

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PROGRAMA ASSOCIADO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

**A QUADRINISTA ACIDENTAL E O PROCESSO DE CRIAÇÃO DA SÉRIE DE
QUADRINHOS *JENERICOS***



MARIA RAQUEL ALVES DA SILVA

Capa
artista em busca de inspiração
de Amanda Prado (2020)

MARIA RAQUEL ALVES DA SILVA

**A QUADRINISTA ACIDENTAL E O PROCESSO DE CRIAÇÃO DA SÉRIE
DE QUADRINHOS *JENERICOS***

Dissertação apresentada ao Programa Associado de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal da Paraíba/Universidade Federal de Pernambuco, como requisito para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais. Área de concentração em Artes Visuais e seus Processos Educacionais, Culturais e Criativos - Linha de Pesquisa Processos Criativos em Artes Visuais.

ORIENTADOR: PROF. DR. ALBERTO RICARDO PESSOA

JOÃO PESSOA
FEVEREIRO/2021

Catálogo na publicação
Seção de Catálogo e Classificação

S586q Silva, Maria Raquel Alves da.

A quadrinista acidental e o processo de criação da série de quadrinhos jenericos / Maria Raquel Alves da Silva. - João Pessoa, 2020.

127 f. : il.

Orientação: Alberto Ricardo Pessoa.
Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCTA.

1. Quadrinhos - histórias. 2. Arte sequencial. 3. Crítica genética. 4. Processo criativo. I. Pessoa, Alberto Ricardo. II. Título.

UFPB/BC

CDU 070.449.8(043)



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PROGRAMA ASSOCIADO DE PÓS GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS



MARIA RAQUEL ALVES DA SILVA

**“A QUADRINISTA ACIDENTAL E O PROCESSO DE CRIAÇÃO DA SÉRIE DE
QUADRINHOS JENERICOS”**

Aprovado (a) em: 10 / 02 / 2021

Comissão Examinadora:

Alberto Ricardo Pessoa

Prof. Dr. Alberto Ricardo Pessoa – UFPB
Orientador/Presidente

Fabiola Cristina Alves

Prof.^a Dr.^a Fabiola Cristina Alves - UFPB
Examinadora Titular Interna

João Henrique Lodi Agreli

Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli – UFU
Examinadora Titular Externa ao Programa

AGRADECIMENTOS

Gostaria de prestar meus agradecimentos ao Prof. Alberto Ricardo Lucena pela sua dedicação aos orientandos e pelos valiosos ensinamentos que só um verdadeiro quadrinista poderia dar, suas ideias e o seu apoio me ajudaram a levar a dissertação para um universo que não imaginava possível e me ajudaram a ver os quadrinhos para além do mero consumo casual. Agradeço também a banca, composta pela professora Fabíola Cristina Alves e o professor João Henrique Lodi Agreli, pelo apreço em participarem desse momento.

Por fim, agradeço também a cada pessoa que ajudou de alguma forma, seja dando conselhos ou me lembrando dos meus horários de refeição, em especial a Nikson, Taynah e Thyane (também conhecido como o grupo das gatuxas) que vêm me aguentando e apoiando anos a fio, a Mainha, que sempre reclama que eu vivo estudando e não ganho um centavo, e a Amanda, que pacientemente me ajudou a melhorar o texto, revisando e me apoiando.

RESUMO

A presente dissertação tem caráter analítico-reflexivo acerca do processo de produção de uma série de histórias em quadrinhos voltadas para a internet intitulada *jenericos*. Valendo-se da metodologia da crítica genética para analisar o processo de produção das histórias em quadrinhos e partindo do ponto de vista de uma não-autora de quadrinhos num processo novo de autoria, este trabalho tem como escopo teórico os trabalhos da autora Cecília Salles (2008) sobre a crítica genética, os estudos em quadrinhos do quadrinista Scott McCloud (1995) e uma abordagem analítico-reflexiva do processo criativo da autora em questão. A relevância deste estudo reside na possibilidade de aproximação entre as histórias em quadrinhos e outros campos do conhecimento, com uso de ferramentas metodológicas típicas das artes visuais, mostrando o processo de criação de uma série de quadrinhos de uma autora iniciante, com seus percursos artísticos e referenciais, dúvidas, bem como os caminhos que levaram a pesquisa a enfocar a criação das histórias. dividida em três partes, a dissertação está organizada da seguinte forma: um primeiro momento abordando os conceitos de crítica genética, bem como suas aplicações no trabalho em questão; na segunda parte, são abordadas noções introdutórias acerca das histórias em quadrinhos e, na parte final, há uma discussão analítica de todo o processo de produção da referida série de quadrinhos.

Palavras-Chave: Quadrinhos, Arte Sequencial, Crítica Genética, Processo Criativo.

ABSTRACT

The present dissertation has an analytical-reflective character about the production process of a series of comics focused on the internet audience titled Jenericos. Using the methodology of genetic criticism to analyze the process of producing comic books and starting from the point of view of a non-author of comics in a new authoring process, this work has as theoretical scope the works of the author Cecília Salles (2008) on genetic criticism, comic book studies by the comic artist Scott McCloud (1995) and an analytical-reflective approach to the creative process of the author in question. The relevance of this study is placed on the possibility of approximation between comic books and other areas of knowledge, using methodological tools typical of visual arts and showing the creation process of a series of comic books by a beginning author, with her artistic route and references, doubts, as well as the paths that led the research to focus on the creation of stories. Structured in three parts, the dissertation is organized this way: the first moment addressing the concepts of genetic criticism, as well as their applications in the work in question; in the second part, introductory notions about comics are covered and, in the final part, an analytical discussion of the entire production process of the comic series.

Keywords: Comics, Sequential Art, Genetic Criticism, Creative Process.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
CAPÍTULO 1: <i>JENERICOS</i> E A CRÍTICA GENÉTICA.....	17
1.1. Sobre a Crítica Genética	17
1.2. A tomada do eu e a autonarrativa.....	28
CAPÍTULO 2: <i>JENERICOS</i> E A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS	30
2.1. Definições.....	30
2.2. Os quadrinhos digitais	32
2.3. A Linguagem dos quadrinhos	36
2.3.1. O quadro	36
2.3.2. O Texto verbal	38
2.3.3. O Texto não-verbal	43
2.3.4. O Roteiro.....	46
2.3.5. As Tirinhas.....	48
CAPÍTULO 3: FAZENDO <i>JENERICOS</i>	53
3.1. Acidentes felizes.....	53
3.2. Quadrinista? Uma questão em aberto	55
3.3. Mulheres e Quadrinhos	58
3.4. Criando quadrinhos: primeiros passos.....	63
3.5. Deixando a série visualmente mais sólida	72
3.6. <i>Photocomics</i> : a segunda inspiração	73
3.7. Experimentando imagem e texto	78
3.7.1. Limitações e um episódio temporariamente abandonado.....	88
3.8. Uma quebra de paradigma	91
3.9. “O GERENTE ENDOIDOU!”: utilizando outras superfícies	113
3.10. A inconclusa aventura no desenho digital.....	119
CONSIDERAÇÕES FINAIS	122
REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO	126

LISTA DE IMAGENS

Figura 1: Trecho do jogo Super Mario World (1990), produzido por Shigeru Miyamoto. Fonte: youtube.com	20
Figura 2: esboços da instalação Odeio Nam June Paik. Fonte: acervo pessoal.	22
Figura 3: exemplo de página da web arte Liquity. Fonte: acervo pessoal.	23
Figura 4: exemplo de página da web arte Liquity. Fonte: acervo pessoal.	23
Figura 5: exemplo de página da web arte Liquity. Fonte: acervo pessoal.	24
Figura 6: Instagram da série <i>jenericos</i> vista do celular. Fonte: acervo pessoal.	34
Figura 7: Instagram da série <i>jenericos</i> vista do celular. Fonte: acervo pessoal.	35
Figura 8: página teste da série de quadrinhos <i>jenericos</i> . Fonte: acervo pessoal.	37
Figura 9: página do quadrinho Fun Home. Fonte: news.artnet.com.	38
Figura 10: página do quadrinho Buddha. Fonte: blogspot.com.	39
Figura 11: sequência do episódio avô. Fonte: acervo pessoal.	41
Figura 12: sequência do episódio avô. Fonte: acervo pessoal.	41
Figura 13: sequência do episódio avô. Fonte: acervo pessoal.	42
Figura 14: trecho da sequência do episódio um plano. Fonte: acervo pessoal.	42
Figura 15: trecho da sequência do episódio um plano. Fonte: acervo pessoal.	43
Figura 16: um dos quadros de um dos episódios da série. Fonte: acervo pessoal.	44
Figura 17: episódio em quadrinhos. Fonte: acervo pessoal.	45
Figura 18: storyboard do episódio um plano. Fonte: acervo pessoal.	48
Figura 19: episódio uma percepção. Fonte: acervo pessoal.	51
Figura 20: episódio uma percepção. Fonte: acervo pessoal.	51
Figura 21: episódio uma percepção. Fonte: acervo pessoal.	51
Figura 22: episódio uma percepção. Fonte: acervo pessoal.	51
Figura 23: página de quadrinhos feita por Julie Doucet. Fonte: vulture.com.	61
Figura 24: página da obra A2, de Cristina Eiko. Fonte: asbaratas.com.br.	62
Figura 25: episódio da série <i>Sarah's Scribbles</i> . Fonte: instagram.com.	65
Figura 26: desenho digital feito com o aplicativo Autodesk Sketchbook.	66
Figura 27: desenhos feitos a mão e digitalizados. Fonte: acervo pessoal.	67
Figura 28: desenhos feitos a mão e digitalizados. Fonte: acervo pessoal.	67
Figura 29: fotografias digitais. Fonte: acervo pessoal.	68
Figura 30: fotografias digitais. Fonte: acervo pessoal.	69
Figura 31: teste feito para a série <i>jenericos</i> . Fonte: acervo pessoal.	70
Figura 32: teste feito para a série <i>jenericos</i> . Fonte: acervo pessoal.	71
Figura 33: um dos episódios da série A Softer World, de Emily Horne e Joey Comeau. Fonte: asofterworld.com.	75
Figura 34: uma das sequências da página My Boyfriend Came Back From the War. Fonte: http://www.teleportacia.org/war/wara.htm .	77
Figura 35: trecho do episódio gata. Fonte: acervo pessoal.	79
Figura 36: trecho do episódio gata. Fonte: acervo pessoal.	80
Figura 37: trecho do episódio ônibus. Fonte: acervo pessoal.	81
Figura 38: trecho do episódio um cachorro pelo caminho. Fonte: acervo pessoal	83
Figura 39: trecho do episódio um cachorro pelo caminho. Fonte: acervo pessoal	83
Figura 40: Trecho da tirinha "Ozu". Fonte: acervo pessoal.	86
Figura 41: ícone editado e publicado. Fonte: acervo pessoal.	87
Figura 42: ícone em seu estado original. Fonte: unsplash.com.	87

Figura 43: Trecho da tirinha “Ozu”. Fonte: acervo pessoal.	88
Figura 44: tela do <i>google</i> imagens coletada em 23-06-2020. Fonte: google.com	90
Figura 45: amostra das tirinhas da série <i>jenericos</i> publicadas no <i>instagram</i> . Fonte: instagram.com.	93
Figura 46: primeiro caderno de sketchbook. Fonte: acervo pessoal.	95
Figura 47: páginas do caderno de <i>sketchbook</i> . Fonte: acervo pessoal.	96
Figura 48: páginas do caderno de sketchbook. Fonte: acervo pessoal.	96
Figura 49: páginas do caderno de sketchbook. Fonte: acervo pessoal.	97
Figura 50: desenho de observação. Fonte: acervo pessoal.	98
Figura 51: Untitled Portrait No.1, de Helena Chwistek. Fonte: artsy.com.	99
Figura 52: Untitled (Portrait of Man), de Helena Chwistek. Fonte: artsy.com	99
Figura 53: Three Figures (1951), de Inez Nathaniel Walker. Fonte: chronogram.com.	101
Figura 54: obras de Inez Nathaniel Walker expostas. Fonte: pinterest.com.	101
Figura 55: trecho da obra Howard the Duck, do coletivo PaperRad. Fonte: paperrad.org. ...	103
Figura 56: trecho da obra Howard the Duck, do coletivo PaperRad. Fonte: paperrad.org. ...	103
Figura 57: Nu Rosa, de Henri Matisse (1935). Fonte: wikipedia.org.	104
Figura 58: La leçon de musique, de Henri Matisse (1917). Fonte: pinterest.com.	105
Figura 59: trecho do episódio humor de jornal. Fonte: acervo pessoal	106
Figura 60: trecho do episódio humor de jornal. Fonte: acervo pessoal	106
Figura 61: foto do caderno de desenho onde foram desenvolvidos os desenhos do episódio animais. Fonte: acervo pessoal	107
Figura 62: foto do caderno de desenho onde foram desenvolvidos os desenhos do episódio animais. Fonte: acervo pessoal	108
Figura 63: foto do caderno de desenho onde foram desenvolvidos os desenhos do episódio animais. Fonte: acervo pessoal	108
Figura 64: foto do caderno de desenho onde foram desenvolvidos os desenhos do episódio animais. Fonte: acervo pessoal	109
Figura 65: páginas da história em quadrinhos Jimmy Corrigan, o Menino Mais Esperto do Mundo. Fonte: acervo pessoal.	110
Figura 66: testes com uso de fontes diversas. Fonte: acervo pessoal.	111
Figura 67: testes com uso de fontes diversas. Fonte: acervo pessoal.	112
Figura 68: detalhe da fonte usada como título do episódio Aventura. Fonte: acervo pessoal.	113
Figura 69: visualização do episódio publicado no <i>instagram</i> . Fonte: instagram.com.	114
Figura 70: visualização do episódio publicado no <i>instagram</i> . Fonte: instagram.com.	115
Figura 71: dimensões reais das telas. Fonte: acervo pessoal.	115
Figura 72: Risco inicial da obra oproparodóximo. Fonte: acervo pessoal.	116
Figura 73: recortes de papelão. Fonte: acervo pessoal.	117
Figura 74: recortes de papelão desenhados. Fonte: acervo pessoal.	118
Figura 75: teste de pintura digital no programa <i>Krita</i> . Fonte: acervo pessoal.	120
Figura 76: teste de pintura digital no programa <i>Krita</i> . Fonte: acervo pessoal.	120

INTRODUÇÃO

Em primeiro lugar, é preciso dizer que essa dissertação é fruto de um acidente. Essa afirmação, apesar de polêmica ou pouco convencional para trabalhos de Pós-Graduação, é essencial para compreender o processo que perpassa os meandros desse trabalho. Durante o decorrer do texto, serão apresentados os fatores basilares que me levaram a tal afirmação acerca da abordagem desse estudo.

Num primeiro momento, partindo do conceito de crítica genética de Cecília Salles (2008), analiso o processo de criação artística de uma obra de autoria própria denominada *jenericos*¹. Essa pesquisa intenciona, assim, contribuir com o campo dos quadrinhos, bem como dos estudos em artes visuais, a partir de uma reflexão crítica sobre as relações entre as leituras a respeito desses campos em coalizão com as suas representações enquanto linguagem, observando os aspectos formais da escrita/desenho dos referidos quadrinhos como um processo criativo próprio.

Posto isso, é importante observar que as novas tecnologias operaram ao longo da história como um território de expectativas diversas para a humanidade. A cada nova aplicação desenvolvida, um leque de possibilidades despontava como uma nova realidade para aqueles que eram afetados por tudo que circundava a área.

As novas ferramentas oriundas das inovações tecnológicas permitiram a esses artistas novos recursos bem como aceleraram os processos inerentes aos recursos já disponíveis, permitindo não apenas o uso não convencional dessas tecnologias como também criando linguagens próprias que se correlacionam, o que, por sua vez, acabou fazendo com que as artes visuais passassem por um processo de hibridização mais acentuado.

O uso criativo das tecnologias pode ser um campo fértil para aqueles que pesquisam e realizam histórias em quadrinhos com intuito de complementar o poder comunicacional e empático da linguagem perante o leitor. Desse modo, os quadrinistas aparecem como um dos vetores criativos de emprego dessas ferramentas.

Desde o pós-guerra, as histórias em quadrinhos apresentam um contínuo diálogo com a linguagem computacional. A partir da inserção dos computadores na

¹ https://www.instagram.com/jenericos_

vida cotidiana, o uso artístico dessas ferramentas se desenvolveu ao ponto de a arte digital passar a ser parte integrante da formação do quadrinista contemporâneo.

Assim, novos gêneros de histórias em quadrinhos se desenvolveram e expandiram o universo das narrativas gráficas, levando os artistas a interseções ainda inexploradas. Segundo Pessoa (p. 38, 2010), ao se depararem com este cenário, os autores de histórias em quadrinhos

[...] migram do suporte impresso para o ambiente web pelo baixo custo em relação aos quadrinhos feitos em gráfica, a gratuidade de alguns sites na construção de páginas para Internet, a ausência de limite de páginas, cores e linha editorial de revistas e jornais impressos.

As histórias em quadrinhos apresentam-se como uma linguagem cuja forma é expansiva, adaptando-se e contribuindo para a reinvenção das novas tecnologias como, por exemplo, a de softwares de livre acesso como o Krita, Media Bang ou aplicativos como o Canvas, sem necessariamente se desfazer do aprendizado obtido com as técnicas oriundas de períodos anteriores.

Pensando nas interseções entre esses quadrinhos concebidos para serem apreciados na internet, foi imaginada uma série de histórias curtas que, valendo-se da efemeridade das redes sociais, teria um ritmo de publicação que fizesse jus a essa condição.

Foi dessa forma e a partir desses entendimentos e estudos que foi criada a série de histórias em quadrinhos intitulada *jenericos*, foco deste estudo, cujos elementos basilares de confecção da obra partiram de alguns elementos do gênero conto, entendendo-o como uma estrutura narrativa breve, fator que teve influência no processo criativo dos quadrinhos.

O processo de composição dessas histórias possui um ponto de partida similar ao do conto tendo em vista as estruturas de ambos. A brevidade e a condensação são características que o diferenciam em comparação ao romance, como já afirmava Edgar Allan Poe (2011, p. 338) nas primeiras reflexões sobre o gênero:

Como não pode ser lido numa assentada, perde, é claro, a imensa força derivada da totalidade. Os interesses do mundo que intervêm durante as pausas da leitura modificam, desviam, anulam, em maior ou menor grau, as impressões do livro. [...] No conto breve, no entanto, o autor pode levar a cabo a totalidade de sua intenção, seja ela qual for. Durante a hora de leitura, a alma do leitor está nas mãos do escritor. Não há influências externas ou extrínsecas, produzidas pelo cansaço ou pela interrupção (grifo do autor).

Tanto a brevidade do conto e das histórias em quadrinhos quanto a efemeridade dos meios digitais nos quais se insere a obra produzida como resultado desta pesquisa convergem e dialogam, tendo sido tal conhecimento importante para a construção desse trabalho teórico-prático. Assim, a escolha pelo desenvolvimento de um estudo que parte do meu processo criativo se deu pela necessidade de investigar os caminhos que levaram determinada obra a ser composta de determinada maneira dentre as tantas possibilidades permitidas pelos recursos visuais e narrativos disponíveis. Como afirma Pareyson (2005, p. 35), o artista é também o primeiro crítico de sua própria obra, exercendo desde sempre o pensamento judicante de instituir limites e normas para si mesmo, permitindo uma constante proximidade com os elementos e etapas de sua construção poética, passando pela revisão, cuja importância já foi discutida por Nilton Resende (2016, p. 13-14) acerca desse trabalho na obra de Lygia Fagundes Telles:

Além disso, pode-se “pressupor o desdobramento do autor em leitor de si mesmo” (REYNAUD, 2000, p. 57), pois Lygia, ao se debruçar sobre suas construções, parece encontrar possibilidades a serem mais exploradas. “As transformações sofridas por um texto posteriormente a sua publicação podem ser reveladoras de uma fundamental inquietação do criador” e podem, também, “dar-nos a medida do desencontro entre um tempo interior de elaboração e um tempo exterior de pressão que pode afetar mais ou menos profundamente essa relação” (REYNAUD, 2000, p. 80).

Posto isso, ressalte-se que este trabalho envolve pesquisa bibliográfica e possui caráter crítico-reflexivo acerca dos processos criativos que levaram a autora desta dissertação a produzir a série de quadrinhos jenericos. O trabalho que resultou na composição desta dissertação e na série de quadrinhos por ela enfocada, assim, está dividido em duas partes principais: a primeira, correspondente à parte investigativa do processo, enfatizando a produção artística e as reflexões sobre seus processos composicionais; a segunda, por sua vez, correspondendo à parte operativa, relacionada diretamente ao fazer artístico.

Na primeira parte da dissertação, discuto os conceitos oriundos da crítica genética aplicados ao campo das artes visuais, com ênfase nos estudos de Cecília Salles (1998 e 2008) e de Philippe Willemart (2001), pioneiro nos estudos de crítica genética no Brasil (LIMA, 2014). Os trabalhos, tanto de Salles quanto de Willemart, são de grande importância para a fundamentação deste trabalho, a começar pela própria definição do termo crítica genética e seus interesses teórico-críticos (SALLES, 2008, p. 15):

O interesse da crítica genética, como já foi mencionado, está voltado para o processo criativo. Trata-se de uma investigação que indaga a obra de arte a partir de sua fabricação. Como é criada uma obra? Essa é a sua grande questão. A crítica genética analisa os documentos dos processos criativos para aprender no próprio movimento da criação os procedimentos para compreender, no próprio movimento da criação, os procedimentos de produção, e, assim, entender o processo que presidiu o desenvolvimento da obra. O crítico genético pretende tornar o percurso da criação mais claro, ao revelar o sistema responsável pela geração da obra.

Para a parte investigativa, serviram de referência as leituras de quadrinhos e de contos, bem como a leitura de outros tipos de modalidades artísticas. Esse estudo foi intercalado com materiais teóricos sobre processos criativos, estética e crítica genética. O processo de investigação oriundo desse estudo resultou na produção das histórias em quadrinhos e da dissertação, cujos desdobramentos teóricos e críticos partem da obra *jenericos*, produzida no período de fevereiro a novembro de 2020.

Para Luigi Pareyson (2005, p. 37), se a teoria da arte é dispensável na hora de o autor fazer sua criação artística, a poética é um ponto indispensável para este, pois o artista não existe sem um ideal explícito ou implícito em sua arte, e a poética mais adequada é aquela que se adere à espiritualidade do artista e traduz o seu gosto tanto em termos normativos quanto operativos.

Dessa forma, fez-se necessário também a este percurso o estudo dos processos criativos que levaram aquilo que, a princípio, é considerado um objeto final e acabado a ser uma materialidade presente. Os caminhos e desdobramentos desempenharam um caráter essencial à obra, resultando daí a importância dos pressupostos da crítica genética.

Dessa forma, na segunda parte, são estudadas com minúcia as problemáticas inerentes às histórias em quadrinhos, suas definições, as minúcias da sua linguagem, bem como o fenômeno dos quadrinhos digitais, denominados por Edgar Franco (2001, p.104-105) como HQtrônicas, assim definidas por ele:

[...] propomos então o neologismo "HQtrônicas" - formado pela contração da abreviação HQ (histórias em quadrinhos), usada comumente para referir-se aos quadrinhos no Brasil, com o termo "eletrônicas" referindo-se ao novo suporte. Esse neologismo é uma tradução livre do termo americano Electronic Comics, que também nos parece falho devido a palavra *comics* (comicos), que usa de um gênero para definir as histórias em quadrinhos, diante disso acreditamos que o nome HQtrônicas seja um termo mais interessante para batizarmos o estágio atual em que se encontra essa forma híbrida. (Grifos do autor)

No aporte teórico de natureza técnica, faço uso dos conceitos de Scott McCloud (1995, 2006a e 2006b), Will Eisner (1989 e 1997) e Alberto Pessoa (2010, 2016), dialogando com a minha produção não verbal e com teoria do conto de Edgar Allan Poe (1993, 2011) para fundamentar o meu escopo criativo de texto verbal.

Deste modo, as reflexões sobre o processo criativo da série de quadrinhos *jenericos* (2020) devem propiciar um melhor entendimento sobre a composição de quadrinhos no campo dos estudos literários e sobre suas aproximações com o gênero conto. Numa outra dimensão, tais reflexões são, por vezes, representadas nas próprias narrativas gráficas de que se serve este trabalho.

Na terceira parte, por fim, faço um detalhamento do processo de produção da série de quadrinhos, de suas questões narrativas e visuais, das referências para a criação e todo o detalhamento da criação e publicação dos episódios, abarcando desde os testes feitos com a plataforma, suas vantagens e desvantagens, até o emprego das ferramentas escolhidas para a concepção da parte visual e textual da obra em consonância com o percurso criativo da concepção desta e das visualidades que a envolvem.

CAPÍTULO 1: *JENERICOS* E A CRÍTICA GENÉTICA

1.1. Sobre a Crítica Genética

Buscar entender os diversos porquês de uma obra artística ainda se mostra como um grande desafio para o campo das artes e das humanidades. O que motiva as pessoas a criarem e a procurarem por esses estímulos visuais, textuais, sonoros e afins, interativos ou não, são fatores que interessam desde as ciências da mente até os campos da filosofia e da comunicação, passando, obviamente, pelos percursos em outras áreas relacionadas com as artes e com o lúdico de forma geral.

Entre pesquisadores, leitores e artistas esse interesse não é novo. Italo Calvino (2002, p. 91), por exemplo, ao mencionar Leonardo da Vinci, relata o interesse do pintor italiano pelo processo criativo de confecção dos textos que produzia:

[...] os códices de Leonardo são um documento extraordinário de uma batalha com a língua, uma língua hispida e nodosa, a procura da expressão mais rica, mais sutil e precisa. (...) pois que a obra verdadeira consiste não em sua forma definitiva mas na série de aproximações para atingi-la - são para o Leonardo escritor a prova do investimento de força que ele punha na escrita como instrumento cognitivo, e do fato que - de todos os livros a que se propunha escrever - lhe interessava mais o processo de pesquisa que a realização de um texto a publicar.

