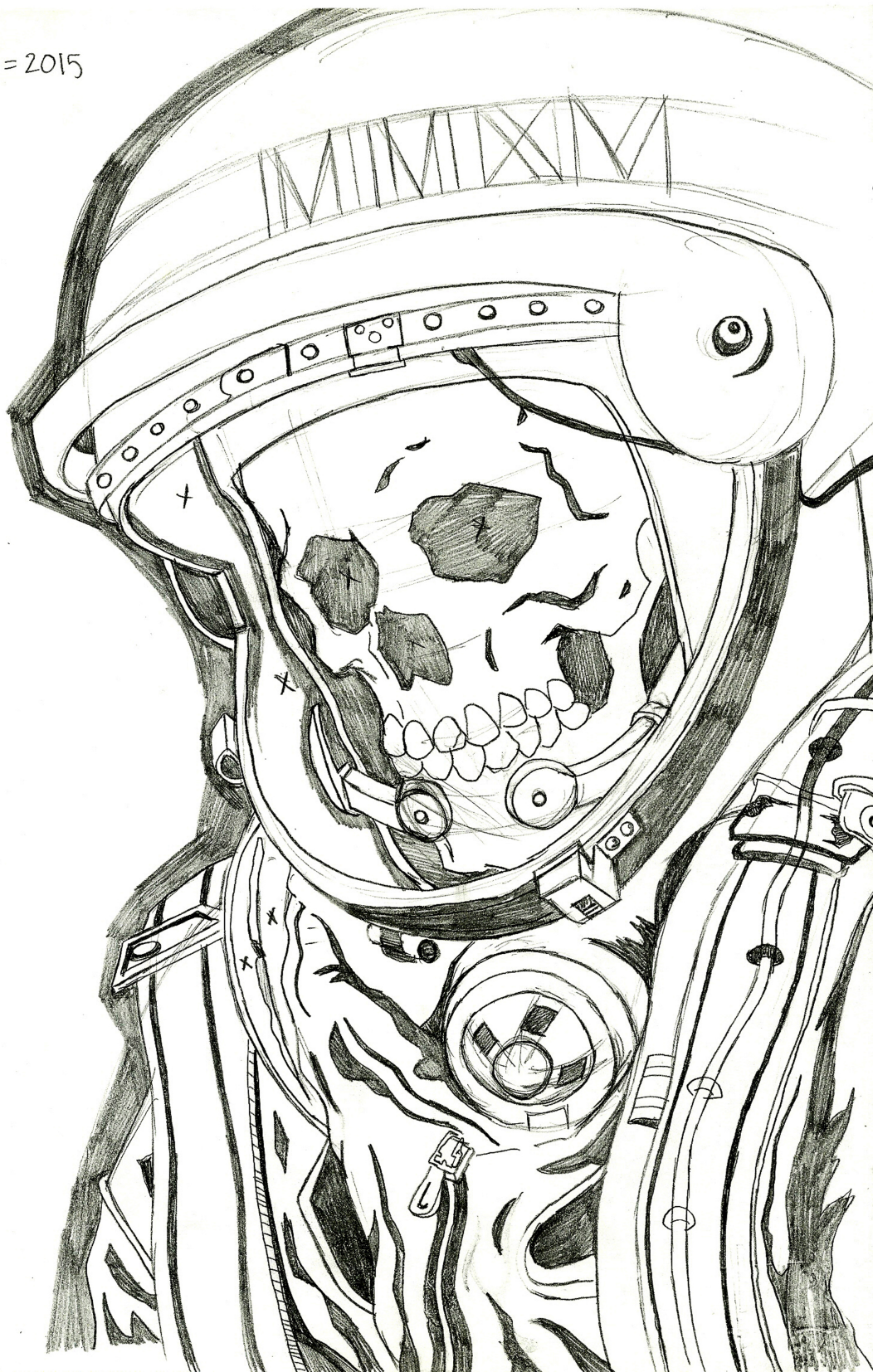


# PROCESSOS EM QUADRINHOS

MMXV = 2015







# PROCESSOS EM QUADRINHOS

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO  
ESCOLA DE BELAS ARTES  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

ALUNO: MARCUS PAULO MARQUES MEDEIROS

PROFESSOR ORIENTADOR: AMIR BRITO CADÔR

2017

## INDÍCE

A ORION ANTES DA ÓRION.....	5
A ORIGEM DO NOME ÓRION.....	6
A REVISTA.....	9
A CAPA.....	9
SPLASH PAGE.....	10
VIRANDO A PÁGINA.....	14
ENQUADRAMENTO.....	19
FRAGMENTO EXPECTATIVAS E CONCLUSÕES.....	22
SARGERTA.....	22
VERSÕES DIFERENTES PARA UM MESMO FATO.....	27
ÚLTIMA PÁGINA.....	31
A REAÇÃO DO LEITOR.....	34
INFLUENCIAS.....	35
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	41



## INTRODUÇÃO A ORION ANTES DA ÓRION.

Entre os primeiros roteiros rabiscados até o momento em que a coloquei à venda no primeiro dia da edição 2015 do Festival Internacional de Quadrinhos, o FIQ, em Belo Horizonte, Órion levou cerca de três anos de trabalho.

Mas, a concepção total da revista levou bem mais tempo. A começar que, antes da Órion (com acento) ouve a Orion (sem acento) e essa foi minha primeira revista solo pra valer.

Em 2013, também durante o FIQ, eu lancei a primeira versão da revista. Havia apenas dezesseis páginas. Uma história maior com oito páginas e duas histórias menores com três páginas (histórias que estavam engavetadas de outras publicações que havia colaborado, mas nunca tinham ido para frente) e mais duas ilustrações de uma página cada.

Ficou simplesmente: horrível. A revista foi feita às pressas, me enrolei com os prazos, não revisei os textos, continha um número muito grande de erros de digitação, as duas histórias menores foram acrescentadas de última hora apenas para fazer volume (detalhe que essas duas histórias foram desenhadas entre 2008 e 2009 o que não condizia com meu trabalho naquele momento, pois já tinha evoluído bastante). E pra fechar com “chave de ouro” meti os pés pelas mãos com a gráfica e paguei uma fortuna por míseras cem cópias.

Apesar de todos os pesares, aquela versão da Orion foi bem-aceita. Com alguns puxões de orelhas bem fortes (e com toda razão), pelo meu desleixo em querer lançar a revista às pressas, ela foi incrivelmente bem-aceita pelo público ali presente, o que me deixou bem animado no fim das contas. Eu consegui vender as cem cópias ao longo dos cinco dias de FIQ.

Então eu me questioneei: por que não tentar de novo? Por mais fraco que tenha ficado o resultado final, senti que havia potencial ali. Se eu mantivesse a mesma linha editorial de quadrinhos de Ficção Científica e Terror, com um trabalho melhor elaborado, com mais calma e respeitando os prazos, eu poderia entregar algo que realmente seja digno de alguém que tem sérias pretensões de trabalhar nesse ramo.

Três anos depois a nova (e definitiva) versão da Órion foi lançada e os resultados vêm sendo muito positivos até aqui.

Porém aconteceu um fato novo durante a produção dessa nova Órion: eu conseguir conciliar uma demanda pessoal com as demandas que surgiam com o curso de Artes Visuais. E o que no início era apenas uma forma de não me fazer perder tempo na construção da revista, se tornou uma oportunidade de olhar meu trabalho de uma forma que eu nunca tinha visto.

Até então eu somente desenhava, publicava e ficava por isso mesmo. Detestava rever meus trabalhos antigos. Achava tudo uma porcaria. O curso de Artes Visuais me fez olhar novamente (e por longos períodos) para meus trabalhos e refletir como eu cheguei até aquele resultado.

No início eu estava muito focado na ideia de quebrar com certas estruturas presentes nos quadrinhos. A ideia de inverter o processo de produção (onde eu desenhava em tamanhos grandes, normalmente um A3 e imprimia em um A4 agora eu desenhava em A4 e imprimia em A3, A2 e até A1) e expandir os meus trabalhos, para literalmente, trabalhos maiores me fascinou bastante. E o foco da minha pesquisa foi totalmente esse.

Com o passar do tempo eu fui me voltando às diferentes formas que podemos pensar uma mesma página de quadrinho, e como isso impactava no trabalho dos artistas envolvidos.

Conforme a pesquisa foi avançando por esse novo caminho, eu sempre comparava com a minha própria produção, como aquilo me influenciava (ou não), então eu notei que o que eu realmente estava interessado não era o produto final em si, mas o caminho percorrido até lá. O que eu estava gostando mesmo é de analisar os processos de como aqueles artistas trabalhavam e como eles me influenciaram.

Nesse exato momento me vejo olhando para a Órion uma vez mais e me perguntando: como cheguei até aqui?



Quando eu comecei a conceber a publicação, tinha dois objetivos bem claros: fazer uma revista em quadrinhos inteiramente minha com tudo (ou praticamente) tudo que seja do meu interesse e que também sirva como um portfólio.

Eu roteirizei, desenhei e editei inteiramente sozinho. Inspirei-me muito em outras publicações que também transitavam entre o terreno do Horror e da Ficção Científica como os quadrinhos da **EC Comics** dos anos 50, a dupla **Creepy** e **Eerie** a partir dos anos 60 e até 80, a inglesa **2000AD**, a francesa **Metal Hurlant** e sua contrapartida americana (e mais famosa) **Heavy Metal** e a linha do selo **Vertigo** pertencente a **DC Comics**.

Eu sabia que a revista seria totalmente em preto e branco.

Quando eu tinha quinze anos, comecei a produzir quadrinhos, e eu tinha a ambição na época de me tornar um desenhista de alguma revista de super-heróis. Com o passar do tempo, conforme meu traço era aperfeiçoado eu notei que eu jamais iria chegar naquele nível, mas, algo no desenho P&B começava a me seduzir. Eu já gostava de Terror e Ficção Científica na época, e um estilo mais escuro casava muito bem com esse tipo de história.

Outro motivo para a revista ser toda em preto e branco é porque seria muito mais barato imprimir uma revista assim.

Eu sempre gostei de trabalhos em alto contraste e rapidamente me vêm a mente artistas como **Frank Miller**, **Mike Mignola** e **Will Eisner** como minhas referências mais fortes, seguidos bem de perto pela dupla argentina **Eduardo Riso** e **Marcelo Frusin** (claramente influenciados pelos três primeiros).

Hugo Pratt com sua arte corrida me mostrou como a narrativa entre os quadros poderia ser de fácil compreensão e bastante objetiva. J.H. Williams III abriu minha cabeça em possibilidades na forma como compor uma página. E Moebius é para mim o maior desenhista das histórias em quadrinhos de todos os tempos, então, sua influência é sempre presente em meu trabalho.

Mas, quadrinhos não são apenas imagens, mas também textos. Vários roteiristas me inspiraram nesse trabalho como Alan Moore, Grant Morrison, Warren Ellis e o próprio Frank Miller.

Ainda não era o bastante para criar esse “mundinho” que seria a Órion. Achava que cabia mais coisa. Muitas delas foram colocadas nas entrelinhas de forma proposital, com o intuito de convidar as pessoas a reler novamente a revista, quem sabe aos poucos irem pescando as referências escondidas.

Mitologias antigas (principalmente a Grega) estão presentes na capa e em praticamente toda a revista. Eu também gosto muito de História e de Astronomia, então existem muitas referências à Corrida Espacial.

Aquele ar bem de filme de baixo orçamento, que eu tantas vezes assistia em minha adolescência, também está lá.

