



Universidade de São Paulo



Fernanda Soares Kajita

CINEFAGIA

Sobrepondo Humor, Quadrinhos e Cinema

São Paulo

2023

Fernanda Soares Kajita

CINEFAGIA

Sobrepondo Humor, Quadrinhos e Cinema

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Design,
da UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, como requisito para
a Obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof^ª. Dr^a. Clíce de Toledo Sanjar Mazzilli

Apresentado em São Paulo - SP, 19 de Dezembro de 2023

Resumo

Este trabalho busca aprofundar a pesquisa sobre o Humor e explorar sua instrumentalização através do Design de forma a “transcontextualizar” diferentes meios artísticos. A pesquisa bibliográfica e visual desenvolvida examina a viabilidade da aplicação de conhecimentos na área de Humor e Design na forma de um livro ilustrado composto por Histórias em Quadrinhos idealizadas através da sobreposição de diferentes narrativas audiovisuais.

A partir de análise filosófica relacionada aos estudos do Humor e a compreensão da manifestação da paródia, contata-se não apenas a dependência da estrutura social para o desenvolvimento do risível como também torna-se possível compreender os elementos que o compõe. Somando-se os conhecimentos relacionados à linguagem de histórias em quadrinhos e a estruturação projetual do cinema, permitiu-se o desenvolvimento de intervenção artística capaz de estabelecer o Humor como diretriz e comprovando o potencial de mutualismo entre diferentes expressões artísticas.

O trabalho evidencia a possibilidade e a relevância do projeto de livro ilustrado, destacando seu potencial para abertura de precedente para futuras intervenções artísticas e estudos de visualidade a respeito da “transcontextualização” no âmbito acadêmico e disseminação cultural no âmbito popular.

Palavras-chave: Humor; design; quadrinhos; cinema.

Abstract

This paper seeks to deepen the research on Humor and explore its instrumentalization through Design in order to “transcontextualize” different artistic mediums. The bibliographic and visual research developed examines the feasibility of applying knowledge in the area of Humor and Design in the form of an illustrated book composed of Comics idealized through the overlapping of different audiovisual narratives.

From the philosophical analysis related to the studies of Humor and the understanding of the manifestation of parody, not only is the dependence of the social structure on the development of the laughable contacted, but it is also possible to understand the elements that compose it. Adding the knowledge related to the language of comics and the projectual structuring of cinema, the development of an artistic intervention capable of establishing Humor as a guideline was allowed and the potential of mutualism between different artistic expressions proved.

The paper highlights the possibility and relevance of the illustrated book project, emphasizing its potential to set a precedent for future artistic interventions and visuality studies on “transcontextualization” in the academic sphere and cultural dissemination in the popular sphere.

Keywords: Humor; design; comics; cinema.

SUMÁRIO

Introdução	12
Metodologia	16
Pesquisa Teórica	20
O HUMOR	21
A Filosofia do Humor	22
A Estrutura do Risível	23
A Paródia	25
A ARTE SEQUENCIAL	26
As Histórias em Quadrinhos	27
O Storyboard	35
A NARRATIVA NO CINEMA	37
O Turning Point	39
Pesquisa Visual	42
SEMÂNTICA	43
PROJETUAL	48
Processo Criativo	56
A SELEÇÃO DE FILMES	57
OS PONTOS DE VIRADA E O RECORTE TEMPORAL	60

ESBOÇOS INICIAIS E DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS	74
INTERVENÇÃO ARTÍSTICA	78
“Cantando na Chuva”	79
“Psicose”	81
“Matrix”	85
“Clube da Luta”	87
A ESTRUTURAÇÃO DOS QUADROS	90
A LINGUAGEM	93
Diálogos	93
Estratégias Visuais	97
O DESENVOLVIMENTO ESTÉTICO	100
Estratégias e Traços	100
Paleta de Cores	103
Design Editorial	110
OS CAPÍTULOS	111

A CAPA	116
O BONECO	118
Conclusão	120
Referências	128

01. Introdução

Introdução

Homero, em seus poemas *Ilíada* e *Odisséia*, menciona a reverberação sofrida pelo Monte Olimpo ao som das risadas dos deuses. Esta menção do humor, do cômico, da risada, foi o suficiente para que Platão manifestasse seu desagrado: não deveria ser aceita esta representação de homens dominados pela risada, muito menos se estes fossem deuses. Para ele – e muitos filósofos depois dele –, o risível era um tipo de mal, um vício da auto-ignorância.

A imagem do risível permaneceu atrelada à alienação (*Pão e Circo*), escárnio, depravação e malícia ao longo dos anos, e parte desta imagem ainda é perpetuada por programas televisivos noturnos carregados de piadas de cunho preconceituoso. Mesmo o Humor sendo, de acordo com Critchley (2004), uma atividade natural humana que nos convida a abordar nossas vidas de maneiras filosóficas,

a exploração do tema ainda é restrita no meio acadêmico e profissional – considerado banal demais para permear estes meios.

O presente trabalho busca expor a temática do Humor, elevá-la ao nível de debate, explorar suas manifestações, entender suas peculiaridades e testá-la como ferramenta de contestação do óbvio. Objetiva-se fundamentar, com base em pesquisas bibliográficas e visuais, a relevância do Humor para a compreensão e possível realização de manifestações artísticas. Busca-se também comprovar a capacidade mutualista da arte, que extrapola as barreiras de uma única plataforma e sua capacidade de reverberar utilizando o Humor como plataforma.

Para isso, exploram-se as estratégias da paródia e das histórias em quadrinhos em um processo de camadas artísticas sobrepostas que, por fim, resultam no livro

gerado pelo projeto. Este livro, desenvolvido através de histórias em quadrinhos, busca produzir o humor pela quebra de expectativa que surge com a sobreposição de diferentes instrumentos audiovisuais.

Por fim, teoriza-se que o livro seja capaz de demonstrar a capacidade de interpolação artística ao mesmo tempo experimenta o Humor, sua natureza de manifestação e seu exercício na visualidade.

02. Metodologia

O presente trabalho foi fundamentado e desenvolvido com base na pesquisa bibliográfica e pesquisa visual.

A pesquisa bibliográfica foi realizada a partir da seleção minuciosa de material considerado relevante através da busca por ferramentas digitais e pela análise das principais fontes de estudos publicados bem sucedidos. Parte do material foi obtida de maneira impressa, através de livros publicados, enquanto outra parte foi obtida por bancos de trabalhos digitais, tais como o Google Scholar.

Após a coleta de dados, foi realizada a análise textual das informações obtidas pela pesquisa bibliográfica, assim como a análise visual dos dados obtidos pela pesquisa visual. A análise textual foi realizada pelo processo de leitura minuciosa combinado com o desenvolvimento de anotações dos aspectos considerados mais

relevantes para o trabalho e sua posterior organização de forma a tornar o fluxo de pensamento coerente ao longo do texto.

Já a pesquisa visual foi realizada através da análise de imagens, baseada nos conceitos apresentados por Ian Noble e Russell Bestley no livro “Pesquisa Visual: Introdução às Metodologias de Pesquisa em Design Gráfico” (2013). A obtenção de imagens foi realizada através de plataformas de pesquisa de imagens, redes sociais e livros impressos.

No processo de análise da pesquisa visual, conceitos semióticos e da Gestalt como apresentados por Noble e Bestley (2013), como também a separação entre fatores denotativos e conotativos da imagem foram essenciais para a análise do conteúdo visual coletado, permitindo maior compreensão dos fatores relevantes das imagens levantadas.

Destaca-se que o conteúdo visual obtido também foi analisado com base na pesquisa bibliográfica realizada, principalmente em relação aos aprendizados alcançados pela leitura do livro “Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista” de Eisner (2010) e “O Design Como Storytelling” de Lupton (2022), considerando-se a habilidade das imagens em relação ao storytelling e a suas capacidades ilustrativas compatíveis aos objetivos buscados, como o Humor.

Por fim, o método principal utilizado para a estruturação do projeto final – o livro –, foi predominantemente o benchmarking através da análise de outros livros em quadrinhos, seja em relação à forma com a qual a linguagem visual é explorada através destes meios, os possíveis dogmas do mundo dos quadrinhos, como também a maneira que é construída a

estrutura do livro. Destacam-se os trabalhos do cartunista argentino Liniers, do brasileiro Maurício de Sousa e do americano Will Eisner.

03. Pesquisa Teórica

Para a fundamentação teórica que possibilita o desenvolvimento bem sucedido do livro ao qual se refere o presente trabalho, desenvolveu-se uma pesquisa bibliográfica construída de acordo com a metodologia apresentada. Introduz-se a temática do Humor, seus funcionamentos e suas teorias mais relevantes a serem abordadas no presente trabalho. Além disso, dissecam-se as estruturas da Arte Sequencial e do Cinema, com o objetivo de compreender as alternativas de implementação do Humor nestas duas modalidades expressivas diferentes, cujo entendimento é imprescindível para a realização do projeto final.

O HUMOR

De jornais a vídeos no Youtube, o Humor permeia a história da humanidade, e também as mais diversas plataformas. O Humor é precisamente descrito pelo filósofo Simon Critchley em seu livro “*On Humour*” (2004)

como “*nicely impossible object*” (“objeto gentilmente impossível”, tradução nossa). Ao longo dos anos, este fenômeno restrito à natureza humana vem sendo estudado e abordado pelos mais memoráveis pensadores da humanidade, entre eles Platão, Aristóteles, Sigmund Freud e Arthur Schopenhauer – e não existe um consenso em relação aos causadores e ao propósito deste “objeto gentilmente impossível”.

O Humor como matéria de manifestação humana é debatida e seccionada das mais diferentes formas, seja pela forma que se origina seja por sua ocorrência. Explorar-se-ão as vertentes compreendidas no livro do projeto final.

A Filosofia do Humor

O filósofo americano John Morreall, em seu livro *“The Philosophy of Laughter and Humor”* (1987), busca compreender o Humor por meio de três teorias distintas: a teoria da superioridade, a teoria do alívio e a teoria da incongruência. Resumidamente, a primeira teoria (abordada por Platão, Aristóteles e até Hobbes) indica que o Humor é oriundo do sentimento de superioridade em relações interpessoais. A teoria do alívio é em parte oriunda dos pensamentos de Sigmund Freud em relação ao funcionamento do superego e do ego e às maneiras com que o subconsciente explora o humor. Por fim, a terceira teoria, que será abordada e fundamentará o presente trabalho: a teoria da incongruência.

De acordo com Morreall, Zalta e Nodelman, a teoria da incongruência originou-se no século XVIII e foi explorada por Immanuel Kant,

James Beattie, Søren Kierkegaard e Arthur Schopenhauer (entre outros autores). A teoria se baseia na ideia de que o Humor surge em momentos de incongruência, onde o esperado não ocorre. James Beattie, primeiro autor a utilizar o termo *incongruous* (incongruente) para destinar-se a tal assunto, resume a teoria da seguinte maneira:

duas ou mais partes ou circunstâncias inconsistentes, incabíveis ou incongruentes, consideradas unidas a um objeto ou montagem complexa, adquirindo uma forma de relação mútua da maneira peculiar que é percebido pela mente (Beattie, 1779, tradução nossa)

Enquanto a teoria de Kant compreende estas circunstâncias inconsistentes mencionadas por Beattie (1779) como expectativas em contraposição à experiência, Arthur Schopenhauer interpreta como a contraposição da percepção das coisas em relação ao conhecimento abstrato destas mesmas coisas

e Kierkegaard, como disparidade do esperado e experienciado (Morreall; Zalta; Nodelman).

Apesar das diferentes nomenclaturas e compreensões adotadas ao longo dos anos por diferentes filósofos, a essência da Teoria da Incongruência é estabelecida, por fim, como “algo ou evento – percebido ou pensado – que viola nossos padrões mentais e expectativas comuns” (MORREALL, 2023, tradução nossa) – e será esta a abordagem que utilizaremos no processo de desenvolvimento do projeto, com o objetivo de opor o evento (o livro) às expectativas comuns, ao contrapor momentos marcantes dos filmes analisados a momentos marcantes de outros conteúdos audiovisuais.

A Estrutura do Risível

A Teoria da Incongruência é necessária para compreender a forma com a qual a comicidade surge em determinado contexto social, mas é

preciso estabelecer os fatores que propiciam este surgimento.

A existência de um contrato social, composto de acordos explícitos ou não, que determina socialmente o que é considerado risível, em relação a rotinas linguísticas e visuais, é necessária para que uma piada seja reconhecida como tal (Critchley, 2004). Este contrato está no cerne do risível e permite que ele exista – de acordo com Henri Bergson em seu livro *O Riso* (1983): “Não desfrutaríamos o cômico se nos sentíssemos isolados. O riso parece precisar de eco”. Bergson (1983) continua com “Para compreender o riso, impõe-se colocá-lo no seu ambiente natural, que é a sociedade; impõe-se sobretudo determinar-lhe a função útil, que é uma função social”, estabelecendo que, além de demandar uma estrutura social para existir, o humor também demanda uma função.

Esta função do humor pode se manifestar através da manutenção ou ruptura do senso comum pré-estabelecido em uma sociedade, fenômeno descrito por Critchley (2002) como *sensus communis* (senso comum) – por possuir alcance social e demandar conhecimento compartilhado – e *dissensus communis* – forma distinta do dominante *sensus communis*. Neste sentido, o autor pondera que esta base de conhecimento que transpõe uma comunidade – transmitida por linguagem, tradições e práticas – e que é demandada para a construção e compreensão de uma piada, possui a capacidade de, tanto fornecer aos indivíduos percepção de identidade (*sensus communis*), como expor e contestar práticas consideradas comuns (*dissensus communis*). Sendo assim, o humor possui a capacidade de reforçar o senso comum ao mesmo tempo em que é capaz de sugerir transformações e aperfeiçoamentos a práticas comuns (Critchley, 2004). Tal efeito pode ser facilmente visualizado através de

piadas de cunho preconceituoso que expõem o *sensus communis* da comunidade em que está inserida e a capacidade de se utilizar do humor como crítica a esta forma de pensamento.

Tal fenômeno é descrito no artigo “*The Social Control of Cognition: Some Factors in Joke Perception*” de 1968, da antropóloga inglesa Mary Douglas, como: “A piada apenas oferece a oportunidade de perceber que um padrão aceito não é necessário. Sua excitação reside na sugestão de que qualquer ordem particular de experiência pode ser arbitrária e subjetiva. É frívolo porque não produz nenhuma alternativa real, apenas uma estimulante sensação de liberdade da forma em geral” (tradução nossa). Já Critchley (2004) baseia sua teoria na capacidade do humor de alterar a realidade através do processo denominado por ele como “surrealização do real”. Em sua teoria, a capacidade crítica do humor é de percepção de incongruências amplamente

aceitas na sociedade na forma de “padrões” e exposição destas em forma de arbitrariedades dos ritos sociais mas, diferentemente de Mary Douglas, ele propõe que, ao rir do poder e contestar padrões opressivos, o risível possui a capacidade de contribuir para movimentos sociais e afetar o status quo.

Sendo assim, é possível compreender o risível não apenas como componente da sociedade, mas como ferramenta para expressão e crítica, participando ativamente da estruturação cultural e social.

A Paródia

Tendo-se em mente Teoria da Incongruência, e a estrutura social que permite a eclosão do Humor, torna-se possível explorar a principal abordagem de Humor compreendida pelo projeto final: a paródia. O termo “paródia” deriva da palavra grega antiga *parodia* e

passou a incluir uma variedade de significados conectados com termos correlativos como “pastiche”, “citação”, “sátira” e “alusão” (Weiser, 2014). Sendo assim, é possível compreender o risível não apenas como componente da sociedade, mas como ferramenta para expressão e crítica, participando ativamente da estruturação cultural e social.

A paródia é, pois, repetição, mas repetição que inclui diferença; é imitação com distância crítica, cuja ironia pode beneficiar e prejudicar ao mesmo tempo. Versões irônicas de “transcontextualização” e inversão são os seus principais operadores formais, e o âmbito de ethos pragmático vai do ridículo desdenhoso à homenagem reverencial (Hutcheon, 1988, p. 89)

É neste contexto que Hutcheon (1988), estabelece que a paródia estruturalmente se baseia na auto-reflexão e se concretiza através da inversão irônica. Destaca-se que,

para a paródia ocorrer, é imprescindível a intertextualidade, isso porque, como já mencionado, a paródia é dependente da imitação e da repetição, processo fagocitário de outras obras. Esta intertextualidade se manifesta de maneira totalmente explícita no projeto de livro final, ao escancarar a apresentação de notáveis personagens do cinema – atrelados ao *sensus communis* da sociedade em que se inserem – em contextos absurdos e distantes de suas realidades cinematográficas – característico da quebra de expectativa anteriormente apresentada pela Teoria da Incongruência.

A ARTE SEQUENCIAL

A arte sequencial [...] desenvolveu-se até resultar nas tiras e revistas de quadrinhos, amplamente lidas, que conquistaram seu espaço na cultura popular deste século. É interessante notar que apenas recentemente a arte sequencial emergiu como disciplina discernível ao lado da criação cinematográfica, da qual na verdade é precursora (Eisner, 2010).

Antes da possibilidade de acelerar quadros a velocidades acima de 12 quadros por segundo, as formas de expressão humana eram resumidas a desenhos estáticos que, mesmo parados, eram capazes de expressar dinamismo. A prática de inserção narrativa a ilustrações sequenciais está intrínseca ao ato de desenhar, desde incitantes caças em desenhos rupestres, hieróglifos egípcios, até lutas em HQs de heróis (Hart, 2013). No presente trabalho analisaremos com maior profundidade duas modalidades de Arte Sequencial: as Histórias

em Quadrinhos e os Storyboards, que podem ser compreendidas através do conceito de diferenciação que McCloud (2004) explora em relação aos quadrinhos e à animação – o atrelamento dos quadrinhos ao espaço e dos storyboards ao tempo.

As Histórias em Quadrinhos

No livro “Desvendando os quadrinhos”, McCloud (2004) define histórias em quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada”. Em sintonia, Eisner (2010) interpreta as histórias em quadrinhos como sobreposição de palavra e imagem, que dependem da habilidade interpretativa visual e verbal do leitor. Resume-se que os quadrinhos empregam imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis – o que propicia a criação de uma linguagem própria dos quadrinhos (Eisner, 2010).

É necessário ressaltar que, para que uma história em quadrinhos seja bem sucedida em sua natureza expressiva, é necessário o desenvolvimento de uma linguagem visual compatível ao meio. Segundo Eisner (2010): “A eliminação de alguns detalhes da imagem faz com que seja mais facilmente assimilada e acrescenta-lhe humor”, o que reforça a importância da linguagem visual adotada para o projeto de uma história em quadrinhos.

A seguir, serão explorados componentes fundamentais para a compreensão e execução deste conjunto de “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada”, a linguagem aplicada aos quadrinhos a favor do Humor e a forma como serão instrumentalizados em prol do projeto final.

• A METALINGUAGEM

Guimarães (2002) define a metalinguagem aplicada ao mundo das Histórias em Quadrinhos como recurso de “expor os códigos e regras da linguagem utilizada na realização de sua obra, através da alteração de suas convenções”. Essas convenções se manifestam de maneira gráfica, de forma a se misturarem a imagens pictóricas – que o espectador tem consciência que são apenas códigos usados pela linguagem para permitir uma comunicação mais eficiente, sem existência física (Guimarães, 2002).

