

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

FELIPE RICARDO FERREIRA JANICK

CRUX-POLARIS

uma HQtrônica que explora além das fronteiras do tradicional

RIO DE JANEIRO

2024

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

FELIPE RICARDO FERREIRA JANICK

CRUX-POLARIS

uma HQtrônica que explora além das fronteiras do tradicional

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel em Comunicação Visual – Design.

Orientador: Prof. Marcelo Ribeiro

RIO DE JANEIRO

2024

CIP - Catalogação na Publicação

J315c Janick, Felipe Ricardo Ferreira
Crux-Polaris: Uma HQtrônica que explora além das fronteiras do tradicional / Felipe Ricardo Ferreira Janick. -- Rio de Janeiro, 2024.
78 f.

Orientador: Marcelo Ribeiro.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design, 2024.


1. Histórias em Quadrinhos. 2. Animação. 3. HQtrônica. 4. Ilustração. I. Ribeiro, Marcelo, orient. II. Título.

FELIPE RICARDO FERREIRA JANICK


CRUX-POLARIS: uma HQtrônica que explora além das fronteiras do tradicional

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Visual Design.


Aprovado em:

Documento assinado digitalmente
 **MARCELO GONCALVES RIBEIRO**
Data: 18/09/2024 16:01:45-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Marcelo Gonçalves Ribeiro (orientador)
CVD – BAV / EBA / Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 **ELIZABETH MOTTA JACOB**
Data: 17/09/2024 18:50:38-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Elizabeth Motta Jacob (Membro da banca)
CVD - BAV / EBA / Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 **HENRIQUE CESAR DA COSTA SOUZA**
Data: 19/09/2024 13:11:39-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Henrique Cesar da Costa Souza (Membro da banca)
BAF / EBA / Universidade Federal do Rio de Janeiro

RESUMO

Crux-Polaris é uma história em quadrinhos eletrônica criada visando aproveitar as possibilidades disponíveis de criação para mídias digitais que vão além do formato tradicional de histórias em quadrinhos, com ilustrações estáticas e páginas em formato americano dando lugar a um formato próprio para a visualização em tela e aplicação de elementos animados à história junto dos quadros. A história é resultado da mistura de diversas mitologias e personagens históricos que interagem de forma anacrônica, com uma grande influência da “jornada do herói” de Joseph Campbell e o seu estudo sobre mitologia. Esse trabalho tem como objetivo relatar o processo de produção da obra, desde a pesquisa, passando pelo desenvolvimento do formato, criação do universo e da história, design de personagens, estilo de desenho e finalização até a publicação online do primeiro capítulo da HQtrônica, com o adicional da comparação das diferenças entre o formato físico tradicional e o formato digital desenvolvido para *Crux-Polaris*.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos, animação, HQtrônica, ilustração

ABSTRACT

Crux-Polaris is an electronic comic created to take advantage of the creative possibilities available in digital media that go beyond the traditional comic book format, with static illustrations and standard comic book format giving way to a format specifically designed for screen viewing, incorporating animated elements to the story along with the frames. The story is a blend of various mythologies and historical figures that interact anachronistically, heavily influenced by Joseph Campbell's "hero's journey" and his study of mythology. This work aims to document the production process of the project, from research, development of the format, creation of the universe and storyline, character design, drawing style and finalization to the online publication of the first chapter of the comic. Additionally, it includes a comparison between the traditional physical format and the digital format developed for *Crux-Polaris*, highlighting the differences in adapting the comic for a digital platform.

Keywords: Comics, animation, *HQtrônica*, illustration

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Oesterheld falando sobre o herói coletivo	13
Figura 2 - Yggdrasil em gravura de Friedrich Wilhelm Heine (1886)	15
Figura 3 - Vinland Saga: Thorfinn recebendo uma lição de Thors, seu pai	15
Figura 4 - Hórus e Osíris	18
Figura 5 - Primeira página de Homestuck	20
Figura 6 - SIAMÉS “ <i>Mr. Fear</i> ”: os quadros acontecem simultaneamente	21
Figura 7 - “Matar um homem entre os quadros significa condená-lo a mil mortes”	22
Figura 8 - duas visões de uma mesma cena simultaneamente	23
Figura 9 - Exemplo do formato final da HQtrônica	24
Figura 10 - Esboço de cenário	26
Figura 11 - Primal: personagem e cenário contam a mesma história	27
Figura 12 - Estilo de traço e pintura de <i>Crux-Polaris</i>	28
Figura 13 - Processo de produção da HQtrônica	29
Figura 14 - Constelação <i>Crux</i> (Cruzeiro do Sul)	30
Figura 15 - Estrela Polaris na constelação Ursa Menor	31
Figura 16 - Produto de um lapso de genialidade	32
Figura 17 - Pedaco de um mapa do mundo do séc. XVI	33
Figura 18 - <i>The Secret of Monkey Island: Special Edition</i>	34
Figura 19 - Pôster do filme “Piratas do Caribe: a Maldição do Pérola Negra”	34
Figura 20 - Título da história escrito na fonte <i>Nelson Rugged</i>	35
Figura 21 - Inserção da constelação <i>Crux</i> como a letra “X”	35
Figura 22 - Tentativa de tornar a constelação de Ursa Menor em uma letra “P”	36
Figura 23 - Versão final do logotipo	36
Figura 24 - Tela de leitura no navegador	36
Figura 25 - Fundo da página	37

Figura 26 - desenho de um astrolábio	37
Figura 27 - Botões de avanço e retorno	38
Figura 28 - Referência para Tullius: Legionário Romano por Wilhelm Seib	39
Figura 29 - Esboços de Tullius	40
Figura 30 - Centurião Tullius	41
Figura 31 - Troll da Floresta	42
Figura 32 - Trolls em <i>Dungeons & Dragons</i> 4ª edição	42
Figura 33 - Leif e Skuld observam o troll tentando devorar Slaine em um sketch do 2º capítulo	43
Figura 34 - Esboço inicial de Leif	46
Figura 35 - Leif no storyboard-roteiro	47
Figura 36 - Leif	48
Figura 37 - <i>turnaround</i> de Leif	49
Figura 38 - Esboço inicial de Slaine	51
Figura 39 - Soldados celtas: referência para Slaine	52
Figura 40 - Slaine no storyboard-roteiro	52
Figura 41 - Slaine	53
Figura 42 - <i>Turnaround</i> de Slaine	54
Figura 43 - Valquíria por Carmil Emil Doppler, 1876	55
Figura 44 - Esboços iniciais de Skuld	56
Figura 45 - Skuld	57
Figura 46 - Skuld revelando um pouco de seus poderes	57
Figura 47 - <i>Turnaround</i> de Skuld	58
Figura 48 - Processo de produção dos quadros da HQtrônica	59
Figura 49 - Página 1	60
Figura 50 - Página 2	61
Figura 51 - Página 3	62
Figura 52 - Página 4	63
Figura 53 - Página 5	64
Figura 54 - Página 6	65
Figura 55 - Página 7	66

Figura 56 - Página 8	67
Figura 57 - Ordem de leitura de uma HQ tradicional ocidental	69
Figura 58 - Sobreposição dos quadros	70
Figura 59 - Reaproveitamento da mesma borda: apenas o interior mudou	70
Figura 60 - Quadros dinâmicos que se remoldam e até se mesclam	71
Figura 61 - Cena e moldura animadas	73
Figura 62 - Página Inicial do site cruxpolaris.net	74
Figura 63 - Página de leitura no navegador	74
Figura 64 - Visualização da HQtrônica em um celular	75

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 DESENVOLVIMENTO.....	12
2.1 Mitologia.....	13
2.1.1 Midgard e outros mundos, suas topologias e sociedades.....	14
2.1.2 O Mar de Estrelas, Eternautas e viagens entre mundos.....	16
2.1.3. Seres Sobrenaturais, Deuses e Monstros.....	17
2.2 Projeto Gráfico.....	19
2.2.1 Formato.....	19
2.2.2 Traço e Pintura Digital.....	25
2.2.3 Identidade Visual.....	30
2.2.4 Plataforma Online.....	36
2.3 Personagens.....	38
2.3.1 Leif.....	45
2.3.2 Slaine.....	49
2.3.3 Skuld.....	54
2.4 Produção e Finalização.....	58
2.4.1 Storyboard original do primeiro capítulo.....	59
2.4.2 Distinções entre mídias física e digital.....	68
2.5 Publicação.....	74
3.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	75
REFERÊNCIAS.....	77
GLOSSÁRIO.....	78

1 INTRODUÇÃO

Na passagem do século, Scott McCloud falava sobre os caminhos abertos pelos avanços da tecnologia da arte digital e de como no futuro as possibilidades seriam infinitas sobre o que fazer em uma história em quadrinhos digital. Acontece que já faz mais de 20 anos que as previsões de McCloud em *Reinventando os Quadrinhos* sobre como “escolher os computadores como ferramenta primária da criação artística é escolher uma paleta de opções quase sobre-humana” (2006, p. 141), e se já não estivermos vivendo esse futuro ele está muito próximo.

A facilidade na divulgação de informação oferecida pela internet durante as últimas décadas favoreceu a difusão de histórias em quadrinho, tanto em seu formato tradicional, com obras digitalizadas e divulgadas como arquivos online, quanto as novas originadas diretamente em meio digital para publicação também digital. Tais obras no geral são definidas como “*web comic*”, mas segundo Márcio Mário da Paixão Júnior, “*a ideia de web comic como qualquer experiência digital que possua algum elemento característico da gramática das HQs acarreta sérios problemas conceituais*”, então assim como ele, usarei o termo cunhado por Edgar Franco, HQtrônica, para descrever a obra que é objetivo deste projeto: *Crux-Polaris* (já que essa incluirá além de imagens estáticas, cenas animadas e quadros mutáveis). A palavra HQtrônica é formada pela contração da abreviação de histórias em quadrinhos (HQ) com o termo “eletrônica” e define uma obra intermediática que junto da gramática tradicional das histórias em quadrinhos contém qualquer uma dessas mídias: interatividade, animação, diagramação dinâmica, trilha e efeitos sonoros, tela infinita e narrativa multilinear.

A HQtrônica *Homestuck* (2009-2016), de Andrew Hussie, foi o primeiro contato que tive com histórias em quadrinhos digitais que fossem além da mera leitura tradicional da mídia impressa, e de fato até hoje não encontrei nada parecido com ela: uma leitura semelhante às *light novels* japonesas (blocos de texto acompanhados de uma imagem referente ao momento da história), recheada de *GIFs* e utilizando de forma extremamente inovadora as possibilidades que o *Adobe Flash* disponibilizava durante as duas primeiras décadas do séc. XXI, com animações com som e até jogos onde o leitor controlava os personagens da história.

Portanto, *Homestuck* é uma forte influência para a criação de *Crux-Polaris* e foi a primeira obra que pensei no momento que tive a ideia da HQtrônica.

O Herói de Mil Faces varia a sua aparência e o mundo ao seu redor relativos à origem do contador da história, entretanto a simbologia de sua jornada permanece a mesma. “O Herói de Mil Faces” que apresentei na verdade é o próprio livro de Joseph Campbell, onde ele estuda a estrutura e a simbologia dos mitos traçando um paralelo claro entre vários mitos de culturas diferentes.

Os heróis de *Crux-Polaris* pertencem a um universo mergulhado em mitologia, habitado por heróis do passado e criaturas fantásticas oriundas dos contos de fadas. De acordo com Campbell “*a função primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer símbolos que levam o espírito humano a avançar*” (1989, p. 14), símbolos esses que seguindo uma lógica psicanalítica atravessam cada cultura existente aqui tem ainda mais evidente a sua interseccionalidade, uma vez que mitos referentes a culturas distintas cruzam-se e interagem.

O objetivo deste trabalho é descrever o desenvolvimento da HQtrônica *Crux-Polaris*, seus personagens, história e estilo, bem como seu formato e as características que a divergem da mídia tradicional de quadrinhos impressos.

2 DESENVOLVIMENTO

A ideia de *Crux-Polaris* surgiu de uma ideia pessoal de que o diálogo é sempre a melhor solução para um conflito, tendo a violência apenas como o último recurso possível. Durante a história, os heróis precisarão lidar com as consequências dos conflitos que se envolvem, tanto o preço das suas derrotas quanto o custo da vitória. Por consequência, o desenvolvimento da história centralizou-se inicialmente em um personagem, um jovem guerreiro que precisa aprender a superar a sua origem atroz. Após ele, surgiram mais dois protagonistas, inicialmente antagônicos, mas a necessidade os obrigará a se entenderem e unirem forças para que consigam chegar a seus objetivos.

Na história de *Crux-Polaris* aquele que viaja entre mundos se chama “eternauta”, que coincidentemente leva o mesmo nome da HQ “*O Eternauta*” do autor argentino Héctor Germán Oesterheld, que em uma republicação de sua obra

escreveu na introdução que “O verdadeiro herói de O Eternauta é um herói coletivo, um grupo humano. Isso reflete, embora sem premeditação, meu sentimento íntimo: o único herói válido é o herói 'em grupo', nunca o individual ou solitário” (Figura 1). O “herói coletivo” de Oesterheld é o conceito que eu havia chegado mesmo antes de descobrir graças à convergência entre os nomes, mas sem uma definição tão precisa quanto a sua. A cooperação é a verdadeira força presente em *Crux-Polaris* que move os protagonistas em frente.

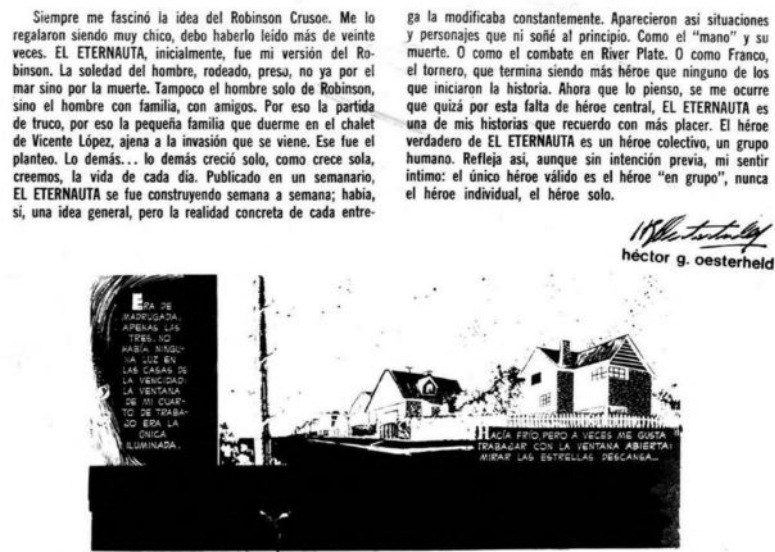


Figura 1 - Oesterheld falando sobre o herói coletivo.

