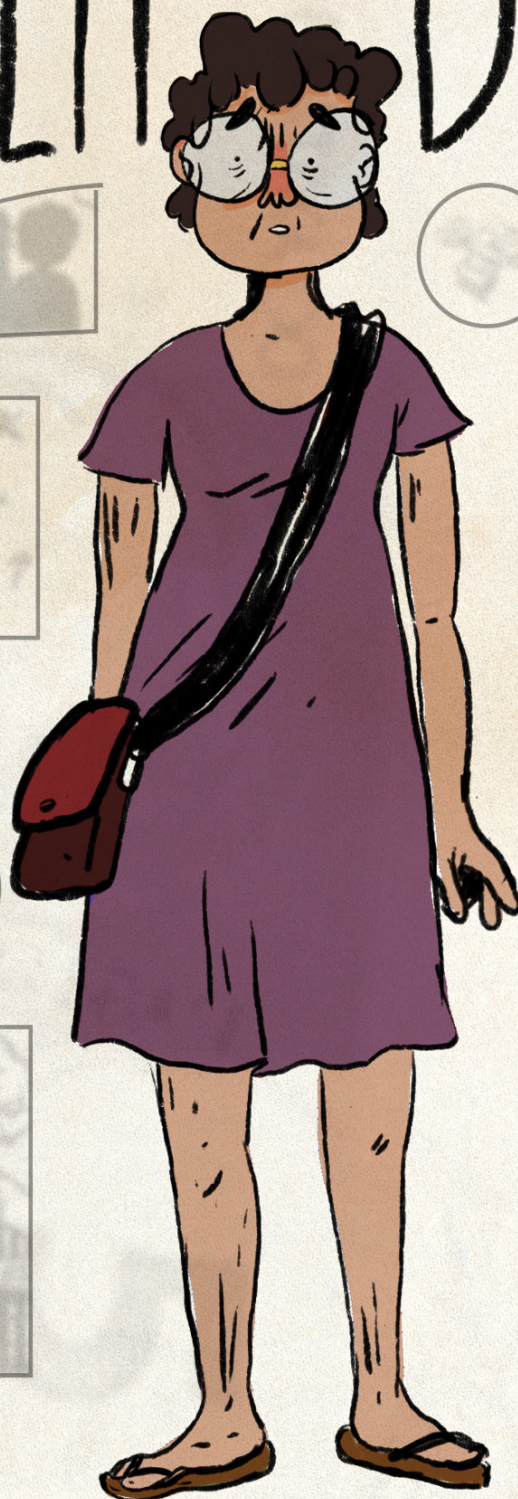


ÂNGELA TEM UMA DÍVIDA



Processo de
criação de
uma história
em quadrinhos
independente



LUCA S NO'BRÊGA
JOÃO PESSOA, 2023



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
COMUNICAÇÃO EM MÍDIAS DIGITAIS**

Lucas de Araújo Nóbrega

ÂNGELA TEM UMA DÍVIDA:

Processo de criação de uma história em quadrinhos independente

**JOÃO PESSOA
2023**

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

N754â Nóbrega, Lucas de Araujo.

Ângela tem uma dívida: processo de criação de uma história em quadrinhos independente. / Lucas de Araujo Nóbrega. - João Pessoa, 2023.

106 f. : il.

Orientação: Alberto Ricardo Pessoa.

TCC (Graduação) - Universidade Federal da Paraíba/Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, 2023.

1. Histórias em quadrinhos. 2. Cotidiano. 3. Crítica genética. I. Pessoa, Alberto Ricardo. II. Título.

UFPB/CCHLA

CDU 741.5

Lucas de Araújo Nóbrega

ÂNGELA TEM UMA DÍVIDA:

Processo de criação de uma história em quadrinhos independente

Relatório final apresentado à Universidade Federal da Paraíba (UFPB) como parte das exigências do Programa do Curso de Comunicação em Mídias Digitais para obtenção do Título de Bacharel.

Orientador:

Prof. Dr. Alberto Ricardo Pessoa

**JOÃO PESSOA
2023**

*Para Ângela, para mim, para todos que eu amo e
para as minhas dívidas*

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Andréa e Assis por serem sempre o melhor que eu poderia ter. Por estar desde o começo acreditando, me incentivando a seguir meu caminho, por estar lá quando eu precisava e me ensinando a trilhar meu caminho.

À Andrielly por seu carinho e amor, por me incentivar e apoiar com esse projeto. Agradeço a todos meus amigos, que me sempre me apoiam, com todo amor e tempo, a continuar produzindo. Aos meus amigos do curso, que me ajudaram a passar por todo esse processo vivo, os professores que me incentivaram e me ajudaram a concluir essa trajetória.

À todas as pessoas que trabalham e já trabalharam com histórias em quadrinhos na Paraíba, que mostraram que é possível criar e pôr suas ideias no papel e ser algo incrível. Quero agradecer a todos artistas, livreiros, bibliotecários, editores que fazem dos quadrinhos essa mídia única e especial, sem eles eu não seria o mesmo.

Aos membros da banca examinadora Greice Schneider e Paulo Henrique Serrano, por dedicarem seu tempo na leitura deste trabalho e contribuírem para a conclusão de uma fase tão importante em minha vida acadêmica. Ao meu orientador Alberto Pessoa por ter aceitado meu convite e ter acreditado nesse projeto, me acompanhado e guiado ao longo desse processo da melhor forma possível.

Resumo

O presente relatório retrata a realização de todos os processos de construção e experimentação de uma história em quadrinhos. O trabalho ora desenvolvido resultou na obra “Ângela tem uma dívida”, cuja temática trabalha a dívida psicológica e financeira nas relações cotidianas. O material foi produzido, desenhado e diagramado a partir de meios digitais. A obra consiste em um exercício de narrativa que explora o extraordinário e ordinário das narrativas gráficas. Este trabalho relata os processos e experiências no desenvolvimento desse objeto e é relevante no cenário atual, não só pela temática, que é contemporânea, mas por fomentar, incentivar e fortalecer a cultura de produção crítica de histórias em quadrinhos no ambiente acadêmico e no Estado da Paraíba.

Palavras Chave: Histórias em quadrinhos; Cotidiano; Crítica genética; Ângela tem uma dívida.

Abstract

This report consists of portraying the realization of all the construction processes, experimentation of a comic strip, which resulted in the work “Ângela has a debt”, whose theme deals with debt, psychological and financial in everyday relationships, produced, designed and diagrammed from digital means. The work deals with a narrative exercise, exploring the extraordinary and ordinary of graphic narratives. Relating the processes and experiences in the development of this object, being relevant, therefore, in the current scenario, not only for the contemporary theme, but for promoting, encouraging and strengthening the culture of critical production of comics in the academic environment and in the state of Paraíba.

Keywords: Comics, Everyday life, Genetic Critique, Ângela have a debt.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 01: Maus (1980).	14
Imagem 02: Angeli em crise (1986).....	16
Imagem 03: Capa da Zap comix (1968).....	17
Imagem 04: Piratas do Tietê nº9 (1991).....	18
Imagem 05: David Boring, 2000	20
Imagem 06: Cidade de Vidro, 1988; Manual do Minotauro, 2021	24
Imagem 07: Personagens da História em quadrinhos (versão com arte digital).	27
Imagem 08: Criação de personagem - Ângela.	28
Imagem 09: Criação de personagem - Zuza.	29
Imagem 10: Criação de personagem - Filha.	30
Imagem 11: Criação de personagem - Vendedor.	31
Imagem 12: Rascunhos e esquemas da história.	32
Imagem 13: Primeiros Thumbnails do quadrinho.....	33
Imagem 14: Layouts das páginas, com ajustes.	34
Imagem 15: Layout de páginas final.	44
Imagem 16: Criação de composição a partir de expressões.	45
Imagem 17: Produção autoral em Arte Digital.....	46
Imagem 18: Ambiente de trabalho, computador, mesa digitalizadora, teclado e mouse.	47
Imagem 19: Pincel digital, criado no Photoshop.	48
Imagem 20: Referências estéticas.	49
Imagem 21: Mudança do traçado dos quadros.	50
Imagem 22: Referência de tipografia.	51
Imagem 23: Mudança de tipografia dos quadros.	51
Imagem 24: Estilo de balonamento.....	52
Imagem 25: Página par com a cor vinho, página ímpar com a cor roxo.....	53
Imagem 26: Processo de desenho com referências à página 1.	55
Imagem 27: Versão final página 1.....	56
Imagem 28: Processo de desenho da página 2.....	57
Imagem 29: Referências para a página 2	58
Imagem 30: Versão final página 2.....	59
Imagem 31: Esboços dos quadros 1 e 7 da página 3.	60

Imagem 32: Versão final página 3.	62
Imagem 33: Esboços dos quadros 2 a 6 da página 4.	63
Imagem 34: Versão final página 4.	64
Imagem 35: Referências visuais e fotográficas para a página 5.	65
Imagem 36: Versão final página 5.	66
Imagem 37: Versão final página 6.	68
Imagem 38: Referências visuais e fotográficas para a página 7.	70
Imagem 39: Versão final página 7.	71
Imagem 40: Esboços e adição de texturas para a página 8.	73
Imagem 41: Versão final página 8.	74
Imagem 42: Modelo impresso páginas 8 e 9.	75
Imagem 43: Versão final página 9.	77
Imagem 44: Esboços para a página 10.	78
Imagem 45: Versão final página 10.	80
Imagem 46: Tratamento de imagem para a página 11.	81
Imagem 47: Versão final página 11.	83
Imagem 48: Esboços e referências para a página 12.	85
Imagem 49: Versão final página 12.	86
Imagem 50: Versão final página 13.	88
Imagem 51: Esboço e esquema da página 14.	89
Imagem 52: Versão final página 14.	90
Imagem 53: Modelo impresso páginas 14 e 15.	92
Imagem 54: Versão final página 15.	93
Imagem 55: Esboços e finalizações, até a versão final, da página 16.	94
Imagem 56: Versão final página 16.	96
Imagem 57: Teste um do quadrinho impresso em formato A5.	97
Imagem 58: Teste do quadrinho até o momento, quatro tratamentos.	98
Imagem 59: Capa e contra capa.	99
Imagem 60: Diagramação das páginas do quadrinho no InDesign.	100
Imagem 61: 1. Folha de rosto; 2. Folha para ISBN.	101

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO - 10

2.FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA - 12

2.1.Definição de Histórias em quadrinhos - 12

2.1.1.“Arte Sequencial” Will Eisner - 12

2.1.2.“Simultaneidade da sequencialidade” Hannah Miodrag - 12

2.2.Quadrinhos autobiográficos - 13

2.2.1.Quadrinhos Autobiográficos no Brasil - 14

2.3.Quadrinhos underground - 16

2.3.1.Quadrinhos Underground no Brasil - 18

2.4.Extraordinário e ordinário nas histórias em quadrinhos - 19

2.5.Crítica genética - 21

3.CRIAÇÃO-23

3.1.Conceito - 24

3.2.Storyline - 26

3.3.Personagens - 27

3.4.Narrativa - 32

3.4.1.Roteiro - 35

3.5.Criação Digital - 45

3.5.1.Traço - 47

3.5.2.Quadro - 49

3.5.3.Tipografia e Balonamento - 50

3.6.Fluxo de Trabalho - 52

4.EXECUÇÃO-54

4.1.Acabamento editorial - 97

4.1.1.Diagramação - 100

5.CONCLUSÃO - 102

6.REFERÊNCIAS - 103



1. INTRODUÇÃO

Esse trabalho de conclusão de curso consiste na criação de uma história em quadrinhos, intitulada “Ângela tem uma dívida”. O quadrinho retrata a história de uma senhora que tenta resolver problemas cotidianos relacionados à temática da dívida, em sua concepção psicológica e financeira. O trabalho, que conta com a metodologia da crítica genética, retrata as problemáticas e experiências ao desenvolver uma história em quadrinhos independente.

A história versa sobre o “viver em dívida”, e como essa sensação afeta as relações pessoais, transformando o dinheiro, ou ausência dele, em um sentimento. A narrativa reflete sobre o tema de como as relações pessoais são transformadas em relações financeiras. A personagem principal representa uma reflexão sobre como é viver em dívida, isto é, com a sensação de que algo sempre está faltando.

O fundamento do projeto reside na discussão acerca das formas de se compreender histórias em quadrinhos e seus movimentos autorais, que passa pela análise de conceitos e entendimento do que são (e quais as diferenças existentes entre) quadrinhos autobiográficos, quadrinhos independentes e quadrinhos contemporâneos. O trabalho explora, assim, os elementos extraordinários e ordinários dessas produções. Além disso, ele se utiliza da metodologia da crítica genética para demonstrar a razão da ideia, das escolhas narrativas e das técnicas e composições como elementos que contribuem com a narrativa. Por fim, se propõe a analisar o desenvolvimento dessa criação e o papel do autor nessa construção material e emocional.

A criação e execução desse projeto consiste na decupagem do processo criativo. O trabalho volta-se à etapas que vão desde o surgimento da ideia, passando pela forma através da qual o conceito da obra foi se formando ao longo da história até chegar nas modulações sofridas pelas influências estéticas e teóricas ao longo do processo de criação de histórias em quadrinhos; Percebe-se, portanto, que este trabalho cuidou de retratar as formas de criação do quadrinhos desde a criação dos personagens, a escrita de roteiros, até a decupagem das páginas, demonstrando as formas de fluxo de trabalho e como as ações e reações são tomadas no processo de criação. É por meio desse processo que são feitas as tomadas de decisão da obra, seguindo trajeto de melhorias constantes.

Esse trabalho é relevante na medida em que fomenta a produção crítica de histórias em quadrinhos no ambiente acadêmico, além de criar espaço para obras independentes, incentivando a transformação do curso de Comunicação em Mídias Digitais ofertado pela UFPB em um celeiro da produção de quadrinhos na Paraíba. A execução deste trabalho, portanto, contribui para a cultura de produção de quadrinhos na Paraíba, estado onde criar, debater e refletir sobre essa mídia tem se tornado um fenômeno cada vez mais popular.

Por fim, a realização desse quadrinho é também uma conquista particular: trata-se da forma por meio da qual consegui explorar meus sentimentos de culpa e dívida, traduzindo-os nesta obra. Trata-se, acima de tudo, de um projeto da mais alta importância no meu processo de entender-me como autor de histórias em quadrinhos. Consiste, sem dúvidas, na realização de um sonho.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para criar uma história em quadrinhos e para que seus elementos narrativos e estéticos sejam compreendidos, foi necessário discorrer sobre os conceitos que conversam com a produção. No caso do projeto, faz-se necessário, portanto, tratar das definições de histórias em quadrinhos, quadrinhos autobiográficos e undergrounds (independentes), aspectos visuais dos quadrinhos e da crítica à produção artística através da crítica genética.

2.1. Definição de Histórias em quadrinhos

A definição de histórias em quadrinhos é resultado de convergências e divergências dos pesquisadores. Para Alberto Pessoa (2016, p. 11), as histórias em quadrinhos “são uma linguagem difícil de ser definida por possuir diversos elementos que se imbricam formando uma mídia de sintaxe e gêneros complexos.” Assim, para produção deste quadrinho, foi usado as definições: uma que concebe a história em quadrinhos como arte sequencial e outra que as assimila como arte formada de sequencialidade e simultaneidade.

2.1.1. “Arte Sequencial” Will Eisner

Eisner (2010, p.7) conceitua histórias em quadrinhos como sendo “uma linguagem coesa que serve de veículo para a expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e ideias numa disposição em sequência, separada por quadros.” Tal caracterização desenvolve o pensamento da sequencialidade das ações de forma gráfica e a união da linguagem verbal e visual em um discurso único.

Arte Sequencial foi a forma de pensar as histórias em quadrinhos utilizado na produção, por abordar de uma forma condensada das expressões verbais e não verbais. Assim, desenvolver uma narrativa centrada conectar o leitor a sequência de eventos e relacionar as expressões narrativas em elementos visuais. Porém para pensar quadrinhos com sua complexidade de elementos precisei da definição da autora Hannah Miodrag sobre “Simultaneidade da sequencialidade”.

2.1.2. “Simultaneidade da sequencialidade” Hannah Miodrag

Miodrag (2013) também identifica a presença de sequencialidade, mas ressalta que esta não é uma característica exclusiva dos quadrinhos e sim das mídias visuais, a exemplo do cinema e do teatro. Nesse sentido, a simultaneidade é peça chave dos quadrinhos, a arquitetura de observar as duas dimensões da narrativa dos quadrinhos, em que são vistas a *sequência linear* e a *visão global da narrativa*, ambas acontecendo ao mesmo tempo, *simultaneamente*. Conforme ela conceitua:

“Ao contrário do filme, cujos “shots” são vistos um de cada vez, os painéis de quadrinhos estão co-presentes em uma página bidimensional. Como veremos, dentro da página, painéis simultâneos podem participar de redes de inter-relacionamento que violam a narrativa sequencial e são essas relações não lineares que realmente distinguem os quadrinhos de outras formas de sequência narrativa.” (MIODRAG, 2013, p. 111-112, tradução nossa¹)

A sequência e simultaneidade são elementos que ao construir a narrativa do quadrinho foi essencial para dominar a narrativa e criar uma atmosfera de leitura, pensar os quadros e a página. O conceito de Miodrag auxilia ao de Eisner a esclarecer que as histórias em quadrinhos são um conjunto de elementos reunidos e organizados para narrar ao leitor uma história e todos elementos contribuem para tal propósito.

Dessas definições, conclui-se que as histórias em quadrinhos estabelecem uma relação com os elementos verbais e não verbais para consolidar um discurso de maneira coesa.

2.2. Quadrinhos autobiográficos

Para definir quadrinhos autobiográficos é necessário entender a definição de autobiografia, pois a definição segundo Philippe Lejeune é: “uma narrativa retrospectiva em prosa que uma pessoa real faz de sua própria existência, quando focaliza sua história individual, em particular a história de sua personalidade” (2008, p.14). É possível utilizar dessa definição para as histórias em quadrinhos quando Lejeune acrescenta ao texto alguns critérios: “para que haja autobiografia [...], é preciso que haja relação de identidade entre o autor, o narrador e o personagem” (2008, p.15).

Assim no âmbito dos quadrinhos Juscelino Souza (2015, p.41) apresenta “Nos quadrinhos autobiográficos, além das marcas da narrativa em primeira pessoa, que sozinhas não poderiam desambiguar o caráter do relato, ainda é possível identificar a presença do autor marcada em termos pictográficos.” Assim, quadrinhos autobiográficos são as manifestações do íntimo do autor, onde há compartilhamento de identidade do criador com os personagens. O surgimento dessa forma de expressão caminha com uma série de eventos sociais como as manifestações de contracultura e a experimentação artística.

Um exemplo clássico de história em quadrinhos autobiográfica é “Maus” (1980), criado por Art Spiegelman, uma das autobiografias em quadrinhos mais populares, ganhadora do prêmio Pulitzer de 1992. Spiegelman trabalha em Maus a sua relação com o pai, nos Estados Unidos em 1978-79 e a história de vida de seu pai, Vladek, um sobrevivente do holocausto. Spiegelman se apresenta na narrativa como autor e personagem, narrador de

1 Do original “Unlike film, whose shots are viewed one at a time, comics panels are co-present on the two-dimensional page. As we shall see, within the page, simultaneous panels can participate in webs of interrelationship that violate narrative sequence, and it is these non-linear relations that truly distinguish comics from other forms of narrative sequence.”.

uma perspectiva de primeira pessoa, mesmo que haja uma abstração visual o autor deixa claro que os personagens são pessoas reais.

Imagem 01: Maus (1980).



41



134

Fonte: Art Spiegelman, Maus, 1980.

Como Juscelino Souza (2015, p.14) pontua “o primado do autor como força motriz do processo de criação, acreditamos que o surgimento e ascensão da autobiografia se relaciona com outras modalidades de expressão artística e processos sociais complexos”. O entendimento das autobiografias em quadrinhos é parte do meu processo de expressão artística, pois define a minha relação com a história final criada. Os quadrinhos autobiográficos deram origem a um movimento de expressão do íntimo, expondo os autores e seus sentimentos. Obras como Maus proporcionaram uma nova forma de trabalhar quadrinhos, seja ele autobiografias ou não. Esse gênero de quadrinho assim como os quadrinhos undergrounds, produzem as bases dos quadrinhos contemporâneos, trabalhando histórias e estéticas focadas no “eu”. Isso é o ponto de partida para entender de onde surgiu as bases referenciais desse meu trabalho.

2.2.1. Quadrinhos Autobiográficos no Brasil

Existe no Brasil um fenômeno histórico de quadrinhos autobiográficos. Quadrinistas usam das autobiografias para expor às percepções e experiências pessoais artisticamente, como Juscelino Souza explica sobre alguns autores brasileiros:

“Cynthia B., que publica principalmente em seu blog e em revistas alternativas (Golden Showen, Bananas), concentra-se num estilo fragmentado de autobiografia, mais concentrado nas suas percepções e experiências pessoais que na exterioridade da ação. Crumbim e Eiko, por sua vez, apresentam histórias bem mais humorísticas, mesmo quando se concentram em experiências reais (...) veteranos como Adão Iturrusgarai e Laerte também frequentemente apresentam histórias que se enquadram nessa modalidade. Embora alguns desses quadrinhistas possuam um estilo muito particular e construam abordagens autocômicas mais reflexivas (Dahmer) e experimentais (Laerte), a influência da série Angeli em Crise ainda se faz presente.” (SOUZA JÚNIOR, 2015, p.169-170).

Isso parte de um processo histórico influenciado dos quadrinhos undergrounds norte americano “tentativas pontuais de emular o estilo de autobiografia da matriz norte-americana, o mais comum é que os cartunistas brasileiros sigam o modelo de auto comicidade desenvolvido na série Angeli em Crise” (SOUZA, 2015, p.169). Os quadrinhos autobiográficos brasileiros seguem além da referência norte-americana mas uma tradição das fanzines, revistas de tiragem limitada, feitas em de maneira independente, editadas inicialmente por aficionados da ficção científica, nos Estados Unidos.

Assim como um dos maiores exemplos é, a produção do quadrinista Angeli, com sua série Angeli em Crise (1980-2021). Ele desenvolveu uma autobiografia através das tiras em diversos veículos, na Folha de São Paulo à revista Chiclete com Banana. Onde o autor era personagem e criador simultaneamente e suas reflexões, percepções artísticas foram expressas nas tiras. Angeli é um dos responsáveis por influenciar um movimento autobiográfico e *underground* dos quadrinhos brasileiros, utilizando das referências norte-americanas e dos meios como revistas e fanzines. Como dito por Juscelino Souza:

“Assim, embora as obras autobiográficas norte-americanas sejam conhecidas pelo público, o estilo de tira cômica autobiográfica surgido nos anos 1980 ainda se mantém como influência principal para os cartunistas que se aventuram a utilizar a vida como matéria para a arte.” (SOUZA JÚNIOR, 2015, p.170).



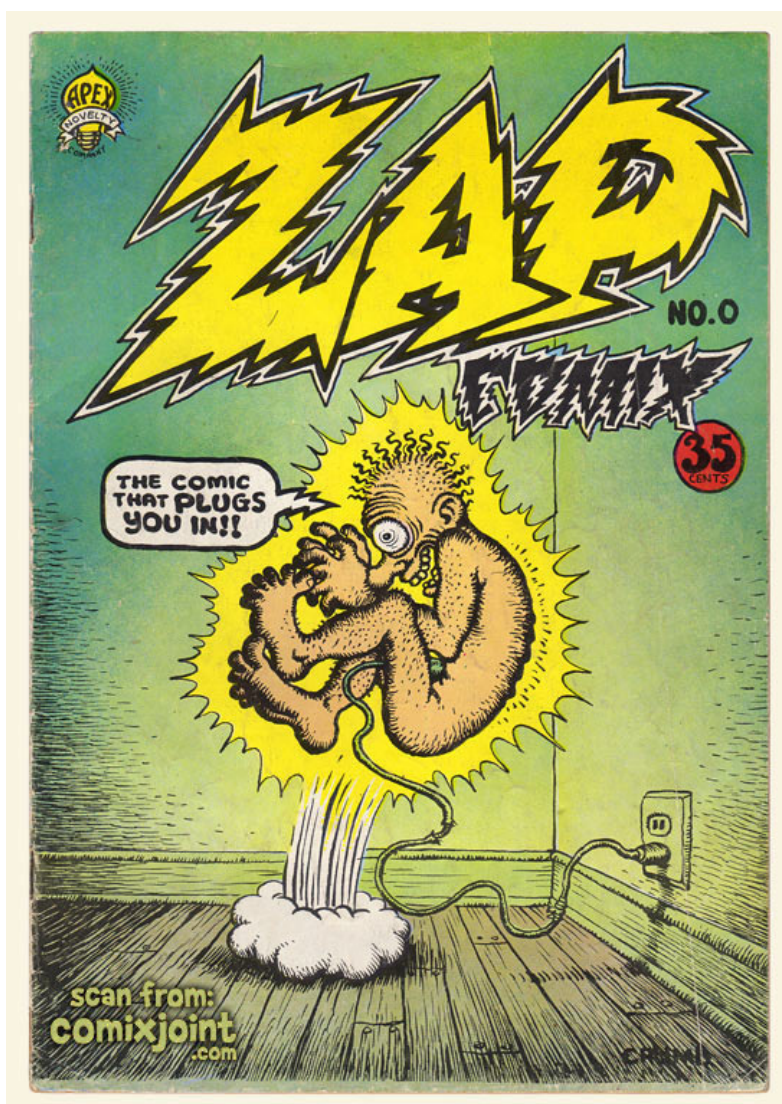
Fonte: Angeli, Antologia Chiclete com Banana, 2007.