É neste cenário de comunicação que, como mencionado por Dos Santos (2013) e referenciando Eco (2000), é possível compreender que a metalinguagem é instaurada na narrativa de quadrinhos no momento em que seus elementos semânticos – conjunto de códigos relacionados à “linguagem” dos quadrinhos (como onomatopeias, balões,

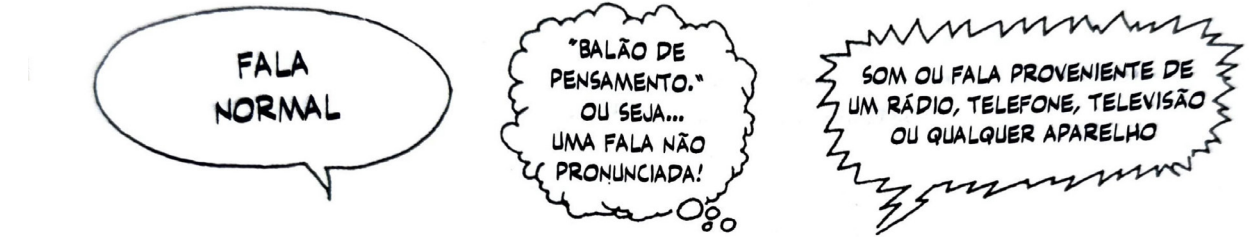
quadros, metáforas visuais) – são subvertidos ou postos em evidência na narrativa.

A metalinguagem se manifesta através dos códigos que permitem ao leitor compreender os elementos semânticos que designam determinadas funções como apresentado por Eisner (2010, p. 25) na Figura 1.

Este mesmo processo interpretativo de imagens em conjunto com o processo de interpretação de palavras leva Will Eisner (2010) a descrever a leitura de histórias em quadrinhos como “um ato de percepção estética e de esforço intelectual”.

A linguagem utilizada nas histórias em quadrinhos – o que envolve a forma com que as imagens se manifestam a favor do desenvolvimento da história – é compreendida por meio de uma “experiência visual comum ao criador e ao público” (Eisner, 2010), sendo esta

Figura 1 – Exemplos de balões em histórias em quadrinhos



Fonte: Eisner (2010, p. 25).

informação “obtida através dos diversos níveis da experiência direta do ato de ver” (Dondis, 1996). O mesmo conceito de *sensus communis* utilizado por Critchley (2004) pode ser aplicado ao armazenamento de conhecimentos comuns, neste caso, o armazenamento de referências visuais que permitem ao leitor compreender um desenho e suas características, mesmo que em forma de abstração. É esta universalidade que permite representar nos quadrinhos expressões corporais e faciais, gírias e onomatopeias amplamente disseminados pelo conhecimento

comum e facilmente identificáveis (Figura 2 e Figura 3).

Figura 2 – Uso de onomatopeias facilmente identificáveis



Fonte: Adaptado de Jongh (2022).

Figura 3 – Gestos reconhecíveis ilustrados por Will Eisner



No caso do presente projeto de livro, busca-se explorar a metalinguagem como ignição do Humor nos quadrinhos criados. Para Inge (1994) de acordo com Dos Santos (2013), esta forma de manifestação do Humor através dos quadrinhos pelo uso da metalinguagem pode ser compreendida como metaquadrinhos, sendo segmentada em algumas modalidades.

• O HUMOR NOS QUADRINHOS

Partindo-se do conceito de metaquadrinhos, visa-se utilizar, como estratégia humorística no presente trabalho, o *crossover*, isto é, a aparição de um personagem nos quadrinhos de outro personagem (Dos Santos, 2013) – que será representada no presente trabalho através da junção de filmes de diferentes universos cinematográficos na mesma História em Quadrinhos.

Ressalta-se que o *crossover*, neste contexto, permite que a paródia seja executada devido a sua repetição de personagens já conhecidas pelo público e sua distorção – no caso, a aplicação destes personagens em contextos distintos aos conhecidos previamente, como abordado na Figura 4. No exemplo apresentado por Liniers (2023, p. 123), é possível perceber que o efeito humorístico é o *crossover* e é obtido através da inserção do personagem Thor – rei nórdico

Figura 4 – Exemplo de *crossover*

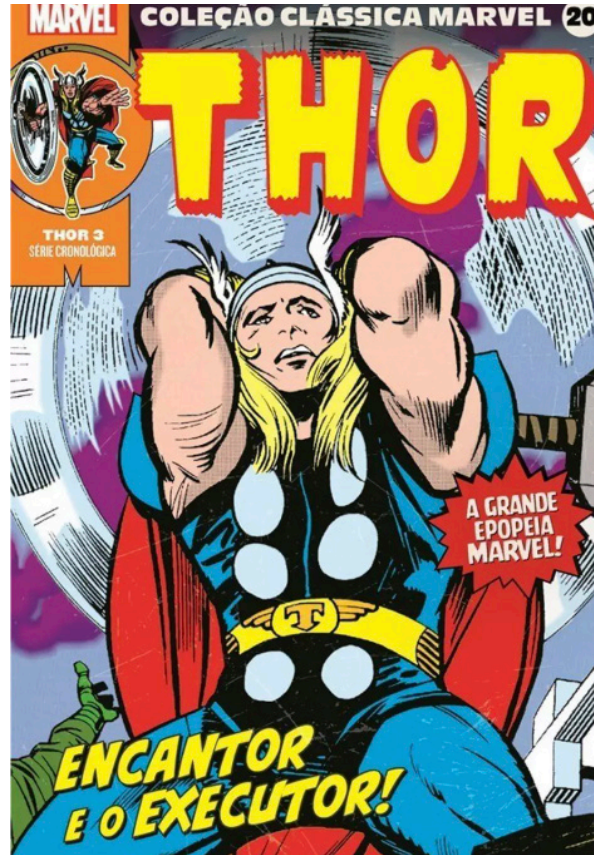


recorrente na cultura popular de quadrinhos (presente no universo ficcional desenvolvido pela Marvel) – em uma nova realidade fictícia, criada pelo autor.

Ao mesmo tempo, a obra de Liniers (Figura 4), pode ser interpretada através de outra abordagem do humor nos quadrinhos. Esta outra modalidade é mencionada por Inge (1994) como a paródia – realizada através da

inserção de estilo gráfico, citação verbal ou visual característicos de outros artistas. A paródia ocorre neste caso pela inserção de um visual característico de outros artistas, principalmente pela forma com a qual o rei do trovão nórdico é representado – extremamente similar ao Thor das edições “*Journey Into Mystery*” de 1952 publicadas pela Marvel Comics e republicadas recentemente pela Editora Panini no Brasil (Figura 5).

Figura 5 – Republicação de “Journey Into Mystery” pela Editora Panini

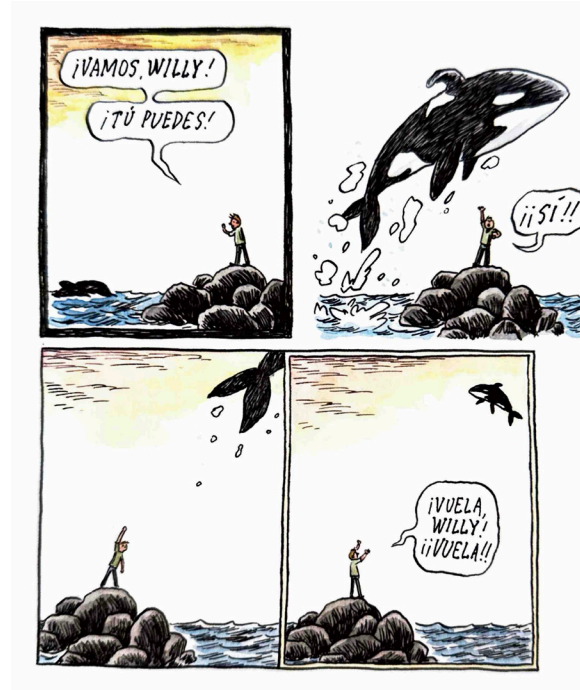


Fonte: Adaptado de Panini.

Como já mencionado, o projeto final também abordará a quebra de expectativa do leitor ao, de acordo com Morreall (1987), violar os padrões mentais e expectativas comuns. Dos Santos (2013) define este processo de quebra de expectativa nas histórias em quadrinhos como ocorrência direta do que ele estabelece como “elemento disjuntor”. De acordo com o autor, é o elemento disjuntor o responsável por fazer com que a narrativa mude para uma direção nova e surpreendente, que gera efeito cômico. Segundo Dos Santos (2013):

Cabe ao elemento disjuntor surpreender o leitor, invertendo suas expectativas, por meio de elementos verbais (algo dito pelo personagem) ou a partir de uma ação empreendida pelo personagem, ou por uma combinação de ambos. O elemento disjuntor introduz uma informação, uma novidade, na narrativa, e é essa novidade, inesperada ou absurda, que gera o humor.

Figura 6 – Tira com quebra de expectativa e geração de humor



Fonte: Adaptado de Liniers (2023, p. 140).

De acordo com as definições fornecidas por Dos Santos (2013), seria possível interpretar a Figura 6 da seguinte forma: os três primeiros

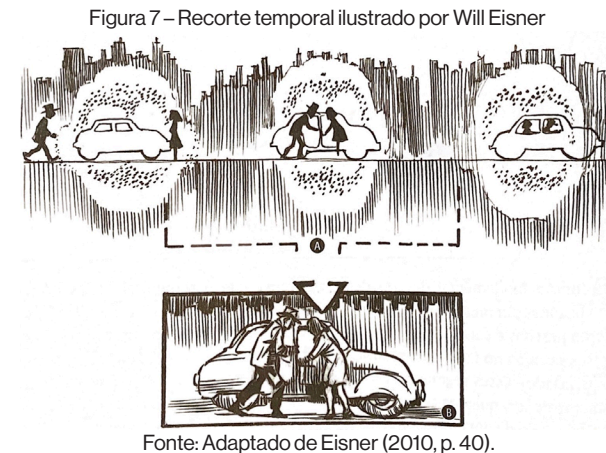
atos agem aqui na função de normalização, onde são apresentados os atores da ação e a situação inicial. O quarto quadro executa o elemento disjuntor através da fala da personagem, que incentiva o voo da orca, assim como também pela sequência de imagens, ao mostrar o animal voando para longe. Esta manifestação de elementos disjuntores se apresentará no trabalho final, como já dito anteriormente, através da “novidade absurda” de inserção de filmes diversos em um mesmo ambiente. Destaca-se que a Figura 6 também depende da paródia para efeito humorístico ao referenciar a famosa cena do filme “Free Willy” de 1993 dirigido por Simon Wincer.

•O TEMPO

Outro fator determinante que define o desenvolvimento de Histórias em Quadrinhos é a imputação da passagem do tempo – necessária para o desenvolvimento da narrativa (EISNER, 2010). O tempo é componente ativo de histórias visuais e pode se expressar por diferentes estratégias visuais.

A partir de imagens e da passagem do tempo, a narrativa passa a ser construída através de disposição de elementos e recortes temporais (como ilustrado na Figura 7) (Eisner, 2010). É o artista o responsável por, arbitrariamente, determinar esta composição e, assim, manipular o que é visto pelo leitor. Isto é possível porque as ações não visíveis serão compreendidas pelas lacunas formadas na sequência – fenômeno explicado por Dondis (1996) como lei do agrupamento: “o olho completa as conexões que faltam, mas relaciona automaticamente, e com maior força, as unidades semelhantes”.

Por fim, a conjuntura fornecida pelas estratégias visuais utilizadas juntamente com o desenvolvimento da narrativa permite o desenvolvimento da Arte Sequencial definida como História em Quadrinhos que, em junção de elementos planejados, permite o surgimento do Humor. A construção da narrativa, assim como a escolha de *frames* a serem utilizados, será desenvolvida por meio dos conceitos aplicados na construção de Storyboards.



O Storyboard

“O propósito do storyboard é explicar a ação com uma série concisa de imagens”. É assim que Lupton (2022) descreve esta ferramenta de visualização tão utilizada no desenvolvimento de filmes e do design.

O storyboard começou a ser utilizado, inicialmente, na indústria cinematográfica, tendo como precursor, como creditado por Walt Disney, o animador dos estúdios Disney Webb Smith (Price; Pallant, 2015). A ideia do uso de storyboards é de desenvolver quadros que apresentem pontos de vista para cada cena, em uma organização indicativa de continuidade, com início, meio e fim da narrativa (Lupton, 2022). Nesta organização, a ferramenta deve levar em consideração aspectos do design visual, como *mise-en-scène*, ângulos de câmera, entre outros (Price; Pallant, 2015). É possível observar a execução destes princípios na Figura 8, um

storyboard real utilizado por Alfred Hitchcock na execução de seu filme “Os Pássaros”.

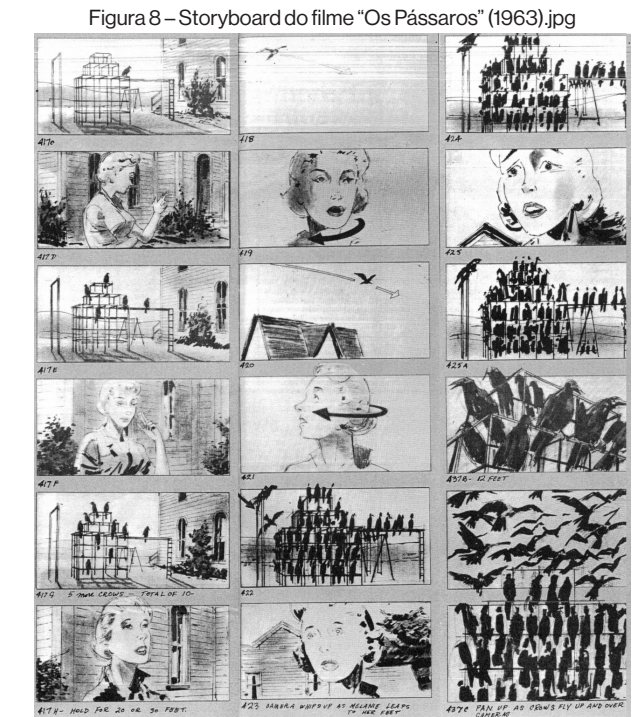
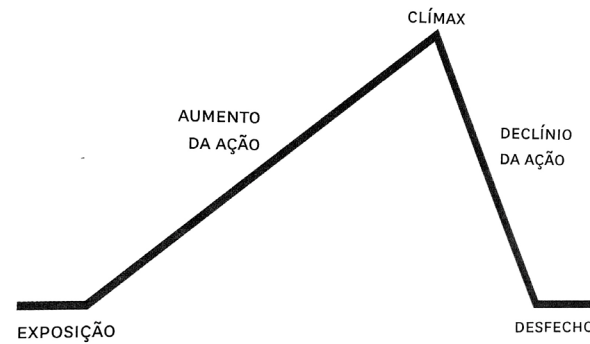


Figura 9 – Ilustração de construção de arco narrativo



Fonte: Adaptado de Lupton (2022, p. 22).

Para o desenvolvimento da História em Quadrinhos referente ao presente trabalho será utilizada a ideia do storyboard voltada para o cinema, remetendo os quadros desenvolvidos aos *frames* considerados essenciais para a compreensão da narrativa e baseando-se na composição visual destes *frames*. Lupton (2022) menciona que, “Para construir um storyboard, os designers

planejam o arco de uma narrativa e decidem como resumir a história em um número limitado de quadros”. Sendo assim, no recorte temporal pré-estabelecido, serão escolhidos arbitrariamente os *frames* participantes dos quadrinhos, com base nos conhecimentos prévios de recorte temporal mencionados por Eisner (2010) e pelo processo de construção de arco narrativo apresentado por Lupton (2022, p. 22) na Figura 9.

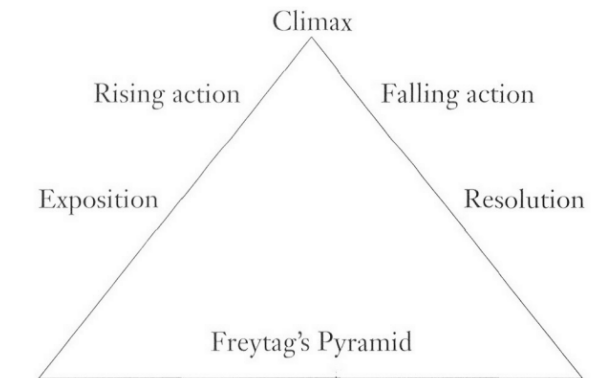
A NARRATIVA NO CINEMA

A partir da compreensão da estrutura da Arte Sequencial e de seus componentes, é necessário, para a execução do projeto final, compreender como se manifesta o enredo de um filme, para que sejam estabelecidos os cortes temporais mais adequados para serem “quadrinizados”.

O desenvolvimento de um roteiro para uma narrativa cinematográfica é dependente de *turning points* (ou “pontos de virada” em português) – algo como um momento decisivo para a história – e eles são os responsáveis pela estrutura do enredo, progressão e unidade temática (Papalampidi; Keller; Lapata, 2019). São estes pontos de virada, tão essenciais para a narrativa, que se busca explorar no projeto final.

Para compreender os *turning points*, é antes necessário compreender a estrutura desenvolvida por Gustav Freytag em 1863: a pirâmide de Freytag. Jago (2004) defende que a pirâmide, desenvolvida inicialmente com foco em peças de três atos, pode ser dividida em cinco atos, como ilustrado na Figura 10 e bem similar ao gráfico de construção de arco narrativo proposto por Lupton (2022).

Figura 10 – Pirâmide de Freytag



Fonte: Adaptado de Jago (2004).

O primeiro ato é a exposição. É neste momento em que são introduzidos personagens e circunstâncias, informações básicas são apresentadas ao público e a atmosfera da trama é criada (Jago, 2004). O ato da exposição é seguido pelo ato de ação crescente. Jago (2004) descreve que é neste ato que se iniciam as complicações, onde os eventos principais começam a ocorrer; é durante este ato que crescem o interesse do público e o problema proposto pela narrativa. Com o ápice do problema chega o terceiro ato, de clímax, considerado um *turning point* da narrativa, pois é o momento em que a personagem principal age de forma a mudar os rumos do enredo. Após este ponto a narrativa se acalma e se dirige para sua conclusão (Jago, 2004).

Compreendendo-se esta estrutura inicial de narrativa, é possível o aprofundamento em um esquema mais recente, desenvolvido por

Hauge (2017), que estende a divisão de uma narrativa pra seis passos. O primeiro seria *The Setup*, basicamente introduzindo informações e criando empatia pela personagem principal, similar ao ato da exposição de Freytag. O segundo passo introduzido por Hauge (2017) é *The Crisis*. Neste passo é introduzido o evento responsável por causar mudanças na vida da personagem principal, quando o herói decide que deve agir para mudar algo. No seguinte passo, *Pursuit*, a personagem principal é levada a tomar atitudes para atingir seus objetivos. Logo o enredo segue para o passo *Conflict*, em que o herói se depara com obstáculos de sua jornada, tanto internos quanto externos. É só então que alcança-se o *Climax*, o ápice, o momento em que o protagonista conquista o desejado. Por fim, com o *Aftermath*, é possível para a audiência visualizar a realidade após o clímax.

