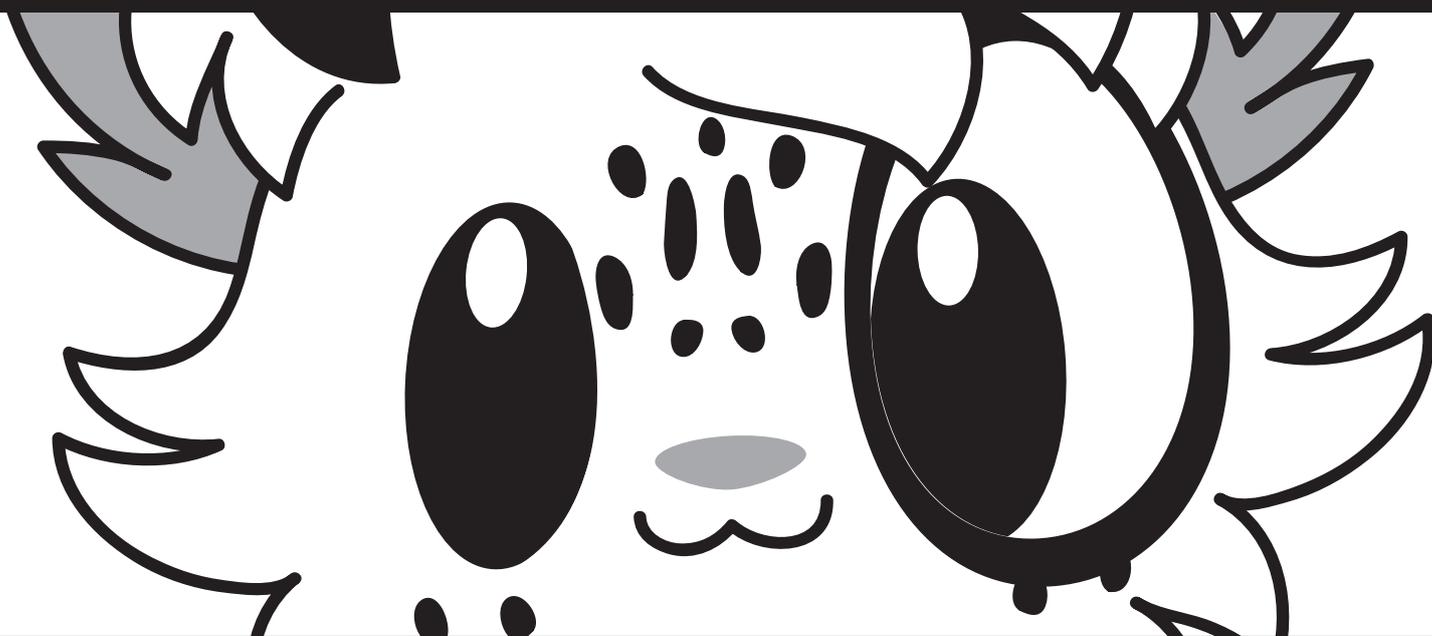


Universidade Federal do Espírito Santo
Centro de Artes
Departamento de Desenho Industrial

Daieny Schuttz

Construindo Arakya

Mangá cheio de miaus sobre a Mata Atlântica



Vitória, 2017

Daieny Schuttz

Construindo Arakya

Mangá cheio de miaus sobre a Mata Atlântica

Trabalho apresentado ao Departamento de Desenho Industrial do Centro de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo como exigência para obtenção do título de Bacharel em Desenho Industrial.

Orientadora: Prof^a. Ms. Myriam Salomão

Vitória, 2017



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL

ATA DE DEFESA DE PROJETO DE GRADUAÇÃO

Aos dezoito dias do mês de dezembro de 2017, realizou-se na sala _____ do Cemuni 4 do Centro de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, a sessão pública de defesa do Projeto de Graduação intitulado **CONSTRUINDO ARAKYA: MANGÁ CHEIO DE MIAUS SOBRE A MATA ATLÂNTICA** de autoria da aluna **DAIENY SCHUTTZ DE ARAUJO** que concluiu os créditos exigidos para obtenção do título de Bacharel em Desenho Industrial, conforme Resolução nº 18/98 do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão desta Universidade. Os trabalhos foram instalados às quinze horas pela Presidente da Banca Examinadora e Orientadora Profa. Ms. Myriam Salomão. A Banca Examinadora foi constituída pela Presidente e pelos seguintes Membros: Profa. Dra. Kátia Miller e Me. Silvio Alencar. Após arguição pública da aluna os examinadores deram o parecer final sobre o Projeto de Graduação, tendo sido atribuídas as seguintes notas:

Profa. Ms. Myriam Salomão

Nota: _____

Profa. Dra. Kátia Miller

Nota: _____

Me. Silvio Alencar

Nota: _____

Média Final: _____

Proclamados os resultados, foram encerrados os trabalhos, cuja ata segue assinada por mim, Presidente da Banca, e pelos demais membros da Banca Examinadora.

Vitória, 18 de dezembro de 2017.

Me. Silvio Alencar

Profa. Dra. Kátia Miller

Professora Orientadora Ms. Myriam Salomão
Presidente da Banca Examinadora

Resumo

Nos últimos anos o mangá se tornou objeto de estudo em diversas áreas, desde a análise de seu traço até nos seus benefícios no ensino. No entanto, apesar do crescente interesse na área, a produção brasileira de mangás e de pesquisas no assunto caminha lentamente, tendo poucos artigos e títulos nacionais disponíveis no mercado, mesmo o produto sendo importado e traduzido como uma grande febre. A forma como o mangá é produzido e consumido no país ainda se difere muito de como é no seu país de origem. Estudar o universo do mangá no seu local de origem, o Japão, pode indicar caminhos e possibilidades para seu tratamento no exterior, verificando quais aspectos podem ou não funcionar em outros locais. Este trabalho se divide em duas partes conciliadas: a primeira com uma análise sobre as características visuais, gráficas e linguísticas do mangá e segunda com a criação de um mangá com base nas características da arte japonesa trazidas para a realidade brasileira. O mangá intitulado **Arakya** tem sua temática voltada para a preservação ambiental, procurando informar, interessar e gerar opinião entre seus leitores. O projeto também pretende ser uma pesquisa que auxilie a produção de novos mangás, incentivando o surgimento de mais mangakás brasileiros.

Palavras-chave: Desenho. Design editorial. Projeto gráfico. Quadrinhos. Arte sequencial.

Lista de figuras

Figura 1 – O Cervo de Nove Cores nas paredes de uma das Grutas de Mogao **P.17**

Figura 2 – Fragmento de um dos pergaminhos do Chōjū-giga **P.18**

Figura 3 – Gato de Utagawa Kuniyoshi **P.20**

Figura 4 – Gato-monstro de Toyohara Chikanobu **P.21**

Figura 5 – Osamu Tezuka sendo professor **P.23**

Figura 6 – Página de Lifeless **P.24**

Figura 7 – Gráfico de curtidores **P.29**

Figura 8 – Orientação da leitura **P.30**

Figura 9 – Diferentes coletâneas de revistas de mangá **P.34**

Figura 10 – Diferentes formatos de mangá, na inferior esquerda temos o tankoubon de Son-Goku e o meio-tanko de A Princesa e o Cavaleiro **P.35**

Figura 11 – Edição brasileira e edição japonesa **P.37**

Figura 12 – Segunda capa fora do mangá **P.38**

Figura 13 – Diferentes margens entre as versões **P.39**

Figura 14 – Borda interna muito grande **P.40**

Figura 15 – Os rascunhos primários da personagem **P.47**

Figura 16 – Versão escolhida inicialmente e versão final **P.48**

Figura 17 – Teste de expressões da personagem **P.49**

Figura 18 – Coleção de poses e expressões da Arakya **P.51**

Figura 19 – Character sheet da Arakya **P.52**

Figura 20 – Fácil montagem das personagens **P.53**

Figura 21– A antiga versão da preguiça (esquerda) e o redesign (direita) **P.54**

Figura 22 – Escalas dos personagens **P.55**

Figura 23 – Primeiro teste com cores **P.57**

Figura 24 – Segundo teste com cores **P.58**

Figuras 25-28 – Fotos tiradas em Santa Teresa - ES **P.59**

Figura 29 – Folhas da mata **P.60**

Figura 30-35 – Seguindo a ordem das camadas da floresta **P.61-62**

Figura 36 – Outro cenário utilizando a mesma ordem de camadas **P.63**

Figura 37 – Quadros levemente inclinados **P.64**

Figura 38 – Personagem saindo do quadro **P.65**

Figura 39 – Rascunho da logo **P.66**

Figura 40 – Logo de Sakura Card Captor **P.67**

Figura 41 – Logo de Dragon Ball **P.67**

Figura 42 – Fonte utilizada como base **P.68**

Figura 43 – Redesenho da tipografia **P.68**

Figura 44 – Desenho da tipografia **P.69**

Figura 45 – Logo de Arakya **P.70**

Figura 46 – Análise de tipografias **P.72**

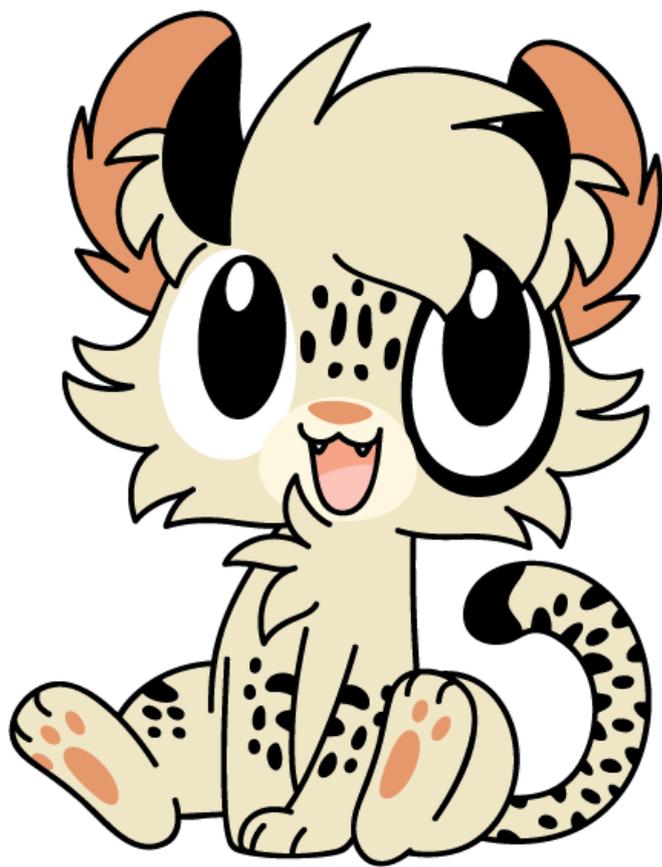
Figura 47 – Patterns para capa **P.73**

Figura 48 – Capa do primeiro volume **P.74**

Figura 49 – Divisões do papel 76 x 112cm **P.75**

Introdução	15
1. Entendendo quadrinhos e mangá	17
1.1 A origem	17
1.2 O mangá moderno	22
1.3 Imagem como texto e texto como imagem	23
1.4 Gêneros de mangá	27
1.5 Da direita para a esquerda	29
1.6 Diferentes estilos	31
2. Consumindo o mangá	32
2.1 Mangá no Brasil	32
2.2 Aprendendo com quadrinhos	33
2.3 Formato japonês	34
2.4 Comparação das edições	37
3. Como produzir um mangá	41
3.1 Primeiros passos	41
3.2 Personagens	42
3.3 Roteiro	43
3.4 Design do mangá	44
4. O mangá Arakya	46
4.1 Design e biografia da protagonista	46
4.2 Personagens	53
4.3 História	56
4.4 Cores	57
4.5 Cenários	59

4.6 Quadros e enquadramentos	63
4.7 Logo	65
4.8 Tipografia	71
4.9 Capa	72
4.10 Formato	75
4.11 Divulgação	77
Considerações finais	78
Referências	79



Introdução

O que faz um mangá ser um mangá? O que o diferencia dos outros quadrinhos? Quando alguém decide que quer criar um mangá, o que é preciso fazer? O mangá não é apenas um entretenimento, é um formador de opinião, um reflexo da sociedade, um projeto gráfico, uma arte.

Não existe uma maneira correta a ser seguida quando se produz um mangá, mas há algumas características comuns que fazem um mangá ser o que ele é. Muitos associam os mangás a personagens com olhos grandes e expressões exageradas, porém não é o único traço que existe no mangá, na verdade, nem mesmo essas características são essenciais para que um mangá possa ser chamado de mangá, visto que há diversas obras com diferentes estilos de desenho.

O mangá surgiu antes mesmo de ser chamado por esse nome e assim como os quadrinhos de diversas partes do mundo, se desenvolveu até chegar à forma como o reconhecemos hoje. Mesmo no Japão, esta arte passou por transformações, mudou seu foco, sua plataforma, seus consumidores e seu estilo. Quando o restante do mundo passou a conhecê-lo, surgiram novas influências e novas formas de propagar essa arte.

No Brasil, o interesse nacional em produzir suas próprias histórias com aspectos similares aos dos encontrados nas revistas japonesas gerou um novo estilo. Um estilo que está em constante mudança, assim como o estilo encontrado no Japão e em qualquer parte do mundo, sempre sendo fruto de seu tesouro cultural.

Arakya é um mangá brasileiro pensado para produzir consciência ambiental por meio da identificação do leitor com os sentimentos da personagem principal. Tendo a visão de um profissional de design, esta produção também se segue com decisões em seu projeto gráfico para melhor apresentação do material, desde a escolha da tipografia e das cores ao formato e acabamento.

O processo de criação deste projeto acompanha as pesquisas e análises feitas sobre quadrinhos, ilustração, linguagem visual, gráfica, diagramação e diversas outras áreas que podem ser notadas em um mangá.

Entendendo quadrinhos e mangá

A origem

O mangá conquistou diversos leitores em várias partes do mundo pelas suas histórias e personagens com jeito único de ser, mas o que é um mangá, afinal? Antes de adentrarmos nesse assunto, precisamos discutir sobre o que seriam os quadrinhos de modo geral.

Segundo Scott McCloud (1995, p. 9), as histórias em quadrinhos podem ser definidas como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” e ressalta que os quadrinhos existem há muito mais tempo do que imaginamos.

Seguindo esse conceito de histórias em quadrinhos podemos encontrar essa forma de comunicação em pinturas de paredes, manuscritos, tapetes e vasos milenares, como desenhos encontrados no interior de pirâmides no Egito ou nas cavernas do Parque Nacional Serra da Capivara.

As *Grutas de Mogao*, na China, possuem centenas de cavernas repletas de pinturas e esculturas datadas de mais de mil anos. Entre elas, por exemplo, há a história do *Cervo Ruru*, também chamado de *O Cervo de Nove Cores* (**Figura 1**). A fábula é contada por pinturas postas uma ao lado da outra, formando uma narrativa entendida pela sua sequência de imagens.

Figura 1 – O Cervo de Nove Cores nas paredes de uma das *Grutas de Mogao*



Fonte: Hong Kong Heritage Museum / <http://www.heritagemuseum.gov.hk/en_US/web/hm/exhibitions/data/exid218/exhibit_6.html> Acesso em 5 de julho de 2017

Chegando mais perto do mangá, temos o *Chōjū-giga* (**Figura 2**), histórias pintadas em pergaminhos por volta do século XII no qual eram retratadas sátiras sobre a sociedade com animais antropomórficos. O termo pode ser traduzido literalmente para “pergaminhos de animais travessos”.

Figura 2 – Fragmento de um dos pergaminhos do *Chōjū-giga*



Fonte: Wikipedia / <<https://ja.wikipedia.org/wiki/鳥獸人物戯画>> Acesso em 29 de julho de 2017

Já nessa época os traços das ilustrações se encontravam bem limpas e firmes, com delicadeza e simplicidade, características marcantes da arte japonesa que posteriormente influenciaram os desenhos dos mangás modernos (FURUYAMA, 2008, p. 11).

