UERJ | Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Centro de Tecnologia e Ciências

ESDI | Escola Superior de Desenho Industrial

Gabriela Alcantara Costa Sarmento

“É provável que eu me apaixone”

O design na criação de um *webtoon*

Rio de Janeiro

2023

Gabriela Alcantara Costa Sarmento

É provável que eu me apaixone

O design na criação de um *Webtoon*

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito para a graduação na Escola Superior de Desenho Industrial, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, no curso de design.

Orientadora: Prof.ª Noni Geiger

Rio de Janeiro

2023

Resumo

Este documento contém pesquisas de histórias em quadrinhos, dos desenhos animados e da literatura, observando fenômenos como: o desenvolvimento dos personagens dentro das narrativas; a maneira como eles interagem entre si no decorrer da história; estilos de desenho e ilustração; pontos de vista na juventude e minha visão particular sobre o amor e a perda.

Representar visualmente a complexidade das relações humanas é uma tarefa que exige um trabalho árduo para que o resultado seja satisfatório, tanto para o autor da obra, quanto para seu leitor. Para este projeto foram analisados os diferentes fluxos narrativos nas histórias e então elaborada uma história autoral como objetivo final deste trabalho. Enquanto isso, foi conduzida para esta história uma percepção da narrativa enquanto movimento, para entender os novas formas de linguagem utilizadas atualmente com a internet como seu principal distribuidor ao redor do mundo.

Palavras-chave: Animação 2D, ilustração, laços afetivos, narrativas e webtoons.

Abstract

This document contains research within comics, animated cartoons, and literature, observing phenomena such as: character development inside the narratives; the way they interact with each other along the story; drawing and illustration; points of view in the youth and my own vision of love and loss.

Visually representing the complexity of human relations is a task that requires hard work for a satisfying result, for both the author and for his reader. For this project different narrative flows were analyzed in the stories and then elaborated an authorial story as a final objective for this essay. Meanwhile, it was conducted for this story a perception of narrative as movement, to understand the new sorts of language used nowadays with the internet as the main provider around the world.

Keywords: 2D Animation, illustration, emotional bonds, narratives and webtoons.

“Quero que as pessoas se divirtam. Essa é a minha motivação.
Se eu conseguir entreter as pessoas, talvez eu mereça existir.”

– MIYAZAKI, Hayao

Sumário

1. Introdução 6
    1.1. Motivações 6
    1.2. Objetivos 7
2. Conceitos explorados 7
    2.1. Relações humanas e conflitos 7
    2.2. Sensações 9
    2.3. Os relacionamentos na mídia 10
        2.3.1 *Shōjo* 16
3. Pesquisa 16
    3.1. Os três canais 1
        3.1.1. Literatura 17
        3.1.2. Quadrinhos, mangás, *web comics* e *webtoons* 18
        3.1.3. Animação 23
    3.2. Conteúdo e forma 32
    3.3 Referências Visuais 43
4. A História 53
    4.1. Criação 53
    4.2. Combinando mídias 56
    4.3. Argumento e roteiro 58
5. Desenvolvimento 61
    5.1. Personagens, cores e tipografia 62
    5.2. Composição e finalização 69
    5.3. Movimento 73
6. Conclusão 75
    6.1. Considerações finais 75
    6.2. Próximos passos 75

Referências 77

1. Introdução

Desde que iniciei meu curso na ESDI, sabia que queria fazer algo relacionado à animação e algo que tivesse a minha própria assinatura, que só eu poderia fazer e ninguém mais. Este projeto é minha maneira de comunicar ao mundo o que aprendi em meus quatro anos de graduação.

Optei por elaborar um produto cujo veículo de saída principal fosse o entretenimento, um *webtoon*. A partir disso, foram realizadas pesquisas para entender qual o papel do design dentro da produção de tal objeto.

A criação envolve diversas etapas como a construção de uma história, desenvolvimento visual, elaboração de uma identidade visual, seleção de tipografia, diagramação etc. Apesar do design se fazer presente em todas essas etapas e algumas mais, havia um aspecto que necessitava ser implementado para entender todas as possibilidades que a criação de um *webtoon* pode oferecer... A animação. Cenas animadas, então, foram introduzidas no projeto para mesclar todos os elementos visuais que pudessem ser obtidos.

Além do visual, na parte de construção da história, foi preciso analisar a determinação constante do consumo alto de produções românticas (gênero escolhido) para nós, seres-humanos. Esse consumo, na atualidade, é fortemente representado por um público muito específico a ser revelado mais adiante.

1.1. Motivações

Os desenhos animados me acompanharam durante toda a vida. Em minha infância, como filha única, a televisão era minha maior companheira. Nunca fui uma criança extremamente sozinha, mas me sentia solitária, e me lembro de, desde os cinco anos de idade, programar meus dias inteiros em função dos desenhos e aos quatorze decidi que meu futuro teria de ser relacionado a eles.

Minha maior motivação para fazer este projeto foi dar uma finalidade e objetivo para toda dor acumulada. Todos nós passamos por situações transformativas ao longo da vida. Pretendo passar para meu público circunstâncias com que possa se identificar, pois essa identificação com outras pessoas pode nos trazer uma sensação de conforto.

Minha atenção sempre foi involuntariamente voltada para os relacionamentos amorosos, fossem nos cinemas, nos programas de televisão, nos livros e quadrinhos ou até na realidade, eles sempre estavam presentes e sempre me fascinavam com todas as suas formas e tipos. Contudo, as primeiras impressões, as convivências, pontos de vista, conceitos que tangem estes relacionamentos e outros também são de meu interesse e representam grande parte do que gostaria de reproduzir em meus trabalhos. Me admiram os detalhes da comunicação humana: o que faz alguém gostar ou não de outro alguém romanticamente? O que faz com que não goste? O que faz alguém perder seu interesse em se relacionar com outra pessoa? Estas perguntas geralmente não têm uma resposta única ou certeira, mas suas soluções estão relacionadas com a linguagem e a maneira como seres humanos interagem entre si. Em nossas rotinas usamos entonações diferentes, expressões faciais, realizamos atos de carinho ou desprezo com as outras pessoas e tudo isso influencia na maneira como somos percebidos.

São estas as questões que quero explorar com este trabalho.

1.2. Objetivos

Através deste estudo, foram encontradas maneiras de interpretar tudo aquilo que observei ao longo da minha vida e eventualmente pude interpretar com um olhar mais atento ao passar pelo ensino superior. A indústria do entretenimento sempre foi meu maior propósito e é nela onde quero me aprofundar, portanto, uma das metas que pretendo alcançar em meu discurso aqui é a clareza dos meus pontos de interesse dentro dessa indústria e como cheguei neles.

Pretendo mostrar o quanto nossas escolhas impactam nossa vida, como por exemplo quando escolhemos estar com alguém: quais as diferenças que a presença desta pessoa faz no nosso dia a dia; também quero adentrar em questionamentos como: e se escolhêssemos não sair tal dia, resultando em não conhecer um certo alguém que hoje tem uma presença forte na nossa vida? Como podemos representar essas dúvidas e angústias dentro de um desenho? Já que falaremos de literatura, histórias em quadrinhos e animação em 2D, este último questionamento é importante de se ressaltar, porque o desenho será nossa forma de comunicação imediata com o leitor/espectador.

O projeto desenvolvido é uma história contada visualmente, a ser disponibilizada online e fará uma experimentação entre diferentes tipos de mídia, mesclando a literatura, os quadrinhos e a animação. A intenção é explorar os novos meios de publicação que estão se popularizando atualmente e entender esse mercado, que é onde quero trabalhar futuramente. O público-alvo escolhido são os jovens, entre 12 e 18 anos, e a classificação da história é livre, pois está dentro de uma área que sinto confiança em falar a respeito e que já consumi diversos conteúdos, portanto está em minha zona de conhecimento.

Ademais, um dos maiores focos do projeto será: desmistificar a ordem que muitos acreditam ser o correto na produção destes gêneros da mídia dizendo que primeiramente vem o desenho e segundamente o texto, quando na verdade se dá ao contrário. Além de complicar ainda mais o processo criativo, este pré-conceito não corresponde ao que muitos nomes renomados da área pregam como o ideal para o desenvolvimento de suas histórias. Serão analisados estes exemplos para ter uma perspectiva melhor sobre este assunto

2. Conceitos explorados

Esta seção inclui os conceitos que fazem parte de pesquisa sobre os comportamentos humanos e como eles interferem nos relacionamentos interpessoais ou até mesmo nos intrapessoais (que muitas vezes são a influência para o desempenho do primeiro tipo).

2.1. Relações humanas e conflitos

Seres humanos são seres vivos e extremamente complexos. Nós evoluímos ao longo de milhares de anos e desenvolvemos invenções incríveis que estarão para sempre perpetuadas na história do nosso universo, até mesmo quando nossa espécie for extinta algum dia. Dentro de nossa lista de complexidades, temos o cérebro humano, cheio de mistérios e de preferências que a ciência até hoje não consegue explicar. Ele controla todo o nosso corpo, todos os nossos sentimentos,

interpretações, pensamentos e inclusive a maneira como percebemos e entendemos outros seres ao nosso redor.

Historicamente, as pessoas sempre viveram em um coletivo, um ser humano não vive sem outro. Para sobreviver nos tempos da pré-história, quando vivíamos no meio de animais selvagens, precisávamos nos manter juntos para não estarmos em desvantagem com algum predador que pudesse aparecer a qualquer momento. Seguindo o pensamento de que hoje somos seres evoluídos destes homens que andavam em bandos para se proteger, nosso instinto ainda clama por uma união com outros seres da nossa espécie, seja para reproduzir, para se proteger etc. Está tudo escrito nos pergaminhos do nosso DNA até os dias atuais. O conceito de relacionamento, entretanto, é algo mais recente. (Kurzgesagt, "Loneliness" – 2019)

Em certo período de nossa história, começamos a nos tornar seres mais românticos. Fatores externos, também ligados à nossa sobrevivência nos fizeram conectar a necessidade de estar junto a outras pessoas com a necessidade de comer e a necessidade de posse. Com a ascensão do capitalismo, veio também aquilo que hoje conhecemos como "casamento". O casamento, hoje, é visto como um ideal de que indivíduos que se amam profundamente devem estabelecer um tipo união oficial para que o decorrer da relação seja mais fácil financeiramente, e mais bonito publicamente. Este conceito varia ou possui implicações diferentes de cultura para cultura e de opinião para opinião, mas a ideia geral tangencia este discurso.

Este conceito que surgiu, inicialmente, para formar novas moedas de troca em tempos antigos e maneiras mais amigáveis de adquirir posse de terras, também desencadeou movimentos poéticos e ideologias de gênero para a nossa sociedade que nos tempos de hoje marcam a sua presença. Para a nossa história, esses fenômenos foram marcos na evolução e na igualdade que tanto almejamos hoje e para este trabalho um dos pontos que mais nos interessa é a relação que esse surgimento da necessidade de um "par" teve com a literatura durante um movimento chamado de romantismo.

O romantismo, enquanto valor social, suscita diversas reflexões sobre seu impacto enraizado no modo de se enxergar uma sociedade. A partir dessa noção podemos pensar, por exemplo, que os ideais de uma felicidade romântica em um mundo heteronormativo nos levou a estabelecer preconceitos e hábitos sexistas e homofóbicos. A relação que é estabelecida nele entre o homem e a mulher geralmente descreve o homem como sendo o provedor e patriarca daquilo que se chama de família, e a mulher sendo a figura submissa e angelical. Aqui, os relacionamentos homoafetivos são vistos como imorais ou inaceitáveis, uma vez que quebram a expectativa da procriação. A romantização da procriação por sua vez é citada quando localizamos essa importância em uma lógica capitalista, ou seja, a garantia de que as engrenagens da economia permanecerão aquecidas e girando, que é o centro de tudo. (KLEIN, Ezra; POSNER, Joe)

Este medo coletivo do não-convencional, proporcionado pelos ideais de um sistema econômico, interfere no real sentido do que são os relacionamentos humanos e do que realmente significa amar alguém. Segundo Zygmunt Bauman, em seu livro "Amor líquido", o amor é definido pela necessidade de proteger ou cuidar de um outro alguém, ou seja, manter intacta ou eterna (dentro da nossa concepção do que é eterno) a troca de experiências com o outro. Este sentido traz à tona

aquilo que podemos chamar de 'lado bom' da literatura romântica e é o que nos mantêm interessados, até hoje, em reproduzir e contar histórias sobre relacionamentos. (BAUMAN, Zygmunt)

Outro ponto a ser observado dentro do conceito de relações humanas, é um que foi apontado pelo jornalista Malcolm Gladwell em seu livro "*Blink* – A decisão em um piscar de olhos". Nele fala-se muito sobre a nossa intuição e como através dela conseguimos ignorar aspectos irrelevantes das situações e focar apenas em pontos de destaque (pontos chave). Com isso, o autor explica como a tomada de grandes decisões pode ser mais efetiva através da intuição se apenas aprendêssemos a desenvolver a capacidade de filtrar as poucas informações que o universo nos apresenta. Portanto, com a devida atenção aos detalhes, até um estranho seria capaz de decifrar aspectos importantes de sua personalidade passando apenas 15 minutos em seu quarto, por exemplo. (GLADWELL, Malcolm)

E por que isso é importante? A realização de que perspectivas externas, muitas vezes, podem interpretar melhor uma situação particular é algo desagradável de situarmos, portanto, este paralelo entre aquilo que interpretamos e aquilo que veem de fora nos faz refletir sobre a questão dos pontos de vista em uma relação e como pessoas interferem de maneira positiva ou negativa nas relações alheias.

Seria interessante, também, ressaltarmos a capacidade do sentimento de amor, enquanto uma figura motivadora. Esse tipo de abordagem é muito explorado nas histórias de origem ou de influência japonesa (Animes e Mangás) e mostra o quanto as concepções românticas antigas podem ser ultrapassadas ao percebermos que o amor (romântico ou não) quebra as barreiras daquilo que se entende como convencional e pode se apresentar como uma figura positiva que se entrelaça por toda a nossa vida e não somente no ápice da juventude quando a busca por ele é motivada apenas pelo desejo.

2.2. Sensações

O som crescente dos violinos em uma música, como em "*Kyoko's House"* e "*Runaway Horses"* músicas da trilha sonora do filme "Mishima – Uma vida em quatro estações" dirigido por Paul Schrader, nos dá a sensação de epifania e excitação. Esse tipo de sensação nos dá vontade de sair de casa num dia de sol, vontade de correr e ver a rua passar diante de nossos olhos, vontade de sorrir para as pessoas em volta enquanto se corre. E por que estou falando disso? Porque quero incorporar essas sensações em meu trabalho de alguma maneira. Quero poder transmitir esse tipo de sensação através da minha história.

A música é um dos exemplos mais fáceis de se apresentar quando estamos falando de sensações dentro de um discurso sobre obras midiáticas de entretenimento. É ela que geralmente comanda os sentimentos do receptor (leitor ou espectador) e o guia do início ao fim. Contudo, para alcançar os sentimentos do seu público, isto é, fazer as pessoas se comoverem com a sua história, além de entender um pouco sobre como de fato reagimos às situações em um geral, precisamos entender como equilibrar esse comando de sensações, não só através da música, mas em todas as partes que

compõem a nossa obra. Se estamos falando de um mangá ou de uma animação, por exemplo, podemos ter muito ganho ao prestarmos atenção nas expressões faciais dos nossos personagens.

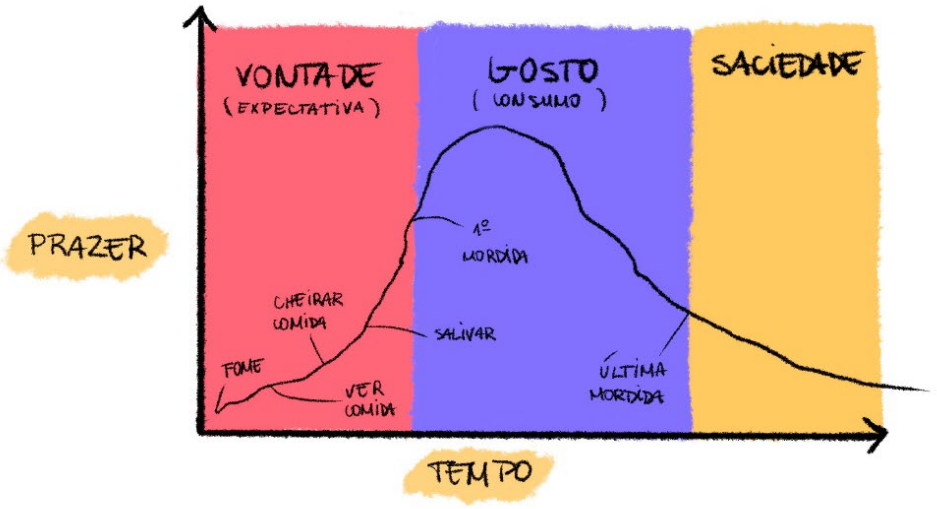


Figura 1 – Gráfico apresentado por Ellen Lupton em uma palestra na UVA School of Architecture – Reinterpretação da autora

O gráfico acima representa a trajetória do prazer humano. Ele foi feito com base em uma situação específica, mas de acordo com Ellen Lupton, se aplica a diversos outro cenários. Nele conseguimos ver todas as sensações e ações ao longo da situação que foram divididas em 3 fases: vontade, gosto e saciedade.

Na primeira fase, a vontade, temos as ações preliminares: inicialmente sentimos fome e, a partir disso identificamos algo que queiramos comer, sentimos seu cheiro e salivamos. Elas moldam uma expectativa daquilo que está por vir.

Na segunda fase, o gosto, atingimos o ápice do prazer quando damos a nossa primeira mordida, e então aproveitamos cada segundo até que finalmente chegamos ao final em nossa última mordida. Essa fase representa o consumo.

A terceira e última fase, a saciedade, é o momento de cessão, ou seja, após o final, em nossa última mordida, vamos desacelerando e voltando à estaca zero.

Mais adiante veremos que essas 3 fases representadas no gráfico também estão relacionadas a maneira como contamos histórias, o que nos faz pensar: será que o ato de contar histórias também é uma maneira de encontramos o sentimento de saciedade para algum desejo reprimido? (LUPTON, Ellen – 2020)

2.3. Os relacionamentos na mídia

As relações humanas são retratadas na mídia o tempo inteiro. Busco analisar, entretanto, como elas se destacam nos roteiros de histórias na literatura, nos quadrinhos/mangás e na animação. Dentro dessas representações, podemos identificar dinâmicas de relacionamentos variadas que são exploradas juntamente com o desenvolvimento dos personagens.

Essas dinâmicas são subgêneros identificados dentro dos diferentes tipos de histórias românticas e que geralmente estão diretamente conectadas com o desejo humano e aquilo que buscamos devido a concepções pré-estabelecidas derivadas de fenômenos como o romantismo que foi mencionado ainda há pouco. Exemplo: um dos tipos de histórias românticas é o conceito de conhecer a "pessoa certa" em um "momento errado". Estes dois termos estão relacionados com a vontade humana de se encontrar um alguém perfeito, um alguém idealizado, e a melancolia de se encontrar esta pessoa em um momento não propício de suas vidas, gerando um compilado de sensações, que de certa maneira trazem aquele efeito do gráfico mencionado no tópico anterior (expectativa, ápice e saciedade).

Ainda sobre a perda, no desenho animado "*Midnight Gospel*", Duncan, o personagem principal é uma representação do autor da série, que foi feita através de áudios de conversas em *podcasts* dele com convidados. E em seu último episódio foi decidido que haveria um diálogo entre o autor e sua falecida mãe e que fora gravado alguns anos antes da produção da animação. O episódio foi transformado, então, em uma conversa com sua mãe como se estivesse prestes a partir e se transforma em uma despedida emocionante para o próprio autor. (TRUSSEL, Duncan – 2020)

Figura 2 – Cena da série "Midnight gospel" produzida pela Netflix

O romance, por sua vez, é extremamente popular quando o assunto é o audiovisual. Desde clássicos do cinema, como o filme "Titanic" a filmes mais psicológicos que explicam relações humanas, como o filme "Brilho eterno de uma mente sem lembranças", dirigido por Michel Gondry, e estrelado por Kate Winslet, que fala sobre a perda e como gostaríamos de poder ter um controle maior sobre nossos sentimentos, mas que no fim, isso é impossível.

