

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA POLITÉCNICA E DE ARTES
CURSO DE DESIGN

JEAN CARLO TREVISAN

SANTA DICA:
VALORIZAÇÃO DE HISTÓRIAS LOCAIS POR MEIO DA LINGUAGEM DOS
QUADRINHOS

Goiânia
2023

JEAN CARLO TREVISAN

SANTA DICA:
VALORIZAÇÃO DE HISTÓRIAS LOCAIS POR MEIO DA LINGUAGEM DOS
QUADRINHOS

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola Politécnica e de Artes da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientadora: Profa. Dra. Genilda Alexandria

Goiânia
2023

Esse trabalho é dedicado a Genilda, que me ajudou e motivou sempre que precisei, mesmo tendo uma vida própria para cuidar.

E aos meus amigos e familiares, que sempre foram parte importante na minha vida.

RESUMO

Este texto resume a proposta de um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) que utiliza a linguagem dos quadrinhos para trazer visibilidade e conhecimento público para histórias importantes do estado de Goiás, valorizando personagens místicos e culturais. O objetivo é despertar o interesse e a curiosidade de jovens do ensino fundamental e médio por meio de ilustrações e narrativas em quadrinhos. O foco é a história de Santa Dica, uma mulher considerada santa na região de Lagolândia, cuja contribuição para a sociedade e cultura é pouco conhecida. O uso do design nas ilustrações é fundamental para transmitir a personalidade dos personagens e criar uma atmosfera adequada à história. Ao abordar a importância do design na criação de quadrinhos, destaca-se a sua relevância para a maneira como a história é contada e visualmente apresentada. O design inclui elementos como o layout das páginas, a escolha de cores, a ilustração dos personagens, a criação do cenário e a tipografia. Todos esses elementos contribuem para a integridade e a autenticidade da narrativa em quadrinhos, permitindo que o leitor se transporte para o período histórico retratado e compreenda a personalidade dos personagens. A história dos quadrinhos remonta aos primórdios da humanidade, com registros de desenhos sequenciais encontrados em cavernas pré-históricas. Ao longo do tempo, os quadrinhos evoluíram e se desenvolveram como uma forma de arte e comunicação. No século XIX, eles começaram a ser reconhecidos como uma forma de expressão legítima, com obras como "Histoire de Monsieur Jabot", de Rodolphe Töpffer, pioneiro nesse gênero. O texto também aborda a história dos quadrinhos, desde suas origens pré-históricas até sua evolução como forma de expressão artística e narrativa crítica. Destaca-se a importância dos quadrinhos como meio de contar histórias e explorar temas relevantes, levando à valorização e popularização desse tipo de conteúdo.

Palavras-chave: Santa Dica, Lagolândia, Quadrinhos, Arte digital, História, Design.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Foto da capa do livro “Histoire de monsieur Jabot”.....	11
Figura 2 - Giff-Wiff -Foto do órgão de valorização das histórias em quadrinhos.	12
Figura 3 - Capa do livro “The yellow Kid”.....	13
Figura 4 - Emoção expressa em quadrinhos.....	15
Figura 5 - Capa da revista em quadrinhos independente Zap.....	17
Figura 6 - Capa de uma edição da revista “Freak Brothers”.....	17
Figura 7 - Imagem de um cartum feito por Henfil.....	18
Figura 8 - Localização de Lagolândia.....	22
Figura 9 - Casa e túmulo de Santa Dica.....	22
Figura 10 - Painéis semânticos.....	25
Figura 11 - Fotos auxiliares e primeiros desenhos da personagem Dica.	28
Figura 12 - Primeiros desenhos de um personagem da história de Santa dica, “Dr Fritz”	30
Figura 13 - Primeiros desenhos de um personagem da história de Santa dica, “Princesa Silveira”.....	31
Figura 14 - Matriz de personagem da Santa dica.....	32
Figura 15 - Matriz de personagem da Santa dica.....	33
Figura 16 - Painel conceitual de vestimentas da época dos moradores de Lagolândia	34
Figura 17 - Estudos de caracterização e matriz de identidade.....	35
Figura 18 - Storyboard do primeiro quadrinho, mostrando um overview de lagolândia	43
Figura 19 - Storyboard da segunda página do quadrinho.....	44
Figura 20 - Storyboard da terceira página do quadrinho.....	45
Figura 21 - Storyboard da quarta página do quadrinho.....	46
Figura 22 - Storyboard da quinta página do quadrinho.....	47
Figura 23 - Storyboard da sexta página do quadrinho.....	48
Figura 24 - Storyboard da sétima página do quadrinho.....	49
Figura 25 - Storyboard da oitava página do quadrinho.....	50
Figura 26 - Storyboard da nona e final página do quadrinho.....	51
Figura 27 - Grid interno das páginas.....	53
Figura 28 - Grid interno das páginas.....	54
Figura 29 - Alternativas de grid interno das páginas.....	55
Figura 30 - Alternativas de grid interno das páginas.....	56
Figura 31 - Alternativas de grid interno das páginas.....	57
Figura 32 - Storyboard oficial da história.....	58
Figura 33 - Desenho finalizado da história.....	59
Figura 34 - Layout de imposição.....	61
Figura 35 - Desenho finalizado da história.....	62
Figura 36 - Mockup do livreto.....	63
Figura 37 - Mockup da capa do livreto.....	64
Figura 38 - Mockup do primeiro quadrinho do livreto.....	65
Figura 39 - Foto da capa do livreto.....	66
Figura 40 - Foto da 4º capa do livreto.....	67
Figura 41 - Foto da capa do livreto.....	68

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	7
1.1 Objetivo Geral.....	7
1.2 Objetivos Específicos.....	7
1.3 Justificativa.....	8
2. QUADRINHOS.....	8
2.1 Analisando um percurso histórico dos quadrinhos.....	9
2.2. Surgimento das “Graphic Novels”.....	15
2.3. Surgimento dos "Comix", Quadrinhos do Movimento Underground.....	16
3. SANTA DICA.....	20
3.1. Lagolândia.....	22
3.2. Coluna Prestes.....	24
4. PROJETANDO OS QUADRINHOS PARA VALORIZAR SANTA DICA.....	25
4.1. Componentes da narrativa - roteiro e storyboards.....	37
4.2 Projeto gráfico do livreto Santa Dica.....	53
5. CONCLUSÃO.....	69
6. REFERÊNCIAS.....	70

1. INTRODUÇÃO

A ideia deste TCC é, através da linguagem dos quadrinhos, trazer visibilidade e conhecimento público para histórias muito importantes do nosso estado de Goiás, onde pessoas possam aprender e descobrir personagens místicos e culturais fundamentais para complementação do nosso repertório cultural.

E quando falamos em visibilidade estamos falando de que, em 2023, o período em que esse trabalho de conclusão de curso foi concluído, uma parcela tão pequena dos habitantes conhecem essas histórias que no mínimo devem ser deixadas nos livros para sempre.

E também, a necessidade do conhecimento não deve ser questionada de nenhuma maneira, nesse contexto, a educação se apresenta como importante instrumento gerador e facilitador de transformação na sociedade em que vivemos, capacitando o indivíduo e tornando o sujeito uma pessoa mais qualificada e presente na sua própria história e na história do seu estado.

Direcionando sobre público alvo, seriam por exemplo, jovens do ensino fundamental ou médio que se interessam minimamente por leitura, e que terão sua atenção chamada por meio das ilustrações e do ritmo de leitura da história em quadrinhos.

Como a história de Santa Dica é pouco conhecida, o caminho da introdução por meio dos quadrinhos é mais do que agradável. Hoje em dia onde o tempo está mais corrido e disputado e existe uma pressão sobre os jovens com o mercado de trabalho, pouco tempo é utilizado para conhecer histórias ricas da nossa cultura, e assim, os quadrinhos podem dar vida a esses personagens importantes da nossa história Brasileira e de Goiás

1.1 Objetivo Geral

.O objetivo deste trabalho é, por meio da linguagem dos quadrinhos e ilustração, trazer ao público jovem histórias importantes do nosso estado de Goiás, favorecendo assim a nossa cultura e região. Pensando na distribuição do produto desse trabalho em escolas de ensino médio da rede pública ou particular.

1.2 Objetivos Específicos

- Conhecer a história popular da Santa Dica;
- Estudar conceitos e práticas dos quadrinhos;

- Estudar Ilustração e pintura digital;
- Popularizar a história de Santa Dica.

1.3 Justificativa

Neste trabalho, procuro desenvolver uma narrativa utilizando quadrinhos de personagens que fazem parte do imaginário na história de Goiás, mais especificamente da história de Santa Dica. Uma mulher nascida em Lagolândia que até hoje é considerada uma santa para os locais da região. Sua história é muito interessante e épica além de muito mística e bonita para o símbolo de resistência à opressão, mesmo com essas qualidades, muito de sua contribuição para a sociedade e cultura é desconhecida. Tal fato justifica a proposta de valorização e popularização desse tipo de conteúdo.

2. QUADRINHOS

Quadrinhos, também conhecidos como histórias em quadrinhos, são uma forma de narrativa visual que combina imagens e texto em uma sequência de quadros, geralmente organizados em uma página. Os quadrinhos podem contar uma variedade de histórias, desde aventuras de super-heróis até dramas pessoais, comédias, romances e muito mais.

Os quadrinhos são criados por artistas e escritores que trabalham juntos para produzir uma história completa. Os artistas desenham os quadros, criando personagens, ambientes e situações visualmente atraentes, enquanto os escritores desenvolvem a trama, diálogos e narração. Juntos, eles criam uma história visualmente envolvente e emocionalmente cativante.

E a importância do design vem diretamente ligada com a produção de quadrinhos, pois influencia como a história é contada e apresentada visualmente, e isso envolve layout, cores, ilustração e design de personagens, a ambientação e o cenário onde o quadrinho se passa, caixas de texto e a tipografia presente. Ou seja, o design é a proteção a integridade do quadrinho, se cujo personagem vive em um período específico, se ele veste de maneira fiel a sua época ou situação.

Na ilustração de uma pessoa, é importante transmitir a sua personalidade através do desenho. Existem várias maneiras de fazer isso, e a escolha vai depender do estilo e técnica utilizados na ilustração.

Uma pessoa forte e musculosa, por exemplo, pode ser desenhada com ombros largos, braços e pernas mais grossos, com músculos bem definidos e uma postura confiante. Já uma

pessoa mais séria e firme pode ser representada com feições mais duras, como sobrancelhas franzidas ou queixo firme, além de uma postura ereta e determinada.

Outros elementos da ilustração, como a escolha das cores, dos traços e do cenário, também podem ajudar a transmitir a personalidade do personagem. Por exemplo, cores escuras e traços mais grossos e definidos podem transmitir uma personalidade mais forte e determinada, enquanto cores mais claras e traços mais suaves podem indicar uma personalidade mais calma e delicada.

Em resumo, a ilustração deve ser construída de forma a transmitir a personalidade do personagem, seja através dos elementos físicos, expressões faciais, posturas corporais ou outros elementos visuais que ajudem a expressar a personalidade do personagem.

2.1 Analisando um percurso histórico dos quadrinhos

As histórias em quadrinhos têm uma longa história de preconceito e reconhecimento que remonta ao século XIX. No entanto, podemos dizer que elas sempre estiveram aqui. As primeiras formas de quadrinhos ou desenhos sequenciais apareceram em cavernas pré-históricas, onde os homens primitivos deixavam registros de suas caçadas e rituais em paredes de rocha, como forma de guardar e mostrar o que fizeram no seu dia a dia pré-histórico.

No início do século XIX, a arte dos quadrinhos começou a se desenvolver lentamente, especialmente na Europa e nos Estados Unidos. Em 1827, o suíço Rodolphe Töpffer publicou "Histoire de Monsieur Jabot", um livro que continha várias histórias ilustradas com desenhos e criando assim, o pulo inicial para o reconhecimento e valorização dos quadrinhos.

No final do século XIX, as histórias em quadrinhos começaram a se tornar populares em jornais e revistas, deixando de ser somente histórias bobas e cômicas para histórias com temas importantes e críticas à sociedade moderna. Em 1895, o jornal New York World publicou "The Yellow Kid", uma série de tirinhas que retratava a vida de um garoto pobre de Nova York e suas dificuldades, automaticamente conscientizando e mostrando as elites como pessoas os menos afortunados viviam e sofriam, sendo assim conhecidas como quadrinhos “underground” ou “comix”

Outros personagens famosos da época incluem "Katzenjammer Kids" e "Buster Brown".

Na década de 1930, os quadrinhos também começaram a ser publicados em formato de livro, criando assim uma nova forma de leitura. Muitos desses livros eram reimpressões de tirinhas de jornais, mas outros apresentavam histórias completas e originais.

Durante as primeiras décadas do século XX, os quadrinhos evoluíram rapidamente, incorporando novos gêneros e temas, como super-heróis, ficção científica, histórias de aventura, humor e romance. Os personagens mais icônicos dessa época incluem Superman, Batman, Flash Gordon, Tarzan e Popeye.

A visão crítica sobre as histórias em quadrinhos ganhou grande repercussão na década de 1970, quando os estudos sobre os quadrinhos foram apreendidos no Chile, durante o governo socialista de Salvador Allende. Essas críticas foram mostradas no livro "Para ler o Pato Donald" (1971), produzido por Dorfman e Mattelart, criticando como os quadrinhos e o personagem Pato Donald implicam a visão norte-americana de Capitalismo e imperialismo ao mundo.

Criado em função da engrenagem que movimenta as coordenadas ideológicas da sociedade de consumo, o super-herói constrói no lançamento de cada novo gibi as suas próprias estruturas mitológicas. O mito do super-herói, e mais particularmente o do super homem, é o mito da classe média americana em busca da autoafirmação, identificando-se com a possibilidade de usufruir de uma dupla identidade (CIRNE,1971,p.300).

Cirne deixou claro sua posição sobre os quadrinhos e como eles podem ser usados para controle de massas e imposição de pensamentos, porém, não é tudo preto no branco.

Não existem quadrinhos inocentes, assim como não existe leitura inocente e livros inocentes. As histórias em quadrinhos procuram "ocultar" sua verdadeira ideologia através de fórmulas matemáticas muitas vezes simples ou simplistas, fazendo da redundância (a repetição em série imposta pela engrenagem operacional da cultura de massa) o lugar de sua representação: Tio Patinhas Mickey, Zorro, Fantasma, Tarzan, Super-Homem, Batman, Capitão América Captain marvel, Homem de ferro, Homem de borracha, Brotoeja, Riquinho- para citar apenas alguns exemplos conhecidos- expressam uma ideologia conservadora ou reacionária (CIRNE, 1928,p. 11).