Fonte: <https://archive.org/details/139085831eleternautaparte01pdf/>

2.1 Mitologia

Há milênios a humanidade observa os céus para tentar desvendar os mistérios da terra. A astrologia, criada na Suméria como ciência, tinha a função de prever os fenômenos da natureza e humanos de acordo com a posição dos astros. Apesar da origem suméria, as 12 constelações do zodíaco na astrologia ocidental são referentes a mitos gregos. A China por sua vez tem como signos os animais que aceitaram o chamado de Buda. Observa-se que a característica em comum de todas elas é o caráter divino agregado às estrelas.

Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos têm florescido, [...] esses mitos têm sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanos (Campbell, 1989, p. 7).

O universo de *Crux-Polaris*, não muito diferente da realidade, tem cada uma das mitologias presentes em si interligadas e moldadas pelas estrelas. Veja-se até pelo que ousou estragar a surpresa, tem como seu título a junção dos nomes de duas formações celestes. A história se passa num mundo fantástico e anacrônico, movido por heróis mitológicos e figuras históricas reais. A HQtrônica, entretanto, não tem pretensão de representar tais personagens de maneira fidedigna à sua passagem ou criação na história da humanidade.

2.1.1 Midgard e outros mundos, suas topologias e sociedades

O início da história e o ponto de encontro entre os três protagonistas é em Midgard, o mundo inspirado na mitologia nórdica que leva o mesmo nome que os escandinavos davam ao mundo humano e que, assim como na mitologia, Midgard em *Crux-Polaris* pode-se dizer que cabe no conceito arcaico da “Terra Plana”: há o continente, habitado pelos humanos, cercado pelo mar que delimita o mundo conhecido e esconde na escuridão de suas profundezas monstros e criaturas misteriosas, desaguando no vazio infinito e mesclando-se com os céus que seguram o horizonte (Figura 2), os céus que conectam cada um dos mundos entre a estrela Polaris até a constelação Crux: de Norte a Sul.

Todos os mundos na história da HQtrônica, seja Midgard ou qualquer outro, carregam esta configuração de “Terra Plana”, variando tão somente nos detalhes que diferenciam as culturas de origem e na geografia de suas respectivas regiões que inspiram a existência de cada mundo em *Crux-Polaris*. A cultura e sociedade dos habitantes desses mundos corresponde a sua mitologia de origem, definindo as vestimentas e estrutura das cidades, organização social, arte e valores.



Figura 2 - Yggdrasil em gravura de Friedrich Wilhelm Heine (1886)

Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Yggdrasil>

Não é por acaso que, de volta à Midgard, ela foi escolhida como ponto de partida para a história. Famosa pelos vikings, a mitologia nórdica atualmente ocupa um espaço na cultura pop como fonte de inspiração para guerreiros poderosos e sedentos por sangue e saque, como na série “Vikings”, baseada na história de como o conquistador Ragnar Lodbrok tornou-se rei.



Figura 3 - Vinland Saga: Thorfinn recebendo uma lição de Thors, seu pai

Fonte: YUKIMURA, Makoto. Vinland Saga, Volume 2. São Paulo: Panini, 2024, p. 61.

O tema recorrente da violência e até adoração pela mesma funciona como perfeito cenário dos desafios que os protagonistas precisarão enfrentar. Inclusive, uma referência muito mais interessante que a série *Vikings*, pelo que dialoga *Crux-Polaris*, é o mangá *Vinland Saga*, popularizado pela sua recente série de animação. Resumidamente, *Vinland Saga* conta a história de Thorfinn, um menino que após ter seu pai assassinado por um mercenário cresce dedicado a vingar o pai, mantendo-se próximo, a serviço do assassino, mas após ver a sua oportunidade de vingança roubada em sua frente ele passa a refletir sobre os pecados que cometeu na guerra em nome da vingança, e desde então dedica sua vida a buscar os ensinamentos de paz passados por seu pai (Figura 3), e segue à procura de uma terra onde possa fundar um país longe de toda guerra e escravidão do mundo.

2.1.2 O Mar de Estrelas, Eternautas e viagens entre mundos

Cruzando o oceano e chegando ao fim de cada mundo, encontra-se o Mar de Estrelas, que é o céu visível da terra e o espaço infinito que conecta os mundos. De forma resumida, o Mar de Estrelas pode ser visto como o nosso espaço sideral, que é todo o espaço no universo onde não há corpos celestes. Ademais, aqui o Mar de Estrelas conta com a presença do éter, que dentre muitos significados acreditava-se ser um elemento encontrado no espaço, além da esfera terrestre e era o que tornava capaz que a luz viajasse pelo vácuo. Também chamado de quintessência, é o éter que possibilita a navegação entre os mundos em *Crux-Polaris*.

Em *Crux-Polaris*, os aventureiros que ousam desbravar além dos céus e através do Mar de Estrelas, chamam-se “eternautas”, nomenclatura formada pela junção das palavras do latim *aether*, que significa éter, e *nauta*, que significa navegante. O nome eternauta foi escolhido pensando na etimologia dos nomes “astronauta” e “cosmonauta”, justamente pela semelhança das viagens no Mar de Estrelas com as missões espaciais realizadas fora da ficção.

A forma dessas viagens não é tão diferente das viagens espaciais, no entanto ela se encontra em um ponto intermediário entre viagens espaciais e viagens marítimas: guarnecidos de astrolábios, sextantes e bússolas, os eternautas

conduzem navios através do limiar que separa céu e mar, utilizando da posição e influência dos corpos celestes em sua rota para navegar no éter infinito que se estende em todas as direções.

Tais feitos exigem esforços físicos e mentais sobre-humanos, portanto o eternauta, assim como o herói do Monomito de Campbell, são dotados de capacidades extraordinárias para concluir a árdua tarefa de atravessar a existência além da esfera humana em que nasceu. A primeira tarefa do eternauta é encontrar os meios de sair do mundo, seja com a bênção dos deuses que lhe guarneceram com o veículo movido por cavalos de oito pernas, ou construindo seu próprio navio com o carvalho sagrado que roubara, pois a viagem pelo éter não pode ser suportada com ferramentas ordinárias; em seguida, deverá com sua embarcação cruzar o mar até o horizonte, enfrentando as criaturas que habitam as profundezas e sobrevivendo às tormentas do fim do mundo; quando finalmente atravessa o véu que separa a água do éter, terá seu intelecto posto à prova, pois ao navegar no éter você não conta com as marés e nem com o vento, então o eternauta precisa deter pleno conhecimento dos astros e estrelas, a fim de aproveitar-se da atração de seus corpos para chegar ao seu destino, caso contrário será condenado a vagar à deriva pelo vazio. O eternauta, no entanto, independente de seus esforços, é incapaz de fazer isso sozinho e precisa estar unido ao seu grupo caso queira romper as fronteiras da sua existência, a menos que o mesmo seja um ser divino, o qual neste ponto se encontra nos céus, o lugar onde pertence.

2.1.3. Seres Sobrenaturais, Deuses e Monstros

Além da esfera humana da sociedade, existem também os habitantes fantásticos, seres que vão além do conhecimento humano e não seguem as mesmas leis da existência impostas à humanidade. Essas criaturas habitam nos cantos ocultos de cada mundo, e podem conceder bênçãos ou rogar maldições a quem cruzar seu caminho. São deuses, anjos, demônios, fadas, ogros e tantas outras criaturas que tomam forma no folclore e na mitologia, moldando e sendo moldadas pela cultura onde nasceram.

Tais seres em *Crux-Polaris* herdam os nomes dos seus equivalentes do mundo real, apesar de, pelo ambiente lírico que ocupam, disporem de uma releitura autoral de suas histórias. A destacar os deuses que, sendo reflexos da mente humana e constituem o cerne da cultura da civilização, têm representações antropomórficas; complementarmente, na HQtrônica eles também são fortemente influenciados por mitos com representações dos deuses apresentando traços animais ou forma parcial ou até totalmente feral, como na mitologia egípcia e seus deuses com cabeças de animais (Figura 4), e também na descrição dos anjos da mitologia judaico-cristã, que apresentam desde apenas asas até formas quiméricas como os anjos Querubins com cabeças de touro, leão e águia em adição à sua cabeça humana. Também servem de inspiração episódios de outras mitologias que apresentam suas divindades como humanos, mas com capacidade de tomar formas animais ou de fenômenos da natureza como na mitologia grega, onde Zeus toma a forma de um touro para consumir relações com Europa, ou quando ele se manifesta como chuva de ouro para engravidar a princesa Dânae na torre de bronze.



Figura 4 - Hórus e Osíris

Fonte: <https://www.britannica.com/topic/major-gods-and-goddesses-of-ancient-Egypt-2226523>

O caráter particular da forma dos deuses em *Crux-Polaris* tem influência direta nas civilizações que os veneram: símbolos sagrados, adereços, moda e arquitetura remetem aos deuses como são na HQtrônica e não na mitologia real, apesar da inspiração inegável.

2.2 Projeto Gráfico

Após ter conhecido o mundo — ou mundos — a ser representado, fica mais fácil, ou mesmo só assim é possível, dar forma à HQtrônica. Com as últimas seções, tornaram-se claros os três conceitos que guiaram o desenvolvimento do design de *Crux-Polaris* e tudo à sua volta: “*Mitologia*”, “*Navegação marítima*” e “*Astrologia*”. Cada um dos três conceitos auxilia a narrativa da história desde a sua idealização, da mesma forma como esse próprio texto conta a história da história — de *Crux-Polaris*.

Assim sendo, os elementos do design da HQtrônica e sua plataforma de leitura deverão necessariamente auxiliar a narrativa de *Crux-Polaris*, de forma que o leitor entenda seus conceitos desde os primeiros segundos que ponha os olhos nela.

As seções seguintes serão dedicadas a demonstrar o processo de criação do estilo e identidade da HQtrônica.

2.2.1 Formato

Desde o início de sua criação, quando *Crux-Polaris* se encontrava no campo das ideias, a intenção era criar uma obra digital, pois eu almejava ir além das possibilidades oferecidas pela mídia impressa. Pensado para a leitura em tela tanto em computadores quanto celulares, *Crux-Polaris* tem como objetivo mesclar elementos de animação à leitura clássica de histórias em quadrinhos. Por ser uma história em quadrinhos digital com tal característica multimídia, *Crux-Polaris* se encaixa no termo HQtrônica de Edgar Franco.

Tendo me decidido sobre isso, faltavam-me referências de web comics que saíssem do mero formato tradicional estático e com páginas no formato americano. De fato, a única referência que consigo pensar até hoje que aproveite a “paleta de opções quase sobre-humana” disponibilizada pelos computadores é a HQtrônica *Homestuck* (Figura 5). Utilizando Flash, HTML e JavaScript, Andrew Hussie criou em *Homestuck* uma história em quadrinhos com uma leitura muito parecida com as *light novels* japonesas que simulava a estética dos video-games, aproveitando diversas mídias disponíveis da internet, como GIFs animadas, animações em flash,

mini-games e até um site de uma *web comic* criada dentro da própria história por um personagem (com seu próprio site na web).



Figura 5 - Primeira página de *Homestuck*

Fonte: <https://www.homestuck.com/story>

O exemplo de Homestuck com as diversas possibilidades exploradas em sua criação serviam como norte para as formas em que eu poderia desviar da tradicionalidade dos quadrinhos impressos, contudo, ainda faltavam-me referências sobre como eu ainda poderia resgatar a linguagem típica dos quadrinhos mesmo revolucionando o seu formato. Quadros, sarjeta e balões de diálogo remetem às histórias em quadrinhos, mas ter estes elementos presentes não necessariamente define o formato de uma produção como uma HQ. Então perguntei a mim mesmo: Como criarei uma HQtrônica sem que seja definida apenas como uma obra de animação com referência ao estilo dos quadrinhos?

A resposta, ironicamente, veio de uma animação com referência ao estilo dos quadrinhos.



Figura 6 - SIAMÉS “Mr. Fear”: os quadros acontecem simultaneamente

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=EKLWC93nvAU>

Foi por acaso que enquanto eu procurava por referências para o estilo de traço e pintura, encontrei o clipe da música *Mr. FEAR* da banda SIAMÉS (Figura 6), que teve seu videoclipe animado pelo estúdio Rudo Company. O clipe de *Mr. FEAR* nos apresenta dois personagens numa animação com recortes de tela, como os quadros de uma história em quadrinhos. Segundo McCloud, “*Os quadros das histórias fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados*” (2005, p. 67). *Mr. FEAR* por ser uma animação não teve a necessidade do recorte de tempo dos quadros devido à progressão contínua da animação. Os quadros do clipe não tem uma leitura linear pelo espaço, mas sim pelo tempo, ou seja, a ordem de leitura dos quadros não depende da sua posição, mas sim do momento em que surge na tela. Isso torna possível tanto a quebra do ritmo de leitura da esquerda para direita, fazendo que os quadros possam surgir em posições não-definidas pela tela, quanto a possibilidade da simultaneidade dos acontecimentos em dois quadros distintos.

O videoclipe, além de inspirar as ideias da HQtrônica, funciona como referência sobre o ponto em que a adição de elementos além da ilustração das HQs tradicionais extrapola os limites do que pode ser chamado de história em quadrinhos. “*Matar um homem entre os quadros significa condená-lo a mil mortes*” (McCloud, 2005, p. 69) (Figura 7). O que McCloud quis dizer com isso é que a conclusão do acontecimento que liga um quadro ao outro, o espaço de tempo entre a sarjeta dos quadros, é feita pela imaginação do leitor. Essa não é uma

característica exclusiva à linguagem dos quadrinhos, porém a eles é inevitável. O clipe de *Mr. FEAR* não abre margem à conclusão do espectador.



Figura 7 - “Matar um homem entre os quadros significa condená-lo a mil mortes”

Fonte: McCloud, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M.Books, 2006, p.68.