Figura 3 – Cena do filme "Titanic" dirigido por James Cameron

Figura 4 – Cena do filme "Brilho eterno de uma mente sem lembranças"

Dentro deste gênero, há conceitos mais profundos, e vemos também as relações sendo representadas de maneira visual através destes canais de entretenimento. Como no desenho animado "Steven Universo", escrito por Rebecca Sugar, onde a autora apresenta a fusão das personagens, que são gemas de cristal, como representação da união entre duas ou mais delas. Eventualmente os relacionamentos entre as personagens é até mais explicitado com casamentos e falas mais adaptadas.

Figura 5 – Cena do desenho "Steven Universo" criado por Rebecca Sugar e produzido pela Cartoon Network

No filme "Sussurros do coração" feito pelo estúdio Ghibli, somos apresentados ao casal jovem Shizuku e Seiji que se conhecem em momentos atrapalhados e eventualmente se apaixonam. O enredo dessa história gira em torno de seus personagens principais que ainda são crianças passando

por uma transição para a adolescência, então observamos diversos questionamentos internos e situações em que nos comovemos com sua ingenuidade e sentimos empatia por suas motivações.

Em uma cena em que Shizuku e Seiji estão indo juntos para um lugar distante assistir ao pôr do sol, os dois se deparam com uma ladeira e, por estarem em uma única bicicleta, isso dificulta a subida. O menino diz que a carregará independente do esforço necessário, pois havia se prometido que faria isso, e a menina, por sua vez, alega que não quer ser um fardo e o ajudará para que juntos consigam chegar ao topo. A situação apresentada nos mostra, didaticamente, uma maneira visual de representar a questão da motivação interpessoal dentro de um relacionamento.

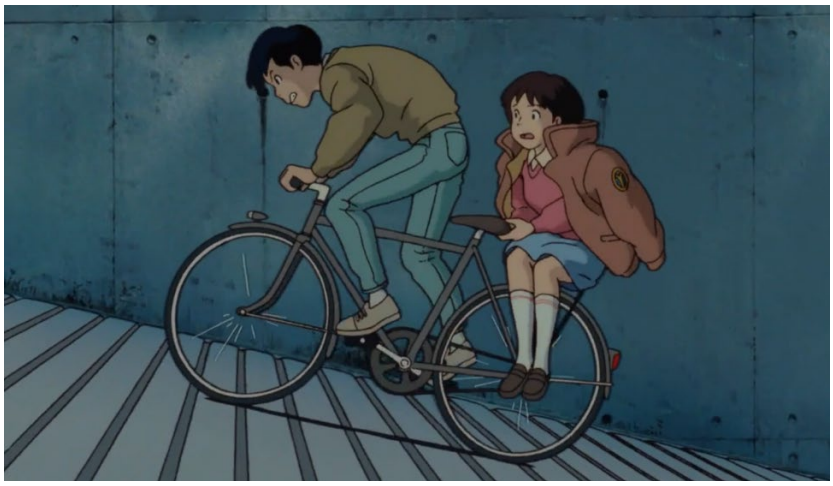


Figura 6 – Cena do filme "Sussurros do coração" produzido pelo estúdio Ghibli

Há, também, uma cena em que Shizuku, a menina, tem um diálogo (ou monólogo) com o gato Moon que escancara percepções da solidão infantil, como na história "Alice no País das Maravilhas", de Lewis Carroll. Ela se pergunta por que teve de mudar tão de repente e demonstra sua insegurança a respeito do seu novo "eu".

Assim como Shizuku, Alice desenvolve um monólogo parecido: "Ai, ai! Como tudo está esquisito hoje! E ontem as coisas aconteciam exatamente como de costume. Será que fui trocada durante a noite? Deixe-me pensar: eu *era* a mesma quando me levantei esta manhã? Tenho uma ligeira lembrança de que me senti um bocadinho diferente. Mas, se não sou a mesma, a próxima pergunta é: 'Afinal de contas quem sou eu?' Ah, *este* é o grande enigma!" (Caroll, Lewis)

Estas relações entre conceitos explorados na literatura e no audiovisual nos proporcionam reflexões sobre a construção destes personagens em um geral. A literatura é uma invenção extremamente antiga, pois é derivada da escrita, uma das primeiras formas de comunicação interpessoal que fora disseminada em massa na história da humanidade, portanto, não podemos ignorar sua influência nos filmes e quadrinhos que iremos analisar neste trabalho.

A construção destes personagens segue alguns padrões e conceitos específicos que serão explicados mais à frente neste documento.

Em “Eu posso ouvir o oceano”, filme também produzido pelo estúdio Ghibli, os personagens Rikako e Taku já estão na fase da adolescência e nos apresentam uma história mais conflituosa. Seu romance, repleto de cenas angustiantes, nos faz pensar bastante sobre a personalidade de seus personagens, o que os torna extremamente reais. Além disso, as interferências externas dentro do enredo são bem claras, com personagens secundários o tempo inteiro demonstrando-se cruciais para o decorrer da história.

Figura 7 - Cena do filme “Eu posso ouvir o oceano” produzido pelo estúdio Ghibli

Já o romance de Narumi e Hirotaka, no mangá “*Wotakoi*”, da *mangaká* Fujita, mostra um relacionamento onde os personagens, já adultos, ainda lidam com seus problemas de interação social e relacionamentos amorosos, também mostrando a ingenuidade que ultrapassa a fase infantil e adolescente. A história também traz um lado cômico e divertido que acrescenta muito à propensão do leitor de sentir empatia pelos personagens.

Figura 8 – Capa do primeiro volume do mangá "Wotakoi – A vida é difícil para os otakus" no Brasil, publicado pela Panini

Em "Neve de primavera", livro escrito por Yukio Mishima, temos uma história extremamente politizada e repleta de simbolismos. No entanto, o casal do romance em si representa a juventude em sua maior transparência, explicitando a ingenuidade do personagem Kiyoaki e nos mostrando, do início ao fim, como a motivação inexorável de pessoas jovens sem nada a temer constrói e destrói uma relação muito facilmente.

Todas essas histórias possuem diversos fatores em comum, principalmente quando falamos de sensações que causam a seus respectivos públicos. Analisando-as, conseguimos obter uma percepção maior sobre os gêneros tratados e sobre como se constroem histórias sobre a vida humana.

2.3.1 *Shōjo*

Shōjo é um termo em japonês que, hoje em dia, é popularmente utilizado para se referir a um gênero de histórias dentro do mundo dos animes e mangás que retratam relacionamentos humanos, sentimentos e tudo ao que se refere aos conceitos de emoção, intimidade e comunidade. A palavra *shōjo* pode significar: menina ou mulher virgem em japonês, com os ideogramas de 'mulher' (pronunciado com a leitura de mulher jovem) e 'obediência'. Há uma grande questão de gênero envolvida que este termo carrega. O oposto do *Shōjo* seria o *Shōnen*, que possui conotação menos sexualizada ao se referir apenas a 'meninos jovens' ou até mesmo 'juventude'.

No livro *"Straight from the heart: Gender, Intimacy and the Cultural Production of Shōjo Manga"*, Jennifer S. Prough faz um ensaio sobre como a produção de mangás no estilo Shōjo influenciam na vida de mulheres jovens, principalmente no Japão, onde o estilo é consumido e produzido em alta quantidade, e também foca em analisar a grande separação de gênero dentro dos tipos de histórias dos mangás e porque isso acontece.

“O que as garotas querem?” Criadores de mangás deste gênero se fazem essa pergunta durante todo o percurso de sua escrita para as histórias que serão desenvolvidas. Jennifer aponta que, de acordo com sua pesquisa, muitos desses *mangakás* (termo que se refere a autores de mangás) são homens, geralmente de meia idade, que consideram esta pergunta um mistério que buscam resolver através da venda dessas histórias.

“A indústria dos mangás *shōjo* é estruturada por uma divisão de trabalho baseada em gênero, em que os editores das empresas são primordialmente homens e as artistas (para produção em massa) são todas mulheres jovens.” – Tradução da autora.

Ningen Kankei (relações humanas) – A autora do livro utiliza este termo para focar nas noções de vida interior, amizade, relações familiares e o romance. Ela diz: “Aqui, encontramos emoção e intimidade na própria definição de relações humanas, já que falam sobre pessoas se relacionando em grupos.” E completa com uma conexão entre este estudo e o da antropologia: “E para o estudo dos seres humanos, a antropologia tem uma preocupação fundamental com as maneiras em que pessoas se relacionam entre si dentro da sociedade.” – Tradução da autora

Ao longo do livro, a autora explica a relação entre a introdução do conceito de *Ningen Kankei* e a separação dos gêneros sexuais dentro da indústria. Esta relação é fundada em função da produção e do consumo, a publicação em massa dos títulos considerados *Shōjo* é o grande motivador para a perpetuação dessas separações de gênero extremamente definidas até os dias de hoje, além, também, de questões culturais no país. Prough também nota que nas décadas de 1970 e 1980 houve um grande crescimento na quantidade de mulheres no Japão que passaram a produzir mangás com cargos mais importantes, ela explica que isso se deve ao esforço de mulheres que participaram da indústria em cargos mais baixos anteriormente e foram ganhando reconhecimento até alcançar a igualdade nas assinaturas de publicações das histórias que vemos hoje em dia.

Outro termo importante utilizado por *mangakás* de *shōjo* é o “*dokidoki*”, ou “coisas que fazem o coração acelerar”. Este termo explica grande parte daquilo que quero explorar em meu trabalho ao que se trata dos romances, ele fala sobre cenas específicas de mangás e animes que retratam aquilo que gostaríamos de experienciar, ou que já experienciamos anteriormente, passando um sentimento de nostalgia e nervosismo. (PROUGH, Jennifer S. – 2010)

3. Pesquisa

A seguir, serão apresentadas algumas questões de natureza técnica e mais específicas relacionadas ao desenho, a forma, a ciência por trás do ato de se contar histórias e ao movimento do desenho dentro da narrativa, sendo ela uma arte sequencial (HQs) ou até mesmo uma animação.

3.1. Os três canais

Com o objetivo de mesclar diferentes tipos de mídia, foi realizada uma pesquisa sobre cada um deles dentro das referências que escolhi e que vinha analisando desde o meu anteprojeto.

3.1.1. Literatura

Ao que se refere a literatura, o livro “Neve de Primavera” de Yukio Mishima foi um pivô na minha decisão em fazer este trabalho. O casal Kiyoaki e Satoko mostram uma complexidade e melancolia

em sua história. Além disso, a visão sobre a beleza do autor fica extremamente clara em seu livro, quase como se o leitor pudesse **vê-la**.

O conceito de perda, é observado diversas vezes ao longo das histórias. No poema "O Corvo", o indivíduo que narra a história se encontra em um momento de terrível melancolia por causa de sua falecida Lenora, e nos mostra a necessidade que o amor traz e a falta que um alguém que amamos pode fazer. O narrador projeta no corvo da história, criatura que repete a expressão "nunca mais" incessantemente, seu eu deprimido, melancólico e perdido após perceber que sua amada não irá mais voltar. (POE, Edgar Allan – 1845)

> "E fora daquelas linhas funerais que flutuam no chão, a minha alma que chora não sai mais, nunca, nunca mais!"
>
> – Trecho do poema traduzido por Machado de Assis.

Machado de Assis, escritor renomado na literatura brasileira, possui como sua obra de maior reconhecimento o livro "Dom Casmurro". Este, fala sobre a vida do casal Bentinho e Capitu, traz uma ordem de narrativa extremamente interessante e distinta do convencional, além de abordar temas como ciúmes e desconfiança dentro de um relacionamento e como isto pode afetar ainda mais a questão interpessoal.

3.1.2. Quadrinhos, Mangás, *Web comics* e *Webtoons*

O livro "Desvendando quadrinhos" de Scott McCloud explica a parte técnica da elaboração de uma história em quadrinhos, através da mesma. O personagem de Scott atravessa os quadrinhos e vai apontando os detalhes como os formatos dos balões e seus significados, a ordem dos quadrinhos, traços e onomatopeias etc.

Figura 9 – Página do livro "Desvendando quadrinhos" de Scott McCloud

Nesta imagem do livro, Scott fala sobre o enquadramento das cenas e como o artista pode escolher diversos tipos de acordo com a mensagem que quer passar. Por exemplo, um enquadramento que atravessa entre os quadros dará uma interpretação mais elástica do leitor, porém administrar isso pode ser mais difícil para o criador.

Assim como também podem ser feitos enquadramentos mais aproximados para dar destaque a uma cena ou objeto específico e o artista também pode escolher ser mais subjetivo ou misterioso quanto a sua mensagem se esta abordagem fizer sentido em seu contexto.

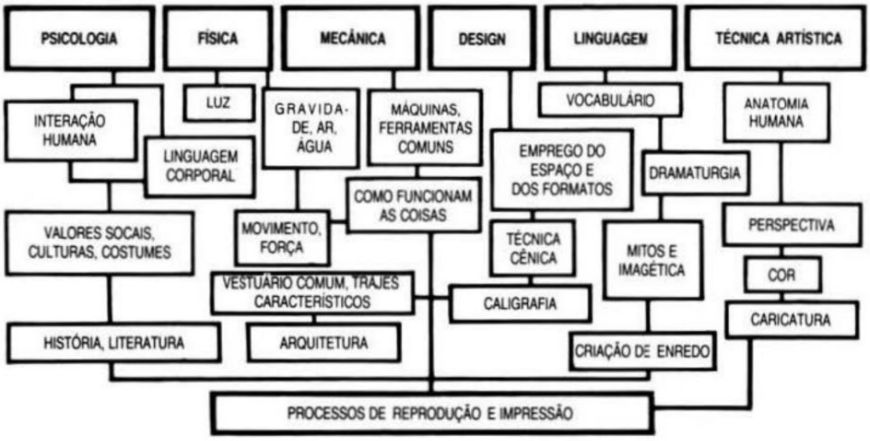


Figura 10 – Página do livro "Quadrinhos e arte sequencial"

Scott também nos introduz ao grande cartunista americano Will Eisner, que também possui um livro bastante informativo sobre a arte de se fazer histórias em quadrinhos, "Quadrinhos e arte sequencial". Na imagem acima, há um trecho deste livro em que Eisner coloca de maneira visual, representando através de um diagrama, todas as disciplinas que são necessárias para a criação de uma história. Ele alega que até mesmo um pedagogo ficaria surpreso ao perceber a quantidade de informação que é essencial para exercitar tal atividade. (MCCLOUD, Scott)

Em um ensaio sobre a historiografia dos quadrinhos no Brasil, Álvaro de Moya e Reinaldo de Oliveira destacam que nas décadas de 1950 e 1960, as editoras Manchete, Fatos e Fotos, EBAL – Editora Brasil-América, Abril, Rio Gráfica e o jornal Folha da Manhã foram alguns dos grandes exemplos que trouxeram o mundo dos quadrinhos para o País, publicando grandes títulos como Flash Gordon, Tarzan, Homem-Aranha etc. Além disso, estrearam muitos cartunistas brasileiros como Ziraldo e Maurício de Sousa que hoje possuem quadrinhos mundialmente famosos e de grande relevância para a nossa cultura. (MOYA, Álvaro de; OLIVEIRA, Reinaldo de – 1977)

Mauricio de Sousa sobre sua personagem Mônica no documentário "Bios": "Ela é forte, decidida, tem opinião e é sensível. Em 1963 ela surgiu nas tiras dos jornais e logo todos perceberam que tinha nascido uma estrela. Até eu. Desde então, suas histórias vêm encantando crianças, jovens e adultos, porque suas histórias são nossas histórias, fazem parte das nossas vidas. Fazem parte da minha vida. Só que hoje, ela não é só minha, ela é de todos nós, ela é do Brasil. A menininha do vestido vermelho e do coelhinho de pelúcia conquistou o seu lugar, e com seu jeitinho nos faz mais felizes."

Natsu Onoda, em seu livro "*God of Comics Osamu Tezuka and the Creation of Post–World War II Manga*" nos conta bastante sobre as origens do mundo dos mangás japoneses. A história dos mangás é bastante extensa. Para entender um pouco sobre ela, primeiramente vamos analisar a origem da palavra que vem da língua japonesa. (Onoda, Natsu)

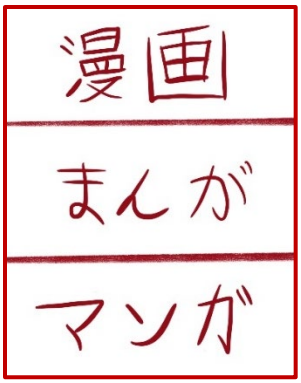


Figura 11 – Autoral

Há três maneiras de escrever a palavra "mangá" na língua japonesa, a primeira é através dos Kanjis (ideogramas chineses que são utilizados na língua japonesa), a segunda e a terceira são através de um sistema de escrita exclusivamente japonês:

. 漫画 – escrita através dos ideogramas de "desenho" e "pincelada" ou "imagem";

. まんが – escrita por extenso; representa os sons da palavra, assim como em nosso alfabeto;

. マンガ – sistema utilizado para palavras de origem estrangeira ou palavras de destaque; neste caso utilizado para dar ênfase e se refere também ao estilo despojado e divertido que o tema sugere.

Osamu Tezuka é considerado por muitos o pai da cultura de mangás e animes **no exterior**, ou seja, fora do Japão. Em seus 45 anos de carreira tornou o Japão uma grande influência na indústria dos quadrinhos e da animação com seu maior título "Astroboy". Contudo, seu trabalho ao longo de toda sua carreira, não deve ser resumido a apenas esta obra. Seus quadrinhos não se limitavam por temas, enredos, gêneros ou até mesmo seu traço no desenho.

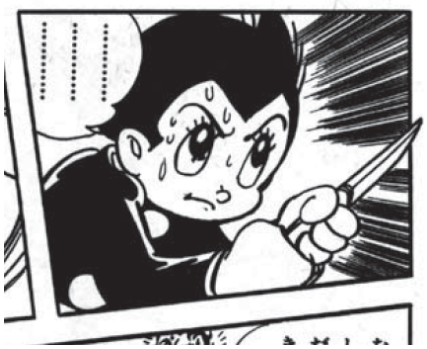


Figura 12 – Imagem de "Astroboy" utilizada no livro "God of Comics and Osamu Tezuka and the creation of Post World-War II Manga"

Tezuka é um produto da influência que o impacto da Segunda Guerra Mundial causou no Japão. Já durante o período de Guerra, muitos mangás foram produzidos até mesmo como propaganda militarista, como por exemplo "*Norakuro*" um gato preto humanizado, inspirado na figura do

personagem americano "*Felix the Cat*". O mangá ficou conhecido por sua falha no alcance de seus objetivos ao representar um personagem que cometia gafes cômicas em vez de gloriosas vitórias para honrar os ideais que pretendia. Não existem muitos dados sobre mangás produzidos durante a Guerra, devido a fatores políticos históricos e técnicos, mas segundo Natsu Onoda, foram esses mangás que levaram muitas crianças a decidirem se alistar.

Estas obras militaristas que inspiraram uma onda de quadrinhos com protagonistas de espécie animal com aspectos e expressões humanoides como "Chinta nitohei". Esses quadrinhos, eventualmente, se tornaram conhecidas por suas propagandas antimilitaristas, assim como "Maus" de Art Spiegelman, cartunista norte-americano que recebeu um prêmio Pulitzer pelo título.

Com o início da "Era de ouro" nos Estados Unidos, muitos leitores abraçaram o trabalho de Tezuka, o que eventualmente cresceu para a influência que vemos hoje em dia dos mangás ao redor de todo o mundo. Seu sucesso esteve bastante relacionado com seu aspecto bastante cinematográfico em seus trabalhos, o que agradou bastante o público estadunidense.

Os mangás japoneses conquistaram o mundo. Títulos como "Naruto" e "Ataque dos Titãs" foram lançados no início ou em meados da década de 2000 e até hoje se mantém firmes e fortes reimprimindo cada vez mais suas primeiras edições e até produzindo novos conteúdos sobre seus personagens, perpetuando sua fama conquistando novos públicos jovens que irão crescer juntamente com o produto e se apegar, assim como as gerações anteriores.