Além disso, ainda no século XIX, Edgar Allan Poe (1999, p. 14), já demonstrava sua preocupação em não encontrar publicações que esmiuçassem os processos criativos que levam ao desenvolvimento de uma obra artística:

Muitas vezes pensei quão interessantemente podia ser escrita uma revista, por um autor que quisesse, isto é, que pudesse pormenorizar, passo a passo, os processos pelos quais qualquer uma de suas composições atingia seu ponto de acabamento. Porque uma publicação assim nunca foi dada ao mundo é coisa que eu não sei explicar, mas talvez a vaidade dos autores tenha mais responsabilidade por essa omissão do que qualquer outra coisa.

Partindo dessa premissa, metodologias diversas, e anteriores a este estudo, foram desenvolvidas para buscar formas de aproximar o entendimento dessas relações entre processo e obra, sendo uma delas a crítica genética.

A crítica genética é um tipo de metodologia interdisciplinar de análise desenvolvida no século XX, onde o seu foco essencial não está particularmente na obra finalizada, mas sim no processo que levou a obra a se tornar o que ela é.

Salles (2008, p. 19-20), pautando-se nesse entendimento, reitera que:

Os críticos genéticos juntam-se a todos aqueles que se sentem atraídos pelo processo criativo e fazem dessas pegadas, que o artista deixa em seu processo, uma forma de se aproximar do ato criador e, assim, conhecer melhor os mecanismos construtores das obras artísticas.

Para esse trabalho, a escolha da crítica genética se dá exatamente em função dessa ênfase no processo, que será explorada por todo o texto. Para uma pesquisa que, como já enfatizado noutros momentos, se transformou em poética de forma acidentária, essa forma de análise é vital para entender os meandros que levaram uma pessoa que se entende como um ser não-produtor de obras para um ser que produz obras e, mais especificamente no caso deste trabalho, histórias em quadrinhos.

Dessa forma, apesar da curiosidade sobre a forma de se fazer uma obra artística ser algo constante no pensamento de quem produz e de quem consome produtos artísticos (vide a procura crescente por documentários sobre a produção de uma obra ou *making ofs* de produção de filmes), as metodologias preocupadas com a obra artística ainda não possuíam uma formatação que desse conta desses processos como faz a crítica genética. Segundo Salles (2008, p. 21-22):

A crítica genética pretende oferecer uma nova possibilidade de abordagem para as obras de arte: observar seus percursos de fabricação. É, assim, oferecida à obra uma perspectiva de processo. Na tentativa de caracterização dessa nova abordagem, o ponto de partida é a clara determinação de seu propósito e a delimitação de seu objeto de estudo.

Salientando a importância dessa ferramenta metodológica, também afirma Willemart (2001, p. 168):

A crítica genética *deslocou o olhar* do pesquisador do produto acabado para o processo que inclui esse produto considerado como uma das versões. Esse deslocamento, essa abertura do campo de visão criou certamente novos laços com a produção artística e com os campos do saber que circulam ao redor(...). Não foi somente um deslocamento que implica ficar na mesma superfície, mas um distanciamento por cima que exige, como dizia o narrador proustiano, "um telescópio para distinguir coisas efetivamente muito pequenas, mas porque situadas a longas distâncias, cada uma num mundo". (Grifos do autor)

Mesmo que por muito tempo se tenha acreditado que o único dever da crítica genética era o de estudar os manuscritos, principalmente pela sua proximidade inicial com a literatura, a crítica genética passou, ao longo dos anos, a observar de maneira analítica e reflexiva uma quantidade de fenômenos muito abrangentes que envolvem o universo ao redor do autor em relação ao processo de criação de sua obra, levando em conta tanto aquilo que abarca o seu universo mental, passando pelas outras obras que o autor consome, quanto aquelas por ele rejeitadas bem como a forma que todo essa miríade de elementos se comunica de maneira caleidoscópica no processo de construção da obra (WILLEMART, 2001, p. 167).

Esse processo se apresenta na forma com que delineio ainda nesse tópico alguns percursos pessoais que ajudam a entender a motivação por certas escolhas criativas da série de quadrinhos *jenericos*.

Sobre esse fator relativo à crítica genética e o universo pessoal do autor, alerta Salles (2008, p. 52-53), indo além na análise:

Trata-se de um estudo que se depara com um labirinto no tempo, onde tudo é possível: paradoxos e coerências convivem ao longo do processo criativo. Além disso, a linearidade da linguagem revela um labirinto no espaço: pegadas que são deixadas no solo daquele percurso criativo funcionam, para o crítico genético, como uma espécie de pedras-de-joão-e-maria. Não se pode esquecer, no entanto, que a criação excede os limites da linearidade do código e se projeta em espaços múltiplos. O crítico genético lida, portanto, com a ausência de linearidade e a simultaneidade do processo.

A crítica genética não é o local adequado para que se apresentem fatos pessoais de maneira acrítica, mas pode me ajudar a entender de que maneira as tentativas de produção artísticas arcaicas e despretensiosas por mim empregadas anteriormente podem ter levado o desenvolvimento da série *jenericos* aos estágios que ela se encontra.

Mesmo que explicitamente seja a primeira vez que produzo quadrinhos, algumas incursões artísticas já passaram pela minha vida, seja em forma de *hobbies* ou de obrigações acadêmicas. As primeiras formas conscientes de fazer artístico, ainda que precárias e sem nenhum método, se deram ainda na infância, no desejo infantil de emular artistas que eu considerava grandes mestres em suas áreas, a saber: J. K. Rowling (2000-2007), Shigeru Miyamoto (1990), Akira Toriyama (1984-1995), Walt

Disney (1925-1940), Chuck Jones (1933-1962) e a dupla William Hanna e Joseph Barbera (1957-1980).

Algumas dessas referências visuais e/ou artísticas são apresentadas ao longo do trabalho, quando necessário, a começar pela figura 1, que traz uma imagem do jogo Super Mario World (1990).



Figura 1: Trecho do jogo Super Mario World (1990), produzido por Shigeru Miyamoto. Fonte: youtube.com

O que essas referências, aparentemente tão distantes do arcabouço visual e imagético que viria a ser produzido posteriormente pela série *jenericos* podem nos dar como pistas para o processo de confecção das tirinhas? Uma possível resposta pode ser extraída a partir de outro evento da minha trajetória pessoal.

Ainda na adolescência, numa aula de artes do primeiro ano do ensino médio, me foi solicitada uma releitura do hino nacional. Fiz duas, uma mais tradicional, para entregar ao professor, e uma mais parodiada², que não entreguei por julgar inadequada. Esses dois eventos, a criação da paródia e a citação de algumas

² Paródia: gênero textual satírico que imita uma obra literária. Fonte: <https://www.dicio.com.br/parodia/>

referências artísticas que consumia na infância, quando entendidos juntos, ajudam a compreender algumas escolhas de estilo.

O recurso da paródia e da metáfora, além de outras figuras de linguagem, possuem relação direta com a comparação, que é uma forma de elencar dois ou mais elementos e ver neles suas distinções e diferenças. Ainda que bastante genéricos e típicos de milhões de crianças da minha época, ter tido acesso a esses conteúdos artísticos me permitiu usá-los também através dos recursos das figuras de linguagem, me inspirando em traços, clichês da linguagem desses autores, e me fazendo dar a eles uma referência mais aproximada daquilo que está dentro do estilo que procurei criar na série de histórias em quadrinhos produzida como parte deste trabalho, como pode ser visto nos capítulos referentes ao processo de pré-produção e confecção das tirinhas.

Dois outros eventos, já mais próximos desse recente período, podem ajudar a entender certas escolhas estilísticas. O primeiro foi a produção de uma instalação intitulada *Odeio Nam June Paik*, resultado do levantamento e análise de dados feita por mim para uma disciplina de projeto 3 na graduação em Arte e Mídia, na Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), realizado em 2014. O projeto tratava do uso do recurso do humor, traduzido como uma paródia das instalações feitas em museus e usando recursos materiais como computadores e outros aparelhos já ultrapassados, além de imagens de jogos de videogame antigos apresentando defeitos nas imagens.

Essa instalação mostra um uso de recursos de estilo e linguagem que citavam autores que eu apreciava à época, mas sem prestar uma homenagem formal, numa ideia mais humorística de pastiche³ e metáfora⁴, elementos esses que se apresentam com frequência nos textos e imagens da série de quadrinhos que veio a ser produzida dentro do período desta dissertação.

Desde o período da graduação, minhas produções artísticas realizadas para as disciplinas já possuíam algum tipo muito rudimentar de ferramenta de esboço dos projetos, como pode ser visto a seguir nos esboços da instalação *Odeio Nam June Paik*:

³ Pastiche: Cópia ou imitação ruim e grosseira de uma obra (literária, musical, artística etc.). Fonte: <https://www.dicio.com.br/pastiche/>

⁴ Metáfora: Figura de linguagem em que há uma transferência do significado de uma palavra para outra. Fonte: <https://www.dicio.com.br/metaphora>



Figura 2: esboços da instalação Odeio Nam June Paik. Fonte: acervo pessoal.

O segundo evento foi o meu próprio trabalho de conclusão de curso de graduação, um projeto que tinha como produto final a confecção de uma obra de web arte⁵ narrativa chamada *Liquity* (2014), que contava uma história referente a um universo distópico onde sonhos eram vendidos como fórmulas líquidas. A linguagem visual utilizada em algumas páginas referentes ao site de cunho narrativo que foi construído à época tinha formatações e imagens que remetiam aos quadrinhos, e as imagens eram produzidas de forma digital, em preto e branco, como pode ser visto no exemplo abaixo:

⁵ Nome dado às obras artísticas feitas pensando nas especificidades da internet

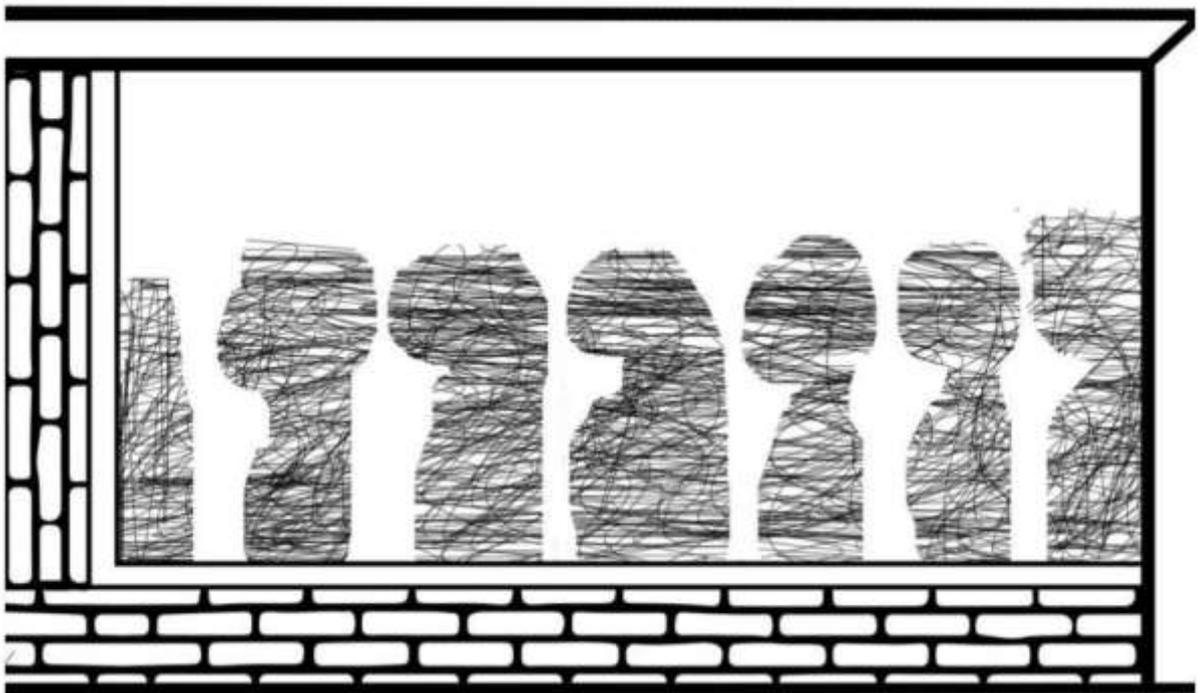


Figura 3: exemplo de página da web arte Liquity. Fonte: acervo pessoal.

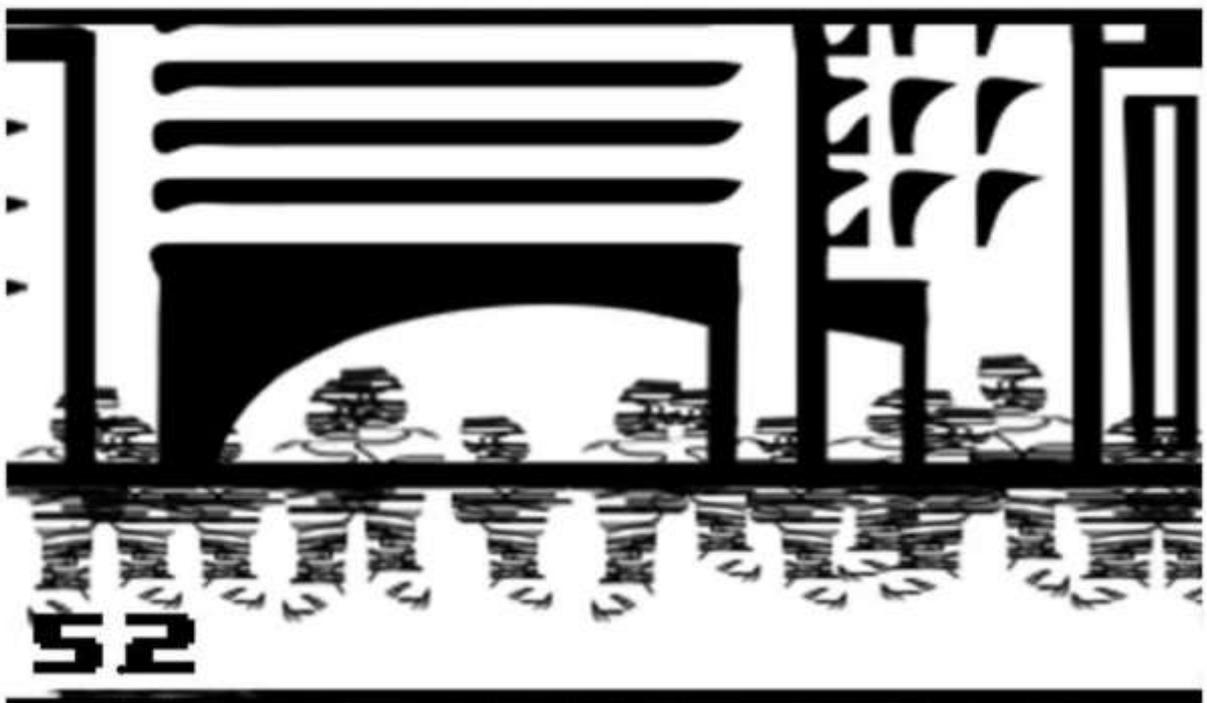


Figura 4: exemplo de página da web arte Liquity. Fonte: acervo pessoal. 21



Figura 5: exemplo de página da web arte Liquity. Fonte: acervo pessoal.

Dessa forma, o ciberespaço⁶ é um local propício para a cópia, paródia, pastiche, e para o compartilhamento desenfreado de informações e contradições entre o real e o falso ou ficcional. Tal característica dificulta o ambiente institucional da "grande arte", já conhecida por sua maior rigidez e dificuldade, e torna mais lento o ato de tomar para si manifestações artísticas mais contemporâneas.

Os projetos mencionados acima foram algumas das experiências que me ajudaram a levar esse trabalho a ser o que ele é hoje. Muito embora a mudança de pesquisa e de abordagem se tenha originado a partir da migração da linha de pesquisa, é também sabido que eu poderia ter enveredado por caminhos diversos dentro do contexto dos processos criativos (ou simplesmente ter desistido do programa de pós-graduação). Assim, investigando a fundo esses caminhos de produção, foi possível compreender de que maneira minha trajetória pessoal, aliada às demandas acadêmicas, me levou ao projeto que será destrinchado nas páginas seguintes.

⁶ espaço da comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores." (Pierre Levy, 1999, p. 92)

Trazer à tona esses eventos particulares ajuda o leitor a entender melhor os desvios, escolhas e caminhos referentes ao trabalho e ao processo, pois, nos quadrinhos, assim como nas demais modalidades artísticas, o autor não se faz “num pulo”, de uma hora para outra. Ao contrário, mesmo um trabalho inicial em determinada área artística estará preenchido de todas as coisas que permeiam a vida e o pensamento do autor, que o conduzem a determinada maneira de se expressar artisticamente para produzir suas obras.

Scott McCloud, em depoimento⁷ sobre o processo de produção da sua obra em quadrinhos *O Escultor* (2015), criada num período de aproximadamente cinco anos, explica que o resultado da obra emana de uma ideia que persiste na mente do autor há cerca de 30 anos, em que pesem os diversos fatores que o levaram a acreditar que naquele determinado período de sua vida ele se sentia apto a finalmente levar essa história a tona e executá-la da maneira como foi executada.

Apesar de citar esses eventos pessoais de cunho biográfico do processo de terceiros e também do meu próprio, é importante salientar que apenas esses dados não fazem a completude da análise da crítica genética, pois a transfiguração artística tem muita potência, não bastando uma mera reunião de informações sobre a vida do artista para explicar toda a miríade de coisas contidas nas figuras de arte.

É bem verdade, na visão de Pareyson (2000, p. 90), que o autor não deixa de estar na obra, mas é um tipo de estar bastante sutil. Não se trata de uma confissão direta nem uma tentativa de contar eventos da sua vida, mas de uma revelação de sua personalidade, da sua substância espiritual. O que pode, por outro lado, servir como um fator que contribuiu numa pretensa formação biográfica do artista.

A crítica genética, dessa forma, não se atém apenas a comentários sobre o processo ou a dados biográficos do autor, mas a um complexo modo de olhar para o processo de criação de maneira crítica e reflexiva, sem excessos ou simplismos que poderiam levar ao entendimento do *modus operandi* daquele trabalho como um evento quase religioso ou como algo sem nenhuma importância, como evidenciado por Salles (1998, p. 12):

Muitos aspectos da criação artística aparecem a seus fruidores envoltos em uma aura que mais mitifica do que explica esse engenhoso labirinto da mente humana. Por outro lado, surgem, às vezes, explicações simplistas que

⁷ O depoimento completo de McCloud encontra-se disponível no seguinte link: <https://www.comicsbeat.com/interview-scott-mccloud-on-expectations-the-creative-process-and-getting-kicked-out-of-a-holiday-inn-for-the-sculptor/>

poderosamente transformam o labirinto em uma trajetória linear, que não apresenta nem sequer pequenas curvas, que guardem alguma espécie de mistério: distorcendo a complexa lógica que envolve o ato criador.

Dessa forma, quando coloco as histórias em quadrinhos como um processo digno de passar pelo olhar aguçado da metodologia da crítica genética, estou também contribuindo para a validação dessa modalidade de criação visual como uma modalidade artística, que pode passar pelo mesmo processo de crivo analítico, assim como quaisquer outras modalidades artísticas que também já passaram por esse tipo de processo, pois essa não é a primeira pesquisa do tipo. O caráter de novidade inerente à pesquisa vem do entrelaçamento desses dados com uma obra nova, ainda não estudada e que, antes dessa pesquisa, sequer existia.

Obras impressas ou em vídeo sobre o desenvolvimento criativo ou técnico de autores de quadrinhos consagrados e estúdios tradicionais não são difíceis de se encontrar, como o livro *Como desenhar quadrinhos no estilo Marvel* (1978), de Stan Lee e John Buscema, mas algumas dessas obras estão mais preocupadas com questões normativas de ensinar ao leitor a maneira com a qual o artista ou o estúdio desenha do que com os caminhos que levaram determinado autor ou empresa optar por aquelas soluções artísticas para o seu repertório. Ou seja, as reflexões trazidas pela maioria desses materiais é ainda um pouco distante da abordagem da crítica genética.

Outros autores se preocuparam com os caminhos artísticos que resultaram em suas obras, como Neil Gaiman e Dave McKean (Moura, 2012), que descreveram com maiores minúcias seus processos criativos, enfatizando quais fatores levaram ao desenvolvimento da série de histórias em quadrinhos *Sandman*, criada por Gaiman, que fez parceria com McKean por um longo período.

É importante também salientar que essa valorização da obra final em detrimento de seu processo não é uma prática natural e sim uma convenção, como afirma Flávia Vieira e Edson de Prado Pfützenreuter (2020, p. 33):

A divisão entre o objeto final e os seus modos de produção encontra origens na tradição renascentista de inferiorização das tarefas ditas manuais em favor da dimensão intelectual, que foi sendo consolidada ao longo dos séculos, atingindo a sua máxima expressão no século XVIII, coincidindo com o confronto teórico e institucional entre as belas-artes e o artesanato, ou entre as artes maiores e artes menores.

Dessa forma, acredito ser de grande relevância o uso da crítica genética como ferramenta metodológica para os quadrinhos, seja em análise de quadrinistas que trabalham de maneira coletiva, em estúdios ou em parceria, seja de quadrinistas que optam pelo caminho autoral individual, que é o meu caso.

1.2. A tomada do eu e a autonarrativa

Um evento marcante no processo de mudança da linha de pesquisa passou também por uma nova abordagem da escrita da dissertação. Escrito inicialmente em terceira pessoa, o texto era ainda uma pesquisa sobre os pontos em comum entre a web arte e as HQtrônicas, usando como exemplos as obras do quadrinista Stu Campbell.

Naquele momento, não entendia como necessária a escrita em primeira pessoa, pois o trabalho abordava um assunto que não estava diretamente relacionado comigo e, acostumada com as convenções acadêmicas, também não me sentia confortável com um texto muito distinto do que eu entendia como usual.

E mantive esse tom durante toda a primeira fase da escrita da dissertação até o período de qualificação, momento em que passei a refletir sobre as mudanças ocorridas com o tema, na abordagem e também na forma de escrita do trabalho.

Se antes, quando escrevia sobre a obra de um terceiro, não havia nada que eu realizava ou produzia nos holofotes do texto, logo, no meu entendimento, fazia completo sentido não me colocar à frente do quadrinista analisado. Contudo, a partir do momento em que o trabalho passou a ser uma escrita sobre um processo artístico pessoal, a terceira pessoa no texto fazia com que eu me pulverizasse em duas, como se existisse um eu pesquisadora e um outro eu quadrinista. E essa dualidade não fazia sentido em termos práticos nem a título de pesquisa, pois enquanto pesquisadora, eu estava também sendo quadrinista e, ao fazer os quadrinhos e refletir sobre eles, eu estava também realizando uma pesquisa sobre o meu processo.

A partir desses questionamentos, passei a investigar sobre o processo da autonarrativa dentro da escrita acadêmica. De uma forma geral, a autonarrativa é uma atividade tipicamente humana, seja em pessoas que costumam trabalhar com a escrita ou não. O ato de narrar é um complexo evento onde uma pessoa, a partir de todo o seu microcosmo, decide, dentro do variado leque de possibilidades, contar um fato vivenciado ou não (ARAÚJO, 2013).

A partir do momento em que a dissertação se tornou o ato de contar um processo de criação pessoal, senti a necessidade de absorver esse tipo de escrita como uma forma de melhor aproximar o leitor de toda a movimentação laboral que essas mudanças acarretaram, o que também acabou funcionando, pessoalmente, como

uma forma de organizar o caos interno que todos os eventos anteriores e concomitantes à produção dos quadrinhos geraram.

Corroboro com as asserções de Pellanda e Gustsack (2015, p. 237) quando afirmam que:

A escrita nos constitui no processo de nossa autoexperimentação. Para além da expressão de sentimentos e emoções, as autonarrativas vão nos constituindo como subjetividades e como sujeitos cognitivos. Escrever não é fácil porque no ato da escrita, na ação mesma de dar conta em forma gráfica de nossas dificuldades, vamos aprendendo a lidar com elas inventando novas formas de ser. Nesse sentido, a escrita não somente é constituinte, mas possui uma dimensão terapêutica importante.

Trazer o ato de contar para essa dissertação, inserindo-a num ponto de vista de primeira pessoa, foi um dos maiores divisores de águas desse trabalho, pois foi a partir disso que passei a refletir de maneira mais analítica e crítica tanto sobre o processo de formação do trabalho da série de quadrinhos quanto da própria formação do texto enquanto dissertação de mestrado.

Descrevo essa mudança como substancial e digna de ser discutida aqui porque foi a partir desse entendimento que tomei para mim o dever de criar uma obra de quadrinhos e junto a isso também a responsabilidade de buscar fazer um conteúdo de qualidade, dentro das minhas limitações pessoais, técnicas e de estilo naquele momento.

Tratar os eventos ocorridos como algo da ordem do eu também me ajuda a ter em mente que esse trabalho foi realizado por mim e que dele não posso fugir ou me esconder na impessoalidade de uma terceira pessoa, como se não fosse algo com o qual eu tenho uma ligação direta e em certo nível muito íntima. Posto isso, essa trajetória elencada até o momento leva à conclusão de que tudo aqui escrito é substrato do meu eu e dessa minha jornada durante o ano de 2020 como uma realizadora de quadrinhos acidental, que será melhor abordada, enquanto obra, nos capítulos seguintes.

CAPÍTULO 2: JENERICOS E A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

O quadrinho é o espaço físico em que ocorrem a narrativa e o tempo. Não possui, historicamente falando, um desenvolvimento linear, tendo nomes e aplicações distintas em diversas partes do mundo.

No Brasil, esse tipo de produção recebeu nomes diversos como gibi, revistinha, almanaque, entre outros, muitas vezes se reportando a um formato específico de revista, solidificando-se com o termo guarda-chuva *história em quadrinhos*. Em alguns países de língua francesa, popularizou-se o termo *bande dessinée*, enquanto nos países de língua inglesa optou-se pelo termo *comics*. No Japão, esse tipo de trabalho ficou conhecido como *mangá*; na Coréia do Sul, *manhwa*; *manhua* na China, *fumetti* na Itália e *banda desenhada* em Portugal.

A partir da contracultura, autores independentes começaram a publicar seus trabalhos sem contar com as já conhecidas parcerias com editoras, jornais ou grandes conglomerados midiáticos. Esses autores foram considerados marginais e seus quadrinhos denominados *undergrounds*. No Brasil, alguns autores como Angeli e Luiz Gê se autodenominam *udigrudi*, fazendo alusão ao termo americano. Como uma autora acidental de histórias em quadrinhos, e que se situa fora dos meios midiáticos mais consagrados, me aproximo de uma produção alternativa ou marginal.