Com as referências consideradas, objetivos definidos e uma leve noção do que eu poderia fazer, rascunhei um storyboard¹ que contivesse todas as características básicas do formato da HQtrônica (Figura 8): no quadro superior o monstro observa o personagem que se aproxima correndo, até que algo o derruba; no quadro inferior o personagem está correndo e então golpeia com o ombro para frente, estendendo junto com seu movimento a moldura do quadro e acertando seu alvo, a perna do monstro.

Algumas características da HQtrônica podem ser percebidas a partir desse storyboard: a primeira e mais óbvia é a leitura horizontal, pensada para uma leitura que funcione tanto em computadores quanto em portáteis, cabendo em uma dimensão de proporção 16:9; outro ponto perceptível é a animação, que além de presente dentro dos quadros da história, também se exprime junto com as ações do quadro deformando a moldura do mesmo, utilizando-a não só como delimitador da ação mas também como ferramenta de linguagem; e por último o mais importante, que é a simultaneidade dos quadros.

¹ é um rascunho usado para planejar a narrativa antes da finalização. Serve para organizar a sequência dos quadros, definindo a disposição deles, as ações dos personagens, diálogos e o cenário de forma simplificada.

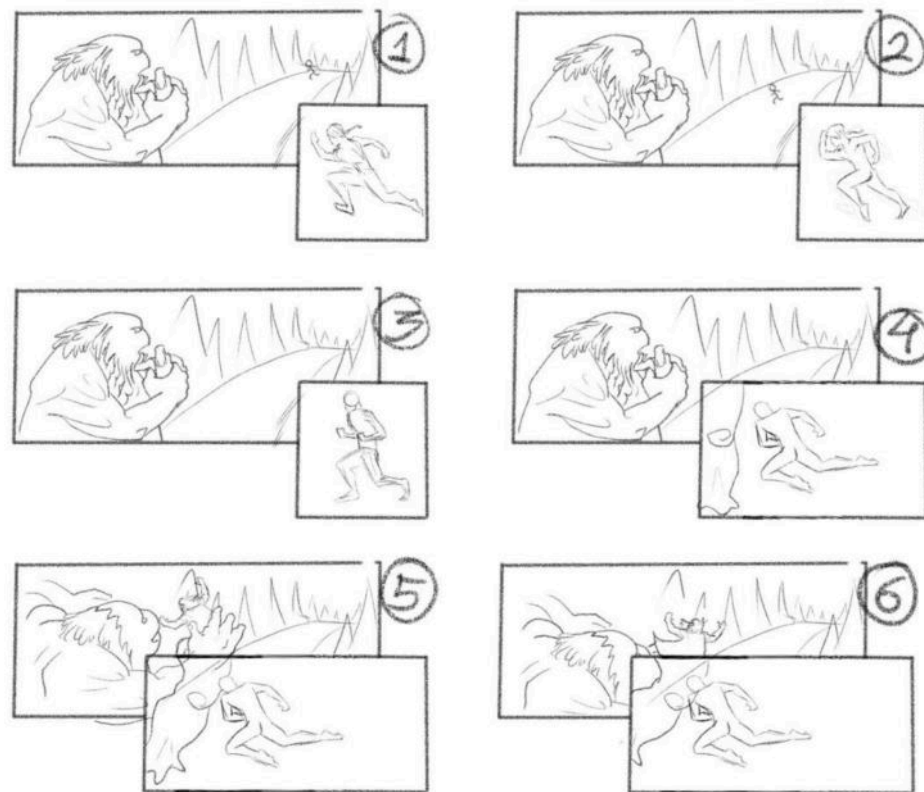


Figura 8 - duas visões de uma mesma cena simultaneamente

Outro aspecto do formato de *Crux-Polaris* que não é explicitado pelo storyboard é a limitação do número de quadros por tela. Devido às animações presentes na HQtrônica uma página muito extensa da história poderia tornar-se visualmente poluída por causa de elementos excessivos em movimento na tela. Por isso, cada página terá poucos quadros, geralmente de 1 a 3 por tela, podendo entretanto ultrapassar essa limitação com a sobreposição dos quadros subsequentes sobre os quadros anteriores. Acerca da animação, é feita a uma taxa de 12 quadros por segundo, misturando animação quadro-a-quadro — para cenas de ação — e interpolação — para movimentação dos quadros da HQtrônica e outros movimentos mais simples.

A leitura da HQtrônica, feita em um site próprio, caberá ao leitor apenas clicar na tela para avançar os quadros (ou animações).

Para exemplificar a aplicação do formato da HQtrônica na prática, usarei uma sequência de telas do primeiro capítulo de *Crux-Polaris* (Figura 9). A cena em questão ilustra a interação entre dois personagens: no primeiro quadro da cena, o

homem diz “Você deveria ter ido embora”; logo em seguida, o mesmo quadro muda e o homem está com sua espada levantada sobre a cabeça; um segundo quadro surge, com outro personagem aparando o ataque do primeiro; então, surgindo do meio do quadro anterior, um terceiro quadro se expande (começa como um pequeno ponto e se abre ao seu tamanho máximo revelando a animação do quadro), revelando o choque entre as armas, animado em interpolação, e o resultado da destruição da espada.



Figura 9 - Exemplo do formato final da HQtrônica

Analisando o exemplo descrito na figura acima podemos observar algumas das características do formato de *Crux-Polaris* apontadas anteriormente:

- a) A limitação do número de quadros, com o propósito de leitura para telas diversas e evidenciar os quadros, principalmente os animados, além de evitar poluição visual por excesso de informação;
- b) A sobreposição dos quadros, que devido ao meio digital é possível ser feito de uma forma que o quadro superior não atrapalhe a visualização do inferior;

- c) Animações da cena e das bordas dos quadros, que dentre muitas utilidades — como direcionar o olhar, revelar elementos que se encontrem num primeiro momento fora do enquadramento — são utilizados neste quadro para indicar a iminência do golpe e o quebrar da espada.

A delimitação de *Crux-Polaris* como uma HQtrônica de fato, abre a infinita paleta de possibilidades que só uma obra digital poderia disponibilizar, entretanto a mídia digital tem diversas incompatibilidades com o formato tradicional, devido à estaticidade da impressão e a dinâmica de leitura. A forma de interação com um livro ou revista é completamente diferente da interação com a tela, a experiência se torna outra, por consequência justamente da linguagem da obra também se tornar outra. Os desafios impostos à produção de uma HQtrônica não são maiores ou menores que o de uma HQ, mas sim meramente diferentes. Em contrapartida ao toque e textura do papel, à expectativa do virar de páginas, às grandiosas — em todos os aspectos — composições em página dupla, e tantas outras sensações oferecidas pela mídia impressa, *Crux-Polaris* almeja entregar uma experiência de leitura nova através da multimídia.

2.2.2 Traço e Pintura Digital

A decisão sobre o estilo de traço e pintura da HQtrônica foi uma solução entre dilemas. De um lado, como história em quadrinhos com muitos quadros estáticos, era desejável o melhor acabamento possível; de outro, devido às animações, seria necessário um traço simples o suficiente para que sua produção não tome prolongados períodos de tempo.

Consequentemente, meus planos iniciais eram de priorizar a redução no tempo de produção, ou seja, desenvolver personagens de forma e pintura super simplificadas, pouco articulados e de anatomia reduzida e estilizada, utilizando *rigging*² nos personagens para que pudessem ser movidos nas cenas animadas mais facilmente, algo frequentemente utilizado em animações voltadas ao público infantil. Acontece que *Crux-Polaris* almeja um público adolescente e jovem adulto,

² Rigging é uma técnica de animação em 2D e 3D que adiciona movimento a um personagem simulando articulações próprias de sua natureza estrutural (esqueleto) e linguagem corporal.

que busca histórias mais complexas. Também, como uma série com cenas de ação, a complexidade dos movimentos dos personagens estaria limitada aos modelos pré-articulados, a menos que invariavelmente eu optasse pela animação quadro-a-quadro.

Invariavelmente, como já foi constatado, a ideia de personagens articulados para animação foi abandonada, e já que era esse o único argumento para a criação de personagens simplificados, agora mais adequados ao público alvo desejado, ganharam uma aparência mais próxima às proporções reais e um sombreamento *cel shading*.

Em busca de referências para cenário, passei um tempo estudando árvores, principalmente pinheiros e abetos (que para minha surpresa descobri não serem a mesma árvore), e desenhando-as cheguei a um estilo de lineart fino e liso, com cor e sombreamento chapados, assim como os personagens (Figura 10).



Figura 10 - Esboço de cenário

Senti, contudo, que me faltavam referências para dar como certo o estilo de traço e pintura da HQtrônica, pois eu ainda não considerava satisfatórios os resultados dos testes que vinha fazendo sobre a ilustração de cenários. Me virei para histórias em quadrinhos e animações novamente, principalmente aquelas feitas para um público mais maduro.

Com as referências que busquei, cheguei a algumas conclusões que acredito poder sintetizar com a animação *Primal* (Figura 11). Logo nos primeiros segundos, o

protagonista está concentrado, sereno, em posição de ataque para capturar uma presa na água, na beira de um rio que atravessa a selva; o personagem, colorido em cores chapadas e sombreamento simples, esperando pacientemente, de frente à floresta verde dessaturada, com todo o cenário quase que inteiramente no mesmo tom, dividindo apenas por uma linha de pedras cinza-escuro, separando terra e água, caça e caçador.



Figura 11 - Primal: personagem e cenário contam a mesma história

Fonte: Primal, Episódio 1, 2019.

Percebi que a forma que eu enxergava os fundos e cenários no primeiro momento não se encaixavam com a sua necessidade em uma produção visual. Cenários são o plano de fundo que auxilia a contar uma história, sua condição de lugar pouco importa perante a sua real função de condutora das sensações e emoções da cena para o leitor.

Em uma segunda tentativa de teste de ilustração, cheguei ao estilo presente na HQtrônica (Figura 12): o protagonista admira a sua arma sentado a uma pedra em meio a uma floresta densa, enquanto a luz que atravessa a folhagem reflete na lâmina de seu punhal. O que tentei simular nessa imagem é a forma que pretendo entrelaçar personagem e cenário através do traço e pintura de Crux-Polaris. Nesse teste, o personagem — desenhado em traço preto e colorido em *cel shading* — ao admirar a arma contempla o combate, o único lugar onde ele encontra a luz isolado em uma floresta densa e escura — com traços mais claros e renderização mais complexa, apresentando textura.



Figura 12 - Estilo de traço e pintura de *Crux-Polaris*

Utilizarei a mesma cena do exemplo da seção anterior (Figura 13), dessa vez para demonstrar o processo de desenho e pintura de *Crux-Polaris*:

- a) A primeira etapa é a de esboço e storyboard, onde decido a posição e a forma dos quadros, bem como a composição da cena;
- b) Na segunda etapa, de traço e enquadramento, são marcadas as bordas do quadro, que funciona como máscara³, e é feito o traço dos personagens em linha preta;
- c) Durante a terceira fase de cor e sombra, os personagens tracejados agora são coloridos e sombreados de acordo com o momento e cenário, pois a iluminação é um elemento decisivo para atrair a atenção do leitor.

³ demarcadores com função de ocultar elementos de uma imagem, sem danificar ou alterar seu estado original.



Figura 13 - Processo de produção da HQtrônica

A composição do estilo se aproxima do estilo de várias animações, assim como em *Primal*, onde o cenário, por serem na maior parte estáticos, podem carregar uma maior complexidade de cores e texturas. Os personagens, constantemente animados, acabam por precisar ter o visual mais simples.

2.2.3 Identidade Visual

Norte e sul, dois pólos, *Polaris* e *Crux*. O nome da história, melhor do que qualquer outra coisa, descreve todo o conceito da HQtrônica dentro de si mesmo.

Crux-Polaris, como já dito antes, é a junção dos nomes de uma constelação e de uma estrela.

A constelação *Crux*, também conhecida como Cruzeiro do Sul, desempenhava um papel importante para os marinheiros que navegavam no polo sul da Terra antigamente. Eles utilizavam essa constelação como referência para identificar o pólo sul celeste. Para fazer isso, traça-se uma linha imaginária a partir da constelação *Crux* na direção da sua ponta mais longa, e outra linha que atravessa perpendicular às estrelas α *Centauri* e β *Centauri*, batizadas de “Guardas da Cruz”. O ponto de intersecção entre essas linhas indicava a posição do Sul celeste.

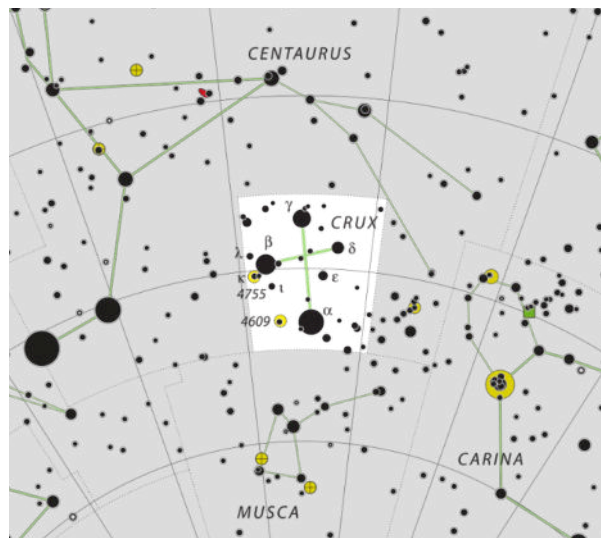


Figura 14 - Constelação Crux (Cruzeiro do Sul)

Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/Crux>

Polaris é a estrela mais brilhante da constelação de Ursa Menor, e leva esse nome pela sua posição no céu: está quase perfeitamente alinhada ao polo norte do planeta. A sua posição praticamente não muda independente da rotação do planeta e da passagem das estações, *Polaris* sempre está no zênite, o ponto mais alto do céu do hemisfério norte. Estacionária no céu, indicava àqueles que viajassem pelo hemisfério norte qual era a direção do pólo.