O Turning Point

É neste esquema proposto por Hauge (2017) que a seleção de cenas de filmes será realizada, tomando-se como base os *turning points* – elementos narrativos posicionados entre os seis passos propostos por Hauge. De acordo com Papalampidi, Keller e Lapata (2019), os *turning points* – responsáveis pelo ritmo da narrativa e seu rumo – podem ser separados, com base no esquema de Hauge (2017), em cinco categorias, dependendo de onde se localizam na narrativa, como é possível ver na Tabela 1 com tradução nossa a partir do trabalho de Papalampidi, Keller e Lapata (2019), Figura 11.

Estes momentos decisivos da narrativa são também os de maior destaque, que moldam a história. Exatamente por sua importância, são estes mesmos momentos que serão escolhidos para serem explorados na história em quadrinhos a ser desenvolvida. Isso porque, ao alterar um

turning point de uma narrativa conhecida, o estranhamento tende a ser imediato, visto que uma parte estrutural tão grande foi substituída por outra narrativa, propositalmente absurda ao universo da anterior – gerando assim o Humor.

Futuras explicações relacionadas a escolha de filmes e seus *turning points* serão fornecidas ao longo do presente trabalho.

Figura 11 – Tabela original de pontos de virada

Turning Point	Description
1. Opportunity	Introductory event that occurs after the presentation of the setting and the background of the main characters.
2. Change of Plans	Event where the main goal of the story is defined. From this point on, the action begins to increase.
3. Point of No Return	Event that pushes the main character(s) to fully commit to their goal.
4. Major Setback	Event where everything falls apart (temporarily or permanently).
5. Climax	Final event of the main story, moment of resolution and the “biggest spoiler”.

Fonte: Papalampidi, Keller e Lapata (2019).

Tabela 1 – Tipos de *turning points* e suas definições

Turning Point (ponto de virada)	Descrição
Oportunidade	Evento introdutório que ocorre após a apresentação da situação atual e do passado dos personagens principais.
Mudança de Planos	Evento em que o principal objetivo da trama é definido. A partir deste momento a ação começa aos poucos a aumentar.
Ponto Sem Volta	Evento que incita a personagem principal a se dedicar completamente a seu objetivo.
Grande Retrocesso	Evento em que tudo se desmorona (temporário ou permanentemente).
Clímax	Evento final da narrativa principal, momento de resolução, momento do "grande spoiler".

Fonte: Traduzido de Papalampidi, Keller e Lapata (2019).

04. Pesquisa Visual

A Pesquisa Visual, desenvolvida com o propósito de auxiliar na compreensão de abordagens visuais que serão adotadas no projeto, é baseada nos conceitos apresentados por Noble e Bestley (2013) e foi dividida, para melhor compreensão, em duas partes: Pesquisa Visual Semântica e Pesquisa Visual Projetual. Apresentam-se também as referências visuais, que guiarão a estrutura imagética do livro, levando-se em consideração composição visual, escolha cromática, decisões visuais narrativas, entre outros.

SEMÂNTICA

A Pesquisa Visual Semântica foi desenvolvida visando estabelecer referências visuais capazes de expressar o teor conceitual desejado para o presente trabalho. As características a serem observadas nos seguintes exemplos foram analisadas a partir do ponto de vista

Pesquisa Visual

cultural em que o trabalho está inserido, do seu valor conotativo – processo descrito por Noble e Bestley (2013) como “uma gama de significados secundários, sejam eles intencionais ou não, dentro de uma forma de comunicação [...] a gama de significados

Figura 12 – Obra de Jeremy Nguyen publicada pela The New Yorker



"Even they feel like they've been inside too long."

Fonte: Adaptado de Nguyen (2022).

e interpretações de um objeto ou coisa, suas qualidades e impressões aos olhos do leitor”.

A primeira referência responsável por guiar o teor humorístico do presente trabalho é a revista “The New Yorker”, mais especificamente a linguagem adotada pela revista em suas

ilustrações, que se tornaram parte fundamental de sua identidade visual. Destaca-se, neste caso, o uso majoritário da imagem para ditar com eficiência o teor humorístico, o uso diminuto de palavras, mas, principalmente, a construção humorística em si, apresentada de forma sucinta e sutil – dependente da

Figura 14 – Obra de Tom Chitty publicada pela The New Yorker



Fonte: Adaptado de Chitty (2022).

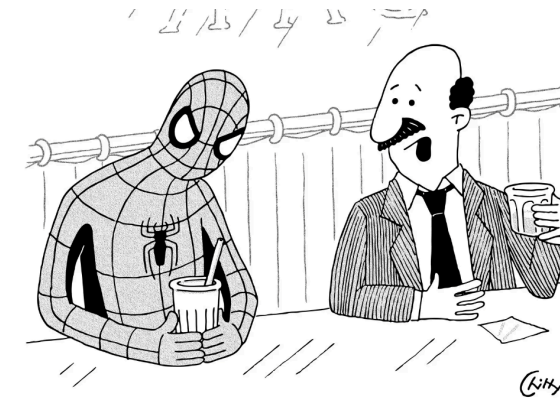
Figura 13 – Obra de Jeremy Nguyen publicada pela The New Yorker



“On Twitter, nobody verifies you’re a dog.”

Fonte: Adaptado de Nguyen (2022).

Figura 15 – Obra de Tom Chitty publicada pela The New Yorker



“Listen, kid—in the real world, great power comes with no responsibility whatsoever.”

Fonte: Adaptado de Chitty (2022).

interpretação consciente do leitor em conjunto do conhecimento temático prévio.

Dentre os diversos artistas que se comunicam pela plataforma, destacam-se – para o presente trabalho – as obras de Jeremy Nguyen (Figura 12 e Figura 13) e Tom Chitty (Figura 14 e Figura 15).

A segunda referência semântica utilizada para nortear os rumos do presente trabalho é o trabalho do artista e ilustrador brasileiro conhecido na internet como Butcher Billy (Billy Mariano da Luz).

Figura 16 – Obra de Butcher Billy inspirada em um filme da Marvel



Fonte: Adaptado de Billy (2023).

O trabalho do artista é desenvolvido com base em projetos audiovisuais de alta visibilidade (*mainstream*), com o desenvolvimento de peças gráficas que, de maneira bem sucedida, ilustram a dinâmica da obra escolhida de forma que, apesar de adaptadas para a linguagem visual utilizada por Billy, ainda sejam facilmente identificadas. Isso se deve, principalmente às habilidades perceptivas do artista, bem sucedido no processo de abstração da obra, descrito como “um processo de destilação, ou seja, de redução dos fatores visuais múltiplos aos traços mais essenciais e característicos daquilo que está sendo representado” por Dondis (1996).

Por isso, a obra de Butcher Billy é referência ao projeto em relação às técnicas e ao processo de abstração.

Figura 17 – Obra de Butcher Billy inspirada na série “Black Mirror” da Netflix



Fonte: Adaptado de Billy (2023).

A terceira e última referência semântica utilizada para o desenvolvimento do projeto é a coletânea de ilustrações desenvolvidas pelo artista Scott Campbell (conhecido por Scott C.).

Figura 18 – Representação do filme “Labirinto do Fauno” de Guillermo Del Toro por Scott C.



Fonte: Adaptado de Campbell (2023).

Sua obra “*Great Showdowns*” – inicialmente desenvolvida para plataformas online e posteriormente publicada em três diferentes livros – é baseada em, de acordo com o próprio autor, “criação de crônicas baseadas nos melhores confrontos da história do cinema” (Campbell, 2023). A obra de Scott C. é uma referência ideal de manifestação visual que se busca com o projeto.

Em sua manifestação visual, a forma compõe-se dos elementos, do caráter e da disposição dos mesmos, e da energia que provocam no observador. A escolha de quais elementos básicos serão utilizados num determinado design, e de que modo isso será feito, tem a ver tanto com a forma quanto com a direção da energia liberada pela forma que resulta no conteúdo (Dondis, 1996).

Desta forma, acredita-se que a obra “*Great Showdowns*” apresenta fatores compositivos em sua manifestação visual que sejam desejáveis para o desenvolvimento do

projeto, em uma conjuntura de comunicação humorística, composição visual e uso bem sucedido de abstrações de fácil assimilação.

Figura 19 – Representação do filme “A Fantástica Fábrica de Chocolate” de Mel Stuart por Scott C.



Fonte: Adaptado de Campbell (2023).

A partir destes guias compositivos mencionados, selecionam-se as escolhas de referências projetuais.

PROJETUAL

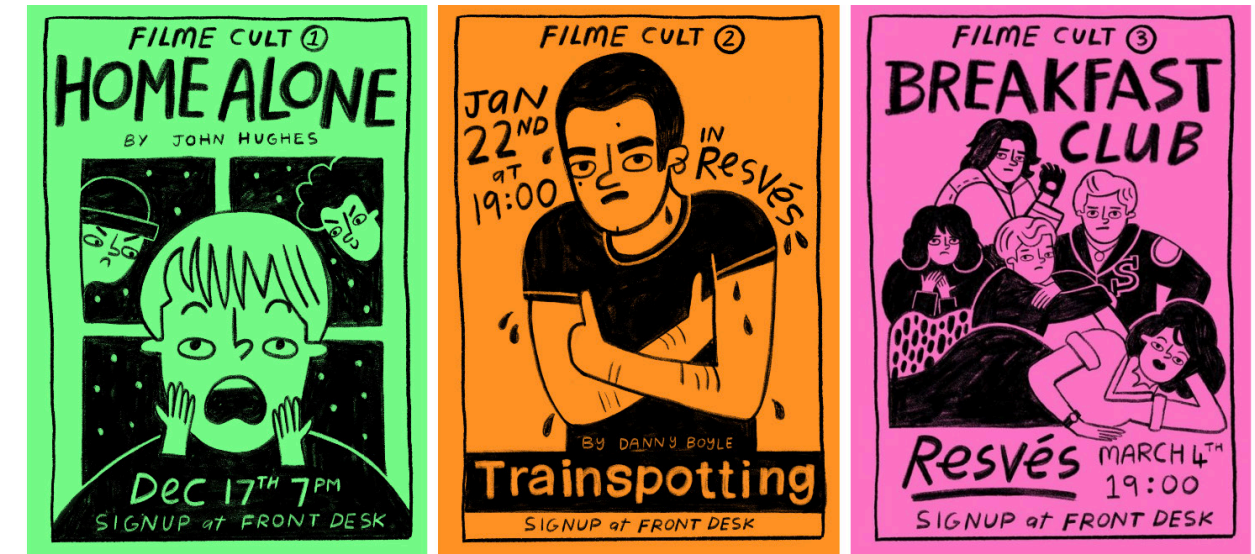
As referências projetuais são as responsáveis pela a determinação do rumo estilístico que seguirá o projeto, essencialmente os fatores de valor denotativo descrito por Noble e Bestley (2013) como “utilizado para descrever o sentido primário e literal de uma imagem ou peça de comunicação, geralmente em relação a um público-alvo ou grupo de leitores específico. Assim como um nome ou substantivo, ele descreve o que um objeto é, em vez daquilo que ele significa”. Sendo assim, as seguintes obras foram escolhidas com base em suas características visuais, que inspirarão o desenvolvimento das ilustrações inseridas no projeto.

A primeira referência projetual são as ilustrações da artista irlandesa Fatti Burke – principalmente seus projetos *Filme Cult* e *Irelandopedia*. O projeto *Filme Cult* (Figura 20) foi selecionado

por características que ultrapassam a temática dos filmes, comum ao do projeto deste trabalho. A escolha se deve pela abstração por meio de traços simples, enfatizando-se as expressões corporais, faciais e os olhos – reduzidos a ovais e círculos. As abstrações

neste caso são capazes de simplificar a forma humana, sem a preocupação com proporções exatas e traços precisos. A simplificação é grande, mas mantém-se traços de diferenciação interpessoal, tais como formas de sobrancelhas, cortes de cabelo, postura

Figura 20 – Coletânea de obras do projeto “Filme Cult”



Fonte: Adaptado de Burke.

corporal e posicionamento de características faciais. Esta obra de Burke é um ótimo exemplo do processo de caricaturização – mencionada por Eisner (2010) – que se busca alcançar no projeto, reforçando o teor humorístico oriundo da simplificação.

Em relação ao projeto *Irelandopedia* (Figura 21), o foco é principalmente na disposição imagética criada pela artista. A forma com a qual as ilustrações são dispostas pelas páginas, desenvolvendo um *storyline* e distribuindo

Figura 21 – Imagens do livro “Irelandopedia”



Fonte: Adaptado de Burke.

informações escritas e imagéticas ao longo de todo o papel, permite que a leitura seja dinâmica, ao mesmo tempo em que a obra se apropria do espaço fornecido.

Outra referência projetual escolhida para o desenvolvimento do trabalho são as obras da ilustradora e quadrinista Veronica Carratello. As ilustrações da artista são carregadas de belas composições visuais, que se destacam pela escolha cromática, além do uso de texturas.

Busca-se por meio desta referência acrescentar ao trabalho a ideia de paletas de cores harmônicas, que se relacionem com a paleta do filme escolhido. As texturas utilizadas pela artista, muito similares às vistas em técnicas manuais, também são fonte de inspiração para as ilustrações do projeto, que será majoritariamente realizado por plataformas digitais.

Figura 22 – Ilustração temática do filme “La La Land” de Damien Chazelle



Fonte: Adaptado de Carratello (2023).

Além dos aspectos visuais relacionados a cor e texturas, o trabalho de Carratello inspira bem-sucedidas abstrações faciais e corporais humanas – com o uso da caricaturização da representação –, que permitem rápidas relações entre o desenho e a pessoa ilustrada. Os traços simplificados, assim como no trabalho de Burke, serão explorados no projeto a ser desenvolvido.

Figura 23 – Ilustração temática do filme “Peter Pan” (1953) produzido pela Disney



Fonte: Adaptado de Carratello (2023).

Figura 24– Ilustração temática das personagens de “A Família Addams” de Charles Addam



Fonte: Adaptado de Carratello (2023).

Também se leva em consideração que parte do acervo disponibilizado por Carratello em seu portfólio digital é direcionado a reproduções visuais de conteúdos cinematográficos e televisivos (Figura 23 e Figura 24). Sendo assim, é possível analisar seu trabalho, que compartilha o mesmo eixo temático do projeto do livro ilustrado, levando-se em consideração o uso estratégico de elementos de produções audiovisuais e sua adaptação ao estilo pessoal da artista.

Por fim, destacam-se as habilidades de Carratello como quadrinista, com ênfase em sua *graphic novel* “Freezer”, publicada em 2016 pela Bao Publishing (Figura 25). A obra é um ótimo exemplo de como os quadrinhos são dispostos pela página de maneira irregular, de forma a acrescentar impacto à construção temporal, e de como a narrativa é contada por meio de diferentes técnicas

Figura 25 – Página extraída da *graphic novel* “Freezer”



Fonte: Adaptado de Carratello (2023).

de posicionamento de câmeras, bem similar aos conceitos explorados pelo storyboard na indústria cinematográfica.

A conformação gráfica que permite dinamismo entre os quadros e também interação entre eles é também observada no trabalho de Will Eisner, como é possível ver na Figura 26, que ilustra uma das páginas do quadrinho “A história de Gerhard Shnobble”, publicado em 1948 na edição 432 da revista “The Spirit”.

Além da disposição irregular que Will Eisner explora na Figura 26, é também possível perceber a técnica de metalinguagem abordada por Guimarães (2002), denominada Extrapolação do Enquadramento, que diz que: “É comum os autores desenharem personagens saindo fora dos quadros. Isto dá destaque ao personagem, mas expõe o quadro como um elemento da linguagem”

Figura 26 – Página de “A história de Gerhard Shnobble” de Will Eisner



Fonte: Adaptado de Eisner (2010).

– o que além de evidenciar a personagem, evidencia também a existência do quadro como convenção, inexistente fisicamente.

Por fim, acredita-se que o conjunto de referências projetuais apresentadas permite que seja criado um guia de desenvolvimento visual de valor denotativo, que auxilie na criação do livro referente a este trabalho.

05.

Processo Criativo

Partindo-se do compilado de conhecimentos obtidos através do estudo prévio de outros artistas e estudiosos, torna-se possível extrair referências para o desenvolvimento do livro. Além da ignição de ideias permitida pela revisão semântica, é importante destacar a relevância de conhecimento do conjunto de códigos que está relacionada à “linguagem” dos quadrinhos. Isto porque é através da exploração destes códigos (onomatopeias, balões, quadros) que o leitor torna-se capaz de compreender a narrativa.

Planejou-se, para a aplicação da tese do presente trabalho, como já mencionado, o desenvolvimento de um livro ilustrado cujo conteúdo será composto por ilustrações em formas de desenhos em quadrinhos com alterações de *turning points* através da técnica de crossover. A ideia é que cada capítulo que compõe o livro esteja diretamente relacionado a um filme. Em cada capítulo, busca-se explorar o trecho de um filme – retratado

por meio de histórias em quadrinhos –, definido previamente como um ponto de virada da narrativa cinematográfica escolhida. A partir disto, a cena final, responsável pela estruturação do *turning point*, será alterada e substituída através do crossover pela cena de outro filme.

A seguir, serão explicados o processo criativo, o desenvolvimento do projeto e a forma com a qual os conhecimentos obtidos na pesquisa se refletem no livro finalizado.

A SELEÇÃO DE FILMES

Partindo-se dos princípios analisados, iniciou-se a busca pelo filmes que comporiam o projeto final. Ressalta-se que a escolha foi de caráter arbitrário, entretanto, alguns critérios foram explorados para que a decisão pelos quatro filmes principais do livro ocorresse de forma a aproveitar as obras e as ideias do projeto de melhor maneira.

O primeiro critério a ser utilizado foi a popularidade e o desempenho dos filmes, levando-se em consideração a lista de “Top 100 Filmes” criada pela revista The Hollywood Reporter (2014).

Esta lista é relevante porque leva em consideração fatores que vão além da escolha crítica, como por exemplo o cunho comercial – que torna por excluir filmes aclamados pela opinião profissional mas tiveram bom desempenho com o público. Este fator é importante porque, retomando o conceito de necessidade de eco para que o riso ocorra – como mencionado por Bergson (1983) –, também era necessário que os filmes escolhidos fossem de conhecimento público e de alta popularidade, caso contrário o efeito humorístico não seria obtido com sucesso ou seria restrito a um grupo muito pequeno de pessoas.

Após a visibilidade das cem narrativas audiovisuais que eram compatíveis com o primeiro critério, partiu-se para o segundo critério, que leva em consideração os pontos de virada. Era necessário, para que o ideal fosse executado corretamente, que o filme possuísse um *turning point* passível de exploração que fosse explícito, composto por ações claras, não restrito à subjetividade.

Além disso, era essencial que esta virada além de óbvia ao público também fosse, de certa forma, memorável no consciente coletivo – preferencialmente um *turning point* rápida e facilmente relacionável ao filme abordado. Leva-se em consideração que a averiguação científica destes fatores exigiria uma pesquisa de maiores proporções e maior tempo de execução, por isso a decisão de tais fatores foi limitada a diálogos interpessoais informais, memória pessoal e escolha arbitrária.

Após análise criteriosa de quais dos cem filmes mencionados pela The Hollywood Reporter (2014) se encaixavam no parâmetro de pontos de virada pré-estabelecido, a lista ficou restrita a uma quantidade razoavelmente limitada de títulos. Definiu-se, por critério pessoal, que não ocorreria repetição de diretores entre os títulos escolhidos e que, necessariamente, seriam abordados quatro gêneros distintos.

