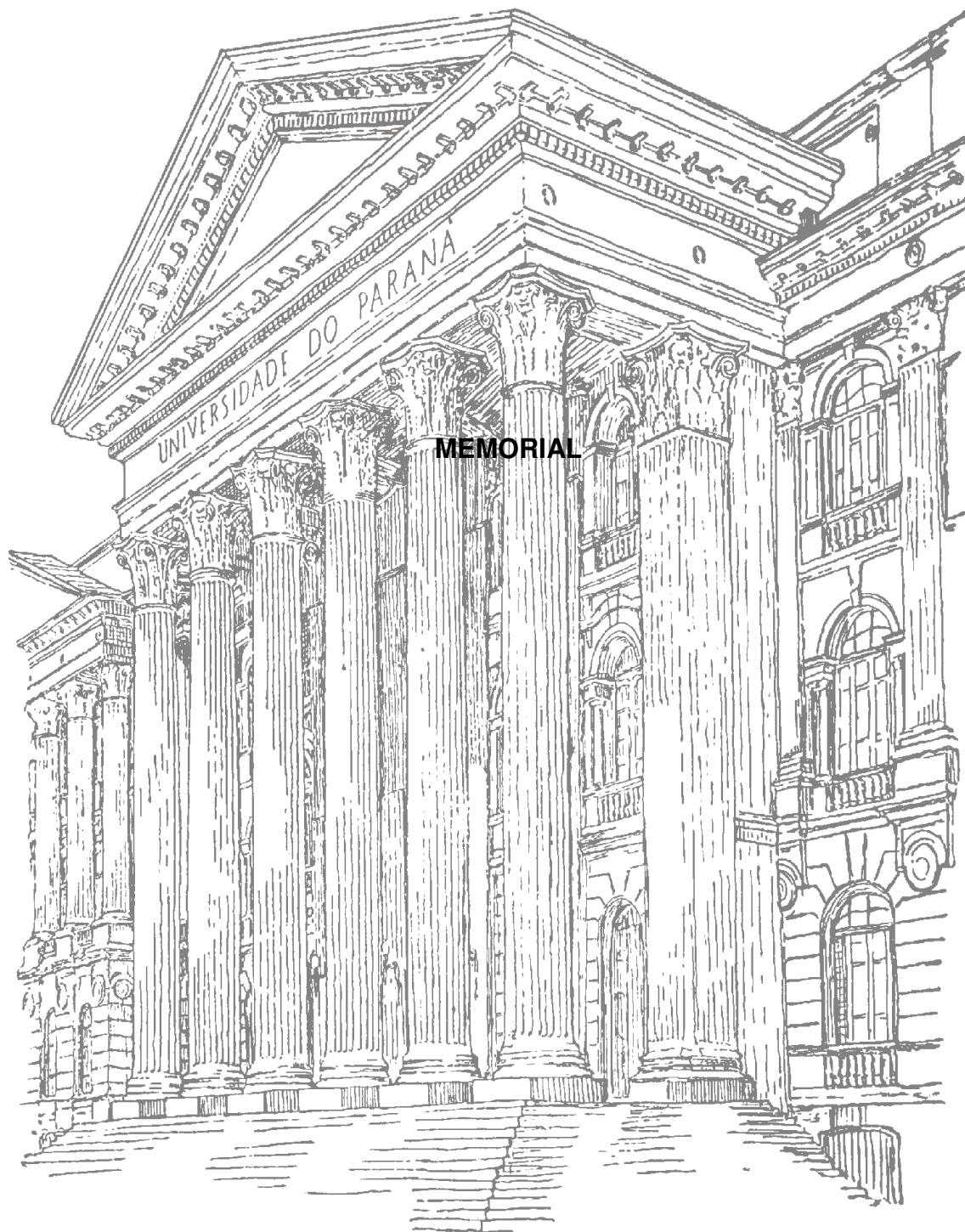


UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ –SETOR LITORAL  
ROBERTO RODRIGO DO AMARAL BRASÍLIO



**MATINHOS**

2014

ROBERTO RODRIGO DO AMARAL BRASILIO

**MEMORIAL**

MATINHOS

2014

## TERMO DE APROVAÇÃO

### MEMORIAL

Trabalho final de curso aprovado como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciatura em Artes, a Câmara de Artes, da Universidade Federal do Paraná- Setor Litoral, pela seguinte banca examinadora:

---

Professora Dr<sup>a</sup> Carla Beatriz Franco Ruschmann

---

Professora Dr<sup>a</sup> Luciana Ferreira

---

Professora Ms Joelma Zambão Estevam

## Sumário

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	2
<b>2 FORMAÇÃO, APERFEIÇOAMENTO E ATUALIZAÇÃO</b> .....	5
2.1 PRIMEIROS PASSOS NA UFPR SETOR LITORAL .....	5
2.1.2 Projetos de Aprendizagem .....	9
2.1.3 Fundamentos Teóricos Práticos .....	12
<b>3. ATIVIDADES TÉCNICO-CIENTÍFICAS, ARTÍSTICAS, CULTURAIS E DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS ESPECIALIZADOS A SOCIEDADE</b> .....	12
3.1 LAB MÓVEL.....	12
3.1.1 Cartilha “Beia” .....	13
3.1.2 Abelhas Nativas .....	15
3.1.3 Guia de Pássaros e Jogo Paleontologia .....	17
3.1.4 Outras ilustrações para o Lab .....	21
<b>4. ATIVIDADES DOCENTES</b> .....	22
4.1 Estágio e PSS .....	22
<b>5. TRABALHOS ARTÍSTICOS, PUBLICAÇÕES E CRIAÇÕES</b> .....	24
5.1 Personagens .....	24
5.1.1 Outros personagens .....	27
5.2 Outras publicações .....	30
<b>6 ASPIRAÇÕES FUTURAS</b> .....	32
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	32



## RESUMO

Este Memorial conta a trajetória acadêmica e de vida do autor, desde a infância até a passagem como acadêmico pela Universidade Federal do Paraná – Setor Litoral. Trata também das aspirações presentes e futuras dentro da área de artes visuais, projetos, planos de futuro e criações na área dos quadrinhos. Na introdução, foi abordado praticamente todo o contato do autor com os personagens fantásticos dos universos fictícios de quadrinhos da Marvel e DC Comics; com os desenhos animados e com o surgimento da vontade de desenhar e escrever quadrinhos, assim como os primeiros passos nas criações de personagens autorais. Foi abordado também o contato do autor com o mundo dos games, os quais o ajudaram em muito nas concepções de universos ficcionais. No primeiro capítulo foi abordada a vida acadêmica na UPFR, os primeiros contatos com os Fundamentos Teóricos Práticos, as Interações Culturais Humanísticas e os Projetos de Aprendizagem. Este capítulo apresentou relatos de algumas experiências marcantes em cada um desses períodos. No segundo capítulo foram abordadas as atividades culturais, científicas e a experiência de estágio no Programa de Extensão Laboratório Móvel – onde foram realizados desenhos didáticos, cartilhas e jogos de cartas. A passagem pelo Laboratório Móvel foi um momento no qual o autor pode obter orientações para o avanço de seus trabalhos artísticos, evoluindo sobremaneira na técnica e na experiência como desenhista. O capítulo seguinte relatou as experiências docentes do autor, as experiências nos estágios obrigatórios, onde aconteceram os primeiros contatos com sala de aula e com a vivência da profissão. O fechamento do Memorial relata as experiências artísticas do autor, num resumo sobre o que tem sido criado e idealizado na atualidade – histórias, alguns desenhos e conceitos de personagens são apresentados neste desfecho, que relata também as inspirações frente aos personagens criados, as publicações em revistas e as aspirações futuras da vida profissional e da manutenção e investimento nas capacidades artísticas.