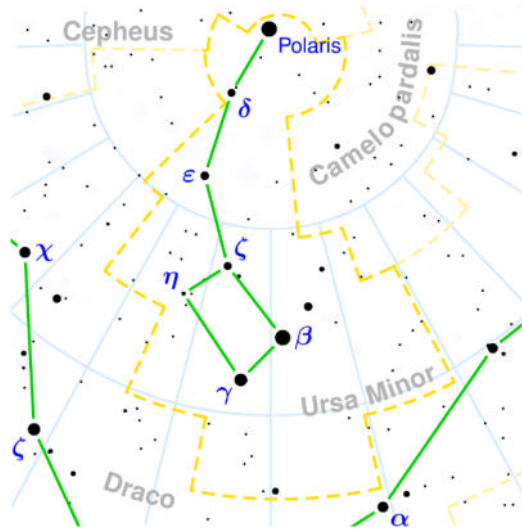


Figura 15 - Estrela *Polaris* na constelação Ursa Menor

Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Polaris>

O nome *Crux-Polaris*, com base no que foi dito, em suma significa “Sul-Norte”. Seu significado, porém, vai além da junção dos nomes de astros ou dos pólos da Terra, apesar de ser isso o que torna evidente a temática astrológica e naval.

Como dito anteriormente em “2.1.2 O Mar de Estrelas, Eternautas e viagens entre mundos”, o universo de *Crux-Polaris* abriga aventureiros que desbravam o Mar de Estrelas chamados eternautas. Como “marinheiros” do espaço, o título da história remete a eles pelo ponto de vista histórico, pelo uso da posição dos astros no céu como ponto de referência, mas também reflete o caráter fantástico, já que as estrelas compõem o meio onde navegam.

O nome da HQtrônica também se refere ao teor da história ao invocar no título os dois pólos magnéticos da terra, trazendo consigo a ideia de opostos. Afinal, a história é sobre a conflitividade de interesses entre grupos divergentes e muitas vezes, antagônicos. Mais precisamente: guerra.

Contudo, não é apenas sobre o caráter beligerante que se conecta à ideia dos pólos Norte e Sul. *Crux-Polaris* também é sobre tudo o que está contido entre os opostos. A cooperação ainda é a principal força que move a história, e o que conecta os dois lados é o que verdadeiramente molda a aventura. Afinal, também é uma história sobre a paz.

As referências a viagens náuticas não ficam apenas no nome, mas se estendem à toda a identidade visual da HQtrônica. A apontar o logotipo da história,

que devido à minha paixão pelo design, foi criado instantaneamente em um lapso de genialidade: o nome da história, *Crux-Polaris*, escrito na fonte Comic Sans para indicar a inspiração na caligrafia, se encontra envolto pelo sol e a lua, com estrelas nas posições da constelação de Crux (Figura X).



Figura 16 - Produto de um lapso de genialidade

Piada à parte, esse obviamente não é o logotipo final de Crux-Polaris, apesar de ser realmente a primeira versão feita — num lapso de genialidade —, como forma de piada para amigos que me acompanharam na produção da HQtrônica. Apesar do propósito de descontração, o “logotipo-piada” ainda carrega em si em algum nível o que era preciso para a criação da identidade visual da obra e da plataforma de leitura, e pode ser usado para apontar as suas características.

A partir das estrelas e pontos cardeais, descendo do zênite de volta à embarcação, onde temos em mãos as ferramentas de navegação: mapas, sextantes, lunetas, astrolábios. Assim como esses objetos serviam para guiar a direção das viagens marítimas, também apontaram a direção da identidade visual da HQtrônica.

A começar pelos mapas, que dentre muitos elementos da identidade visual, serviram de referência tipográfica para o logotipo. Os mapas marítimos elaborados por volta do século XV, no período das grandes navegações, têm uma estética muito característica, com influência notável em produções contemporâneas principalmente referentes a piratas e tesouros escondidos. O mapa é frequentemente utilizado em histórias como o gatilho da aventura, a promessa de riqueza que move a ambição do protagonista e o retira da inércia durante o primeiro ato. É comum que a influência da cartografia nessas obras se reflita através da tipografia e da textura do

pergaminho, e também foi um caminho natural para mim ao pensar nos elementos da identidade de *Crux-Polaris*. Utilizando como referência o maior e mais antigo mapa do mundo que se conhece (Figura X), confeccionado por Urbano Monte em 1587, observa-se na caligrafia um estilo de escrita romano, de letra serifada e orgânica.



Figura 17 - Pedaco de um mapa do mundo do séc. XVI

Fonte:

<https://www.davidrumsey.com/blog/2017/11/26/largest-early-world-map-monte-s-10-ft-planisphere-of-1587>

Tipografia semelhante à caligrafia utilizada na cartografia antiga é utilizada e identificável em várias obras, dentre filmes e jogos, como por exemplo na série de jogos “*Monkey Island*” (Figura 18) e nos filmes da série “*Piratas do Caribe*” (Figura 19), o primeiro no caso tendo apenas na edição especial da série a semelhança à caligrafia e textura do pergaminho em sua tipografia. As duas séries dividem a pirataria como tema, e apesar de não dividirem também com *Crux-Polaris*, servem de exemplo para a aplicação da cartografia como referência no projeto visual da obra.



Figura 18 - *The Secret of Monkey Island: Special Edition*

Fonte: https://store.steampowered.com/app/32360/The_Secret_of_Monkey_Island_Special_Edition/



Figura 19 - Pôster do filme "Piratas do Caribe: a Maldição do Pérola Negra"

Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0325980/>

A tipografia escolhida para o logotipo com base nas referências citadas foi a *Nelson Rugged* (Figura 20), devido à sua semelhança com a caligrafia cartográfica e a emulação da textura do pergaminho, assim como apontado e exemplificado.

CRUX-POLARIS

Figura 20 - Título da história escrito na fonte *Nelson Rugged*

Com a decisão da tipografia o desenvolvimento poderia acabar por aqui, caso o objetivo fosse apenas passar o nome da história, entretanto apenas isso não parecia enquadrar tudo o que envolve *Crux-Polaris*. Na seção “2.2 Design” eu cito “*Mitologia*”, “*Navegação marítima*” e “*Astrologia*” como as três palavras-chave que guiam todo o projeto visual da HQtrônica, e com um logotipo apenas da palavra escrita o conceito de “navegação marítima” aparece perfeitamente representado — ainda mais com a possibilidade de interagir com elementos de página como textura de pergaminho e ilustrações de fita decorativa —, mas “*mitologia*” e “*astrologia*” acabariam negligenciados. Dentro das primeiras soluções que testei, a mais simples e que mais me agradou a ponto de mantê-la foi a utilização da constelação Cruz no lugar do “X” em *Crux* (Figura 21). Me impressionou além de tudo a estrela solitária da constelação, ϵ *Crucis*, acabar funcionando como um hífen.



Figura 21 - Inserção da constelação *Crux* como a letra “X”

O mesmo princípio foi aplicado numa tentativa com a palavra “Polaris” do nome, em tamanho proporcional à constelação *Crux* (Figura 22). Nesse caso, a constelação de Ursa Menor, a constelação da estrela Polaris, a uma certa rotação se parece com a letra “P”, assim sendo, a letra “P” de “Polaris” substituída pela própria constelação continua legível, porém as semelhanças da constelação de Ursa Menor vão além disso, como uma pipa ou uma panela por exemplo. Além do mais, com o propósito de se parecer com “P”, ela acaba direcionando o olhar para fora da imagem e quebrando a continuidade da leitura.

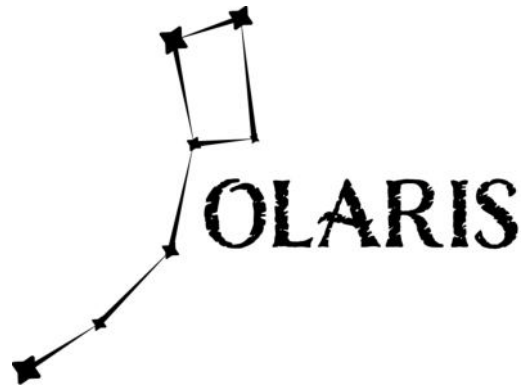


Figura 22 - Tentativa de tornar a constelação de Ursa Menor em uma letra "P"

A solução para "Polaris" foi entrelaçar a palavra com a constelação e abandonar a substituição da letra. Por fim, as linhas que ligam as estrelas foram refeitas ao estilo da tipografia para facilitar a leitura como letra, e "Polaris" foi elevada acima de "Crux" para reforçar a ideia de dois pólos (Figura 23).



Figura 23 - Versão final do logotipo

2.2.4 Plataforma Online

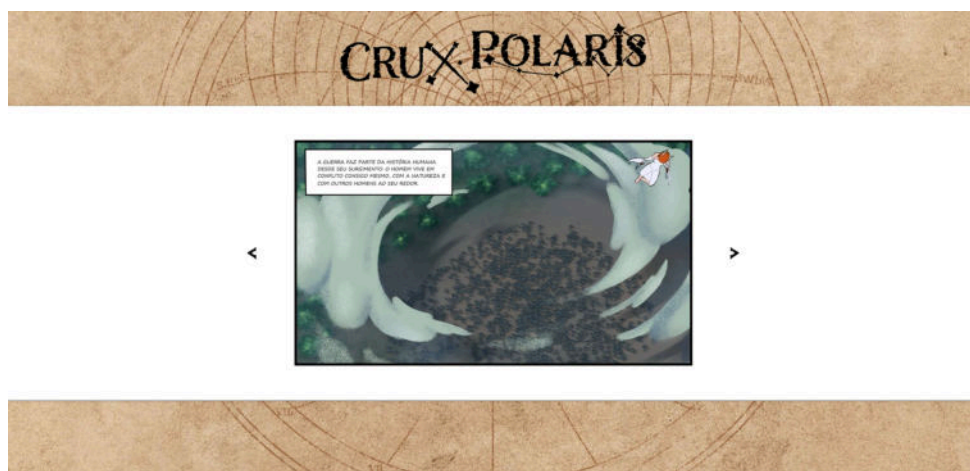


Figura 24 - Tela de leitura no navegador

O site (figura 24), plataforma escolhida para a HQtrônica, também segue as mesmas referências da cartografia citadas anteriormente. Por isso, o plano de fundo escolhido do site (figura 25) é uma textura de pergaminho, com o adicional apenas do desenho de um astrolábio⁴ (figura 26), essa ferramenta naval tão ligada às estrelas.



Figura 25 - Fundo da página



Figura 26 - desenho de um astrolábio

⁴ Instrumento náutico antigo, circular, usado para avaliar a posição dos astros e a sua altura acima do horizonte. Fonte: <https://dicionario.priberam.org/astrol%C3%A1bio>. Acesso em 03 jul. 2024.

Além disso, também foram feitas setas personalizadas para os botões de navegação entre os quadros, usando como base a fonte utilizada no logotipo, Nelson Rugged (figura 27).



Figura 27 - Botões de avanço e retorno

2.3 Personagens

A história, é claro, precisa de atores para mover a trama. O universo que descrevi até esse momento em todos os seus detalhes não tem a mínima serventia sem aqueles através dos quais tornam possível que o leitor presencie os acontecimentos de *Crux-Polaris*.

Os personagens refletem as culturas das quais suas terras são referentes. A religião, o folclore, as vestimentas, costumes e comportamentos das sociedades de períodos históricos são as principais referências para a criação de cada um deles. O caso aqui é que apesar de indivíduos com suas próprias personalidades, todos ainda têm de maneira óbvia a influência de sua origem marcadas nas suas características. Os personagens de *Crux-Polaris* sempre estão, de algum modo, virados aos seus mundos de origem.

Para introduzir de forma prática as características estruturadas para a criação dos personagens e suas sociedades, apresentarei um dos primeiros grandes antagonistas, o Centurião Tullius, que para ficar mais claro, o posto e nome do personagem, são originários do Império Romano. Através do processo da criação de Tullius descreverei também o processo da criação de todos os outros personagens da história.

A criação de Tullius começou com a decisão da sua terra de origem e quem ele é: Ele veio de *Tellus Mater* (mundo inspirado no Antigo Império Romano e batizado com o mesmo nome que os romanos deram à Terra), a serviço do Deus-Imperador, Romulus Caesar, e aparece pela primeira vez na história em missão para estabelecer a presença do Império de Romulus em Midgard através da diplomacia e

da força; sua lealdade ao seu Império é a principal característica do personagem e o que molda as suas ações no decorrer da história. Sendo assim, como o “Arauto do Imperador Romulus em terras estrangeiras”, ele é carismático, estrategista e atlético.



Figura 28 - Referência para Tullius: Legionário Romano por Wilhelm Seib

Fonte: https://de.wikipedia.org/wiki/Wilhelm_Seib

Uma particularidade de Tullius é a representação crítica da busca de um “homem superior”, ou *Übermensch*⁵, feita pelo regime nazista, baseada nas obras de Nietzsche adulteradas pela própria irmã após sua morte. O princípio nazista de embelezamento do mundo através do resgate de tradições greco-romanas e o culto ao corpo, assim como a higienização e purificação da arte e sociedade (ARQUITETURA da..., 1989, 26 min 26 s), se manifestam diretamente na aparência de Tullius, concebida com referências do neoclassicismo — precisamente por ter na cultura greco-romana antiga sua referência estética e moral, buscando num passado remoto valores idealizados e irreais —, principalmente esculturas (Figura 28), e se refletem em sua personalidade de forma contraditória, afinal, assim como Tullius, a busca eugenista da perfeição aplicada pelos nazistas se deu sobre uma farsa.

⁵ Além-homem, super-homem ou sobre-homem é o termo originado do alemão *Übermensch*, descrito no livro *Assim Falou Zaratustra (Also sprach Zarathustra)*, do filósofo alemão Friedrich Nietzsche, em que explica os passos através dos quais o homem pode se tornar um 'além-homem' (*homo superior*, como no inglês *Beyond-Human* a tradução também pode ser Além-do-humano). Fonte: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Al%C3%A9m-homem_\(filosofia\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Al%C3%A9m-homem_(filosofia))>. Acesso em 05 jul. 2024.

Dessa forma, Tullius subverte o arquétipo junguiano do herói, escondendo atrás de sua aparência (Figura 29) íntegra e virtuosa seu verdadeiro arquétipo de sombra e trapaceiro, um personagem manipulador, traiçoeiro e arrogante. Seu rosto tem cantos marcados, traços compridos e retilíneos mesclando formas retangulares e triangulares, invocando a ideia de força e virilidade, mas também destacando a vileza do personagem; seu corpo é atlético como o de uma estátua grega, com ombros largos e musculatura bem definida que demonstram seu preparo físico.