2.1. Definições

De acordo com Scott McCloud (1995, p. 9), é possível conceitualizar os quadrinhos da seguinte forma:

Histórias em quadrinhos s. pl., usado com um verbo. 1. Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.

Entre outras diversas tentativas de definição sobre o que são quadrinhos, existe também a visão de Cagnin (1975, p. 25):

A história- em-quadrinhos é um sistema narrativo formado de dois códigos de signos gráficos:
- a imagem, obtida pelo desenho;

- a linguagem escrita.

A definição de Pessoa (2011, p. 15), por sua vez, traz uma forma complexa e delimitadora desse fenômeno:

No nosso entendimento, a história em quadrinhos é uma mídia que se constitui da convergência da linguagem verbal com a visão no balão - ícone que distribui o texto e a imagem em uma sequência e estabelece discursos que se somam. O discurso verbal acrescenta informações ao discurso visual e vice-versa, e juntos constroem uma sequência narrativa capaz de prover, ao receptor, subsídios necessários para compreensão da história que se plasma nos quadrinhos.

Em minha concepção, histórias em quadrinhos são a junção entre imagem e a ideia de contiguidade, fazendo uso ou não de texto verbal, desenvolvidas com intenção de construir um diálogo entre elas, seja de forma narrativa, abstrata, reflexiva ou instrutiva.

Conquanto que próximos a outros gêneros literários e/ou artísticos, os quadrinhos também possuem linguagem e características únicas, que demandam estudos a respeito de seus processos. Como afirma Franco (2001, p. 20):

Talvez uma das características mais singulares e interessantes das HQs seja a sua *gestalt*, a percepção visual da forma das HQs, pois isso as diferencia profundamente de outras narrativas visuais como o cinema e o desenho animado. Os quadrinhos são a Única forma narrativa onde temos uma consciência visual simultânea de passado, presente e futuro, pois enquanto nossa fôvea está concentrada no quadrinho que estamos lendo (momento presente da narrativa) a visão periférica está varrendo os quadrinhos anteriores (o passado da narrativa) e os posteriores (o futuro da narrativa) da página ou tira. Isso não acontece no cinema nem na animação, onde o que ocorre é uma sucessão de imagens em movimento, onde podemos visualizar apenas o instante narrativo presente. (Grifos do autor)

A partir dessas definições, é preciso delinear melhor como se dão os entendimentos mais básicos sobre a estrutura das histórias em quadrinhos. Assim, entendo que uma definição de quadrinhos rígida pode não ser a mais adequada, pois com as novas tecnologias e o próprio caminhar do lúdico, as categorias acabam passando por modificações e suas linguagens vão também se adaptando aos novos tempos e novas demandas dos leitores.

Dos entendimentos diversos acerca dos quadrinhos, acredito que os que mais fiz uso na série *jenericos* partem da amplitude de possibilidades de comunicação entre o texto verbal e o texto não-verbal, onde ambos podem concordar, discordar e até mesmo falar sobre coisas não relacionadas.

2.2. Os quadrinhos digitais

O progresso das novas tecnologias acarreta novos desafios, a exemplo da maior recorrência da integração de profissionais de áreas distintas na concepção da obra artística, o que possibilitou o surgimento de novas formas artísticas e a transformação das condições de produção.

Com a evolução tecnológica em crescimento exponencial desde o século XX, e com o decisivo advento da internet, tornou-se possível a fruição e o consumo das obras artísticas fora dos ambientes institucionais pré-programados dos festivais reservados às artes visuais.

Há alguns anos já tem sido possível encontrar uma obra artística através de ferramentas de busca ou simplesmente digitando o seu endereço eletrônico através da barra de endereços do navegador, deslocando a obrigatoriedade de uma instalação física e fixa especialmente para a apreciação. A partir de então, a obra teria sua visualização possibilitada através de computadores pessoais com conexão à internet, sendo esse acesso posteriormente expandido aos dispositivos móveis, como celulares, tablets, relógios, óculos de realidade expandida e até mesmo roupas.

A rede mundial de computadores veio a tornar-se um grande facilitador da experiência entre usuário e obra de arte. Essa mudança na lógica de recepção dos conteúdos visuais e sonoros repercutiu em mudanças profundas nas sociedades habituadas ao consumo cultural de uma forma completamente distinta.

Desde os primórdios até os anos 1980, as histórias em quadrinhos eram majoritariamente veiculadas em mídia impressa. Entretanto, com a popularização dos computadores pessoais e a evolução exponencial das tecnologias digitais, as possibilidades criativas dentro desse ambiente se foram tornando mais robustas, seja com o aparecimento de aplicações auxiliares (*softwares*) e ferramentas como o *mouse pad*, seja através do uso de canetas gráficas e mesas digitalizadoras, que passaram a fazer do ambiente digital um local mais atrativo para o artista. Como afirma Plaza (1993, p. 58):

Os artistas que trocam o lápis e o papel pelos tubos de raios catódicos podem visualizar imediatamente cada imagem e explorar as novas possibilidades, modificando-as interativamente. Esse feedback com o terminal catódico

oferece a possibilidade de improvisar livremente as variações no computador, de exercer o controle do campo dos possíveis através dos dispositivos de entrada e da interatividade

Dessa forma, esse ambiente tornou-se bastante prolífico para o desenvolvimento de histórias em quadrinhos na contemporaneidade, como afirma Franco (2008, p. 54-55):

O segundo passo após a hibridização de técnicas de elaboração do desenho, colorização e letramento unindo suporte papel e computador foi dado em meados da década de 1990 quando surgiram as primeiras adaptações de quadrinhos para o CD-ROM, dando início à hibridização da linguagem das HQs com as possibilidades abertas pelos recursos multimidiáticos do computador, finalmente as HQs tomavam de assalto a rede mundial de computadores Internet, vivendo um momento de adaptação e experimentalismos na tentativa dos autores de adequá-la aos recursos proporcionados pela hipermídia.

Com esse processo de hibridização citado por Franco, o ambiente tornou-se propício para o desenvolvimento de uma nova categoria de histórias em quadrinhos publicadas em meios virtuais. Massivamente popularizada, a internet vem se consolidando como mais um dos espaços propícios à publicação de quadrinhos. Esse modo de produção e distribuição veio a ser denominada por Franco (2001, p. 105) de HQtrônicas, onde, de acordo com o próprio:

Devemos salientar que a definição do que nomeamos HQtrônicas inclui efetivamente todos os trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das HQs no suporte papel (apresentados no primeiro capítulo dessa pesquisa) com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia (sendo elas: Animação, Diagramação Dinâmica, Trilha Sonora, Efeitos Sonoros, Tela Infinita, Tridimensionalidade, Narrativa Multilinear e Interatividade; todas definidas no tópico anterior desse capítulo). A definição exclui portanto HQs que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador, sem usar nenhum dos recursos hipermídia aqui destacados.

Souza (2013 p. 90-91), resumindo os estudos de Gimenez Mendo, ajuda a entender melhor a questão das histórias em quadrinhos publicadas no contexto da cibercultura, num escopo mais amplo do que o exposto por Franco:

Os quadrinhos na web, então, de acordo com Mendo (2008, pg. 64-81), podem se reunir nos seguintes grupos: **reprodução da página de HQ impressa**, no qual a arte produzida para o meio impresso é levada para a web sem adaptações, geralmente explorando a numeração de páginas conectadas por hiperlinks; **reprodução da página de HQ impressa adaptada ao formato da tela de computador**, quando a mesma HQ

impressa é levada para as telas do computador, porém em um formato melhor adaptado, explorando o espaço virtual e a barra de rolagem vertical da página em uma diagramação contínua; **HQ com interface característica dos meios digitais**, que também se baseia nas revistas impressas, contém os elementos fundamentais da linguagem, mas apresenta a adição de funcionalidades próprias da navegação web, como botões que substituem o folhear das páginas, zoom e o deslocamento por páginas não adjacentes; **HQ com utilização moderada de recursos multimídia e interatividade**, quando os recursos multimídia não descaracterizam a essência dos impressos, com balões, onomatopeias e quadros adaptados à tela, mas já exploram efeitos sonoros, animações em pequenos detalhes, e um certo nível de interatividade que envolve até um contato entre leitor e autor; por fim, tem-se o grupo das **HQs com uso avançado de animação, som e interatividade**, que exploram intensamente os recursos multimídias, movimento, interatividade e animações, tudo pensado essencialmente para a tela do computador. (Grifos da autora)

As tirinhas da série *jenericos* possuem um uso básico da interatividade da internet, sendo auxiliados pelo próprio ambiente, no caso o site da rede social *Instagram*, que possui sua barra de rolagem horizontal própria para dispositivos móveis e botões de avançar e recuar para quem usa no computador.



Figura 6: Instagram da série *jenericos* vista do celular. Fonte: acervo pessoal.



Figura 7: Instagram da série *jenericos* vista do celular. Fonte: acervo pessoal.

Apesar do baixo uso de ferramentas de interatividade, a criação dos quadros, a formatação do texto e o tamanho deles dentro dos balões são pensados para serem lidos por um usuário padrão das redes sociais, sendo possível a leitura sem adaptações do texto ao formato do site *instagram*.

Por fim, é importante também mencionar que foi a partir da cibercultura que obras como o *jenericos* foram possíveis de existir. Acerca da cibercultura e suas características, Pierre Levy (1999, p.15-16) explica:

Quanto ao neologismo "cibercultura", especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.

Considero, assim, o conceito de cibercultura de grande importância para a comunicação e, em especial, para as narrativas gáficas, pois se os nossos computadores ou celulares não possuísem uma interconexão junto a outros usuários, esse fluxo comunicacional das redes sociais não existiria, tampouco a possibilidade de ler e compartilhar quadrinhos digitais ou outros bens culturais que são hoje massivamente publicados na rede mundial de computadores.

Além da conexão em rede, convém ressaltar, é preciso um grupo de pessoas atuantes e interessadas em compartilhar arquivos e experiências, formando uma sólida e discernível comunidade virtual. Obras de quadrinhos digitais como a que produzi a partir deste trabalho se beneficiam muito dessas comunidades, sempre interessadas em consumir novos autores e apoiá-los quando assim julgarem necessário.

2.3. A Linguagem dos quadrinhos

2.3.1. O quadro

Primeiramente, é importante salientar que alguns quadrinhos podem ser divididos por página, ou cada quadro se encontrar isolado (como nas formas mais contemporâneas de quadrinhos digitais voltados a sites como *Instagram*).

Quando nos deparamos com quadrinhos dispostos ao longo de uma página, cada quadro vai separar e marcar um local específico para si dentro daquela página. Em cada um deles teremos desenhos e/ou textos que auxiliam na composição e no ritmo de uma história.

Os quadros geralmente possuem uma moldura que divide o espaço entre eles, tal espaço é denominado requadro e ajuda a separar cada um desses quadros em pequenos respiros visuais. Dessa maneira, os quadros separam os espaços da página.

Em cada quadro, teremos desenhos e/ou textos, que trabalharão em conjunto para construir o recorte da história. Essa moldura representada pelo requadro pode existir ou pode ser apenas sugerida pelo espaço entre um quadro e outro, como podemos ver no exemplo a seguir:



Figura 8: página teste da série de quadrinhos *jenericos*. Fonte: acervo pessoal.

Convencionou-se também, por exemplo, a entender que um quadro maior leva mais tempo de leitura do que um menor, que geralmente apresenta menos elementos visuais.

Assim, o tamanho de cada quadro (por exemplo: maior que os demais, muito pequeno, preenchido com muitos elementos ou com espaços vazios) faz diferença na forma com que o leitor será capaz de gerenciar seu tempo de leitura da página, fator que se alia aos próprios elementos narrativos, tendo em vista que um quadrinho que ilustra um momento tenso pode prender a atenção por mais tempo do que um quadrinho meramente indicativo de mudança de espaço.

No exemplo a seguir, da obra *Fun Home* (2006), de Alison Bechdel, o quadro de cima é perceptivelmente maior do que o de baixo, para que o leitor possa ter acesso mais detalhado às duas ações que ocorrem em paralelo: a ação em primeiro plano, da mulher e do atendente e a ação em segundo plano, da filha e do pai bisbilhotando,

enquanto o quadro de baixo apenas foca nos dois últimos, conversando. Esse efeito de mudar a dimensão dos quadros é importante para dar uma carga dramática maior à cena.



Figura 9: página do quadrinho Fun Home. Fonte: news.artnet.com.

2.3.2. O Texto verbal

Além da estrutura dos quadros, o texto é um elemento essencial das histórias em quadrinhos, dando profundidade aos personagens e auxiliando o desenho na criação da ambiência da história. As palavras possuem um tempo de leitura distinto daquele da imagem, geralmente maior, adicionando informações novas e complementando o entendimento da imagem como um todo.

Alguns textos podem ser suprimidos quando a imagem consegue trazer o seu entendimento sem a ajuda dele. Por exemplo, quando estamos retratando um personagem batendo sua bicicleta num poste. O personagem em si não precisa dizer

que está chateado com a situação, nem anunciar que se machucou, quando podemos optar por simplesmente desenhar a sua insatisfação e seus ferimentos de maneiras diversas através da ilustração que fará parte do(s) quadro(s).

Apesar de sua importância, é válido salientar que uma história em quadrinhos pode ser realizada sem o recurso do texto como afirma Pessoa (2011, p. 15):

As histórias em quadrinhos podem ser criadas apenas com a narrativa não verbal. O texto não verbal seqüencial oferece ao leitor subsídio para estabelecer a leitura da história em quadrinhos.

No exemplo a seguir, do mangá *Buddha* (1972-1983), de Osamu Tezuka, a sequência narrativa se dá apenas com recursos visuais, sem o uso do texto verbal:



Figura 10: página do quadrinho Buddha. Fonte: blogspot.com.

Por outro lado, Cagnin (1975, p. 16) nos alerta também sobre o excessivo enfoque que alguns podem dar exclusivamente às imagens dos quadrinhos:

Pareceu-nos, no entanto, que o elemento característico que distingue as histórias-em-quadrinhos de qualquer outra manifestação da imagem ou das narrativas não tivesse tido um tratamento específico dentro das potencialidades dos quadrinhos. O seu aspecto formal, o que a faz exatamente ser história e em quadrinhos, foi freqüentemente olvidado. (...) Parafrazeando Jakobson, a sua quadrinhidade foi sempre colocada de lado em nome de estudos mais intelectualizados e importantes sobre o poder da

imagem, a sua penetração, a sua função, a sua influência. A quadrinidade foi mostrada somente como técnica pictórica.

Dessa forma, é importante levarmos em consideração que as histórias em quadrinhos não são apenas texto, nem apenas ilustração, inclusive porque, de acordo com Pessoa (2011, p. 15):

Quando o leitor consegue realizar uma leitura fluida a narrativa dos quadrinhos atinge a sua completude, pois se eliminam as fronteiras entre a leitura verbal e visual, procedendo-se a uma leitura única. Essa linguagem é autônoma e oferece ao seu leitor uma gama de elementos a serem observados separadamente como tipografia, desenhos, perspectiva, onomatopéias, narrativa oralidade e dependendo do gênero que ela apresenta, diferentes formas de leitura de uma mesma história.

Nas histórias em quadrinhos, os textos geralmente são representados em balões, que usualmente são de diálogos ou de narração.

Os balões de diálogo representam falas dos personagens, onde a história é contada a partir da perspectiva do diálogo naquele momento, podendo também criar uma lacuna imagética dentro do quadro, quase como uma quarta parede que encerra trechos do desenho e os preenche com espaços reservados para o texto.

Os balões de narração já tratam a história a partir de uma perspectiva externa, normalmente em terceira pessoa, sendo narrados por um ser ausente na ação que é apresentada naquele trecho da narrativa, mesmo nos casos em que textualmente apareça a figura de um eu. Geralmente são representados sem as linhas conectoras que representam o elo entre o personagem que fala e o texto escrito nos balões, demonstrando que o texto não é dito por ninguém dentro do quadro.

Ao usar esses recursos durante a confecção das tirinhas, percebi como eles conseguem imprimir ritmos e entendimentos distintos ao texto. Enquanto um balão de narração deixa o texto com um formato mais parecido com um conto, onde posso apresentar um personagem, descrever eventos e contar pequenos causos, o balão de diálogo permite uma maior coloquialidade, e a história acaba sendo contada através das conversas entre os personagens.

Na série *jenericos*, por exemplo, percebo que há uma predominância no uso dos balões de narração em detrimento dos balões de fala. Isso se dá principalmente pelas influências literárias iniciais da série, principalmente de contos, quase sempre com maior ênfase narrativa.

Entretanto, existe um desejo pessoal em futuramente investir em episódios futuros com maiores espaços para diálogos puros ou para uma junção entre diálogo e narrativa. Ao longo da produção da série é possível observar diversos exemplos de

usos dos balões de fala, como é possível constatar isso no episódio avô⁸, publicado no *instagram* da série, publicado em outubro:



Figura 11: sequência do episódio avô. Fonte: acervo pessoal.



Figura 12: sequência do episódio avô. Fonte: acervo pessoal.

⁸ Episódio disponível em: https://www.instagram.com/p/CGtfH_2gcNL



Figura 13: sequência do episódio avô. Fonte: acervo pessoal.

Nesse episódio, a história é toda contada com balões de narração, o que deixa a sequência com uma estrutura similar a um microconto, em que o leitor é apresentado a um fragmento de história familiar da qual não se sabe o começo nem o fim, retratando apenas o intervalo sugestivo no qual ocorre o diálogo.

Já no exemplo a seguir, intitulado *um plano*⁹, temos um dos poucos episódios em que há uma predominância de balões de diálogo. Percebi, com a leitura desse episódio, que o emprego dos balões de fala deixa o texto com um caráter mais informal e próximo de alguém que observa duas pessoas conversando, remetendo a um evento cotidiano:



Figura 14: trecho da sequência do episódio um plano. Fonte: acervo pessoal

⁹ Episódio disponível em: https://www.instagram.com/p/CFf_mG0ggpL



Figura 15: trecho da sequência do episódio um plano. Fonte: acervo pessoal.

2.3.3. O Texto não-verbal

O desenho, ilustração ou fotografia são algumas das maneiras de representação imagética do universo criado pelo autor e ajudam a ditar o tom de cada história. Sobre o desenho, especificamente, afirma Cagnin (1975, p. 33):

A imagem dos quadrinhos é o desenho manual. A elaboração manual revela a intencionalidade do desenhista na emissão do ato sêmico e transforma o desenho em mensagem icônica, carregando em si, além das idéias, a arte, o estilo do emissor.

O uso da fotografia também vem sendo debatido como uma forma válida de expressão imagética dentro desse contexto dos quadrinhos. Paim, baseando-se no trabalho de Jacques Aumont sobre a ideia dos limites do quadro, aproveita esse conceito para dissertar acerca das mudanças de entendimento de uma fotografia dentro de uma história em quadrinhos (2013, p. 373):

Uma fotografia adquire propriedades particulares quando inserida em uma linha narrativa. Dizendo de outro modo: uma fotografia isolada é regida por leis que diminuem de importância se ela passa a fazer parte de um contexto sequencial; além disso, nesse novo contexto, ela passa a receber influência de novas leis. É isso que percebemos e queremos mostrar.

A imagem também possui um modo de leitura. Na convenção ocidental, uma imagem é lida da esquerda para direita e de cima para baixo, da mesma forma que o texto escrito.

Outras convenções muito consolidadas são as regras de composição. A mais conhecida é a regra dos terços, onde dividimos uma imagem em duas linhas horizontais e duas linhas verticais. De acordo com essa regra, os quatro pontos formados pela interseção entre as linhas são os nossos pontos de maior atenção num bloco de imagem. Vejamos a seguir um exemplo de uso dessa convenção, através da composição de quadro feita por mim no episódio *formigas*¹⁰ publicado na série *jenericos*:



Figura 16: um dos quadros de um dos episódios da série. Fonte: acervo pessoal.

Além de regras e convenções sobre a imagem, existem também tentativas de caracterizar as maneiras com que essas imagens são percebidas na mente. Uma das teorias mais famosas acerca da percepção das imagens é a da *gestalt*, que trabalha no campo da psicologia perceptual da forma. João Gomes Filho (2000, p.17), estudioso brasileiro da área do design, em sua obra *Gestalt do Objeto* (2000), auxilia o entendimento dessa teoria ao afirmar:

¹⁰ Episódio disponível em: <https://www.instagram.com/p/CGEHfUmgF6k>

De acordo com a Gestalt, a arte inicia-se no princípio da pregnância da forma. Ou seja, na formação de imagens, os fatores de equilíbrio, clareza e harmonia visual constituem para o ser humano uma necessidade e, por isso, são considerados indispensáveis - seja em obra de arte, produto industrial, peça gráfica, edifício, escultura, ou em qualquer outro tipo de manifestação visual (...)

Os conceitos dessa teoria foram amplamente utilizados durante o período de produção das tirinhas, principalmente devido aos resultados, que traziam a cada quadro uma unidade visual e entendimento das formas satisfatórios.



Figura 17: episódio em quadrinhos. Fonte: acervo pessoal.

Uma das tirinhas onde esse fundamento foi mais conscientemente utilizado foi no episódio *oproparodóximo*¹¹, da série *jenericos*, onde cada um dos quadros foram

¹¹ Episódio disponível em: <https://www.instagram.com/p/CF8HLa8AOyR>

pensados a partir dos fundamentos da *gestalt*, tais como unidade, segregação, semelhança, proximidade, fechamento, continuidade entre outros.

2.3.4. O Roteiro

Outro conceito característico da linguagem dos quadrinhos é a maneira com que é concebido o seu roteiro. Podemos considerar entre as funções do roteirista as seguintes, de acordo com Pessoa (2011, p. 26):

O roteirista, que tem por finalidade estabelecer uma trama com começo, meio e fim, com conflitos psicológicos entre personagens, ambientes e tramas, senso de narrativa, descrição de quadros, posicionamento das personagens perante o texto sugerido, escolha da linguagem que a personagem deve utilizar (se ela usará um diálogo intelectualizado ou repleto de gírias), descrição da estrutura facial da personagem, visualização do ambiente que a história se passa entre outros dados que ele pode fornecer.

Não existe um modelo único de roteiro para quadrinhos, podendo variar da abordagem da empresa ou do grupo de artistas que esteja trabalhando, incluindo os casos de artistas que trabalham sozinhos, bem como as características da obra (se são tirinhas, um álbum longo, ou uma série com várias temporadas e tramas paralelas, subdividindo-se em outras séries).

No caso da série *jenericos*, usualmente não existe uma maneira consciente de criação de roteiro, sendo esse um elemento ainda pouco explorado para o estágio atual de produção.

Um exemplo de roteiro para quadrinho, proposto por Will Eisner (1989, p. 129), pode ser visto a seguir:

Página 2

QUADRINHO 1

NARRATIVA: Enquanto isso...

ESPÍRITO: "Escute aqui, Dolan, a cidade está infestada com os bandidos de Granch. Você tem que fazer alguma coisa"

DOLAN: "O que? Eles não fizeram nada!"

CENA: É noite, depois do expediente no gabinete de Dolan. A única luz vem da lâmpada na escrivaninha de Dolan. O Espírito na escrivaninha de Dolan. O espírito está olhando pela janela - para a cidade. Trata-se de um gabinete de um comissário de polícia de uma grande cidade.

QUADRINHO 2

ESPÍRITO: "ainda!"

CENA: "O espírito, pensativo, ainda olhando pela janela." (Grifos do autor)

Eisner (1989, p. 128) alerta para certas problemáticas acerca do roteiro em sua obra basilar *Quadrinhos e Arte Sequencial*, principalmente acerca das disputas de ideias que possam vir a ocorrer entre desenhista e roteirista, onde em certos casos um deles irá precisar abrir mão de partes do seu desenho ou de um desenho completo, enquanto o roteirista precisará também renunciar ao seu texto em outros momentos:

Um escritor precisa ter muita sutileza, experiência e dedicação para aceitar a total castração das suas palavras, como ocorre, por exemplo, quando uma série de balões primorosamente escritos são rejeitados em favor de uma pantomina igualmente primorosa.

Para essa problemática, Eisner (1989, p. 128) aponta algumas possíveis soluções:

Quando o artista tem de lidar com as palavras do escritor, ou quando é forçado a preservar a sua inviolabilidade (como no diálogo ou nas passagens narrativas), o resultado muitas vezes é uma fileira de "caras falantes". Quando o escritor é capaz de acrescentar ao seu texto alguns esquetes que façam parte do roteiro, o problema torna-se menos grave.

No caso das tirinhas feitas na série *jenericos*, esse tipo de problema é praticamente inexistente, pois o texto e a imagem são pensados pela mesma pessoa.

Mesmo sendo de grande importância para o desenvolvimento da obra em quadrinhos, a confecção do roteiro não é uma prática usual dentro do *modus operandi* de certos artistas gráficos, como o caso da quadrinista Emil Ferris (2019), que, durante a produção da obra *Minha Coisa Favorita é Monstro* (2017), afirma em entrevista ter optado por não escrever um roteiro para o seu trabalho:

Eu nunca escrevi um roteiro, queria deixar "a porta aberta". O desenho me diz mais coisas do que o texto. Eu faço um desenho e isso traz informação sobre o personagem e sobre a história. (...) Quando comecei, eu realmente não conhecia pessoas que faziam quadrinhos. Foi um processo muito interno, porque eu estava pensando essencialmente em mim, no que foi ser criança, o quanto foi difícil crescer.

No meu universo pessoal de criação, a maioria dos episódios possuía uma maneira muito rudimentar de roteiro, quase sempre com diálogos escritos a mão em cadernos ou no celular, nos quais algumas das ideias de produção ainda permanecem sem desenvolvimento.