## 1. INTRODUÇÃO

Comecei minha vida escolar no final dos anos 1980, em 1988 e não lembro completamente de como foi o primeiro dia de aula. Mas guardo lembranças do período em que estudei na escola que hoje não existe mais. A escola tinha o nome de “Dinâmica”, estudei ali até os sete anos de idade, em 1991. Lembro da convivência com os colegas e amigos da época, muitas brincadeiras e brigas. Recordo-me de algumas professoras, como a Sílvia e a Márcia, mas, principalmente das aulas de artes onde fazíamos desenhos e pinturas.

Meu contato com desenhos existe desde essa época e, como a maioria das crianças, a relação com o mundo da fantasia e dos super-heróis que eu assistia nos desenhos na TV, adorava na época os desenhos do “Homem Aranha” e seus amigos, Super amigos, “He-Man”, além dos desenhos do “Pica Pau”, “Tom e Jerry” e seriados como o “Incrível Hulk” e “McGyver”. Gostava muito de desenhar personagens que via na época, porém meu contato com desenhos era diminuto. Eu não pensava em contar histórias ou criar personagens, e sim em desenhar, ler, assistir, e brincar com tudo relacionado ao assunto.

Após a saída do colégio “Dinâmica”, em 1991, mudei para a Escola Municipal Presidente Castelo Branco, em 1992, onde fiz da segunda série até a oitava. Durante esse período específico da minha história, várias decisões para minha vida acadêmica e pessoal foram sendo moldadas, e algumas das minhas idéias e projetos futuros foram surgindo. Sempre fui incentivado a estudar por meus pais, não tive problemas com isso na maior parte da minha vida escolar, só passando a tê-los na adolescência. A partir de 1992, meu contato com o mundo fantasioso dos desenhos foi ficando maior, pois foi quando comecei a jogar videogames. Hábito que trago até hoje, mesmo não tendo muito mais tempo para jogar. Este mundo virtual se tornou muito fascinante para mim, pois permitia também que eu pudesse controlar as ações dos personagens.

Nesta época, desenhava com alguma frequência, mas queria ser engenheiro quando adulto. Provavelmente acreditava que esta escolha fosse mais realista. Minha vida escolar e no mundo das artes foi seguindo com poucas mudanças até 1994. Considero os anos de 1992 e 1994 os mais decisivos da minha vida pois muitas mudanças, decisões e projetos aconteceram ali. Em 1994, parei de comprar gibis esporadicamente e iniciei minha coleção. Todo meu contato com o

mundo fantástico aumentou a partir do contato mais prolongado com as histórias em quadrinhos, animações e videogames.

Lia muito, passei a desenhar mais e me aprofundei em minha coleção de HQs. O ponto de mudança radical aconteceu quando teve início a animação “X-Men” na antiga “TV Colosso”. A partir daí, minha loucura por personagens fictícios aumentou, decidindo finalmente que queria trabalhar com quadrinhos, e seus personagens. Entrei em uma fase de desenhos constantes, contato cada vez maior e mais contínuo com quadrinhos e games, idéias, histórias. Tudo começou a fluir nessa época. Tive meu primeiro contato com aulas de desenho e pintura com o artista, já falecido, José Firmino. Este período durou poucas semanas, mas foi definitivo para minhas escolhas.

Nos anos seguintes, comecei a sentir que estas escolhas estavam prejudicando minha vida escolar. Não conseguia me concentrar nas aulas, minhas notas diminuíram, vivia desenhando em sala de aula e não estudava em casa. Ainda em 1995, meus primeiros personagens começaram a surgir, eles ainda estavam 100% ligados ao universo dos “X-Men”, principalmente o “Wolverine”, que era meu personagem favorito na época. A partir daí, sempre fui criando personagens, mas a maioria absoluta eram feitos a partir de desenhos. Em 2000, comecei uma grande leva de criações de personagens coadjuvantes em histórias dos heróis da “Marvel”. Na época já não era mais tão ligado ao mundo de heróis mutantes e do “Homem Aranha” e estava completamente ligado ao universo de heróis tradicionais, principalmente “Vingadores” e “Thor”.

Entre 2000 e 2005, criei dezenas de personagens, ligados diretamente ao universo “Marvel”. Em 2003, desenhei minha primeira história que envolvia meus próprios personagens, os deuses e semideuses de “Valkh”. No início como uma nova mitologia, eles apareciam já com grande importância na história, mas como parte de auxílio aos personagens conhecidos. Desenhei duas edições e meia destas histórias, e o destaque e origem dos meus personagens estava começando a aparecer. Entretanto, aconteceu a primeira virada de mesa das minhas histórias. Meus personagens não seriam mais coadjuvantes ou viveriam dividindo atenção com os outros personagens. Agora seriam protagonistas, mas ainda viviam no universo dos heróis conhecidos – e isso acabou se mostrando como um problema mais tarde.

Em 2004, iniciei minha primeira graduação na FAFIPAR – no Curso de Licenciatura em Letras Português-Inglês. Meu convívio com a arte continuava firme e forte, desenhava bastante, estava criando personagens novos que estariam comigo pelos próximos três anos. A passagem pela primeira graduação foi longa, não estava gostando e acabei fazendo outro vestibular. Em 2007 fui aprovado no Curso de Administração, também na FAFIPAR. Neste mesmo ano, após algumas tentativas de testes com desenhos, períodos desenhando pouco, e com nenhum tipo de curso ou algo que ajudasse, fui me afastando dos desenhos e quadrinhos, mas ainda estava criando alguns personagens. Meus últimos personagens foram criados em 2008.

No ano de 2008, estava me afastando dos quadrinhos, e estava quase parando de desenhar, passei por uma época em que estava desanimado, e o foco maior era no Curso de Administração e no emprego em que estava na época. Minha produção estava muito baixa. Antes desenhava mais de 30 desenhos por mês, e aqui minha produção não chegava nem a 10. Continuava gostando do universo fantástico em geral, mas essa fase de baixa produção me acompanhou até 2010, quando ingressei no Curso de Licenciatura em Artes da UFPR, Setor Litoral, por incentivo de meus pais e da minha companheira, já que eu ainda não conhecia direito a Universidade.

Quando passei no vestibular, estava desempregado, e ainda fazia Administração na FAFIPAR, mas optei por ficar apenas no Curso de Artes. Desde então meu prazer em desenhar retornou aos poucos, pude ter práticas e conhecimentos novos e todo meu contato e realização com esse mundo retornou, mas não mais da mesma forma como havia sido anteriormente.

## 2 FORMAÇÃO, APERFEIÇOAMENTO E ATUALIZAÇÃO

### 2.1 PRIMEIROS PASSOS NA UFPR SETOR LITORAL.

Logo que entrei na UFPR, Setor Litoral, percebi a diferença entre o método de ensino desta instituição em relação as outras graduações que já havia iniciado. Os primeiros módulos já me proporcionaram contato maior com desenhos, que sempre foi meu maior objetivo em uma graduação. O módulo ICH (Interações Culturais Humanísticas) me permitiu interação direta com as artes durante toda a vida acadêmica, mas no primeiro semestre em especial, pude treinar melhor a parte técnica, já que a maior parte da minha experiência e aprendizagem com desenhos é como autodidata. No período que entrei, já estava há praticamente dois anos parado, desenhando muito pouco, muito abaixo do que era acostumado a fazer e, durante um longo período, estava preocupado em voltar a praticar desenho, sem nenhum tipo de planejamento ou foco específico. A maior parte dos ICH's que participei foram muito produtivos, neste sentido. Em um deles aumentei muito meu contato com o desenho e a pintura. Neste ICH tivemos que criar uma obra chamada de "Não-Maçã", uma proposta de criação bastante inusitada que gerou muita polêmica e criatividade.