Para alguns leitores, um personagem pode ser um modelo a ser seguido, com ideais e pensamentos que ressoam com os seus próprios. Para outros, o mesmo personagem pode ser visto como algo negativo, uma representação de valores e comportamentos que eles não concordam.

No entanto, independentemente da opinião do leitor sobre um personagem específico, é importante lembrar que os personagens dos quadrinhos são criações fictícias e, muitas vezes, são usados para refletir e criticar a sociedade em que vivemos. Eles podem ser uma forma de expressão artística e uma maneira de explorar temas relevantes para a cultura e a política.

Portanto, é importante manter uma mente aberta e respeitar as diferentes opiniões e perspectivas dos leitores em relação aos personagens dos quadrinhos. Em vez de julgar os personagens ou os leitores que os admiram, é mais produtivo buscar entender as razões por trás dessas identificações e simpatias, e refletir sobre as mensagens que os personagens transmitem.

E muitas das vezes os quadrinhos foram e são a única fonte de entretenimento e fuga da realidade que crianças e adolescentes têm, sendo muito mais acessíveis do que televisão a cabo ou sites como netflix.

A importância da perspectiva histórica permite retratar certos eventos ou fenômenos históricos nos quadrinhos, bem como personalidades históricas específicas.

Como foi feito sobre o atentado de 11 de setembro ou a Guerra Fria, ambos foram usados por meio da linguagem dos quadrinhos e poderão servir como objeto de pesquisa para futuros historiadores.

Através da análise histórica, os estudiosos da área buscam compreender as diversas influências que moldaram o desenvolvimento dos quadrinhos ao longo dos anos, incluindo aspectos culturais, políticos e sociais. Desse modo, é possível traçar um panorama mais amplo do desenvolvimento do meio, desde suas origens no século 18 até os dias atuais.

Além disso, a análise histórica também permite identificar períodos de maior ou menor produção e influência no cenário dos quadrinhos, bem como mapear a evolução de gêneros específicos, como o super-herói ou o mangá, por exemplo.

Ou também, ressignificar e valorizar personagens que estão sendo esquecidos pela nossa história, como a Santa Dica e seu imenso poder feminino e cultural

Por fim, é importante ressaltar que a análise histórica não se limita apenas à descrição de fatos passados, mas também contribui para uma melhor compreensão do presente e do futuro dos quadrinhos, pois permite identificar tendências e possíveis impactos socioeconômicos e culturais sobre o meio.

Com o passar dos anos, as histórias em quadrinhos continuaram a evoluir e a se adaptar às mudanças nas tendências culturais e tecnológicas. Hoje, as revistas em quadrinhos são lidas em todo o mundo em diversos formatos, incluindo impresso, digital e até mesmo animação. Sabendo dessas coisas, vem a importância do trabalho visual para o desenvolvimento criativo de personagens míticos e poucos fotografados, onde os relatos textuais são os mais predominantes na história.

A arte digital vem se tornando cada vez mais popular e principalmente em relação a produção e interesse nos quadrinhos e tiras, com um mercado em crescente expansão. E

agora um exemplo de uma das primeiras histórias em quadrinhos, "Histoire de monsieur Jabot" é um conto curto do escritor francês Guy de Maupassant. Foi publicado pela primeira vez em 1883.

A história segue Monsieur Jabot, um homem aparentemente respeitável e bem-sucedido na sociedade parisiense. No entanto, por trás de sua fachada, Jabot é na verdade um mentiroso e trapaceiro. Ele acumulou uma grande quantidade de dívidas e foi demitido de seu trabalho por fraude.

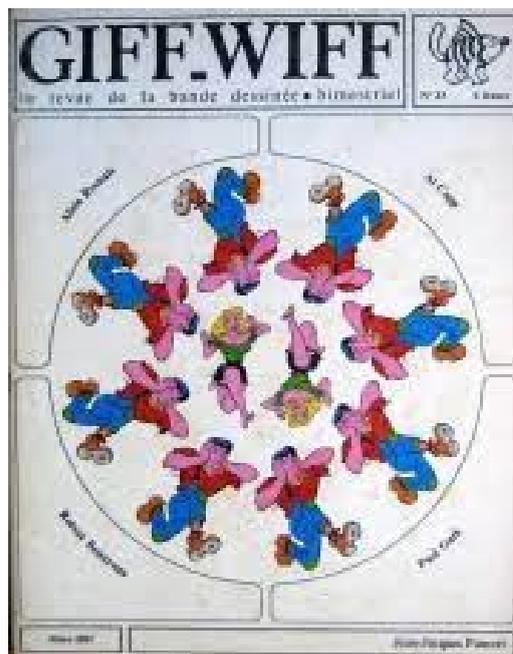
Figura 1. Foto da capa do livro “Histoire de monsieur Jabot”



Fonte:

[/https://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_de_monsieur_Jabot#:~:text=Histoire%20de%20monsieur%20Jabot%20\(1833,est%20pas%20le%20sien%20%20M.> , acesso no dia 24/05/2022](https://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_de_monsieur_Jabot#:~:text=Histoire%20de%20monsieur%20Jabot%20(1833,est%20pas%20le%20sien%20%20M.> , acesso no dia 24/05/2022)

Figura 2. Giff-Wiff -Foto do órgão de valorização das histórias em quadrinhos



Fonte: <<https://www.bdovore.com/images/couv/CV-148135-154288.jpg>> , acesso no dia 17/03/2023

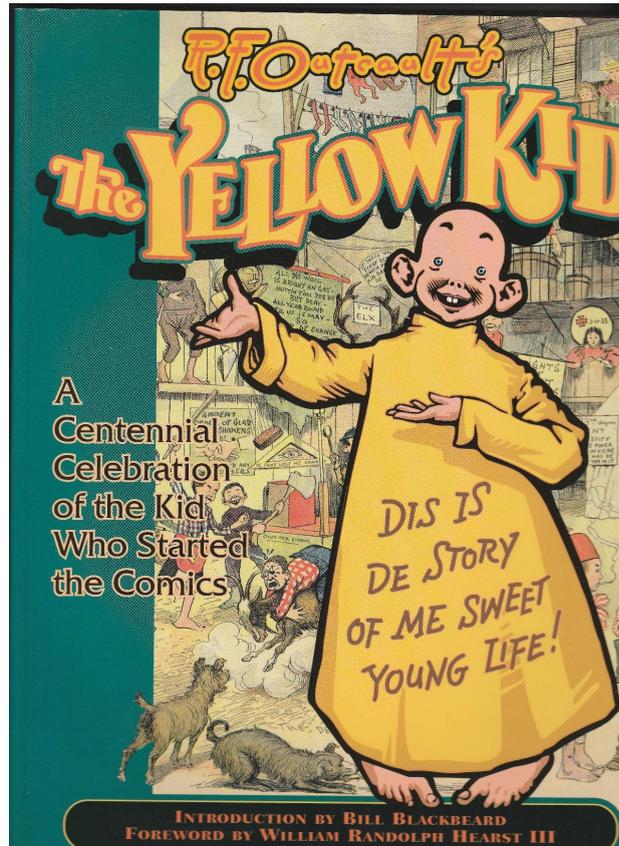
"Club des Bandes Dessinées" é uma organização francesa dedicada à promoção e preservação dos quadrinhos como uma forma de arte. Fundado em 1974, o clube é composto por amantes de quadrinhos e profissionais da indústria de quadrinhos na França e em outros lugares.

O objetivo principal do "Club des Bandes Dessinées" é promover a importância dos quadrinhos como uma forma de arte em si mesma, destacando sua riqueza estética, narrativa e cultural. Para atingir esse objetivo, a organização organiza exposições, eventos, publicações, prêmios e outras atividades relacionadas aos quadrinhos.

O clube também é conhecido por seus prêmios anuais de quadrinhos, que são considerados entre os mais prestigiosos da França e do mundo. Os prêmios são concedidos em várias categorias, incluindo melhor álbum, melhor desenhista, melhor roteirista e prêmios honorários.

Ao longo dos anos, o "Club des Bandes Dessinées" se tornou uma influência significativa na indústria de quadrinhos francesa, ajudando a elevar o status dos quadrinhos como uma forma de arte legítima e reconhecida. A organização continua a promover e celebrar a riqueza e a diversidade dos quadrinhos, mantendo-se fiel ao seu objetivo de destacar a importância cultural e artística dos quadrinhos.

Figura 3. Capa do livro “The yellow Kid”



Fonte:

</https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.amazon.com.br%2FR-F-Outcaults-Yellow-Kid-Celebration%2Fdp%2F0878163794&psig=AOvVaw0zbCB8zUANiXl2DMXer9JL&ust=1679080505127000&source=images&cd=vfe&ved=0CBEQjhXqFwoTCOjeibuU4f0CFQAAAAAdAAAAABAE> , acesso no dia 16/03/2023

“The Yellow Kid” ou “O Menino Amarelo” é um personagem de tirinhas que foi criado por Richard Felton Outcault no final do século XIX. O personagem apareceu pela primeira vez no jornal “New York World” em 1895 e posteriormente no “New York Journal”.

O Menino Amarelo é uma criança esperta e de rua, careca, com dentes tortos, que veste uma camisa de dormir amarela oversized e um boné de beisebol vermelho. Ele muitas vezes se mete em encrencas, mas é rápido em encontrar soluções inteligentes para seus problemas. O personagem foi originalmente concebido como um personagem secundário na tirinha “Hogan 's Alley”, de Outcault, mas logo se tornou tão popular que ganhou sua própria tirinha.

O Menino Amarelo é amplamente considerado um dos primeiros personagens de tirinhas a ganhar ampla popularidade e a ter um impacto significativo na indústria de histórias

em quadrinhos. Seu personagem era tão popular que inspirou uma moda de roupas amarelas entre as crianças, e ele se tornou um ícone de marketing para produtos que vão desde cigarros até sabão.

O personagem também desempenhou um papel nas guerras de jornais entre o "New York World" e o "New York Journal". Os dois jornais competem intensamente pela audiência, e cada um tenta atrair leitores apresentando o Menino Amarelo em suas respectivas tirinhas. Diz-se que essa competição teve um papel significativo no surgimento dos quadrinhos como meio popular na América.

2.2. Surgimento das “Graphic Novels”

"Drowning Girl" é uma das obras mais icônicas do artista americano Roy Lichtenstein, criada em 1963. A obra faz parte de uma série de pinturas e desenhos do artista que foram inspirados em histórias em quadrinhos populares na época e se tornou o início do movimento de reconhecimento dos quadrinhos como manifestação artística.

A imagem retrata uma jovem mulher em aflição, com a cabeça inclinada para trás e a boca aberta como se estivesse gritando, enquanto água azul escura a rodeia. A pintura é feita em um estilo característico do trabalho de Lichtenstein, com linhas pretas fortes e áreas de cores primárias planas, dando à obra uma sensação de desenho animado.

Figura 4. Emoção expressa em quadrinhos



Fonte:

</https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.sartle.com%2Fartwork%2Fdrowning-girl-roy-lichtenstein&psig=AOvVaw0rh8hyZ23QlpWwVPII_bUG&ust=168020999480000&source=images&cd=vfe&ved=0CBAQjRxFwoTCLDuhYrqgf4CFQAAAAAdAAAABAI >, acesso no dia 17/03/2023

A "Drowning Girl" é considerada uma obra-prima da arte pop americana e é muitas vezes interpretada como uma reflexão da cultura popular e do papel das mulheres na sociedade. A imagem captura a vulnerabilidade da mulher e a sensação de estar submersa em uma cultura dominada por homens.

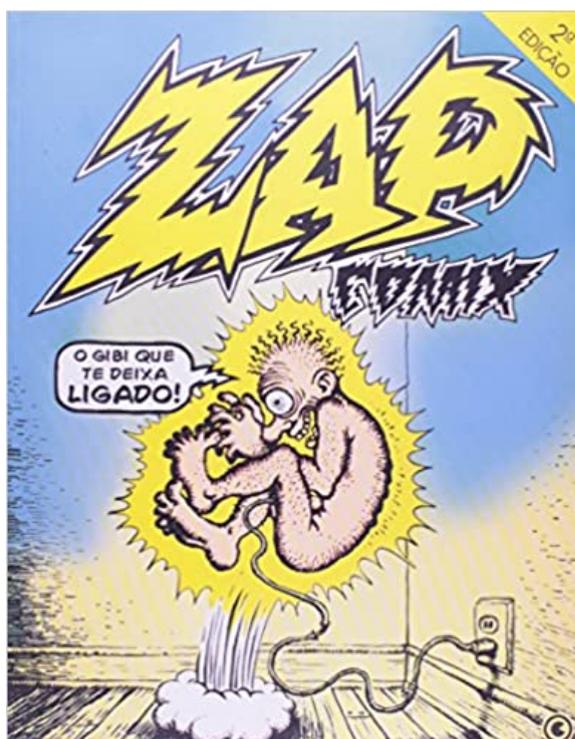
A obra de Lichtenstein é celebrada por sua habilidade em transformar as imagens banais da cultura pop em arte, levantando questões sobre a natureza da arte e da cultura de massa. A "Drowning Girl" continua a ser uma obra influente e reconhecida internacionalmente, exibida em galerias e museus em todo o mundo.

"Club des Bandes Dessinées" é uma organização francesa dedicada à promoção e preservação dos quadrinhos como uma forma de arte. Fundado em 1974, o clube é composto por amantes de quadrinhos e profissionais da indústria de quadrinhos na França e em outros lugares.

O objetivo principal do "Club des Bandes Dessinées" é promover a importância dos quadrinhos como uma forma de arte em si mesma, destacando sua riqueza estética, narrativa e cultural. Para atingir esse objetivo, a organização organiza exposições, eventos, publicações, prêmios e outras atividades relacionadas aos quadrinhos.

2.3. Surgimento dos "Comix", Quadrinhos do Movimento Underground

Figura 5. Capa da revista em quadrinhos independente Zap



Fonte:
<https://m.media-amazon.com/images/I/61b52U7SqWL._SX389_BO1,204,203,200_.jpg>,
acesso em dia tal 17/03/2023

Zap Comix é uma revista de quadrinhos underground criada pelo artista Robert Crumb em 1968. A revista apresentava histórias em quadrinhos subversivas e provocativas que desafiavam as normas sociais e culturais da época.

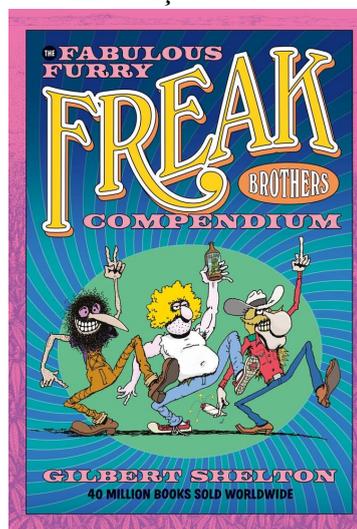
Os quadrinhos underground são um movimento artístico que surgiu nos Estados Unidos na década de 1960, como uma resposta à cultura mainstream e às convenções da indústria de quadrinhos. Os quadrinhos underground eram produzidos de forma independente, sem o controle editorial ou a censura das grandes editoras de quadrinhos.