2.3. Quadrinhos underground

“No início da década de 1970 alguns quadrinistas iniciaram experimentos autobiográficos, normalmente com narrativas de poucas páginas. O trabalho de Crumb, Green e Spiegelman² se destacam como fundadores dessa modalidade narrativa.” (SOUZA, 2015, p.42). Esses autores são, uns dos principais, expoentes do movimento de quadrinho underground nos Estados Unidos. Desenvolveram com as histórias em quadrinhos um retrato destoante do que era produzido no *mainstream*, principalmente do gênero de super heróis, trabalhando uma nova estética e outras temáticas.

2 Robert Crumb, Justin Green, Art Spiegelman, autores expoentes dos quadrinhos *underground* Norte Americanos.

Imagem 03: Capa da Zap comix (1968).



Fonte: R. Crumb, Zap comix nº 0, 1968.

Um exemplo popular é a revista *Zap Comix* (1968) editada por Robert Crumb, que não foi o primeiro trabalho do *underground* norte americano mas foi um das responsáveis por popularizar esse tipo de histórias em quadrinhos. A Zap com Juscélino explica trazia “representações culturais vigorosas, repletas de sexo, violência, experiências psicodélicas e desrespeito à lei e à ordem.” (SOUZA, 2015, p.37), essa temática alcançaram um público que na década de 60 compartilhava e desejava esses conteúdos, como:

“universo da contracultura da época, como a revolução sexual, o movimento hippie, feminismo radical, o uso recreativo de drogas psicodélicas, a religiosidade de influência oriental, o movimento pelos direitos civis, rock’n’roll, grupos políticos radicais e subculturas jovens, como motoqueiros e surfistas. (SOUZA JÚNIOR, 2015, p.35-36).

A Zap comix influenciou novos artistas que desejavam trabalhar com a contracultura e romper com as estruturas de produção de quadrinhos nos Estados Unidos. Os quadrinhos

underground abriram as portas para infinidade de quadrinistas, com todos os estilos e temáticas, expondo a liberdade que essa mídia possibilita.

Temas que normalmente não eram trabalhados em quadrinhos, principalmente em histórias de super heróis e tiras de jornal, como Juscelino fala: “Spiegelman utiliza-se dos quadrinhos para explorar os recantos mais profundos de sua vida interior, exteriorizando traumas e revivendo eventos importantes para a formação de sua personalidade.”(SOUZA, 2015, p.48). As perspectivas criadas por essas produções, influenciaram toda uma nova forma de fazer histórias em quadrinhos e entender a mídia. Esse foi o caminho que optei por seguir, utilizando dos quadrinhos para explorar minha personalidade.

2.3.1. Quadrinhos Underground no Brasil

Esta forma de fazer quadrinhos logo se popularizou, e influenciou principalmente os quadrinistas brasileiros, como já dito anteriormente (2.2.1). Partindo principalmente das publicações desse material underground no território brasileiro a partir de revistas, por exemplo a Balão e a revista Grilo. Que publicou principais tendências dos quadrinhos norte-americanos e europeus, essas tais que influenciaram a produção dos jovens artistas como Luis Gê, Laerte, Angeli e os irmãos Chico e Paulo Caruso. A partir desses materiais começaram a fazer suas próprias revistas e fanzines como a Chiclete com Banana, a revista Circo, Piratas do Tietê e outras, assim foi se produzindo os quadrinhos underground brasileiros.

Imagem 04: Piratas do Tietê nº9 (1991).



O veículo utilizado para a publicação desses quadrinhos era as *fanzines*. É atribuído o termo de fanzine aquelas obras que segundo Henrique Magalhães “Um sentido mais am-

plo, abrangendo qualquer publicação independente e amadora voltada a alguma expressão artística.”(MAGALHÃES, 2020, p.170). Com a década de 80, cada vez mais se consolidou a publicação de fanzines de quadrinhos. Publicados de maneira independente, um artista para desenhar, escrever, editar, imprimir e vender os mesmos. Os fanzine foram tomando forma, assim como os quadrinhos independentes, a ponto de se tornar a porta de entrada de vários artistas, que experimentam e auto publicam suas obras com objetivo de fazer e se expressar com quadrinhos.

Em meados dos anos 90 e início dos anos 2000, a internet foi cada vez mais se tornando um espaço mais atrativo para publicações de novos autores, com blogs, sites e redes sociais. Atualmente, majoritariamente, os quadrinistas utilizam da internet para divulgar e publicar suas obras, com as redes sociais dando mais visibilidade e acessibilidade aos novos artistas, uma ferramenta mais econômica. Quadrinistas criam um perfil e já podem publicar sua obra e se expressar de forma independente.

A internet possibilitou, uma gama de artistas a chegarem ao seu público. Obras de de várias regiões do país, conseguem chegar aos leitores de forma acessível. As barreiras geográficas foram quebradas, hoje um autor pode de maneira independente ter seu trabalho lido por todo o mundo de maneira muito simples, sem muitos custos. Essa é a forma que a maioria dos quadrinhos brasileiros trabalham atualmente. Essa maneira de usar os quadrinhos como expressão pessoal, por uma variedade de influências e uma diversidade de vertentes, trabalha as temáticas do cotidiano ao temas mais complexos. Essas formas de fazer histórias em quadrinhos são uma das características atuais das produções *undergrounds* brasileiras.

2.4. Extraordinário e ordinário nas histórias em quadrinhos

Com essa bagagem sobre alguns movimentos dos quadrinhos, podemos falar de duas grandes potências estéticas, os quadrinhos de aventuras, ou *mainstream*, e os quadrinhos de *underground*, ou “cotidinos”. Os primeiros são os que exigem uma estrutura visual, com grandes movimentos de composição; onomatopeias gritantes; personagens em poses de ação e outros fatores que constroem uma atmosfera de “ação”. Os quadrinhos de super herói são grandes representantes dessa estética, que em sua maioria são quadrinhos de ação.

Já os segundos, os quadrinhos *underground* ou cotidianos, apresentam-se como contraste ao *mainstream*. Esse tipo de quadrinho, que possui uma abordagem estética particular, posto que apresentam contemplação de paisagens e situações cotidianas, além de trabalharem com uma composição mais íntima. Esses são alguns dos fatores que proporcionam a sensação de “momentos comuns”. Como dito anteriormente os quadrinhos carregam uma bagagem de contracultura, seja sua estética única ou as temáticas disruptivas.

Greice Schneider (2016) defende que algumas narrativas que possuem esses momentos de “ação” recorrem a visuais “extraordinários”, seguindo uma lógica fora do normal. Por outro lado, narrativas que utilizam de situações banais e cotidianas, produzem uma

estética “ordinária”, representando momentos comuns. Essa escolhas estéticas não são regras, mas padrões semióticos. Hstórias de super heróis podem ter elementos “ordinários” e quadrinhos undergrounds podem ter elementos “extraordinários” É possível observar como ela relata os dois momentos em uma página na Figura 5:

Imagem 05: David Boring, 2000



Fonte: NEMO, 2019

O autor Daniel Clowes (2019) relaciona essas duas estéticas (“extraordinária” e “ordinária”) em uma mesma página para comparar o contexto do protagonista em um mundo comum e a leitura fantástica, em um mundo extraordinário. Desse modo, é interessante observar o uso desses elementos, pois a intencionalidade de cada autor é justificada pela correlação dos conteúdos icônicos e narrativos, obtendo dos quadrinhos diferentes possibilidades de contar uma história.

Tanto eu como Daniel Clowes, como a maioria dos quadrinistas contemporâneos utilizam da complexidade de elementos “extraordinários” e “ordinários”. Essa complexidade, é utilizada para falar sobre o cotidiano, que como Greice Schneider fala:

“Essa ambivalência da vida cotidiana é reconhecida em uma ampla gama de contextos. A fim de compreender o uso da vida cotidiana nos

quadrinhos, é possível atravessar esse dualismo entre o tédio e a estranheza com a velha distinção de gênero narrativo entre o leve e o pesado, o sério e o engraçado: humor e drama, essas duas grandes “famílias de emoções”. (SCHNEIDER, 2019, p.60).

A variação de padrões estéticos para gerar esse dualismo de emoções torna as histórias em quadrinhos contemporâneos interessantes. Assim trabalhei no meu quadrinho essa variação de contextos, o tédio e o estranho, leve e o pesado assim como o ordinário e extraordinário.

2.5. Crítica genética

A metodologia escolhida foi a Crítica genética, baseado na teoria da pesquisadora Cecília Salles, para o relatório essa organização estrutural possibilita relatar toda a produção com o foco no processo para a partir dele ter o entendimento da obra. Pois como a Cecília explica “a obra não é, mas vai se tornando, ao longo de um processo que envolve uma rede complexa de acontecimentos.” (2008, p.14). A metodologia da crítica genética aborda um olhar semiótico das partes que vão tornando o todo da obra. Assim os documentos do processo são elementos que estruturam o entendimento das partes e do todo da obra, compreendendo a trajetória do que foi produzido e como foi se formando, com as perdas, erros, escolhas e acertos cometidos pelo autor.

Assim, a forma de relatar a obra seguirá os princípios:

“A Crítica Genética analisa os documentos dos processos criativos para compreender, no próprio movimento da criação, os procedimentos de produção, e, assim, entender o processo que presidiu o desenvolvimento da obra.” (SALLES, 2008, p.15).

A crítica genética segue os rastros da ideia, segue os primeiros desempenhos da criação, os esboços ao longo do processo, os documentos que armazenam e experimentam informações da obra, até entender o seu produto final. A partir dos fragmentos deixados pelo autor é possível retirar as informações de gêneses da ideia. Como Cecília explica sobre o olhar da crítica genética na obra, “Uma visão simplificadora do gesto criador mostra um percurso que tem sua origem em um insight arrebatador, que se concretiza ao longo do processo criativo.”(1998, p.20).

É visto a criação como uma constante “mobilidade”, pois a obra está sempre em criação, e a definição estética de uma perfeição, acaba gerando uma constante revisão do que seja essa finalização. Ou seja, a perfeição da obra está na constante revisão sem um ponto final. Com os erros, correções e ajustes a obra vai aprimorando, e todas essas mudanças vão sendo documentadas e contribuindo para a formação da obra. Cecília explica: “A obra está sempre em estado de provável mutação, assim como há possíveis obras nas meta-

morfoses que os documentos preservam.”(1998, p.26). Essas mudanças podem ser tanto conscientes como inconscientes, pois o artista sofre as mudanças ao seu redor de tempo e espaço e seu emocional e ou rotina transparecem de alguma forma na sua obra. Assim a produção está sempre exposta a mudanças, seja do acaso ou programadas. “A própria ideia de criação implica desenvolvimento, crescimento de vida; consequentemente, não há lugar para metas estabelecidas a priori e alcances mecânicos.”(1998, p.27).

A crítica genética percebe o autor ao seu espaço e tempo, suas influências e seu cotidiano fazem parte para a criação, sendo o artista um reflexo desses eventos. Como Cecília pontua: “ponto de vista do fazer, dentro de um contexto histórico, social e artístico (...) sofrendo intervenções do consciente e do inconsciente.”(1998, p.26-27). Existe um caminho das escolhas do artista que possibilita, o que foi posto na obra ou que não foi posto na obra, descobrir o pensamento do artista a partir dessa dialética, os porquês dessas escolhas. As formas de como a obra é construída leva a pensar nas propostas escolhidas e como realmente foram executadas assim, “É a tensão entre o que se quer dizer e aquilo que se está dizendo.”(SALLES,1998, p.63).

Entender a obra como um projeto em constante produção é determinar como uma obra incompleta que tende a se completar, explicando Cecília determina como “pode perceber, a visão do processo criador como um caminho da imperfeição para a perfeição, que estaria associada à necessidade plenamente satisfeita.” (SALLES,1998, p.31). Esse desejo de criação assim como outros fazem parte de uma variação de propósitos e entender esse propósito é entender sua obra. Sobre esse processo de entendimento é falado:

As tendências poéticas vão se definindo ao longo do percurso: são leis em estado de construção e transformação. (...) porquanto cada momento é um ponto de partida e não de chegada. (SALLES,1998, p.40).

A partir desse entendimento da tentativa e falha, como parte de processo, uma rotina e o acaso, são os elementos que vão moldando o artista e sua criação, para a crítica genética o processo de criação é sobre esse equilíbrio de elementos: “Poderíamos afirmar, em termos bastante gerais, que a criação realiza-se na tensão entre limite e liberdade: liberdade significa possibilidade infinita e limite está associado a enfrentamento de leis.” (SALLES,1998, p.63).

3. CRIAÇÃO

Para a realização do quadrinho “Ângela tem uma dívida”, foi preciso percorrer um caminho que passou pela compreensão de como é o desenvolvimento e criação de uma história em quadrinhos. É um processo íntimo, em que cada pessoa tem sua particularidade e tempo para criar, porém a partir do desenvolvimento do conceito da história, eu segui um processo de quatro etapas, para ter uma dimensão geral do projeto. Essa forma de racionalizar o processo criativo faz parte da crítica genética, determinar etapas a serem seguidas e metas a serem alcançadas. Mas, entender que esses processos não são absolutos, existem ruídos e podem contribuir para a criação ou adiar a produção.

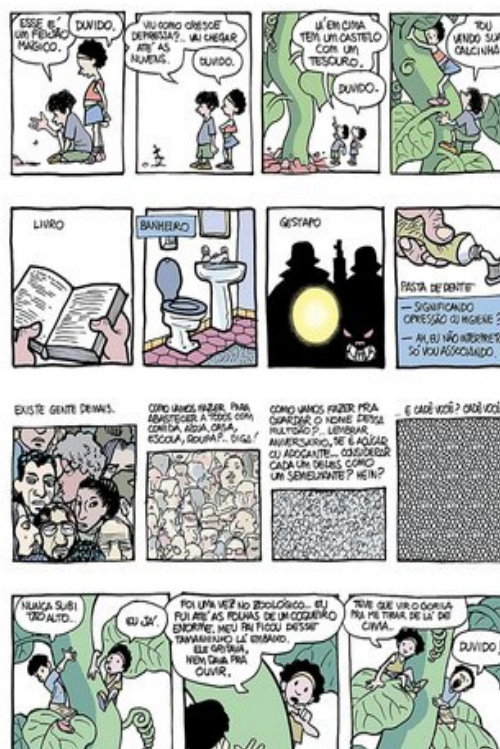
A primeira etapa consistiu num levantamento bibliográfico, onde foi feita uma base com o livro “Realismo Capitalista” (2020). Uma obra que critica ideologias do capitalismo, o autor, Mark Fisher explica “É mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?” (FISHER, 2020, p.4). A partir desse pensamento ele trabalha como é o capitalismo em sua realidade e como algumas mazelas são disfarçadas por um discurso ideológico neoliberal. Mark Fisher (1968-2017) foi um pensador britânico, da esquerda radical, que atuou como escritor, crítico, teórico cultural, filósofo marxista e professor. Ele ficou conhecido pelo seu blog K-punk, onde produziu críticas e discursos sobre cultura e sociedade. Esse livro serviu como um caminho ideológico no processo de criação, pensar a partir dessa teoria e racionalizar elas no desenvolvimento da obra.

Parte da primeira etapa foi o estudo visual e narrativo de alguns quadrinhos, como “Cidade de vidro” (1988), criado por Paul Auster, Paul Karazik e David Mazzucchelli. O quadrinho adapta o livro de mesmo nome, escrito por Paul Auster, contando a história de um autor de romance de detetive que acaba investigando um caso de um possível assassinato, então o protagonista se vê em uma série de conflitos de identidade. O quadrinho se passa em Nova York, passa um tom *noir*, com páginas abstratas e uma experimentação dos recursos dos quadrinhos. Paul Auster é um escritor norte americano, autor da trilogia de Nova York, (Cidade de Vidro, 1985, Fantasma, 1988, The Locked Room, 1988). Paul Karazik é um ilustrador, editor e roteirista norte americano, que contribuiu para a adaptação do texto de Auster para quadrinhos. David Mazzucchelli é um destaque no meio dos quadrinhos, famoso desenhista que revolucionou os quadrinhos modernos com: “Batman ano Um” (1988), “Demolidor: a queda de Murdock” (1989) e seu mais recente trabalho, “Astérios Polyp” (2010), que é considerado um marco nas narrativas gráficas da década de 2000.

Outra obra que fez parte das referências visuais, como meu traço, é a produção da cartunista Laerte, em especial o período da revista Piratas do Tietê. Com uma grande variação de traços em preto e branco, a revista piratas do Tietê consegue com quadrinhos dramatizar e satirizar com facilidade. Laerte é uma importante quadrinista brasileira que influencia gerações de autores, com uma produção vasta de tirinhas, em especial a publicada na Folha

de São Paulo, Manual do Minotauro (1991-hoje). Essas referências visuais e teóricas fazem parte do meu repertório com autor e são usadas como embasamento teórico e estrutural da obra desenvolvida.

Imagem 06: Cidade de Vidro, 1988; Manual do Minotauro, 2021



Fonte: David Mazzucchelli, Paul Karazik; Laete

A segunda etapa, localizada no item 3.4, equivale ao desenvolvimento da narrativa, roteiro e layouts, baseado na estrutura de cinco atos de John Truby (2008). Nessa etapa, foi desenvolvido o projeto textual (item 3.4.1) e visual (item 3.5) para o quadrinho. A terceira etapa consiste no “quadrinizar”, momento em que todo o roteiro textual e visual tomará forma. A quarta e última etapa corresponde à diagramação (item 3.6), ocasião em que o quadrinho foi revisado e ajustado para o melhor formato.

3.1. Conceito

O conceito da história partiu de um verso da música “Deixe-Me” (2017) do rapper brasileiro, originário de São Paulo, Rodrigo Hayashi ou como conhecido artisticamente: Rodrigo Ogi. A letra da música é:

Rodrigo Ogi - Deixe-me (2017)

Eu adoro essa música
Ela é muito linda, eu também adoro
Quem canta é um tal de Rodrigo Ogi

Me assombra, é a minha sombra
Não é nada sóbrio, isso é muito sombrio
Me deixou partir, mas você que nunca partiu
Quando eu segui, você que nunca conseguiu

E somente me quer, mas jamais me quer bem
Hoje nem o sol vem, muitas nuvens cobrem
Somos feito notas enroladas pra cocaine
Mas já fomos feito notas de Coltrane

Deixe eu ir, navegar por ai
Deixa o vento soprar e outra página surgir
Deixe eu ir, me deixe free, voar por ai
Só se me libertar, você poderá seguir

E pesa no ombro
Sinto-me preso a escombros
Rasgando a minha bonita camisa da Umbro
Eu sou um caroço no redemoinho que o ralo puxa
Sonhando em saltar pela pia de catapulta

Isso é cíclico, cínico e cênico
Nunca ameno, me sinto anêmico
E claustrofóbico, sinto me em pânico
Orquídea presa no jardim botânico

Viciou-se em mim, tanto que me esgotou
Tentei te libertar, me amarrou
Feito pipa no ar, presa num carretel
Quebre a linha pra eu ir pelo céu

Deixe eu ir, navegar por ai
Deixa o vento soprar e outra página surgir
Deixe eu ir, me deixe free, voar por ai
Só se me libertar, você poderá seguir

Fonte: (RODRIGO OGI, 2017) - https://www.youtube.com/watch?v=EOby_oE2v0Y&ab_channel=RodrigoOgi

Ogi rima desde de 1994, porém sua carreira solo só começou com o lançamento do álbum *Crônicas da Cidade Cinza* (2011), falando sobre a vida em São Paulo e os sentimentos de viver do ambiente urbano. Ele já lançou mais dois álbuns. Seu último *ep*, “Pé no chão” (2017), em que a música “Deixe-me” foi lançada, o verso em específico que me tocou sobre o conceitos da história do quadrinho foi:

“Somos feito notas enroladas pra cocaine
Mas já fomos feito notas de Coltrane³”

Minha reflexão sobre a palavra “nota”, me levou a interpretar o caminho do dinheiro. “Nota” é uma palavra usada tanto para notas musicais, como informalmente para cédulas de dinheiro. Por onde uma “nota” caminha da sua impressão ao seu fim? Por quais pessoas ele passa e como o dinheiro predomina em nossa vida. A Partir disso, tive a concepção de uma história sobre uma nota que seguiria esse caminho, da impressão à morte, até ter o nome “**cinco conto**”. A palavra “conto” é, no Brasil, popularmente atribuída para se remeter a dinheiro e também atribuída ao gênero textual conto, uma narrativa curta com uma história desenvolvida em torno de um enredo. Assim com esse título, foi o fluxo imaginar uma divisão desse caminho, da impressão à morte, em cinco histórias curtas, por cinco ser uma divisão clássica de arcos narrativos⁴, onde alguns personagens interagem com essa cédula de cinco reais.

3 Coltrane é uma referência ao músico de jazz, saxofonista, John Coltrane (1926-1969). Na primeira vez em que eu ouvi essa música, interpretei que Coltrane seria o nome de um remédio. Entendi que o dinheiro era tanto para drogas lícitas como ilícitas, (“coltrane” e cocaína).

4 In 1863 German playwright Gustav Freytag set out what was to become known as the ‘dramatic arc’. Freytag identified a five-act structure: exposition, rising action, climax, falling action, and dénouement. He produced a pyramid to demonstrate this idea; this is known as the Freytag pyramid. (<https://bubblecow.com/blog/importance-of-structure>)

Com a análise do processo de criação do quadrinho, inicialmente tinha a intenção de apresentar uma obra de cinco histórias, porém devido a dificuldades emocionais e estruturais, não seria possível realizar. Então eu escrevi cinco *storylines* dos prováveis contos, assim me propus a escolher uma e desenvolver o quadrinho a partir dela.

A história escolhida inicialmente por um princípio estrutural, por entender que seria a narrativa mais interessante de se contar, em que os personagens apresentavam mais conflitos e sintetizam o conceito inicial da proposta. Com a produção cada vez me cativava mais a história a ser trabalhada e me relacionava emocionalmente. Porém neste período de realização, minha avó faleceu e alguns elementos da história me remeteram a ela, então comecei a compartilhar um sentimento melhor ao que estava contando e o que pretendia fazer com esse quadrinho. Em homenagem atribui o nome da protagonista “Ângela”, o mesmo de minha avó.

3.2. Storyline

A partir da premissa inicial esse seria o primeiro conto, onde mostraria o nascimento da nota, narrando uma história de uma mãe que tem problemas com sua filha e com dinheiro. Assim descrevendo como um conjunto das principais informações para fazer a história, escrevi o *storyline*, a seguir, descrevendo a protagonista e trabalhando os conflitos dela. A princípio o nome da protagonista era Mag, de Magnólia, porém como dito o nome foi alterado.

“Dona Mag está devendo ...”

Dona Mag (Magnólia), mora longe de sua família a muito tempo ela vive numa pequena vizinhança em que passa seu tempo, vive com sua aposentadoria e cuida da sua casa, porém por um acidente recente ela tem que fazer um tratamento pulmonar, que está fazendo ela gastar todo seu dinheiro com remédios e atribuindo dívidas, pedindo dinheiro emprestado a Zuza sua vizinha.

Nesse contexto, dona Mag recebe uma ligação de sua filha, Thais, que acaba de ter um filho e chama Mag para uma visita.

Mag então se vê numa grande dúvida pois, por passar muito tempo longe de sua filha sente que deve dar um presente na sua visita, que deve contribuir da melhor forma, mas como ela vai poder dar alguma coisa se ela não tem nem para ela.

Mag tem a ajuda de Zuza que é sua confidente para conseguir resolver sua dívida, porém para zuza mag precisa pagar o que deve a ela, por que se gasta com a filha pode ser que zuza não consiga ver esse dinheiro.

Ela está em dívida, se pagar o presente para a filha vai dever para seus remédios e a vizinha, se pagar a vizinha vai ficar em dívida com sua filha.

Mag é uma pessoa orgulhosa, que deseja o bem do outro, mas que não quer que ninguém lhe ajude.

O conto 1 é sobre como o dinheiro limita as relações pessoais, mesmo não tendo um preço a se pagar tem uma dívida a ser cobrada.