Já no início do curso, meu contato com minhas criações retornou, a princípio timidamente, mas continuou. Meus personagens passaram por reformulações e redefinições de conceitos e, criei mais alguns personagens nessa época. Meus desenhos antigos seguiam determinados padrões, então comecei a diversificar os personagens visualmente, já que em termos de personalidade, desde o começo os principais já mostravam diferenças, em especial três personagens de um grupo de "Super Humanos" cujo nome ficou definido, pelo menos temporariamente, como "Fator Ômega" (FIGURA 2, abaixo). Eu me baseei em amigos e conhecidos meus para criar muitos destes personagens. Outros, tinham suas imagens e personalidades baseadas em pessoas famosas. Tudo dependia do grau de importância do personagem – assim nem todos tinham suas personalidades formadas desde o princípio. Na página seguinte, algumas criações realizadas entre 2002 e 2010.

FIGURA 1 – Trance, personagem criada em 2008.



FONTE: O autor (2013).





FIGURA 2 – Família Thompson - “Fator Ômega”, criação do autor entre 2002/2008.

FONTE: O autor (2010).

A cada dia fazia mais e mais desenhos, e ficava cada vez mais animado com as possibilidades. Logo no primeiro semestre do curso, fiz um trabalho de quadrinhos infantis que apresentei ao professor Luiz Everson, com o tema “Educação Ambiental” (FIGURA 3, abaixo).



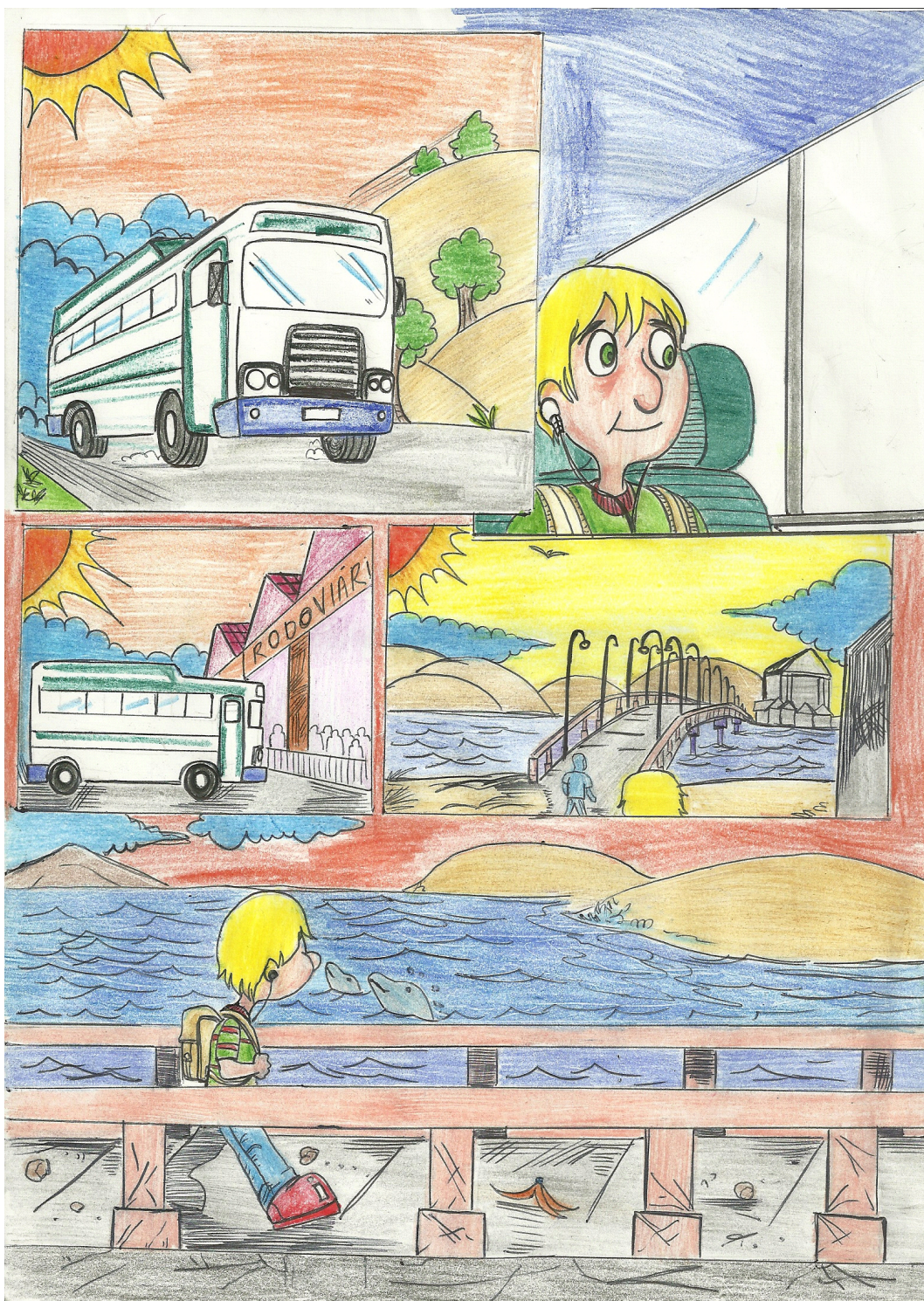


FIGURA 3 – “Desenho sobre Educação ambiental”  
Fonte: O Autor (2010)



### 2.1.2 Projetos de Aprendizagem

No primeiro semestre, tivemos contato com os Projetos de Aprendizagem, ou P.A's. Neste espaço o acadêmico pode construir seus conhecimentos e afiar seu senso crítico, através de um projeto de pesquisa a ser definido por ele mesmo. O tema do P.A, escolhido pelo aluno, pode ser aprofundado posteriormente no TCC. No segundo semestre precisávamos definir o tema que abordaríamos. O projeto foi desenvolvido pelo seguinte trio: Eu, Vanessa Cordeiro e Sabrina Soares de Assunção. O tema que nos interessou, foi a arte do Oriente, pois achávamos que a arte Oriental despertaria o interesse dos alunos, por ser uma linguagem de desenho comum atualmente, tanto em animações quanto quadrinhos, e que poderíamos utilizar esta idéia em sala de aula, como professores, futuramente. Nossa primeira idéia era a de abordar a cultura oriental de forma ampla e abrangente, já que a idéia era mostrar toda a cultura, passando pelas áreas diferentes de arte, (Visuais, Teatro, Música e dança). Nosso primeiro mediador foi o Professor Judson de Lima, que nos ajudou com alguns conhecimentos que tem sobre a cultura oriental, visto que é praticante de Kung Fu, e seu mestre também é conhecedor do assunto. Inclusive tivemos a oportunidade de ter uma aula com ele, ainda no começo do curso.

A pesquisa estava ficando cada vez mais extensa, sendo cada vez mais difícil conseguir compreender todo o conteúdo artístico das várias nações orientais. Então começamos a considerar a delimitação do tema, focando em uma única linguagem. Desde o início do P.A, eu pretendia trabalhar com HQ's no projeto, então optamos pelo Mangá, a forma oriental de contar histórias em quadrinhos. O foco era apenas aproveitar o meio oriental como forma de apresentar os quadrinhos ao ambiente escolar, e mostrar como ele pode ser utilizado como objeto facilitador de introdução da área artística nas escolas. Mas não "só" na área artística, uma vez que é um tema interdisciplinar. Neste momento decidimos adaptar a obra literária, a "Gata Borralheira", para o "Mangá" – que é uma linguagem mais acessível e interessante para os jovens do que a HQ tradicional. Isto se deve, provavelmente, pela explosão dos "mangás" e a popularidade que este gênero alcançou entre os jovens. Assim como os "animes", que são as versões animadas dos quadrinhos. O maior desafio para mim, foi iniciar o treino neste estilo de desenho pois não o conhecia muito

anteriormente. Não foi fácil pois é um estilo de desenho com o qual nunca fui familiarizado. Comprei muitos livros que ensinavam como desenhar “mangás” e logo que os primeiros esboços da história foram concluídos, pude começar os treinos de desenhos utilizando esta técnica.