Já fiz isso, algumas vezes, em textos do meu blog (que eu lancei pensando nele como um editorial online já que eu só queria quadrinhos na revista física), porém de forma meio superficial. Várias ideias presentes na Órion já surgiram em outros trabalhos ao longo desses últimos nove ou oito anos de produção.

Meu intuito com esse trabalho é apontar detalhes de como eu (e os artistas que me inspiraram) enxergam e constrói essa forma de arte que tanto amo e defendo. Agora é hora de encarar meu trabalho, um olhar mais aprofundado no trajeto como um todo e não mais em pequenas partes aparentemente independentes.

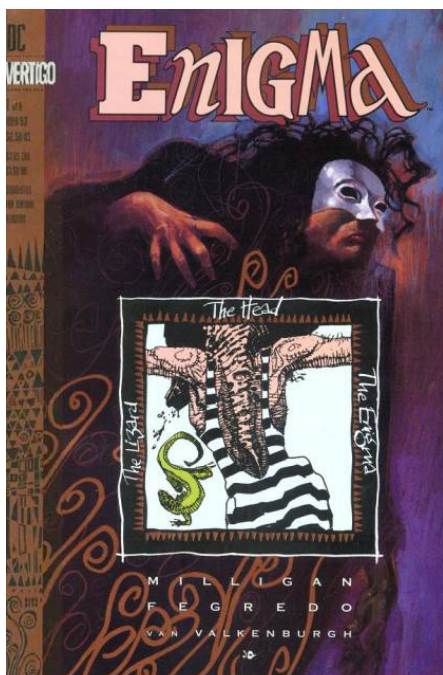
Afinal toda história tem que ter um final. Para que novas apareçam logo em seguida.

## *A ORIGEM DO NOME ÓRION.*

Por muito tempo o projeto da revista se chamou **Enigma**. Ainda nos tempos de ensino médio eu já imaginava ter uma revista em quadrinho solo com esse nome. Francamente, eu não lembro o motivo de ter escolhido esse nome na época. Provavelmente não havia nenhum. Achava um nome sonoro e para mim aquilo já bastava. De-

sisti do nome porque um dia eu descobri que a **DC Comics** através de seu selo **Vertigo** tinha lançado uma revista com o mesmo nome (e de quebra era o nome original do **Charada** um dos inimigos do Batman).

Hoje em dia esse motivo do abandono do nome **Enigma**, não faz tanto sentido. Acabei escolhendo **Órion** como nome final, que é de um dos principais personagens da série Novos Deuses, também da **DC Comics** (além de ter tido uma revista solo que levava o seu nome).



Capas das revistas Enigma nº1, DC Comics, 1993 e Orion nº1, DC Comics, 2000

Eu rebatizei o projeto de **Aeon**. E cheguei a fazer várias artes e roteiros usando esse nome. Inclusive o nome do meu blog é **Aeon Quadrinhos** porque o criei pensando como divulgação da revista poque o criei pensando como divulgação da revista.

Aeon é um período de cerca de 2000 anos, que caracteriza a duração de um determinado ciclo, regido por determinados conceitos mágicos na filosofia thelêmica. O Aeon atual é o de Hórus, iniciado em 1904, também nome de um deus gnóstico. Do Latim, significa “pra sempre”, derivado do Grego αἰών (aión), cujo significado pode ser “período de existência”, “era” ou “força vital”. Platão usava a palavra **Aeon** para denotar o mundo das ideias, que ele concebia como se estivesse “atrás” do mundo perceptível.

O nome veio por influência de um quadrinho chamado **Promethea** de **Alan Moore** e **J. H. Williams III**. Eu comecei a ler bastante sobre ocultismo e assuntos místicos, e queria colocar esses temas na revista, embora eu não soubesse como. Mas eu nunca me aprofundei no tema e quando as histórias estavam sendo feitas, notei que elas em nada remetiam ao nome que havia escolhido como título. **Órion** veio próximo à reta final de produção da primeira versão da revista.

A origem do nome **Órion**, provavelmente remete à Mitologia Grega. **Órion** era filho de Gaia, a Deusa da Terra com Tártaro, e foi um gigante caçador, que inicialmente era opositor, mas com o passar do tempo se tornou amante da Deusa da Caça Ártemis, com quem quase se casou. Fato que nunca agradou ao irmão da Deusa: Apolo.

Existem várias versões de sua morte, porém uma das mais conhecidas é que, Apolo envia um escorpião para matar **Órion**, que ao fugir se jogou no mar, permanecendo apenas com a cabeça de fora. Apolo então, desa-

fia sua irmã a acertar um alvo que se movia a distância (sem que ela soubesse que o alvo era seu marido).

Impecável em sua pontaria Ártemis acerta em cheio **Órion**, que teve seu corpo moribundo levado pelas águas do mar até uma praia. Ao perceber o engano cometido, Ártemis aos prantos, pede a Zeus que coloque **Órion** e o escorpião entre as estrelas: o gigante trajado com um cinto, uma pele de leão, armado de uma espada e de sua clava, acompanhado por seu cão Sírius na constelação do Cão Maior (O nome Sírius ou Sírío também serviu para batizar a estrela mais brilhante do céu e encontra-se justamente entre as constelações do Cão Maior e de Órion), fugindo de seu inimigo escorpião.

Ainda no âmbito mitológico, vale lembrar que na mitologia nórdica, a constelação é denominada Frigga Distaff (Fuso de Friga). Vários intérpretes sugerem que as estrelas que giram no céu à noite, podem ter sido associadas com a roda girando da deusa Frigga. Em diversas passagens ela é representada fiando tecidos ou girando as nuvens.

A constelação de **Órion** é reconhecida em todo o mundo, por incluir estrelas brilhantes e visíveis de ambos os hemisférios graças a sua inconfundível forma de trapézio formada por quatro estrelas que são: Betelgeuse, Rigel, Bellatrix e Saiph. E claro, as estrelas Mintanla, Alnilam e Alnitak que formam o famoso “**Cinturão de Órion**” também conhecido como “As Três Marias” no hemisfério sul. Nesta constelação também se encontra uma das raras nebulosas que podem ser vistas a olho nu, a **Nebulosa de Órion** que é uma região de intensa formação de estrelas.

O caçador que ascendeu as estrelas serviu de inspiração para a NASA iniciar um projeto que foi batizado em sua homenagem. Desde 2014, o projeto **Orion** foi iniciado para desenvolvimento de naves espaciais para seis ou mais tripulantes a fim de reiniciar a exploração espacial e iniciar uma possível colonização do satélite natural da Terra, asteroides e até mesmo do planeta Marte.

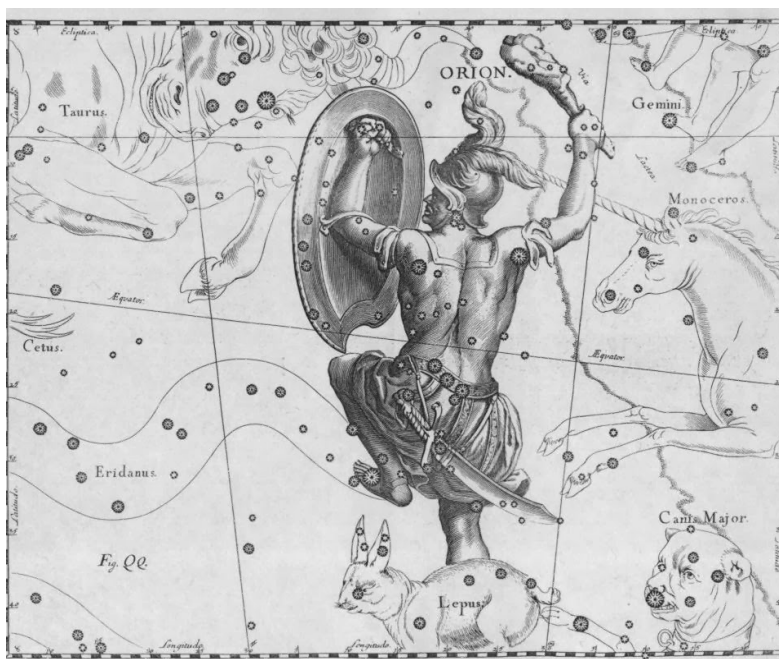


Ilustração da Constelação de Órion



## REVISTA

A maioria dos contadores de história, seja em qual mídia for, costuma pensar em suas histórias a partir do fim. Parece contraditório, mas acredite, é muito mais fácil contar uma história sabendo como ela termina, do que o contrário. As chances de você se perder no meio do caminho são bem grandes. Acontece comigo com bastante frequência.

Outro conselho comum entre roteiristas é o tempo ou espaço que você tem para “fisgar” seu público. Em um filme de longa metragem são trinta minutos. Em um livro são dez páginas. Eu diria que uma história em quadrinho, proporcionalmente, bem menos tempo.

Normalmente os quadrinistas têm apenas a capa da sua revista para convencer um potencial leitor (As editoras levam isso muito a sério, tanto é que em várias delas existe a figura do capista, um ilustrador que está ali apenas com a função de pensar e desenhar a capa) ou no máximo a primeira página.

Quando planejava a Órion eu queria que ela tivesse duas funções: dar vazão a todas as minhas vontades, do que eu gostaria de ler e ver em uma revista em quadrinhos e ao mesmo tempo funcionar como meu portfólio, me apresentando como ilustrador, quadrinista e editor.

### CAPA

Poucas coisas na primeira versão da Órion me deram mais orgulho do que a capa. Gosto muito de capas de histórias em quadrinhos, em geral. A expressão “comprei pela capa” é uma constante para mim. Principalmente as revistas americanas da década de 1950 e 60.

Interessante notar as capas desse período, principalmente as de super-heróis, elas tinham muito texto e informação contidos nas imagens, eram quase resumos de tudo que estava na revista. Em compensação, as revistas de horror e ficção científica, em especial as da editora EC Comics, quase não tinham texto algum (exceto o logo e ocasionalmente uma frase de efeito para chamar a atenção) e a imagem na capa, não necessariamente, tinha a ver com uma história dentro da revista, mas ela apresentava o clima e o tom das histórias nela contidas, e nisso que eu me inspirei para criar as capas da Órion.

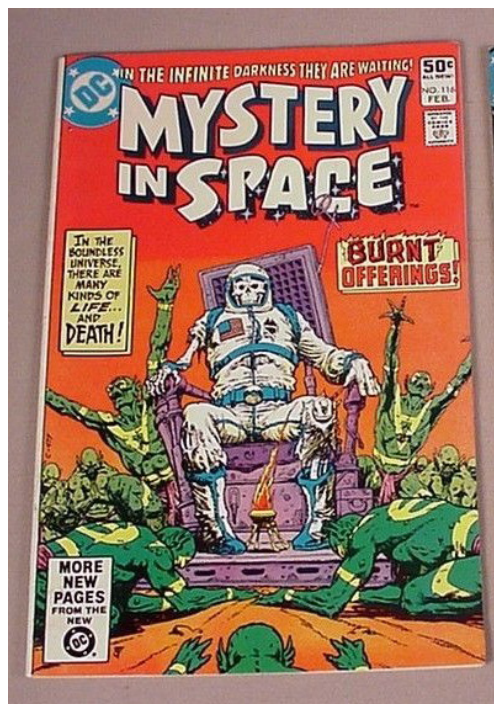
Eu sabia que a revista teria terror e ficção científica, então eu queria uma imagem que ligasse as duas coisas em uma só. A ideia de um astronauta (ficção científica) esqueleto (terror) naquele momento veio de forma natural para mim (puxando pela memória que, provavelmente essa minha ideia veio de um fragmento da apresentação de um jogo chamado R-Type Collection, para o vídeo-game Playstation, onde aparecia o corpo de um astronauta morto preso numa cabine de voo flutuando pelo espaço). Estava fazendo uma ilustração para mim, como se fosse outra qualquer (tanto que muita coisa do uniforme eu inventei) e quando terminei achei o resultado final muito bom e que daria uma boa capa.