Por fim, a escolha dos quatro filmes finais a serem explorados foi feita de maneira pessoal, de acordo com a percepção do autor, considerando-se os critérios mencionados e a gama de possibilidades para a futura intervenção artística. É possível ver os títulos escolhidos na Tabela 2.

Tabela 2 – Filmes escolhidos para o projeto final

Ano de Lançamento	Título	Título Original	Direção	Gênero
1952	Cantando na Chuva	Singin' in the Rain	Stanley Donen e Gene Kelly	Comédia
1960	Psicose	Psycho	Alfred Hitchcock	Terror
1999	Matrix	The Matrix	Lana Wachowski e Lilly Wachowski	Ação
1999	Clube da Luta	Fight Club	David Fincher	Drama

Fonte: Adaptado de IMDb (2023).

OS PONTOS DE VIRADA E O RECORTE TEMPORAL

A partir da escolha dos filmes que seriam abordados no livro, iniciou-se o processo de determinação de recorte temporal, para estabelecer quais trechos destes filmes teriam o maior potencial para serem ilustrados e sofrerem intervenções artísticas.

Como mencionado anteriormente, a escolha será baseada nos pontos de virada apresentados por Papalampidi, Keller e Lapata (2019) na Tabela 1. São cinco *turning points* em uma narrativa e, portanto, analisou-se os cinco presentes em cada um dos filmes escolhidos para determinar qual destes cinco pontos de virada seria explorado no desenvolvimento da história em quadrinhos. Esta relação foi desenvolvida e expressada pelo autor na Tabela 3, na Tabela 4, na Tabela 5 e na Tabela 6, que seguem a ordem cronológica de lançamento dos filmes.

Para fins cômicos, ilustrativos e narrativos também é importante ressaltar a possível necessidade de adaptação das cenas – em relação a posicionamento de câmera, falas, entre outros – ao traduzi-las para o livro, mas mantendo a essência do recorte temporal. Além disso, tendo-se consciência que o roteiro original dos quatros filmes é em inglês, tomou-se liberdade de utilizar-se tradução autoral – não necessariamente as legendas fornecidas.

Tabela 3 – Relação de pontos de virada do filme “Cantando na Chuva”

Tipos de Pontos de Virada	Trecho da Narrativa
Oportunidade	Don Lockwood e Lina Lamont são grandes sucessos do cinema mudo.
Mudança de Planos	Chegada do cinema falado, pressão sobre Don e Lina para serem parte desta inovação.
Ponto Sem Volta	Após tentativa frustrada de fazer um filme musical devido a voz de Lina e dificuldades técnicas, Don e seu amigo Cosmo se unem a artista Kathy para dublar Lina e refazer o filme.
Grande Retrocesso	Após o sucesso do filme desenvolvido por Don, Cosmo e Kathy, Lina Lamont por meio de contrato, torna Kathy sua voz para futuras produções, impedindo a personagem de seguir sua desejada carreira solo.
Clímax	Don, Cosmo, e o produtor R.F. decidem desmascarar Lina publicamente, salvando Kathy de cláusulas contratuais e provando ao público que a cantora amada por eles na verdade era outra.

Fonte: Adaptado de Cantando... (1952).

Tabela 4 – Relação de pontos de virada do filme “Psicose”

Tipos de Pontos de Virada	Trecho da Narrativa
Oportunidade	Marion Crane é uma secretária que namora um homem casado que, pelos custos do divórcio, é incapaz de abandonar a esposa para ficar com ela. Um dia, poe ser funcionária de confiança, Marion recebe 40 mil dólares de seu chefe na imobiliária para realizar o depósito em um banco.
Mudança de Planos	Marion decide fugir da cidade com os 40 mil dólares para casar com seu namorado e começar uma nova vida.
Ponto Sem Volta	Marion percebe que está sendo seguida por um policial e opta por uma estrada alternativa para fugir dele.
Grande Retrocesso	Na estrada alternativa Marion se depara com o Bates Motel. Ela decide se hospedar lá. Pouco depois é assassinada enquanto toma banho.
Clímax	Em uma tentativa de encontrar Marion, sua irmã e namorado vão ao Bates Motel e desconfiam que Marion foi assassinada pela dona do hotel de beira de estrada. Em momento de grande reviravolta, revela-se que a dona do hotel está morta e seu filho Norman se veste como ela para cometer assassinatos.

Fonte: Adaptado de Psicose... (1960).

Tabela 5 – Relação de pontos de virada do filme “Matrix”

Tipos de Pontos de Virada	Trecho da Narrativa
Oportunidade	Thomas Anderson é um jovem programador que é constantemente atormentado pela pergunta "O que é a Matrix?". Thomas vive uma vida comum até que um dia recebe um aparelho telefônico misterioso pelo correio. Ao atender o telefone, ele percebe que está falando com Morpheus e está sendo perseguido por agentes secretos.
Mudança de Planos	Após continuar recebendo telefonemas, Thomas decide conhecer Morpheus pessoalmente. Ao se encontrarem, o protagonista é instigado a escolher um de dois comprimidos: um que o permite continuar sua vida comum e o outro que o revelará a verdade. Thomas opta por saber a verdade.
Ponto Sem Volta	Ao sair do controle da Matrix, Neo (Thomas) descobre seu destino como salvador da humanidade. É neste processo que é revelado a ele os artifícios explorados pela Matrix e as diferentes formas de driblá-los. Inicia-se assim seu treinamento.
Grande Retrocesso	Cypher, um dos integrantes do grupo comandado por Morpheus trai o grupo, entrega o líder e mata parte dos integrantes. Com Morpheus preso e outros membros mortos, apenas Neo e Trinity podem salvá-lo.
Clímax	Neo e Trinity salvam Morpheus. Neo, ao lutar com seu arqui-inimigo Agente Smith, comprova ser O Escolhido e cria suas próprias regras na simulação da Matrix.

Fonte: Adaptado de Matrix... (1999).

Tabela 6 – Relação de pontos de virada do filme “Clube da Luta”

Tipos de Pontos de Virada	Trecho da Narrativa
Oportunidade	O narrador é um homem sem aspirações, com uma vida comum, que, sem ter propósitos em sua vida, passa os últimos seis meses com uma persistente insônia. Ao pegar um voo a trabalho, ele conhece o vendedor de sabonetes Tyler Durden.
Mudança de Planos	Ao ter o seu apartamento incendiado e ninguém mais a recorrer, o narrador liga para Tyler. Neste encontro, os dois lutam e iniciam o Clube da Luta.
Ponto Sem Volta	O Clube da Luta cresce exponencialmente e são definidas regras para seu funcionamento. A partir deste momento o narrador aparece machucado ao trabalho, o Clube se modifica e seus membros aumentam.
Grande Retrocesso	O narrador e Tyler se desentendem em relação aos propósitos do Clube, que se torna uma entidade de cunho terrorista. O narrador decide se opor a Tyler, mas observa que nenhum membro o obedece. Ao pressionar um garçom em um bar, o narrador descobre que Tyler é, na verdade, uma outra personalidade sua, que arquiteta os planos garantido que o narrador não possa interferir e impedi-los.
Clímax	O narrador confronta Tyler no local de observação em que outros prédios serão explodidos. No confronto o narrador finalmente derrota sua outra personalidade, mas é incapaz de impedir o ataque.

Fonte: Adaptado de Clube... (1999).

Tendo como base as tabelas mencionadas, iniciou-se o processo de seleção da relação entre cada filme e qual de seus cinco pontos de virada seria o recorte temporal explorado para o desenvolvimento dos quadrinhos. Após estabelecer que a narrativa em quadrinhos de cada filme seria realizada com base no recorte temporal referente a um dos pontos de viradas analisados, determinou-se que a seleção de *turning points* e cortes seria realizada

arbitrariamente, tendo como base os conceitos de recorte temporal apresentado por Eisner (2010) – ou seja, o já mencionado processo interpretativo de ações não visíveis que são compreendidas pelas lacunas formadas no processo de sequenciamento (Figura 27) –, visando-se, através da visão do autor, o maior aproveitamento da intervenção artística e da narrativa original.

Figura 27 – Representação do recorte temporal



Fonte: Adaptado de Eisner (2010).

•RECORTE TEMPORAL DE “CANTANDO NA CHUVA”

Tomando-se a Tabela 3 – os *turning points* do filme “Cantando na Chuva” – como referência, optou-se, para o desenvolvimento narrativo do livro, pelo uso do Clímax do filme em questão, presente entre os 95 minutos de filme até 100 minutos, aproximadamente. A sequência de abertura de cortinas e a revelação da personagem Kathy por trás de Lina é uma cena extremamente impactante da narrativa, o que permitia uma grande quantidade e liberdade de intervenções. Levando-se em consideração este recorte temporal, extraiu-se os *frames* representados na Figura 28.

Figura 28 – Seleção de frames “Cantando na Chuva”



Fonte: Adaptado de Cantando... (1952).

•RECORTE TEMPORAL DE “PSICOSE”

Partindo-se para a Tabela 4 e a seleção de ponto de virada da obra de Alfred Hitchcock, optou-se pelo Clímax, assim como na obra “Cantando na Chuva”. Isto porque a revelação de Norman vestido como sua mãe empunhando uma faca, além de um momento histórico do cinema e de extrema quebra de expectativa, é o único *turning point* que não possui Marion Crane, o que revela outro trunfo da narrativa de Hitchcock: quebrar a expectativa do público ao matar a protagonista do filme. Os *frames* selecionados de “Psicose” encontram-se reunidos na Figura 29.

Figura 29 – Seleção de *frames* “Psicose”



Fonte: Adaptado de Psicose... (1960).

•RECORTE TEMPORAL DE “MATRIX”

Após a análise da narrativa do filme “Matrix” e o desenvolvimento da Tabela 5, surgiram dois pontos de viradas passíveis de intervenção, os que pareceram ao autor terem maior caráter exploratório. Estes pontos seriam o de Oportunidade e o de Mudança de Planos. A abertura da narrativa possibilitada pelo ato de atender o telefone realizado por Thomas, permitiria inúmeras intervenções em relação ao mistério de quem estaria realizando a chamada. Ao mesmo tempo, a Mudança de Planos proporcionada pela escolha das famosas pílulas oferecidas por Morpheus também abre direcionamento para inserção de outra narrativa. Por fim, optou-se por seguir com o *turning point* de Oportunidade, por quebrar a expectativa do leitor do projeto final por ser também uma cena não tão repetida e esperada quanto a cena das pílulas. Selecionaram-se os *frames* como demonstrado na Figura 30.

Figura 30 – Seleção de *frames* “Matrix”



Fonte: Adaptado de Matrix... (1999).

•RECORTE TEMPORAL DE “CLUBE DA LUTA”

O último recorte temporal a ser determinado era do filme “Clube da Luta”, analisado pela Tabela 6. O ponto de virada de “Grande Retrocesso” era o *turning point* mais longo da narrativa, com cerca de 30 minutos de duração, entre os 90 minutos de filme e os 120 minutos aproximadamente. Optou-se por realizar um recorte temporal menor, capaz de ser adequadamente representado na área restrita permitida pelo livro. Por isso, manteve-se a maior quebra de expectativa presente neste ponto de virada: a descoberta do narrador em relação a identidade de Tyler, que ele descobre ser ele próprio. O recorte temporal é o mostrado na Figura 31.

Figura 31 – Seleção de frames “Clube da Luta”



Fonte: Adaptado de Clube... (1999).

ESBOÇOS INICIAIS DE DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS

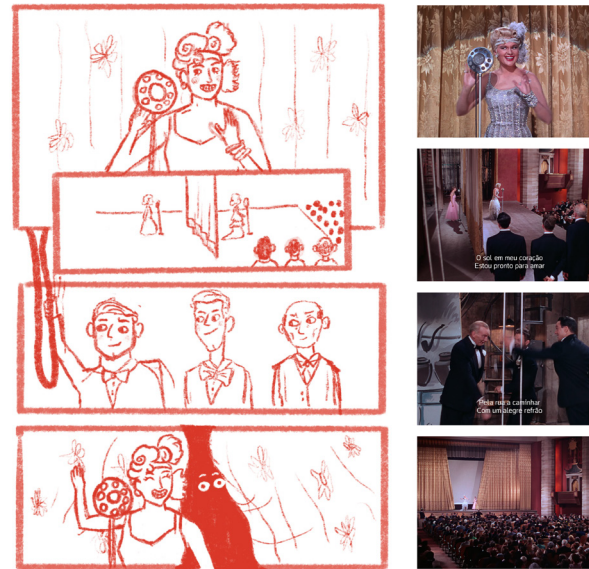
Com a decisão finalizada dos recortes temporais, iniciou-se o processo de desenvolvimento de dos primeiros esboços e criação de personagens com base nos conceitos estudados e abordados na Pesquisa Teórica e Visual, além do estilo pessoal do autor.

Exemplifica-se, na Figura 32, alguns dos esboços iniciais de disposição de quadros e extração de informações do filme e sua conversão para linguagem de histórias em quadrinhos.

Nota-se que o processo de disposição de informações ao longo da página teve como inspiração os trabalhos apresentados na Pesquisa Visual, com ênfase nas obras de Carratello (2023) e Eisner (2010).

Com o estabelecimento de uma ideia estilística inicial e um rumo visual, iniciou-se o design de personagens.

Figura 32 – Esboços iniciais de frames de “Cantando na Chuva”



Fonte: Esboçado pelo autor com base em Cantando... (1952)

Figura 33 – Esboços iniciais das personagens de “Clube da Luta”



Fonte: O autor (2023).

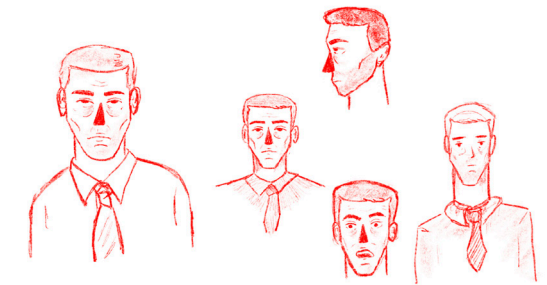
Figura 34 – Esboços iniciais das personagens de “Clube da Luta”



Fonte: O autor (2023).

Determinou-se, para o desenvolvimento das personagens, alguns fatores essenciais: a personagem deveria trazer similaridades em relação ao ator ou atriz do filme, sendo identificável fisicamente no conjunto da história, o estilo de desenho deveria remeter à linguagem de histórias em quadrinhos e os traços deveriam apresentar a personalidade e o estilo pessoal do autor.

Figura 35 – Avanço de esboços de “Clube da Luta”



Fonte: O autor (2023).

Figura 36 – Esboço inicial de Norman Bates



Fonte: O autor (2023).

Figura 37 – Esboço inicial de Lina Lamont



Fonte: O autor (2023).

Aos poucos, após diferentes tentativas e estratégias de ilustração, o estilo de desenho foi sendo estabelecido e aplicado a diferentes personagens, como apresentado pela Figura 36 e Figura 37.

Sendo assim, a estratégia ilustrativa adotada foi aplicada no restante dos filmes, mantendo a linguagem coerente do livro, além de nivelar os detalhes presentes entre os quadros, evitando uma disrupção visual entre quadros e entre capítulos.

A partir destes desenhos, nasceram os primeiros esboços de cenas (demonstrado na Figura 38, de forma similar aos do estudo da Figura 32). Os esboços iniciais de cena foram realizados com base nos *frames* obtidos pelo recorte temporal estabelecido anteriormente.

Figura 38 – Esboços iniciais de cenas com base em “Clube da Luta”



Fonte: O autor (2023).

Estes esboços permitiram compreender a disposição de informações e a forma como as cenas poderiam ser adaptadas do audiovisual para a ilustração.

INTERVENÇÃO ARTÍSTICA

Para que os esboços possuísem continuidade e fossem determinados os posicionamentos do quadros ao longo das páginas, era necessário um hiato no desenvolvimento de desenhos para que fosse estabelecida, primeiramente, a intervenção artística – ignitora de Humor e essencial para o desempenho do projeto.

Como explicado pela Pesquisa Teórica do presente trabalho, estabeleceu-se que a intervenção artística ocorreria através da metalinguagem, especificamente pelo crossover –uma das ferramentas exploradas para manifestar Humor em Histórias em Quadrinhos –, na transposição de diferentes universos cinematográficos que interfeririam diretamente no ponto de virada das narrativas exploradas.

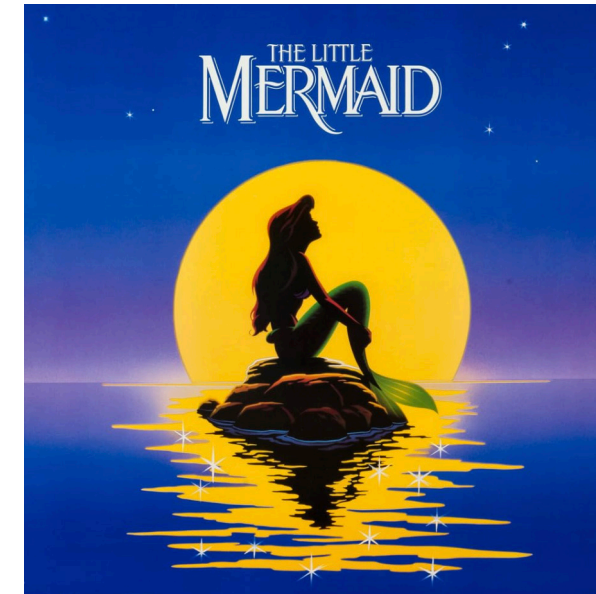
A estratégia utilizada para determinar os novos títulos cinematográficos capazes de transporem a narrativa dos títulos escolhidos foi com base na ação (ato protagonizado pela personagem) e/ou apresentação de características (falas, contexto, etc.) comuns aos personagens da narrativa principal. Utilizou-se este parâmetro visando uma conexão entre as narrativas, para que houvesse quebra de expectativa sem que ocorresse uma ruptura total do enredo, mantendo-se uma porção mínima de coerência.

Partindo-se destes fatores e observando-se os recortes temporais realizados, determinou-se um estudo de possibilidades de narrativas que seriam capazes de se encaixar à narrativa dos filmes escolhidos ao mesmo tempo em que adicionam o fator de quebra de expectativa no processo de leitura dos quadrinhos.

“Cantando na Chuva”

Novamente a análise foi realizada de forma cronológica, iniciando-se pelo filme “Cantando na Chuva” de 1952.

Figura 39 – Pôster original do filme “A Pequena Sereia” (1989)



Fonte: Adaptado de IMDb (2023).

Tendo como base o recorte estabelecido pelo ponto de virada escolhido – o momento em que a atriz Lina Lamont é exposta publicamente e é revelado ao público do teatro que a verdadeira cantora é, na verdade, Kathy –, iniciou-se um processo de reflexão, tendo-se como base o acervo cultural do autor, de outras peças cinematográficas que estivessem possivelmente relacionadas ao ato da personagem de Lina Lamont – momentos de revelação – ou presença de personagens com características comuns – no caso, personagens que cantassem.

