

José Roberto Cordeiro

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA REPRESENTAÇÃO DE
FATOS HISTÓRICOS:
A GUERRA DO CONTESTADO**

Projeto de Conclusão de Curso
submetido ao Curso de Design da
Universidade Federal de Santa
Catarina para a obtenção do Grau de
Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. Mário César
Coelho

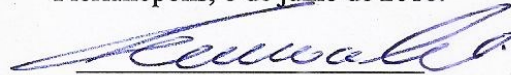
Florianópolis
2016

José Roberto Cordeiro

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA REPRESENTAÇÃO DE
FATOS HISTÓRICOS:
A GUERRA DO CONTESTADO**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 8 de julho de 2016.



Prof. Luciano Patrício Souza de Castro, Dr.
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

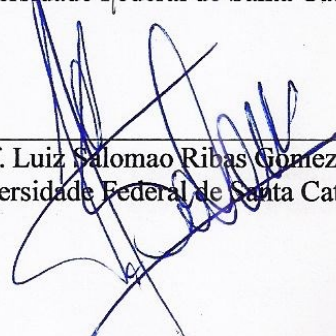


Prof. Mário César Coelho, Dr.
Orientador

Universidade Federal de Santa Catarina



Prof.ª Cristina Colombo Nunes, Mestre.
Universidade Federal de Santa Catarina



Prof. Luiz Salomao Ribas Gomez, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

Para minha família e meus amigos,
que tornaram este trabalho possível.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, José Mauricio e Rose Maria, e meu irmão, Luiz Gustavo, pelo apoio, incentivo, conselhos e, principalmente, pela paciência durante este trajeto.

À Yasmin, por sua companhia, estímulo e entusiasmo, além de suas diversas leituras do texto e apontamentos.

Ao professor Mário César, por sua orientação e inúmeras contribuições que tornaram este projeto possível.

Aos professores Luiz Salomão e Cristina Colombo, por suas considerações que ajudaram a aperfeiçoar este trabalho.

I love deadlines. I love the whooshing
noise they make as they go by.
(Douglas Adams, 2002)

RESUMO

As histórias em quadrinhos são uma mídia de amplo potencial, podendo ser usadas, entre outras funções, para dar visibilidade a fatos históricos. Unindo ferramentas de projeto típicas do design e conhecimento dos elementos das histórias em quadrinhos foi elaborada uma HQ sobre o início da Guerra do Contestado, das artes conceituais até storyboard e finalização de algumas páginas. Foram consultados autores especializados em histórias em quadrinhos e livros, artigos e filmes sobre a Guerra do Contestado. O público-alvo da HQ é de crianças e adultos interessados pela história do Brasil.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos. História. Design.

ABSTRACT

Comic books are a medium with broad potential, being able to serve, amongst other functions, to give visibility to historical facts. By merging typical design tools and knowledge of the elements of comic books it has been developed a graphic novel about the dawn of the Contestado War, from concepts to the storyboard and post producing of some pages. Comic Books-specialized authors were consulted and books, articles and movies about the Contestado War. The target group for this Graphic Novel are kids and adults interested in Brazilian history.

Keywords: Comic Books. History. Design.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Exemplo de quadro sem bordas.	30
Figura 2 - Quadros trapezoidais	30
Figura 3 - Uso da sarjeta para marcar passagem de tempo e espaço.	31
Figura 4 - Balão representando um grito.	32
Figura 5 - Recordatórios com a descrição dos acontecimentos anteriores e posteriores à ação mostrada.	33
Figura 6 - Exemplo de onomatopéias.....	34
Figura 7-Roma em "Asterix e os Louros de César".....	35
Figura 8-Exemplo de ângulo <i>contra-plongée</i>	36
Figura 9 - Duas formas de composição de uma mesma cena	37
Figura 10 - Transição Momento a Momento.....	38
Figura 11 - Transição Ação a Ação em MAUS.	39
Figura 12 - Transição Tema para Tema em Persepolis.....	39
Figura 13 - Transição Cena a Cena em Gen - Pés Descalços.	40
Figura 14 - Diferentes aspectos de um mesmo lugar.	41
Figura 15 - Transição Non Sequitur.	42
Figura 16 - Seta indicando sentido de leitura em Palestina.	44
Figura 17 - Exemplo de Ficha de Personagem.	46
Figura 18 - Página de Persepolis vol. 1.	50
Figura 19-Página de MAUS.....	52
Figura 20 - Composição com quadros inclinados e sobrepostos.	54
Figura 21 - Fluxo comandado pela posição dos balões ao longo da página.	55
Figura 22 - Uso de recordatórios para narrar acontecimentos longos em um curto espaço.	57
Figura 23 - Exemplo de trecho com extenso uso de balões.....	58
Figura 24 - dimensão da HQ em relação à folha A3.....	62
Figura 25 - divisão da página em módulos e posicionamento de quadros.	63
Figura 26 - Testes de estilo para desenho do "monge" João Maria	64
Figura 27 - Esboço de personagem para uma ideia inicial de roteiro	65
Figura 28- Esboços preliminares de personagens	65
Figura 29 - Esboços que serviram de base para design final dos personagens..	66
Figura 30 - Ficha de Personagem: João Maria.	67
Figura 31 - Fotografia de João Maria.....	68
Figura 32 - Ficha de Personagem: José Maria.....	69
Figura 33 - Foto de José Maria e três moças.....	69
Figura 34 - Ficha de Personagem: João Gualberto.	70
Figura 35 - Fotografia de João Gualberto.....	71
Figura 36 - Uniforme do "Contestado".	71
Figura 37 - Tropas paranaenses chegando na fronteira dos dois estados.....	72
Figura 38 - Cenários com araucárias.	73
Figura 39 - Estudos de composição e animais	73
Figura 40 - Storyboard com textos básicos e ideias de composição.....	74
Figura 41 - Do rascunho à arte-final e letreiramento.	75
Figura 42 - Teste de Fonte "ACME Secret Agent"	77
Figura 43 - Teste de Fonte "Komika Text"	77

Figura 44 - Teste de Fonte "SF Wonder Comic" 77

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Divisão de tarefas na elaboração de uma HQ.	27
Tabela 2 - Matriz para seleção tipográfica com fonte escolhida em destaque... 	76

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

HQ – História em Quadrinhos

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS	15
LISTA DE TABELAS	17
LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS	19
SUMÁRIO	21
1. INTRODUÇÃO	23
1.1 OBJETIVOS	24
1.1.1 Objetivo Geral	24
1.1.2 Objetivos Específicos	24
1.1.3 Justificativa	24
1.1.4 Delimitação do projeto	25
2. METODOLOGIA	27
3. DIAGNÓSTICO	29
3.1. LINGUAGEM DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	29
3.1.2. ELEMENTOS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	29
3.1.3. PRODUÇÃO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS	43
3.1.4. HQS E DESIGN GRÁFICO	47
3.2. QUADRINHOS NA REPR. DE FATOS HISTÓRICOS	48
3.2.1. Biográfico	49
3.2.2. Jornalístico	53
3.2.3. Histórico	56
4. DESENVOLVIMENTO	59
4.1. ANÁLISE HISTÓRICA SUCINTA	59
4.2. ESCOLHA DO TEMA DO QUADRINHO	60
4.3. ABORDAGEM E PÚBLICO-ALVO	60
4.4. FORMATO	61
4.5. ESTILO	63
4.6. PERSONAGENS E VESTIMENTAS	66
4.6.1. JOÃO MARIA	67
4.6.2. JOSÉ MARIA	68
4.6.3. JOÃO GUALBERTO	70

4.7. CENÁRIO E OBJETOS	72
4.8. SINOPSE E STORYBOARD	73
4.9. RASCUNHO, ARTE-FINAL E DIAGRAMAÇÃO	75
4.10. TIPOGRAFIA	76
4.11. IMPRESSÃO	78
5. CONCLUSÃO	79
REFERÊNCIAS	81
Anexo A – Texto-base da história.	85
Anexo B – Storyboard.	91

1. INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos¹ são largamente conhecidas como uma forma de entretenimento; no entanto, a linguagem quadrinística² a cada dia mostra sua versatilidade sendo empregada em histórias humorísticas, dramáticas, assustadoras, entre outras. E vai além, há manuais escritos em forma de quadrinhos, informativos e outros tipos de peças gráficas voltadas para o ensino que usam a linguagem das HQs para capturar o interesse do público e transmitir informações de forma mais eficiente do que apenas um texto escrito.

Com este projeto buscou-se produzir uma história em quadrinhos baseada em um acontecimento real para, ao mesmo tempo em que entretinha seu leitor, apresente-o a uma situação regional que faz parte da história do Brasil. A pergunta fundamental é: **“como dar visibilidade para um fato histórico através de uma história em quadrinhos?”** Para isso iniciou-se com uma pesquisa sobre a linguagem das HQs, identificando os elementos que as constituem e quais são os pontos essenciais para a elaboração de uma história em quadrinhos.

Antes de iniciar a execução do produto deste PCC foi de grande valia a análise de algumas obras que já utilizam a linguagem quadrinística para representar fatos históricos.

Junto destas pesquisas fez-se necessário estudar de forma mais aprofundada a Guerra do Contestado, ocorrida em Santa Catarina no início do século XX, incluindo fontes de imagens que servissem como referência para os desenhos, como fotografias, gravuras e filmes.

Ao final deste relatório há um resumo compreendendo os fatos principais que devem constar na HQ, planejamento de formato do livro, design de personagens, estudo de cenários, elaboração de storyboard e artes finais de algumas páginas da história.

¹ Neste texto as histórias em quadrinhos serão chamadas também de “HQs” ou simplesmente “quadrinhos”.

² Refere-se à “linguagem das histórias em quadrinhos”. Alguns autores também usam o termo “linguagem quadrinhística”. Da mesma forma, autores de HQs são chamados de quadrinistas ou quadrinhistas.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Neste Projeto de Conclusão de Curso desenvolveu-se o conceito para uma História em Quadrinhos sobre a Guerra do Contestado, buscando aplicar os conhecimentos adquiridos da pesquisa sobre linguagem das HQs e estudos de caso. A História em Quadrinhos pode servir como uma leitura introdutória que desperte o interesse dos leitores para os acontecimentos da Guerra do Contestado.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Identificar formas de representar fatos históricos através de Histórias e Quadrinhos.
- Usar metodologias e ferramentas de design para projetar uma HQ de acordo com princípios de boa composição e legibilidade.
- Estabelecer o roteiro e conceitos da História em Quadrinhos sobre a Guerra do Contestado de acordo com os recursos e características identificados na pesquisa teórica e estudos de caso.
- Criar uma obra que sirva como introdução ao tema da Guerra do Contestado.

1.1.3 Justificativa

A Guerra do Contestado foi um evento que marcou a história do Brasil, mas é alvo de pouca atenção em relação a outros levantes populares. Há vários elementos que tornam esse conflito digno de interesse, como o reflexo que o abandono do governo teve na população local, que formou uma verdadeira comunidade em torno dos ideais difundidos por líderes messiânicos.

É importante pensar em como o design gráfico pode ajudar a dar visibilidade para eventos que não recebem muito destaque mas fazem parte da nossa história. Já existem alguns livros ilustrados sobre o Contestado, e até mesmo uma história em quadrinhos, História de Santa Catarina – A saga do Contestado, de Eleutério da Conceição (2012), mas essa obra se aproxima mais de um livro ilustrado do que uma HQ, pois é composto de longos trechos escritos descritivos e imagens, mas falta o equilíbrio entre a função narrativa do texto e dos desenhos.

As histórias em quadrinhos vêm ganhando relevância no mercado editorial brasileiro como uma forma de literatura informativa, e não apenas de entretenimento. Com a sua linguagem mista de desenhos e textos elas podem comunicar conteúdos complexos de forma mais atraente do que longos textos corridos, e podem ser uma forma de introduzir um leitor a um conteúdo mais denso. Este projeto demonstra onde métodos e ferramentas de design podem ser aplicados na elaboração de uma História em Quadrinhos para que a obra tenha qualidade tanto no conteúdo quanto na forma.

1.1.4 Delimitação do projeto

A Guerra do Contestado teve como uma de suas características a influência de líderes messiânicos sobre os moradores da região. Pode-se identificar o início da tensão na região em 1912, com o aparecimento do “monge” José Maria, morto em combate contra forças do exército paranaense no mesmo ano. Em 1913 fazendeiros voltaram a se agrupar e declarar guerra ao governo, com combates se estendendo até 1916.

Devido à abrangência do conflito e do tempo exigido para a produção de uma história em quadrinhos o produto final abrangerá os eventos relativos a José Maria desde o início de sua atuação na região até a Batalha de Irani, onde morreu em combate contra uma força militar paranaense, definindo o início da Guerra do Contestado.

O produto final deste projeto é um guia de referências para a produção da HQ completa, contendo resultados da pesquisa, fotos, desenhos e indicações de como deve ficar o resultado final, de forma que se possa buscar financiamento para a conclusão do livro e sua distribuição.

2. METODOLOGIA

A produção da HQ foi separada em cinco categorias³ indicadas na tabela abaixo (Tabela 1):

Tabela 1 - Divisão de tarefas na elaboração de uma HQ.

Categoria	Descrição	Tarefas
Estratégia	Planejamento inicial da História em Quadrinhos.	<ul style="list-style-type: none"> • Definir tema da HQ; • Pesquisar Referências; • Definir Público-alvo.
Conteúdo	Criar elementos básicos / fundamentais que irão compor a HQ.	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar argumento; • Criar personagens; • Criar cenários; • Escolher fontes.
Estrutura	Definir narrativa e distribuição do conteúdo.	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar Roteiro/Storyboard.
Esqueleto	Estabelecer composição e formato da HQ.	<ul style="list-style-type: none"> • Definir diagrama; • Definir formato da revista; • Criar páginas.
Superfície	Finalização.	<ul style="list-style-type: none"> • Arte-final; • Letreamento.

Algumas tarefas podem ser postergadas e iniciadas quando tarefas “posteriores” já estiverem finalizadas (por isso elas são divididas em “categorias” e não “etapas”). Por exemplo, a escolha de fontes está

³ Essa divisão em categorias foi inspirada nos Elementos da Experiência do Usuário de Jesse J. Garrett (2000), mas não foram utilizadas outras características de sua metodologia, como a linearidade.

relacionada aos elementos básicos de composição do quadrinho, mas pode ser feita depois da arte-final estar pronta, pois, neste caso, não interfere em outras tarefas. As tarefas podem ocorrer em paralelo, como a pesquisa de referências, que pode ser retomada constantemente para acrescentar informações que se mostrem necessárias durante a elaboração do roteiro, criação de personagens ou até mesmo em momentos posteriores, quando as páginas já estão tomando forma.

No presente trabalho iniciou-se com uma pesquisa semântica sobre a linguagem das histórias em quadrinhos com o objetivo de identificar seus elementos principais, os efeitos que surtem sobre o leitor e como a forma influencia na narrativa. Nesta etapa foram utilizados principalmente textos de Scott McCloud, autor e teórico quadrinista estadunidense e Nobu Chinen, brasileiro professor da área de Comunicação com atuação em histórias em quadrinhos. O estudo das diferentes obras e abordagens foi importante para obter uma visão ampla do objeto de estudo. Na sequência foram feitas leituras analíticas de algumas obras que se enquadram no contexto do objetivo geral deste projeto, analisando seu uso dos elementos de linguagem. Desta forma foi possível traçar um “perfil de linguagem” para HQs que retratam a história real, ou ao menos compreender como certos elementos são melhor empregados e/ou contribuem para obter um bom resultado final.

Paralelamente à pesquisa semântica foi realizada a pesquisa histórica para definir qual período será retratado na história em quadrinhos resultante deste PCC, assim como a pesquisa de imagens, tomando como referência fotos, desenhos, relatos e filmes sobre a Guerra do Contestado. Com isso foi elaborado o argumento da história, um breve resumo do seu enredo, e os primeiros esboços de cenários e personagens.

Na segunda etapa do PCC foi feito um roteiro na forma de storyboard para melhor organização do conteúdo e planejamento da distribuição da composição das páginas. Junto disso o estilo definitivo dos desenhos foi definido e as fichas dos personagens principais foram criadas. As páginas foram desenhadas a mão sobre papel e arte-finalizadas digitalmente.

A escolha das fontes foi feita posteriormente à arte-final, seguida da etapa de posicionamento de balões e letreiramento.

3. DIAGNÓSTICO

3.1. LINGUAGEM DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

3.1.2. ELEMENTOS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As Histórias em Quadrinhos possuem uma série de elementos característicos que compõem sua linguagem visual, como os quadros, sarjetas e balões. Embora nem sempre uma HQ utilize todos esses elementos, uma parte significativa deles estará presente, diferenciando-a de um livro ilustrado, infográfico ou outro trabalho que envolva textos e figuras.

A seguir serão enunciados os principais componentes gráficos da linguagem quadrinística, presentes na maior grande parte das HQs no mercado e identificados na literatura específica.

3.1.2.1. *Quadro*

Os quadros, também chamados de quadrinhos⁴ ou vinhetas (CHINEN, 2011, p.14), são os marcadores principais das histórias em quadrinhos, tanto que no Brasil eles dão o nome para esta linguagem. Nobu Chinen (2011, p.14) define o quadro como “a área limitada onde a ação vai ocorrer, onde você irá situar cada pedaço/momento da sua história”, ou seja, cada quadro deve representar uma parte relevante da narrativa, quer seja uma ação, uma expressão ou mesmo a apresentação de um local. É interessante notar que os quadros podem ter vários formatos, mantendo ou não uma forma retangular. Em alguns casos o desenho da borda do quadro (chamada também de “requadro”) é suprimido, mas continua-se com a percepção de uma área limitada representando um momento específico, como na Figura 2.

⁴ Neste trabalho não se referirá aos quadros no diminutivo para não confundir com a denominação “quadrinho” para “histórias em quadrinhos”.

Figura 1 - Exemplo de quadro sem bordas.



Fonte: MCCLLOUD, 1995, p. 3

O tamanho de um quadro pode ser usado como elemento compositivo. Por exemplo, quadros grandes passam a impressão de cenas abertas ou de grande importância e quadros longos podem indicar que a ação contida ocorre de forma vagarosa. Além disso, podem ser posicionados de forma não tradicional, lado a lado, “encaixados” (geralmente quando possuem formatos diferenciados) ou mesmo sobrepostos. Na Figura 3 vê-se um exemplo de quadros com formatos trapezoidais.

Figura 2 - Quadros trapezoidais



Fonte: SACCO, 2003, p. 184.

3.1.2.2. Sarjeta

O espaço que separa um quadro do outro é chamado de “sarjeta⁵”, e sua função ultrapassa a simples separação das vinhetas com seus respectivos momentos. Scott McCloud (1995, p.63) diz que a narração nas HQs é percebida pela “conclusão”, um processo mental em que se observa as partes mas se percebe o todo, e que as sarjetas são os espaços em que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia.

As sarjetas vão além de “marcar” os pontos em que a conclusão acontece; também servem como um elemento narrativo através de diferenças de espaçamento que complementam o texto e as imagens, como pode ser visto na Figura 4:

Figura 3 - Uso da sarjeta para marcar passagem de tempo e espaço.



Fonte: Acervo do autor.

3.1.2.3. Balão

O balão foi o recurso criado por autores de HQs para representar as falas de personagens e é até hoje um dos elementos mais característicos da linguagem quadrinística. Assim como outros elementos, não é obrigatório que uma HQ tenha balões (há inclusive HQs “mudas”, sem falas de personagens ou quaisquer formas de texto), mas se uma revista em quadrinhos for escolhida ao acaso e folheada a chance maior é que ela esteja repleta de balões.

Os balões são lidos na mesma ordem que os quadros e o texto, ou seja, da esquerda para a direita e de cima para baixo, no ocidente, e da direita pra esquerda e de cima para baixo em alguns países do oriente, como o Japão.

⁵ MCCLOUD, 1995, p.66.

Assim como os quadros, os balões podem assumir formas variadas, e algumas delas já estão convencionadas: elipses para falas normais, nuvens para pensamentos e bordas serrilhadas para sons altos e/ou estridentes (Figura 5). Outras formas e mesmo cores diferenciadas podem ser utilizadas como representações visuais de características da fala ou personalidade dos personagens ou mesmo para seguir um padrão estilístico definido para a HQ.

Figura 4 - Balão representando um grito.



Fonte: SATRAPI, p.78.

3.1.2.4. Recordatório

O recordatório é outro elemento para inserção de texto na história em quadrinhos. Sua forma mais comum é de uma caixa flutuante perto dos cantos do quadro. Geralmente contém textos de um “narrador externo”, orientando o leitor em relação à cena mostrada. Na Figura 6 vê-se um exemplo com recordatórios contendo a narração do personagem em relação à ação mostrada. Seguindo a ordem de leitura, o recordatório da esquerda se refere ao que ocorreu antes da ação no quadro e o da direita descreve o que aconteceu logo a seguir.