A capa se resume a apenas ilustração e o logo da revista. Eu queria que as pessoas batessem o olho na revista e já entendesse do que se tratava e fosse encarada de volta por aquela figura misteriosa. O mais simples e direto possível. Apesar de reconhecer o valor, hoje em dia essa ilustração me incomoda um pouco. Acho que foi um desenho simples demais e não caberia em uma capa (e não coube como vamos ver um pouco mais a frente).

Na época eu achava que era algo bem diferente, mas eu estava enganado. Muita gente no próprio FIQ me perguntou se não era uma referência ao episódio Silence in the Library da série britânica Doctor Who. Apesar de gostar de ficção científica nunca fui muito fã de Doctor Who, e só assistir ao episódio depois que a revista já tinha sido publicada, mas nada tem a ver com o conteúdo da Órion, apenas são visivelmente parecidas (Doctor Who é uma série com muitos fãs no Brasil a associação para muitas pessoas foi instantânea).

Procurando pelo episódio da série, me deparei que a imagem de astronautas esqueléticos é bem comum, principalmente em ilustrações, adesivos e camisetas. Talvez o que chegasse mais perto do que é a Órion era a capa de uma revista chamada Mystery in Space #11 de fevereiro de 1981.

A capa recebeu tantos elogios que eu a mantive na segunda versão da revista, agora como uma ilustração interna para fechar a revista. Então chegava o momento de criar uma nova capa, dessa vez de forma mais consciente porque manter o espírito da antiga e ao mesmo tempo apresenta algo novo.



Mystery in Space nº 11, DC Comics, 1981

Algumas versões foram descartadas no caminho, duas em especial valem a pena citar: uma seria o astronauta caveira boiando no espaço (até como uma referência à apresentação do R-Type) e outra seria a ilustração da família robótica que entrou na revista como uma das duas ilustrações no final da revista. A primeira ideia eu nunca cheguei a um resultado que me agradece por completo. A segunda eu descartei como capa, pois já estava muito em cima da hora da época de publicação e eu não queria perder mais tempo.

Nesse período eu pesquisava muitas imagens de astronautas e acabei vendo muita coisa sobre cosmonautas, a versão russa soviética dos astronautas. A capa da última versão da Órion é totalmente baseada em uma foto do herói soviético Yuri Gagarin. Foi até um trabalho bem tranquilo, pois na foto ele já estava numa posição interessante, eu apenas o desenhei baseado na referência e substituí seu rosto por uma caveira.

Se, na primeira versão a caveira e logo, estão de forma centralizada na imagem achei interessante virar o astronauta de lado, posicionando-o mais ao canto inferior direito da capa e criar um equilíbrio com o logo, que agora está no canto superior esquerdo e o fundo preto uma ideia de espaço vazio. Uma forma de apresentar a Órion para dois públicos: repetir o efeito da primeira capa para um público que não leu a primeira edição, e o que conheceu a versão de 2013 vai encontrar uma nova revista, melhor trabalhada, mas ainda no mesmo estilo da primeira.

## ***SPLASH PAGE.***

Splash pages são geralmente as primeiras páginas (mas não é incomum posicioná-las quase sempre entre as páginas dois ou três, normalmente fazendo parte de um gancho maior. Na Órion eu usei as três maneiras) de uma história quase sempre com poucos quadros incorporando título, logotipo (se houver), créditos e outras informações do tipo.

Entre as décadas de 1960 e 1970 os quadrinhos norte-americanos passaram a usá-las amplamente. Nessa época as revistas americanas tinham mais de uma história então, as splash pages eram usadas como uma segunda capa sinalizando ao leitor que ele está em uma nova história. O termo splash page é frequentemente usado de maneira errada quando um roteirista quer na verdade um quadro de página inteira.

O primeiro artista a notar a importância da página de abertura, não à toa, foi o americano Will Eisner, em especial nas revistas do Spirit, que ele escrevia e desenhava quase vinte anos de sua popularização nos EUA. Eisner ficou tão conhecido por suas páginas de abertura que elas praticamente viraram sua assinatura.



## QUEM MATOU COX ROBIN?



WE/TS 8/1946|SPT 8-2



11

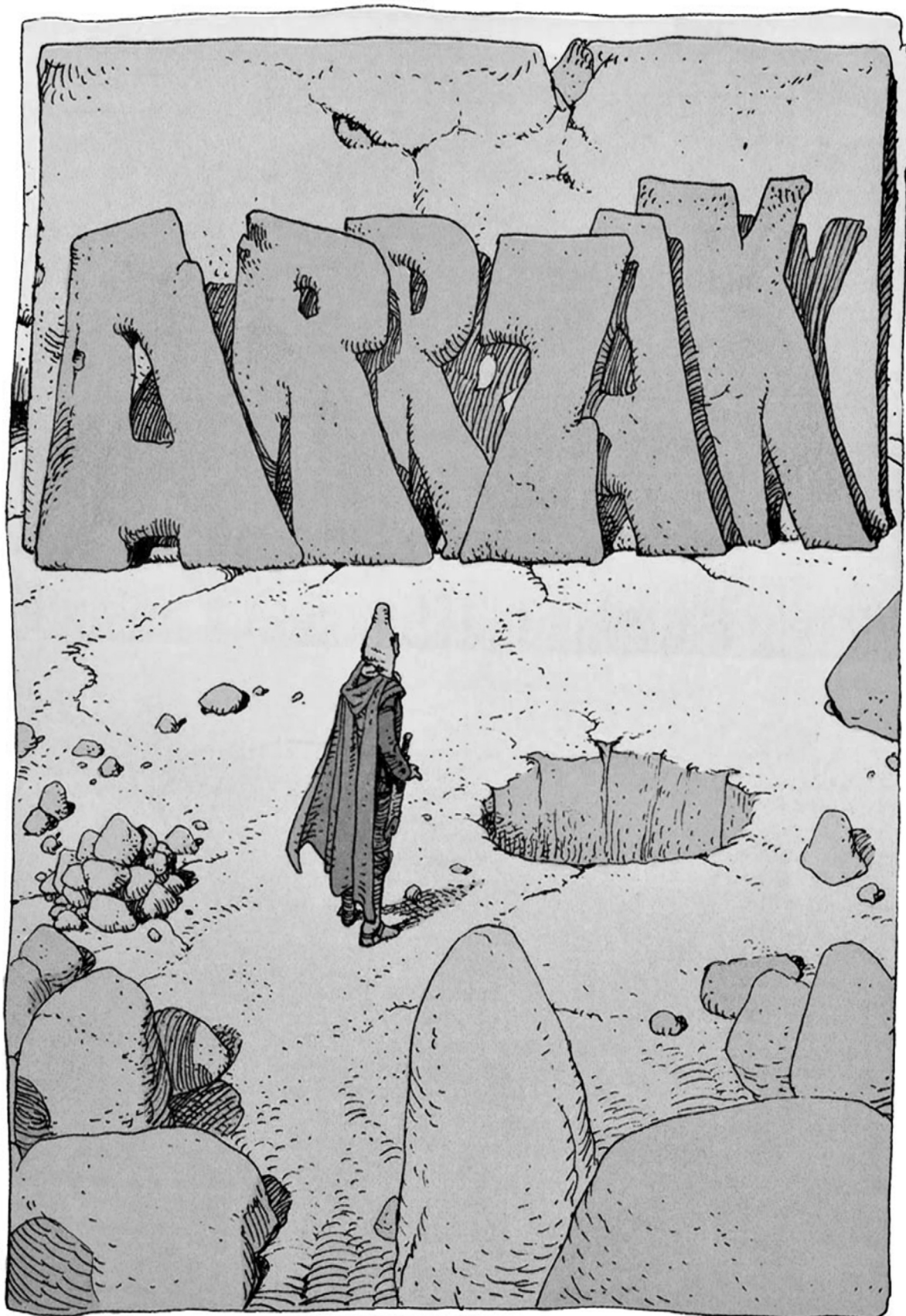


A história “Quem Matou Cox Robin?” publicada no Brasil em The Spirit #8 pela editora Abril é um bom exemplo de como a splash page pode ser usada para instigar o leitor. Uma clássica história de crime em quarto fechado: um crime (normalmente um assassinato) acontece de forma misteriosa em um local onde só poderia estar presente a vítima e mais ninguém, formula muito usada por Arthur Conan Doyle para escrever as histórias de seu personagem mais famoso: Sherlock Holmes (inclusive esse quadrinho é uma clara homenagem, já que Spirit usa de raciocínio lógico para resolver o crime tal qual o detetive inglês faz em suas histórias. Inclusive o citando em determinado ponto da história).

Nessa primeira página temos um resumo de toda a história, inclusive Eisner deixa um lembrete logo de cara reforçando que os elementos apresentados na foto vão aparecer ao longo da história e somente no final farão sentido. O logo da revista no letreiro do hotel (sempre de forma estilizada para cada história como era costume de Eisner), a assinatura do artista se unem a primeira cena propriamente dita da narrativa, apresentando os dois personagens principais que vão interagir do começo ao fim, já no ambiente onde tudo acontece.

Outro artista que valorizava muito a primeira página de suas histórias era o desenhista francês Jean Giraud, mais conhecido como Moebius, principalmente em sua série de quadrinhos silenciosos Arzach. O mundo onde as histórias se passa é bem incomum, então a primeira página se fazia necessária para já começar a habituar o leitor, diferente do caso apresentado do Spirit. Mesmo que não tivesse a splash page, seria possível nos ambientarmos na história do primeiro exemplo de forma mais fácil, pois se passa em um ambiente com elementos bem comuns a nós. No caso do Arzach, a história começasse sem esse tipo introdução provavelmente o leitor se sentiria jogado num lugar onde praticamente nada é familiar, matando assim a história.

Sempre tive a impressão que Moebius produzia as histórias de Arzach sem um objetivo muito claro. Ele até podia ter uma história na cabeça com começo, meio e fim, mas eu tenho para mim, que, o que interessava a ele era mostrar aquele mundo. Não à toa, a história começa com uma ilustração de página inteira, e quadros em toda história são bem grandes, com o intuito de valorizar sua arte. Mais interessante do que a história contada era, apresentar esse mundo diferente para o leitor, até por isso as narrativas do personagem são mudas em sua maioria, para que o leitor gaste mais tempo compreendendo esse ambiente de forma visual.



Arzach, Nemo, 2011

Eu, durante a minha vida toda, li muito quadrinho norte-americano e tenho em Moebius meu desenhista favorito, portanto, absorvi bastante essa ideia que a primeira página deve ser algo para instigar o leitor. Essa preocupação se encontra nas três histórias da revista.

A Deriva abre com uma página e três quadros interligados em uma figura contínua a fim de mostrar duas coisas: o tempo passando e a escala do problema: estar à deriva em um infinito silencioso pedindo por ajuda.

Como o espaço é um ambiente estático os planetas presentes na página servem para mostrar esse movimento tanto que o maior deles aparece em dois quadros justamente para dar essa ideia de continuidade junto ao texto, que se repete ao longo da página para mostrar que eles estão fazendo aquilo há algum tempo.