Os quadrinhos de "Zap Comix" muitas vezes apresentavam imagens sexualmente explícitas, violência gráfica, sátira política e críticas à sociedade em geral. A revista era vista como parte do movimento da contracultura dos anos 60 e 70, que procurava desafiar a autoridade e questionar as normas sociais e políticas. (Ref. Livro Pesquisa acadêmica histórias em quadrinhos. p.20)

A revista apresentava o trabalho de vários artistas talentosos da cena underground de quadrinhos, além de Crumb, incluindo Gilbert Shelton, S. Clay Wilson, Victor Moscoso, Robert Williams e Rick Griffin, entre outros.

Embora tenha enfrentado críticas e censura por causa de seu conteúdo controverso, "Zap Comix" teve um impacto duradouro na cultura popular e na indústria de quadrinhos. A revista é considerada um marco histórico na evolução dos quadrinhos americanos e inspirou muitos artistas de quadrinhos a seguir um caminho mais subversivo e experimental em sua obra.

Figura 6. Capa de uma edição da revista “Freak Brothers”



Fonte:

<<https://m.media-amazon.com/images/I/71jIliWLucL.jpg>>, acesso em dia 17/03/2023

Os "Freak Brothers" são personagens fictícios criados pelo artista norte-americano Gilbert Shelton. Eles são os protagonistas de uma série de histórias em quadrinhos underground que estreou em 1968 e se tornou uma das mais populares e influentes do movimento.

Os personagens principais dos "Freak Brothers" são três hippies: Freewheelin' Franklin Freek, Fat Freddy Freekowtski e Phineas T. Phreak. As histórias em quadrinhos acompanham suas aventuras cômicas, muitas vezes centradas em torno de sua busca por drogas e diversão.

Os quadrinhos dos "Freak Brothers" foram conhecidos por seu humor subversivo, linguagem obscena e crítica social. Eles retratam a cultura hippie e a contracultura dos anos 60 e 70, enquanto satirizam a sociedade americana e seus valores.

Os "Freak Brothers" foram populares durante a década de 1970 e continuam a ser uma influência significativa na cultura pop e na indústria de quadrinhos até hoje. Além das histórias em quadrinhos, os personagens foram adaptados para animação, teatro e outras mídias.

Figura 7. imagem de um cartum feito por Henfil



Figura 7. imagem de um cartum feito por Henfil

Fonte:<https://vermelho.org.br/wp-content/uploads/2019/10/henfil_-_desenho117364.jpg>, acesso em dia 17/03/2023

Henrique de Souza Filho, mais conhecido como Henfil, foi um cartunista e escritor brasileiro nascido em Ribeirão das Neves, Minas Gerais, em 1944 e falecido em 1988. Ele é considerado um dos mais importantes artistas brasileiros de todos os tempos e um dos principais nomes do cartunismo político e social do país.

Henfil começou a carreira como cartunista em jornais estudantis e, em seguida, trabalhou em diversos jornais e revistas brasileiros, como O Pasquim, onde se tornou um dos principais colaboradores, e em O Cruzeiro, onde publicou a famosa tira "Os Fradinhos".

Com a influência do movimento underground, seus desenhos eram caracterizados por um estilo simples e irreverente, que buscava satirizar a política, a sociedade e os costumes brasileiros. Henfil também foi um ativista político e engajado em causas sociais, e muitas de suas obras refletiam suas preocupações com a ditadura militar brasileira, a pobreza, a desigualdade social e a AIDS.

Alguns dos personagens mais famosos de Henfil são Graúna, uma ave preta e esquelética que refletia a situação política do Brasil na época, e Zeferino, um personagem que se tornou um símbolo da resistência à ditadura militar.

Henfil faleceu em 1988, vítima da AIDS, mas seu legado como artista e ativista social continua a ser lembrado e celebrado no Brasil e no mundo. Ele é reconhecido como um dos maiores cartunistas brasileiros e uma das vozes mais importantes do humor e da crítica social no país.

Considerando o percurso histórico das histórias em quadrinhos aqui analisado, compreende-se a sua notável permanência atemporal como uma solução de comunicação divertida e eficaz em seus propósitos mais diversos. É nesse sentido que a consideramos um indicativo de projeto válido para enaltecer e valorizar a história popular de Santa Dica como parte importante de nossa cultura brasileira.

3. SANTA DICA

Benedita Cipriano Gomes, que por muitos é considerada uma santidade, nasceu em 17 de janeiro de 1903 na fazenda de Mozondó, a 40 km de Pirenópolis. Lagolândia está localizada aos arredores do município de Pirenópolis, no estado de Goiás, região Centro-Oeste do Brasil. Com 7 anos de idade, foi dada como morta por familiares e foi velada, e com receio de enterrá-la mantiveram o corpo dela, e após três dias, Dica voltou dos mortos.

Essa história se espalhou pela região como um ato divino, um milagre, pessoas esperançosas e de fé se locomoviam para receber bênçãos da santa que ressurgiu dos mortos. E em pouco tempo, quando adolescente, Dica já liderava grupos de fiéis que seguiam suas ordens com fiel devoção

Dica iniciou um sistema de uso comum e geral se libertando do uso do dinheiro nos mercados da cidade, para que todos os cidadãos pudessem usufruir de suas curas, suas terras, suas frutas de maneira gratuita e querida. Pregava bondade, igualdade, abolição de impostos e distribuição de terras, porque para ela, as terras eram de propriedade do criador e de ninguém mais.

E em sua fazenda, não havia nenhum tipo de limitação, nem por cercas e nem por individualismo, tudo que a dica plantava e colhia eram redistribuídos para a comunidade. Quando Dica necessitava de suas curas milagrosas, recebia os espíritos de Dr.Fritz, Princesa Silveira e de um Comandante.

Suas ideias e sua política reuniu mais de 4.000 eleitores e 1.500 soldados ao seu lado, o que incomodou muito os coronéis da região, que viam Santa Dica como uma revolucionária, e a revolução é sempre ruim para os opressores.

Com a fama, Dica se espalhou por todos os sertões atraindo cada vez mais membros. Logo depois os jornais goianos e mineiros começaram a denunciar esse ato, chamando a Dica e seus seguidores de fanáticos religiosos e desertores de suas fazendas.

E o que era o Rio do peixe foi nomeado de “Rio Jordão” e Dica com seu apoio popular reforçou editando um jornal manuscrito “A estrela Jordão Órgão dos Anjos, Da corte de Santa Dica”. Os seguidores de Dica, armados com armas e coragem juraram protegê-la contra tentativas de prisão das autoridades locais.

As autoridades de pirenópolis e também a polícia municipal se declararam impotentes contra os apoiadores de Dica (Diqueiros). Até que então o governo estadual em 1925 enviou forças armadas para sitiá-la e prender Dona Dica, onde o mínimo de violência previa um massacre.

E quando um Tio de Dica atirou nos policiais, a residência de santa dica foi alvejada por balas de metralhadora, a história contada por locais foi de que, santa dica, foi alvejada e os projéteis de balas enrolaram em seus cabelos ou batiam em seu corpo e caíam no chão, tanto que somente 3 pessoas morreram nesta casa.

Dica foi resgatada por um de seus seguidores e tentou fugir pelo rio, onde foi capturada e levada pelas autoridades federais, e fazendo parte dessa história também dizem que Dica amarrou uma sucuri no rio para as autoridades não atravessarem.

A prisão de Santa Dica não durou muito, por pressão popular e falta de provas incriminatórias as autoridades cederam e Dica foi levada de volta para Lagolândia, onde logo depois entrou na política, onde seus seguidores votassem em quem ela mandasse.

Formou um Exército e foi patenteada como cabo do exército brasileiro. Dica comandava uma tropa com mais de 400 homens que ficaram conhecidos como “pés com palha e pés sem palha”.

Durante o movimento militar conhecido como "Coluna Prestes", Dica e seu exército enfrentaram as forças armadas brasileiras. O objetivo da invasão de regiões brasileiras era expor a situação do país e difundir as ideias do movimento. Como resultado dessa ação, Dica ganhou grande influência nacional na época.

3.1. Lagolândia

Lagolândia é um pequeno povoado situado no estado de Goiás, no centro-oeste do Brasil. Com uma população de pouco mais de 500 habitantes, Lagolândia está localizada a cerca de 38 quilômetros da cidade histórica de Pirenópolis, um importante destino turístico da região. Lagolândia é uma cidade parada no tempo, com sua arquitetura que remete ao período colonial, suas casas e seus costumes continuam praticamente os mesmos.

Como Lagolândia é um povoado pequeno e comunitário, os costumes da região são muito enraizados na vida diária dos moradores. A comunidade é marcada pela religiosidade, e muitas das tradições e festividades locais estão relacionadas à fé católica.

Uma das principais celebrações da região é a Festa de Santa Dica, que acontece anualmente em 25 de novembro. A festa é dedicada à vida e aos ensinamentos de Benedita Cipriano Gomes.

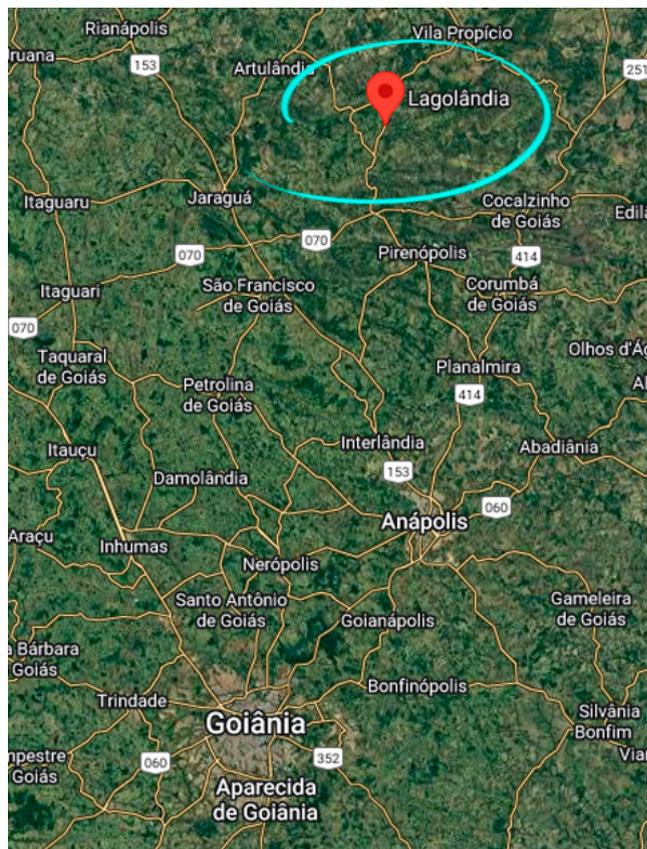
Outro costume muito presente na região é a cultura do "roça". Muitos moradores cultivam suas próprias hortas e plantações, e a agricultura é uma importante fonte de renda e sustento para a comunidade, assim como era feito na época que Santa Dica estava viva.

Apesar de sua pequena dimensão, Lagolândia possui uma rica história, preservada pela comunidade local. Uma das figuras mais importantes da história da região é Santa Dica, ou Benedita Cipriano Gomes, cuja história e legado são mantidos vivos pelos moradores de Lagolândia.

Além disso, o povoado é cercado por uma paisagem exuberante, com muitas áreas verdes, cachoeiras e rios que proporcionam aos visitantes e moradores uma conexão com a

natureza. Embora não seja um destino turístico muito conhecido, Lagolândia oferece uma experiência única para aqueles que desejam se desconectar do mundo urbano e vivenciar a tranquilidade do interior do Brasil.

Figura 8. Localização de Lagolândia



Fonte: <http://fotostrada.com.br/2015/08/06/lagolandia/> acessado em 03/04/23)

Figura 9. Casa e túmulo de Santa Dica



Fonte do google maps:

<https://www.google.com/maps/place/Lagolândia,+Pirenópolis+-+GO,+72980-000/@-16.021132,-49.3302145,275638m/data=!3m1!1e3!4m6!3m5!1s0x935c8ab0bfb9658b:0x4cc27963f14f4b4c!8m2!3d-15.6206029!4d-49.0252796!16s%2Fg%2F1ymttc61p> acessado no dia 03/04/23)

3.2. Coluna Prestes

A Coluna Prestes foi um movimento revolucionário liderado por militares brasileiros contra o governo da época, que ocorreu entre 1925 e 1927. O movimento recebeu esse nome em homenagem ao seu líder, o então tenente Luís Carlos Prestes, que se tornou conhecido como o "Cavaleiro da Esperança".

A Coluna Prestes surgiu em resposta ao descontentamento com a política oligárquica e com a falta de representação democrática no país naquela época. Os líderes do movimento defenderam reformas sociais, como a redistribuição de terras, a melhoria das condições de vida dos trabalhadores e a educação para as massas.

A coluna percorreu mais de 25 mil quilômetros pelo interior do país, enfrentando inúmeras batalhas contra as forças do governo. A ideia era mobilizar o povo e organizar uma

revolução popular. Embora a Coluna tenha atraído muitos simpatizantes em todo o país, ela acabou fracassando em seu objetivo principal de derrubar o governo.

Apesar disso, a Coluna Prestes é considerada um marco na história do Brasil, sendo vista como um exemplo de resistência popular contra as elites dominantes da época. A sua importância foi reconhecida posteriormente por muitos líderes políticos e intelectuais brasileiros, como o escritor Graciliano Ramos, que escreveu um livro sobre a Coluna Prestes, intitulado "São Bernardo".

A relação entre Santa Dica e a Coluna Prestes se tornou um símbolo da luta popular contra as injustiças sociais e políticas do Brasil na época. A figura da santa popular, que ajudava e guiava os soldados em sua luta, passou a ser vista como um exemplo de solidariedade e resistência.

Assim, a Coluna Prestes e Santa Dica estão relacionados pela sua conexão com a luta por mudanças sociais e políticas no Brasil na década de 1920, e pelo papel simbólico que cada um teve durante esse período histórico.