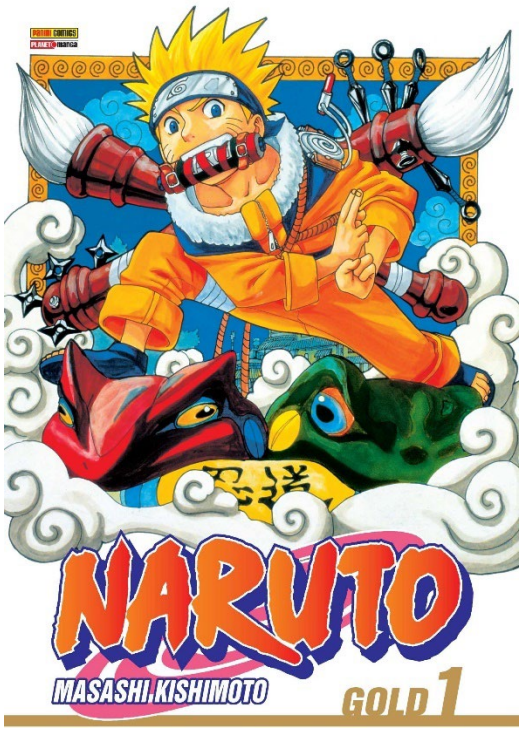


Figura 13 – Capa do Volume 1 de "Naruto"

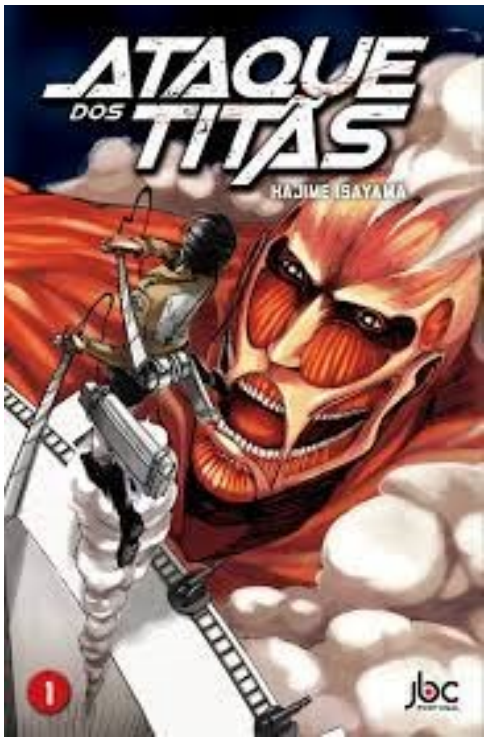


Figura 14 – Capa do Volume 1 de "Ataque dos titãs"

Estes mangás e os outros mencionados acima, fazem parte do gênero chamado *shōnen*. Os títulos de *shōjo* ainda possuem dificuldades em sua produção em massa, devido a problemas institucionais

e culturais, mas ainda são bastante presentes nas bancas e canais de streaming que oferecem este tipo de conteúdo.

Hoje em dia, até mesmo quadrinistas brasileiros, como Maurício de Sousa se influenciam pela técnica japonesa de produzir quadrinhos. Atualmente (2022) ainda são publicados volumes do quadrinho "Turma da Mônica Jovem" que é feito no estilo mangá.

Figura 15 – Página do quadrinho: "Turma da Mônica Jovem";

Um exemplo de obra da atualidade que representa o estilo de quadrinhos que se aproxima de uma *Web comic* é "A rosa mais vermelha desabrocha" de Liv Strömquist, neste quadrinho ela explicita seus ideais sobre o amor contemporâneo referenciando autores e assuntos da atualidade. Ela também faz o leitor exercitar uma leitura convencional com o sentimento de uma leitura digital, com seus espaços negativos e formas que ultrapassam o convencional.

Figuras 16, 17 e 18 – Páginas do quadrinho: "A rosa mais vermelha desabrocha";

As *Web comics* são um estilo de quadrinho feito para ser lido online, mas ainda apegado as formas de diagramação e fluxo de leitura dos materiais impressos. Já os *Webtoons*, também são feitos para serem lidos online, mas possuem um fluxo diferente correspondente a rolagem das telas dos celulares, que são o meio de comunicação mais utilizado de hoje em dia. Além disso, podem conter gifs e, em alguns casos, até áudio, dependendo da plataforma em que vai ser lido.

Nas imagens a seguir, podemos perceber o desapego que os *Webtoons* possuem com relação ao método tradicional de disposição de quadrinhos. Adicionei uma borda em volta do fundo branco para facilitar a visualização dessa questão.

Figuras 19 e 20 – Cortes do Webtoon "Whatever Remains";

Figura 21 – Corte do Webtoon "Rumpled"

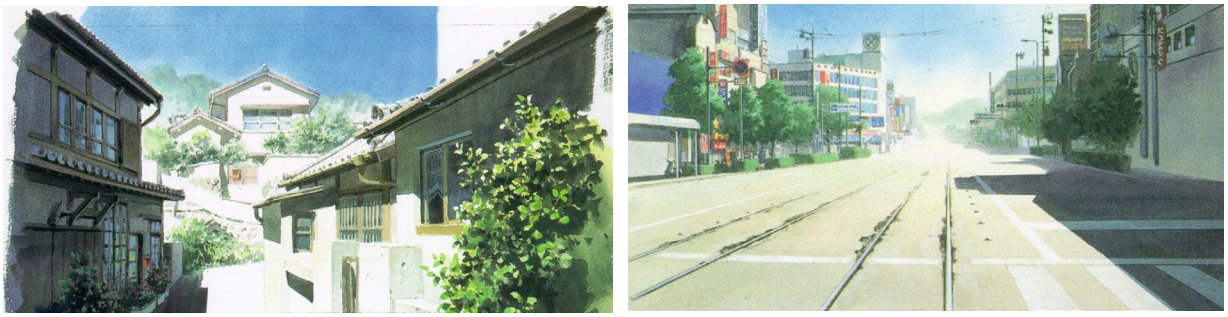
3.1.3. Animação

O filme que serviu como inspiração principal para meu projeto foi “Eu posso ouvir o oceano” de Tomomi Mochizuki, já mencionado anteriormente. Além de suas questões emocionais e pontuais, como a dinâmica do casal e ordem no fluxo de história, o traço marcante do Studio Ghibli neste filme é incomparável. Portanto, realizei alguns estudos dos personagens do filme e de suas expressões para que não ficasse presa a meus próprios vícios e homenageasse um pouco esta obra.

Figuras 22 e 23 – Estudos dos traços do filme “Eu posso ouvir o oceano”:

Os personagens de Mochizuki evidenciam o estilo que busquei trabalhar em meu projeto desde o início: traços simplificados; cabelo leve e sem muito detalhamento; sombra e luz simples para dar a sensação de profundidade; as proporções são próximas da realidade, com exceção de alguns exageros estilísticos; e por aí vai.

São inúmeros os detalhes neste filme, tanto os simples quanto os mais complexos (geralmente encontrados nos fundos aquarelados).



Figuras 24 e 25 – Cenários do filme “Eu posso ouvir o oceano”;

A seguir, apresento uma breve introdução aos 12 princípios da animação, de acordo com o livro "*The illusion of life*" escrito por Frank Thomas e Ollie Johnston:

① **Comprimir e esticar (*Squash & stretch*)**

Considerado por muitos animadores renomados, Walt Stanchfield por exemplo, como o mais importante dos princípios. Nos ajuda a entender a maleabilidade das coisas e como dar movimento até mesmo ao mais estático dos objetos. Com o *Squash & Stretch* pegamos a forma original do objeto e a distorcemos de maneira que o movimento que será realizado se torne mais vivo aos olhos de quem vê. Baseia-se nas regras da física de que a massa de um corpo se distorce, mas permanece a mesma, porém, com um leve exagero das proporções para um resultado mais satisfatório, já que estamos falando de desenhos e não figuras ao olho nu.

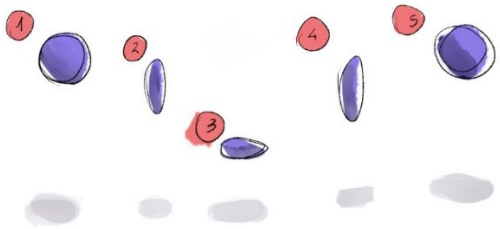


Figura 26 - Autoral

② **Antecipação (*Anticipation*)**

Parecido com o próximo princípio, este se refere a questões mais teatrais dentro do desenho, ou seja, para entregar a credibilidade final que queremos alcançar ao dar vida a uma ilustração, devemos aplicar conceitos que utilizamos em nosso próprio corpo para interpretar e ampliá-los. O movimento de um braço não seguirá seu curso habitual ao se deslocar do ponto A até o ponto B, mas sim fará um movimento teatral exagerando uma antecipação prévia para destacar ainda mais a ação.

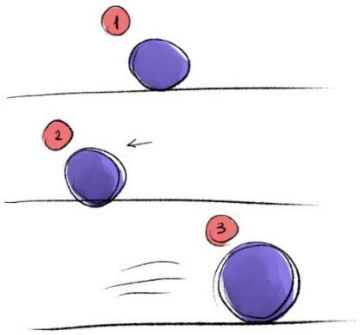


Figura 27 - Autoral

③ Encenação (*Staging*)

Neste princípio vemos a importância dos aspectos teatrais dentro da composição de um desenho que será animado. Ao fazer a silhueta do desenhos conseguimos ver todos os pontos chave na posição do personagem ou objeto e com isso percebemos a importância da encenação dentro do desenho, ela traz clareza para os frames mais importantes do movimento deixando aquela cena mais coesa e fácil de entender para os espectadores.

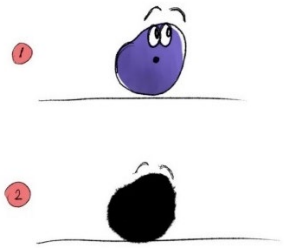


Figura 28 - Autoral

④ Animação direta e Pose a pose (*Straight Ahead Action and Pose to Pose*)

Dentro deste princípio são propostas duas maneiras diferentes de se desenvolver um movimento em uma animação: animação direta, aonde o animador desenha uma pose atrás da outra em sequência até o final da cena, resultando em um movimento mais fluido e menos mecânico; pose a pose, neste método o animador pode fazer as poses chave do personagem ou objeto e em seguida produzir os *inbetweens* (como são chamadas as posições entre as poses chave), dessa forma o animador possui mais controle sobre o desenvolvimento completo da animação, porém há menos espontaneidade.

Direta

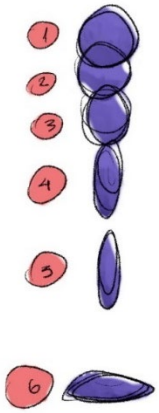


Figura 29 – Autoral

Pose a pose

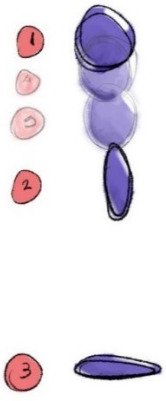


Figura 30 – Autoral

⑤ **Continuidade e sobreposição da ação (*Follow through and Overlaping action*)**

O princípio do movimento sequencial. Se o personagem tem orelhas, cauda, capa, cabelo etc. todos esses objetos devem seguir um movimento em sequência do movimento do objeto principal em função de prevenir a estagnação do mesmo e tornar a animação o mais fluida e viva possível.

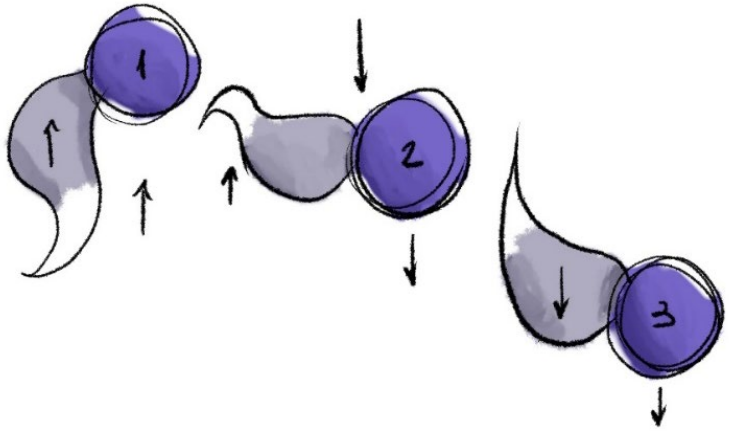


Figura 31 – Autoral; Reinterpretação do esquema apresentado em: *https://principiosdaanimacao.wordpress.com/teste/follow-through-and-overlapping-action/*

⑥ **Aceleração e desaceleração (*Slow in and Slow out*)**

Utilizando os conceitos de posições chave e *inbetweens*, o animador poderá então aplicar aceleração ou desaceleração no movimento do objeto considerando a distância entre cada posição. Objetos mais distantes um do outros representarão movimentos mais rápidos enquanto objetos mais próximos representarão movimentos mais lentos, com isso a velocidade do movimento utilizado na cena pode ser controlada.

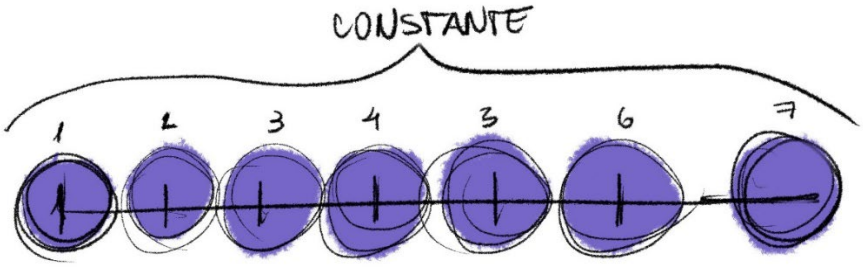


Figura 32 – Autoral

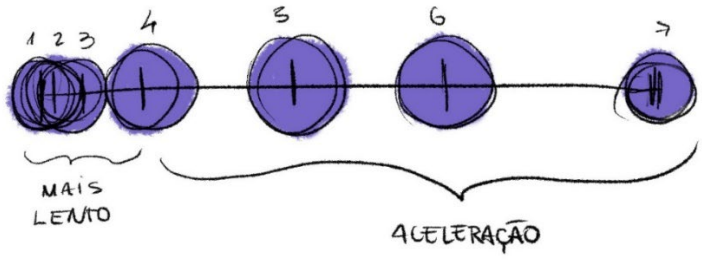


Figura 33 – Autoral

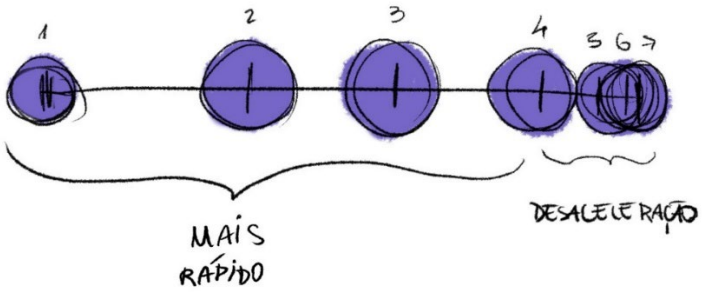


Figura 34 – Autoral

⑦ Movimento em arco (*Arcs*)

Os arcos são os melhores amigos de um animador, eles determinam a trajetória do objeto de maneira fluida e permitem que o objeto mude sua posição com mais espontaneidade também. Dentro dos arcos um animador deve estabelecer o tempo e o espaço necessários para a realização do movimento.

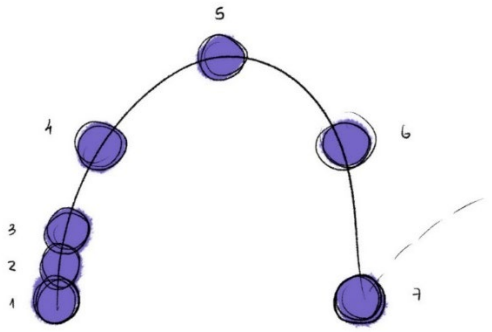


Figura 35 – Autoral

⑧ Ação secundária (*Secondary action)*

A palavra secundária implica algo que vem depois de uma ação pré-estabelecida, portanto o princípio de ação secundária na animação vai representar aquele movimento que vem logo em seguida ao destaque da cena, mas que é necessário para dar credibilidade, menos estagnação e mais fluidez para o objeto desenhado.

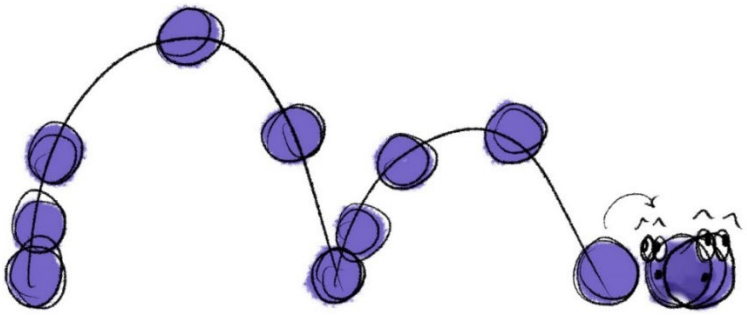


Figura 136 – Autoral

⑨ Temporização (*Timing)*

Tempo e espaço caminham juntos através de todo o universo que conhecemos ... E na animação esse conceito não muda. O animador deve levar em consideração o tempo preciso que a posição de seu objeto deve alcançar e para isso deve estabelecer um espaço correspondente ao momento em que quer chegar com aquele objeto e também a velocidade desejada, assim como no princípio de aceleração e desaceleração.

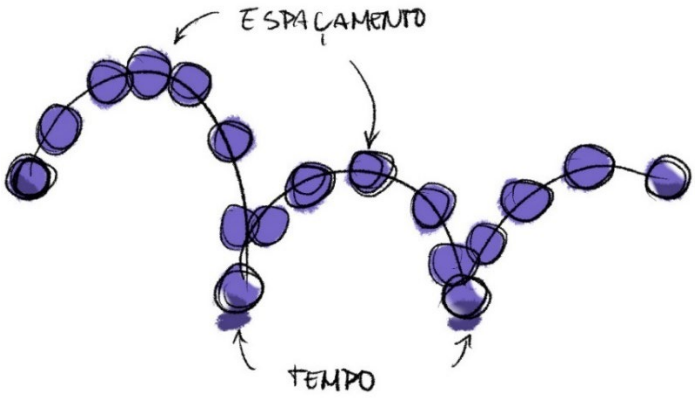


Figura 37 – Autoral

⑩ Exagero (*Exaggeration*)

Para dar vida é preciso caracterizar, ou seja, estabelecer características, personalidade, história e exagero. Na animação, os profissionais responsáveis por dar vida aos desenhos sempre irão levar este princípio em consideração, pois sabem a importância dele. Exagerar é criar. Criar é dar vida e movimento.

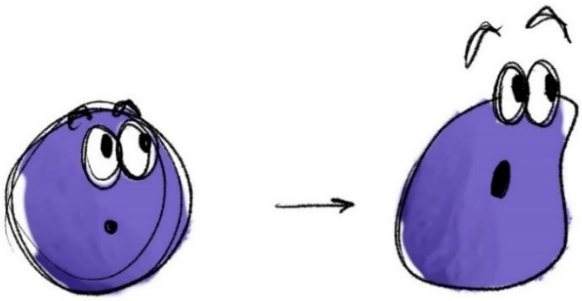


Figura 38 – Autoral

⑪ Desenho volumétrico (*Solid drawing*)

Neste princípio se fala mais sobre a aplicação de fundamentos do desenho, isto é, como aplicamos a perspectiva, volume etc., de maneira que o desenho permaneça fluido e conciso com a linguagem da animação. Solidez é importante, mas um animador precisa ir além e aplicar o volume do objeto ou personagem de maneira 'viva'.

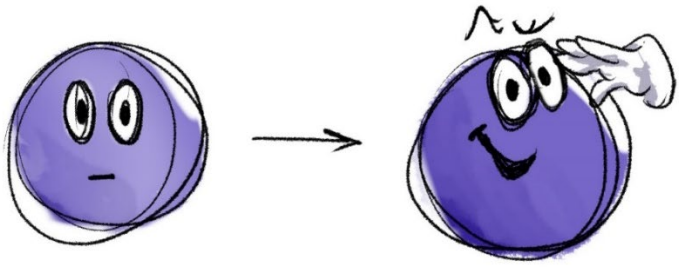


Figura 39 – Autoral

⑫ **Apelo (*Appeal*)**

Por fim, em função de darmos vida também precisamos amar, precisamos agradar etc. O apelo é o último dos princípios, pois está mais relacionado à finalização de um desenho, apesar de entrar juntamente com o esboço. Apelar, neste caso, se refere à atenção que daremos à estilização do objeto ou personagem durante sua criação.