Não se pode dizer que os quadrinhos surgiram apenas no século XIX e ignorar todos os seus precedentes, a arte sequencial não é uma invenção moderna, ela sempre esteve caminhando junto com a evolução humana como uma forma de contar suas histórias. Assim como no cinema que anteriormente não havia cores e nem som, nos quadrinhos não havia quadros e nem balões, mas não é por isso que deixam de ser cinema e quadrinhos.

Somos acostumados a tratar os comics americanos como “quadrinhos normais” e os outros estilos como “os outros”, no entanto, não se sabe quem inventou os quadrinhos, não há o estilo “principal” ou “original”, todos são quadrinhos, apenas feitos de formas um pouco diferentes. Além de comics e mangá, ainda podemos encontrar propriedades singulares no *manhwa*, na *bande dessinée* e no *graphic novel*.

É curioso que, quando alguns pesquisadores contam a história da criação dos mangás, eles contam a partir da história da criação dos comics, os quadrinhos americanos, dando a entender que os quadrinhos japoneses surgiram como derivação do estilo americano. Houve influências depois que o Japão teve contato com

esse tipo de material, mas o mangá já estava presente no país muito antes.

O Japão se manteve isolado por muitos anos e teve seus portos abertos ao mundo somente no século XIX, uma das influências que o mangá teve após o contato com o Ocidente foi de usar a plataforma de revista para transmitir suas narrativas.

Mangá geralmente é usado para caracterizar um estilo de desenho que não está apenas nos quadrinhos, mas também em animações japonesas, chamadas por aqui de animes. Mas essa definição está errada (GRAVETT, 2004, p. 12), o termo na verdade se trata de um estilo de quadrinhos e não de desenho.

A palavra mangá surgiu quando Katsuhika Hokusai criou, em 1814, uma coletânea de desenhos encadernados que ele chamou de Hokusai Manga. Em manga, ele juntou os caracteres *man*, derivado de *manzen* que significa “procurar sem objetivo” e *ga* que representa imagem ou desenho. Assim, a palavra remete ao caderno de esboços que ele fez (PEREIRA, 2014, p. 19). Uma das traduções mais comuns que encontramos é “desenhos irresponsáveis”.

Hoje o termo mangá é utilizado para se referir aos quadrinhos japoneses ou ao estilo de quadrinhos japoneses, sem necessitar de que seja originado no Japão. Há ainda o termo *amerimanga* (NASCIMENTO, 2016, p. 25) dado aos quadrinhos americanos influenciados pelo mangá japonês, também chamados de OEL – *Original English-Language* para mangás em inglês de qualquer país. Entre eles podemos citar *Hollow Fields* (ROSCA, 2010) que foi o primeiro vencedor do prêmio internacional de mangá realizado pelo Japão aos mangás que não são japoneses.

Apesar de a palavra mangá ser consolidada apenas no século XX, algumas histórias com imagens sequenciais eram impressas em larga escala com chapas de madeira desde o século XVI e traziam temas satíros, cômicos e eróticos (MOLINÉ, 2004, p. 18). Tornaram-se bastante populares e eram chamadas na época de *Ukiyo-e*, traduzido literalmente para “mundo flutuante”.

Esses desenhos também traziam elementos da natureza, flores, ondas, momentos do cotidiano e situações agradáveis. Quando o restante do mundo teve acesso a essas gravuras notou-se como o Japão usava técnicas de pintura tão diferentes do ocidente, havia assimetria, ausência de profundidade e cores chapadas sem a utilização de sombras (KATSURAYAMA, s.d., p.7).

Katsurayama também observa que as pinturas japonesas não tem apenas um foco, elas apresentam diversos pontos de vista. Utiliza a descentralização da figura, a perspectiva linear, síntese da forma e a composição cortada.

O mangá herdou essas características da arte japonesa e encontramos alguns desses aspectos também em obras impressionistas e em desenhos pictorializados. É uma forma de ver, observar e representar as figuras da realidade.

Era comum contar histórias com *Ukiyo-e* (**Figura 3**), algumas obras possuíam texto acompanhado das figuras, em uma composição muito semelhante a de quadrinhos atuais. Will Eisner (2013, p.9) diz que os quadrinhos tem uma forma singular de leitura devido a interpretação conjunta de desenhos e textos.

Figura 3 – Gato de Utagawa Kuniyoshi



Fonte: Wabei-mono / <<http://www.wabei-mono.com/blog/2010/11/17/the-cats-meow/>> Acesso em 29 de julho de 2017

Também haviam *emakimonos*, longos pergaminhos com pinturas postas em sequência que criavam uma narrativa e contavam uma história, parecido com o *Chōjū-giga* que vimos anteriormente. As ilustrações eram inspiradas em passagens da narrativa (TORQUATO, 2014,p.24), a história ia se revelando conforme o leitor fosse desenrolando o pergaminho.

Uma série de impressões em madeira do século XIX de Toyohara Chikanobu (**Figura 4**) trazia uma composição bem semelhante ao de histórias em quadrinhos como as identificamos hoje em dia.

Figura 4 – Gato-monstro de Toyohara Chikanobu



Fonte: Tofugu / <https://www.tofugu.com/japan/ukiyo-e-cats-in-japanese-art/>
Acesso em 29 de julho de 2017

O mangá moderno

O Japão ficou isolado do restante do mundo por muitos anos e no século XIX ele abriu novamente seus portos para a chegada de diversos produtos estrangeiros, entre eles o estilo de charges em quadrinhos americanos e europeus.

Essa nova introdução de arte influenciou os japoneses a transformarem o mangá, criando histórias de humor em formato de revistas como meio de comunicação, “um momento importante (...) houve uma fusão de uma longa tradição com a inovação” (LUYTEN, 2000, p.102).

O *Japan Punch* foi uma revista editada por Charles Wirgman nessa época, ele veio de Londres e trouxe o humor jornalístico com charges políticas que foram bem recebidas pelos japoneses.

No final do século Rakuten Kitazawa insistiu na adoção do termo mangá para histórias em quadrinhos no Japão, influenciado pelo *Japan Punch*. Assim começaram a ser publicados quadrinhos em série com personagens fixos.

Foi como uma modernização do movimento *Ukiyo-e*, trazendo a narrativa sequencial japonesa para revistas e jornais, disponibilizando a arte para diversos leitores de todo o país.

As charges e quadrinhos começaram a fazer parte do dia-a-dia japonês e muitas vezes foi uma forma de melhorar o astral do país após a devastação de terremotos e furacões.

Inclusive os quadrinhos promoviam o militarismo no início da guerra e depois passaram a consolar e trazer mensagens de paz e superação no seu término.

A produção de quadrinhos nacionais foi tão grande que havia pouco espaço para produções estrangeiras traduzidas e assim os japoneses desenvolveram novamente um estilo único para suas obras.

De início os quadrinhos japoneses eram direcionados para adultos, mas logo chegaram histórias destinadas exclusivamente para crianças, passando a ter desenvolvimentos diferentes.

A grande inovação do mangá veio depois com Osamu Tezuka, considerado “pai do mangá moderno” e também o “deus do mangá”. Tezuka era formado em medicina, mas sempre foi fanático

por quadrinhos e desenhos animados e escolheu seguir essa carreira como profissão.

Tezuka (**Figura 5**) desenvolveu um estilo único e produziu diversas obras transmitindo histórias para todas as idades e gêneros e elevando o mangá a um item de entretenimento essencial na vida dos japoneses.

Figura 5 – Osamu Tezuka sendo professor



Fonte: Osamu Tezuka / <http://tezukaosamu.net/en/about/album02.html> Acesso em 4 de outubro de 2017

Imagem como texto e texto como imagem

Por muito tempo no Ocidente os quadrinhos foram vistos com desconfiança acreditando-se que pudessem causar algum mal ao intelecto do leitor de forma que este não teria um amadurecimento nas suas leituras (SILVA, 2012, p.48).

Alguns críticos consideram quadrinhos uma leitura fraca e rasa porque possuem muitas imagens e desestimulam o leitor a ler algo com texto mais denso. No entanto, encontramos nos quadrinhos não uma leitura mais superficial e sim uma leitura mais profunda.

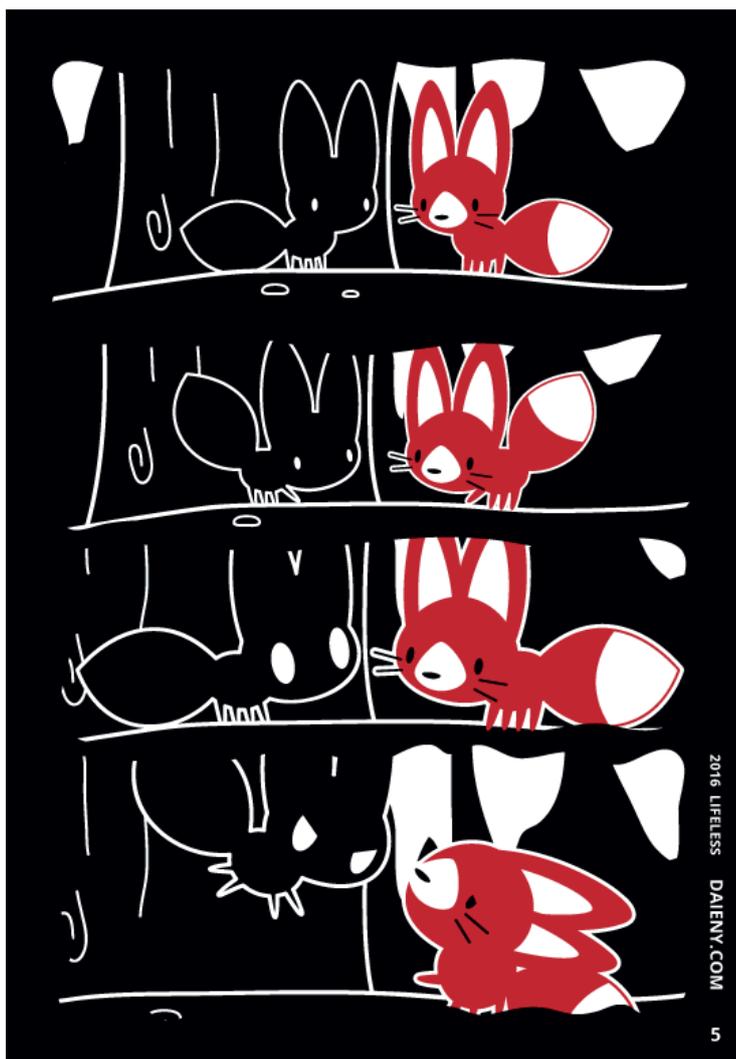
Além do texto, temos imagens, não apenas como complementares, mas também convergentes ao texto, trazendo duas formas de narrativa (ALMEIDA, 2010, p.41), é feita uma leitura composta, texto e imagem, durante a narrativa.

“A partir do momento que paramos frente a uma imagem e começamos a formular pensamentos e a fruí-la, automaticamente passamos a fazer a sua leitura.” (STÜRMER; BORGES, 2013, p.27). Para ler uma história em quadrinhos, precisamos ler também as imagens que narram a história.

Tal união entre texto e imagem é uma herança do próprio alfabeto japonês. Os ideogramas possuem um alto valor icônico, elas representam uma árvore, um homem, e assim por diante, esse traço descritivo acompanha a arte japonesa (SILVA, SOUZA da, s.d., p.8).

Algumas histórias não precisam de palavras escritas, pois o próprio desenho se torna tão interpretativo que este é o “texto” da própria história. É possível fazer uma história completa sem nenhum texto escrito (**Figura 6**).

Figura 6 – Página de *Lifeless*



Fonte: Da autora

No mangá, o silêncio ou o espaço em branco tem significado profundo tanto quanto se tivesse texto ou muitos elementos. Em algumas histórias podemos encontrar várias páginas sem narração ou diálogo (SCHODT, 2012, p.23).

Sentimentos podem ser transmitidos por cores, elementos e expressões sem nenhuma fala, essa comunicação está muito presente nos mangás e algumas vezes requer que o autor tenha determinada carga de experiências para que ocorra o reconhecimento do momento.

É importante que o autor esteja ciente da experiência que o leitor tenha, pois a mensagem será compreendida se o leitor reconhecer o significado emocional da imagem (EISNER, 2010, p. 7).

Com Osamu Tezuka, a técnica de fotografia de cinema foi inserida no estilo do mangá, dessa forma a cena é narrada como se estivesse em frame por frame de um filme, tendo como resultado vários quadros e até páginas para se narrar apenas uma ação (SCHODT, 1996, p. 25).

Tezuka é conhecido como “o deus do mangá” por seu estilo ter remodelado e influenciado a forma dos mangás e sua quantidade extraordinária de histórias publicadas.

O mangá se encontra com uma leitura muito mais fluida do que de quadrinhos ocidentais devido abundância de quadrinhos de diferentes formatos, recursos visuais e linguagem cinematográfica (LUYTEN, 2000, p.166).

O que está entre um quadrinho e outro também faz parte da história. Chamada de sarjeta, ela é responsável por parte da imaginação e fantasia na hora de se ler uma história em quadrinhos (MCCLOUD, 1995, p.66).

Na sarjeta pode se acontecer diversas situações, ela completará o acontecimento de um momento a outro que foi registrado no desenho dos quadrinhos, o que não é visto também faz parte da leitura.

Dessa forma, encontramos nos quadrinhos uma leitura muito mais complexa do que aparenta, temos texto escrito, imagens, diversos elementos cheios de significados e ainda o espaço invisível entre os momentos que são desenhados na história.

Também encontramos imagem como texto quando falamos do próprio idioma japonês que possui caracteres do kanji que são pictóricos e capazes de representar objetos, sentimentos e ações.

Uma característica marcante nos mangás é o uso de muitas onomatopeias. Não apenas para o *crash*, *toim* e *pa!* que estamos acostumados em ver nos quadrinhos, mas há palavras para diversos sons, inclusive para a ausência de som.

As onomatopeias são comuns no idioma japonês, possivelmente pela origem pictórica das palavras. A consequência são barulhos ricamente desenhados não só representando um som, mas também a força e o estilo com que é executado.

Em japonês temos o som produzido por uma fala, emitido por um personagem, e o som decorrente de fenômenos ou objetos. A onomatopeia também pode descrever uma ação, algo que o personagem está fazendo, mas não está sendo dito por ele.

Muitas vezes é difícil traduzir as onomatopeias para outros idiomas, algumas editoras tentam redesenhar o som traduzindo-o para português, mas nem sempre a palavra significa alguma coisa no nosso vocabulário ou consegue imitar a intonação da gráfia original.

Outras editoras já mantêm o desenho original em japonês, mas escreve uma tradução abaixo ou ao lado, o que pode causar uma poluição visual por causa da quantidade de palavras escritas no quadro.

Nos quadrinhos em geral o texto das falas funciona de maneira orgânica junto com os desenhos, por isso a tipografia utilizada possui um estilo conhecido como *comic*, com tipos que imitam letras desenhadas à mão.

A tipografia utiliza apenas a caixa alta e podemos pensar em algumas justificativas para tal. Apesar de textos com caixa alta e baixa serem mais fáceis e rápidos de se ler antigamente era mais rápido e mais barato inserir tipos manuais para impressão se todas as letras adotassem a caixa alta.

Apesar da impressão atualmente não seguir mais a inserção de tipos manuais o estilo acabou se mantendo. Outro motivo é que, como dito anteriormente, a composição orgânica entre texto e imagem só ocorre quando todos os tipos estão em caixa alta.

Quando falamos do mangá, o uso da caixa alta também se deve ao fato de que os alfabetos japoneses não possuem caixa alta ou baixa, todos os tipos se encontram com o mesmo tamanho em altura e largura. Mesmo todo em caixa alta, nosso alfabeto possui muita variação no tamanho das letras.