4. PROJETANDO OS QUADRINHOS PARA VALORIZAR SANTA DICA

O objetivo deste projeto é fornecer conhecimento sobre personagens históricos importantes por meio de histórias em quadrinhos, especialmente para crianças e adolescentes. Em um mundo cada vez mais saturado de conteúdo e com pouco tempo, as histórias em quadrinhos são uma forma rápida, prática e divertida de ensinar jovens e adolescentes sobre assuntos que normalmente não seriam abordados em seu cotidiano. Com uma linguagem acessível e visualmente atraente, as histórias em quadrinhos podem cativar a atenção dos jovens e ajudá-los a aprender de maneira mais efetiva sobre figuras importantes da história.

A história em quadrinhos em desenvolvimento aqui tem como tema a história de Santa Dica, uma personagem muito importante para a nossa cultura e para a causa feminina. Através da história em quadrinhos, queremos contar a história da luta de Santa Dica contra a opressão, bem como sua incrível força em liderar mais de 400 homens que a seguiam fielmente. Acreditamos que essa história pode inspirar jovens e adultos a se engajar em lutas pelos seus direitos, além de destacar a importância da representatividade feminina na história do nosso país.

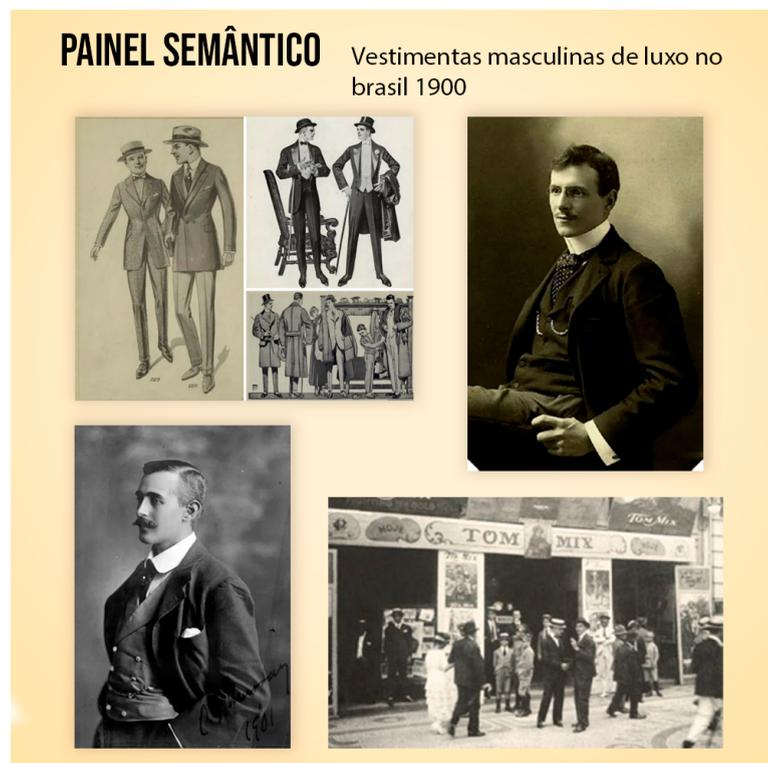
Os personagens principais desta história são Benedita Cipriano Gomes, também conhecida como Santa Dica, e seus mentores espirituais, o Dr. Fritz e a Princesa Silveira. Em

sua história, há uma serpente onde dizem que Dica amarrou no Rio Jordão, atrás de sua casa em Lagolândia. Também há um comandante do exército que teve problemas com Dica e seu exército.

A metodologia de desenvolvimento dos quadrinhos se inicia com os estudos de painéis semânticos que auxiliem na criação dos personagens que vão compor a narrativa. Iniciamos também com a seleção de personagens fundamentais:

- A própria Dica
“Quando Dica necessitava de suas curas milagrosas, recebia os espíritos de *Dr.Fritz*, *Princesa Silveira* e de um *Comandante*.”
Santa Dica - Forte, Corajosa, Teimosa, Justa, Condizente, Sábia, Mística, Humilde, Simples, Batalhadora,
- O Dr. Fritz, - Inteligente, Cauteloso, Ranzinza, Eloquente, Egocêntrico(?), Sério, Sincero.
- A Princesa Silveira - Doce, Sútil, Forte, Destemida, Impulsiva, Fiel, Empática.
- O Comandante - Falastrão, Mal humorado, Sério, Rude, bruto.

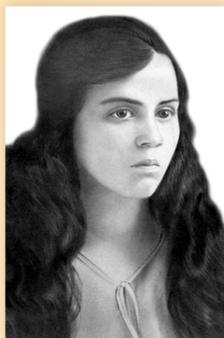
Figura 10. Painéis semânticos



PAINEL SEMÂNTICO Coronéis e militares brasileiros 1900



PAINEL SEMÂNTICO Santa Dica



PAINEL SEMÂNTICO Vestimentas femininas brasil 1900
(os mais afortunados)

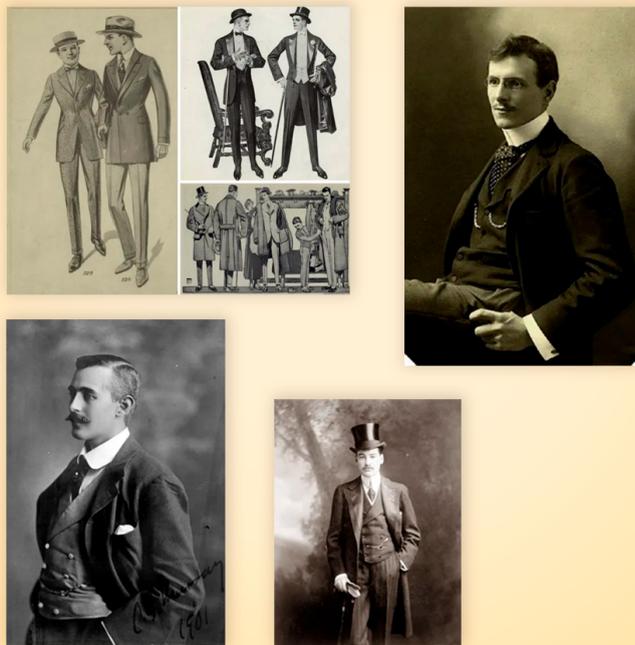


PAINEL SEMÂNTICO Vestimentas femininas de luxo no
brasil 1900



PAINEL SEMÂNTICO

Vestimentas masculinas de luxo no Brasil 1900

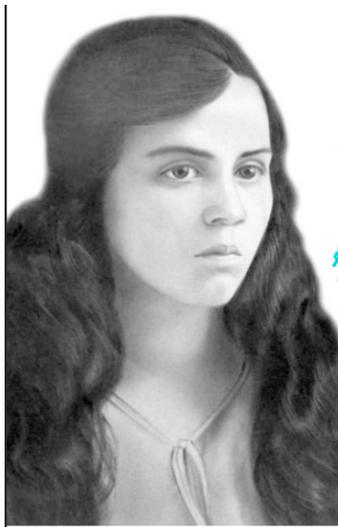


Fonte: Montagem do autor

Avançando pelos processos de estudo para o projeto, após o desenvolvimento dos painéis semânticos que vieram a guiar os caminhos visuais dos quadrinhos em desenvolvimento, também foram levantadas diversas imagens de Dica para a construção de sua correspondência como personagem.

Figura 11. Fotos auxiliares e primeiros desenhos da personagem Dica

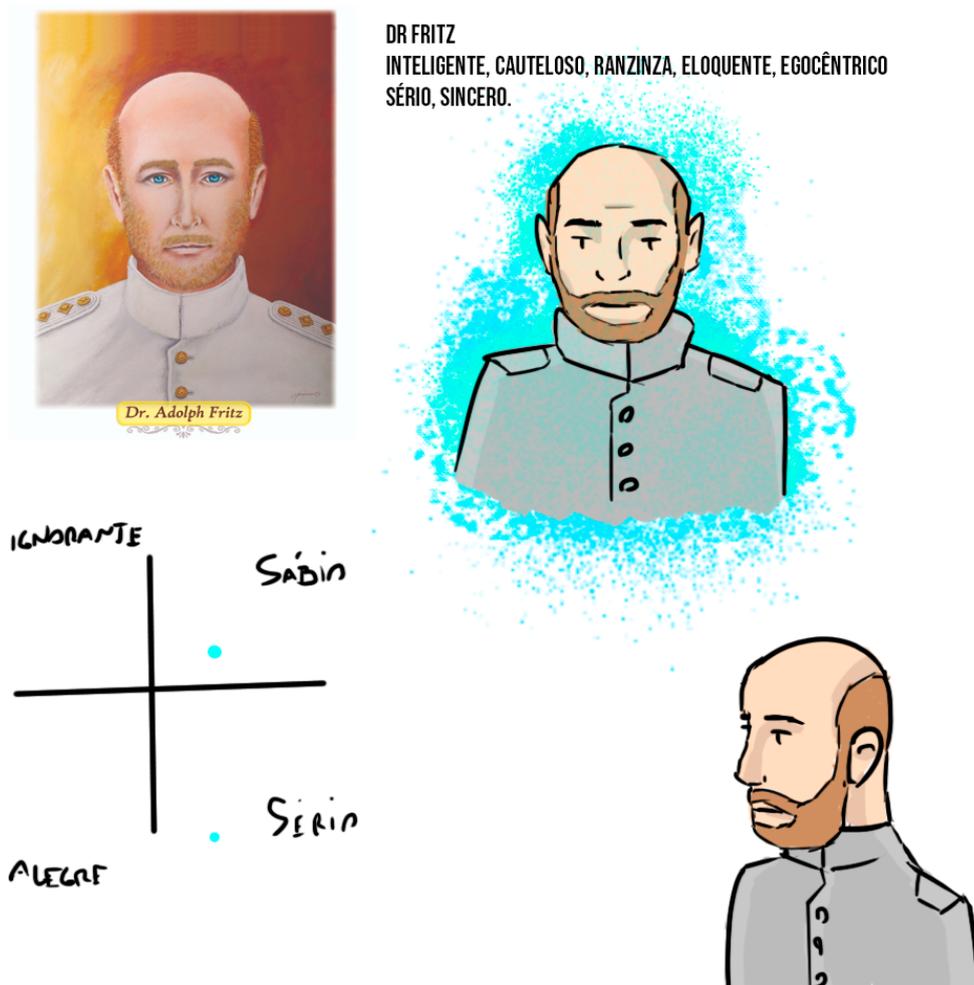




Fonte: Montagem do autor

Em busca do encontro expressivo desses personagens em sua narrativa, desenvolveu-se o método de matriz de identidade, uma ferramenta do design thinking muito usada para criação de marcas que aqui foi adaptada para classificar a personalidade almejada dos personagens da trama. Consiste em posicionar o personagem entre características que mais possam o descrever, principalmente de forma visual. Esse desenvolvimento culminou já nos estudos gráficos dos personagens do quadrinho.

Figura 12. Primeiros desenhos de um personagem da história de Santa dica, “Dr Fritz”



Fonte: Desenho do autor

Figura 13. Primeiros desenhos de um personagem da história de Santa Ica, “Princesa Silveira”