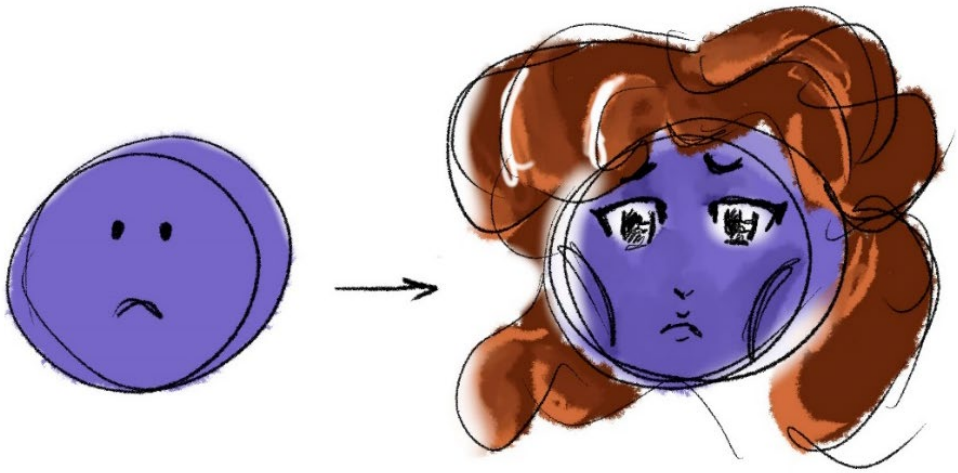


Figura 40 – Autoral

Figura 41 – Cena do filme "Eu posso ouvir o oceano"

Nesta cena, podemos ver um exemplo positivo de influência para cenas de animação em *looping*. O personagem está sentado no banco de traz do carro enquanto a paisagem passa pela janela: esse tipo de cena pode ser eternizado passando os mesmos *frames* diversas vezes, já que a imagem de dentro do carro possui apenas movimentos secundários como quando ele ajeita sua coluna no encosto, franze suas sobrancelhas e em seus cabelos, que balançam conforme o tom.

Em meu projeto, usei todas estas técnicas para cenas animadas o longo da história. A intenção é utilizar a animação como um recurso que acompanhará os quadrinhos em uma mistura das duas mídias.

3.2. Conteúdo e forma

No livro “Drawn to Life”, Walt Stanchfield nos apresenta uma perspectiva fantástica sobre o movimento do desenho, adentrando nos conceitos dos 12 princípios básicos da animação de maneira mais voltada para o traço que desenvolverá esta animação. Assim, ele nos dá dicas valiosas sobre conciliar as características de um personagem com seus movimentos, com suas atitudes e interpretações durante a história.

> “Nós capitalizamos em cima do uso do ‘comprimir e esticar’ na face. [...] Nada se move de maneira independente. Se a boca está ativa em um diálogo, tudo no rosto irá reagir e se mover de acordo. Sorria amplamente em frente ao espelho e observe. A área do lábio superior se comprime em direção ao nariz e ao mesmo tempo se estica em direção às bochechas. Note como ela muda de forma, porém ainda mantém seu volume. A ação da área do lábio superior causa um esticamento das narinas. As bochechas se esticam para fora e para cima. Isso leva as pálpebras inferiores dos olhos a se levantarem cobrindo a parte inferior do globo ocular, fazendo com que o olho pareça comprimido. – Citação do livro “Drawn to Life”; Tradução da autora

Nesta citação, Walt explica mais detalhadamente o conceito de comprimir e esticar dentro de um desenho mais complexo, como um rosto humano.

Na imagem abaixo, podemos ver o conceito sendo aplicado no desenho do personagem Tigrão. A figura da esquerda representa o lado ‘esticado’, todas as partes do seu corpo indicam um movimento mais vertical e mais estático. Já na figura da direita, o personagem se ‘comprime’ indicando antecipação de um movimento mais amplo que está por vir, seu tronco se abaixa quase como se estivesse se espremendo, e seu rabo estica para dar ênfase assim como seus bigodes levantados e sua boca aberta sorrindo.

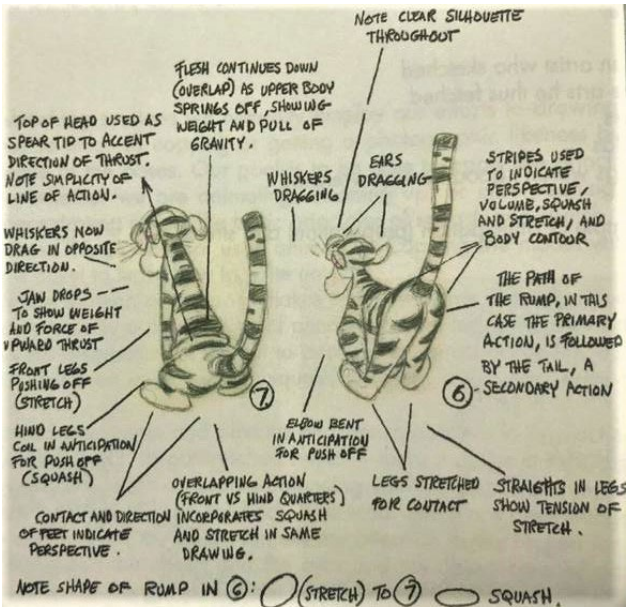


Figura 42 – Página do livro “Drawn to life”

> "[...] seja atencioso com poses e gestos que representam diversos humores e emoções que a contação de histórias exige. Afinal, quaisquer poses que são comumente escolhidas para diferentes fases de uma ação devem servir à função de contar a história de maneira convincente e interessante." – Citação do livro "Drawn to Life"; Tradução da autora

Na citação acima, Stanchfield explica a importância da forma dentro de um desenho, ou seja, a posição em que o personagem se encontra diz muito sobre sua personalidade, sobre a situação que está passando e muito mais, portanto devemos ser atenciosos ao montar e planejar sua pose.

Este assunto também é abordado por Will Eisner em seu livro "Quadrinhos e Arte Sequencial". Como demonstrado na imagem abaixo.

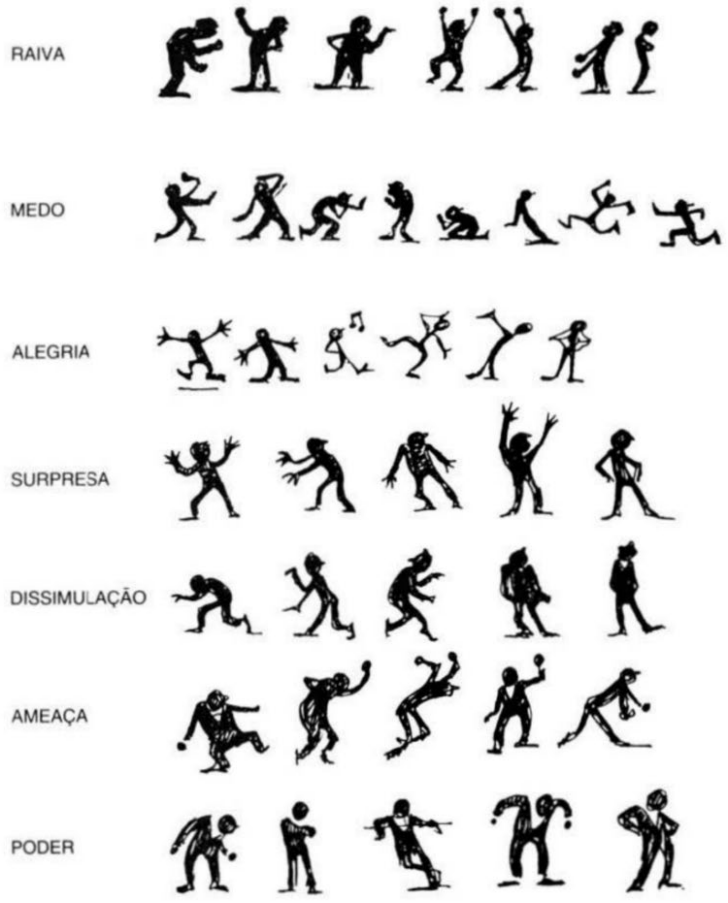


Figura 43 – Imagem do livro "Quadrinhos e arte sequencial" de Will Eisner

Eisner divide as silhuetas do personagem por seu humor, porém dentro de cada humor vemos mais de uma opção para suas poses que representam diferentes intensidade daquele humor. Um dos princípios da animação, o "exagero", se refere a esta técnica observada e explica a necessidade expandir a figura humana além do real quando trabalhamos com um desenho no estilo 'cartunizado'.

Ademais, Eisner também nos introduz em seu livro às expressões faciais dentro do desenho, ou seja, como podemos representar as emoções humanas detalhadamente e da maneira mais diversa possível. Na imagem abaixo, em cada fileira, o personagem está dizendo a mesma frase de maneiras diferentes. Podemos perceber o quanto a entonação da situação apresentada pode mudar, apenas com alguns traços diferentes em seu rosto e com a mudança de sua postura no desenho. Nota-se também como podemos reutilizar expressões faciais dos personagens para dizer coisas completamente diferentes e ainda assim obter um ganho de comunicação.

Figura 44 – Imagem do livro "Quadrinhos e arte sequencial", de Will Eisner

Figura 45 - Imagem do livro "Quadrinhos e arte sequencial", de Will Eisner

Repare como, no primeiro quadrinho da primeira fileira, o personagem em um choro exagerado diz "Sinto muito" e demonstra extremo arrependimento em sua fala. Já no quadrinho ao lado há uma ambiguidade em sua expressão que nos leva a pensar se ele realmente se arrepende do que fez ou até mesmo qual a gravidade do ato que cometeu, já que parece tão despreocupado. Na segunda fileira, essa dualidade de intensidade de seus sentimentos permanece quando notamos na primeira figura que o personagem se encontra extremamente chateado ao se despedir e na segunda há uma expressão de serenidade em seu rosto, nos levando a pensar que este "Adeus" não será tão doloroso assim, ou que está escondendo seus verdadeiros sentimentos, já que, por senso comum, entendemos um adeus como situação de extrema importância.

> "Um meio seguro de se prevenir de fazer desenhos estáticos e sem vida é pensar em desenhar verbos em vez de substantivos. Em suma, um substantivo nomeia uma pessoa, um lugar ou coisa; um verbo afirma ou expressa uma ação, um estado de ser ou uma ocorrência." – Citação do livro "Drawn to Life"; Tradução da autora.

É importante lembrar a importância dos fundamentos de desenho dentro de todos estes conceitos e princípios que estão sendo analisados. O estudo de anatomia, perspectiva, luz e sombra e a união desses conceitos dentro das histórias trará um resultado mais satisfatório para a fluidez que o desenho poderá alcançar.

A questão do fluxo narrativo está presente em todas as obras editoriais, nelas o leitor possui autonomia e controle sobre o ritmo de leitura, portanto é trabalho do criador desenvolver um fluxo de história apropriado para que o leitor possa compreender todas as mensagens desejadas.

Um exemplo de fluxo narrativo bem elaborado na literatura, é o livro “Memórias póstumas de Brás Cubas”, escrito por Machado de Assis. Neste livro, adentramos a história de um homem já morto, iniciamos nossa leitura com este conhecimento e partindo deste princípio iremos analisar todas as circunstâncias de sua vida que, eventualmente, levaram a sua morte. Este estilo de narrativa é interessante, pois propõe ao leitor uma certa paz de espírito contando exatamente qual será seu final logo no início, mas ao mesmo tempo certo desconserto pelo que realmente está por vir. (De Assis, Machado)

O livro “Quadrinhos e arte sequencial”, escrito pelo quadrinista americano Will Eisner, apresenta a expressão “arte sequencial” para se referir às histórias contadas através de quadrinho: este termo se relaciona à continuidade entre imagens que observamos nas páginas das histórias em quadrinhos.

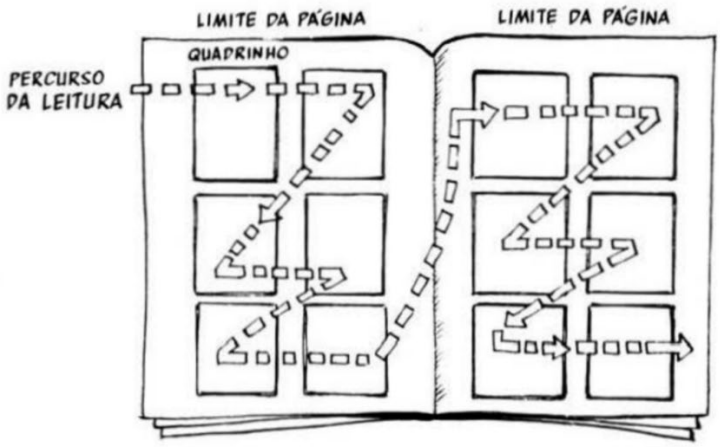


Figura 46 – Imagem do livro “Quadrinhos e arte sequencial” demonstra o fluxo de leitura de um quadrinho ocidental.

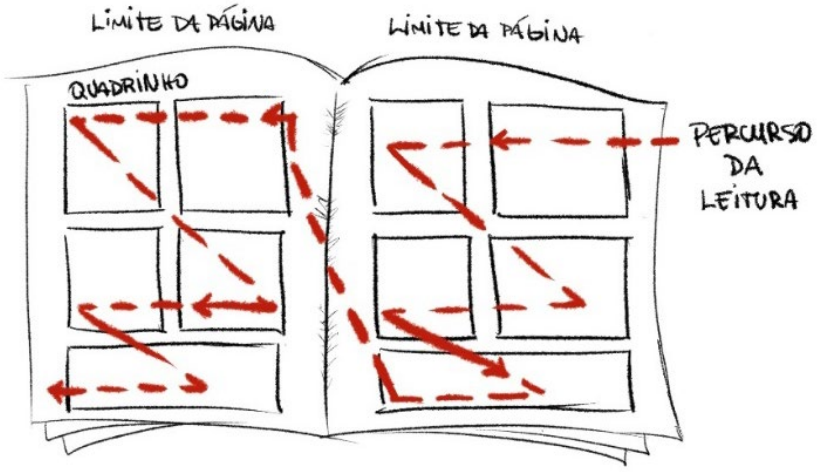


Figura 47 – Reinterpretação do esquema de Will Eisner, adaptado para o estilo Mangá

A seguir, apresento alguns exemplos de cenas de histórias em quadrinhos, mangás e Webtoons que destaquei a respeito dos pontos que achei mais relevantes:

Figura 48 – Página do mangá "AoHaraido" – Io Sakisaka

- A posição dos personagens no primeiro quadro e suas perspectivas são apropriadas para uma conversa casual;
- Há um quadro vertical repleto de falas, mas nenhum personagem ou cenário; uma escolha da autora para demonstrar uma conversa corriqueira;
- O destaque na expressão do personagem no quadro seguinte demonstra suas emoções;
- No último quadro, a perspectiva e a posição se assemelham às do primeiro quadro, mas há uma troca do ponto de visa de um lado para o outro da mesma cena.

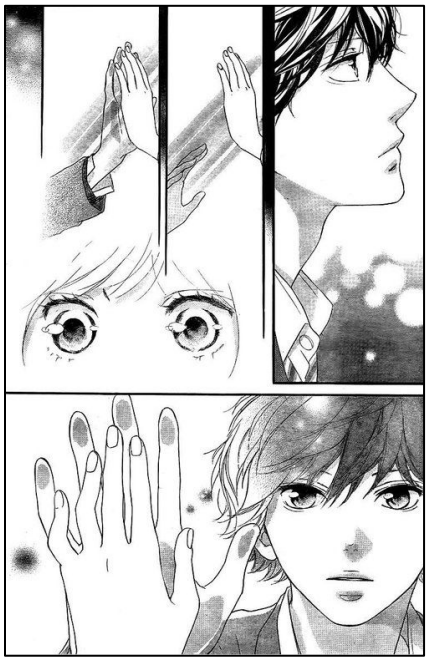


Figura 49 – Página do mangá "AoHaraido" – Io Sakisaka

- Nesta cena há uma disposição clara dos quadros em intenção explicitar a dualidade dos sentimentos que os personagens estão demonstrando;
- Os olhos da menina estão atravessando as linhas que separam os quadrinhos: essa técnica permite dar mais fluidez para cenas mais leves e esteticamente interessantes.

Figura 50 – Cena do *webtoon* “Heartstopper”

Conteúdo observado:

- Fluidez dos *webtoons* (em comparação a seu antecessor);
- Transições com elementos entre uma cena e outra para dar a ideia de movimento; passagem de tempo;
- Quadros que envolvem a cena.

Figura 51 – Página do mangá "Tomie – Volume 1"

- Há um foco subjetivo no cenário que mostra um muro cobrindo o letreiro do hospital onde se situa o conto;

- Em seguida, a cena muda para dentro do hospital, mostrando personagens secundários ainda de maneira subjetiva, mas agora com a narração nos cantos auxiliando a história.

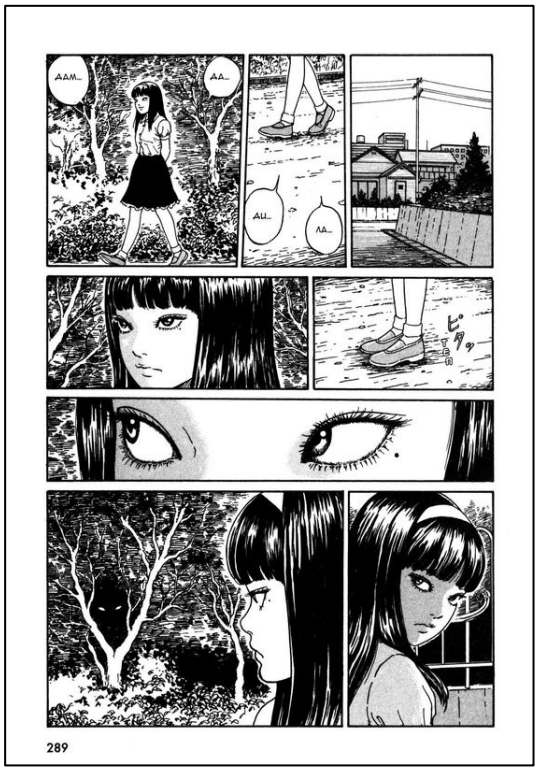


Figura 52 – Página do mangá "Tomie - Volume 2"

- Nesta página há vários pontos de vista de uma cena que em primeira instância parece ser pouco movimentada, mas se tratando de um suspense, percebemos a tensão da personagem com a troca de foco de seus pés para seu rosto e então seus olhos que observam quem está ao seu redor.

Figura 53 – Página do *webtoon* "The epic life adventure of Connor"

Conteúdo observado

- Cena cortada com o fundo, sem divisão de linhas, representando a liberdade criativa do canal;
- Desenhos simplificados, ainda sendo fiéis as características de cada personagem;
- Expressões exageradas.