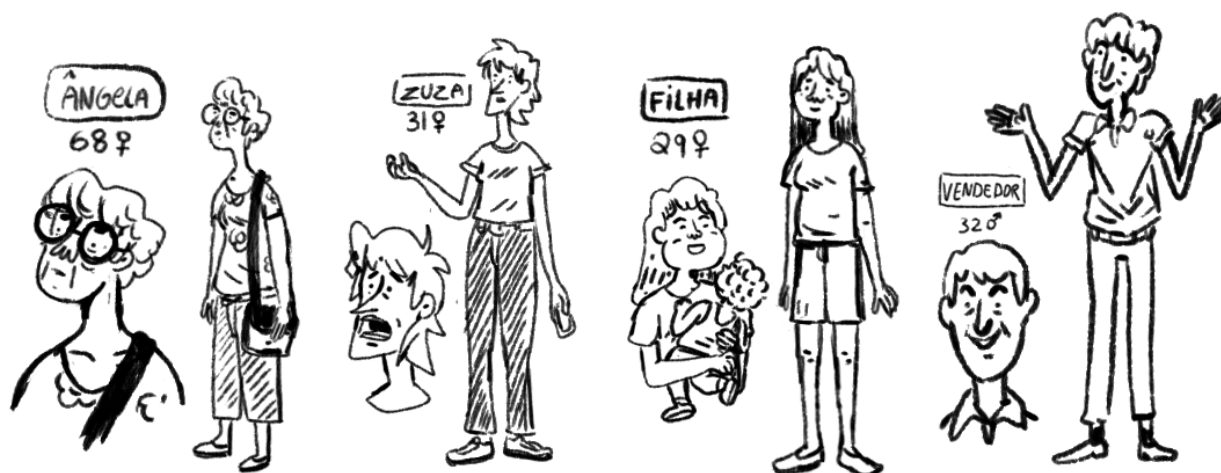
A princípio, seguiu essa estrutura com ponto de partida para desenvolvimento dos personagens, porém alguns elementos foram tomando forma e outros desaparecendo com o tempo. Para uma história curta achei que não precisaria focar em tantos elementos, doença, dependência com a vizinha, relação com a família da filha. Então foquei naquilo que me conectou mais com a personagem que é a relação com a dívida, e o conflito dela querer pagar algo que não está à venda, que é o relacionamento com a filha, assim entender o que ela está devendo.

Como Robert McKee (2018, p.115-116) fala sobre o processo criativo, é sustentado por duas ideias: “Premissa, ideia que inspira desejo do escritor por criar uma história e Ideia Governante, o significado supremo da estória expresso pela ação e emoção estética do clímax do último ato”. O storyboard foi a premissa utilizada para chegar a que é a ideia governante: “Dívida e como ela se manifesta”, utilizando da protagonista como guia.

3.3. Personagens

Seguindo Robert McKee “A função do personagem é trazer à estória qualidade da caracterização necessárias para fazer escolhas convincentes” (2018, p.115-116). Por isso, o foco da história está na personagem Ângela, onde a trama é seguida para que seja exigida a tomada de decisão. A partir da protagonista eu segui desenvolvendo os outros personagens, que interagem com ela, então a forma de defini-los foi explicando suas características, expondo seu conflito e arco narrativo e por fim a relação com a protagonista.

Imagem 07: Personagens da História em quadrinhos (versão com arte digital).



Fonte: O Autor.

ÂNGELA: Uma mulher aposentada, porém com poucas coisas resolvidas, tentando lidar com a falta de dinheiro e conseguir pagar algumas dívidas e arrependimentos. É uma pessoa independente, porém confunde independência com solidão. Ela tem alguns problemas de saúde, mas apenas sua vizinha sabe. Ângela tem uma dificuldade de se comunicar, acaba afastando as pessoas que ama, acaba fugindo de sua filha e das pessoas que se importam.

Imagem 08: Criação de personagem - Ângela.

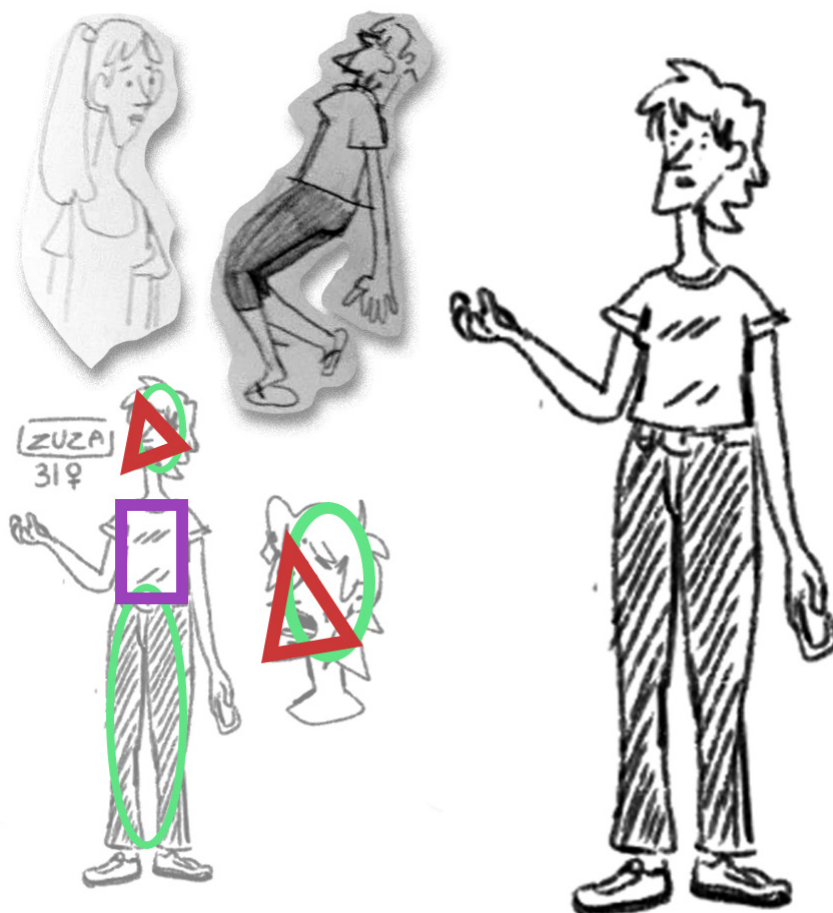


Fonte: O Autor.

- **Conflito:** Ela acha que seu maior problema é o dinheiro e acaba tratando sua vida como uma dívida.
- **Arco de personagem:** Ela tem um conflito com a filha e precisa pagar seus remédios. Ela acha que deve escolher comprar um presente para a filha ou pagar seus remédios. Assim ela descobre que seu conflito não que se paga com presente, mas agora ela já fez sua escolha.
- **Formas:** A personagem foi desenhada a partir da união de duas formas a elipse e o retângulo, para representar o conflito, ser uma pessoa rígida e sentimental. Os óculos redondos são o olhar orgânico no rosto mais retangular.

ZUZA: A amiga de Ângela, a pessoa que está para ajudar mesmo que precise escutar coisas indesejadas. Zuza ajuda financeiramente, emocionalmente e até fisicamente mas não incondicionalmente. Zuza é uma mulher alta, que não tem medo de falar e fazer o que precisa.

Imagem 09: Criação de personagem - Zuza.

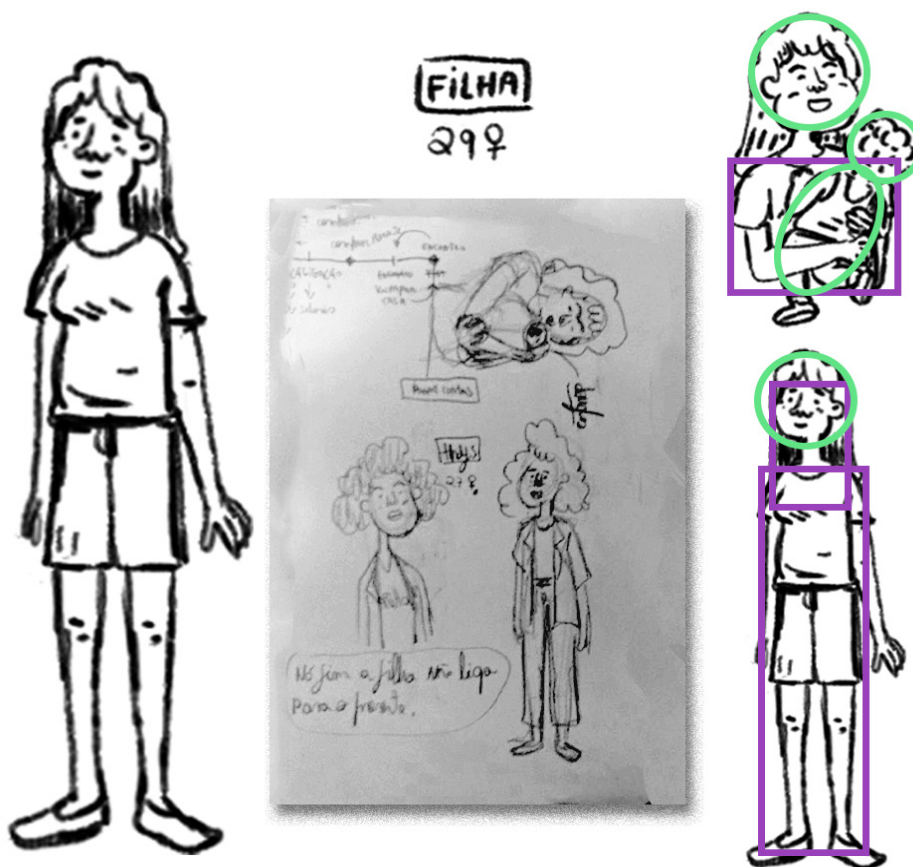


Fonte: O Autor.

- **Conflito:** Ela quer o dinheiro que emprestou a Ângela, porém se preocupa com o que essa cobrança pode causar.
- **Arco de personagem:** Zuza começa cobrando Ângela, porém com as dificuldades da amiga acaba ajudando ela. Com as atitudes de Ângela, Zuza acaba abandonando a amiga.
- **Formas:** Ela é formada por três formas: Elipses, retângulos e triângulos. Em especial o rosto é em maioria formado por triângulos para representar a personalidade de direta e afiada. O corpo é formado por retângulos e elipses por ser o misto da preocupação pelos elementos elípticos e cobrança nos elementos retangulares.
- **Representa para a protagonista:** É a cobrança de Ângela, seu questionamento.

FILHA: A filha de Ângela, é uma mulher jovem, no início de uma nova família, mas quer continuar os laços com sua mãe. A filha tem um bebê. Ela tenta recriar um laço com sua mãe, através do convite para a visitar a casa, fazer um almoço, sem a exigência de nada em troca. É uma pessoa animada e compreensiva, que não precisa falar muito para se expressar. Na sua infância teve vários conflitos com a mãe porém não é algo que ela quer que defina a relação das duas. A filha passa a ser uma grande “idealização” de Ângela, porém ela ganha forma como uma realidade para a mãe.

Imagem 10: Criação de personagem - Filha.



Fonte: O Autor.

- **Conflito:** Ela quer se reunir com a mãe, porém acaba não conseguindo se comunicar.
- **Arco de personagem:** Ela começa distante como uma voz, depois aparece como lembranças, até ela realmente aparecer e dialogar com Ângela, quebrar a idealização da mãe e mostrar o que ela realmente sente.
- **Formas:** A filha é formada pelos mesmos elementos da mãe. Porém aqui os elementos estão de outra forma, o rosto é formado por esferas, demonstrando como ela é carinhosa. Seu corpo é formado por retângulos por representar sua rigidez. Seu filho foi criado baseado em esferas, como a parte mais carinhosa da mãe.
- **Representa para a protagonista:** É a dívida de Ângela.

VENDEDOR: O vendedor é um rapaz jovem e comum, que tenta convencer Ângela como ela pode conquistar o amor da sua filha. Ele está ciente de como pode influenciar a senhora com argumentos emotivos, mesmo que isso possa prejudicar. O vendedor é o que a Zuza não quer ser, uma pessoa que não se importa com o que sua influência pode causar.

Imagem 11: Criação de personagem - Vendedor.



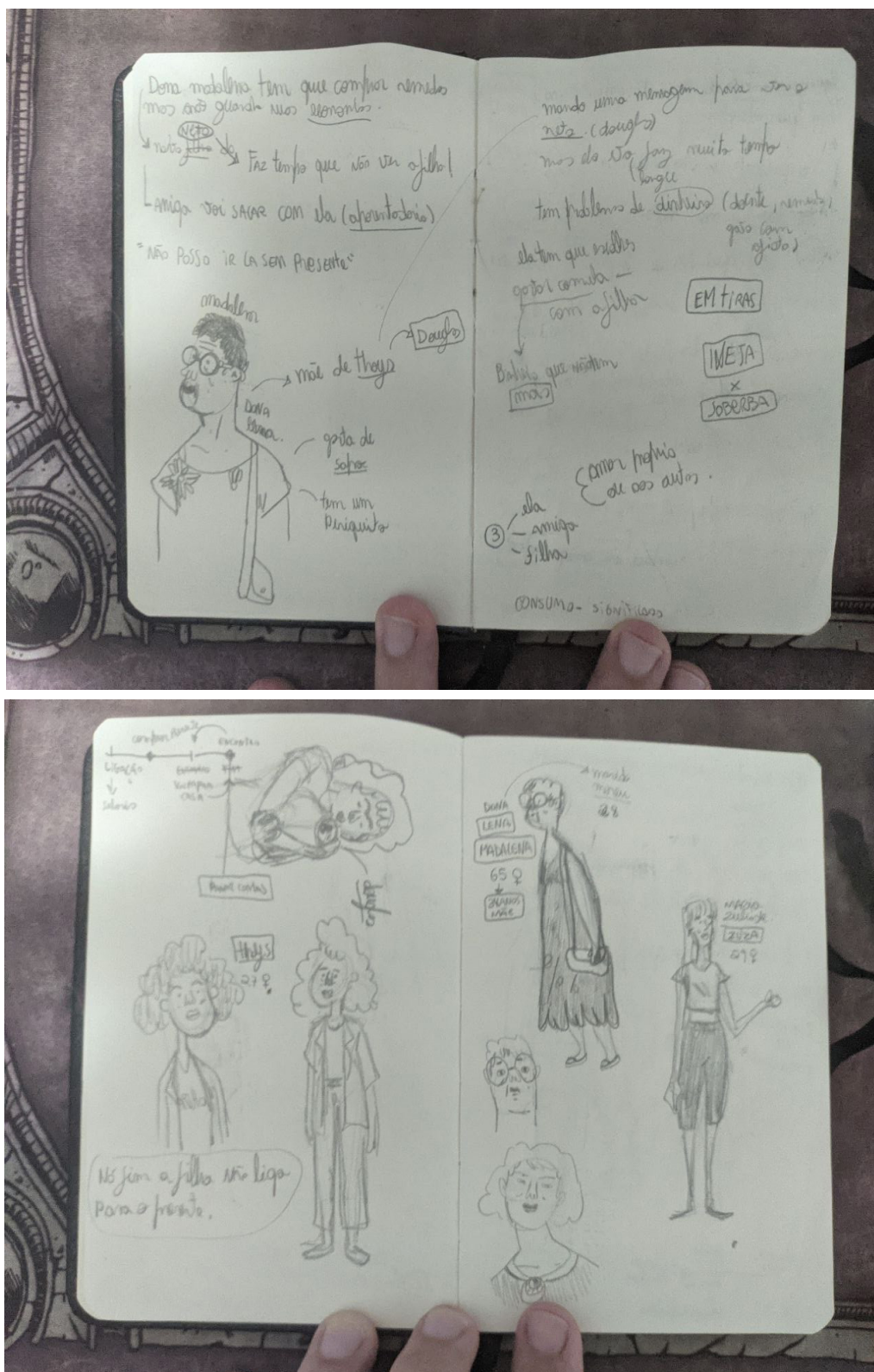
Fonte: O Autor.

- **Conflito:** Ele quer vender para Ângela algo que não pode pagar, mesmo que isso provoque malefícios a ela.
- **Arco de personagem:** Não possui
- **Formas:** O vendedor é formado pelas mesmas formas de Zuza, Retângulos, elipses e triângulos. Porém, os elementos desse personagem são elaborados para representarem uma pessoa comum, no entanto o triângulo tanto no rosto como nos ombros dão agressividade ao personagem. A esfera e o retângulo são como um disfarce, para sua violência.
- **Representa para a protagonista:** É a resposta de Ângela, é a solução para seu problema.

3.4. Narrativa

Com o desenvolvimento dos personagens, comecei a escrever o roteiro. Assim eu partir de uma adaptação de roteiro para cinema, utilizando como base a estrutura de Robert McKee (2018), assim dividi a história em três atos: Ângelas antes da ligação da sua filha, depois da ligação e o encontro com sua filha.

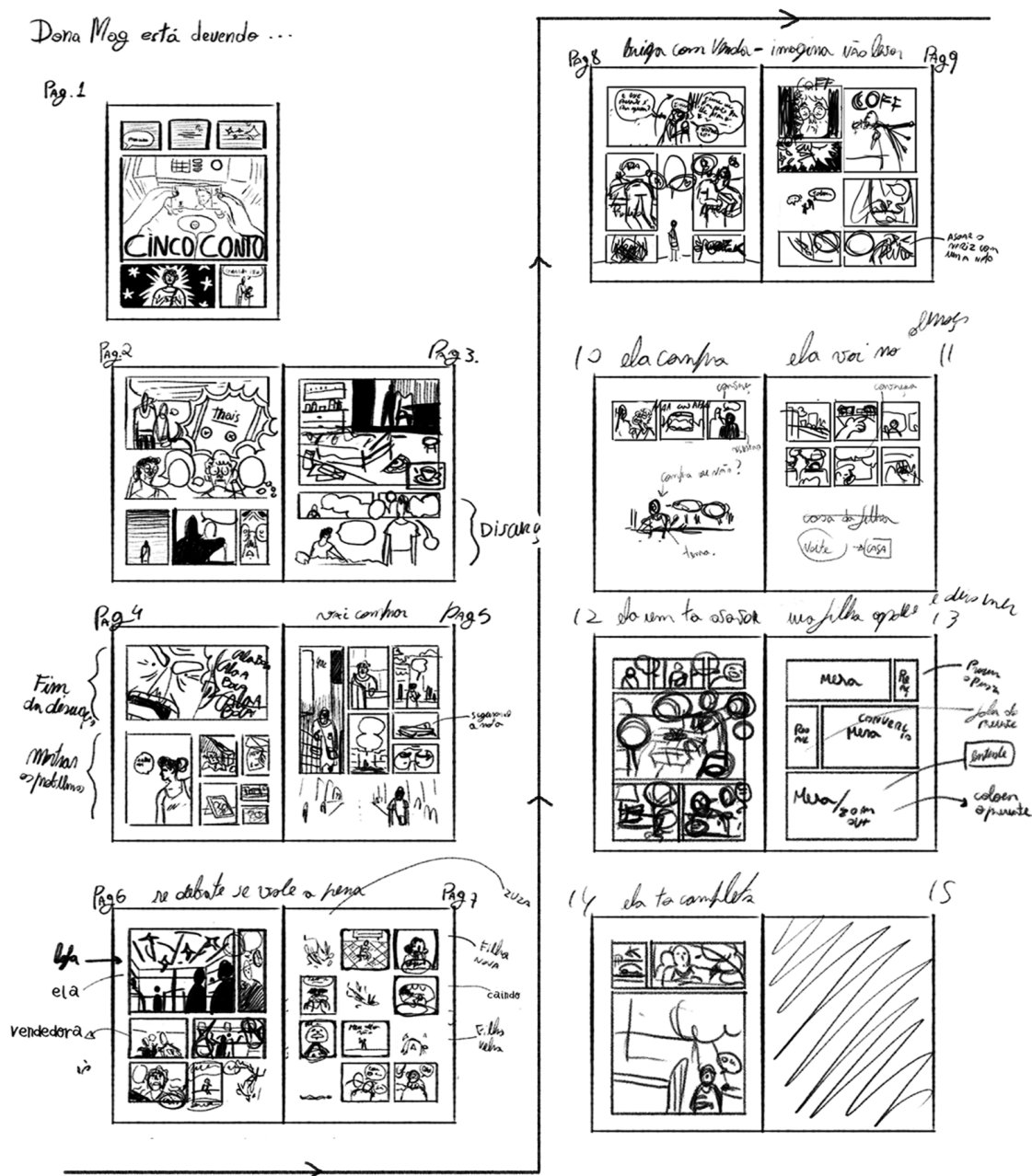
Imagem 12: Rascunhos e esquemas da história.



Fonte: O Autor

Partindo de uma forma estrutural, comecei a pensar e escrever o roteiro como um texto corrido, independente das imagens. Porém, como Will Eisner explica: “Na arte sequencial, as duas funções estão irrevogavelmente entrelaçadas. A arte sequencial é o ato de urdir um tecido” (2010, p.127), então percebi que deveria escrever o roteiro já desenhando os rascunhos de páginas, pois não era só o texto e depois só os desenhos, mas um entrelaçamento.

Imagem 13: Primeiros Thumbnails do quadrinho.



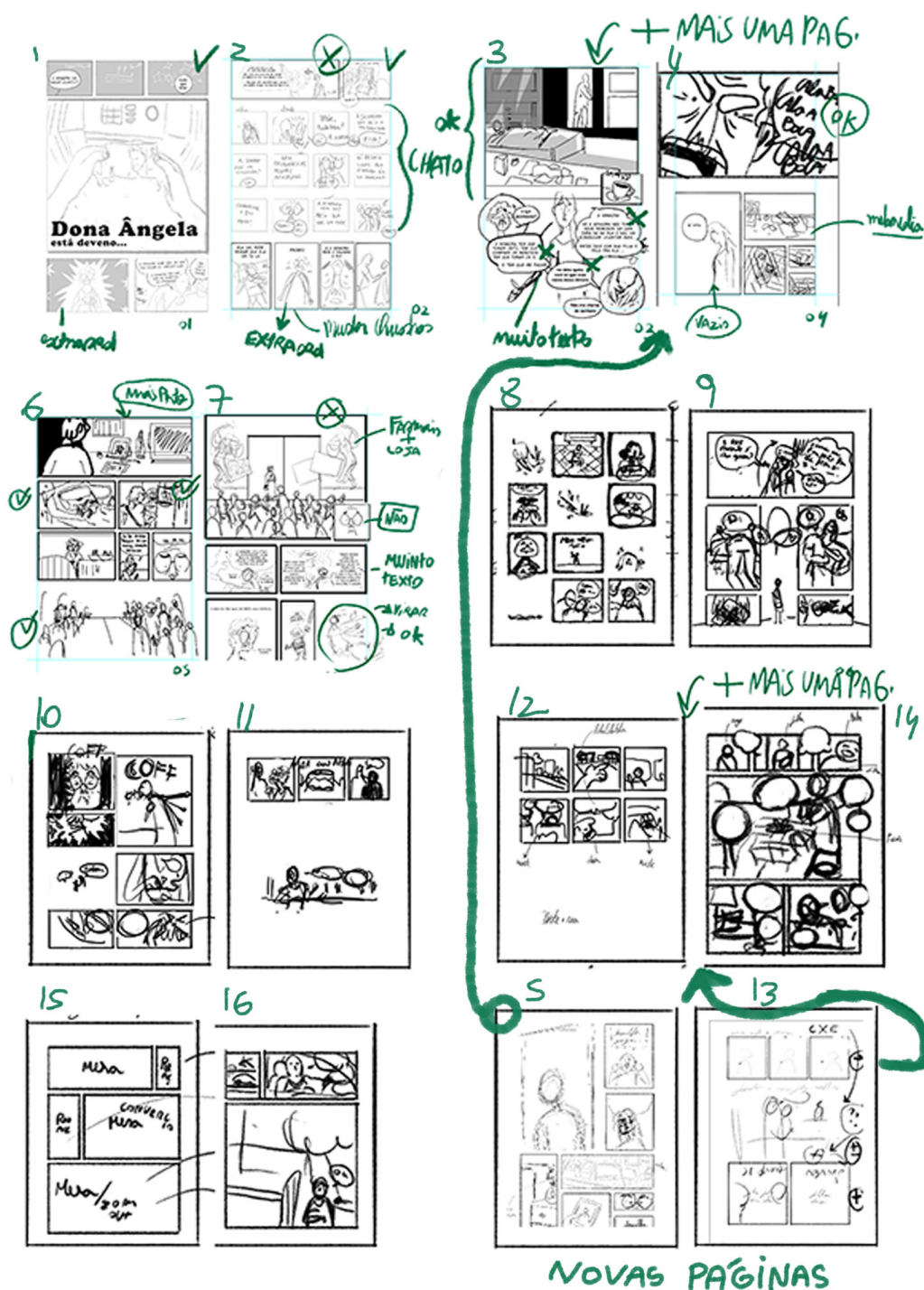
Fonte: O Autor

De uma forma menos estruturada, desenvolvi os *thumbnails* das páginas de uma forma que pudesse ter uma dimensão de todo o quadrinho. No entanto, com algumas revisões foi necessário refazer os rascunhos, porque as páginas estavam muito estáticas e tinham

muitas informações que poderiam ser reduzidas. Todos esses ajustes foram feitos para trazer clareza nos elementos das páginas.