Figura 29 - Esboços de Tullius

Tullius veste túnica, couraça e sandálias, vestes comuns de um militar da Roma Antiga. A escolha das suas vestimentas se deu a fim de denotar claramente a sua mitologia originária, a romana, e o cargo que exerce na sua terra natal. Além disso, para completar sua vestimenta (Figura 30), sobre seu ombro esquerdo há um adereço no formato de asa, que indica a sua ligação com o divino, mais precisamente, sua devoção ao semideus governante de Tellus, Romulus. Tais adornos de características animais indicam em *Crux-Polaris* a posição de devoção do personagem, bem como a qual divindade se dirige a sua devoção.

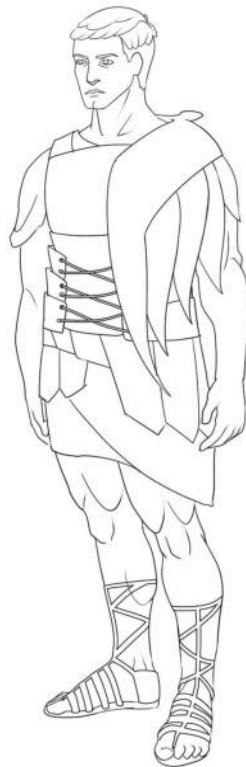


Figura 30 - Centurião Tullius

Os deuses, por sua vez, como a causa do uso dos adornos citados, como o das roupas de Tullius, e como foi explicado na seção “2.1.3 Seres Sobrenaturais, Deuses e Monstros”, tem essas características animais incorporadas na própria anatomia. Seja de forma singela — como a presença de asas na cabeça de Skuld, a ser revelada mais à frente — ou de traços animais mais expressivos, como as cabeças de animais dos deuses egípcios Hórus e Anúbis, a aparência híbrida humano-animal está presente em todos os personagens que apresentam inteira ou parcialmente caráter divino, como deuses e semideuses.

Outras criaturas fantásticas, como monstros, fadas, e espíritos são elaboradas em uma leitura autoral que adota referências tanto dos contos mitológicos quanto referências na literatura, cinema e cultura pop em geral. A exemplo do monstro que atravessa o caminho dos heróis no decorrer do 2º capítulo da história, o Troll da Floresta (Figura 31).



Figura 31 - Troll da Floresta

Os trolls são criaturas da mitologia e do folclore nórdicos, são raramente prestativos a humanos e habitam em pequenos grupos zonas isoladas da civilização, como montanhas e cavernas. Suas aparências variam bastante entre as histórias onde aparecem, sendo descritos como grandes e lentos até pequenos e traiçoeiros, ou mesmo de aparência humana. Geralmente hostis a transeuntes, são comumente descritos como comedores de homens e em várias obras habitam debaixo de pontes, onde cobram de aventureiros que atravessem seu lar dinheiro ou favores.



Figura 32 - Trolls em Dungeons & Dragons 4ª edição

Fonte: <https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Troll>

Os trolls são antagonistas recorrentes em diversas obras, desde livros até jogos. Por exemplo no RPG de mesa *Dungeons & Dragons*, os trolls (Figura 32) aparecem como possíveis inimigos que os jogadores possam enfrentar. Nele, são gigantes selvagens que se adaptam à área onde vivem, a ponto de desenvolverem mutações em seu corpo.

O Troll de *Crux-Polaris* é uma criatura gigantesca, pouco mais alta que as árvores da floresta, corpulenta e poderosa. Assim como os trolls de *Dungeons & Dragons*, ele tem a sua pele adaptada à região onde vive. Apresentam uma pele grossa e áspera como casca de árvore e pelagem semelhante às folhas de árvores coníferas, que lhe oferecem camuflagem no seu ambiente natural. O Troll aparece durante o segundo capítulo da HQtrônica, como o primeiro obstáculo que os protagonistas precisam unir forças para superar: apesar da imensidão do Troll, ele consegue se esgueirar até um dos protagonistas, Slaine, que é pego desprevenido pelo monstro, e tenta devorá-lo, enquanto os outros dois protagonistas, Leif e Skuld, descobrem de longe o ataque (Figura 33). O Troll consegue passar despercebido porque apesar de ser um gigante, ele também carrega as características sorrateiras e traiçoeiras da sua versão pequena dos trolls folclóricos, materializada aqui como sua camuflagem natural.



Figura 33 - Leif e Skuld observam o troll tentando devorar Slaine em um sketch do 2º capítulo

Observa-se então na criação tanto de Tullius quanto do Troll da floresta que, eles passam por uma série de etapas para definir a sua origem, o que o personagem representa, suas motivações e personalidade, antes de sequer tocar no design dos personagens. Ao que se expôs do processo de criação que define os personagens que utilizei, é possível traçar um paralelo com Bryan Tillman em seu livro *Creative Character Design: "Tudo pode e sempre irá apontar de volta para a história"* (2011, p. 25). De fato, todo o meu processo pode ser equiparado aos ensinamentos do livro de Tillman, de forma que torna-se até mais fácil para que eu aponte com mais exatidão as técnicas utilizadas no desenvolvimento: uma pesquisa contínua sobre a mitologia e religião, os costumes, crenças e valores de uma sociedade para a definição de sua origem; como isso afeta ou define o papel do personagem na história, moldando quem o personagem é além de sua aparência, mais precisamente seus ideais e motivações; a busca de referências gráficas para o design do personagem, desde a aparência física até suas vestimentas; e o desenho utilizando formas geométricas como base para a anatomia, para denotar certos aspectos ao personagem, como força, confiança e agressividade e a utilização de formas geométricas na aparência dos personagens, visto que “formas são o que nós fundamentalmente usamos para definir para o que certas coisas são e para quê possivelmente elas podem ser usadas” (Tillman, 2011, p. 67), sendo assim, incorporar formas como triângulos, quadrados e círculos evocam certos aspectos à aparência de um personagem que se refletem em sua personalidade.

O que falta nas descrições de Tullius e do Troll é a etapa de colorização dos personagens, que também dizem muito sobre um personagem e sua história segundo Tillman (2011, p. 110), e por isso é importante estar atento aos significados de cada cor. Para ressaltar tamanha importância, McCloud ao falar sobre o uso de cores nas histórias em quadrinhos de super-heróis dos Estados Unidos aponta o poder icônico das cores dos uniformes dos personagens, que passaram a simbolizar os personagens na mente do leitor. A cor é um aspecto extremamente importante para o personagem, pois mudando apenas as cores do personagem é possível mudar a forma como o leitor o enxerga. Também há a definição dos arquétipos junguianos, extensamente utilizados para definir personagens de obras fictícias.

Ambas as etapas terão maior atenção nas subseções seguintes dedicadas aos três protagonistas da série: Leif, Slaine e Skuld.

Ao falar sobre a função do mito, do culto e da meditação, Joseph Campbell afirma: “*A totalidade não se acha no membro separado, mas no corpo da sociedade como um todo; o indivíduo pode ser, tão somente, um órgão.*” (1989, p.422) O que ele quis apontar com isso é sobre o papel que cada indivíduo representa dentro da sociedade como um todo, ou seja, o indivíduo sozinho nada vale, mas em meio ao seu grupo, ele constitui uma peça do organismo da sociedade que a faz funcionar. Tal afirmação, apesar da escala, encaixa-se muito bem ao trio protagonista de *Crux-Polaris*: Leif, Slaine e Skuld dividem um protagonismo coletivo, visto que a cooperação entre eles é a verdadeira força dos heróis. Assim como Campbell aponta o papel do indivíduo em meio ao organismo da sociedade, o trio protagonista forma uma unidade coesa que ultrapassa as limitações individuais de cada personagem. A complementaridade dos três é, inclusive, forte definidor das formas e conceitos por trás dos protagonistas, a exemplo de que cada um deles se encaixa em um conceito ligado à passagem do tempo: O presente para Leif; o passado para Slaine; e o futuro para Skuld. Esse conceito se apresenta principalmente na dinâmica do relacionamento entre os três, mas de forma mais óbvia se incorpora fisicamente de maneira semelhante às irmãs do destino, ou seja, as moiras, parcas e nornas, clarificando quem entre eles é o mais jovem, o adulto e o ancião.

2.3.1 Leif

Originário de Midgard, a terra inicial da história, Leif é um jovem criado dentro de um bando mercenário. Ele é um viking, nos moldes do estereótipo do “guerreiro escandinavo forte e sanguinário” descrito em “2.1.1 Midgard e outros mundos”, afinal seu propósito inicial em *Crux-Polaris* é a personificação desse “culto à violência”. Mesmo muito jovem, seu sonho é morrer em combate e ser levado para Valhalla, o salão dos mortos, como um Einherjar para lutar no Ragnarok, o fim do mundo.

Não à toa, na idealização do projeto antes de ser batizado sob seu nome, Leif era chamado por mim apenas de “Jovem Guerreiro” por ser um personagem violento e imaturo. Devido à sua origem brutal, tendo crescido em meio a batalhas e

encarado a necessidade de aprender desde muito novo a pegar em armas, ele encontrou na violência os seus valores e sua forma de se expressar. É na sua irritação e impulsividade que Leif encontra o desafio de se relacionar tanto com seus antigos colegas de bando quanto com seus novos companheiros de aventura. A imaturidade advinda da juventude de Leif e falta de afeto em sua criação, frente a esse aspecto da sua personalidade não se manifesta como um defeito, mas sim como uma promessa de crescimento.

Seu ímpeto é o que geralmente atira o grupo em movimento. Leif é a principal força motriz da história dentre os protagonistas, apesar de suas decisões sem o auxílio de Slaine e Skuld acabarem levando-os por situações disfuncionais e problemáticas: Leif é o “presente”, o ponto onde considerando o passado e almejando o futuro se tomam as decisões. Observa-se ainda que dentre os três, Leif está entre os outros dois em idade, não é nem o mais velho nem o mais novo.

Leif tem a origem do seu nome voltado para a história de *Crux-Polaris*, seu nome significa “Herdeiro” em nórdico arcaico, e ele recebeu esse nome não pelo seu significado, mas herdou de Leif Eriksson, o viking conhecido por ser o primeiro europeu a chegar às Américas, séculos antes da chegada oficial dos colonizadores. Esse nome aponta o destino das aventuras de Leif e seus companheiros além das fronteiras de Midgard como eternautas.



Figura 34 - Esboço inicial de Leif

Nos primeiros esboços o Jovem Guerreiro (Figura 34) ganhou vida através desses dois adjetivos que lhe serviam de nome. Seu rosto, delicado com feições arredondadas e o corpo esguio trazem à tona a imaturidade da juventude e capacidade de crescimento. Em contraste, os cabelos de cantos pontiagudos e lados assimétricos apontam sua agressividade e descontrole, o que se estendia às suas vestes: uma armadura leve com reforço nas regiões da clavícula e cintura sobre uma túnica e calça, com braçadeiras e tornozeleiras amarradas com fitas de forma desordenada e placas de metal nas canelas. Desde essa etapa o design de Leif já era montado sobre decisões fantasiosas muito mais do que históricas, até porque o viking ao qual se refere Leif também não é o historicamente correto. A sua aparência aponta principalmente as características e a personalidade do personagem ao invés de sua terra de origem, apesar de certas características conectadas a isso, como seus cabelos loiros e o machado como arma principal.



Figura 35 - Leif no storyboard-roteiro

Na produção do primeiro capítulo, Leif aparece no storyboard-roteiro — que merece e terá melhor explicação mais à frente em “2.4 Produção e Finalização” — da forma descrita (Figura 35). A oportunidade de ver o personagem “sendo” no decorrer da história me fez reavaliar como ele é. O foco da revisão ainda segue pelo mesmo caminho do esboço inicial, mas eleva a impulsividade e desequilíbrio do personagem mais obviamente (Figura 36): a armadura é substituída por uma proteção de couro na cintura, refletindo a inconsequência e o desleixo do personagem até com sua própria segurança; as placas de metal que protegiam as pernas passaram a proteger o braço e a perna esquerdos para gerar mais uma assimetria no personagem, reforçando o desequilíbrio dele; e as formas triangulares,

traços cruzados e extremidades afiadas que remetem a violência e agressividade encontram-se mais explícitas.



Figura 36 - Leif

Por fim, as cores do personagem entram em cena. Em contraste com sua impulsividade e tendência à violência, optei pelo verde, uma tonalidade mais suave que simboliza sua capacidade de evolução. O verde evoca esperança, vitalidade e juventude, qualidades que Leif, na sua jornada de superação das suas raízes na guerra, persiste em carregar.

