

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



**INTRODUÇÃO DE ELEMENTOS CULTURAIS BRASILEIROS EM CRIAÇÃO
DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

GABRIEL FRANCO DES SOUSA GOMES GERAIS

Orientador: Me. Tai Hsuan-An

Goiânia GO 2023/2

GABRIEL FRANCO DES SOUSA GOMES GERAIS

**INTRODUÇÃO DE ELEMENTOS CULTURAIS BRASILEIROS EM CRIAÇÃO
DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da
Escola Politécnica da Universidade Católica de Goiás, para
a obtenção do grau de Bacharel em Design. Orientador:
Me. Tai Hsuan-An

Goiânia
2023/2

GABRIEL FRANCO DE SOUSA GOMES GERAIS

**INTRODUÇÃO DE ELEMENTOS CULTURAIS BRASILEIROS EM CRIAÇÃO
DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola Politécnica da Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design, aprovada em __12____ / __DEZEMBRO____ / __2023____, pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

Mestre: Tai Hsuan-An - orientador

Professor: João Paulo Alves

Professor: Nélio Neves Lima

RESUMO

Histórias em quadrinhos são uma forma de arte popular que combina texto e imagem para contar histórias. Elas são capazes de contar histórias emocionantes, engraçadas, educativas e até mesmo perturbadoras. As HQs também podem ser usadas para explorar uma ampla gama de temas, desde a vida cotidiana até questões sociais e políticas complexas.

No Brasil, as HQs têm uma longa e rica história, e hoje elas são produzidas por uma ampla gama de autores e artistas. As HQs são uma mídia extremamente abrangente que inspira a criatividade de muitas pessoas e que tem o potencial de contar histórias únicas e relevantes para o contexto atual. O projeto irá analisar como as HQs são estruturadas, como elas impactam a mídia e a sociedade, e como elas podem ser usadas na criação de uma história em quadrinhos com elementos culturais brasileiros.

Palavras-chaves: História em Quadrinhos, Quadrinhos, Cultura, Brasil, *Storytelling*, Desenho, Design de personagens, Design

ABSTRACT

Comic books are a popular art form that combines text and images to tell stories. They can tell stories that are exciting, funny, educational, and even disturbing. Comics can also be used to explore a wide range of themes, from everyday life to complex social and political issues.

In Brazil, comics have a long and rich history, and today they are produced by a wide range of authors and artists. Comics are a highly versatile medium that inspires creativity in many people and has the potential to tell unique and relevant stories for the current context. The project will analyze how comics are structured, how they impact the media and society, and how they can be used in the creation of a comic book with Brazilian cultural elements.

Keywords: Comics, Culture, Brazil, Storytelling, Drawing, Character Design, Design

SÚMARIO:

1. INTRODUÇÃO	7
1.1 JUSTIFICATIVA.....	7
1.2 OBJETIVOS GERAIS.....	8
1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	8
1.4 METODOLOGIA APLICADA.....	9
2. HISTÓRIA EM QUADRINHOS – Um meio de criar histórias	10
2.1 Histórias em quadrinhos – Contexto atual e gênero textual	10
2.2 Histórias em quadrinhos – Origem, antecessores e inspirações	13
2.3 Histórias em quadrinhos – Estilos artísticos	16
2.4 Histórias em quadrinhos – Gêneros	21
2.5 Histórias em quadrinhos – Criação de HQ's	25
2.6 Histórias em quadrinhos – Impactos das HQs na sociedade	27
3. HISTÓRIA EM QUADRINHOS BRASILEIRAS – Nossa cultura em arte sequencial	33
4. SELEÇÃO DE HQ'S BRASILEIRAS	36
4.1 Descrição e Análise das HQ's	37
5. Brasil – Cultura e diversidade	41
5.1 Formação da cultura brasileira	41
5.2 Indígenas	42
5.3 Africanos	43
5.4 Imigrantes	44
6. CONCLUSÃO DA PESQUISA	45
7. REFERENCIAS	47

(ANEXO) Projeto: Raiz Marcial

1. INTRODUÇÃO:

As histórias em quadrinhos (HQs) são um gênero de narrativa visual que combina texto e imagem para contar histórias. Elas são uma forma de arte popular que existe há mais de um século e que tem sido utilizada para uma variedade de propósitos, desde entretenimento até educação e propaganda.

As HQs são uma forma de arte complexa e multifacetada que pode ser apreciada por pessoas de todas as idades e interesses. Elas são capazes de contar histórias emocionantes, engraçadas, educativas e até mesmo perturbadoras. As HQs também podem ser usadas para explorar uma ampla gama de temas, desde a vida cotidiana até questões sociais e políticas complexas.

No Brasil, as HQs têm uma longa e rica história. As primeiras HQs brasileiras foram publicadas no início do século XX e foram influenciadas por diferentes estilos artísticos e gêneros de HQs de todo o mundo. Ao longo do século XX, as HQs brasileiras continuaram a se desenvolver e amadurecer, e hoje elas são produzidas por uma ampla gama de autores e artistas.

1.1 JUSTIFICATIVA:

Atualmente vivemos uma fase em que o entretenimento em geral é ou foi fortemente inspirado pelas histórias em quadrinhos e derivados, com diversos produtos dessas obras como jogos, filmes, animações, brinquedos entre muitos outros. Essa mídia se mantém como uma expressão artística extremamente abrangente que inspira a criatividade de muitas pessoas. A cultura brasileira é extremamente rica e possui muito material para se contar várias histórias e abordar temas interessantes para nosso contexto atual, já existem vários autores de histórias em quadrinhos brasileiros que buscam esses elementos, mas o que torna essa mídia tão fértil no sentido da criação, são as formas que cada autor

torna sua história única, seja no estilo de ilustração, no enredo, na linguagem, na estrutura dos quadros etc. Se trata de uma mídia cujo a exploração não tem fim enquanto houver a vontade de contar uma história.

1.2 OBJETIVOS GERAIS:

- Entender e expor o processo de criação da história em quadrinhos desde suas linguagens, estruturas, elementos, características e gêneros.
- Analisar a influência das histórias em quadrinhos em outras mídias e como esse ciclo do entretenimento funciona.
- Pesquisar sobre a cultura brasileira se aprofundando nas raízes e folclore do nosso país.

1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Introduzir elementos da cultura brasileira em uma história de quadrinhos.
- Pesquisar sobre autores, tanto brasileiros quanto estrangeiros, que trazem elementos de suas culturas nas obras.
- Com base na pesquisa de criação e do mercado da história em quadrinhos, definir um estilo, linguagem, gênero e público-alvo para a obra desse projeto.

1.4 METODOLOGIA APLICADA:

- Utilização de técnicas de *storytelling*: A metodologia adotada baseia-se na aplicação de técnicas de *storytelling* para aprimorar a narrativa e envolver os leitores na história.

-Referências de especialistas: Para embasar o trabalho, foram utilizadas referências de renomados autores especializados em técnicas narrativas para quadrinhos e roteiros de cinema, como Scott McCloud e Robert McKee, respectivamente.

2. HISTÓRIA EM QUADRINHOS – Um meio de criar histórias.

2.1 Histórias em quadrinhos – Contexto atual e gênero textual

História em quadrinhos (HQ) é um dos meios de comunicação de massa mais influentes para a cultura pop, através dela editoras como *MARVEL* e *D&C Comics* se tornaram gigantes na indústria do entretenimento com filmes, jogos, brinquedos e produtos derivados que trazem receitas bilionárias para essas empresas, esse retorno financeiro mostra como as HQ's trazem a atenção do público, principalmente, mas não exclusivamente dos jovens. O fenômeno global das histórias em quadrinhos emerge um valor cultural muito importante para essa mídia no sentido de representação, a partir de momento que você começa a representar outras culturas nessas histórias isso influencia toda uma geração de diversos países, hoje o sucesso das HQ's não se restringe somente as editoras do ocidente, os Mangás (Japão), Manhuas (China) e Manhwas (Coreia do sul) também possuem influência com o público mundial.

Os *Webtoons* também possuem uma grande importância, por serem no ambiente digital e não de editoras gigantes é uma porta de entrada para autores amadores que sonham com uma carreira profissional, mesmo não tendo, inicialmente, o alcance das grandes editoras, esses sites possuem um público vasto principalmente na Coreia do Sul e além de diversas editoras sempre reservam uma atenção para os *webtoons* mais promissores. Hoje os quadrinhos também possuem um valor artístico, a nona arte ou arte sequencial depende exclusivamente da criatividade do seu autor não precisa se prender moldes das HQ's tradicionais, demonstrando que essa mídia não possui limitações técnicas basta ela se encaixar no gênero textual de história em quadrinhos.

Quadrinhos se trata de um gênero textual, em sua maioria, narrativo, ou seja, eles seguem os fundamentos de uma narração (enredo, personagens, conflito, clímax e desfecho, nem sempre nessa ordem). Sua linguagem é

mista/híbrida, apresenta tanto a linguagem verbal quanto não verbal, a escrita normalmente é retratada em balões de diálogo sendo o principal elemento narrativo por conectar a fala diretamente aos personagens criando um dinamismo narrativo, por se tratar de um gênero híbrido as formas desses balões também possuem um papel no entendimento do leitor. O “shape” do balão de diálogo pode por exemplo sugerir se o personagem está pensando aquele texto com a forma de uma nuvem, os balões com linha contínua são para falas normais com um tom normal, em relação ao tom da fala shapes pontiagudos representam exibem gritos e aqueles tracejados os sussurros, esse aspecto das formas dos balões varia de autor para autor, no entanto as formas tradicionais são melhores para a interpretação do leitor.

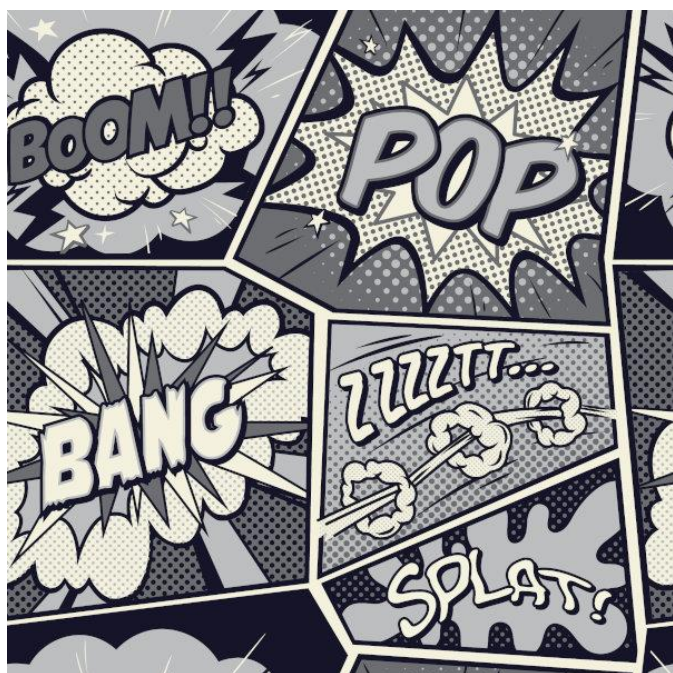


Balões de fala

FONTE: <https://pt.vecteezy.com/arte-vetorial/236863-baloes-de-fala>

Outro elemento escrito são as onomatopeias, uma representação visual do aspecto sonoro muito comum nas histórias em quadrinhos americanas, elas representam as reações sonoras em cena ou no quadro sejam esses ruídos sutis do ambiente até explosões tudo depende da intensidade. Assim como nos balões de diálogo os shapes dessas onomatopeias ajudam a descrever o som representado, por exemplo no “BOOM!” normalmente tem a forma de uma

explosão, o “SPLASH” de um líquido, essas representações também variam da criatividade do autor e o que especificamente ele deseja representar.



Onomatopeia

FONTE: <https://mundoeducacao.uol.com.br/gramatica/onomatopeia.htm>

A Figura é a representação visual das personagens, apesar de se serem imagens estáticas o intuito é dar a ideia de movimento e dinamismo as formas, sempre com foco na continuidade dos quadros, por se tratar de uma narrativa sequencial os quadros são um dos aspectos mais importantes por definir a ordem e continuidade das cenas, em obras ocidente a leitura funciona da esquerda para direita de cima pra baixo, no caso de obras orientais da direita para esquerda, mas ainda de cima para baixo. Outro aspecto importante dessa estrutura de quadros é a sarjeta, se trata dos espaços em branco entre os quadros, cabe ao leitor imaginar a partir desses espaços os acontecimentos em sequência e dessa forma extrair o sentido dessas lacunas.

Assim como filmes e outras mídias de entretenimento, a história em quadrinhos possui uma grande variedade de gêneros temáticos para as mais diversas faixas etárias, desde infantis e adolescentes até jovens e adultos. Dentre esses temas estão: ação, aventura, ficção científica, crime/policial,

histórico, filosófico, releituras de outros textos, romance, terror, sexual, comédia, fantasia, esportes, entre outros.

