UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROJETO FINAL EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA

ALMA, FERRO E SILÍCIO:
UMA EXPLORAÇÃO VISUAL PARA UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS CYBERPUNK

Memória de pesquisa

Diego Felipe Moura Pimenta

Orientador Luciano Mendes de Sousa

Brasília
2º/ 2018

ALMA, FERRO E SILÍCIO:
UMA EXPLORAÇÃO VISUAL PARA UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS CYBERPUNK

Memória de pesquisa

Diego Felipe Moura Pimenta

Projeto Final em Comunicação apresentado ao curso de Publicidade e Propaganda da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em Publicidade e Propaganda, sob a Orientação do Professor Luciano Mendes de Sousa.

_____

Prof. Luciano Mendes de Sousa

Orientador

_____

Prof. Wagner Antônio Rizzo

Examinador

_____

Prof. Raimundo Clemente Lima Neto

Examinador

Agradecimentos

Gostaria de agradecer ao meu orientador, Luciano, por me ajudar durante todo o processo e pela paciência durante o longo período de produção. Aos meus amigos e colegas, que me acompanharam durante a graduação, me deram forças pra continuar e que fizeram cada ano de UnB valer muito a pena. Gostaria de agradecer também a minha melhor amiga e namorada, Camila, pelo suporte emocional, por me dar tanto carinho e, com certeza, por ser a melhor pessoa que eu poderia conhecer.

E principalmente, agradeço a minha mãe, Luzimeire, não tenho palavras para descrever como a admiro. Lutou tanto para que eu conseguisse entrar na UnB e agora pode ficar orgulhosa por me ver em um momento tão especial. Obrigado de coração por cada esforço diário.

Cada um foi essencial para eu chegar onde estou agora.

Lista de Figuras

Figura 01 - Trecho da obra “Bayeux Tapestry”..... p. 11
Figura 02 - Exemplo de escolha de momento ……..p. 12
Figura 03 - Exemplo de escolha de enquadramento …….p. 13
Figura 04 - Linhas expressivas …… p. 14
Figura 05 - Leitura da página ……... p. 15
Figura 06 - Ficha de personagem ……. p. 17
FIgura 07 - Primeira versão de TJ ……..... p. 23
Figura 08 - Segunda versão de TJ ……..... p. 23
Figura 09 - Braço mecânico de TJ ……..... p. 24
Figura 10 - TJ, versão final inserida na HQ ……. p. 24
Figura 11 - Braço mecânico de Crok …… p.26
Figura 12 - Identidade visual de Utopia ……... p. 28
Figura 13 - Página em lápis azul …….……...…….. p. 31
Figura 14 - Página com arte final e tratada digitalmente …….…….……... p. 32
Figura 15 - Página na versão final …….……...……... p. 33

Sumário

Resumo/Palavras-chave ..... p. 06
1. Introdução ..... p. 07
2. Problema de pesquisa ..... p. 08
3. Justificativa ..... p. 08
4. Objetivos ..... p. 09
   4.1 Objetivo geral ..... p. 09
   4.2 Objetivos específicos ..... p. 09
5. Referencial teórico ..... p. 10
   5.1 Contextualização Histórica e linguagem das HQs ..... p. 10
   5.2 Criação de personagens ..... p. 15
   5.3 *Cyberpunk* ..... p. 18
6. Metodologia de pesquisa ..... p. 19
   6.1 Referências Visuais ..... p. 19
   6.2 Construção de personagens ..... p. 20
   6.3 História e *storyboard* ..... p. 28
   6.4 Produção ..... p. 30
7. Considerações finais ..... p. 34
8. Referências bibliográficas ..... p. 35
   8.1 Referências Bibliográficas ..... p. 35
   8.2 Referências Visuais ..... p. 36

Resumo

O seguinte estudo visa entender a construção visual de uma história em quadrinhos, para que desse modo, possa servir como base para produção do prólogo de uma HQ com gênero *cyberpunk.* Levando em consideração diferentes atributos narrativos, busca-se compreender as principais escolhas artísticas e como podem ser utilizadas para criar personagens que sejam condizentes com o universo proposto e para realizar uma história em quadrinhos que consiga transmitir sua mensagem de forma clara.

Palavras-chave: Comunicação social, histórias em quadrinhos, audiovisual, *cyberpunk*, criação de personagens.

1. Introdução

As histórias em quadrinhos (HQs) surgiram aproximadamente em 1900, com uma estrutura e personagens mais simples de serem reproduzidos, servindo de entretenimento rápido inseridos em jornais periódicos. Devido às limitações de reprodução gráfica da época e de espaços para divulgação, as histórias publicadas eram simples e quase sempre apresentadas em pequenas esquetes humorísticas. A aceitação do público juntamente com a evolução das técnicas de impressão e reprodução contribuíram para as HQs ganharem mais espaço, auxiliando em sua transformação e permitindo a adição de mais elementos às histórias contadas, abrindo mais possibilidades na criação de personagens e enredos.

Nas produções nacionais de HQs, entre as diversas temáticas exploradas nas histórias em quadrinhos, alguns temas ainda não foram abordados ou acabaram pouco desenvolvidos na linguagem das produções de quadrinhos. Um gênero que possui referências, foi muito trabalhado e já tem base em diversas mídias é o de ficção científica; por ser um tema que trata de conceitos ficcionais e imaginativos, existem diversos subgêneros que têm perspectivas interessantes a serem exploradas e desenvolvidas. Entre os subgêneros ainda pouco aproveitados em histórias em quadrinhos nacionais está o *cyberpunk*.

Podendo ser sintetizado pela frase *"high tech, low life"* (KETTERER, David; 2012), o *cyberpunk* surge como um gênero com discussões interessantes sobre uma degradação da vida humana sob o aumento constante e exagerado da tecnologia, muitas vezes fazendo o que é entendido por "humano" se perder em meio às tecnologias. Surgiu na década de 80 com o romances mundialmente conhecidos como ***Neuromancer*** (William Gibson, 1984) e ***Piratas de Dados*** (Bruce Sterling, 1988), e foi utilizado também em produções audiovisuais como ***Blade Runner*** (Dirigido por Ridley Scott, 1982); que abordaram e abriram reflexões sobre as relações de ser humano e máquina em uma visão pessimista de futuro altamente tecnológico (COSTA, 2018, p. 6).

Inspirado por quadrinistas como Shiko e Danilo Beyruth e também nos autores Neil Gaiman e Alan Moore, decidi criar um produto onde exploro os elementos das histórias em quadrinhos dentro da estética *cyberpunk*. A partir do roteiro e personagens produzidos no trabalho de conclusão de curso ***Alma, Ferro e Silício - Um Roteiro para História em Quadrinhos cyberpunk*** (COSTA, 2018), pretendo neste trabalho criar um prólogo para

essa história em quadrinhos, apresentando uma proposta visual que auxilie na narrativa e na exposição de personagens que sejam condizentes com o universo que foi projetado anteriormente por Costa e que se passa em uma São Paulo futurista e extremamente desigual.

Para isso, foi necessário entender como se dá a construção visual de uma história em quadrinhos, estruturação de personagens e sua inserção numa HQ; e como os elementos do meio podem auxiliar como um reforço dos conceitos inseridos nos personagens e na narrativa.

2. Problema de pesquisa

Quais são os elementos visuais e como eles agregam valor à construção de personagens e a narrativa de uma história em quadrinhos nacional de gênero *cyberpunk*?

3. Justificativa

Entre as inúmeras temáticas já exploradas nas histórias em quadrinhos no cenário brasileiro, muitos temas – como o de super-heróis, por exemplo – já estão estabelecidos, são muito utilizados e consumidos por uma parcela considerável do público. Seja por descaso de editoras ou simplesmente por uma falta de demanda de temas que fujam das temáticas mais recorrentes, alguns gêneros ainda não foram abordados e estéticas acabaram pouco desenvolvidas na linguagem das produções nacionais de histórias em quadrinhos. Assim, abre espaço de exploração para HQs que consigam trazer temas que foram pouco tratados.

Como um estudo continuado do projeto de conclusão ***Alma, Ferro e Silício - Um Roteiro para História em Quadrinhos cyberpunk*** (COSTA, 2018), o meu trabalho aborda a construção da linguagem visual de uma história em quadrinhos de estética *cyberpunk*. Apresento uma metodologia que envolve a passagem do roteiro para o produto visual, sendo este primordial para uma história em quadrinhos, já que os elementos do meio (conceitos tratados de forma teórica na p. 12) contribuem como um reforço dos conceitos

já expressos no roteiro e consequentemente no envolvimento do espectador/leitor pela história (EISNER, 1985).

Desenvolver um trabalho que explore uma abordagem de experimentação dentro da linguagem das histórias em quadrinhos, abre novas possibilidades e também pode contribuir para fomentação de novas produções que busquem temas ainda pouco conhecidos pelo grande público. Junto com Matheus de Paula, escolhi a estética *cyberpunk* exatamente por ser um dos subgêneros da ficção científica pouco aproveitados, e que podem fazer parte de uma mudança de perspectiva de futuros projetos a serem desenvolvidos.

4. Objetivos

4.1 Objetivo Geral:

Estudar e compreender a criação visual de uma HQ e de personagens para desenvolver o prólogo de uma história em quadrinhos com estética *cyberpunk*.