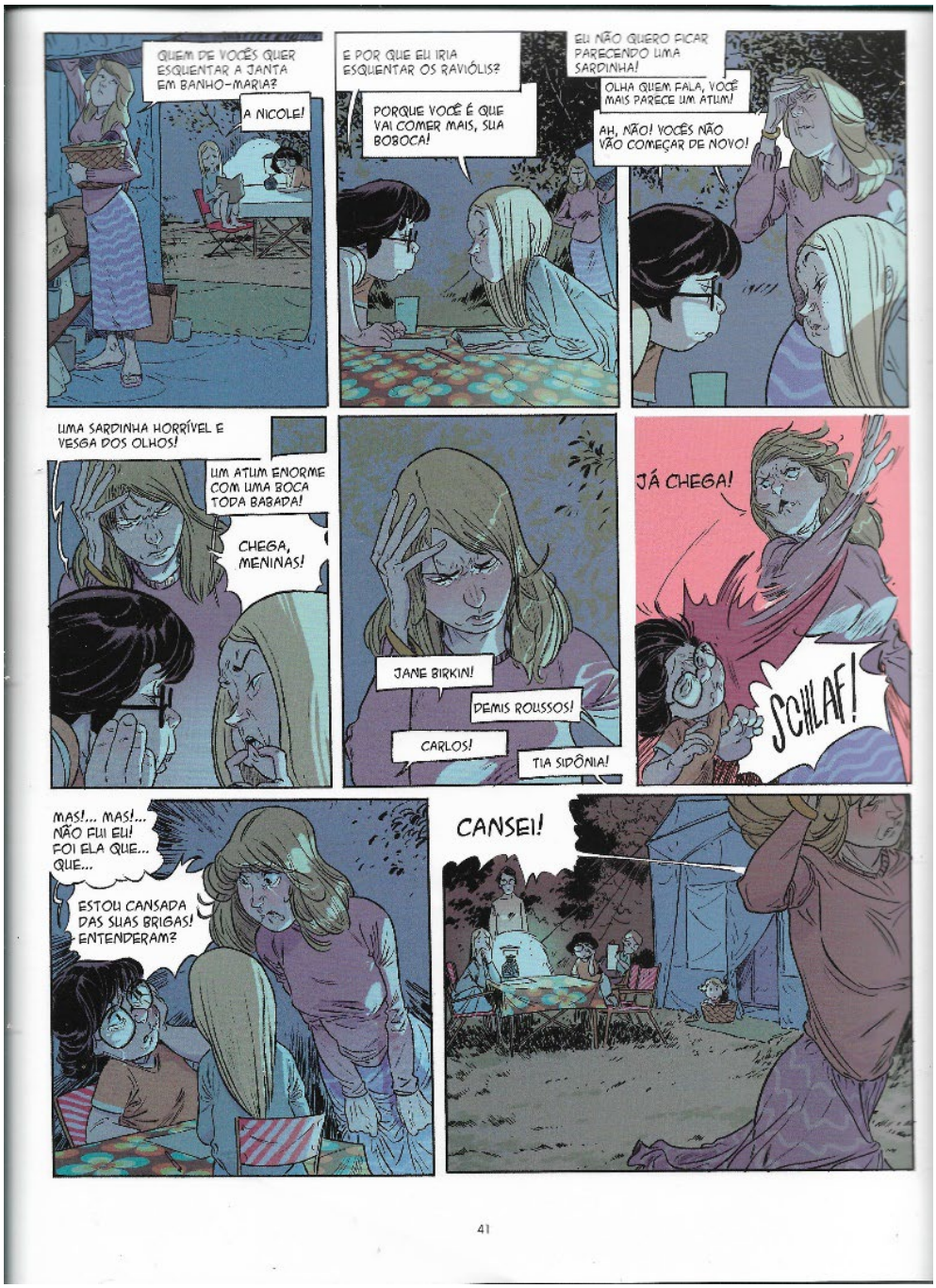


Figure 54 – Página do quadrinho "Verões felizes"

Neste exemplo, há uma cena em que a mãe se exalta e agride um de seus filhos, e a seguir sai de cena abalada com o que fez por estar muito cansada emocionalmente. O conflito entre os personagens é intenso, mas a disposição dos quadros se mantém: Pode-se perceber que o autor quis preservar a integridade da composição visual de seus desenhos, que são suas moedas de maior valor. Além disso, seu uso de cores na cena explicita este último argumento.

Estes são apenas alguns exemplos de como podemos observar a forma enquanto conceito. Uma maneira de incorporar esta técnica que se relaciona com a mescla de mídias de meu projeto é a intenção de representar o movimento até o movimento propriamente dito, ou seja, não saber exatamente quando o movimento será apresentado, pois mesmo em imagens estáticas o personagem ou objeto sempre parece estar se deslocando.

3.3 Referências visuais

A seguir, apresento alguns exemplos de artistas e seus trabalhos que me inspiram esteticamente com seus traços, pinturas, composições gerais e a interação entre os personagens das obras.

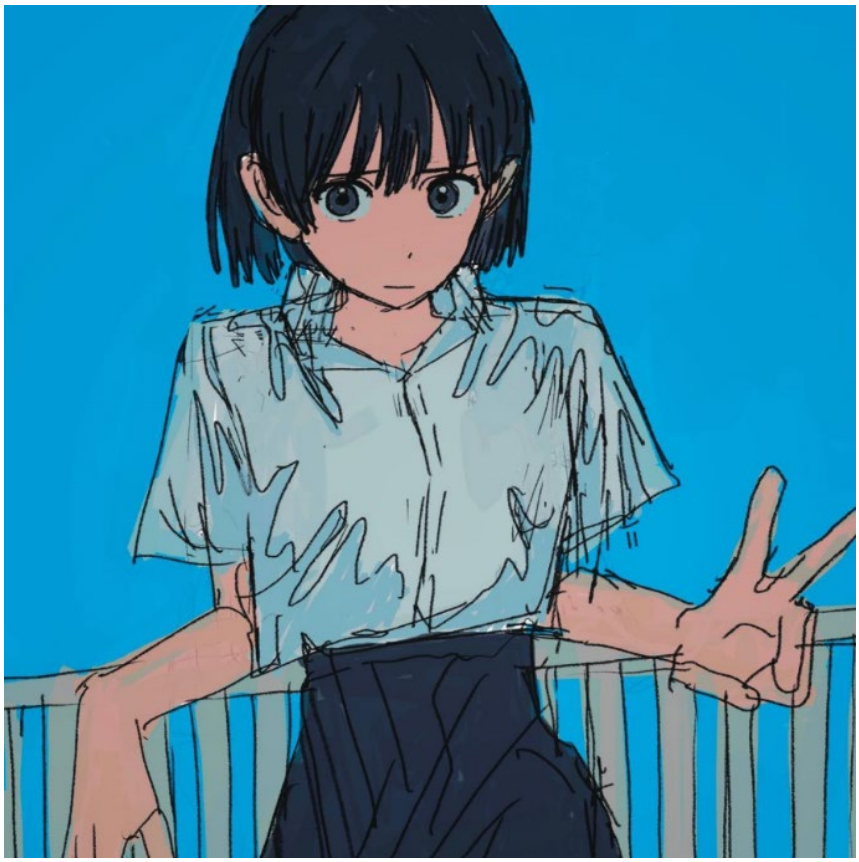


Figura 55 - KOMUGIKO. Disponível em < https://www.instagram.com/p/CKd_VuXDfsP/ > Acesso em 29 de maio de 2021;

Figura 56 – KOMUGIKO. Disponível em < https://www.instagram.com/p/CNLeuQMD_2f/ > Acesso em 29 de maio de 2021;

Figura 57 – KOMUGIKO. Disponível em < https://www.instagram.com/p/CAJen0VDg3M/ > Acesso em 29 de maio de 2021;

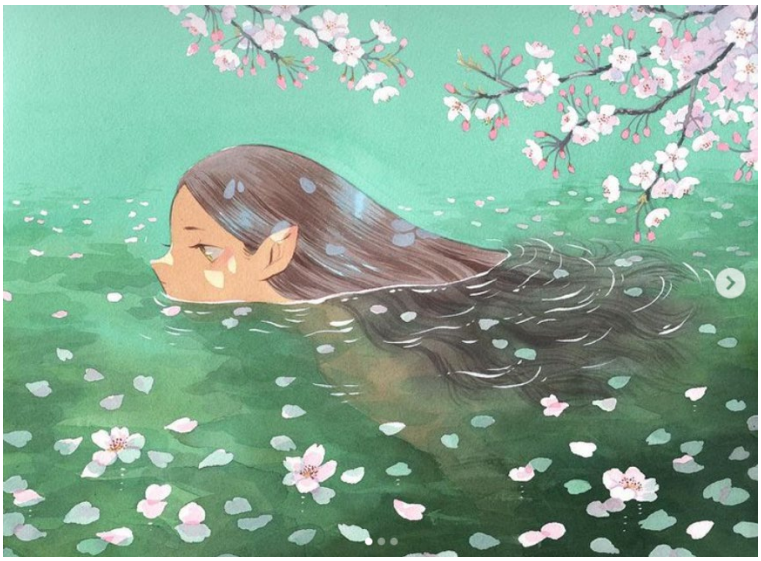


*Figura 58 – HEIKALA. **A Swim in the Spring**. Disponível em < https://www.instagram.com/p/CNDPx87KcmB/ > Acesso em 29 de maio de 2021;*

*Figura 59 – MALBENI, Akane. **Picnic with you on the meadow**. Disponível em < https://www.instagram.com/p/CL4J_sHB4LM/ > Acesso em 29 de maio de 2021;*

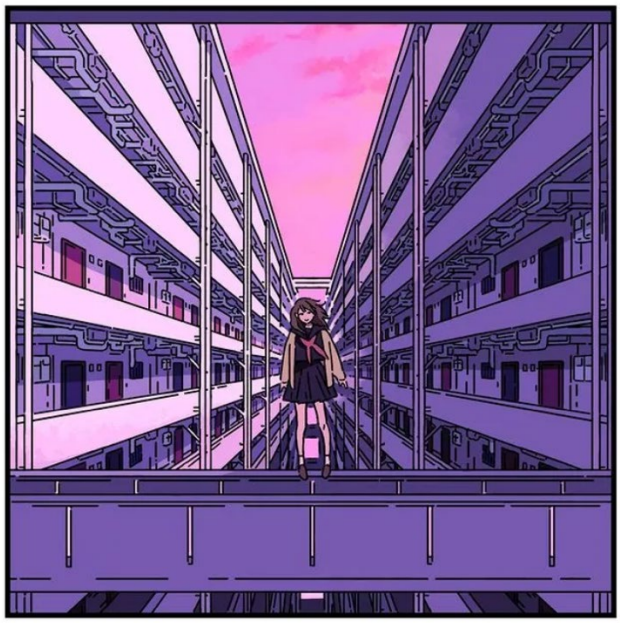


*Figura 60 – MALBENI, Akane. **Wings**. Disponível em < https://www.instagram.com/p/CLt23KhFVZG/ > Acesso em 29 de maio de 2021;*

Figura 61 – MIKVELVET. Disponível em < https://www.instagram.com/reel/COREmqTlqKM/ > Acesso em 29 de maio de 2021;

*Figura 62 – HEIKALA. **Sketch Session**. Disponível em < https://www.instagram.com/reel/COREmqTlqKM/ > Acesso em 29 de maio de 2021;*

Figura 63 – FUKI. **色味別 ver.** Disponível em < https://www.instagram.com/p/CODdOgCtR36/ > Acesso em 29 de maio de 2021;

*Figura 64 – FUKI. **このまま保健室にいって.** Disponível em < https://www.instagram.com/p/CO8C_C-hf74/ > Acesso em 29 de maio de 2021;*

*Figura 65 – TSUMI, Cotoh. **JAPAN JAM 2021**. Disponível em < https://www.instagram.com/p/CNZRSmMheu4/ > Acesso em 29 de maio de 2021;*

*Figura 66 – TSUMI, Cotoh. **OPEN CAMPUS**. Disponível em < https://www.instagram.com/p/CNKHx11Bd8B/ > Acesso em 29 de maio de 2021;*

*Figure 67 – ITO, Junji. **Tomie – Volume 1**. Editora Pipoca & Nanquim. São Paulo, 2021;*

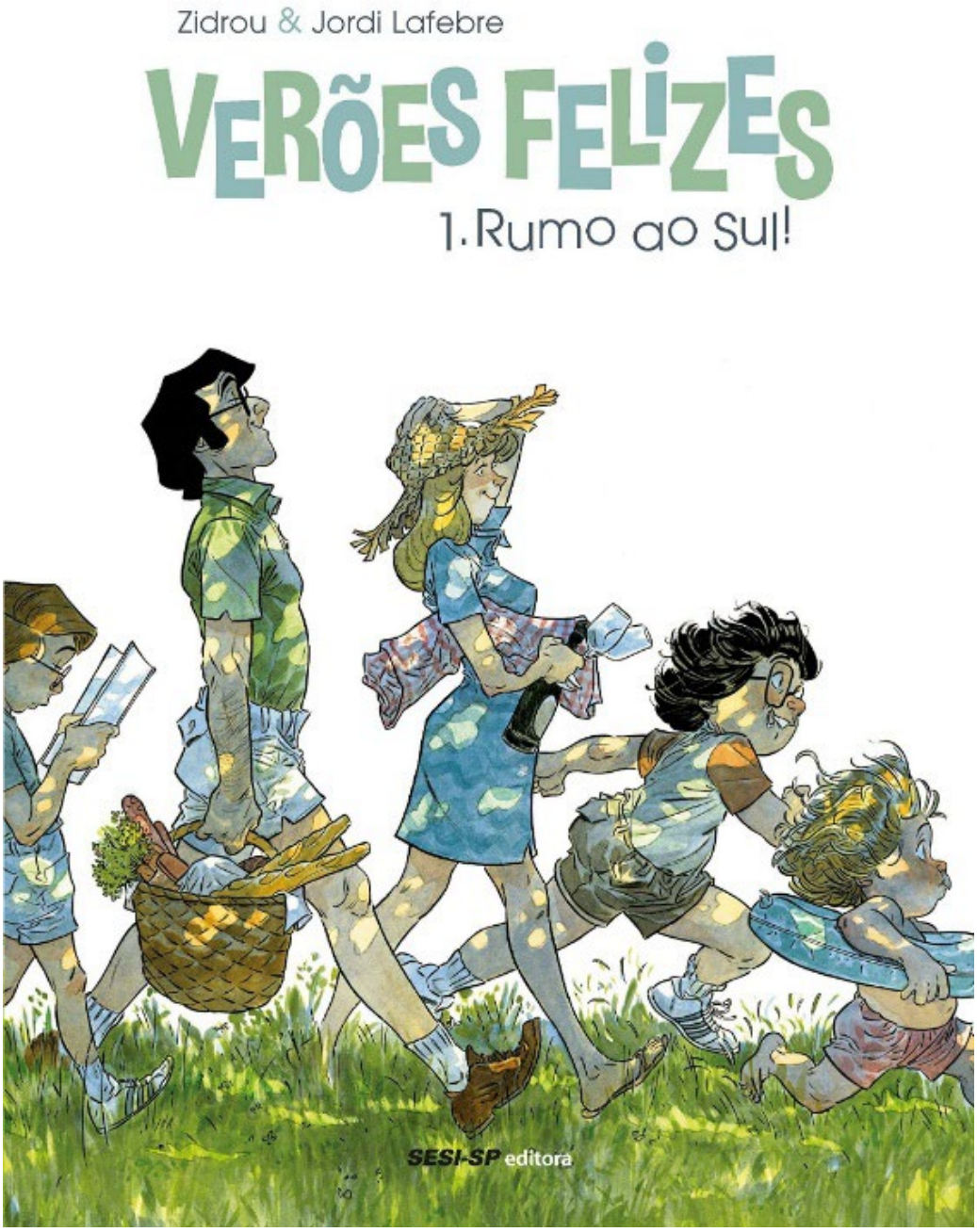


Figura 68 – CAPA "Verões felizes"

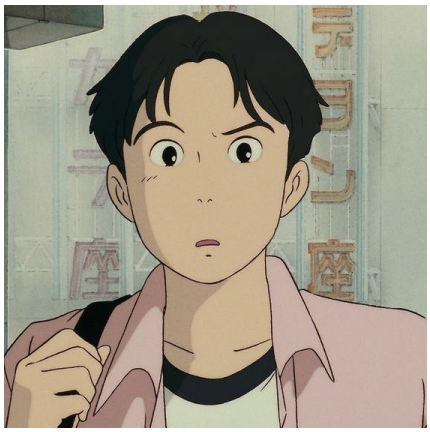
Figura 69 – Cena do videoclipe "Lost in Paradise"

Figura 70 – Cena do videoclipe "Lost in Paradise"

Figura 71 – Cena do videoclipe "Lost in Paradise"

Figura 72 – Cena do filme "Eu posso ouvir o oceano";

Figuras 73 – Cena do filme "Eu posso ouvir o oceano";



Figuras 74 – Cena do filme "Eu posso ouvir o oceano";

4. Minha história

Neste capítulo, vou explicar como foi o processo criativo da história e no que ele foi baseado. O objetivo principal da história, experimentar uma mescla de mídias, também será evidenciado para um melhor entendimento do que quero alcançar realizando-o, assim como, também será introduzido o argumento generalizado que foi estabelecido para a história inicialmente antes do roteiro (próximo capítulo) ser concretizado.

4.1. Criação

Em "Storycraft", Jack Hart apresenta o gráfico abaixo para explicar como funciona o andamento de uma história com base nos parâmetros do paradigma de Syd Field. Repare que a trajetória até o ponto de clímax é bem parecida com o gráfico visto no capítulo "Sensações", quando falamos sobre o prazer humano durante o consumo.

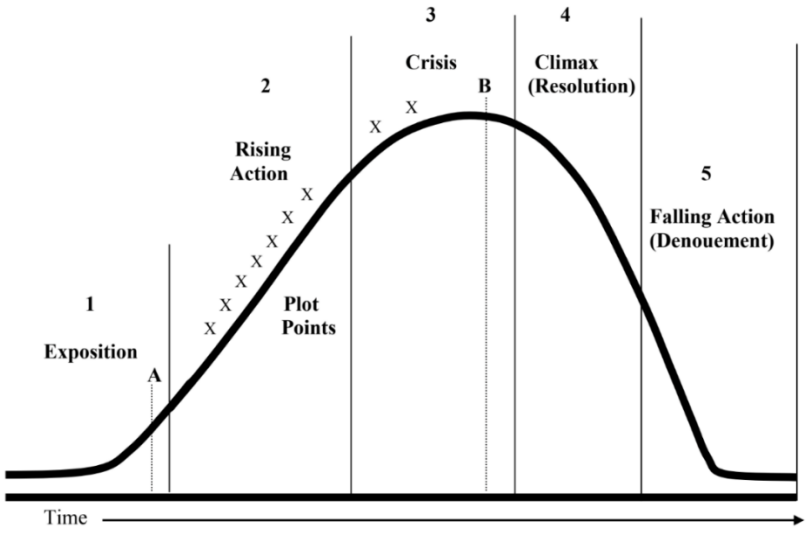


Figura 75 – Gráfico apresentado por Jack Hart em seu livro "Storycraft"

Syd Field estabeleceu uma fórmula de três atos para que uma história seja eficaz, baseando-se nos conceitos da "Poética" de Aristóteles. O paradigma assenta dois parâmetros iniciais necessários para a construção de um roteiro: a premissa dramática – o que sua história é e o que ela representa e pontos mais técnicos com relação a sua trajetória como sua cena de apresentação, seus pontos de virada (cenas em que o objetivo real da história é revelado) e onde começam e terminam estes pontos; e situação dramática – circunstâncias em torno da ação, ou seja, os personagens, as características e personalidades, o emprego, a escola etc.

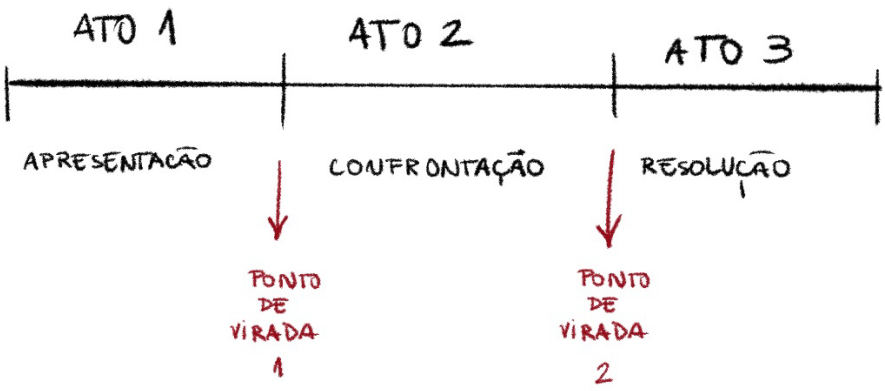


Figura 76 – Representação da autora sobre a regra dos 3 atos de Syd Field em seu livro "O manual do roteiro"

Em contraposição à ideia de três atos de Syd Field, há o livro "Genji Monogatari" ou "O conto de Genji". Escrito por Murasaki Shikibu, é um livro de contos sobre a vida inteira de Genji apresentado em sequência e introduz até mesmo seus sucessores. Ele possui mais de 400 personagens e é considerado por muitos o primeiro romance do mundo ou ao menos o primeiro romance escrito por uma mulher, e primeiro romance japonês. Os contos de Genji não dependem da estrutura de um enredo, em vez disso, seu decorrer baseia-se na realidade com eventos que ocorrem ao longo da história, que é longa, e com personagens que vão envelhecendo proporcionalmente até o final.

Genji nos serve de exemplo para notarmos como o paradigma de Syd Field é apenas uma ferramenta de identificação de um padrão em função de facilitar a construção de uma história.

Ao que se refere ao mundo dos quadrinhos, para Maurício de Sousa, grande cartunista brasileiro, o texto é o mais importante e o desenho é secundário. Segundo ele, com um bom texto você poderá salvar qualquer história. Identifiquei este comportamento em todos os profissionais que estudei, cartunistas, *mangakás*, animadores, diretores de arte etc. Todos parecem se importar mais com uma história "bem escrita".

Mas o que seria uma história "bem escrita"? A partir das obras que analisei e apresentei neste documento, todas parecem se basear em fatos da vida real, ou seja, seus autores pegam parte de suas vidas, geralmente histórias de quando eram crianças, e transformam em novas aventuras através de sua imaginação. Maurício de Sousa pegou histórias que sua avó, Dona Dita, lhe contava, e histórias que viveu com seus amigos quando criança e com suas filhas quando mais velho, e as transformou nos quadrinhos que conhecemos e amamos nos dias de hoje. A Turma da Mônica é uma história que conquistou o país inteiro e já foi traduzida em vários outros países, inclusive no Japão.