2.2 Histórias em quadrinhos – Origem, antecessores e inspirações

Antes de falarmos propriamente sobre criar histórias em quadrinhos precisamos entender sua origem, a primeira história em quadrinhos “*the Yellow Kid*” foi publicada nos Estados Unidos em 1894 na revista *Truth* pelo autor Richard Outcault em poucos meses ela começou a ser publicada oficialmente pelo jornal *New York World*. A história narra as aventuras de uma criança com uma grande camisa amarela que vivia nos guetos de Nova Iorque, com uma linguagem coloquial, esse personagem trazia diversas questões urbanas da época como consumo e questões raciais. Apesar de ser considerada a primeira história em quadrinhos, vale destacar que a ideia de contar histórias por imagens está presente em toda história, desde pinturas rupestres, hieróglifos do Egito antigo, ou até pinturas do século XIV que representavam histórias da igreja católica, dentre muitas outras formas de representação de diversas culturas diferentes. No entanto foi apenas no século XIX com a expansão da imprensa que as primeiras tirinhas foram publicadas pelos jornais.



The Yellow Kid - 1895.

FONTE: https://www.researchgate.net/figure/Figura-5-O-surgimento-do-balao-de-fala-em-The-Yellow-Kid_fig3_341434963

Uma das maiores influências para as HQ's foram as “*Pulp Fictions*” ou revistas Pulp, elas surgem perto de 1900 como revistas inteiramente dedicadas a histórias de ficção inicialmente eram distribuídas por 10 a 25 centavos de dólar em 192 páginas sem ilustrações, nem na capa. O nome veio do material que essas revistas eram feitas, polpa das arvores que hoje em dia é conhecido como papel jornal, por ser uma via mais econômica o produto ficou bem barato, assim garantia o entretenimento de jovens de todas as classes sociais da época. Foi questão de tempo para essas revistas explodirem como um sucesso e inspirar diversas editoras a publicarem *Pulp fictions*, dentre ela a *Street&Smith* que lançaram a *The Popular Magazine*, que trouxe para o gênero maior qualidade com diversas ilustrações nas revistas e mais temas para as publicações como terror, *noir*, velho-oeste entre muitos outros.



The Popular Magazine edição do dia 7 de outubro de 1924, por A. M. Chisholm.

FONTE: <https://pulpcovers.com/to-every-dog-his-day/>

Esse novo meio de comunicação trouxe vários jovens autores para explorar a criação de histórias que até hoje influenciam todo o mercado de entretenimento mundial, nomes como Arthur C. Clarke, H. P. Lovecraft, Robert

Howard, Agatha Christie, Issac Asimov dentre muitos outros, figuras como Zorro e Conan vieram dessas revistas e inspiraram muitas histórias em quadrinhos que estavam por vir, o Zorro sendo uma das principais inspirações para as revistas de heróis, justamente por ser um dos primeiros a apresentar o conceito de herói mascarado.

Falando em Super-Heróis uma das principais inspirações para esse gênero de super seres foram as mitologias e seus heróis da antiguidade desde a mitologia grego/romana, nórdica, indígenas entre muitas outras. No caso das histórias de quadrinhos da DC comics a principal inspiração foi a mitologia grega, por possuir personagens com habilidades incríveis como deuses, mas que eram falhos assim como os humanos, essa dualidade entre força e fraqueza foi muito explorada nas histórias de heróis e o principal personagem grego que remete essa ideia dentre muitos é Aquiles, herói filho da ninfa Thetis, o guerreiro era invulnerável pois sua mãe levou ele ainda bebê para ser mergulhado no rio Estige, no entanto segurou ele pelos calcanhares na hora de mergulhar essa parte permaneceu vulnerável sendo sua única fraqueza e razão de sua morte.



Calcanhar de Aquiles.

FONTE: <https://www.youtube.com/watch?v=ZkVFENTZA9I>

O termo calcanhar de Aquiles veio dessa história e esse sinônimo para muitos autores de HQ's de heróis deve ser levado em consideração na criação dos personagens, pois não adianta criar um deus sem fraquezas com o qual os leitores não consigam se relacionar, ele precisa de um calcanhar de Aquiles, seja algo mais literal como a Kryptonita do Super Homem, ou problemas mais complexos do cotidiano como os do Homem Aranha.

2.3 Histórias em quadrinhos – Estilos artísticos

As histórias em quadrinhos (HQs) são uma forma de narrativa visual que combina texto e imagem para contar histórias. Elas podem utilizar uma variedade de estilos artísticos para criar diferentes efeitos e sensações. Os estilos artísticos tradicionais nas HQs incluem o realismo, o expressivismo, o minimalismo e o abstracionismo.

Realismo: O realismo é um estilo artístico que busca representar a realidade de forma fiel. Isso pode ser feito através do uso de técnicas de perspectiva, luz e sombra, bem como do uso de detalhes precisos. Alguns exemplos de artistas de HQs que trabalham com realismo são Alex Ross, John Buscema e Jim Steranko.



Batman, por Alex Ross.

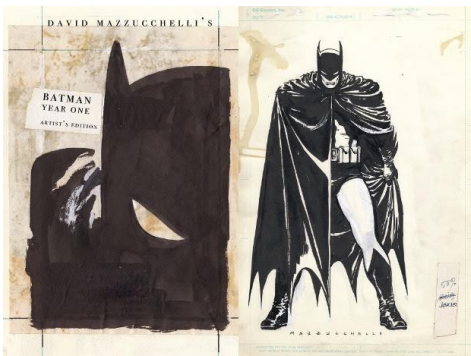
FONTE: <https://golemsp.blogspot.com/2019/03/80-anos-de-batman.html>

Expressivismo: O expressivismo é um estilo artístico que busca transmitir emoções e sentimentos de forma intensa. Isso pode ser feito através do uso de cores fortes, formas distorcidas e linhas expressivas. Alguns exemplos de artistas de HQs que trabalham com expressivismo são Bill Sienkiewicz, Dave McKean e Frank Miller.



Batman, por Frank Miller. FONTE: <https://revistamonet.globo.com/Filmes/noticia/2021/03/diretor-zack-snyder-quer-adaptar-hq-classica-de-batman-apos-sua-versao-de-liga-da-justica.html>

Minimalismo: O minimalismo é um estilo artístico que busca simplificar as formas e cores para criar um efeito mais puro e elegante. Alguns exemplos de artistas de HQs que trabalham com minimalismo são Charles Burns, David Mazzucchelli e Daniel Clowes.



Batman, por David Mazzucchelli.

FONTE: <https://13thdimension.com/david-mazzucchellis-batman-year-one-artists-edition-gets-release-date/>

Abstracionismo: O abstracionismo é um estilo artístico que busca representar a realidade de forma não figurativa. Isso pode ser feito através do uso de formas, linhas e cores abstratas. Alguns exemplos de artistas de HQs que trabalham com abstracionismo são Lynda Barry, Chris Ware e Peter Kuper.



Batman, por Lynda Barry.

FONTE: <https://www.openculture.com/2015/02/lynda-barry-shows-how-to-draw-batman-in-uw-madison-course.html>

Estilos artísticos contemporâneos

Nos últimos anos, os estilos artísticos nas HQs tornaram-se mais diversificados e experimentais. Isso se deve a uma série de fatores, incluindo o desenvolvimento de novas tecnologias de desenho e a influência de uma variedade de fontes, como a arte contemporânea, o cinema e a televisão.

Tendências recentes

Além das tendências mencionadas no texto anterior, outros estilos artísticos que estão ganhando popularidade atualmente incluem:

O uso de cores vivas e vibrantes: As cores são uma ferramenta poderosa para criar emoções e sensações nas HQs. Artistas como Fábio Moon, Gabriel Bá e Dave Stewart têm usado cores vivas e vibrantes para criar mundos vívidos e envolventes.

O uso de perspectivas e planos não convencionais: A perspectiva é uma ferramenta fundamental para criar a sensação de profundidade e espaço nas HQs. Artistas como Chris Ware, David Mazzucchelli e Jaime Hernandez têm

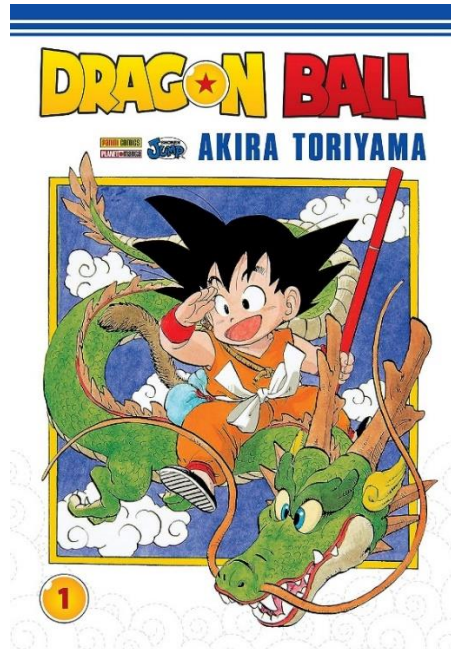
usado perspectivas e planos não convencionais para criar efeitos inovadores e inesperados.

O uso de elementos de diferentes mídias: Artistas de HQs estão explorando cada vez mais o uso de elementos de diferentes mídias, como a fotografia, o cinema e a televisão. Isso pode ser visto no trabalho de artistas como Art Spiegelman, David Lynch e Daniel Clowes.

Estilos artísticos orientais

Além dos estilos artísticos tradicionais e contemporâneos mencionados anteriormente, também existem uma variedade de estilos artísticos orientais que são populares nas HQs.

Mangás: As mangás são histórias em quadrinhos japonesas que geralmente são caracterizadas por um estilo artístico único, com olhos grandes e expressivos, rostos desproporcionais e cabelos estilizados. Os mangás são uma forma popular de entretenimento no Japão e têm sido cada vez mais popular em todo o mundo.



Dragon Ball, por Akira Toriyama.

FONTE: https://dragonball.fandom.com/pt-br/wiki/Volume_01

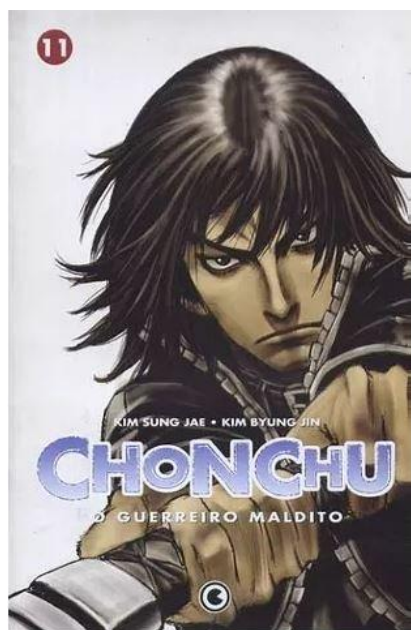
Manhuas: As manhuas são histórias em quadrinhos chinesas que são semelhantes às mangas, mas geralmente têm um estilo artístico mais realista. As manhuas são populares na China e em outros países asiáticos.



Chinese Hero: Tales of the Blood Sword, por Ma Wing-shing.

FONTE: https://en.wikipedia.org/wiki/Chinese_Hero:_Tales_of_the_Blood_Sword

Manhwas: As manhwas são histórias em quadrinhos coreanas que são semelhantes às mangas, mas geralmente têm um estilo artístico mais estilizado. As manhwas são populares na Coreia do Sul e em outros países asiáticos.



Chonchu por Kim Sung Jae, e Kim Byung Jin.

FONTE: <https://attackcomicsshop.com.br/?product=chonchu-volume-11>

Webtoons: As *webtoons* são histórias em quadrinhos que são publicadas online e geralmente são caracterizadas por um estilo artístico digital e uma narrativa mais rápida. As *webtoons* estão se tornando cada vez mais populares no mundo todo.



Lookism, por Taejun Pak.

FONTE: https://aminoapps.com/c/otanix/page/blog/recomendacao-de-webtoon/nlxN_1EcLuVpp23pELPM1pREJJ4zvxZ6jG

Os estilos artísticos nas histórias em quadrinhos são variados e estão em constante evolução. À medida que novos artistas e novas tecnologias continuam a surgir, os estilos artísticos nas histórias em quadrinhos continuarão a se desenvolver e se diversificar.

2.4 Histórias em quadrinhos – Gêneros

As histórias em quadrinhos (HQs) são uma forma de narrativa visual que pode explorar uma variedade de gêneros, como ação, aventura, fantasia, ficção científica, romance, terror, comédia e drama.

Ação

As HQs de ação são caracterizadas por cenas de luta e suspense. As histórias geralmente envolvem personagens que lutam contra o mal ou que

precisam salvar o mundo. Alguns exemplos de HQs de ação populares incluem "Batman", "Superman", "X-Men" e "Avengers".