4.2 Objetivos Específicos:

- Aprofundar conhecimentos no estudo sobre a estrutura visual e narrativa de uma história em quadrinhos;
- Explicar quais são os elementos visuais e como podem contribuir na narrativa;
- Apresentar uma síntese sobre os principais aspectos da estética *cyberpunk*;
- Documentar informações sobre criação de personagens;
- Desenvolver personagens de forma consistente;
- Desenvolver um prólogo para história em quadrinhos que esteja alinhado com aspectos da estética *cyberpunk*.

5. Referencial Teórico

5.1 Contextualização Histórica e Linguagem das HQs

As primeiras produções em quadrinhos eram feitas sem que existisse algum tipo de organização ou de sistematização sobre o conhecimento de sua forma de produção. Eram inseridos em jornais de tiragem regular e conquistou um público relativamente grande, mas devido às formas de reprodução gráfica da época e dos espaços de divulgação, as publicações eram graficamente simples, curtas e muitas vezes apresentadas com tom humorístico. Por volta de 1930, como afirma o autor Will Eisner (1989, p. 7), surgiram as primeiras revistas em quadrinhos que apresentavam compilados de obras curtas, mas somente por volta dos anos 60 começaram a surgir estudos sobre o assunto.

Em 1985 Will Eisner lança o livro *Quadrinho e Arte Sequencial*, que abriu ainda mais espaço pros estudos de estrutura e narrativa das HQs. Traz uma nova perspectiva sobre esse tipo de produção, mostrando como os quadrinhos têm uma linguagem própria que faz com que o leitor "exerça habilidades interpretativas visuais e verbais" (EISNER, 1989, p. 8). Dessa forma, a análise desse estudo e das obras de Eisner mostrou-se essencial para o início da minha pesquisa, ajudando a organizar conceitos e entender como se dá a comunicação nesse tipo de meio.

O livro *Desvendando Quadrinhos* (McCLOUD, 1995), contribui no meu trabalho como uma obra complementar a de Eisner, por abordar questões mais específicas com uma estrutura explicativa metalinguística, já que o livro é contado em uma grande história em quadrinhos e todas explicações ocorrem se utilizando dessa linguagem. Este livro foi muito importante para que eu conseguisse complementar e expandir os conhecimentos do que Will Eisner introduz anos antes sobre "Arte Sequencial" (1985).

Eisner abre reflexões importantes sobre as HQs se tornando uma forma válida de leitura, já que o leitor não é um mero receptor da mensagem que está impressa nas páginas. As histórias em quadrinhos exigem uma experiência visual em comum do autor e público, já que os quadrinhos acontecem a partir das interpretações dos "*ícones*" (McCLOUD, 1995, p. 26). McCloud utiliza esse termo para se referir a "qualquer imagem que represente uma pessoa, local, coisa ou ideia" (McCLOUD, 1995, p. 27); que é uma definição mais

abrangente que a do dicionário, por englobar elementos mais abstratos (como as palavras) e os mais concretos (como a fotografia).

McCloud abre a contextualização sobre as histórias em quadrinhos, mostrando que há centenas de anos já se contavam histórias desse modo, utilizando dessa linguagem. Cita diversas peças: como as encontradas em antigas localidades de povos pré-colombianos, que contavam histórias épicas de batalha; a "Bayeux Tapestry" (Figura 1), tapeçaria francesa de 70 metros de comprimento que apresenta em ordem cronológica a conquista normanda da Inglaterra em 1066; até mesmo as antigas pinturas rupestres, que diversas vezes contavam histórias de caça através de desenhos nas paredes das cavernas.

Figura 1 - Trecho da obra "Bayeux Tapestry" (fonte: Sunday Express[1])

É possível ampliar o que se entende por "histórias em quadrinhos" a partir do momento que McCloud as define como: "Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador." (McCLOUD, 1995, p. 9). Essa definição atualiza conceitos e engloba de forma mais abrangente diversas formas de produção de histórias em quadrinhos, além de abrir

[1] Disponível em: <https://www.express.co.uk/life-style/top10facts/906931/Bayeux-Tapestry-facts-move-England-France> acesso em: novembro de 2018.

possibilidades sobre uma produção estética mais livre com uma gama experimental maior nos elementos que compõem as HQs.

Em 2008 McCloud lança o livro *Desenhando Quadrinhos*, que trata mais diretamente dos elementos narrativos dos quadrinhos, apresentando mais elementos a serem levados em consideração e que sirvam de base para que o produto atinja seu objetivo. Todos os elementos partem de um conjunto de escolhas que devem ser tomadas pelo artista, para que a história seja bem contada. Dessa forma, o autor apresenta as escolhas em cinco tópicos: Escolhas do momento, escolha do enquadramento, escolha das imagens, escolha das palavras e escolha do fluxo (2008, p. 10).

As escolhas de momento são essenciais para o planejamento da história, pois é o que assegura que o espectador entenda com clareza a mensagem que está sendo passada. Cada quadrinho se encarrega de levar a história adiante, quando se retira alguma informação "você mudará a forma da história." (McCLOUD, 2008, p. 14). Caso a informação retirada não cause nenhum tipo de alteração na história, quer dizer que o trecho em questão não era realmente significativo para a narrativa. O mau uso da escolha de momento pode prejudicar o desenvolvimento da história e consequentemente a forma que o leitor absorve as informações.

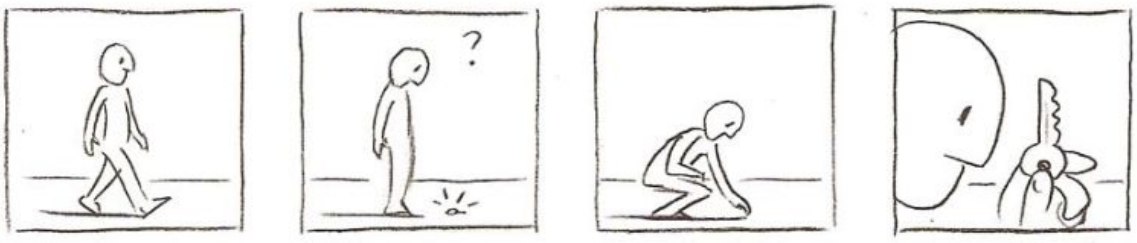


Figura 2 - Exemplo de escolha de momento (fonte: *Desenhando quadrinhos*. McCLOUD, 2008, p. 12)

As escolhas de enquadramento contribuem complementando diretamente o tópico anterior, já que reforçam a impressão das ações. Escolha de enquadramento são descritas como o ponto em "que você decide de quão perto enquadrar uma ação para mostrar todos os detalhes pertinentes ou quanto recuar para que o leitor saiba onde uma ação está ocorrendo" (McCLOUD, 2008, p. 19).

Eisner explica que o quadro tem a função de "capturar ou 'congelar' um segmento. [...] A representação dos elementos dentro do quadrinho, a disposição das imagens dentro

deles e a associação com a outras imagens da sequência são a 'gramática' básica a partir da qual se constrói a narrativa" (EISNER, 1989, p. 38-39). A função fundamental dos quadrinhos é comunicar uma história por meio de palavras e/ou imagens, e isso envolve a interpretação e entendimento do movimento dessas imagens no espaço. O desafio é dispor as figuras de forma que o leitor, a partir de várias imagens estáticas, consiga compreender e tenha em sua mente a ação contínua.

McCloud então explica como a escolha de enquadramento, para representar essas as imagens "estáticas" influem diretamente na forma como o quadrinho é percebido pelo leitor, se assemelhando a utilização de uma "câmera" em produtos audiovisuais. Sendo assim, têm a função de enfatizar ou suprimir qualquer informação, gerando sensações, impressões, explicações, etc (McCLOUD, 2008, p. 21) e aumentando o envolvimento do espectador com a história.

Figura 3 - Exemplo de escolha de enquadramento (fonte: *Desenhando quadrinhos*. McCLOUD, 2008, p. 21)

A outra possibilidade de escolha do artista apresentada por McCloud é a escolha das imagens, ou escolha estética, essencial para dar "rosto" ao mundo da história e personagens. Se bem utilizada, pode afetar positivamente o produto final já que "Uma imagem abstrata, expressionista ou simbólica pode reforçar a reprodução de uma emoção intensamente sentida" (McCLOUD, 2008, p. 29). Nesse trecho do livro o autor mostra como as mudanças de estilo podem afetar a narrativa, sendo possível passar a sensação de peso, leveza, confusão, raiva, entre várias outras.

A escolha estética é passada através das linhas e traços no papel, e como afirma o próprio McCloud: "todas as linhas carregam um potencial expressivo! [Até] as linhas mais

‘inexpressivas’ [...] podem caracterizar alguma coisa” (1995, p. 124-125). Pode-se dizer que as linhas são a ponte entre a mensagem e o leitor, e é passada através de qualquer elemento do quadrinho, como os requadros, balões, palavras, desenho dos personagens, etc.