Nesta época, nosso mediador precisou sair de licença para terminar seu doutorado e então nossa mediadora passou a ser professora Joelma Zambão Estevam. Nessa fase do projeto, conseguimos terminar o primeiro roteiro, e após correções, iniciei os desenhos das páginas ainda a lápis. Os esboços iniciais foram apenas estudos, e nenhum deles utilizado no quadrinho final. A aparência e o nome da personagem principal foi definida nessa época e não houve alterações relevantes na parte visual.

Os esboços da história já finalizada começaram a ser feitos, durante a mediação da professora Joelma, que foi transferida para a UFPR de Curitiba. Nossa mediadora seguinte foi a Professora Luciana Ferreira, e durante os meses de sob sua supervisão conseguimos concluir a história, com os visuais já definidos. Fiz o “grafite<sup>1</sup>” e o “nankin<sup>2</sup>” de todas as páginas. Tive alguns contratempos, como ter que refazer páginas, mas a conclusão aconteceu sem problemas. O planejamento, com a professora Luciana, era a publicar o HQ e distribuí-lo em algumas escolas do litoral. Também planejávamos fazer um “vernissage<sup>3</sup>”. Entretanto, mais uma vez precisamos trocar de orientador, quando a Professora Luciana saiu em licença para terminar o Doutorado.

A professora Jussara Araujo foi nossa mediadora seguinte no P.A. Sob a orientação da Professora Jussara, concluímos nosso trabalho escrito e mostramos o projeto para os professores em uma mostra interna de P.A. Apresentamos nesta oportunidade um trabalho explicando toda nossa vivência e dúvidas durante a produção do projeto, as modificações realizadas ao longo do tempo, e o resultado final. Fizemos também uma apresentação com *Banner* na “Mostra de Projetos da UFPR Litoral”, neste mesmo ano.

Oferecemos ao mesmo tempo uma oficina de “mangá” no Colégio Gratulino Ramos, em Guaratuba, e pudemos mostrar nossa produção aos alunos desta instituição. Além da técnica do “mangá”, passamos técnicas básicas de desenho,

---

<sup>1</sup> Uso da técnica de lápis com grafite, que é composto por um minério.

<sup>2</sup> Tinta de cor preta, utilizada para desenhos, aquarelas e escrita.

<sup>3</sup> Pré estréia de uma exposição artística.

e oferecemos aos alunos interessados, a oportunidade de criar seus próprios desenhos. O resultado foi satisfatório e dentro do esperado. A maioria dos alunos demonstrou boa aceitação a oficina. Alguns estudantes também pediram dicas de desenhos ao fim da aula.

A finalização deste projeto foi também o da constatação de que o período de construção do mesmo foi de grande aprendizagem de nossa parte, integrantes do grupo. Pudemos experimentar, pelo menos, em parte, como funciona o processo de criação de uma história em grupo. Pessoalmente, até então, todas as histórias em quadrinhos produzidas anteriormente, haviam sido criadas, roteirizadas e desenhadas somente por mim. A experiência adquirida auxiliou a todos os membros do grupo em seus projetos futuros.



FIGURA 4 – Adaptação em Mangá “A Gata Borracheira”  
FONTE: O Autor (2013)

### 2.1.3 FUNDAMENTOS TEÓRICOS PRÁTICOS

Os módulos realizados no período de graduação compreenderam os mais diversos assuntos e modalidades de arte. Desde seminários, módulos voltados para áreas específicas do curso, e também o estágio, houve certa variedade e abrangência. Acredito que seria melhor com um pouco mais de contato com temas específicos das áreas de atuação, no meu caso, principalmente artes visuais. O curso correu de maneira tranquila e sem nenhuma preocupação muito grande com alguma pendência. Uma das partes mais interessantes foram as possibilidades de viagens que obtivemos em vários módulos, sendo uma das mais memoráveis a ida à Bienal de 2010, a qual foi de grande valia para conhecimento acadêmico e de vida.

Durante o curso a turma teve a possibilidade de realizar uma exposição, e para muitos ou talvez todos da turma, foi a primeira oportunidade neste sentido, fizemos obras em grupos, e na exposição foi realizada um *Vernissage*, que para mim foi o primeiro. Em nosso trabalho foram usados materiais variados, como um pedaço de tronco de árvore, folhas, e bonecos feitos com biscoito de várias cores diferentes. Também criamos e apresentamos um musical, no módulo de dança, intitulado “Vida de Artista”, no qual minha participação foi no auxílio da montagem.

Atualmente, a turma de 2010 do Curso de Artes está no último semestre, e estamos com um módulo de educação especial, e módulos voltados para seminários temáticos, onde também apresentamos exposições, uma delas mais rápida e menor, e outra que ainda está por ser concluída. Toda a experiência nos módulos moldou não só minha vida acadêmica, mas também a dos colegas de sala, e sempre fará parte da minha vida.

## **3. ATIVIDADES TÉCNICO-CIENTÍFICAS, ARTÍSTICAS, CULTURAIS E DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS ESPECIALIZADOS A SOCIEDADE.**

### 3.1 LAB MÓVEL

Em 2011 conheci o “Laboratório Móvel” ou LAB. MÓVEL, um projeto de extensão universitário que visa divulgar a ciência de forma didática usando vários meios, incluindo o artístico. Conversei com o professor Rodrigo Reis e Antônio Serbena ainda em 2011, com indicações da Professora Luciana Ferreira, e da

acadêmica Luara Escobar, consegui ingressar no grupo como voluntário no segundo semestre. Na época, o grupo estava tendo orientações com a Professora e Ilustradora Botânica, Diana Carneiro. No início, desenhávamos apenas em grafite, e os desenhos eram avaliados pela professora que indicava as correções necessárias. A partir desse ponto, tive mais conhecimentos sobre técnicas artísticas que adicionei à minha formação.

### 3.1.1 Cartilha “Beia”



FIGURA 5 – Cena da Cartilha "Beia- As abelhas Nativas sem Ferrão"  
FONTE – O Autor (2012)

No final de 2011, recebi meu primeiro projeto pelo Lab. Móvel – foi a ilustração de uma cartilha didática infantil intitulada “Beia”. Esta cartilha contava, de maneira didática para crianças na faixa etária de 8 a 11 anos, a história de uma escola que tinha contato com uma Abelha Jataí. O texto do livro era uma



colaboração do Lab. móvel com os professores Hermes Neri Palumbo, atua em nível universitário, e Aneci Oncken professora do ensino fundamental em área rural. Fiquei responsável pelas ilustrações, desenhos, arte final e pintura com lápis de cor. Comecei o processo de esboços e desenhos em janeiro de 2012, após conversas informativas com a professora Aneci Oncken e com a aluna bolsista do Laboratório Móvel, Denise Lima.

O processo completo de esboços até a finalização da cartilha ocorreu em 4 meses, sendo finalizado em abril do mesmo ano. A ilustradora Diana Carneiro colaborou com a revisão das ilustrações, que foram em torno de 40 ao total. A composição da cartilha foi feita com desenhos contando a história da abelha em contato com a professora e as crianças, mapas com a localização de várias espécies de abelhas no Brasil, plantas e flores que as abelhas polinizam e ilustrações de rodapé da página. A cartilha é composta por 5 volumes.