Figura 5 - Recordatórios com a descrição dos acontecimentos anteriores e posteriores à ação mostrada.



Fonte: SPIEGELMAN, 1987, p. 24.

3.1.2.5. Onomatopeia

Nos quadrinhos as onomatopeias podem aparecer de várias formas, desde simples palavras posicionadas próximas da fonte do som até como um trabalho de letreiramento que, da mesma forma que os balões com formatos diferenciados, traduzem visualmente características do som representado.

Na Figura 7 há um exemplo de uso de onomatopeias em uma página de “Pateta faz História”, da Editora Abril. As onomatopeias representam os diversos sons tanto através da similaridade fonética (reproduzindo a forma como uma pessoa simularia o som com a fala) quanto com a estilização dos caracteres.

Figura 6 - Exemplo de onomatopéias



Fonte: Editora Abril, 2011.

3.1.2.6. Enquadramentos

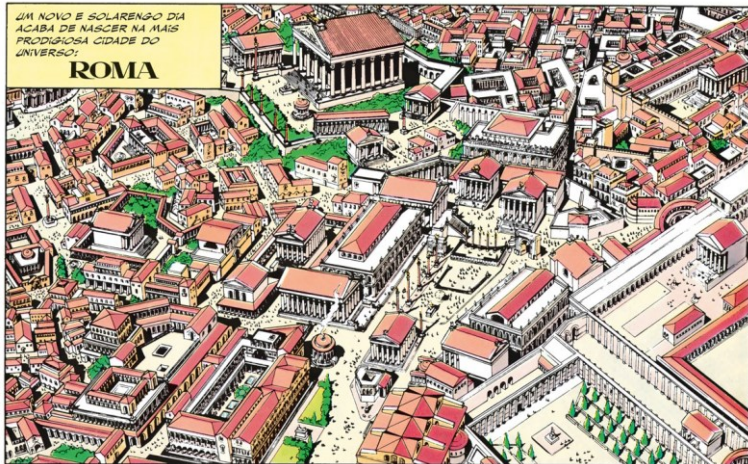
Assim como ocorre no cinema, o enquadramento das cenas numa HQ deve ser escolhido cuidadosamente para aproveitar ao máximo o potencial comunicativo dessa mídia. O desenhista tem liberdade para definir um novo enquadramento a cada quadro ou mantê-lo constante por toda a narrativa. Planos abertos, médios, close-ups (como nos enquadramentos de cinema e fotografia), são ótimas formas de se diversificar o visual da história e criar uma comunicação visual eficiente.

Os ângulos escolhidos também enriquecem a narrativa visual, representando um objeto ou local a partir de um ângulo superior (*plongée* ou mergulho) ou um ponto de vista de “Olho de Minhoca” (*contra-plongée* ou contra-mergulho), com a “câmera” mais baixa em relação ao objeto focado (McCloud, 2008, p.21). A câmera inclinada transmite a sensação de vertigem ou tontura, e pode ser usada para transmitir a sensação de tensão.

O ângulo *plongée* é bastante utilizado para que o leitor tenha melhor visão de um local, como nos álbuns de Asterix, quando uma nova cidade é introduzida na história (Fig. 8). O ângulo *contra-plongée*

é útil para enfatizar grandes diferenças de tamanho entre personagens ou objetos ou para representar grandes distâncias verticais. Na Figura 9 vê-se um exemplo de uso do contra-plongée mostrando a distância que um objeto foi arremessado.

Figura 7—Roma em “Asterix e os Louros de César”



Fonte: Editora Record, 2007

Figura 8—Exemplo de ângulo *contra-plongée*.



Fonte: SACCO, 2003.

3.1.2.7. COMPOSIÇÃO

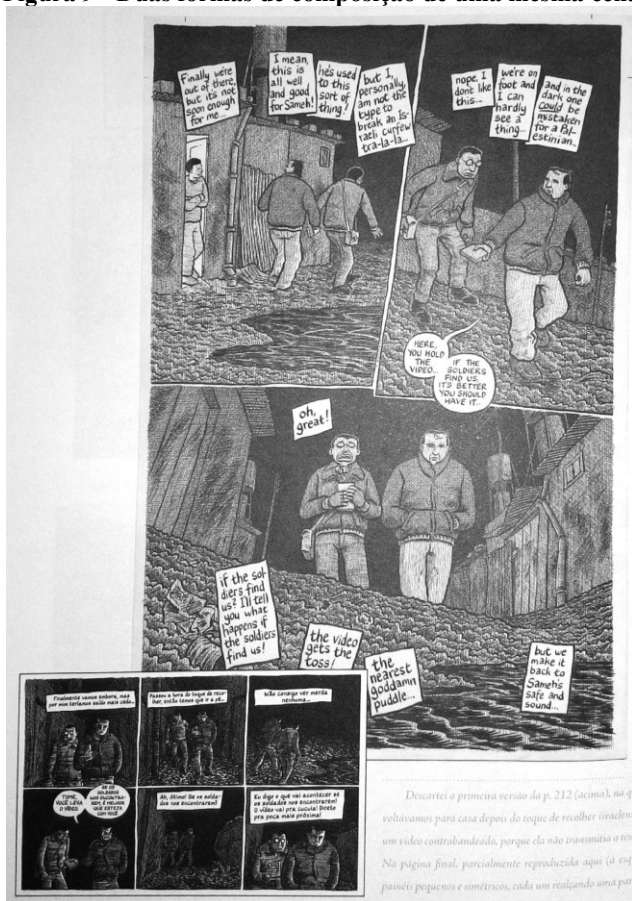
Assim como em outras peças gráficas, uma boa composição contribui enormemente para o impacto de uma HQ. Desde a disposição dos elementos dentro dos quadros até a disposição destes pelas páginas, a composição é um princípio integrante da linguagem quadrinística.

Uma paisagem mostrada em forma panorâmica pode sangrar pela borda da página para aumentar a sensação de amplitude. O desenho pode transpor os limites do quadro para dar destaque a uma ação ou

objeto, e mesmo a disposição dos elementos textuais pode contribuir para esses efeitos.

Na Figura 10 observam-se as duas versões de uma mesma cena do livro “Palestina”, de Joe Sacco. A primeira versão, composta em três quadros em planos abertos e médios, foi substituída pela segunda, em seis quadros com planos mais fechados (plano americano e plano de detalhe), além de um maior contraste de sombras. Essa mudança foi feita para melhor transmitir a tensão necessária e concentrar a dramaticidade através do realce de cada parte da conversa.

Figura 9 - Duas formas de composição de uma mesma cena



Desartei a primeira versão da p. 212 (acima), na qual voltávamos para casa depois do toque de recolher trazendo um vídeo contrabandeado, porque ela não transmitia a tensão. Na página final, parcialmente reproduzida aqui (o esboço pequeno e os ícones, cada um realçando uma parte

Fonte: SACCO, 2003

3.1.2.8. TRANSIÇÕES

Em “Desvendando os Quadrinhos” e “Desenhando Quadrinhos” Scott McCloud criou seis categorias de transição de um quadro a outro, baseadas na forma com que as ações representadas se conectam (fenômeno que o autor chama de “conclusão”). A seguir cada um dos tipos de transição é explicado resumidamente:

3.1.2.8.1. MOMENTO A MOMENTO

A ação é separada em vários momentos-chave e mostrada em sequência, como instantâneos de um filme. É usado para chamar atenção à ação ou adicionar dramaticidade (Figura 11).

Figura 10 - Transição Momento a Momento



Fonte: EISNER, 2008, p. 25

3.1.2.8.2. AÇÃO A AÇÃO

Cada ação de um mesmo sujeito é mostrada em seu momento-chave (Figura 12).

Figura 11 - Transição Ação a Ação em MAUS.



Fonte: SPIEGELMAN, 1987, p.21

3.1.2.8.3. TEMA PARA TEMA

Os quadros representam as ações em sequência de uma mesma cena sendo executadas alternadamente por vários sujeitos. Por esse motivo também é chamada de “Sujeito a Sujeito” (MCCLLOUD, 2008) (Figura 13).

Figura 12 - Transição Tema para Tema em Persepolis.

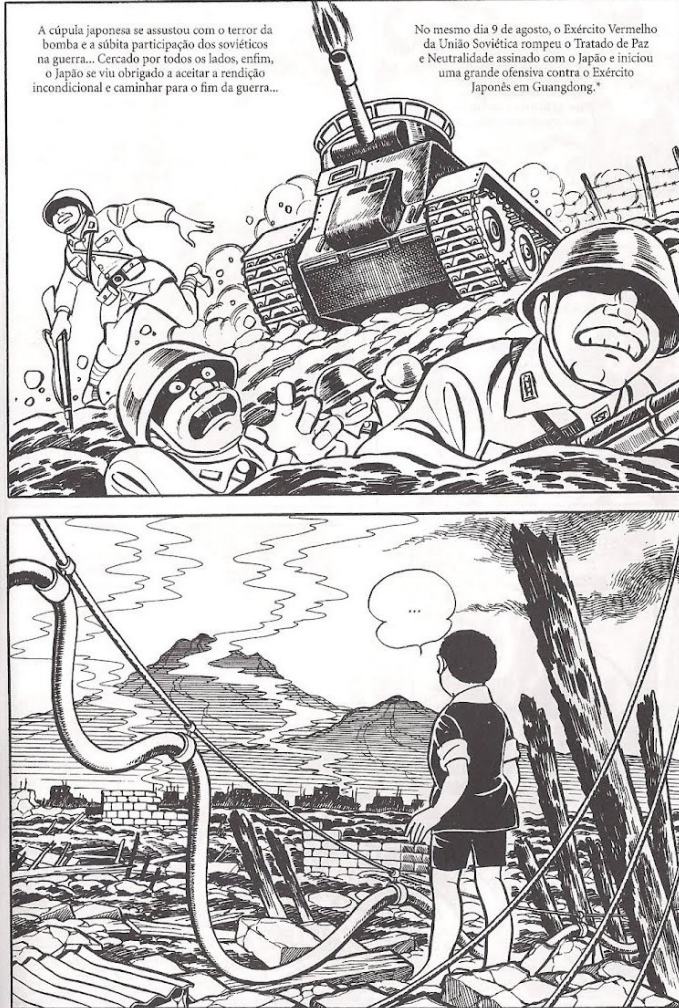


Fonte: SATRAPI, 2000, p. 8.

3.1.2.8.4. CENA A CENA

Cada quadro está separado de seu anterior por uma distância significativa de tempo e/ou espaço. Nesse tipo de transição pode-se usar recordatórios para situar o leitor mais facilmente (Figura 14).

Figura 13 - Transição Cena a Cena em Gen - Pés Descalços.

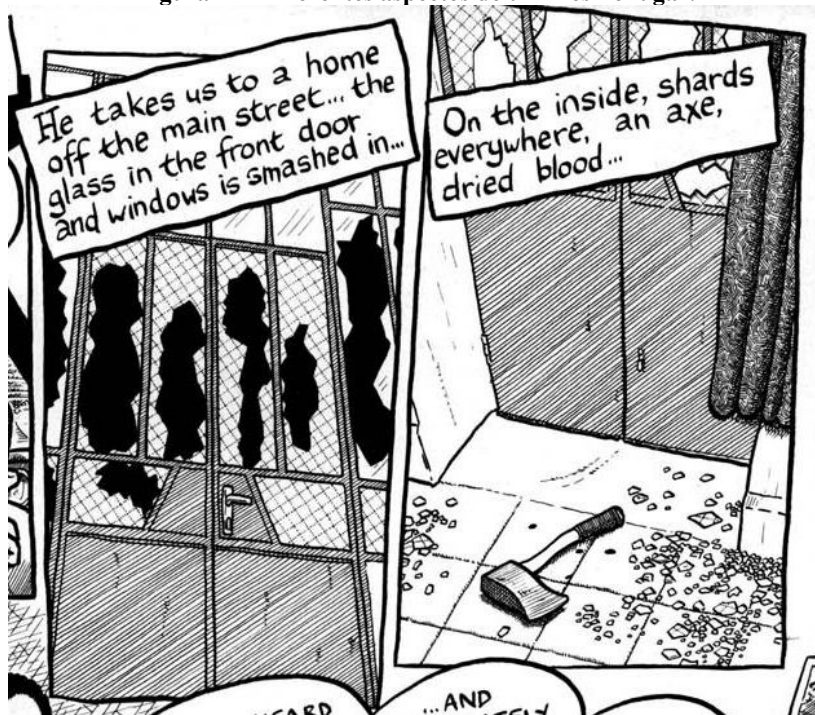


Fonte: NAKAZAWA, 2011.

3.1.2.8.5. ASPECTO A ASPECTO

Os quadros focam vários aspectos de um mesmo ambiente, ideia ou atmosfera. É bastante utilizada na apresentação de um novo cenário ou ambientação de uma cena, principalmente em quadrinhos japoneses (Figura 15).

Figura 14 - Diferentes aspectos de um mesmo lugar.



Fonte: SACCO, 2003, p. 64.

3.1.2.8.6. NON SEQUITUR

O conteúdo dos quadros não parece obedecer nenhuma sequência lógica. McCloud diz que este tipo de transição pode não fazer nada para levar a história adiante, mas tem seu papel principalmente em quadrinhos experimentais, “proporcionando ocasionais piadas absurdas de histórias racionais” (McCloud, 2008, p. 17) (Figura 16).

Figura 15 - Transição Non Sequitur.



Fonte: MCCLLOUD, 2008, p. 17

Ressalte-se que nenhum desses elementos constitutivos é obrigatório, sendo possível adaptar seu uso para obter o melhor resultado possível dentro dos objetivos da história em quadrinhos.

O fato é que as histórias em quadrinhos são complicadas de se definir porque nenhum de seus elementos constitutivos é obrigatório, ou seja, podem existir HQs sem balões, sem textos e mesmo sem os quadrinhos. Podem ter várias vinhetas ou apenas uma, o que as aproximaria do cartum. O importante é que todas, sem exceção, contêm uma narrativa e isso é o que todo autor de

quadrinhos precisa ter em mente. (CHINEN, 2011, p.8)

3.1.3. PRODUÇÃO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Para McCloud (2008, p.8) os objetivos do autor de uma história em quadrinhos devem ser que o leitor *entenda e se importe* com seu conteúdo. Para atingir o primeiro é necessário se *comunicar com clareza*, e para o segundo deve-se saber como *persuadir o público* a continuar a leitura.

A **clareza** depende de cinco escolhas do autor:

- a) **Escolha do Momento**: que momentos devem ser **incluídos nos quadros** e quais devem ser **deixados de fora**, buscando a rota mais eficiente para comunicar o enredo. Para a boa escolha de momentos é importante entender como funcionam as transições de um quadro a outro, como foi explicado na seção 3.1.2.8;
- b) **Escolha do Enquadramento**: qual tipo de **plano** é mais adequado para mostrar uma cena – geral, médio, detalhe ou suas variações – e que **ângulo** utilizar. A variedade de enquadramentos é boa para acrescentar dinâmica à narrativa, evitando que a história fique tediosa, mas o excesso de variações não deve distrair o leitor excessivamente em detrimento da história;
- c) **Escolha das Imagens**: os desenhos são a primeira coisa que atrai a atenção numa história em quadrinhos, portanto devem ser trabalhados cuidadosamente para transmitir corretamente a mensagem do autor. Para McCloud:

Não importa que estilo de imagem você escolha, a função primária e mais importante de seus desenhos é comunicar-se de maneira **rápida, clara e envolvente** com o leitor. (MCCLLOUD, 2008, p.26, grifo do autor);
- d) **Escolha das Palavras**: a grande especificidade que se consegue com as palavras é um meio de indicar um sentido específico às imagens, seja num recordatório com a descrição de uma cena para atribuir-lhe o contexto

desejado ou num balão com as falas de personagens. O importante é que haja **equilíbrio** entre o papel desempenhado pelas palavras e pelas imagens na construção da narrativa;

- e) **Escolha do Fluxo:** a maneira como o olhar do leitor será guiado pelas páginas. Esta decisão depende do conhecimento prévio das “regras” da ordem de leitura dos quadrinhos, que no ocidente é primeiramente da esquerda para a direita e então de cima para baixo – o que também se aplica à ordem de leitura dos balões dentro de cada quadro. No entanto, essas regras podem ser adaptadas de acordo com a composição da página, como numa disposição alternativa dos quadros e balões. Além disso, alguns detalhes em uma cena podem chamar mais atenção que outros, e deve-se trabalhar para que esse efeito sempre ocorra no sentido de melhor transmitir a mensagem desejada. Em alguns casos pode ser necessário indicar o sentido de leitura com setas, como no exemplo da Figura 17, mas essa alternativa pode ser considerada “pouco elegante”.

Figura 16 - Seta indicando sentido de leitura em Palestina.



Fonte: SACCO, 2003, p. 94

A **persuasão** nos quadrinhos, afirma McCloud, é obtida através de dois caminhos: a *intensidade* de sua apresentação e o conteúdo da *história*. A **intensidade** é obtida com o uso de “técnicas visuais que conferem a um quadrinho **contraste, dinamismo, empolgação gráfica** ou uma sensação de **urgência**.” (McCloud, 2008, p.45, grifos do autor)
Essas técnicas incluem:

- a) Contraste de profundidade;
- b) Variações exaltadas de formato e tamanho dos quadros;
- c) Contraste gráfico, como o obtido com justaposições ousadas de formas e cores;
- d) Poses e expressões exageradas;
- e) Técnicas de desenho “virtuosísticas”;
- f) Rupturas da quarta parede;
- g) etc.

Assim, a intensidade, embora sirva o propósito de chamar a atenção do leitor, é um contraponto para a clareza, pois tais técnicas, se utilizadas erroneamente ou em excesso, podem dificultar a compreensão pelo leitor, como alerta McCloud:

Reforce esses mesmos elementos em excesso e você acabará com uma incompreensível bagunça. Em tais casos, a intensidade da obra como um todo pode, na verdade, diminuir. (MCCLLOUD, 2008, p.49, grifos do autor)

Como um meio de comunicação, o objetivo final de uma HQ é contar uma **história**. Esta contém os *personagens*, suas *interações* e o *mundo* que habitam, e é a referência primordial para a elaboração dos quadrinhos. Geralmente o intermédio entre a história e os desenhos é feito por meio de um roteiro, que pode ser mais ou menos detalhado, dependendo do método de trabalho do autor (ou autores).

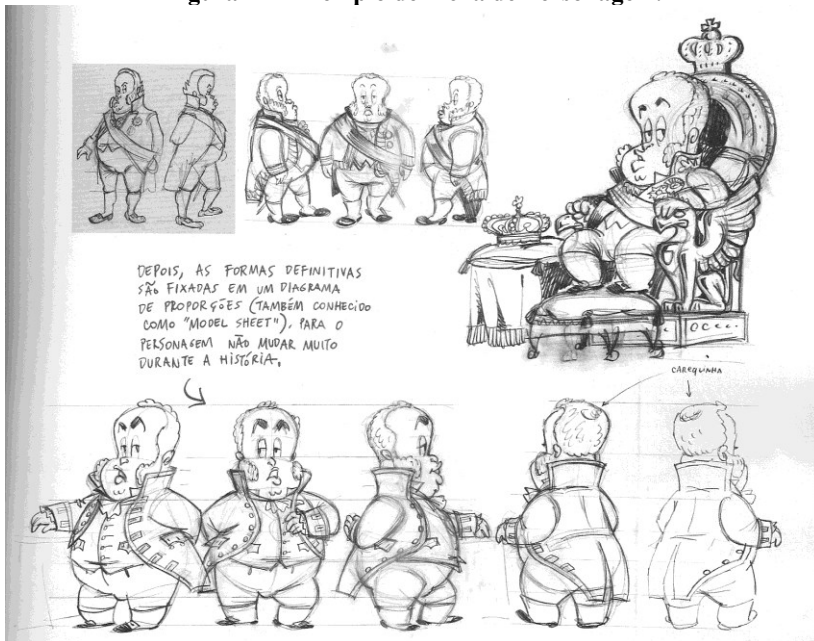
Os **personagens** de uma história devem ter três qualidades essenciais, de acordo com McCloud (2008):

- a) Uma vida interior, com história de vida, personalidade e propósitos próprios. A história não precisa ser excessivamente detalhada, mas o suficiente para ajudar a explicar a personalidade, que por sua vez justifica, junto da primeira, os propósitos do personagem;
- b) Distinção visual que permita ao leitor diferenciar entre os personagens e ajude a transmitir visualmente suas características internas;

- c) Traços expressivos, como expressões faciais, padrões de fala e de comportamento.