Assim como os layouts de página precisavam ser refeitos, o roteiro precisou de outro tratamento. O que inicialmente foi uma história de 14 páginas precisou se tornar 16. Pois alguns momentos da história acabam passando muito rápido ou acabaram tornando a leitura mais complicada, por resumir grandes informações em um quadro mas precisava de uma página.

Imagem 14: Layouts das páginas, com ajustes.



Fonte: O Autor

Por fim, para ter uma definição clara de como ficaria todo o quadrinhos, fiz um modelo impresso, com a marcação de página e estrutura de layouts. Assim conseguir ter uma dimensão de como ficaria a leitura e se o que eu tinha planejado estaria funcionando na leitura. Por fim realizei os ajustes tanto nas páginas como no texto.

3.4.1. Roteiro

Dona Ângela tem uma dívida

Página 1 - banco / rua (6 quadros - 3 linhas)

Dona angela está no caixa eletrônico sacando seu salário com zuza

QUADRO 1:

Uma pergunta: "a senhora vai sacar quanto ? - zuza"

QUADRO 2:

Caixa imprimindo (efeito e barulho)

QUADRO 3:

Efeito de luz, feixes saindo do caixa eletrônico.

ÂNGELA FALA:
"tudo que tiver"

QUADRO 4:

Aparece a nota de cinco reais, mostra em detalhes a personagem (mãos de uma senhora) com as duas mãos segurando a nota e mostra o foco nessa transições, (ser como se ela tivesse com o cuidado com uma coisa muito delicada)

QUADRO 5:

Mostra a cara de admirada da dona ângela - efeito como do quadro 2 e 3

QUADRO 6:

Zuza fala no ouvido dela - um foco no ombro da dona ângela - ser uma mistura de provação e cuidado

ZUZA:
a senhora acha que vai dar pra pagar as contas
não sei se ...
- *pedem para andar a fila* -
vamo dona angela, tamo atrasando o povo

Página 2 - rua (7 quadros - 3 linhas)

Dona ângela está caminhando escutando zuza até sua filha ligar

QUADRO 1:

zuza continua a falar com dona ângela sobre como ela deve cuidar do dinheiro e a própria angela está meio aérea

ZUZA:

a senhora tem que ver, os seus remédios, a senhora não pode esquecer de me pagar já emprestei faz dois meses, a senhora tem que ver isso pq vai que dá outro ataque no meio da rua (essa frase terá interrupções)

- telefone na bolsa de angela começa a tocar -

ÂNGELA:

- falando no meio tirando como entendido -
Já entendi zuza

QUADRO 2:

tela do telefone mostrando o visor - FILHA - e zuza perguntando "quem é ?" Angela responde " num é da sua conta"

QUADRO 3:

Ângela atende e tenta escutar o que sua filha tenta falar

FILHA:

Oi mãe, tudo bem ?! -(ÂNGELA - OI!) Que a senhora não veio na maternidade(FILHA!) A senhora tá me escutando,(TO) nem respondeu as mensagens que eu mandei..(É QUE EU NÃO CONSEGUI..) ai resolvi ligar pra senhora vir aqui no domingo conhecer o Douglas? (AGORA, NÃO SEI FILHA? Acho que é MELHOR ..)
Agora senhora vem né ? -pois tá de meio-dia aqui em casa mãe?

QUADRO 4:

zuza pega o celular e fala " ela vai, pode deixar" - desliga

QUADRO 5:

Dona ângela fica morrendo de raiva - "por que zuza POR QUE--"

QUADRO 6:

Dona ângela fica estática - close na cara

QUADRO 7:

afastado das das duas mostra só a voz de zuza tentando falar com dona ângela -
"DONA ÂNGELA - RESPONDE - PORRA - DONA ANGELA - AJUDA - O DEUS "

Página 3 - casa (2 quadros - 2 linhas)

Dona ângela está em casa tentando entender o que aconteceu e zuza tenta explicar

QUADRO 1:

Um quadro que ocupa 2 terços da página, o quarto de Angela com parte para a sala, uma casa bem simples, importante mostrar tanto as contas atrasadas, quanto mostrar elementos que ela está utilizando remédios que é uma casa maltratada pelo tempo, mostra imagens das filhas.

Zuza está ao fundo sentada na sombra observando ela que está na cama, um subquadro com um chá.

QUADRO 2:

Dona ângela em uma cama, sentada, se pergunta sobre como está, Zuza seria começa a falar sobre os remédios e como ela tá precisando de ajuda e precisa pedir ajuda a filha.

ZUZA:
A senhora tem que tomar jeito, tem que comprar os remédios tem que tomar os e.. e tem que me pagar

ÂNGELA:
então é por isso vc fez aquilo comigo, me deixa queta, vc só quer essa merda desse dinheiro, quer pegar essa porra ..

ZUZA:
a senhora (NÃO ME CHAMA DE SENHORA) se a senhora não tomar seus remédios vai cair dura na na rua e não vai conseguir levantar mais... então fale com sua filha e peça pra ela ...

um sub quadro - mostrando a mão nervosa de angela -

Página 4 - casa (6 quadros)

Dona ângela briga com zuza e parte, angela parte

QUADRO 1:
Angela estoura em raiva gritando como se não conseguisse caber no balão (METADE DA PÁGINA)

ÂNGELA:
cala boca cala boca calboca cala boca

QUADRO 2:
Zuza seria, fala com para dentro como se não queria que isso tudo acontecesse e mas que não podia mais fazer. (metade da página - no lado vertical esquerdo)

QUADRO 3:
Uma mesa, com as contas atrasadas e as receitas dos remédios

QUADRO 4:
mostrar os detalhes da casa - retrato da dona ângela com a filha -

QUADRO 5:
uma flor morta

QUADRO 6:
a casa de ângela

Página 5 - casa/rua (7 quadros)

Dona ângela sai de casa pega a receita olha a foto da filha e conta seu dinheiro, vai andar na rua se questiona se está fazendo a coisa certa

QUADRO 1:
Ela olha o retrato na mesa da filha com um presente

QUADRO 2:
Ela pega a receita dos remédios e pega a bolsa

QUADRO 3:
Ela olha um desenho na parede enquanto conta o dinheiro

QUADRO 4:
Sai de casa fechando um portão, e um olhar meio voado

QUADRO 5:

Na rua uma pessoa comprometa ela na calçada "já tá saindo Ângela, cuidado com essas pernas visse"

QUADRO 6:

Angela dá uma risada preocupada

QUADRO 7:

Dois terços da página, uma coisa bem embasada ela anda numa rua tumultuada bem no canto olhando para baixo

Página 6 - loja (8 quadros - 4 colunas)

Dona Ângela entra em uma loja, cheia de gente, uma loja cara, até que um atendente simpática, começa a tentar conversar com ela até Ângela se emocionar e escorregar

A loja seria como a farmácia para seu problema então a atendente seria que indicaria como suprimir esse problema com sua filha

Angela não conseguiu entender o que ela quer então a loja vai tomar essa escolha por ela

QUADRO 1:

Uma loja bem brilhosa com algumas pessoas e Ângela bem no fundo na porta é interessante não especificar o que a loja vende e sim que ela ter um ar de moderno

QUADRO 2:

Uma cara de dúvida de Ângela "um tom de querer falar mais nada"

QUADRO 3:

A atendente se aproxima e fala

VENDEDOR

a senhora está atrás de um presente, venha deixa eu mostra as opções, é pra senhora ou pra sua filha

ÂNGELA

não só tô olhando

VENDEDOR

um presente já entendi

O quadro se bem fechado nos dois mostrando um afastamento de incômodo de Ângela

QUADRO 4:

Foco no presente, como um brinquedinho, que fica na estante

QUADRO 5:

Ângela acuada pelas mãos do vendedor e ele oferecendo seu produto

ATENDENTE

temos aqui tudo que a senhora vai precisar do melhor produto somos especializados em produtos de afeto temos nossa área de tecnologia e nosso salão de produtos artesanais (...) o que a sua filha precisa está aqui e vou ajudar a senhora a achar tudo bem

QUADRO 6:

Angela olha fixamente para o presente um pouco preocupada como se estivesse pensando em outro lugar

VENDEDOR

A senhora tem algo em mente algo especial ?

(Mãe)

Uma fala que ecoe entre esse quadro e o último

QUADRO 7:

Ângela escorregar ao se assustar com a voz

Página 7 - na cabeça de Ângela (7 quadros)

Ângela cai numa série de lembranças e se perde em momentos com sua filha que aconteceram e que ela acha q podem acontecer

QUADRO 1:

Quadro como uma Splash de fundo; uma fragmentação da queda da protagonista

QUADRO 2:

Lembra da sua filha com um brinquedo em uma sala sentada num pequeno tambores falando

FILHA

Mamãe mamãe olha olha

QUADRO 3:

O brinquedo que ela estava brincando era um nota de dinheiro e a filha engole

QUADRO 4:

A filha começa a rir e engasgar

-pequeno quadro: Ângela segura ela e grita COSPE

-Esses três quartos (2,3,4) estão na parte superior direita

QUADRO 5:

A filha mais velha fala que não consegue mais viver com a mãe

QUADRO 6:

A filha em silêncio

QUADRO 7: (imaginação)

Uma outra versão - falando que odeia a mãe

QUADRO 8: (imaginação)

Outra falando que ela não vai conseguir pegar pelo amor

-Esses três quartos (5,6,7,8) estão na parte inferior esquerda

Página 8 - loja

Dona ângela volta a si e o atendente tenta acalmá-la, ela acha que tem que tudo foi uma mensagem e ela realmente precisa comprar

QUADRO 1:

Foco em Ângela falando um "desculpa" em bastante ênfase

QUADRO 2:

O atendente preocupado pergunta se está tudo bem com ar de enojado

QUADRO 3:

Um quadro panorâmico - Ângela meio assustada - e o atendente perto demais

ÂNGELA
Sim sim

VENDEDOR

a senhora se interessou por aquele modelo que eu vi, não tenha vergonha, pode deixar que eu pego agora

QUADRO 4:

Um quadro bem espaçado apenas com ela e a filha pequena e adulta ao mesmo tempo

FILHA criança
Não precisa disso mãe eu já tenho meus brinquedos

FILHA adulta
Hum! Agora vc acha que vai me comprar, você só não quer se sentir pior Angela

VENDEDOR

No caso acho que só vou ter essa senhora, é uma peça única, muito especial, acredito que seja um presente perfeito

QUADRO 5:

Ela pergunta quanto vai ficar

QUADRO 6:

Ele sussurra o valor

Esses dois últimos quando são bem descritos como um segredo

Página 9 - casa/rua (7 quadros)

Dona Ângela toma um susto com o valor e começa a ter uma crise, imagina na sua conta mental de como pode pagar e acaba assoando o nariz na nota de cinco reais

QUADRO 1:

Ela leva um susto - close na expressão-

QUADRO 2:

Ela começa a tossir e as onomatopeias deve ser bem violentas ultrapassando os quadros
Close na boca dela

QUADRO 3:

Ela em plano plano americano - tentando respirar agitando os braços - continua as onomatopeias

QUADRO 4:

Um quando afastado do atendente tentando ajudar perguntando se tá tudo bem

QUADRO 5:

Ela pega na bolsa um papel e cospe

QUADRO 6:

Ela melhora e respira

QUADRO 7:

Olha para mão e ver a nota de cinco reais melada

VENDEDOR

Qual vai ser a forma de pagamento

Página 10 - loja (7 quadros)

Ângela começa a rir até que fica em silêncio, o atendente fala alguma coisa e vai embora da loja

QUADRO 1:

Ela está rindo - gargalhando foco nela como um foco dos ombros acima

QUADRO 2:

Ela fala para o atendente e ele responde

As falas estão cortadas e o atendente está com outra expressão e ela com uma cara mais séria

QUADRO 3:

Um quadro distante dos dois conversando mas com um desfoco para tender a uma abstração

QUADRO 4:

Maior parte da página, a loja de longe várias pessoas na rua Ângela no meio delas com um olhar meio vazio mas sorrindo

Ser uma rua como um centro comercial

Página 11 - casa/rua (7 quadros)

Mostra a transição da volta para casa com a ida para a casa da filha então será intercalada com os dois momentos

QUADRO 1:

Cidade a noite um quadro que demonstra o entardecer - viaduto da Epitácio Pessoa-

QUADRO 2:

Uma mão pedindo o ônibus de dia e vários carros numa rua comercial de bairro pequeno

QUADRO 3:

Mensagem no celular tanto de Zuza como da filha - noite

QUADRO 4:

Duas mulheres conversando no banco da frente de dia

Mulher 1

Eu não aguento mais ter que ficar na mesma casa que ela não

Mulher 2

A mulher se fosse eu num ia aguentar uma hora - se alguém me deve alguém me paga

QUADRO 5:

Angela de perfil sentada olhando para baixo - noite- duas pessoas falando

Homem

Amo demais essa piralha, amo amo é um presente rapaz

Mulher
Deixa de ser babão homi

QUADRO 6:

A mão de dona Ângela segura a nota de cinco reais meio amassada

QUADRO 7:

Dona Ângela na janela do ônibus olhando a rua e começa a chover

Página 12 - casa/rua (7 quadros)

Ângela chega a casa de sua filha e entrega seu presente porém o presente é deixado de escanteio e a filha começa a conversa bastante

QUADRO 1:

Ângela como se estivesse acabado de bater na porta uma recente chuva ao fundo e mais iluminado

Ângela
Cheguei na hora heh

QUADRO 2:

A filha sorridente, um olhar bastante honesto com o filho no colo, ela na porta e a casa de fundo

FILHA
Já na hora oh raul terminou agora de fazer o almoço, vamo entrando
Bebe faz um grunhido

QUADRO 3:

Cara do bebê, meio dormindo, com um brilho

FILHA
Ele já tava sentindo vc chegar

QUADRO 4:

Ângela oferece o presente para a filha com as mãos tremidas
De fundo está a sala o marido de relance e pronto
Ela fala "comprei pra vocês"

QUADRO 5:

Ângela tremida com a entrega e sua filha com um sorriso de que não precisava
Filha "obrigado mãe pode deixar aqui"

QUADRO 6:

O presente fica numa mesa escondida na sala

A filha "A senhora pode sentar aqui, quer algo para beber, o raul já tá pronto, a senhora olha o Douglas aqui"

QUADRO 7:

Olha dar de Ângela meio perdido

QUADRO 8:

Douglas numa cadeirinha meio fazendo graça

Página 13 – casa (7 quadros) – colocar as falas

Dona ângela fica preocupada com o presente porém a filha nem liga, Angela tenta fazer acontecer porém acaba esquecendo e começa a rir com a filha

O marido faz a mesa e a criança fica fazendo uns barulhos

Enquanto todos comem

QUADRO 1:

Ângela olha para o presente e fala com sua

QUADRO 2:

Mesa armada todos na mesa e continua a conversa

QUADRO 3:

Ela olha para o neto em vez de olhar para o parente

QUADRO 4:

Eles começa a comer e o marido fala que achou que a sogra gostava de macarrão não de camarão e então ele faz uma travessa -melhorar essa piada

QUADRO 5:

Todos na mesa e começam a rir

QUADRO 6:

Ela sorri para o neto

Página 14 – casa/rua (7 quadros)

Dona ângela percebe que não precisava pagar nada pq n estava devendo mas agora era tarde demais - ela volta para cara e a filha fala que se precisar ela estará lá

QUADRO 1:

Para um carro vermelho na rua de Ângela e ela sai do carro

QUADRO 2:

A filha fala do carro mesmo para lembrar a mãe

Agradece por hj e fala q pode ajudar no que precisar

QUADRO 3:

Ângela de costas para o carro sorrindo, e agradece ela está abrindo o portão de casa meio chorosa e fala q tá tudo bem

Definindo como ficaria todas as páginas, as estruturas de quadros, sequência de balões, acompanhando o roteiro estabelecido, mas visando a leitura do quadrinho como foco. Os esboços se firmaram dessa forma:

Imagem 15: Layout de páginas final.



Fonte: O Autor

Alguns quadros acabaram, sem a definição de qual seria a composição final. Porém segui um processo de definir um sentimento que esse quadro deve provocar e tentar trabalhar o desenho a partir disso. Assim como no exemplo:

Imagem 16: Criação de composição a partir de expressões.

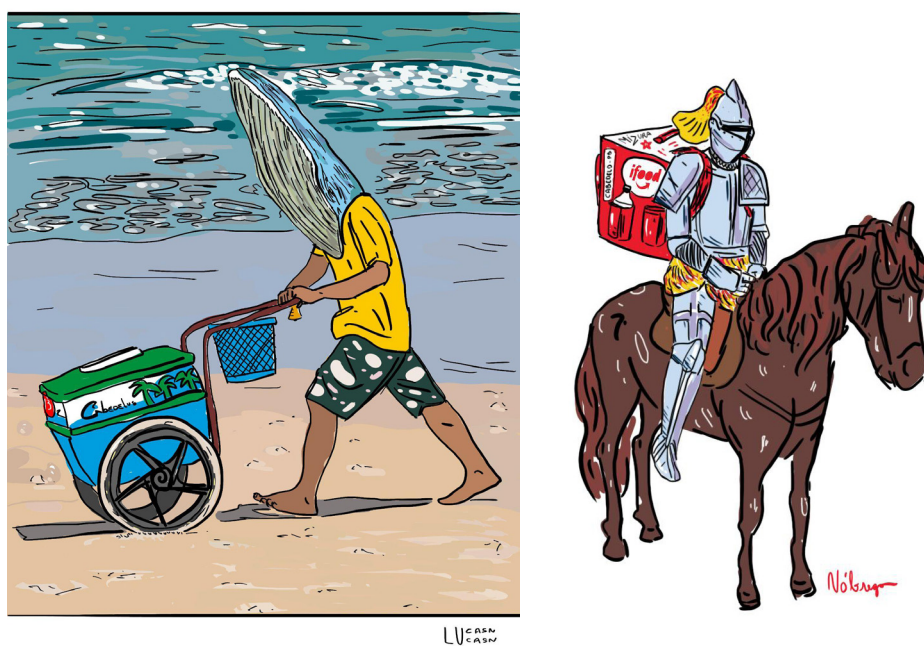


Fonte: O Autor

3.5. Criação Digital

O processo de realização das páginas foi feito por meio digital. O formato digital é uma ambiente em que eu tenho um maior domínio e possibilidade de técnicas. Desde do início do curso de Comunicação em Mídias Digitais, desenvolvo ilustração em meio digital, assim como tirinhas. Então me senti confortável em executar o quadrinho em formato digital. Assim que definido toda a base do quadrinho, comecei a escolher as formatações dos arquivos e os software utilizados.

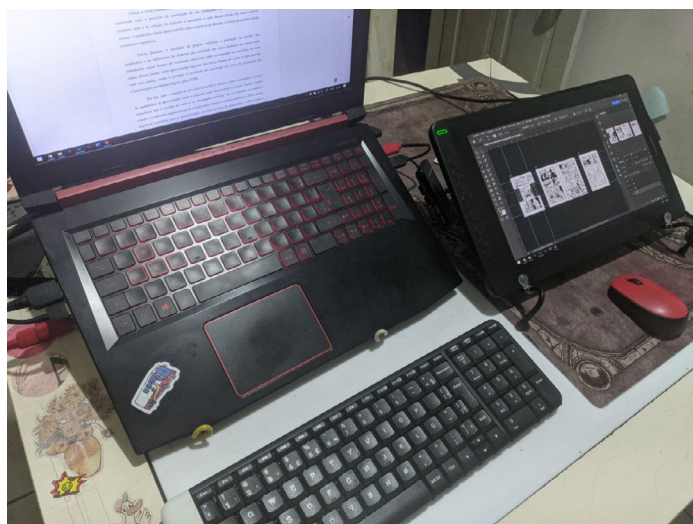
Imagem 17: Produção autoral em Arte Digital



Fonte: O Autor; 1. 2018; 2. 2019; 3. 2022;

Toda a criação foi realizada no meu computador pessoal, um Acer Nitro 5 (2019) com um processador Intel Core i5 - 7ª geração, memória RAM de 16GB e uma placa de vídeo NVIDIA GeForce GTX 1050. Foi preciso desse computador para realizar o quadrinho para utilizar com melhor desempenho os software de criação e edição de imagem. É necessário ter um hardware que suporte as necessidades básicas de cada programa para conseguir produzir na melhor qualidade. Para o desenho foi feito o uso da mesa digitalizadora Kamvas 13, é uma mesa digitalizadora com display de tela, em que a utilização dela é mais simplificada. O desenho digital é feito e visto simultaneamente, o que facilitou no meu fluxo de trabalho, pois a precisão de traço e a facilidade em experimentar e fazer as técnicas. Além do teclado e mouse Logitech MK 170. Essas são as ferramentas que eu já tenho o domínio e utilizo diariamente.

Imagem 18: Ambiente de trabalho, computador, mesa digitalizadora, teclado e mouse.



Fonte: O Autor

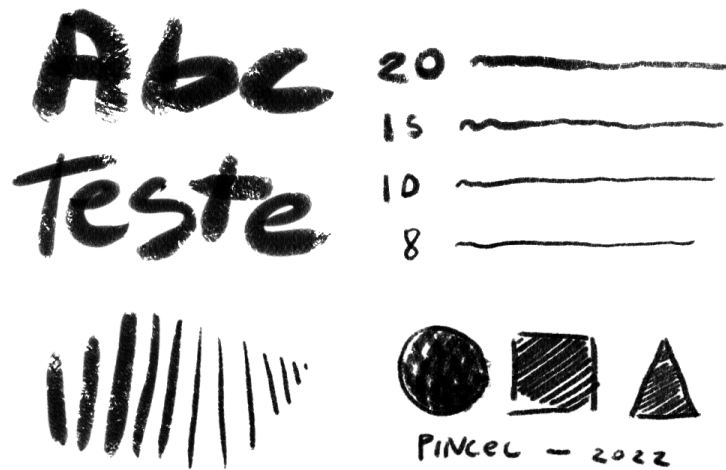
Assim utilizei o Software Adobe Photoshop CC 2022, para desenhar o quadrinho, pois é um programa que tenho domínio técnico e consigo experimentar com maior controle os resultados. Adobe Photoshop é um software de edição e criação de imagens, muito popular, em que é vasto de ferramentas, especialmente para criação de desenhos digitais em formato bitmap. Diferente de outros software de criação de desenhos digitais como Corel e Adobe Illustrator, que criam imagens vetoriais, o Photoshop trabalha com imagens Bitmap e consegue simular o desenho no papel, com tinta e grafite, em formato digital, que é exatamente minha proposta para essa obra.

Soube desenvolver o que eu queria e fiquei livre para experimentar várias escolhas estéticas. O Photoshop, além de ferramentas como “pincel”, que simula um lápis ou um próprio pincel, o programa possibilita infinitas modulações, como filtros, texturas, distorções e mesclagens das mais variadas formas. Mas antes de começar a desenhar as páginas tive algumas decisões estéticas sobre alguns elementos dos quadrinhos.

3.5.1. Traço

Para o traço escolhido eu segui uma variação do meu estilo pessoal, feito em papel com uma lápis 6b, mas no formato digital seguindo um modelo de finalização em nanquim, com o traço com ruído. O *brush* criado imita uma caneta nanquim porém com uma textura de papel. Esse *brush* utiliza da transição do ruído do meio tradicional com o vetor do meio digital. Desenvolver um pincel digital específico para essa obra é uma forma de achar o sentimento único da história, a partir dessas linhas a histórias vai ser contada.

Imagem 19: Pincel digital, criado no Photoshop.

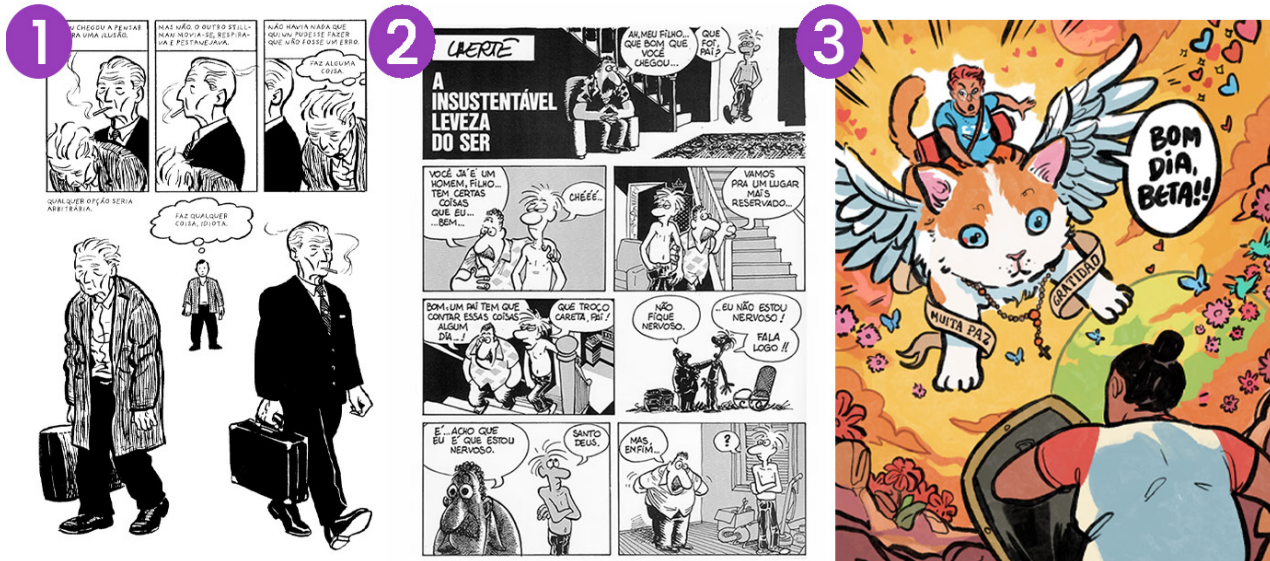


Fonte: O Autor

Outro elemento que encaminhou para essa estética, foi alguns artistas que influenciaram essa direção artística como David Mazzucchelli, Laerte e Paulo Moreira. O primeiro, que explora o pincel com nanquim, com o gesto do traço e os ruídos no desenho como forma de contar a história. A segunda trabalha personagens bem cartunescos e expressivos, a simplicidade das formas expõe as intenções da história. Já o terceiro que utiliza no meio digital dessa experimentação de pincéis, no qual simulam os efeitos do tradicional. São artistas com traços muito expressivos, as estéticas mesmo diferentes proporcionam um aspecto das histórias em quadrinhos que é a clareza na imagem. Apenas o traço já traz a informação necessária ao leitor.