Os pontos brancos ao fundo estão lá para representar estrelas distantes. Hoje, avaliando a página, provavelmente a faria sem elas. O fundo preto chapado aumentaria ainda mais a ideia de estar mandando uma mensagem em vão em um lugar vazio e longe de casa.

O último quadro, propositalmente, destoa dos outros dois. É o único onde não vemos nenhum corpo celeste (justamente para reforçar, a ideia de solidão) vislumbramos a silhueta de algo incomum das apresentadas até o momento. Fica assim o gancho para a próxima página quando nos aproximamos daquele estranho objeto e vemos que na verdade se trata de uma nave danificada. Somos apresentados ao título.

## ***VIRANDO A PÁGINA.***

Existe uma máxima entre a maioria dos quadrinistas que, o ato de virar página, é a coisa mais importante de uma história em quadrinhos e o que torna essa arte única. É no final de cada página no decorrer da narrativa que os autores deixam os chamados ganchos para prender o leitor seja criando suspense ou expectativa.

Assim como a conexão mental entre um quadro e outro proporcionado pelas sarjetas, o virar de página numa revista é uma característica constante dos quadrinhos. Outras mídias podem até usar desses recursos, mas somente os quadrinhos os usam o tempo todo.

Neil Gaiman durante o painel que participou na Feira Literária Internacional de Paraty (Flip) em 2008, quando perguntado sobre Sandman disse que, na época que escrevia a série, ficava ligando constantemente para os editores da revista em quais páginas entraria publicidade na revista, pois ali ele saberia que não deveria criar nenhum tipo de expectativa pois ela seria quebrada ao virar a página e dar de cara com algum anúncio qual-quer.

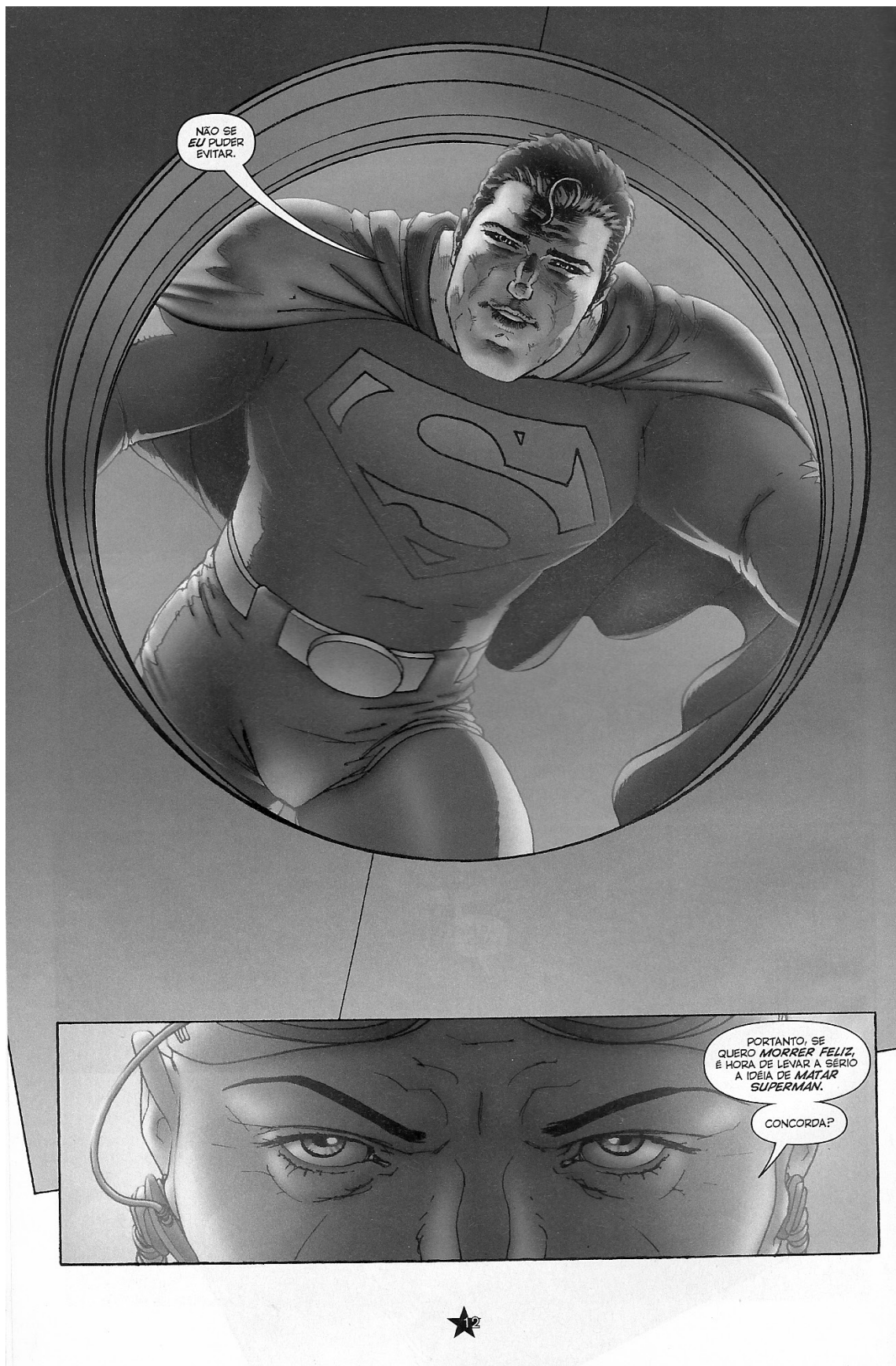
James Robinson, roteirista da série Starman, em entrevista para a já extinta revista Wizard disse o seguinte sobre o seu processo de escrita: “Tento colocar minhas cenas de impacto na esquerda, pois quero que o leitor vire a página e seja surpreendido.”





Grandes Astros Superman nº 1, Pannini 2007





Grandes Astros Superman nº 1, Pannini 2007

Por isso que, em minha opinião, é tão desconfortável ler quadrinhos em meio digitais (excluindo as obras que foram pensadas para serem lidas dessa forma). Eu imagino que meu leitor vai estar com a revista em mãos na sua frente e mesmo que ele esteja focado em uma das páginas ele tem a noção espacial da revista aberta.

Em tablets e celulares, muitas vezes você vê uma página por vez da história. É como se eu virasse de página, toda página. Os ganchos originais perdem força, já que você está fazendo isso toda hora. Virar a página numa história em quadrinhos seria o mesmo que a música alta durante uma cena importante de um filme. É o momento que o quadrinista fisga a atenção do leitor. Quando se coloca em um meio digital uma história em quadrinhos, que foi pensado para ser lido em meio físico é como se você assistisse a um filme que, a cada dois minutos, a música aumentasse para uma grande revelação. Mesmo quando você não tem nada para revelar nesse momento.

O ato de virar a página também está intimamente ligado com a narrativa da história, e o tipo de expectativa que você quer criar no seu leitor. Histórias mais curtas (como as da Órion) tendem a ter mais ganchos a cada final de página enquanto histórias mais longas costumam dosar melhor esse tipo de recurso a fim de prender o expectador por mais tempo.

Manter o ritmo das histórias sempre foi uma grande preocupação para mim. No início desse trabalho comentei que me inspirei em revistas como Heavy Metal, 2000 AD, Creepy, Tales From The Crypt além de publicações independentes brasileiras como Monstros, Mirabilia e Mystérion do roteirista mineiro Wellington Srbek em colaboração com diversos artistas. Todas essas revistas têm como características comum o fato de terem várias histórias curtas.

Sempre li que a melhor forma de você dominar a arte dos quadrinhos era fazendo histórias curtas. Vários grandes quadrinistas começaram suas carreiras desse modo (muito deles nas revistas que acabo de citar, principalmente as inglesas). Fazer histórias curtas te ajuda aprender e compreender melhor o ritmo da história e a narrativa dos quadrinhos. Temos a impressão que uma história grande, com muitas páginas, é uma história melhor. Não, não é. Uma história com muitas páginas para alguém que acabou de começar não significa que ele fará uma história melhor, mas na maioria dos casos que ele vai enrolar e encher linguiça por mais páginas.

Um caso que particularmente me incomodou foi quando estava lendo pela primeira vez A Balada do Mar Salgado história de estreia do Corto Maltese, a mais célebre criação do quadrinista italiano Hugo Pratt. Uma graphic novel de cerca de 160 páginas de quadrinhos contínuos sem nenhuma pausa até o final. Foi simplesmente um terror chega ao final da história, que por mais bem desenhada e interessante que fosse, não dava tempo para o leitor respirar (embora em alguns momentos era possível notar que a história “desacelerava” o que poderia ser interpretado como uma pequena pausa, mas não é a mesma coisa, pois a ideia de narrativa contínua se mantinha).

Acho curioso eu ter tido esse tipo de desconforto ao ler um quadrinho do Hugo Pratt um ilustrador conhecido pelo seu traço feito de maneira apressada, porém de fácil assimilação.

E essa foi uma crítica que o próprio Pratt deve ter recebido na época, já que nas histórias seguintes do Corto Maltese nenhuma delas foi tão grande em duração de páginas como “A Balada do Mar Salgado” e todas passaram a contar com pequenos capítulos. É muito mais agradável de ser ler dessa forma.

Outra coisa que eu tinha em mente é que eu não queria entregar uma história sem final. Eu até aceitaria fazer uma história com final em aberto (deixando o leitor interpretar o que quisesse do desfecho ou deixando a possibilidade para uma continuação daquela história no futuro), mas não queria deixar meu leitor sem nada, como se estivesse lendo uma história incompleta. Não só desagradar leitores como também futuros editores que talvez venham a trabalhar comigo já que a Órion também foi feita com a finalidade de ser um portfólio.

Outro motivo para querer uma história com final, é que a Órion é uma edição independente. Não saberia quando teria dinheiro para outra edição (se é que um dia teria outra edição). Ao contrário do que acontece com os títulos com grandes orçamentos, que utilizam uma estrutura de histórias que no mundo dos quadrinhos se apelidou de arcos, mas também pode ser chamado de saga, eventos ou temporada entre outros nomes, podendo acontecer em um título com periodicidade contínua ou nas chamadas minisséries ou maxiséries com final pré-determinado.

Os arcos consistem em uma única grande história contada em várias edições (em alguns casos até em diferentes títulos ao mesmo tempo) e a última página da revista é o último grande gancho da história onde o final é deixado em aberto, para justamente aguçar o leitor a comprar a edição seguinte.

Essa não é uma prática nova. Os quadrinhos em jornais, em especial as histórias de aventuras, usavam desse artifício para manter os leitores sempre interessados. Quando as histórias passaram para revistas essa prática caiu um pouco em desuso até ser retomada na década de 1960, mas ganhou força principalmente em publicações da Marvel Comics, porém só a partir dos anos 80 que ela se tornou um padrão entre as publicações americanas e assim tem sido até hoje, o que gera a famosa reclamação que algumas pessoas têm com esse tipo de publicação, que as histórias de super-heróis nunca tem fim, já que hoje em dia é comum os arcos deixarem pontas soltas que só serão resolvidas no próximo arco e o ciclo se inicia novamente.

Essa estrutura de arcos também é comum em outros mercados, principalmente no japonês e no britânico, com característica que as revistas nesses países têm o costume de serem publicadas semanalmente (nos EUA a periodicidade da maioria dos títulos é mensal), porém de forma menos cansativa, já que a maioria das revistas é mix oferecendo uma variedade maior de histórias. Dificilmente uma revista não terá ao menos um arco sendo iniciado, ao contrário das revistas americanas com suas histórias únicas.