Aventura

As HQs de aventura são caracterizadas por viagens e descobertas. As histórias geralmente envolvem personagens que exploram novos mundos ou que precisam enfrentar desafios para chegar a um destino. Alguns exemplos de HQs de aventura são "Tarzan", "*Dragon Ball*" e "*Moebius Library: The World of Edena*".

Fantasia

As HQs de fantasia são caracterizadas por elementos mágicos e sobrenaturais. As histórias geralmente envolvem personagens que vivem em mundos mágicos ou que precisam enfrentar criaturas fantásticas. Alguns exemplos de HQs de fantasia são "Conan" e "Nausicaä do Vale do Vento".

Ficção científica

As HQs de ficção científica são caracterizadas por tecnologia avançada e viagens intergalácticas. As histórias geralmente envolvem personagens que exploram o futuro ou que precisam enfrentar ameaças alienígenas. Alguns exemplos de HQs de ficção científica incluem "Star wars" e "Neon Genesis Evangelion".

Romance

As HQs de romance são caracterizadas por relacionamentos amorosos. As histórias geralmente envolvem personagens que se apaixonam ou que precisam superar obstáculos para ficar juntos. Alguns exemplos dessas hqs são "Scott Pilgrim contra o mundo" e "*Paper Girls*".

Terror

As HQs de terror são caracterizadas por suspense e medo. As histórias geralmente envolvem personagens que são perseguidos por forças sobrenaturais ou que precisam enfrentar seus próprios medos. Alguns exemplos de HQs de terror incluem "*The Walking Dead*", "*Uzumaki*" e "*The Sandman*".

Comédia

As HQs de comédia são caracterizadas por humor e sátira. As histórias geralmente envolvem personagens que se metem em situações engraçadas ou que precisam lidar com o lado ridículo da vida. Alguns exemplos de HQs de comédia como "*Peanuts*", "*Garfield*" e "*Calvin & Hobbes*".

Drama

As HQs de drama são caracterizadas por personagens complexos e histórias profundas. As histórias geralmente exploram temas como amor, perda, perda e redenção. Como exemplos de HQs de drama temos "*Maus*", "*Watchmen*" e "*V for Vendetta*".

Outros gêneros

Além dos gêneros mencionados anteriormente, também existem uma variedade de outros gêneros de HQs, como biografia, história, autobiografia, não-ficção e experimental.

A evolução dos gêneros de HQs ao longo do tempo

Os gêneros de HQs mudaram ao longo do tempo, em resposta a uma variedade de fatores, incluindo mudanças na cultura popular, na tecnologia e nas preferências dos leitores.

No início da história das HQs, os gêneros mais populares eram ação, aventura e romance. No entanto, à medida que a cultura popular se tornou mais diversificada, os gêneros de HQs também se diversificaram.

Nos últimos anos, vimos um aumento no número de HQs de gêneros não tradicionais, como ficção científica, fantasia, terror e drama. Isso reflete a crescente popularidade desses gêneros na cultura popular em geral.

A relação entre os gêneros de HQs e a cultura popular:

Os gêneros de HQs refletem a cultura popular de várias maneiras. Por exemplo, as HQs de super-heróis são frequentemente usadas para explorar temas e questões que estão em voga na cultura popular, como desigualdade social, terrorismo e mudanças climáticas.

As HQs também podem ser usadas para satirizar a cultura popular. Por exemplo, a HQ "The Boys", de Garth Ennis, satiriza os gêneros de super-heróis e a cultura de celebridade.

As novas tendências nos gêneros de HQs incluem:

A crescente popularidade de HQs de gêneros não tradicionais: Nos últimos anos, vimos um aumento no número de HQs de gêneros não tradicionais, como ficção científica, fantasia, terror e drama. Isso reflete a crescente popularidade desses gêneros na cultura popular em geral.

A mistura de gêneros: As HQs estão cada vez mais misturando gêneros, criando histórias que combinam elementos de diferentes gêneros. Por exemplo, a HQ "Sandman", de Neil Gaiman, combina elementos de fantasia, ficção científica e terror.

A experimentação com novos formatos: As HQs estão cada vez mais experimentando com novos formatos, como HQs digitais, HQs interativas e HQs em realidade virtual.

Os gêneros de histórias em quadrinhos são variados e estão em constante evolução. À medida que novos artistas e novas tecnologias continuam a surgir, os gêneros de histórias em quadrinhos continuarão a se desenvolver e se diversificar.

2.5 Histórias em quadrinhos – Criação de HQ's

As histórias em quadrinhos (HQs) são uma forma de narrativa visual que combina texto e imagem para contar histórias. Elas podem ser criadas por uma pessoa, como um autor e um artista, ou por uma equipe, como um escritor, um artista, um colorista, um letrista e um editor.

O processo de criação de HQs pode ser dividido em várias etapas:

Ideia: A primeira etapa é a ideia. O criador da HQ deve pensar em uma história que ele queira contar. A ideia pode ser inspirada em qualquer coisa, como um sonho, um livro, um filme ou um evento da vida real.

De acordo com o livro "*Making Comics*" de Scott McCloud, a ideia é o ponto de partida para qualquer história. É o que vai motivar o criador da HQ a contar a história. A ideia pode ser algo simples ou complexo, mas deve ser algo que o criador da HQ se apegue e que o motive a continuar trabalhando na história.

Roteiro: A próxima etapa é o roteiro. O roteiro é um documento que descreve a história em detalhes. Ele deve incluir os personagens, o cenário, a trama e o diálogo.

O roteiro é uma ferramenta essencial para a criação de HQs. Ele ajuda o criador da HQ a organizar suas ideias e a garantir que a história seja contada de forma clara e coerente. O roteiro deve incluir todas as informações relevantes para a história, como os personagens, o cenário, a trama e o diálogo.

Arte: A fase da arte é onde a história é desenhada. O artista pode usar uma variedade de técnicas para criar as imagens, como lápis, tinta, aquarela, digital ou até mesmo *stop motion*.

A arte é uma parte fundamental das HQs. É ela que dá vida à história e que ajuda a transmitir as emoções dos personagens. O artista deve escolher uma técnica que seja adequada para o estilo da história e que ele se sinta confortável em usar.

Coloração: A colorização é a etapa em que as imagens são coloridas. O colorista pode usar uma variedade de técnicas para criar as cores, como lápis de cor, aquarela, digital ou até mesmo pintura em tecido.

A colorização é uma ferramenta poderosa que pode ser usada para adicionar profundidade e realismo às imagens. O colorista deve escolher cores que sejam harmoniosas e que complementem o estilo da arte.

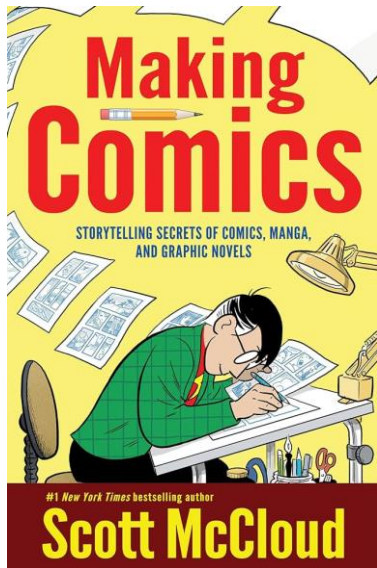
Letras: A etapa das letras é onde o diálogo e os outros textos são inseridos nas imagens. O letrista deve escolher uma fonte que seja adequada para o estilo da HQ e que seja fácil de ler.

As letras são importantes para transmitir o diálogo e os outros textos da história. O letrista deve escolher uma fonte que seja clara e legível, e que combine com o estilo da arte.

Edição: A edição é a etapa em que a HQ é revisada e corrigida. O editor deve garantir que a história seja clara e coesa e que as imagens e as letras estejam em harmonia.

A edição é uma etapa importante para garantir que a HQ esteja pronta para ser publicada. O editor deve revisar a história para corrigir erros de ortografia e gramática, e para garantir que a história flua de forma natural.

O livro "*Making Comics*" de Scott McCloud é um manual clássico sobre o processo de criação de HQs. O livro aborda uma ampla gama de tópicos, incluindo a história das HQs, os elementos da narrativa visual, as técnicas de desenho e coloração e a publicação de HQs.



Making Comics, por Scott McCloud.

FONTE: <https://www.amazon.com.br/Making-Comics-Storytelling-Secrets-Graphic/dp/0060780940>

2.6 Histórias em quadrinhos – Impactos das HQs na sociedade

As histórias em quadrinhos (HQs) são uma forma de narrativa visual que combina texto e imagem para contar histórias. Elas são um meio de comunicação popular há mais de um século, e têm um impacto significativo na sociedade.

Os impactos das HQs na sociedade podem ser divididos em duas categorias principais:

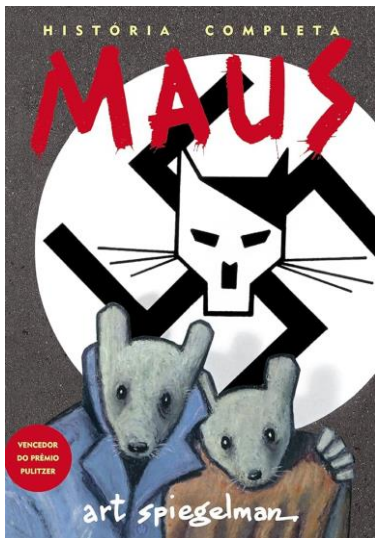
Impactos positivos:

- As HQs podem ser uma ferramenta poderosa para a educação e a conscientização social.
- Elas podem ajudar a promover a diversidade e a inclusão.
- Elas podem inspirar os leitores a serem criativos e a pensar criticamente.

Impactos negativos:

- As HQs podem ser violentas e sexistas.
- Elas podem promover estereótipos negativos.
- Elas podem ser usadas para propaganda e propaganda.
- Impactos positivos das HQs na sociedade

As HQs podem ser uma ferramenta poderosa para a educação e a conscientização social. Elas podem ser usadas para ensinar sobre uma variedade de tópicos, desde história e ciência até questões sociais e políticas. Por exemplo, a HQ "Maus", de Art Spiegelman, conta a história da Segunda Guerra Mundial do ponto de vista de um judeu polonês. A HQ "Marcha das Mulheres", de Lynda Barry, conta a história da Marcha das Mulheres de 2017 em Washington, DC.

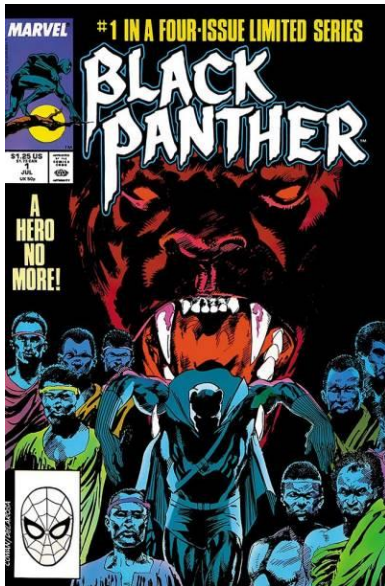


Maus, por Art Spiegelman.

FONTE: <https://www.aquarelaliveiros.com.br/produto/maus-de-art-spiegelman.html>

As HQs também podem ajudar a promover a diversidade e a inclusão. Elas podem apresentar personagens de diferentes origens e experiências. Por exemplo, a HQ "Black Panther", de Ta-Nehisi Coates e Brian Stelfreeze, apresenta um super-herói negro que é o rei da nação fictícia de Wakanda. A HQ

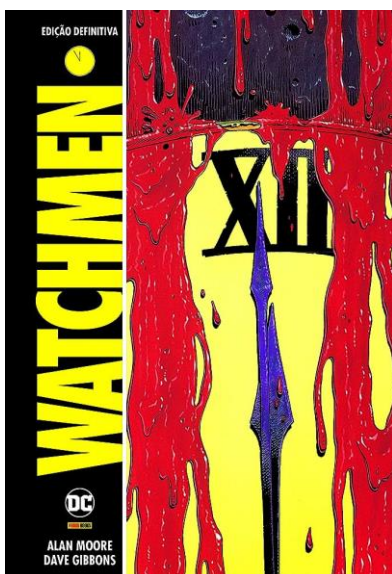
"Ms. Marvel", de G. Willow Wilson e Adrian Alphona, apresenta uma super-heroína muçulmana que é uma adolescente paquistanesa-americana.



Black Panther Nº 1, por Ta-Nehisi Coates, e Brian Stelfreeze.

FONTE: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/black-panther-\(1988\)-n-1/3624/31082](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/black-panther-(1988)-n-1/3624/31082)

Além disso, as HQs podem inspirar os leitores a serem criativos e a pensar criticamente. Elas podem desafiar os leitores a ver o mundo de novas maneiras. Por exemplo, a HQ "*Watchmen*", de Alan Moore e Dave Gibbons, é uma crítica à Guerra Fria e à violência. A HQ "*Y: O Último Homem*", de Brian K. Vaughan e Pia Guerra, é uma história de ficção científica sobre um mundo onde todos os homens são mortos por um vírus misterioso.