Por esse motivo, a escolha de uma tipografia em português para um mangá de forma que as falas obedçam o mesmo estilo do original é muito complicado. Não apenas as onomatopeias possuem diversas formas de serem escritas, mas as próprias falas em japonês apresentam uma variação bem grande de pesos.

Enquanto as fontes comic possuem poucas variações em sua família, geralmente apenas normal, negrito e itálico, a tipografia japonesa dos mangás utiliza light, book, medium, semibold, heavy, entre outros, cada peso imita a força ou a espessura da pincelada da tipografia como se ela fosse feita a mão.

Gêneros de mangá

Mangá é considerado um gênero de quadrinhos por alguns por causa da temática das histórias, do sentido da leitura, dos elementos presentes na narrativa, porém essa classificação vem do ocidente que costuma determinar os gêneros seguindo sua forma de publicação (TORQUATO, 2014,p.29).

No mangá, no entanto, existem gêneros como *shonen*, *shojo*, *shogaku* e *seinen* que são definidos conforme o público que se espera atingir com a obra. Cada um tem seus próprios elementos para contar uma história que também se comporta dentro das características do gênero.

No Japão existe uma “forma de editoração que divide ou secciona sua produção em faixas etárias e sexo do leitor” (LUYTEN, s.d., p.5), dessa forma os mangás são classificados conforme o público-alvo em que ele se designa, temos mangás infantis, para meninos, meninas, idosos, entre outros.

O gênero *shonen* tem como alvo rapazes adolescentes, traz histórias com ação e aventura e alguns temas são amizade, violência, batalha, conquista e moral. Os animes desse gênero são populares no Brasil por serem os que mais recebem dublagem brasileira.

O gênero shojo é destinado a jovens mulheres, traz histórias de romance e drama, muitas vezes amores complicados, emoções e rivalidades, mas também abrange temas como comédia e ficção científica.

Seinen é o gênero para homens adultos. Não se trata de temas pornográficos, mas de histórias mais maduras com palavrado mais avançado e com menos restrições de censura.

Já o josei é destinado a mulheres adultas com histórias menos fantasiosas em comparação ao shojo.

Para crianças tem os mangás kodomo no qual a maioria das histórias são mais curtas e sem serialização, ou seja, a continuação da história no volume seguinte.

As revistas infantis mais didáticas são denominadas shogaku e abrangem diversos temas, acompanham exercícios escolares e histórias de aventura.

Dessa forma, o mangá consegue atingir todas as faixas etárias e gostos, tornando um objeto de consumo que pode ser lido por todos. Lembrando que ainda existem diversos outros gêneros de mangá.

Ainda segundo Luyten (s.d., p.7), não se espera que uma mangaká de shōjo de fora do Japão seja como uma do Japão, pois “depende muito do tipo de sociedade em que vive a mulher produtora de quadrinhos”, que obstáculos ela encontra, que experiências ela teve e quais estereótipos de gênero ela precisa enfrentar.

Talvez **Arakya** entre na categoria de shojo por ter uma protagonista fêmea, já que “O shōjo mangá expressa aquilo que pensam e sentem as mulheres (...) suas experiências” (SILVA, VALÉRIA, s.d., p.9). Mas também é possível pertencer a uma categoria híbrida por conter elementos de shonen como amizade, luta e sacrifício.

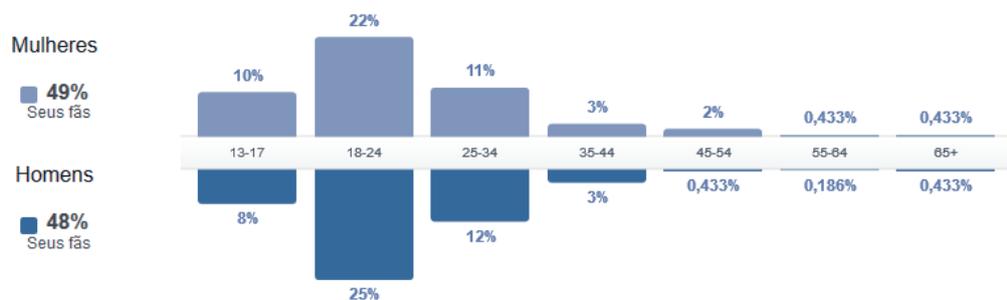
A maioria dos mangákas de shonen são homens, mas temos várias mulheres neste ramo, inclusive com obras famosas como Inuyasha (TAKAHASHI, 2002) e Fullmetal Alchemist (ARAKAWA, 2007). É notável que os protagonistas de shonen são de maioria personagens masculinos, mesmo sendo criados por mulheres.

Um mangá ser escrito para homens não quer dizer que ele seja exclusivo para homens, muitas mulheres admitem ler mangás que são feitos para homens e alguns homens admitem que leem mangás shojo (POWER, 2009, p.113).

Nem sempre se atinge o público que os estereótipos da sociedade impõem, a ideia de se fechar a um gênero tem sido enfraquecida na atualidade, as pessoas se sentem mais livres para apreciarem aquilo que realmente gostam.

Na minha produção, por exemplo, a sociedade imagina que crianças e jovens mulheres apreciem meu trabalho devido ao estilo imerso em fofura, mas podemos ver pelo gráfico referente ao público da minha página no Facebook que está balanceado entre os gêneros e os seguidores mais velhos são em maioria homens (**Figura 7**).

Figura 7 – Gráfico de curtidores



Fonte: Da autora

Da direita para a esquerda

Os mangás japoneses são lidos da esquerda para a direita não porque é “ao contrário” e sim porque é o sentido de leitura que se usa no Japão, por isso as histórias em quadrinhos tem essa orientação.

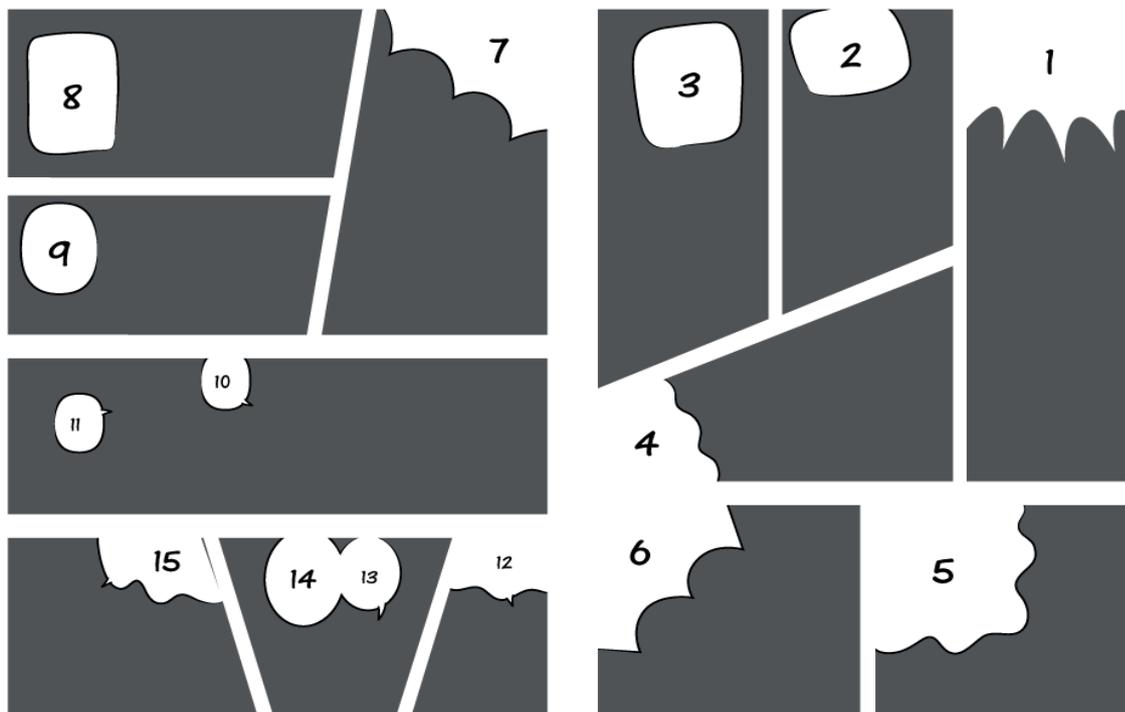
Dessa forma, as falas, os balões e as páginas são passadas de cima para baixo e da direita para a esquerda, conforme a **Figura 8**. O enquadramento japonês também sobre influência da direção de leitura, sendo a imagem também lida no mesmo sentido (ITO, 2013, p.122).

Os primeiros mangás traduzidos no Brasil foram invertidos, ou seja, em vez da leitura ser da direita para a esquerda, os quadros foram refletidos tornando a leitura da esquerda para a direita.

Refletir os quadros, porém, causa uma alteração não apenas no ritmo da leitura do mangá como nos próprios desenhos. Perso-

nagens destras passam a ser canhotas, marcas na esquerda da personagem passam a ser na direita, a direção em que a personagem caminha é invertida, entre outras mudanças.

Figura 8 – Orientação da leitura



Fonte: Da autora

Com o tempo as editoras deixaram de fazer essa inversão e começaram a publicar as traduções com a leitura no sentido original. Para ajudar leitores que não estão familiarizados com esse sentido de leitura, os mangás brasileiros vem com avisos na primeira e na última página alertando sobre a ordem que deve ser seguida.

Ao ler um mangá da direita para a esquerda ajuda os leitores a esperarem algo “diferente” (ISSA, 2015, p.24), o mangá se tornou popular ao ponto de ser aceito como a forma “diferente” que ele tem.

A imersão é reforçada quando o leitor pode ler no sentido original de leitura porque ele recebe mais facilmente os elementos que o mangá possui diferente de outros quadrinhos. Além disso, sem alterar a ordem de leitura, o leitor poderá ler a obra mais fielmente da forma como o autor a fez.

A leitura de um mangá é da direita para a esquerda não porque é “de trás para frente” e sim porque o sentido de escrita de alguns idiomas, como o japonês, acontece nessa direção.

Diferentes estilos

Quando se fala em mangá, algumas pessoas questionam a diferença entre comics americano e mangá japonês e podemos dizer que se trata de diferenças de estilo de se fazer quadrinhos, de contar uma história com os recursos da arte sequencial.

“O quadrinho oriental apresenta aspectos de uma personalidade individual, (...) o ritmo da narrativa, a construção, a apresentação e a profundidade da psique das personagens, o layout, as onomatopéias, o fundo ou cenário, o movimento das figuras” (BATISTELLA, p.7, s.d.).

Também temos uma produção bastante diferente quando falamos de mangá japonês e comics americano. No EUA as editoras que ficam com os direitos sobre a história, podendo dar continuidade à esta mesmo depois da morte do autor, diferente do Japão em que os autores são mais independentes e os donos das suas obras.

Segundo Luyten (2003, p.4), a forma de produção de quadrinhos do Brasil se assemelha ao do Japão, o autor escreve sua história e trata diretamente com as editoras para a publicação.

Uma característica que McCloud (1995, p.80) observa nos mangás que é diferente dos quadrinhos ocidentais é a presença de quadros aspecto-para-aspecto, nessa transição de um quadro para outro encontramos desenhos diferentes que mostram um único momento.

Com isso, é possível se passar uma única cena em várias páginas de um mangá com cada quadro destacando um aspecto da mesma situação. Muitas vezes se mostram detalhes da cena ou enfatizam um movimento que está ocorrendo.

O mangá é uma linguagem com suas próprias características, podemos citar é o estilo de desenho, as onomatopeias, a linguagem cinematográfica, os elementos ricos em significado e os gêneros, como discutidos anteriormente.

Consumindo o mangá

O mangá no Brasil

Os primeiros mangás chegaram ao Brasil por meio das colônias nipônicas, distribuidoras especializadas importavam as obras para manter viva a língua coloquial japonesa fora do Japão (LUYTEN, p.8, 2003).

Posteriormente, histórias como Lobo Solitário (Kazuo Koike, 1988) começaram a ser traduzidas no Brasil e ainda nos anos 80 alguns quadrinistas se inspiravam no estilo do mangá para criar histórias brasileiras.

O mangá se tornou um sucesso no Brasil a partir dos anos 90 com a chegada de inúmeros animes e revistas especializadas no assunto.

Hoje em dia o mangá no Brasil é mais vendido como um pequeno livro do que uma revista, sendo encontrado em apenas bancas selecionadas e em livrarias. De início utilizava papel jornal e tinha um formato menor, hoje é encontrado com papel sulfite e formato A5 com preços mais elevados.

Os títulos traduzidos para o país não são muitos em comparação aos que saem do Japão, apenas sucessos, principalmente aqueles relacionados com animes ou jogos, são encontrados em terras brasileiras.

Existem séries abandonadas, mangás que pararam de serem publicados deixando a história incompleta, como é o caso de As Aventuras Elétricas de Pikachu, Full Metal Panic! e Gon.

Algumas séries anteriormente canceladas mudaram de editora e voltaram a ser publicadas ou foram republicadas desde seu início como Dr. Slump, Lobo Solitário e Vagabond.

O cancelamento muitas vezes se dá ao baixo rendimento das vendas, quando o retorno não é o esperado, as editoras abandonam a série.

Também ocorre falta de periodicidade, em vez do mangá ser publicado mensalmente ele sofre atrasos entre seus volumes. A editoras remarcam novas datas que nem sempre são cumpridas.

A venda de mangás em formato digital está apenas começando no Brasil e os preços são próximos ou até mais caros do que a versão física. Apesar do forte interesse em ter o livro físico em casa, a falta de espaço é um problema que no momento só pode ser evitado com cópias digitais.

No Japão apenas as séries muito queridas são guardadas em casa, a maioria dos mangás são descartados diariamente em grandes revistas inviáveis de serem armazenadas. No Brasil todos os mangás publicados são em formato “guardável”, mas até onde cabe uma coleção completa de um leitor fiel de mangás?

No Brasil o maior consumo de mangás digitais ocorre por meio de fanpages não licenciadas nas quais encontramos scans dos mangás com traduções feitas de fãs para fãs. Esses sites tem um acervo maior do que as editoras, além de disponibilizarem o conteúdo mais rápido, porém infelizmente é uma prática de pirataria.

Ainda é preciso encontrar uma forma de vender mangás digitais no Brasil de forma mais acessível, fornecer um produto que seja de qualidade e de rápida distribuição, contornando os problemas que acabamos de citar.

Aprendendo com quadrinhos

O mangá, assim como demais histórias em quadrinhos, pode ser um meio de aprendizagem, pois além de apresentar diversos assuntos e formas de linguagem também consegue ser um forte incentivo à leitura.

Segundo Rodrigues (p.13, 2014) os quadrinhos em sala de aula ajudam na formação de um cidadão consciente e crítico e que esse aprendizado é tão importante na vida dos alunos quanto estudos que geralmente vemos em escolas.

Apesar dos quadrinhos ainda sofrerem preconceito por alguns que alegam que esse tipo de conteúdo prejudica a formação do aluno, seja por violência, pornografia ou “más linguagens”, essa visão tem diminuindo e o mangá, assim como todos os tipos de quadrinhos, tem sido bem recebidos nas salas de aula.

É comum vermos livros de português que trazem tirinhas ou fragmentos de quadrinhos como exemplos de diferentes termos e linguagens, além de exercícios de interpretação.

É importante que o professor esteja familiarizado com o material, que conheça seus elementos e os recursos que os quadrinhos podem oferecer para ajudar no ensino que pode ser em português e artes, até em história e geografia (FERNANDES, p.46, 2011).

Segundo Trajano (p.31, 2015), os quadrinhos conseguem atingir diversas classes populares por contarem com inúmeros temas de abordagem. Além disso, são importantes formadores de opinião e devem ser apresentados às crianças desde cedo.