Não criei nenhuma metodologia pessoal de formatação de roteiro, utilizando o recurso mais como meio de memorização de ideias do que como uma ferramenta formal de criação de quadrinhos. Como pode ser visto na imagem abaixo, alguns episódios tiveram um *storyboard* bastante primário feito em caderno de *sketchbook*, como o do episódio *um plano*¹²¹², onde os balões de diálogo (já com os textos inclusos) e os planos de cada quadro tinham sido planejados de antemão:

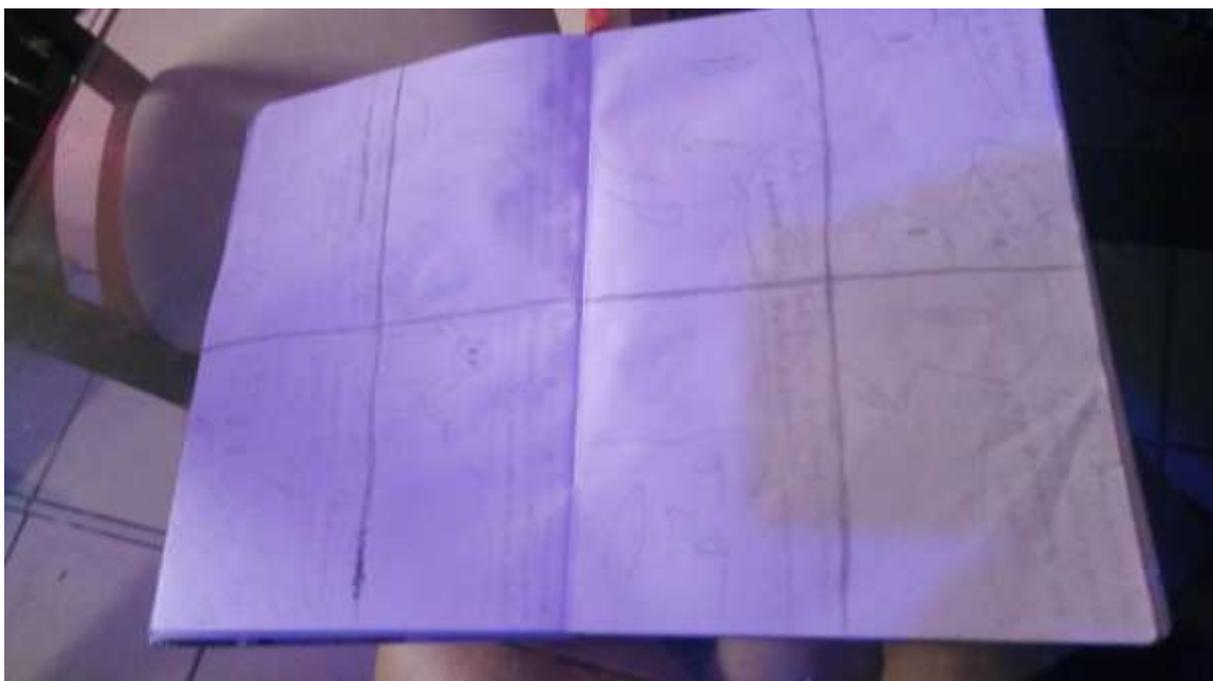


Figura 18: storyboard do episódio um plano. Fonte: acervo pessoal.

A forma de realizar esse episódio, contudo, foi praticamente uma exceção à regra geral da produção, que funcionou, na maior parte das vezes, com a escrita do texto estruturado separadamente em relação à imagem. Esse processo se deu a partir da anotação de ideias ou formas rudimentares de diálogo e da apresentação de personagens no caderno ou celular.

2.3.5. As Tirinhas

Dentro desse amplo universo das imagens, vão existir diversos estilos de visualidades, como os quadrinhos infantis, que geralmente são muito coloridos e

¹² Episódio disponível em: https://www.instagram.com/p/CFf_mG0ggpL

figurativos, com formas que nos remetem a formas identificáveis no mundo real, com personagens carismáticos e traços fáceis de memorizar. Já histórias mais aterrorizantes ou etéreas, como *Sandman* ou *Hellboy*, utilizam outras abordagens visuais, a fim de gerar um nível crescente de tensão e dúvida no leitor, com maiores espaços de sombra e contrastes. Usar a abordagem dos quadrinhos infantis em histórias voltadas ao público adulto também é comum, com personagens cartunescos abordando temas mais maduros, como a morte, questões filosóficas e morais mais complexas.

O conjunto formado entre texto e imagem faz parte da unidade narrativa das histórias em quadrinhos. Dentro dessas unidades narrativas, passou-se a convencionar certos gêneros dentro dos quadrinhos: as histórias de super-heróis, os quadrinhos infantis, os quadrinhos de terror, de investigação policial e *noir*, bem como os *slice of life*, que são quadrinhos dedicados a narrativas da vida cotidiana. Existem também as classificações japonesas, como *shonen*¹³, *shoujo*¹⁴, *josei*¹⁵, *seinen*¹⁶, entre outros, além de escolas de estilo, como a escola franco-belga (iniciada, principalmente, com as obras de Hergé).

Dentro desse amplo mundo narrativo, destaco o fenômeno das tirinhas, histórias de curta duração que em boa parte dos casos possuem o humor como mote principal e que tiveram os jornais como principais meios de divulgação por décadas.

É importante salientar também a importância desse gênero nos quadrinhos, pois trata-se de um dos mais tradicionais e antigos, além de amplamente utilizado até os dias atuais (Nicolau, 2013, p. 8) devido a sua popularidade e capacidade expressiva de narrar breves eventos do cotidiano e da vida pública e política.

Uma tirinha irá possuir elementos visuais e tipográficos que, aliados, irão criar a base narrativa, como afirma Nicolau (2013, p.13):

(...) como uma banda no sentido horizontal, contendo entre três e cinco quadros em sequência, inicialmente em preto e branco, e hoje mais comumente coloridas, inseridas nas páginas de variedades e passatempo dos jornais. A criação das tiras diárias publicadas regularmente nos jornais

¹³ Quadrinhos voltados ao público infanto-juvenil masculino, geralmente são longas histórias de aventura e ação.

¹⁴ Quadrinhos voltados ao público infanto-juvenil feminino, geralmente contendo aventura, comédia, romance e, às vezes, fantasia.

¹⁵ Quadrinhos voltados ao público adulto feminino, com histórias mais realistas e menos fantasiosas, com elementos do cotidiano, romance e drama.

¹⁶ Quadrinhos voltados ao público adulto masculino, com histórias mais sombrias, como terror e suspense psicológico.

impulsionou a popularização e a massificação dos quadrinhos a partir da década de 1930.

Já do ponto de vista do pesquisador Paulo Ramos (2013, p. 1285), as tirinhas possuem uma gama muito mais ampla do que o escopo do humor:

Tomando como base pontos comuns das teorias de Bakhtin e de Maingueneau a respeito dos gêneros, Ramos (2009, 2011) tem defendido que as histórias em quadrinhos compõem um hipergênero, um campo maior que agrega diferentes gêneros autônomos. Em comum, tais produções teriam a tendência de serem narrativas, de compartilharem recursos próprios da linguagem quadrinística (balões, onomatopeias, linhas cinéticas, entre outros) e de antecipar ao leitor que se trataria de uma história em quadrinhos.

Entretanto Ramos (2013, p. 1285) justifica o motivo de geralmente associarmos a ideia de tirinha com humor:

No caso específico das tiras, o pesquisador entende que existam diferentes gêneros. O mais comum e corriqueiro no Brasil, tanto nas páginas dos jornais quanto nas virtuais, é o das tiras cômicas ou simplesmente tiras (como o autor as nomeia). A expressão é uma tradução de “comic strip”, importada dos Estados Unidos nas primeiras décadas do século passado junto com as produções em quadrinhos que vinham de lá. De forma bastante resumida, seriam produções marcadas por um desfecho inesperado, tal qual uma piada.

Essa caracterização simples, mas de grande potencial evocativo, fez com que as tirinhas ganhassem um grande público nos dias de hoje através das redes sociais, meio bastante característico de divulgação e compartilhamento dessas obras.

Redes sociais como *Instagram* e *Facebook* se tornaram catalisadores desse fenômeno, através de páginas criadas especificamente para esse fim. O formato dessas redes também ajuda na massificação, pois são ambientes de consumo rápido e desenfreado de conteúdo, sendo preciso que se conte uma história de forma breve a fim de prender a atenção do público. Essa adaptação das tirinhas a esses espaços é evidenciada por Nicolau (2013, p. 57):

A agilidade e o imediatismo da tirinha, características estas também presentes nas mídias digitais, nos faz entender que elas são imprescindíveis para a construção do pensamento crítico, quando elas não se dobram à massificação e se permitem à liberdade inventiva.

É preciso salientar a importância das redes sociais como meio divulgador de obras. De acordo com dados¹⁷ de 2020, só no *facebook* constam 2 bilhões de usuários

¹⁷ Disponível em: <https://pt.wizcase.com/blog/23-estatisticas-incriveis-sobre-a-internet-e-as-redes-sociais>

e no *instagram* cerca de 800 milhões de usuários fazem uso frequente da rede social. Essa quantidade de acessos, mesmo que pulverizada por diversos nichos consumidores, possui uma parcela de audiência para conteúdos como tirinhas e outras modalidades quadrinísticas, permitindo um efeito de eco muito maior do que nas mídias impressas tradicionais.

A série de quadrinhos *jenericos* se enquadra no gênero tirinha devido ao uso dos recursos visuais e de texto através da brevidade das narrativas e por uma certa propensão ao humor, não tão explícito quanto o das tirinhas mais tradicionais, mas implícito dentro dos contextos e situações narradas, que se dividem entre contraditórias e *nonsense*.



Figura 19: episódio uma percepção. Fonte: acervo pessoal.



Figura 20: episódio uma percepção. Fonte: acervo pessoal



Figura 21: episódio uma percepção. Fonte: acervo pessoal.



Figura 22: episódio uma percepção. Fonte: acervo pessoal.

Um exemplo pode ser visto no episódio *uma percepção*¹⁸, publicado em agosto de 2020, onde uma série de questionamentos e reflexões levam a um final sem uma relação direta com o início, gerando um sutil humor acerca da situação retratada.

¹⁸ Episódio disponível em: <https://www.instagram.com/p/CDpIFtGgJPP>

CAPÍTULO 3: FAZENDO *JENERICOS*

3.1. Acidentes felizes

O processo inicial da criação da série de *webcomics jenericos* partiu de um acidente. Para explicar melhor, volto ao período anterior à escrita da dissertação. No edital para seleção de alunos regulares do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAV) da UFPB/UFPE, existiam na época em que concorri duas linhas de pesquisa, como constatado abaixo no trecho do edital de 2018, página 4:

O PPGAV UFPB oferece 24 (vinte e quatro) vagas para o Curso de Mestrado em Artes Visuais na UFPB, distribuídas entre as 02 (duas) linhas de pesquisa: Linha 01 – História, Teoria e Processos de Criação em Artes Visuais e Linha 02 – Ensino das Artes Visuais no Brasil, considerando a área de concentração Ensino das Artes Visuais, nos termos da Resolução que regulamenta o Programa.

Aprovada na linha de pesquisa 01, tive como esforço estudar no campo da história e da teoria da arte os processos similares de produção entre a web arte e as *webcomics*. E foi dessa forma até o mês de janeiro de 2020, quando uma mudança na formulação das linhas de pesquisa ocorreu e passei a elencar o grupo de mestrandos da linha “Processos criativos em artes visuais”, que possui as seguintes características (2020):

Objetiva investigar aspectos relativos à criação em Artes Visuais, com ênfase no Nordeste brasileiro em diálogo com contextos nacionais e internacionais. A linha de pesquisa visa englobar investigações sobre o pensamento artístico, criador e estético. As pesquisas vinculadas a esta linha visam considerar os processos inter e transdisciplinares em Artes Visuais, considerando o emprego de meios tecnológicos e digitais em processos híbridos, envolvendo ampla gama de possibilidades, desde os procedimentos em suportes tradicionais aos campos expandidos.

Dessa forma, recebi recomendações do meu orientador de que deveria ser realizada uma mudança no meu objeto de pesquisa, que deixaria de ser uma obra ou análise da obra pronta e finalizada de um artista específico para se tornar o processo de concepção de uma obra artística, uma obra minha com observância do período de concepção e das ferramentas de processo de que fiz uso.

Meu primeiro obstáculo, que resultou numa resistência pessoal muito forte, partiu do fato de que eu nunca quis ou me vi como uma artista e/ou quadrinista. Não havia intenção de criar um produto artístico durante nenhuma das fases da pesquisa inicial e o objeto de estudo visado era de outra ordem.

Apesar disso, uma mudança no programa de pós-graduação me levou ao campo dos processos artísticos. Esse evento é basilar para a definição de um ponto inicial da série, pois foi a partir dele que a ideia de criar uma história em quadrinhos mostrou-se enquanto possibilidade para além do mero estudo de obras de terceiros ou somente da análise do desdobrar teórico da linguagem.

Esse foi o primeiro passo do início de produção dessa série de quadrinhos. E também um dos mais complexos e intrincados. Tirar um indivíduo repentinamente da posição de não-quadrinista para a posição de quadrinista devido a uma mudança da natureza da linha de pesquisa e não por uma opção planejada anteriormente é uma forma inesperada de início de criação artística, mas foi o pilar do começo desse processo e esse detalhe merece atenção.

Diante das novas circunstâncias, era preciso encontrar um lugar de autora dentro do contexto das histórias em quadrinhos. Primeiro, por uma necessidade pessoal de entender-me enquanto criadora de algum tipo de conteúdo artístico e, segundo, pelo fato de as histórias em quadrinhos usualmente se tratarem de uma arte massivamente conhecida pelo seu aspecto comercial, com larga escala de distribuição e consumo em massa, mas naquele momento eu ainda não conseguia entender como me enquadrar como quadrinista a partir de tais parâmetros.

Partindo daí, era necessário refletir sobre todas essas questões. O que seria um autor? E como se daria essa ideia de autor dentro do campo das histórias em quadrinhos?

É importante salientar que a forma de entender os quadrinhos como uma modalidade exclusivamente coletiva com uma intenção mercadológica não é uma visão única. Como afirma Eisner (1989, p. 123):

Diferente do teatro (e do cinema), cuja tecnologia exige, pela sua natureza, as contribuições coordenadas de muitos especialistas, as histórias em quadrinhos são, tradicionalmente, produto de um único indivíduo

O fato de as funções nos quadrinhos serem delegadas a vários artistas, principalmente no cenário comercial (EISNER, 1989, p, 123), não limitam o gênero a

essa metodologia de trabalho. Não havia uma forma única de criar HQs, era preciso compreender que o modelo de produção dos quadrinhos poderiam ser tanto autônomos quanto coletivos, sem, de uma forma ou de outra, deixarem de se relacionar com as artes, como justifica Will Eisner (1989, p. 123):

O fato de os quadrinhos deixarem de ser trabalho de um único indivíduo, para serem trabalho de uma equipe, deve-se geralmente à urgência do tempo. Na maioria das vezes, o editor estabelece esse sistema como uma necessidade para cumprir cronogramas de publicação, controlar a sua propriedade quando ele é dono de um personagem, ou quando se trata de formar uma equipe para seguir uma determinada linha editorial.

Como também nos lembra Mccloud (2006, p. 12), existe um crescimento da liberdade artística dos criadores de quadrinhos dentro de vários setores do mercado.

Dessa forma, a visão de que o autor no contexto das histórias em quadrinhos é apenas aquele com liberdade de criação e que essa liberdade não se encontraria no âmbito comercial torna-se questionável, principalmente com o aumento vertiginoso das publicações na internet, através de sites especializados ou redes sociais. O próprio mercado reagiu à expansão dos quadrinhos criados por autores únicos (MCLOUD, 2006, p.30), transformando essa característica em nicho.

3.2. Quadrinista? Uma questão em aberto

Os eventos decorrentes dessa adaptação de linha de pesquisa no programa de pós-graduação fizeram com que as minhas ideias acerca de toda a estrutura da dissertação mudassem.

Imagine um processo orgânico de pesquisa, iniciado com a busca por um objeto, toda uma pesquisa voltada aos problemas específicos desse objeto. Agora imagine essa estrutura sendo repentinamente interrompida por uma brusca mudança de cenário, um evento que nos deixou despreparados, tanto a mim quanto a meu orientador

Dessa forma, esse texto que chega ao período de avaliação final não possui intenções minimamente parecidas com as suas propostas dos dois primeiros semestres de pesquisa. O que, por outro lado, reconheço que é bastante comum em processos de amadurecimento de pesquisa e desenvolvimento de dissertação.

O que venho a colocar como um divisor de águas, na verdade, é mais a forma inesperada com que essa mudança se deu. Até aquela data, eu era uma pesquisadora ou uma pessoa que gostaria de se entender como tal, e, depois disso, além de uma pretensa pesquisadora eu também era uma quadrinista, mesmo que temporariamente.

É complicado de me colocar nesses termos, sinto ainda dificuldade em me expressar dessa forma, em entender que, pelo menos até o fim desse período de produção de pesquisa do mestrado, eu sou uma autora ou uma quadrinista, mesmo que esse não seja o rumo que eu vá trilhar depois. Artista é, assim, como a maioria das palavras conhecidas, mais que uma palavra.

Uma palavra é um invólucro sutil que abriga mais do que ela poderia. Mais do que a sua concepção inicial, numa palavra encontramos muito além do que nossa percepção individual contemplou. Ao mesmo tempo, a palavra também delimita coisas, ela não agrega o mundo dentro de si, mas possui a capacidade de agregar determinados fragmentos dele. Ela é um conjunto de ideias, de expectativas e de aspirações de uma época e de uma região. E eu não estava livre do poder da palavra, de ter no meu repertório de ideias algumas visões sobre o que é e o que não é um artista. E, definitivamente, em nenhum dos locais acessíveis em meu repertório da época cabia um espaço onde eu pudesse me entender como tal.

Mesmo assim dei início a essa trajetória, seja pelas expectativas e convenções dos trâmites acadêmicos, seja pelo hábito de fazer as coisas e ser levada pelas circunstâncias. Fui em busca, então, do que os outros tinham a me dizer sobre isso, uma pista, um sinal onde eu poderia me abrigar contra toda uma concepção pessoal de artista onde eu mesma não me encaixava.

Ao mesmo tempo em que procurava me entender nessa ideia de “ser artista”, decidi partir pelo caminho mais limitador: ao invés de procurar no campo amplo da palavra “artista”, passei a procurar no âmbito específico e menos abstrato da palavra “quadrinista” um abrigo mais confortável para começar esse sutil e delicado processo.

E um dos primeiros impulsos, foi procurar o termo no dicionário (2020). Como esperado, encontrei um entendimento bastante restrito e com pouco espaço para dubiedades:

Significado de Quadrinista: substantivo masculino e feminino
Desenhista ou autor de histórias em quadrinhos.

adjetivo

Que desenha ou escreve histórias em quadrinhos.

Etimologia (origem da palavra quadrinista). Quadrinho + ista.

Percebe-se, nessas definições de dicionário, que não me diziam nada a princípio, que quadrinista é a pessoa que cria histórias em quadrinhos, o que em nada fala sobre a qualidade da narrativa ou da linguagem utilizada, e que, portanto, me parecia um campo que, mesmo restrito, não operava em julgamento de valores.

Não poderia, obviamente, prender-me apenas no entendimento de um dicionário e decidi buscar respaldo entre aqueles que fazem pesquisa científica e entre artistas que refletiram sobre o microcosmo dos seus entendimentos sobre o ser quadrinista, numa tentativa de validação desse novo processo pelo qual passava.

Encontrei nas reflexões de Will Eisner um entendimento conveniente àquilo que procurava. Em sua obra *Quadrinhos e Arte Sequencial* (1989), Eisner provoca o leitor ao compreender as histórias em quadrinhos como uma forma de arte e colocar o quadrinista numa posição de artista, onde este é a figura central desse processo de produção, colocando, inclusive, esse personagem como figura ativa e determinante no processo de evolução dessa linguagem, como pode ser percebido através de seu argumento (1989, p. 138-139):

Na verdade, supunha-se que o leitor buscava nas histórias em quadrinhos informações de transmissão visual instantânea, como nas tiras de jornais (...). Um adulto ler histórias em quadrinhos era considerado sinal de pouca inteligência. (...) O futuro dessa forma aguarda participantes que acreditem realmente que a aplicação da arte sequencial, com o seu entrelaçamento de palavras e figuras, possa oferecer uma dimensão que contribua para o corpo da literatura preocupada em examinar a experiência humana.

A partir do momento em que percebemos que qualquer situação pode ser contada como se fosse uma história, podemos perceber também que o quadrinho é um potente instrumento de contar uma história através da composição de imagem e palavra.

O quadrinista não é só um escritor, nem somente o diretor, o produtor, ou o colorista da obra, trata-se daquela pessoa que participa de todas as etapas da formação da sua história em quadrinhos. Nos quadrinhos mais autorais, o quadrinista também é escritor, monta os diálogos e narrações, além dos demais fatores gerais, como o modo de pensar a dramaticidade de cada quadro, os momentos de tensão, o tempo do uso das palavras e como elas irão interagir com as imagens. Cada pessoa

envolvida no processo criativo dos quadrinhos, baseada em sua poética, irá construir uma linguagem própria, oriunda das inúmeras vivências pessoais, modos de pensar, técnicas aprendidas, entre outros fatores, como afirma Luigi Pareyson (2005, p. 44-45):

[...] na arte, precisamente através do ato que a especifica, derrama-se a vida inteira, com todos os seus valores e todas as suas atividades, cada uma das quais mantém intacta a própria natureza, muito vivas as próprias pretensões, ativos os próprios significados. [...] Ao fazer arte, o artista não só não renuncia à própria concepção do mundo, às próprias convicções morais, aos próprios intentos utilitários, mas ainda os introduz, implícita ou explicitamente na própria obra, onde eles vêm assumidos sem serem negados;

Mas existe outro fato a se considerar nessa discussão. Dentro do próprio meio dos quadrinhos existia e ainda existe certa resistência em qualificá-los como arte (MCCLLOUD, 2006, p. 43-44), dessa forma, colocar-se enquanto artista dentro desse meio torna-se um duplo desafio, tanto pelo fato de eu nunca ter me posicionado como desenhista ou quadrinista, e menos ainda como artista, quanto pelo fato de me ver criando obras num meio que ainda resiste a entender-se enquanto arte.

Para me ajudar a escapar desse tipo de polêmica, decidi focar exclusivamente na visão de quadrinista e me colocar numa posição onde eu fosse autora de histórias em quadrinhos. Uma forma de evitar polêmicas acerca da definição da minha atividade (se é arte ou não) e também de me posicionar como criadora de conteúdo nesse ramo sem precisar de excessivas justificativas sobre o meu fazer. Porém o questionamento acerca da relação entre arte e quadrinhos ainda se manteve vivo e vibrante em meu pensamento, como uma questão em aberto.

3.3. Mulheres e Quadrinhos

Para além do dilema relatado no tópico anterior, outro conflito que me veio à mente logo no início do processo de pré-produção das tirinhas foi a discrepância em relação ao número de quadrinistas homens considerados “clássicos” e “essenciais” na história da história em quadrinhos e o número de quadrinistas mulheres com igual consideração.

Dos quadrinistas clássicos que acompanhava, percebi que poucas eram as realizadoras femininas que corriqueiramente lia. Em meio às minhas referências preferidas, como Osamu Tezuka (1952-1968), Adrian Tomine (1995), Chris Ware (2000), Junji Ito (1998-1999), Marcelo Quintanilha (2014), Yoshiharu Tsuge (1985), Hergé (1929-1983), Suehiro Maruo (2005), Charles Schulz (1950-2000), Uderzo e Goscinny (1959), Fernando Gonsales (1985), Carl Barks (1935-1966), entre outros, havia apenas algumas poucas realizadoras mulheres como referência imediata, como Riyoko Ikeda (1972-1973), Naoko Takeuchi (1991-1997), Marjane Satrapi (2000, 2004), Kiriko Nananan (1997), Alison Bechdel (2006), Kabi Nagata (2016), Junko Mizuno (2002) e as artistas do grupo CLAMP (1993, 1996, 2003).

Independentemente de estar ciente da movimentação contemporânea de mulheres artistas em diversas áreas majoritariamente masculinas, saber dessa propensão masculina de público dentro dos quadrinhos se colocava pra mim como outro desafio enquanto quadrinista acidental, pois quando inicialmente pensei na ideia de criar quadrinhos como forma de expressão de uma poética, não refleti sobre que tipo de público gostaria que a minha obra atingisse ou se atingiria algum público, apenas impulsivamente cogitei que seria uma área com a qual teria alguma afinidade em produzir algum projeto.

O mundo dos quadrinhos, no passado, já foi um ambiente quase exclusivamente masculino, tanto entre seus criadores quanto entre seus consumidores, principalmente por uma tendência inicial a seguir os padrões norte-americanos de consumo. Mesmo com a crescente busca de mulheres em consumir e produzir quadrinhos, o público masculino ainda se encontra como majoritário.

Esse tipo de abordagem se mostrou, todavia, diverso em alguns países, que conseguiram equilibrar essa distinção ao realizar uma produção em larga escala de quadrinhos, como é o caso japonês, onde existe um público consumidor bastante diversificado (BARI E VERGUEIRO, 2002).

Apesar disso, é notável o aumento da busca de públicos distintos do público masculino adulto por conteúdos de narrativas gráficas, como pode ser constatado nos dados a seguir, coletados por Bari e Vergueiro (2002, p.7):

Ao contrário da caracterização normalmente apresentada sobre o mercado leitor de histórias em quadrinhos, limitando-o apenas a um público "predominantemente masculino, com idade entre os 8 e 28 anos" (Sabin, 2000, p. 43), uma amostra relevante das leitoras demonstrou apreciar os quadrinhos de super-heróis, em todas as faixas etárias pesquisadas. Já os

quadrinhos humorísticos surgem como a terceira preferência das leitoras pesquisadas, sendo que obras como Garfield, Dilbert e uma grande parte das tiras de jornais foram assim qualificadas por elas.

Em complemento, afirmam (BARI E VERGUEIRO, 2002, p. 7):

Igualmente à situação dos quadrinhos de humor, grande parte da produção brasileira alternativa, classificada na pesquisa como underground, é do gosto feminino e também está sendo resgatada e disponibilizada em álbuns por editoras brasileiras, que podem ter nas mulheres adultas significativa parcela de seu público consumidor.

Através dessas pesquisas sobre o público que produz e consome quadrinhos, também descobri autoras que já atuavam fora desse cenário contemporâneo.

Partindo de conversas com meu orientador, conheci o trabalho de Conceição Cahú, que, mesmo tendo se destacado e possuindo uma obra prolífica desde os anos 1970, sempre assinou seus trabalhos apenas como Cahú, um nome através do qual quem lê não consegue identificar se a autoria do trabalho é de um homem ou de uma mulher, estratégia considerada por alguns pesquisadores como proposital (PESSOA, 2019) para ocupação daquele espaço.