Watchmen, por Alan Moore, e Dave Gibbons.

FONTE: <https://www.amazon.com.br/Watchmen-V%C3%A1rios-Autores/dp/857351549X>

Impactos negativos das HQs na sociedade

As HQs também podem ter impactos negativos na sociedade. Elas podem ser violentas e sexistas. Por exemplo, muitas HQs de super-heróis apresentam violência gráfica e cenas de luta. Algumas HQs também apresentam personagens femininos que são sexualizados.

Além disso, as HQs podem promover estereótipos negativos. Por exemplo, muitas HQs de super-heróis apresentam personagens negros e latinos como bandidos ou criminosos. Algumas HQs também apresentam personagens asiáticos como submissos ou subservientes.

Finalmente, as HQs podem ser usadas para propaganda e propaganda. Por exemplo, as HQs foram usadas durante a Segunda Guerra Mundial para promover o patriotismo e o apoio à guerra. As HQs também foram usadas durante a Guerra Fria para promover o anticomunismo.

Mesmo na era digital elas estão se tornando cada vez mais populares, e estão sendo usadas para explorar uma variedade de temas e questões sociais.

Um impacto positivo recente das HQs é o aumento da diversidade e da inclusão. As HQs estão apresentando mais personagens de diferentes origens e experiências, incluindo personagens negros, latinos, asiáticos, LGBTQIA+ e com deficiência. Por exemplo, a série de TV "*The Umbrella Academy*", baseada na HQ homônima, apresenta um elenco diversificado de personagens, incluindo um homem negro, uma mulher latina e uma mulher transgênero.



The Umbrella Academy, Serie da Netflix.

FONTE: <https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/163614-the-umbrella-academy-trailer-e-poster-da-serie-da-netflix-baseada-em-hq.htm>

Outro impacto positivo das HQs é o aumento do interesse pela história e pela cultura. As HQs estão sendo usadas para contar histórias sobre eventos históricos e culturas diferentes. Por exemplo, a HQ "Marcha das Mulheres", de Lynda Barry, conta a história da Marcha das Mulheres de 2017 em Washington, DC.

As HQs também estão sendo usadas para promover a conscientização social. Elas estão sendo usadas para abordar questões como desigualdade social, racismo, sexismo e homofobia. Por exemplo, a HQ "Maus", de Art Spiegelman, conta a história da Segunda Guerra Mundial do ponto de vista de um judeu polonês.

As HQs também estão sendo usadas para inspirar os leitores a serem criativos e a pensar criticamente. Elas podem desafiar os leitores a ver o mundo de novas maneiras. Por exemplo, a HQ "Watchmen", de Alan Moore e Dave Gibbons, é uma crítica à Guerra Fria e à violência.

Em termos de adaptações, as HQs estão se tornando cada vez mais populares no cinema e na televisão. Filmes e séries de TV baseados em HQs estão alcançando um público mais amplo do que nunca. Por exemplo, o filme "The Batman", de Matt Reeves, arrecadou mais de US\$ 1 bilhão em todo o mundo.

Algumas adaptações recentes de HQs que tiveram um impacto significativo na sociedade incluem:

- "Pantera Negra", de Ryan Coogler, que foi elogiado por seu elenco diversificado e sua representação de Wakanda, uma nação africana tecnológica e próspera.
- "Coringa", de Todd Phillips, que foi um sucesso de crítica e comercial, e que levantou discussões sobre a saúde mental e a violência.
- "Mulher-Maravilha", de Patty Jenkins, que foi o primeiro filme de super-herói dirigido por uma mulher, e que ajudou a quebrar estereótipos sobre mulheres na liderança.

As HQs são um meio de comunicação poderoso que pode ter um impacto positivo na sociedade. Elas podem ser usadas para educar, promover a diversidade e a inclusão, inspirar os leitores e desafiar o status quo.

3. HISTÓRIA EM QUADRINHOS BRASILEIRAS – Nossa cultura em arte sequencial.

As histórias em quadrinhos (HQs) são um importante meio de comunicação que tem sido usado para contar histórias, informar e educar o público por mais de um século. No Brasil, as HQs têm uma longa e rica história, que remonta ao início do século XX.

Os primórdios das HQs brasileiras:

As primeiras HQs brasileiras foram publicadas no início do século XX, inspiradas nas histórias em quadrinhos norte-americanas. No entanto, logo os artistas brasileiros começaram a desenvolver seu próprio estilo, que refletia a cultura e a realidade brasileira.

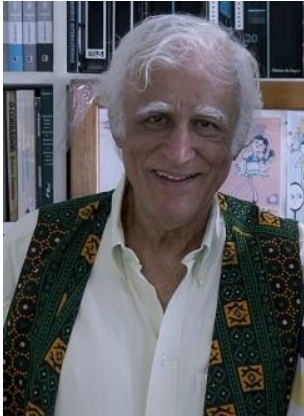
Um dos pioneiros das HQs brasileiras foi o cartunista J. Carlos, que publicou sua primeira história em quadrinhos em 1917. J. Carlos é considerado o "pai das HQs brasileiras", e suas obras são um marco na história do gênero. Outros artistas importantes da época incluem Luiz Sá, que criou o personagem Zé Carioca, e Maurício de Sousa, que criou a Turma da Mônica. Zé Carioca é um papagaio que representa o Brasil e sua cultura, e a Turma da Mônica é uma série de quadrinhos que retrata a vida de crianças brasileiras.



J. Carlos em seu estúdio (1920).

FONTE: https://pt.wikipedia.org/wiki/J._Carlos

A partir da década de 1970, as HQs brasileiras começaram a se diversificar, abordando temas e gêneros mais variados. Nessa época, surgiram obras importantes como "O Fantasma da Ópera", de Rubens Cordeiro, e "A Turma do Pererê", de Ziraldo. A década de 1970 foi um período de grande crescimento e diversificação para as HQs brasileiras. Nessa época, surgiram obras que abordaram temas e gêneros mais variados, incluindo ficção científica, fantasia, terror e humor.



Ziraldo na Tv Brasil (2015).

FONTE: <https://www.guiadoscuriosos.com.br/cultura-e-entretenimento/10-curiosidades-sobre-ziraldo/>

Um exemplo importante dessa diversificação é a obra "O Fantasma da Ópera", de Rubens Cordeiro. Essa obra é uma adaptação da ópera homônima de Gaston Leroux, e foi um dos primeiros exemplos de HQs brasileiras de ficção científica. Outro exemplo importante é a obra "A Turma do Pererê", de Ziraldo. Essa obra é uma série de quadrinhos que retrata a vida de um grupo de animais encantados na floresta brasileira. A Turma do Pererê é uma das obras mais populares da história das HQs brasileiras, e é considerada um clássico da literatura infantil.

Na década de 1980, as HQs brasileiras começaram a ser produzidas por artistas independentes, que buscavam criar obras mais autorais e experimentais. Nessa época, surgiram obras importantes como "O Menino Maluquinho", de Ziraldo, e "Turma do Xaxado", de André Diniz. A década de 1980 foi um período de grande renovação para as HQs brasileiras. Nessa época, surgiram obras que foram produzidas por artistas independentes, que buscavam criar obras mais autorais e experimentais.

Um exemplo importante dessa renovação é a obra "O Menino Maluquinho", de Ziraldo. Essa obra é uma autobiografia ficcional do próprio autor, e é considerada um clássico da literatura infantil brasileira. Outro exemplo importante é a obra "Turma do Xaxado", de André Diniz. Essa obra é uma série de quadrinhos que retrata a vida de um grupo de cangaceiros no sertão nordestino. "Turma do Xaxado" é uma obra inovadora que combina elementos do realismo e do fantástico.

Na década de 1990, as HQs brasileiras começaram a ganhar reconhecimento internacional. Nessa época, surgiram obras importantes como "Astronauta", de Danilo Beyruth, e "Cazuza - O Tempo Não Para", de Rafael Grampá. A década de 1990 foi um período de grande sucesso para as HQs brasileiras. Nessa época, surgiram obras que foram premiadas internacionalmente e ganharam reconhecimento de crítica e público.



Rafael Grampá, foto por NasthyDevla.

FONTE: <https://hqrock.com.br/2023/10/01/artista-brasileiro-rafael-grampa-escreve-historia-do-batman-pela-dc-comics/>

Um exemplo importante desse sucesso é a obra "Astronauta", de Danilo Beyruth. Essa obra é uma série de quadrinhos que retrata as aventuras de um astronauta brasileiro no espaço. "Astronauta" é uma obra que combina elementos do realismo e da ficção científica. Outro exemplo importante é a obra "Cazuza - O Tempo Não Para", de Rafael Grampá. Essa obra é uma biografia em quadrinhos do cantor Cazuza. "Cazuza - O Tempo Não Para" é uma obra que combina elementos da biografia, do documentário e da ficção.

4. Seleção de HQs brasileiras.

Neste capítulo, analisaremos uma seleção de HQs brasileiras que representam a diversidade e a pluralidade da cultura brasileira. Essas obras abordam uma variedade de temas, desde a história e a cultura nacional até a realidade social e política do país.

As HQs selecionadas para análise são:

“Lampião”, de Carlo Amatsu e ilustrado por Heitor Amatsu

“Angola Janga – Uma história de Palmares”, por Marcelo D’Saete.

“Astronauta”, por Danilo Beyruth.

Essas obras são importantes para a cultura brasileira porque:

Elas representam a diversidade e a pluralidade da cultura brasileira. As histórias abordam uma variedade de temas e personagens, que refletem a riqueza e a complexidade da sociedade brasileira.

Abordam temas importantes para a sociedade brasileira. As histórias discutem questões como a desigualdade social, o racismo, a violência urbana e a política.

São obras de arte de alta qualidade. As HQs selecionadas são obras de arte visualmente impressionantes, que combinam narrativas envolventes com estilos gráficos inovadores.

A análise dessas obras permitirá uma melhor compreensão da história e da cultura brasileiras, bem como das contribuições das HQs para a sociedade brasileira.

4.1 Descrição e Análise das HQ's



Lampião Vol. 1, por Carlo Amatsu, e Heitor Amatsu.

FONTE: <https://www.amazon.com.br/Lampi%C3%A3o-Roteirista-Eduardo-Heitor-Illustrador/dp/6599080677>

Lampião é um mangá brasileiro escrito por Carlo Amatsu e ilustrado por Heitor Amatsu. A história é uma releitura do lendário cangaceiro Lampião, ambientada no sertão nordestino do Brasil.

A trama acompanha a jornada de Virgulino Ferreira da Silva, um jovem que é forçado a se tornar um cangaceiro após a morte de seu pai. Ao longo do caminho, Virgulino conhece Maria Bonita, uma mulher forte e independente que se torna sua companheira. Juntos, eles lideram um bando de cangaceiros que luta contra a opressão do governo e dos grandes latifundiários.

Lampião é um mangá adulto que aborda temas como violência, corrupção e desigualdade social. A história é contada de forma realista e crua, sem medo de mostrar a violência e a brutalidade da vida no sertão nordestino.

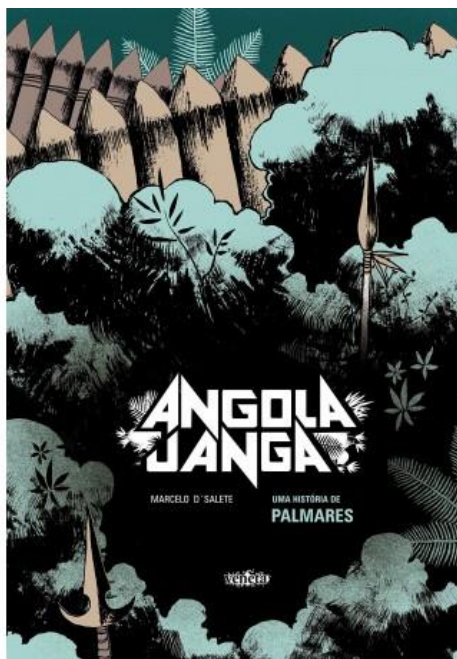
A história não se esquivava de mostrar a violência e a brutalidade da vida no sertão nordestino. As cenas de luta são sangrentas e cruéis, e não são recomendadas para pessoas sensíveis. Aborda temas como violência, corrupção e desigualdade social. A obra é uma crítica ao governo e aos grandes latifundiários, e levanta questões sobre a violência no Brasil.

A “crítica” de que o quadrinho quer se parecer demais com um mangá estilo japonês é válida, pois a obra apresenta alguns elementos que são comuns aos mangás, como:

- Personagens com olhos grandes e expressivos.
- Estilo gráfico estilizado, com traços finos e delicados.
- Estrutura narrativa dividida em capítulos.
- Uso de balões de fala e onomatopeias.