McCloud (2008) sugere que sejam utilizadas **fichas-modelo** para registrar as características de personagens e consultá-las sempre que necessário. Estas fichas incluem desenhos dos personagens em vários ângulos, anotações sobre como eles são construídos, estilo e detalhes das roupas e seus traços expressivos. Nos comentários de produção de D. João Carioca, Spacca mostra seus testes até chegar ao traço final do personagem principal e a ficha de personagem utilizada para que a aparência se mantivesse constante por toda a obra (Figura 18).

Figura 17 - Exemplo de Ficha de Personagem.



Fonte: SCHWARCZ, SPACCA, 2013, p. 81.

Dados os personagens e suas características resta definir suas **interações** e o **mundo** que habitam, ou seja, a trama e localização da história. Essas informações devem estar claras para que se minimize a necessidade de ajustes ao longo da etapa de desenhar a história em

quadrinhos. A ferramenta mais utilizada para esse planejamento é o *roteiro*.

Pode-se começar a definir a trama básica de uma HQ com sua **sinopse** (ou argumento), escrevendo então o **roteiro**. Aqui entende-se sinopse como um resumo da história que não se aprofunda em diálogos específicos ou composição da página, enquanto o roteiro contém uma descrição mais detalhada de como deve ser a HQ, com o número de quadros por página, conteúdo de cada quadro, diálogos finalizados e a descrição de demais elementos que sejam necessários para o desenhista concretizar a visão do roteirista.

Como uma última etapa o roteiro pode ser convertido em um *storyboard* (ou pode ser feito diretamente neste formato), que é um “roteiro quadrinizado”, onde a disposição de elementos é indicada na forma de um rascunho simples que já utiliza vários elementos da linguagem das HQs. A principal vantagem deste formato é a proximidade com o formato final do quadrinho, permitindo a visualização do fluxo de leitura e composição das páginas durante seu planejamento.

Neste trabalho a sinopse, roteiro (na forma de storyboard) e ilustrações foram feitos pela mesma pessoa, mas embora isso torne mais simples a realização de eventuais alterações, um roteiro bem estruturado ainda é importante, pois sua função é de planejamento da HQ, visando garantir, além da coerência da narrativa, que o conteúdo caiba no número estipulado de páginas.

3.1.4. HQS E DESIGN GRÁFICO

As histórias em quadrinhos são uma “linguagem gráfico-visual constituída de vários elementos” (Chinen, 2011, p. 5), uma “arte de comunicação” (Eisner, 2010, p.6) dotada de elementos exclusivos ou “emprestados” de outras mídias que, juntos, compõem uma narrativa que visa transmitir informações a um receptor, o leitor. Essas definições vão ao encontro do que diz André Villas-Boas (2007, p. 11) sobre Design Gráfico, que é, segundo o autor, “a atividade profissional e consequente área do conhecimento cujo objetivo é a elaboração de projetos para reprodução por meio gráfico de peças expressamente comunicacionais”. A “linguagem gráfico-visual” dos quadrinhos é uma das ferramentas das quais o designer gráfico pode dispor para transmitir mensagens. Vários princípios básicos de design ‘podem ser percebidos nos quadrinhos: composição, equilíbrio, hierarquia, movimento, unidade, uso do espaço, proporção entre os elementos, etc. Isso não quer

dizer que um bom designer será um bom quadrinista ou vice-versa, mas há pontos semelhantes entre as duas disciplinas.

O método de trabalho do designer contribui com o planejamento de uma história em quadrinhos completando-o. Viu-se anteriormente a necessidade de escolher o Momento, Enquadramento, Imagens, Palavras e Fluxo para criar uma HQ, mas, embora implícito, isso não dá o devido destaque à necessidade de se realizar uma coleta de dados, seja ela de elementos para a construção de uma história em quadrinhos ou do próprio conteúdo, e de testar as soluções a que se chega. Uma ideia de enquadramento para uma cena específica pode parecer adequada inicialmente, mas se destoar do restante da obra pode criar um efeito negativo, dispersando a atenção do leitor. Enfim, algumas técnicas tipicamente empregadas no trabalho do designer gráfico, como o *Design Thinking*, contribuem para a elaboração de uma boa história em quadrinhos assim como em outros projetos.

3.2. QUADRINHOS NA REPRESENTAÇÃO DE FATOS HISTÓRICOS

A história é uma fonte inesgotável de inspiração para autores de quadrinhos. Seja para a ambientação de um acontecimento, fatos inspiradores ou trazendo um argumento praticamente pronto, acontecimentos reais podem ser representados nas HQs assim como na literatura e no cinema.

Uma das vantagens da utilização da linguagem quadrinística para contar a história real está no grande envolvimento e compreensão que se obtém com a junção de imagem e texto. Ao se trabalhar com estes dois elementos temos um meio mais atrativo de transmissão de conhecimento se comparado aos livros tradicionais.

A abordagem que uma HQ fará de fatos históricos pode variar: há quadrinhos que abordam a biografia de uma ou várias pessoas acompanhando suas vidas de perto ao longo da narrativa (Biográficos), quadrinhos jornalísticos baseados em entrevistas, pesquisas de campo e vivências do autor sobre um determinado tema (Jornalísticos) e outros que se baseiam em fatos históricos documentados e os relatam na linguagem das HQs (Históricos). Essas não são as únicas formas de se representar fatos históricos em quadrinhos, mas são uma boa maneira de separar as obras que serão analisadas a seguir. É importante observar que esta classificação foi criada para este trabalho com o intuito de facilitar a separação das obras analisadas em relação à sua proximidade com o quadrinho que será produzido.

3.2.1. Biográfico

Classificam-se como quadrinhos biográficos aqueles trazem como foco principal a vida de uma pessoa em um determinado período. Com um ponto de vista pessoal, trazem os pensamentos e experiências pessoais da pessoa retratada na história, com seu *background* e características que auxiliem na identificação do leitor com ela. Esta é uma importante característica deste tipo de quadrinho, pois, embora não seja tão completa quanto outras abordagens em relação aos fatos históricos, a narrativa biográfica apresenta detalhes dificilmente encontrado em livros acadêmicos e documentos, possibilitando ao leitor uma melhor percepção dos reflexos do que estava acontecendo nas vidas das pessoas, o que é particularmente efetivo em relatos de conflitos. A principal fonte das informações é o sujeito biografado.

3.2.1.1. PERSEPOLIS (Marjane Satrapi)

PERSEPOLIS (2000-2003) é a autobiografia de Marjane Satrapi, artista iraniana nascida em 1969, contando desde sua infância no Irã, onde vivenciou o início da revolução islâmica, até o início de sua vida adulta, acompanhando suas mudanças de vida e de lar durante esse período. Persepolis não traz muitos dados sobre a revolução islâmica dos anos 80; ao invés disso o relato de Marjane ajuda o leitor a compreender as mudanças que essa revolução trouxe à população do país, que viu em poucos dias seu estilo de vida mudar radicalmente. A arte é simples, totalmente em preto-e-branco, sem hachuras ou outros recursos para indicar degradês; os personagens são vistos principalmente de frente ou perfil e construídos com traços minimalistas, mas é possível diferenciá-los facilmente através de detalhes como o formato do rosto, olhos e nariz, o que é importante principalmente no caso de personagens femininas, pois há trechos em que elas precisam usar véus e roupas que escondem a forma de seu corpo. A composição das páginas segue a tendência minimalista dos desenhos, com quadros bem separados e mesmo os balões assumindo formatos retangulares. Esses elementos, embora não auxiliem a obra a chamar atenção por seu impacto visual, tornam sua leitura muito fácil mesmo para quem não esteja acostumado com a estrutura de histórias em quadrinhos, pois a ordem de leitura tanto dos quadros quanto dos recordatórios e balões é claramente identificável. Há extenso uso de recordatório, contendo a “narração em *off*” da autora, escrita em um estilo informal, como se fosse parte de uma conversa.

Figura 18 – Página de Persepolis vol. 1.



Fonte: SATRAPI, 2005, p. 121.

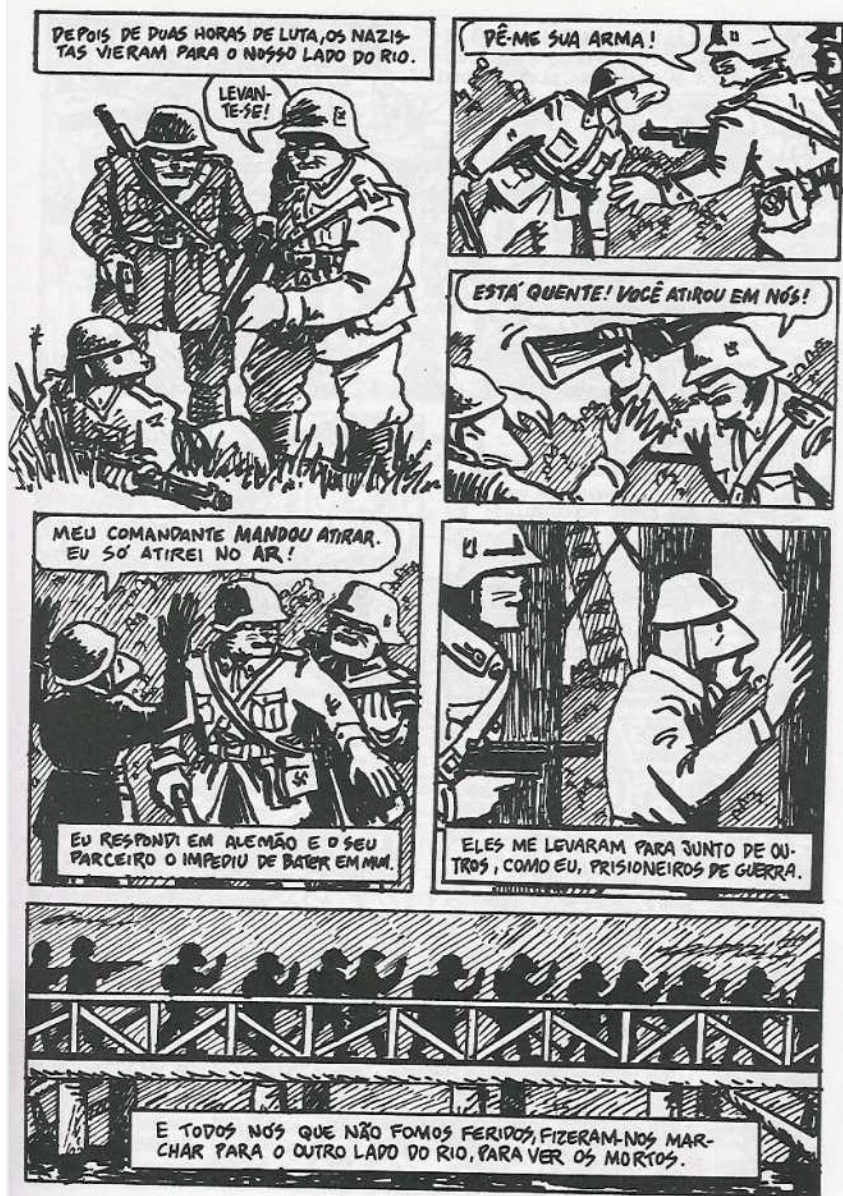
3.2.1.2. MAUS (Art Spiegelman)

Em MAUS Art Spiegelman, filho de judeus, conta a história de seu pai Vladek na Segunda Guerra Mundial e a perseguição que este sofreu pelos nazistas. A HQ contém em sua maior parte o relato pessoal de Vladek, utilizando recordatórios para representar sua descrição dos fatos que são retratados, como cenas de flashback com narração em off. Também há momentos que ocorrem mais próximos do presente (no caso, o presente em que a história foi escrita), retratando alguns encontros de Art com seu pai para resolver assuntos do cotidiano, geralmente levando a alguma lembrança da Guerra.

A composição das páginas é bastante conservadora, com quadros bem delimitados e poucas ocorrências de efeitos como a transposição de personagens pelas bordas ou onomatopeias chamativas. O desenho possui um acabamento que lembra xilogravuras, com muitas linhas espessas, hachuras para marcar sombras e grandes zonas chapadas de preto. Junto disso, os traços carregados traduzem graficamente a tensão constante e o “peso” da história (Figura 20).

A decisão de arte que mais chama a atenção foi a utilização de animais antropomorfizados para representar as diferentes etnias que aparecem no livro: judeus são ratos, alemães são gatos, poloneses porcos, estadunidenses cachorros e franceses sapos. Embora isso resulte em algum afastamento da realidade, essa diferenciação permite a rápida identificação do papel ou tendências da maioria dos personagens.

Figura 19—Página de MAUS.



3.2.2. Jornalístico

Um quadrinho jornalístico retrata acontecimentos reais como uma reportagem utilizando, claro, a linguagem quadrinística. Pode ter uma abordagem autobiográfica, mas aqui diferencia-se de uma biografia pelo destaque aos fatos, sem a necessidade de apresentar detalhadamente a pessoas que os está acompanhando. O foco da história são os eventos do local e período e as pessoas que lá estão inseridas, e as fontes para sua produção dividem-se entre pesquisas de campo (tanto para visitar localidades quanto falar com pessoas) e pesquisas bibliográficas, em menor grau.

3.2.2.1. PALESTINA (*Joe Sacco*)

PALESTINA retrata alguns resultados dos conflitos na faixa de gaza a partir das visitas de Joe Sacco ao local. Há muitos momentos autobiográficos, em que o autor fala sobre sua própria experiência, mas espalhados por praticamente todos os capítulos estão relatos de palestinos com quem Sacco se encontrou a ouviu suas histórias, batendo fotos que serviram como referência para ilustrar a HQ. Os desenhos são detalhados, com traços de diferentes espessuras, hachuras e pontilhados que marcam os volumes e texturas dos personagens e objetos. Há uso constante de ângulos inclinados no enquadramento das cenas e também dos balões, recodatórios e textos. A composição varia bastante de página para página, com várias sobreposições de elementos, inclusive dos quadros, por vezes também inclinados como fotografias espalhadas numa mesa (Figura 21). Além da composição, o fluxo de leitura também sofre variações, indicado principalmente pela disposição dos elementos textuais (Figura 22).

Figura 20 - Composição com quadros inclinados e sobrepostos.



Figura 21 - Fluxo comandado pela posição dos balões ao longo da página.



Fonte: SACCO, 2003.

3.2.3. Histórico

Os quadrinhos históricos retratam um período geralmente distante daquele em que são produzidos. Como não é possível ter acesso direto às pessoas retratadas dependem de um pouco de liberdade criativa para dar personalidade aos personagens, o que deve ser feito com cautela caso o objetivo seja a produção de uma obra historicamente acurada. São uma boa forma de representar situações em que haja participação de grupos antagonistas sem criar uma história parcial e seu resultado tende a ser melhor quanto mais completa for a pesquisa realizada. As fontes principais de informações para a criação de quadrinhos históricos são textos, livros e documentários referentes ao objeto da obra.

3.2.3.1. *D. JOÃO CARIOCA (Lilia Moritz / Spacca)*

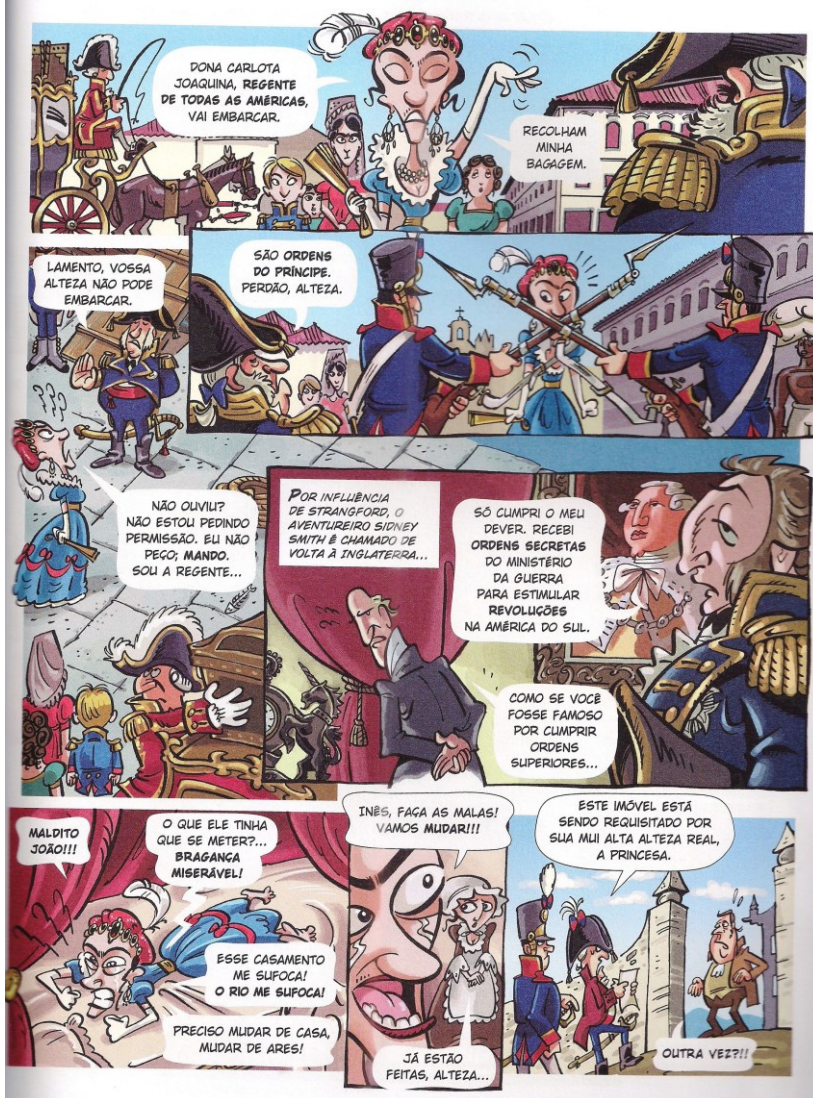
Embora traga no título o nome de D. João VI, a história feita em conjunto pela historiadora Lilia Schwarcz e o ilustrador João Spacca não se concentra apenas no antigo imperador do Brasil, mas em vários acontecimentos que ocorreram um pouco antes e durante sua estada na colônia portuguesa entre 1808 e 1821, ele estando envolvido diretamente ou não. Como é um grande período representado em 70 páginas de história são necessários alguns “saltos” e resumos, o que recebe o auxílio de recordatórios, que dependendo da necessidade são usados em maior ou menor grau. Na Figura 23 vê-se um exemplo de uso extenso destes para narrar os conflitos que levaram à anexação da Província Cisplatina (atual Uruguai) ao território brasileiro, com um formato que se assemelha a um texto ilustrado, enquanto a Figura 24 mostra um acontecimento envolvendo Carlota Joaquina em um formato que mescla melhor os textos e imagens, com a narrativa visual completada pelas falas em balões e apenas um recordatório num quadro que apresenta uma cena distante da anterior (Transição Cena a Cena). O traço em estilo cartum atenua o perfil sério da obra, que visa transmitir um grande volume de informações reais ao leitor sem se tornar cansativo. A composição e os enquadramentos variados tornam a obra visualmente interessante e evitam que a leitura se torne tediosa.

Figura 22 - Uso de recordatórios para narrar acontecimentos longos em um curto espaço.



Fonte: SCHWARCZ, SPACCA, 2007, p. 57.

Figura 23 - Exemplo de trecho com extenso uso de balões.



Fonte: SCHWARCZ, SPACCA, 2007, p.41.

4. DESENVOLVIMENTO

A partir daqui serão mostradas as etapas de criação da adaptação em quadrinhos da Guerra do Contestado.

4.1. ANÁLISE HISTÓRICA SUCINTA

A Guerra do Contestado deve seu nome ao fato da região em que ocorreu ser alvo de disputas entre o Paraná e Santa Catarina, pois ambos tinham interesse nas terras e, principalmente, nos tributos que podiam ser captados das empresas que estavam se instalando no local após a construção da ferrovia São Paulo – Rio Grande pela *Southern Brazil Lumber and Colonization Company*. Em meio às disputas políticas entre os estados o povo da “região contestada” não recebia muita atenção do governo, vivendo de forma miserável à mercê dos “coronéis”, donos de grandes lotes de terra que governavam de fato.

Com pouco acesso a educação, hospitais e medicamentos, a população via de forma muito positiva os curandeiros que passavam pela região, fazendo rezas e curando pessoas com ervas medicinais. Um curandeiro muito influente foi o “monge” João Maria, que atuou de 1886 a 1906, angariando muitos devotos mas sempre vivendo de forma nômade e solitária.