Cahú também trabalhou de forma incisiva com o humor em suas obras, como afirma Pessoa (2019, p. 4). Essa característica fez com que eu, uma apreciadora do humor, me interessasse pelo seu trabalho:

Partimos da premissa que o humor de Conceição Cahú é uma forma de expressão e enfrentamento social, assumindo, dentre suas diferentes formas uma resolução de conflitos acerca de diversos problemas que a mulher enfrenta em seu cotidiano, tal como o machismo e seus desdobramentos, tais como violência, feminicídio, o bloqueio sexual e dependência do masculino.

Fora do contexto brasileiro, outras autoras também se destacaram pelo seu pioneirismo. Destaco especialmente a quadrinista Jackie Ormes, que trabalhou desde os anos 1930 publicando quadrinhos nos Estados Unidos. Mesmo com as limitações de um período marcado por uma extrema segregação, e pesando o fato de ser uma mulher negra, Ormes atingiu popularidade com as personagens Torchy Brown, Candy e Patty-Jo, esta última, inclusive, chegando a se tornar brinquedo infantil. Seu legado vem sendo preservado pela *Ormes Society*, grupo virtual dedicado à preservação e divulgação dos trabalhos de quadrinistas afro-americanas e da promoção de mulheres negras no mercado dos quadrinhos.

No cenário contemporâneo, descobri uma quantidade considerável de autoras nacionais e estrangeiras que vêm produzindo de maneira recorrente e com resultados expressivos de público e crítica.

No cenário estrangeiro temos as obras de Emil Ferris, autora do consagrado *Minha coisa favorita é monstro* (2017), Marjane Satrapi, autora de *Persépolis* (2000), *Bordados* (2003) e *Frango com Ameixas* (2008), Ulli Hust, de *Hoje é o Último Dia do Resto da Sua Vida* (2009) e *How I Tried to be a Good Person* (2017), além de Alison Bechdel, autora de *Fun Home: Uma tragicomédia em família* (2006) e *Você é minha mãe? Um drama cômico* (2012), Lynda Barry, que popularizou-se com a série *Ernie Pook's Comeek* (1979 - 2008) e Julie Doucet, quadrinista *underground* canadense, autora de *My New York Diary* (1998) e *365 Days* (2004).

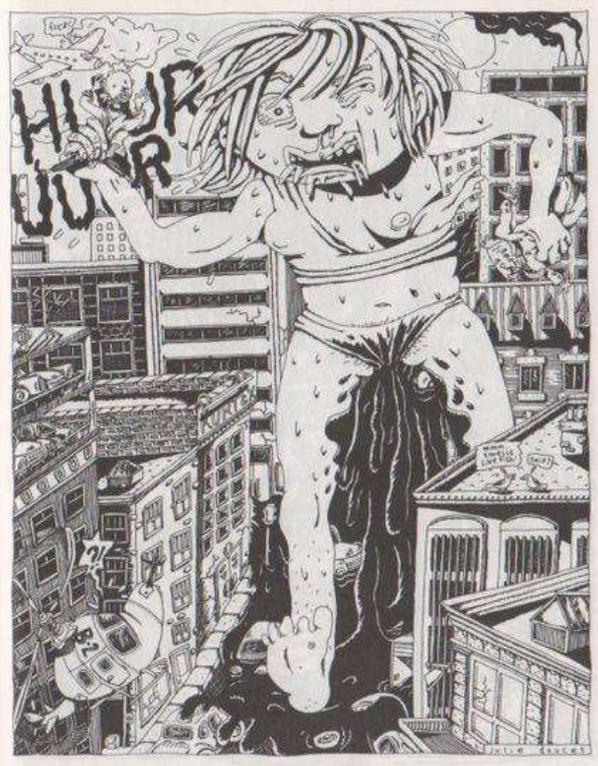


Figura 23: página de quadrinhos feita por Julie Doucet. Fonte: vulture.com58

No cenário nacional, temos Cris Peter, indicada ao prêmio Eisner pelo seu trabalho como colorista da série *Casanova* (2012), vencendo o troféu HQ Mix nos anos de 2016 e 2017 nas categorias Melhor Colorista/Arte-Finalista e Melhor Colorista Nacional, respectivamente. Já Cristina Eiko trabalha desde 2010 na série de *webcomics* *A2*, que lhe rendeu o troféu HQ Mix. No universo das tirinhas, Alexandra

Moraes se destacou com a obra *O Pintinho*, uma série de quadrinhos, inicialmente digital, que teve episódios publicados pela editora Lote 42.

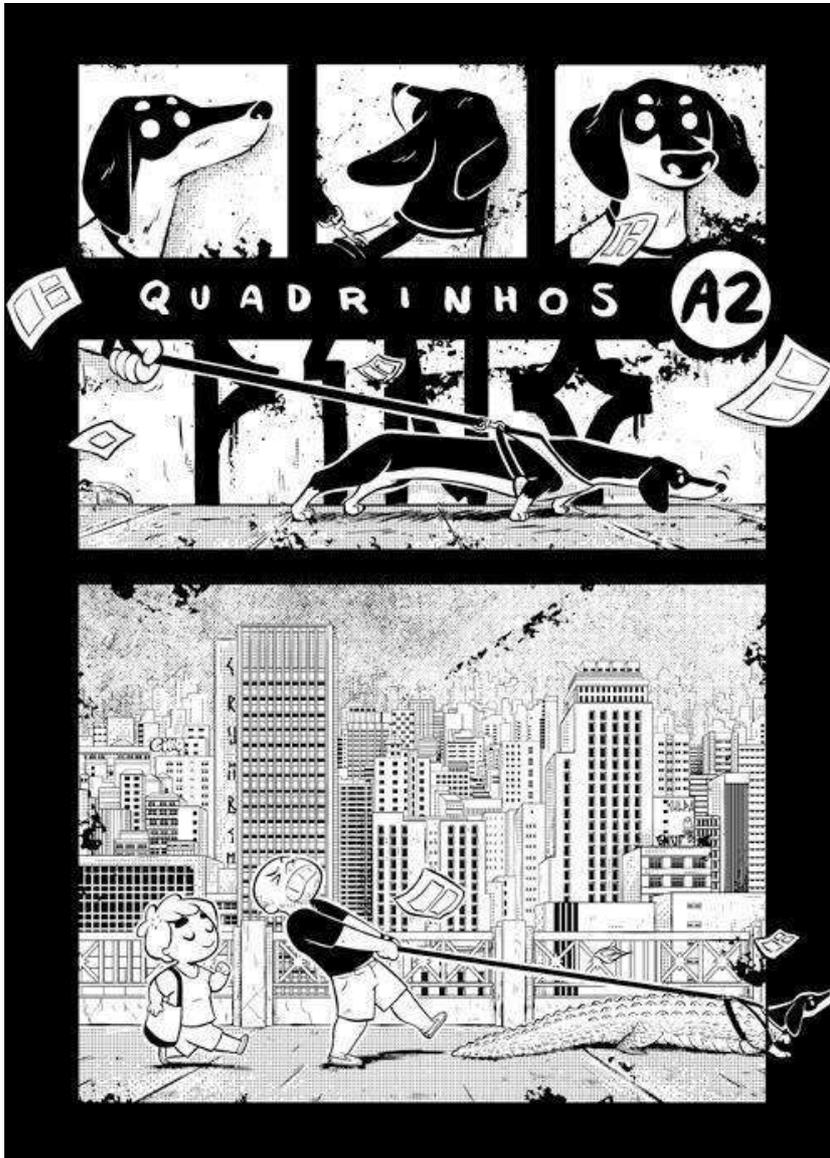


Figura 24: página da obra A2, de Cristina Eiko. Fonte: asbaratas.com.br.

Além disso, existe um crescente aparecimento de publicações independentes custeadas através de financiamento coletivo, dentre elas, publicações voltadas exclusivamente para autoras mulheres, como a revista *Farpa*¹⁹, que teve sua primeira edição lançada em 2015. Foram recebidos trabalhos de seiscentas artistas, selecionando noventa e nove em diversas categorias, entre elas, quadrinhos.

¹⁹ O financiamento coletivo foi realizado através da plataforma *catarse*: <https://www.catarse.me/revistafarpa>

Apesar dos estereótipos que ainda possam existir na associação entre homens e quadrinhos (Bari e Vergueiro, 2002), é verificável que no mercado contemporâneo da área a presença feminina enquanto público consumidor vê-se em ascensão e de forma bem definida, como pode ser constatado pelas conclusões da pesquisa de Bari e Vergueiro (2002, p. 12):

Por meio da sondagem e dos estudos posteriormente desenvolvidos pelos pesquisadores do NPHQ, foi possível constatar a existência de um público feminino leitor de histórias em quadrinhos muito bem caracterizados, cujos gostos e perfil parecem coincidir com as publicações do mercado brasileiro. Assim, é possível afirmar não só a existência deste público como a sua representatividade para a sustentação do mercado editorial de quadrinhos no Brasil

Descobrir a história dessas mulheres criadoras e consumidoras, sejam as mais clássicas ou as mais contemporâneas, de certo modo me ajudou a entender que existiria também um público feminino consumidor dessas obras e também uma comunidade de criadoras mulheres onde eu poderia, se não me espelhar, também posteriormente ajudar a agregar.

3.4. Criando quadrinhos: primeiros passos

A ideia da reprodução técnica, já absorvida pela nossa sociedade ávida por consumo de símbolos da cultura popular produzidos em escala industrial, deixou de ser um elemento de estranhamento e tornou-se uma rotina com a qual convivemos desde a tenra idade. Dessa forma, a popularização de dispositivos digitais veio acompanhada desses contínuos sentimentos de desejo pelo consumo e do estranhamento e fascínio da novidade ou do desconhecimento.

Dessa maneira, sempre imaginei os quadrinhos da série *jenericos* como uma obra digital feita para o ambiente da internet e dos dispositivos digitais, principalmente pelo fato de esses dispositivos desafiarem os artistas não apenas a gerar conteúdo a partir de suas interfaces, mas em repensar as relações humanas com essas novas interatividades, abrindo um leque de experimentações sensoriais e novas compreensões de si e do outro na relação artística.

Partindo desse desafio, antes mesmo de pensar do que tratariam os quadrinhos, já imaginava que a internet seria a plataforma de disseminação deles.

Para além das intenções tecnológicas, vale ressaltar que o fazer humano é uma construção ampla e de inúmeras nuances, como afirma a curadora Martina Margetts (2011, p.39):

(...) o fazer é a revelação do impulso humano para explorar e expressar formas de conhecimento e um conjunto de emoções; um impulso em direção ao conhecimento e ao sentimento que molda a ação humana e consequentemente o mundo que criamos. A recompensa do fazer é a oportunidade de experimentar um sentido individual de liberdade e controle do mundo. O fazer não é assim apenas uma satisfação de necessidades, mas de desejos - um processo através do qual a mente, o corpo e a imaginação estão integrados na prática do pensamento através da ação. (Tradução de Alberto Pessoa)

Passado esse entendimento, antes mesmo de começar a pensar nas histórias, imaginei quais seriam as técnicas mais adequadas para a confecção de uma série de quadrinhos que pudessem ser publicados regularmente de forma, no mínimo, semanal.

Acredito que minha maior dificuldade nesse estágio foi procurar um estilo próprio de visualidade, pois já possuía certas tendências literárias, escrevendo eventualmente, porém, em se tratando de aporte visual, nunca tive nenhuma predileção, fazendo desenhos esporádicos de forma não muito criteriosa.

Mesmo sem as histórias criadas, já existia uma ideia que pairava, que era a ideia de criar narrativas humorísticas curtas que apresentassem eventos do cotidiano e diálogos inspirados em situações prosaicas do dia a dia, bem como eventos peculiares dentro de convenções narrativas e clichês. Já a parte visual, por sua vez, ainda estava completamente em aberto, principalmente devido ao fato de não desenhar, pintar ou fotografar de forma corriqueira.

Nas primeiras reuniões com meu orientador, inicialmente cogitamos o uso de desenho digital ou de desenho feito à mão e digitalizado, porém, devido a problemas de técnica ainda insuficiente para fazer as obras e entregá-las no tempo adequado, foi necessário traçar quais seriam os melhores caminhos para desviar-me desse problema e desenvolver um estilo que fosse adequado às tramas e que, ao mesmo tempo, pudesse ser desenvolvido na velocidade necessária para uma série de histórias publicadas de forma eventual numa plataforma da internet.

A partir desses questionamentos, cogitei a simplificação do traço, numa ideia mais próxima ao cartum e à charge, como os quadrinhos digitais de Sarah Andersen,

autora da série *Sarah's Scribbles* (2011), que possuem curtas histórias, com geralmente três a cinco quadros, como pode ser visto abaixo:



Figura 25: episódio da série *Sarah's Scribbles*. Fonte: instagram.com.

A partir dessa reflexão e das referências que havia reunido, passei a iniciar os testes. A primeira tentativa foi no campo do desenho digital, feito em dispositivos móveis com a aplicação *Autodesk Sketchbook*, ferramenta que auxilia na criação de desenhos em *tablets* e telefones móveis.

Durante a semana em que foi experimentada a aplicação, percebi certa dificuldade em manter um traço firme ao mesmo tempo em que percebia que a finalização dos desenhos se desdobrava em horas. Além dos problemas relacionados com o tempo e a curva de aprendizado, sentia o meu traço ainda muito rudimentar e não conseguia visualizar os textos no estilo que imaginava relacionados com as imagens que foram criadas. Um dos resultados dos testes de desenho realizados nesse aplicativo pode ser visto abaixo, em ilustração que teve como referência o personagem Mario, da série de videogame *Super Mario World*.



Figura 26: desenho digital feito com o aplicativo Autodesk Sketchbook.

Dessa forma, concluí que, com o tempo disponível, a técnica de desenho digital em dispositivos móveis seria inviável para realização da obra não só no tempo estipulado, mas também dentro de um estilo aceitável junto ao texto. Dessa forma, foi descartado temporariamente o uso exclusivo do desenho digital junto com o uso do aplicativo.

Foi a partir dessa limitação que pensei em usar como inspiração o *modus operandi* do quadrinista Dash Shaw, que trabalha com o desenho feito a mão aliado com a pós-produção digital em *softwares* como o *Adobe Photoshop* em suas obras. Pensando nisso, decidi fazer testes manuais que, posteriormente digitalizados, passariam por um processo de pós-produção.

Foi perceptível o andamento mais acelerado da produção, com desenhos de traços mais cartunescos e desprovidos de qualquer detalhamento, mas com certa capacidade expressiva, como os exemplos vistos a seguir:



Figura 27: desenhos feitos a mão e digitalizados. Fonte: acervo pessoal.



Figura 28: desenhos feitos a mão e digitalizados. Fonte: acervo pessoal.

Nesse período, alguns personagens foram criados e percebi que o processo de desenho junto com a pós-produção de cada elemento demorava cerca de uma hora. Mesmo que perceptível o melhor resultado comparado com o desenho digital, era preciso considerar o fato de que seriam realizados ainda os quadros completos com os personagens interagindo e os diálogos.

Dessa forma, fui cogitando outras formas de produção que pudessem ser realizadas num tempo ainda mais curto. A ideia de usar fotografias foi cogitada desde o início do projeto, mas tinha sido abandonada num primeiro momento pela baixa expressividade apresentada aliado ao fato de os *softwares* de pós-produção utilizados serem bastante complexos, deixando o processo de criação dos quadros extremamente longo.

Entretanto isso foi resolvido com o uso de aplicações em dispositivos móveis, método com o qual é possível criar todos os quadros de uma obra num espaço de tempo de cerca de uma hora, caso o roteiro já esteja pronto e as imagens já captadas, enquanto que no desenho feito à mão no papel cada desenho levava cerca de 45

minutos a uma hora, ainda sem a criação dos quadros e sem a montagem dos quadrinhos.

A partir disso, foi decidido retomar os experimentos através de fotografias e pós-produção com programas, havendo uma evolução exponencial na confecção das obras.

Enquanto no desenho à mão estavam sendo feitos apenas os quadros num dia, através da fotografia e pós-produção era possível entregar uma história completa em no mesmo tempo, caso o roteiro já estivesse pronto e as locações necessárias fossem de fácil acesso.

A seguir, temos algumas imagens de fotografias pessoais editadas com as aplicações para dispositivos móveis:

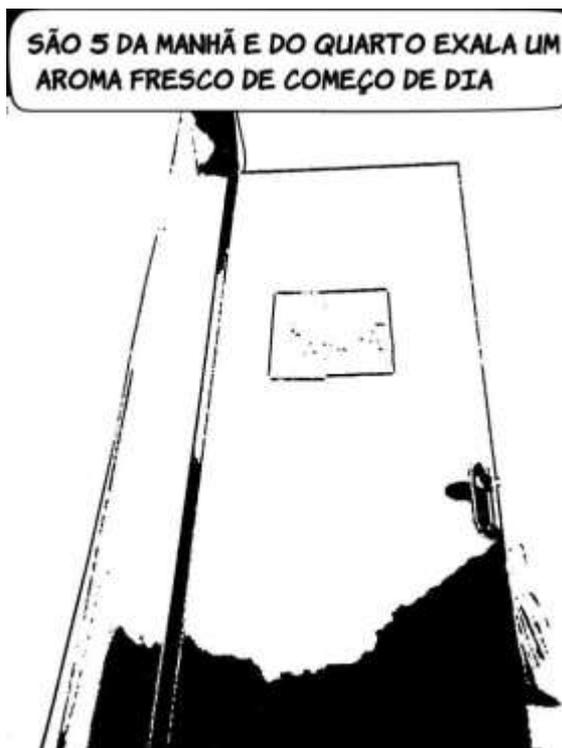


Figura 29: fotografias digitais. Fonte: acervo pessoal.



Figura 30: fotografias digitais. Fonte: acervo pessoal.

Com o uso da fotografia, passei a perceber que, apesar de visualmente bem sucedida, ela parecia muito discrepante em relação ao universo visual que eu imaginava anteriormente, o que obrigou o projeto a receber adaptações em relação às suas primeiras escolhas estilísticas.

Inicialmente, era imaginado uma série diária de crônicas de humor, com um tom mais cartunesco, e personagens feitos com traços mais brutos, que remetesse às tirinhas de Níquel Náusea (1985) e às séries As Cobras (1975), de Luis Fernando Verissimo, O Pintinho (2009), de Alexandra Moraes, e xkcd (2005), de Randall Munroe. Porém, naquele momento, esses mundos quadrinísticos me pareciam incongruentes entre esse estilo de traço, o tipo de humor de suas propostas e o resultado visual das fotografias editadas.

Um dos motivos do humor de uma tirinha, além dos diálogos mordazes e das respostas rápidas carregadas de ironia e, muitas vezes, de imprevisibilidade, é o estilo mais solto e leve de desenho, o que não foi possível de adaptar naquele momento para a formatação mais próxima ao realismo das fotografias.

Desses experimentos iniciais, acabei concluindo também que a forma que com que se é usada a linguagem, bem como as ferramentas de que se dispõe na época,

sejam elas físicas (como um computador, papel, lápis, mesa digitalizadora ou celular), sejam intelectuais (conhecimento de anatomia, desenho, cores, perspectiva) acabam alterando a maneira que se deseja criar um conteúdo artístico e essas escolhas de materiais mudaram completamente os rumos da série *jenericos*.

Como podemos ver a seguir, uma simples troca de método, da ilustração para a fotografia, me fez mudar toda a concepção de mundo desses quadrinhos.



Figura 31: teste feito para a série *jenericos*. Fonte: acervo pessoal.

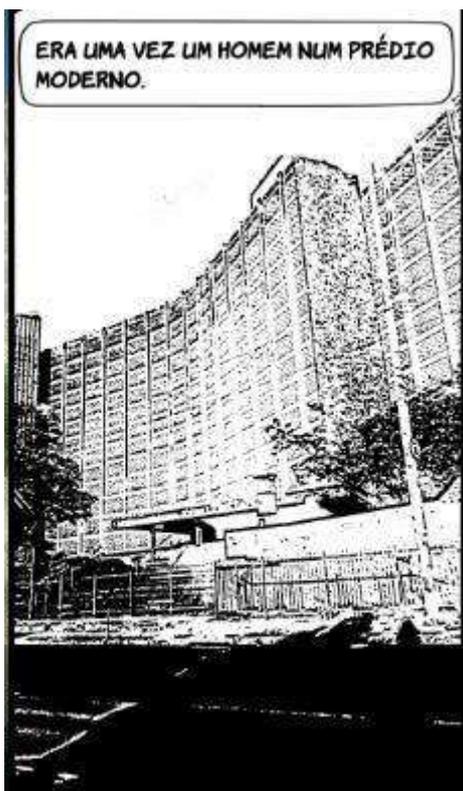


Figura 32: teste feito para a série *jenericos*. Fonte: acervo pessoal

Enquanto o desenho da esquerda (figura 31) foi feito à mão, escaneado e posteriormente colorizado digitalmente, a imagem da direita (figura 32) é uma fotografia que passou por um processo de pós-produção num aplicativo feito para dispositivos móveis. A diferença é imensa, a começar pela linguagem: enquanto a primeira é um desenho, a segunda é uma fotografia.

A primeira imagem busca uma forma satirizada de representar o corpo humano através de exageros de proporção, desfigurando características do rosto, a segunda, por sua vez, tem aspectos realistas na representação da imagem em preto e branco, com um processo de pós-produção que procura, ainda assim, assemelhar uma fotografia digital a um desenho, numa imagem que dificulta gerar os mesmos efeitos humorísticos do desenho anterior, de caráter satírico.

O fato de ambas as imagens parecerem procurar intrinsecamente objetivos distintos faz também com que o que se espera de uma obra em que cada uma dessas imagens esteja contida seja diferente. Ao olhar para a imagem à esquerda pensamos imediatamente num conteúdo humorístico, que poderia ser uma tirinha de humor, uma antiga revistinha de piadas, uma caricatura de alguém. A imagem da direita nos

remete a sensações muito diferentes de espaço e de tema, e nos alerta para o fato de que talvez estejamos acessando um conteúdo cujo texto teria um teor menos caricato e mais sério.

Essa escolha inicial por mudar a parte visual do conceito da série será explanada durante os próximos tópicos que relatam o caminhar desse processo de criação.

3.5. Deixando a série visualmente mais sólida

Elucubrar é algo importante e essencial para a execução de qualquer atividade, mas em algum momento essa elucubração deve chegar a um estado em que irá trabalhar paralelamente com uma ação real.

Depois de muito refletir sobre aquilo que eu gostaria de publicar enquanto quadrinho, parti para uma nova fase de confecção das obras. Naquele primeiro momento, a ideia da série permeava os seguintes entendimentos: o projeto *jenericos* se tratava de uma série de pequenas histórias feitas para veiculação digital, como HQtrônicas, que buscavam tratar de temas do cotidiano com uma linguagem rápida e objetiva, típica dos contos, mas com o suporte visual das narrativas gráficas; tinham como motivação principal o entendimento de que as narrativas gráficas e, principalmente as histórias em quadrinhos são uma ferramenta poderosa de expressão e de que os artistas contemporâneos podem utilizá-la como um precioso recurso para contar histórias curtas e sucintas do cotidiano que nos levem à reflexão do fazer artístico, não apenas com as já famosas e usuais tirinhas humorísticas de jornais, que se disseminaram massivamente na internet, mas também com a intenção de tratar de assuntos menos humorísticos e mais relacionados aos pequenos pensamentos e ações que acontecem no dia a dia das pessoas bem como ao universo do processo que leva à criação da obra artística digital.

Apesar de toda a segurança e roupagem acadêmica que o texto apresenta, durante o período de pré-produção das primeiras obras ainda existia uma grande dificuldade em me imaginar como ser capaz de transformar ideias em objetos materiais que pudessem ser considerados histórias em quadrinhos, o que me colocava numa miríade de pensamentos completamente caótica.

As primeiras aflições sobre como iniciar algo, qual o primeiro passo para se executar, qual superfície escolher para aplicar a primeira pincelada ou o primeiro risco, que abordagem fotográfica seria a mais adequada, qual a melhor maneira de fazer uso da composição da imagem, qual a primeira palavra, o seu formato, seu tamanho, em que espaço do quadro colocar, o que essas palavras deveriam comunicar se fizeram presentes ao longo do processo.

Não saber como colocar essas coisas de forma ordenada foi um dos inúmeros desafios com que me deparei enquanto quadrinista acidental.

Por não saber bem como e por onde começar, optei por aquilo que me parecia um estratagema seguro: usar outras obras de arte que já conhecia e julgava de qualidade como referência.

Tanto o uso do texto quanto da imagem me pareciam naquele período universos inatingíveis com os quais não seria capaz de manter uma boa relação e, dessa forma, obter êxito com a produção dos quadrinhos.

Dessa forma, as primeiras obras que me ajudaram a obter certa unidade visual e um melhor entendimento para aquilo que eu ainda vinha entendendo como uma produção regular de histórias em quadrinhos passarão a ser elencadas a seguir.

3.6. *Photocomics*: a segunda inspiração

Como explicado em seção anterior, os primeiros testes foram realizados primeiramente com desenhos, inspirando-me em tirinhas humorísticas. Vendo que os resultados ainda não me pareciam satisfatórios, busquei outros recursos visuais dos quais poderia fazer uso naquele momento inicial da série, sem comprometê-la visualmente. Com isso, descobri o poder representativo das fotografias.

O uso de fotografias para criar narrativas sequenciais não é um recurso novo, menos ainda impopular, tendo sido um dos carros-chefes das revistas no Brasil nos anos 1970 através das fotonovelas (MILLARCH, 1974), recebendo, inclusive, atenção acadêmica através da tese de doutorado de Angeluccia Bernardes Habert, intitulada “Fotonovela e indústria cultural: estudo de uma forma de literatura sentimental fabricada para milhões” e publicada em 1974. Isso já nos dá um breve arcabouço de

que não estamos falando de um assunto necessariamente inédito, mas cuja popularidade vem decaindo.