Aos poucos os quadrinhos tem recebido espaço na sala de aula trazendo os mais diversos assuntos, hoje podemos até encontrar mangás que ensinam física ou matemática no mercado.

Formato japonês

No Japão, mais e mais histórias de mangás são lançadas todos os dias e o suporte para esses lançamentos são enormes revistas (**Figura 9**) que possui gêneros separados conforme idade e sexo do leitor. Essas revistas com centenas de páginas trazem novidades de produtos, temas relacionados com o gosto do leitor e diversas histórias em mangá.

Figura 9 – Diferentes coletâneas de revistas de mangá



Fonte: Da autora

Por serem enormes, essas revistas são descartadas após a leitura ou passadas para outros leitores até terem o mesmo destino. Somente as melhores histórias que marcam sucesso são relançadas em formatos menores como pequenos livros e assim de forma mais conveniente para montar uma coleção.

As revistas disponibilizam uma forma de comunicação com seus leitores para que eles digam as histórias que eles mais gostaram e assim a editora escolher qual série vai continuar ou não e quais serão relançadas separadas da revista com uma capa mais grossa e um papel de melhor qualidade (LUYTEN, 2000, p. 44).

Existem vários formatos de mangá no Japão indo do mais comum até o mais luxuoso, estes apenas para histórias que fizeram sucesso nas edições anteriores. Lembrando que sempre existem mangás com projetos gráficos distintos que fogem desses padrões de formato.

Figura 10 – Diferentes formatos de mangá, na inferior esquerda temos o tankou-bon de Son-Goku e o meio-tanko de A Princesa e o Cavaleiro



Fonte: Da autora

O formato mais ocorrente é o tankoubon, ele possui aproximadamente 13x18cm fechado, equivalente ao papel B6 japonês. Foi o mais utilizado por Osamu Tezuka e é considerado não só um formato de mangá, mas também de livros em geral.

Por ser do tamanho de um livro de bolso, os tankoubon são mais práticos de se carregar. Como a leitura de mangás no Japão é muito intensa, o formato facilitou a leitura durante viagens de ônibus ou metrô.

Quando os mangás começaram a fazer sucesso no Brasil eles eram lançados em um formato conhecido por meio-tanko porque o volume original do Japão era dividido em dois volumes no Brasil. As editoras utilizavam essa prática para reduzir custos e algumas vezes ocasionavam capas com artes de estilos diferentes uma das outras, pois nos volumes pares eram utilizadas as capas de uma edição japonesa e nos ímpares capas de outra edição.

O formato bunkoban é mais voltado para montar uma coleção, a própria palavra bunko em japonês significa coleção. Com papel e impressão melhores, esse formato é usado para relançamentos de séries de sucesso. O tamanho geralmente é de 10,5x15cm, aproximadamente nosso papel A6. No formato bunko as séries costumam ter menos volumes, pois cada livro possui mais página do que sua edição tankoubon.

O wideban também contém mais páginas por volume e também é maior, medindo cerca de 15x21cm, aproximadamente nosso papel A5. É mais utilizado por mangás josei e seinen.

A aizouban é a versão definitiva ou de colecionador, sua principal característica é de ter cerca de mil páginas em cada volume. É uma edição de melhor qualidade e de tiragem limitada, apenas para séries de grande sucesso.

Por fim a shinsouban é uma versão de relançamento, parecida com a tankoubon, porém com uma nova capa, extras e algumas vezes novas páginas da história do mangá.

No Brasil atualmente o que se tem mais lançado é o equivalente ao formato tankoubon, porém de tamanho A5, seguindo a mesma quantidade de páginas e volumes do original japonês.

Comparação das edições

Para analisar as diferenças da tankoubon japonesa e a edição equivalente brasileira temos Kimba, o Leão Branco, de Osamu Tezuka. Originalmente lançado com o nome de Janguru Taitei, esse mangá teve sua primeira versão em 1950, porém parte do trabalho original foi perdido e então Tezuka redesenhou para esta edição de 1977. No Brasil, seu lançamento é datado de 2013.

Figura 11 – Edição brasileira e edição japonesa



Fonte: Da autora

Temos a primeira diferença no formato, sendo a tankoubon 12,8x18,2cm seguindo o tamanho da B6 japonesa e a edição brasileira seguindo o papel A5 com 15x21cm.

A capa da edição japonesa possui uma moldura dourada, identidade da coleção Tezuka Osamu Manga Zenshuu que traz a republicação das obras de Tezuka. Na edição brasileira foi usada a mesma arte, porém com alterações na imagem para retirar a moldura e estender o fundo em toda a extensão da capa.

Ainda sobre a capa podemos perceber na edição japonesa uma falsa capa ou segunda capa chamado também de slipcover, jacket cover ou dust cover. Essa capa não serve apenas para proteger o conteúdo do livro, ela pode ser removida e o mangá ficará neutro sem uma capa marcante, podendo ser lido sem que saibam o que você está lendo. Ambas edições possuem orelhas com informações sobre o autor.

Figura 12 – Segunda capa fora do mangá



Fonte: Da autora

Na edição brasileira de Kimba, assim como na maioria dos mangás publicados recentemente no país, a leitura se mantém da direita para a esquerda e as onomatopeias não são alteradas, se acrescenta um texto próximo a ela com a tradução equivalente.

Como a edição brasileira possui um formato maior, os desenhos são todos aumentados em relação ao original e as bordas são diferentes (**Figura13**). Um problema notável é quando ocorrem páginas duplas e a imagem não se encaixa.

Ainda observando a **Figura 13** podemos notar a diferença de cores do papel. Na versão brasileira, se utiliza sulfite e no Japão é um papel diferente que já é amarelado. O fundo amarelado é mais agradável para a leitura de longos textos.

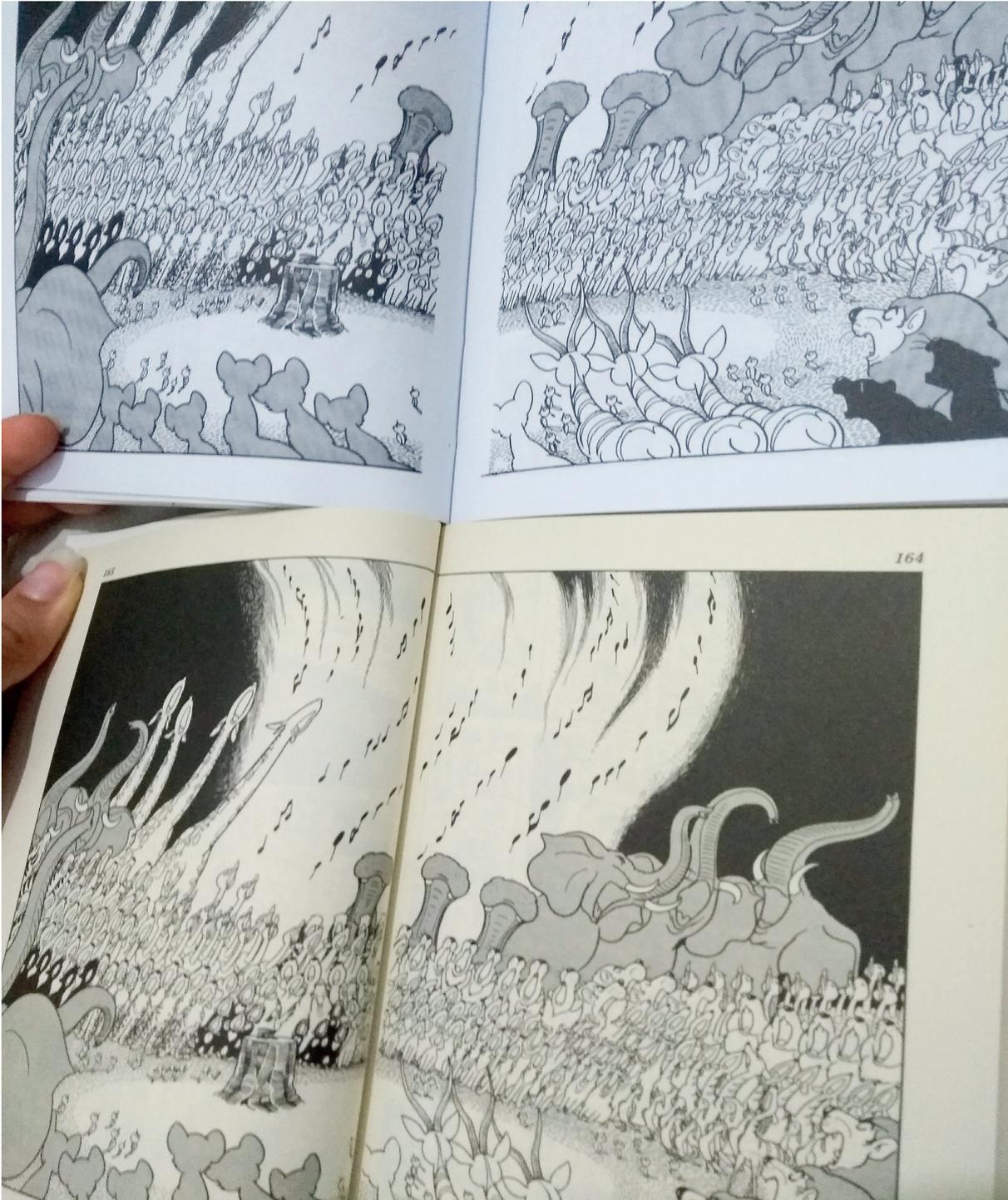
Figura 13 – Diferentes margens entre as versões



Fonte: Da autora

A borda interna é bem maior e em páginas duplas, ou seja, páginas em que uma mesma imagem se abre em duas páginas, fica prejudicada, pois a distância entre as duas páginas é muito grande, deixando a imagem desconectada na versão brasileira (**Figura14**).

Figura 14 – Borda interna muito grande



Fonte: Da autora

Para o mangá **Arakya** se buscou uma proposta mais próxima do tankoubon do Japão pensando em um formato que fosse mais econômico para a realidade brasileira, discutiremos melhor essa escolha no capítulo 4.10.

Como produzir um mangá

Primeiros passos

O mangá é um estilo de história em quadrinhos e para realizá-lo é necessário ter conhecimentos de desenho, narrativa e projeto gráfico. É comum que algumas tarefas sejam terceirizadas ou que tenha auxílio de outras pessoas na produção. No caso de **Arakya**, as etapas serão feitas por uma mesma pessoa, podendo assim cada etapa do projeto ser descrita e comentada neste trabalho.

Lembrando que não existe uma forma exata de se criar um mangá, esta é uma forma que pode ser usada como base para sua produção. O processo criativo da elaboração de um mangá pode variar dependendo do autor e dos recursos disponíveis para ele.

Antes de tudo, é necessário ter uma **ideia**, alguma motivação que venha o autor a escrever uma história. Não necessariamente ela precisa ser uma ideia conclusiva, ela pode ser um questionamento ou apenas um conceito. Também se pode pensar inicialmente em uma personagem e imaginar situações que atinjam suas características de ser.

Com a ideia e a **personagem** em mente, é preciso organizar as situações que ocorrerão durante a história, é preciso pensar na sequência que pode ser cronológica ou não. Essa organização pode ser feita com pequenos trechos de texto que fazem parte do **roteiro**.

Depois de ter certeza do que desenhar, se começa por um **rascunho** que irá definir o posicionamento dos quadros, balões, personagens e quais elementos forem aparecer na página. Lembrando que desde já o **formato** da página precisa ser escolhido para que se defina o espaço disponível para se trabalhar a história.

A finalização do traço vem em seguida, com base no rascunho são feitos os desenhos finais respeitando o espaço adequado para inserir o texto. Na arte final também se consideram as cores, mesmo que a história seja em preto-e-branco ela precisa ter os tons certos da escala de cinza para ter contraste o suficiente.

Por fim é inserido o **texto** em seus espaços correspondentes e assim uma página do mangá estará pronta. Tendo a quantidade de páginas pensadas para o mangá, elas são reunidas conforme o **projeto gráfico** que as foram estabelecidas.

Veremos a seguir cada um desses passos na produção do mangá **Arakya** discutindo as possibilidades encontradas e as decisões tomadas até a concepção de um volume finalizado e pronto para impressão.

Personagens

Para Alexandre Nagado (2000, p. 4), os personagens são o centro de tudo em um mangá. Não importa qual seja a história, ela sempre ocorrerá em torno de alguma personagem, seja este fixo ou não. É preciso pensar nos aspectos físicos, psicológicos e geográficos antes de se começar a contar a história.

Os personagens precisam ter características marcantes, não apenas dele em relação a outros personagens sem nenhuma ligação com este, mas também precisa ser distinto dos personagens que estarão junto dele nas histórias.

Cores ou pequenos elementos como manchas, cicatrizes, o estilo dos pelos, o formato dos olhos, todas essas são características que devem ser estudadas quando se desenvolve um personagem.

Saber sobre os aspectos psicológicos da personagem ajuda na elaboração das expressões e comunicação corporal que ele terá. Se o personagem for sempre emburrado, sua expressão base será com menos sorrisos e ele também poderia ter uma postura mais curvada.

No mangá que é em preto e branco, um recurso muito comum é usar o protagonista de uma cor e o antagonista da cor oposta. Além das cores, traços que sejam opostos para sempre reforçar que se trata de duas forças compactantes. Outra técnica usada nos mangás é o cenário ser sempre mais claro ou sempre mais escuro do que o personagem, assim ele não fica desfocado no ambiente.

Um personagem precisa ser marcante para que as pessoas se lembrem dele tanto quanto do nome da história. Para isso, ele precisa ter elementos únicos que chamam a atenção, quanto mais detalhes, mais rico fica o design do personagem, porém menos memorável ele ficará para a população. Para ficar registrado na memória delas tem que ser algo de rápida comunicação e entendimento, da mesma forma que ocorre com criação de logos.

Para finalizar o design de personagem, é importante que se tenha a folha de personagem, também chamado de character sheet ou model sheet. Neste papel você terá as posições básicas do seu personagem, o nome dele, a referência da cor, um guia de como agrupar as manchas cada o personagem tenha e algumas vezes é necessário também ter a altura e um grupo de expressões. Todo esse material está importante para manter a produção com um desenho constante, pois todos os desenhos serão feitos seguindo essas referências.

Roteiro

Tendo o conceito da personagem principal, a próxima etapa desenvolvida foi a de elaborar o roteiro. Para uma história em quadrinhos, é importante ter planejamento do que irá acontecer em cada página, é a forma como as situações vão se desenvolver. Sem planejamento, corre-se o risco de algumas cenas passarem muito rápido enquanto outras demorarem desnecessariamente, perdendo o ritmo de leitura da mesma.

Quando se trata de um projeto gráfico, deve-se pensar na quantidade de páginas que ele terá, assim como o tamanho de cada capítulo de cada volume. Ter quantidades muito diferentes de páginas e de capítulos por volume acaba dificultando a publicação do projeto, pois o custo de produção para cada vai variar, além de ter que fazer alterações no projeto para atender cada um.

No Japão, a quantidade de páginas costuma seguir regras bem rigorosas, pois muitas histórias passam por um concurso realizado pelas revistas e cada uma delas tem suas quantidades reservadas de páginas. Mesmo sem passar pelo concurso, as histórias dos mangás publicadas em revistas têm seus espaços específicos, é preciso seguir o projeto gráfico para poder participar da edição.

Analisando diversos mangás publicados em seu formato original, observou-se um padrão comum de páginas por capítulo com cerca de 15 páginas para histórias em que os capítulos são independentes entre si, geralmente humorísticas, e 30 páginas para histórias mais longas em que cada capítulo, um após o outro, cria uma continuidade.

No mangá, geralmente a página do título ou do fechamento da história é considerada parte do capítulo, alguns autores utilizam

a primeira página somente com o título, outros já começam a história a partir dali. Também foi observado um costume de alguns autores de reservar a última página com uma ilustração única como fechamento do capítulo.