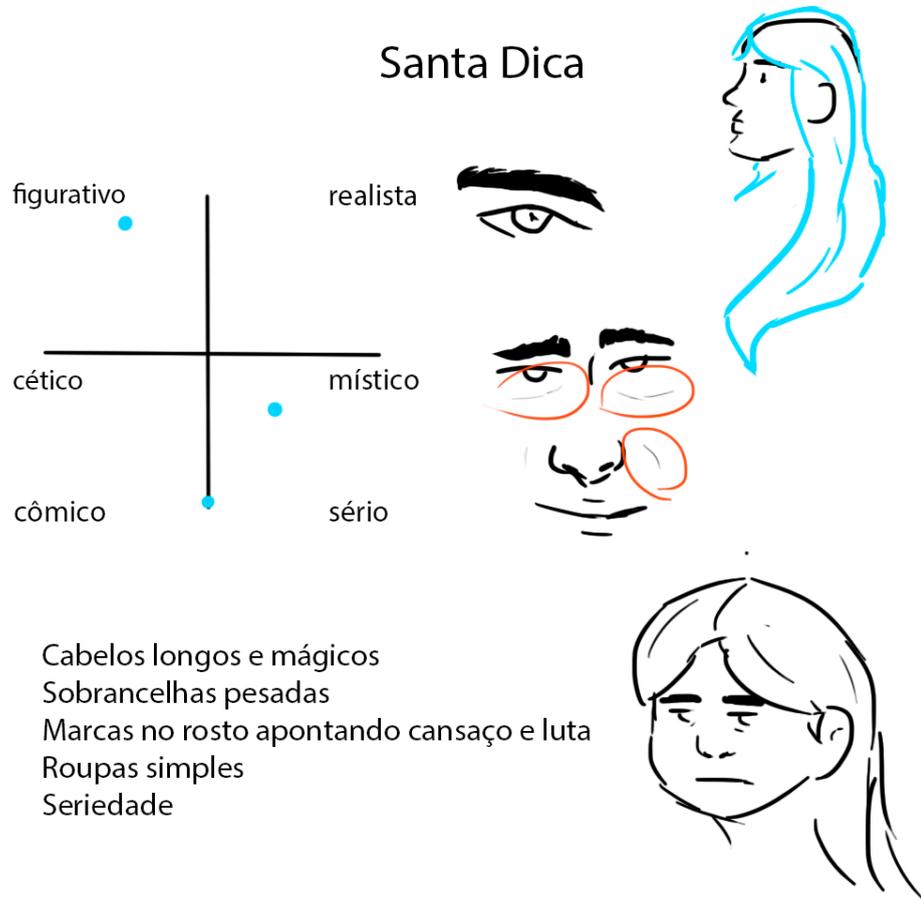


**PRINCESA SILVEIRA.
DOCE, SÚTIL, FORTE, DESTEMIDA,
IMPULSIVA, FIEL, EMPÁTICA**



Fonte: Desenho do autor

Figura 14. Matriz de personagem da Santa dica



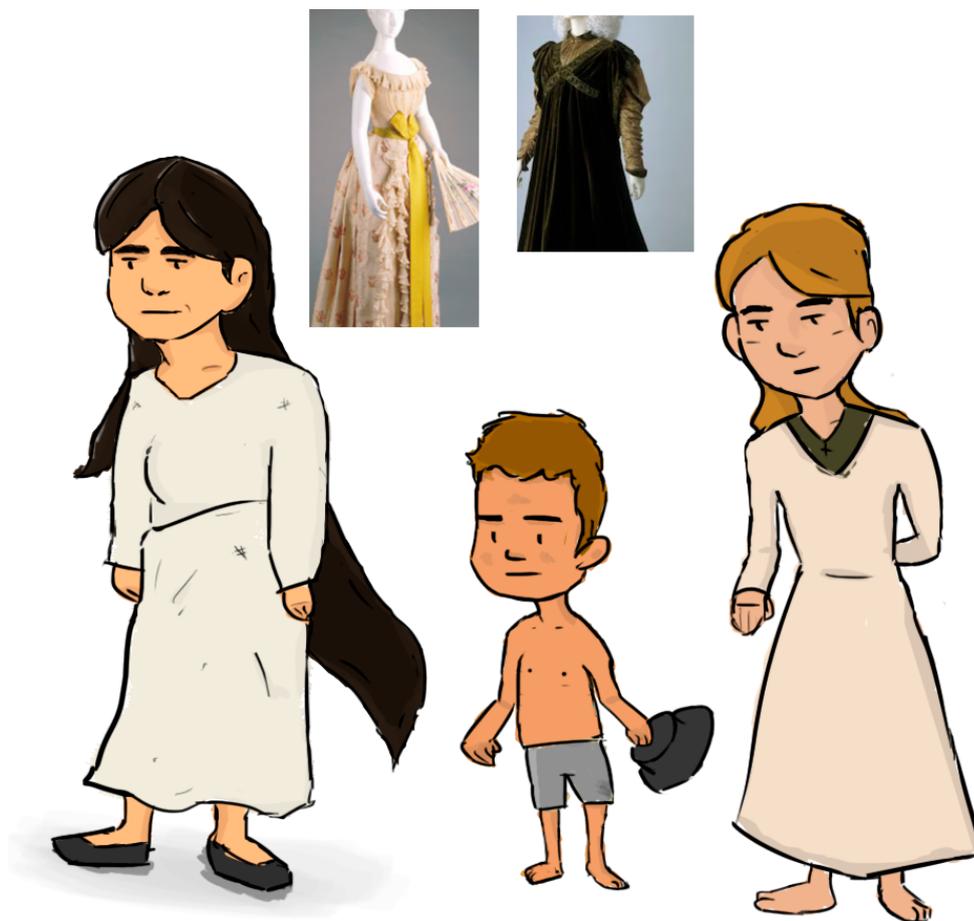
Fonte: Desenho do autor

Figura 15. Matriz de personagem da Santa dica



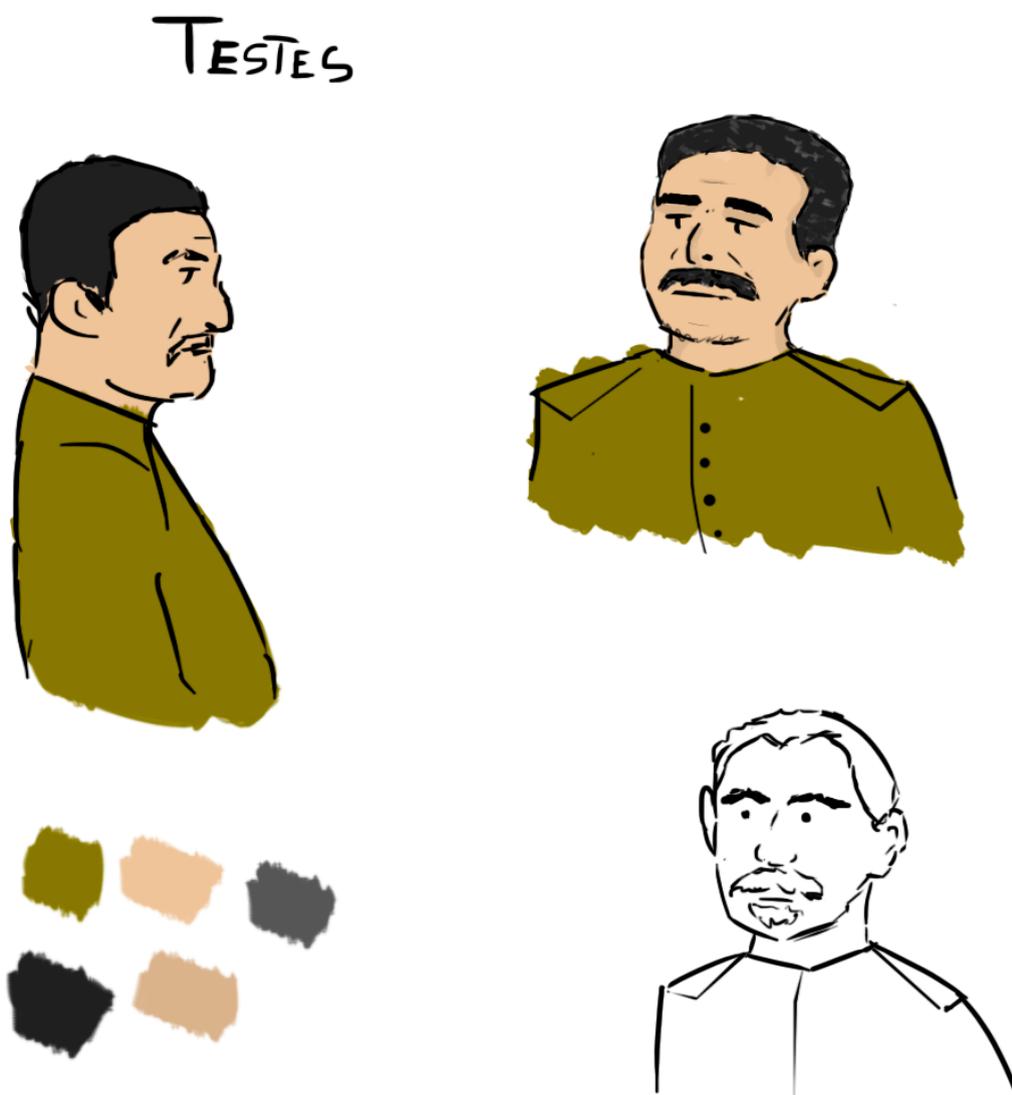
Fonte: Desenho do autor

Figura 16. Painel conceitual de vestimentas da época dos moradores de Lagolândia



Fonte: Desenho do autor

Figura 17. Estudos de caracterização e matriz de identidade



Fonte: Desenho do autor

4.1. Componentes da narrativa - roteiro e storyboards

A partir da emblemática história de Santa Dica, foi escolhido um recorte amplamente curioso e instigante para compor o roteiro que será exposto a seguir:

UMA PÁGINA INTEIRA COM INTRODUÇÃO:

(Imagem de overview Lagolândia)

A história se passa na pequena cidade de Lagolandia, um distrito pacato do município de Pirenópolis, localizado no estado de Goiás, Brasil. Com cerca

de 500 habitantes, a cidade vive basicamente da agropecuária, onde os moradores trabalham arduamente para sustentar suas famílias.

No entanto, Lagolândia é muito mais do que apenas uma cidade rural. É lá onde nasceu o mito de Santa Dica de Goiás, uma figura lendária conhecida por sua bondade e caridade, que se tornou uma inspiração para as pessoas da região.

O mito de Santa Dica ganhou tanta importância na cidade que um filme foi realizado em sua homenagem, intitulado República dos Anjos. Esse filme foi produzido na própria cidade e trouxe um novo olhar para a região, destacando sua beleza natural e seu povo hospitaleiro.

É nesse cenário que a nossa história começa, com personagens locais que vivem suas próprias aventuras e enfrentam desafios em meio a essa paisagem única e encantadora.

QUADRINHO 1:

Imagem de uma fazenda rústica, com ares do interior. Uma criança, BENEDITA CIPRIANO GOMES, nasce em uma pequena casa ao fundo da propriedade, com a ajuda da parteira local.

LEGENDA:

Nascida em 17 de janeiro de 1903, na Fazenda Mozondó, a 40km de Pirenópolis, Dica era uma criança saudável e cheia de vida.

QUADRINHO 2:

Cena de uma menina de sete anos, doente em sua cama, com sua mãe ao lado. A casa é simples, com uma janela que permite a entrada de luz natural.

LEGENDA:

Aos sete anos, Dica adoeceu e sua condição se agravou rapidamente. Sua mãe, desesperada, procurou ajuda em todas as direções, mas nada parecia surtir efeito.

QUADRINHO 3:

Imagem de um grupo de pessoas em volta da cama de Dica, todas com expressões tristes e preocupadas. Uma mulher, possivelmente a mãe, está abraçando a menina.

LEGENDA:

Após um tempo lutando contra a doença, Dica perdeu os sinais vitais. Seus familiares, desolados, realizaram o banho do defunto, preparando-se para enterrar a menina.

QUADRINHO 4:

Imagem da família, vestida de preto, em volta do caixão. Dica está deitada no interior do caixão, com as mãos cruzadas sobre o peito.

LEGENDA:

Durante o velório, no entanto, os familiares notaram algo estranho: Dica parecia suar frio e seu corpo estava muito úmido. Com medo de enterrá-la viva, decidiram esperar um pouco mais.

QUADRINHO 5:

Imagem da casa, três dias depois. A família está reunida ao redor da cama de Dica, que está acordada e com um sorriso no rosto. Todos estão surpresos e felizes.

LEGENDA:

Após três dias, Dica acordou do que parecia ser um sono profundo. Sua ressurreição foi considerada um milagre pelos moradores da região e, a partir daí, ela se tornou uma figura lendária, conhecida como Santa Dica de Goiás.

QUADRINHO 6:

Imagem da pequena Dica em frente a uma casa simples, rodeada por um vasto campo de plantações.

LEGENDA:

A história de sua ressurreição se espalhou pela região como um milagre.

QUADRINHO 7:

Imagem de uma multidão de pessoas chegando à fazenda de Dica, em busca de benção e graças.

LEGENDA:

Romarias de fervorosos e crédulos roceiros migravam para pedir-lhe a bênção e conseguir graças.

QUADRINHO 8:

Imagem de Dica crescendo e comandando os adoradores, com uma expressão autoritária.

LEGENDA:

Em poucos anos, já adolescente, Dica comandava legiões de adoradores que seguiam suas ordens com fiel devoção.

QUADRINHO 9:

Imagem de um povoado surgindo ao redor da casa de Dica, com construções simples e caseiras.

LEGENDA:

E em torno de sua casa formou-se o povoado de Lagolândia, com aproximadamente 500 habitantes.

QUADRINHO 10:

Imagem de Dica montada em um cavalo, rodeada por uma multidão de pessoas.

LEGENDA:

Dica se tornou uma figura lendária em Lagolândia e era adorada por todos os seus habitantes.

QUADRINHO 11:

Imagem de Dica dando ordens a um grupo de trabalhadores rurais, com um sorriso no rosto.

LEGENDA:

Ela não apenas comandava a devoção dos moradores, mas também liderava a economia da região, baseada na agropecuária.

QUADRINHO 12:

Imagem de Dica reunida com os moradores de Lagolândia, discutindo algo.

DICA:

Pessoal, vamos instituir um sistema de uso comum do solo. Assim, todos poderão plantar e colher juntos, sem nenhuma disputa.

MORADOR 1:

Mas como faremos para dividir as colheitas, Dica?

DICA:

Não precisamos dividir, meu amigo. O alimento será para todos.

QUADRINHO 13:

Imagem de Dica explicando sua decisão aos moradores de Lagolândia.

DICA:

E além disso, a partir de hoje, não usaremos mais dinheiro em nossa comunidade. A troca de bens será feita por meio de uma espécie de escambo.

MORADOR 2:

Mas e como vamos sobreviver sem dinheiro, Dica?

DICA:

Vocês vão ver que é possível viver sem ele. Só precisamos confiar no nosso trabalho e na solidariedade entre nós.

QUADRINHO 14:

Imagem de Dica curando um morador doente, colocando as mãos sobre ele.

MORADOR 3:

Dica, você tem poderes de cura milagrosa mesmo?

DICA:

Não sou eu que tenho esses poderes, meu amigo. Eu apenas canalizo os espíritos que me visitam. O Dr. Fritz, a Princesa Silveira e um comandante me dão forças para ajudar os necessitados.

QUADRINHO 15:

Cena da cidade de Lagolândia com várias casas e pessoas circulando pelas ruas.

Legenda: A comunidade de Lagolândia vivia em harmonia e igualdade.

QUADRINHO 16:

Uma figura de um coronel aparece em primeiro plano com uma expressão de descontentamento.

Legenda: No entanto, a influência de Dica começou a incomodar os poderosos coronéis da região.

QUADRINHO 17:

Vários coronéis reunidos em uma mesa de jantar, discutindo sobre a situação em Lagolândia.

Coronel 1: Essa situação está insustentável. Não podemos deixar que isso continue assim.

Coronel 2: Precisamos acabar com essa comunidade de uma vez por todas.

Legenda: Os coronéis temiam um episódio semelhante a Canudos, o povoado criado pelo messiânico Antônio Conselheiro no sertão da Bahia.

QUADRINHO 18

Um grupo de homens armados se preparando para invadir Lagolândia.

Legenda: Decididos a acabar com a comunidade, os coronéis reuniram um grupo de homens armados para invadir Lagolândia.

QUADRINHO 19:

Cena: Guarda estadual se preparando para atacar o povoado de Lagolândia.

Legenda: O Estado decide agir contra os seguidores de Dica.

QUADRINHO 20:

Cena: Povoado de Lagolândia sendo atacado pelos soldados do Estado.

Legenda: Em 14 de Outubro de 1925, a guarda estadual atacou o povoado.

QUADRINHO 21:

Cena: Suposta santa Dica dando instruções para seus devotos.

Dica: Meus filhos, não revidem. Lancem-se nas águas do Rio do Peixe e os anjos apararão as balas que os castigam.

QUADRINHO 24:

Cena: Devotos de Dica se jogando no Rio do Peixe.

Legenda: Segundo o mito, anjos aparavam as balas que castigavam o povoado para protegê-los.

QUADRINHO 25:

Cena: Dica segurando uma das balas com os longos cabelos negros.

Legenda: E Dica reteve as balas com os longos cabelos negros.

QUADRINHO 26:

(Cena mostra Dica sendo presa pela guarda estadual.)

Legenda: Dica acabou presa e levada para a capital do estado.

QUADRINHO 27:

(Cena mostra a população de Lagolândia protestando em frente à delegacia pedindo a libertação de Dica.)

Legenda: Pressionados pela população e sem provas criminosas, o governo acabou cedendo e libertou Dica.

População: Dica é inocente! Dica é inocente!

QUADRINHO 28:

(Cena mostra Dica ingressando na política, discursando para uma multidão em uma praça.)

Legenda: Dica ingressou na política e seus seguidores votavam em quem ela mandasse.

Dica: O povo é o verdadeiro poder! Vamos lutar por nossos direitos!

QUADRINHO 29:

Imagem de Dica em uniforme militar, recebendo uma patente das mãos de um oficial do exército brasileiro.

Legenda: Dica recebe a patente de cabo do Exército Brasileiro.