Imagina-se convencionalmente que as histórias em quadrinhos combinam apenas elementos verbais e ilustrações, mas essa afirmativa não leva em consideração a quantidade de artistas que se destacaram usando outros recursos, como mapas, infográficos, fotografia, recortes, entre outros. Corroboramos com Pedri, ao fazer a seguinte afirmação (2015, p.2):

A variedade de métodos adotados pelos artistas que incorporam a fotografia ao universo dos quadrinhos, alguns desenhando, outros alterando e outros reproduzindo fielmente as fotografias, leva a considerar que o uso da fotografia nos quadrinhos é mais do que uma tendência estilística. Na verdade, quando considerada ao lado da popularidade da fotografia nos quadrinhos, a ampla gama de técnicas visuais em torno de seu uso sugere que o potencial narrativo da fotografia atrai artistas de quadrinhos para ela. A fotografia nos quadrinhos não cumpre função documental, corroborando os fatos do mundo da história do cartoon; não está subordinada aos demais elementos verbais e visuais que compõem o universo dos quadrinhos em que é utilizado. Em vez disso, ele se junta a esses elementos para avançar a narrativa e realizar o trabalho de contar histórias. (tradução minha) ²⁰

A partir dessa investigação inicial sobre o uso das fotografias nos quadrinhos, descobri a série de HQtrônicas *A Softer World*, realizada entre os anos de 2003 a 2015 e criada por Emily Horne e Joey Comeau, sendo Horne responsável pela produção das fotografias enquanto Comeau se compromete com a parte escrita do quadrinho. Essa série tem como marca mais forte a narrativa curta, remetendo ao conto, e o fato de ser intercalada com fotografias que se repetem em estado de ação ou de uma única fotografia que se divide dentro dos quadros.

Fazendo uso dos recursos literários dos contos, a série, com seus breves textos, traz proposições reflexivas, humorísticas ou puramente narrativas que se encerram num tempo muito breve, geralmente entre três a seis quadros por história.

De acordo com Comeau e Horne (2010), a ordem inicial da produção de cada tirinha pode variar, podendo advir de um texto, piada ou frase que depois é acompanhada por imagens ou fotografias que, quando sequencializadas, dão ideia

²⁰ The variety of methods adopted by artists that incorporate photography into their comics universe, with some artists drawing, others altering, and others faithfully reproducing photographs, prompts the consideration that the use of photography in comics is more than a stylistic trend. Indeed, when considered alongside the popularity of photography in comics, the broad range of visual techniques surrounding its use suggests that photography's narrative potential attracts comics artists to it. Photography in comics does not fulfill a documentary function, corroborating the facts of the cartoon storyworld; it is not subordinated to the other verbal and visual elements that comprise the comics universe in which it is used. Instead, it joins those elements to advance the narrative and get the business of storytelling done

de um texto que pode ser inserido nelas, como afirma Emily Horne em entrevista (2010).

Todo nosso trabalho é feito com fotografias, geralmente três, às vezes com seis painéis, cada tirinha tem sua própria história, não fazemos histórias longas. [...] O que acaba acontecendo a maior parte do tempo é que a nossa ligação entre as fotos e os textos não é sempre literal, frequentemente não é. É algo que eu definitivamente não tenho, um tipo de fotografia literal daquele tipo de situação. Eu realmente tento combiná-las em termos do seu humor.

Inspirada nessa forma de criação, passei a considerá-la como uma boa forma de iniciar a produção de tirinhas. A partir daí, imaginei a série como algo com maior ênfase na narração em primeira ou terceira pessoa do que no diálogo.



Figura 33: um dos episódios da série *A Softer World*, de Emily Horne e Joey Comeau. Fonte: asofterworld.com.

Junto com os elementos textuais brevíssimos que se comunicam com as imagens repetidas, tão marcantes da série *A Softer World*, continuei vendo no gênero

literário conto um recurso precioso para criação de histórias em quadrinhos com episódios de curta duração e que não possuíssem relação direta uns com os outros.

Dessa forma, passei a buscar no gênero uma saída primária para confecção das histórias. Uma de suas características mais distintas trata da maneira com que um conto pode encerrar em si mesmo duas histórias, como afirma Piglia (2004, p. 91):

A versão moderna do conto, que vem de Tchekhov, Katherine Mansfield, Sherwood Anderson e do Joyce de *Dublinenses*, abandona o final surpreendente e a estrutura fechada; trabalha a tensão entre as duas histórias sem nunca resolvê-la. A história secreta é contada de um modo cada vez mais elusivo. O conto clássico à Poe contava uma história anunciando que havia outra; o conto moderno conta duas histórias como se fossem uma só.

Tal fundamento do conto passou a ser adaptado por mim em algumas ideias que tive para confecção de algumas histórias das tirinhas da série *jenericos*. Se um conto conta duas histórias como se fossem uma só, então poderiam os quadrinhos contar duas histórias num só quadro? A história das imagens pode caminhar num ritmo distinto, contando outra história diferente da história do texto, bem como pode-se optar por caminhar em conjunto com o texto, como um uníssono, onde texto e imagem, juntas, contam suas histórias numa só.

Para entender um pouco melhor o funcionamento dessa linguagem, procurei referência em alguns contistas. Foram lidos e analisados os textos de Lydia Davis, Miranda July, Amílcar Bettega e Amelia Gray. Destaco especialmente esse grupo de contistas dentre todos que li nesse período pois senti-me muito próxima aos seus textos, não só pelas suas qualidades literárias, mas também pela maneira com que trabalham a linguagem em seus contos. Cada um da sua forma traz imagens muito particulares que me geraram impressões fortes.

Destaco, entre eles, o trabalho de Lydia Davis, que com seu humor ácido e texto muito breve (alguns de seus contos possuem um único parágrafo de cinco ou seis linhas) contribuíram para a minha capacidade de síntese através da escrita e me inspiraram no episódio Máquina de Lavar, publicado em março de 2020 no *instagram*²¹, cujo ponto de partida teve como referência o conto da autora intitulado *Circular Story*.

²¹ Episódio disponível em: <https://www.instagram.com/p/B-TBmBdA03c>

Junto com o trabalho das *photocomics* da série *A Softer World*, outro trabalho cuja sensibilidade entre texto e imagem me influenciou nas primeiras obras foram as criações de *web arte* da autora Olia Lianina com *My Boyfriend Came Back From the War* (1996). O trabalho de Lianina, fortemente influenciado pela literatura, trata de uma conversa entre duas pessoas que compartilham impressões, lembranças, opiniões e promessas intercaladas por imagens de figuras masculinas e femininas, de objetos e situações de guerra. Sua obra possui elementos visuais e textuais que ajudaram a série *jenericos* a dar seus primeiros passos numa tentativa de unidade entre texto e imagem, cujas principais características se situam na estrutura do trabalho e dos diálogos, que delineiam as relações e os afetos entre dois personagens que parecem conversar, mas, ao mesmo tempo, parecem falar sozinhos ou em tempos distintos, a depender de onde se clique, o que demonstra a inconformidade de ambos e suas incongruências após o término da guerra. As imagens, hipertextos e frames exibidas na página nos remetem ao cinema, com cenas de soldados, explosões, planos detalhes em objetos e closes.

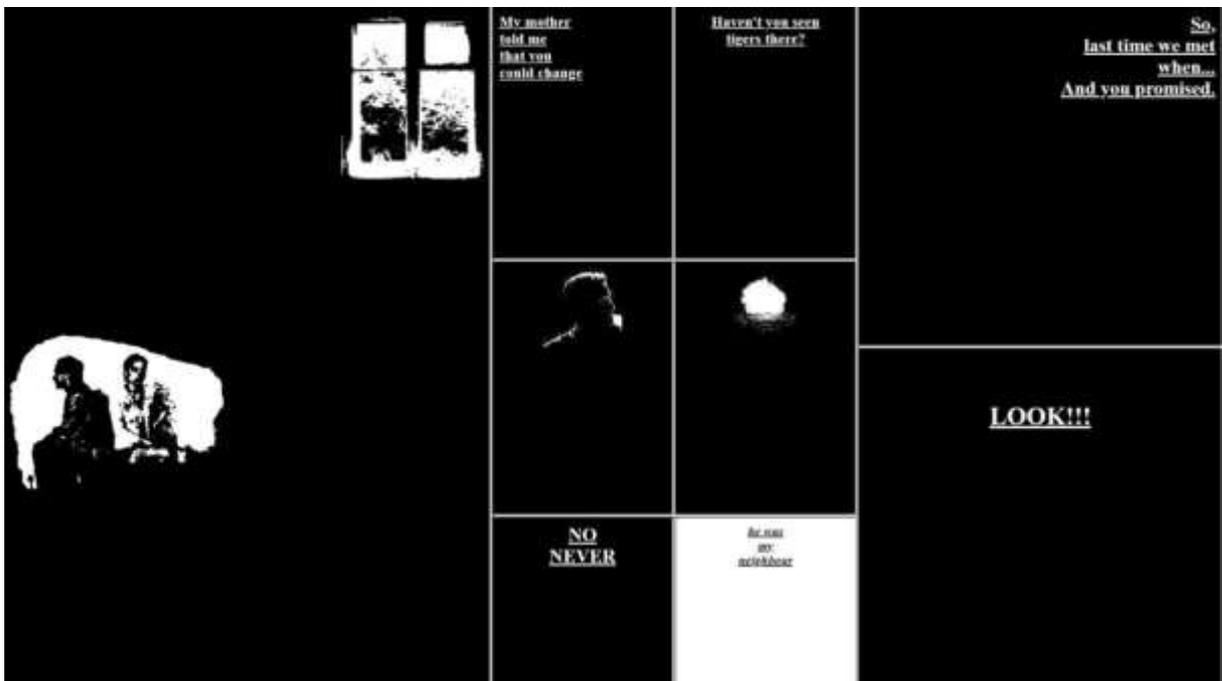


Figura 34: uma das sequências da página *My Boyfriend Came Back From the War*. Fonte: <http://www.teleportacia.org/war/wara.htm>.

Dessa forma, *My Boyfriend Came Back From The War* foi de grande importância para o delinear estético visual da obra de HQtrônica *jenericos*, pois os primeiros episódios foram também pensados a partir dessa união entre narrativa, imagem e interatividade típicas de uma página web, com imagens em preto e branco de baixa resolução e dispostas numa diagramação simples e básica, mesclada com diálogos e adaptada para a visualização em navegadores de PCs.

Depois dos testes realizados inicialmente, onde fiz ilustrações muito rudimentares, passei a cogitar a fotografia como linguagem visual marcante. Essa escolha foi fortalecida pelas características visuais e literárias da obra de *web arte* de Olia Lianina, que com sua técnica de pós-produção de imagem uniformiza as cores numa dualidade de preto e branco, possuindo uma grande força evocativa que me ajudou a construir uma unidade visual em minha linguagem no início da jornada enquanto quadrinista.

3.7. Experimentando imagem e texto

Uma vez que todo o arcabouço visual e textual já possuía uma base, me considerei apta a dar início aos processos de criação dos episódios.

O primeiro episódio a ser produzido de uma forma geral ainda estava fora desse escopo, pois foi criado antes da solidificação desses entendimentos acerca das visualidades do projeto. Trata-se do episódio *gata*²², que fala sobre uma felina no cio, o que causa um barulho insuportável pela casa, trazendo desconforto ao seu dono, que, quando pode, a tranca em seu quarto. Entretanto, um dia a gata defeca em sua cama, o que o levou a abandonar o animal.

Enquanto resultado, é perceptível uma maior discrepância visual em relação aos outros episódios, com cores em tons sépia. Isso se deu em função de um desejo inicial de experimentar filtros em aplicações móveis que ofereciam diversos efeitos. Ainda não existia uma busca consciente por uniformidade visual (que viria a acontecer depois dos episódios narrados anteriormente na dissertação), então, no momento da produção, esse filtro foi o que mais me atraiu, especialmente pelas hachuras que se formavam nas sombras, dando um efeito similar ao de um quadrinho. Apesar disso,

²² Episódio disponível em: <https://www.instagram.com/p/B8jQR4YAeA8>

algumas soluções visuais do filtro não me agradavam, como os tons sépia que ditavam a paleta de cores do episódio como um todo.

O degradê rígido da imagem partiu do desejo de causar uma sensação nebulosa e de uma leve tensão e mistério enquanto é sobreposta pelo texto com nuances humorísticas, que quebram a tensão da parte visual. A sobreposição de imagens causa um efeito distorcido, fazendo com que em alguns quadros o personagem retratado seja de difícil reconhecimento.



Figura 35: trecho do episódio gata. Fonte: acervo pessoal.



Figura 36: trecho do episódio gata. Fonte: acervo pessoal.

Um dos dilemas do início da produção dos quadrinhos estava em sua própria plataforma. A partir do momento em que se escolhe uma plataforma em detrimento de outra, se está condicionando sua obra também a certas regras. E isso não poderia ser diferente com a escolha da rede social *Instagram*. Por convenção da própria rede, as imagens geralmente tinham que ser quadradas (1080x1080 pixels) ou retangulares no formato 1080x1350 pixels.

Em meio à experimentação do ambiente de publicação, foi desenvolvido o episódio *ônibus*²³. Com a necessidade de adequar os quadros criados à plataforma escolhida, foi preciso cortar as imagens (capturadas previamente no formato 1080x1920 pixels), mas cujos balões de narração não conseguiam se adequar, ocorrendo um corte ou numa parte significativa da imagem ou num dos balões de narração. Assim, todos os quadros tiveram que ser refeitos para adequação à plataforma.

²³ Episódio disponível em: <https://www.instagram.com/p/B8rKeFXAtib>

Durante a produção das primeiras tirinhas, existia um pensamento de imediatismo, de que deveriam ser produzidas tirinhas em grande quantidade, preferencialmente diárias ou de pelo menos três a cinco produções por semana. E função dessa demanda, acabei me habituando a pensar nas histórias enquanto fazia outras atividades usuais, como ir para universidade, enquanto tomava banho ou preparava o almoço.

Acredito que deve ser perceptível que nessas primeiras histórias existe uma relação muito direta com essas realidades objetivas. O episódio *ônibus*²⁴, por exemplo, foi criado nesse fluxo de produção. A ideia foi pensada enquanto tomava café da manhã e me arrumava para pegar o ônibus.

As fotografias foram tiradas por mim, durante o meu percurso, representando o caminho do personagem. A reflexão que aparece na imagem abaixo parte de um evento que não necessariamente aconteceu naquele dia, mas que faz parte do cotidiano de diversas pessoas. A formatação do episódio dentro do site pode ser vista com detalhes a seguir:



Figura 37: trecho do episódio ônibus. Fonte: acervo pessoal.

²⁴ Episódio disponível em: <https://www.instagram.com/p/B8rKeFXAtib>

Em meio a esse começo de produção, feito de maneira mais acelerada, também imaginava formas visuais de narrar determinados eventos. Um deles foi a ideia de narrar um sonho. A formatação dessa ideia de sonho me veio a partir de uma provocação um tanto indigesta. Ao ver as fezes da cachorra de casa, imaginei um evento onde pudesse relacionar a ideia das fezes e a ideia do sonho.

A partir daí imaginei o episódio *um cachorro pelo caminho*²⁵. A ideia da morte e arrependimento foi se formatando em minha mente a partir de uma ideia aparentemente absurda e que vai tomando formas reais.

Imaginada a situação narrativa, passei a pensar em como representar esse sonho e essa transição para a realidade através das imagens. Num primeiro momento, pensei no sonho como algo nebuloso, onde não sabemos se o evento, que aparece aos nossos olhos como formas definidas, é real ou não.

A partir disso, pensei numa imagem que, remetendo ao sonho, vai desaparecendo e depois ganhando definição das formas (marcando o retorno para a realidade). Assim, o caminho contrário poderia ser possível, através da imagem. Quando a imagem do cocô aparece nítida, ela vai desaparecendo, como no momento em que surge a confirmação da morte e do arrependimento, como se aquele cocô, última lembrança do cachorro, fosse se desanuviando porque a morte do cachorro vai suscitar o desaparecimento daquilo como um todo.

²⁵ Episódio disponível em: https://www.instagram.com/p/B8w_p08glzl



Figura 38: trecho do episódio um cachorro pelo caminho. Fonte: acervo pessoal



Figura 39: trecho do episódio um cachorro pelo caminho. Fonte: acervo pessoal.

Fazer as tirinhas nesse tempo e de forma recorrente passou a ser, por um tempo, um processo, por vezes, automático. Depois de um tempo produzindo, passei a pensar as histórias já meio condicionadas a certos eventos, coisas do cotidiano e muito próximas a mim. Por um lado, isso era desejável, já que eu tinha a intenção de criar tirinhas com esses temas, mas, ao mesmo tempo, esse tipo de desenvolvimento me fez passar a refletir sobre a linguagem dos quadrinhos.

A imagem, aliada ao texto, criando significado é o mote do episódio *sem título (não ter título já é um título)*²⁶, nascido a partir dessa reflexão sobre o processo de significação nos quadrinhos. O quadrinho traz uma história que foi imaginada, executada e publicada no mesmo dia, na qual o narrador reflete acerca do uso da linguagem escrita junto com as imagens e as sensações que elas passam, numa história metalinguística que faz refletir acerca da linguagem dos quadrinhos.

O grande diferencial desse episódio é a sua carga narrativa, que não está mais preocupada em contar uma história ou refletir sobre um episódio na vida de um personagem, mas sim de dissertar acerca das próprias convenções dos quadrinhos numa tirinha de caráter mais metalinguístico, onde a reflexão é mais sobre a linguagem do que sobre um evento.

Dentro dos acontecimentos do ano de 2020, certamente o mais dramático e inesperado foi o da pandemia de COVID-19. Esse fato não poderia deixar de ser citado, pois ele levou a série *jenericos* a procurar outros métodos de obtenção de imagens.

Antes da pandemia, as imagens eram coletadas principalmente em ambientes externos, como as ruas, praças e universidades que ajudaram a ilustrar alguns dos episódios. Com o ocorrido, passei a procurar em arquivos pessoais imagens que pudesse utilizar, bem como pensei em histórias que pudessem ser feitas com objetos e situações passíveis de serem retratadas em casa.

Esse método foi adotado com relativo sucesso, gerando alguns novos episódios da série, mas, com o passar do tempo, foi ficando mais difícil buscar temas exclusivamente com as imagens de arquivos pessoais e fotografando elementos de casa.

²⁶ Episódio disponível em: <https://www.instagram.com/p/B82QgrWga1Y>

Uma solução encontrada foi usar bancos de imagens gratuitos. Esses ambientes permitiam a aquisição de imagens em alta resolução que pudessem ser editadas e transformadas em novos episódios.

Nesse íterim de tirinhas construídas a partir de bancos de imagens, nasceu o episódio *Ozu*²⁷, um quadrinho que faz grande uso da força icônica e simbólica das imagens. Nele, temos a história de um homem que deseja casar a filha, que, por sua vez, não possui interesse na ideia de casamento. Existe no título e no enredo uma piada sobre a obra do cineasta japonês Yasujiro Ozu (1949, 1959), que teve como parte central de muitos de seus filmes o conflito de interesses entre pai e filha sobre o matrimônio.

A história é contada através de ícones comumente usados em sites e *softwares*. A ideia de usar esses ícones de computador se deu pelo caráter geral que eles possuem de representar ideias de forma minimalista, aliando o ato da generalização evocada pelo ícone ao ato desse arco de filmes com histórias similares criadas por Ozu.

O interesse repetitivo por temas corriqueiros atribuído a Yasujiro Ozu é a força maior que move esse episódio. Sobre o seu cinema, afirma Penna (2009, p. 19):

Ao longo dos anos ele cria uma equipe fixa, pois sempre que possível, Ozu gosta de trabalhar com as mesmas pessoas. Assim, a maioria dos roteiros é escrita por Kogo Noda, muitas vezes em parceria com o próprio Ozu, além da fotografia de Yuharu Atsuta, que começou como assistente e que desde 1937 fotografou todos os filmes dele.

Penna (2009, p. 19) ainda ressalta:

Os atores também se repetem, sendo Chishu Ryu e Setsuko Hara os grandes protagonistas de Ozu. Muitas vezes vivem os mesmos papéis, como pais e filhas. Os nomes não variam muito de um filme para o outro, como é o caso de Noriko, como se chama a filha de Pai e Filha, vivida por Setsuko Hara e também da nora do casal Hirayama em Era uma vez em Tóquio, na pele da mesma atriz.

Nessa tirinha algumas imagens possuem um nível de abstração muito alto no sentido indexical (ou seja, algumas não apresentam características de imagens que possuam similaridade direta com nenhum existente), mas com qualidades de legi-

²⁷ Episódio disponível em: <https://www.instagram.com/p/CB50d3UAh2N>

signo²⁸ muito fortes, dando a essas imagens um caráter de lei, de convenção, que permite apreender o significado do quadro, junto ao seu próprio texto e aos textos anteriores e subsequentes, como no trecho "o pai precisa convencê-la".

Nesse episódio, temos um quadrado com a borda completamente preenchida no lado superior esquerdo e um quadrado com bordas pontilhadas no lado inferior direito, com setas que apontam para os dois quadrados.

Se olharmos isoladamente para essa imagem, nela vemos setas que indicam um quadrado em direção ao outro. Num nível mais simbólico, essas setas podem atestar a ideia de transformação de um estado em outro. Olhando pelo lado icônico da imagem, enquanto pura qualidade, entretanto, ela se mostra muito coerente com as outras da tirinha, com uma profusão de formas simples, de bordas arredondadas, apenas com contornos que tentam representar imagens ou ideias com o mínimo uso de elementos.

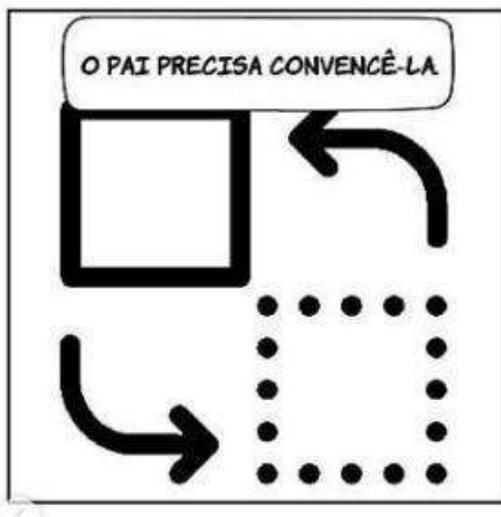


Figura 40: Trecho da tirinha "Ozu". Fonte: acervo pessoal.

Todas as imagens coletadas tinham um conteúdo expressivo suficiente em si mesmas e no contexto social geral do entendimento delas quando aliadas ao texto sequencial e, por isso, não foi preciso editá-las, com exceção de uma, que é a imagem do quadro "ela percebe". A ilustração original apresenta uma representação visual de

²⁸ O legi-signo é aquilo que percebemos a partir das convenções e leis, ou seja, por coisas estabelecidas socialmente (Santaella, 1983, p. 14).

uma lâmpada, com entendimentos distintos do que se buscava no entendimento geral da imagem. A lâmpada confere um sentido de aquisição de uma ideia nova, num sentido mais artístico ou científico.

A nova percepção da personagem não denota nenhum desses conhecimentos, oferecendo a percepção de mudança de atitude por parte de alguém, num sentido mais epifânico. Foram mantidas, porém, as linhas retas circundando a parte de cima da imagem, por darem um sentido simbólico dessa nova percepção, que se deu de maneira súbita, de alguém que reparou em algo.



Figura 41: ícone editado e publicado. Fonte: acervo pessoal.



Figura 42: ícone em seu estado original. Fonte: unsplash.com.

Outra forma com um alto nível de abstração é a encontrada no quadro "e cede". Nele, vemos um círculo e um quadrado, com bordas arredondadas na parte recortada. Nota-se que o corte se dá no mesmo formato do círculo como se se adaptasse a ele. Esse ato do corte que se adapta ao formato de outro objeto se relaciona de forma direta com o evento narrado, que é o fato de a filha deixar de lado sua decisão inicial e aceitar a imposição do casamento, adaptando sua vontade ao desejo de seu pai.



Figura 43: Trecho da tirinha "Ozu". Fonte: acervo pessoal.

3.7.1. Limitações e um episódio temporariamente abandonado

Um problema que detectei em algumas tirinhas de caráter mais narrativo em que precisava construir personagens fixos para determinada história foi encontrar imagens e pessoas retratadas nas imagens que conseguissem dar uma ideia de unidade, ou seja, que, mesmo usando imagens de pessoas distintas, a seleção dessas imagens pudesse representar uma só pessoa.

Dentre os episódios imaginados nesse período, encontra-se o episódio *Dona Morte*, que não chegou a ser concluído. Ele foi pensando a partir do uso da técnica-padrão das primeiras tirinhas da série²⁹. Conta a história de uma senhora que é constantemente importunada pelo dono de uma funerária do seu bairro. Para selecionar as imagens para a tirinha, utilizei bancos de imagens gratuitos.

²⁹ A primeira técnica utilizada na série *jenericos* foi o uso de fotografias digitais editadas em aplicativo.

Pelo fato de a idosa ser o foco da história, era de crucial importância escolher fotografias de mulheres que possuísem algum tipo de similaridade visual. Mas isso não era suficiente, era preciso representações sígnicas muito evidentes de sentimentos como raiva e apreensão. A raiva representada de forma imagética possui muitos caracteres simbólicos.

Uma mão fechada de forma vigorosa, por exemplo, pode indicar raiva ou irritação. Assim, a primeira concepção ao procurar demonstrar uma raiva contida pela protagonista foi por essa representação da mão fechada, aludindo a sua inconformidade com a situação. Dessa forma, uma mão fechada não é apenas uma mão fechada.

Apesar da ideia de procurar por imagens que representassem exatamente esse conceito, não existe uma mera intenção de representar apenas ela, mas sim de explicitar a raiva e tensão dessa personagem através do plano detalhe de sua mão. Inclusive a própria escolha pelas palavras foi direcionada a esse intento.

A pesquisa não foi exatamente por mão fechada e sim por *angry fist*, ou punho zangado, ou seja, já havia uma intenção a priori de que a mão possuíse características visuais que pudessem representar essa irritação da personagem, através de imagens estereotipadas e de fácil identificação, com grande poder de símbolo, de lei universal. O *google* imagens coadunava essa ligação direta entre *angry fists* e a expressividade raivosa através dos seus resultados de pesquisa no banco de imagens.