David Mazzucchelli, como já apresentado anteriormente, detém um domínio na criação do quadrinho, utilizando de todos os elementos da página para contar a história, os espaços vazios, os balões até o formato dos quadros. Laerte é uma cartunista e chargista brasileira, nascida em 1951, São Paulo capital. Faz quadrinhos desde a revista Balão. Com um estilo cartunesco e um traço simples, Laerte consegue ilustrar e narrar o humor e dramas com a maior complexidade. Paulo Moreira é um quadrinista paraibano, nascido e criado em João Pessoa. Paulo consegue condensar referências regionais e internacionais ao seus desenhos, com um traço influenciado por *mangás* como os próprios artistas da Paraíba. Ele utiliza de elementos da cultura pop misturados a elementos cotidianos de João Pessoa, transmitindo humor e clareza ao seu traço.

Imagem 20: Referências estéticas.

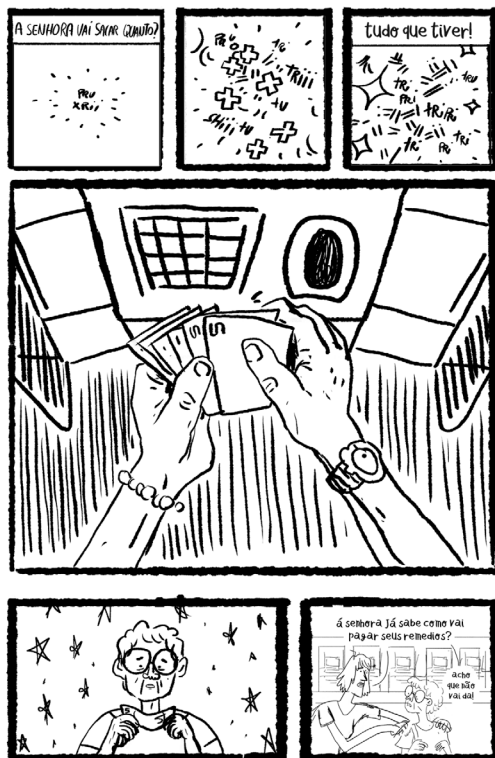


Fonte: 1. David Mazzuchelli, Cidade de Vidro, 1988; 2. Laerte, A Insustentável leveza do ser, 1987; 3. Paulo Moreira, Bom dia, Socorro, 2022.

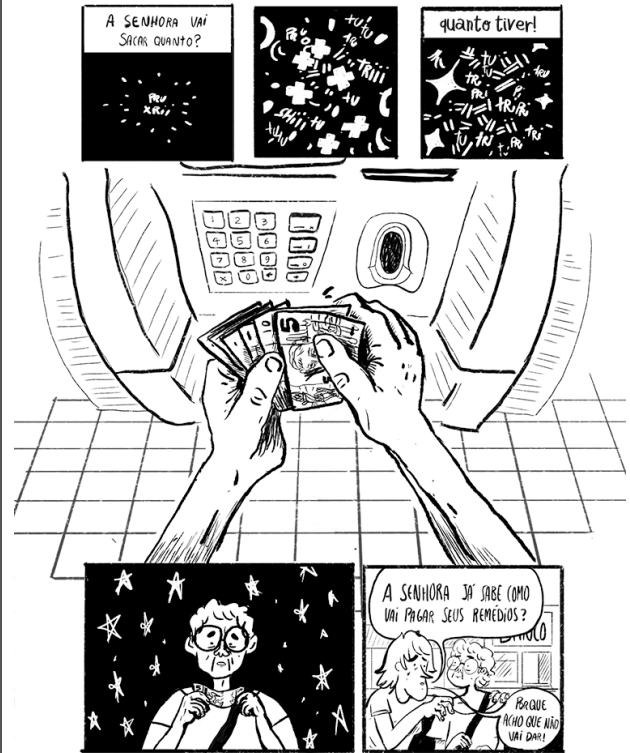
3.5.2. Quadro

Seguindo as mesmas referências, utilizei para os quadros um estilo próprio. Criei a partir do *Brush* as formas sem réguas, tentando manter uma formato mais orgânico. No entanto, alguns quadros estavam pouco contrastantes, o desenho acabava chamando menos atenção que o quadro, que não era a intenção. Então, em algumas cenas então desenvolvi um nivelamento nos quadros a partir de cada ocasião, alguns com traçado mais orgânico outros mais regulares, como no exemplo:

Imagem 21: Mudança do traçado dos quadros.



Nessa primeira versão os quadros destacam dos desenhos



Já nessa versão os quadros estão em acordo com os desenhos

Fonte: O Autor

3.5.3. Tipografia e Balonamento

Para a tipografia escolhida, desenvolvi uma fonte caligráfica, a partir da minha grafia. Primeiro, utilizei fontes estáticas como Lula Borges. Porém com alguns experimentos a fonte estática, com um padrão estabelecido acabou em conflito com os desenhos, as letras não acrescentavam a narrativa visual, acabava fazendo o contrário, desconectando o leitor. Dessa forma os personagens tinham um mesmo tom visual de fala e isso gerou um ruído na leitura.

Então, assim refiz cada letreiramento a mão com a minha caligrafia, mantendo uma proporção de letras mas com uma fluidez na escrita. Essa forma de trabalhar o texto como desenho é comum a quadrinistas de meios tradicionais, possibilitando uma unidade texto + imagem, como todos sendo elementos visuais. Utilizei linhas guias no Photoshop para manter um equilíbrio nos blocos de texto. Que possibilitou variações de tons para os personagens. Como Eisner fala sobre os bolões e texto “Lembre-se de que está lidando com sons” (2010, p.164), o texto e o balão é a representação gráfica desses sons, consegui traduzir esse ruídos da fala e tons de voz só foi possível com o letreiramento a mão.

Imagem 22: Referência de tipografia.



Fonte: Laerte

A tipografia foi determinada para o texto complementar o desenho, e vice versa, pois cada personagem tem sua forma de falar e a tipografia traduz isso para o visual. Assim como na concepção dos personagens o desenho de cada um partia de uma forma, o balonamento e tipografia segue a mesma lógica.

Imagem 23: Mudança de tipografia dos quadros.



Utilizando fontes (Lula Borges)



Utilizando escrita Caligráfica

Fonte: O autor

Para falar dos bolões, segui a mesma dinâmica, traduzindo o som graficamente. Alguns personagens são mais extrovertidos, então o balão é mais elíptico, por exemplo da personagem Zuza e o Vendedor. Já Ângela, eu utilizei balões com formato retangular, por ser uma personagem mais rígida, dura nas palavras.



1. O formato retangular da fala de Ângela; 2. Formato elíptico da fala de Zuza.

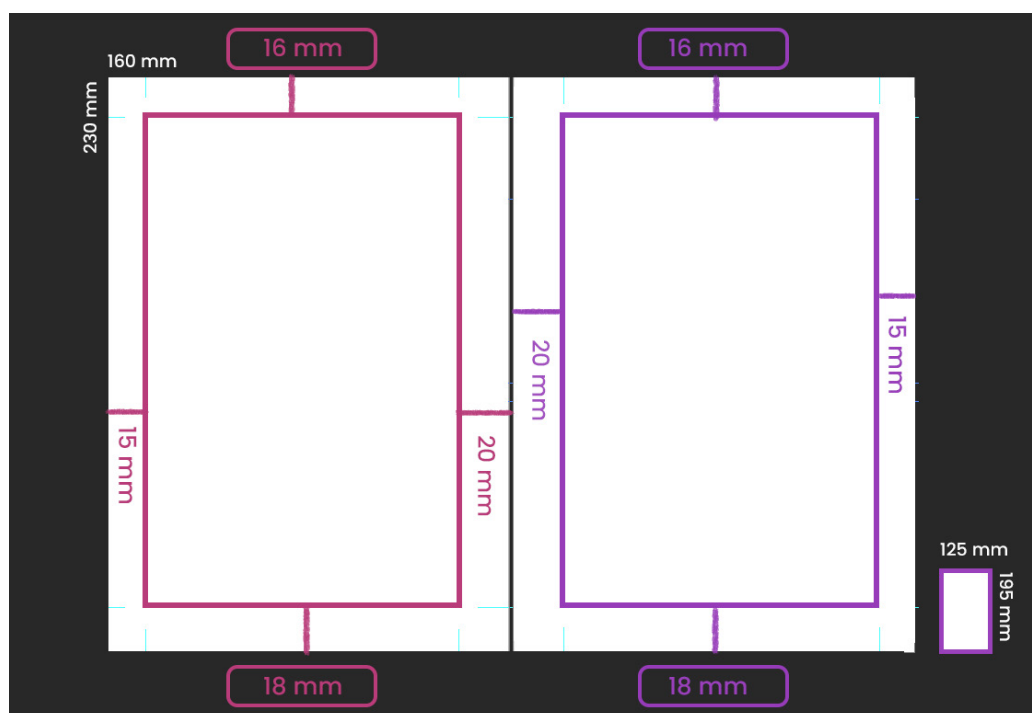
Fonte: O Autor

3.6. Fluxo de Trabalho

Decidi que as páginas deveriam ter o formato vertical, nas dimensões de 160 mm de largura por 230 mm de altura. Pelos materiais utilizados como referência, os projetos editoriais como “Comic Book - o novo quadrinho norte-americano” (2000), e “Cosplayers - fantasiando a vida, Dash Shaw” (2022). Esse modelo editorial segue um padrão dos quadrinhos *underground* norte-americanos, os dois foram desenvolvidos pela Editora *Conrad*. A minha experiência com esses materiais e com esse formato é de equilíbrio, por conseguir valorizar a arte em proporção com o tamanho da página.

Além das dimensões escolhidas, determinei as margens das páginas, definidas a partir da melhor proporção para leitura. Seguindo as referências escolhidas determinei uma média de para as margens, Segundo Robert Bringhurst uma das tarefas da margem é “Proteger o bloco de texto, facilitando a visualização do leitor e tornando o manuseio conveniente (noutras palavras, deixando espaço para os polegares.)” (2005, p. 181). Sendo assim as margens e o bloco de texto ficaram no seguinte formato:

Imagem 25: Página par com a cor vinho, página ímpar com a cor roxo.



Fonte: o Autor

Para concluir a definição da base dos arquivos é preciso falar da resolução. Por ser um quadrinhos em preto e branco para obter a melhor precisão do traço, segui a resolução de 1200 dpi. Porém pelo tamanho da resolução das páginas foi preciso adotar uma divisão no fluxo de desenvolvimento das páginas.

A maior dificuldade era ter noção das páginas seguintes e anteriores a que eu estava trabalhando. Então dividi em quatro arquivos de quatro páginas, assim sendo cada arquivo com quatro pranchetas com as respectivas páginas. Os arquivos .psd ocuparão menos espaço, pude ter uma dimensão geral das páginas e facilitou o fluxo de trabalho para conseguir administrar a criação dos quadrinhos em frações.

Assim os desenhos poderão ser feitos e os arquivos salvos com tranquilidade, com uma cópia no HD interno do meu computador e outra na nuvem pela Adobe *Creative Cloud*. Para maior segurança dos arquivos, caso algo aconteça com o meu computador ou com o software em execução da Adobe.

4. EXECUÇÃO

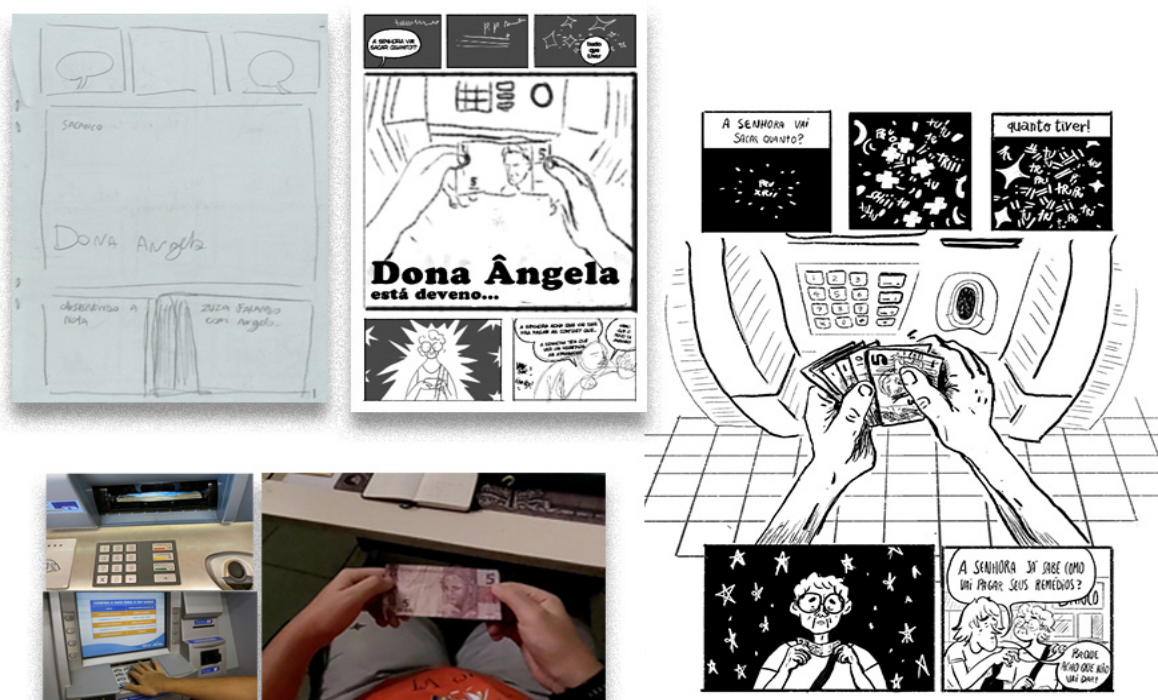
A escolha de trabalhar no meio digital são as possibilidades de criação, com o domínio do software é possível alcançar uma infinidade de resultados e poder errar sem medo de perder a produção. Então para mim, o erro foi parte do processo, fazer, refazer e fazer novamente. Além do erro, produzir essa interseção entre os pincéis, simulando um meio físico, e os usos de efeitos e texturas do digital, consigo transmitir essa variação do ordinário e extraordinário nas páginas.

O uso do preto e branco é uma mistura de união das referências visuais usadas e o clima da história. Pois a protagonista, segue uma filosofia maniqueísta, de certo e errado, de bem ou mal, preto ou branco, e trabalhar com essa dualidade consegue explorar mais dessa história.

Com os elementos da criação já estabelecidos, a narrativa já determinada e os esboços de páginas estabelecidos, as ferramentas para o desenvolvimento já escolhidas e todos os materiais prontos é preciso descrever o processo de finalização das páginas. Para isso, vou demonstrar a execução de cada página em particular.

Primeiro de tudo foi trazer o esboço das páginas ao arquivo Photoshop, para encaixar o desenho no formato e nas margens estabelecidas. Isso foi executado em todas as páginas. Assim com o roteiro em mãos fui desenvolvendo cada quadro e página.

Imagem 26: Processo de desenho com referências à página 1.



Fonte: O Autor

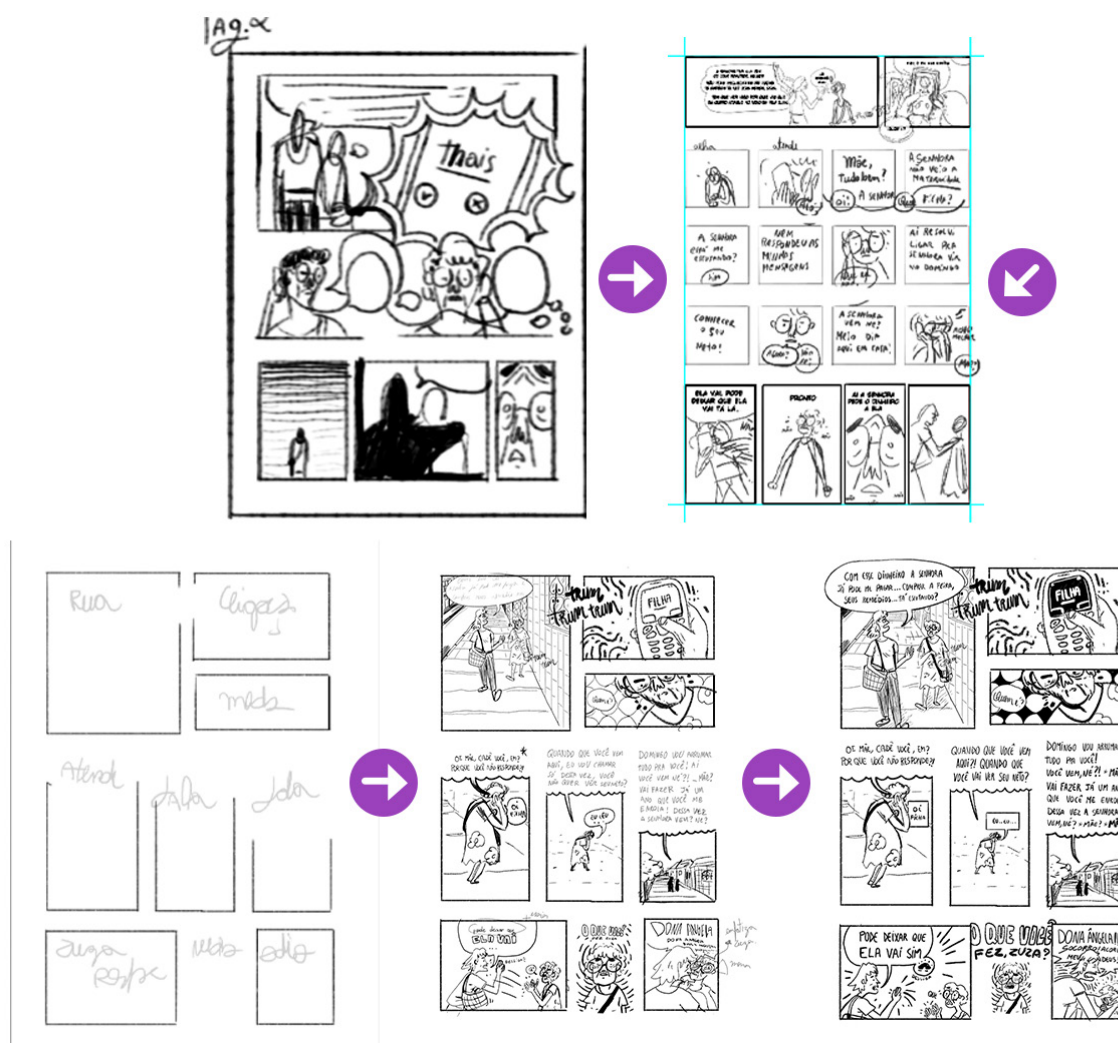
Nessa primeira página, como descrito no roteiro, é o nascimento da nota de Cinco reais. Os três primeiros quadros são antes do nascimento, com os diálogos de Zuza e Ângela, respectivamente, acompanhado com o barulho do caixa eletrônico, sendo uma mistura de choro e ruído do maquinário. O quarto quadro foi desenhado com uso de referências fotográficas de caixas eletrônicos e as minhas mãos como descrito na imagem acima. O quinto quadro é essa conexão que tira a personagem Ângela fora da “realidade”, admirando a nota como um recém nascido e o fundo contornando ela com esse efeito destoante. Esse quadro define essa relação com a nota seja algo especial, diferente da que tem com outros personagens. Já o quarto quadro é a volta à realidade. Zuza traz de volta Ângela, ronda ela cheio de questionamentos.

Nessa primeira página a sensação escolhida é expor três elementos, o contato de Ângela com essa nota, o sentimento da realidade está rodeada por dívidas e que essa história é sobre o olhar dessa personagem sobre sua realidade.



Para a segunda página o processo de criação precisou de revisões, assim o do primeiro *layout* até o final foi feito três versões da página e algumas dos mesmo quadros. Sendo feito essas mudanças para obter uma melhor leitura da página. Pois nas primeiras versões os quadros e os personagem estavam estáticos. Com a reprodução de como estava no roteiro a página estava com pouca dinâmica de leitura e excesso de texto. Assim foi cortado alguns diálogos e refeito alguns desenhos para melhorar o ritmo de leitura.

Imagem 28: Processo de desenho da página 2



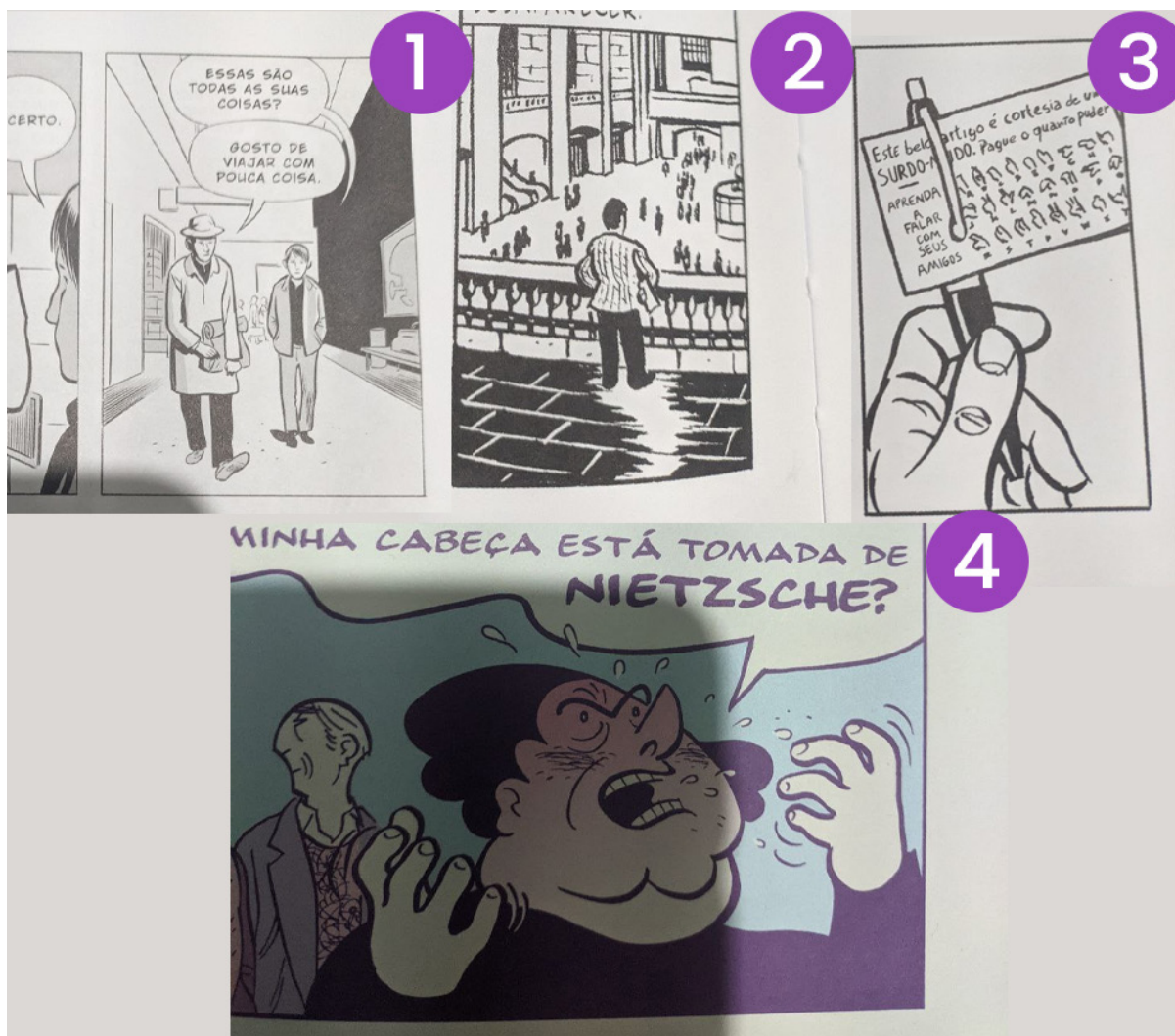
Fonte: O Autor

Com a sequência da primeira página, o primeiro quadro é a continuação da fala de Zuza, onde eu acabei referenciando um quadro do quadrinista Daniel Clowes (1). Mas situando as personagens em uma rua criada, mas semelhante a uma rua de João Pessoa. Onde existe essa diferença de estatura das personagens não só pelo tamanho real mas para compor o domínio de Zuza no quadro, tanto pelo seu desenho como sua fala que se proporcione acima dos limites do quadro.