Optou-se, arbitrariamente, pela adoção da narrativa do filme “A Pequena Sereia” (A Pequena..., 1989) por seu enredo, descrito em partes como:

Ursula faz um acordo com Ariel (uma princesa sereia de dezesseis anos) para transformá-la em humana por três dias. Como pagamento por pernas, Ariel abre mão de sua voz, que Ursula magicamente toma e guarda em conchas (Imdb, 2023) (tradução nossa).

A trajetória da sereia Ariel, que perde a sua voz fisicamente através de um contrato com a bruxa Ursula, assemelha-se grandemente com a trajetória de Kathy, que “perde” sua voz simbolicamente através de um contrato “hollywoodiano” para Lina Lamont. Por

Figura 40 – Esboço da introdução da sereia Ariel na narrativa de “Cantando na Chuva”



Fonte: O autor (2023).

isso optou-se por explorar esta característica conjunta das personagens ao transpor as narrativas. Desta forma, a história original do filme “Cantando na Chuva” foi alterada de maneira a introduzir inesperadamente ao leitor a personagem Ariel no lugar da personagem Kathy – já esperada pelo público e, portanto, gerando quebra de expectativa.

É possível perceber pela Figura 28 que Kathy aparece em *frames* iniciais do recorte temporal escolhido, o que poderia prejudicar o processo desejado de criação de expectativa ao introduzir a princesa Ariel tão cedo no enredo. Tendo isto em mente, tornou-se necessário remover parte das aparições da personagem da narrativa, restringindo-as ao último quadro, em que as cortinas se abrem, como é possível observar no estudo da Figura 40.

“Psicose”

Iniciando-se o processo de estudos de intervenções para o filme “Psicose”, dois momentos pareceram passíveis de intervenção por possuírem os ápices de expectativa do observador da narrativa: o momento em que o cadáver da mãe de Norman é virado na cadeira e o momento em que Norman entra pela porta vestido como sua mãe. Ambos os momentos presentes no recorte temporal rompem com as perspectivas do público do filme.

Cogitou-se a possibilidade de transpor outros filmes a estes momentos de forma a alterá-los para gerar Humor, entretanto, considerando-se a relevância do processo de desenvolvimento de suspense proporcionado por Hitchcock em suas obras, imaginou-se que, a melhor forma de realizar a intervenção seria, ao invés de alterar estes momentos históricos e de construção tão cuidadosa

em relação ao enredo, adicionar fatores que circulassem estes eventos, ressignificando-os ao invés de alterá-los.

Levando-se em consideração estes fatores, utilizou-se a mesma estratégia imaginativa abordada com o filme “Cantando na Chuva”: a reflexão, com base no acervo cultural do autor, de outras personagens que possuísem similaridades em relação à ação do personagem (ato de revelar – seja o corpo,

seja Norman Bates) e em relação a possíveis similaridades (terror, suspense, crime).

Optou-se, a partir dos conceitos compreendidos do recorte temporal da obra de Hitchcock, pela sobreposição do filme “Psicose” com a animação infantil de suspense “Scooby-Doo” (Scooby-Doo,..., 1969-1978). A trama, mundialmente conhecida e amplamente difundida no depósito cultural popular, tem seu enredo descrito pela Adoro Cinema (2023) como:

Velma, Daphne, Fred e Salsicha são um grupo de amigos que resolvem crimes e mistérios com a ajuda de Scooby-Doo, um cão tão grande quanto atrapalhado. Cada episódio foca em um mistério incomum, que sempre envolve o grupo tendo que impedir alguém de executar um plano para provocar o caos no mundo.

As personagens que compõem o grupo do cachorro Scooby-Doo já fizeram parte de inúmeras versões de desenhos, filmes e

Figura 41 – Cena de “Scooby-Doo, Cadê Você?”



Fonte: Adoro Cinema (2023).

histórias em quadrinhos. O que será utilizado no presente trabalho são as características fundamentais introduzidas na primeira versão do desenho, Scooby-Doo,... (1969-1978) e mantidas na maioria das novas versões: a

representação de atributos físicos específicos para cada integrante do grupo – para a fácil identificação por parte do leitor – e o clássico momento de “desmascaramento” do vilão, presente nos finais dos episódios.

Figura 42 – Scooby-Doo desmascarando um vilão

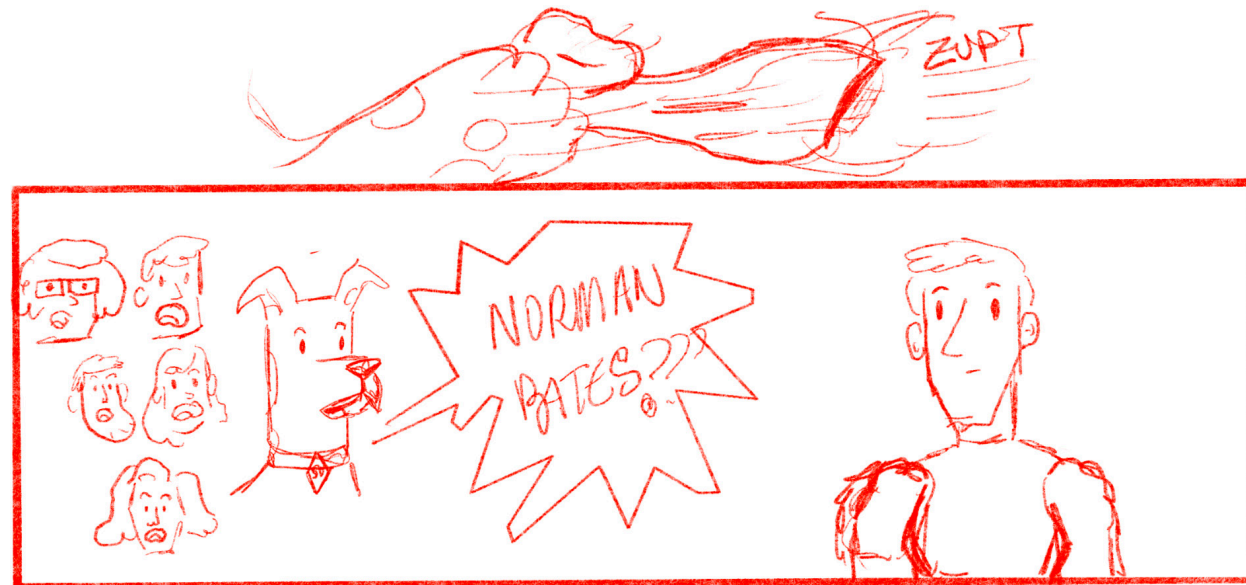


Fonte: Adaptado de Scooby-Doo,... (1969-1978).

A partir da ideia da introdução da personagem Scooby-Doo e seus amigos, tornou-se promissora a transposição da ação de revelar a mãe de Norman Bates como sendo ele próprio e a recorrente ação do cachorro

animado capaz de desmascarar vilões. Esboçou-se então a primeira concepção do momento em que Norman é desmascarado por Scooby e seus amigos (Figura 43).

Figura 43 – Esboço de introdução de Scooby-Doo e seus amigos na narrativa de “Psicose”



Fonte: O autor (2023).

“Matrix”

Tendo-se em mente o recorte temporal escolhido para compor o capítulo referente ao filme “Matrix”, utilizou-se a mesma estratégia já mencionada: identificar possíveis ações e características da personagem principal que possam de alguma forma serem exploradas no processo de definição de possíveis intervenções artísticas.

Identificou-se que a personagem, no ponto de virada abordado, tem como principal ação desencadeadora, o ato de atender ao telefone. Ao identificar esta ação, é possível buscar em repertórios culturais outras mídias cinematográficas que também utilizem este ato como um ponto de virada ou que de alguma forma usufruam desta ação para o desempenho da narrativa.

Imaginando-se a possibilidade de aproveitar-se do suspense ao qual o público é exposto no momento em que o telefone desconhecido trafega entre a embalagem de entrega até ao quadro em que ele toca, optou-se por transpor a narrativa de “Matrix” a um enredo que também se utiliza do suspense proveniente desta conexão – em que é possível ouvir, mas não ver. O filme escolhido para coparticipar da história proposta por “Matrix” foi “Pânico” (Pânico..., 1996). Como demonstrado na Figura 44, busca-se enfatizar no projeto final

Figura 44 – Casey no telefone com o assassino em “Pânico”



Fonte: Adaptado de Pânico... (1996).

Figura 45 – Casey é perseguida pelo misterioso assassino do telefone em “Pânico”

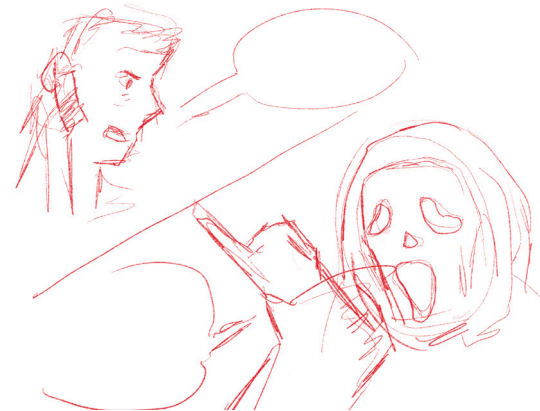


Fonte: Adaptado de Pânico... (1996).

a cena inicial do filme “Pânico”, em que a personagem Casey (interpretada por Drew Barrymore) é aterrorizada por um assassino ao telefone.

Por fim, determinou-se o uso da intervenção artística com a inserção do assassino de “Pânico” no recorte temporal de “Matrix”, no momento em que a personagem Thomas Anderson opta por atender a um telefone que chega a ele pelo correio, como é possível observar no esboço representado na Figura 46.

Figura 46 – Esboço de introdução de Pânico na narrativa de “Matrix”

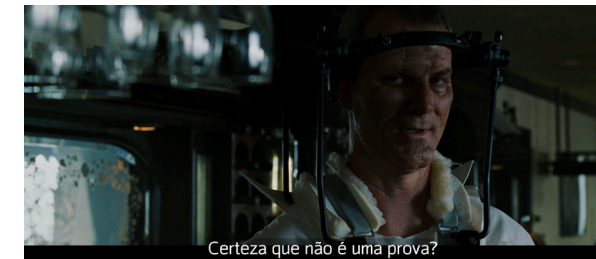


Fonte: O autor (2023).

“Clube da Luta”

O filme de David Fincher era o último filme ao qual caberia a decisão de estabelecimento de intervenção artística. Definiu-se a ação e características – no recorte em questão, o Narrador confronta um garçom em um bar ao questionar quem o homem acha que ele é –, sendo elas: a ação de confronto em relação à identidade do Narrador, a raiva aparente no rosto da personagem e as falas utilizadas por ele (“*Who do you think I am?*” e “*This is not a test*” [“Quem você acha que eu sou?” e “Isto não é um teste”, respectivamente, tradução nossa]).

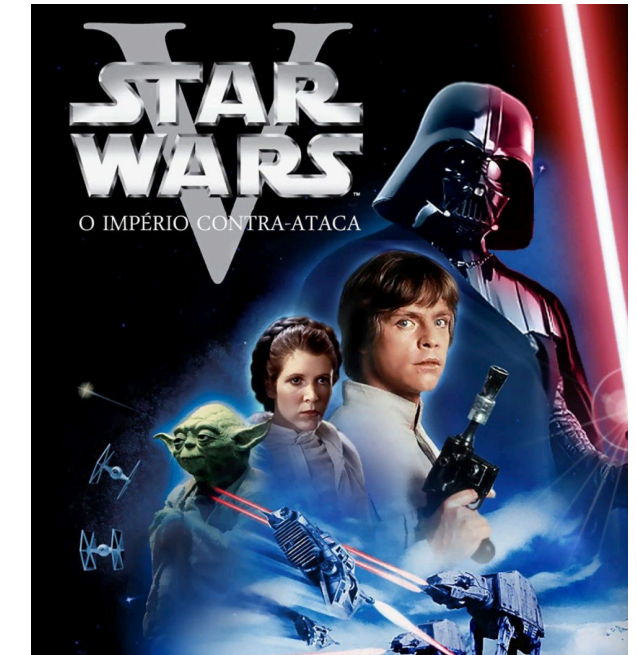
Figura 47 – Momento em que o garçom questiona o Narrador



Fonte: Adaptado de Clube... (1999).

É possível perceber na cena, pela personagem do garçom, certa confusão e dúvida em relação à pergunta que está sendo feita a ele (Figura 47).

Figura 48 – Capa do filme “Star Wars: Episódio V - O Império Contra-Ataca”



Fonte: Adaptado de Star... (1980).

Figura 49 – Momento em que Vader pergunta a Luke sobre seu pai



Fonte: Adaptado de Star... (1980).

A relação entre a descoberta angustiante da identidade própria foi rapidamente associada pelo autor a um momento cinematográfico similar e extremamente popular: a descoberta por parte de Luke Skywalker que seu maior inimigo, Darth Vader, é na verdade seu pai (Star..., 1980).

As cenas possuem similaridades relacionadas à raiva da descoberta, à dúvida e à negação. Pelo espaço resumido proporcionado pela narrativa em quadrinhos e visando manter o enredo de “Clube da Luta” como o principal,

optou-se por transpor a questão do Narrador – que enfaticamente pergunta ao garçom se ele sabe sua identidade – à questão proposta por Darth Vader a Luke – questionando se ele sabia quem era seu pai.

Compreendendo-se a ideia de sobrepor estes momentos, esboçou-se a cena de tal forma que o Narrador, que questiona ao garçom sua identidade, revela ser Darth Vader e pai do garçom, que esboça surpresa pela revelação, como é possível observar na Figura 51.

Figura 50 – Luke descobre que Darth Vader é seu pai



Fonte: Adaptado de Star... (1980).

Como uma obra altamente difundida no imaginário social, foi necessária apenas a introdução do capacete do personagem Darth Vader e sua icônica fala “Eu sou seu pai” para que se tornasse explícita a origem da referência e, desta forma, o conteúdo humorístico.

Finalmente, retoma-se que, conceitualmente, as intervenções são sustentadas pelo conceito de paródia já apresentado – aproveitando-se da distorção e apropriação de personagens de outra autoria já introduzidas ao público – para geração do Humor.

Figura 51 – Esboço de introdução de Darth Vader na narrativa de “Clube da Luta”



Fonte: O autor (2023).

A ESTRUTURAÇÃO DOS QUADROS

Sabendo-se que cada filme principal passível de intervenção seria um capítulo do livro e, portanto, tendo-se a necessidade de estruturação de quatro capítulos ao longo do projeto, iniciou-se o processo de estruturação dos quadros pela página, o que futuramente levaria à estruturação do livro em si.

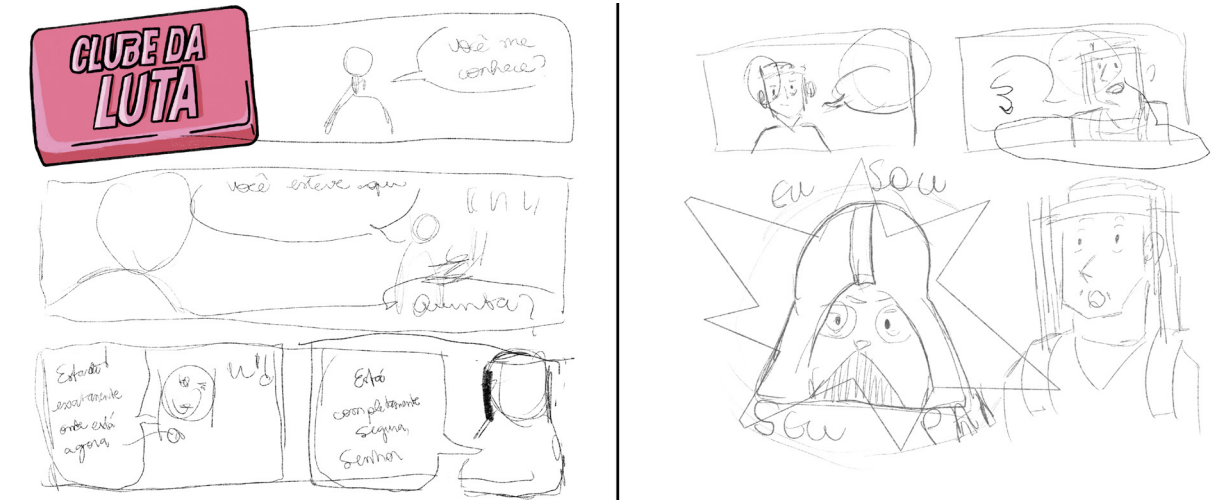
Consciente da incapacidade de restrição da narrativa a apenas uma página – por falta de espaço hábil para inserção do enredo constituído pelo recorte temporal e pela intervenção –, cogitou-se restringir a narrativa a duas páginas, de forma a introduzir a história e logo em seguida apresentar ao leitor seu desfecho.

Entretanto, após o desenvolvimento do esboço de tal alternativa, como apresentado na Figura 52, tornou-se perceptível que a

constrição da narrativa a apenas duas páginas revelaria excessivamente rápido a intervenção, impedindo o desempenho satisfatório de quebra de expectativa – visto que a página a direita estaria completamente exposta ao leitor logo ao ser introduzido à história.

A partir desta análise, determinou-se que o mais adequado seria prolongar a narrativa, extendendo o uso do recorte temporal, de tal forma que a estrutura total possuisse ocupação de quatro páginas. Com esta alternativa, o leitor seria exposto, nas duas primeiras páginas, a convencional e conhecida narrativa do filme e apenas ao virar a página seria possível visualizar a intervenção. Desta forma o livro torna-se capaz de sustentar por um período maior de tempo a atenção do leitor antes de realizar a quebra de expectativa, como demonstrado na Figura 53.

Figura 52 – Esboço de estrutura de duas páginas

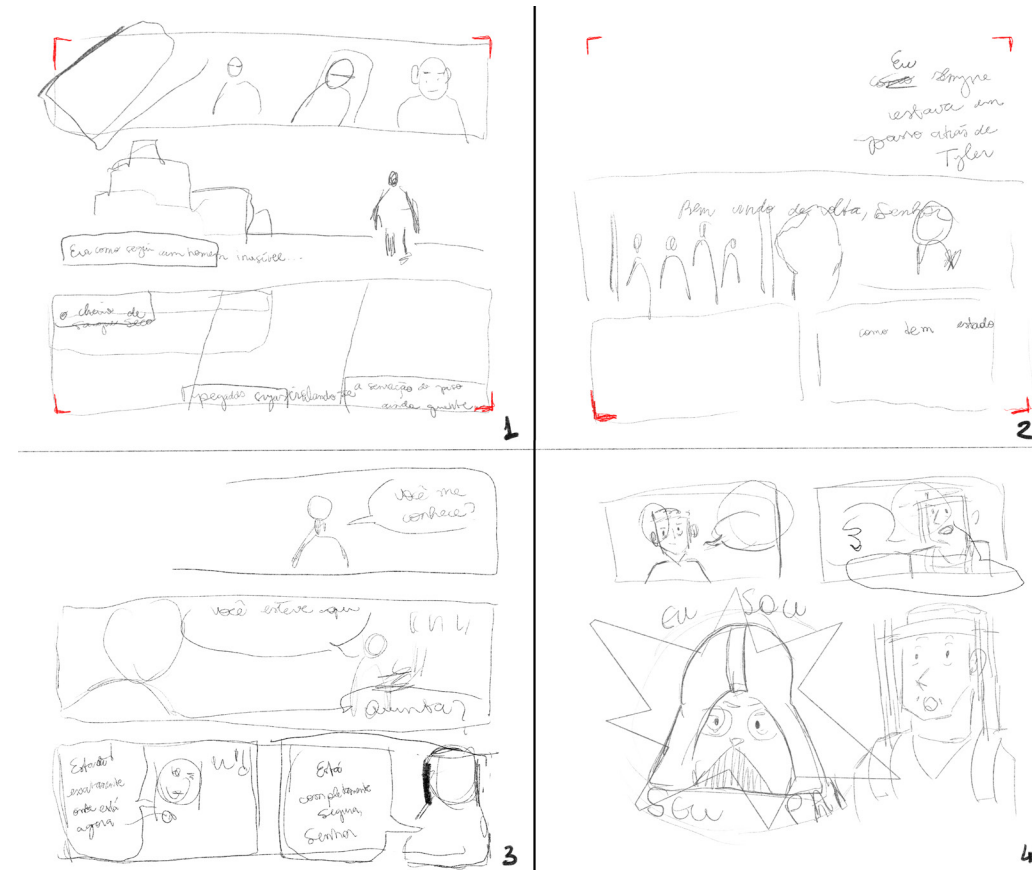


Fonte: O autor (2023).