QUADRINHO 30:

Imagem do casamento de Dica com Mário Mendes, jornalista carioca. Dica está radiante em seu vestido branco, enquanto Mendes sorri ao seu lado.

Legenda: Em 1928, Dica se casou com o jornalista carioca Mário Mendes, eleito prefeito de Pirenópolis em 1934. Eles tiveram cinco filhos e adotaram mais dois.

PÁGINA FINAL:

Imagem de Dica, agora mais velha, como uma heroína.

Legenda: Dica faleceu em 1976, aos 73 anos de idade. Seu legado como líder religiosa e política e sua luta pela igualdade social nunca foram esquecidos por seus seguidores e familiares.

Figura 18. Storyboard do primeiro quadrinho, mostrando um overview de lagolândia



Fonte: Desenho do autor

Figura 19. Storyboard da segunda página do quadrinho.



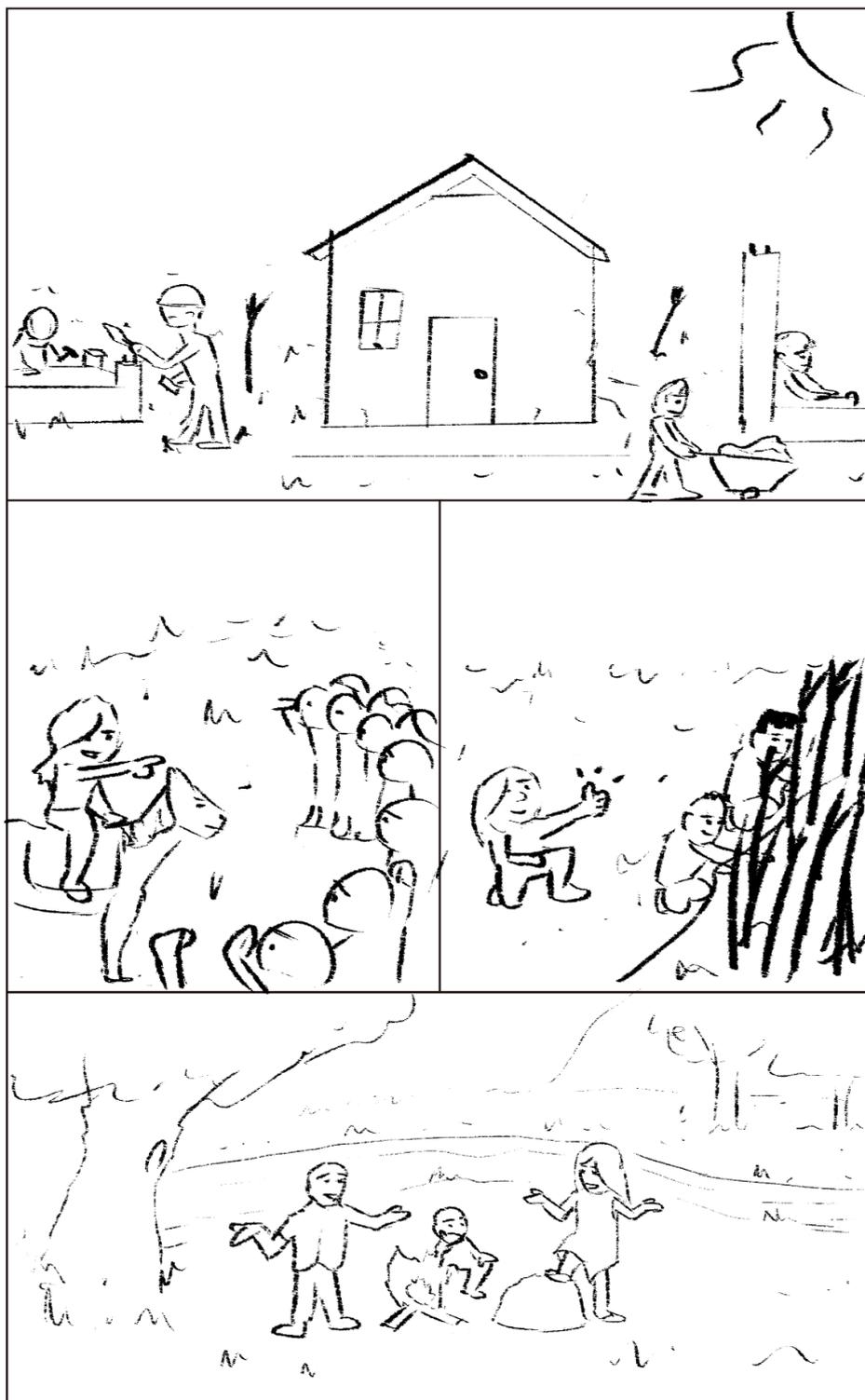
Fonte: Desenho do autor

Figura 20. Storyboard da terceira página do quadrinho.



Fonte: Desenho do autor

Figura 21. Storyboard da quarta página do quadrinho.



Fonte: Desenho do autor

Figura 22. Storyboard da quinta página do quadrinho.



Fonte: Desenho do autor

Figura 23. Storyboard da sexta página do quadrinho.



Fonte: Desenho do autor

Figura 24. Storyboard da sétima página do quadrinho.



Fonte: Desenho do autor

Figura 25. Storyboard da oitava página do quadrinho.



Fonte: Desenho do autor

Figura 26. Storyboard da nona e final página do quadrinho.



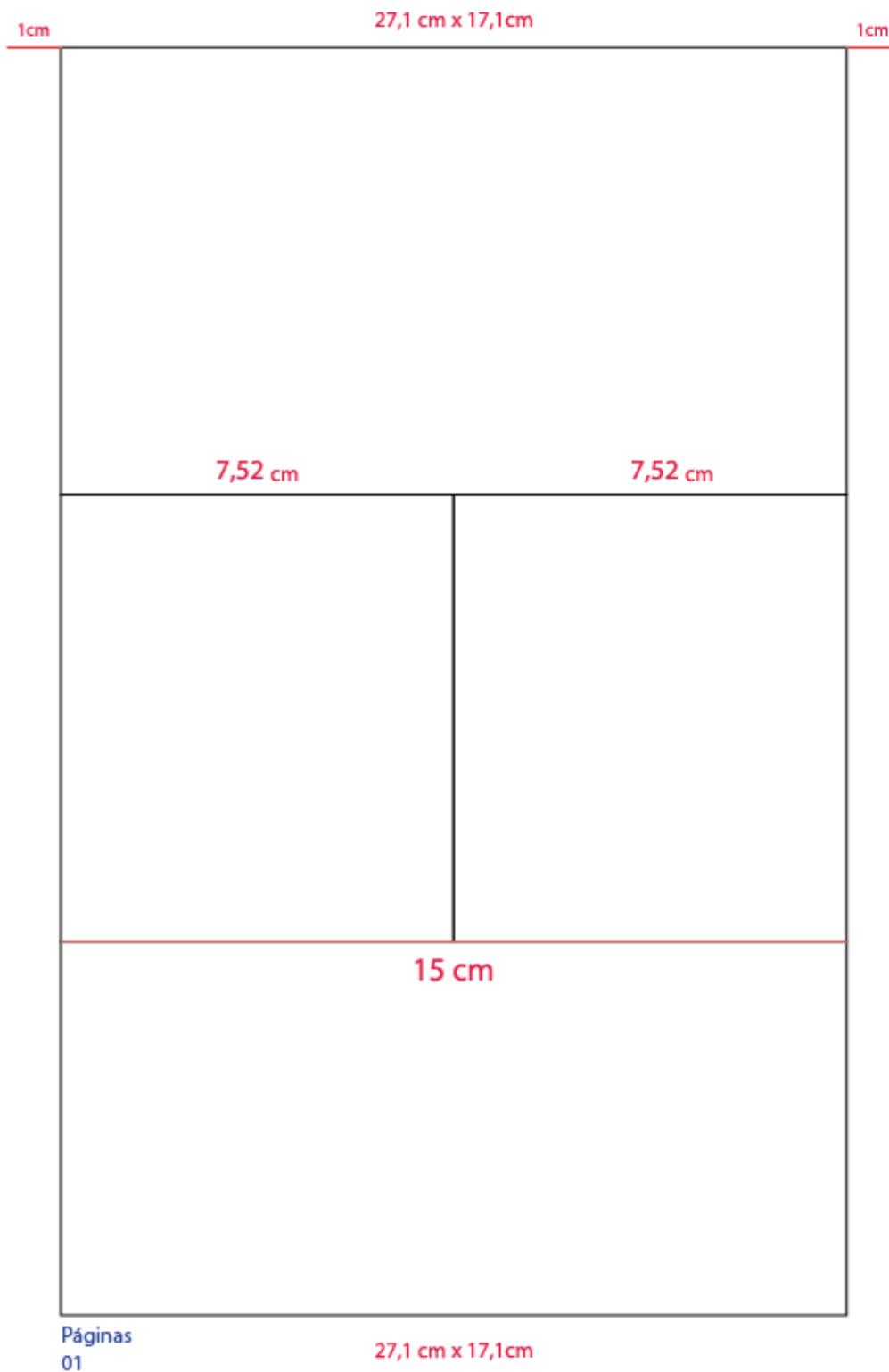
Fonte: Desenho do autor

4.2 Projeto gráfico do livreto Santa Dica

Buscando responder às necessidades do público alvo, facilitar a produção e tornar a distribuição o mais dinâmica possível, definiu-se o desenvolvimento de um livreto no formato fechado de 17,1 x 27,1 cm. Esse formato foi escolhido devido ao fato de facilitar sua impressão em escala considerável, em gráfica. Foi prevista a encadernação tipo canoa e a impressão em policromia 4/4 cores.

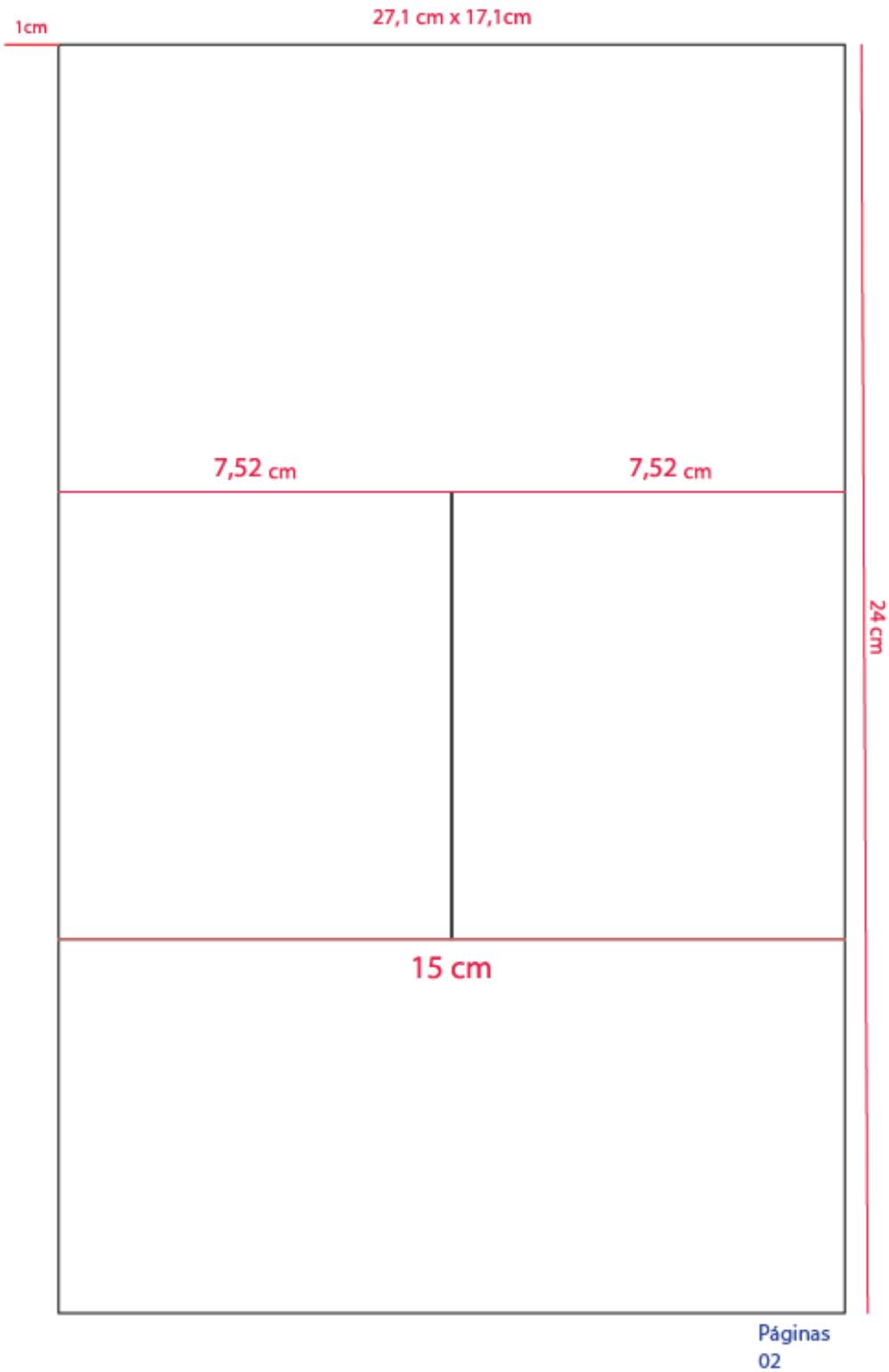
O papel indicado seria o couché fosco 180g/m² para a capa que receberia ainda plastificação e o miolo com papel couché fosco 120g/m². Tendo a definição das especificações mais indicadas para a produção, foi estudado o layout interno das páginas, considerando possíveis manchas visuais em grid, como segue na imagem a seguir:

Figura 27. Grid interno das páginas.