Do segundo ao sexto quadro, são referentes à ligação da filha. Utilizei como referência alguns traços do quadrinista David Mazzucchelli (2 e 3). Assim foram esses quadros

cada vez menores foram definidos para definir a influência da filha na mãe, cada vez o texto domina o espaço e a personagem perde esse respiro. O texto da ligação está sem limites, pois as palavras da filha tomam conta da situação. Para Ângela, o que sua filha fala lhe tira do lugar, até que tudo começa a ficar distante, por isso o cenário não tem mais a forma e a personagem perde seus detalhes.

Imagem 29: Referências para a página 2



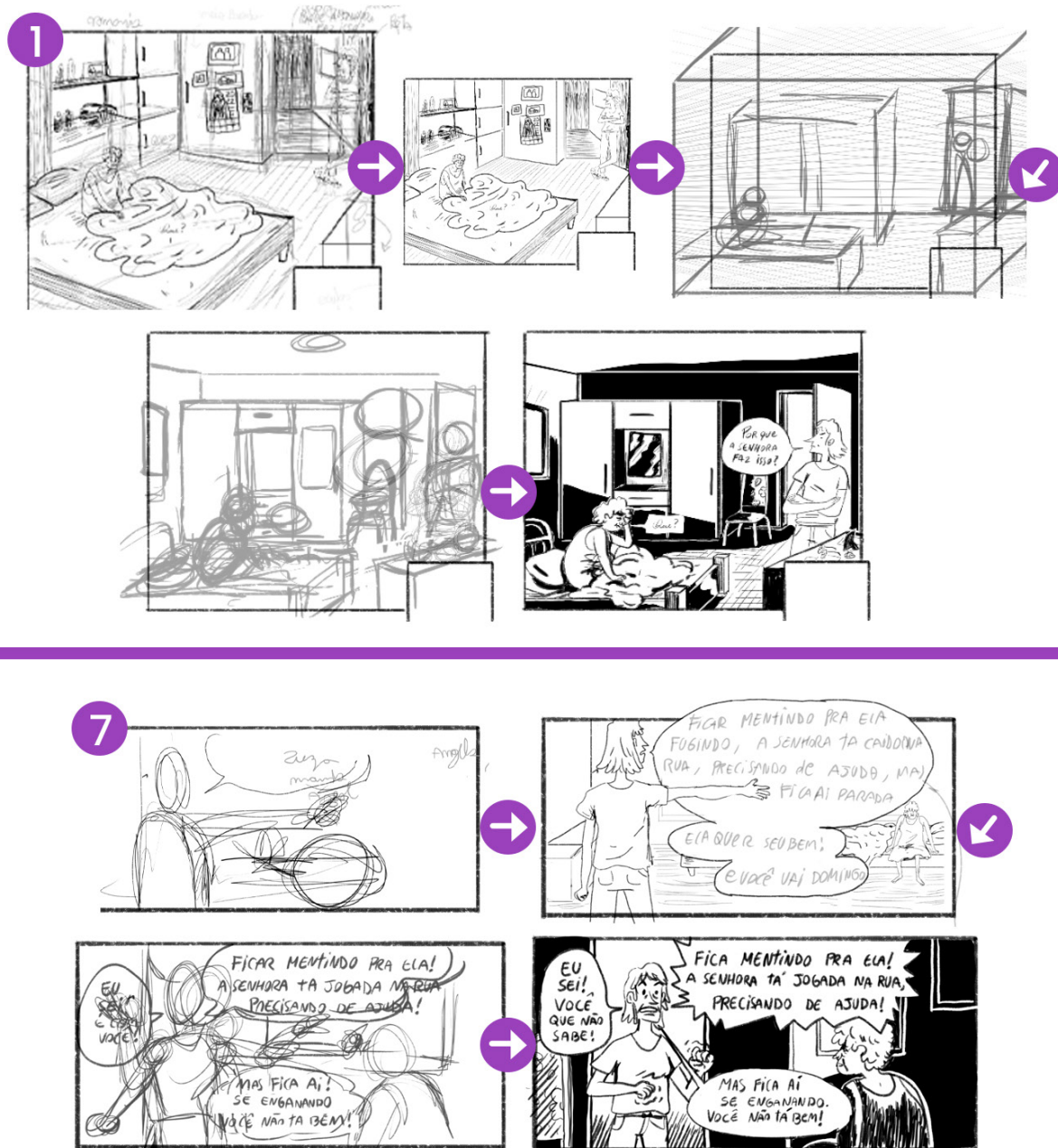
Fonte: 1. Daniel Clowes, David Boring, 2019 ; 2. e 3. David Mazzuchelli, Cidade de Vidro, 1988;
4. David Mazzucchelli, Asterios Polyp, 2011.

Já nos últimos três quadros são a interferência de Zuza e as consequências. Zuza pegando o celular é a tentativa de voltar para a realidade, que existe uma proporção maior entre as personagens no quadro. Porém no quadro seguinte a fala de Ângela saindo dos limites do quadro, as fontes irregulares entre o padrão, e o desenho em uma menor proporção, para dar a personagem o choque do que ela estava pensando e o que ela está vivendo, essa desconexão, uma deslocação. Esse quadro foi baseado em outro do Mazzucchelli (4). O que ocasiona o desmaio e a personagem Zuza, guia e corre para ajudar. Os quadros sete e nove são o que está acontecendo na realidade dos personagens e o quadro oito seria o intervalo na realidade de Ângela, destacado dos demais.



Já na terceira página, como na segunda, alguns quadros precisaram ser redesenhados, pois a composição não conseguia transmitir com clareza os espaços. O primeiro e sétimo quadro foram refeitos para demonstrar de maneira proporcional as duas personagens. Esses ajustes foram recomendações do meu orientador, para ajudar utilizei algumas referências e o estudo de perspectiva do quarto.

Imagem 31: Esboços dos quadros 1 e 7 da página 3.



Fonte: O Autor

Essa página é sobre como Ângela vai lidar com o contato de sua filha. Ela acorda já com a explicação de Zuza, assim a iluminação do primeiro quadro é um choque de luzes, de fora do quarto, com a do corredor, para a personagem não saber onde está temporalmente.

A fala de zuza já imposta é o ponto de foco do quadro, já a fala de Ângela é um balão atordado, trêmulo.

Eu desenhei esta página no intuito de mostrar as consequências da fuga da realidade da protagonista. Ela está sem óculos, praticamente sem falas, e distante da outra personagem, cada vez mais acuada e cada vez mais nervosa. Por isso Zuza domina essa página para expor o que Ângela precisa encarar, o que ela tenta esconder. Assim, enquadrar mãos, pés e apenas parte do rosto de Ângela, é o recurso narrativo para revelar como ela está tentando não aparecer.

Assim essa página e sua sequência (páginas 04 e 05) vão guiar a personagem para as tomadas de decisão futuras. Com isso os óculos quebrados vão estar relacionados a essa personagem quebrada, assim como as tremedeiras ou os desenquadramentos.



A quarta página é a resposta da terceira. Criada no como uma virada de página, ela é o grito da protagonista, que como uma surpresa, pois até essa página ela só teve sete falas curtas. Essa página, desenvolve a relação de Ângela e Zuza, o que é dito acaba entrando em contraste com o que é mostrado. Assim essa página aprofunda o que foi mostrado na anterior, Ângela acaba descontando todo o sentimento reprimido, seus quadros são abertos, focados na sua expressão, para ressaltar o estado que ela representa.

O primeiro quadro com as fontes gritantes, sem um balão de fala e o rosto da personagem só uma fragmento, é um resultado de revelar o íntimo dela. As letras foram desenhadas como se estivesse falando o texto, com as palavras se entrelaçando. O rosto da personagem foi aplicada um desfoque de movimento, um efeito do Photoshop, para demonstrar essa raiva.

Nos outros quadros da página foi preciso alguns ajustes, uma experimentação das composições para variar o ritmo da página, pois inicialmente existiam quatro quadros com texto em todos, então transformei em seis quadros com a redução e distribuição de texto. Assim onde precisa de respiro é apresentado uma diferença na leitura e onde precisa dos detalhes é ressaltado.

Imagem 33: Esboços dos quadros 2 a 6 da página 4.



Fonte: O Autor

O desfoque também é apresentado no quadro cinco, onde Zuza fala com ela. Esse desfoque é o ruído que é causado por essas personagens. Tanto que Zuza foi desenhada como se estivesse se defendendo, desarmada. Porém o sexto quadro está negando a conversa com a amiga, e chamando a narrativa para a próxima página.



Com a quinta página, se conclui a conversa com Zuza. Essa página é uma despedida das personagens em que a protagonista precisa lidar com as consequências de suas falas. A página é dividida em dois momentos: A saída de Zuza e Ângela em casa.

A primeira parte tem o foco personagem desfocada na porta. Essa escolha foi feita por ser o maior grau de ruído dessas duas personagens, onde Ângela só consegue ver os contornos da amiga. Esse quadro é um choque com a estrutura da página, por ter um contorno irregular e causar esse ruído no layout. O segundo quadro é a protagonista tentando recompor, colocar os óculos e pedir desculpa, tanto que a fala, mesmo rígida, ocupa a maior parte do quadro. Já no terceiro quadro, Zuza está falando e Ângela já consegue ver nitidamente, porém é tarde. É o último quadro que Zuza aparece e apresenta como um essa despedida não dita da amiga.

A segunda parte é um momento melancólico, com uma sequência momento a momento, estabelecendo os aspectos da casa de Ângela e como ela está emocionalmente se reflete na página. As flores morrendo, a mesa cheia de contas atrasadas, o olhar caído e a fala de desculpa como uma parte do cenário. Esses quadros foram criados a partir de algumas referências fotográficas e um quadro do quadrinista David Mazzucchelli (3).

Imagem 35: Referências visuais e fotográficas para a página 5.



Fonte: 1 e 2 o Autor; 3 David Mazzucchelli, Asterios polyp (2009).

O sexto quadro, representa Ângela segurando a foto da filha, que inicialmente seria um desenho baseado nessa foto (2). Porém com o tempo eu achei que se eu colocasse a minha foto criaria um laço com a obra, desenvolveria não só sobre a relação da protagonista com a filha, seria algo concreto, uma fotografia de uma pessoa real. Como falaria que essa história é sobre mim também, eu estou nela.

Outro problema é que eu sou um menino e a filha é uma menina e essa confusão, pode gerar algo que não esteja planejado. Porém essa imagem é apenas uma criança, não é simples de se identificar um gênero. O que justifica criar esse laço da personagem com algo real e expandir o sentimento do quadro.

Imagem 36: **Versão final página 5.**



Fonte: O Autor

A sexta página foi desenvolvida para estender o sentimento da página passada, uma introspecção da personagem, mostrando como aqueles momentos estão afetando a personagem e a preocupação com o que está por vir. Essa página é um intervalo, onde Ângela sai de casa, pensando demais e acaba sendo confrontada na rua, que depois volta a pensar demais.

Essa página foi criada, com referências ao já citado Mazzucchelli, em seu trabalho Cidade de Vidro, trabalhando com a solidão urbana. Os quadros desta página expõem Ângela às ruas e a cidade, porém com esse vazio de pessoas, escolhido por mostrar a relação dessa personagem com os outros.

Nesta página a sequência de quadro está feita para gerar uma ambiguidade da personagem. Os quatro primeiros quadros estão fazendo ela sair de um pensamento e ir para realidade, com um grito do vizinho. Já os quatro últimos estão fazendo ela voltar a um pensamento e essa dúvida é causada para entender o que a personagem irá fazer.

No terceiro quadro, há a aparição da nota de cinco reais. Ela é colada para a criação do contato íntimo da personagem, podendo ser a pausa de procurar o dinheiro do ônibus, mas é um momento de tentar reconectar com aquele sentimento (página 1). Que é quebrado pela fala do quadro quatro com um chamamento de alguém da rua. Assim o quadro sete é essa propagação de pensamento e sentimento já graficamente.



Já na sétima página, é revelada a solução que Ângela encontra para seu problema. Ela passa por alguns estabelecimentos, como farmácia, uma boutique e uma loja de departamento. As lojas são as opções que ela tem, comprar o seu remédio, dar um presente simples ou entra nessa grande loja e procura algo “especial” para sua filha.

Nos três primeiros quadros, optei em deixar apenas a personagem e os letreiros em branco, tanto para destacar os quadros como para desenvolver essa relação, em o que ela está pensando? Para isso a expressão corporal no segundo quadro é de olhar para baixo, ignorar o que está vendo. Já o terceiro quadro representa essa loja que domina o espaço, que ela não pode evitar, como um templo na rua. Optei enfatizar apenas o contorno da loja e o letreiro, por essa ser uma interpretação minha das grandes lojas de departamento, ser um grande espaço com um letreiro.

O nome escolhido para a loja é “*Présent*”, que é presente em francês, o nome é referente tanto a uma loja de presentes com a personagem que está vivendo “agora”. Essa loja é exposta como algo indeterminado, com várias telas, que também podem ser vitrines. Onde estão várias pessoas, mas que não parece lotada. Esse lugar mostra essa ambiguidade como uma galeria de arte em um mercado de atacado. É o contraste da farmácia, onde os preços e marcas são expostos e a na loja a ausência de qualquer etiqueta ou cartaz convidando a comprar.

Os cinco últimos quadros são a personagem se perdendo nessa loja, onde o vendedor se apresenta e já projeta sua intenção na personagem. Ângela apenas responde ao vendedor e esse lugar passivo da resposta é mostrado como ela está nos cantos mais extremos dos quadros, imprensada, pressionada. Essa pressão é exercida até o momento do sexto quadro, onde ela deixa de responder aos questionamentos e passa a admirar o objeto, no caso o colar com uma criança.

O olhar da personagem muda de tom à narrativa, a partir do sexto quadro, ela passa a pensar no objeto e esquecer da realidade. O que acaba ela escorregando no último quadro, o quadro sem limites da sarjeta para mostrar como esse evento está acontecendo ao mesmo tempo ao na realidade e na imaginação da personagem.

Para essa página foi utilizado referências fotográficas, marca real e alguns elementos de outro quadrista, Gilbert Hernandez. Essas referências (1, 2 e 4) foram feitas para criar a ambiência urbana e melancólica nos primeiros quadros e expor ao contraste com o interior da loja. A marca da coca-cola (3) é uma das referências a realidade na essa história, inserida para contextualizar essa farmácia como algo comum, onde a farmácia é tanto um negócio como butique e a grande loja, “*Présent*”.

Imagem 38: Referências visuais e fotográficas para a página 7.



Fonte: 1 e 2 Gilbert Hernandez, Luba e sua Família, 2021; 3. Coca-cola; 4. Fiat Mob.



Na oitava página, assim como a quarta, está carregada com a virada de página, na qual expande o último quadro da página sete. O “escorregar” é exposto como a visão de Ângela da sua relação com a filha, mostrando vários fragmentos, caindo, e ela perdida no meio deles.

Essa página é a minha exploração do extraordinário, na narrativa em quadrinhos. Pois o momento em questão explora o passado da personagem a partir de um ato imaginário da mesma. Assim as lembranças são como papéis e notas que saem da sua bolsa e fazem escorregar.

Os quadros na página foram escolhidos para narrar desde antes do nascimento da filha, com a ultra sonografia, momentos das duas felizes a um ato da filha de comer dinheiro. Esse ato é baseado numa história pessoal, foi usado como a inocência da criança em provar a nota e acaba engasgando. Assim, sua mãe com raiva agride a filha, e a partir da agressão as duas seguem em folhas diferentes.

Para desenhar essa página, eu segui o esquema de esboço da imagem. Assim com as linhas finalizadas, para tornar esse momento extraordinário, adicionei texturas. Assim, as primeiras texturas foram de papéis com manchas de aquarela ao fundo, essa textura define um ambiente orgânico, situando a personagem em uma forma imaginativa. As outras texturas foram aplicadas nas fotos/lembranças, uma textura de risografia, para diferenciar do fundo e remeter tanto a fotografia da página cinco, como ruídos da televisão, remeter a algo tentando sintonizar, tentando lembrar.

Imagem 40: Esboços e adição de texturas para a página 8.



Fonte: O Autor

Nessa página eu optei por ser um momento toda a página por ser algo que está acontecendo simultaneamente com a página seguinte (9). As duas possuem elementos que se conectam tanto a alça da bolsa como as falas de “desculpa”, a fala “mãe”. Essas páginas na encadernação ficam ligadas a página seguinte, são momentos interligados materialmente, para serem lidos como um todo.



Os últimos quadros da página são, como já falado, a personagem desnorteada. Por acumular as falas de desculpa, o grito da criança, a curiosidade e a frustração. Para representar esse acúmulo de sentimentos, optei por apresentar dois quadros dela com um intervalo da sua visão do vendedor. O primeiro ela perguntando, curiosa, o segundo a explicação do vendedor e sua gesticulação, maior que a página e por fim a frustração de Ângela ao saber o valor.

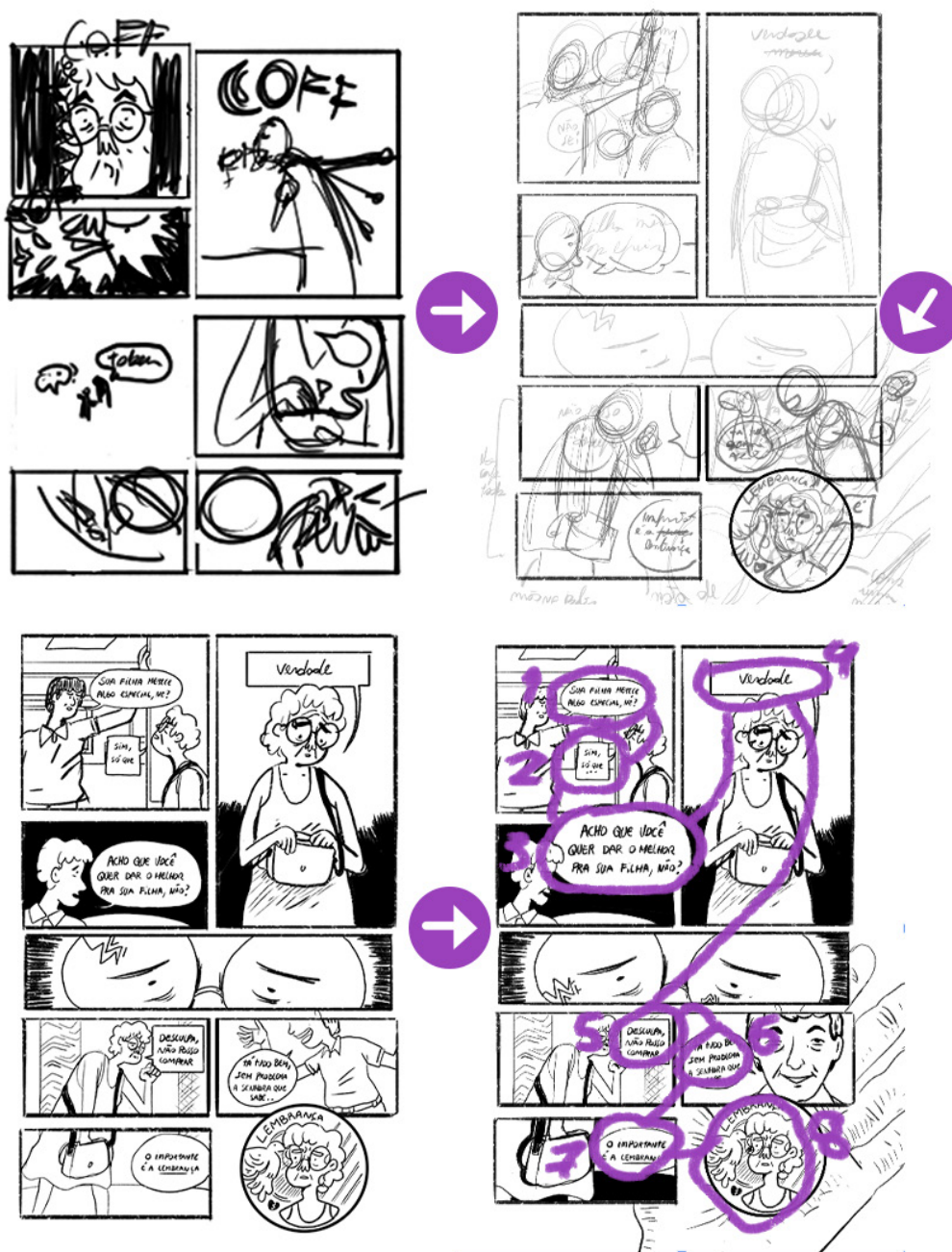
O penúltimo quadro, do vendedor explicando o valor do produto é o olhar apático. Escolhido por representar uma visão desconexa do momento, como se não estivesse ouvindo, ou pensando demais naquelas informações. Por isso, os balões de fala e texto estão translúcidos e atrás dos quadros, pois o foco está na reação da personagem ao saber o valor, não ao valor em si.



Na décima página, Ângela precisa tomar uma decisão. Essa passagem é feita para criar o conflito da personagem, se aceitar comprar, irá pagar um preço que apenas ela sabe o valor, ou abandonar esse pensamento. Essa página foi interessante criar essa richa visual por conduzir a leitura até o ponto mais importante, as mãos da protagonista, a escolha está “em suas mãos”.

Na construção desta página, acabei encontrando alguns conflitos, principalmente, no ritmo das falas e nos desenhos. Essa página precisou de uma reformulação, em que precisava continuar o mesmo caminho narrativo, mas com outra forma, como no processo exemplificado a seguir:

Imagem 44: Esboços para a página 10.



Fonte: O Autor.

Do primeiro esboço a estrutura para o final, me provocou a achar a melhor solução de página. O que inicialmente seria a protagonista sofrendo um engasgo, se tornou ela entrando em conflito com suas escolhas. Assim as falas do vendedor são destacadas e exaltadas acima das falas da protagonista. Pois é no silêncio da protagonista que esta escolha está sendo feita.

Os três primeiros quadros inicialmente, apresentam um defeito de leitura, como no terceiro exemplo da imagem. A sequência de falas correta são as duas falas do vendedor, depois a fala de Ângela “verdade”, como no quarto exemplo. Por isso o destaque da fala, ultrapassando o quadro.

Ângela nos quadros cinco e sete está fragmentada. Um quadro pede “desculpa” e decide não comprar. Já no outro, com sua mão mexendo na bolsa, uma parte maior, menos clara do que está acontecendo e desconexa da anterior. Essa quadra da personagem é influenciada pelas falas do vendedor, se propagando no sétimo quadro.

Por causa de todas essas mudanças, o oitavo quadro é uma união do pensamento e ação de Ângela. Retirando uma moeda, ela está representada nela como essa “lembrança”. Esse desenho da moeda é baseado na moeda de Cinco centavos. A mão, que quebra os quadros, é a própria mão de Ângela, evidenciando essa união de pensamento e ação. Como já dito, a personagem tem sua escolha na mão.



A décima primeira página completa a passagem de Ângela pela loja. Com sua decisão tomada, “comprar o presente para a filha”. Assim optei por dar ambiguidade a essa sequência. Ela está fazendo o que acha certo, mas não demonstra alegria. Esse momento acaba misturando culpa com orgulho.

Para construir essa página utilizei o tratamento de imagem, tornando uma fotografia em um ruído gráfico conectado com o desenho. Primeiro com a imagem fiz a retirada do logo da loja (2), com a ferramenta do photoshop, “Preencher: sensível ao conteúdo”, preservando a imagem e ocultando a marca. Segundo foi transformar a imagem em preto e branco (3). Terceiro foi adicionar ruído à imagem (4) e adicionar um desfoque Gaussiano (5), utilizando os filtros do Photoshop. Por fim adicionei o nome “*Présent*”, com desfoque na imagem e os recorte para os quadros e a personagem.

Imagem 46: Tratamento de imagem para a página 11.



Fonte: O Autor.

A princípio eu escolhi a imagem da loja Havan⁵, para representar a loja Présent, que comparado a aparição na página sete é diferente. Porém essa passagem é feita para mostrar as consequências da escolha de Ângela e utilizar da fotografia é colocar essa personagem tanto em um local extraordinário, em seu contexto, por nenhum cenário parecer esteticamente, mas ordinário, para o leitor, por ser algo comum ao cotidiano esse tipo de loja.