Com a finalização do processo explorativo e experimental que utilizou o capítulo do filme “Clube da Luta” como exemplar, prosseguiu-se o desenvolvimento dos outros capítulos com o uso dos mesmos parâmetros. Com o desenvolvimento de rascunhos das páginas, tornou-se necessário aplicar estratégias visuais

adotadas na “linguagem de quadrinhos”. Para isso, retomam-se os conceitos já apresentados de metalinguagem e a abordagem de códigos relacionados às histórias em quadrinhos, visando introduzir estes elementos nas ideias e esboços desenvolvidos no processo de composição das narrativas do livro.

Figura 53 – Esboço de estrutura de quatro páginas



Fonte: O autor (2023).

A LINGUAGEM

Além do processo ilustrativo, foi necessário compreender as formas que as palavras seriam traduzidas das plataformas audiovisuais para o papel de forma que o conteúdo fosse ainda compreendido e evitando perdas excessivas em relação ao som e ao visual proporcionado pelo filme.

Diálogos

Como o objetivo do trabalho era, em grande parte, a tradução literal de filmes para a plataforma de quadrinhos, objetivava-se manter a fidelidade dos diálogos utilizados. Apesar da busca para manter o relacionamento entre o filme abordado e o quadrinho que o representa o mais próximo possível, foi inevitável a alteração de parte do conteúdo, principalmente para o processo de adaptação de um trecho em tempo para um espaço de quatro páginas.

Para isso e com base nos esboços criados, transcreveram-se as falas de cada recorte temporal de cada filme em sua língua original (inglês). Estas transcrições foram posteriormente traduzidos pelo próprio autor e parte dele foi adaptada de acordo com a necessidade dos quadrinhos.

Este processo envolveu apenas os quatro filmes principais, para as intervenções foram utilizados diálogos inventados (caso da intervenção de “Psicose”), ausência de diálogos (“Cantando na Chuva”) e até mesmo o uso de uma única frase retirada do filme (“Clube da Luta” e “Matrix”).

A seguir são apresentadas as transcrições dos diálogos de cada filme principal em ordem cronológica. As falas em vermelho foram retiradas do diálogo para melhor construção dos quadros.

Figura 54 – Transcrição “Cantando na Chuva”

Original	Tradução
(Audience) - Cut the talk, Lina! Sing! (Audience) - Sing us a song! (Audience) - Come on, Lina, sing!	(Audience) - Pare de falar, Lina! Cante! (Audience) - Cante uma música! (Audience) - Vamos, Lina, cante!
DON - I got an idea. Come on. Now listen...	DON - Eu tive uma ideia. Vamos. Escutem...
[public chattering]	[público conversa]
LINA - What am I gonna do? What am I gonna do?	LINA - O que vou fazer? O que vou fazer?
RF - Lina, we've got it. It's perfect. Rod, get a microphone and set up back of that curtain. Kathy, come here. Lina, Kathy will stand back from there and sing for you.	RF - Lina, nós já sabemos, é perfeito. Rod, ponha um microfone atrás da cortina! Kathy, venha aqui. Lina, Kathy vai ficar atrás da cortina e cantará para você.
LINA - You mean, she'll be back of the curtain singing and I'll be out in front doing... Like in the picture?	LINA - Quer dizer que ela cantará por trás da cortina e eu ficarei na frente... como no filme?
COSMO - That's right!	COSMO - Isso mesmo!
KATHY - What?	KATHY - O quê?
DON - You gotta do it, Kathy. This thing is too big.	DON - Você tem que fazer, Kathy. É uma coisa grande demais.
RF - Of course she's gotta do it. She's got a five year contract with me. Get over to that microphone, Selden.	RF - É claro que ela tem que fazer. Ela tem um contrato de cinco anos comigo. Vá para aquele microfone, Selden.
DON - You heard him, Kathy, now do it!	DON - Você escutou, Kathy, agora faça!
KATHY - I'll do it, Don. I'll do it. But I never wanna see you again, on or off screen.	KATHY - Eu vou fazer, Don, eu vou fazer. Mas eu nunca mais quero te ver, dentro ou fora das telas.
COSMO - Now, come on, Lina.	COSMO - Agora, vamos, Lina.
CONDUCTOR - What are you going to sing, Miss Lamont?	MAESTRO - O que vai cantar, Stra. Lamont?
KATHY - "Singing In The Rain".	KATHY - "Cantando na Chuva".
LINA - "Singing In The Rain".	LINA - "Cantando na Chuva"!
CONDUCTOR - "Singing In The Rain". In what key?	MAESTRO - "Cantando na Chuva". Em qual tom?
KATHY - A flat.	KATHY - Lá bemol.
LINA - A flat	LINA - Lá bemol.
CONDUCTOR - In A flat	MAESTRO - Lá bemol.
[Instrumental music]	[Música Instrumental]

Fonte: O autor (2023).

Figura 55 – Transcrição “Psicose”

Original	Tradução
LILA CRANE - Mrs. Bates!	LILA CRANE - Senhora Bates!
[Lila screaming]	[Lila gritando]
NORMAN BATES - I am Norman Bates!	NORMAN BATES - Eu sou Norman Bates!

Fonte: O autor (2023).

Figura 56 – Transcrição “Matrix”

Original	Tradução
DELIVERY MAN - Thomas Anderson?	ENTREGADOR - Thomas Anderson?
THOMAS ANDERSON - Yeah. That's me.	THOMAS ANDERSON - Sim. Sou eu.
DELIVERY MAN - Ok. Great. Have a nice day.	ENTREGADOR - Ok. Ótimo. Tenha um bom dia.
[ring]	[telefone toca]
THOMAS ANDERSON - Hello?	THOMAS ANDERSON - Alô?
MORPHEUS - Hello, Neo. Do you know who this is?	MORPHEUS - Oi, Neo. Você sabe quem está falando?
THOMAS ANDERSON - Morpheus?	THOMAS ANDERSON - Morpheus?

Fonte: O autor (2023).

Figura 57 – Transcrição “Clube da Luta”

Original	Tradução
<p>NARRATOR – I was living in a state of perpetual déjà vu. Everywhere I went I felt like I'd already been there. It was like following an invisible man. The smell of dried blood. Dirty bare footprints circling each other. That aroma of old sweat like fried chicken. The feel of a floor still warm from a fight the night before. I was always just one step behind Tyler.</p> <p>KITCHEN STAFF – His name is Robert Paulson. His name is Robert Paulson. His name is Robert Paulson...</p> <p>WAITER – Welcome back, Sir. How have you been?</p> <p>NARRATOR – Do you know me?</p> <p>WAITER – Is this a test, Sir?</p> <p>NARRATOR – No, this is not a test.</p> <p>WAITER – You were in here last Thursday.</p> <p>NARRATOR – Thursday?</p> <p>WAITER – You were standing exactly where you are now asking how good security is. Steady as a drum, Sir.</p> <p>NARRATOR – Who do you think I am?</p> <p>WAITER – Are you sure this isn't a test?</p> <p>NARRATOR – No.This is not a test.</p> <p>WAITER – You're Mr. Durden.</p>	<p>NARRADOR – Eu estava vivendo em um estado de déjà vu perpétuo. Todos os lugares que eu ia eu sentia que já havia estado lá. Era como seguir um homem invisível. O cheiro de sangue seco. Pegadas sujas circulando-se. Aquele cheiro de suor velho parecido com frango frito. A sensação do piso ainda quente de uma luta na noite anterior. Eu sempre estava um passo atrás de Tyler.</p> <p>FUNCIONÁRIOS DA COZINHA – O nome dele é Robert Paulson. O nome dele é Robert Paulson. O nome dele é Robert Paulson...</p> <p>GARÇOM – Bem-vindo de volta, Senhor. Como tem estado?</p> <p>NARRADOR – Você me conhece?</p> <p>GARÇOM – Isto é um teste, Senhor?</p> <p>NARRADOR – Não, não é um teste.</p> <p>GARÇOM – Você esteve aqui quinta-feira passada.</p> <p>NARRADOR – Quinta?</p> <p>GARÇOM – Estava exatamente onde está agora, perguntando se a segurança era boa. Está completamente segura, Senhor.</p> <p>NARRADOR – Quem você acha que eu sou?</p> <p>GARÇOM – Tem certeza que não é um teste?</p> <p>NARRADOR – Não. Não é um teste.</p> <p>GARÇOM – Você é o Sr. Durden.</p>

Fonte: O autor (2023).

Estratégias Visuais

Com o desenvolvimento de rascunhos das páginas, tornou-se necessário aplicar estratégias visuais adotadas na “linguagem de quadrinhos”. Para isso, retomam-se os conceitos já apresentados de metalinguagem e a abordagem de códigos relacionados às histórias em quadrinhos, visando introduzir estes elementos nas ideias e esboços desenvolvidos no processo de composição das narrativas do livro.

Primeiramente, para a composição visual das falas apresentadas, optou-se pelo emprego de uma fonte digital, cuja estética remetesse a histórias em quadrinhos. Para isso, escolheu-se a fonte Classic Comic, desenvolvida por Patrick Griffin pelo estúdio Canada Type e disponibilizada pelo Adobe Fonts. Após a escolha da fonte, iniciou-se o processo de compreensão e inserção de elementos visuais que sustentariam essas falas.

Figura 58 – Uso de balões de fala para diálogos ao telefone

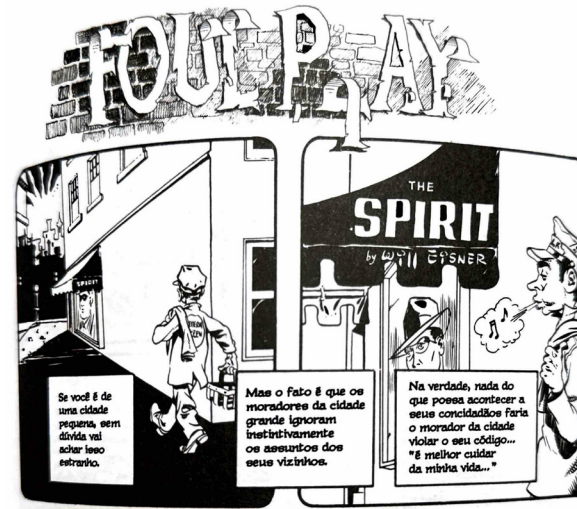


Fonte: Adaptado de Backderf (2017).

Os conceitos de balão de fala apresentados por Eisner (2010) na Figura 1 foram explorados ao longo do desenvolvimentos dos quadros, tendo-se em mente o estabelecimento destes códigos para a compreensão da linguagem. A única alteração em relação aos balões de fala conceituados por Eisner (2010) é em relação ao balão de fala de telefone e meios eletrônicos. Para ilustrar tal método de comunicação foram utilizados balões similares aos apresentados por Backderf (2017), Figura 58, com alteração relacionada à “ponta” do balão.

Para a inserção de falas oriundas de um narrador foram utilizados retângulos, comuns a este propósito na linguagem de histórias em quadrinhos, e abordados por Eisner (2010) na Figura 59.

Figura 59 – Uso de narração e de onomatopeias



Fonte: Adaptado de Eisner (2010, p. 31).

O uso de onomatopeias e extravasamento de quadro também foram abordados em certos momentos da narrativa e basearam-se em diversos exemplos, como os extravasamentos representados na Figura 6 e Figura 26 e as onomatopeias presentes na Figura 3 (buzinas) e Figura 59 (assovios).

Figura 60 – Exemplo de distorção de fonte para efeitos visuais de fala



Fonte: Adaptado de Turma da Mônica (2020).

Por fim, optou-se por abordar a alteração visual das fontes em determinados momentos para incitar o leitor e oferecer maior dinamismo aos quadros. Os principais usos foram no título do capítulo (como na Figura 59) e em momentos de surpresa – principalmente no final das histórias –, ambos com uso de fonte própria do autor, diferentemente do resto do texto – similar ao uso explorado no primeiro quadro da Figura 60.

Compreendendo-se as estratégias visuais e os códigos explorados na linguagem dos quadrinhos foi possível prosseguir com o desenvolvimento do projeto.

O DESENVOLVIMENTO ESTÉTICO

Com a definição final da estratégia ilustrativa a ser abordada, o arco narrativo de cada filme no livro – contendo recorte temporal e intervenção artística – e o a linguagem a ser utilizada, iniciou-se o estabelecimento de parâmetros estéticos para finalização dos quadros.

Além de objetivar-se a coerência visual ao longo do livro, buscou-se o aprimoramento da leitura dos quadrinhos, permitindo a associação adequada de códigos, tais como figura, fundo, falas e onomatopeias. Utilizaram-se ferramentas digitais de textura e diferentes grossuras de traço para possibilitar a execução visual almejada. Por fim, destaca-se também a exploração das paletas de cores dos filmes “Cantando na Chuva”, “Psicose”, “Matrix” e “Clube da Luta” no projeto com o objetivo de aproximação destas obras aos quadrinhos criados, estreitando esta relação

buscando reproduzir parcialmente a atmosfera desenvolvida pelo autores dos filmes.

Estratégias e Traços

Com os esboços iniciados, optou-se pela criação de um contorno preto sobre o desenho, demarcando as características, de maneira similar à abordada por Chitty (2023) e Nguyen (2022), como apresentado na Pesquisa Visual. Este contorno apresenta-se em todos os detalhes, independente do plano ao qual pertencem.

Destaca-se a utilização da abordagem adotada por Nguyen (2022) na Figura 12, em que as figuras consideradas relevantes para a narrativa recebem maior destaque do que os detalhes do plano de fundo. Ou seja, apesar de todos itens da cena apresentarem o mesmo contorno preto, apenas os de maior relevância serão mais detalhados, evitando excesso e conflito de informações.

Na Figura 61 é possível perceber com clareza duas estratégias exploradas pelo autor para hierarquizar as informações visuais dispostas: a primeira é o contraste entre os detalhes das pessoas em foco e as árvores ao fundo ou o gramado – enfatiza-se as pessoas –, a segunda estratégia é o uso de cor, em que o fundo é inteiramente uniformizado em um tom de cinza, enquanto o branco e o preto destaca os indivíduos.

Estas estratégias adotadas por Nguyen (2023) são baseadas nos conceitos de exploração de contraste descritos por Dondis (1996, p. 109) como “uma organização dos estímulos visuais que tem por objetivo a obtenção de um efeito intenso”. Desta forma, ao contrapor itens detalhados a itens não detalhados, Nguyen (2023) torna por instituir “efeito intenso” sobre as peças com maior detalhamento. O mesmo ocorre com o uso de cores, descrito por Dondis (1996, p. 110) como:

Figura 61 – Daily Cartoon da revista “The New Yorker”



Fonte: Nguyen (2023).

Consiste em uma supressão do superficial e desnecessário, que por sua vez leva ao enfoque natural do essencial. Rembrandt utilizou esse método no desenvolvimento de sua técnica do claro-escuro. O nome dessa técnica vem da combinação de duas palavras italianas: *chiaro* e *scuro*. São esses os elementos que ele usa, a claridade e a obscuridade. [...] Rembrandt descartava os tons intermediários para acentuar e realçar seu tema com um aspecto majestoso e teatral.

Descrição que sustenta que o processo de homogeneização do fundo com um único tom de cinza torna por atenuar o fundo em contraposição ao tons branco e preto abordados nas figuras principais – aumentando o contraste e, consequentemente, provendo maior destaque. Optou-se por abordar essas duas estratégias no desenvolvimento imagético dos quadrinhos, fornecendo às personagens maior destaque na narrativa.

Sendo assim, os contornos iniciais foram projetados para serem da cor preta e distribuírem pouco detalhamento às figuras ao fundo, de menor relevância para a narrativa. Além disso, visando a inserção de texturas na obra, assim como observado anteriormente nos trabalhos de Carratello (2023), optou-se o uso de pincéis digitais texturizados que remetessem ao uso de lápis tradicional. Após a escolha de pincel digital que simula um lápis do tipo 6B e dos conceitos projetuais adotados, foram desenvolvidos os primeiros outlines (Figura 62).

Figura 62 – Exemplo contornos iniciais e relação figura fundo



Fonte: O autor (2023).

Com a visualização dos primeiros resultados de contorno de personagens, fundos e balões de fala, deliberou-se, para aumento ainda maior de contraste, que os traços dos balões de fala e o contorno das personagens fosse do dobro da grossura do resto dos detalhes, o que deu maior visibilidade para as partes mais

significativas que deveriam ficar em primeiro plano (Figura 63). Com esta adição, finalizou-se o processo de estabelecimento de contornos e iniciou-se a colorização digital.

Figura 63 – Exemplo de contornos finais e aumento de contraste



Fonte: O autor (2023).

Paleta de Cores

O desenvolvimento do livro, a partir da realização do contorno dos quadros, avançou para o processo de colorização. Como mencionado anteriormente, buscava-se semelhança entre a paleta de cores presente em cada filme com a paleta de cor a ser explorada nos quadrinhos. Sendo assim, desenvolveu-se um método simples para a identificação e estabelecimento das cores a serem exploradas: a “pixelização” dos quadros adotados na etapa de recorte temporal.

Reduziram-se os painéis desenvolvidos com as cenas que compõem o recorte temporal de cada filme (Figura 28, Figura 29, Figura 30 e Figura 31) a 3% de seu tamanho original. Desta forma, como é possível ver na Figura 64, as cores são separadas em quadrados, o que permite a extração da paleta de forma simples, retirando as que foram arbitrariamente consideradas mais relevantes.

Figura 64 – Processo de “pixelização” do painel de recorte temporal de “Clube da Luta”



Fonte: O autor (2023).