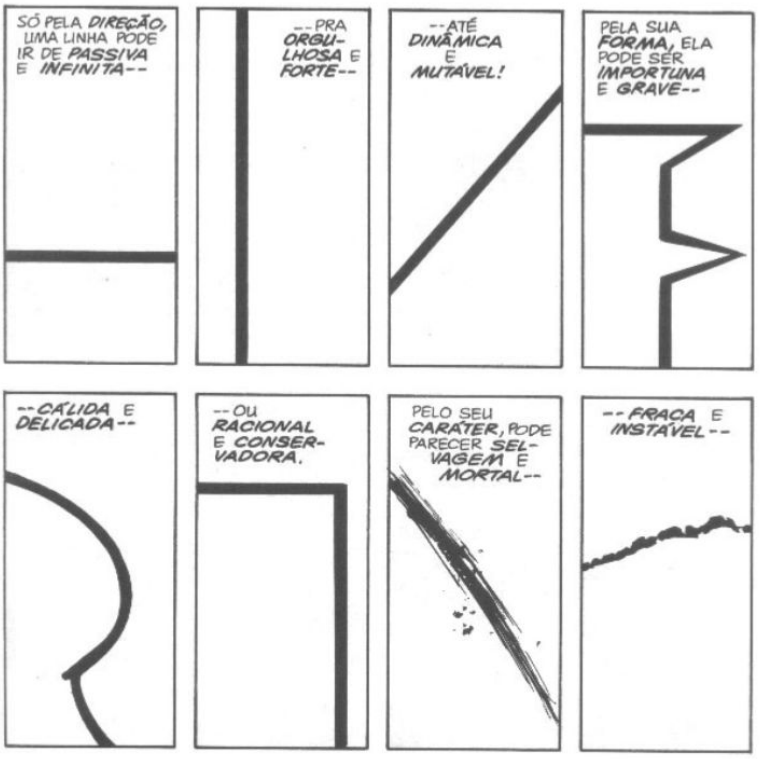


Figura 4 - Linhas expressivas (fonte: *Desvendando quadrinhos*. McCLOUD, 1995, p. 125)

A limitação técnica do artista pode ser um fator que também influi na decisão estética, mas o ideal é que essa escolha seja uma opção pensada para aumentar ainda mais a imersão com a obra.

As palavras também exercem um papel importante nas histórias em quadrinhos, mesmo que algumas não tenham a presença de palavras, saber as melhores formas de usá-las (ou omiti-las) contribui na qualidade e na clareza da mensagem que está sendo passada. “As palavras, sozinhas vêm contando histórias há milênios. E se saíram bem sem as imagens... Mas nos quadrinhos as duas coisas têm de trabalhar juntas sem emendas, a ponto de os leitores mal notarem quando estão passando de uma para outra.” (McCLOUD, 2008, p. 31). Boas HQs apresentam um equilíbrio entre imagem e palavra, auxiliando na movimentação da história.

A última escolha apresentada por McCloud e que deve ser tomada é a escolha de fluxo, que basicamente é o guia, o caminho de leitura que será feito pela página. O quadrinista tem controle sobre o caminho a ser percorrido pelo leitor, por isso, se a escolha do caminho for mal estruturada é possível que cause confusão em quem estiver acompanhando a história. Existe então um "pacto implícito" entre autor e leitor, para que a leitura seja feita da esquerda para a direita, no caso da leitura ocidental (McCLOUD, 2008, p. 32).

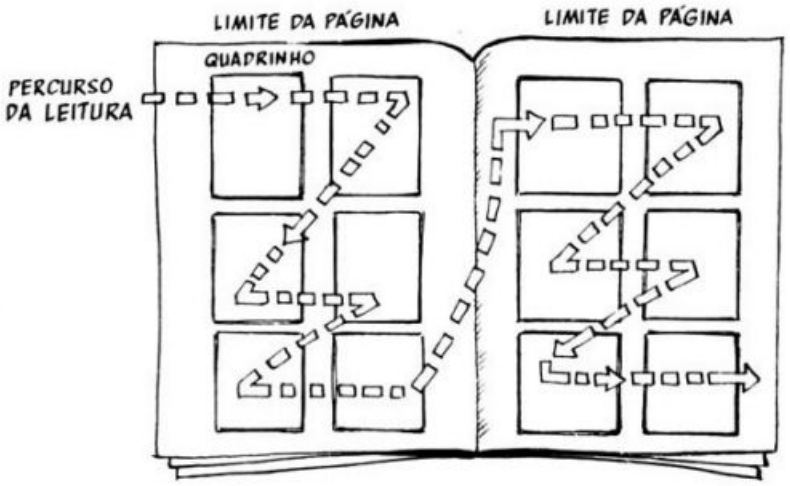


Figura 5 - Leitura da página (fonte: *Quadrinhos e Arte Sequencial.* EISNER, Will. p.41)

Esse trecho do livro explica muito sobre a parte de construção da página, do *storyboard,* e a importância de se pensar as páginas para passar uma mensagem clara. McCloud afirma que para evitar confusões, é necessário simplicidade nos arranjos, a menos que se deseje causar essa confusão no leitor (2008, p. 33).

Sendo assim, analisar livros sobre técnicas e construção de histórias em quadrinhos serviram como base para que pudesse organizar minhas ideias e compreender com mais clareza as possibilidades acerca dos elementos de linguagem e das decisões acerca da mensagem que gostaria de passar.

5.2 Criação de Personagens

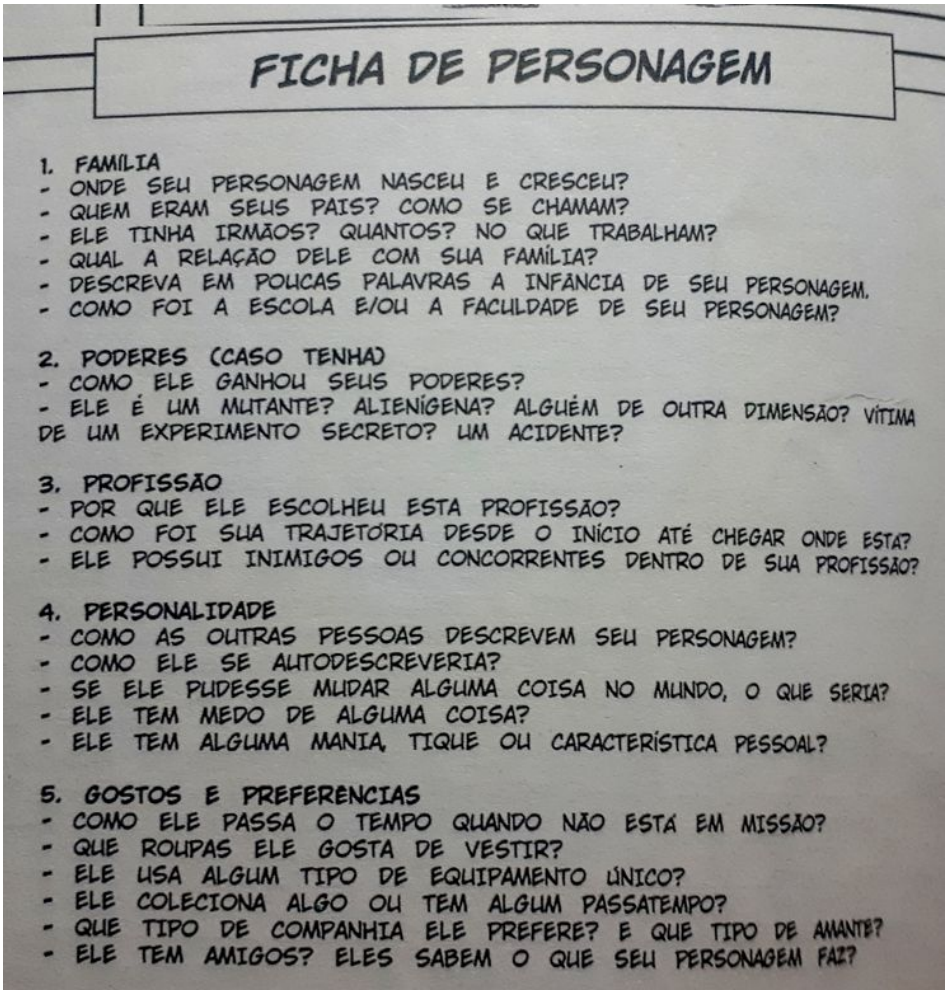
O *design* de personagens é uma das primeiras etapas e uma das mais importantes já que é um dos elementos que mais passa credibilidade para o leitor, como afirma a autora:

> O design dos personagens é uma etapa crucial tanto quando falamos em pré-produção, [tanto] quando discutimos a indústria criativa como um todo. Independente da mídia em qual será trabalhado - seja um longa-metragem, uma série de desenho animado, quadrinhos ou videogames - o desenvolvimento visual do personagem tem de alcançar expectativas altíssimas para convencer a sua audiência. (PIZZARRO, 2015, p. 18)

Para isso, o escritor e o artista precisam compreender os personagens, para que possam construí-los para uma fácil aceitação do espectador. Se não existir nenhum tipo de envolvimento do leitor com o personagem, a chance da história não funcionar é grande.