Aliás, vale aqui deixar uma impressão minha, que essa estrutura de arcos nos quadrinhos norte-americanos teve uma mudança em sua estrutura principalmente nos últimos dez anos por conta da influência vinda das atuais séries de televisão. Assim como os arcos das revistas, as séries de TV são divididas em temporadas que por sua vez são divididas em episódios que se assistidos em sequência, contam uma história maior.

Nos quadrinhos americanos dos anos 80 e 90 não era raro de ler algumas partes centrais de um arco e a história acabar do nada. Isso quando a história já não começa em um clímax anterior, sem nenhum tipo de explicação. Claro que sabíamos que teria uma nova parte da história no mês seguinte, mas a sensação que aquela parte ficou sem um final era constante e relativamente incômoda. A mesma impressão que se tem quando se assiste a adaptação para os cinemas de A Sociedade do Anel da trilogia O Senhor dos Anéis ou a O Império Contra-Ataca da saga Star Wars: Como assim acabou o filme?

Hoje em dia mesmo que ela seja uma edição que conte o meio do arco você terá um final. A estrutura de começo, meio, fim (ou apresentação, desenvolvimento e conclusão como os livros de roteiros gostam de dizer) é bem mais claro e o ritmo da história tende a ser mais acelerado sem se arrastar tanto por tantas edições. Bons exemplos de quadrinhos que deixam claro essa influência são Escalpo do selo Vertigo e Frequência Global da extinta WILDSTORM (que chegou até ter um episódio piloto gravado para uma série televisiva, porém o projeto não foi para frente).



## ENQUADRAMENTO

Anteriormente comentei que alguns artistas transformaram suas splash pages em suas assinaturas. Outros artistas também fizeram o mesmo, mas não na primeira página. Um deles não só transformou um tipo de página como sua marca registrada, mas como sinônimo de um determinado gênero nos quadrinhos. Me refiro ao desenhista norte-americano Jack Kirby e suas páginas com quatro quadros, que ele usava a qualquer momento da história.

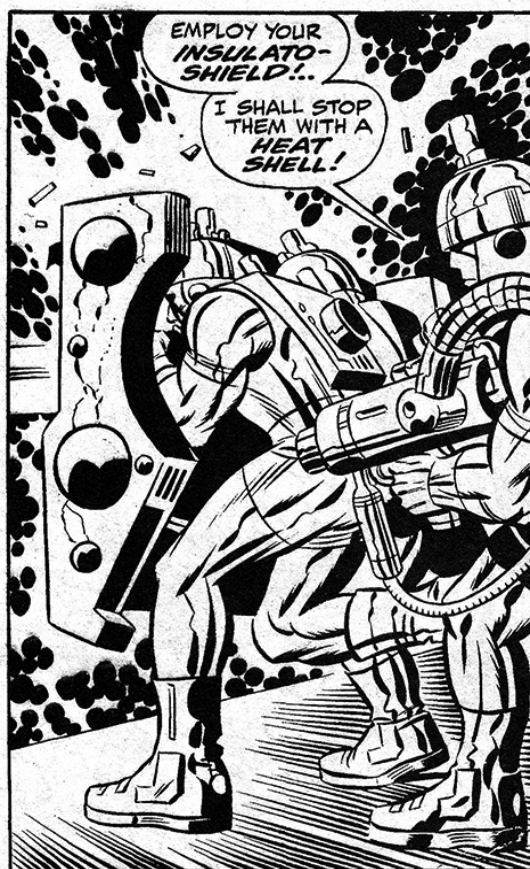
Curiosamente Jack Kirby fazia essas páginas como forma de poupar tempo, pois ele trabalhava em mais de uma revista ao mesmo tempo (além de acumular praticamente toda a função gráfica e visual delas, não apenas as desenhando) mal sabia ele que isso daria um dinamismo nas histórias nunca antes visto nos quadrinhos até então.

A baixa quantidade de quadros por página permitia que os painéis fossem maiores do que de costume, o que valoriza o seu traço dinâmico, e o permitia fazer um enquadramento mais próximo dos personagens. Até então, na maioria dos quadrinhos a ação era apresentada quase como no teatro. Você apenas a assistia à distância. Kirby aproxima o leitor dando a sensação de estar dentro da ação.

O impacto que Kirby teve para a indústria de quadrinhos, o já citado J.H Williams III foi o mesmo para o meu trabalho pessoal. A primeira vez que a série foi publicada no Brasil foi no ano de 2007 na revista Pixel Magazine #4. Fui atrás da série porque sou muito fã do roteirista inglês Alan Moore (e essa para mim é sua melhor obra), mas o que me cativou mesmo foi a arte e a forma como cada página era diagramada de força criativa.

Apesar da série continuar inacabada no Brasil (apenas 13 das 32 partes foram publicadas em português até o atual momento) cada edição é visualmente pensada independente da outra. O uso de uma diagramação nas páginas de formas incomuns se torna a marca registrada da série, com suas páginas duplas e frisos que sugerem composições de mosaicos ou vitrais.

O maior ensinamento que tirei desses trabalhos, é que, eu posso quebrar a estrutura da página de quadrinhos, como por exemplo Promethea #32, última edição da série nos EUA onde a revista era na verdade um pôster que destacava da capa. Os dois lados do pôster eram as duas metades da história, e a certa distância passa a impressão que na verdade se trata de uma única ilustração. Observando de perto nota-se que a ilustração maior é formada de várias ilustrações menores, que são a narrativa da história podendo ler em qualquer direção ou sentido. Não existe começo nem fim. E o ciclo (da história e da série com o todo) se fecha.





A história Nuke que fecha a Órion é como se fosse uma junção de todos os exemplos citados. Temos a introdução mais longa da revista. Minha ideia era apresentar todos os elementos que compunham a história logo nas três primeiras páginas. Na primeira página, closes em partes que compõem o personagem, inicialmente para instigar o leitor a pensar o que é aquele ser focando nas partes mais incomuns de sua anatomia: as mãos com apenas três dedos, os pés arredondados em forma de barril e a cabeça achatada.

Observando a página, enquanto eu escrevo esse texto, diria que se fosse para produzi-la novamente reorganizaria a posição dos quadros. O quadro que mostra o close na picareta fica meio perdido em relação aos demais, sendo o primeiro. Eu o colocaria no último quadro, pois casaria melhor com o texto contido nele e seria um gancho melhor pra virada de página.

Voltando a sequência de páginas, na segunda parte é a primeira vez que visualizamos o personagem melhor, mesmo que não seja de corpo inteiro. Assim como na página anterior o primeiro quadro é escuro, e vemos o personagem de costa e de frente para uma porta. O segundo é mais claro, e a porta está aberta para mostrar que o personagem muda de ambiente e onde temos o primeiro vislumbre do mundo exterior. Só no último quadro, já do lado de fora, vemos o personagem principal de frente, porém na mesma posição que se encontra desde o primeiro quadro e com os traços mais grossos que o habitual.

E na terceira página somos apresentados ao nome da história, vemos onde o personagem estava antes (a cúpula) e onde o personagem está agora. É o único momento em toda a revista, que uma história tem um quadro que ocupa uma página inteira, pois queria criar uma imagem impactante, mostrando todo o ambiente de uma só vez em contrapartida às duas páginas anteriores.

Assim como em Vermes, o layout das primeiras páginas ajuda a criar o ritmo de todo o restante da história. A estrutura da primeira página é a mesma da última, a segunda e quarta página com a penúltima e por aí vai.

Apesar de admirar muito o trabalho realizado em Promethea eu faço uma autocrítica, pois não consegui ainda demonstrar essa influência em meu trabalho. E todos os artistas que eu citei nessa pesquisa ficaram conhecidos justamente por quebrar esses limites da página e eu os admiro por isso.

Toda a Órion (e outras histórias minhas) foram feitas usando três modelos de páginas básicas. Esses modelos foram confeccionados para me poupar tempo na produção e não ter que medir as marcações toda vez que eu comesse uma nova página. Mas o que eu ganho em tempo eu acho que perco em possibilidades que os quadrinhos me possibilitam e eu sempre busco com essa pesquisa e com meus trabalhos potencializar aquilo que só uma revista em quadrinhos pode oferecer ao leitor. E sinto que até o momento somente arranhei essa superfície.

O que é pode ser bem excitante. Ainda tenho muitas possibilidades para explorar.

## FRAGMENTO, EXPECTATIVAS E CONCLUSÕES.

O ser humano está sempre fazendo conclusões. Entendemos o mundo como um todo através das experiências que nossos sentidos nos proporcionam. Mas, por mais experiente que uma pessoa possa ser é quase impossível que ela tenha uma compreensão total do mundo durante sua existência. Nossa percepção de realidade é baseada em meros fragmentos, afinal em um mundo “incompleto” somos obrigados a contar com esse tipo de dedução para sobreviver e nos relacionar com as pessoas.

As conclusões podem assumir formas simples ou complexas. Algumas formas de conclusão acontecem automaticamente sem muito esforço, outras são invenções criadas deliberadamente para produzir suspense ou por pura provocação. O cinema e a televisão (principalmente obras de Terror e Ação) e até mesmo a música e o teatro se beneficiam desse aspecto humano vez ou outra. Porém se existe um meio de comunicação que usa da conclusão o tempo todo, esse meio são os Quadrinhos.

### SARJETA

O quadrinista e pesquisador norte-americano Scott McCloud defende em sua obra *Desvendando os Quadrinhos*, que a parte mais importante das histórias em quadrinhos é a sarjeta, o espaço entre um quadro e outro. É na sarjeta que a imaginação humana conecta as duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia. Você não vê nada entre os dois quadros. Mas a sua experiência te leva a concluir que alguma coisa aconteceu ali.

Os quadros de uma “história em quadrinhos” são fragmentos do tempo e espaço oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados. Mas a conclusão permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada. Soltos no espaço, fora de contexto narrativo um quadro se trata apenas de um fragmento, possibilitando interpretações que fogem a intencionalidade do autor.

Não atoa muita gente gosta de definir as histórias em quadrinhos como “um cinema que acontece em nossa cabeça”. Os autores o estimulam visualmente, mas são os leitores através de sua imaginação que dão vida e movimento àquelas sequências.

O cinema instiga esse tipo de inteiração da plateia para efeitos ocasionais, como visto na clássica cena do chuveiro do filme *Psicose* de 1960 dirigido por Alfred Hitchcock. Vemos a mulher indefesa tomando banho, a silhueta de uma pessoa erguendo uma faca, gritos, movimentos com as mãos e algo escorrendo pelo ralo. Mas em momentos algum nos vemos a mulher tomando a facada literalmente (e como se trata de um filme preto e branco nem mesmo sabemos se o que escorreu pelo ralo é sangue mesmo), mas através desses fragmentos de ações que a cena nos apresenta somos estimulados a concluir que acabamos de testemunhar um assassinato.

Em uma história em quadrinho esse efeito acontece o tempo todo. Um estímulo que cria uma intimidade, provavelmente, só superada pela palavra escrita. Uma espécie de contrato assinado entre criador e leitor. O modo como cada criador vai determinar os termos desse contrato que vão recompensar seu leitor diferem de inúmeras maneiras.

Frank Miller é uma das minhas maiores influências, pois ele entende como poucos como usar esse tipo de efeito, tão corriqueiro nos quadrinhos, para potencializar momentos chaves de suas histórias, como o visto na primeira edição de *Batman: O Cavaleiro das Trevas* quando Bruce Wayne relembra a morte dos pais.