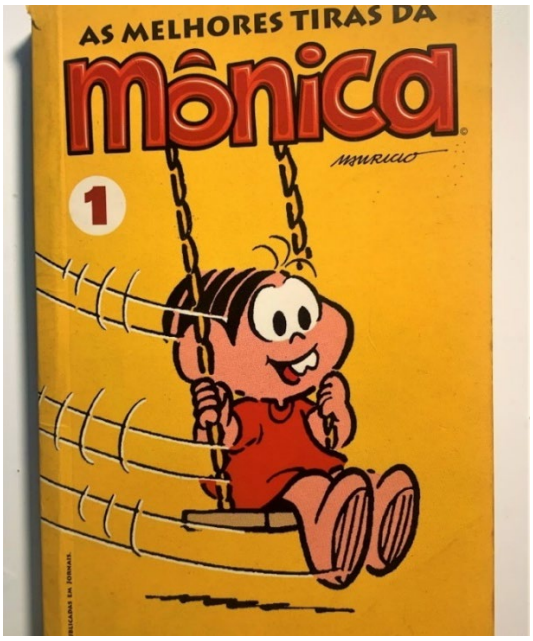


Figura 77 – Capa da revista "As melhores tiras a Mônica" coletânea de tirinhas do Maurício de Sousa;

Personagens e estímulos: para o desenvolvimento da história, recolhi memórias do passado e tentei estabelecer uma ponte entre o que já vivi e pessoas que já conheci e este novo mundo que estava criando. Os personagens possuem características reais baseadas em indivíduos com quem já tive algum tipo de relação mais próxima, mas assim como todo projeto de criação, conforme o tempo foi passando, eles foram criando suas próprias características e personalidades. O Leo era o Leo. A Nora era Nora. Nenhum deles era mais a situação ou pessoa na qual inicialmente havia sido inspirado.

No terceiro capítulo de minha história (tópico "Roteiro") quis replicar o conceito 間 "Ma" referenciado por Hayao Miyazaki, diretor do estúdio Ghibli, que significa o espaço entre uma coisa e outra, ou seja, um momento de respiro entre os dois capítulos iniciais e a continuação da história freneticamente. Este conceito, segundo Miyazaki, nos faz apreciar melhor as pequenas coisas da vida, como se enxergássemos melhor a beleza quando estivéssemos em um momento de reflexão ou de repouso; assim apreciamos melhor uma história também.

Carl Jung em "Os arquétipos e o inconsciente coletivo" identifica que possuímos estruturas psíquicas comuns entre nós, que influenciam a forma pela qual experienciamos o outro. Os arquétipos de Jung são padrões de símbolos e ideias entre culturas passadas e presentes, ou seja, aquilo que carregamos em nosso "DNA", a informação pré-estabelecida em nossas mentes, o chamado "inconsciente coletivo". Os arquétipos fornecem a estrutura e não a forma.

É extremamente comum que dentro do mundo do *storytelling*, criadores utilizem as descrições dos arquétipos de Carl Jung para desenvolvimento das personalidades de seus personagens, já que estes representam comportamentos que nós, seres humanos, também temos. Portanto, esta tática facilita que o personagem gere um sentimento de empatia para o leitor que irá se reconhecer nele diversas vezes.

Dois exemplos muito utilizados são:

> . O arquétipo do herói na mídia: define personagens que percebem os problemas e se apressam em resolvê-los. Exemplo mais comumente utilizado para personagens principais, gerando o fenômeno da "Jornada do Herói" que é um termo utilizado para se referir a grandes títulos da literatura e do cinema, pois sempre apresentam um protagonista apelativo que corresponde a figura do herói que se adapta muito bem aos padrões de roteiro que mencionamos acima.
>
> . O arquétipo do amante na mídia: são personagens que deixam suas emoções falarem mais alto. "Seguem seus corações" e acreditam naquilo que é o certo a se fazer. O amante também é muito utilizado em protagonistas e muitas vezes também em personagens secundários, pois gera muita empatia.

Além destes dois, os outros dez arquétipos são: o sábio; o inocente; o explorador; o governante; o criador; o cuidador; o mago; o bandido; o tolo; o órfão. Muitas vezes, mais de um arquétipo é utilizado para descrever um personagem, pois assim como na realidade, se for da vontade do criador, personagens podem adquirir muitas faces diferentes e suas personalidades não serão tão simples.

Will Eisner em "Will Eisner - Profissão cartunista", documentário dirigido por Marisa Furtado e coproduzido pela TV Senac, trouxe um discurso que nos traz claridade sobre a relação entre personagem e história.

"No meu entender o *Spirit* era um veículo para o tipo de histórias que eu queria contar, que é o drama humano a comédia humana. [...] A fórmula do *Spirit* é muito clássica. A ideia, o conteúdo da história era uma coisa nova nos quadrinhos, pois eu falava da experiência humana, condição humana ou da comédia humana se preferir. Mas eram histórias sobre **interações e problemas fundamentalmente humanos** e foi isso que as fez durar." ("**Will Eisner – Profissão Cartunista**" – 1999)

Maurício de Sousa criou seus personagens baseando-se em fatos da vida real. Cebolinha e Cascão eram amigos de infância que também tinham estes apelidos; Mônica e Magali têm as personalidades de suas filhas quando eram crianças; Bidu, seu primeiro personagem, foi criado em homenagem a seu antigo cachorro. Todos têm personalidades que foram desenvolvidas a partir dessas vivências do Maurício, mas conforme as histórias foram sendo feitas e se desenrolando, eles adquiriram forma e se tornaram seres independentes com origens que partiram de um princípio na vida real, mas que caminharam e hoje possuem sua própria identidade. ("**Bios"** – 2018)

4.2. Combinando mídias

Nesta fase, foi necessário decidir como a mesclagem seria realizada. Texto e imagem já se relacionam em praticamente todos os conteúdos midiáticos, mas o movimento é algo mais complicado de se aplicar. O objetivo era adicionar algumas frestas de movimento ao longo da história que passassem a ideia de um quadrinho em vida. Como os jornais de Harry Potter. (ROWLLING, J.K. – 1999)

Atualmente existem as plataformas mais populares que tornam possível este tipo de publicação da história são:

. Webtoons: mais utilizada no mundo inteiro e mais popular no Ocidente (do ponto de vista europeu) e consequentemente também no Brasil.

. Tapas: mais utilizada no leste asiático, principalmente por criadores na Coreia do Sul, país de origem da cultura dos *Webtoons.*

Outra opção de publicação (que foi vetada por possuir menos divulgação impulsionada) seria a montagem de um Epub/Ebook (arquivo fechado através do InDesign). É uma alternativa para a 'não dependência' de uma plataforma de terceiros, isso significa ter mais controle sobre seu produto.

O site Webtoons exige uma parceria do criador para publicar certos tipos de arquivo nas histórias, sendo um deles o ".gif". Como este era crucial para meu projeto, permitindo adicionar as cenas movimentadas, a plataforma escolhida acabou sendo o Tapas.

Tapas é uma plataforma que permite que qualquer um crie um perfil e faça sua publicação de história de acordo com as diretrizes e padrões do site. Funciona como uma rede social para leitores de *webtoons:* o criador publica seus desenhos e pode receber likes, comentários, visualizações e até doações de incentivo para continuar criando. Enquanto isso, a plataforma trata de disponibilizar uma visualização decente para o público e uma organização que permita a divulgação dessas histórias na própria plataforma.

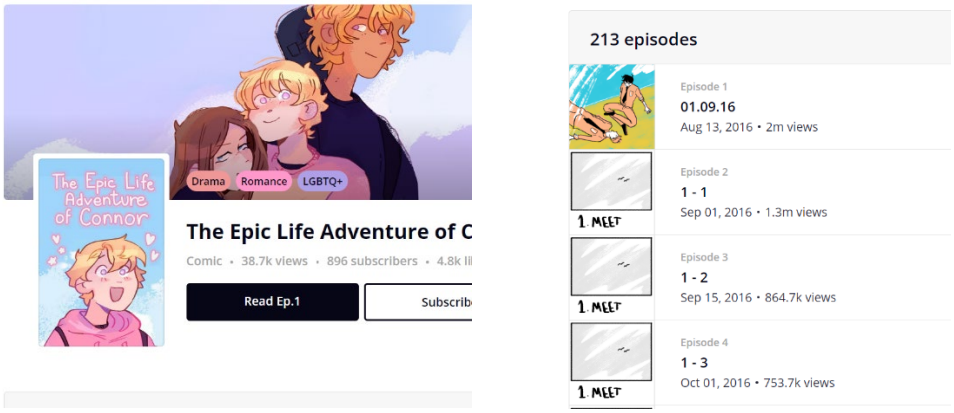


Figura 78 e 79 – Exemplos da plataforma "Tapas.io"

Para a organização desses títulos, é possível determinar o gênero e os assuntos abordados em *hashtag* para facilitar a categorização no site.

Figura 80 – Exemplo da plataforma "Tapas.io"

4.3. Argumento e roteiro

“É provável que eu me apaixone” é uma história sobre o amor na adolescência.

. Argumento:

Dois melhores amigos, Leo, que acredita ser apaixonado por sua melhor amiga desde que se conheceram, e a menina Nora, sua melhor amiga, que acredita conseguir amar Leo algum dia. Mas quando chega em sua adolescência, ela se apaixona por Bianka. O relacionamento das duas evolui e é bastante conturbado, o que deixa Leo frustrado ao ver a menina por quem é apaixonado sofrer. Eventualmente o menino começa a tentar se livrar de seus sentimentos por Nora e seguir em frente. Nora e Bianka passam por turbulências em seu relacionamento quando um amor antigo de Bianka ressurge em sua vida.

Após elaborar meu argumento, foi desenvolvido um episódio piloto dividido em três partes de duração curta para serem publicados semanalmente, respeitando o padrão que normalmente é seguido na plataforma.

SINOPSE: Nora sempre foi focada e objetiva. Leo sempre foi perdidamente apaixonado por Nora. Os dois passam por mudanças profundas em sua transição para a vida adulta após conhecer Bianka, uma menina calma e decidida, que não quer perder tempo de sua juventude.

PILOTO

“KAI” – “Encontros” Parte 1

(TEXTO)

“Apesar das expectativas, esta não é a história de duas pessoas que se apaixonam.

Nora e Leo eram amigos desde sempre, mas seu amor um pelo outro dava voltas entre o que deveria ser e o que não era de jeito nenhum.

Quando Bianka chegou na vida de Nora, Leo, que era apaixonado pela menina, ficou com seu interior completamente embaralhado.”

(CENAS)

Leo se afasta cabisbaixo e ajeita a mochila nas costas;

Leo: "Ei, me espera aí”;

Nora: "Vou voltar sozinho hoje, Nora”;

Nora (rindo): “Que isso, Leo? Para de drama...”;

Leo (sem paciência) “É sério... Não estou com vontade de conversar hoje... me deixa em paz”;

Nora (confusa) : “Aconteceu alguma coisa?”;

(TEXTO)

“Quando amamos uma pessoa, nem sempre sabemos **exatamente** o que queremos dela. E tudo se torna ainda mais confuso quando a outra pessoa sabe **exatamente** o que quer conosco ... ou o que não quer...”

(CENA)

Leo (revoltado): “Não sei, Nora! Será que você pode me dar um tempo?!”

(GIF)

Nora se pergunta: “Será que estou perdendo meu melhor amigo?”

Ela começa a chorar.

(TEXTO)

“... e, mesmo não sabendo o que queremos, sabemos quando as coisas não estão indo da maneira que gostaríamos.

Dá uma vontade de jogar tudo pela janela; de sair pela rua gritando; de pedir ajuda a estranhos; é como se estivéssemos tendo uma crise de falta de ar ou um ataque cardíaco.

Ok, nem sempre é assim.

Mas algumas vezes é.

Contornando esses pensamentos, era impossível para Nora não se lembrar do dia em que ela e Leo se conheceram.”

(TEXTO + CENAS)

Flashback

“Em uma festa à fantasia no jardim de infância, Nora, vestida de Cinderela e caída aos pés da escada, está inchada e aos prantos, pois tropeçou em seu vestido;

Leo, vestido de pirata, a vê chorando e vai ajudar:”

Ele diz: “Não chora... Eu acredito em fadas! Agora você já pode se levantar”

“Sou a Cinderela...” A menina pensou.

“De repente, Nora se lembrou que, depois de ter conhecido Leo, nunca mais se sentiu sozinha.”

(TEXTO)

“As memórias boas nos invadem quando estamos vivendo momentos ruins. Nosso próprio subconsciente nos protege tentando fugir daquilo que não está nos fazendo bem.”

(CENAS)

Nora: “Você é um covarde!”;

(GIF)

Leo ignora;

(TEXTO)

“Não havia o que fazer.

O menino estava arrasado.

Mas Nora também não era uma vilã... Ninguém tem culpa de se apaixonar por outra pessoa.”

“KAI” PT. 2

Introdução da personagem Bianka.

(TEXTO)

O motivo da covardia de Leo tinha nome e sobrenome.

(CENAS)

Bianka sorrindo “Bianka era a nova namorada de Nora”

Bianka e Nora estão conversando e andando pelo shopping;

Nora percebe, enquanto Bianka ri de uma bobeira sua, o quanto ela está apaixonada;

Bianka: “Booa, Nora” A menina riu.

(TEXTO)

“Sem querer adiantar a história, mas já adiantando...

Há alguns meses uma paixão feroz e ardente atravessou a vida de Bianka, mas a dor da separação foi tão grande que ela escolheu enterrar seus sentimentos e escondê-los...

Até mesmo de sua doce Nora.”

(CENAS)

Bianka recebe uma mensagem de Paula no seu celular e fica nervosa;

Nora pergunta: “O que foi?”

Bianka esconde o celular.

Nora olha confusa.

(TEXTO)

“O amor com Leo era mais calmo.

Eram amigos. Sempre foram. E se amavam. Fim.

O amor com Bia era... diferente.

A insegurança trazia uma certa adrenalina e Nora sentia que isso tornaria o amor das duas mais forte! O que era uma ingenuidade, ela sabia, mas ainda era bom.

Ainda assim, não conseguia parar de pensar todas as vezes que estavam juntas:"

Nora: "Bia, onde você está, que não está aqui comigo?"

PT. 3

"KAI" – "Haikai"

O terceiro capítulo foi desenvolvido como um respiro entre as duas partes introdução dos personagens e o que mais viesse pela frente.

"Haikai" é um tipo de poema na língua japonesa que possui um ritmo de 5, 7 e 5 sílabas respectivamente e rimando apenas a primeira e última frase. Esse ritmo se dá com base no *mora*, que significa o ritmo do idioma e suas palavras.

Decidi então adaptar esse estilo para a língua portuguesa usando palavras no lugar sílabas.

(TEXTO + CENAS)

"Não tô apaixonada por você, **(5)**

mas é tão breve e extremamente provável **(7)**

que me apaixone sem querer."**(5)**

"CONTINUA..."

5. Desenvolvimento do projeto

Com um objetivo claro do que o projeto seria, segui para a concretização de meu roteiro e para a organização e finalização dos arquivos e desenhos do que seria publicado até então.

O software utilizado para tudo o que foi feito à mão é o aplicativo Procreate, que possui uma maneira ágil de realizar trabalhos de ilustração facilitando a vida do desenhista. Para trabalhos de refinamento e controle de qualidade dos arquivos, a melhor opção é o Photoshop, pois possui mais ferramentas para edição de detalhes.

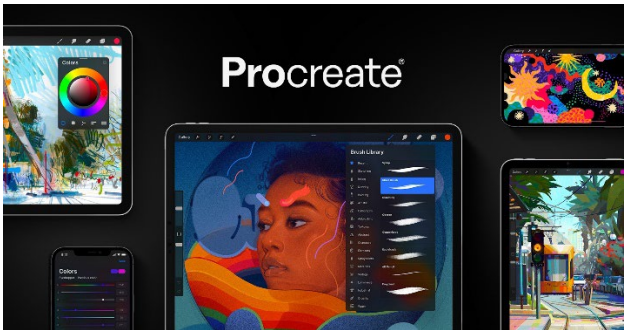


Figura 81 e 82 – Programas Adobe Photoshop e Procreate

Os conhecimentos prévios de anatomia, sombra, luz e perspectiva foram extremamente importantes para a realização das próximas etapas.

5.1. Personagens, cores e tipo

Na parte do desenvolvimento visual de meus personagens, coletei algumas imagens de pessoas que tivessem as características físicas que gostaria de replicar.

Figuras 83 e 84 – Esboços iniciais;

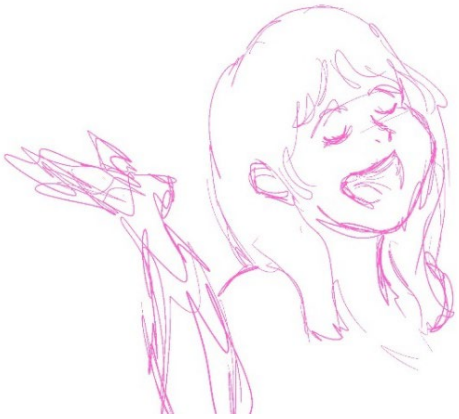


Figura 85 – Esboços iniciais;

Assim foi definida uma maneira geral de como cada personagem seria, para que fossem reconhecidos ao longo da história, mesmo mudando suas posições, sendo vistos de longe ou em corte.

Poses e reações diversas foram esboçadas com a finalidade de entender melhor meus personagens e suas expressões, como eu gostaria que eles se comportassem e como os seus traços estabelecidos previamente se configurariam em outros momentos e pontos de vista.