FIGURA6- Cena da Cartilha “Beia – As abelhas Nativas sem Ferrão”  
FONTE: O Autor (2012)

3.1.2 Abelhas Nativas



FIGURA 7 – Abelha Tujumirim  
FONTE: O Autor (2012)



FIGURA 8 – Abelha Iraí  
FONTE: O Autor (2012)



O segundo trabalho com o Lab. Móvel foi a produção de um banner expositivo sobre as abelhas nativas do Paraná e litoral do estado. O trabalho com as abelhas nativas foi muito mais detalhado do que o anterior. Houve uma observação mais apurada e técnicas de reprodução científicas mais sofisticadas foram solicitadas. O processo consistia em observar as abelhas na lupa, marcando suas medidas corretamente, o que incluía “peça por peça” das abelhas. Após a observação e medição das abelhas e de suas partes, cada ilustrador devia fazer suas anotações e esboços iniciais, e após a aprovação da professora Diana, poderíamos prosseguir com o desenho.

Optei por fazer a medição de partes separadas, e confeccionar o desenho por “blocos”, onde ia encaixando cada parte no desenho através da medição inicial. Após a finalização do grafite e aprovação poderíamos passar para o nanquin e lápis de cor. Além da ilustração das abelhas, cada ilustrador devia fazer a árvore que a abelha costumava criar suas casas, e a entrada de cada ninho. (Figura 9, abaixo) Fiquei encarregado de desenhar e pintar a ilustração central do banner, que era uma floresta que incluía diversas as árvores, todas pintadas com lápis de cor (Figura 10). O banner foi feito por todos os bolsistas de ilustração disponíveis na época pelo Lab. Móvel.



FIGURA 9 – Entrada da casa da Abelha Iraí  
FONTE: O Autor (2013)





FIGURA 10 – Desenho central do banner  
FONTE: O Autor(2013)

### 3.1.3 Guia de Pássaros e Jogo Paleontologia

O próximo projeto com o Lab. Móvel, foi um guia de aves do Brasil e um jogo de Paleontologia, no ano de 2013. Continuamos com nossa orientação com a professora Diana Carneiro e ganhamos um novo orientador, o ilustrador Daniel Conrade, que faz aquarelas, óleo, e trabalha com ilustração de pássaros. Iniciei os

dois projetos praticamente ao mesmo tempo. O jogo de paleontologia era composto por aproximadamente 80 ilustrações de dinossauros, fósseis de insetos e aracnídeos e bactérias (Figuras 11 e 12). Além dessas fotos, o jogo contava com aproximadamente 12 ilustrações extras, como cenas e acontecimentos do jogo. Este trabalho foi dividido entre eu e outra ilustradora do grupo, Elizângela Veiga, bolsista do projeto. Cuidei de nove ilustrações extras e a Elizângela de três. Outros bolsistas (Cauan Ariel e Denise Mazuroski) auxiliaram no nankin de quatro ilustrações

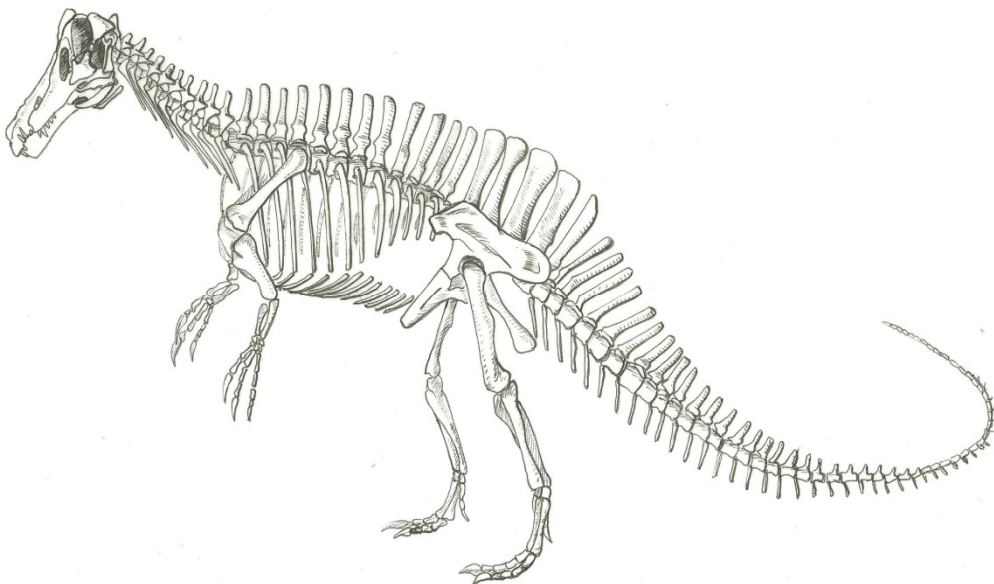


FIGURA 11 – Desenho de ossos de Dinossauro “Angaturama Limai”  
FONTE: O Autor (2013)

Os dinossauros e fósseis eram ilustrados em suas ossadas, numa posição lateral, na técnica de grafite e nankin. A lista era abastecida por informações gerais sobre os dinossauros. Nós ilustradores precisávamos pesquisar as informações que não estavam disponíveis. O trabalho completo levou aproximadamente sete meses, entre pesquisas, esboços e arte final.



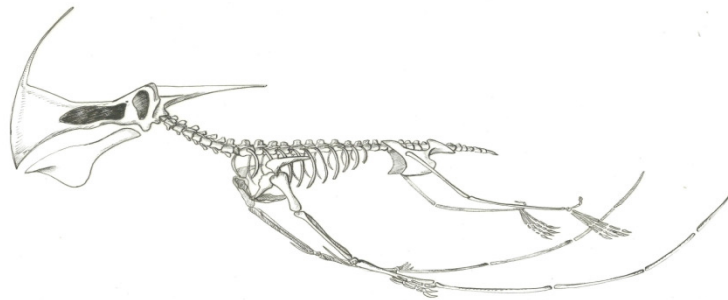


FIGURA 12 – Desenhos de ossos do Dinossauro “Tapejara”  
 FONTE: O Autor (2013)

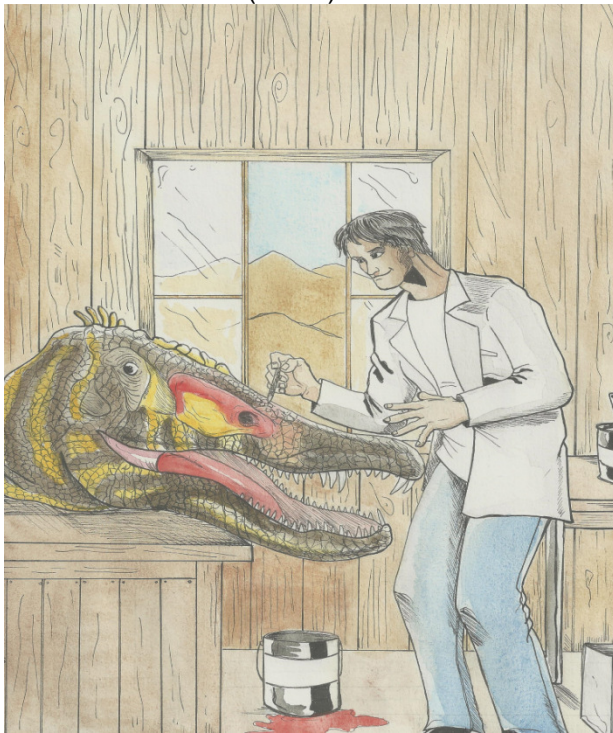


FIGURA 13- Desenho Paleontólogo  
 FONTE: O Autor (2013)

A ilustração de pássaros foi realizada em paralelo, o processo seguia as seguintes fases: esboço, aprovação pela Professora Diana e pelo ilustrador Daniel e a pintura em aquarela. A lista era composta por cinco pássaros, comuns no Estado do Paraná, retratados em seus ambientes. O prazo para finalização dos pássaros era mais curto, mas todas as ilustrações ficaram prontas sem atrasos. O período de

construção do guia foi um passo importante para a melhoria da minha técnica da pintura – pois ela é um dos meus maiores pontos fracos. Perdi o medo do pincel, o medo da aquarela. A experiência foi muito satisfatória e agregou muito na minha experiência como acadêmico e artista visual.