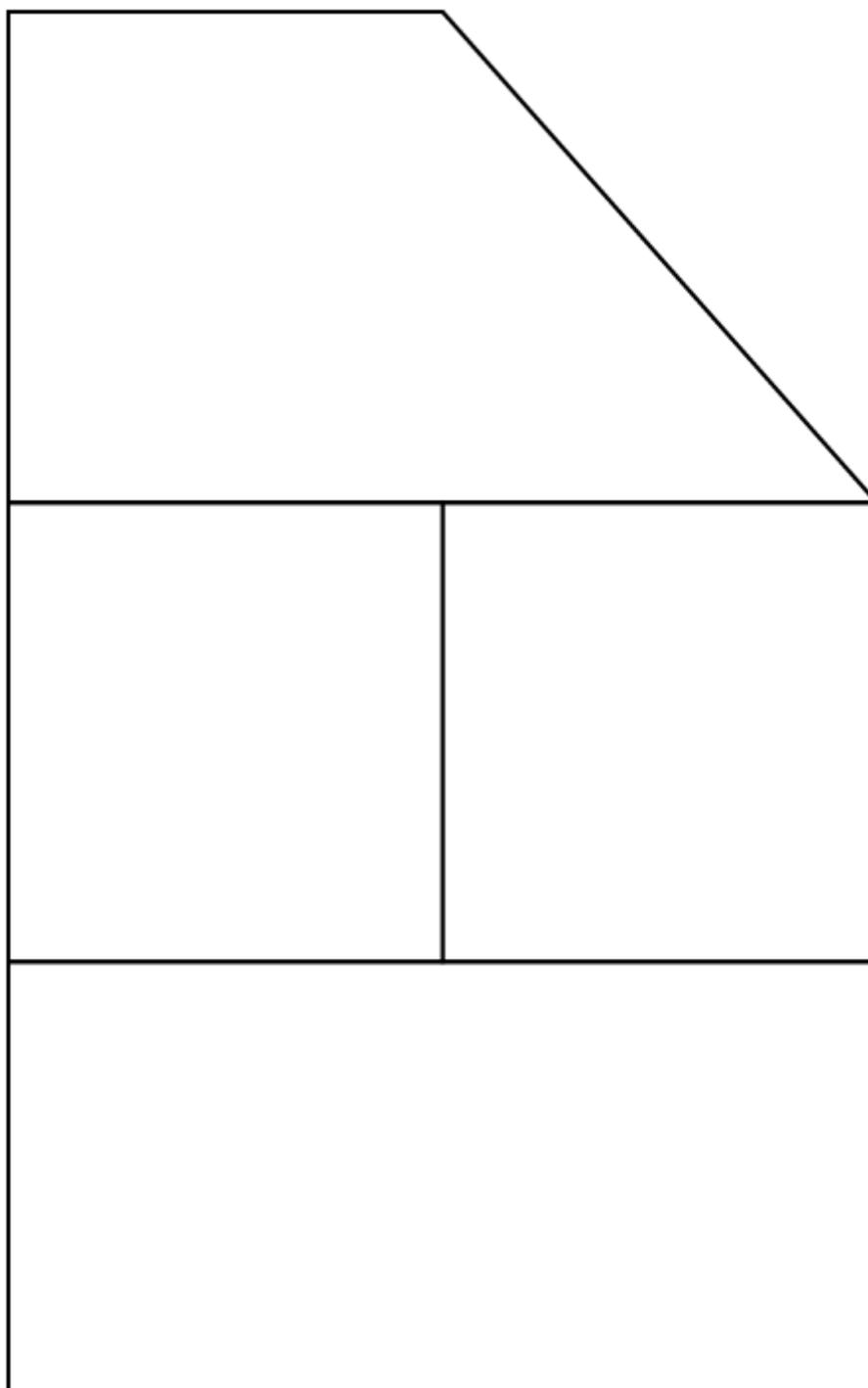
Fonte: Vetorizado pelo autor

Figura 28. Grid interno das páginas.



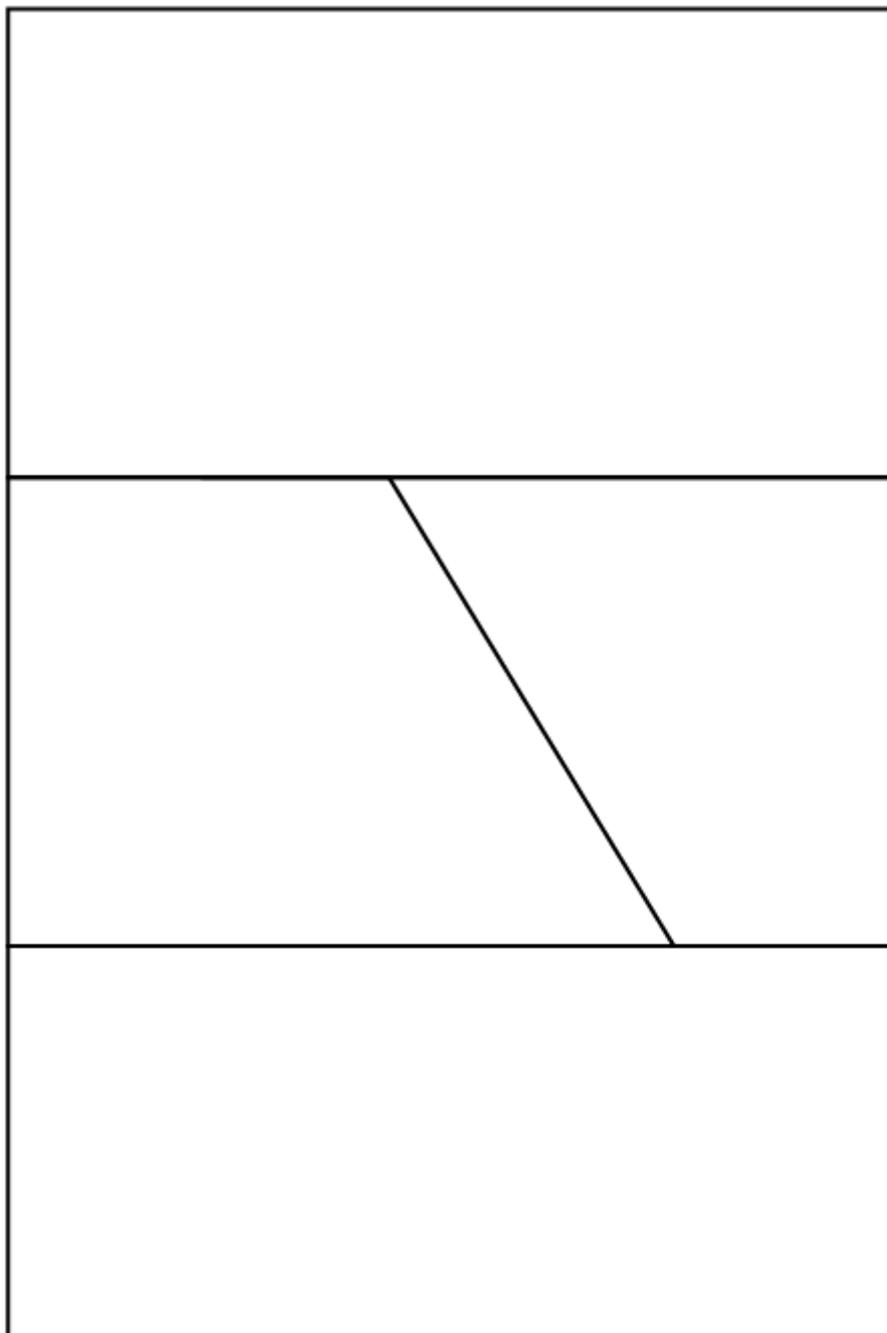
Fonte: Vetorizado pelo autor

Figura 29. Alternativas de grid interno das páginas.



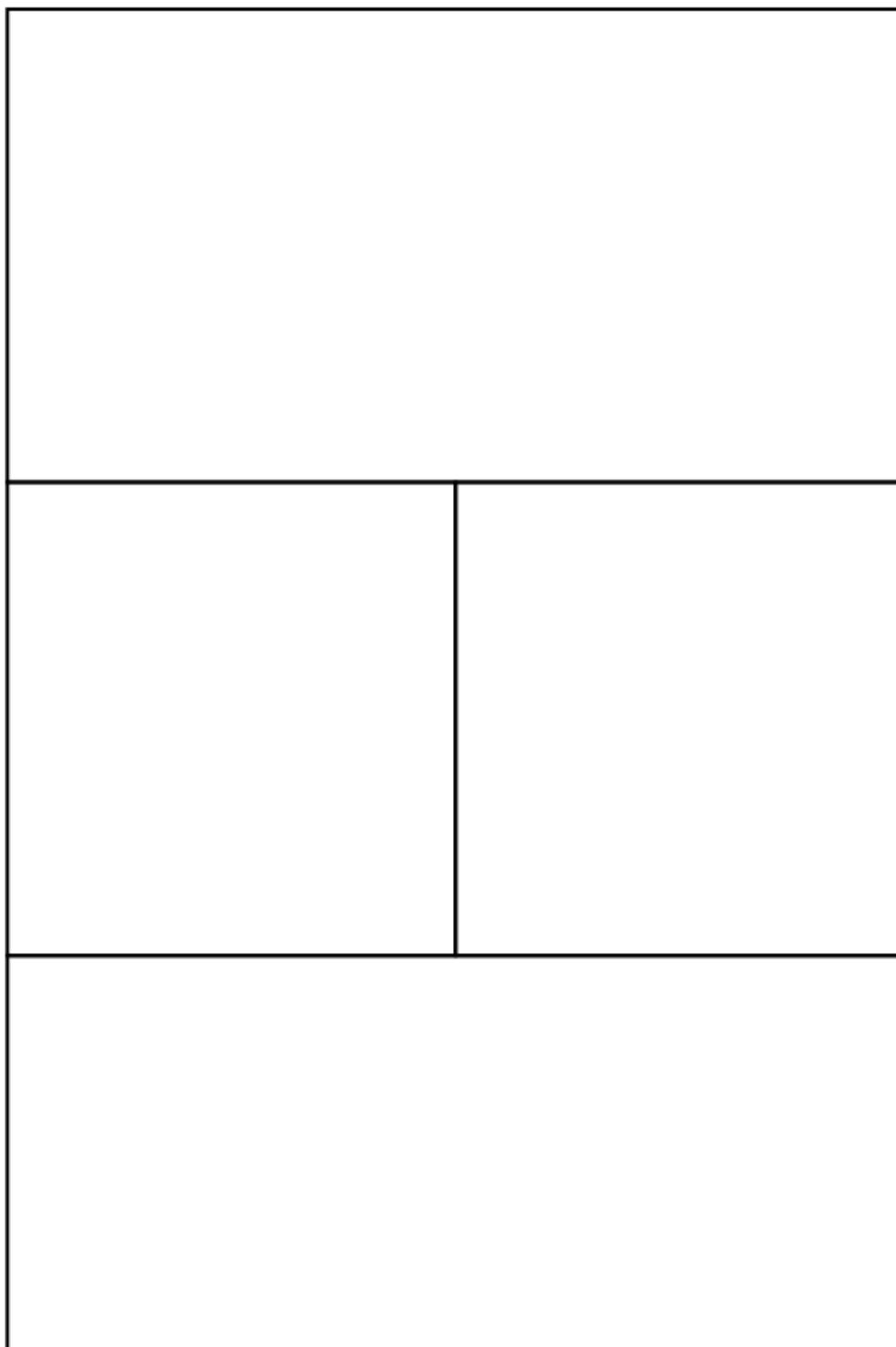
Fonte: Vetorizado pelo autor

Figura 30. Alternativas de grid interno das páginas.



Fonte: Vetorizado pelo autor

Figura 31. Alternativas de grid interno das páginas.



Fonte: Vetorizado pelo autor

Uma vez que as páginas tiveram seus layouts determinados, foram realizados os desenhos em finalização vindos da adaptação dos storyboards. Nesse momento torna-se importante ressaltar que alguns dados, formas e características da história e dos personagens foram possivelmente ajustados.

Figura 32. Storyboard oficial da história.



Fonte: Desenhado pelo autor

Figura 32. Storyboard oficial da história.

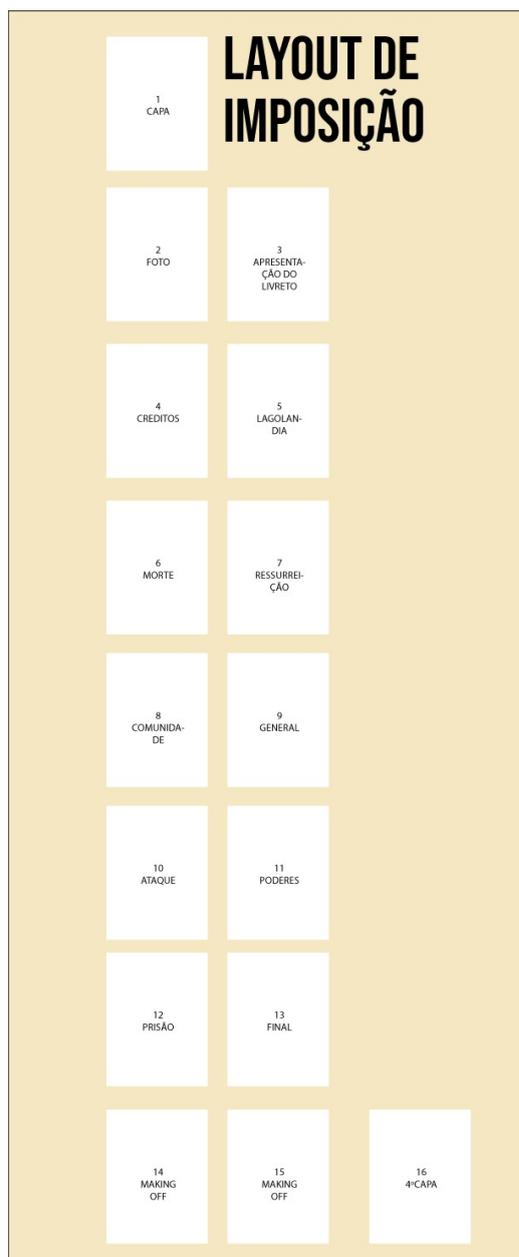


Fonte: Desenhado pelo autor

Considerou-se o uso de formas diversas de balões para comunicação da história, considerando seu significado a partir das formas. Foi escolhida a tipografia Bebas Neue para compor os textos uma vez que ela traz boa legibilidade e leiturabilidade, coerente para com o público dos quadrinhos.