Vamos analisar essa sequência um pouco mais de perto.









17

Batman: O Cavaleiro das Trevas nº1, Abril, 1997





18

Com exceção da televisão ligada no início e no fim, não há representação de som algum. Mas ela não é silenciosa. Esse tipo de sequência contribuem para a cumplicidade com o leitor, podendo montar mentalmente a cena usando apenas a observação direta. Mais uma vez são nossas conclusões funcionando automaticamente.

A composição das páginas é bem tradicional, o que torna nossa interpretação bem mais fácil e quase automática, de outra maneira, conforme a conclusão entre os quadros, vai ficando mais intensa, a interpretação do leitor se torna muito mais flexível e o autor pode perder o controle da narrativa (ou leitor se perde nela). Mostrando as ações em pequenos closes a conclusão se torna uma força poderosa tanto dentro dos quadros quanto entre eles.

E aí entra a curiosa relação de como os leitores interpretam espaço e tempo nos quadrinhos.

Quando estamos lendo uma história em quadrinhos temos a impressão que tempo e espaço são uma única coisa. Mas isso não é uma regra fechada. Uma sequência de dois quadros pode tanto representar uma ação de poucos segundos como uma de milhões de anos. Os leitores tem a impressão que, conforme seus olhos se movem entre os quadros o tempo entre eles se move também. Hora mais acelerada, hora mais devagar.

A sequência de Cavaleiro das Trevas dura três páginas, e conta com cinquenta e dois quadros, o que é bem incomum de se ver em quadrinhos mesmo nos dias de hoje. Frank Miller poderia muito bem reduzir para quase metade o número de quadros e páginas (coisa que ele vai fazer, como veremos mais a frente). Ele não o faz, pois ele deseja mostrar os detalhes do acontecimento e não o fato em si.

Os muitos quadros servem para mostrar a velocidade como é o tempo naquele momento (ou pelo menos na cabeça do personagem principal). Primeiro você vê as imagens numa sequência que nos quadrinhos chamamos de “Ação A Ação” onde o enfoque é no mesmo personagem (ou objeto dependendo do caso) realizando uma mesma tarefa (no caso assistir televisão) depois conforme as lembranças de Bruce veem a tona passamos para várias pequenas sequências que chamamos de Momento A Momento onde o enfoque é em uma única ação e retratada em uma série de momentos (a criança brincando na rua, a mão do pai de Bruce o protegendo, o bandido apertando o gatilho, a bala saindo do revólver).

Começamos a sequência em velocidade “normal” podemos assim dizer, porém conforme avançamos nas memórias de Bruce a o tempo entre ações cai consideravelmente mostrando que ação naquele momento é mais lenta que o de costume, mas elas são quebradas no final pelas imagens e o som da televisão. Note que os quadros da TV vão ficando menores. É a forma como o autor tem de mostrar que a ação naquele instante é mais rápida, levando a cena a um clímax e depois voltando os quadros ao tamanho que tinham no início, mostrando que as coisas voltaram a velocidade normal.



## VERSÕES DIFERENTES PARA UM MESMO FATO.

Eu acredito que praticamente toda a população do planeta saiba a origem do Batman. Eu arrisco a dizer que mais da metade das pessoas que conhecem o personagem nunca leram uma história em quadrinhos dele (ou pelo menos uma história onde a origem dele é contada ou citada). Não há porque você contar de novo, quando se tem praticamente certeza que seu leitor sabe do que o personagem se trata, daí um dos motivos de porque Frank Miller ter escolhido uma abordagem tão diferente para um mostra um fato tão conhecido.

É interessante notar como esse fato (a origem do Batman) foi se alterando com o passar do tempo conforme o personagem ia ficando popular e as histórias em quadrinhos se sofisticavam. Batman fez sua primeira aparição na revista Detective Comics #27 de maio de 1939. Mas sua origem só foi contada pela primeira vez em Novembro daquele ano na edição 33. Não era sequer a história principal da revista, era um adendo de duas páginas. E a parte que equivale ao assassinato, a mesma mostra em Cavaleiro das Trevas, dura pouco mais de quatro quadros.

Analisando histórias em quadrinhos produzidas nesse período, notei que de uma forma muito parecido com o que aconteceu com o cinema, levou certo tempo até que os quadrinistas da época entendessem o potencial das imagens produzidas. Em todos os quadros tinham que conter algum tipo de textos. Não era incomum a caixa de texto e o balão de fala dos personagens estarem falando a mesma coisa, quando você poderia resumir tudo em apenas uma cena silenciosa.

Apesar dessa primeira origem do Batman não servir como um bom exemplo vale aqui citar outra coisa bem característica dessa época que era o ritmo das histórias. Muita gente acha que pelo fato de antigamente se usar muito mais quadros por página acontecia muito mais coisa, mas não é bem assim. Basta uma leitura mais atenta você tem a impressão que eles simplesmente iam fazendo quadros conforme fossem preenchendo o numero de páginas que a revista os disponibilizava. Era muito comum você ter uma página que acontecia muita coisa e na outra não acontecer quase nada. A ideia de se pensar em uma narrativa mais coesa para toda a história passou a ser algo mais visado a partir da segunda metade da década de 1950.

Batman: Ano Um publicado em 1987 (portanto um ano depois da publicação original de Cavaleiro das Trevas) tem Frank Miller, agora apenas como roteirista, em parceria com o desenhista David Mazzucchelli revisitando as origens do personagem. Apesar da história contar o primeiro ano de atividade do Batman, a cena da morte dos pais dele é vista apenas na primeira edição durando uma única página (a penúltima de toda a primeira edição. Batman Ano Um foi dividida em quatro partes).

Apesar de ser uma página solta dentro da sequência da revista, conseguimos notar uma uniformidade maior na narrativa. Ela poderia ser tranquilamente uma história de uma página só. A ação é apresentada de forma mais rápida e mais literal em comparação aos outros dois exemplos. Pela primeira vez vemos de fato o assassinato dos pais de Bruce Wayne. Enquanto nós temos uma relação mais de pena e sofrimento, nos dois primeiros exemplos, agora nós estamos diante de uma situação de perda mais literal e agressiva.

Três formas diferentes de apresentar a mesma situação que todos conhecemos. E com certeza existem tantas outras por aí. Tantas mais ainda a surgir.







Detective Comics nº33, DC comics 1939





Batman: Ano Um, Panini, 2011



## ÚLTIMA PÁGINA

Retomando o exemplo apresentado com a splash page de Will Eisner nos esbarramos em um conceito que é desenvolvido em outras histórias, que muito me agrada, é a ideia da história em ciclo. Um recurso muito usado não só nos quadrinhos, mas também na literatura e no cinema. Normalmente ela é usada com dois propósitos: fazer uma conexão mais fácil e imediata do leitor (ou espectador) entre o começo e o final da história, ou para surpreendê-lo, acostumando o leitor a um tipo de situação que vai amplificar o clímax da história, quando esse aparece.

O filme *Amnésia* roteirizado e dirigido por Christopher Nolan e lançado no ano 2000 é um bom exemplo de uma narrativa cíclica constante. O filme é propositalmente embaralhado para criar essa ideia cíclica, onde a cena em que estamos fará menção à próxima (que numa linha de narrativa tradicional se refere à cena anterior a que estamos vendo).

O outro filme do mesmo diretor que usa essa ideia cíclica é *A Origem*. A todo instante o filme usa de signos te passando a ideia você está vendo uma narrativa contínua (o peão rodando e a cena das crianças brincando de costas para câmera, são os exemplos mais famosos), mas só descobre no final do longa que a primeira cena é justamente o desfecho da história.

Nos quadrinhos essa ideia cíclica é apresentada na famosa história *Lição de Anatomia*, publicada originalmente em *Saga of the Swamp Thing* #21 de fevereiro de 1984, escrita por Alan Moore, e arte de Stephen Bissette e John Totleben. A primeira página faz referência à última página, dando a ideia da história como ciclo. Vemos a mesma cena de pontos de vista diferentes do mesmo personagem.

Layout das páginas se repete para ajudar a criar essa ideia cíclica. Temos uma coluna cortada na diagonal do lado esquerdo, sobrepondo vários quadros menores, que juntos formam o rosto do personagem, criando a ideia que entre ele e o leitor existe a chuva e uma parede invisível, com a diferença que vemos o personagem com feições humanas e no final revelando sua real aparência (porém na mesma posição).

A diferença entre as duas é que, temos uma faixa horizontal na página inicial, localizada abaixo aonde vai o título da história, e originalmente os créditos (destaque nessa abertura a referência ao design clássico criado por Saul Bass para o cartaz do filme *Anatomia de um Crime* de 1969) e na última a mesma faixa se encontra agora mais acima com uma sequência de três quadros. Os desenhos na última página estão bem maiores em comparação a última, a fim de destacar o desfecho da história, dando um ar mais dramático.

Na primeira página encontra-se também uma coluna com uma sequência de cima para baixo, com um rosto ensanguentado, que não se repete na última, no espaço equivalente vemos um prédio sendo acertado por um raio em meio à tempestade. Porém, a sequência do rosto se repete próximo ao final da história, mantendo ainda a ideia de ciclo. O prédio quebra essa sequência apenas com a propósito de demonstrar que história acaba ali. O ciclo se fechou.

Em *Vermes*, a página inicial foge dos exemplos apresentados até agora. Temos nove quadrinhos compondo a página e em sete deles o mesmo personagem. A ideia era representar como se aquele momento da história fosse um vídeo perdido (por isso a imagem retorcida no segundo quadro) visto muito tempo depois.

O gancho aqui está muito mais na fala e nas expressões do personagem, por isso que ele se mantém na mesma posição a página inteira. Ajuda a criar um ritmo entre os quadros, tirando a ênfase em seu estado físico e focando mais nos conflitos emocionais que ele está vivendo. Nos momentos que ele está mais aflito, uma sombra surge em seu rosto representando que ele sabe que vai morrer. As onomatopeias entram em cena para quebrar com o discurso dele e lembrá-lo que ele precisava enviar aquela mensagem, e o rosto dele fica mais iluminado, e as expressões mais decididas.

Vale ressaltar que o layout dessa página ajuda a criar um padrão que abre e fecha a história, ajudando o leitor a entender que aquilo é um ciclo. Os mesmos nove quadros da primeira página voltam na última e o personagem aparece também nos mesmos sete quadros, porém, com uma disposição invertida.

IT'S RAINING IN WASHINGTON TONIGHT.

PUMP, WARM SUMMER RAIN THAT COVERS THE SIDEWALKS WITH LEOPARD SPOTS.

DOWNTOWN, ELDERLY LADIES CARRY THEIR HOUSEPLANTS OUT TO SET THEM ON THE FIRE-ESCAPES, AS IF THEY WERE INFIRM RELATIVES OR BOY KINNS.

I LIKE THAT.

MY NAME IS JASON WOODRUE. DOCTOR JASON WOODRUE.

I'M HERE IN MY APARTMENT. I'M WATCHING THE RAIN...

...AND I'M THINKING ABOUT THE OLD MAN.

HE'LL BE POUNDING ON THE GLASS RIGHT ABOUT NOW...

...OR MAYBE NOT NOW.

MAYBE IN A WHILE.

BUT HE'LL BE POUNDING, AND... AND WILL THERE BE BLOOD? I LIKE TO IMAGINE SO. YES, I RATHER THINK THERE WILL BE BLOOD.

LOTS OF BLOOD.

BLOOD IN EXTRAORDINARY QUANTITIES.