Figura 65 – Paleta utilizada na colorização dos quadrinhos de “Clube da Luta”

HEX #8A8981 RGB 138,137,129 CMYK 38, 49, 46, 6	HEX #DDBB91 RGB 221,187,145 CMYK 13, 26, 46, 0	HEX #EBD2B3 RGB 235, 210,179 CMYK 7, 16, 29, 0	HEX #B29168 RGB 178,145,104 CMYK 30, 40, 65, 4
HEX #181817 RGB 24, 24, 23 CMYK 72, 66, 66, 79	HEX #D1D0B2 RGB 209, 208,178 CMYK 18, 12, 32, 0	HEX #9A9A70 RGB 154,154,112 CMYK 42, 31, 64, 4	HEX #5B5B3E RGB 91, 91, 62 CMYK 58, 48, 37, 44
HEX #F0F4E7 RGB 240, 244, 231 CMYK 5, 1, 10, 0	HEX #AAAEB1 RGB 170,174,177 CMYK 34, 26, 25, 0	HEX #404850 RGB 64, 72, 80 CMYK 20, 10, 0, 69	HEX #1F1F22 RGB 31, 31, 34 CMYK 74, 68, 62, 93
HEX #BBB668 RGB 187, 182, 104 CMYK 30, 20, 73, 1	HEX #3E3926 RGB 62, 57, 38 CMYK 60, 58, 79, 58	HEX #151517 RGB 21, 21, 23 CMYK 74, 68, 64, 79	HEX #40413E RGB 64, 65, 62 CMYK 67, 59, 62, 47
HEX #F5EEF6 RGB 245, 238, 246 CMYK 2, 6, 0, 0	HEX #DED2C2 RGB 222, 210, 19 CMYK 12, 14, 22, 0	HEX #DEA77B RGB 222, 167, 12 CMYK 12, 36, 55, 0	HEX #B47A50 RGB 180,122,80 CMYK 26, 54, 76, 8
HEX #A0AECF RGB 160, 174, 207 CMYK 37, 25, 5, 0	HEX #BFCAB5 RGB 191,202,181 CMYK 26, 13, 30, 0	HEX #FFFFFF RGB 255, 255, 255 CMYK 0, 0, 0, 0	HEX #000000 RGB 0, 0, 0 CMYK 0, 0, 0, 100

Fonte: O autor (2023).

No processo de “pixelização”, alguns tons, como os de tons de pele, são distorcidos, por isso foram necessários retoques mínimos em relação às cores com excessiva distorção.

Apesar de algumas correções arbitrárias deste gênero, a paleta de cores foi majoritariamente extraída de painéis como o apresentado pela Figura 64. O processo de colorização era realizado com a obtenção das cores com a ferramenta digital de conta-gotas e os quadros eram coloridos com o mesmo pincel digital utilizado para criar os contornos. No processo, visou-se a priorização dos pixels de cores mais claras, permitindo maior contraste com as linhas de contorno.

Foram desenvolvido painéis de cada um dos filmes e posteriormente, a geração da paleta de cores criada a partir deles e adaptada para aplicação nos quadrinhos.

Figura 66 – Processo de “pixelização” do painel de recorte temporal de “Psicose”

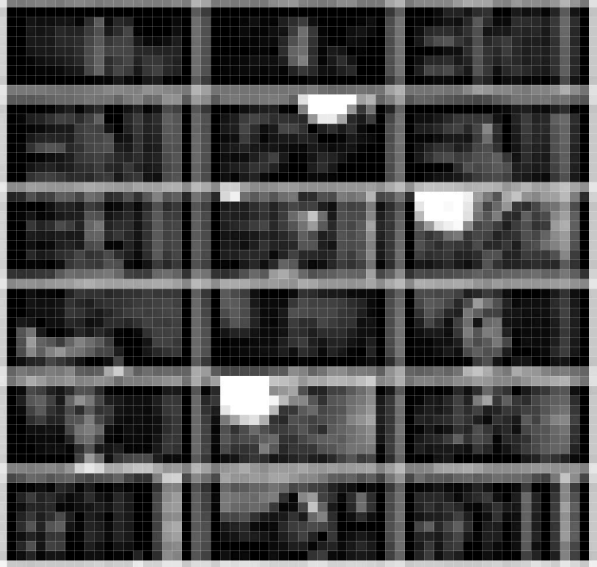
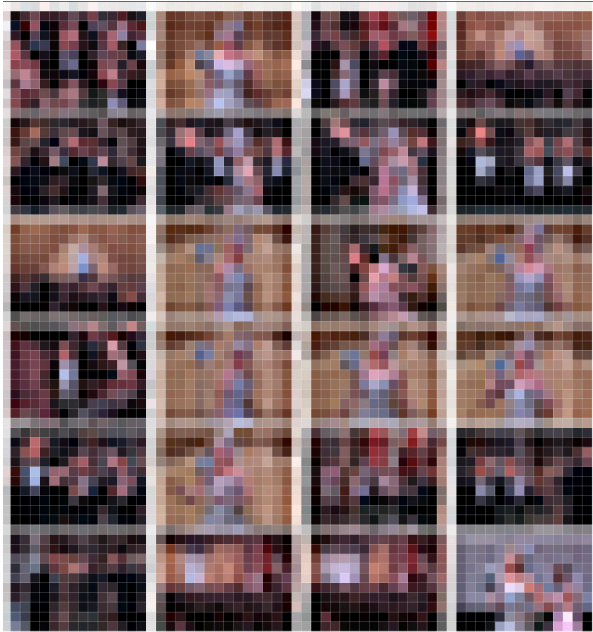


Figura 67 – Paleta “Psicose”

HEX #DFDFDF RGB 223, 223, 223 CMYK 11, 8, 9, 0	HEX #CFCFCF RGB 207, 207, 207 CMYK 18, 14, 14, 0	HEX #B1AFB1 RGB 177, 175, 177 CMYK 32, 26, 25, 0	HEX #8E8E8E RGB 142, 142, 142 CMYK 47, 38, 39, 3
HEX #494949 RGB 73, 73, 73 CMYK 68, 59, 58, 40	HEX #252525 RGB 37, 37, 37 CMYK 71, 65, 64, 70	HEX #FFFFFF RGB 255, 255, 255 CMYK 0, 0, 0, 0	HEX #000000 RGB 0, 0, 0 CMYK 0, 0, 0, 100

Fonte Figura 66 e 67: O autor (2023).

Figura 68 – Processo de “pixelização” do painel de recorte temporal de “Cantando na Chuva”



Fonte: O autor (2023).

A partir da obtenção da paleta de cores, realizou-se a colorização. Como já mencionado, alguns tons foram levemente

Figura 69 – Paleta “Cantando na Chuva”

HEX #F7EBEE RGB 247, 235, 238 CMYK 2, 8, 2, 0	HEX #F0C1BA RGB 240,193,196 CMYK 4, 27, 20, 0	HEX #CB8D84 RGB 203,141,132 CMYK 20, 49, 42, 1	HEX #585859 RGB 88,88,89 CMYK 64, 56, 53, 294
HEX #3D3D40 RGB 61,61,64 CMYK 69, 63, 58, 48	HEX #AE675C RGB 174,103,92 CMYK 27, 66, 61, 9	HEX #FBCB77 RGB 251, 203, 119 CMYK 1, 21, 62, 0	HEX #211A26 RGB 33, 26, 38 CMYK 75, 76, 56, 71
HEX #CBCBED RGB 203, 203, 237 CMYK 18, 18, 0, 0	HEX #F8C7C8 RGB 248, 199, 200 CMYK 1, 26, 12, 0	HEX #DBA4A5 RGB 219, 164, 165 CMYK 12, 39, 25, 0	HEX #CD1B28 RGB 205, 27, 40 CMYK 13, 100, 98, 3
HEX #747A7B RGB 116, 122, 123 CMYK 56, 44, 45, 10	HEX #9597E7 RGB 149, 151, 231 CMYK 42, 39, 0, 0	HEX #101428 RGB 16, 20, 40 CMYK 88, 81, 53, 69	HEX #323C70 RGB 50, 60, 112 CMYK 93, 86, 28, 15
HEX #BF9051 RGB 191, 144, 81 CMYK 24, 43, 79, 3	HEX #46291C RGB 70, 41, 28 CMYK 47, 72, 79, 64	HEX #F2C5AF RGB 242, 197, 175 CMYK 3, 24, 28, 0	HEX #C69379 RGB 198, 147, 121 CMYK 22, 45, 53, 1
HEX #F4BCB0 RGB 244, 188, 176 CMYK 2, 30, 25, 0	HEX #CFC6C5 RGB 207, 198, 197 CMYK 18, 19, 17, 0	HEX #FFFFFF RGB 255, 255, 255 CMYK 0, 0, 0, 0	HEX #000000 RGB 0, 0, 0 CMYK 0, 0, 0, 100

Fonte: O autor (2023).

alterados para a inserção coerente na história em quadrinhos, provendo melhor harmonia.

Figura 70 – Processo de “pixelização” do painel de recorte temporal de “Matrix”



Fonte: O autor (2023).

Ressalta-se que não foram criadas paletas para as intervenções artísticas, as cores utilizadas tiveram como referência o conteúdo

Figura 71 – Paleta “Matrix”

HEX #E6CEA8 RGB 230, 206, 166 CMYK 9, 17, 37, 0	HEX #C2AB84 RGB 194, 171, 132 CMYK 25, 30, 52, 1	HEX #C5916B RGB 197, 145, 107 CMYK 22, 45, 62, 2	HEX #A07353 RGB 160, 115, 83 CMYK 33, 53, 70, 13
HEX #002312 RGB 0, 35, 18 CMYK 81, 54, 78, 76	HEX #00150A RGB 0, 21, 10 CMYK 78, 60, 71, 82	HEX #101915 RGB 16, 25, 21 CMYK 76, 63, 69, 80	HEX #001C22 RGB 0, 28, 34 CMYK 87, 67, 62, 74
HEX #AAD1C7 RGB 170, 209, 199 CMYK 88, 64, 59, 58	HEX #AAD1C7 RGB 248, 199, 200 CMYK 33, 5, 24, 0	HEX #68827B RGB 104, 130, 123 CMYK 62, 37, 49, 4	HEX #5D8C7E RGB 93, 140, 126 CMYK 67, 30, 52, 6
HEX #001C22 RGB 0, 28, 34 CMYK 87, 67, 62, 74	HEX #2C2623 RGB 44, 38, 35 CMYK 66, 66, 66, 70	HEX #303435 RGB 48, 52, 53 CMYK 72, 63, 61, 57	HEX #323C70 RGB 37, 71, 39 CMYK 80, 45, 91, 50
HEX #D0D0D0 RGB 208, 208, 208 CMYK 18, 13, 14, 0	HEX #B0B0B0 RGB 176, 176, 176 CMYK 32, 25, 26, 0	HEX #FFFFFF RGB 255, 255, 255 CMYK 0, 0, 0, 0	HEX #000000 RGB 0, 0, 0 CMYK 0, 0, 0, 100

Fonte: O autor (2023).

mencionado no Capítulo 5.4. Intervenção Artística e a coleta delas foi realizada através da ferramenta de conta gotas a partir

da arbitrariedade do autor. Neste processo consideraram-se as cores mais familiares ao público relacionado àquele conteúdo.

No processo de finalização, optou-se, após a colorização, pela retomada do conceito de contraste mencionado por Dondis (1996), com a perspectiva de homogeneizar o fundo de forma a aumentar o contraste das figuras principais. Sendo assim, buscou-se amenizar as cores e contornos do fundo sem apagá-los ou remover sua saturação. O efeito desejado foi obtido após a adição de duas camadas de cores com opacidade de 27% sobre o plano de fundo. A camada superior completamente branca e a inferior de um dos tons da paleta, buscando o efeito visual proporcionado pelas cores dos filmes, como demonstrado na Figura 76.

Figura 72 – Exemplo de colorização de “Clube da Luta”



Figura 73 – Exemplo de colorização de “Cantando na Chuva”



Figura 74 – Exemplo de colorização de “Psicose”



Figura 75 – Exemplo de colorização de “Matrix”



Figura 76 – Finalização da colorização de camadas



Fonte Figuras 72, 73, 74, 75 e 76: O autor (2023).

Concluiu-se, desta maneira, o desenvolvimento e finalização das histórias em quadrinhos.

06.

Design Editorial

Com os quadrinhos completamente finalizados, iniciou-se o processo de desenvolvimento do projeto editorial do livro. Buscava-se, para tal, um projeto capaz de separar as histórias em capítulos, fornecendo informações sobre cada filme e pausas ao leitor, além de uma estética minimalista para os setores de aplicação de texto corrido – a ser utilizado para imputação de informações técnicas e detalhes dos filmes utilizados.

OS CAPÍTULOS

Para a realização da divisão dos capítulos, buscou-se desenvolver páginas de “respiro”, que neutralizassem o conjunto de informações fornecidas anteriormente e preparassem o leitor para ser introduzido a uma nova narrativa.

Tendo isso em mente foram desenvolvidas divisórias contendo o título do filme abordado no capítulo, assim como informações

relacionadas a ele, como título original, direção e sinopse. As informações sobre cada filme foram obtidas no IMDB (2023) e as sinopses foram desenvolvidas pelo autor.

Visando estabelecer diferenciação entre a introdução cada filme, uma cor de referência foi atribuída para cada um. Estas tonalidades deveriam dialogar com a identidade visual de cada produção cinematográfica, portanto foram exploradas cores presentes em seus pôsteres de divulgação.

As divisórias de capítulos e os pôsteres que inspiraram cada uma delas se encontram a seguir.

Figura 77 – Pôster de “Cantando na Chuva”



Fonte: Singin'...

Para o capítulo de “Cantando na Chuva” é possível observar foi retirada a tonalidade azul, presente no fundo do pôster assim como no nome dos atores do filme.

Na Figura 78 é possível ver o resultado da divisória em página dupla, com sinopse escrita pelo autor.

Figura 78 – Páginas de introdução do capítulo “Cantando na Chuva”

Cantando na Chuva (1952)

Singin' in the rain
Direção de Gene Kelly e Stanley Donen

Don Lockwood e Lina Lamont são atores que fazem sucesso no cinema mudo em Hollywood. Entretanto, com a chegada do cinema falado, os astros buscam se adaptar para continuar no topo. Para isso, eles juntam esforços para lançar um filme musical bem sucedido.

Figura 79 – Pôster de “Psicose”



Fonte: Psycho...

Para as páginas de introdução de “Psicose”optou-se pelo tom avermelhado, utilizado no pôster em uma prática de *dual tone* nas personagens masculinas, mantendo apenas a tinta vermelha e preta no processo de impressão. O tom vermelho ainda assemelha-se ao sangue, o que o tornou ainda mais atrativo considerando-se o enredo do filme.

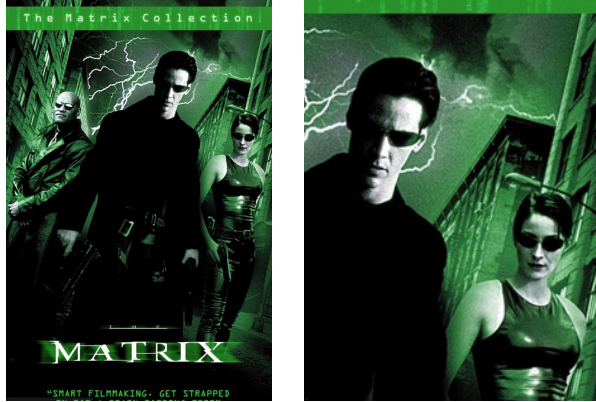
Figura 80 – Páginas de introdução do capítulo “Psicose”

Psicose (1960)

Psycho
Direção de Alfred Hitchcock

Após roubar 40 mil dólares para se casar com seu namorado, Marion Crane foge de sua cidade e, na tentativa de evitar um policial, acaba indo para uma rodovia abandonada. Lá ela decide passar a noite no Bates Motel e acaba conhecendo seu proprietário, Norman Bates – um jovem com interesse em taxidermia e uma relação complicada com a própria mãe. Aos poucos o Bates Motel revela ser mais do que um hotel de beira de estrada.

Figura 81 – Pôster de “Matrix”

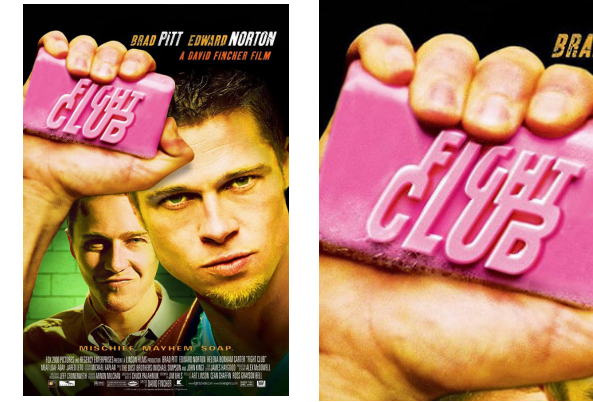


Fonte: The Matrix...

Figura 82 – Páginas de introdução do capítulo “Matrix”



Figura 83 – Pôster de “Clube da Luta”



Fonte: Clube...

Figura 84 – Páginas de introdução do capítulo “Clube da Luta”



A CAPA

Para o desenvolvimento da capa do livro, retomou-se a estratégia visual utilizada nas introduções de capítulos. Buscando sinalizar cada um dos filmes na capa – até mesmo as personagens abordadas na intervenção artística – foram desenvolvidas silhuetas de uma personagem por história explorada.

Cada uma das silhuetas foi inserida na estrutura de capa e contracapa com a cor escolhida para seu respectivo capítulo e distribuídas. As narrativas referentes às intervenções foram dispostas na frente do livro em seu sentido correto e as narrativas dos capítulos foram inseridas na contracapa invertidas. A ideia, além de demonstrar a contrariedade das duas naturezas abordadas no livro, ainda brinca com as expectativas do leitor, ao inserir as personagens “surpresas” diretamente na capa.

Além do mais, levando-se em consideração o conceito de sobreposição de narrativas, as formas tiveram sua opacidade reduzida, de forma a apresentarem esse encontro de diferentes histórias através das cores sobrepostas.

Por fim, a escolha do nome “Cinefagia” deu-se em referência ao movimento antropofágico idealizado por Oswald Andrade. O movimento buscava “devorar” essa cultura enriquecida por técnicas importadas e promover uma renovação estética na arte brasileira” (Mendonça, 2019). A ideia do livro “Cinefagia” é similar: devoram-se os filmes e conteúdos hollywoodianos para então desenvolver, a partir deles, algo novo. Com os conceitos finalmente alinhados, estabeleceu-se a capa do projeto.