O personagem e a história em que ele está inserido trabalham juntos, pois um acompanha o outro no desenvolvimento, é difícil distinguir quem dá a base para quem, pois o personagem precisa da sua ambientação tanto quanto a história precisa de todas as complexidades que envolvem a personagem, como afirma Henrique Oliveira (2014, p. 30). Sendo assim, é necessário estudar e compreender o lugar do personagem, conhecer seu passado mesmo que não seja retratado na história, isso faz com que suas atitudes sejam mais naturais com a sua personalidade, e não fique muito robótico ou estereotipado. Segundo Gian Danton "É necessário imaginar a ambientação onde o personagem vive, com quem ele se relaciona, como ganha a vida, etc… A ambientação vai acabar, inclusive, influenciando no modo de agir e pensar dos personagens" (2000, p. 19). Todos os detalhes colhidos para a construção do personagem são importantes para ele mesmo e consequentemente para uma história rica, pois sem o desenvolvimento de um não têm o outro.

Apesar do livro *Como escrever Histórias em Quadrinhos* de Gian Danton de ter foco na construção do roteiro, apresenta muitas informações para essa compreensão e construção do personagem como um todo, como ele pode e está inserido no próprio universo. A compreensão desse "perfil psicológico" é englobado também por Lederly Mendonça, que apresenta uma série de perguntas pertinentes para entender o personagem.



FICHA DE PERSONAGEM

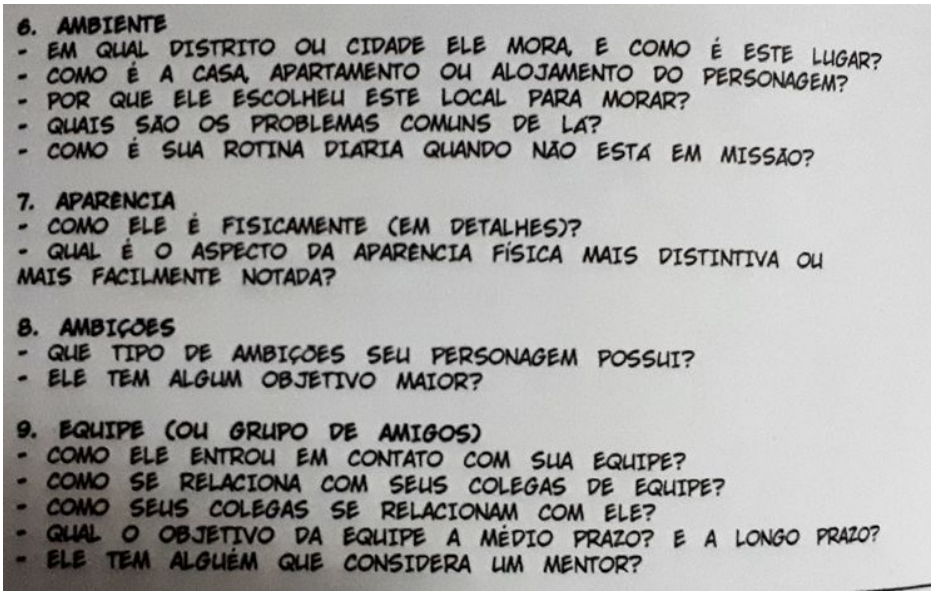
1. FAMÍLIA
- ONDE SEU PERSONAGEM NASCEU E CRESCEU?
- QUEM ERAM SEUS PAIS? COMO SE CHAMAM?
- ELE TINHA IRMÃOS? QUANTOS? NO QUE TRABALHAM?
- QUAL A RELAÇÃO DELE COM SUA FAMÍLIA?
- DESCREVA EM POUCAS PALAVRAS A INFÂNCIA DE SEU PERSONAGEM.
- COMO FOI A ESCOLA E/OU A FACULDADE DE SEU PERSONAGEM?

2. PODERES (CASO TENHA)
- COMO ELE GANHOU SEUS PODERES?
- ELE É UM MUTANTE? ALIENÍGENA? ALGUÉM DE OUTRA DIMENSÃO? VÍTIMA DE UM EXPERIMENTO SECRETO? UM ACIDENTE?

3. PROFISSÃO
- POR QUE ELE ESCOLHEU ESTA PROFISSÃO?
- COMO FOI SUA TRAJETÓRIA DESDE O INÍCIO ATÉ CHEGAR ONDE ESTÁ?
- ELE POSSUI INIMIGOS OU CONCORRENTES DENTRO DE SUA PROFISSÃO?

4. PERSONALIDADE
- COMO AS OUTRAS PESSOAS DESCREVEM SEU PERSONAGEM?
- COMO ELE SE AUTODESCREVERIA?
- SE ELE PUDESSE MUDAR ALGUMA COISA NO MUNDO, O QUE SERIA?
- ELE TEM MEDO DE ALGUMA COISA?
- ELE TEM ALGUMA MANIA, TIQUE OU CARACTERÍSTICA PESSOAL?

5. GOSTOS E PREFERÊNCIAS
- COMO ELE PASSA O TEMPO QUANDO NÃO ESTÁ EM MISSÃO?
- QUE ROUPAS ELE GOSTA DE VESTIR?
- ELE USA ALGUM TIPO DE EQUIPAMENTO ÚNICO?
- ELE COLECIONA ALGO OU TEM ALGUM PASSATEMPO?
- QUE TIPO DE COMPANHIA ELE PREFERE? E QUE TIPO DE AMANTE?
- ELE TEM AMIGOS? ELES SABEM O QUE SEU PERSONAGEM FAZ?



6. AMBIENTE
- EM QUAL DISTRITO OU CIDADE ELE MORA, E COMO É ESTE LUGAR?
- COMO É A CASA, APARTAMENTO OU ALOJAMENTO DO PERSONAGEM?
- POR QUE ELE ESCOLHEU ESTE LOCAL PARA MORAR?
- QUAIS SÃO OS PROBLEMAS COMUNS DE LÁ?
- COMO É SUA ROTINA DIÁRIA QUANDO NÃO ESTÁ EM MISSÃO?

7. APARÊNCIA
- COMO ELE É FISICAMENTE (EM DETALHES)?
- QUAL É O ASPECTO DA APARÊNCIA FÍSICA MAIS DISTINTIVA OU MAIS FACILMENTE NOTADA?

8. AMBIÇÕES
- QUE TIPO DE AMBIÇÕES SEU PERSONAGEM POSSUI?
- ELE TEM ALGUM OBJETIVO MAIOR?

9. EQUIPE (OU GRUPO DE AMIGOS)
- COMO ELE ENTROU EM CONTATO COM SUA EQUIPE?
- COMO SE RELACIONA COM SEUS COLEGAS DE EQUIPE?
- COMO SEUS COLEGAS SE RELACIONAM COM ELE?
- QUAL O OBJETIVO DA EQUIPE A MÉDIO PRAZO? E A LONGO PRAZO?
- ELE TEM ALGUÉM QUE CONSIDERA UM MENTOR?

Figura 6 - Ficha de personagem (fonte: *A Espetacular Arte de Desenhar Quadrinhos.* MENDONÇA, 2010, p. 52)

Inspirado por Eisner e principalmente por McCloud, Lederly Mendonça lança o livro *A Espetacular Arte de Desenhar Quadrinhos* (2010). Esse que apresenta conceitos de histórias em quadrinhos utilizando a mesma linguagem metalinguística que McCloud. O livro de Mendonça reforça alguns conceitos já citados neste trabalho, mas também apresenta algumas referências interessantes para construção de roteiros e criação de personagens.

5.3 *Cyberpunk*

O *cyberpunk* é uma estética que surgiu nos anos 80, como um subgênero da ficção científica. Traz consigo alguns ideais do pós-humanismo, estilo que emergia na época (COSTA, 2018, p. 25) e que abrange correntes de pensamento que refletem sobre a superação das potencialidades humanas.

O autor Matheus de Paula afirma como "Dentro da estética *cyberpunk* também é perceptível a desvalorização da humanidade em detrimento das máquinas e do desenvolvimento tecnológico, sendo um reflexo desse futuro em que a tecnologia se torna parte fundamental da constituição humana." (2018, p. 26). Com isso, percebe-se como a estética *cyberpunk* gera discussões acerca do envolvimento da sociedade com a tecnologia, o que torna o tema sempre atual tomando como referência essa projeção de um futuro a partir de questionamentos do presente.

O conceito dessa estética foi cunhado há quase 40 anos, mas ele ainda está disseminado na nossa cultura e pode-se notar vestígios na cultura pop atual, estando presente das mais diversas maneiras em filmes, jogos, músicas, etc (AMARAL, 2003). Como por exemplo o filme *Blade Runner (1982)*, que centra num futuro distópico onde androides são vendidos como escravos em colônias espaciais e alguns caçadores de recompensas são chamados para matá-los.

As relações que ocorrem entre homem e máquina geralmente abordadas pelo *cyberpunk* são pessimistas, graças ao papel das grandes corporações e do aumento exponencial do capitalismo, pois entende-se que essa robotização da sociedade faz com que seja questionada a própria ideia de estar vivo (AMARAL, 2003). Já que são conceitos constantemente discutíveis e mutáveis, a escolha dessa estética exagerada de "futuro" se

torna interessante para se trabalhar em uma história em quadrinhos, por trazer conceitos pós-humanistas e discussões pertinentes à sociedade atual.