O roteiro começa a partir de uma ideia central, um tema. Podemos chamar de cabeça da história, pois é ela que vai servir de guia para os acontecimentos desta. Essa ideia é o que originou a história, o que levou o autor a realizá-la.

Além da ideia que dará a partida de tudo, é preciso uma *storyline* que dirá um resumo dos fatos que vão acontecer. Por se tratar de uma série grande com muitas páginas e capítulos, o ideal é que se tenham as ideias em ordem, já tendo em vista como ela vai se transformando.

Doc Comparato (2009, p,19) diz que uma *storyline* tem que ser breve e em poucas linhas. Ela precisa apenas passar o básico do que será desenvolvido. Muitos mangás possuem um pequeno trecho no início do livro que explica o que já aconteceu desde o volume anterior, podemos comparar esse texto com uma *storyline*.

Tezuka tinha seu próprio método de criação, primeiro se tem a ideia básica da história, em seguida se escrevia o roteiro e depois era feita a divisão dos quadros junto com os rascunhos das páginas (BAN, 2004, p.204).

O design do mangá

O design está em toda parte, não há como dizer que em um mangá a parte do design se encontra apenas em seu projeto gráfico para impressão. Também não se limita a fonte e a cores, pois ele está na identidade da série, no visual das personagens e no grid dos quadros que compõem a história.

Os quatro princípios básicos do design apresentados por Robin Williams (1994, p. 14) podem ser lembrados durante a criação de uma história em quadrinhos, por exemplo.

O contraste, ou seja, a evidência de que os elementos distintos são realmente distintos para que não haja confusão na leitura é muito frequente no design de personagens dos mangás. Aqueles que frequentemente aparecem próximos do protagonista geralmente apresentam características opostas a ele.

Dessa forma, um parceiro ou um antagonista será realmente bem distinto do seu elemento próximo que é o protagonista, mantendo o que precisa ser diferente realmente diferente, criando um forte contraste, “uma situação de equilíbrio entre claro e escuro, quente e frio, calmo e agitado” (PEREIRA, 2014, p. 55).

A repetição se encontra tanto nas expressões e gestos comuns de cada personagem quanto na própria aparição do mesmo no decorrer da história. Nobu Chinen (2013, p.42) cita diversos elementos visuais presentes nos mangás e entre eles estão os acessórios. Algumas personagens surgem nas cenas acompanhadas de objetos como flores, penas, estrelas para representar algum traço de sua personalidade.

O uso desses elementos uma única vez trará uma mensagem apenas para aquela cena em específico, mas a repetição desse detalhe construirá uma identidade da personagem o que fortalecerá suas características na história.

Akira Toriyama e Akira Sakuma (1984, p. 28) durante suas aulas de como se tornar um mangakás, dizem que é muito importante que as personagens tenham suas expressões favoritas e repeti-las diversas vezes causará um efeito especial, pois ficará registrado na cabeça do leitor. Esse tipo de repetição também tem seu papel na formação da identidade das personagens.

O alinhamento, no qual um elemento precisa estar ligado ao outro para que seja feita uma leitura mais natural e agradável está mais presente na diagramação dos quadros da página. Deixaremos para discutir sobre o grid dos quadrinhos no capítulo X*.

Por fim, a proximidade é o princípio que diz que os elementos que estão relacionados precisam estar próximos, aquele elemento que complementa a informação do outro deve formar uma unidade para melhor organização da página e facilidade no entendimento da leitura.

É possível comparar essa organização com as falas das personagens. Os balões ou até mesmo os textos “soltos” que indicam uma frase dita pela personagem se encontram próximos a ele formando uma unidade, pois ambos possuem uma informação que se complementa um com o outro.

O mangá Arakya

Design e biografia da protagonista

Arakya é a personagem principal deste mangá, ela será a navegação do leitor pela história. É importante que ela seja cativante para que o público se identifique com a mesma, pois a história se trata de uma conscientização, então o público precisa sentir de perto as dificuldades que ela enfrenta.

Para a escolha da espécie da protagonista, foi feita uma pesquisa dos animais da fauna na região em que se passa a história. O *Leopardus tigrinus*, chamado popularmente de gato-do-mato-pequeno, gato-tigre, gato-do-mato-pintado ou gato-selvagem está em estado vulnerável estado do Espírito Santo (PASSAMANI; MENDES, 2007, p. 21).

A escolha de uma espécie ameaçada de extinção contribui para a sensibilização do leitor, se este conhecer a espécie e for cativado por ela, vendo a situação em que se encontra nas matas, poderá surgir interesse em preservá-la.

O gato-do-mato é o menor felino selvagem brasileiro, possui atividades principalmente no crepúsculo e a noite e geralmente caminha sozinho, se alimenta de pequenos mamíferos, aves e répteis. O principal motivo de sua vulnerabilidade na natureza se deve ao abate para o controle da predação de aves domésticas, redução da mata nativa, atropelamentos e transmissão de doenças por carnívoros domésticos. A espécie também sofreu com a comercialização de peles durante os anos 70 e 80 (OLIVEIRA; TORTATO; ALMEIDA; CAMPOS; BEISIEGEL, 2011, p. 6)

Após definir que Arakya seria um gato-do-mato, se pesquisou mais sobre a espécie e alguns dados encontrados serviram de influência para chaves em sua história. Como, por exemplo, o fato de muitas pessoas confundirem o animal com um gato doméstico comum devido ao seu pequeno tamanho (SILVA, CRISTIANE, 2013).

Para a personagem Arakya, mais de 70 rascunhos foram feitos para testar diversas possibilidades de tamanho de partes seu corpo, como patas, proporções, orelhas e olhos (**Figura 15**).

Figura 15 – Os rascunhos primários da personagem

Daieny Schuttz



Fonte: Da autora

Seu design precisava ser simples e expressivo para que ela pudesse ser desenhada diversas vezes durante a história. No entanto, também tinha que manter características que pudessem permitir o reconhecimento da espécie e diferenciá-la de outras personagens do mangá.

O padrão de manchas é muito importante para caracterizar a espécie e mantê-la diferente dos seus parentes próximos, a jaguatirica e o maracajá. Para mantê-la mais única, foram adicionadas manchas bem marcantes em um dos olhos que apenas ela tem.

Depois do rascunho se inicia a vetorização do desenho, mas antes de encontrar sua forma final, Arakya passou por outro traço até ter seu redesign (**Figura 16**). A sua forma escolhida foi feita a partir da primeira vetorização, pois isso não temos o rascunho desse desenho em lápis.

Figura 16 – Versão escolhida inicialmente e versão final



Fonte: Da autora

A personagem ganhou mais pelos nas orelhas e um corpo mais comprimido, fortalecendo que ela é um gato-do-mato-pequeno e não um felino de grande porte. Sua mancha do olho esquerda também teve uma alteração para ter um perfil mais assimétrico e quebrar a monotonia do padrão de manchas.

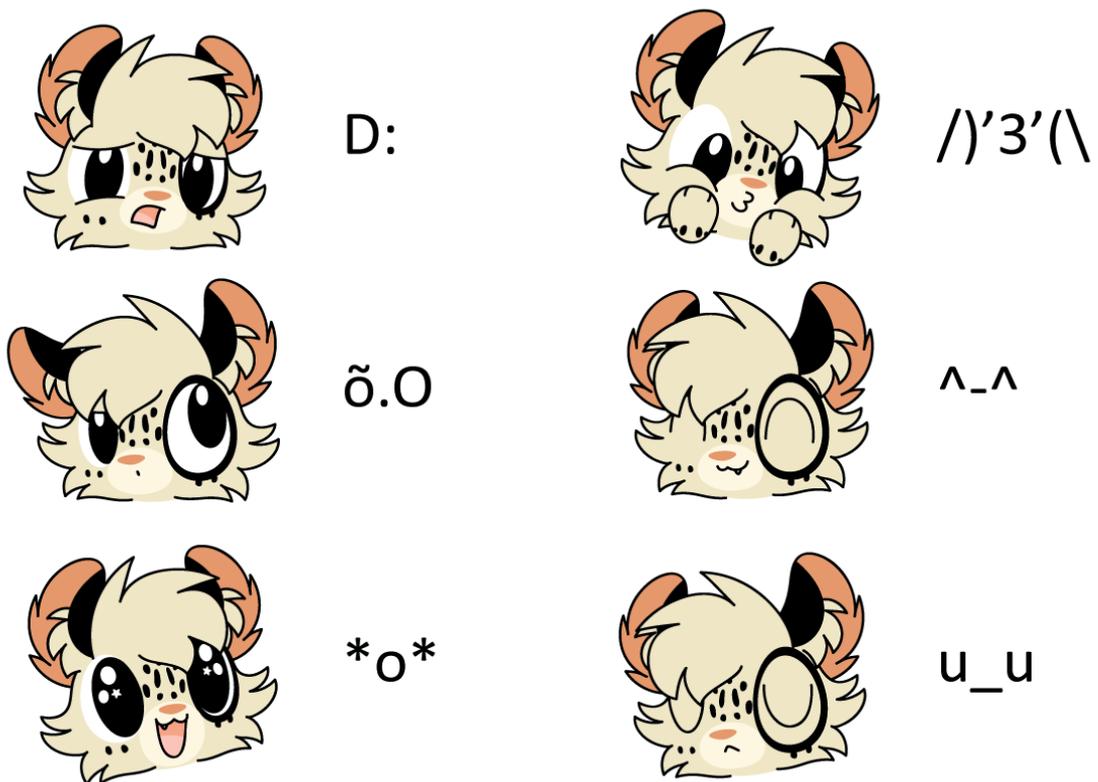
Nas diversas situações que a personagem encontrará, ela responderá com diferentes emoções, com um design que permite

diversas expressões que possam ser compreendidas pelo leitor, foi feito um teste de emoções.

Algumas expressões de Arakya (**Figura 17**) foram baseadas em emoticons japoneses usadas para se comunicar na internet e estas, por sua vez, também se assemelham às expressões que encontramos em mangás (CLARO, p.8, 2010).

Os emoticons são feitos com caracteres geralmente expressando olhos e boca, eles podem ser lidos na vertical e outros na horizontal. Esses desenhos formados por letras se parecem com desenhos de rostos expressivos.

Figura 17 – Teste de expressões da personagem



Fonte: Da autora

O mangá trouxe alguns elementos que criaram novas expressões de sentimentos como, por exemplo, uma gota de suor pode representar vergonha, timidez ou desespero, um nariz escorrendo melega pode indicar que a personagem está falando alguma besteira e sangue escorrendo no nariz pode dizer que a personagem viu algo incrivelmente vergonhoso.

As expressões são transmitidas principalmente pelos olhos e pela boca, por isso os traços trazem um valor especial para estas partes do rosto. Osamu Tezuka introduziu no mangá personagens de olhos grandes inspirado pelas moças do teatro Takarazuka que tinham olhos muito maquiados e aumentados que, junto com a luz dos refletores, davam a sensação de ter brilhos de estrelas em seu interior (LUYTEN, 2000, p.128).

Os mangás geralmente são feitos com traços manuais e finalização com nanquim, mas Arakya possui uma arte feita digitalmente. O processo começa com rascunho no papel, depois é utilizado um scanner para transferir o esboço para o computador e neste é finalizada a imagem.

Foi escolhido utilizar vetor para desenhar o mangá, podendo ter “objetos individuais e escalonáveis” (AMBROSE, HARRIS, 2009, p.268), facilitando a reprodução tanto durante a história quanto em peças de divulgação.

Também se definiu utilizar um traço mais simplificado, abstraindo traços menos importantes, deixando a personagem mais única e expressiva. “Quando abstraímos uma imagem (...), não estamos eliminando os detalhes, mas nos concentrando em detalhes específicos.”, isso é a “Amplificação através da simplificação” (MCCLLOUD, 1995, p.30).

Esse estilo de desenho, por ser uma forma resumida da realidade, contém poucos traços e isso torna a escolha de desenhar ou não um detalhe ser mais cuidadosa, pois “cada traço faz uma grande diferença” (Carolina, 2014, p.55).

Para possibilitar que a personagem seja mais maleável, capaz de atingir mais posições foram feitas 72 poses-chaves com diferentes expressões (**Figura 18**). É importante lembrar que essas poses não são suficientes para se desenhar uma história completa, elas são referências para se desenhar novas poses conforme a necessidade que se encontrar.

Utilizando apenas uma quantidade limitada de poses deixará a história com aspecto monótono, repetido e travado, como se o desenho não acompanhasse a entonação do roteiro. Por isso, não se deve esperar que apenas as poses já prontas sejam suficientes.

Figura 18 – Coleção de poses e expressões da Arakya



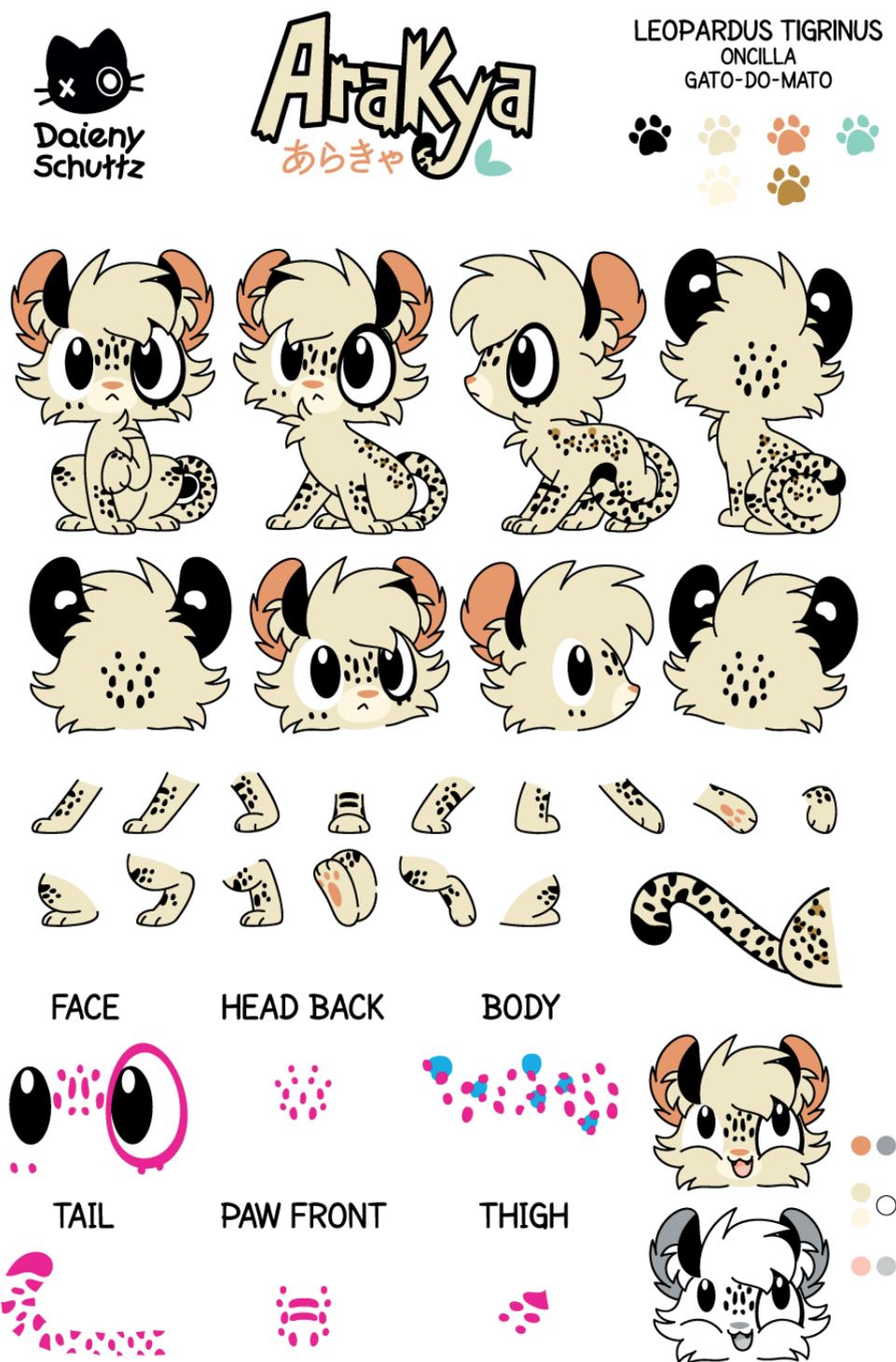
Fonte: Da autora

O estudo de novas poses é importante para deixar os movimentos da personagem mais convincentes, esse trabalho requer entender como ela se movimenta, quais são seus limites e possibilidades.