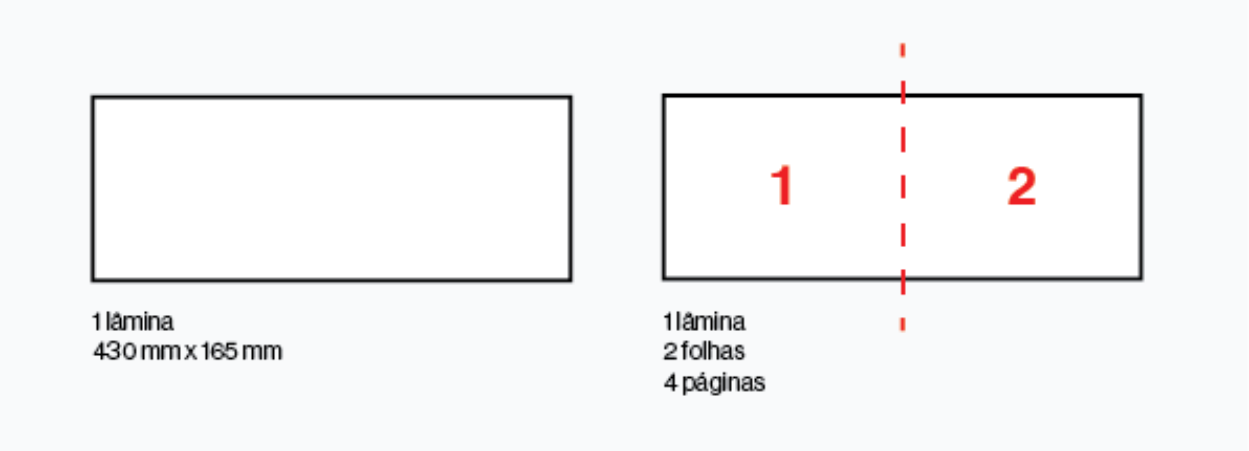
Figura 85 – Resultado final da capa do livro “Cinefagia”



O BONECO

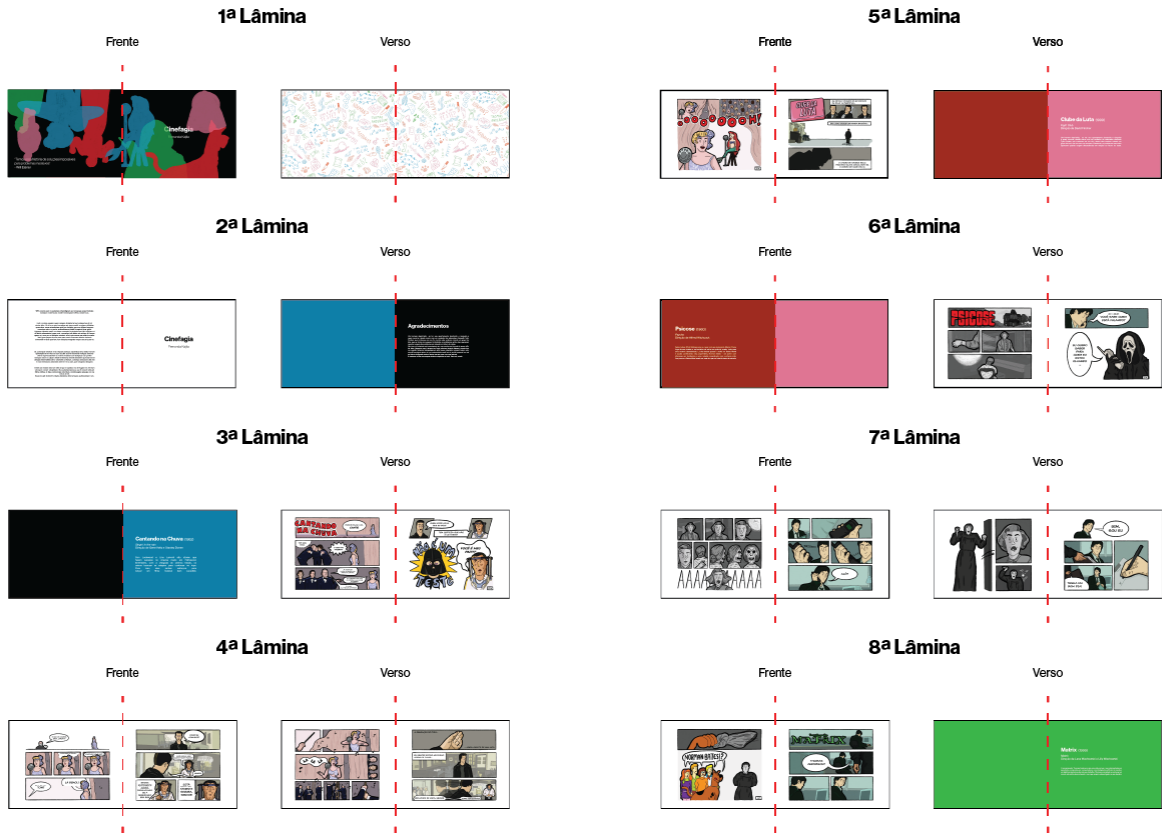
Finaliza-se o processo editorial com o desenvolvimento do boneco para a realização da impressão do projeto.

Figura 86– Explicação da impressão do livro



Fonte: O autor (2023)

Figuras 87 e 88 – Lâminas de impressão do livro “Cinefagia”



Fonte: O autor (2023)

07. Conclusão

O presente projeto foi finalizado com a conclusão do livro de histórias em quadrinhos composto por quatro filmes cujos finais foram alterados. Foram necessárias várias etapas de desenvolvimento para compreender e executar corretamente os componentes do projeto.

Compreendendo-se a estruturação do Humor como uma entidade dependente de contratos sociais e observando o papel social que o risível representa ao manter ou contestar o senso comum, foi possível estabelecer o Humor como diretriz da intervenção artística planejada, visando comprovar um mutualismo de expressões artísticas ao quebrar a expectativa do leitor.

Diante da compreensão da paródia como ferramenta humorística relacionada à expressão artística e à crítica, a estruturação do livro tornou-se mais clara, permitindo “transcontextualizar” obras de outros artistas

Conclusão

com obras de outros artistas, de forma a corromper o comum através de paródias recíprocas.

Além da corrupção presente na ação de uma obra sobre a outra, explorou-se o uso de pontos de viradas de estruturas narrativas para desafiar os conhecimentos prévios do leitor em relação às histórias apresentadas. Ao distorcer um enredo conhecido e esperado, quebra-se a narrativa familiar ao público – componente do senso comum –, o que torna por gerar Humor, seguindo o preceito da Teoria da Incongruência apresentada por Schopenhauer.

A concepção do Humor através das estratégias mencionadas foi possível devido ao minucioso estudo e compreensão da linguagem presente em histórias em quadrinhos, o que foi definitivo para entender o modo como tais conhecimentos foram aplicados.

Desta maneira, os códigos já utilizados nas linguagem dos quadrinhos foram explorados de forma a materializar os ideais humorísticos conceituados previamente. A compreensão da comunicação audiovisual também mostrou-se presente em relação às diferentes formas com as quais imagens móveis foram “traduzidas” para a estrutura estática dos quadrinhos.

Referente aos esforços nutridos pelos conhecimentos de diferentes áreas, foi possível, por fim, conceber o livro Cinefagia. Estruturado por ideias de humor, quadrinhos, cinema e design, o livro executa a difícil tarefa de desempenhar o “novo”, de interligar referências artísticas mantendo a linguagem coerente e de ecoar o riso.

Por fim, o livro Cinefagia abre precedente para futuras intervenções, sobreposições artísticas e estudos relativos à “transcontextualização” na visualidade. Ao mesmo tempo e em escala

popular, o livro demanda de seu leitor a compreensão e conhecimento de diferentes esferas da linguagem visual e incentiva a cultura ao incitar o mergulho sobre diferentes obras que demandam ser conhecidas para o entendimento integral do livro.

Figura 89 – Mockup do resultado final do livro



Fonte do Mockup: Freepik.

Figura 90 – Mockup do final do capítulo de “Cantando na Chuva”



Fonte do Mockup: Freepik.

Figura 91 – Mockup do final do capítulo de “Psicose”



Fonte do Mockup: Freepik.

Figura 92 – Mockup do final do capítulo de “Matrix”



Fonte do Mockup: Freepik.

Figura 93 – Mockup do final do capítulo de “Clube da Luta”



Fonte do Mockup: Freepik.

07. Referências

Referências

A PEQUENA Sereia. Ron Clements e John Musker. Howard Ashman, John Musker. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1989. Animação (83 min.).

ACADEMY OF MOTION PICTURE ARTS AND SCIENCES. Oscars. Disponível em: <https://www.oscars.org/oscars>. Acesso em: 6 jun. 2023.

ADORO CINEMA. SCOOBY-DOO, CADÊ VOCÊ!. Adoro Cinema. 2023. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/series/serie-3648/#:~:text=Sinopse%20%26%20Info,provocar%20o%20caos%20no%20mundo..> Acesso em: 4 dez. 2023.

ALAVARCE, Camila. A ironia e suas refrações: um estudo sobre a dissonância na paródia e no riso. São Paulo: Editora UNESP, 2009. 208 p. (Cultura Acadêmica). Disponível em: <https://books.scielo.org/id/5dcq3/pdf/alavarce-9788579830259-04.pdf>. Acesso em: 16 nov. 2023.

BACKDERF, Derf. Meu Amigo Dahmer. 2017.

BARBIERI, Daniele. As linguagens dos quadrinhos. Editora Peirópolis LTDA, v. 3, f. 130, 2017. 260 p.

BEATTIE, James. Essay on Laughter and Ludicrous Composition. London, 1779 Tese.

BERGSON, Henri. O Riso: Ensaio sobre a significação do cômico. Tradução Nathanael C. Caixeiro. 2 ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1983. 98 p. Tradução de: Le Rire.

BILLY, Butcher. Behance. 2023. Disponível em: <https://www.behance.net/butcherbilly>. Acesso em: 16 jun. 2023.

BURKE, Fatti. Irelandopedia. Fatti Burke. Disponível em: <http://www.fattiburke.com/irelandopedia>. Acesso em: 6 jun. 2023.

BURKE, Fatti. Portfolio. Fatti Burke. Disponível em: <http://www.fattiburke.com/portfolio>. Acesso em: 6 jun. 2023.

CAMPBELL, Scott. Great Showdowns. GREAT SHOWDOWNS by scott c.. 2023. Disponível em: <https://greatshowdowns.com/>. Acesso em: 17 jun. 2023.

CANTANDO na Chuva. Stanley Donen e Gene Kelly. Arthur Freed. Estados Unidos: Metro Goldwyn Mayer, 1952. Longa Metragem (103 min.).

CARRATELLO, Veronica. Portfolio. Veronica Carratello. 2023. Disponível em: <https://www.veronicacarratello.com/>. Acesso em: 16 jun. 2023.

CARRATELLO, Veronica. Post do Instagram. Instagram: veci_artwork. Disponível em: https://www.instagram.com/veci_artwork/. Acesso em: 4 dez. 2023.

CHITTY, Tom. Daily Cartoon: Thursday, February 16th. The New Yorker. Nova Iorque, 2023. Disponível em: <https://www.newyorker.com/cartoons/daily-cartoon/thursday-february-16th-great-power>. Acesso em: 16 jun. 2023.

CHITTY, Tom. Daily Cartoon: Thursday, October 27th. The New Yorker. Nova Iorque, 2022. Disponível em: <https://www.newyorker.com/cartoons/daily-cartoon/thursday-october-27th-spooky-dogs>. Acesso em: 16 jun. 2023.

CLUBE da Luta. Adoro Cinema. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-21189/>. Acesso em: 4 dez. 2023.

CLUBE da Luta. David Fincher. Ross Grayson Bell, Ceán Chaffin, Art Linson. Estados Unidos: Fox 2000 Pictures, New Regency Productions, 1999. Longa Metragem (139 min.).

CRITCHLEY, Simon. On Humour. Routledge, v. 3, f. 72, 2004. 144 p.

DONDIS, Donis A.. Sintaxe da linguagem visual, f. 118. 1996. 236 p.

DOS SANTOS, Roberto Elísio. Humor, Metalinguagem e Intertextualidade nas Histórias em Quadrinhos de Maurício de Sousa. Anais da 2as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. São Paulo, 2013. 13 p. Disponível em: <https://anais2ajornada.eca.usp.br/anais2asjornadas/anais/3%20-%20ARTIGO%20-%20ROBERTO%20ELISIO%20DOS%20SANTOS%20-%20HQ%20E%20HUMOR.pdf>. Acesso em: 16 nov. 2023.

DOUGLAS, Mary. The Social Control of Cognition: ome Factors in Joke Perception. Man. 1968. 16 p. Disponível em: <https://doi.org/10.2307/2798875>. Acesso em: 4 dez. 2023.

ECO, Umberto. Apocalípticos e Integrados, f. 193. 2000. 386 p.

EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista. Tradução Luiz Carlos Borges. 4 ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, f. 77, 2010. 154 p. Tradução de: Comics and Sequential Art.

FREEPIK. 2023. Disponível em: <https://www.freepik.com/search?format=search&query=landscape%20book>. Acesso em: 16 de nov. 2023.

GUIMARÃES, Edgard. Linguagem e metalinguagem na história em quadrinhos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, n. XXV. 2002. Anais eletrônicos [...] Salvador: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2002. 15 p. Disponível em: <http://www.portcom>.

intercom.org.br/pdfs/31334389205109716883020426641198370007.pdf. Acesso em: 16 nov. 2023.

HART, John. The Art of the Storyboard: A filmmaker's introduction. Taylor & Francis, v. 3, f. 112, 2013. 224 p.

HAUGE, Michael. Storytelling Made Easy: Persuade and Transform Your Audiences, Buyers and Clients—Simply, Quickly, and Profitably. Estados Unidos: Indie Books, 2017.

HUMOR: In Dicio: Dicionário Online de Português. 7Graus. 2023. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/humor/>. Acesso em: 6 jun. 2023.

HURLEY, Matthew M.; DENNETT, Daniel C.; JR., Reginald B. Adams,. Inside Jokes: Using Humor to Reverse-Engineer the Mind. MIT Press, v. 1, f. 188, 2013. 375 p.

HUTCHEON, Linda. Uma teoria da paródia: ensinamentos das formas de arte do século XX, f. 83. 1988. 165 p.

IMDB. A Pequena Sereia (1989): Sinopse. IMDb. 2023. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0097757/plotsummary/?ref_=tt_stry_pl#synopsis. Acesso em: 16 nov. 2023.

IMDB. IMDb. 2023. Disponível em: <https://www.imdb.com/>. Acesso em: 4 dez. 2023.

INGE, M. Thomas. Anything Can Happen in a Comic Strip: Centennial Reflections on an American Art Form. Univ. Press of Mississippi, v. 1, f. 26, 1994. 52 p.

JAGO, Carol. Stop Pretending and Think about Plot. Voices From the Middle, v. 11, mai. 2004. Disponível em: <https://www.proquest.com/openview/02a8cab7f3bba89f0e6523356f7e6923/1?pq-origsite=gscholar&cbl=33274>. Acesso em: 16 nov. 2023.

JONGH, Aimée de. Táxi! – Histórias Passageiras. Conrad, v. 3, f. 48, 2022. 96 p.

LINIERS, Liniers. Bienvenidos a otro lado. RESERVOIR BOOKS, v. 3, f. 91, 2023. 182 p.

LUPTON, Ellen. O Design Como Storytelling. Tradução Mariana Bandarra. Editora Olhares, f. 80, 2022. 160 p. Tradução de: Design is Storytelling.

MATRIX. Lana Wachowski e Lilly Wachowski. Bruce Berman, Andrew Mason, Barrie M. Osborne, Erwin Stoff, Lana Wachowski, Lilly Wachowski. Estados Unidos: Warner Bros., 1999. Longa Metragem (136 min.).

MCCLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos: história, criação, denho, animação, roteiro, f. 109. 2004. 217 p.

MENDONÇA, Camila. Movimento Antropofágico. Educa Mais Brasil. 2019. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/artes/movimento-antropofagico>. Acesso em: 4 dez. 2023.

MORAL, Tony Lee. Alfred Hitchcock: The Storyboards. Titan Books (US, CA), 2023.

MORREALL, John. The Philosophy of Laughter and Humor. Albany: State University of New York Press, 1987. 270 p.

MORREALL, John; ZALTA, Edward; NODELMAN, Uri. Philosophy of Humor. The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Summer 2023 Edition). Disponível em: <https://plato.stanford.edu/archives/sum2023/entries/humor/>. Acesso em: 24 abr. 2023.

NGUYEN, Jeremy. Daily Cartoon: Friday, November 11th. The New Yorker. Nova Iorque, 2022. Disponível em: <https://www>.

newyorker.com/cartoons/daily-cartoon/friday-november-11th-twitter-dogs. Acesso em: 15 jun. 2023.

NGUYEN, Jeremy. Daily Cartoon: Wednesday, March 2nd. The New Yorker. Nova Iorque, 2022. Disponível em: <https://www.newyorker.com/cartoons/daily-cartoon/wednesday-march-2nd-houseplants>. Acesso em: 15 jun. 2023.

NGUYEN, Jeremy. Daily Cartoon: Thursday, May 25th. The New Yorker. 2023. Disponível em: <https://www.newyorker.com/cartoons/daily-cartoon/thursday-may-25th-were-over-here>. Acesso em: 16 nov. 2023.

NOBLE, Ian; BESTLEY, Russell. Pesquisa Visual - 2.ed.: Introdução às Metodologias de Pesquisa em Design Gráfico. Bookman Editora, v. 1, f. 112, 2013. 224 p.

PANINI, Loja Online. Coleção Clássica Marvel Vol.20 - Thor Vol.3. Panini. Disponível em: https://panini.com.br/marvel/colecao-classica-marvel-vol-20-thor-vol-3?gad_

PAPALAMPIDI, Pinelopi; KELLER, Frank; LAPATA, Mirella. Movie Plot Analysis via Turning Point Identification. Edinburgh, 2019. 14 p Dissertação (Institute for Language, Cognition and Computation) - University Of Edinburgh. Disponível em: <https://arxiv.org/pdf/1908.10328.pdf>. Acesso em: 16 nov. 2023.

PRICE, Steven; PALLANT, Chris. Storyboarding: A Critical History. Springer, v. 3, f. 107, 2015. 214 p.

PSICOSE. Alfred Hitchcock. Alfred Hitchcock. Estados Unidos: Shamley Productions, 1960. Longa Metragem (109 min.).

PSYCHO. Wikipedia. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Psycho_\(1960_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Psycho_(1960_film)). Acesso em: 4 dez. 2023.

PÂNICO. Wes Craven. Cathy Konrad, Cary Woods. Estados Unidos: Dimension Films, 1996. Longa Metragem (111 min.).

SCOOBY-DOO, Cadê Você?. Joseph Barbera e William Hanna. Joseph Barbera e William Hanna. Hanna-Barbera Productions, 1969-1978. Desenho Animado (22 min.).

SINGIN' in the Rain. Wikipedia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Singin%27_in_the_Rain. Acesso em: 4 dez. 2023.

STAR Wars: Episódio V: O Império Contra-Ataca. Irvin Kershner. Gary Kurtz. Estados Unidos: Lucasfilm, 1980. Longa Metragem (124 min.).

THE HOLLYWOOD REPORTER. Hollywood's 100 Favorite Films. The Hollywood Reporter. Los Angeles, 2014. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/lists/100-best-films-ever-hollywood-favorites-818512/>. Acesso em: 16 nov. 2023.

THE MATRIX. CineMaterial. Disponível em: <https://www.cinematerial.com/movies/the-matrix-i133093/p/v55jlwsm>. Acesso em: 16 nov. 2023.

Turma da Mônica. Twitter: @TurmadaMonica. 2020. Disponível em: <https://twitter.com/TurmaDaMonica/status/1238554011332235265>. Acesso em: 29 nov. 2023.

WEISER, Peg Zeglin Brand. Parody. Oxford University Press. Oxford, p. 69-72, 2014. Encyclopedia of Aesthetics. Disponível em: <https://philarchive.org/rec/WEIP-16>. Acesso em: 16 nov. 2023.

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço Técnico de Biblioteca
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo

Kajita, Fernanda
Cinefagia: Sobrepondo Humor, Quadrinhos e Cinema /
Fernanda Kajita; orientadora Clíce Mazzilli. – São Paulo,
2023.
135 p..

Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) -
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de
São Paulo.

1. Humor. 2. Design. 3. Quadrinhos. 4. Cinema. I.
Mazzilli, Clíce, orient. II. Título.