6. Metodologia de Pesquisa

6.1 Referências Visuais

Um dos primeiros passos para criar a identidade visual da história em quadrinhos foi procurar por referências na cultura pop que tivessem elementos que fossem interessantes e que agregassem dentro da estética que iria ser produzida. Entre as referências pesquisadas, a maioria foi sobre ficção científica e especificamente sobre o *cyberpunk*, outras me deram base para o estilo que eu iria criar no quadrinho. Como a pesquisa de referência foi extensa, vou apresentar as mais importantes para a realização do trabalho:

- "Neuromancer" - é um livro de 1984 que começa a trilogia Sprawl escrita por William Gibson. É um dos mais famosos romances *cyberpunk* e foi uma das principais bases para estabelecer o gênero, abordando questionamentos sobre o ser humano e o mundo virtual. O livro contribuiu no trabalho como uma base de universo *cyberpunk*, para pontuar discussões sobre a ideia de realidade e, a partir das descrições, como uma perspectiva visual.
- "Blade Runner" - é um filme de 1982 dirigido por Ridley Scott, e adaptado a partir do livro "Androides Sonham com Ovelhas Elétricas" (Philip K. Dick, 1968). O longa estabeleceu alguns elementos da estética *cyberpunk* e serve como inspiração visual para todo o universo do quadrinho a ser produzido.
- "Ghost in the Shell" - um mangá[2] criado por Masamune Shirow em 1989 e que foi posteriormente adaptado para diversos filmes animados. A obra usada como principal influência é a animação de mesmo nome lançada originalmente em 1995, que traz influências visuais principalmente nas interações de humano-máquina e modificações robóticas, além de tratar sobre inteligência artificial - um dos focos do quadrinho.

[2] Termo usado para referir a história em quadrinhos feitas no estilo japonês de desenho.

- Josan Gonzalez - ilustrador de Barcelona, tem obras que abordam temas como: tecnologia exagerada e o próprio *cyberpunk*. Seu trabalho é reconhecível pelo uso de muitos detalhes nos desenhos, exagero nos equipamentos tecnológicos, cores e na forma que ele associa tudo isso ao ser humano. Atua como ilustrador independente produziu as capas para o relançamento da trilogia Sprawl em 2017.
- "Akira" - mangá feito por Katsuhiro Otomo lançado no Japão entre 1982 e 1990, adaptado para um longa-metragem de animação de mesmo nome em 1988. O mangá apresenta uma arte e personagens característicos, com um estilo de desenho que foi fundamental para que eu concluísse o estilo utilizado no quadrinho. A forma que as cenas são realizadas pela organização dos quadros também serviram de inspiração para as cenas de ação que produzi na HQ.

6.2 Construção dos Personagens

A partir das referências visuais e com base no roteiro e personagens do trabalho de Matheus de Paula Costa (2018), produzi o prólogo[3] da HQ que serve como proposta visual para narrativa de todo o quadrinho a ser produzido posteriormente. O *design* dos personagens é essencial na parte de pré-produção, pois "Todo criador sabe que um indicador de envolvimento do público é o grau em que este se identifica com os personagens da história" (McCLOUD, 1995, p. 42).

Para criar personagens que fossem convincentes e coerentes com o universo da história, antes de qualquer rascunho, deveria primeiramente entender os personagens que são narrados no roteiro, de onde eles vieram e como o universo poderia ter influência sobre eles; só a partir dessa compreensão mais aprofundada, eu conseguiria apresentá-los de forma visual. Para isso estudei o roteiro novamente, mas agora com foco inteiramente nos personagens e no universo que foi criado, e em uma folha avulsa separei as principais características que foram apresentadas de cada um deles, para que depois fosse feito um *brainstorming*[4] e com isso seguir uma linha de raciocínio.

---

[3] Prólogo é abordado neste trabalho como um trecho introdutório da história, que foca em apresentar o principal conflito a ser desenvolvido na narrativa.
[4] Técnica (grupal ou individual) que propõe a sugestão de qualquer pensamento ou ideia em cima de um mesmo tema, visando a exploração criativa para um fim específico.

Assim, após os *brainstormings* e com uma ideia mais clara das características de cada personagem, comecei uma "pesquisa de observação" em momentos do cotidiano, já que para criar personagens é necessário ter referências, como explica o autor: "um desenhista precisa ver um anão para desenhar um anão, um roteirista precisa conhecer e entender um neurótico para poder escrever sobre [...]. Você pode se basear todo um perfil psicológico baseado [em] especulações [para] ficar numa espécie de 'arquivo mental'" (DANTON, 2000, p. 16). Se tratando de uma história que se passa em um Brasil futurístico, foi necessário projetar a partir de aspectos mais comuns e que possivelmente poderiam se manter nos anos seguintes.

O visual de cada personagem deve ser um representante da história e personalidade do personagem, pois vai ser dali onde vão ser tiradas as primeiras impressões do espectador, já que

> Os julgamos de acordo com como se parecem e criamos suposições sobre seus backgrounds pessoais, seu caráter e sua comunidade. Sua linguagem corporal (tanto quanto postura quanto gestual), expressão facial, roupas, corte de cabelo, maquiagem ou itens que geralmente levam consigo podem nos dar dicas de quem eles são, do que gostam e que tipo de estilo de vida preferem. (PIZZARRO, 2015, p. 31)

Sendo assim é normal que se crie impressões/palpites bons ou ruins apenas na forma como os personagens podem ser notados pelos leitores. Levando esses pontos em consideração, pensei de fato nos personagens, como eles poderiam se mostrar ao público.

Começando pelo protagonista, TJ (Tijolo), a descrição do roteiro descreve como:

> [...] um jovem de 21 anos, [que] possui um corpo atlético devido a seu treinamento intenso, um de seus braços é completamente mecânico e ele possui uma estrutura metálica ligada à sua coluna que lhe dá uma força sobre-humana. [...] Logo cedo foi abandonado, [...] ele foi jogado em um grande lixão que fica em São Paulo. [...]. Aos poucos mais crianças foram aparecendo e logo já se tratava de um grupo relativamente grande que viva ali. [...] Ao longo do tempo eles

> passaram a utilizar todo o lixo que os cercavam, e passaram a se aproveitar disso. [...] TJ depois de um tempo acabou se tornando o líder deles, não porque queria eu gostava daquilo, mas porque era preciso. Ele protegia os mais fracos e organizava as incursões em que saíam para roubar comida em São Paulo. [...] Aos poucos TJ foi se tornando uma referência para os menores, era um ótimo lutador, assim como o melhor atirador deles. [...] Dentro do grupo [Communication Breakdown] TJ conseguiu melhorias biônicas mais avançadas, e teve seu treinamento em combate aperfeiçoado. TJ treinava todos os dias, e várias vezes treinava mais do que os outros. (COSTA, 2018, p. 3)

Para esse personagem, desde o começo eu já conseguia projetar características que se manteriam até o resultado final. Fiz ele com traços de um jovem adulto de vinte e poucos anos, uma aparência mais largada, com roupas confortáveis imaginando que não atrapalhasse ele durante combates, já que ele é um dos soldados mais fortes do grupo terrorista CB (Communication Breakdown). Tentei manter o personagem jovem, pelo corte de cabelo e postura; nos primeiros rascunhos ele até parecia mais novo do que ele realmente era no roteiro.

Após o *brainstorming* e mais alguns rascunhos as ideias foram convergindo, ele não aparentava mais ser tão novo e deixou de ser um personagem totalmente genérico. Como o roteiro não especificava qual dos dois braços era mecânico, optei por ser o direito já que o personagem vai ficar quase sempre virado para o lado direito da página decorrente do sentido de leitura ocidental, o que contribui para que o braço fique sempre em destaque.

Mesmo o personagem já conseguindo expressar muito do que eu queria passar ao espectador, ainda faltava alguma coisa que tornasse o personagem marcante, características próprias que o tornasse único dentro da história e também reconhecível em todo tipo de reprodução.

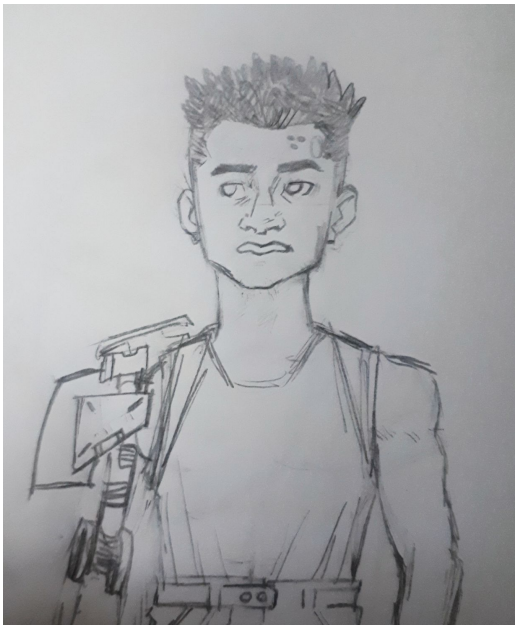


Figura 7 - Primeira versão de TJ (fonte: Autor da pesquisa)