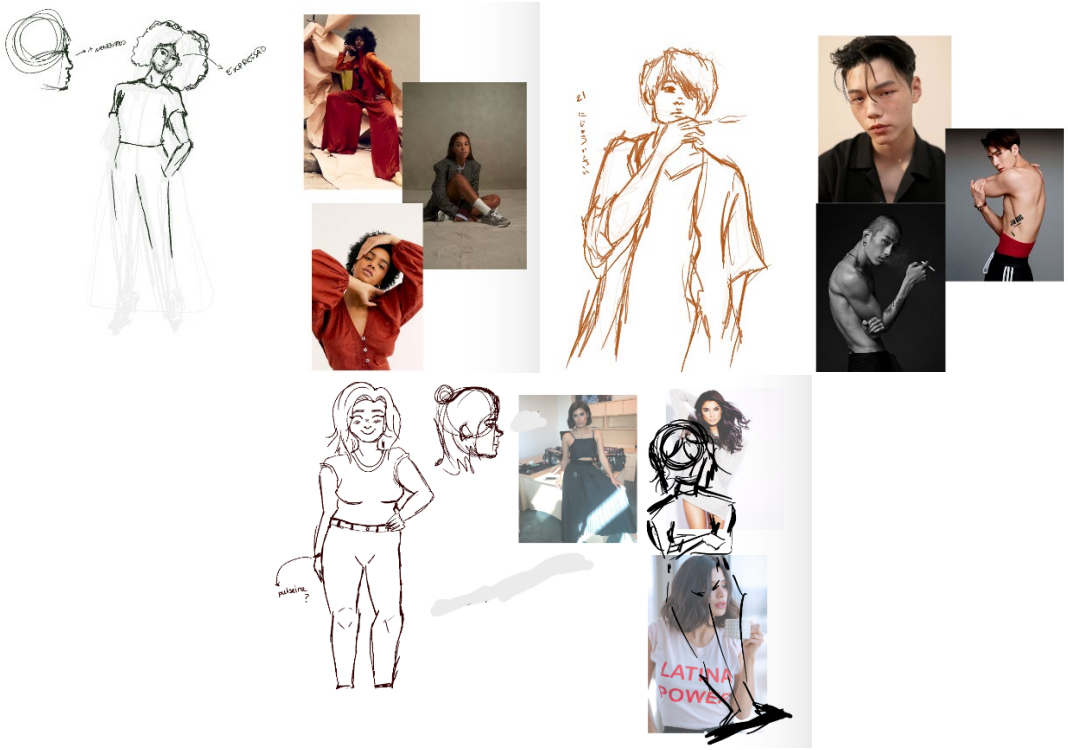


Figura 86, 87 e 88 – Caracterizações

Figura 89 – Caracterização

Após elaborações mais detalhadas, chegou o momento de aplicar minhas referências de traço habituais e simplificar o desenhos dos personagens para uma construção mais rápida e eficiente para o produto:

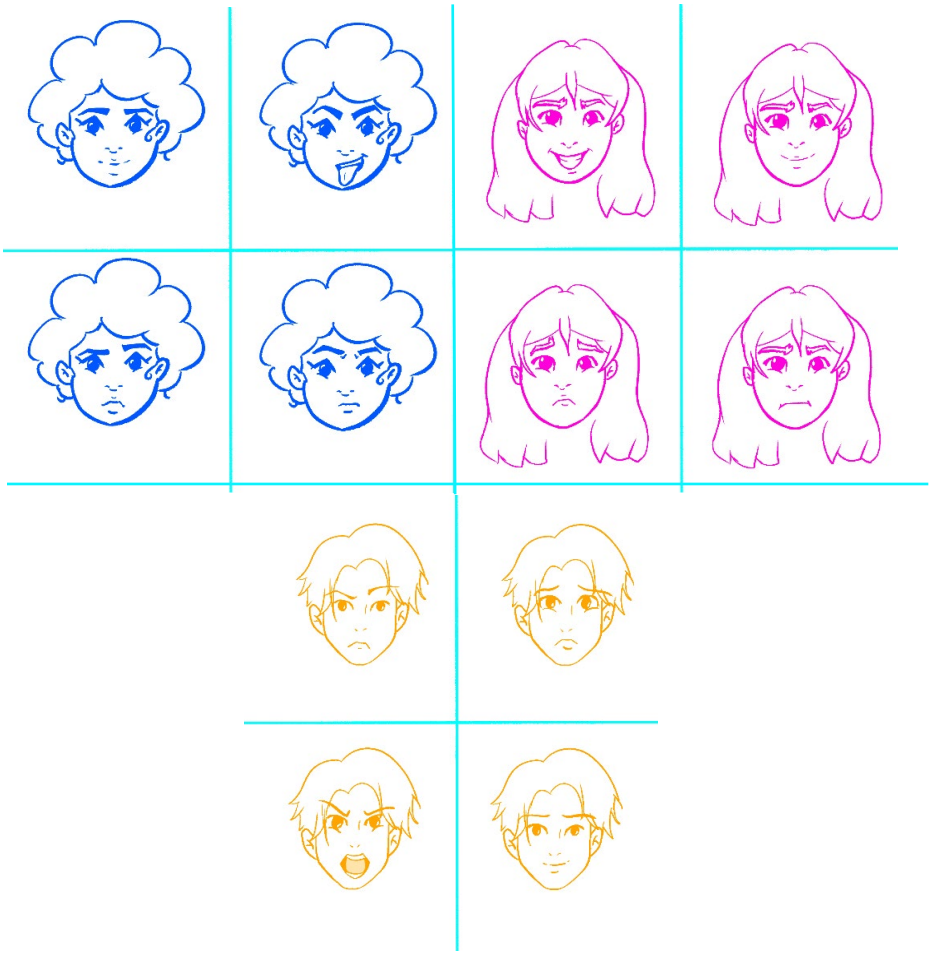


Figura 90, 91 e 92 – Expressões faciais dos personagens

O traço geral foi definido e suas proporções também:

Figura 93, 94 e 95 – Design final dos personagens

Figura 96 – KARIYA(@kry_aia) no Instagram

Figura 97 – KARIYA(@kry_aia) no Instagram

Após desenvolver os esboços, traços e o *concept*, algo como a identidade visual do projeto, que precisava, no momento de colocar em prática, isto é, aplicar os personagens no layout da história em si, percebi a necessidade de entender a pintura para replicar em outros quadros. O estilo que buscava era algo como nas imagens acima.

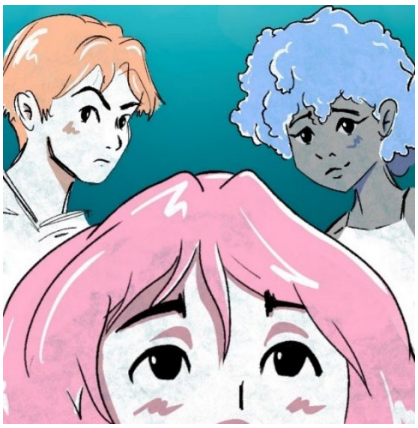


Figura 98 – Concept inicial

A cor é um elemento chave em uma história, mesmo que o resultado seja em preto e branco, a falta de cor ou a presença dita a maneira como a história será percebida. Nesta *comic*, ela apresentou um papel muito importante.

Para meu trabalho, escolhi utilizar uma paleta e estilização simples que permitissem criar à vontade com o tempo de desenvolvimento que me foi concedido, mas que também possuísse significado.

Sabia que precisaria de quatro cores principais, uma para cada personagem e uma cor "coringa" que me possibilitasse variar um pouco as coisas quando necessário. Começando por ordem alfabética, escolhi o azul de matiz valor 220°, saturação e brilho em 100%. A partir disso, escolhi trabalhar com suas cores correspondentes no tetrádico: laranja de matiz 40°, rosa 310° e o verde 130° correspondentes no círculo tetrádico:

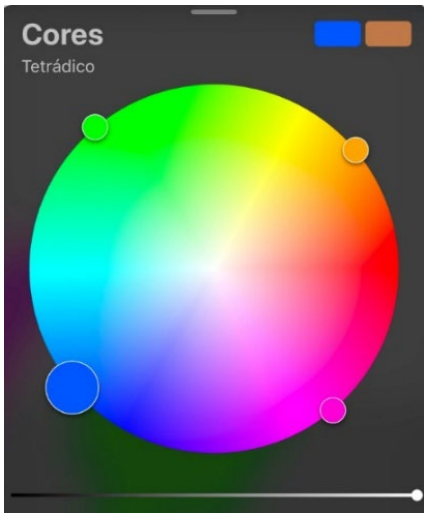


Figura 99 – Círculo Tetrádico

Visualização em pincel e com os fundos utilizados:

Figura 100 – Paleta base;

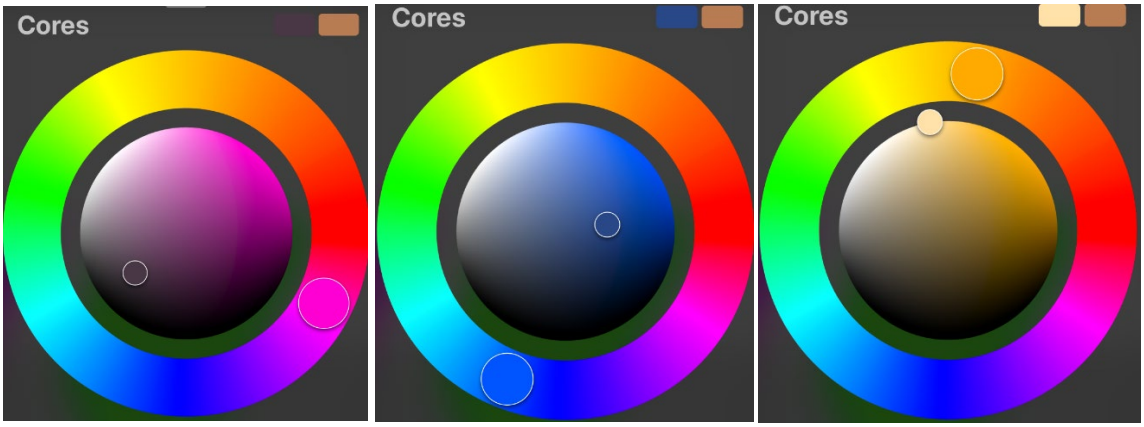


Figura 101, 102 e 103 – Variações das cores base

Consultando o sistema HSB, ou MSB em português, é possível atingir diversos tons da mesma matiz, possibilitando que um personagem, apesar de ter uma cor predefinida, consiga ter dimensão com jogos de sombra e luz em sua pintura, além de entregar mais liberdade na hora da criação, mesmo com uma paleta simplificada.

A paleta também foi desenvolvida pensando no comportamento de cada personagem. Em alguns momentos foi modificada, conforme o andamento da história, mas como resultado foi estabelecido que: o laranja representaria o personagem Leo, por ser uma cor mais quente e por sua constante frustração perante a amiga; o rosa para Nora, que é mais sensível e exala feminilidade; e o azul para Bianka, que é uma personagem extremamente calma e que transparece a paz. (HELLER, Eva – 2012)

Escolhi manter apenas suas sombras e brilhos em destaque para simplificar a arte final, mas mantendo a profundidade do desenho, assim como em muitos dos exemplos de animes e mangás mencionados.

Para a escolha da tipografia, pesquisei outros *webtoons* que já estivessem publicados e possuíssem um estilo parecido (tanto estético, quanto de gênero) com a minha história. Durante essa análise reparei que o título nem sempre marca presença nas capas ou ao longo da história. O que chama a atenção dos leitores é a ilustração. Portanto uma boa composição e um título singelo já correspondem ao padrão esperado pelo público.

Figura 104 – Capas de *webtoons* disponibilizadas no "Tapas.io"

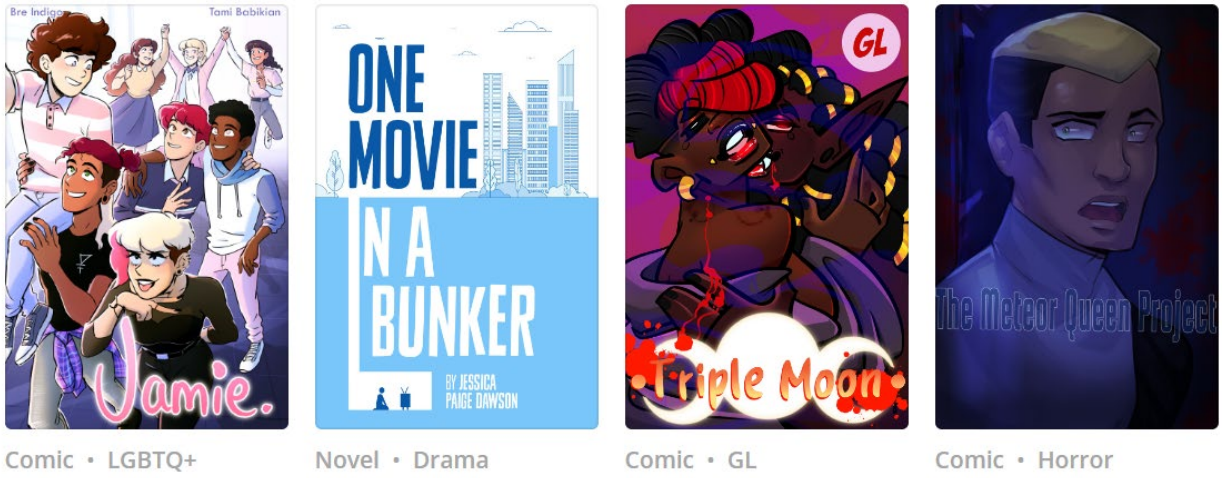


Figura 105 – Capas de *webtoons* disponibilizadas no "Tapas.io"

Pesquisando tipos de *download* gratuito e uso livre pela internet me deparei com as seguintes fontes:

Please write me a song

Fonte escolhida para texto corrido e títulos, por ser mais geométrica respeitando assim o ritmo de leitura.

VIVIDLY

Fonte escolhida para falas, aparência mais manuscrita.

O corpo para leitura mais confortável seria 12pt, portanto utilizando um modelo do resultado da *comic* estabeleci as medidas dele e repliquei na colocação final dos balões de fala e dos textos entre cenas. O motivo pelo qual esse tamanho não pode ser controlado diretamente no programa é o fato de que cada etapa do processo criativo exige uma modificação em tamanhos de imagem e softwares diferentes, dificultando a padronização inicial.

5.2. Composição e finalização

Figura 105 – Esboço da capa

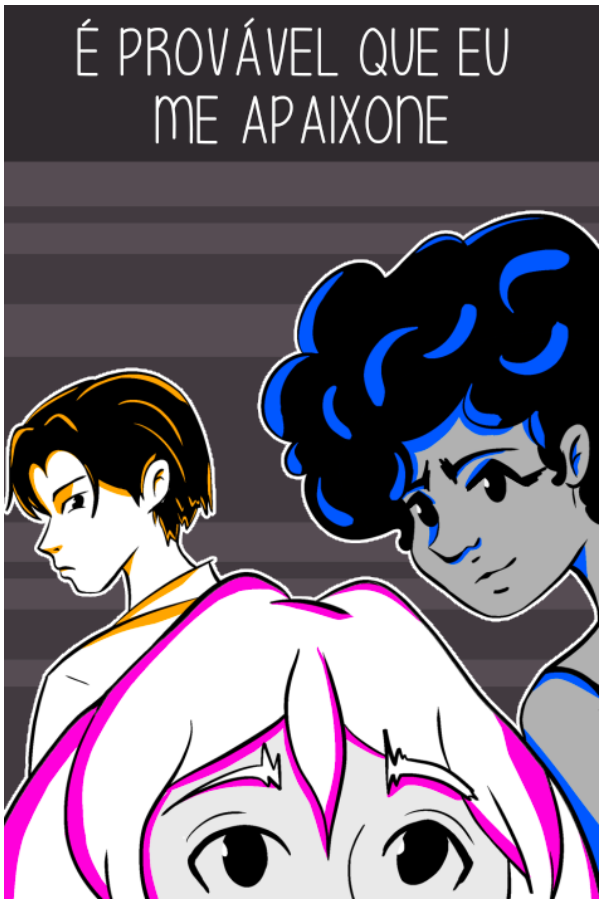


Figura 106 – Capa

Figura 107 – Aproximação da pintura final

Figura 108 – Aproximação da pintura final

O artista Walter Ostlie publicou uma *playlist* no site YouTube ensinando um passo a passo de como utilizar esses tamanhos a seu favor. Para a elaboração das capas, banners e *thumbnails* não é necessário nenhum truque, mas para a história em si há algumas etapas a se seguir. Um arquivo quadricular deve ser elaborado (com o maior número de pixels que sua máquina aguentar) e na finalização ele será cortado em tiras, facilitando o processo de visualização e diagramação na hora de preparar o layout da história.

Os tamanhos dos arquivos que são necessários para a publicação da história:

. THUMBNAIL: 300 x 300 px

. BANNER: 1280 x 460 px

. CAPA: 960 x 1440 px

. PÁGINAS: 940 x 1280 px (altura sem limites, mas este é utilizado para facilitar a publicação)

. GIF: 940 x 1000 px (máx.)

As thumbnails são como pequenos ícones que separam os episódio visualmente na lista:

Figura 109 – Imagem de divulgação de próximos capítulos;

A capa é o primeiro item que o leitor verá ao passar pela página *home* do site:

Figura 110 – Imagem de divulgação de próximos capítulos;

E para a história, seguindo as recomendações de outros criadores como o Walter, a diagramação foi feita em um arquivo quadrado para ser cortado e verticalizado posteriormente.

Segue exemplo:

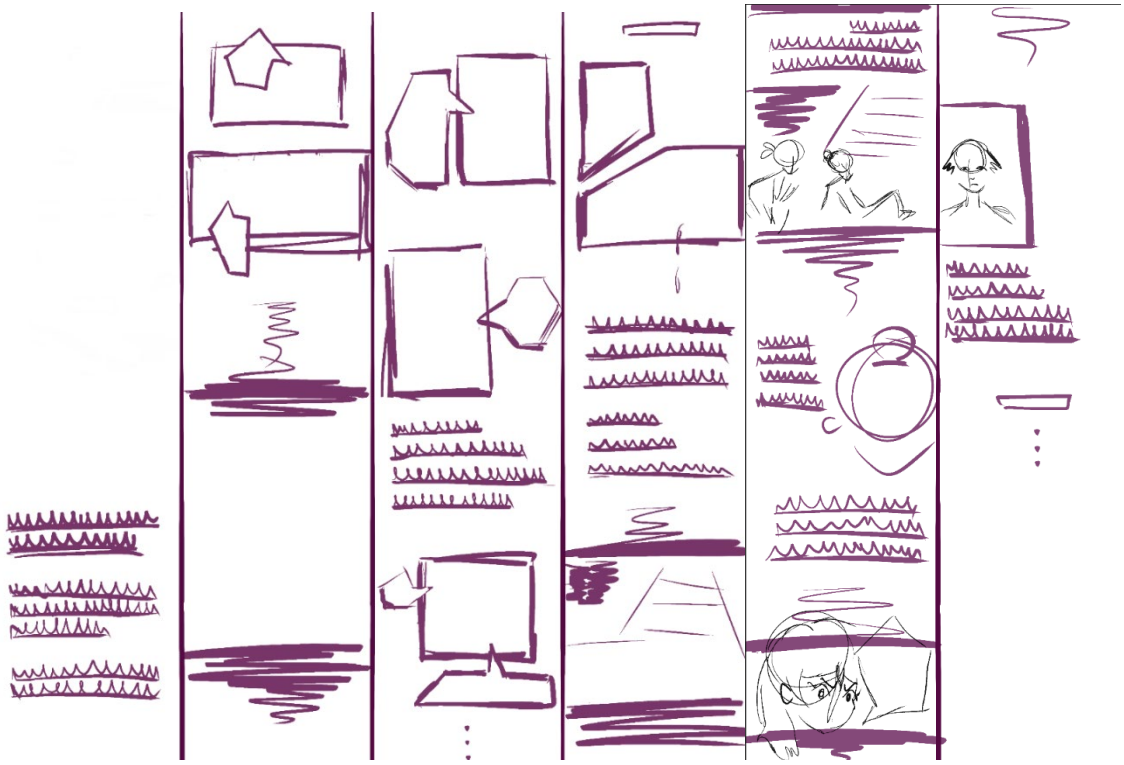


Figura 111 – Storyboard feito no modelo quadrado repartido em tiras

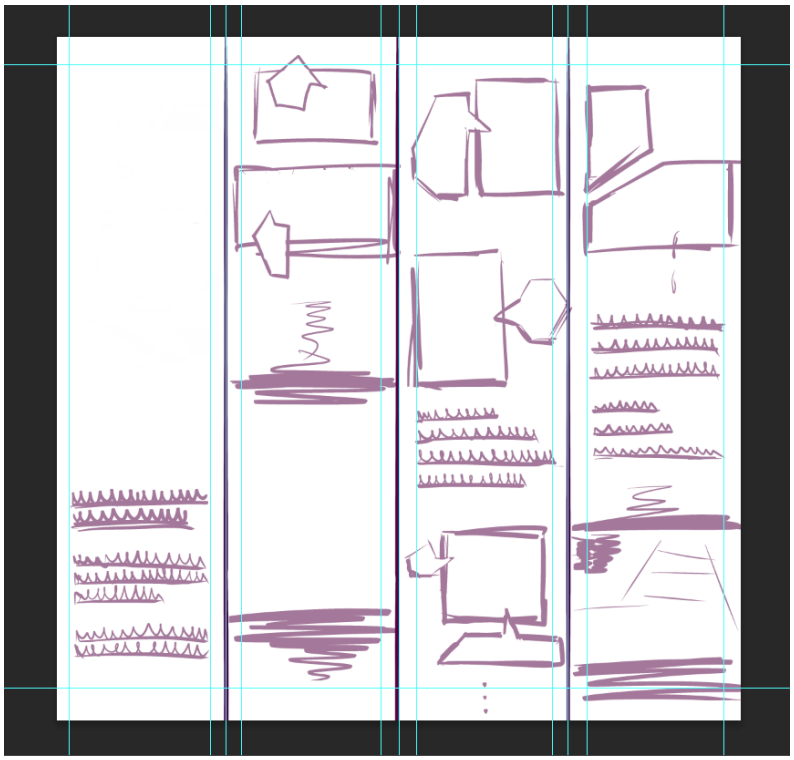


Figura 112 – Aplicação de medidas para diagramação a partir do esboço no modelo

A construção dos balões de fala foi feita no Adobe Illustrator para uma maior precisão de seus formatos geométricos. Normalmente, como nos exemplos de mangás e *webtoons* acima, os balões possuem formato arredondado, mas como o conflito é algo recorrente, queria trazer uma representação mais *Takete* (conceito utilizado para verbalizar formas pontudas ou mais ríspidas) em algum trecho da história. A escolha de uma sombra colorida, assim como no desenho dos personagens, vem de uma tentativa de caracterizar ainda mais o espaço de cada um deles e seguir o padrão de identidade visual estabelecido pela ilustração.

Figura 112 e 113 – Composição e estilização dos balões feita em vetor.