ALAN MOORE: SCRIPT

TATJANA WOOD: COLORIST

JOHN COSTANZA: LETTERING

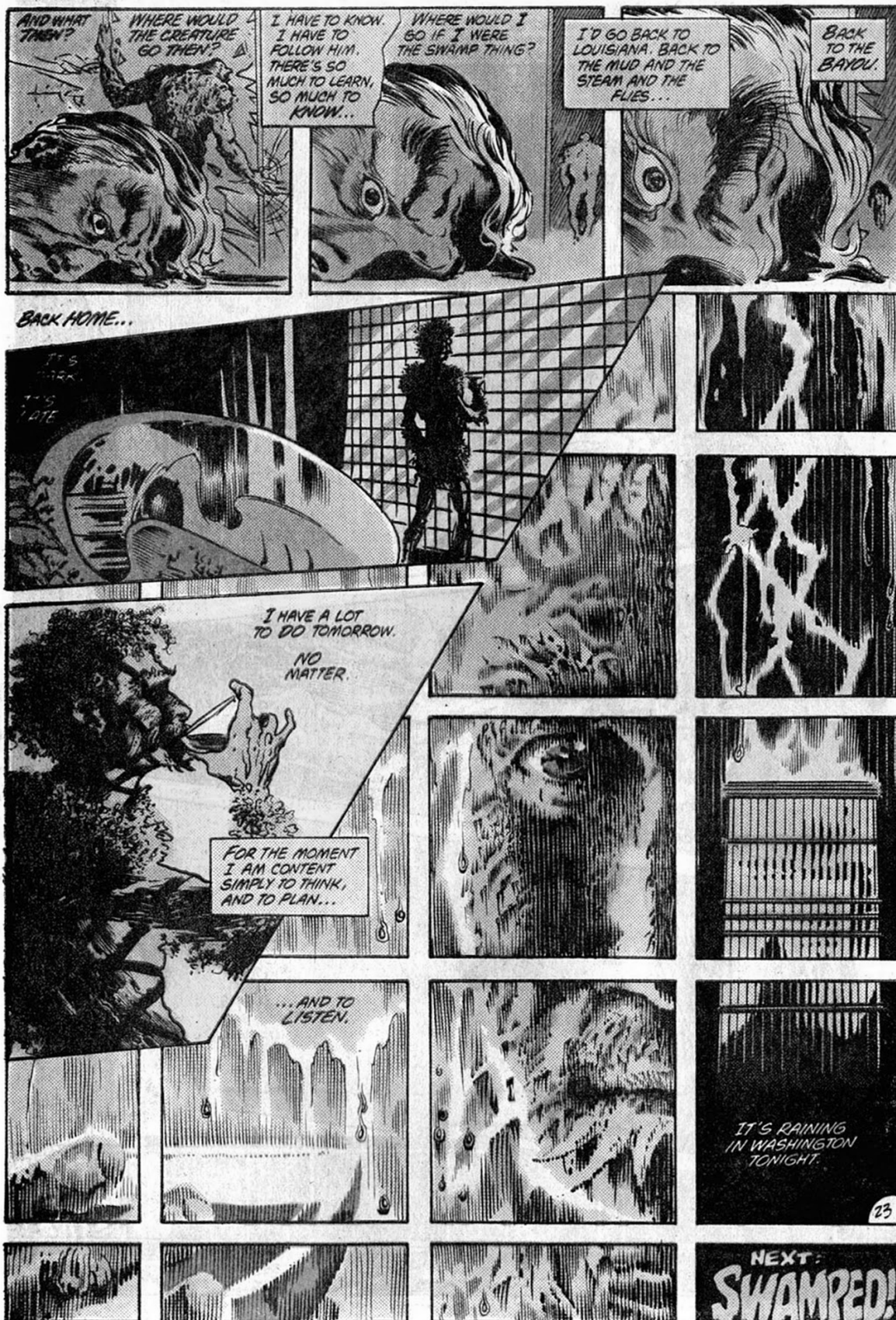
LEN WEIN: EDITOR

STEPHEN BISSETTE & JOHN TOTLEBEN: ARTISTS

**THE ANATOMY LESSON**

THE SAGA OF SWAMP THING 21 Published monthly by DC Comics Inc., 666 Fifth Avenue, New York, NY 10103. POSTMASTER: Send address changes to DC Comics Inc., Subscription Dept., P.O. Box 1308-F, Fort Lee, NJ 07024. Annual subscription rate \$9.00. Outside USA \$10.00. Copyright © 1983 DC Comics Inc. All Rights Reserved. The stories, characters and incidents mentioned in this magazine are entirely fictional. Printed in USA. Advertising Representative: Sanford Schwarz & Co., 355 Lexington Avenue, New York, NY 10017. (212) 391-1400. DC Comics Inc. A Warner Communications Company





A Saga do Monstro do Pântano, Pixel Media, 20117



## A REAÇÃO DO LEITOR.

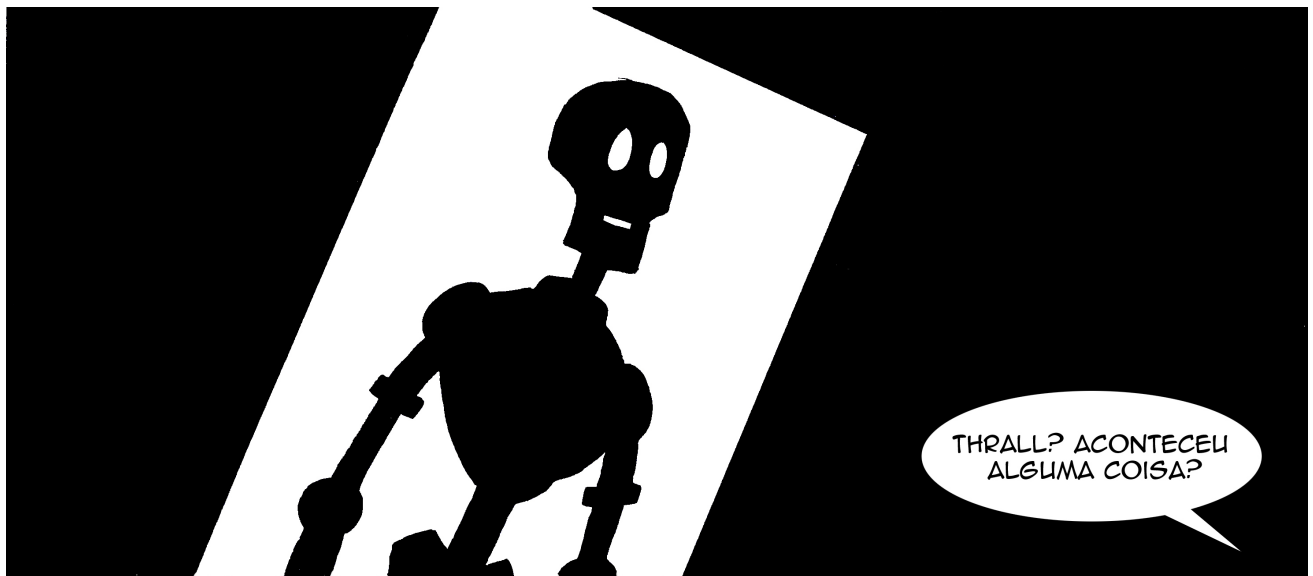
Quase todos que leram a Órion e que conversam comigo disseram em algum momento: “Aquele robô da primeira história está atrapalhando o velho astronauta”. Eles estão se referindo a história A Deriva, que abre a publicação e o que eu sempre respondo é: “Não sei. Diga-me você.” E de fato é exatamente isso que acontece.

A mensagem de ajuda que se repete a todo o instante, a nave avariada flutuando no espaço, os telões sem nenhum tipo de imagem projetada, o velho astronauta se sentindo sozinho e tendo no robô a única coisa onde ele possa confiar. Todos esses elementos são colocados na história de forma que, no momento que enfim a mensagem de ajuda é respondida o robô exista e logo em seguida avisa ao astronauta que nada aconteceu e eles continuam na mesma situação.

A maioria já chega nesse ponto da história tão angustiada que eles querem é sair o mais rápido possível daquela situação e a máquina não respondendo, acabam frustrando suas expectativas e condenando o pobre robô.

Aí está o momento que eu brinco com as conclusões do leitor. Quando robô vai conferir a mensagem o leitor o vê sentado em frente ao painel de controle vendo uma fonte de luz que ilumina metade do quadrinho (levando a primeira conclusão que ele está de frente aos telões que eu apresentei no início da história). Porém ele não vê o que o robô está vendo no telão. E se ele estiver vendo algo ruim?

Quem determina isso é o próprio leitor.



Órion, Publicação Independente, 2015

## INFLUENCIAS

“Você só faz desenho em preto e branco?”

Essa é a frase que eu mais escuto desde o início do curso de Artes Visuais. Inicialmente o motivo para produzir desenhos em preto & branco é bem simples: é muito mais barato reproduzir desenhos assim do que coloridos. Talvez hoje em dia as coisas fossem bem diferentes, já que a quantidade de gráficas aumentou e os custos diminuíram consideravelmente desde 2005 quando comecei a fazer quadrinhos de forma mais séria.

Mas não foi só o fator financeiro que pesou para que enveredasse mais meus trabalhos para essa área. Eu sempre gostei de desenhos preto e branco, mais do que os coloridos. Para mim foi algo muito natural. Quando comecei minha pesquisa na internet buscando o meu traço como desenhistas, eu praticamente ignorava os resultados com desenhos coloridos. Eu queria ver traço original dos artistas que eu admirava.

Eu queria fazer quadrinhos de super heróis, mas fui notando que meu traço caminhava para um sentido diferente do padrão aceito pelas grandes editoras norte americanas. E eu sempre gostei de histórias de terror e ficção científica, e arte preta e branca sempre casou muito bem com esse tipo de história.

Eu acredito que todo desenho que funcione em preto e branco funciona colorido. Mas nem todo desenho colorido, funciona em preto e branco. Em preto e branco as ideias por trás da arte são comunicadas de maneira mais direta. Nos quadrinhos as cores muitas vezes eram usadas como forma de maquiagem desenhos ruins, isso ficou muito marcado na primeira metade dos anos 1990 com advento da colorização digital e os quadrinhos da editora Image Comics onde personagens com anatomias absurdamente musculosas eram a grande moda da época.

Quando eu decidi investir mais no preto e branco eu comecei a pesquisar quais eram os quadrinistas e ilustradores que fizeram carreira nesse estilo. As primeiras opções de quadrinhos nesse estilo foram às antigas histórias do bárbaro Conan e os Mangas japoneses que na época estavam no ápice de sua popularidade. Mas eu rapidamente as descartei. Apesar de ter feito a carreira de alguns dos principais nomes da área (e ser quase sempre a primeira recomendação como referência a cada 9 de 10 cursos de desenho para quadrinhos que eu conheço), as histórias do Conan, em especial as publicadas na revista A Espada Selvagem de Conan, ainda eram muito próximas dos padrões estéticos das publicações de super heróis que eu estava me afastando naquele momento.

Outra coisa, as histórias abusavam de meios tons em sua arte (seja com as hachuras ou mesmo com a cor cinza) e isso nunca me chamou tanto a atenção. O preto chapado no branco sempre foi uma combinação mais forte visualmente para mim.

E aí tinha os Mangas. Minha relação com eles é cheia de idas e vindas. Hora amava de paixão, hora os odiava mortalmente. O estilo de desenho manga já era algo além do que eu desejava chegar, apesar de um valor comprovado. Hoje em dia eu compreendo que eles são parte importante do meu desenvolvimento como quadrinista. Muito mais na forma como contar história do que no estilo de desenho em si.