⁵ Franquia de lojas, varejistas de artigos nacionais e importados, conhecido por um de seus fundadores Luciano Hang e sua fachada neo grega e réplicas da estátua da Liberdade.

Além de elementos estéticos, como a loja ser semelhante a um templo, e conciliar *outdoors* com arquitetura clássica grega.

Os dois quadros escondem as expressões de Ângela. O primeiro foi escolhido por uma composição impessoal. Para não ditar a emoção das personagens no quadro, um processo que não envolve algo sentimental. Já o segundo quadro, foi feito para relacionar a nota de cinco reais a essa ação, o contato emocional com a protagonista, interrompe parte da transação. Assim o presente de grande valor acaba jogado na bolsa e a nota acompanhando Ângela.

O último quadro é, como já dito, essa ironia de sentimentos. Por um lado a personagem comprou o presente para a filha, mas eu optei por deixá-la sem expressão. Pois a escolha tem um peso. Esse peso está expresso tanto na personagem, como no espaço vazio desse painel.



Já na décima segunda página, é narrada uma transição, moldada pelos questionamentos de Ângela. A volta para casa, o preparo do presente, os pensamentos sobre a sua escolha, são os elementos desta página. Essa é uma página de passagens, em que a personagem se prepara para o encontro com sua filha, mas reflete ao voltar para casa.

Optei por essa organização, de seis quadros iguais e um plano de fundo, para definir esses dois momentos como um só, a volta para a casa depois da loja e a ida para casa de sua filha. Por isso a ordem de leitura desses seis quadros é independente e simultânea.

A escolha do ônibus no primeiro quadro é baseada na minha experiência, pois estou referenciando um trajeto que a linha de Cabedelo. Onde a personagem transita voltando para casa. O mesmo quadro pode ser referente à personagem a caminho da casa da filha. O terceiro quadro é a personagem guardando o colar, em uma caixa de presente. No quarto quadro, Ângela está se olhando no espelho se arrumando para sair de casa, ou se organizando ao chegar em casa. Já no sexto quadro mostra a carteira apenas com uma nota, a que foi economizada na página anterior. Todos esses quadros estão distribuídos para debater os sentimentos da personagem, sua angústia, ansiedade, solidão, cuidado, perda.

O texto nesta página, está distribuído com letras desalinhadas e irregulares. Essa estrutura foi escolhida para causar o estranhamento, de quem é essa fala? Ela é referente aos questionamentos de Zuza, mas nos pensamentos de Ângela. Com balões de pensamento, contidos entre brilhos e nuvens, essas falas são inseridas como lembranças: imperfeitas e discordantes.

Imagem 48: Esboços e referências para a página 12.



Fonte: O Autor.

Para essa página utilizei algumas referências fotográficas, como exposto na segunda etapa da imagem: Uma pessoa abrindo a carteira, uma pessoa se olhando no espelho. E duas fotografias retiradas do google maps: A primeira do Km 17 da BR-230, e a outra, é uma visão superior do início da Epitácio Pessoa, com parte do bairro da Torre. Essas duas localidades tem um laço afetivo comigo, por minha avó passear por essa área da Epitácio Pessoa e como explicado antes esse trecho da BR 230 reme a minha volta para casa. Essas referências visuais são usadas como forma de ambiência.

O ltreiramento das falas de memórias é baseado, nas letras do quadrinho apresentado na terceira sequência da imagem, Cidade de vidro (2004), desenhada pelo, já apresentado, David Mazzucchelli. Essas letras foram escolhidas por conseguir traduzir uma fala com ruído, seja ele mecânico (no quadrinho cidade de vidro) ou no caso do quadrinho com ruído das memórias.



A décima terceira página é o encontro de Ângela com a filha. Essa passagem é para a protagonista o momento de maior ansiedade e incertezas. Pois, ela teme o que pode acontecer e como será a reação de sua filha.

Nos três primeiros quadros é demonstrado uma digressão do traço. A personagem é apresentada num cenário e contornos concretos. Para na segunda aparição o volume está imperfeito, com o traçado rascunhado. Então no terceiro quadro há apenas o esboço e formas da personagem e cenário. Todos esses elementos foram escolhidos para expressar a ansiedade de Ângela, cada quadro o som está maior, as falas saem dos quadros e ela tende a desaparecer gradativamente.

No entanto, essa página é uma quebra da imaginação. Onde é revelado essas duas personagens, suas reais intenções. Se comunicar. A simplicidade está em poder só está uma de frente a outra. Esse sentimento, simples de apenas existir, sem imaginar, é o que surpreende Ângela.

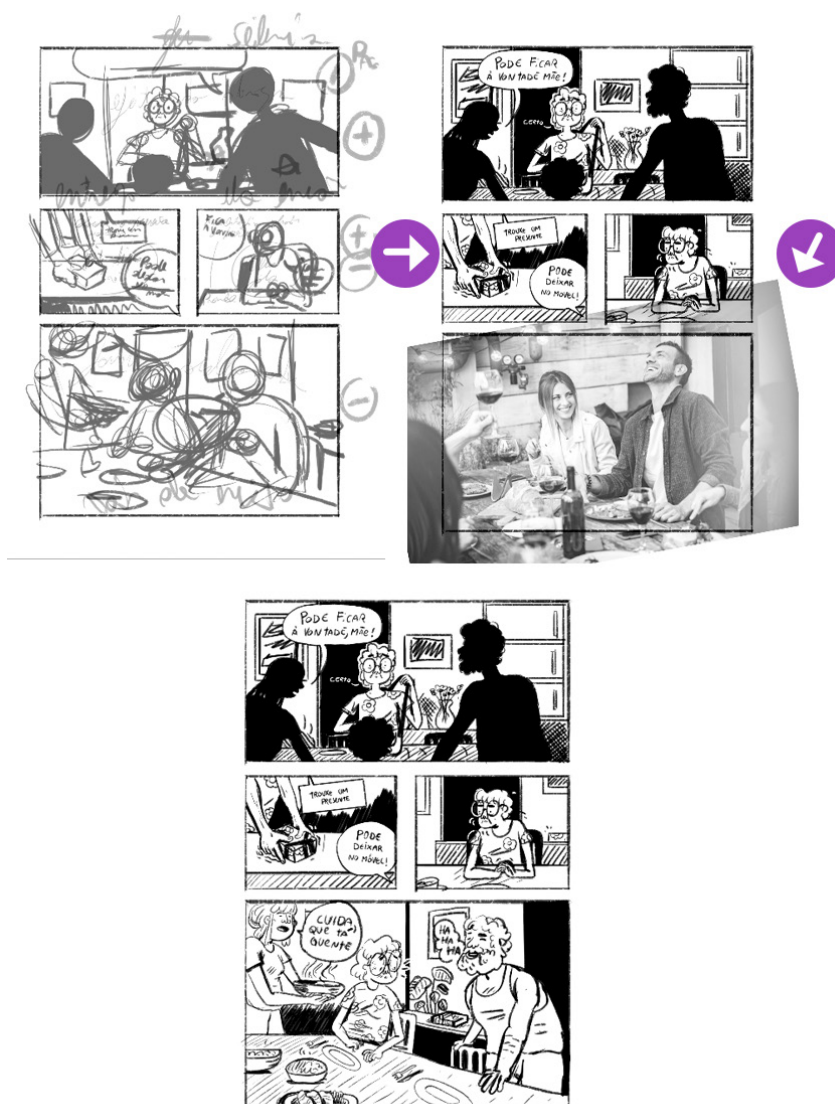
A filha apresenta, no quarto quadro, poucas palavras e o silêncio domina no quinto quadro, por nenhuma das duas personagens saberem o que falar. Por isso o neto tenta tocar a avó, o que leva o abraço das duas e a surpresa de Ângela. No quarto quadro, optei por colocar o muro da casa enquadrando a personagem, por demonstrar que há uma barreira entre elas nesse momento. Já no sexto quadro é a conexão com essas duas personagens e o neto, como na primeira página, Ângela compartilha carinho e cuidado com essas pessoas, algo que ela não esperava.



Com a décima quarta página é feito o diálogo e tentativa de Ângela para entregar o presente. Pois mesmo que a protagonista entregue, sua família não reage. Ela está acolhida mas se sente isolada nesse lugar.

Assim, a página foi desenhada com Ângela como centro de todos os quadros, mas seu olhar está sempre direcionado ao presente. Pois essa página é projetada para a personagem não ficar a vontade, mesmo que as pessoas sejam acolhedoras. Por que ela está pensando no presente e em tudo que ela sacrificou para comprá-lo, então não se conforma.

Imagem 51: Esboço e esquema da página 14.



Fonte: O Autor

Esse esquema mostra como foi criado, para retratar a variação emocional da personagem, que vem da página anterior (13), muito feliz, para um sentimento negativo no final desta página. Foi utilizado no primeiro quadro a silhueta dos personagens para emoldurar a protagonista. Também no último quadro, utilizei de referência fotográfica, como uma estrutura da perspectiva e composição. Nesse último quadro os balões de fala geram outra moldura na protagonista.

Em toda a página o objeto “presente” é escondido e deslocado de enquadramento. Essa escolha foi feita a partir de que a família da filha não está se importando com o presente e sim com a presença da protagonista. Um sentimento que só será exposto nas futuras páginas (15 e 16).

Imagem 52: Versão final página 14.



Fonte: O Autor

Acompanhando a décima quarta página, a décima quinta é o contato emocional da protagonista com a família. Ângela acaba esquecendo do presente e percebe o que está acontecendo na sua frente. Em continuação a página anterior, a protagonista é inserida no lugar, mas percebe que tem seu espaço.

O layout dos quadros desta página está organizado para revelar essa mudança de sentimento de Ângela. Com sete quadros, distribuídos em quatro linhas, a cada linha a personagem vai tomando uma nova percepção do lugar. Por assim ao chegar ao último quadro todos os personagens estão juntos, sem uma distinção.

Assim, nos dois primeiros dois quadros, Ângela está calada, continuando com as emoções da página passada. Escolhi por enquadrar a mesa e o marido da filha em destaque por, ele está comendo e ocupando espaço, já a protagonista apenas está lá, como uma figurante. O quadro seguinte é o retorno a olhar o presente. Essa expressão da personagem é cabisbaixa, decepcionada.

Com os elementos dos dois primeiros quadros, os dois seguintes, chamam a atenção da protagonista, pela fala “mãe”. Na qual, Ângela se assusta, e se concentra na filha e no neto. Do outro lado da mesa o neto chora pela mãe, seu grito ecoa no cenário e a mãe logo começa a conversar. Esse momento é importante para Ângela, pois ela é confrontada com o dever de mãe, de ajudar o filho, porém sua filha acaba não precisando de ajuda.

Assim, nos quadros cinco e seis, Ângela está em outro lugar, em que não é seu dever resolver a situação, pois como explicado acima, sua filha já resolveu. O que provoca a risada na protagonista, sobre o neto, a filha e ela mesma. Essa risada baixa é contrastada ao quadro dois, pois aqui a personagem está emocionada e presente. Por isso, o último quadro é a família rindo em conjunto, essa variação de riso ocupa esse espaço, que antes estava em silêncio.

Imagem 53: Modelo impresso páginas 14 e 15.



Fonte: O Autor.

Como expresso na imagem, as duas páginas conseguem a variação de emoção da personagem. Fazendo a protagonista entender o que é a sua dívida. Por isso essa penúltima páginas trabalha Ângela, para a despedida da sua filha.

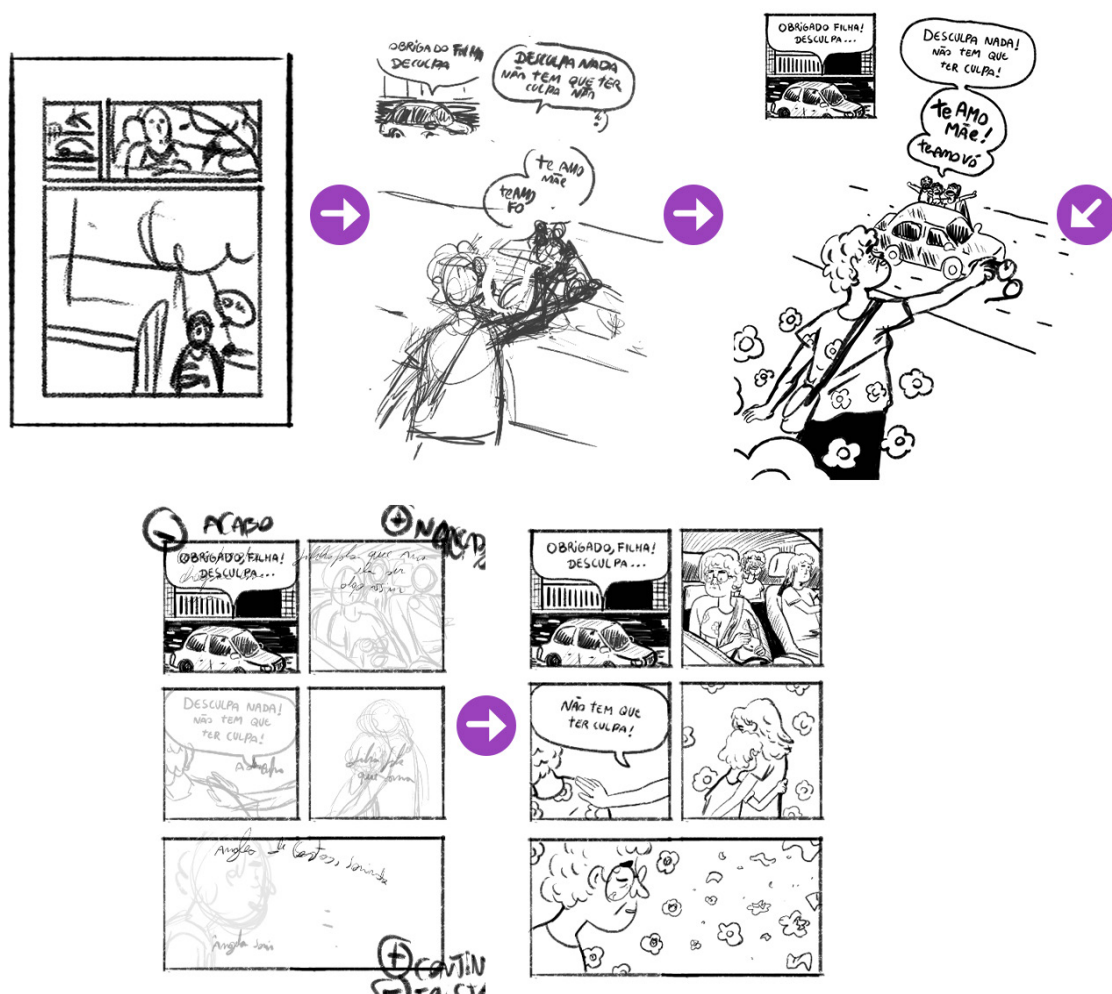


A última ou a décima sexta página, finaliza com o entendimento da mãe, com auxílio da filha. Essa página é a catarse da personagem, a qual tenta expor a filha seus defeitos e acaba sendo acolhida e compreendida.

Essa página, inicialmente, estava planejada como uma *Splash Page*, uma única imagem que ocupa toda a página. Porém os primeiros resultados, acabaram com pouco impacto visual, como demonstrado na imagem os a sequência de um a três. Resumir a sequência e a relação desses personagens em um momento acabava reduzindo a intenção da página e do próprio quadrinho.

Assim, com as recomendações do meu Orientador, redesenhei esta página, com cinco quadros, escalando o sentimento das personagens a cada transição. Frangimentanto o evento cada momento tem sua impotência. A página foi dividida em: Desculpas de Ângela, silêncio da sua filha, a resposta da filha, conciliação e entendimento de Ângela. Completando um ciclo.

Imagem 55: Esboços e finalizações, até a versão final, da página 16.



Fonte: O Autor.

Como dito anteriormente, o primeiro quadro são as desculpas de Ângela. Nesse quadro desenhei o balão retangular com as bordas redondas, por mostrar como ela mudou,

a fala já não é seca e rígida, mas orgânica. o segundo quadro, sobre o silêncio da filha, foi desenhado para expressar as reações à fala da protagonista. Ser um silêncio que incomoda.

O terceiro quadro, representa Ângela saindo do carro e sua filha responde a suas desculpas. Essa fala eu tive dificuldade para desenvolvê-la, por achar que “não tem que ter culpa!” ser muito vago, ou uma resposta já esperada. Então entrei em conflito buscando outras possibilidades, para essa fala, mas entendi que do jeito que está, mesmo que seja esperado é o que a protagonista precisa escutar. Não ter culpa é não criar dívidas consigo.

O quarto e quinto quadro são o entendimento de Ângela e sua conciliação, tanto com a filha como a si mesma. Esse abraço, diferente com o da página treze, é feito pela protagonista, sem surpresas ou medo, mas carinho. As flores que ela carregava estão voando. No quinto quadro, as flores que são simplificações da vitória régia vão se transformando no ar. As flores de vitória régia fazem referência ao desenho da nota de cinco reais. Assim as flores viram notas e a protagonista consegue seguir sem transformar tudo em dívidas.

Nesse último quadro, o óculos quebrado é semelhante a uma lágrima, porém continua sendo a rachadura causada na segunda página. O que faz parte do outro sentimento desse final que é, a realidade de Ângela, continua com problemas, principalmente financeiro. Já que ela trocou seus remédios pelo presente para a filha. Mesmo que ela tenha conseguido o contato com sua filha, é preciso olhar sua realidade.

Então esse final une, dois elementos dessa história com um problema da realidade ordinária, com as resoluções familiares que torna extraordinário. Esse conflito faz a história ter uma ironia, sem saber se tudo deu certo ou se não adiantou de nada. Pois o resultado desses dois vetores é o que pode conectar com a mensagem, que está desenhada: “não tem que ter culpa!” .



4.1. Acabamento editorial

Com todas as páginas com sua versão finalizada, encaminhei para o meu orientador e fiz uma revisão editorial. Procurando alguns erros de continuidade, quadros com erros, balões de fala ilegíveis, erros ortográficos e entre outros incômodos visuais e narrativos. Para isso compilei em um primeiro tratamento, todas as páginas e imprimi para ter uma dimensão de como ficaria no papel. Assim o quadrinho foi impresso em folha A5 e foi possível realizar as correções.

Imagem 57: Teste um do quadrinho impresso em formato A5.



Fonte: O Autor

Assim como o primeiro teste, tive outros tratamentos da história, pois com as correções é necessário adaptar e identificar as mudanças. Esse processo de correção acabou dificultando o processo de criação, assim com algumas escolhas estéticas, comecei a questionar se eram as mais adequadas.

Imagem 58: Teste do quadrinho até o momento, quatro tratamentos.



Fonte: O Autor

Todo esse período de mudanças e questionamento decidi fazer a capa. Com um olhar objetivo da história e instigar a sua leitura. Uma das funções da capa é criar espaço para o convite da leitura e como dito pode Linden (2011) “situando assim o leitor numa certa expectativa” (LINDEN, 2011, p.57). Por isso criei uma ilustração de capa com uma ilustração que “situe” o leitor a história.

A ilustração foi criada para focar em dois elementos, o que é essa dívida do título e quem é Ângela. Assim a capa, apresenta essa personagem, como o centro da história e sua dívida em vários fragmentos. A forma de diagramar esses elementos foi baseado no em uma intercessão de grade e retalhos. E assim apresento vários elementos que estão na história, de uma lado a família da filha de outro sua vida e escolhas. Dois elementos especiais, são o selo Cinco Conto, que por inicialmente essa história fazer parte de um outro projeto optei por deixar a marcação. O outro elemento é o lago roxo com vitórias-régias à direita, que referencia a cédula de cinco reais.

A contracapa ou quarta capa é a visão de costa da personagem. Escolhi por deixar ela sem demais elementos da capa para dar sentido à última página. Depois de ler, essa personagem não é a mesma, o mesmo é a percepção do leitor.

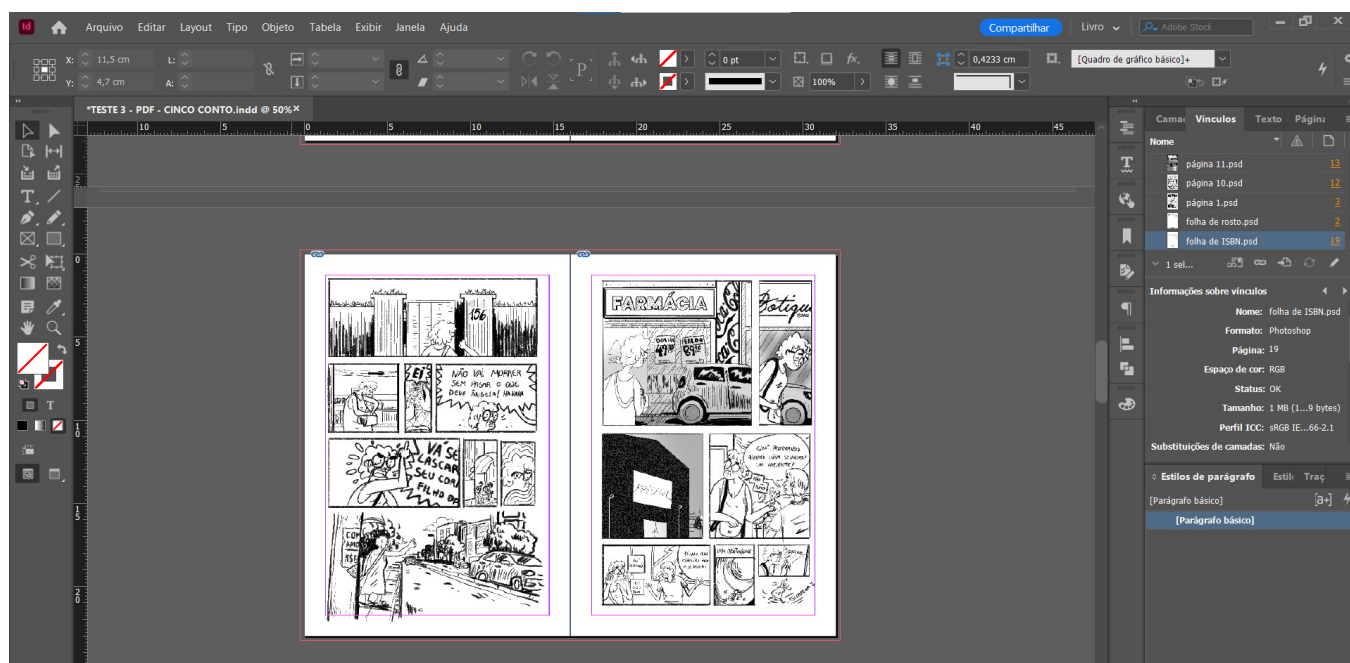
Essa textura em toda a capa é feita de papéis antigos, “amarelado” e recortes de cédulas de cinco reais. A escolha desse plano de fundo é destacar a personagem e ambientar o quadrinho com um lugar esquecido, precisando de luz.

[illegible]

4.1.1. Diagramação

Após concluir, as páginas foram separadas individualmente, em arquivos do Photoshop (.psd) e assim importados para o Adobe InDesign CC 2023. Um software que permite a organização e gerenciamento das páginas e consegue utilizar arquivos tipo psd. Então, as páginas foram adicionadas num documento de mesmas dimensões, 16 cm de largura por 23 cm de altura. Porém, tendo em mente que o quadrinho será visualizado em monitores para avaliação da banca, o arquivo foi salvo em formato PDF, RGB, com 300dpi de resolução. Esta configuração de arquivo, porém, não é indicada para impressão.

Imagem 60: Diagramação das páginas do quadrinho no InDesign.



Fonte: O Autor

Para a versão finalizada do arquivo, adicionou uma folha de rosto ao início do arquivo, como uma segunda capa. E uma folha para o ISBN, com informações do autor, reserva de direitos da obra ao final, como uma terceira capa⁶. Assim foi diagramado o quadrinho com suas informações técnicas e o conteúdo em si.

⁶ Na produção de livros, a capa é um elemento separado do miolo, assim é chamado às partes externas da capa como: primeira e quarta capa (capa e contra capa). Já as partes internas são chamadas de guarda ou segunda e terceira capa.

Imagem 61: 1. Folha de rosto; 2. Folha para ISBN.

1. PARA ÂNGELA, PARA MIM, PARA TODOS QUE EU AMO E
PARA AS MINHAS DÍVIDAS

ÂNGELA TEM UMA DÍVIDA



LUCAS NÓBREGA
PARAHYBA, 2022

2.

Esta obra é o resultado do trabalho de conclusão do curso de Comunicação em Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba.

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste livro pode ser reproduzida de qualquer forma sem permissão prévia do Autor. **Copyright© Lucas Nóbrega, 2022.**

Todo livro foi editado, diagramado, roteirizado e desenhado por Lucas Nóbrega.

lucasnobregaraujo@gmail.com - @lucasnob_araujo



Fonte: O Autor

5. CONCLUSÃO

Esse projeto teve como objetivo realizar uma história em quadrinho experimental, que explora o ordinário e extraordinário na narrativa gráfica. “Ângela tem uma dívida” é a minha parte no curso de Comunicação em Mídias Digitais. Essa obra é o conjunto de todos esses últimos quatro anos, das minhas vivências, aprendizados e questionamentos, na universidade e fora dela. Com esse projeto pude me entender como autor de histórias em quadrinhos, me frustrar e aprender muito com essa trajetória.