Com o desenvolvimento do personagem completo, foi feito um *turnaround*⁶ do personagem em 12 posições, com 30° de inclinação entre cada uma, colorido e sem sombras. Vale dizer também que a produção do turnaround foi feita após o primeiro capítulo estar pronto, visto uma necessidade de manter a constância da aparência

⁶ *turnaround* significa “dar a volta” em inglês (tradução livre). É uma técnica utilizada para servir de guia para a ilustração de um personagem em todas as posições, já que o apresenta de frente, costas e lados, completando um giro de 360° em volta dele.

dos personagens ao percorrer dos quadros da história e dos frames de animação. (Figura 37)

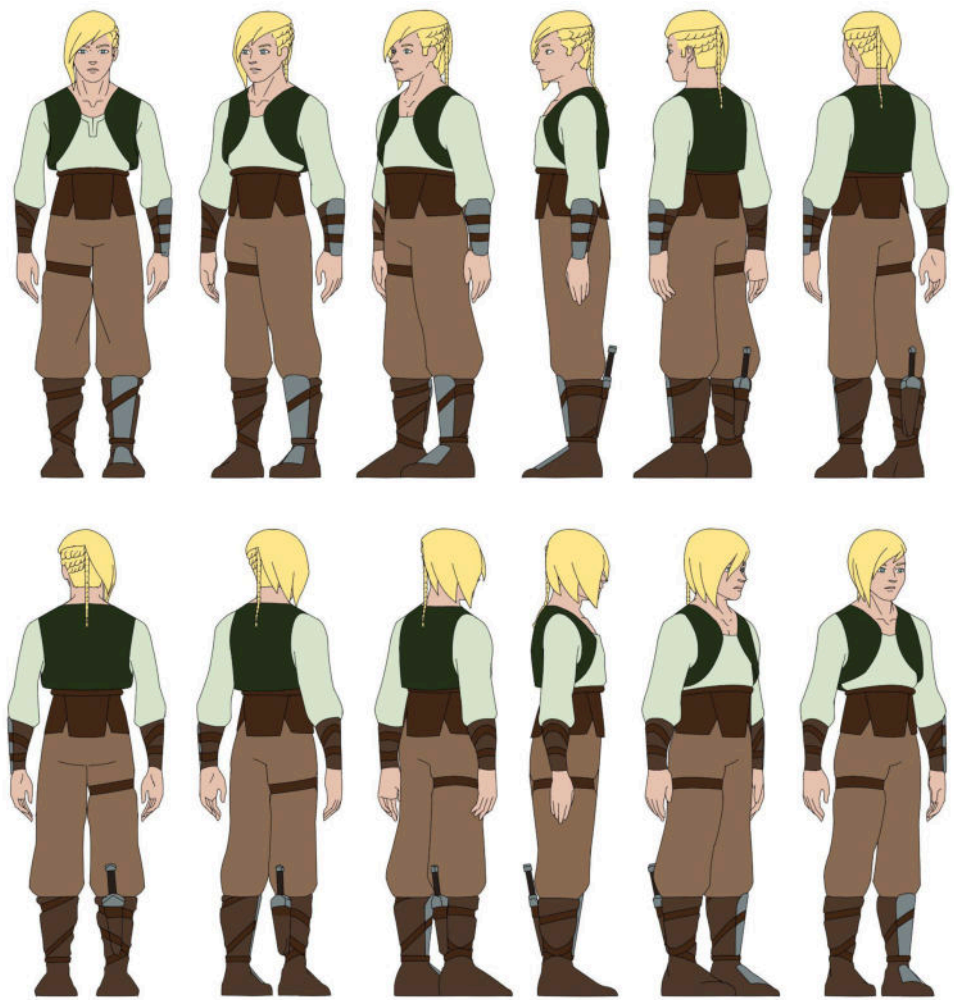


Figura 37 - *Turnaround* de Leif

2.3.2 Slaine

A princípio Slaine era um druida, mas após ter seu mundo atacado pelas legiões do Imperador Romulus e a consequente morte de seu filho, abandonou o sacerdócio para combater os invasores da sua terra. Carregando o fardo desse passado trágico, Slaine atravessou o Mar de Estrelas até Midgard em busca do fruto da Yggdrasil — ou seja, Slaine é um eternauta — para trazer seu filho de volta à vida e entregar nas mãos de sua nação o poder divino da árvore da vida. Contudo, o que conseguiu ao chegar lá foi o fim da sua própria vida nas mãos de Leif, mas esse

não é o fim da sua história. Por algum motivo a morte não foi o suficiente para parar Slaine, que se ergue e foge após o combate. Skuld acredita ser ele um Einherjar, mas o real motivo — que pelo bem da história continuará um mistério — é um pouco mais obscuro.

Devido à sua origem estrangeira, antes de ser Slaine, ele era o “Forasteiro”. Ele é a primeira evidência na história da existência de outros mundos para o leitor, sendo assim, é quem apresenta os conceitos de eternautas e as viagens ao Mar de Estrelas, muito antes da jornada dos três atravessar os limites de Midgard. A sua conexão com o desconhecido na história vai além da origem geográfica e também se apresenta em quem ele é. Por causa dos acontecimentos trágicos do seu passado, se tornou extremamente secreto e introspectivo, mas embaixo da sua capa de amargor e pesar, Slaine esconde um homem íntegro, gentil e cheio de sabedoria adquirida durante a vida. Esse contraste entre os dois extremos do personagem — a morte e a vida, a tristeza e a gentileza — é a característica mais importante de Slaine, o que reflete em seu nome: O significado do nome *Slaine* é “boa saúde” em irlandês arcaico, mas o personagem também recebeu esse nome como um trocadilho com a palavra inglesa *slain*, que significa assassinado ou morto.

Slaine ocupa principalmente um papel de mentor para Leif e Skuld, orientando-os com sua experiência e conhecimentos místicos. Em momentos de necessidade é quando ele invoca a sabedoria antiga para o auxílio do grupo na resolução dos seus desafios, e nem por isso em momentos de calma deixaria de lado seu passado, trazendo à tona os sucessos das suas jornadas passadas e paralelos com heróis históricos. Oferecendo as tradições e lições ancestrais, Slaine é o “Passado” dentre os membros do grupo, e o mais velho dos três.



Figura 38 - Esboço inicial de Slaine

Nos esboços iniciais, ainda como o “Forasteiro” (Figura 38), Slaine era um homem alto e forte, de cabelo comprido e barba espessa, vestindo apenas calça, cinto, botas e uma capa com um adorno de pelos em volta do pescoço. Sua aparência era fortemente baseada nos guerreiros celtas, que iam para o combate sem armadura, apenas vestindo calças, botas e, às vezes, elmos (Figura 39); já a capa é uma escolha particular para o personagem sombrio e secreto. Ele parecia mal-encarado e misterioso, como deveria ser um antagonista, que ele é, mesmo que por apenas um capítulo, e é como ele aparece no storyboard do primeiro (Figura 40). Entretanto, de frente à história do personagem, essa aparência não contempla quem Slaine é. As suas formas não são bem definidas, lhe faltam detalhes e os detalhes que ele apresenta não coincidem com a sua origem.



Figura 39 - Soldados celtas: referência para Slaine

Fonte: <https://celticlifeintl.com/celtic-warriors-of-old/>



Figura 40 - Slaine no storyboard-roteiro

Revisando o design do personagem, a história e a personalidade de Slaine fizeram-se muito mais presentes. Como um personagem íntegro e confiável, seu corpo se tornou mais robusto e retangular, assim como sua barba e as feições do rosto. Suas vestes continuam as mesmas, mas com algumas diferenças importantes: o adorno de pelos da capa por parecer luxuoso demais, foi retirado, para que tivesse um aspecto mais rústico e afastá-lo de qualquer ligação a uma origem nobre, assim como o cinto foi substituído por pele de animais e uma pochete onde carrega ferramentas e utensílios para suas viagens pelo éter. As cores do personagem são dessaturadas, cinzentas e terrosas para apontar a tristeza do personagem, ainda mais reforçadas após Slaine se tornar um morto-vivo, quando empalidece e perde a coloração dos olhos (Figura 41).



Figura 41 - Slaine

Para facilitar a ilustração e animação de Slaine no decorrer da história, assim como para Leif, foi feito um *turnaround* do personagem (Figura 42) também em 12 posições com diferença de 30° de inclinação entre cada uma. Apesar da capa ser um importante e quase inseparável adereço do personagem, ela foi retirada para facilitar a visão das roupas e da constituição física por baixo dela.

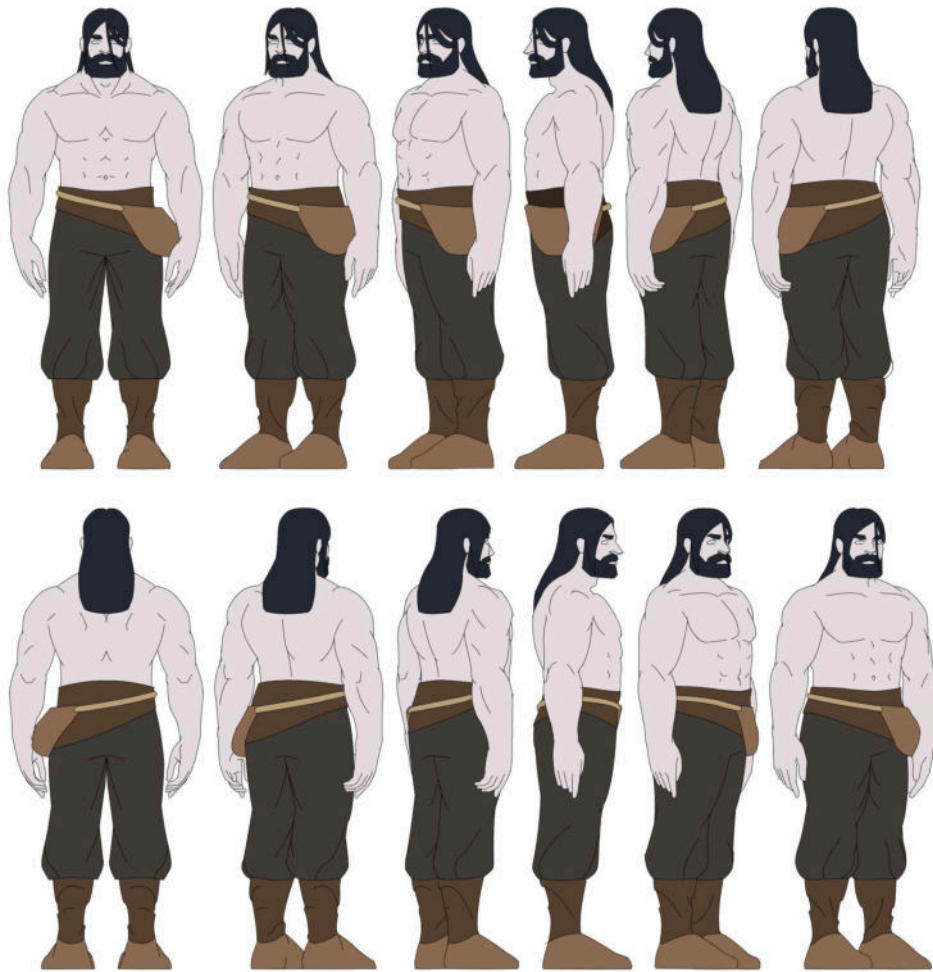


Figura 42 - *Turnaround* de Slaine

2.3.3 Skuld

Uma das filhas mais novas de Odin, Skuld é uma valquíria que recebeu sua primeira missão de buscar guerreiros dignos em Midgard para torná-los *einherjars*, logo no mesmo conflito em que Leif e Slaine tiveram seu combate mortal, o que fez com que Skuld apontasse Slaine como digno de lutar no *Ragnarok*. Para sua infelicidade, Slaine foge, e ela se vê na necessidade de procurar por ele com Leif. Pode-se dizer que a sua história começa junto com *Crux-Polaris*.

A “valquíria”, como era chamada antes de se tornar Skuld, tinha essa descrição por ser exatamente o que ela é: uma valquíria em busca de guerreiros dignos para levar à Valhalla. Só a partir do seu fracasso em retornar com um *einherjar* para Asgard é que Skuld tem a chance de se tornar algo além do que era para ser. Skuld

é como um papel em branco, inocente, ingênua e, visto sua falta de parâmetros anteriores, muito criativa. Skuld traz à tona na jornada com o resto do grupo visões que, em suas mentes moldadas por suas experiências de vida, boas e ruins, jamais poderiam conceber, empregando sua inteligência e criatividade como a estrategista do grupo.

É notável que cada ponto descrito de quem é a valquíria e da sua história gritam: futuro! Também pudera, é o que ela representa dentro do conceito que define as relações dos protagonistas. Até mesmo seu nome lhe foi dado em referência a uma das nornas, Skuld, tomando a licença poética de desviar do mito original e fazer da norna do futuro uma valquíria.



Figura 43 - Valquíria por Carmil Emil Doppler, 1876

Fonte: <https://useum.org/artwork/Valkyrie-Carl-Emil-Doepler-1876>

A respeito do design da personagem, sendo uma aesir, ou seja, uma divindade, sua anatomia apresenta características de animais. No caso dela, asas no topo da cabeça. Essa característica se deve a isso tanto quanto em representações de valquírias com elmos alados muito comuns na arte e na cultura pop (figura 43). Nos primeiros estágios do design de personagem (figura 44), Skuld tinha o porte físico de uma garota muito jovem e um traço estilizado e divergente do estilo do resto dos

personagens, com feições muito redondas e olhos e cabeça muito grandes. O cabelo de Skuld é composto majoritariamente por curvas, para evocar a ideia de pureza e maciez da personagem. A sua inocência já estava presente no seu físico, mas para caracterizá-la como a divindade feminina da guerra que é uma valquíria, vestia o peitoral de uma armadura sobre seu vestido. Os pés descalços simbolizam a pureza da personagem, que sequer pisara sobre a terra anteriormente — até porque flutua —, tendo ainda muito com o que sujá-lo pela sua trilha.



Figura 44 - Esboços iniciais de Skuld

A versão final de Skuld (figura 45) não se distancia tanto dos primeiros esboços, apenas passa por um refinamento. O novo estilo do traço se adequa melhor junto aos outros, o seu porte físico, apesar de ainda ser pequeno e juvenil, se tornou mais adequado à sua origem: Os aspectos arredondados que traziam inocência e graciosidade à sua aparência agora se harmonizam às linhas verticais compridas da composição do corpo e do vestido, as quais apontam a nobreza e elegância de uma deusa. As cores claras da personagem seguem o mesmo propósito de pureza e elegância do formato físico. Pequeno e oferecendo pouca área de proteção para a valquíria, o peitoral deu lugar às manoplas como adorno, simbolizando a sua ligação com a guerra, que apesar da função estética também é parte da armadura que Skuld pode invocar magicamente, assim como

momentaneamente começa a invocar uma arma para enfrentar Leif durante a história (figura 46).

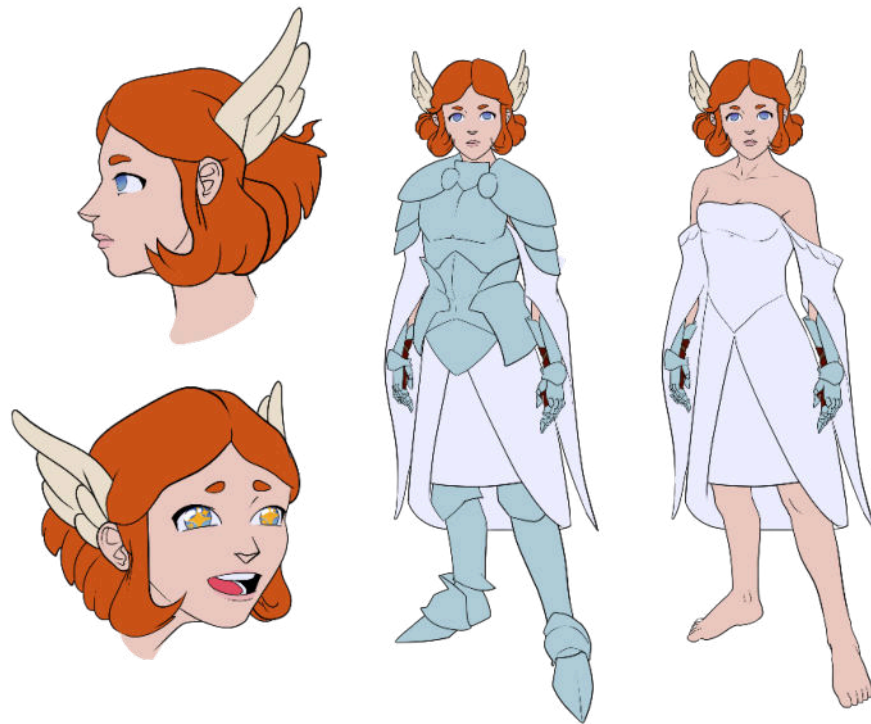


Figura 45 - Skuld



Figura 46 - Skuld revelando um pouco de seus poderes

Por fim, assim como para os outros dois protagonistas, Skuld recebeu seu *turnaround* de 12 posições.