Os estados de humor utilizados para desenhar as poses-chaves foram neutra, divertida, assustada, curiosa, triste e atacando/defendendo, se baseando nas necessidades que aparecerão no decorrer da história. Também foram feitas algumas poses de perfil para completar a referência.

A referência da personagem (**Figura 19**), também chamado de character sheet ou folha da personagem ajuda não apenas o ilustrador que a desenhará, mas também futuros ilustradores que continuarão o projeto ou começarão um novo, pois esse material é um guia de como desenhá-la.

Figura 19 – Character sheet da Arakya



Fonte: Da autora

É importante a referência ter diferentes posições e observações sobre os detalhes que se encontram no design da personagem. No caso da Arakya, suas manchas foram separadas em diferentes partes do corpo em que elas estão para auxiliar na composição de novas poses, assim o risco de algum detalhe faltar é bem menor.

Além das formas, a referência também traz as cores da personagem em suas versões colorida e preto e branco. As cores já são escolhidas de forma que possam ser as mesmas em CMYK e em RGB.

Por ser um trabalho com vetor, é importante que cada parte do corpo esteja devidamente agrupada, trazendo mais praticidade no desenho de novas poses. Neste processo, cada parte do esqueleto da personagem se torna um objeto separado e móvel (**Figura 20**).

Figura 20 – Fácil montagem das personagens



Fonte: Da autora

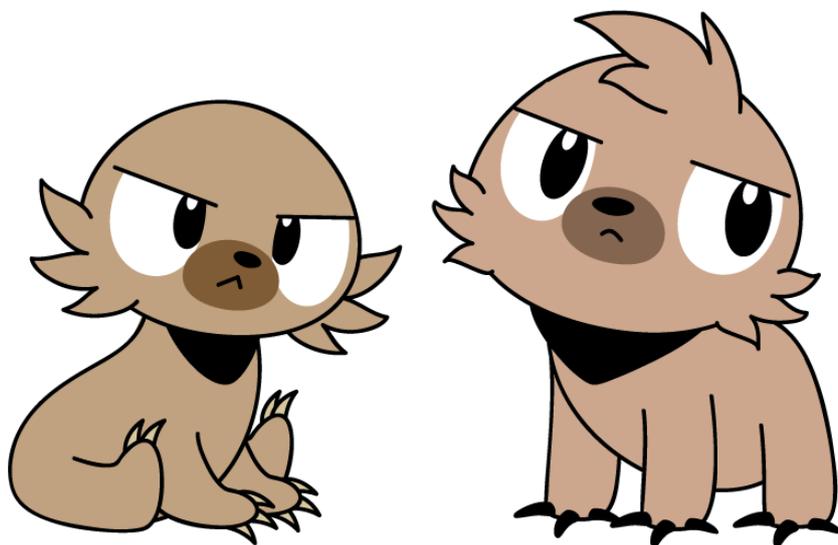
Personagens

Além da Arakya, muitos outros animais foram desenhados para serem os personagens da história. Outros animais como a anta, a maritaca, a arara, o sagui e o macaco-prego foram incorporados na história para acompanhar o trajeto da personagem.

No início do projeto não se deu tanta atenção para personagens secundários como se deu para o desenvolvimento da protagonista, mas

posteriormente foi decidido que cada personagem seria pensado de forma especial para que seu design funcionasse da mesma forma que Arakya (**Figura 21**).

Figura 21 – A antiga versão da preguiça (esquerda) e o *redesign* (direita)



Fonte: Da autora

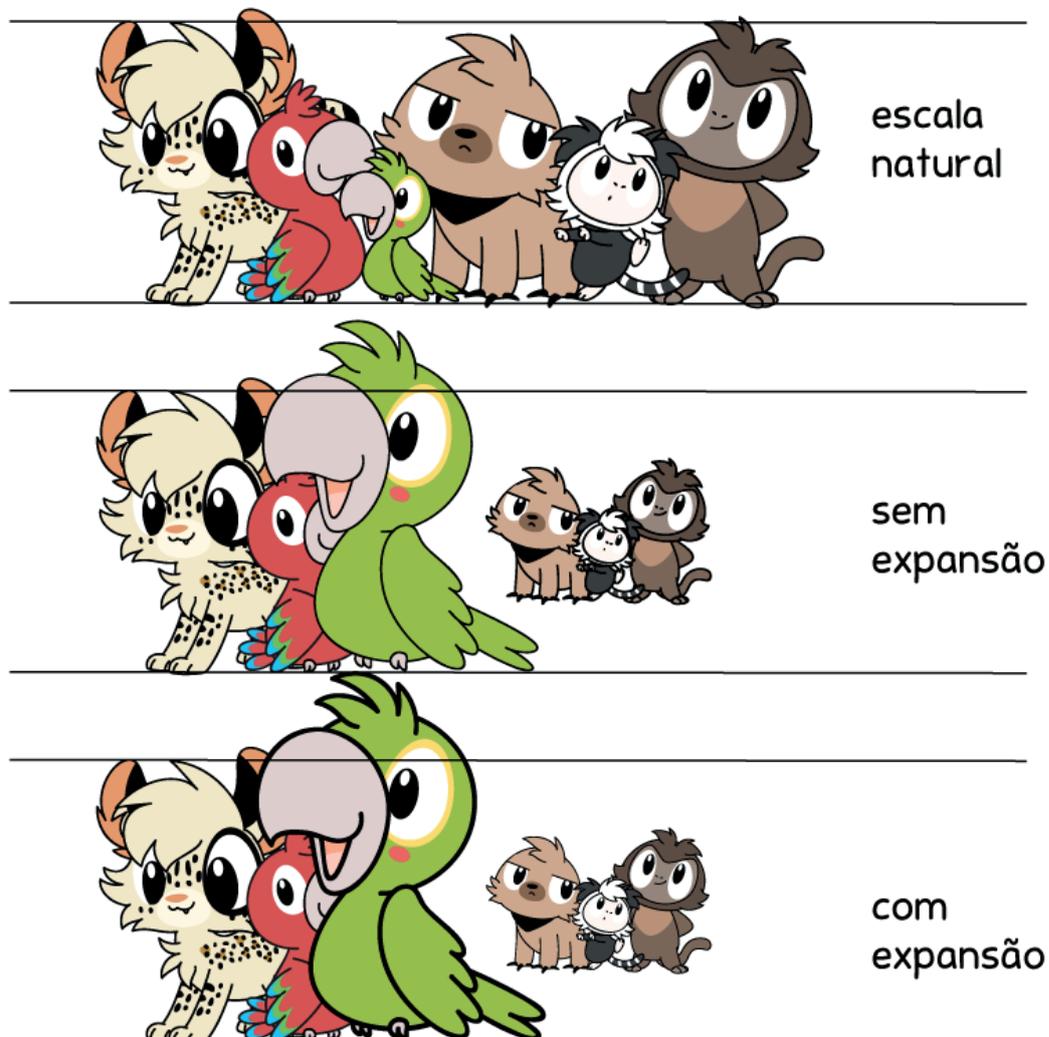
Pensando nisso, se fez todos os personagens com características fofas, independente se suas ações forem positivas ou não do ponto de vista da protagonista. Sendo uma história se pensando na preservação ambiental, todos os animais serão importantes para transmitir a mensagem.

Quando mexemos com vetor, a escalonização, ou seja, a mudança de escala de um objeto, altera a aparência do desenho. Visualmente, a linha se torna mais grossa ou mais fina, apesar de sua propriedade não ser alterada.

Para evitar que os personagens fiquem com uma alteração muito grande de linha entre eles dentro de um mesmo quadro, se preparou cada personagem dentro de uma escala proporcional à Arakya.

Assim, seus desenhos originais se encontram na mesma proporção, facilitando composições de cenas com dois ou mais personagens. É importante lembrar de expandir a linha, pois sem expansão se causa uma variação maior da linha (**Figura 22**).

Figura 22 – Escalas dos personagens



Fonte: Da autora

Podemos observar que sem a expansão a linha do elemento aumentado se torna mais fina enquanto do elemento reduzido fica mais grosso, no entanto, os valores da grossura da linha não sofreram alterações. Utilizando o recurso de expandir os elementos podemos ter uma lógica melhor, pois o que está mais perto possui uma linha mais grossa e o que está distante mais fina. Em casos extremos é necessário fazer reajustes no valor da grossura da linha para obter resultados mais satisfatórios.

História

Arakya surgiu com a ideia de trazer uma personagem cativante com a qual o público pudesse se identificar com facilidade, acompanhando as dificuldades dela diante de situações de curiosidade, perigo, questionamento e angústia. Partindo desse sentimento, o autor reconhecerá as dificuldades que os animais da natureza enfrentam quando o ser humano prejudica o meio.

Como dito anteriormente, a personagem foi desenvolvida para ser familiar aos leitores e, reforçando essa ideia, ela foi traga para um ambiente também comum para estes. Saindo das matas, a personagem é levada para a cidade e acaba se tornando um gato de estimação de um humano. É uma casa comum, aparentemente um gato comum, as atividades são comuns. Mas a selva é novidade, é misteriosa, é cheia de elementos que vão despertar curiosidade na personagem, assim como no leitor.

Assim, a cabeça da história ficou definida como “**Arakya**, um pequeno gato-do-mato, separada de seus pais quando ainda era um filhote, acabou sendo adotada por uma senhora que achou que ela fosse um gato doméstico perdido. Quando Arakya volta para a selva, ela se depara com muitas dificuldades para se adaptar a esse mundo completamente diferente de onde ela viveu antes”.

No entanto, durante o desenvolvimento do roteiro se percebeu que a história se encontraria mais fluida se ela partisse do momento em que a personagem volta à selva.

Começando com a separação dela com os pais e passando pelo seu crescimento com humanos o momento do retorno ficaria menos impactante uma vez que o leitor já espera que seu comportamento seja bem diferente dos outros animais da mata.

Começando pela consequencia, mostrando sua dificuldade em se adaptar àquele meio e justificando aos poucos os porquês desta situação torna o roteiro mais dinâmico e interessante para o autor.

Dessa forma, a versão final da cabeça da história ficou “**Arakya**, um pequeno gato-do-mato foi criada como um gato doméstico e quando ela volta para a selva, ela se depara com muitas dificuldades para se adaptar a esse mundo completamente diferente de onde ela viveu antes”, dando mais destaque para o momento em que ela volta para sua terra natal.

Cores

Para transformar **Arakya** em preto e branco não se utilizou a conversão automática para escala de cinza porque se espera um contraste bem estruturado para a história, dessa forma, se escolheu o contorno preto, o pelo branco, e outros dois tons de preto para detalhes do corpo.

As cores da Arakya em sua versão preto e branca são de maioria claras fazendo com que a personagem esteja sempre bem visível ao leitor no meio da mata que possui tons escuros.

Na página teste que foi feita inicialmente antes de se pensar em alguns pontos sobre a cor se notou que o ambiente não passa dramaticidade e a personagem está entre tons claros causando baixo contraste (**Figura 23**).

Figura 23 – Primeiro teste com cores



Fonte: Da autora

Segundo Lupton e Phillips, “Uma relação estável de figura/fundo existe quando uma forma ou figura destaca-se claramente de seu fundo” (2008, p.86), ou seja, a personagem precisa ser destacável em relação ao fundo para que ela seja bem visível, Arakya é a figura em destaque diante do fundo da mata.

Em contrapartida, os outros animais não possuem cores tão claras como Arakya de forma que estes não podem destoar a protagonista que, enquanto em cena, sempre será o foco dos quadros.

Após definida a questão do contraste a página foi refeita respeitando as decisões tomadas (**Figura 24**), agora a personagem está em ambiente escuro, dramático e com alto contraste.

Figura 24 – Segundo teste com cores



Fonte: Da autora

Cenários

O cenário é a Mata Atlântica. Algumas visitas feitas na região de Santa Teresa proporcionaram fotos que puderam ser usadas de referência para se desenhar as plantas da mata (**Figuras 25-28**).

Figuras 25-28 – Fotos tiradas em Santa Teresa - ES



Fonte: Da autora

Os troncos das árvores geralmente são lisos e se ramificam no topo para formar uma vegetação densa para receber mais luz do sol (JUNIOR; KAMCHEN; WOEHL, s.d., p.6). Abaixo dessas árvores há plantas que tem menor necessidade de luz.

Dentro da mata há uma rica variedade de plantas, com apenas um olhar é possível ver diversas espécies de flora em vários formatos e densidades. Para se ter um cenário rico como este, se desenhou alguns tipos de plantas que pudessem compor diferentes cenários do projeto (**Figura 29**).

Figura 29 – Folhas da mata



Fonte: Da autora

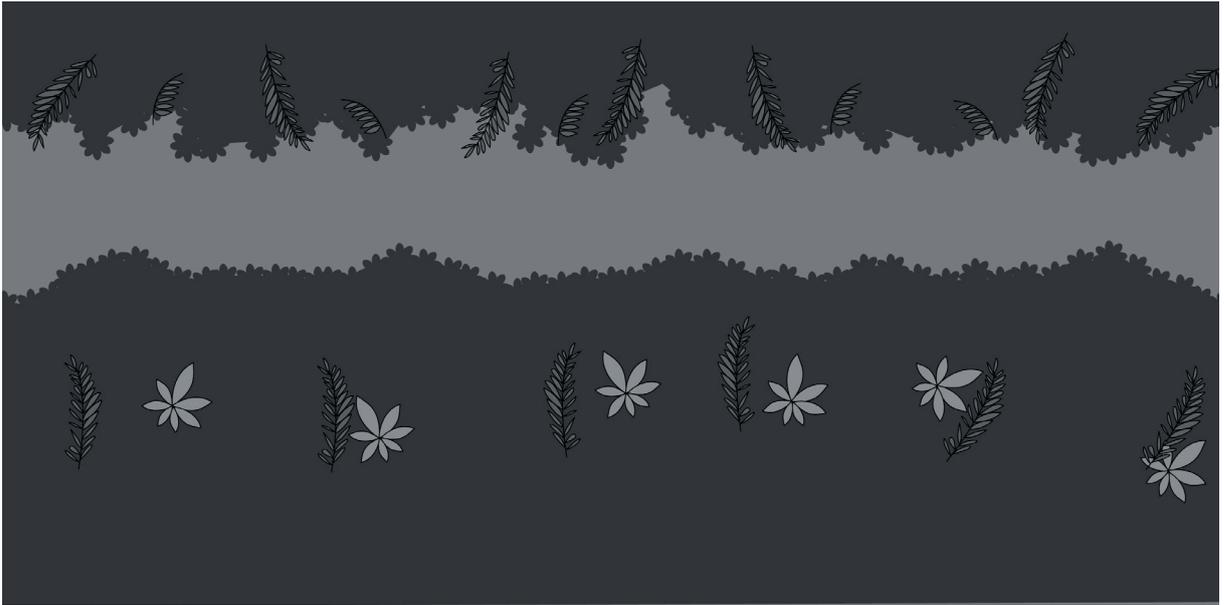
Com esses elementos de plantas foi possível montar diversos cenários alterando a ordem dos desenhos. No entanto, se estabeleceu uma regra para seguir a atmosfera da história, criando diversas camadas que forma a floresta.