No entanto, é importante ressaltar que o quadrinho também apresenta elementos que são característicos da cultura brasileira, como:

- A história é ambientada no sertão nordestino, uma região com uma cultura e uma história únicas.
- Os personagens falam com sotaque nordestino.
- A obra aborda temas importantes para a sociedade brasileira, como a desigualdade social e a violência.



Angola Janga: Uma história de Palmares, por Marcelo D'Saete.

FONTE: <https://www.laboratoriofantasma.com/livro-angola-janga>

A HQ Angola Janga: Uma história de Palmares, de Marcelo D'Saete, é uma obra importante para a cultura brasileira por diversos motivos. Primeiramente, ela é uma obra de ficção histórica que retrata a história do Quilombo de Palmares, um dos maiores quilombos do Brasil colonial. A obra é um importante registro da resistência do povo negro à escravidão, e é uma obra de grande valor histórico e cultural.

Além disso, Angola Janga é uma obra de grande qualidade artística. O estilo gráfico de D'Saete é realista e detalhado, e a obra é rica em detalhes históricos e culturais. A obra é uma homenagem à cultura afro-brasileira, e é uma obra de grande beleza e impacto visual.

A HQ Angola Janga conta a história de Zumbi, o líder do Quilombo de Palmares. A obra acompanha a trajetória de Zumbi desde sua infância até sua morte, e mostra sua luta pela liberdade do povo negro. A obra é um retrato da violência e da brutalidade do sistema escravista, e é uma obra de grande impacto emocional.

A obra é uma homenagem à cultura afro-brasileira, e é uma obra de grande beleza e impacto visual. Ela representa a diversidade e a pluralidade da cultura brasileira. A obra retrata a história e a cultura do povo negro brasileiro, um dos grupos mais importantes da sociedade brasileira. Aborda temas importantes para a sociedade brasileira. A obra aborda temas como a escravidão, o racismo e a resistência.



Astronauta, por Danilo Beyruth.

FONTE: <https://www.amazon.com.br/Astronauta-Integral-Vol-Danilo-Beyruth/dp/6559827925>

A HQ Astronauta, de Danilo Beyruth, é uma obra importante para a cultura brasileira por diversos motivos. Primeiramente, se trata de uma releitura de um dos personagens mais icônicos do Maurício de Sousa, o “Astronauta Pereira”, seu nome completo, que estreou em 1963 e em seguida passou a ser publicado em revistas da Turma da Mônica. Diferente do material original a versão de Beyruth é obra de ficção científica que retrata a história de um astronauta brasileiro no espaço, com aspectos mais filosóficos e existenciais.

A HQ Astronauta conta a história de Marco Túlio, um astronauta brasileiro que viaja para o espaço. A obra acompanha as aventuras de Marco Túlio em diferentes planetas e galáxias, e mostra sua luta pela sobrevivência e pela compreensão do universo. A obra é um retrato da humanidade e da nossa busca por conhecimento, e é uma obra de grande impacto emocional.

Além dos pontos mencionados acima, Astronauta também é uma obra importante para a cultura brasileira por ser uma das primeiras HQs brasileiras a ganhar reconhecimento internacional. A obra foi publicada em diversos países, e foi premiada em importantes festivais de quadrinhos. Astronauta é uma obra que ajudou a colocar as HQs brasileiras no mapa, e é uma obra que tem um grande potencial para inspirar e motivar novos artistas e leitores.

5. Brasil – Cultura e diversidade

A cultura brasileira é uma das mais ricas e diversas do mundo, sendo o resultado da miscigenação de povos indígenas, africanos, europeus e de outras nacionalidades, que habitaram o território brasileiro ao longo da história. A miscigenação de povos foi um processo longo e complexo, marcado por relações desiguais e hierarquizadas, com fortes injustiças sociais e séculos de violência, especialmente contra negros e indígenas. Apesar desses desafios, a cultura brasileira é uma força viva e pulsante, é um elemento essencial da identidade nacional.

5.1 Formação da cultura brasileira

Os povos indígenas que habitavam o território brasileiro antes da chegada dos portugueses já possuíam uma cultura extensa, com suas próprias crenças,

tradições e práticas culturais. Essa cultura era marcada pela relação com a natureza, que era vista como sagrada. Com a chegada dos portugueses, a cultura europeia foi introduzida no Brasil, à força. As missões da Companhia de Jesus, formadas por padres jesuítas, vieram para o Brasil com o intuito de catequizar os indígenas.

Apesar da violência e da imposição da cultura europeia, os povos indígenas resistiram e preservaram parte de sua cultura. Essa resistência é evidente na atualidade, na preservação de línguas, tradições e práticas culturais indígenas.

No século XVII, os europeus começaram a capturar e trazer os negros africanos para o Brasil, como escravos. Esses negros, tiranicamente escravizados, trouxeram consigo elementos de sua cultura e de seus hábitos, como as religiões de matriz africana, a culinária e os instrumentos musicais. A influência africana na cultura brasileira é evidente em diversas manifestações culturais, como o samba, o candomblé, o acarajé e a capoeira.

No século XIX, o Brasil recebeu imigrantes italianos, que vieram trabalhar nas lavouras de café. Esses imigrantes trouxeram consigo elementos de sua cultura, como a culinária e as festas tradicionais. Durante a Segunda Guerra Mundial, o Brasil recebeu imigrantes japoneses, alemães e judeus, que buscavam refúgio em terras brasileiras. Esses imigrantes também contribuíram para a formação da cultura brasileira, trazendo consigo elementos de suas culturas.

5.2 Indígenas

Os povos indígenas habitavam o território brasileiro há milhares de anos e pertenciam a diferentes etnias. Dentre as de maior destaque durante o período da colonização estão os tupis e os guaranis. Os nativos tinham língua, religião, culinária e tradições próprias, mas foram violentamente reprimidos pelos

colonizadores. Por meio da Companhia de Jesus, por exemplo, diversos padres jesuítas vinham para o Brasil com o objetivo de catequizar os povos originários.

Apesar da dura repressão, muitos elementos culturais de herança indígena ainda estão presentes na sociedade brasileira atual. Por exemplo, o hábito de dormir em redes e a confecção de objetos em cerâmica. Na culinária, alguns pratos de origem indígena são a maniçoba, uma espécie de ensopado feito com carne e com a folha da mandioca e servido com arroz e farinha. E o tacacá, prato preparado com tucupi, mandioca, jambu e camarão.

Além disso, muitas palavras da língua portuguesa também são de origem indígena. Jacaré, gambá, pirarucu, sabiá, tamanduá, tucano, perereca e jiboia são exemplos de alguns nomes de animais. Ibirapuera, Curitiba, Macapá, Sergipe, Sapucaí, Guarujá e Iguaçu são palavras que se referem a lugares e foram incorporadas à língua portuguesa.

5.3 Africanos

Os africanos foram trazidos para o Brasil em navios negreiros e escravizados pelos colonizadores por mais de 300 anos. Esses africanos eram de diferentes etnias, falavam línguas distintas e tinham culturas próprias.

Assim como os indígenas, os negros escravizados foram proibidos de professar sua fé e de realizar suas manifestações culturais. No entanto, apesar da repressão, muito de sua cultura foi absorvida pela população brasileira.

Um dos elementos mais marcantes da influência africana na cultura brasileira é a culinária. O azeite de dendê, um óleo muito utilizado na culinária africana, é ingrediente indispensável da cozinha baiana atualmente. O acarajé, um prato típico da Bahia feito com azeite de dendê, é um exemplo da influência africana na culinária brasileira.

As religiões de matriz africana também foram desenvolvidas com elementos de origem africana. A Umbanda e o Candomblé, duas das principais religiões afro-brasileiras, cultuam os orixás, que são divindades africanas.

Os africanos também exerceram importante influência sobre a música brasileira. Alguns instrumentos musicais de origem africana, como o atabaque, o agogô, o afoxé e o berimbau, são utilizados em diversos ritmos brasileiros, como o samba, o maracatu e a capoeira. A capoeira é uma luta desenvolvida pelos negros escravizados como mecanismo de defesa. A luta é acompanhada por música e dança, e o berimbau é o principal instrumento da capoeira. Hoje, a capoeira é praticada em diversos países do mundo.

5.4 Imigrantes

Os primeiros imigrantes que chegaram ao Brasil foram os portugueses, que colonizaram o território por 322 anos. Eles deixaram sua marca na cultura brasileira, principalmente na língua portuguesa e no catolicismo. A partir do século XIX, outros imigrantes europeus começaram a chegar ao Brasil, muitos deles para trabalhar nas lavouras de café. Os italianos e os alemães foram os grupos mais expressivos, mas também vieram grandes grupos de suíços, espanhóis, poloneses e ucranianos.

A influência desses imigrantes é observada em diversos aspectos da cultura brasileira, como na culinária, na arquitetura, nas manifestações culturais e até mesmo no idioma. Na culinária, pratos típicos de origem europeia, como o macarrão, e o chucrute são muito populares no Brasil.

Na arquitetura, construções de estilo europeu, como igrejas, castelos e casas de fazenda, podem ser encontradas em diversas partes do país. Nas manifestações culturais, festas, danças e músicas de origem europeia, como o carnaval, o Oktoberfest e o folclore alemão, são parte da cultura brasileira.

A partir do século XX, também houve uma grande imigração de japoneses, que se concentraram especialmente em São Paulo e no Paraná. A influência japonesa na cultura brasileira é observada na culinária, na prática de esportes e nas festas típicas.

6. Conclusão da pesquisa

As histórias em quadrinhos (HQs) são um importante meio de comunicação que tem sido usado para contar histórias, informar e educar o público por mais de um século. No Brasil, as HQs têm uma longa e rica história, que remonta ao início do século XX.

As HQs brasileiras representam a diversidade e a pluralidade da cultura brasileira. Elas abordam uma variedade de temas e personagens, que refletem a riqueza e a complexidade da sociedade brasileira. As HQs brasileiras também abordam temas importantes para a sociedade brasileira, como a desigualdade social, o racismo, a violência urbana e a política.

Angola Janga é uma obra de ficção histórica que retrata a história do Quilombo de Palmares, um dos maiores quilombos do Brasil colonial. A obra é um importante registro da resistência do povo negro à escravidão, e é uma obra de grande valor histórico e cultural. Além disso, Angola Janga é uma obra de grande qualidade artística, com um estilo gráfico realista e detalhado.

Astronauta é uma obra de ficção científica que retrata a história de um astronauta brasileiro no espaço. A obra é um importante registro da imaginação e da criatividade do povo brasileiro, e é uma obra de grande valor cultural. Além disso, Astronauta é uma obra de grande qualidade artística, com um estilo gráfico realista e detalhado.

Lampião é uma releitura do lendário cangaceiro Lampião, ambientada no sertão nordestino do Brasil. A obra é um mangá adulto que aborda temas como violência, corrupção e desigualdade social. A obra é bem-feita e aborda temas importantes.

Através da pesquisa geral sobre a cultura brasileira, percebemos como ela é uma rica fonte para se criar histórias. A diversidade de elementos culturais, como a história, a religião, a culinária, a música, a dança e as artes visuais, oferece um vasto repertório para autores e artistas. Através dessas inspirações é possível contar qualquer tipo de história, com qualquer arquétipo de personagens, em qualquer gênero. Pode ser tanto uma ficção histórica como “Angola Janga” de D'Saete, quanto uma ficção científica em “Astronauta” de Beyruth.

A cultura brasileira é uma fonte de inspiração inesgotável para autores e artistas que buscam criar histórias únicas e originais.

7. REFERENCIAS:

<https://pt.scribd.com/document/359112185/Scott-McCloud-Making-Comics-pdf>

http://www.yorku.ca/yamlau/readings/Making_Comics.pdf

https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_em_quadinhos_no_Brasil

<https://www.todamateria.com.br/historia-em-quadinhos/>

<https://brasilecola.uol.com.br/redacao/historia-quadinhos.htm>

<https://www.omelete.com.br/melhores-quadinhos-livros/10-hqs-brasileiras-marcaram-decada-2010>

<https://brasilecola.uol.com.br/sociologia/cultura-brasileira.htm>

<https://www.todamateria.com.br/cultura-brasileira/#:~:text=A%20Cultura%20Brasileira%20%C3%A9%20o,em%20cada%20regi%C3%A3o%20do%20pa%C3%ADs.>

<https://www.significados.com.br/cultura-brasileira/>

PROJETO – Raiz Marcial

Briefing.

Com base na conclusão acima, foi definido que o produto do TCC será um quadrinho que também represente a diversidade e a pluralidade da cultura brasileira. Primeiramente a história se passará em um mundo completamente fictício os personagens ou lugares podem e terão inspirações da cultura brasileira, sendo apenas inspirações não terão obrigações de coerências com datas ou fatos históricos.