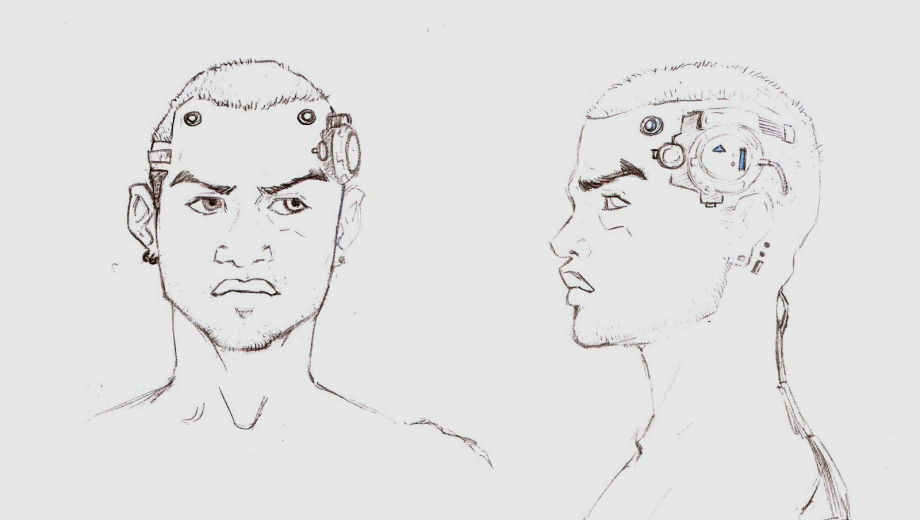


Figura 8 - Segunda versão de TJ (fonte: Autor da pesquisa)

Para o braço mecânico e a estrutura metálica que ele têm nas costas, optei por deixá-las com muitas partes organizadas/inseridas de forma rudimentar, com o braço um pouco mais distante do corpo, por ele ter crescido no lixão quis apresentar o personagem com mecanismos mais simples, demonstrando uma falta de recursos com as peças e fiação expostas. A partir da escolha do braço direito ser o mecânico, coloquei um dispositivo no lado esquerdo da cabeça já que o lóbulo esquerdo detém o controle do lado direito do corpo.

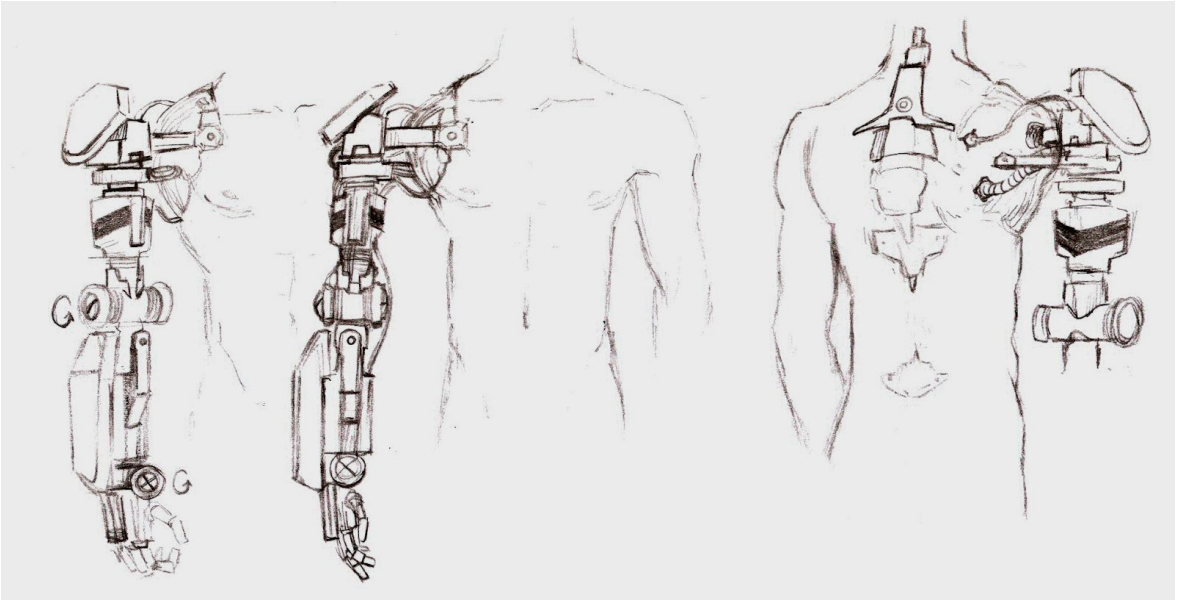


Figura 9 - Braço mecânico de TJ (fonte: Autor da pesquisa)

Para chegar na versão final do personagem, realizei mais algumas pesquisas de referências visuais dentro de produtos nacionais - como filmes, vídeo-clipes, histórias em quadrinhos. A partir disso fiz uma remodelagem da roupa que já havia sido pensada para o personagem (mantive a regata e a calça mais alta), adicionei alguns acessórios (como anéis e um cordão), além de um moicano com as pontas descoloridas e com desenhos na lateral do corte.

Figura 10 - TJ, versão final inserida na HQ (fonte: Autor da pesquisa, p. 3)

Outro personagem da história é Crok,o melhor amigo de TJ, o acompanha por boa parte da história e serve como uma escada para evolução do personagem principal, é uma bússola moral em muitos momentos do roteiro e é apresentado como um personagem

> [que] tem quase dois metros de altura e possui um corpo muito forte. Boa parte de seu corpo é revestido por partes biônicas e ele possui um terceiro braço que sai de suas costas. Esse braço tem várias funções que auxiliam Crok em seus trabalhos. Crok nasceu numa família pobre de São Paulo, seus pais faziam e vendiam melhorias biomecânicas e as vezes trabalhavam criando hacks para alguns traficantes. Foi assim que Crok aprendeu tudo o que sabia, e aos poucos ele foi se tornando melhor do que seus mestres.[...] Provavelmente por causa de alguma denúncia em troca de favores políticos os pais de Crok foram presos. Crok conseguiu escapar porque eles não sabiam sobre as suas habilidades com tecnologia. [...] Com isso ele acabou fazendo a única coisa que realmente sabia, ele voltou a trabalhar com próteses, mas principalmente começou a trabalhar desenvolvendo programas. Foi assim que Mira conheceu o jovem [...] Aos 17 anos o garoto realmente entrou para o grupo e se tornou o principal membro de tecnologia. (COSTA, 2018, p. 3)

A construção visual desse personagem foi de longe a mais complicada. Crok foi construído como o personagem mais inteligente, com muitas habilidades mecânicas e tecnológicas, e que foge dos estereótipos de personagens inteligentes que ficam na retaguarda. Diversas vezes durante o decorrer da história, Crok enfrenta inimigos diretamente, o que justifica seu corpo altamente modificado/reforçado.

O processo para construção desse personagem segue a linha do anterior, desde análise das características do personagem no roteiro até os rascunhos. Da mesma maneira que o protagonista, Crock se mostrava genérico, mas diferente de TJ - que já tinha uma linha de conceito mais estabelecida - ele não tinha características próprias além do braço robótico que é acoplado nas costas. Voltei uns passos no processo e desenvolvi mais as características do personagem usando a “ficha de personagem” que

Lederly Mendonça (2010) apresenta (Figura 6). Após completar a ficha do Crok, consegui aspectos mais detalhados que ajudaram no desenvolvimento do visual desse personagem.

O braço mecânico que sai do meio das costas do Crock o auxilia em diversos trabalhos pesados, então visualmente precisaria ter uma estrutura mais robusta. Nesse sentido, fiz essa parte baseada nos mecanismos de escavadeira hidráulica - geralmente usada em construções civis para retirar a terra de aterros, grandes construções e/ou áreas de mineração[5].

Figura 11 - Braço mecânico do Crok (fonte: autor da pesquisa, p. 4)

A versão final de Crok ganhou mais personalidade, com o boné velho e rasgado que nunca tira e a barba mais comprida que faz com que ele pareça ter mais idade do que realmente tem. O antebraço e a mão esquerda foram substituídos por mecanismos que o ajuda em serviços mais precisos, com pequenas hastes de ferro onde antes ficavam seus dedos. Para explicar sua altura acima do normal, as duas pernas também foram substituídas por grandes estruturas de ferro, que dão sustentação e aguentam o peso do corpo e do braço mecânico.

Outros personagens importantes para o desenvolvimento da história que não apareceram na versão final do prólogo também passaram pelo processo de construção visual. A personagem Mira é a líder da organização terrorista/ativista CB e uma influência

[5] Disponível em: <https://industriahoje.com.br/o-que-e-uma-escavadeira-hidraulica> acesso em novembro de 2018.

e mentora para TJ, tem uma personalidade forte e é descrita como uma pessoa com "60 anos de idade, possui praticamente metade de seu corpo composto por partes biônicas. Ela possui o cabelo branco e curtinho [...] é muito forte e é uma grande conhecedora de táticas militares" (COSTA, 2018, p. 4).

Baseado nisso e na participação dela na história, fiz a personagem inspirado pela personagem Ripley interpretada por Sigourney Weaver no filme "*Alien 3*"[6]. Mira é uma personagem forte e uma líder centrada, que apresento através de sua postura ereta, cabelo raspado, cicatrizes pela nuca e couro cabeludo, uma calça militar folgada, coturno e uma blusa de manga que cobre grande parte dos braços, não deixando tão aparente o grande número de modificações corporais.