No final, o arquivo quadrado de 4500 x 4500 px precisa ser colocado no formato vertical e cortado em diversos jpgs, facilitando assim o *upload* no site. O resultado final do arquivo dividido em imagens de 940 x 1280 px antes da junção e com as finalizações aplicadas é o da imagem abaixo:

Figura 114 – Amostra da montagem final do produto

5.3. Movimento

A criação dos gifs animados foi feita após o layout da história estar completo. As cenas selecionadas para entrarem em movimento já haviam sido escolhidas e desenhadas. A partir disso, utilizei-as como *keyframes* (quadros-chave que darão início ao ciclo do movimento), coloquei suas imagens em um arquivo de vídeo tendo como base a utilização dos 12 princípios da animação, já citados acima.

Um estilo de animação completamente fluido não conversaria com o estilo já estabelecido para o desenho dos personagens. Em função de manter um equilíbrio, montei dois gifs com aproximadamente 30 quadros e uma velocidade de 5 quadros por segundo. O movimento é perceptível e não se compara ao de um filme animado, mas conversa com o capítulo da história e a estética escolhida.

Após realizar os frames e fechar os gifs com movimento, precisei ajustar o tamanho das imagens cortadas à sua volta para o encaixe na hora da publicação funcionar:

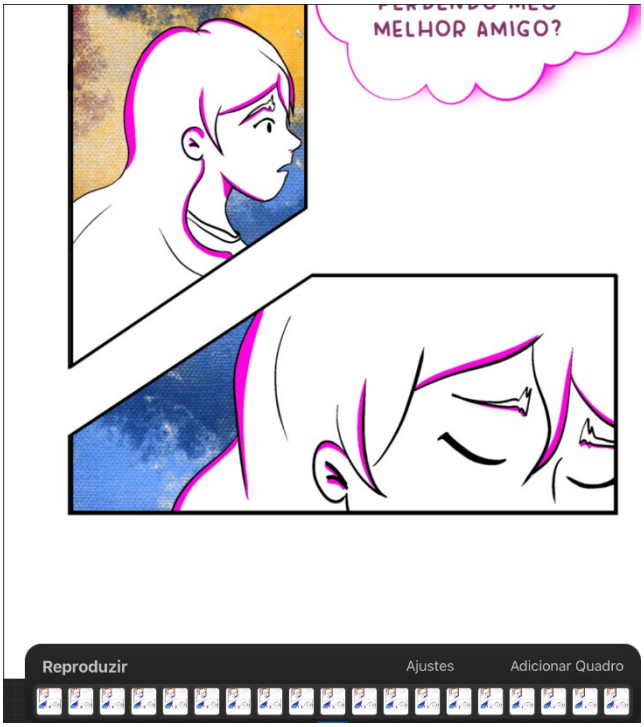


Figura 115 – Ferramenta de linha do tempo do Procreate

O programa escolhido para as ilustrações, o Procreate, também possui uma função de linha do tempo para a elaboração de animações pequenas, facilitando a criação dos gifs para o *webtoon.* Com essa ferramenta e aplicando os conceitos de dos 12 princípios básicos de animação foi possível incluir as cenas necessárias compostas quadro a quadro.

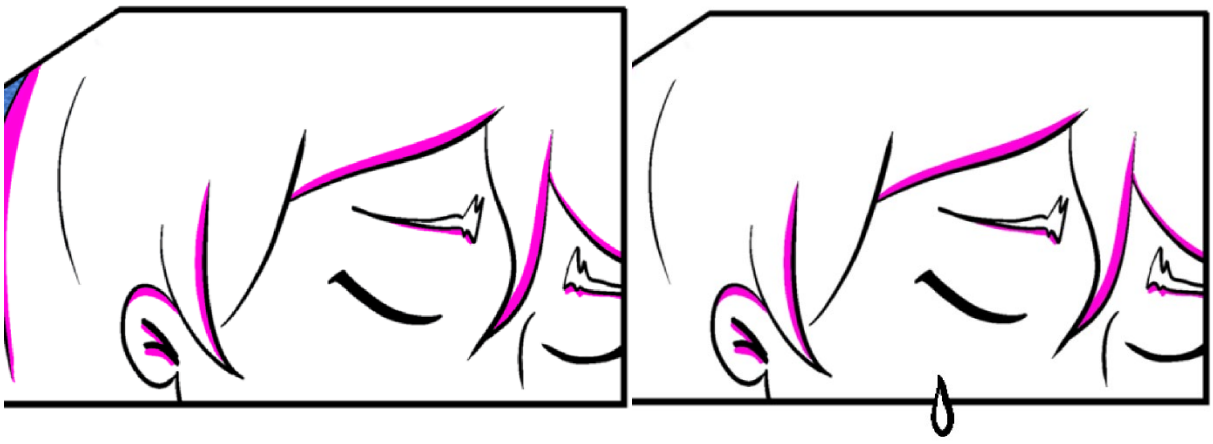


Figura 116 – Exemplo de dois quadros utilizados na animação

6. Conclusão

Neste capítulo esclareço minhas considerações finais sobre o projeto e sinalizo meus próximos passos. Como parte do processo criativo, um futuro é sempre idealizado para o projeto e a história que montei possui possibilidades de evolução e aprimoração de seu design.

6.1. Considerações finais

O design na criação de um *webtoon* é um assunto relevante para a atualidade, considerando a rápida evolução das mídias de entretenimento em virtude do crescimento da internet. Com esta proposta, dediquei-me a aprender todo o processo por trás de um trabalho como esse para entender o valor profissional desta área, tão ampla, porém ainda desvalorizada.

Este projeto foi de grande importância para o meu maior entendimento do papel de um designer no mercado da criação de histórias. Entre diagramações, processo projetual e planejamento, o designer deverá estar presente em todas as fases do desenvolvimento de um produto cuja finalidade é entreter.

O webtoon está disponibilizado no link a seguir:

https://tapas.io/episode/2762623

6.2. Próximos passos

Este formato, permite uma extensão da história por quanto tempo o criador quiser. O padrão recomendado, de acordo com o consumo, é o de postagens semanais com divulgação nas redes sociais. Os *webtoons* têm capítulos curtos, permitindo uma publicação mais rápida e frequente que os quadrinhos impressos. Além disso, essas plataformas possuem maneiras de monetizar o trabalho publicado, seja cobrando pela leitura ou solicitando apoio de patrocinadores, de leitores etc.

A continuação da história pode se dar através da resposta do público. Como a plataforma oferece diversos meios de monitoramento como *likes*, visualizações e comentários, é possível ditar alterações no roteiro (ou não) para agradar os leitores e manter a frequência de visitação no site.

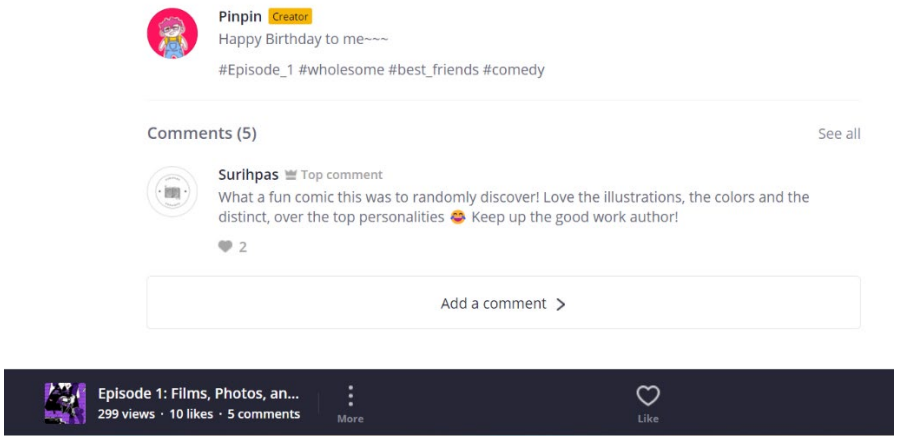


Figura 117 – Funcionamento do engajamento na plataforma "Tapas.io"

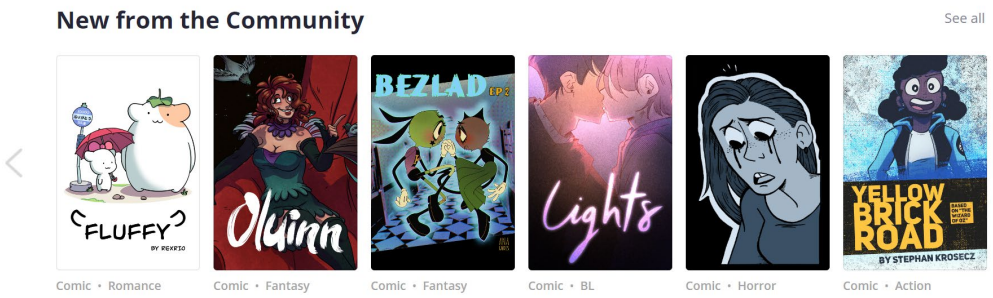


Figura 118 – Seção de *webtoons* novos impulsionados no início site

O desenvolvimento deste projeto me despertou a sede de alcançar novos objetivos, após esta entrega. Assim como o modelo de *webtoons* sugere, pretendo seguir essa frequência de publicação de um episódio por semana. É um método bastante efetivo e que fornece mais tempo para o criador ponderar sobre sua criação por mais tempo e desenvolver uma relação com seus leitores através das redes sociais e divulgações.

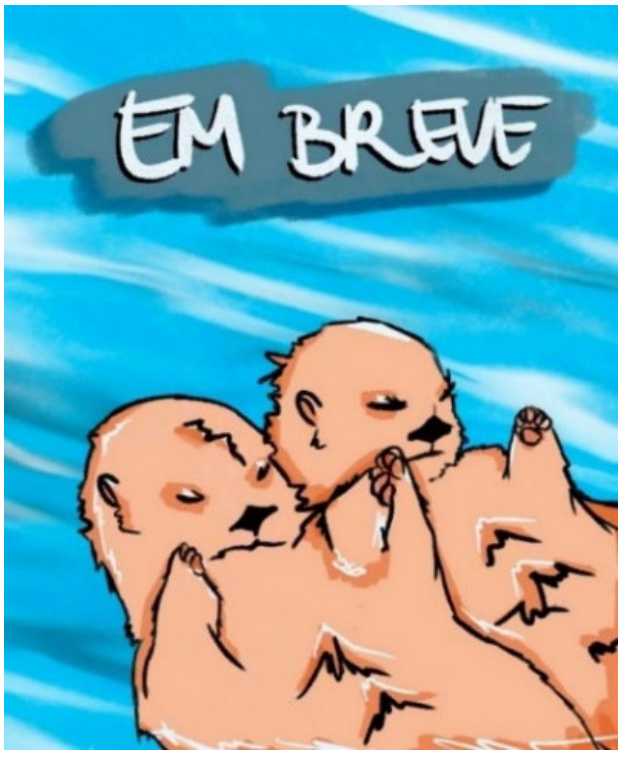


Figura 119 – Imagem de divulgação para as redes sociais (Instagram e Twitter);

Referências

1. 10 ANOS COM HAYAO MIYAZAKI. Dirigido por: Kaku Arakawa. Documentário. Japão, 2019 (196 min.).

2. A VIAGEM DE CHIHIRO. Realizada por: Hayao Miyazaki. Animação. Japão: 2001 (125 min.).

3. ALEGRI, Natasha. **Bee and Puppycat**. Los Angeles: Kaboom! Studios, 2015.

4. ARISTÓTELES. **Poética**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

5. ASSIS, L.; OLIVEIRA, T. **Os santos**. Rio de Janeiro**:** Publicação independente, 2019.

6. ASSIS, Machado de. **Dom Casmurro**. São Paulo: Editora Schwarcz, 2016.

7. _____. **Memórias póstumas de Brás Cubas**. São Paulo: Editora Schwarcz, 2017.

8. AUSTEN, Jane. **Orgulho e preconceito**. 5ª edição. São Paulo: Martin Claret, 2018.

9. BAUMAN, Zygmunt. **Amor líquido**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

10. BBZ, Bianca. **The Epic Life Adventure of Connor**. TAPAS, 2022. Disponível em: < https://tapas.io/series/The-Epic-Life-Adventure-of-Connor/info > Acessado em: 15 de janeiro de 2023.

11. BEE AND PUPPYCAT. Realizada por: Natasha Alegri. Animação. Estados Unidos, 2013. Youtube (66 min.).

12. BIOS: MAURÍCIO DE SOUZA. Realização: Equipe National Geographic. Documentário. Brasil, 2018 (90 min.).

13. BRILHO ETERNO DE UMA MENTE SEM LEMBRANÇAS. Dirigido por: Michel Gondry. Filme. Estados Unidos: Universal Studios, 2004 (108 min.).

14. CAGNIN, Mary. **Black Silence**. São Paulo: Publicação independente, 2017.

15. _____. **Sobre**. Disponível em: < https://marycagnin.com/sobre/ > Acessado em 15 de setembro de 2022;

16. CANUTO, Hugo. **Contos dos Orixás/Tales of the Orishas**. Disponível em: < https://hugocanuto.com/gallery/contos-dos-orixas-tales-of-the-orishas/ > Acessado em 15 de setembro de 2022;

17. CAROLINE, M.; DACHEZ J. **A diferença invisível**. São Paulo: Editora Nemo, 2017.

18. CARROLL, Lewis. **Alice: Aventuras de Alice no país das maravilhas & através do espelho e o que Alice encontrou por lá**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.

19. CONDE, Gabriel. **JUNG – Arquétipos e o inconsciente coletivo.** Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=LRBjplRL3ow > Acessado em 15 de setembro de 2022.

20. EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

21. EU POSSO OUVIR O OCEANO. Realizado por: Tomomi Mochizuki. Animação. Japão: 1993 (72 min.).

22. EXPLICANDO. Direção: Ezra Klein; Joe Posner. Produção: Kara Rozansky; Claire Gordon; *et. al.* 23 de maio de 2018. (Série – episódio 3).

23. FIELD, Syd. **Manual do roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

24. FROMM, Erich. **The Art of Loving**. 9ª edição. Nova Iorque: Harper & Brothers, 2006.

25. FUJITA. **Wotakoi: O amor é difícil para Otakus**. São Paulo: Editora Panini, 2019.

26. FURTADO, Marisa. **Will Eisner – Profissão cartunista**, 1999. (48 min).

27. GLADWELL, Malcolm. **Blink: A decisão num piscar de olhos**. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.

28. HAN, Eric. **A criança amarela**. Curitiba: Publicação independente, 2017.

29. HART, Jack. **Storycraft**. Londres: The University of Chicago Press, 2012.

30. HELLER, Eva. **A psicologia das cores**. São Paulo: Gustavo Gili, 2012.

31. INSIDER. The Best Moment in 'Spirited Away' Is A Scene Where Nothing Happens. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=0YWxUTvaJ0E > Acessado em 15 de setembro de 2022.

32. ISAYAMA, Hajime. **Ataque dos titãs.** São Paulo: Panini, 2009.

33. ITO, Junji. **Tomie – Volume 1**. São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2021.

34. ___. **Tomie – Volume 2**. São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2021.

35. JOHNSTON, O.; THOMAS, F. **The Illusion of Life**. Nova Iorque: Walt Disney Productions, 1981.

36. *JUJUTSU KAISEN*. Realizado por: Sunghoo Park. Animação. Japão: 2020 (Série – 24 episódios).

37. JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 5ª edição. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

38. KARIYA. *以前描いていたラクガキ*. Japão.3 de abril de 2022. Instagram: @kry_aia. Disponível em: < https://www.instagram.com/tv/Cb4lkaTLuTP/?igshid=MWI4MTIyMDE%3D > Acesso em: 15 de setembro de 2022.

39. KING, Stephen. **Sobre a escrita**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

40. KISHIMOTO, Masashi. **Naruto.** São Paulo: Panini, 1999.

41. LAFEBRE, J.; ZIDROU. **Verões Felizes**. São Paulo: SESI-SP Editora, 2016.

42. LUPTON, Ellen. **Design is Storytelling**. UVA School of Architecture. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=5F-O4BY2i14 > Acessado em 15 de setembro de 2022.

43. LUPTON, Ellen. **O Design como Storytelling**. São Paulo: Gustavo Gili, 2020.

44. MAKE A *WEBTOON* FROM START TO FINISH USING CLIP STUDIO PAINT. Realizado por: Walter Ostlie. (Playlist – 7 episódios) Youtube: 2020. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=3OmsodjjvrQ >

45. MCCLOUD, Scott. **Understanding comics**. Nova York: Harper Collins, 1994.

46. MESTRADO EM GESTÃO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO DO ISCTE. Ação consequente e sobreposição de ação. **Princípios Fundamentais da Animação**. Disponível em: < https://principiosdaanimacao.wordpress.com/teste/follow-through-and-overlapping-action/ > Acessado em 15 de setembro de 2022.

47. MISHIMA – UMA VIDA EM QUATRO ESTAÇÕES. Realizado: Paul Schrader. 1985. (120 min).

48. MISHIMA, Yukio. **Neve de Primavera**. São Paulo: Brasiliense, 2012.

49. NARUTO. Realizada por: Hayato Date. Animação. Japão, 2002 (Série – 220 episódios).

50. NISHIKIDO, L.; SÁ, M. O Mangá encontra o clássico: *Genji Monogatari* Revisitado. **Revista Hon No Mushi**. Manaus, volume 1, número 1, 2016.

51. OLIVEIRA, M. **A arte dos "Quadrinhos" e o Literário: A contribuição entre o Verbal e o Visual para a reprodução e inovação dos modelos clássicos da cultura**. 2008. Tese de Doutorado apresentada ao Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

52. OSEMAN, Alice. Heartstopper. **TAPAS**, 2016. Disponível em: < https://tapas.io/series/Heartstopper/info >. Acessado em: 15 de janeiro de 2023.

53. PINPIN – Episode 1: FILMS, PHOTOS, and CAMERAS, **TAPAS**, 2023. Disponível em: < https://tapas.io/episode/2745346 >. Acessado em: 25 de janeiro de 2023.

54. POE, Edgar Allan. **Medo Clássico: Coletânea inédita de contos do autor**. Tradução de Márcia Heloisa. Rio de Janeiro: Darkside, 2017.

55. POWER, Natsu Onoda. **God of comics: Osamu Tezuka and the creation of Post-World War II Manga**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2009.

56. PROENÇA, Rene. **Os 12 princípios fundamentais da animação**. 29 de outubro de 2015. Dísponível em: < https://medium.com/chocoladesign/os-12-princ%C3%ADpios-fundamentais-da-anima%C3%A7%C3%A3o-ca94b4f04e34 > Acessado em 15 de setembro de 2022.

57. PROUGH, Jennifer S. **Straight from the heart: Gender, intimacy, and the cultural production of Shōjo manga**. Honolulu: University of Hawai'I, 2011.

58. ROTA CULT. **HQuem: A arte de desenhar histórias.** Disponível em: < https://rotacult.com.br/2021/01/hquem-a-arte-de-desenhar-historias-serie-reune-a-nova-geracao-de-quadrinistas-brasileiros/ > Acessado em 15 de setembro de 2022.

59. SAKISAKA, Io. **Aoharaido**. São Paulo: Panini: 2011.

60. SHIKIBU, Murasaki. **Genji Monogatari**. Lisboa: Relógio D'água, 2008.

61. SOLIDÃO**.** Philip Dettmer. Canal Kurzgesagt, 2019. Disponível em: < https://youtu.be/n3Xv_g3g-mA >. Acessado em: 23 de janeiro de 2023.

62. SOUSA, Maurício de. **As melhores tiras da Mônica**. São Paulo: Panini, 1974.

63. SOUSA, Maurício de. **Turma da Mônica Jovem**. São Paulo: Panini, 2008.

64. SPIEGELMAN, Art. **Maus**. São Paulo: Schwarcz, 2020.

65. STANCHFIELD, Walt. **Drawn to Life**. Nova York: Focal Press, 2013.

66. STEVEN UNIVERSO. Realizado por: Rebecca Sugar. Animação. Estados Unidos: 2013 (Série – 182 episódios).

67. STRÖMQUIST, Liv. **A rosa mais vermelha desabrocha.** São Paulo: Quadrinhos na cia., 2019.

68. SUSSURROS DO CORAÇÃO. Realizado por: Yoshifumi Kondo. Animação. Japão: 1995. (111 min).

69. TAGAWA, Suihō. **Norakuro**. Tóquio: Kodansha, 2009.

70. TITANIC. Direção: James Cameron. Produção: James Cameron e Jon Landau. Filme. Estados Unidos: 1997 (195 min.).

71. WAKABAYASHI, Toshio; YAMAZAKI, Yūta. **Wonder Egg Priority**, 2021.