Ao extremo fundo e no primeiro plano se usam elementos de tom mais escuro e quanto mais ao centro, mais clara a vegetação se encontra. Mas a mata não pode ser mais clara do que **Arakya**.

Como a história é em preto e branco, se utilizou alguns tons de preto com diferença suficiente entre eles para que criasse um contraste, sempre evitando tons muito próximos em elementos próximos. Os tons foram 100%, 95%, 90%, 80%, 70%, 60% e 50%. Enquanto **Arakya** possui os tons 100%, 40% e 20%.

Seguindo essa paleta de cores é possível manter o contraste no cenário formado por X camadas (**Figura 30-35**). Lembrando que não é em todo quadrinho em que se aparece o cenário por completo, pode se usar apenas uma cor ou elementos que reforcem o humor do momento, como a linguagem do mangá diz.

Figura 30-35 – Seguindo a ordem das camadas da floresta





Fonte: Da autora

Utilizando esta ordem de camadas se pode formar diversos cenários da mata (**Figura 36**), podendo, inclusive, montar um ambiente grande e utilizar recortes desde durante os quadros da história.

Figura 36 – Outro cenário utilizando a mesma ordem de camadas

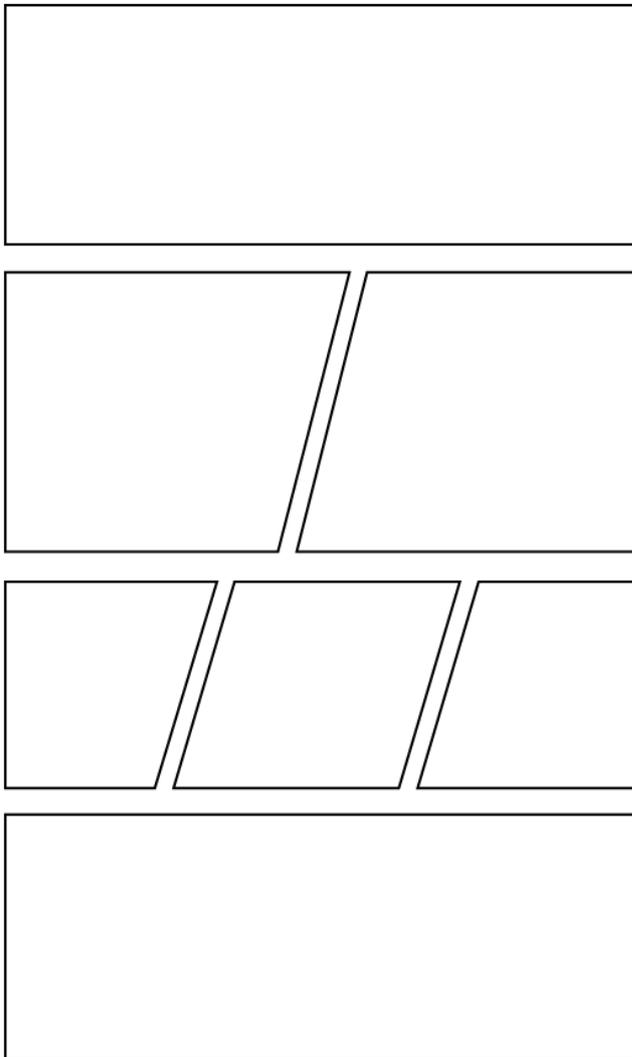


Fonte: Da autora

Quadros e enquadramentos

Para manter sempre um dinamismo na leitura das páginas de **Arakya**, se decidiu desenhar quadros levemente inclinados em vez de quadrados perfeitos (**Figura 37**). Esse formato quebra a possibilidade de monotonia no ritmo da leitura.

Figura 37 – Quadros levemente inclinados



Fonte: Da autora

Também se usou o detalhe da calha horizontal ser maior do que a vertical, repartindo a página em linhas, outro recurso para impulsionar o dinamismo para o leitor.

A grossura da linha utilizada nos quadros foi escolhida de forma que não ficasse com peso menor do que os desenhos e nem com destaque maior do que os mesmos, por isso se usou o mesmo tamanho da linha padrão dos desenhos dos personagens.

Por ser uma linha delimitante e possuir o mesmo peso da linha dos desenhos também se optou por deixar os quadros sempre da cor preta acompanhando o traço do contorno dos desenhos.

Algumas páginas possuem o desenho ultrapassando a linha de delimitação do quadro para quando se deseja um destaque especial para determinado elemento ou personagem (**Figura 38**).

Figura 38 – Personagem saindo do quadro



Fonte: Da autora

Logo

Segundo o Dicionário Visual de Design Gráfico (AMBROSE; HARRIS, 2009, p.139), marca “identifica e diferencia um produto, serviço ou organização de seus concorrentes”, ela pode ser as cores, os símbolos, as frases e a logo, esta um “símbolo gráfico projeta-

do para representar a característica de uma empresa, produto ou serviço”.

É comum no mangá o próprio autor fazer o design da marca da história, como se este fizesse parte dos desenhos que contam a narrativa.

Arakya é a personagem principal da história e o mangá carrega seu nome, na logo se tem a intenção de apresentar um pouco da característica de ambos, história e personagem. Também é preciso que a logo se apresente bem colorida e em preto e branco devido as cores do mangá.

Com esses objetivos em mente foi feito o rascunho inicial (**Figura 39**) com uma tipografia com quebras nas hastes para dar uma ideia de selvagem e de garras, lembrando que a personagem é um gato-do-mato, animal da Mata Atlântica.

Figura 39 – Rascunho da logo



Fonte: Da autora

Também foi desenhado o rabo da personagem na letra Y tanto para deixar mais característico à personagem quanto para quebrar as formas rígidas das quebras das letras em “Arakya”, pois apesar de selvagem, a personagem ainda é fofa.

Em baixo da escrita principal se fez o nome “Arakya” escrito em japonês, uma característica encontrada em muitas logos de produções japonesas quando o título não é originalmente em japonês (**Figuras 40 e 41**). O caso de **Arakya**, o nome tem origem tupi-guarani.

Figura 40 – Logo de Sakura Card Captor



Fonte: Wikipedia / <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cardcaptor_Sakura_anime_logo.svg> Acesso em 28 de julho de 2017

Figura 41 – Logo de Dragon Ball



Fonte: Wikipedia / <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Dragon_Ball_anime_logo.png> Acesso em 28 de julho de 2017

No rascunho se tinha a ideia de fazer manchas em volta de “Arakya” para remeter as manchas da personagem, porém a ideia foi posta de lado quando se viu que esses elementos acabariam por “poluir” a imagem, tornando-a menos legível quando esta for diminuída.

Na escrita “Arakya” não foi usada nenhuma fonte como base, apenas se seguiu o traço original do rascunho consertando algumas inclinações. Já na escrita em japonês, a fonte base foi a Mamelon (Figura 42), uma fonte grátis própria para a escrita japonesa.

Figura 42 – Fonte utilizada como base

Mamelon Regular

あのイーハトーヴォの
すきとおった風、
夏でも底に冷たさをもつ青いそら、
うつくしい森で飾られたモーリオ市、
郊外のぎらぎらひかる草の波。

祇辻飴葛蛸鯖鱒噌庖箸

ABCDEFGHIJKLM

abcdefghijklm

1234567890

Fonte: Free Japanese Font / <<http://www.freejapanesefont.com/mamelon-download/>> Acesso em 10 de novembro de 2017

A fonte foi reescrita alterando algumas de suas curvas para melhor visualização na redução e para acompanhar o estilo da linha do restante da logo de **Arakya (Figura 43)**.

Figura 43 – Redesenho da tipografia

あ ら き や

FONTE ORIGINAL

あ ら き や

REDESENHO

Fonte: Da autora

Além da escrita e do detalhe do rabo na palavra “Arakya” foram inseridas duas folhas para reforçar o caráter de natureza que o mangá traz. Finalizando os elementos que compõem a logo, esta foi vetorizada (**Figura 44**).

Figura 44 – Desenho da tipografia



Fonte: Da autora

Foram feitas três versões para a logo, a colorida preto e branco e monocromática (**Figura 45**), possíveis utilizações que serão aplicadas no mangá e em suas peças de divulgação.

Para definir as cores foi pensado na própria personagem, utilizando sua cor principal para “Arakya”, o laranja complementar que ela possui para a escrita em japonês e foi gerada uma cor verde pálido que acompanha as duas cores sem se sobressair no meio dos outros tons.

Na versão preto e branco foram usados dois tons de preto, um 100% e outro 50% para manter uma forte visibilidade, não se usou os tons da própria personagem em versão preto e branco porque estes deixariam a logo “apagada”, ou seja, com tons claros demais.

Figura 45 – Logo de Arakya

Arakya
あらきや

Arakya
あらきや

Arakya
あらきや

Fonte: Da autora

Tipografia

Para a escolha da tipografia das falas e narrações do mangá, foram pensadas algumas regras que a fonte precisasse seguir para que fosse uma escolha ideal para o projeto.

As fontes que mais entram de acordo com o estilo do projeto são as fontes cômicas, essa tipografia possui caracteres que parecem ser escritas à mão, porém seguindo uma pauta de formalidade, são expressivas e ideais para quadrinhos, pois também acompanham o traço do desenho.

Infelizmente não é possível escolher tipografias japonesas para **Arakya** enquanto o texto for em português, os caracteres latinos ficam com peso diferente das letras dos alfabetos do japonês.

Dentre as fontes cômicas, os tipos também precisam ser bem visíveis mesmo com o corpo reduzido e as letras não podem ser parecidas, um exemplo é que a letra A e a letra O tenham uma característica bem diferente entre elas para que o leitor não se confunda ou tenha que voltar a ler uma fala.

A leitura de um mangá precisa ser fluida, mesmo que os traços do desenho e o enquadramento contribuam para isso, a tipografia precisa ser cuidadosamente selecionada para não quebrar o fluxo de leitura.

Também é preciso que a fonte tenha todos os caracteres da escrita em português, como acentos e cedilha, não é viável fazer pequenas alterações nas falas para se adicionar esses glifos manualmente.

Outro aspecto que foi considerado para a escolha da fonte de **Arakya** é que a fonte precisa ser de uso comercial livre para que o projeto não encareça, sendo de graça é um custo a menos no projeto.

Não foi possível encontrar uma tipografia que atendesse fielmente ao estilo encontrado nos tipos dos mangás japoneses. Como dito no capítulo 1.3, a tipografia japonesa possui muito mais pesos do que nossas fontes estilo *comic*.

Entre as fontes analisadas temos a SF Arch Rival, Action Man, Komika Text, SF Toontime, SF Wonder Comic e SF Cartoonish Hand (**Figura 46**).

Figura 46 – Análise de tipografias



Fonte: Da autora

A tipografia que apresentou melhor resultado foi a Komika Text, pois possui um desenho mais nítido, os acentos não estão colados ao tipo, apresenta considerável diferença entre seus pesos e possui mais proximidade com a tipografia japonesa.

A fonte Komika Text também trás outra vantagem que é, além de ter vários pesos, possui tipografias primas como a Komika Display, Kimika Hand, Komika Title e Komika Axis que podem auxiliar na apresentação de diferentes emoções da personagem.

Capa

A capa contém os primeiros elementos que o possível consumidor encontrará no ponto de venda, ela precisa ser interessante, causar curiosidade, ser único entre os demais produtos e mostrar em pouco tempo do que se trata o mangá.

Muitas capas de mangás possuem pelo menos um personagem e um fundo com padrão de elementos abstratos (RIZZOLI, 2015, P.85). No caso da **Arakya**, ela será o personagem de capa, pois a história se trata dela mesma.

Se pensou em um recorte para formar a capa, destacando o personagem e o fundo com padrão, além de uma área isolada para a marca para evitar que esta se encontre com pouco destaque entre tantos elementos.

Os padrões de fundo constituem de elementos que remetem ao ambiente ou a personagem, no caso a Mata Atlântica e a **Arakya**, com manchas de gato-do-mato, folhas e flores (**Figura 47**).

Figura 47 – Patterns para capa



Fonte: Da autora

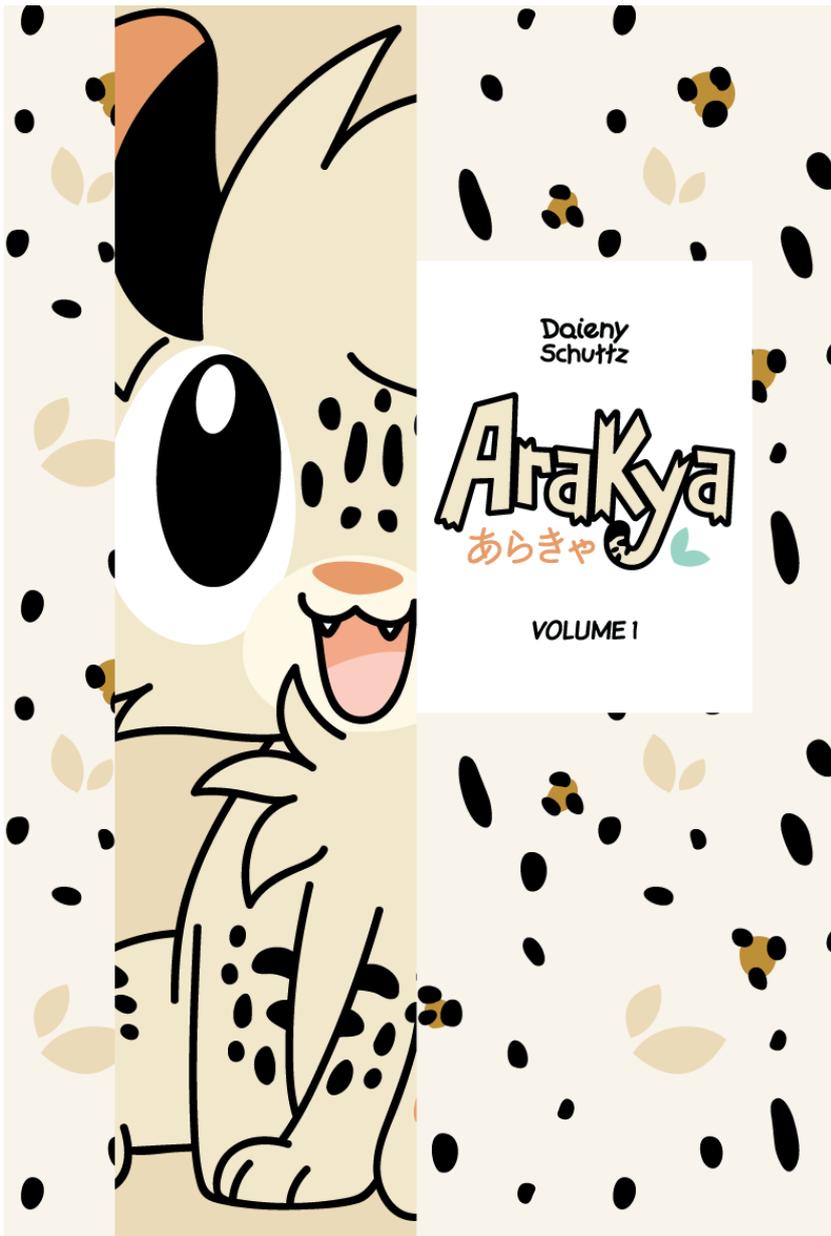
Foi feito inicialmente um rascunho para dispor onde serão os elementos da capa: Logo, personagem, volume e fundo, além dos recortes mencionados anteriormente.

Em seguida foi feita a capa finalizada da capa do primeiro volume (**Figura 48**), sendo que os demais seguirão o mesmo padrão de diagramação.

A personagem com visualização parcial trará a sensação de curiosidade, sua forma completa estará apenas na quarta capa, junto de uma prévia do que se trata a história do volume.