O italiano Hugo Pratt, o belga Hergé e até mesmo nosso conterrâneo Ziraldo apesar de terem muitos trabalhos coloridos, eles tem um sólido background na arte preto e branco que me agrada. Algo comum aos três é observar que nenhuma linha é desperdiçada, mesmo em um trabalho aparentemente feito às pressas como os de Hugo Pratt, os desenhos são bem expressivos e de fácil assimilação.

E aí as coisas começaram a esquentar quando eu conheci os trabalhos dos já citados Will Eisner e Frank Miller (em especial na série Sin City) juntamente com os de Mike. Observando os trabalhos dos quatro, foi a primeira vez que eu pude observar como artistas se influenciam entre si. Eisner junto com Jack Kirby foi um dos quadrinistas mais influentes nos EUA. Influência essa que chegou em Miller e Mignola.

O primeiro no trabalho de chapado e de alto contraste em sua série Sin City, por Frank Miller vai além, muitas vezes “explodindo” esse contraste até as formas se tornarem apenas silhuetas ou mesmo invertendo pontos de luz em sombra e vice e versa. Miller inclusive adota o traço usado por Sin City como traço “oficial” já que ele passou a repetir esse maneirismo em seus trabalhos posteriores.

Incorporando influências de grandes mestres dos quadrinhos, o norte-americano Mike Mignola aprimorou seu estilo narrativo, inventando para si um traço ao mesmo tempo sintético e bastante expressivo que consagrou sua obra mais conhecida: Hellboy.

Uma coisa muito característica de Mignola que está muito presente na Órion, são quadros onde o enfoque está apenas nos personagens e o cenário praticamente virando um grande fundo preto. Hoje eu me arrependo um pouco de ter feito isso, acho que eu poderia ter gasto mais tempo trabalhando nos quadros.

Mignola me mostrou que era possível absorver todas essas influências e ainda assim, criar algo de personalidade própria. Podemos ir além, se observarmos os trabalhos dos argentinos Eduardo Risso e Marcelo Frusin claramente influenciados pela dupla Miller e Mignola.

Nesse meio tempo conheci os trabalhos do já falecido artista brasileiro Flavio Colin, que também tinha um estilo preto e branco bem gráfico e que muito me agradava (apesar de sua influência em meu trabalho ser bem menor que os demais nomes já citados). Acima de tudo a maior lição que tirei de sua obra foi seu processo de trabalho.

Eu sempre tive a mão pesada para desenhar. Marcava o papel com força e quando arte-finalizava com nanquim a marca do lápis ficava no papel e muitas vezes era bem visível. Outro problema era que, com o grafite muito forte a tinta demorava mais para pegar no papel e quando eu tinha que passar a borracha para tirar as linhas de grafite, tinha que fazer muita força e isso acabava apagando a tinta que estava por cima. Resumindo: eu retocava o tempo todo o trabalho o que deixava muito sujo. Fora que perdia muito tempo.

Lendo e conversando com pessoas que trabalharam com Colin, assimilei seu processo de trabalho com a mesa de luz. E usar uma mesa de luz revolucionou o meu trabalho.

Meu processo é basicamente: tendo o roteiro desenhado em pequenos layouts, variando de tamanho, mas nunca maiores que um A4 (ou quando faço uma ilustração) faço em papel tamanho A3, um sulfite comum mesmo, e faço todo o lápis que é necessário com a mão o mais solta possível, sem precisar me podar se ela está pesada demais.

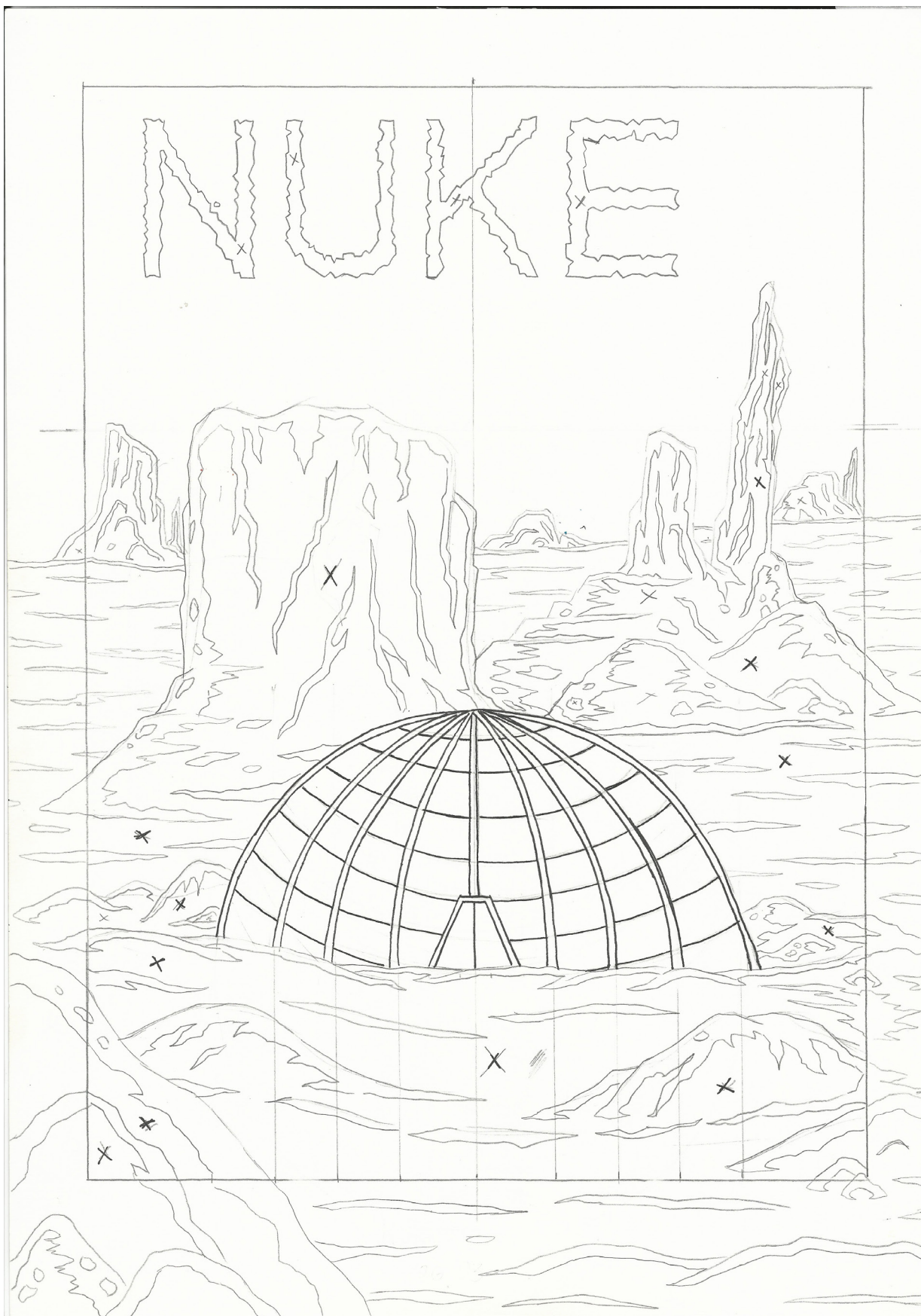
Chegando ao ponto que desejo vai para mesa de luz. Sobre o sulfite A3 coloco uma folha Canson 200g e começo a transferir o desenho a nanquim. Isso acelerou minha produção de uma forma extraordinária. Se antes fazia uma página por dia, hoje consigo fazer de duas a três dependendo da demanda e do ritmo. E conforme eu vou observando elementos que não me agradam no desenho original eu posso fazer as correções ali mesmo ou se arte finalizado não ficou bom o suficiente, posso usar o original no lápis quantas vezes forem preciso.

Isso aconteceu na Órion, principalmente na história Nuke. Na versão a lápis (e apesar de ter dito que não me interessava muito por hachuras) para tentar dar mais volume ao personagem principal havia uma série de hachuras nele. A última página da história teve que ser totalmente refeita por conta disso.

Nuke é um bom exemplo de como o preto e branco ajudou a dar o tom da história. Inicialmente eu comentei na parte sobre splash pages que a alternância de fundos ajudava a mostrar que o personagem principal mudava de ambiente. Isso acontece em outros momentos da história, por exemplo, quando acontece a explosão nuclear: é o único momento que o céu fica preto e as rochas ficam brancas.

Mas, acima de tudo, a arte preta e branca nessa história mostrava como era a sensação de estar naquele lugar. E isso acontece muito em Sin City: a arte ser escura não servia apenas para representar aquela cidade, mas o sentimento das pessoas que ali vivem. O que torna a cidade um personagem (talvez o grande personagem da história). Eu tento emular o mesmo sentimento em Nuke.





Órion, Publicação Independente, 2015

# NUKE



Órion, Publicação Independente, 2015

Eu fiz muitos estudos de desenho para criar os cenários rochosos da história. Tive muito cuidado, pois não queria que a passagem fosse algo não reconhecível. Mas ao mesmo tempo ela tinha que ser algo totalmente alienígena, daí o motivo das rochas da história serem negras. A minha solução era ir afinando as linhas brancas conforme os objetos iam ficando mais longe no horizonte. Parece uma solução óbvia, mas quando inverte fazendo o branco no preto é muito fácil cansar a vista e se perder no desenho.

Nuke também tem outra característica interessante: é a história mais silenciosa da revista. Basicamente só há texto nas duas primeiras páginas e nas duas últimas (excluindo o texto). Metade da história é totalmente silenciosa. Sequências silenciosas são muito comuns na Europa (a já citada Arzach de Moebius era uma história muda e também serviu de inspiração para Nuke na composição dos cenários) mas foi sacramentada nos quadrinhos, sobretudo nos últimos anos pelos Mangas: são muito mais práticas de se fazer, e contribui para criar um cumplicidade com o leitor onde ele pode montar mentalmente as cenas usando apenas a observação direta.

Mais ou menos como é na vida.





## **BIBLIOGRAFIA**

- McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M.Books do Brasil, 2005
- \_\_\_\_\_. *Desenhando Quadrinhos*. São Paulo: M.Books do Brasil, 2008
- \_\_\_\_\_. *Desvendando o Mangá*. Wizard. São Paulo: Globo, ano 1, nº7, p. 46 – 51, fev. 1997.
- SRBEK, Wellington. *Um Mundo em Quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005
- O'NEIL, Dennis. *Guia Oficial DC Comics Roteiros*. São Paulo: Opera Graphica, 2005
- The Spirit* nº 8. São Paulo: Abril, 1991
- Detective Comics* nº 33. New York: DC Comics, 1939
- Batman: O Cavaleiro das Trevas* nº 1. São Paulo: Abril, 1997
- Batman: Ano Um*. São Paulo: Panini, 2011
- A Saga do Monstro do Pântano*. São Paulo: Pixel Media, 2007
- Pixel Magazine* nº 4. São Paulo, Pixel Media, 2007
- Mystery in Space* nº 11. New York: DC Comics, 1981
- Arzach*. São Paulo: Nemo, 2011
- Fantastic Four* nº84. New York: Marvel Comics, 1969
- Orion* nº 1. New York: DC Comics, 2000
- Enigma* nº 1. New York: DC Comics, 1993
- Grandes Astros Superman* nº 1. São Paulo: Panini, 2007
- Órion. Belo Horizonte*: Publicação Independente, 2015