A grande empresa *Utopia* é a principal antagonista na história por ter o monopólio das próteses biônicas que são vendidas em Nova São Paulo. Por comercializar peças com preços elevados a corporação contribui para o aumento exponencial da desigualdade social dentro da cidade, já que grande parte da população mais pobre não tem condições de adquirir equipamentos mais modernos. No roteiro ela se apresenta muitas vezes como um lugar inalcançável para os protagonistas, já que eles não têm ideia das pessoas que estão no comando e também por causa dos prédios que são protegidos por soldados de combate fortemente armados. Por apresentar tanto poder e sem um rosto definido, a empresa deveria se mostrar presente em muitos lugares dentro da cidade como uma marca real. Fiz a criação da identidade de *Utopia* como um personagem, comecei com um *brainstorming* para entender o que a marca buscava, quais eram seus valores e partir daí compûs uma identidade que refletisse seus principais aspectos. Concluí então que a marca apresentava três objetivos: busca do "novo", simplicidade da vida e fortalecimento do ser humano.

[6] Filme de 1992, dirigido por David Fincher. Duração: 1h55min.

UTOPIA.
LTDA

Figura 12 - Identidade visual de *Utopia* (fonte: autor da pesquisa)

Construí então a logo de *Utopia* com a espessura da fonte regular e o mais geométrico possível, para passar a ideia de simplicidade que é um dos pilares da corporação. A letra "O" tem essa divisão para representar os três objetivos que estipulei previamente para a empresa. A partir do significado de "Utopia", que apresenta a ideia de uma civilização ideal que atingiu seu auge, seu ponto mais alto, o ponto final remete a ideia de que não tem nada além disso.

6.3 História e storyboard

Baseado na decisão de apresentar brevemente a história, separei os principais aspectos de estrutura que foram primordiais para o desenvolvimento do roteiro, que também são primordiais para identificação da estética como *cyberpunk* e que já deveriam ser apresentados, como por exemplo: interação humano-máquina, grandes corporações, realidades simuladas e suas possíveis falhas; como já é exposto no argumento a seguir:

> O protagonista da história está imerso em meio a uma realidade simulada, em que ele faz parte de um grupo terrorista/ativista que luta contra grandes corporações que monopolizam o mercado tecnológico, e consequentemente, a base da economia desse lugar. Esse personagem na verdade é um experimento que busca transpor as barreiras do biológico e do mecânico, e assim essa realidade ao qual ele vive só existe para que suas habilidades possam ser testadas. Desse modo tem-se a base da história pela qual o personagem irá passar. (COSTA, 2018, p. 33)

A partir desses aspectos realizei um pequeno salto do trecho inicial definido pelo roteiro - em que tem uma breve apresentação da cidade e de alguns tipos de mecanismos, e escolhi uma parte da história que conseguisse apresentar para o leitor seus pontos primordiais que seriam recorrentes no desenvolvimento do quadrinho. O trecho em questão traz o personagem TJ junto com o companheiro Crok já dentro da grande corporação *Utopia* roubando informações e enfrentando guardas, acontece a primeira falha da realidade simulada e termina com a primeira aparição do personagem Pixel Preto.

Por se tratar da apresentação de uma proposta visual em que utilizo um trecho à parte de uma contextualização que existia no roteiro, realizei algumas mudanças para que o prólogo consiga funcionar de forma isolada, para que faça sentido a quem estiver lendo pela primeira vez e que realize seu objetivo inicial de apresentar as principais características que definem o desenrolar da história.

Foram feitas 3 diferentes alterações no mesmo trecho selecionado até que se chegasse em um que ficasse satisfatório. As alterações foram realizadas em conjunto com seus respectivos *storyboards* preliminares, para que já fosse possível estabelecer o tempo de cada acontecimento. Os *storyboards* tinham em média 7 quadrinhos por página e variaram de 10 a 14 páginas. Fazer as construções de diferentes estruturas para as páginas, contribuiu para que eu tivesse uma noção mais estabelecida do que iria ser apresentado ao leitor, sempre me atentando aos principais aspectos da narrativa para que eu não fugisse do que o autor quis passar com a história original.

Para pensar nos *storyboards*, comecei a organização do tempo e sua construção já imaginando como as páginas seriam vistas impressas, como "páginas abertas" (ex. Figura 5), pois como afirma o autor Will Eisner:

> O leitor (na cultura ocidental) é treinado para ler cada página independentemente, da esquerda para a direita, de cima para baixo [...]. Na prática, porém, essa norma não é absoluta. Frequentemente o espectador dá primeiro uma olhada no último quadrinho. Contudo, o leitor obrigatoriamente acabará voltando ao padrão convencional. (EISNER, 1985, p. 41)

Refletir sobre essa intuição do leitor ver os quadros e as páginas como um todo antes mesmo de começar a leitura, me ajudou muito na formatação das páginas organizando os quadros já sabendo como iria iniciar e terminar cada página.

6.4 Produção

Após toda a etapa de pré-produção, de concepção visual do universo/personagens e construção do *storyboard*, comecei meu processo de produção que dividi em três etapas principais: desenho a lápis das páginas, arte final com tinta nanquim e caneta técnica e ajuste/colorização digital.

A primeira etapa serviu para delimitar os desenhos previamente esquematizados no *storyboard.* O desenho a lápis das páginas foi um dos processos mais demorados, todo feito em folhas A3 (297x420mm) para que após a redução para impressão as pequenas falhas e imperfeições do nanquim não ficassem tão evidentes. Como o roteiro produzido foi para uma *Graphic Novel*[7], então todo o quadrinho foi pensado para o formato americano (170x260mm), o que reduziu as páginas impressas do produto para menos da metade do tamanho que foram desenhadas. Outro ponto importante de destaque desta etapa, foi ela ter sido realizada toda em lápis azul, para facilitar o processo final de ajuste digital, já que o desenho azul pôde ser retirado com mais facilidade no tratamento da imagem, deixando só a arte final.

Realizei a etapa da arte final de todo o produto com caneta bico de pena e caneta técnica para detalhes mais precisos. Após a digitalização das páginas já finalizadas, tratei para tirar últimas imperfeições e começar a colorização.

[7] Histórias em quadrinho mais longas e bem trabalhadas; geralmente não periódicas; com início, meio e fim. Disponível em <https://fourgeeks.com.br/biblioteca-geek/o-que-e-uma-graphic-novel/>

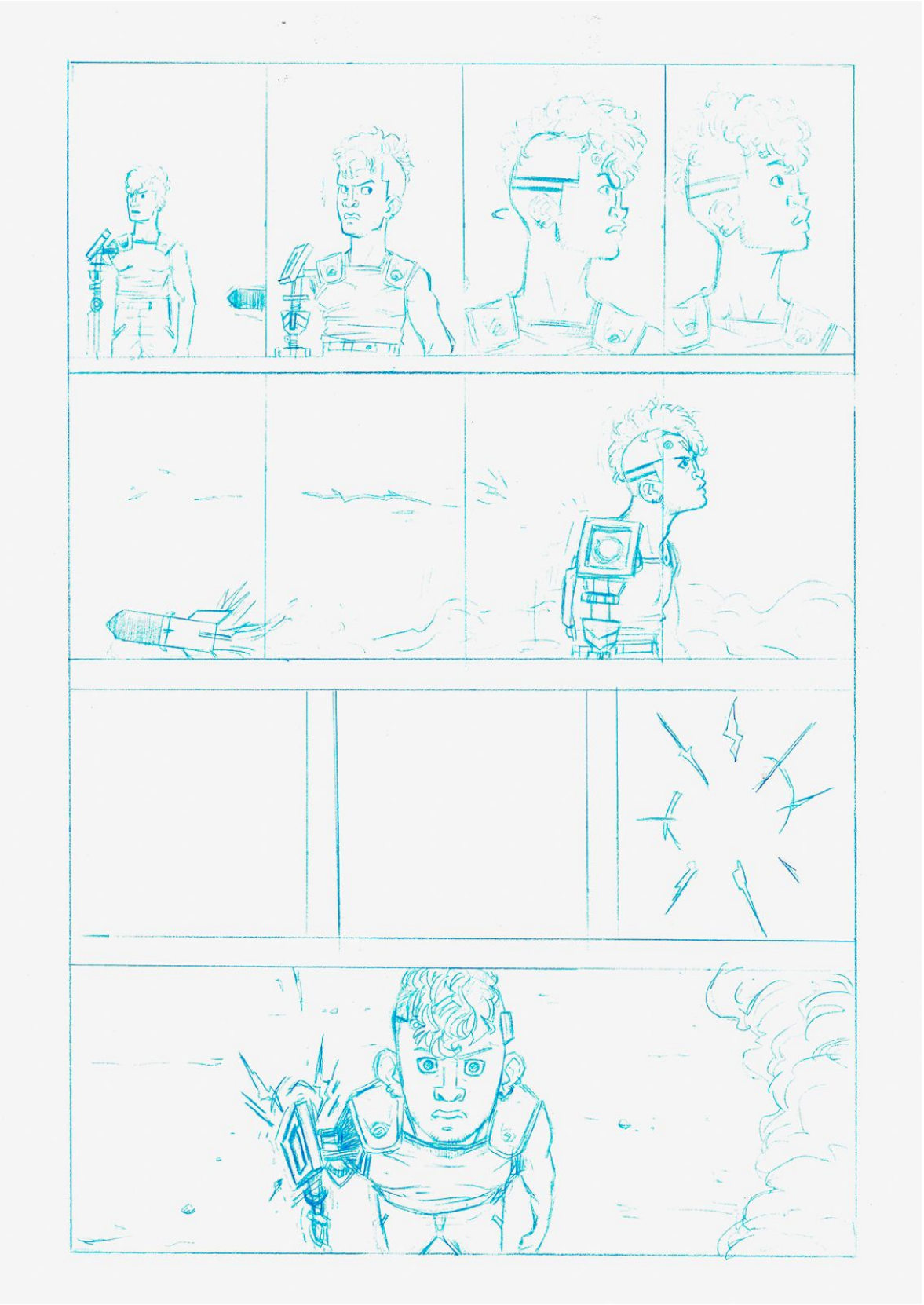


Figura 13 - Página em lápis azul (fonte: autor da pesquisa)