Unindo roteiro, storyboards e definições gráficas, foi montado o layout de imposição desse livreto para que o mesmo pudesse ser impresso encadernado

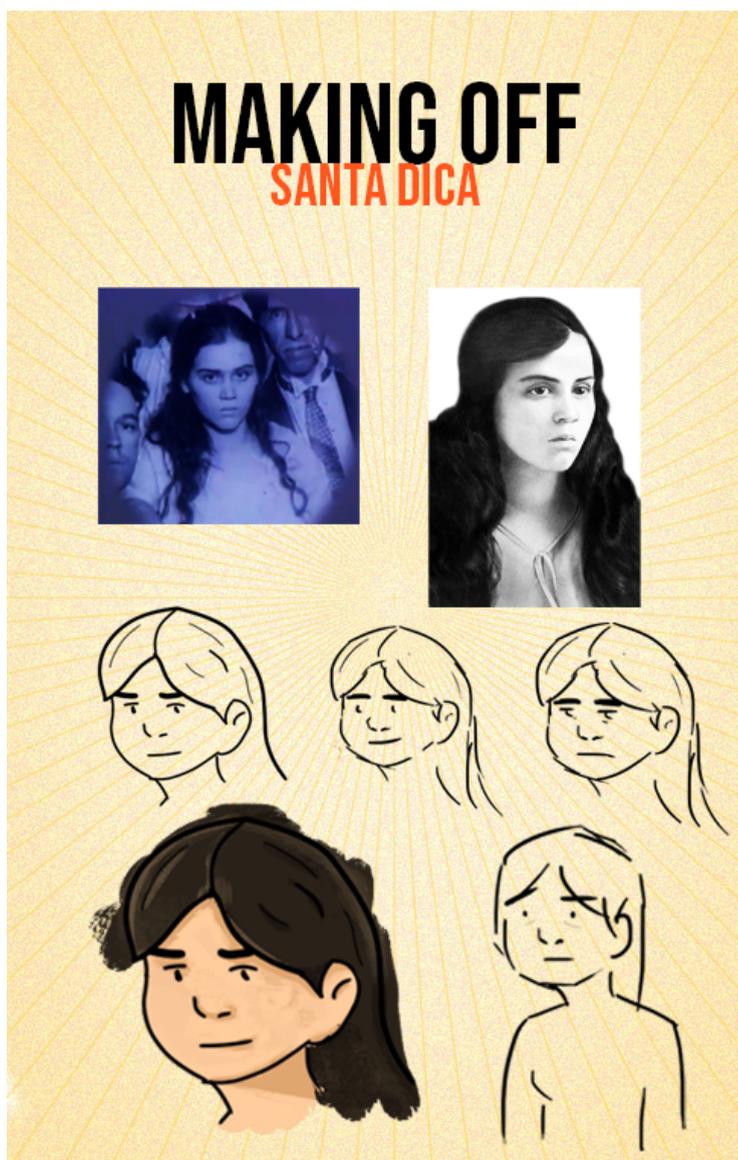
Figura 34. Layout de imposição



Fonte: Feito pelo autor

Todo o desenvolvimento que veio sendo seguido para a conclusão desse livreto de quadrinhos inspirou o uso de imagens de making off incluídas no volume. Isso porquê dessa maneira é possível entender um pouco melhor esse processo que, em geral, não tem visibilidade em produtos finais.

Figura 35. Desenho finalizado da história.



Fonte: Desenho feito pelo autor

Por fim, foram desenvolvidos mockups do livreto e montado um modelo físico que permitiu seu teste como impresso gráfico, conforme as imagens que seguem aqui:

Figura 36. Mockup do livreto.



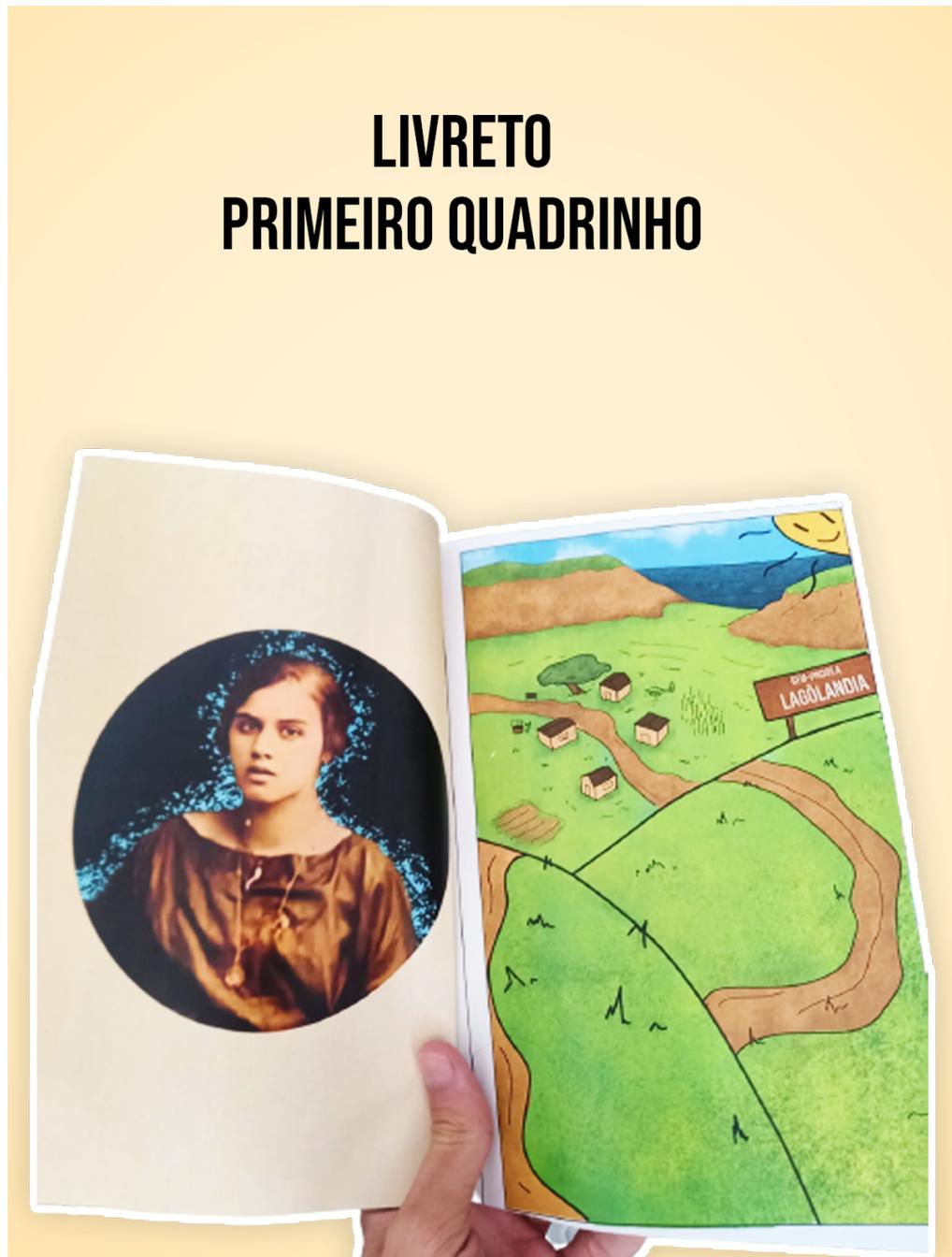
Fonte: Mockup feito pelo autor

Figura 37. Mockup da capa do livreto.



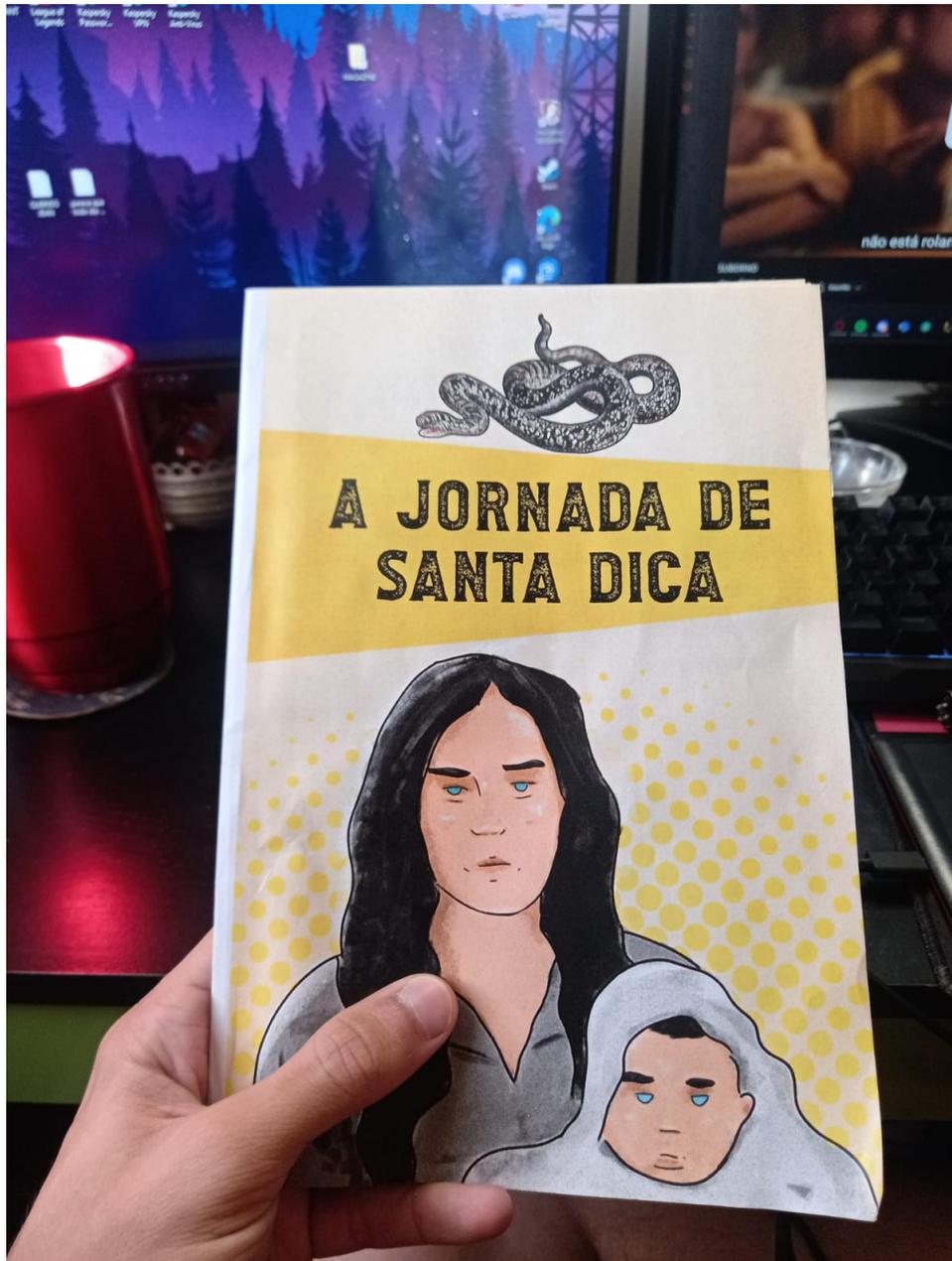
Fonte: Mockup feito pelo autor

Figura 38. Mockup do primeiro quadrinho do livreto.



Fonte: Mockup feito pelo autor

Figura 39. Foto da capa do livreto.



Fonte: Foto feito pelo autor

Figura 40. Foto da 4ª capa do livreto.



Fonte: Foto feito pelo autor

Figura 41. Foto da capa do livreto.



Fonte: Foto feito pelo autor

5. CONCLUSÃO

Em resumo, este trabalho teve como objetivo utilizar a linguagem dos quadrinhos para trazer visibilidade e conhecimento público às histórias importantes e pouco conhecidas de Goiás. O público-alvo são jovens do ensino fundamental e médio, interessados em leitura, que serão atraídos pelas ilustrações coloridas e o ritmo envolvente das histórias em quadrinhos.

Os quadrinhos são uma forma agradável e acessível de introduzir personagens místicos e culturais fundamentais para complementar o repertório cultural. A história de Santa Dica, por exemplo, é pouco conhecida, mas possui grande valor e riqueza mística. Ao utilizar os quadrinhos, podemos dar vida a esses personagens e despertar o interesse dos jovens, que muitas vezes têm pouco tempo para explorar a rica cultura de seu estado.

Essa abordagem visa valorizar e popularizar as histórias, garantindo que sejam preservadas nos livros e transmitidas às futuras gerações. Por meio dos quadrinhos, podemos promover a educação e a conexão dos jovens com sua própria história e identidade cultural, capacitando-os e tornando-os mais presentes na sociedade.

Em conclusão, este trabalho buscou utilizar os quadrinhos como uma forma de educação, valorização cultural e preservação da memória de Goiás. Ao oferecer uma experiência breve e interessante, os quadrinhos são capazes de despertar o interesse e o aprendizado sobre as histórias importantes e pouco conhecidas, enriquecendo o repertório cultural e fortalecendo a identidade do estado.

6. REFERÊNCIAS

Ariel D; Armand M : *How to read Donald Duck (Para ler o Pato Donald)*, 2. ed. Chile: Intl General, 1984.

Rodolphe T.: *Histoire de monsieur Jabot*, 1. ed. Genebra : Imprimerie Caillet, 1983.

Jean C, F.: *Giff-Wiff* , 1. ed. France : Club des Bandes Dessinées, 1967.

Richard F,O. *The Yellow Kid* , 1. ed. New york: New York Journal American, 1895

Roy L.: *Drowning Girl* , 1. New York ed.: American, 1963

Robert C.: *Zap Comix* , 1. San Francisco ed.: Apex Novelties, 1968

Gilbert S.: *The Fabulous Freak Brothers* , 1. Austin,Texas ed.: Rip Off Press, 1971

Henrique D,S,F.: *Henfil* , 1. Brasil ed.: O Pasquim, 1967

Imagens:

<https://www.facebook.com/memoriasdecuritibanos/photos/1910coronel-virgilio-pereiracorone-l-virgilio-nasceu-em-lagoa-vermelha-no-dia-24-/1553573014934871/>

<https://4becmb.eb.mil.br/index.php/galeria-ex-comandantes>

https://pt.wikipedia.org/wiki/Hermes_da_Fonseca

<https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/42691/1/Concept%20art%20e%20Arquétipos%20-%20Utilização%20de%20arquétipos%20no%20projeto%20de%20concept%20art%20de%203%20personagens%20da%20obra%20literária%20Os%20Miseráveis.pdf>

<https://descobertasbarbaras.com.br/amp/descubra-lagolandia-go-doces-visual-lindo-e-a-historia-surreal-da-canudos-do-cerrado/>

<https://pirenopolis.tur.br/cultura/historia/santa-dica>



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
GABINETE DO REITOR

Av. Universitária, 1069 • Setor Universitário
Caixa Postal 86 • CEP 74605-010
Goiânia • Goiás • Brasil
Fone: (62) 3946.1000
www.pucgoias.edu.br • reitoria@pucgoias.edu.br

RESOLUÇÃO nº 038/2020 – CEPE

ANEXO I

APÊNDICE ao TCC

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O(A) estudante Jean Carlo Trevisan do Curso de Design, matrícula 20191004200196, telefone:(62) 999021322 e-mail jctrev2014@gmail.com , na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei dos Direitos do Autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado SANTA DICA: VALORIZAÇÃO DE HISTÓRIAS LOCAIS POR MEIO DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto(PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 12 de junho de 2023.

Assinatura do autor:

Nome completo do autor: Jean Carlo Trevisan

Assinatura do professor-orientador:

Nome completo do professor-orientador: Genilda Alexandria