Partindo dessas informações, a imagem de uma mão, mesmo com suas características de índice muito fortes (pois a imagem-mão ocupa um lugar e aponta para um existente real, que é uma mão real), é o seu aspecto simbólico que se deseja enfatizar. A ação de lei que existe no fato de uma mão fechada possuir uma convenção social enraizada que, se estiver focada numa posição de destaque na fotografia ou no frame de um filme como um plano detalhe, e dado o contexto da história que está sendo contada, tornará possível de entender o que essa imagem procura mostrar.

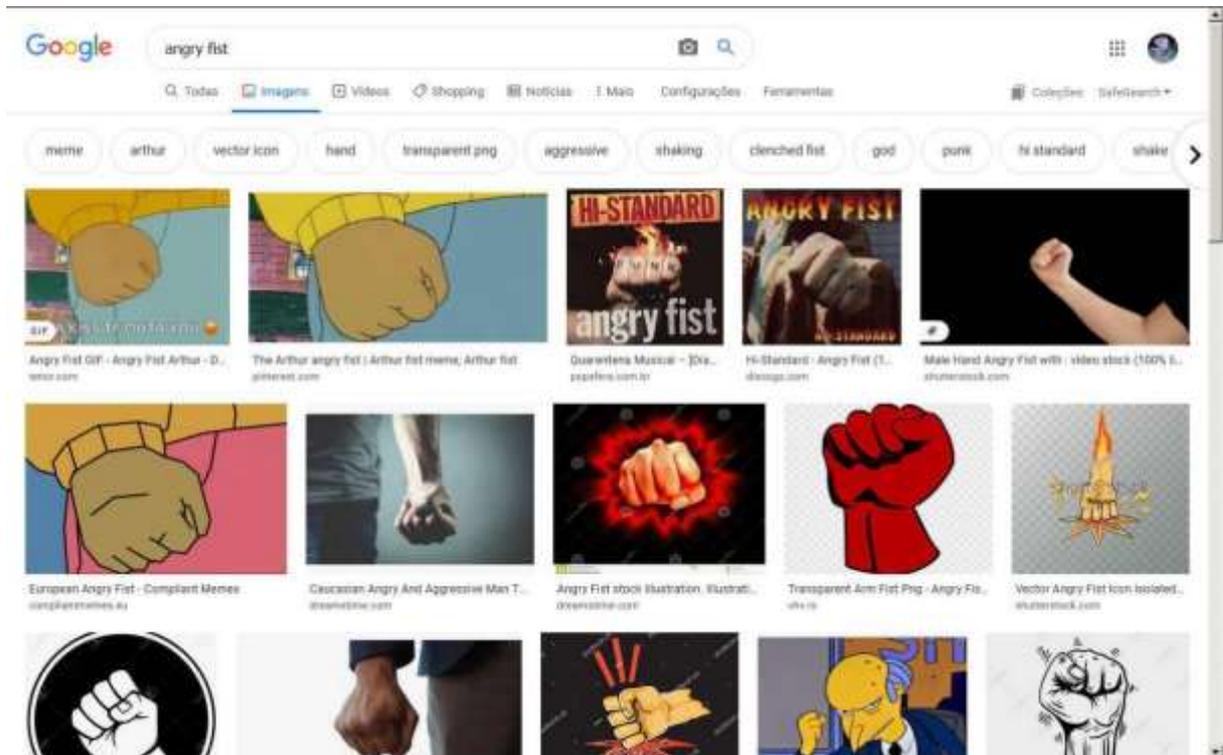


Figura 44: tela do *google* imagens coletada em 23-06-2020. Fonte: *google.com*

Apesar de coletar diversas imagens em bancos de imagens gratuitos, os testes feitos não me satisfizeram até o momento, pois não consegui encontrar a unidade visual que desejava para a idosa protagonista do episódio.

Tentei explorar alguns planos abertos em que o rosto e o corpo aparecessem com maior evidência, mas sinto que não consegui deixar a personagem com uma unidade visual homogênea e sólida, fazendo com que eu abandonasse temporariamente a concepção do episódio.

Por outro lado, além da representação visual, ainda existiam algumas características da personalidade da personagem que não pareciam ter consistência, como a motivação da sua raiva repentina pelo dono da mortuária que a levaria ao extremo do assassinato.

Essa insatisfação com a construção da personagem é um evento comum por parte de escritores/criadores, principalmente quando não a delineamos da maneira adequada, como afirma Assis Brasil (2019, p. 38.):

[...] os personagens marcantes não são meros hologramas; em vez disso, têm profundidade. [...] se profundidade significa a medida que vai da superfície ao fundo, consistência espalha-se também no sentido horizontal, englobando uma tridimensionalidade nas relações do personagem com o mundo criado pela história. Dizer que um personagem é consistente significa que não apenas vemos lógica externa em tudo o que ele faz, mas também detectamos que ocorre sua plena fusão com a história. Entre história e personagem deve haver uma tal simbiose que faça pensar que ambos nasceram *juntos e por si mesmos*. (Grifos do autor)

Seguindo essas orientações, abandonei por um tempo a protagonista desse episódio na intenção de construí-la melhor, tanto em seus aspectos textuais e narrativos quanto em sua consistência visual.

Esse evento, aliado a outros diversos, também desencadeou em mim um desejo de buscar outras formas de expressão imagética dentro do universo dos quadrinhos.

3.8. Uma quebra de paradigma

A série de quadrinhos *jenericos*, através de sua constante publicação, passou a ter certa unidade visual. A escolha de uma série de ferramentas, técnicas e referências estilísticas levaram os episódios, apesar de não relacionados, a terem certa coesão, tal qual um “estado de espírito”. A escolha por fotografias em preto em branco acompanhadas de textos quase sempre narrativos e raramente com diálogos diretos, foi uma escolha consciente baseada nos produtos culturais que eu estava consumindo à época, principalmente microcontos, crônicas, haikais e filmes.

É importante salientar esse fato, pois ele é um dos vários fios condutores da imaginação criativa, como afirma Salles (1998, p. 103):

Todo esse universo sociomaterial, que é produto da imaginação de seu autor, é baseado na elaboração e estruturação de suas experiências, diz Johansen (1987). Embora concorde com Peirce que o homem passa a maior parte de seu tempo em fantasia, para ele toda fantasia é baseada na insistência do mundo ao seu redor. O laço que une a realidade externa à obra e a realidade da obra em construção é, assim, atado.

O universo das coisas que circulam ao nosso redor ajuda a fazer com que o desejo de criar não seja um mero ato mecânico e repetitivo, dando vida e encorpando as nossas ideias e nos levando a questionar os caminhos inicialmente estipulados e

criar novas impressões ainda sutis e difíceis de definir, bem como também afirma (Salles, 1998, p. 102):

Temas que instigam um escritor ou formas que atraem, de modo recorrente, um artista plástico são exemplos de marcas de um modo pessoal e único de olhar para o mundo. São também encontrados relatos de acontecimentos da vida pessoal, impressões de leitura, assim como outras diferentes intervenções do mundo externo. [...] Esses temas, formas, relatos e impressões de leituras podem ou não ser aproveitados pelos mundos ficcionais que o artista está construindo ou poderá vir a construir. No entanto, algo é certo: à medida que esses elementos passam a fazer parte da realidade artística, ganham natureza original.

Mesmo ciente dessas constantes e já com diversas formas bem definidas nas histórias das tirinhas, todo início de processo de criação é, de certa forma, tortuoso. Kafka (*apud*. Piglia, 2004, p. 97-98) ilustra bem esse pensamento com seu depoimento acerca do seu processo criativo inicial, pensamento esse que coaduno completamente:

No primeiro momento, o começo de todo conto é ridículo. Parece impossível que esse novo corpo, inutilmente sensível, como que mutilado e sem forma, possa manter-se vivo.

Esse sentimento de ridicularidade em relação ao início do próprio trabalho, moveu-me a pensar se essa unidade visual significaria uma estabilidade ou um simples acomodamento, uma maneira de criar uma convenção na qual eu me sentiria confortável e conformada com os resultados obtidos. Manter-me curiosa acerca do meu trabalho nos quadrinhos me moveu a buscar novas soluções que pudessem trazer novas características a ele.

Mesmo considerando bem sucedida a fase em que se encontravam as tirinhas, ainda assim existia um diabrete provocador que me atiçava a questionar o meu atual modo de produção e procurar outras maneiras de me expressar através dos quadrinhos. Como já se convencionou, quando falamos em HQs, imaginamos uma série de desenhos com diálogos e narração e, por isso, pensamos, primeiramente, em unir desenho e texto.

Além do fato de não me entender ou nunca ter me posicionado, seja como artista, seja como autora ou quadrinista, pesou também o fato de que eu não considerava a minha técnica de desenho minimamente aceitável para fazer quaisquer tentativas de arte. Assim como qualquer outro iniciante em desenho, minhas noções de anatomia,

luz, sombra, proporções e perspectiva eram muito pobres e consideradas por mim insuficientes para tentar qualquer coisa.

Dessa forma, fui consolidando a produção de tirinhas feitas através de fotografias por um bom tempo, enquanto deixava essa provocação morrer paulatinamente.

Mesmo considerando bastante frutíferas as tirinhas realizadas até o período, e tendo conseguido estabelecer uma unidade visual em que fosse possível trabalhar vários elementos tanto da linguagem fotográfica quanto da linguagem dos quadrinhos e da literatura, a produção das tirinhas vinha se consolidando num formato, que, aos poucos, me fazia sentir engessada e sem perspectivas de mudança, o que, ainda que fosse um incômodo, em dias de menor facilidade de criação se tornava um caminho mais conveniente.

Abaixo, apresento uma amostra de vários episódios publicados no *instagram* que evidenciam essa afirmação.



Figura 45: amostra das tirinhas da série *jenericos* publicadas no *instagram*. Fonte: *instagram.com*.

Através de conversas com o meu orientador, senti-me novamente provocada a realizar mudanças no estilo das tirinhas, mas depois de me acostumar com o *modus operandi* da produção inicial do *jenericos*, houve certa resistência, apesar do interesse pela experimentação.

Havia dois fatores que incidiam nessa resistência: o primeiro estava relacionado com os próprios prazos típicos da produção acadêmica e, o outro, uma incerteza sobre conseguir, dentro do tempo estipulado e com essas mudanças de estilo, produzir outros conteúdos com os quais me sentisse confortável e confiante de que seriam, no mínimo, tão bons quanto os que eu já estava produzindo.

Adquirir novos materiais, desenhar, pintar ou aprender *softwares* de produção digitais são atividades que possuem uma curva de aprendizado e isso deve ser levado em consideração, pois é preciso procurar nos diversos materiais disponíveis no mercado os que melhor se adaptam às suas necessidades, verificando dentro do enorme universo de referências visuais aquelas que mais lhe agradam para nelas buscar inspiração e, nas produções dos mestres do ofício, procurar soluções gráficas que parecem fazer sentido dentro do microcosmo pretendido da série até aquele momento.

A primeira obrigação que estipulei para mim foi a de tentar desenhar todos os dias, mesmo que na forma de pequenos exercícios que pudessem ser toscos. Para esse fim, obtive cadernos de tamanhos e gramaturas diversas.

Um de meus primeiros cadernos (figura 46) dessa fase foi feito com folhas *offset* de tamanho A4 dobradas ao meio, num papel de gramatura baixa (75 g), que comportou os meus primeiros experimentos com desenho dessa fase de produção.



Figura 46: primeiro caderno de sketchbook. Fonte: acervo pessoa.

Com o tempo, fui adquirindo materiais de desenho mais diversificados, como lápis e canetas nanquim. No primeiro mês, tentei deixar o máximo que pude o caderno próximo de mim, para poder, sempre que tivesse tempo livre, rabiscar ou escrever ideias para roteiros de episódios da série, como pode ser visto nas imagens a seguir:



Figura 47: páginas do caderno de *sketchbook*. Fonte: acervo pessoal.



Figura 48: páginas do caderno de *sketchbook*. Fonte: acervo pessoal.



Figura 49: páginas do caderno de sketchbook. Fonte: acervo pessoal.

Esse caderno foi de grande importância para o começo do processo, pois, destarte a sua gramatura baixa, consegui testar várias técnicas e tracejados, construí *storyboards*, fiz experimentos com desenho de anatomia humana, desenho à mão livre, desenhos de observação, além de anotações de aulas e cursos que fiz para melhorar a técnica do desenho e da escrita, como o desenho de observação que fiz representando o professor Assis Brasil durante uma de suas aulas de escrita criativa.

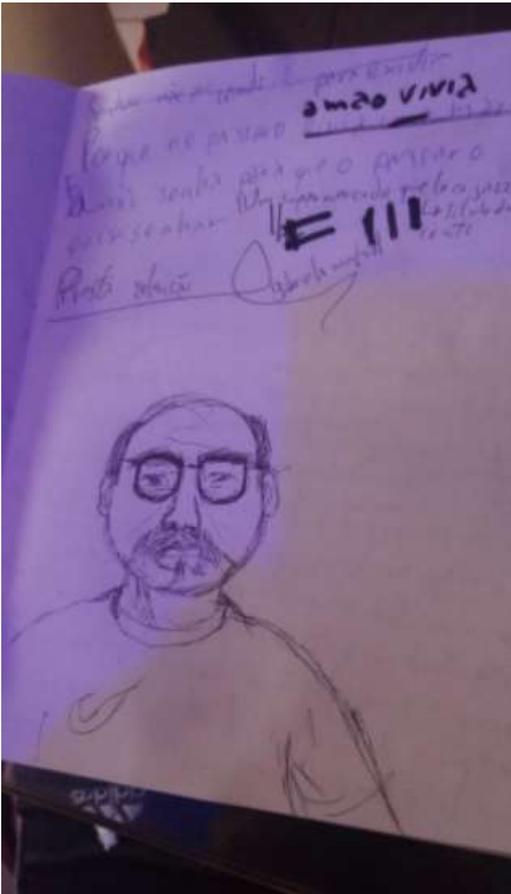


Figura 50: desenho de observação. Fonte: acervo pessoal.

Nesse dilema entre engessar o trabalho num estilo confortável ou partir para experimentações, um outro fator que me estimulou a seguir pelo segundo caminho foi a internet.

Através dela, vi, principalmente em diversas obras dos artistas do século XX, XXI e da idade média, maneiras de me expressar através de um conjunto de signos que não necessariamente fossem aqueles que denotassem um grande esmero no desenho humano anatomicamente bem formulado ou que sequer tivessem isso como objetivo. Uma das artistas que mais me chamou a atenção nesse período foi a artista polonesa Helena Chwistek (1910-2002).

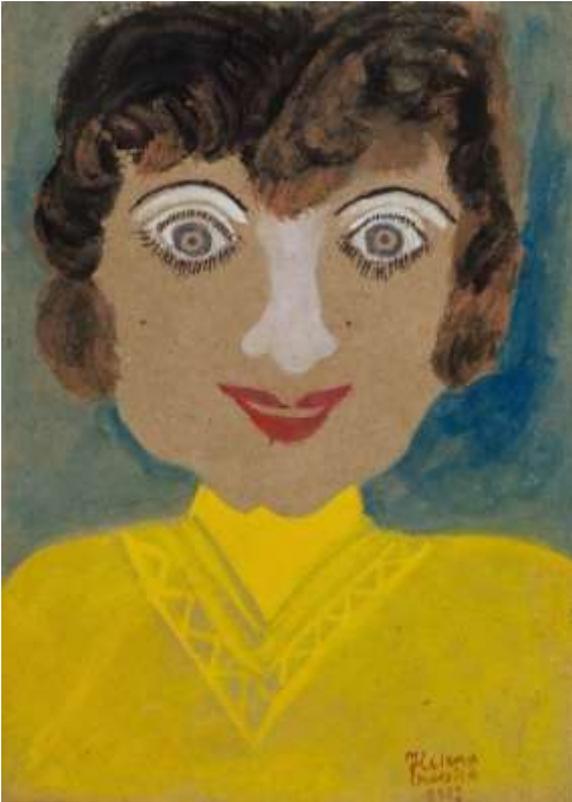


Figura 51: Untitled Portrait No.1, de Helena Chwistek. Fonte: artsy.com.

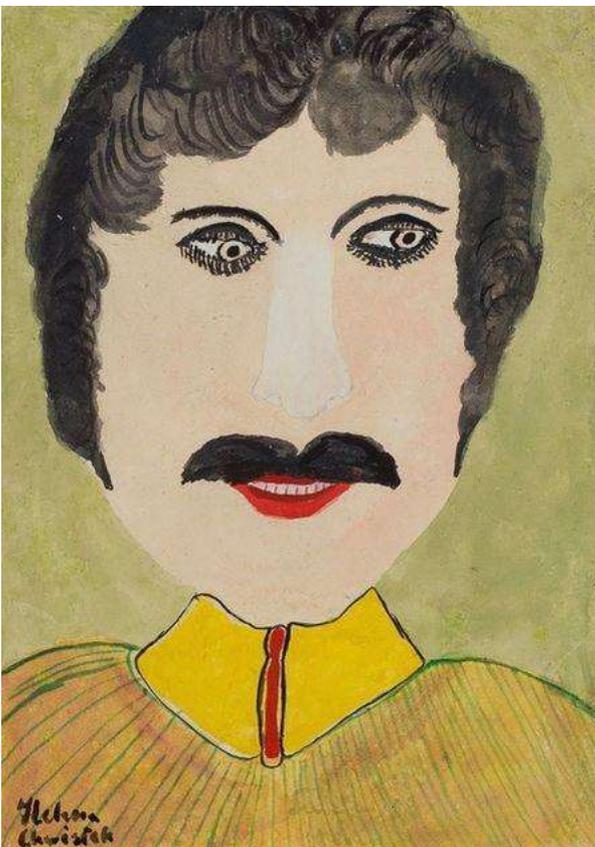


Figura 52: Untitled (Portrait of Man), de Helena Chwistek. Fonte: artsy.com

Como pode ser visto acima, embora sua obra perceptivelmente vá de encontro aos conceitos de anatomia dos grandes mestres, ainda assim Helena Chwistek conseguiu obter uma unidade visual e estilo próprios, com seus cílios desenhados um a um, quase craquelados, olhos esbugalhados e totalmente inumanos, narizes desproporcionais e esquemas de jogo de luz bastante rudimentares, aliados a uma pintura que faz uso de cores primárias e pinceladas grosseiras.

Mesmo com todas essas características, que na visão de muitos qualificaria sua obra como ruim ou de mau gosto, são pinturas que pessoalmente me agradam, tanto pela sua forma primária e quase *kitsch* de se expressar, quanto pelos temas, quase sempre retratados em primeiro plano ou na forma de paisagens. O trabalho de Chwistek transmite para mim um desejo urgente de se comunicar a qualquer custo, uma vontade de se expressar enquanto ser humano através das formas que conhecia e do conhecimento que tinha sobre arte.

Ainda hoje, quando coloquialmente falamos sobre retrato na pintura, mesmo com todas as mudanças ocorridas na arte desde o século XIX, geralmente pensamos em similaridade ou verossimilhança com uma imagem real, que seria a imagem da pessoa retratada. Tal imagem não pode ser distinguida na pintura de Chwistek, pois não existem muitas informações na internet sobre o seu modo de criação, se ela tinha conhecimentos formais de desenho anatômico e mesmo assim decidiu produzir nesse estilo ou se ela estava tentando fazer o desenho o mais realista que conseguia dentro dos conhecimentos técnicos que tinha.

Independente da motivação, nota-se um esforço admirável em, de alguma forma, se comunicar a partir de uma coesão sígnica, fazendo com que sua obra tenha grande expressão visual, ainda que para algumas pessoas, do ponto de vista do realismo, ela possa ter um acabamento questionável.

Outra artista que apresenta essa distância do realismo visual de maneira bastante perceptível, mas que possui uma produção prolífica e bastante característica é a Inez Nathaniel-Walker (1911-1990). Sem ter recebido uma educação formal sobre a prática do desenho, ela começou a transformá-lo numa prática corriqueira durante o período em que esteve em Nova York, chamando a atenção do público e, inclusive, tendo sua obra exposta em diversos museus.



Figura 53: Three Figures (1951), de Inez Nathaniel Walker. Fonte: chronogram.com.



Figura 54: obras de Inez Nathaniel Walker expostas. Fonte: pinterest.com.

As imagens acima mostram o padrão visual da artista, com destaque para as figuras femininas, em posições frontais ou de perfil, com olhos grandes e narizes avantajados, além de detalhes de fundo com padrões de traço ou pontilhado. Inez criou uma linguagem própria oriunda de suas experiências de vida, daquilo que considerava a sua verdade, e das técnicas de desenho que foi desenvolvendo.

O que mais admiro no trabalho da Inez Nathaniel Walker é a sua produção enorme de retratos, mostrando pessoas do seu cotidiano e personalidades da época e a graciosidade das formas humanas, com destaque especial para os seus pezinhos que lembram patas de elefante.

Diferente do que se possa imaginar, isso não é um demérito, muito pelo contrário. Seu traço cartunesco, além de remeter aos desenhos que assistíamos quando éramos criança, faz com que nos identifiquemos mais efusivamente com seus personagens, bem como os riscos ondulados no fundo, que criam dinamismo aos quadros, dando a graça e a vitalidade que me inspiraram a continuar treinando o meu desenho não só me baseando em padrões estabelecidos por manuais de estilo e livros de técnicas da figura anatômica perfeita e correta, mas também na concepção gráfica do desenho como um todo, enfatizando a capacidade de me comunicar com a técnica que eu sabia naquele momento.

Não apenas na pintura, esse tipo de estilo me influenciou a buscar na simplicidade das formas uma maneira efetiva de comunicação visual. Nos quadrinhos, alguns desses exemplos me levaram a legitimar e solidificar esse imaginário, o que mostrou esse estilo como algo possível para os meus quadrinhos feitos através de ilustrações.

Uma dessas obras é *Howard the Duck* (2000-2008), do coletivo de artistas *PaperRad* (2000-2008). Feito de maneira rudimentar e usando ferramentas digitais como o *MS Paint*, percebe-se pouca preocupação com questões como anatomia, proporção e perspectiva, ao mesmo tempo em que essa maneira tosca de desenhar e a escolha por uma paleta de cores berrante ajudam a dar um certo clima descontraído e humorístico ao quadrinho. Os quadrinhos apresentam algo propositalmente rudimentar feito, inclusive, com ferramentas rudimentares, como pode ser visto nas imagens abaixo:



Figura 55: trecho da obra Howard the Duck, do coletivo PaperRad. Fonte: paperrad.org.



Figura 56: trecho da obra Howard the Duck, do coletivo PaperRad. Fonte: paperrad.org

Não são apenas artistas fora do cânone que apresentam esse tipo de diálogo com a imagem distanciada do desenho realista. Entre os considerados artistas clássicos, principalmente do século XIX e XX, alguns se destacaram pela sua preocupação com outros aspectos plásticos que não fossem especificamente o desenho realista. Entre eles destaca-se Henri Matisse (1869-1954), pintor francês cujo estilo tinha um foco muito especial no uso das cores e nas ilustrações com formas não convencionais de representação da anatomia humana, como pode ser constatado na afirmação de Erber (2013 p. 6):

Se para Matisse a cor se apresentava cada vez mais como “liberação” – “A cor é acima de tudo, talvez ainda mais que o desenho, uma libertação” (Matisse, 2007: p. 225) – é compreensível que essa “simplificação” significava também a busca por um tipo de desenho no qual a linha perdia importância em favor da cor. Essa liberação da cor no espaço plástico, que os “desenhos com tesoura” possibilitavam, se desdobraria na busca por um ritmo próprio, para o qual a sua paixão pelo arabesco irá contribuir notavelmente.

percebe-se que a obra não se trata de uma simples representação da realidade, mas sim de uma expressão de

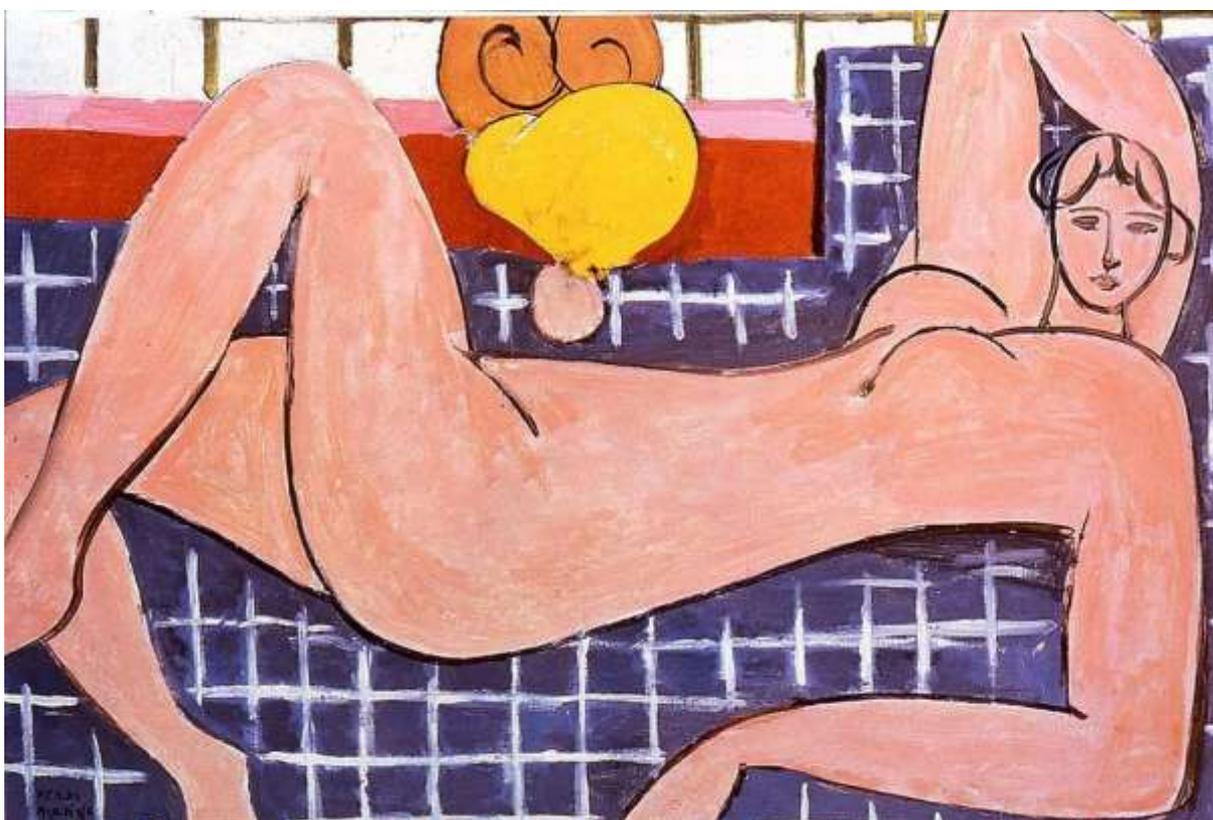


Figura 57: Nu Rosa, de Henri Matisse (1935). Fonte: wikipedia.org.