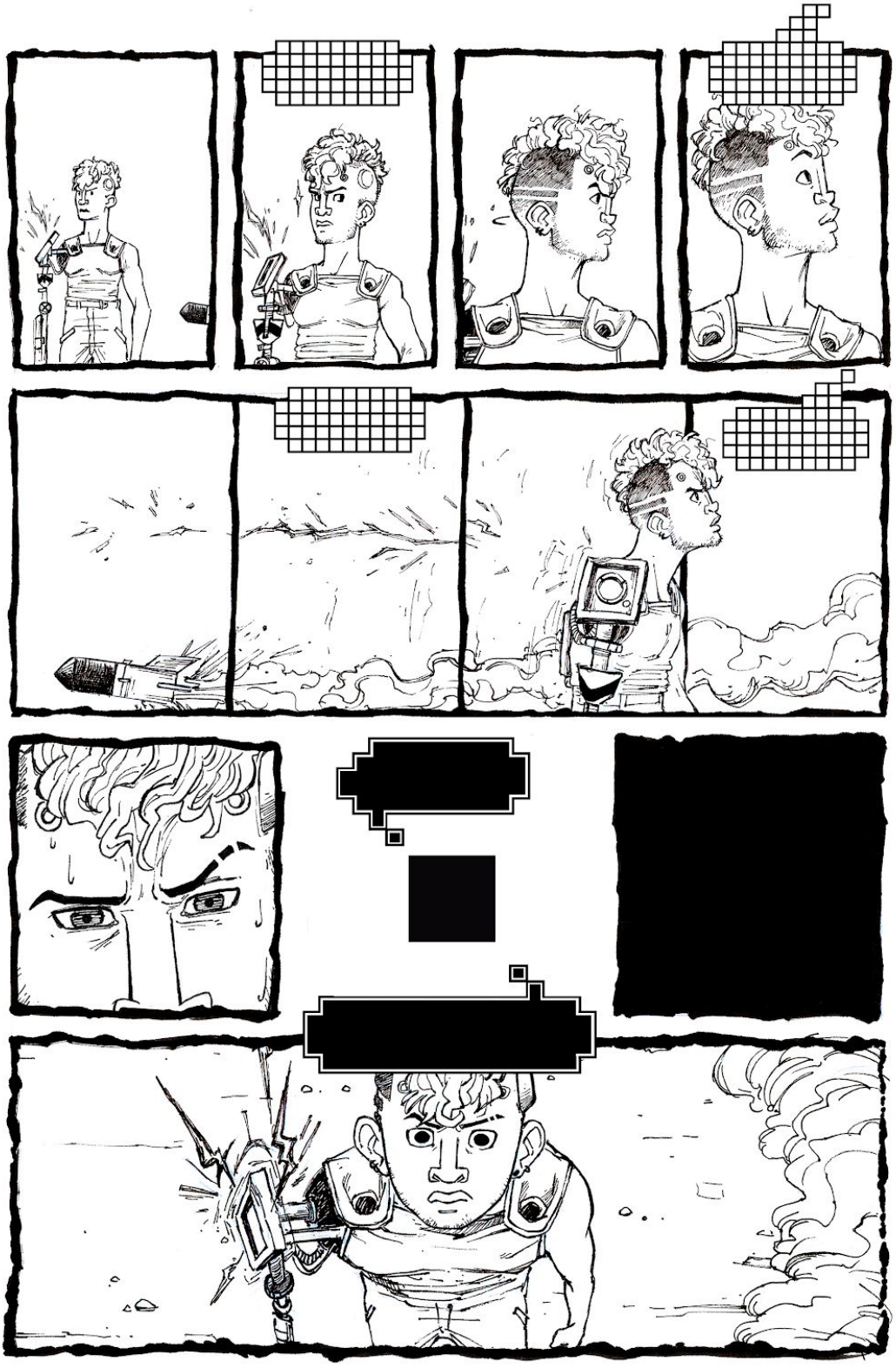


Figura 14 - Página com arte final e tratada digitalmente (fonte: autor da pesquisa)

Figura 15 - Página na versão final (fonte: autor da pesquisa)

7. Considerações finais

As histórias em quadrinhos já estão inseridas na cultura pop mundial, evoluindo constantemente e abordando diversas temáticas. A partir do estudo focado na construção das HQs é possível entender a complexidade por trás das escolhas acerca da forma narrativa desse meio.

O estudo introdutório do trabalho sobre a linguagem das HQs, permitiu concluir como a linguagem é construída a partir de uma série de escolhas do artista. A memória ao todo apresentou métodos para criação de uma história em quadrinhos e de seus personagens, a fim de servirem como base para criação do produto. Para isso, entender sobre os personagens e o roteiro que utilizei como base foi essencial para que eu pudesse produzir sem fugir do que o autor quis passar com a história.

A construção visual de personagem deve ser tratada como uma das prioridades na pré-produção. Por ser através dos personagens que a história é passada, eles se tornam vínculos emocionais do leitor com a história. Assim, foi preciso entender os antecedentes, objetivos, motivações e necessidades de cada personagem, para que se pudesse criar uma identidade visual crível dentro do universo em que estão colocados.

Muitos elementos utilizados nas histórias em quadrinhos são assimilados de forma inconsciente pelos leitores, e somente um estudo aprofundado sobre a linguagem dos quadrinhos e sobre o visual dos personagens pode garantir que se passe uma mensagem com mais clareza e coerência, ou seja, que a história atinja seu objetivo principal.

Sendo assim, esse trabalho serve como uma documentação sobre a linguagem das histórias e quadrinhos, mostrando as principais escolhas relacionadas a produção da linguagem visual de uma HQ.

8. Referências

8.1 Bibliográficas

AMARAL, Adriana. **Cyberpunk e Pós-modernismo**. In: Biblioteca on-line de ciências da comunicação. 2003. Disponível em:
< http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-posmordenismo.html>

COSTA, Matheus de Paula. **Alma, Ferro e Silício - Um roteiro de história em quadrinhos *cyberpunk*.** Trabalho de Graduação (Graduação em Comunicação) - Faculdade de Comunicação, UnB. Brasília, 2018.

DANTON, Gian. **Como escrever Histórias em Quadrinhos.** Virtualbooks, 2000.

EISNER, Will; BORGES, Luís Carlos (ed.). **Quadrinhos e Arte Sequencial.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

GIBSON, William. **NEUROMANCER**. São Paulo: Editora Aleph, 2016.

MCCLOUD, Scott; MIRA DE ASSUNÇÃO, Milton (ed.). **Desvendando Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MCCLOUD, Scott; MIRA DE ASSUNÇÃO, Milton (ed.). **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: M. Books Brasil, 2008.

MENDONÇA, Lederly. **A Espetacular Arte de Desenhar Quadrinhos.** Ceará: Editora Senac, 2010.

OLIVEIRA, Henrique. **Construção de personagem em história em quadrinhos: Criação da personagem Aya, Guerreira Alada.** Produto (Bacharel em comunicação) Faculdade de Comunicação Social da UFJF. Juiz de Fora, 2014.

PEARSON, Carol; MARK, Margaret. **O herói e o fora da lei.** 2 ed. Cultrix, 2003.

PIZZARRO, Mariana Rezende. **Quem Tem Medo do Escuro? A criação da identidade visual para personagens animados.** Trabalho de Graduação (Graduação em Comunicação) - Faculdade de Comunicação, UNB. Brasília, 2015.

8.2 Referências Visuais

AKIRA. Direção: Katsuhiro Otomo. Roteiro: Katsuhiro Otomo. Europa Carat; Penthouse, 1988. (124min)

Alien 3. Direção: David Fincher. Roteiro: Dan O'Bannon; Walter Hill; Ronald Shusett; David Giler; Larry Ferguson. 20th Century Fox, 1992. (114min)

Blade Runner. Direção: Ridley Scott. Roteiro: Hampton Fancher e David Peoples. Warner Brothers, 1991. (117 min)

Ghost in the Shell. Direção: Mamoru Oshii. Roteiro: Kazunori Ito. Production I.G, 1995. (83min)

Matrix. Direção: Lilly Wachowski e Lana Wachowski. Roteiro: Lilly Wachowski e Lana Wachowski. Warner Bros. Pictures, 1999. (136min)