FIGURA 14 – Pintura em Aquarela – “CrypturellusObsoletus”  
FONTE: O Autor (2013)

Esses foram os últimos projetos concluídos no ano de 2013. No fim deste mesmo ano iniciei um projeto de desenhos de “sprites<sup>4</sup>” de um jogo de plataforma da Ave Guará (este projeto ainda está em andamento).

#### 3.1.4 Outras ilustrações para o Lab. Móvel

Ainda em 2013, desenhei alguns quadrinhos para o “Jornal Ecociência.”, os temas eram Tecnologia na Escola (Figura 15) e Poluição (Figura 16). As técnicas aplicadas foram grafite, nankin e aquarela sobre papel.



FIGURA 15 – Tecnologia na Escola  
FONTE: O Autor (2013)

<sup>4</sup>Objeto gráfico que se move, composto por ilustrações e imagens agrupadas em uma tela.



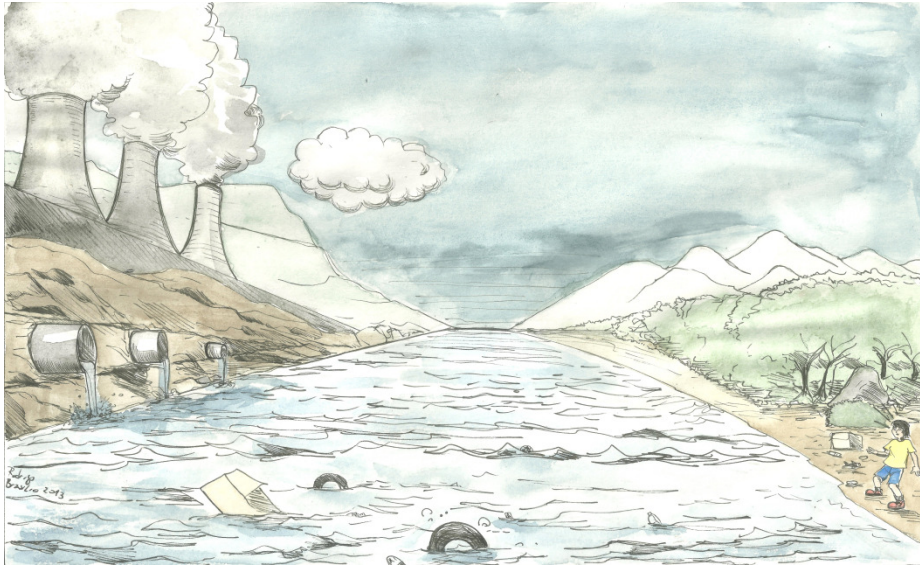


FIGURA 16– Poluição  
 FONTE: O Autor (2013)

#### 4. ATIVIDADES DOCENTES

##### 4.1 Estágio e PSS

No segundo semestre do curso, iniciamos o Módulo Estágio – que foi meu primeiro contato com a docência. Cada semestre, a partir do início deste cumpria uma finalidade. No primeiro estágio, nosso objetivo era a observação. Realizamos a observação no Colégio Estadual Vidal Vanhoni, em Paranaguá. Observamos, em dias agendados na semana, a disciplina de Artes da instituição. A professora Luciane lecionava em uma mistura de ensino tradicional e metodologia triangular. Seu foco maior era em Artes Visuais e História da Arte. Após o término da etapa de observação, era necessária a entrega de um relatório sobre nossa experiência no colégio.

O próximo passo, foi nossa primeira experiência direta na docência, ainda no colégio Vidal Vanhoni. O estágio foi realizado na parte da manhã, e era focado em Artes Visuais. A professora Luciane era a responsável e a docente do colégio também nesse semestre. Éramos três estagiários, e após duas aulas de observação das turmas das séries escolhidas, deveríamos aplicar o projeto de estágio pelas aulas restantes. O plano deveria ser elaborado por nós mas não poderia fugir totalmente do que era passado, na época, pela professora. O conteúdo era sobre

Histórias em quadrinhos, personagens, autores importantes e elementos que constituem a criação da HQ. Algumas aulas sobre desenho foram aplicadas em sala e uma atividade de construção de uma História em Quadrinhos foi também realizada. Os resultados foram mistos em termos de interesse. Ao fim do estágio foram entregues os relatórios.

Após dois estágios no Colégio Vidal Vanhoni, mudamos o local e a faixa etária escolhida. Nosso próximo local de estágio foi o C.M.E.I Arcelina Ana de Pina, em Paranaguá. O estágio foi realizado com a também acadêmica Vanessa Cordeiro. A idade dos alunos era totalmente diferente, entre 4 e 5 anos, então todo o plano de aula precisou ser adaptado. O estágio realizado foi em dança, e as crianças receberam muito bem as aulas. Elas não demonstraram nenhum problema de relacionamento conosco. Entregamos o relatório, ao fim do semestre.

No semestre seguinte o estágio foi na área de teatro e um pouco mais complexo que o focado em dança – mesmo tendo sido aplicado na mesma instituição. As crianças precisavam ser constantemente direcionadas, mas todo o conteúdo foi aplicado de acordo com o plano de aula e o resultado final continuou sendo positivo. Realizamos vários exercícios de jogos teatrais, de maneira bem simplificada devido a idade dos alunos, e também exibimos um vídeo de uma peça de teatro infantil. Após a entrega do relatório, resolvemos mudar a faixa de idade mais uma vez, para que a vivência fosse mais abrangente.

O ultimo estágio foi realizado em outro colégio, com outra faixa etária. Aplicamos o estágio a crianças do ensino fundamental de 4ª série, com idades entre 9 e 10 anos. A área artística a ser aplicada era de música. A recepção das crianças a estas atividade e conteúdos foi satisfatório. Utilizamos caixas de som para mostrar os ruídos para eles. Alguns ficaram deslumbrados com as atividades. Após o término do estágio, relatamos nossa experiência ao professor orientador do módulo na UFPR-Litoral e concluímos nosso contato com o estágio na graduação.

No ano de 2014, me inscrevi no Processo Seletivo para professores do Estado do Paraná e fiquei entre os selecionados. O contato com a sala de aula já havia acontecido nos estágios, mas a convivência direta e com turmas diferentes nas escolas foi inesperado. Fiquei nervoso no primeiro dia, mas correu tudo tranquilamente. Algumas turmas são mais fáceis e acessíveis, outras mais difíceis. Os conteúdos e atividades que utilizei até o presente momento são mais focados na área de artes visuais, com atividades de desenho livre, treino de desenho, linhas,

volume, figuras geométricas, cores, entre outros. Alguns conteúdos foram aplicados com atividades, outros não. Ainda estou me adaptando e preciso resolver como posso aplicar de maneira melhor as aulas. O uso de história em quadrinhos já começou a ser aplicado em algumas turmas e ainda será o mais usado durante o ano.

## **5. TRABALHOS ARTÍSTICOS, PUBLICAÇÕES E CRIAÇÕES**

### **5.1 Personagens**

Durante a graduação, abasteci continuamente minhas idéias, criatividade, criação de personagens, mudando conceitos estabelecidos aos mesmos, e comecei a redefinir o que achei necessário. Todo o universo de personagens agora é totalmente independente, sem nenhuma relação com o mundo dos heróis conhecidos popularmente. A única ligação que se mantém são as releituras, mas essa é uma pratica comum entre as próprias grandes editoras, como o “Gladiador” (Marvel Comics), “Majestic” (DC Comics) e “Hyperion” (Marvel Comics), que são releituras do “Superman” (DC Comics), “Viking” (DC comics) que é uma releitura do “Thor” (Marvel Comics), pois possuem os poderes e níveis de poder idênticos, mas tem origens e finalidades diversas em seus universos e personalidades diferentes.