O principal objetivo é criar alguma aventura que explore a diversidade da cultura brasileira, para ajudar nesse objetivo vou me utilizar de artes marciais tendo um foco principal na capoeira, assim a história possui uma dinâmica de ação intrínseca com nossas raízes. A história deve percorrer lugares e personagens que representem essa diversidade cultural.

Os próximos passos para a produção do quadrinho são:

USUÁRIO

-Público-alvo:

Jovens e adultos interessados em histórias em quadrinhos, artes marciais e cultura brasileira

-Faixa etária:

14 a 30 anos

-Aspectos (cultural, social):

Cultural: O quadrinho explora a cultura brasileira, apresentando elementos de diversas regiões do país, como a capoeira, a música e a dança.

Social: O quadrinho aborda temas relevantes, como violência e cultura, que podem promover reflexão no leitor.

-Gostos e preferencias (estilo de vida):

Os leitores do quadrinho são ativos e gostam de aventura e ação.

OBJETIVOS DO PROJETO (educativo, conscientização, diversão, lazer...):

Educativo:

Promover o conhecimento sobre a capoeira e a cultura brasileira.

Conscientização: Promover a reflexão sobre temas relevantes, como violência e cultura.

Lazer:

Oferecer entretenimento e diversão para o público-alvo.

ATIVIDADES (formas de manuseio de leitura):

-Postura de leitura:

O quadrinho pode ser lido em qualquer postura, mas é recomendado que seja lido sentado ou deitado.

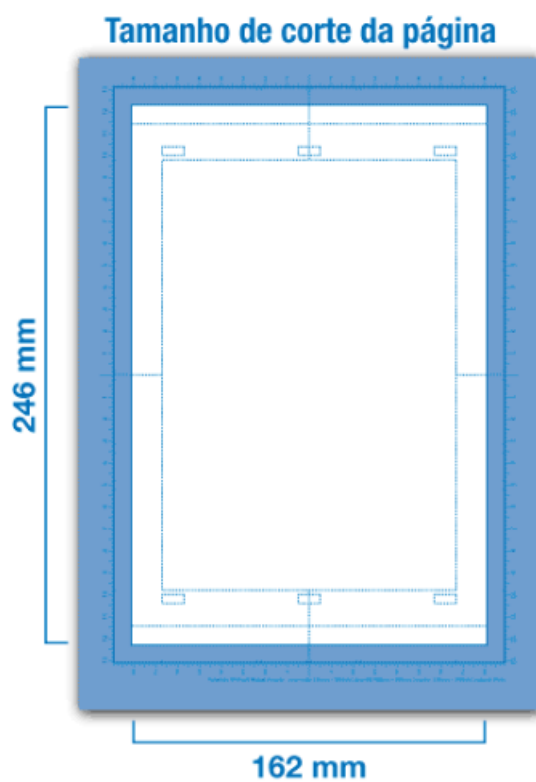
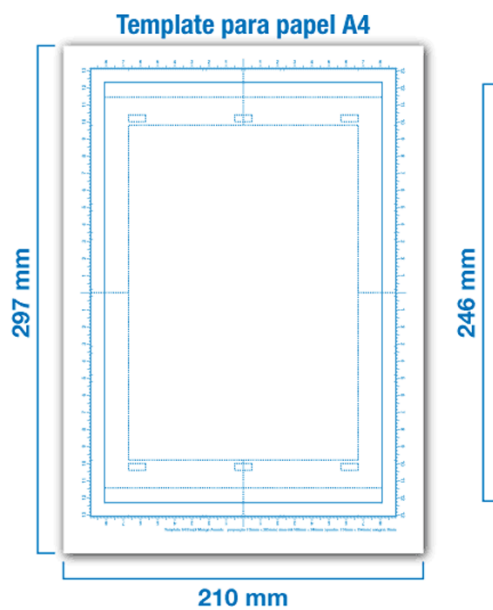
-Intenções do produto (lazer, diversão, entretenimento, informativo):

O quadrinho é destinado ao lazer, diversão e entretenimento.

-Duração média de leitura (peso, formato, medidas físicas):

O quadrinho tem aproximadamente 100 páginas, o que equivale a uma duração média de leitura de 4 horas.

Diagramação das páginas:



FONTE: <https://brazilmangaawards.com.br/dicas/>

PRODUTO:

-Título: Raiz Marcial

-Gêneros: Aventura, Ação, Drama.

-Formato: Quadrinho colorido e ilustrado digitalmente, estimativa de 100 páginas.

RESUMO DA HISTÓRIA:

A história se passa em um arquipélago fictício baseado na cultura brasileira. A personagem principal se chama Flora, uma praticante de artes marciais com base na capoeira. No passado, quando tinha 6 anos, ela vivia em uma vila na maior ilha do arquipélago, junto de seu mestre de capoeira, Bimba que era como um pai para ela, e seu irmão de criação, Dedé de 10 anos de idade.

A vida era simples e tranquila para Flora, até a chegada de um grupo liderado por um homem chamado Djoni. A princípio, esses homens se misturavam com a vila, frequentando seus bares e praças do local. No entanto, se tratava de um grupo ambicioso que tinham a filosofia das artes marciais como arma e poder para conseguir qualquer coisa. As pessoas de lá, incluindo Bimba, se tornaram vítimas deles quando decidiram tomar a vila inteira e fazer dela sua base. Flora e seu irmão foram obrigados a fugir da ilha, mas Dedé acabou sendo capturado e a jovem menina fugiu para o continente.

12 anos depois, Flora acabou se tornando notória no mundo das lutas clandestinas sob o apelido de “Pantera”, e finge não ter apego pelo passado. No entanto, sua memória a consome a cada dia que passa no continente, com vários pesadelos sem saber o que aconteceu com seu irmão e o remorso de não poder ter feito nada.

A partir desse momento, Flora decide voltar à ilha, onde aprendera sobre culturas fictícias baseadas nas diversas culturas brasileiras, enfrentando desafios que exigem novos conhecimentos de artes marciais. Tudo isso com o objetivo de salvar seu irmão, ou pelo menos saber o que houve com ele.

PROCESSO:

Concept de personagens:

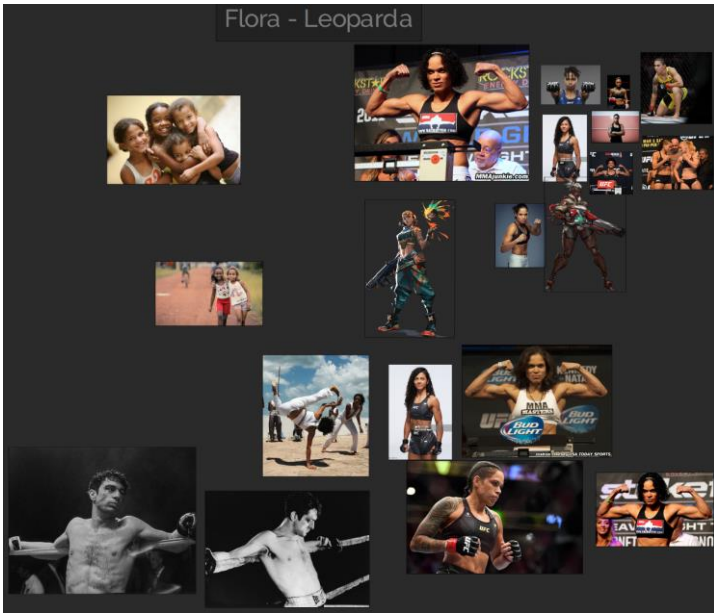
(FLORA)



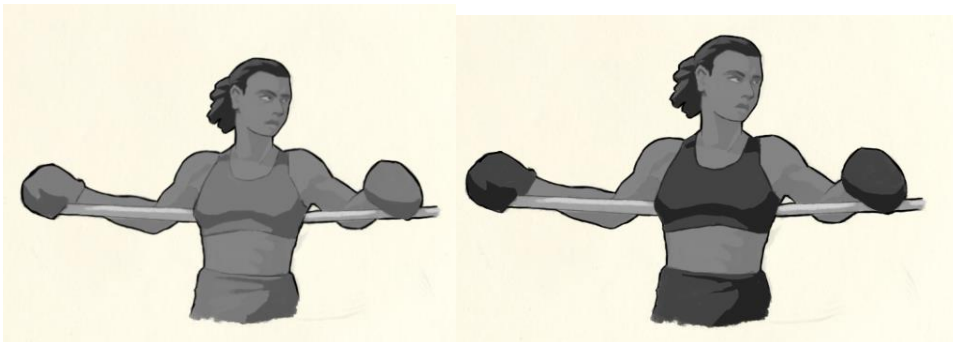
A história vai apresentar a trajetória de Flora que a levaram até os dias atuais do enredo, começando com uma criança energética e alegre que treinava capoeira em sua vila, até uma jovem adulta lutando em eventos de luta clandestinos. Mesmo na infância Flora já era bastante competitiva quando se tratava de capoeira e esse traço ela carregou com ela até sua vida de jovem adulta.

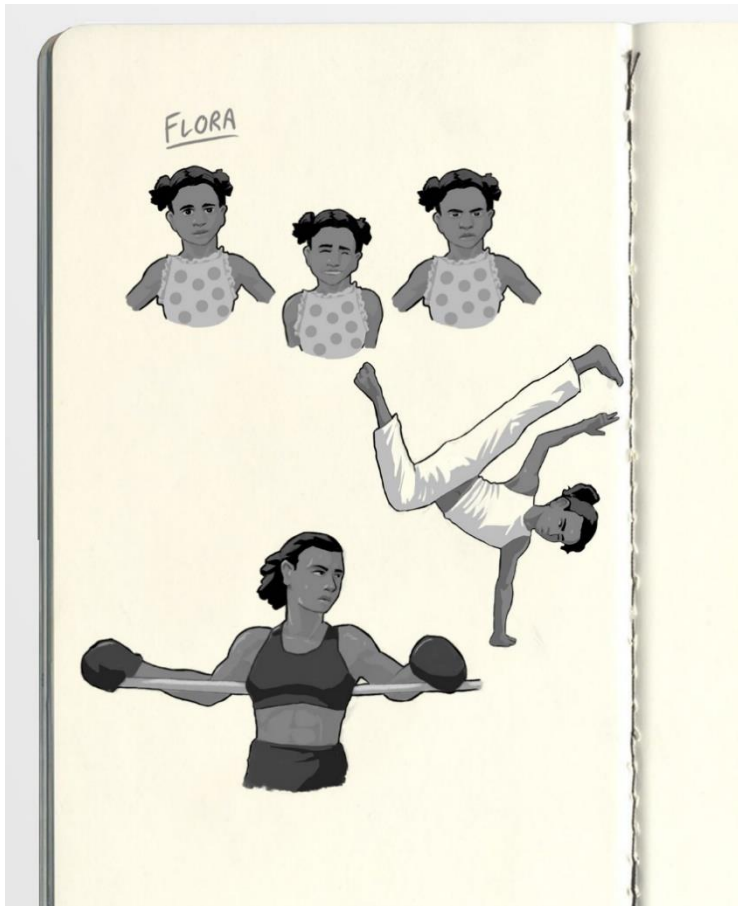
Referencias:

Flora - Leoparda

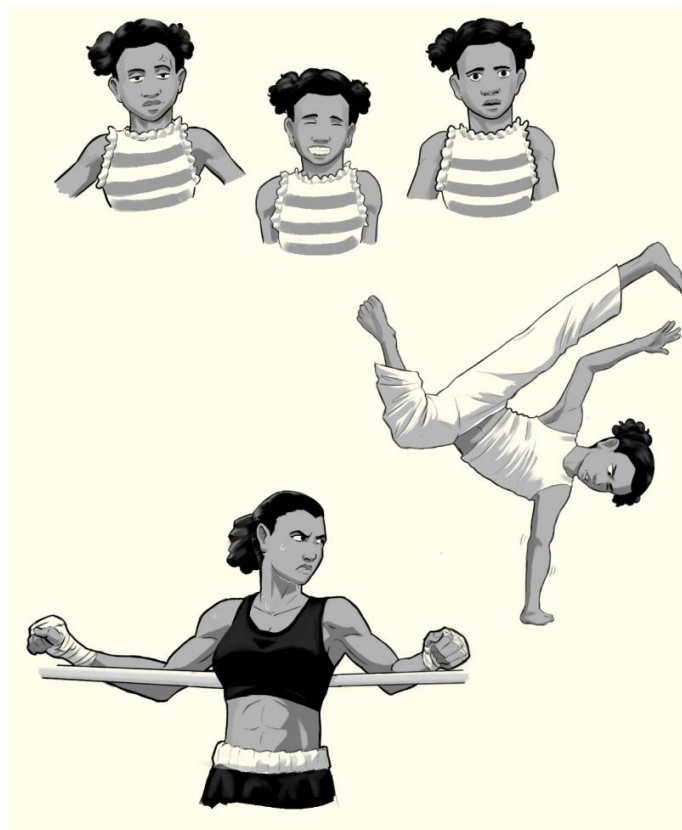


Estudo:





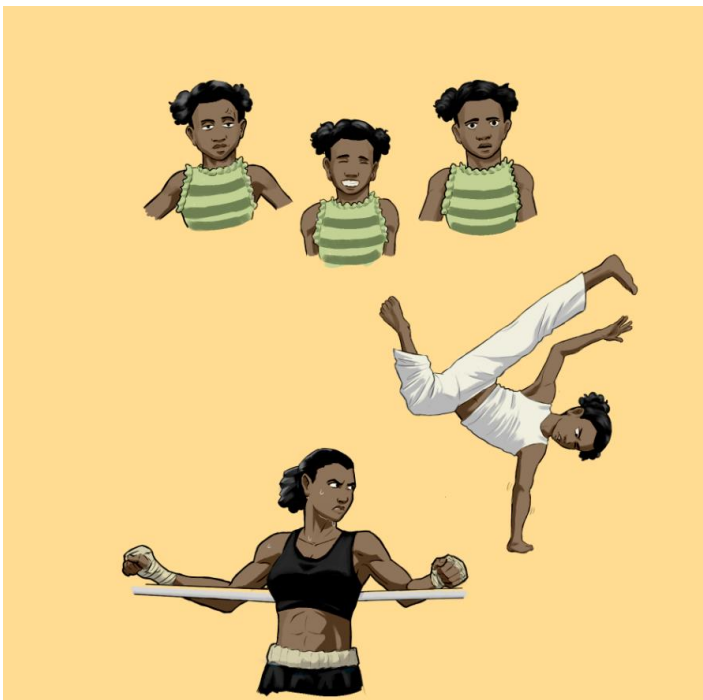
O concept da Flora foi o primeiro que fiz, apesar de gostar do resultado a primeira vista, percebi que o estilo não seria viável nas minhas capacidades atuais para uma produção em sequencia. Além disso o estilo não permitia um bomalcanço para as expressões dos personagens.



Por enquanto acho esse estilo mais expressivo e viável para a obra, apesar de perceber que falta atenção para as roupas das personagens, planejo revisar esses detalhes no futuro.



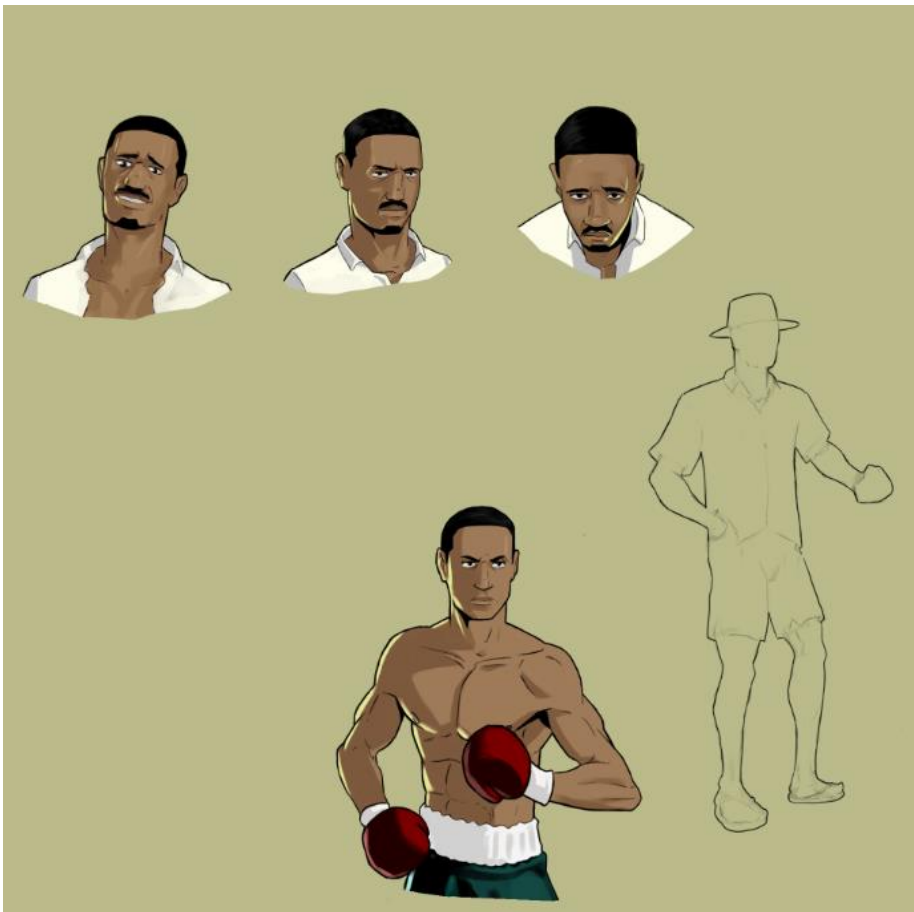
Mudei o fundo das concepts de personagem para aumentar o contraste com as ilustrações e deixar a leitura mais clara



Adicionei cores também na personagem pois, apesar de ainda não ter decidido se utilizarei o preto e branco ou o colorido nas paginas sequenciais, eu

com certeza utilizarei cores na capa então mesmo que no final as paginas sejam preto e branco é importante imaginar como seram as cores dos personagens e de suas roupas.

(DJONI)

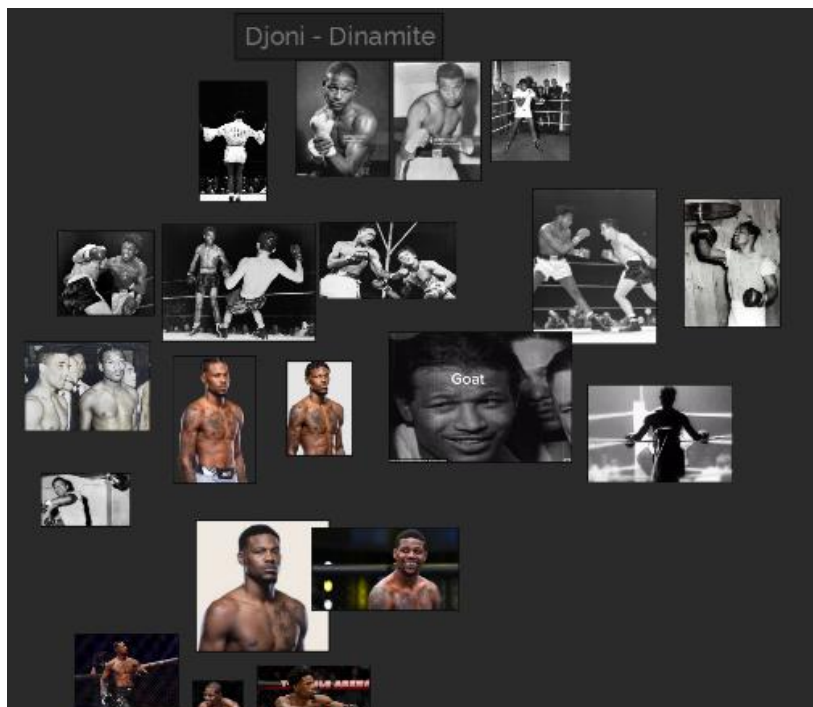


Fiz esse rascunho do Djoni mais rápido, apenas para definir alguns traços e o estilo já apresentado na concept da Flora.

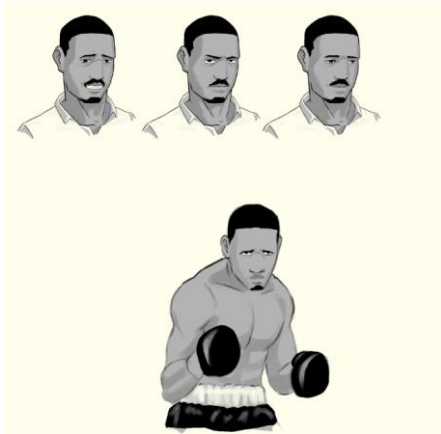
Djoni é o vilão principal da obra, sendo no seu passado em boxeador famoso do continente e bastante respeitado, após sua última acabar com um resultado controverso Djoni briga com seu oponente e as notícias dessa confusão levam ao fim de sua carreira no boxe. Desacreditado do esporte como meio de viver e após muita reflexão sobre sua vida antes glamurosa, Djoni deixa o continente e

viaja procurando diversos lutadores de todos os lugares e assim vai montando um grupo cujo a filosofia e dinâmica se baseia na força e competitividade entre eles. Esse grupo após algumas viagens chega à ilha de nossa personagem principal, e após Joni e seus “amigos” passarem alguns dias na ilha ele tem uma ideia, tomar a ilha inteira e fazer dela um paraíso para seu grupo onde a força e luta regem a sociedade.

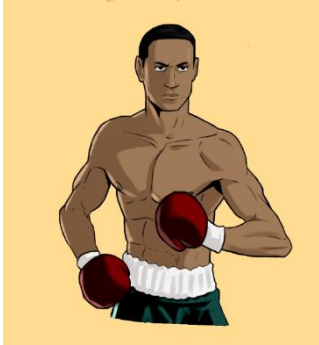
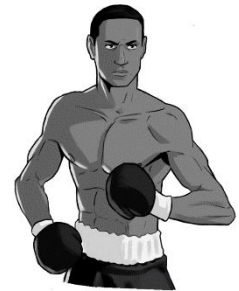
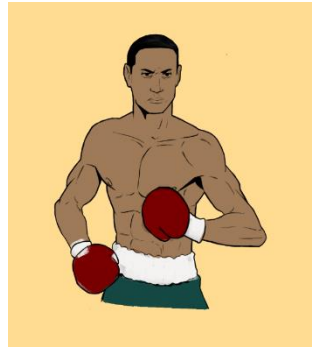
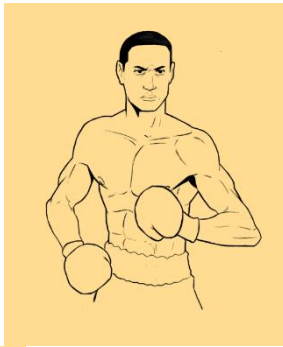
Referencias:



Estudo:

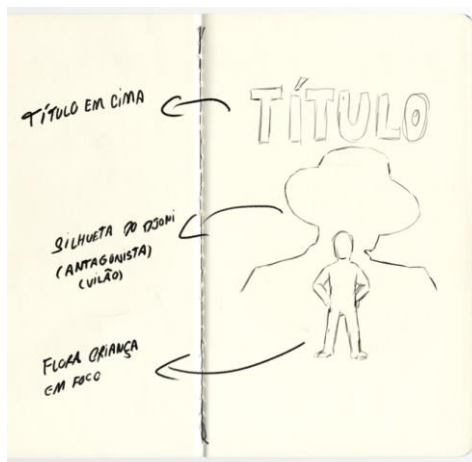


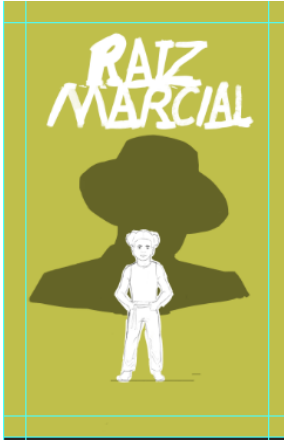
Esse rascunho inicial estava sem muita variação para estabelecer o personagem, foi apenas um template para começar o desenvolvimento da concept





CAPA:

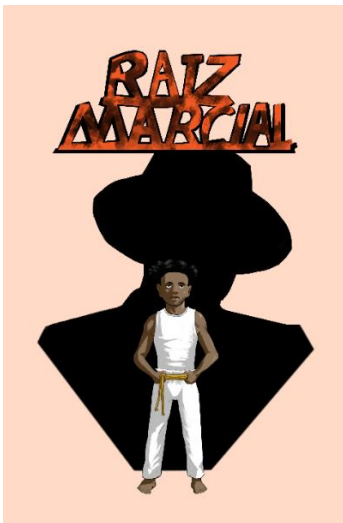




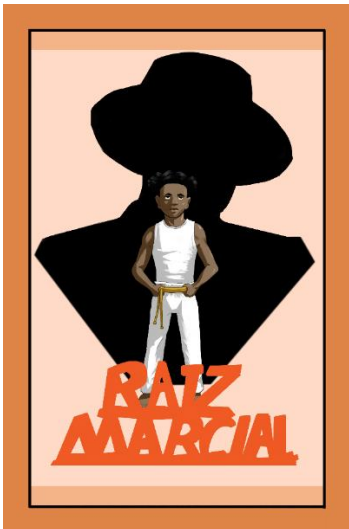
**RAIZ
MARCIAL**

Resolvi ir com a terceira opção por se tratar da protagonist e seus antagonista na em uma composição. O título eu fiz no illustrator a partir do rascunho q fiz da capa.