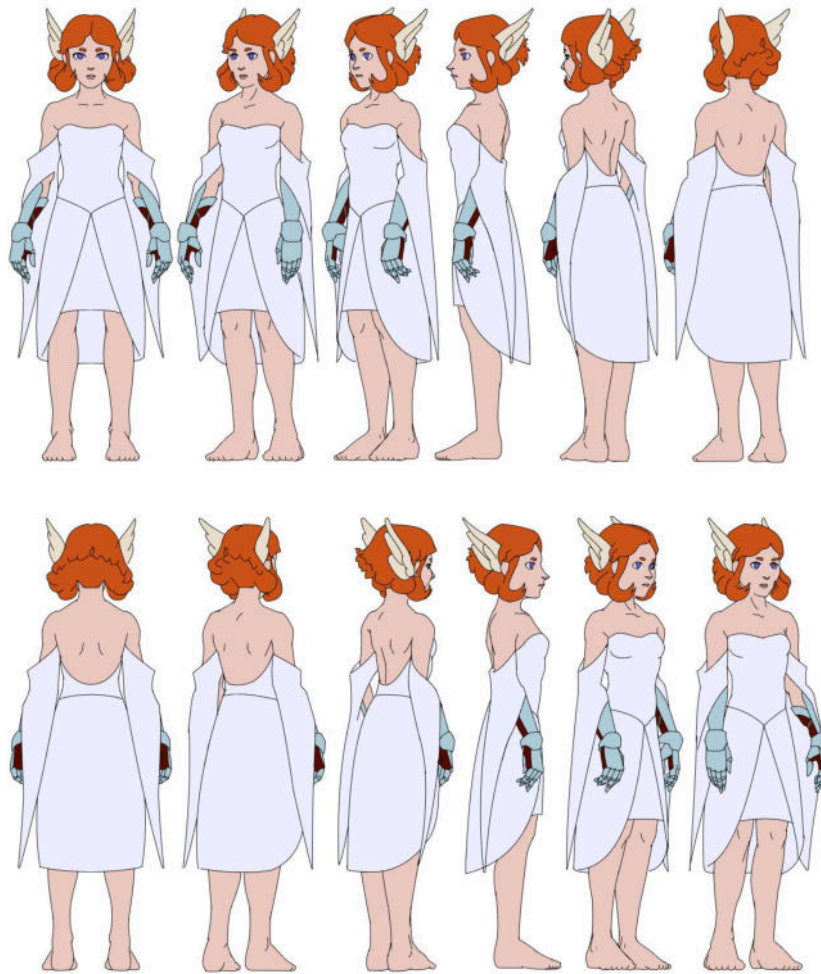


Figura 47 - Turnaround de Skuld

2.4 Produção e Finalização

Crux-Polaris nunca teve um roteiro escrito; em vez disso, a primeira versão da história foi feita já na etapa de storyboard para história em quadrinhos, como uma HQ feita para a mídia impressa, antes da definição de seu formato digital característico, e por isso, chamarei de “storyboard-roteiro”. Tais condições iniciais da produção de *Crux-Polaris* ocasionaram uma série de desafios, e é exatamente isso que torna a própria obra em seu estado primitivo em um objeto perfeito de comparação entre mídia impressa e digital ao apontar as características de cada uma delas e as necessidades do processo de adaptação de HQ para HQtrônica.

O formato já apresentado para *Crux-Polaris*, afinal, não simplesmente difere do tradicional usado em histórias em quadrinhos, como devido a vários de seus

elementos, seria impossível de ser realizado em papel. Essas diferenças se tornarão claras ao apresentar, a seguir, o primeiro capítulo em sua concepção como storyboard e o resultado final da obra publicada lado a lado.

Assim que decidido o formato da HQtrônica, o storyboard-roteiro foi adaptado em um novo storyboard com o formato próprio de *Crux-Polaris*. Neste ponto, *Crux-Polaris* não se afasta da maioria das obras de quadrinhos e animação, tendo as etapas de storyboard, lineart, colorização e sombreamento (Figura X).

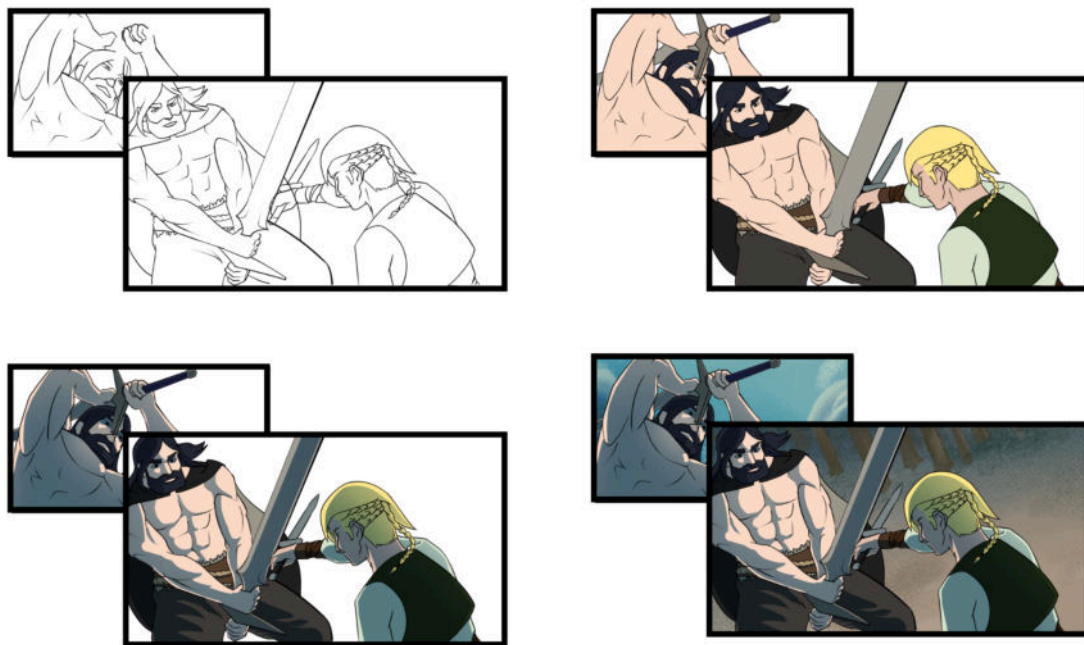


Figura 48 - Processo de produção dos quadros da HQtrônica

2.4.1 Storyboard original do primeiro capítulo

O storyboard original do primeiro capítulo foi feito em formato americano (17 centímetros por 26 centímetros) e contém 8 páginas. O seu propósito era servir como um roteiro e definir como e até qual ponto da história o capítulo avançaria.

As oito páginas do primeiro capítulo que podem ser vistas adiante (Figuras 49 a 56) contam um pouco do mundo em que se apresentam os personagens e o primeiro encontro desafortunado que entrelaça seus destinos.



Figura 49 - Página 1



Figura 50 - Página 2



Figura 51 - Página 3



Figura 52 - Página 4



Figura 53 - Página 5



Figura 54 - Página 6



Figura 55 - Página 7



Figura 56 - Página 8

2.4.2 Distinções entre mídias física e digital

Ficou bem claro que o meio digital abre inúmeras possibilidades de inovação e criação de histórias. As mídias que podem ser incorporadas de fato tem o poder de trazer a uma história as mais diversas experiências possíveis, entretanto, a impressão de um caráter evolutivo que a descrição de uma “paleta de opções quase sobre-humana” feita por Scott McCloud acaba dando ao formato digital se provou, ao menos para mim, uma visão equivocada. O digital não é pelos tantos caminhos que pode seguir um formato superior, mas sim, um formato alternativo.

Assim como as possibilidades do formato digital são infinitas, as diferenças entre o digital e o físico também são. Afinal, tal tema precisaria de uma outra pesquisa dedicada, e mesmo assim arrisco dizer que ainda faltaria muito a ser desvendado. Portanto, me limitarei aos arredores de *Crux-Polaris* e à minha experiência na produção da HQtrônica, utilizando inclusive comparações entre o estado inicial do storyboard-roteiro em formato americano e o produto final em seu formato próprio.

A começar pela diferença mais óbvia, o formato. O digital não fica mais preso ao formato americano consolidado pelo mercado tradicional, podendo variar de forma e proporção, o que por um lado é uma vantagem, a limitação do tamanho da tela também é um fator considerável na criação de uma obra. “O leitor estará utilizando um celular, um computador ou um tablet?” e “Está lendo com a tela horizontal ou vertical?” foram alguns questionamentos que tive logo no início.

A experiência de leitura é fortemente impactada dependendo do formato da história em quadrinhos. A mídia física, por exemplo, tem características impossíveis ou muito difíceis de serem emuladas na tela de um aparelho eletrônico, como a possibilidade de poder correr os olhos pela página completa mesmo antes de lê-la, o pequeno clímax criado pelo fim das páginas ímpares e a virada de página para o seu desdobramento no início da página — ou capítulo — seguinte, e o próprio toque da mão no papel. Apesar disso, o formato americano dos quadrinhos impressos acaba solidificando o caminho que o leitor faz pela página e obriga o desenhista a obedecer a ordem de leitura padrão da esquerda para a direita e para baixo (no caso de quadrinhos ocidentais) e do canto superior esquerdo até o inferior direito, e de

volta para o canto superior esquerdo na página seguinte, como mostra mais detalhadamente na figura abaixo (Figura 57):

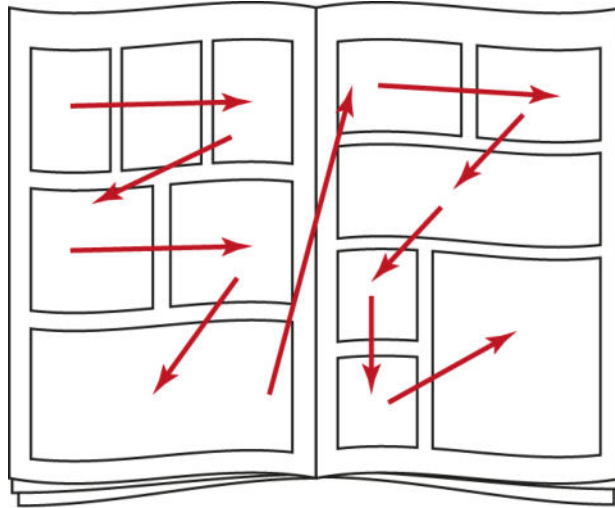


Figura 57 - Ordem de leitura de uma HQ tradicional ocidental

Em contrapartida, o formato de *Crux-Polaris* cria uma dinâmica de leitura diferente em vários aspectos. O caminho da leitura, até pela forma ocidental moderna de leitura, é da esquerda para a direita e para baixo, mas pela diferença de resolução e tamanho da tela de um dispositivo digital, a quantidade de quadros fica limitada a cerca de dois ou três quadros, em comparação com a média de seis quadros do storyboard-roteiro. Entretanto, por ser uma história em quadrinhos em tela infinita, por vezes a história pode seguir “para frente”, em direção à tela, como exemplifico a seguir (Figura 58) com um recorte da página 3 do storyboard e a composição final da página 6 do 1º capítulo, em que apesar da sobreposição dos quadros, a leitura do quadro inferior não foi atrapalhada ou comprometida, já que pôde ser vista antes do surgimento do quadro seguinte. Outro exemplo dessa possibilidade já foi mostrado na seção “2.2.1 Formato” durante a explicação do formato definitivo de *Crux-Polaris*.



Figura 58 - Sobreposição dos quadros

Uma outra característica semelhante é a possibilidade de reaproveitar o mesmo quadro para uma cena seguinte que aconteça no mesmo cenário com os mesmos personagens, como no exemplo abaixo, que compara os dois primeiros quadros do storyboard em sequência, um após o outro, e os dois primeiros quadros do projeto finalizado, acontecendo dentro do mesmo quadro (Figura 59):

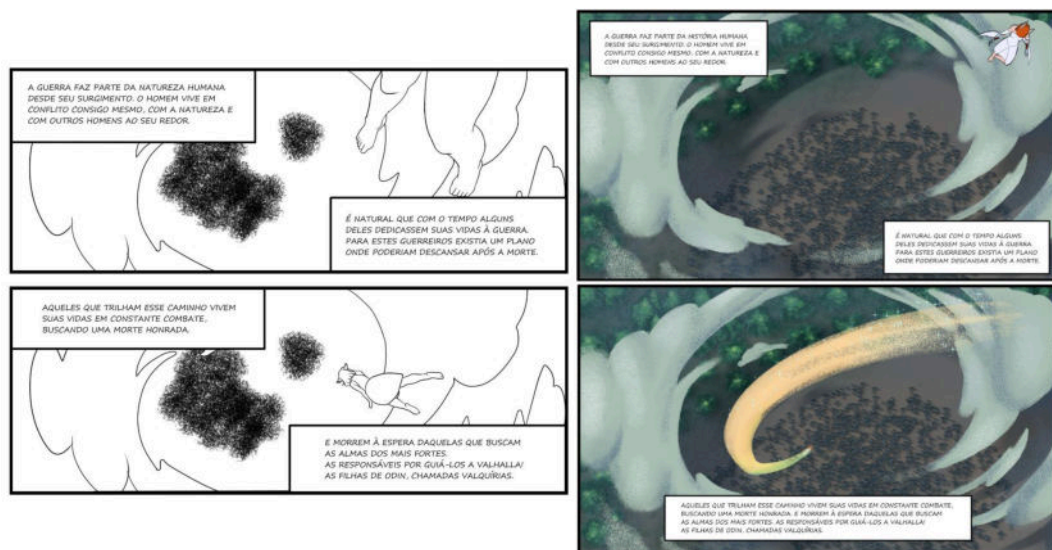


Figura 59 - Reaproveitamento da mesma borda: apenas o interior mudou

Além da mutabilidade do conteúdo interno dos quadros, também existe a possibilidade da mudança no formato do próprio quadro, o que traz uma infinidade de possibilidades narrativas para uma ação, podendo esticar ou espremer o quadro, movê-lo pela tela, cortá-lo ou mesclá-lo com um ou mais quadros, e quem sabe, até, várias dessas possibilidades ao mesmo tempo. A exemplificar o uso, como nos casos anteriores, o último quadro da segunda página do storyboard-roteiro que se tornou a 4 página de *Crux-Polaris* agora começa com dois quadros divididos, para destacar a distância simbólica dos lados opostos que os personagens representam, e logo em seguida se mesclam em um só, revelando que já estavam frente-a-frente (figura 58).