No meu universo, existem 4 releituras diretas: “Rorian” (nome ainda não definido), que é uma releitura do “Thor”, mas com origem e personalidade diferentes, e com poderes com algumas alterações. “Victor” que é uma releitura do “Superman”, também com origem, personalidade e finalidades diferentes em seu mundo. “Flâmula” que é uma releitura do “Capitão América”(Marvel Comics). “Devastador” e “Guerrilheiro” são heróis patriotas, mas de gerações posteriores ao “Flâmula”, e com bases de personagens e de poderes diferentes. As leis da física no universo são mais próximas das utilizadas no universo Marvel, que não são iguais aos do universo DC BUSIEK, (2006). Então, mesmo que um personagem possua enorme força física, ele não poderá erguer qualquer objeto de qualquer maneira. Por exemplo, no universo Marvel, existem heróis que se encaixam no nível Força Incalculável (Thor , Hulk e outros)(2005) mas eles não podem fazer algo como empurrar um planeta de órbita, coisa que o Superman pode, não por falta de poder, mas pelas leis da física nos universos funcionarem de maneira diferente, no universo



Marvel, provavelmente eles perfurariam o planeta, e no universo DC isso não ocorre. Tal feito é realizado no universo Marvel por outros meios, o personagem Gladiador, que é uma releitura do Superman consegue empurrar planetas de sua órbita, mas o faz por possuir uma espécie de poder mental que mantém as estruturas que levanta ou empurra integras, não importa qual força exerça no objeto, como descrito por BYRNE (1988), e dentro do universo Marvel ele possui o mesmo nível de força que Hulk e Thor, como visto em confrontos, (1995), mas a diferença em seus feitos se baseiam em que Thor e Hulk dependem exclusivamente de força dos músculos para realizar seus feitos. Então meu universo segue essa linha no quesito força física, e também no quesito velocidade, tudo depende mais dos músculos, então com exceção de personagens com poderes extras que complementem suas capacidades, seus feitos estão mais relacionados a destruição, e o uso da física é mais aplicado. Personagens como Victor, Rorian, NashGridder, Warden, e Julius possuem força incalculável, e são equivalentes nesse quesito aos heróis mais fortes dos quadrinhos (Hulk, Superman, Thor) o restante pode acabar sendo no máximo “apenas” incrivelmente forte, mas com limites.

De maneira geral, todos os meus personagens principais, surgiram no fim dos anos 90, mas foram tomando forma no início dos anos 2000. Alguns passaram por modificações visuais que variaram de mínimas a quase totais. Quando estes personagens foram criados, por estarem ligados a universos de personagens conhecidos, eles possuíam características que lembravam a mitologia, principalmente no fator físico. A personalidade destes personagens principais sempre foram baseadas em pessoas reais e, com o passar do tempo, fui tomando o cuidado de deixar alguns personagens com a maior diferença possível de comportamento, personalidade, e história de vida de pessoas próximas a mim. “William Thompson”, por exemplo, um de meus últimos personagens, tem a personalidade baseada nos machões de filmes antigos, sua imagem foi inspirada no ator Clint Eastwood, quando este era mais jovem.

Por outro lado, fazem parte dos personagens principais do “Fator Ômega”, que são do “núcleo terrestre”: “Robert Christian Jones”, “Jonathan Thompson”, “William Thompson”, “Christopher Wayne”, “Joseph Johnson”, “Haroldo Perez”. Outros personagens importantes que tem suas origens na terra são “Victor” e “Wanda Vernom”. O núcleo externo, composto por alienígenas, deuses e semideuses, centraliza-se em “Valkh” e tem como alguns principais personagens:

“Rorian”, “Angela”, “Warden”, “Julius e “NashGridder”. Existem mais algumas dezenas de personagens neste núcleo, mas a princípio a história tem foco maior nos acima citados.

Um problema que esbarrei quando criei as primeiras dezenas de personagens ainda como coadjuvantes de personagens conhecidos, é que a maioria dos personagens, por sua ligação com outro universo, eram em sua maioria de países que não incluíam o Brasil. Eu precisei mudar algumas coisas para resolver esse problema. Primeiro criei vários personagens brasileiros, depois uni a história deles a história central do “Fator Omega”, além de criar mais alguns para histórias separadas. A princípio, poucos tinham nomes definidos, apenas conceitos visuais e de suas histórias. Outra parte da solução foi unir os países da América como se fossem um grupo de países, onde todo o trânsito e comércio seriam livres, ligados por uma única moeda.

A solução acabou gerando uma grande participação do Brasil na história, com grande importância inclusive na fabricação dos primeiros personagens super poderosos da época da Segunda Guerra Mundial. Nesta história, a união dos três principais países da grande aliança de países da América (Brasil, Canadá e E.U.A), existe desde a grande Guerra, mas ficou mais forte com o fim da ditadura militar no Brasil. Os cientistas destes países criaram um soro – pois descobriram que o lado oposto estava criando suas próprias formulas, o que criaria para eles grandes vantagens na guerra. Na verdade a grande descoberta, foi a de que parte dos soros era fabricada com uma substância ainda desconhecida, existente em vários lugares da terra.

Tal substância era fabricada com artefatos de materiais desconhecidos, que emanavam uma forma de radiação que não existia na Terra. Ao fim da Guerra, os “Aliados” conseguiram recuperar a parte que estava na Alemanha, e acabaram matando todos os “Super Soldados” do eixo inimigo. No Brasil, um dos personagens principais acabava por criar um império ao descobrir uma fonte de energia ilimitada. Nos dias atuais, os descendentes dos “Super Soldados” mortos na Segunda Guerra estão atrás de vingança e, para recuperar o que querem são capazes de qualquer coisa, afinal, eles sabem de coisas que os personagens principais somente desconfiam! A seguir, alguns personagens (FIGURAS 17 e 18).



FIGURA 17 – Personagem Robert Jones  
FONTE: O Autor (2013)



FIGURA 18– William Thompson  
FONTE: O Autor (2013)

### 5.1.1 Outros personagens

Existem muitos outros personagens e histórias. A história de “Valkh”, por exemplo, conta a origem do Universo que é o pontapé para toda a evolução da raça humana e de outros mundos. Os personagens são designados por uma força

superior para povoar e levar a evolução a pontos diferentes do universo. O mundo de “Valkh” representa a terra e seus continentes, mas estes são divididos em menor número. O planeta de “Valkh” é gigantesco e praticamente indestrutível. Os deuses, semi-deuses e super seres do local, são representações das raças que habitam a terra, e foram eles que plantaram a vida e evolução em no Planeta Terra. Um dos personagens principais se chama “Rorian”. Seus pais foram mortos com ele ainda no ventre da mãe – na busca incontrolável de poder que “Warden” e sua família perseguem. “Rorian” nasce mesmo enterrado. Ele cava seu próprio caminho a superfície. Seu pai e mãe esconderam a clava cósmica, em um lugar distante do planeta, que apenas ele pode encontrar. “Rorian” é então criado por um rei de um pequeno lugar e desde pequeno exhibe incríveis habilidades: como uma força sobrenatural de proporções mitológicas. A partir de uma certa idade, ele começa a sentir uma emanção de uma energia que não sabe o que é. A partir de então passa a se sentir tentado a segui-la – sua busca por sua herança começa, com ele passando por vários lugares do seu mundo, enfrentando desafios, descobrindo e conquistando novos poderes. Na sua jornada encontra seus fiéis amigos e esposa.