Após o desaparecimento de João Maria sua fama continuou, até que em 1912 o “monge” José Maria começou a atuar de forma semelhante, e alcançou grande status quando curou a esposa de um fazendeiro que padecia de uma doença para a qual os médicos não tinham mais soluções. A diferença principal de João Maria para seu “irmão” João Maria era que, enquanto o primeiro não permitia aglomerações de pessoas à sua volta e viveu sempre de forma nômade, mudando periodicamente de local de repouso, o segundo aceitava que o acompanhassem e chegou a estabelecer alguns assentamentos onde atendia pessoas junto de seus seguidores. Além disso, contava às pessoas histórias de Carlos Magno e começou a formar sua própria guarda pessoal: os “Doze Pares de França”, sertanejos a cavalo e armados, que treinavam tiro e luta com espadas feitas de madeira.

Foi com a formação de um desses assentamentos, em Taquaruçu, que se iniciou a perseguição ao curandeiro, com a denúncia feita pelo “coronel” Albuquerque ao governador de Santa Catarina de que ali estaria sendo proclamada uma nova monarquia, o que levou ao início da movimentação de tropas para a região. Interpretando essas manobras como uma tentativa de Santa Catarina impor seu domínio

sobre a região contestada, o governo do Paraná decidiu também levar soldados para lá. Saindo de Curitiba, as tropas lideradas pelo coronel João Gualberto perseguiram José Maria e os seguidores que lhe restavam – José Maria ordenou que as pessoas debandassem, o que a maioria fez exceto por cerca de 40 homens que se consideravam sua guarda pessoal – com o intuito de capturá-los e levá-los para o Paraná, mas em Irani iniciou-se um combate onde participaram cerca de 200 sertanejos e 70 soldados, com muitas baixas de ambos os lados. Nesse combate faleceram tanto José Maria quanto João Gualberto, deixando a região em relativa calma até agosto de 1913, quando novos levantes voltariam a ocorrer.

Estes acontecimentos marcam o início dos conflitos dos “fanáticos” com tropas militares, e José Maria tornou-se o símbolo em torno do qual muitos sertanejos se uniram nos anos seguintes para a formação de novas comunidades de revoltosos nos conflitos que duraram até 1916.

4.2. ESCOLHA DO TEMA DO QUADRINHO

Propôs-se fazer uma história em quadrinhos que retrate os acontecimentos de 1912 que levaram à Guerra do Contestado. A união dos sertanejos em torno de um líder religioso foi uma característica marcante do período em que José Maria atuou na região, e essa estrutura de liderança se manteve nos anos seguintes à sua morte, com a formação de grupos comandados por oráculos que “conversavam” com o monge.

Outro motivo para a escolha desse período é o ritmo no qual os fatos ocorreram, começando com um curandeiro, o “monge” José Maria, que alcançou certa notoriedade e com isso conquistou a antipatia de um “coronel”, o estabelecimento de agrupamentos de pessoas que passaram a viver sob o “comando” do monge, a suposta instauração de uma monarquia em um desses acampamentos e a resposta militar que culminou na morte tanto de José Maria quanto do coronel João Gualberto, que havia vindo do Paraná para Santa Catarina com o intuito de capturar os “revoltosos”.

4.3. ABORDAGEM E PÚBLICO-ALVO

A abordagem é na forma de um quadrinho histórico, pois este formato permite contextualizar a situação de acordo com vários pontos de vista, enquanto o quadrinho biográfico valoriza um personagem específico e o quadrinho jornalístico como os de Joe Sacco têm uma

abordagem muito pessoal. A coleta de dados foi feita em livros, reportagens, documentários e filmes sobre o assunto.

O público-alvo da obra são crianças a partir dos 10 anos de idade, adolescentes e adultos interessadas pela história do Brasil, e em particular a Guerra do Contestado. Esta HQ tem o objetivo de ser uma leitura introdutória ao tema, não trazendo discussões a respeito da legitimidade da revolução ou da reação do governo, e os conflitos serão concentrados na Batalha do Irani, que ocorre no final da história. A classificação indicativa (Portal Online Classificação Indicativa, 2013), de forma geral, não aprova representação de violência para a faixa de 10 anos. mas a baixa frequência destas é considerado um fator atenuante, não sendo proibida a existência de algumas cenas “violentas”.

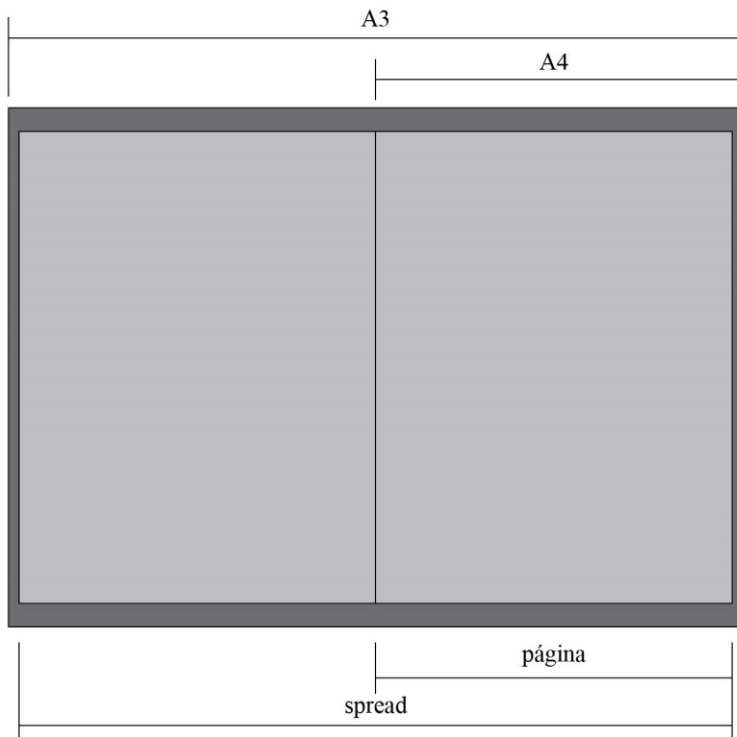
De acordo com indicação no site do MEC (TURINI; SILVA; FRANCO, 2011) a Guerra do Contestado deve ser abordada nas escolas ao final do Ensino Fundamental, no qual os alunos têm por volta de 14 anos de idade. O Portal Online Classificação Indicativa (2015) aponta que o conteúdo para esta faixa etária pode conter morte intencional, estigmatização, preconceito, vulgaridade, entre outros. Assim, a HQ pode ser usada como apoio ao ensino para esta faixa etária sem problemas em relação à classificação do conteúdo.

4.4. FORMATO

Foi definido que o livro sobre o início da Guerra do Contestado teria um total de 48 páginas entre história e comentários. O formato final foi estipulado de forma que pudesse ser impresso em folhas A3 e refilado, portanto cada página ficaria com um tamanho máximo menor que uma folha A4.

A “área útil” menor do que a folha na qual o quadrinho será impresso tem a vantagem de permitir o uso de “sangras” (imagens que vão até a borda da página). A figura 25 mostra a relação da área do spread em relação à folha inteira.

Figura 24 - dimensão da HQ em relação à folha A3



Fonte: acervo do autor.

Verificando em revistas variadas constatou-se que o texto é comumente escrito com fonte maiúscula (*All Caps*), com altura de corpo de 2 mm e entrelinha de 3 ou 4 mm. Assim, optou-se pela entrelinha de 3mm, ficando também este valor definido para o módulo da página.

Desta forma, o *spread* (duas páginas abertas) tem um total de 408mm de largura e 270mm de altura, ou 136 x 90 módulos, com as seguinte medidas de margens:

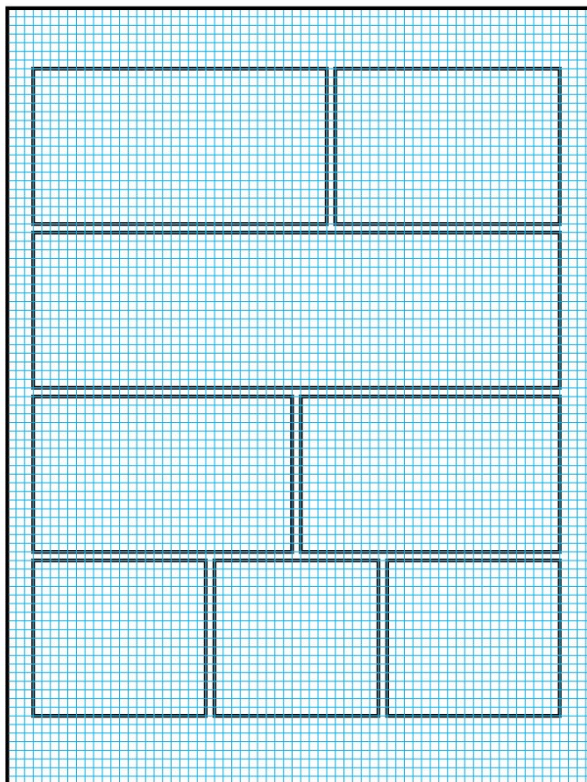
- a) Interna: 9mm 3 módulos);
- b) Superior: 21mm (7 módulos);
- c) Externa: 12mm (4 módulos);
- d) Inferior: 24mm (8 módulos).

Estes valores foram definidos também com base no estudo de outras obras em quadrinhos, onde constatou-se que as margens são mais

estretas do que o recomendado para livros tradicionais e as margens mais afastadas das bordas são a superior e inferior.

O módulo de 3mm serviu também como referência para o espaçamento entre quadros, dispostos em 4 linhas com 1 a 3 quadros cada. Em alguns casos são utilizados quadros maiores, que ocupam mais linhas. A Figura 26 mostra um exemplo de página com a indicação dos módulos e posicionamento dos quadros.

Figura 25 - divisão da página em módulos e posicionamento de quadros.



Fonte: acervo do autor.

4.5. ESTILO

Vários estilos de desenho foram testados desde as concepções iniciais da história (Figuras 27, 28, 29 e 30), optando-se no final por um traço cartunescos e arredondado, com personagens de rosto expressivo e

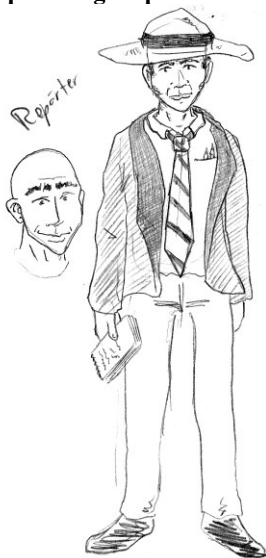
linhas simples, com técnica de hachuras para criar sombras e dar volume aos personagens e cenários.

Figura 26 - Testes de estilo para desenho do "monge" João Maria



Fonte: acervo do autor.

Figura 27 - Esboço de personagem para uma ideia inicial de roteiro



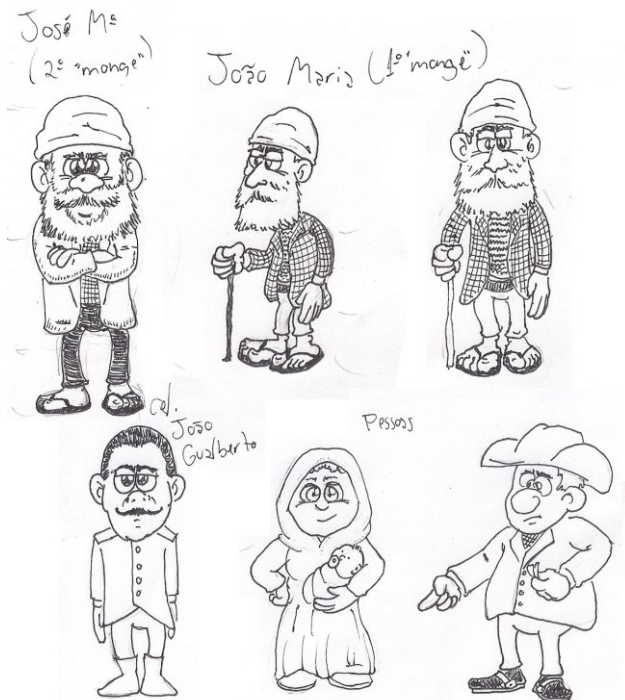
Fonte: acervo do autor.

Figura 28- Esboços preliminares de personagens



Fonte: acervo do autor.

Figura 29 - Esboços que serviram de base para design final dos personagens.



Fonte: acervo do autor.

Estas características, inspiradas em parte nos quadrinhos franco-belgas (assim como as dimensões e diagramação do livro), têm o propósito de que o resultado final seja atraente para o público infanto-juvenil e também para pessoas mais velhas que se interessem pelo tema do quadrinho.

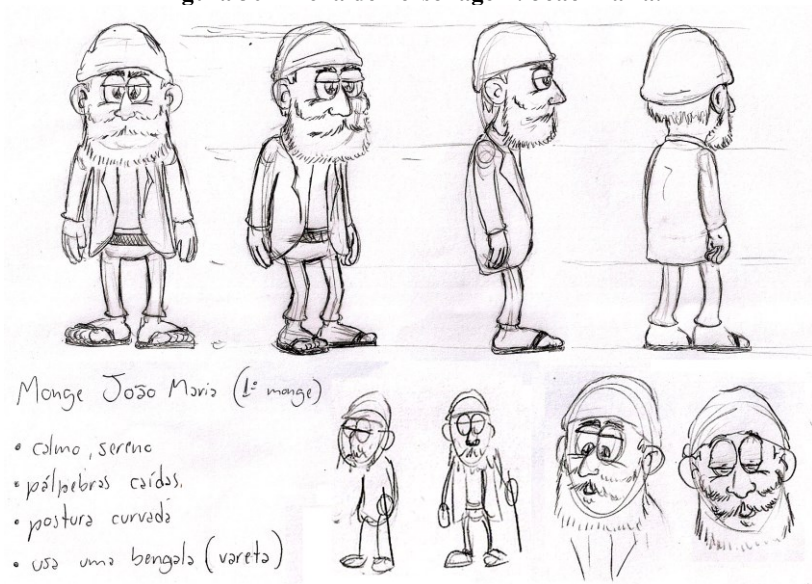
4.6. PERSONAGENS E VESTIMENTAS

Os personagens principais da história são o “monge” João Maria e seu sucessor, José Maria, e o coronel João Gualberto. Para garantir que eles fossem facilmente identificáveis ao longo da obra foram feitas suas fichas de personagem, com suas características físicas e pequenas descrições de personalidade que ajudam a orientar a forma como devem ser retratados. Todos os desenhos foram feitos tomando como referência fotos que puderam ser obtidas deles.

4.6.1. JOÃO MARIA

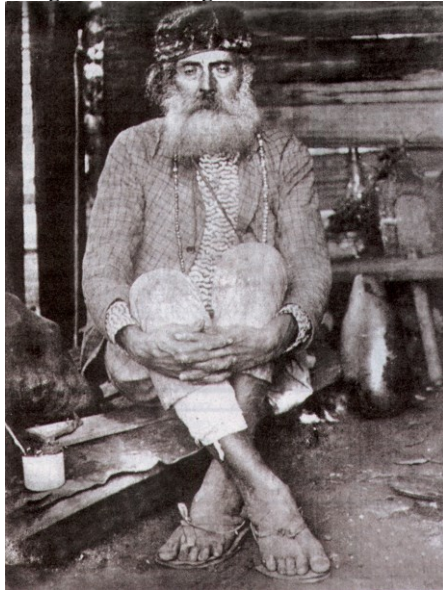
O “monge” João Maria (Figura 31) foi representado como uma figura serena, pois seu papel na história é o de um sábio que inspira fé nas pessoas. As roupas foram feitas com base nas descrições em livros e nas poucas fotos que foram encontradas dele (Figura 32).

Figura 30 - Ficha de Personagem: João Maria.



Fonte: acervo do autor.

Figura 31 - Fotografia de João Maria

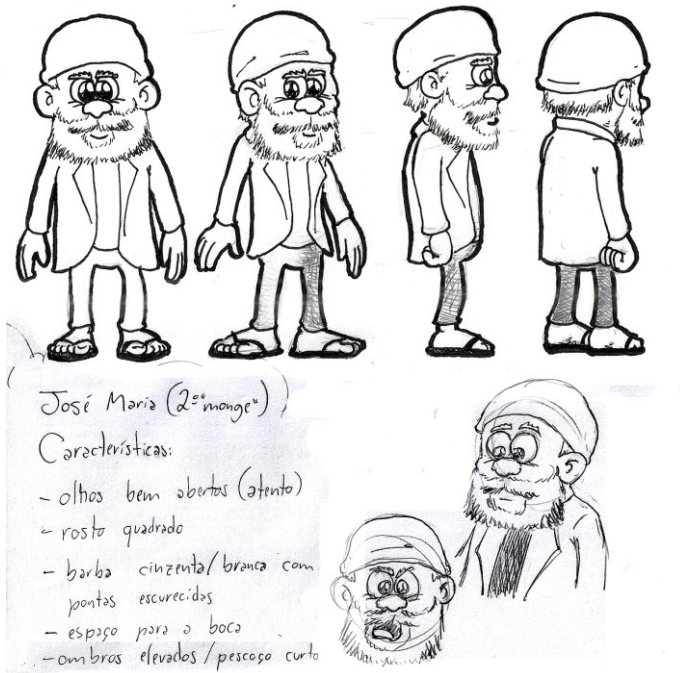


4.6.2. JOSÉ MARIA

O segundo “monge” (Figura 33) foi pensado como um personagem mais ativo do que seu antecessor. Tem um olhar mais concentrado para refletir sua característica de ser uma pessoa atenta, o que transparece no fato de que mantinha anotações das propriedades das plantas que utilizava e aproveitava oportunidades que lhe eram oferecidas, embora fosse também bastante cauteloso, como no momento em que se recusa a ir visitar um coronel que era sabido que não gostava da influência do monge.

Em fotografias (Figura 34) é possível ver que o modo de se vestir de José Maria lembrava o de seu antecessor, mas tinha características físicas diferentes que foram intensificadas no desenho para evitar que os leitores confundam os personagens. Por exemplo: a barba de José Maria não cobre totalmente sua boca, o que também ajuda a tornar o personagem mais expressivo.

Figura 32 - Ficha de Personagem: José Maria



Fonte: acervo do autor.

Figura 33 - Foto de José Maria e três moças.



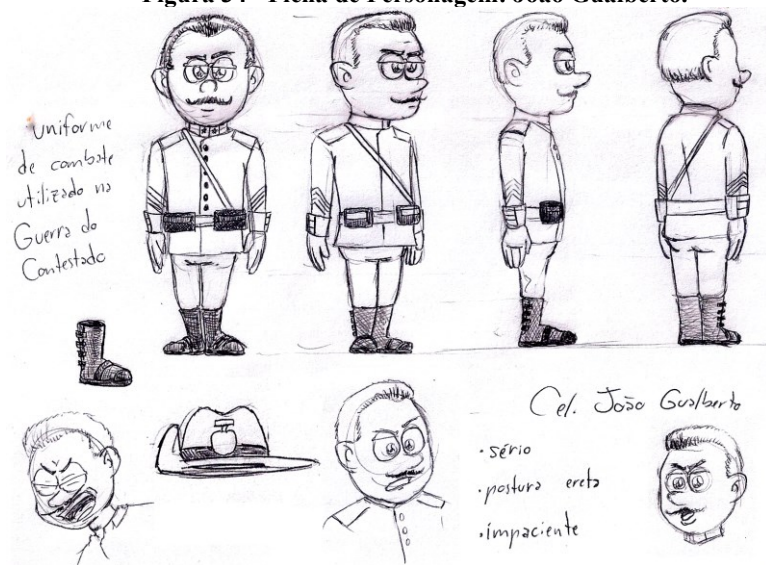
Fonte: Blog Fragmentos do Tempo, 2016

4.6.3. JOÃO GUALBERTO

O coronel João Gualberto (Figuras 36 e 37) deve ser um personagem sério e obstinado. Sua postura é uma versão um tanto caricata do que se espera de um militar. Em alguns momentos é possível quebrar essa seriedade com poses mais exageradas para que a história não fique sóbria demais quando estiver centrada nas tropas da Polícia.

Um dos desafios na concepção deste personagem foi a representação do uniforme da Polícia Militar Paranaense na época do conflito, pois, como esta roupa seria usada por outros personagens (soldados nas cenas das tropas e combates) era necessário obter tantos detalhes quanto possível. Felizmente isso foi possível com o estudo de fotografias do uniforme exposto no Museu Paranaense da Secretaria de Cultura do Paraná (Figura 37) e fotos das tropas se deslocando para a região do Contestado (Figura 38).

Figura 34 - Ficha de Personagem: João Gualberto.



Fonte: acervo do autor.

Figura 35 - Fotografia de João Gualberto.



Fonte: Museu Paranaense, 2016

Figura 36 - Uniforme do "Contestado".



Fonte: Museu Paranaense, 2016

Figura 37 - Tropas paranaenses chegando na fronteira dos dois estados.