Primeira idealização:



Achei essa capa “vazia” então decidi adicionar uma margem colorida e alterar a a logo um pouco, esse foi o resultado:



Ainda sim achei desinteressante, então resolvi mudar para algo mais colorido e saturado. Além disso alterei a a fonte do titulo utilizando a fonte “Bebas Neue”.

Esse foi o resultado definitivo da capa:



Nessa versão utilizei alguns *highlights* para destacar mais a Flora e degradê para um tom mais misterioso na silhueta do Djoni.

STORYBOARD:

Pag. 1



Decidi alterar o começo do sotryboard adicionando mais quadros A história começa mostrando um evento de classe por fora, conforme vamos entrando vemos as pessoas que estão nesse evento e o foco passa para uma taça e um garçom levando ela na direção de uma sala com dois seguranças na porta.



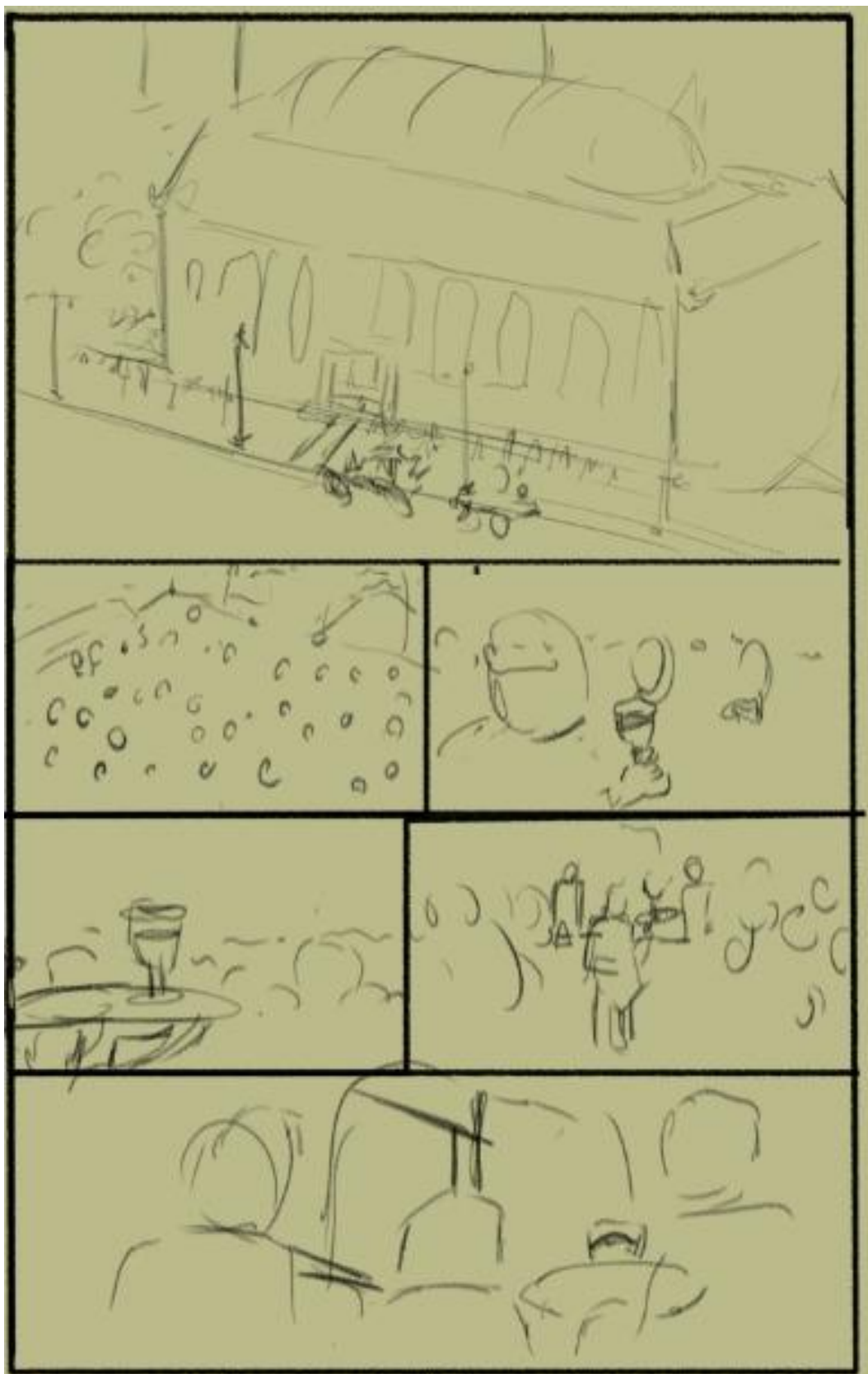
Quando o garçom entra na sala nos deparamos com uma sala escura com uma fileira de acentos e homens olhando para a mesma direção, o garçom deixa a taça na mesa de um desses homens que parece estar bem ansioso com o que está vendo, com várias notas na mão ele bate na mesa e a taça cai, dali vemos o que todos eles estão assistindo, uma luta clandestina dentro do evento.

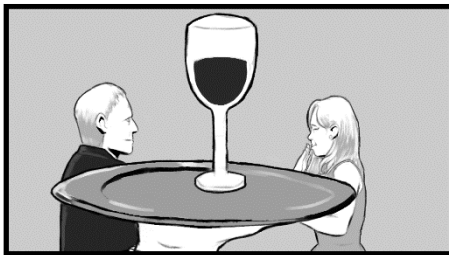
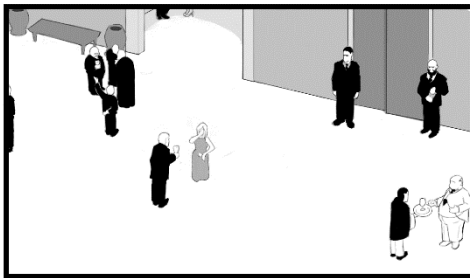


Mostra agora o público mais perto do ringue que diferente dos homens da sala privada (que organizam o evento e as apostas), são pessoas comuns apostando e extasiados com a luta, o apresentador começa apresentando nossa protagonista que possui apenas seu treinador no corner, em sequência o apresentam o oponente, um homem campeão do evento com várias pessoas no corner.

Desenho das páginas:

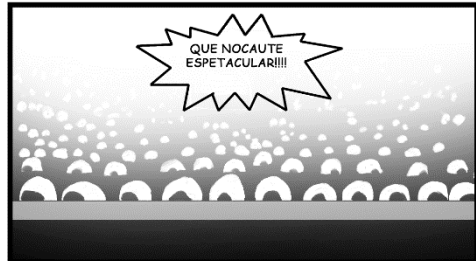
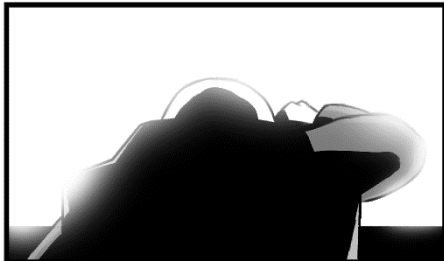
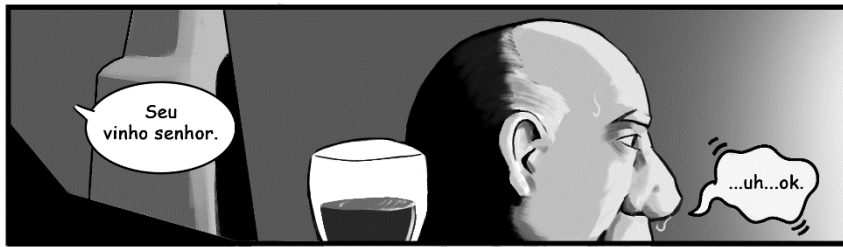
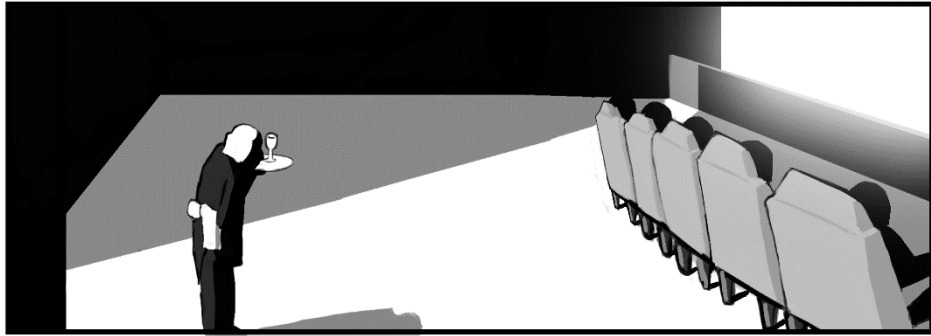
Página 1:





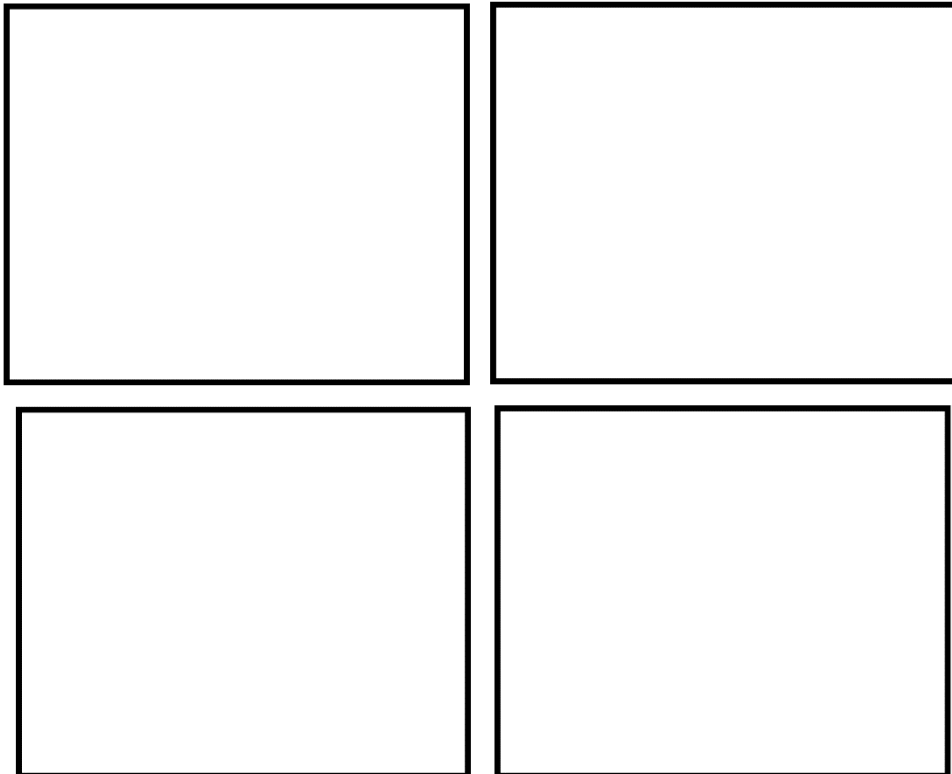
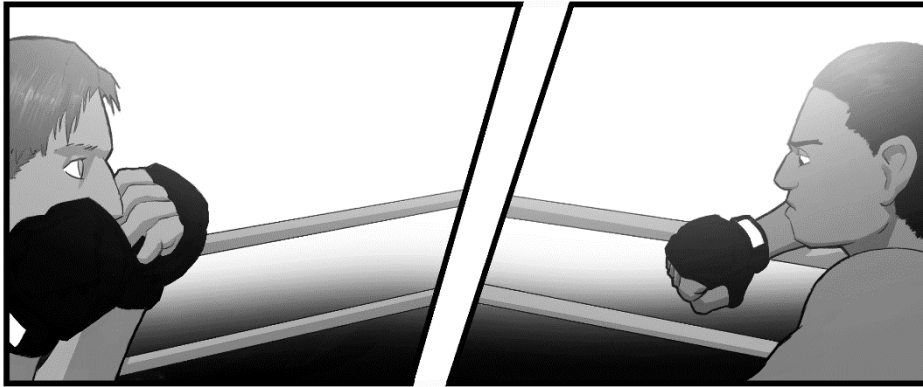
Página 2:





Página 3:





Mockups:






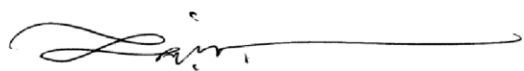
Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O(A) estudante Gabriel Franco de Sousa Gomes do
Curso de Design., matrícula 2019.1.0042.0012-7,
telefone: (62) 982772784 e-mail: gabrielsgggers@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 Introdução de elementos culturais
brasileiros em criação de histórias em 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, 15 de Setembro de 2023.

Assinatura do autor: 

Nome completo do autor: Gabriel Franco de Sousa Gomes

Assinatura do professor-orientador: 

Nome completo do professor-orientador: Tai Hsuan An