A ambição pela “energia” não vem apenas dele, “Warden” e seu exército de elite e semi-deuses também desejam o poder da maçã. O contraponto de tudo é “Julius”, um rei justo que será influente no destino de “Rorian”. Após décadas de buscas, a arma é encontrada por seu dono de direito, e uma grande guerra é travada. “Julius” apóia “Rorian” e, “Warden” quer destruí-los. O restante dos reinos se divide entre os dois lados e a guerra é travada nos mais diferentes campos de batalhas e das formas mais variadas. A guerra travada foi de nível Galáctico, e ocorreu em vários planetas e sistemas solares, com destruição de mundos e civilizações inteiras. A guerra durou mais de cem anos e, “Julius”, “Rorian” e seus aliados venceram. “Warden” e seus apoiadores foram espalhados pelo universo. Warden ficou preso no centro de uma galáxia de nêutrons, preso a uma corrente com centenas de planetas semi mortos. Anos mais tarde, Warden consegue se livrar de sua prisão, e começa um novo reino nas profundezas do universo, composto por seis mundos. Ele encontra os membros vivos de seu exército e elite, e se prepara para retomar um grande ataque a Valkh.

Em Valkh os reinos alcançam progresso, paz e avanço nunca antes vistos. Pelo menos até o violento ataque de Warden e seu exército. O único ser páreo para Warden é Julius que trata Rorian como um filho, e após a destruição do reino de

Rorian, Julius em um grande esforço envia Rorian e os remanescentes de seu reino para se esconderem na terra, sem memória e ocultados magicamente. Julius e Warden sobem aos confins do universo e travam uma luta que dura décadas, onde os dois acabam se espalhando pelo cosmos em uma explosão mutua.

Rorian e sua elite passam anos na terra, sem idéia de seus poderes, até que suas memórias vão retornando aos poucos. Eles agora vivem na Europa, sendo adorados como deuses caídos, e vivendo com seu próprio culto. Seu papel será de grande importância em eventos futuros envolvendo os heróis da terra.



FIGURA 19: Rorian, personagem criado em 2000  
FONTE: O Autor (2013)



## 5.2 Outras publicações

Desde 2001 tento enviar desenhos para publicações de quadrinhos ou games. Já tive 4 desenhos publicados na revista Nintendo World. Em 2001, 2003, 2010 e 2011. A ultima figura publicada foi feita a lápis de cor e caneta bic preta, um desenho com um combate entre Ryu e Sagat, (Figura 20) personagens do jogo Street Fighter, desenvolvido e publicado pela Capcom.

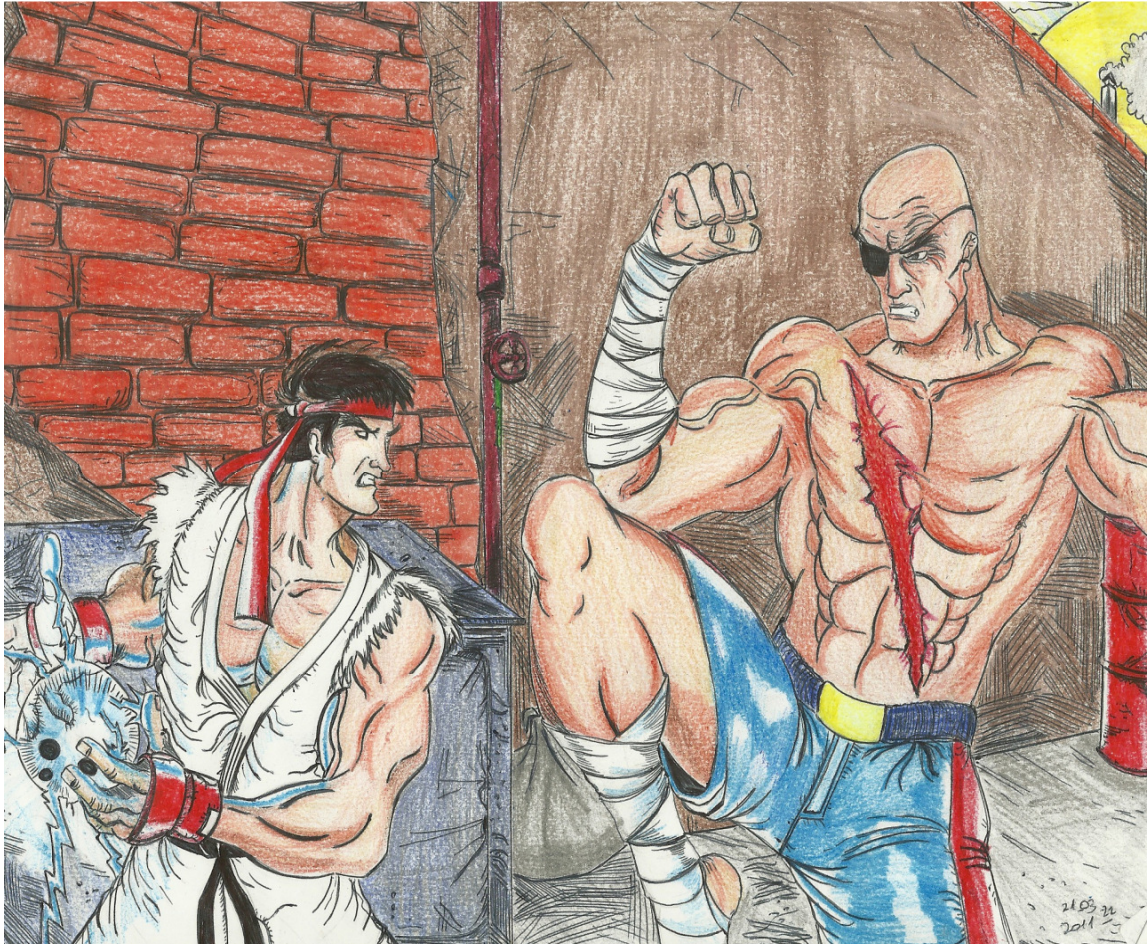


FIGURA 20 : RyuVsSagat (Street Fighter)  
FONTE: O Autor (2011)

## 6 Aspirações Futuras e Considerações Finais

Meus planos para além da graduação incluem continuar treinando desenhos e aprender novas técnicas, participar de novos cursos, principalmente na área de quadrinhos, penso em fazer um curso de HQ's em Curitiba, para chegar em um nível profissional. Pretendo enviar Portfólios, e também quero terminar minhas histórias pelo menos em um primeiro momento. Quanto as publicações, ainda preciso ver muitas coisas, como onde publicar e como isso seria possível, visto que atualmente as publicações online também estão acessíveis. Tenho muitas outras mais ideias de histórias, tanto envolvendo personagens do Fator Omega, quanto outras novas histórias.

Profissionalmente pretendo conseguir uma seleção em um concurso público, não precisando ser necessariamente professor e continuar investindo para crescer na área de artes visuais. Uma possibilidade também é o envio de trabalhos para tentar uma vaga em alguma editora de quadrinhos para trabalhar com personagens conhecidos, mas atualmente o nível de exigência é muito alto, então preciso primeiro focar em começar um curso que possa me profissionalizar e aprimorar minhas técnicas.

## REFERÊNCIAS

**Enciclopédia Marvel.** Panini: São Paulo, 2005.

BYRNE, John; AUSTIN, Terry. **Grandes heróis Marvel 19.** São Paulo: Abril, 1988.

BUSIEK, Kurt; PÉREZ, George. **Vingadores e Liga da Justiça.** São Paulo: Panini, 2006.

DEFALCO, Tom; OLIFFE, Pat. **Capitão América 195.** São Paulo: Abril, 1995.