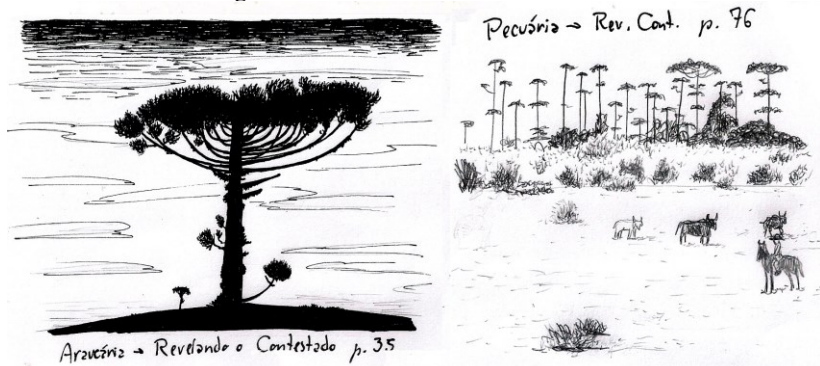
Fonte: Site Amantes da Ferrovia, 2016.

4.7. CENÁRIO E OBJETOS

Foi necessário estudar os ambientes da região serrana para retratá-la adequadamente. As araucárias são muito presentes no local e ajudam a ambientar os cenários. Seus formatos variados as tornam interessantes como elementos de fundo.

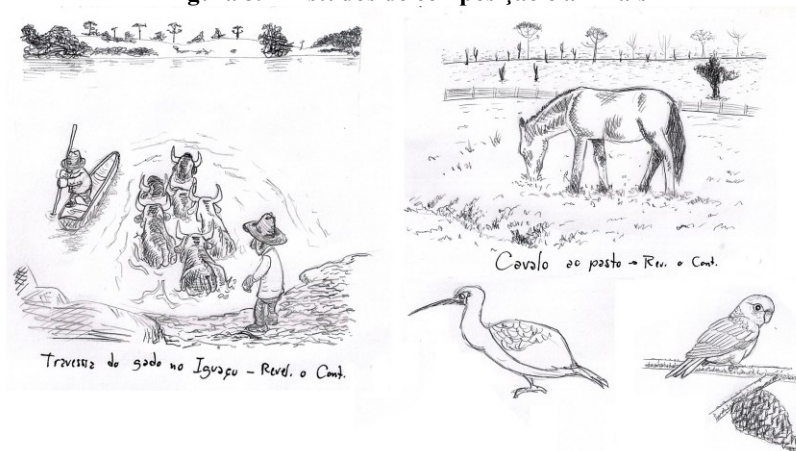
Também foi importante estudar e reproduzir algumas cenas simples para treinar a composição de cenários, mesmo que não fossem usados na HQ. A repetição de desenhos do mesmo tema permite fixar as formas de representar personagens e cenários, mantendo a identidade visual da obra. Nas figuras 39 e 40 há alguns desses estudos.

Figura 38 – Cenários com araucárias.



Fonte: acervo do autor.

Figura 39 - Estudos de composição e animais



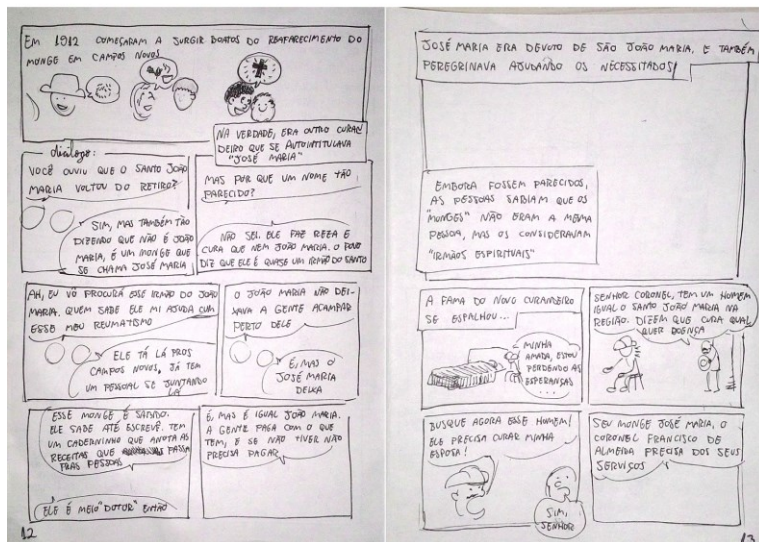
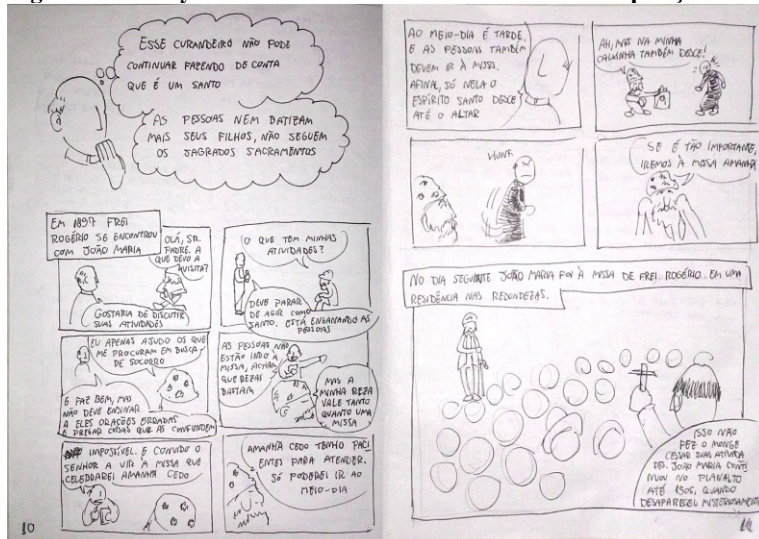
Fonte: acervo do autor.

4.8. SINOPSE E STORYBOARD

A definição da história começou com uma breve sinopse, conforme está no item “4.1. Análise Histórica Sucinta”, que foi ampliada e detalhada de acordo com o estudo de materiais de referência, como livros de história, livros didáticos, documentários e filmes. Esse texto ampliado foi convertido diretamente em um storyboard. Não foi elaborado um roteiro convencional porque durante o desenvolvimento isto foi tentado, mas mostrou-se pouco eficiente, sendo melhor planejar

o quadrinho diretamente no storyboard. A Figura 41 contém alguns exemplos de páginas no formato de storyboard, com a versão completa nos anexos, junto do texto usado como base para sua confecção.

Figura 40 - Storyboard com textos básicos e ideias de composição.



Fonte: acervo do autor.

4.9. RASCUNHO, ARTE-FINAL E DIAGRAMAÇÃO

Os rascunhos foram feitos em papel sulfite comum, 75g/m³, tamanho A4. Cada página foi dividida em duas partes, sendo necessárias duas folhas por página, o que possibilita um melhor detalhamento do desenho. Os rascunhos foram então digitalizados e arte-finalizados no computador, onde foi feita a diagramação e adição de balões e textos.

A arte-final digital foi vantajosa por permitir pequenas alterações decididas perto da finalização do desenho - como ajustes de proporção e posicionamento de personagens - além da possibilidade de utilizar ferramentas como máscaras de desenho e diferentes tamanhos de “pincéis”. A figura 42 mostra o processo de produção de dois quadros.

Figura 41 - Do rascunho à arte-final e letreiramento.



Fonte: acervo do autor.

4.10. TIPOGRAFIA

A tipografia foi escolhida entre três famílias de fontes já pré-selecionadas com os requisitos de serem fontes gratuitas, em letras maiúsculas, estilo “manuscrito”, de boa legibilidade em tamanho reduzido e com suporte a língua portuguesa (acentos, pontuação e caracteres especiais).

As famílias foram aplicadas em alguns trechos da HQ (Figuras 43, 44 e 45) e receberam pontuações com relação aos seguintes critérios, enunciados por Lima e Gonçalves (2014):

- a) Direito de uso: neste caso todas as fontes já foram pré-selecionadas com a licença de uso livre;
- b) Família: variações de peso, espessura e inclinação;
- c) Qualidade: tamanhos de corpo equilibrados, *Kerning* (espaço entre caracteres) adequado, etc;
- d) Expressão: alinhamento com a intenção da obra e capacidade de chamar atenção do leitor;
- e) Legibilidade: clareza dos caracteres e velocidade com que podem ser reconhecidos.

Os critérios receberam pesos de 1 a 5 de acordo com a relevância atribuída a cada um para um bom resultado final da HQ, obtendo a seguinte matriz (Tabela 2):

Tabela 2 - Matriz para seleção tipográfica com fonte escolhida em destaque.

	Direito de Uso	Família	Qualidade	Expressão/Adequação	Legibilidade	Total
Peso	1	2	3	5	5	
Acme Secret Agent	5	2	4	4	4	61
Komika Text	5	5	3	4	4	64
SF Wonder Comic	5	1	2	3	3	43

Fonte da tabela: LIMA, GONÇALVES (2014).

Fonte dos dados: autor

Assim, optou-se pela fonte “Komika Text”, que embora tenha uma qualidade um pouco inferior à “Acme Secret Agent” contém muitas

variações na família, o que é ótimo para pequenas alterações de texto em caixas e balões.

Figura 42 - Teste de Fonte "ACME Secret Agent" .



Fonte: acervo do autor.

Figura 43 - Teste de Fonte "Komika Text"



Fonte: acervo do autor.

Figura 44 - Teste de Fonte "SF Wonder Comic".



Fonte: acervo do autor.

4.11. IMPRESSÃO

A impressão do livro deve ser feita com miolo em papel Paperfect Offset ou similar, pois a impressão será em preto-e-branco, sendo desnecessário utilizar papel brilhoso (mais comum em impressões coloridas). A capa, por sua vez, deve ser impressa em papel couchê semibrilho com laminação brilhosa, protegendo o livro de respingos e dando certa resistência mecânica. A encadernação deve ser em brochura com lombada quadrada.

Como um dos objetivos do livro é que seja utilizado de forma didática espera-se que a mesma edição seja lida por várias pessoas, portanto é necessária alguma proteção, mas não se recomenda capa dura (melhor para durabilidade do impresso) porque isso aumenta o custo demasiadamente.

5. CONCLUSÃO

Com o estudo de histórias em quadrinhos de referência foi possível classificar três formas principais com que as Histórias em Quadrinhos podem ser utilizadas para representar fatos históricos: de um ponto de vista pessoal (Biográfico), investigativo (Jornalístico) ou com estudo de fontes (Histórico). Foi decidido que, como não havia o objetivo de focar a história em apenas um personagem, a melhor abordagem seria a de um Quadrinho Histórico.

No desenvolvimento do trabalho percebeu-se que ferramentas do design, como metodologias de organização de projeto e planejamento editorial, contribuem para que o projeto seja executado reduzindo-se contratempos durante suas etapas. A utilização de métodos de design editorial para definir o diagrama e escolher a tipografia resultou em boas soluções, mostrando a eficácia de sua aplicação na produção de Histórias em Quadrinhos.

O design de personagens, artes conceituais e roteiro da HQ foram executados com consulta a fontes diversas. Como não havia muitas imagens de referência para os personagens principais foram buscadas referências em outras mídias, como filmes e documentários. A trama foi elaborada de forma a construir uma narrativa que informe o leitor mas não seja exageradamente explicativa, sendo uma introdução ao tema da Guerra do Contestado.

A maior dificuldade durante a execução do projeto foi a produção do roteiro da HQ, pois exige técnicas de escrita que não são amplamente desenvolvidas no currículo do curso de Design. A metodologia empregada permitiu um trabalho fluido, em que foi possível retomar a elaboração do argumento e pesquisa de referências históricas durante a execução de tarefas relacionadas à materialização do produto, como, por exemplo, a produção do storyboard. Essa flexibilidade trouxe a vantagem de poder ajustar decisões iniciais durante etapas “posteriores” para obter um melhor resultado final.

Trabalhos futuros podem partir das características estabelecidas neste projeto para adaptar o restante da Guerra do Contestado.

REFERÊNCIAS

A GUERRA do Contestado. Direção de Marcus Werneck. Produção de Marcus Werneck; Carlyle Ávila. Roteiro: Marcos Souza. Música: Filipe Lopes. 2012. (26 min.), Digital, son., color. Série Casos e Causos. Ato 1 - O Começo. Disponível em:
<<http://redeglobo.globo.com/rpctv/contestado/platb/2012/12/16/assista-ao-primeiro-capitulo-de-a-guerra-do-contestado/>>. Acesso em: 8 mar. 2016.

A GUERRA dos Pelados. Direção de Sylvio Back. Roteiro: Sylvio Back; Guido Wilmar Sassi. Caçador, Sc, 1970. (155 min.), Digital, son., color. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=KnSvUJP0tr4>>. Acesso em: 15 fev. 2016.

AURAS, Marli. **Guerra do Contestado: a organização da Irmandade Cabocla.** 2ª ed. Florianópolis: Ed. da UFSC, 1995. 208 p.

BASTOS, Ângela M de O. **O contestado: sangue no verde do sertão.** Florianópolis: Ed. Terceiro Milênio, 1997. 48 p.

CASTRO, Janaína. **Assista ao primeiro capítulo de ‘A Guerra do Contestado’.** 2012. Disponível em:
<<http://redeglobo.globo.com/rpctv/contestado/platb/2012/12/16/assista-ao-primeiro-capitulo-de-a-guerra-do-contestado/>>. Acesso em: 15 abr. 2016.

CHINEN, Nobu. **Linguagem HQ – Conceitos Básicos.** São Paulo: Criativo, 2011. 96 p. (Aprenda & faça arte sequencial)

CONCEIÇÃO, Eleutério N. da. **História de Santa Catarina – A saga do Contestado.** Florianópolis: Ed. do Autor, 2012. 160 p.

CONTESTADO: Uma Guerra Esquecida. Direção de Isabelle Gomes. Produção de Luciana Góes, Carolina Pessoa. Intérpretes: Fernanda Balsalobre. [s.i.]: Tv Brasil, 2014. (52 min.), Digital, son., color. Série Caminhos da Reportagem. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=vzOCG6i4i44>>. Acesso em: 15 fev. 2016.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. 2ª ed. São Paulo: Devir, 2008. 176 p.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial** – Princípios e Práticas do Lendário Cartunista. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010. 192 p.

GARRETT, Jesse James. **The Elements of User Experience**. 2000. Disponível em: <<http://www.jjg.net/elements/pdf/elements.pdf>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

GOMEZ, Luiz Salomão Ribas. **Os 4P's Do Design: Uma Proposta Metodológica Não Linear De Projeto**. 2004. 141 f. Tese (Doutorado) - Curso de Engenharia de Produção, Centro Tecnológico, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2005. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/101716>>. Acesso em: 15 fev. 2016.

IANNONE, Leila R.; IANNONE, Roberto A. **O Mundo das Histórias em Quadrinhos**. 6ª ed. São Paulo: Moderna, 1996. 87 p. (Coleção Desafios)

LIMA, Mary Vonni Meurer de; GONÇALVES, Berenice Santos; **"Matriz Para Seleção Tipográfica: Construção e Aplicação"**, p. 92-102. In: Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 1, n. 4]. São Paulo: Blucher, 2014.

MCCLLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2008. 264 p.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995. 215 p.

MORE: Mecanismo online para referências, versão 2.0. Florianópolis: UFSC Rexlab, 2013.

Museu Paranaense. **A guerra do Contestado**. 2016. Disponível em: <<http://www.museuparanaense.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=190>>. Acesso em: 8 mar. 2016.

Polícia Militar do Paraná. **Fardamento**. Disponível em: <<http://www.pmpr.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=590>>. Acesso em: 22 mar. 2016.

Portal Online Classificação Indicativa. **Agravantes e atenuantes**. 2015. Disponível em: <<http://culturadigital.br/classind/criterios-e-normas/aplicacao-dos-criterios/agravantes-e-atenuantes/>>. Acesso em: 28 maio 2016.

Portal Online Classificação Indicativa. **Classificação 14 anos**. 2015. Disponível em: <<http://culturadigital.br/classind/criterios-e-normas/aplicacao-dos-criterios/classificacao-14-anos/>>. Acesso em: 28 maio 2016.

Província Franciscana da Imaculada Conceição do Brasil. **Frei Rogério Neuhaus**. Disponível em: <http://www.franciscanos.org.br/?page_id=917>. Acesso em: 7 mar. 2016.

SACCO, Joe. **Palestina**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2011. 286 p.

SACCO, Joe. **Palestine #1-9**. Seattle: Fantagraphics Books, 2003. 286 p.

SATRAPI, Marjane. **Persepolis #1**. Pantheon, 2005. 160 p.

SATRAPI, Marjane. **Persepolis #2**. Pantheon, 2005. 192 p.

SCHWARCZ, Lilia M.; SPACCA. **As Barbas do imperador**. São Paulo: Companhia das Letras, 2013. 144 p.

SCHWARCZ, Lilia M.; SPACCA. **D. João Carioca: a corte portuguesa chega ao Brasil (1808-1821)**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. 96 p.

SPIEGELMAN, Art. **MAUS: A história de um sobrevivente nº 1**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987. 164 p.

THOMÉ, Nilson. **Trem de ferro: história da ferrovia no contestado**. 2. ed. Florianópolis: Lunardelli, 1983. 204 p.

TURINI, Leide Divina Alvarenga; SILVA, Elmiro Lopes da; FRANCO, Aléxia Pádua. **A Guerra do Contestado**. 2011. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=28651>>. Acesso em: 28 maio 2016.

Anexo A – Texto-base da história.

Sul do Brasil. 1912. Divisa entre Santa Catarina e Paraná. A região próxima dos municípios de Irani, Taquaruçu, Palmas, entre outros, abriga uma população de agricultores e pecuaristas, os sertanejos. Essas pessoas vivem e trabalham nas terras de grandes fazendeiros, os “coronéis”, onde trabalham para se sustentar além de cuidar das lavouras e animais do coronel. . A região já é há várias décadas reivindicada pelos dois estados, , pois as indústrias lá instaladas devem pagar taxas ao governo e a renda extra é muito bem-vinda. A população, no entanto, não atrai muita atenção de seus governantes.. Desde 1897 Estava sendo construída a Estrada de Ferro São Paulo - Rio Grande (EFSPRG - “Estrada Feita Só Para Roubar pro Governo”), que ligava os Estados de São Paulo e Rio Grande do Sul, passando pelos Estados do Paraná e Santa Catarina. A construção da ferrovia empregou cerca de 8000 pessoas, metade deles vindos de estados como Rio de Janeiro, São Paulo, Bahia e Pernambuco. Depois de sua inauguração em 1910 a Brazil Lumber and Railway Company, empresa responsável pela finalização da construção, abandonou os trabalhadores na região, sem levá-los de volta para suas cidades. Assim, cerca de 4000 recém desempregados se uniram aos 50.000 moradores da região em busca de empregos escassos.

Com pouca instrução e pouco que fazer além do trabalho no campo, os sertanejos desenvolveram também um forte apego à religião. Os padres são figuras respeitadas, transmissores da palavra de Deus, além de professores e por vezes médicos. Uma das tradições mais fortes entre os sertanejos envolvia o batismo: os filhos dos trabalhadores eram batizados tendo o coronel como padrinho, o que estreitava as relações entre estes e seus subordinados, pois o padrinho era visto como um “segundo pai”. O compadrio, assim, estabelecia uma relação social que servia tanto aos sertanejos, que sentiam que seus filhos estavam seguros sob a “proteção” do coronel, quanto a este, que tinha na lealdade dos trabalhadores uma importante força para continuar exercendo seu poder na região.

O apego dos sertanejos ao misticismo era um terreno fértil para o surgimento de “santos”, curandeiros ambulantes que também executavam rezas e batismos. Esses curandeiros não eram vistos com bons olhos pela igreja nem pelo coronéis, pois eram uma ameaça à estrutura já estabelecida. João Maria foi o “monge” mais influente na região do Contestado. Uma figura simples, mas marcante: barba

comprida, chapéu de pele de leopardo e uma caixinha com a imagem de Maria, a qual usava como altar para suas “missas”.

João Maria andava de vilarejo a vilarejo, estabelecendo pequenos acampamentos e atendendo pessoas que vinham pedir sua ajuda, receitando remédios a base de ervas e fazendo rezas para curar enfermidades. As rezas de João Maria eram consideradas muito poderosas; um hábito que se tornou comum era trazê-las anotadas em um pedacinho de papel costurado dentro de um saquinho de pano pendurado ao pescoço, como um amuleto para proteger de doenças e maus agouros.

A devoção aos “monges” era tamanha que os sertanejos passaram a realizar dois batismos: o eclesiástico, executado pelo padre e tendo o coronel como padrinho, e o doméstico, executado pelo monge e com algum colega da mesma “classe social” como padrinho. Essa ruptura com a tradição desagradava particularmente a igreja, que via nesses novos hábitos o enfraquecimento de seu poder sobre a população.