Ao início, transformei esse projeto em uma grande tortura. criando padrões de produção fora da minha realidade, me expondo pazos e formatos inalcançáveis e sofrendo muito por não conseguir por em prática. No entanto, com ajuda, conseguir entender esse projeto e me expor a um ritmo de produção, seguir trabalhando. Trabalhar em uma história menor, foi o que tornou a produção desse quadrinho saudável. Experimentar técnicas, ferramentas, possibilidades estéticas, caminhos narrativos só pode ser realizado, com o entendimento da minha realidade de produção.

Essa história, me provocou uma gama de emoções, de raiva, tristeza e alegria. Pois em alguns momentos, pensei em desistir dela e continuar com outra. Mas seguir com ela fez, cada vez me identificar mais, valorizar o que estava criando. A cada página sentia o peso de fazer esse trabalho, mas ao finalizar o último quadro, essa história tem mais significados, cada vez mais viva.

Muitas dúvidas minhas surgiram ao longo da criação, sobre as escolhas estéticas, além de comparações com outras obras. Mas a importância de aceitar ela como é. Que essa obra é minha e consegui finalizar ela já é importante. Me fez aproveitar e se orgulhar dessa história em quadrinhos. Aceitar o processo e entender os erros, mas não se culpar por eles.

Tenho comigo uma relação afetiva com as histórias em quadrinhos, os gibis, os mangás, os independentes todos fizeram e fazem parte da minha vida. Ser leitor e admirador dos quadrinhos me fez tornar esse universo cada vez mais importante. E fazer parte disso e ser um quadrinista, antes desse projeto, era muito difícil. O que hoje ao final dessa produção consigo, me entender como autor de histórias em quadrinhos, com uma primeira história, mas empolgado para criar outras novas, experimentar e usar dessa mídia com espaço de expressão e conexão.

Outra dificuldade ao decorrer do processo de relatório é a falta de referencial teórico para esse tipo de trabalho, boa parte da construção desse texto segue outros trabalhos que não necessariamente se relacionam com o meu. A metodologia da Crítica genética, foi um guia para conseguir expor todo esse processo de criação de maneira coesa. Ter uma direção do que poderia ser escrito e por que fazer tais escolhas criativas.

Tendo em vista, esse quadrinho finalizado, com uma distância entendi mais sobre o trabalho que foi feito. Gostaria de continuar a série CINCO CONTO, com as outras quatro histórias, agora sem a pressão de prazos. Tenho a intenção de publicar ngela tem uma dívida em formato impresso e o mesmo com as outras futuras histórias, quem sabe publicar um álbum com todas as cinco, agora com o trabalho mais maduro.

Ao final desse projeto, eu tive uma dimensão dos caminhos que preciso seguir, no âmbito acadêmico e profissional. A disciplina e responsabilidade exigida para essa criação será parte da minha formação e diante. Assim a obra é parte dessa trajetória para continuar criando, produzindo, assumindo erros e aprendendo. Ao fazer essa obra passei um bom tempo querendo que ela fosse algo, e acabei tornando a produção mais difícil que já é. Mas ela se tornou o que eu precisava, necessitava aceitar meu estilo, minha criação e como dito “não precisa ter culpa”.

6. REFERÊNCIAS

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Princípios e práticas do lendário cartunista. São Paulo, WMF Martins Fontes, 2010.

FICHER, Mark. **Realismo capitalista**: É mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo? São Paulo, Autonomia Literária, 2020.

LEJEUNE, Philippe. **O pacto autobiográfico**: de Rousseau à Internet. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008

LINDEN, S. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: Sesi-SP editora, 2018.

MCKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte e Letra, 2018.

MIODRAG, Hannah. **Comics and Language: Reimagining Critical Discourse on the Form**. Jackson, University Press of Mississippi, 2013.

PESSOA, Alberto Ricardo. **A linguagem das histórias em quadrinhos**: definições, elementos e gêneros. João Pessoa, Editora UFPB, 2016.

SOUZA JÚNIOR, Juscelino Neco de. **O discurso autobiográfico nos quadrinhos**: uma arqueologia do eu na obra de Robert Crumb e Angeli. 2015. Tese (Doutorado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, University of São Paulo, São Paulo, 2015. doi:10.11606/T.27.2015.tde-18052015-162634. Acesso em: 2022-12-08.

SCHNEIDER, Greice. Quatro abordagens do cotidiano nos quadrinhos contemporâneos. **Artcultura**: Revista de História, Cultura e Arte, Uberlândia, São Paulo, v. 21, ed. 39, p. 57-59, 2019. doi: 10.14393/artc-v21-n39-2019-52026. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/52026>. Acesso em: 7 dez. 2022.

SCHNEIDER, Greice. **What Happens When Nothing Happens: Boredom and Everyday Life in Contemporary Comics**. Leuven, Leuven University Press, 2016.

SALLES, Cecília Almeida. **Crítica genética**: Fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística. 3. ed. rev. São Paulo: EDUC - Editora da PUC-SP, 2008. 140 p. ISBN 978-85-283-0372-8.

TRUBY, John. **The Anatomy of Story**: 22 steps to becoming a master storyteller. Londres: Faber & Faber, 2008.

Histórias em quadrinhos:

ANGELI. **Chiclete Com Banana**. São Paulo: Circo, 1985.

CAMPOS, Rogério de (org.). **Comic Book**: o novo quadrinho norte-americano. São Paulo: Conrad, 1999.

CLOWES, Daniel. **David Boring**. Belo Horizonte, Nemo, 2019.

COUTINHO, Laerte. **A insustentável leveza do ser**. In: MENDES, Toninho (ed.). Circo. 3. ed. São Paulo: Circo, 1987. p. 24-29.

COUTINHO, Laerte. **Manual do Minotauro**. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2021.

COUTINHO, Laerte. **Piratas do Tietê**. 9. ed. São Paulo: Circo, 1991.

CRUMB, Robert (org.). Zap Comix. San Francisco: Apex Novelties, 1968.

HERNANDEZ, Gilbert. **Luba e sua Família**, São Paulo, Veneta, 2021.

MAZZUCHELLI, David. **Asterios polyp**. São Paulo, Quadrinhos da Cia., 2011.

MAZZUCHELLI, David. **Cidade de Vidro**. São Paulo, Editora Mino, 2022.

MOREIRA, Paulo. **Bom dia, Socorro**. São Paulo, Conrad Editora, 2022.

SPIEGELMAN, Art. **MAUS**. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2005.

SHAW, Dash. **Cosplayers**: fantasiando a vida. São Paulo: Conrad, 2022.

Música:

Ogi, Rodrigo. Deixe-me. In: **Pé no Chão**. São Paulo, 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=EOby_oE2v0Y&ab_channel=RodrigoOgi. Acesso em 28 jun. 2022.



ÂNGELA TEM UMA DÍVIDA



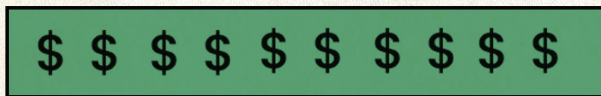
ACHO QUE
NÃO VAI DAR!



TUDO QUE TIVER



LUCAS NÓBREGA



PARA ÂNGELA, PARA MIM, PARA TODOS QUE EU AMO E
PARA AS MINHAS DÍVIDAS

ÂNGELA TEM UMA DÍVIDA

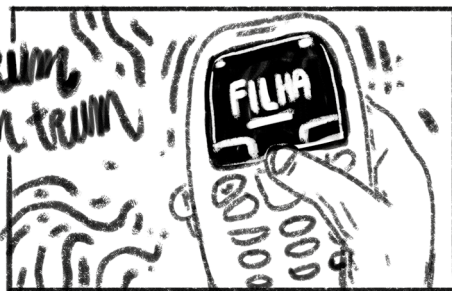


LUCAS NOBREGA

PARAHYBA, 2022



COM ESSE DINHEIRO A SENHORA
JÁ PODE ME PAGAR... COMPRAR A FEIRA,
SEUS REMÉDIOS... TÁ ESCUTANDO?



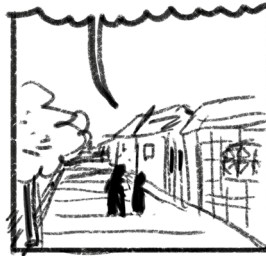
OI MÃE, CADÊ VOCÊ, EM?
POR QUE VOCÊ NÃO RESPONDE?!



QUANDO QUE VOCÊ VEM
AQUI?! QUANDO QUE
VOCÊ VAI VER SEU NETO?



DOMINGO VOU ARRUMAR
TUDO PRA VOCÊ!
VOCÊ VEM, NÉ?! *MÃE?
VAI FAZER JÁ UM ANO
QUE VOCÊ ME ENROLA!
DESSA VEZ A SENHORA
VEM, NÉ? *MÃE? *MÃE?



PODE DEIXAR QUE
ELA VAI SIM

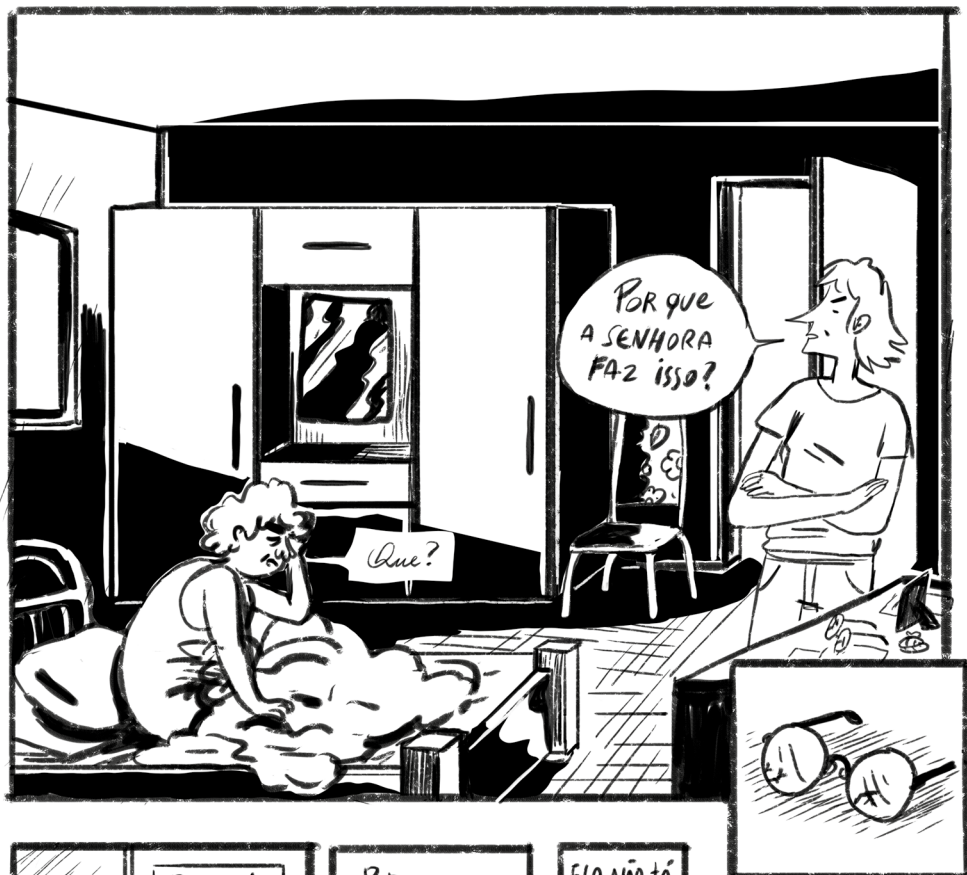


O QUE VOCÊ
FEZ, ZUZA?



DONA ÂNGELA!!!
SOCORRO! ACORDA!
MEU DEUS!!

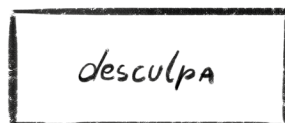
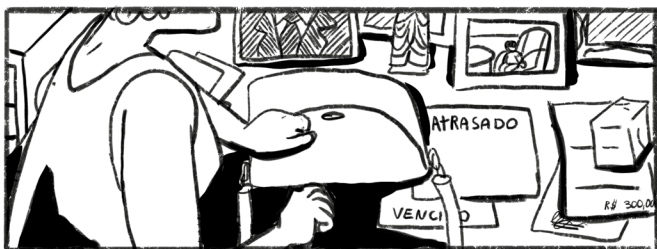


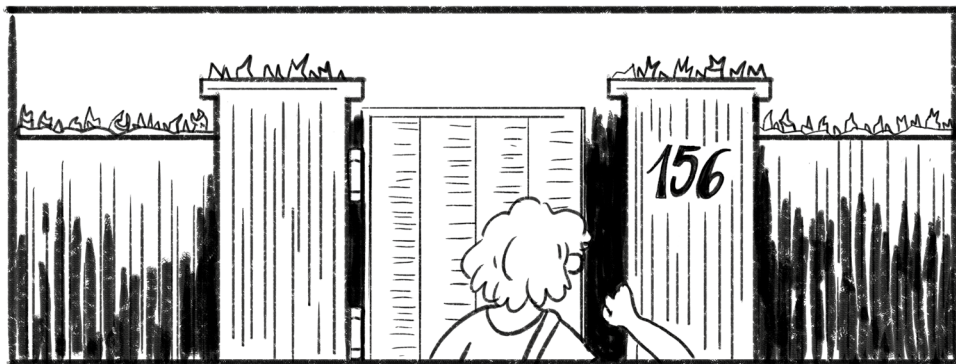


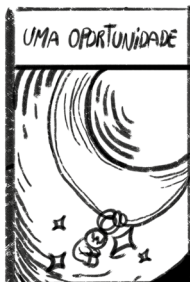
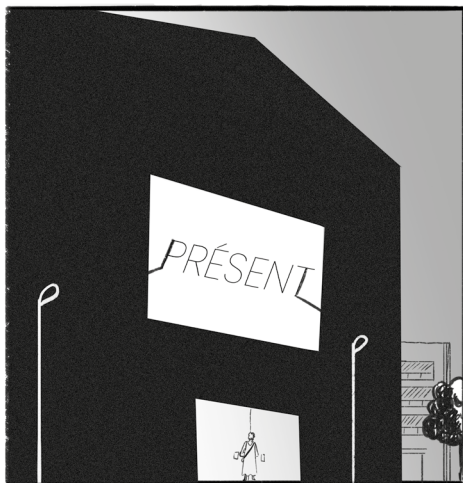
A SENHORA NÃO PODE SE ISOLAR!



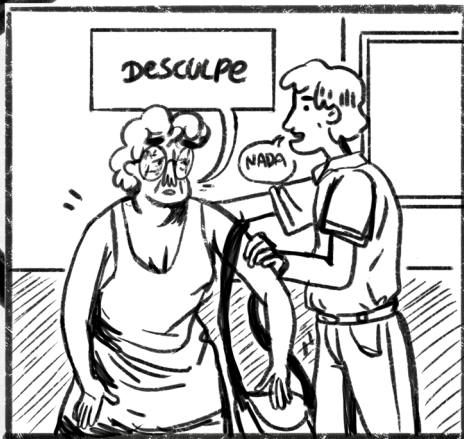












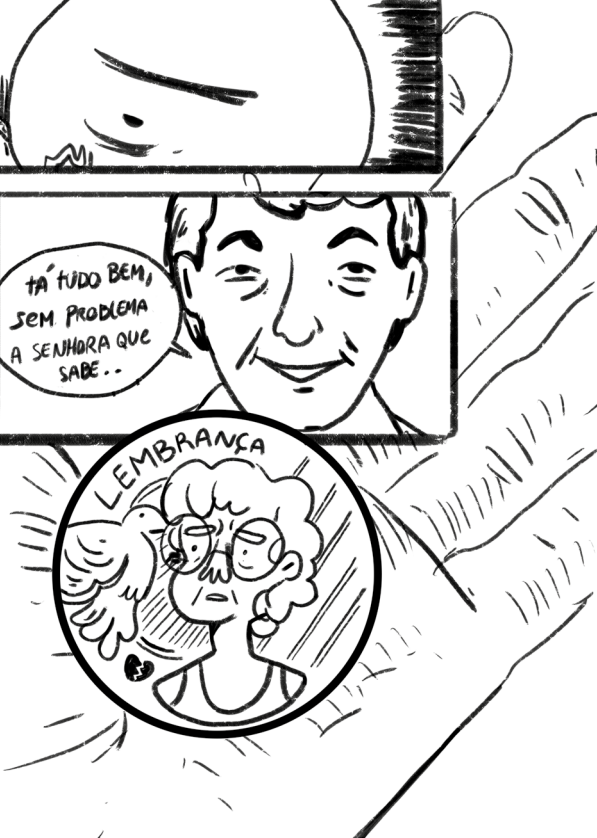
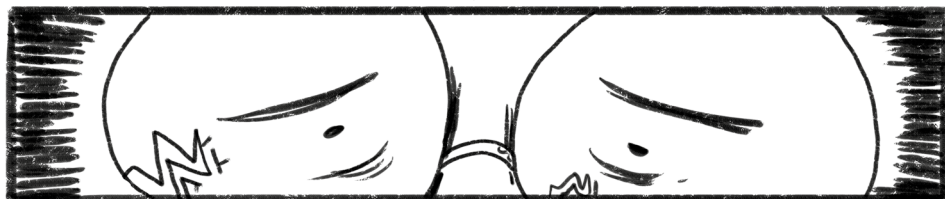
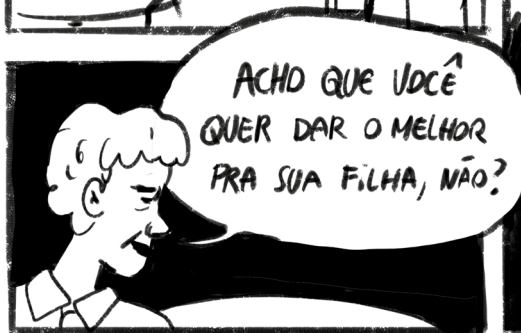
MEDESC

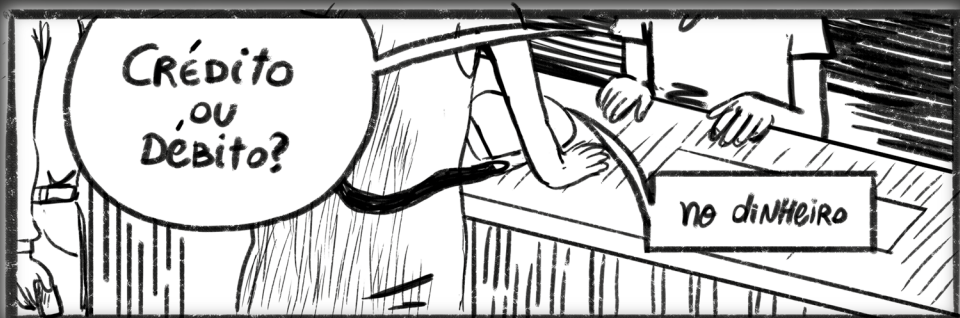
S (E UM OBJETO)

A MED
VÃO MÃE

PA

PER SER UMA
PEÇA MU
APENAS PER



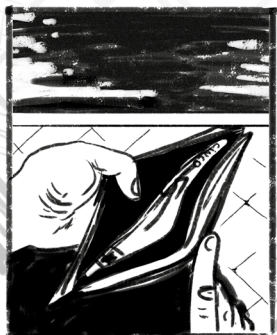




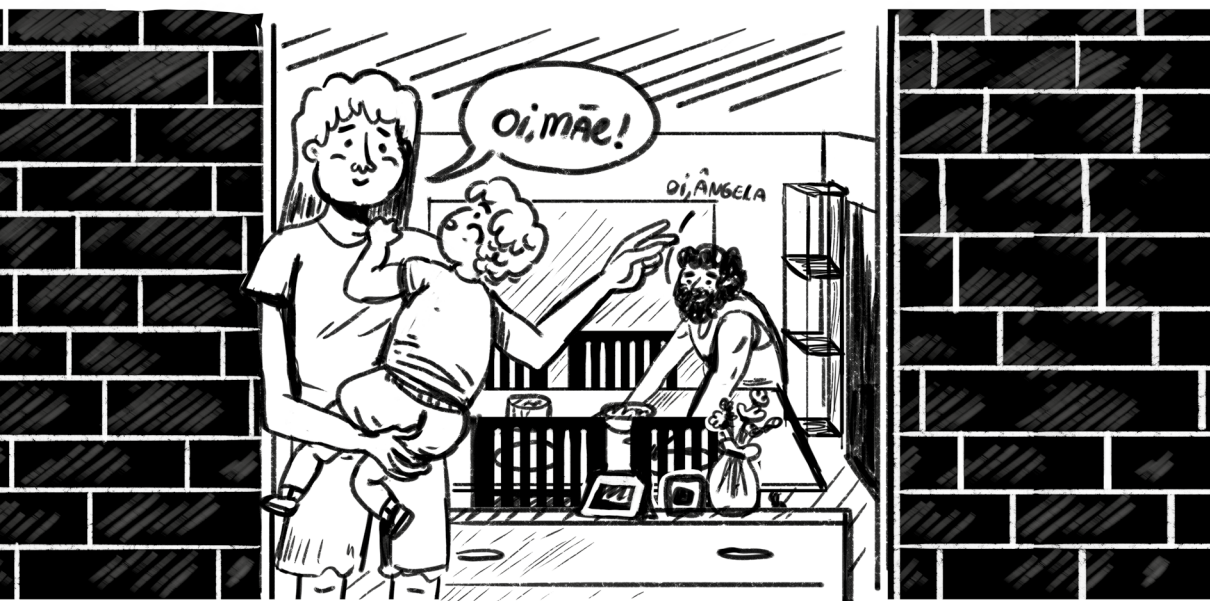
DONA ÂNGELA,
A SENHORA NÃO
VAI CONSEGUIR
COMPRAR O AMOR
DA SUA FILHA.



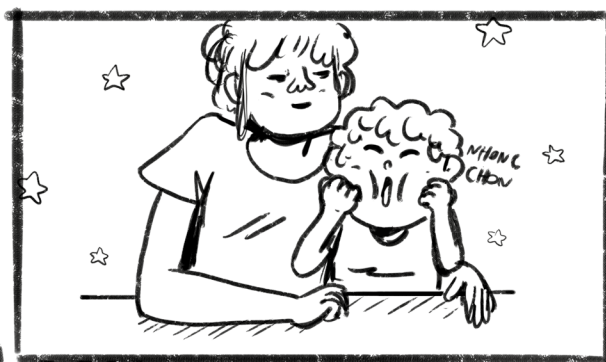
GASTOU TODO
SEU DINHEIRO
PRA NADA

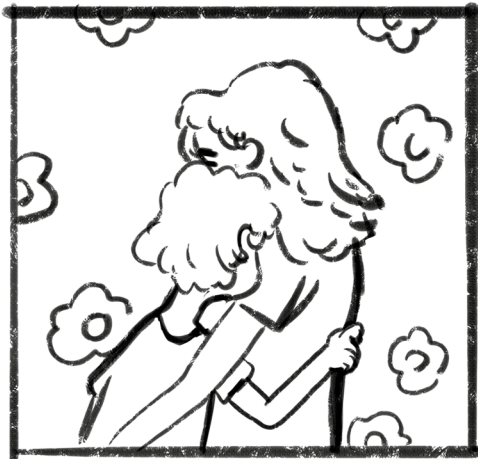
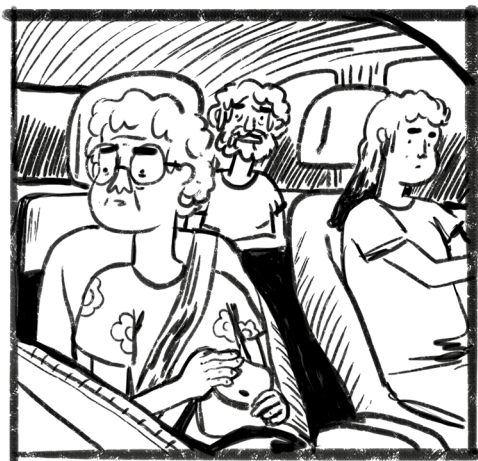


VOCÊ SÓ TÁ DEVENDO
A SI MESMA!









Esta obra é o resultado do trabalho de conclusão do curso de Comunicação em Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba.

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste livro pode ser reproduzida de qualquer forma sem permissão prévia do Autor. **Copyright© Lucas Nóbrega, 2022.**

Todo livro foi editado, diagramado, roteirizado e desenhado por Lucas Nóbrega.

lucasnobregaraujo@gmail.com - @lucasnob_araujo





ÂNGELA MARIA (1934-2022)

VAI SER SEMPRE
MINHA AVO'