Na quarta capa as edições brasileiras costumam inverter a imagem da capa, trazendo uma composição espelhada da primeira capa. Mas no caso da Arakya se viu mais eficiente colocar a personagem junto de uma apresentação.

Figura 48 – Capa do primeiro volume



Fonte: Da autora

Lembrando que o sentido de leitura do mangá é da direita para a esquerda, nesse caso a primeira e quarta capa estão “ao contrário” do que costumamos ver.

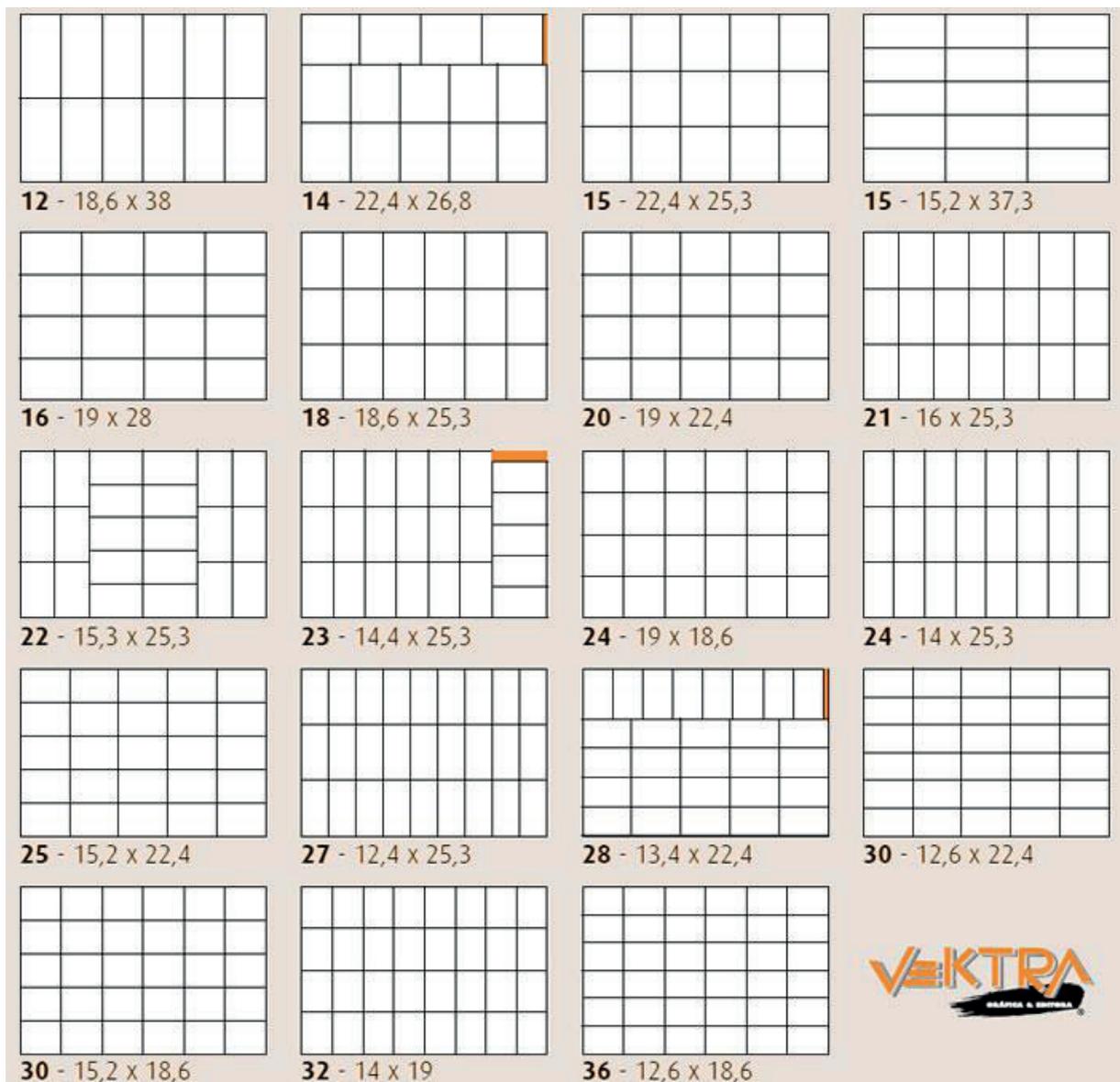
Também se fez orelhas na primeira e última capa, uma para uma breve apresentação da autora e outra para mais informações sobre a série, o espaço também pode ser usado para falar de outros lançamentos de quadrinhos da autora ou da editora, se assim houver.

Formato

Como dito no capítulo 2, o formato mais ocorrente de mangá no Japão é o tankoubon medindo aproximadamente 13x18cm em seu formato fechado, correspondente ao tamanho de papel B6 japonês, enquanto no Brasil se usa 15x21cm, do tamanho do papel A5.

Logo de início se questionou utilizar esse tamanho de papel uma vez que as gráficas recebem papéis bem maiores que, após o devido corte, se tem um melhor aproveitamento de papel.

Figura 49 – Divisões do papel 76 x 112cm



Fonte: Gráfica Vektra / <http://www.graficavektra.com.br/formatos-basicos-papel.php> / Acesso em 07 de dezembro de 2017

No formato de papel 76 x 112cm (**Figura 49**) podemos dividi-lo em 36 folhas com 12,6 x 18,6cm cada um, essa medida é muito próxima da Tankobon japonesa com 12,8 x 18,2cm. Com 0,5cm de margem de cada lado, o formato final fica 11,6 x 17,6cm.

Um mangá de tamanho mais próximo do original já gratificante, mas se fez uma pesquisa para saber se a economia de papel realmente ajudaria nos custos do material.

Foram feitos orçamentos com três gráficas diferentes perguntando sobre o ITEM A com o tamanho encontrado utilizando o corte de economia de papel e o ITEM B com as especificações de um mangá comum brasileiro tamanho A5.

A especificação informada foi:

ITEM A

Quantidade: 500

Acabamento em cola

Sobrecapa 37,4cm x 17,6cm 4/0

Couche fosco 75g/m²

Capa 23,4cm x 17,6cm 1/0

Supremo 180g/m²

Miolo 11,6 x 17,6cm 1/1

Pólen Soft 80g/m²

36 páginas

ITEM B

Quantidade: 500

Acabamento em cola

Sobrecapa 43,8cm x 17,6cm 4/0

Couche fosco 75g/m²

Capa 29,8 x 21cm 1/0

Supremo 180g/m²

Miolo 14,8 x 21cm 1/1

Pólen Soft 80g/m²

36 páginas

Foi escolhido utilizar o recurso da sobrecapa mencionado no capítulo 2.4. Para a sobrecapa, um papel mais fino, enquanto para a capa um mais resistente. Para o miolo se escolheu o papel pólen que possui um tom mais amarelado agradável para a leitura.

Foi solicitado o orçamento para quatro gráficas. Uma informou que não realiza esse tipo de serviço, outra não conseguiu orçar corretamente o pedido, pois alterou alguns dados mudando o tamanho do projeto. Então ficamos com o orçamento de duas gráficas apenas.

As propostas recebidas foram:

Para o Item A R\$ 2.200,00 e 4.675,00

Para o Item B R\$ 2.425,00 e 4.750,00

Podemos notar um pequeno desconto chegando em até 10% utilizando o corte de aproveitamento de papel. Outros orçamentos seriam feitos para verificar se a sobrecapa é viável e se o papel polén enriqueceria demais o produto.

Divulgação

A divulgação do projeto de Arakya foi pensada desde o começo para se iniciar a simpatia da personagem com o público e criar expectativa de lançamento dos leitores.

Por meio das rede sociais, algumas etapas do projeto foram disponibilizadas, mostrando o andamento da produção e mantendo na memória dos expectadores de que o lançamento está próximo, além de conquistar novos seguidores para o projeto.

Arakya foi bem recebida pelo público e seu nome foi memorizável, mesmo em imagens comoridas ou preto e brancas o público reconhecia a personagem.

É importante lançar algumas notas de produção ou sneak peek para manter o público ativo sobre o projeto e alimentar o seu interesse pelo projeto.

Considerações finais

Fazer um mangá não é fácil. Muitas questões podem angustiar o processo criativo: a incerteza da publicação do trabalho, o alto custo de impressão da revista, o risco da pirataria da versão digital, o baixo valor que recebe um artista brasileiro. Também são muitos sentimentos que envolvem a personagem e ela com o autor, para que a história fique mais rica, ela precisa dessa emoção. No entanto os sentimentos que pararam em Arakya acabaram por prejudicar a finalização do projeto. Tenho o roteiro, os personagens, as cores, o projeto gráfico, falta especificamente o mangá. Mas sei que essa pesquisa não é uma base apenas para Arakya que um dia pode seguir em frente, mas ela é a base que pode dar asas a qualquer mangá no futuro. Com o olhar de designer observamos medidas que podem acelerar o projeto de produção e outros que sejam mais economicos. Acredito que a pesquisa colabore com outras criações, principalmente nacionais para que essa produção cresça em nosso país. Podemos fazer mais quadrinhos, mais mangás, projetos gráficos melhores, atingir o público mais diretamente. O mangá não é uma moda passageira que se aproveita a fama e se faz de qualquer maneira, há um estudo sobre como o mangá realmente funciona e assim podemos aprender a melhor forma de executar essa arte para o mundo.

Referências

- ALMEIDA, Víctor José Pinto de. **O “estilo mangá” nos quadrinhos brasileiros: o caso Holy Avenger**. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2010.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Dicionário Visual de Design Gráfico**. São Paulo: Artmed, 2009.
- ARAKAWA, Hiromu. **Fullmetal Alchemist**. São Paulo: JBC, 2007.
- BAN, Toshio. **Osamu Tezuka: Uma biografia mangá. O surgimento do mestre**. São Paulo: Conrad, 2004.
- BATISTELLA, Danielly. **Mangá: O jogo entre palavras e imagens**. S.l., s.d.
- CAROLINA, Ana. **Além dos olhos grandes: um estudo em mangá sobre mangá**. Curitiba: edição do autor, 2014.
- CHINEN, Nobu. **Linguagem mangá – conceitos básicos**. São Paulo: Criativo, 2013.
- CLARO, Henrique. **Língua e comunicação na era da informática**. São Paulo: Universidade Federal de São Carlos, 2010.
- COMPARATO, Doc. **Da Criação ao Roteiro**. Portugal: Pergaminho, 1992.
- EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir Livraria, 2013.
- _____. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
- FERNANDES, Marcelo Wariss. **Histórias em quadrinhos na sala de aula: uma análise do mangá como recurso de ensino de história**. São Paulo: Faculdade Estadual Paulista, 2011.
- FURUYAMA, Gustavo. **Mangá e a Transmissão de cultura: o exemplo de Rurouni Kenshin**. São Paulo: Pós-graduação em Língua, Literatura e Cultura Japonesa – Universidade de São Paulo, 2008.
- GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2006.

ISSA, Victor Eiji. **Otaku: um Sujeito entre Dois Mundos**. São Paulo: Pós-graduação em Antropologia Social – Universidade de São Paulo, 2015.

ITO, Murilo Alves de Almeida. **Composição fotográfica oriental: um estudo sobre as imagens dos imigrantes japoneses em Londrina**. Paraná: Universidade Estadual de Londrina, 2013.

KOIKE, Kazuo. **Lobo Solitário**. Rio de Janeiro: Cedibra, 1988.

KATSURAYAMA, Maria Aparecida Cordeiro. **A influência da arte japonesa na representação da espacialidade impressionista**. São Paulo: s.d.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **A mulher e as histórias em quadrinhos: sua produção e retratação no ocidente e no oriente**. Sl., sd.

_____. **Mangá produzido no Brasil: pioneirismo, experimentação e produção**. Belo Horizonte: XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, 2003.

_____. **Mangá – O poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2000.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 1995.

MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: JBC, 2004.

NAGADO, Alexandre. **Como desenvolver roteiro para mangá**. São Paulo: Canaã, 2000.

NASCIMENTO, Joanda Godinho. **O Mundo Animado dos Desenhos – Antropologia e Cultura Pop Japonesa**. (Dissertação de Mestrado) Portugal: Universidade Nova de Lisboa, 2016.

OLIVEIRA, Tadeu Gomes; TORTATO, Marcos Antonio; ALMEIDA, Lilian Bonjerne; CAMPOS, Cláudia Bueno; BEISIEGEL, Beatriz de Mello. **Avaliação do risco de extinção do Gato-do-mato**. São Paulo: Oficina de Avaliação do Estado de Conservação dos Mamíferos Carnívoros do Brasil, 2011.

PASSAMANI, Marcelo; MENDES, Sérgio Lucena. **Espécies da Fauna Ameaçadas de Extinção no Estado do Espírito Santo**. Vitória: Instituto de Pesquisas da Mata Atlântica, 2007.

POWER, Natsu Onoda. **God of Comics: Osamu Tezuka and the creation of post-World War II manga**. Mississipi: Univesity Press of Mississipi, 2009.

RIZZOLI, Denis Alves. **Olhar maior: uma história em quadrinhos como agente de conscientização contra a discriminação**. Vitória: Universidade Federal do Espírito Santo, 2015.

ROSCA, Madeleine. **Hollow Fields**. São Paulo: NewPOP, 2010.

RODRIGUES, Cássius Heron. **Os quadrinhos enriquecendo diálogos em sala de aula**. Rio grande do Sul: Universidade Federal do Rio Grande, 2014.

SCHODT, Frederik. **Manga! Manga! The World of japanese comics**. Nova York: Kodansha, 2012.

_____, Frederik. **Dreamland Japan: Writings On Modern Manga**. Califórnia: Stone Bridge Press, 1996.

SILVA, Cristiane. **Filhote de gato-do-mato confundido com animal doméstico é resgatado em Sacramento**. Diário de Pernambuco, disponível em <http://www.diariodepernambuco.com.br/app/noticia/brasil/2013/11/21/interna_brasil,475014/filhote-de-gato-do-mato-confundido-com-animal-domestico-e-resgatado-em-sacramento.shtml> 21 de nov de 2013.

SILVA, André Luiz Souza da. **Estudo comparativo entre mangás e comics. A estruturação das páginas como efeito de narrativa**. Salvador: Universidade Federal da Bahia, s.d.

SILVA, Fabio Tavares da. **História em quadrinhos no ensino de artes visuais**. Ceará: Universidade Regional do Cariri, 2012.

SILVA, Valéria Fernandes da. **Quando as mulheres tomam a palavra: reflexões sobre o shoujo mangá**. Brasília, s.d.

STÜRMER, Juliana Miriane; BORGES, Klauss Victor Fritz. **Mangá - a trajetória dos quadrinhos japoneses e sua abordagem em sala de aula através da linguagem do desenho**. Santa Catarina: Universidade do Contestado, 2013.

TAKAHASHI, Rumiko. **Inuyasha**, São Paulo: JBC, 2002.

TORIYAMA, Akira; SAKUMA, Akira. **Mangaka Lições de Akira Toriyama**. São Paulo: Conrad, 2002.

TORQUATO, Adriane Carvalho. **Quatro retratos de rokujo – Releituras das Narrativas de Genji no shōjo mangá**. São Paulo: Pós-graduação em língua, literatura e cultura japonesa – Universidade de São Paulo, 2014.

TRAJANO, Poly Ewerton dos Reis. **Projeto Lê Gibi: as contribuições das histórias em quadrinhos para a formação de leitores**. Sergipe: Universidade Federal de Sergipe, 2015.

WILLIAMS, Robin. **Design para quem não é designer**. São Paulo: Callis, 1995.

WOEHL JUNIOR, Germando; KAMCHEN, Sibebe; WOEHL, Elza Nishimura. **Mata Atlântica: essencial para a vida**. Santa Catarina: Instituto rã-bugio, s.d.