Desde o final do século XIX Frei Rogério, um influente sacerdote que atuava na região, encontrava dificuldade em convencer os sertanejos a batizarem seus filhos, pois estes preferiam esperar a passagem do monge, o que por vezes fazia com que crianças de 12 anos ainda não tivessem sido batizadas. Frei Rogério encontrou-se com João Maria em 1897, e tentou convencê-lo a abandonar algumas de suas atividades vistas como hereges, mas o monge entendia a situação de forma diferente: suas rezas seriam tão valiosas quanto as missas realizadas por padres, e seu altar era capaz de trazer o Espírito Santo da mesma forma que o altar de uma igreja. O Frei convidou João Maria para assistir a uma de suas missas mas não o convenceu a abandonar suas atividades. O monge continuou no planalto até 1906, quando parou de ser visto e, para os fiéis, teria “se retirado”.

Alguns anos mais tarde, no início de 1912, boatos do ressurgimento do monge em Campos Novos começaram a circular. Isso atraiu a atenção de um outro curandeiro, devoto do “santo” e que atuava de forma parecida com ele. Este monge se autointitulava José Maria, e era considerado um “irmão espiritual” de João Maria. José Maria possuía um caderninho onde anotava as propriedades de plantas medicinais e usava este conhecimento para ajudar os necessitados que encontrava em suas peregrinações. Assim como seu “antecessor”, José Maria não aceitava pagamento por seus serviços, mas, diferente dele, não se importava que as pessoas se instalassem perto de seus acampamentos.

Em 1912 José Maria foi chamado para curar a esposa do Coronel Francisco de Almeida, que estava com alguma doença considerada incurável pelos médicos. Com seus conhecimentos, José Maria conseguiu curar a mulher, obtendo total gratidão do fazendeiro. Ao conseguir essa proeza e negar as terras e recompensas que o coronel lhe ofereceu José Maria foi considerado um verdadeiro “homem santo”. Ainda assim, o coronel deu ao monge a permissão de uso de um pedaço de terra da sua fazenda onde José Maria poderia atender as pessoas de forma mais adequada. Ali o monge criou sua “Farmácia do Povo”, uma espécie de clínica onde ele estocava suas ervas medicinais e atendia quem viesse em busca de seus cuidados. Os que tinham condições de pagar contribuía com 2000 réis (equivalente a cerca de 250 reais), que eram usados para comprar suprimentos necessários para o tratamento dos outros pacientes. O espírito de comunhão continuava sendo parte forte da relação do monge com a população, e a “Farmácia do Povo” aumentou ainda mais sua fama no planalto.

João Maria era contrário a República. Declarou que a comunidade em que estava morando era independente e que a monarquia era uma melhor forma de governo.

Frei Rogério foi ao encontro deste novo monge para tentar convencê-lo a parar com suas práticas “blasfêmicas” e obter mais informações sobre ele, mas não teve sucesso. Perguntou se o homem gostaria de se confessar, mas José Maria apenas disse que achava a confissão “uma bobagem”.

Mais tarde no mesmo ano, a Festa do Senhor Bom-Jesus seria realizada em Taquaruçu, um lugarejo pertencente a Curitiba, e os organizadores convidaram o monge para participar da celebração. José Maria aceitou o convite e, junto de aproximadamente 300 seguidores, foi para lá. A região era comandada por dois coronéis, Francisco de Albuquerque, superintendente de Curitiba, e seu opositor, Henrique de Almeida, chamado de “pai dos pobres”, por sua atitude mais próxima dos caboclos. Francisco de Albuquerque não gostou da vinda do monge, pois sua influência sobre o povo era uma ameaça ao poder do coronel, já que os seguidores do monge não se viam submetidos a ele. José Maria, no entanto, foi um dos atrativos da festa, chegando a fazer o papel de sacerdote numa cerimônia de “coroação” de um sertanejo, Manoel Alves de Assumpção Rocha, como “Imperador-festeiro”.

Após a festa, José Maria ficou nas terras de Henrique de Almeida, onde estabeleceu uma comunidade chamada “Quadro Santo”, liderada por um grupo de seguidores de sua confiança chamados “Os doze Pares de França”, inspirados por histórias de Carlos Magno que o

monge contava aos fiéis. Os caboclos treinavam combate a pé e a cavalo com facões feitos de madeira muito resistente, se tornando uma guarda pessoal do “santo”.

Francisco de Albuquerque chamou José Maria à sua casa com o pretexto de que um membro de sua família estava doente, mas o monge se recusou a ir à sua presença, alegando que “a distância da casa do coronel à sua era igual à da sua casa à do coronel”.

Os dias transcorriam em um clima festeiro e uma noite, durante um “duelo” de violas, Joaquim Vidal terminou um verso com “Viva a Monarquia”, vencendo a disputa e levando os espectadores e repetirem os vivas à monarquia. Isso deu motivos ao Coronel Albuquerque para telegrafar ao governador do estado dizendo que estavam proclamando a monarquia no acampamento do monge, pedindo que viessem tropas do exército para conter os “rebeldes”. o presidente, marechal hermes da Fonseca, foi informado sobre a “sublevação” e permitiu o envio de forças federais para o local. A polícia militar catarinense teve destacamentos enviados para Curitiba, e sabendo desse fato José Maria indicou a seus seguidores que voltassem para suas casas e começou os preparativos para se refugiar em Irani, por ser conhecido da população. Seus “Pares de França” e outros seguidores não quiseram abandoná-lo, formando um grupo de cerca de 40 pessoas que acompanharam o monge em sua “fuga”.

Enquanto isso, no Paraná a situação era acompanhada pela imprensa e pelo governo, que achava que a situação toda era uma desculpa para policiar a região e garantir o controle de Santa Catarina sobre a “região do Contestado”.

Em Curitiba, o recém nomeado comandante do Regimento de Segurança do Estado, coronel João Gualberto, foi ordenado pelo governador do estado a seguir com um contingente policial para acabar com a suposta rebelião. O comandante anunciou que voltaria com os revoltosos amarrados e marcharia com eles por Curitiba. Chegou a mandar que preparassem 30 laços para amarrar seus prisioneiros.

Na fazenda do Alegrete, pertencente ao “coronel” Domingos Soares, na região de Palmas, ergueram acampamento e mandaram alguns homens na direção do Irani para buscar mais informações. Esse grupo, comandado pelo Tenente João Busse, encontrou dois emissário de José Maria que deram as informações de que o monge estava na região de Irani com 40 homens armados protegendo-o, além de mulheres e crianças que juntaram-se ao seu acampamento. O tenente informou o coronel João Gualberto, que decidiu ir até o piquete junto de parte dos soldados e chamar José Maria para cobrar explicações sobre o

grupo armado que o acompanhava e o alarme que estava causando na região.

O “coronel” Domingos Soares, tentando evitar um confronto armado, acertou com João Gualberto que iria junto de quatro pessoas até o monge para convencê-lo a se encontrar com o coronel. Levo consigo uma intimação que avisava que o grupo do monge estava cercado e que se este não fosse até a presença de João Gualberto todos seriam perseguidos como criminosos. Temendo maus tratos, José Maria se recusou a ir até o comandante, pedindo que lhe dessem tempo para voltar para Santa Catarina, pois a região em que estavam ainda era de domínio do Paraná. O comandante, ao receber a recusa, decidiu atacar o acampamento com os 70 homens que o acompanhavam na madrugada seguinte, pois já havia comunicado ao governador que iria fazê-lo e não queria ser desmoralizado.

Assim, na madrugada seguinte, a tropa começou a se deslocar em direção ao acampamento de José Maria. No caminho, a metralhadora que carregavam caiu num córrego quando a mula que a carregava fez um movimento brusco. Embora não houvesse como provar, isso pode ter sido um ato proposital do tropeiro Roque, morador da região - provavelmente simpatizante do monge - que foi contratado para acompanhar os soldados.

Por volta das 7h da manhã começaram a troca de tiros com os fiéis. Algum tempo depois, cerca de 200 homens, a pé e a cavalo, caíram sobre os soldados portando facões, espadas de madeira e armas de fogo. A metralhadora não funcionou e os caboclos, em maior número, causaram grandes estragos na tropa. José Maria levou um tiro e caiu, morto. Quando os soldados começaram a se dispersar um grupo de seguidores do monge cercou João Gualberto e o mataram, um deles tendo gritado para os outros: “Piquem este desgraçado que ele é o único culpado!”

Ao final do combate, um terço das forças policiais foi morta, além de muitos sertanejos, embora o número destes não seja certo - alguns dizem 6, outros dizem dezenas. O corpo do coronel foi levado para Curitiba, onde chegou no dia 5 de novembro, sendo enterrado dois dias depois numa cerimônia ainda considerada por alguns como a de maior pompa da história da cidade.

José Maria foi enterrado numa cova coberta por tábuas ao invés de terra, pois isso facilitaria seu ressurgimento. Um dos fiéis disse que havia visto-o fugindo pelas nuvens em seu cavalo quando foi atingido durante o combate. Rocha Alves, Chico Ventura e Euzébio, que não acompanharam o monge até Irani, disseram que o monge havia lhes

avisado que iria começar a Guerra de São Sebastião em Irani e que lá iria morrer, mas que ressurgiria com o exército do santo depois de um ano para continuar a guerra que já havia sido profetizada por João Maria vinte anos antes.

Anexo B – Protótipo.

A seguir constam imagens do protótipo, ou *mock up*, da HQ.

Figura 45 - Modelo digital do livro impresso.



Figura 46 - Prancha da capa e contra capa da HQ.



Nas próximas páginas segue o conteúdo do protótipo da HQ, com as primeiras páginas arte-finalizadas e as restantes no formato de storyboard.

CONTESTADO

Em Quadrinhos

Roteiro e desenhos
José Roberto Cordeiro

2016

José Roberto Cordeiro
Florianópolis, 2016
Edição do autor

Introdução

Este livro é o "mock-up", ou protótipo, do primeiro volume de uma série em quadrinhos sobre a Guerra do Contestado, concebida como meu Projeto de Conclusão de Curso no curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Nas páginas a seguir você lerá a história dos eventos de 1912 no planalto catarinense que levaram a guerra civil na região. As primeiras páginas estão finalizadas, de forma que é possível ter uma boa ideia do estilo que será aplicado em toda a história quando estiver finalizada, mas as outras páginas estão numa versão mais "crua", com alguns esboços para indicar como será a composição dos quadros. O texto já está na sua versão final, no entanto.

No final da leitura há algumas curiosidades sobre a confecção dessa história: alguns esboços iniciais, testes de estilos e fichas dos "personagens" João Maria, José Maria e João Gualberto (baseados nas poucas imagens que existem deles).

O propósito dessa história em quadrinhos é representar os acontecimentos da época de uma forma mais dinâmica do que num texto corrido, "dando cara" para as pessoas envolvidas e ajudando os leitores a se orientarem nesse evento intrigante da nossa história.

Meu objetivo não é passar todo o contexto que levou à guerra, mesmo porque é possível retroceder até a monarquia de Dom Pedro II, criação de municípios, disputas judiciais entre Paraná e Santa Catarina, entre outros acontecimentos. Mas a quem interessar mais informações recomendo a leitura dos livros *Lideranças do Contestado*, de Paulo Pinheiro Machado, e meu livro de cabeceira na construção desta HQ, *Guerra do Contestado: A Organização da Irmandade Cabocla*, de Marli Auras.

Sem mais delongas, boa leitura.

José R. Cordeiro
Florianópolis, 2016

SUL DO BRASIL



INÍCIO DO SÉCULO XX

A REGIÃO ENTRE SANTA CATARINA E PARANÁ É HÁ VÁRIAS DÉCADAS DISPUTADA PELOS DOIS ESTADOS.



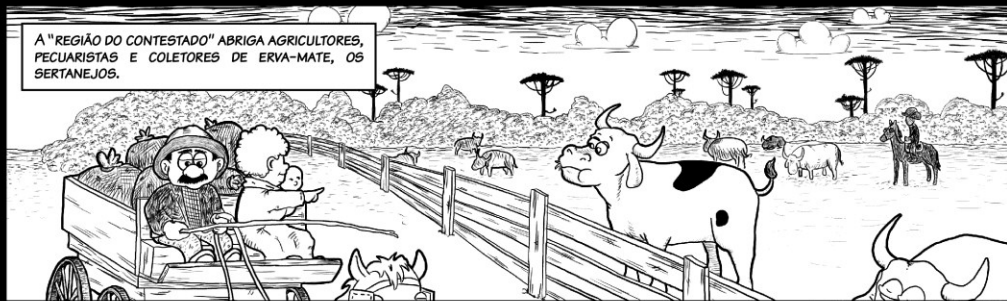
OS GOVERNOS ESTÃO INTERESSADOS NAS INDÚSTRIAS E MADEIREIRAS DA REGIÃO - E NOS IMPOSTOS QUE PODEM SER RECOLHIDOS



A POPULAÇÃO, NO ENTANTO, NÃO RECEBE MUITA ATENÇÃO.



A "REGIÃO DO CONTESTADO" ABRIGA AGRICULTORES, PECUARISTAS E COLETORES DE ERVA-MATE, OS BERTANEJOS.

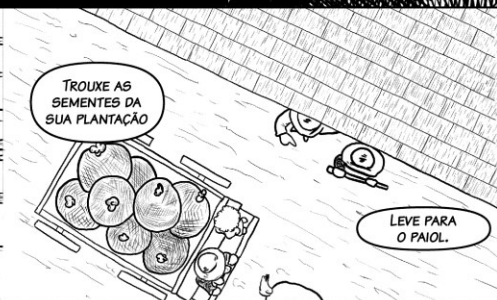


MUITOS DELES VIVEM E TRABALHAM NAS TERRAS DE GRANDES FAZENDEIROS, OS "CORONEIS".



BOA TARDE, CORONEL.

TROUXE AS SEMENTES DA SUA PLANTAÇÃO



LEVE PARA O PAÍL.

SENHORES, A LUMBER DISPENSA SEUS SERVIÇOS



E COMO VOLTAMOS PRA CASA?

PRECISO IR PRA SÃO PAULO!

EU, PRA BAHIA.

AS OFERTAS DE TRABALHO NÃO SÃO MUITAS, E A SITUAÇÃO SÓ PIOROU DEPOIS DA INAUGURAÇÃO DA ESTRADA DE FERRO SÃO PAULO - RIO GRANDE, CONSTRUÍDA PELA "SOUTHERN BRAZIL LUMBER AND COLONIZATION COMPANY", QUE EMPREGOU PESSOAS DE DIVERSAS REGIÕES MAS NÃO DEU CONDIÇÕES DE VOLTAREM PARA SEUS ESTADOS.



NÃO É PROBLEMA DA EMPRESA, VÃO EMBORA.



BIAM

AAAHH



NESSE AMBIENTE COM POUCO O QUE FAZER ALÉM DO TRABALHO NO CAMPO OS SERTANEJOS DESENVOLVERAM UM FORTE APEGO À RELIGIÃO.

OS PADRES, COMO TRANSMISSORES DA PALAVRA DE DEUS, SÃO FIGURAS RESPEITADAS E INFLUENTES.

UM DESSES SACERDOTES, FREI ROGÉRIO, FOI RESPONSÁVEL PELA CONSTRUÇÃO DE ESCOLAS E IGREJAS NA REGIÃO, E POR ISSO SE TORNOU UM HOMEM ADMIRADO

O BATISMO ERA UMA TRADIÇÃO QUE, ALÉM DA RELIGIÃO, TINHA UMA IMPORTANTE FUNÇÃO SOCIAL



QUANDO O FILHO DE UM FAZENDEIRO ERA BATIZADO O "CORONEL" ERA ESCOLHIDO PARA SER SEU PADRINHO, SE TORNANDO "COMPADRE" DOS PAIS DA CRIANÇA.



O "COMPADRIO" ESTREITAVA AS RELAÇÕES ENTRE O CORONEL E SEUS SUBORDINADOS.



OS TRABALHADORES SENTIAM QUE SEUS FILHOS ESTARIAM SEGUROS NO CASO DE ALGUMA FATALIDADE, POIS O PADRINHO SERIA SEU "SEGUNDO PAI".



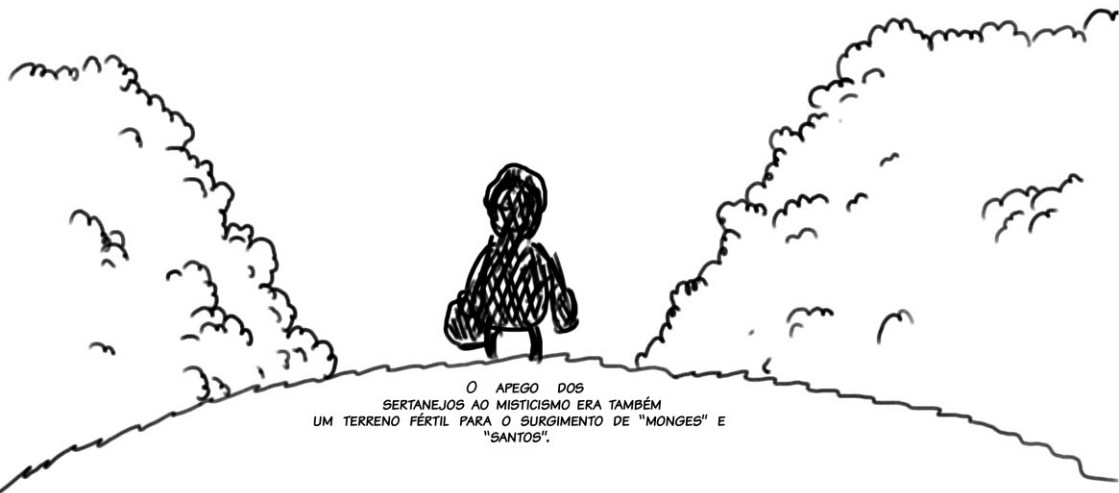
E O CORONEL REFORÇAVA A LEALDADE DOS FAZENDEIROS, NECESSÁRIA PARA MANTER SEU PODER.



EMBORA ISSO SUGERISSE UMA RELAÇÃO DE IGUALDADE, NA VERDADE O COMPADRIO ERA MAIS UMA FORMA DE MANTER O DOMÍNIO DOS CORONÉIS.



PEDE BÊNÇÃO PRO PADRINHO.



O APEGO DOS
SERTANEJOS AO MISTICISMO ERA TAMBÉM
UM TERRENO FÉRTIL PARA O SURGIMENTO DE "MONGES" E
"SANTOS".

ESSAS PESSOAS NA VERDADE ERAM CURANDEIROS AMBULANTES QUE UTILIZAVAM PLANTAS MEDICINAIS, SIMPATIAS E ORAÇÕES NO TRATAMENTO DE DOENÇAS.



NO ENTANTO, POR CAUSA
DE SUA HABILIDADE PARA INFLUENCIAR AS PESSOAS, ESSES
CURANDEIROS NÃO ERAM BEM VISTOS PELA IGREJA E ALGUNS CORONÉIS.

UM DOS CURANDEIROS MAIS INFLUENTES NA REGIÃO DO CONTESTADO FOI O "MONGE" OU "SANTO" JOÃO MARIA, CONSIDERADO "UM HOMEM DE MUITO BONS CONSELHOS".



UMA FIGURA FÁCIL DE RECONHECER: ANDAVA PELO BERTÃO COM UM CAJADO, TINHA UMA BARBA COMPRIDA E GRISALHA E VESTIA-SE COM CALÇAS CURTAS E UM PALETÓ DE RISCA DE ALGODÃO. O GORRO DE PELE DE JAGUATRICA E A CAIXINHA COM A IMAGEM DE NOSSA SENHORA SE TORNARAM UMA ESPÉCIE DE SÍMBOLO DO "MONGE".



O "BATISMO DOMÉSTICO" ERA REALIZADO PELOS "MONGES", ONDE O PADRINHO ERA ELE MESMO OU ALGUÉM DA MESMA "CLASSE SOCIAL" DOS PAIS, ENQUANTO O "BATISMO ECLESIAÍSTICO" ERA FEITO PELOS PADRES, GERALMENTE COM O CORONEL COMO PADRINHO.



ESSE CURANDEIRO NÃO PODE CONTINUAR FAZENDO DE CONTA QUE É UM SANTO.

AS PESSOAS NEM BATIZAM MAIS SEUS FILHOS. FICAM ESPERANDO QUE UM "MONGE" FAÇA A CERIMÔNIA.

EM 1897 FREI ROGÉRIO SE ENCONTROU COM JOÃO MARIA

OLÁ, SR. PADRE. A QUE DEVO A VISITA?