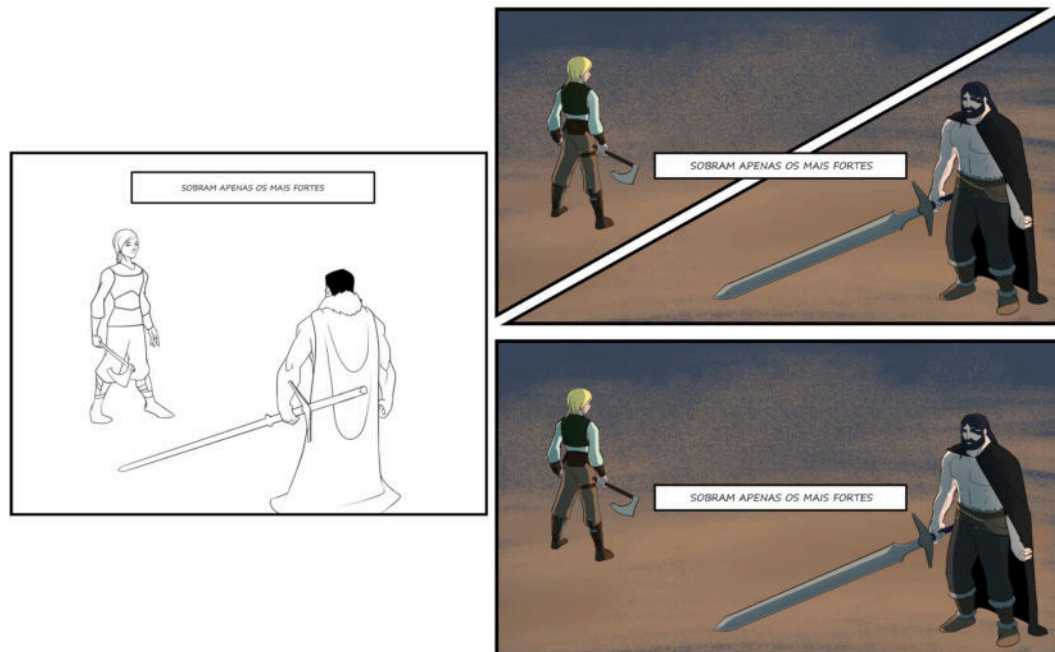


Figura 60 - Quadros dinâmicos que se remoldam e até se mesclam

A passagem de tempo também é afetada pelo formato, visto que em cenas onde a sequência dos quadros da mídia física segue de momento-a-momento, no digital é possível que no lugar seja apresentada uma animação completa, reduzindo drasticamente o espaço “impresso” necessário para uma só cena, assim como acontece em *Crux-Polaris*, onde a página que retrata a parte mais intensa do combate entre Leif e Slaine dá lugar a um único quadro com animação, tanto em si quanto na cena interior a ele (figura 59). Essa página é uma ótima demonstração de

como contornar as limitações impostas pelo tamanho da tela para o formato digital e do poder que o movimento gerado pela animação tem na construção de uma narrativa, quando o quadro se move para acompanhar o movimento de Leif ao redor de Slaine. Entretanto, considerando a página equivalente do storyboard-roteiro, nota-se que a estaticidade do formato tradicional facilita o aproveitamento de ângulos variados e dos formatos dos quadros, visto a quantidade de pontos de vista dos quadros que variam de perto para longe e de um personagem para o outro, em intervalos de apenas um quadro, o que seria quase impossível de executar em uma animação sem desorientar o leitor.

Existem ainda a diferença do custo de produção entre os formatos. O custo da mídia física pode variar muito a depender da extensão da história, da qualidade e acabamento do papel e da impressão utilizados e na tiragem. Em comparação, o digital precisa apenas disponibilizar o acesso virtualmente, o que pode ser feito facilmente contratando um serviço de hospedagem online. Para o consumidor, entretanto, apesar do acesso possivelmente mais barato de uma obra virtual, pode ser vantajoso adquirir uma revista ou um livro, pois assim que comprá-lo terá sob sua posse indeterminadamente, o que não pode ser dito de uma produção digital na nuvem, sujeita constantemente ao fim da veiculação e conseqüentemente seu desaparecimento.



Figura 61 - Cena e moldura animadas

2.5 Publicação

Crux-Polaris foi publicada no seu próprio site, *cruxpolaris.net*. O site atualmente contém apenas a página inicial (figura 60), que atualmente apenas dá acesso ao primeiro capítulo e dará aos próximos, e com a página do primeiro capítulo: Colisão (figura 61). O primeiro capítulo tem 44 telas, em contraste com as 8 páginas do storyboard-roteiro.

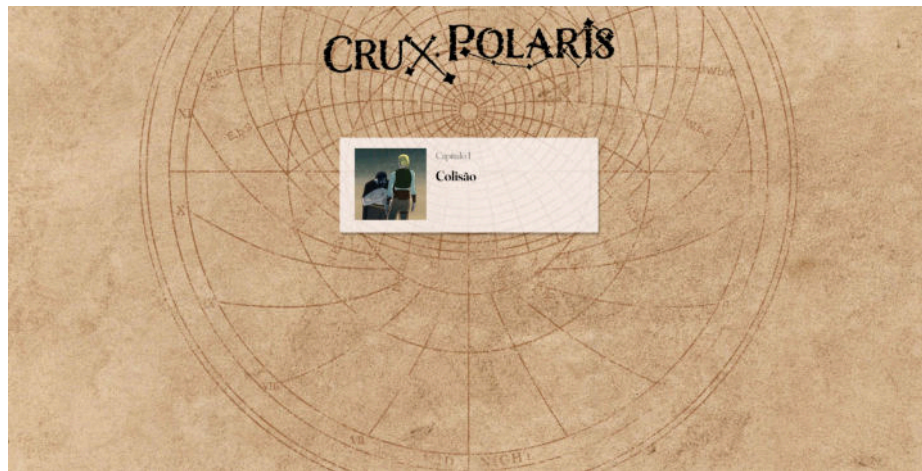


Figura 62 - Página Inicial do site cruxpolaris.net



Figura 63 - Página de leitura no navegador

O layout do site para computadores, considerando uma tela de resolução *Full HD*⁷ mostra a todo o tempo o cabeçalho da página, com o logotipo que retorna à

⁷ dimensões da tela de 1920 pixels de largura por 1080 pixels de altura

página principal quando clicado, e o rodapé da página. Já para telas de aparelhos *mobile* (em posição horizontal) (figura 62), após rolar a página um pouco, apenas a área da HQtrônica é visível.

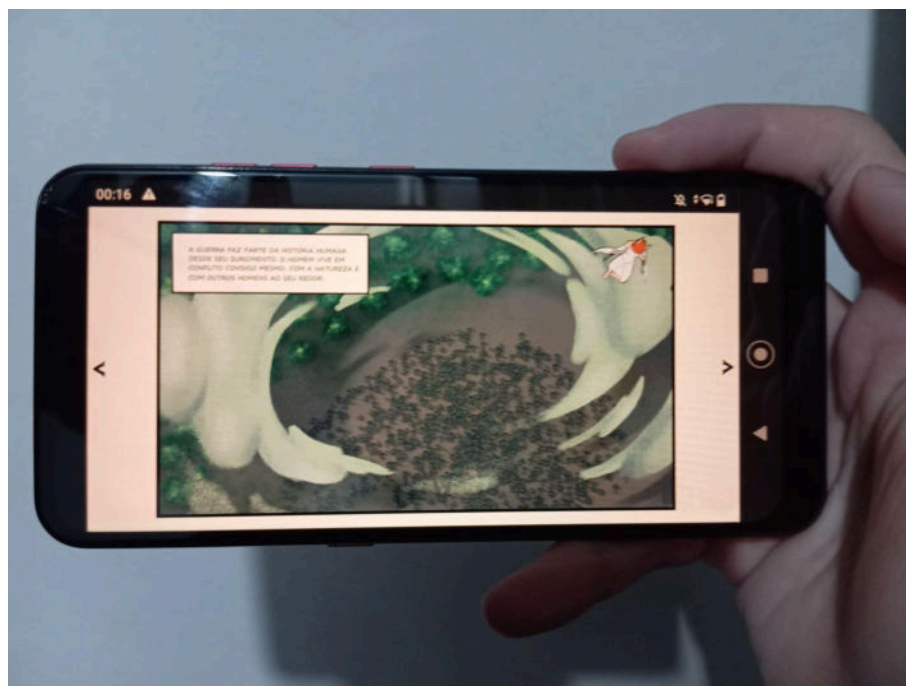


Figura 64 - Visualização da HQtrônica em um celular

A completude da visibilidade dos elementos da HQtrônica, independente da resolução, foram pensados para caber em qualquer tamanho de tela.

3.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi durante o processo de criar Crux-Polaris que eu reparei algo sobre mim mesmo: eu sempre fui um quadrinista. Desde tenra idade, quando eu desenhava cenários e preenchia-os de bonequinhos de palito, e movia-os pela folha narrando para mim mesmo uma história em tempo real que, assim que finalizadas, só poderiam fazer sentido mesmo na minha cabecinha de criança. Eu até mesmo participei por longos anos da minha adolescência de uma comunidade online onde criávamos e compartilhávamos nossas próprias histórias em quadrinhos, utilizando

*sprites*⁸ de um jogo que todos ali jogavam. Histórias em quadrinhos essas, obviamente digitais, e muitas vezes até com animação e música.

Essa semente das histórias em quadrinhos que germinou dentro de mim desde cedo foi o que hoje me trouxe até *Crux-Polaris*, sendo ela o fruto de tudo o que eu aprendi até aqui junto da minha vontade de aprender mais ainda. Sem dúvidas, foi o projeto mais robusto em pesquisa e metodologia que já criei. As centenas de páginas de diversos autores falando sobre mitologia, narrativa e histórias em quadrinhos com certeza se pagaram pelo resultado final: um formato único, dinâmico e acessível, e ainda com muito espaço para desenvolvimento além do seu estado atual.

Acredito que, além da própria HQtrônica, o que há de mais valioso no projeto é o paralelo entre as mídias físicas e digitais. A constatação das características únicas, limitações e possibilidades inerentes a cada uma parece, para mim, uma informação importante na hora de escolher o melhor formato para veicular uma história em quadrinhos, afinal a comparação entre as mídias tem um poder excepcional para criar contraste e facilitar a identificação das características de cada uma.

⁸ Um sprite é um bitmap bidimensional integrado a uma cena maior, geralmente em um videogame 2D. Originalmente, o termo sprite referia-se a objetos de tamanho fixo compostos juntos, por hardware, com um fundo. Desde então, o uso do termo tornou-se mais geral. Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Sprite_\(computer_graphics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sprite_(computer_graphics)). Acesso em 03 jul. 2024.

REFERÊNCIAS

ALÉM-HOMEM. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Al%C3%A9m-homem>>. Acesso em: 05 jul. 2024.

ARQUITETURA da Destruição, Peter Cohen, 13 out. 1989. 1 h 58 min 25 s, colors. Reprodução online: Prime video. Disponível em: <<https://www.primevideo.com/-/pt/detail/Arquitetura-da-Destrui%C3%A7%C3%A3o/0P0AXFA2OQHMQX2AENZ8JXKP5Z>>. Acesso em 05 jul. 2024.

CAMPBELL, Joseph J. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Pensamento, 1989.

JÚNIOR, Márcio M. “HQtrônicas: O fim de uma era de experimentações?”, 2016. Disponível em: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/779/o/marcio_junior.pdf>. Acesso em 05. jul. 2024.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M.books, 2005.

MCCLOUD, Scott. *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo: M.Books, 2006.

TILLMAN, Bryan. *Creative Character Design*. Massachusetts: Focal Press, 2011.

GLOSSÁRIO

Einherjar: Os guerreiros vikings que, após mortos em combate, eram levados à Valhalla pelas valquírias para banquetear-se até que o Ragnarok começasse, quando seriam convocados novamente para lutar por Odin. O significado da palavra é “Exército de um homem só” em nórdico arcaico.

Éter: Do grego antigo, *αἰθήρ* (aithēr). acreditava-se ser o quinto elemento, ou quintessência, que preenchia o espaço acima da esfera terrestre. Na mitologia grega, pensavam que o éter era a essência pura que preenchia o espaço onde os deuses viviam, era o ar que os deuses respiravam.

Moiras e Parcas: As irmãs do destino nas mitologias grega e romana. Assim como as nornas, são três mulheres responsáveis por tecer os fios do destino. A relação entre os protagonistas de Crux-Polaris é fortemente inspirada pelas irmãs do destino, até pela transcendência do mito entre mitologias diferentes.

Nornas: Entidades da mitologia nórdica responsáveis por tecer o destino. São três mulheres, a jovem, a adulta e a anciã, representando assim as fases da vida e os aspectos da passagem do tempo, passado para a anciã chamada Urd, presente para Verdandi, e futuro para Skuld, que deu o nome à personagem da HQtrônica.

Valhalla: Significa literalmente “Salão dos Mortos” em nórdico arcaico. era para onde iriam os guerreiros dignos mortos em combate na mitologia nórdica, onde teriam um banquete até o fim dos tempos, quando precisariam lutar novamente pelo deus Odin.

Valquíria: Significa “a que escolhe os mortos” em nórdico antigo. São divindades menores femininas que levavam os mortos em combate para Valhalla.

Ragnarok: O Fim do mundo na mitologia nórdica. Significa “destino dos deuses” em nórdico arcaico.