GOSTARIA DE FALAR A RESPEITO DE SUAS ATIVIDADES.

SIM, COMO POSSO AJUDAR?

DEVE PARAR DE AGIR COMO SANTO.

ESTÁ ENGANANDO AS PESSOAS.

EU APENAS AJUDO OS QUE ME PROCURAM EM BUSCA DE SOCORRO

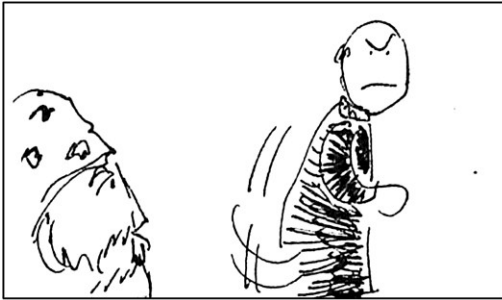
E FAZ BEM, MAS NÃO DEVE ENSINAR A ELES ORAÇÕES ERRADAS E PREGAR COISAS QUE AS CONFUNDEM.

AS PESSOAS NÃO ESTÃO indo À MISSA, ACHANDO QUE APENAS REZAS BASTAM.

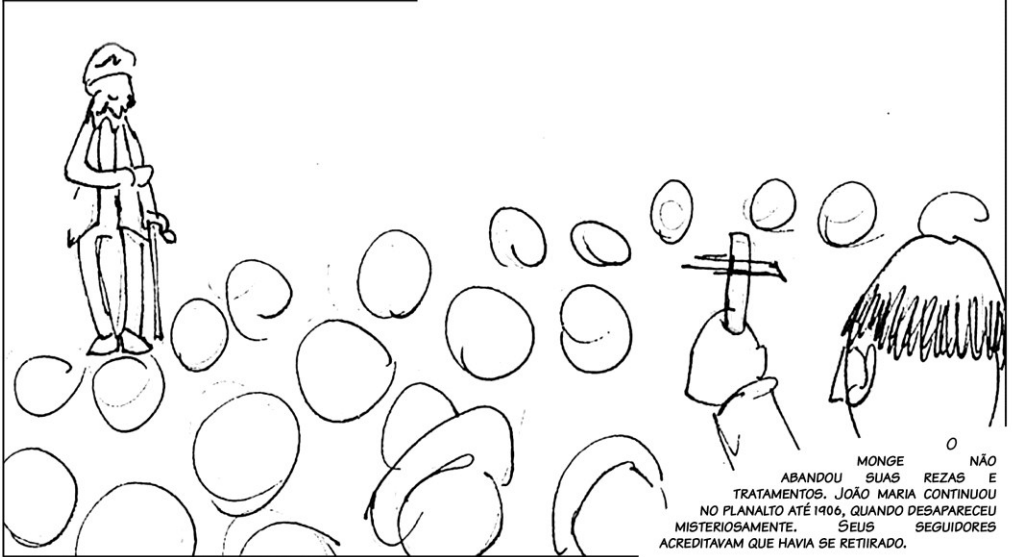
MAS A MINHA REZA VALE TANTO QUANTO UMA MISSA.

POIS CONVIDO O SENHOR A VIR À MISSA QUE CELERAREI AMANHÃ CEDO E VER QUE ISSO É IMPOSSÍVEL.

AMANHÃ CEDO TENHO PACIENTES PARA ATENDER. SÓ POSSO IR DEPOIS DO MEIO-DIA.



NO DIA SEGUINTE, JOÃO MARIA FOI À MISSA DE FREI ROGÉRIO,
CELEBRADA EM UMA RESIDÊNCIA DAS REDONDEZAS.



MONGE NÃO
ABANDOU SUAS REZAS E
TRATAMENTOS. JOÃO MARIA CONTINUOU
NO PLANALTO ATÉ 1906, QUANDO DESAPARECEU
MISTERIOSAMENTE. SEUS SEGUIDORES
ACREDITAVAM QUE HAVIA SE RETIRADO.

EM 1912 COMEÇARAM BOATOS DO REAPARECIMENTO DO MONGE EM CAMPO NOVOS.



NA VERDADE, ERA OUTRO CURANDEIRO QUE SE AUTOINTITULAVA "JOSÉ MARIA".

VOCÊ OUVIU QUE O SANTO JOÃO MARIA VOLTOU DO RETIRO?



SIM, MAS TAMBÉM TÃO DIZENDO QUE NÃO É JOÃO MARIA, É UM MONGE QUE SE CHAMA JOSÉ MARIA.

O NOME É MUITO PARECIDO.



É, E ELE FAZ REZA E CURA QUE NEM SÃO JOÃO MARIA. O POVO DIZ QUE ELE É QUASE UM IRMÃO DO SANTO.

AH, SE ELE CURA EU VÔ PROCURÁ ESSE IRMÃO DO JOÃO MARIA. QUEM SABE ELE ME AJUDA COM MEU REUMATISMO.



ELE TÁ LÁ NOS CAMPOS NOVOS. TEM UM PESSOAL JUNTO DELE.



O JOÃO MARIA NÃO DEIXAVA A GENTE ACAMPAR PERTO DELE.



MAS O JOSÉ MARIA DEIXA.

ALÉM DE TUDO ESSE MONGE É SABIDO. ELE SABE ATÉ ESCRREVÊ. ELE ESCRIBE AS RECEITAS E REZAS PRAS PESSOAS.



ELE É MEIO "DOTOR" ENTÃO.

É, MAS ELE ATENDE A GENTE IGUAL O JOÃO MARIA. A GENTE PAGA COM O QUE TEM, E QUEM NÃO TEM NADA NÃO PRECISA PAGAR.



JOSÉ MARIA ERA DEVOTO DE "SÃO" JOÃO MARIA E, ASSIM COMO ELE, PEREGRINAVA AJUDANDO OS NECESSITADOS.



EMBORA FOSSEM PARECIDOS, AS PESSOAS SABIAM QUE OS "MONGES" NÃO ERAM A MESMA PESSOA, MAS OS CONSIDRAVAM "IRMÃOS ESPIRITUAIS".

A FAMA DO NOVO CURANDEIRO SE ESPALHOU PELO SERTÃO, CHEGANDO ATÉ UM CORONEL, FRANCISCO DE ALMEIDA, CUJA ESPOSA SOFRIA DE UMA DOENÇA DESCONHECIDA PELOS MÉDICOS

MINHA AMADA, ESTOU PERDENDO AS ESPERANÇAS...



SENHOR CORONEL, TEM UM HOMEM NA REGIÃO IGUAL O SANTO JOÃO MARIA QUE DIZEM QUE CURA QUALQUER DOENÇA



BUSQUE ESSA PESSOA E TRAGA PRA CÁ. ELE PRECISA CURAR MINHA ESPOSA!

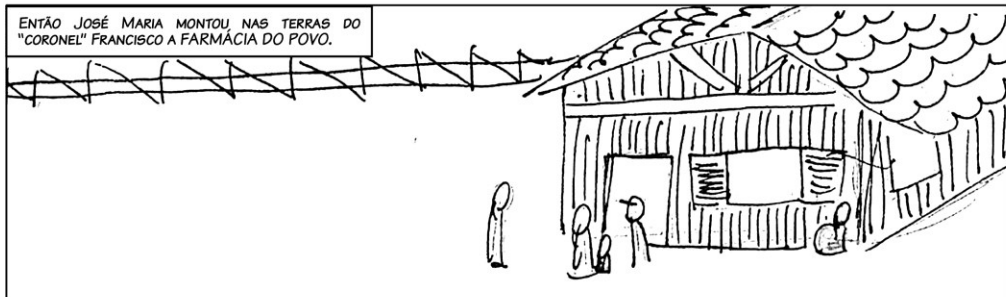


SIM, SENHOR!

SEU JOSÉ MARIA, O CORONEL FRANCISCO DE ALMEIDA QUER OS SEUS SERVIÇOS.

POIS ME LEVE ATÉ ELE.





NESSE LOCAL ELE GUARDAVA SUAS PLANTAS MEDICINAIS E ATENDIA OS NECESSITADOS.



QUEM TINHA CONDIÇÕES CONTRIBUÍA COM PELO MENOS DOIS MIL RÉIS* PARA AJUDAR NA COMPRA DE ALIMENTOS E REMÉDIOS.



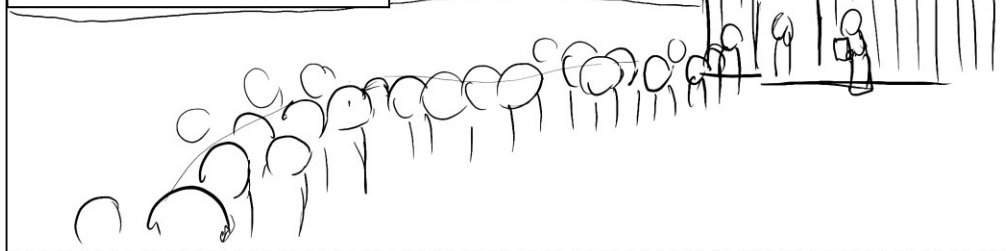
O "CORONEL" FRANCISCO ABATIA UMA CABEÇA DE GADO POR DIA PARA ALIMENTAR TODAS AS PESSOAS QUE VINHAM À FARMÁCIA.



QUEM PODIA AJUDAVA QUEM PRECISAVA.



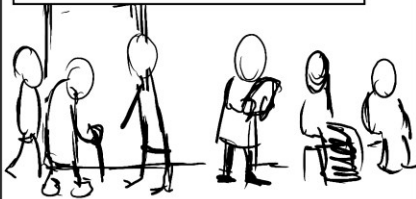
ASSIM, A FARMÁCIA DO POVO ATRÁIA CADA VEZ MAIS PESSOAS E A FAMA DE JOSÉ MARIA AUMENTAVA.



JOSÉ MARIA SABIA LER E ESCRIVER, E TINHA CADERNOS ONDE ANOTAVA AS PROPRIEDADES DAS PLANTAS QUE UTILIZAVA.



OS PACIENTES FAZIAM FILA ESPERANDO O ATENDIMENTO. ERAM TANTAS PESSOAS QUE O "MONGE" TINHA AJUDANTES PARA ORGANIZAR AS PESSOAS.



JOÃO MARIA ATNEIDA PESSOALMENTE CADA VISITANTE, CONSULTAVA SEUS CADERNOS E PASSAVA A RECEITA PARA UM AUXILIAR QUE A ENTREGAVA AO DOENTE.



TAMBÉM CRIOU-SE O HÁBITO DE CARRGAR REZAS DO MONGE MANUSCRITAS EM PEDAÇOS DE PAPEL COLCOADOS EM SAQUINHOS COSTURADOS E PENDURADOS AO PESCOÇO, DA MESMA FORMA QUE FAZIAM COM AS CINZAS DAS FOGUEIRAS DE JOÃO MARIA.



O "MONGE" GOSTAVA DE FALAR AOS SEUS PACIENTES E "SEGUIDORES", E TINHA OPINIÕES FORTES CONTRA O GOVERNO.



NA MONARQUIA TUDO ERA MELHOR! TODO MUNDO TINHA O QUE COMER, ONDE TRABALHAR E LUGAR PRA MORAR.



A REPÚBLICA SÓ TROUXE PROBLEMAS. AS PESSOAS PERDERAM A TERRA E OS EMPREGOS.

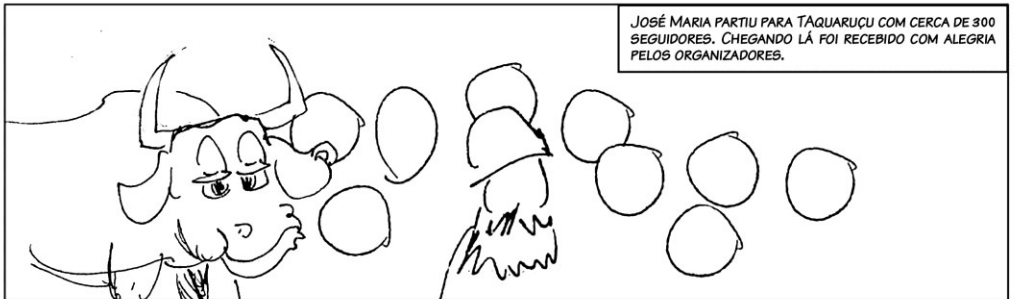


POR ISSO AQUI NÓS SOMOS INDEPENDENTES. NÃO PRECISAMOS DO GOVERNO!

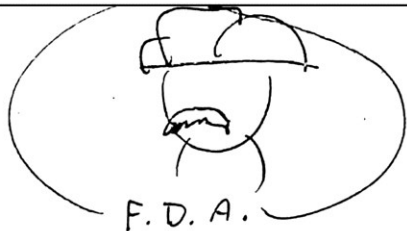


ESSAS IDEIAS DE JOSÉ MARIA VINHAM DO DESCONTENTAMENTO COM A SITUAÇÃO QUE ESTAVAM PASSANDO NA REGIÃO. COMO A REPÚBLICA ERA UMA FORMA DE GOVERNO RECENTE NO PAÍS (QUE ATÉ 1889 ERA UMA MONARQUIA) AS PESSOAS ATRIBUÍAM AS DIFICULDADES À MUDANÇA DO REGIME.





A REGIÃO DE CURITIBANOS ERA COMANDADA POR DOIS "CORONÉIS": O SUPERINTENDENTE FRANCISCO DE ALBUQUERQUE E SEU OPOSITOR, HENRIQUE DE ALMEIDA, O "PAI DOS POBRES".



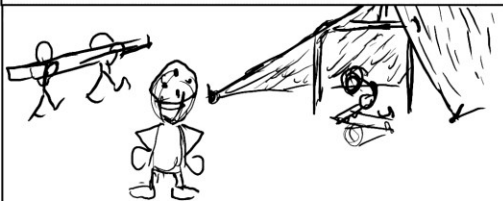
HENRIQUE DE ALMEIDA APROVEITOU A VINDA DO MONGE PARA ESTREITAR SUA RELAÇÃO COM OS CABOCLOS.



JÁ FRANCISCO DE ALBUQUERQUE NÃO VIA COM BONS OLHOS O "INTRUSO".



APÓS AS FESTAS JOSÉ MARIA FICOU NAS TERRAS DE HENRIQUE DE ALMEIDA COM VÁRIOS SEGUIDORES, ONDE MONTOU UMA COMUNIDADE CHAMADA DE "QUADRO SANTO".



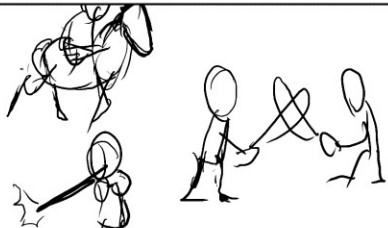
VOU CONTAR PARA VOCÊS UMA HISTÓRIA.



INSPIRADOS PELAS HISTÓRIAS SOBRE O IMPERADOR CARLOS MAGNO ALGUNS SEGUIDORES DE JOSÉ MARIA SE JUNTARAM PARA FORMAR SEUS "DOZE PARES DE FRANÇA", UMA ESPÉCIE DE GUARDA PESSOAL DO "MONGE".



OS TREINAMENTOS DOS "DOZE PARES" PARA COMBATE COM ARMAS E FACÕES DE MADEIRA NÃO AGRADAVAM O CORONEL FRANCISCO DE ALMEIDA, QUE DECIDIU FALAR COM JOSÉ MARIA.



O CORONEL FRANCISCO CHAMA O SENHOR JOSÉ MARIA PRA ATENDER UM PARENTE DOENTE.



SABENDO QUE O "CORONEL" NÃO GOSTAVA DELE, JOSÉ MARIA SENTIU QUE PODIA SER UMA ARMADILHA.



DIGA AO CORONEL QUE A DISTÂNCIA DA MINHA CASA À DELE É A MESMA DA CASA DELE À MINHA.

ISSO SÓ PIOROU O DESGOSTO DO SUPERINTENDENTE.



NO "AUDRÓ SANTO" OS DIAS SEGUIAM COM CLIMA FESTIVO. ERAM COMUNS TORNEIOS COMO OS DUELOS DE VIOLA.



NUM DESSES DUELOS O VENCEDOR TERMINOU SEUS VERSOS COM...

VIVA A MONARQUIA!



VIVA A MONARQUIA! VIVA!!

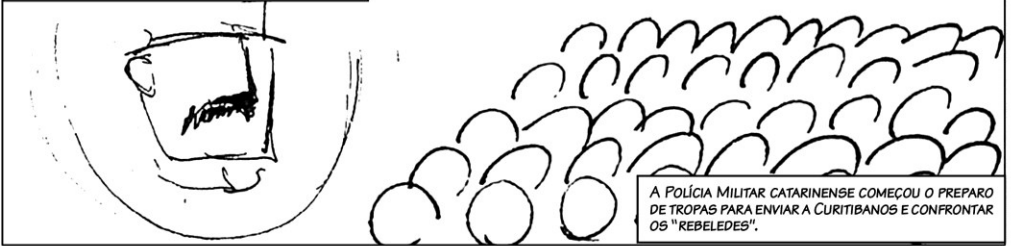


ESSA FOIA A DEIXA PARA FRANCISCO DE ALBUQUERQUE TELEGRAFAR AO GOVERNADOR DE SANTA CATARINA PEDINDO INTERVENÇÃO MILITAR.



SÃO REBEDES QUE DECLARAM MONARQUIA NO TERRITÓRIO BRASILEIRO.

O PRESIDENTE, MARECHAL HERMES DA FONSECA, FOI INFORMADO E PERMITIU O ENVIO DO EXÉRCITO.



A POLÍCIA MILITAR CATARINENSE COMEÇOU O PREPARO DE TROPAS PARA ENVIAR A CURITIBANOS E CONFRONTAR OS "REBEDES".

AO SABER DISSO, JOSÉ MARIA DECIDIU DESFAZER O ACAMPAMENTO E DISPERSAR AS PESSOAS.



OS DOZE PARES DE FRANÇA NÃO VÃO ABANDONÁ-LO, SENHOR.



ENTÃO ESCUTEM. IREMOS PARA IRANI, POIS LÁ TENHO CONHECIDOS QUE PODEM NOS ABRIGAR PARA EVITARMOS PROBLEMAS.



ENQUANTO ISSO, NO PARANÁ A SITUAÇÃO ERA ACOMPANHADA PELA IMPRENSA E PELO GOVERNO, QUE ACHAVA QUE OS "REBEDES" ERAM UMA DESCULPA ELABORADA POR SANTA CATARINA PARA POLICIAR MAIS FORTEMENTE A REGIÃO E GARANTIR O CONTROLE CATARINENSE DA "REGIÃO DO CONTESTADO".



EM CURITIBA O RECÉM NOMEADO COMANDANTE DO REGIMENTO DE SEGURANÇA DO ESTADO, CORONEL JOÃO GUALBERTO, RECEBEU ORDENS DO GOVERNADOR DO PARANÁ PARA RESOLVER A SITUAÇÃO



ESTÃO TENTANDO TOMAR TERRITÓRIO PARANAENSE COM ESSA HISTÓRIA DE REBELDES. VÁ PRA LÁ E FAÇA ACABAR LOGO ESSA REBELIÃO.

VOU TRAZER OS REVOLTOSOS E FAZÊ-LOS MARCHAR PELA CIDADE.



SIM, SENHOR.



VÁ E NÃO RETORNE SEM TER TUDO RESOLVIDO.

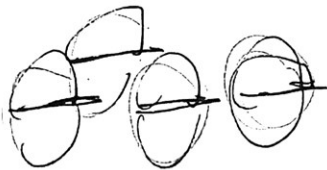


TENENTE BUSSE, MANDE PREPARAR OS HOMENS. PARTIMOS PARA IRANI.

SIM, SENHOR.



A TROPA PARANAENSE FOI AO ENCONTRO DE JOSÉ MARIA COM CERCA DE 500 HOMENS ARMADOS, CAVALOS E UMA METRALHADORA COM SUPORTE.



CHEGANDO NA REGIÃO DE HORIZONTE, EM PALMAS...

ESTE É DOMINGO SOARES, O CHEFE LOCAL.

BEM-VINDOS, SENHORES. CORONEL SOARES À ORDENS.

OBRIGADO, SENHOR SOARES. VAMOS MONTAR ACAMPAMENTO AQUI.

MONTAAAAA ACAMPAMENTO!

REÚNA ALGUNS HOMENS E VÁ NA DIREÇÃO DE IRANI BUSCAR MAIS INFORMAÇÕES.

SIM, SENHOR.

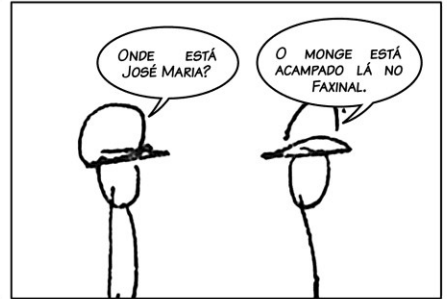
O GRUPO COMANDADO PELO TENENTE BUSSE PARTIU EM BUSCA DO ACAMPAMENTO DE JOSÉ MARIA.

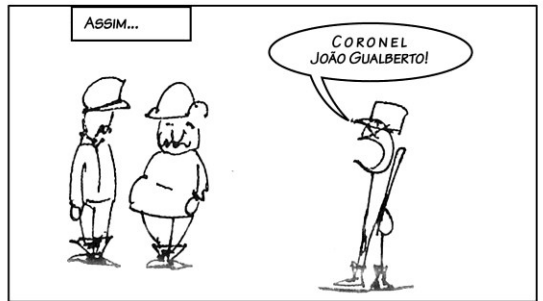


ALTO!

VOCÊS DOIS, BAIXEM AS ARMAS E IDENTIFIQUEM-SE.







NO ACAMPAMENTO DE JOSÉ MARIA...



ASSIM, NA MADRUGADA DO DIA 22 DE OUTUBRO DE 1912 A TROPA COMEÇOU A SE DESLOCAR.



VIVA SÃO JOÃO MARIA!

O QUÊ?

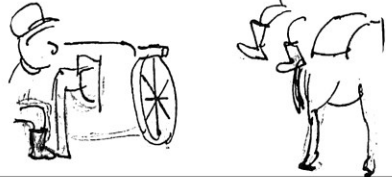


POR QUE NÃO USAM
A METRALHADORA?



ESTÁ
EMPERRADA,
CORONEL.

DEIXEM
COMIGO.



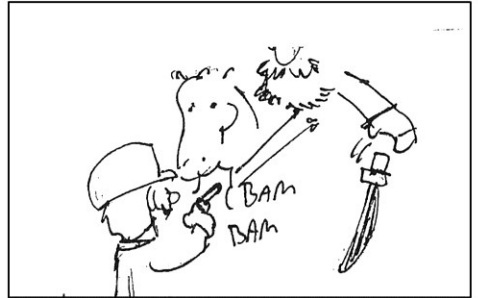
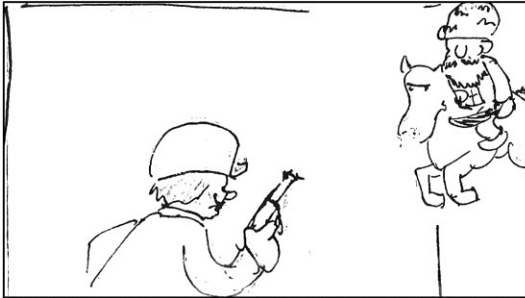
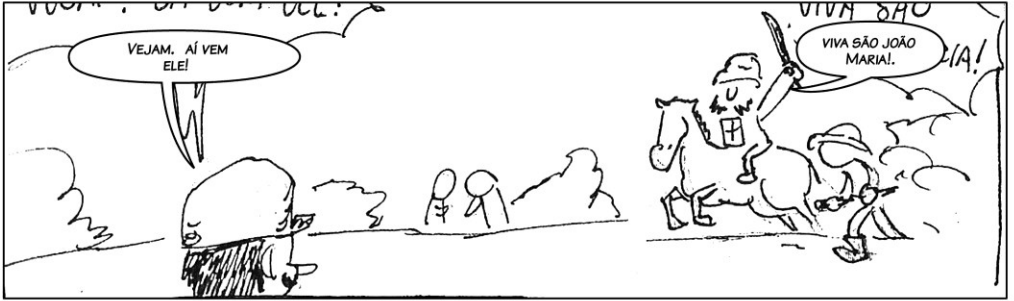
DEVE
TER ESTRAGADO
NA QUEDA.



CORONEL,
OS HOMENS ESTÃO SE
DISPERSANDO. SÃO MAIS DE
DUZENTOS FANÁTICOS!

NÃO
PODEMOS DESISTIR.

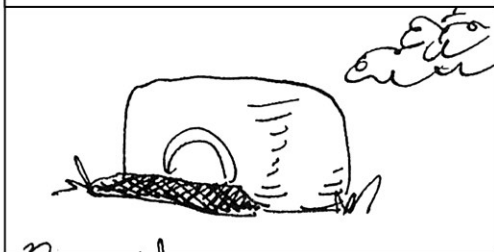




COM A MORTE DOS LÍDERES DOS DOIS LADOS OS COMBATENTES DEBANDARAM E A BATALHA SE ENCERROU.



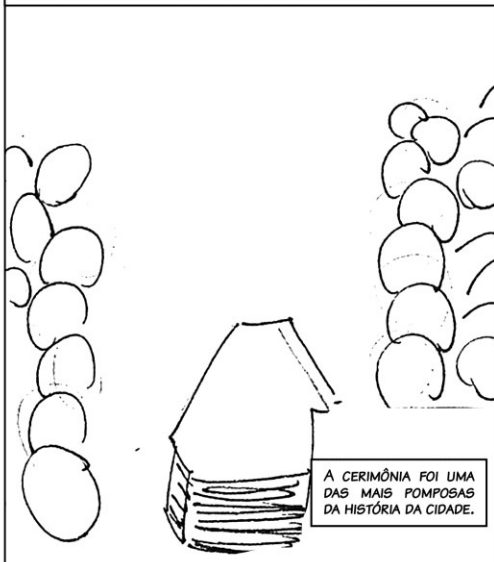
APROXIMADAMENTE UM TERÇO DO EXÉRCITO FOI MORTO EM COMBATE. O RESTANTE FUGIU PELA MATA.



A QUANTIDADE DE SERTANEJOS MORTOS NÃO É CERTA - ALGUNS DIZEM QUE NÃO PASSARAM DE CINCO, OUTROS DIZEM QUE FORMA DEZENAS.



O CORPO DO CORONEL JOÃO GUALBERTO FOI RECUPERADO E LEVADO DE VOLTA PARA CURITIBA, ONDE FOI VELADO E ENTERRADO.



A CERIMÔNIA FOI UMA DAS MAIS POMPOSAS DA HISTÓRIA DA CIDADE.

JOSÉ MARIA FOI ENTERRADO NUMA COVA RASA COBERTA POR TÁBUAS, POIS OS FIÉIS ACREDITAVAM QUE ELE IRIA RESSUSCITAR.



ALGUNS DE SEUS SEGUIDORES NO COMBATE DIZIAM QUE O VIRAM GALOPANDO EM DIREÇÃO AO CÉU QUANDO FOI ATINGIDO.



AS ARMAS E CARTUCHOS DEIXADOS PELO EXÉRCITO FORAM RECOLHIDOS MAIS TARDE PELOS SERTANEJOS, E SERIAM USADAS NOS COMBATES DOS ANOS SEGUINTE.

AS FORÇAS DO EXÉRCITO QUE FORAM ENVIADAS MAIS TARDE PARA ENCONTRAR OS "FANÁTICOS" NÃO ENCONTRARAM NINGUÉM NO LOCAL.

O COMBATE DO IRANI FOI O PONTO INICIAL DA GUERRA DO CONTESTADO, QUE SE ESTENDEU ATÉ 1916, LEVANDO CONSIGO AS VIDAS DE MUITOS BRASILEIROS DE TODAS AS PARTES DO PAÍS.

Making-of

Nas páginas a seguir algumas curiosidades sobre a produção da HQ.

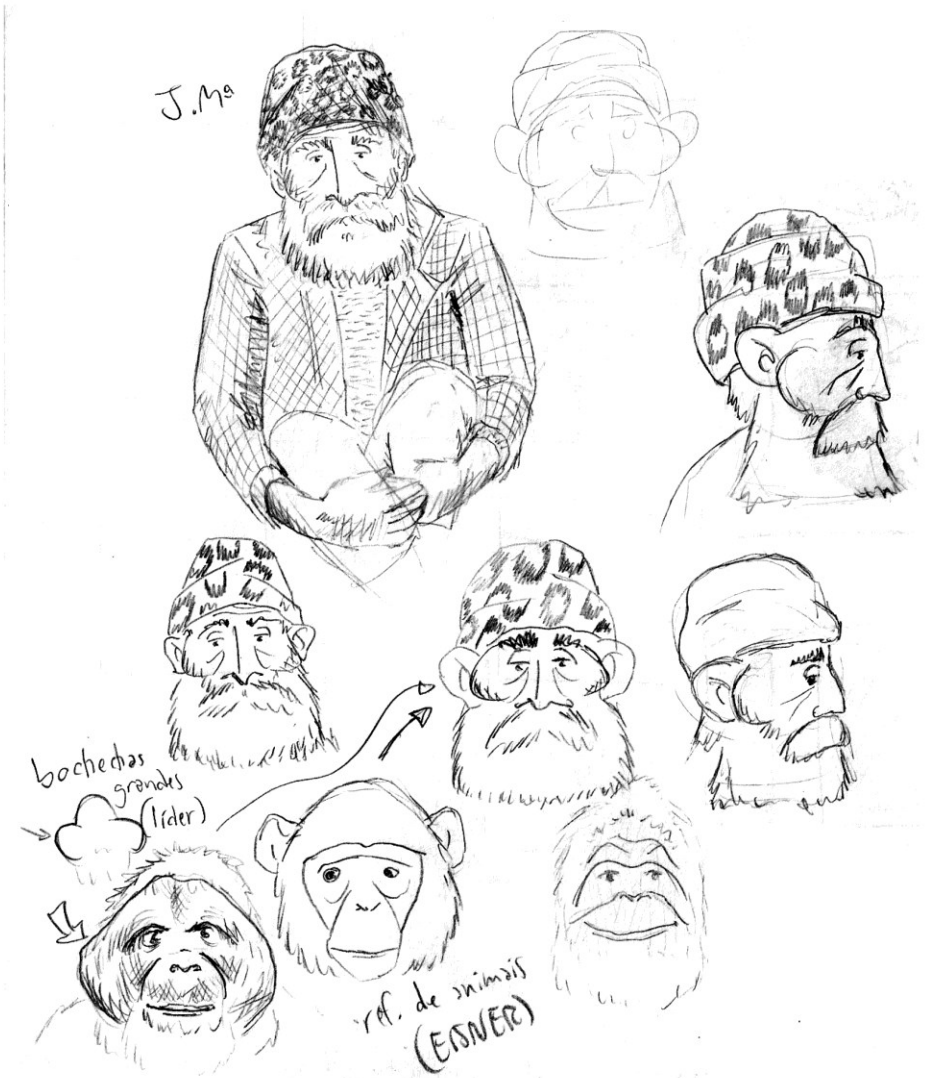
Esboços iniciais

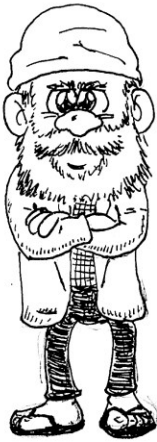
Foram testados vários estilos até se chegar ao traço final. Os desenhos evoluíram assim como as ideias de abordagem da história.





Partir de um desenho "realista" e fazer a transição aos poucos para um estilo mais caricato ajuda a encontrar as características mais marcantes de um personagem. Aqui também testei misturar características de animais no monge João Maria (as bochechas grandes de um orangotango como característica de um líder).

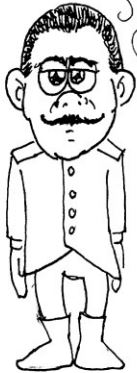




José Maria (2º "monge")



João Maria (1º "monge")



ed. João
José Guisberto



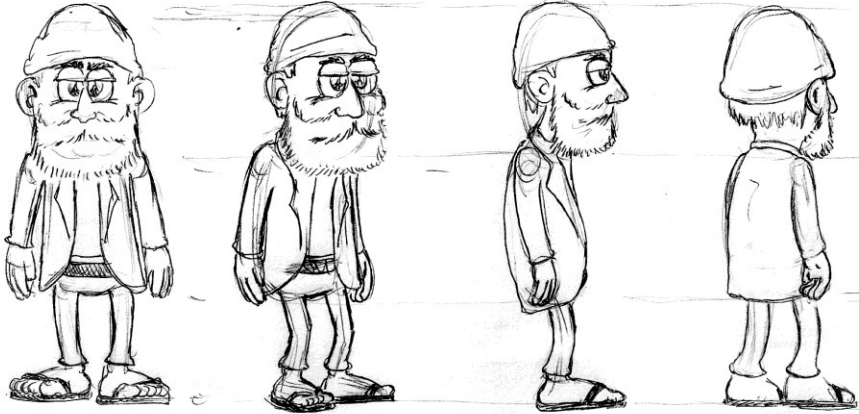
Pessoas



Quando os personagens começaram a tomar forma era hora de começar a colocá-los em ação.

Os monges do planalto.

João Maria e José Maria são personagens importantes para esta história, pois a fé da população nos "monges" foi um dos motivadores das intrigas que levaram ao conflito inicial da Guerra do Contestado. Foram feitas fichas de personagens deles e desenhos testando o personagem em várias posições. A ficha é útil também como uma referência para garantir que o personagem não mude muito ao longo da história.

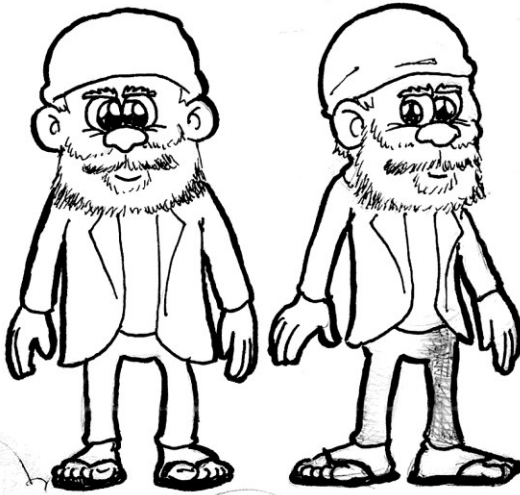


Monge João Maria (1.º monge)

- calmo, sereno
- pálpebras caídas.
- postura curvada
- usa uma bengala (vareta)



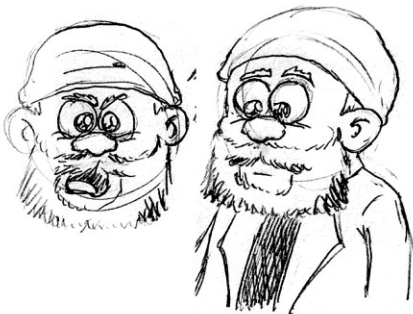
É interessante também anotar algumas características da personalidade do personagem pois elas influenciam nas suas expressões.



José Maria (2º "monge")

Características:

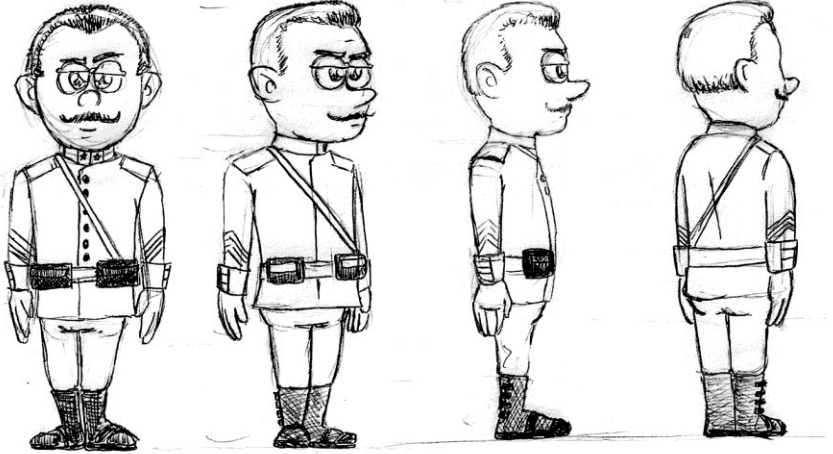
- olhos bem abertos (atento)
- rosto quadrado
- barba cinzenta/branca com pontas escurecidas
- espaço para a boca
- ombros elevados / pescoço curto



O coronel.

O coronel João Gualberto liderou as tropas paranaenses no primeiro confronto da Guerra do Contestado. Como aparece várias vezes também foi feita sua ficha de personagem.

Uniforme
de combate
utilizado na
Guerra do
Contestado



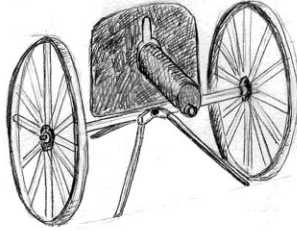
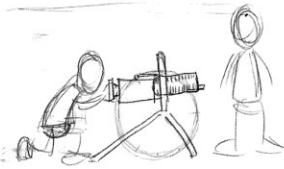
Cel. João Gualberto

- sério
- postura ereta
- impaciente

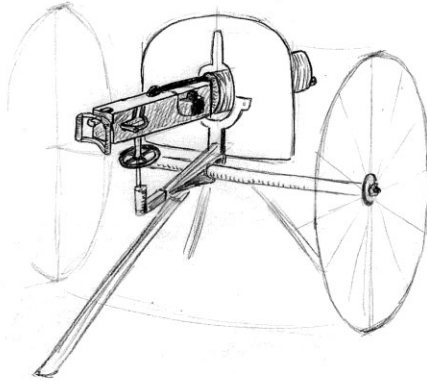
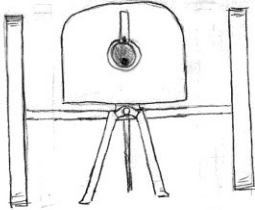
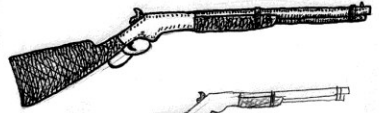


Equipamentos

Alguns utensílios como as armas usadas no combate devem ser estudadas para definir bem suas proporções e ficar mais fácil representá-las na HQ.



WINCHESTER .4414

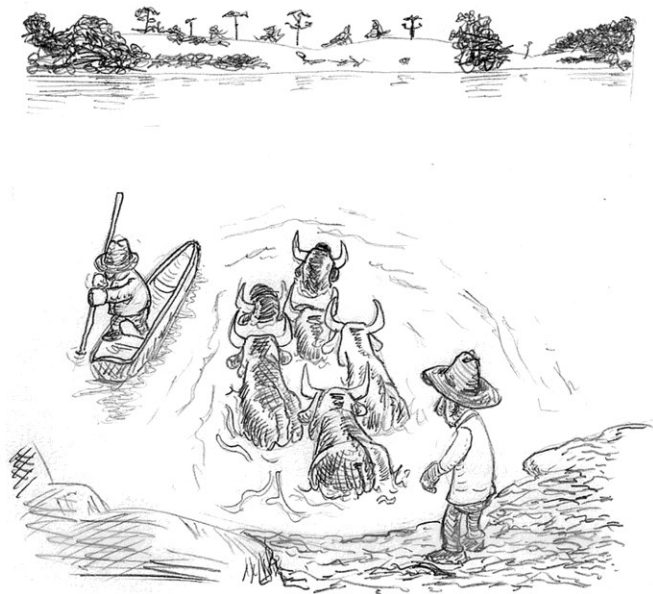


REVOLVER
NAGANT



Desenhando o Contestado

Antes mesmo começar a esboçar as páginas da HQ foi necessário pesquisar imagens do planalto catarinense para treinar o desenho dos cenários. Copiar fotografias é uma boa forma de treinar a representação das características do local ao mesmo tempo em que dá ideias de cenas que podem ser mostradas na HQ.

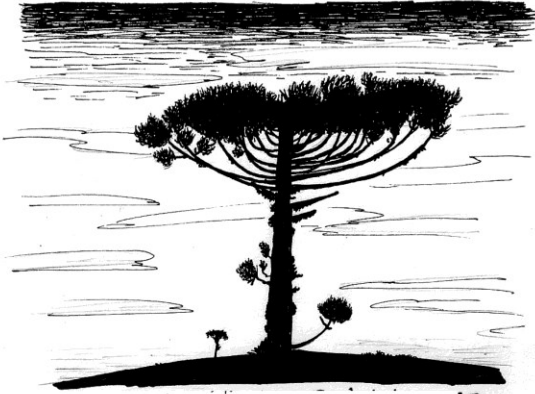


ACIMA, UM DESENHO DE TRAVESSIA DE GADO QUE ACABOU NÃO INDO PARA A HQ. ILUSTRAR ESSE TIPO DE CENA É ÚTIL PARA TESTAR COMPOSIÇÃO E VER SE O ESTILO ADOTADO FUNCIONA PARA A HISTÓRIA.



FOTO: CLARO GUSTAVO JANSSON. ACERVO DA FAMÍLIA JANSSON.

Pecunia → Rev. Cont. p. 96



35