Figura 58: La leçon de musique, de Henri Matisse (1917). Fonte: pinterest.com.

Toda essa pesquisa por referências não realistas me levou à intenção de arriscar mais em meus desenhos, no sentido de não necessariamente buscar alguma perfeição que eu não acreditava ser capaz de atingir, o que culminou com a criação do episódio *humor de jornal*³⁰, publicado em outubro de 2020 no *instagram*. Nele, os personagens estão representados de forma distorcida, com formas consideradas anatomicamente incorretas, mas com força expressiva através de suas expressões faciais.

³⁰ Episódio disponível em: <https://www.instagram.com/p/CGd2IICAnpa>

O rosto dos personagens possui maior ênfase nos olhos e sobrancelha, que expressam suas emoções e, em cada um dos quadros, o traço varia a cada quadro, imaginei uma forma de explicitar as várias formas de desenho que estava treinando no período (que puderam ser melhor visualizadas nos tópicos anteriores) e aproveitar para treinar os efeitos que cada uma dessas formas de tracejar suscitava no quadro como um todo.

Para deixar as imagens mais preenchidas, testei o uso de cores através da pintura do fundo dos quadros, com utilização de degradês em aquarela.



Figura 59: trecho do episódio humor de jornal. Fonte: acervo pessoal.



Figura 60: trecho do episódio humor de jornal. Fonte: acervo pessoal.

Satisfeita com o resultado da aplicação de cores do episódio *humor de jornal*, e principalmente levando em consideração a sequência de quadrinhos monocromáticos que fiz anteriormente, decidi arriscar novamente no uso de cores, mas fazendo uso

de ferramentas mais baratas, como lápis de cor e canetas marca-texto. A partir da reflexão sobre o ato de desenhar, começaram os desenhos a partir de riscos.

Riscar na folha de papel é um ato complexo, pois a partir dele a folha límpida mostra-se limitada a partir do momento em que o primeiro risco nos impulsiona a fazer outros. Mas para onde mover o lápis? A partir do momento em que já existe um risco, alia-se a isso um sentimento de mobilidade em tentar dar sentido ao primeiro risco e levando a outros sucessivos.



Figura 61: foto do caderno de desenho onde foram desenvolvidos os desenhos do episódio animais.
Fonte: acervo pessoal.

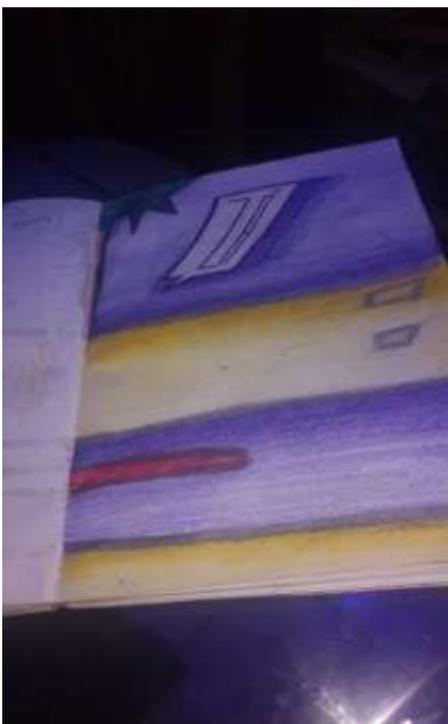


Figura 62: foto do caderno de desenho onde foram desenvolvidos os desenhos do episódio animais.
Fonte: acervo pessoal.

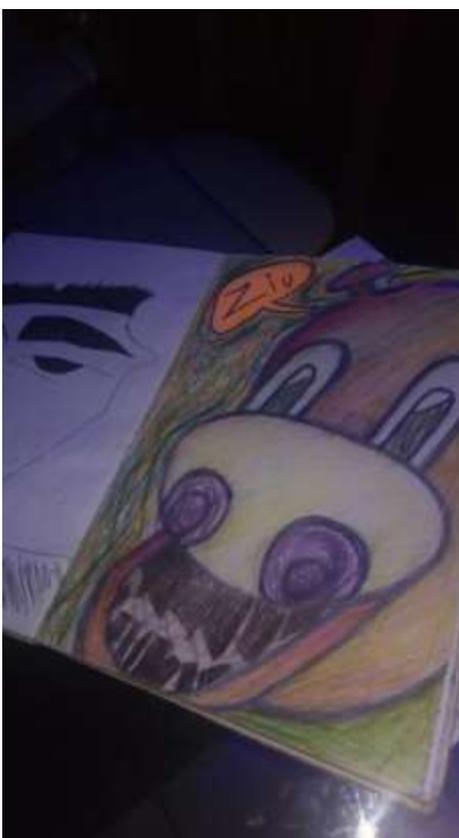


Figura 63: foto do caderno de desenho onde foram desenvolvidos os desenhos do episódio animais.
Fonte: acervo pessoal.

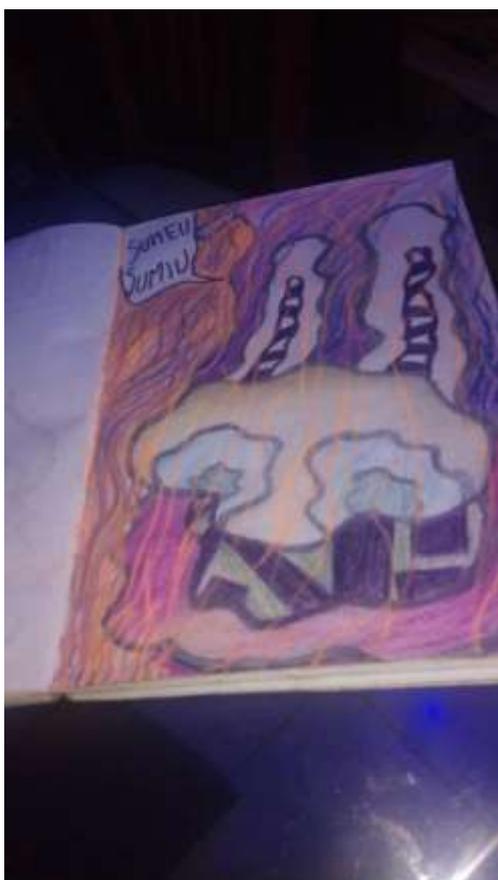


Figura 64: foto do caderno de desenho onde foram desenvolvidos os desenhos do episódio animais.
Fonte: acervo pessoal.

Depois de feito o primeiro e segundo desenhos (Os de texto “Ziu” e “Ô, Zé!”, respectivamente), fui imaginando maneiras de “dissolver” o traço em formas mais caóticas até chegar no fim (O quadrinho com o texto “Zá!”), que retorna ao traço reto e rígido, com uma paleta de cores fazendo uso de degradês.

O texto foi imaginado a partir dos sons das palavras, não existindo, necessariamente, uma conversa, mas sim uma sequência de sons que nos causam sensações pela forma com que estão intercalados. Essa ideia veio a partir da audição contínua e ininterrupta de *Gil Misterioso* (1972), de Caetano Veloso, canção por meio da qual o intérprete verbaliza de diversas formas o verso “Gil engendra em Gil rouxinol”.

Isso, porém, não significa que tenho intenções de manter-me apenas fazendo esse tipo de gravura nos quadrinhos ilustrados da série. A intenção, tendo esses estilos artísticos como inspiração, foi testar possibilidades e verificar se era possível obter uma unidade visual coesa e um trabalho diversificado e interessante mesmo

distanciando-me do desenho realista, independentemente de esse distanciamento ter se dado de forma deliberada ou por causa da limitação técnica do artista.

Com o avançar da produção das tirinhas, principalmente com a inserção das ilustrações, comecei a refletir e pensar de maneira mais enfática no uso da palavra não só como ferramenta textual, mas também como uma valiosa ferramenta visual. Como afirma McCloud (2006a, p. 152):

É fácil esquecer que os mesmos pontos e linhas capazes de desenhar uma pessoa podem com igual facilidade escrever o que essa pessoa diz. Palavras e imagens, em que pesem suas diferenças, são apenas dois lados da mesma moeda. Ambas compartilham um propósito comum e uma herança comum. Grandes cartunistas demonstram como as duas podem combinar-se sem emendas enfatizando as qualidades caligráficas de imagens simples em cartum e a imediação pictográfica de breves palavras em negrito.

Um dos trabalhos que me ajudaram a compreender a importância desse recurso gráfico foi a obra *Jimmy Corrigan, o Menino Mais Esperto do Mundo* (2000), de Chris Ware, na qual o esmero na criação das fontes e a forma com que ela se comunica com o resto da página se faz evidente, se transformando em certos momentos numa participação própria de grande ênfase visual, que vai além do mero significado das palavras e passa um complexo sistema de intenções dramáticas e irônicas, como podemos ver nas imagens abaixo:



Figura 65: páginas da história em quadrinhos *Jimmy Corrigan, o Menino Mais Esperto do Mundo*.
Fonte: acervo pessoal.

A partir desse entendimento e através de influência de histórias em quadrinhos que possuíam flertes com essas tendências (como no exemplo citado anteriormente), pude a buscar novas maneiras de pensar a criação das fontes de alguns episódios da série *jenericos*.

Assim, na busca por efeitos diferenciados que pudessem ser utilizados posteriormente, passei a fazer alguns testes criando imagens que enfatizassem mais a forma das letras. Fui percebendo, assim, o poder da forma das linhas ao representar caracteres e a maneira como eles podem dar uma ideia de extensão, compressão, caos, unidade visual, proximidade, distância, entre outros.

Nas imagens abaixo, é perceptível que traços bem definidos com bordas arredondadas (figura 66) podem nos dar uma ideia de clareza, enquanto as curvas, a falta de espaçamento entre caracteres e a disposição deles em espaços e com tamanhos variados causam uma falta de compreensão daquilo que está sendo visto como mero texto, passando a ser encarado mais como uma ilustração do que como um conjunto de letras que formem palavras legíveis (figura 67).

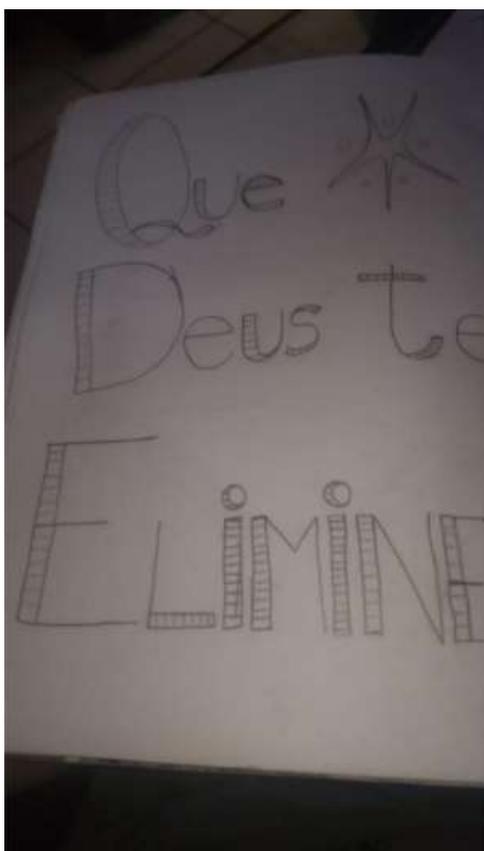


Figura 66: testes com uso de fontes diversas. Fonte: acervo pessoal.



Figura 67: testes com uso de fontes diversas. Fonte: acervo pessoal.

Dessa série de questionamentos acerca do papel da palavra e do desenho nos quadrinhos, alguns episódios da série *jenericos* tiveram algumas fontes imaginadas a partir desse processo de experimentação, como no episódio *Aventura*³¹, no qual distorções em alguns caracteres, aumentando ou comprimindo sua extensão, foram pensadas propositalmente para verificar os efeitos dos estudos de fontes em um quadrinho.

Se todas as palavras fossem desenhadas uniformemente, poderiam causar um efeito estático, posteriormente quebrado pela diversidade de extensões dos caracteres, o que causa dinamismo ao texto que dá título ao episódio, como pode ser visto na imagem abaixo:

³¹ Episódio disponível em: <https://www.instagram.com/p/CGByxmrAvz9>



Figura 68: detalhe da fonte usada como título do episódio Aventura. Fonte: acervo pessoal.

Mesmo com todas essas tentativas de uso de materiais, seja no desenho, na pintura ou na fotografia, continuei curiosa acerca das capacidades de representação em outras superfícies, e esse desejo desencadeou novos experimentos, que comento melhor na seção seguinte.

3.9. “O GERENTE ENDOIDOU!”: utilizando outras superfícies

Poderia dizer que até esse estágio de desenvolvimento da série *jenericos* eu me sentia satisfeita com os resultados, mesmo percebendo que as tirinhas não estavam mais sendo produzidas na mesma velocidade que outrora, na época de maior uso das fotografias. Ainda assim, acreditava que isso tudo fazia parte do processo, pois uma parte do tempo que antes eu usava escrevendo roteiros, procurando fotos e publicando, eu estava agora consumindo com estudos de técnicas de desenho e pintura, além de estudos sobre escrita criativa, na intenção de melhorar os meus textos.

Mesmo consciente disso, ainda me mantive provocada a procurar outras superfícies onde riscar e buscar novas maneiras de expressar a narrativa e o desenho.

Partindo desse princípio, decidi buscar por superfícies maiores do que as que costumeiramente usava.

Até aquele momento, a maior superfície que tinha utilizado eram folhas de papel A4 (21cm X 29,7cm), onde fazia retratos pintados com tinta nanquim ou montava alguns episódios dos quadrinhos, nada além disso.

Desejava também buscar novos materiais para criar quadrinhos, seguindo o entendimento de Pareyson (2000, p. 160-161) de que a escolha de uma matéria é feita com base em sua natureza e, muitas vezes, a própria matéria sugere algo ao artista, como na dificuldade de se encontrar uma rima, ou num mármore que possui algo em sua estrutura interna que gera imprevisibilidade ao artista. Assim, novos materiais suscitaram novas provocações para a criação de tirinhas.

Obviamente, o incentivo de efetivamente procurar superfícies maiores que as que eu já usava não partiu exclusivamente de mim, cuja avareza me fazia hesitar em gastar excessivamente com materiais, não sabendo se existiria um retorno para aquele investimento.

Recebi, então, de presente, duas telas de tamanho 40x50cm, nas quais realizei duas obras em quadrinhos, uma de nome *oproparodóximo*³² e outra sem título³³. As dimensões da rede social certamente enganam nossos olhos, pois as obras são bem maiores vistas em suas dimensões reais, como podemos constatar a seguir:

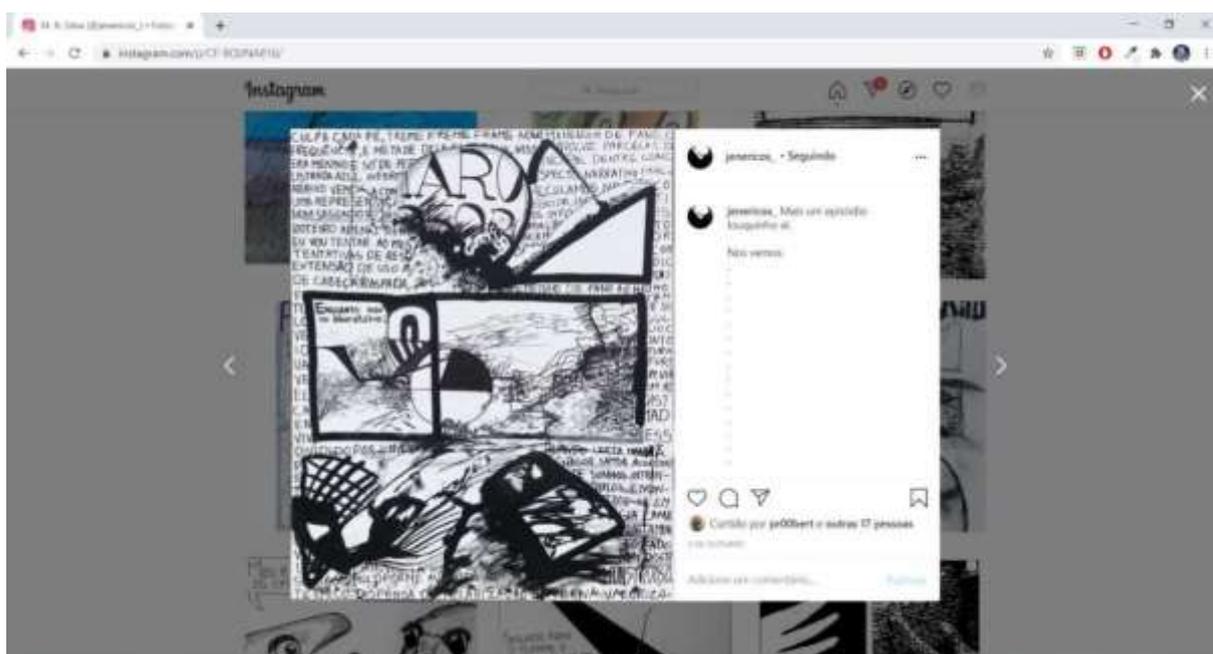


Figura 69: visualização do episódio publicado no *instagram*. Fonte: *instagram.com*.

³² Episódio disponível em: <https://www.instagram.com/p/CF8HLa8AOyR>

³³ Episódio disponível em: <https://www.instagram.com/p/CF-8QVNA816>

a obra ou simplesmente me guiar por um caminho mais intuitivo foram algumas das dificuldades encontradas.

Na dúvida, enchi-me de coragem e segui o caminho intuitivo, efetuando um risco arbitrário na superfície da tela. A partir desse risco, começaram as dúvidas: quando estamos diante de uma tela em branco, existe o vazio absoluto das possibilidades infinitas, nós podemos tudo ao mesmo tempo em que o medo nos impede de fazer qualquer coisa.

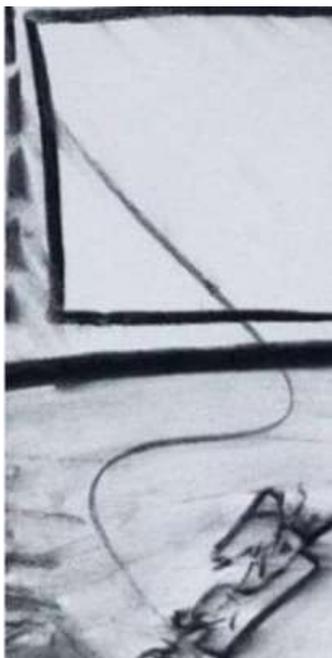


Figura 72: Risco inicial da obra oproparodóximo. Fonte: acervo pessoal.

Riscar com carvão a superfície da tela, além de tirar o caráter imaculado do espaço, nos coloca limitações que instigam o cérebro, porque a partir daquele risco nossa mente é impelida a imaginar: “O que fazer depois?”.

Meu primeiro desejo foi emoldurar parte do risco, como uma forma de registrar aquele ponto como ponto inicial de tudo, e, a partir dele, criar os outros quadros. Ou seja, existe uma decomposição da maneira de se fazer um quadrinho, que rotineiramente começamos da esquerda para direita e de cima para baixo (na leitura ocidental). Esse quadrinho, ao contrário, se iniciou no centro e de lá se foi ramificando para as bordas, num processo de feitura diferente do usual.

Em relação aos aspectos verbais, a obra tem um caráter bastante abstrato que não havia sido previamente planejado, mas que surgiu como resultado do processo. Os caracteres existentes na tela existem como imagem tanto quanto os desenhos, não buscando nenhuma relação com uma vinculação narrativa.

Feliz com os resultados das obras de caráter mais abstrato e menos narrativo, tentei procurar outras superfícies alternativas que fossem grandes, mas ao mesmo tempo de baixo custo. Assim, dentre as encomendas recebidas naquela semana, encontrei duas caixas de papelão que me pareciam boas superfícies para testar os meus intentos.

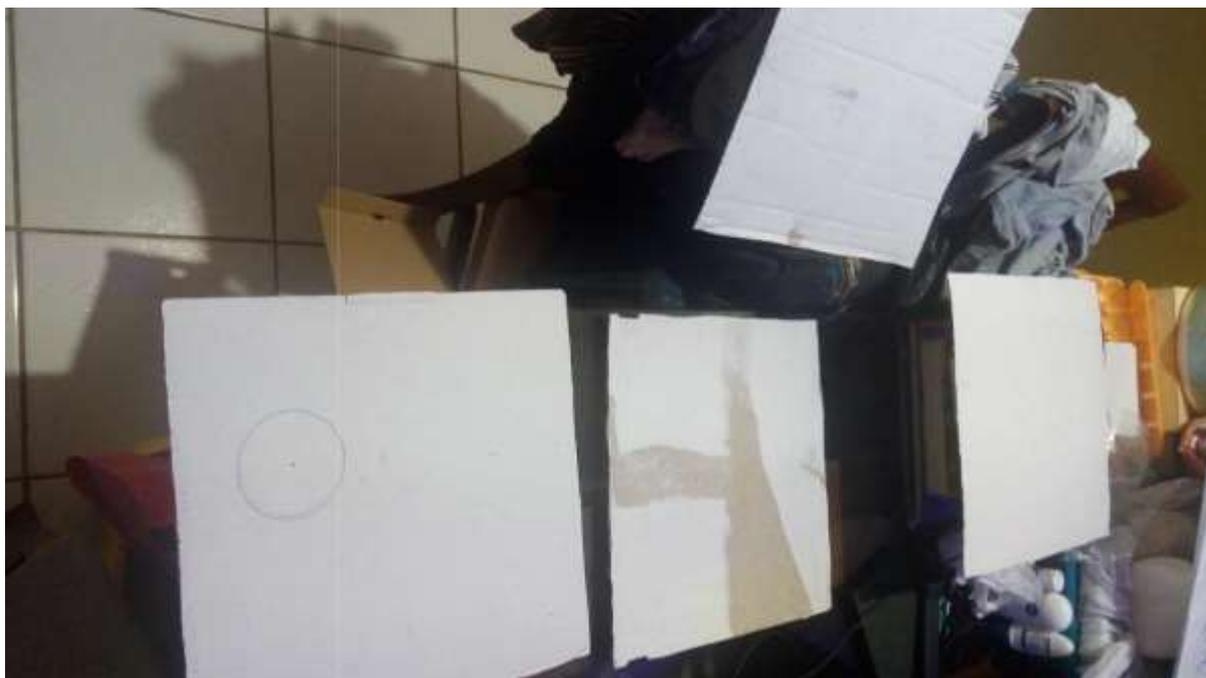


Figura 73: recortes de papelão. Fonte: acervo pessoal.

A partir dessa intenção, cortei-os em quadrados e cada um deles se tornou um dos quadros do episódio *formigas*³⁴.

³⁴ Episódio disponível em: <https://www.instagram.com/p/CGEHfUmgF6k>



Figura 74: recortes de papelão desenhados. Fonte: acervo pessoal.

Como pode ser visto, o papelão não era tão grande quanto as telas, mas possuíam certas características peculiares. A começar pela textura, levemente enrugada com linhas retas que deixavam uma impressão muito característica ao passar a tinta ou o carvão, criando vincos, espaços em branco e imperfeições não planejadas. Trabalhar com o papelão foi uma experiência muito distinta das outras, principalmente pelo caráter de imprevisibilidade gerado pela sua superfície irregular.

Assim, como afirma Pareyson (2000, p. 159-160), não podemos ver a matéria de arte como só matéria, porque o ato de intervir na matéria é um ato tanto criador quanto destruidor: ele institui a matéria ao mesmo tempo em que a está abolindo. Dessa forma, existe um verdadeiro diálogo meu com esses novos materiais, sobre os quais será preciso entender a estrutura, saber seus limites e, a partir desse conhecimento, perceber de que maneira a matéria irá render-se a minha capacidade de saber lidar com ela, dentro também das minhas limitações. A própria resistência da matéria é bem vinda, criando desafios ao seu manuseio, num ato no qual, para que eu possa satisfazer a minha vontade, me vejo também instigada a satisfazer também a vontade da matéria.

Testar materiais tão diversos, além da surpresa em relação aos resultados, trouxe-me também satisfação ao ver os episódios da série tomando forma em formatos tão atípicos, como telas de pintura e recortes de papelão. Tais eventos me

levaram a ter interesse em experimentar por outros caminhos em outras oportunidades que ainda aparecerão.

3.10. A inconclusa aventura no desenho digital

Já perto do final da confecção do produto textual, cogitei a possibilidade de me aventurar novamente pelo desenho digital. De início, imaginei que seria um dos maiores desafios, visto ter sido pelo desenho digital que tudo começou, com seus problemas e impossibilidades que me fizeram abandonar a ideia no período inicial do projeto.

Apesar da desistência inicial, o ambiente do desenho digital me parecia um universo cheio de possibilidades para aqueles que tivessem paciência em decifrar seus métodos um pouco distintos de obtenção de resultados visuais.

Dessa forma, e mantendo a avareza habitual, adquiri uma mesa digitalizadora de baixo custo, onde fiz os primeiros testes com o ambiente. É importante salientar que a primeira dificuldade foi a de adaptação ao formato. Quando estamos usando a caneta, num espaço tão diminuto de 4x3 polegadas como o de uma mesa digitalizadora, a mão já acostumada com o tracejar do desenho manual precisa se acostumar com essa nova ideia de que a linha que se vê na tela não é desenhada de forma direta, mas sim indireta com o toque da caneta na superfície da mesa.

Além disso, o resultado desse traço é muito diferenciado também, pois os pincéis existentes nos programas dão efeitos muito distintos e possuem uma variedade imensa, causando uma dificuldade inicial de ainda aprender como usar toda uma imensidade de efeitos, bem como memorizar quais os pincéis adequados para cada tipo de situação desejada. Fiz alguns estudos de rostos com o programa *Krita*, e acredito ter me adaptado bem às ferramentas do ambiente, embora ainda não julgue completamente satisfatórios os resultados obtidos:

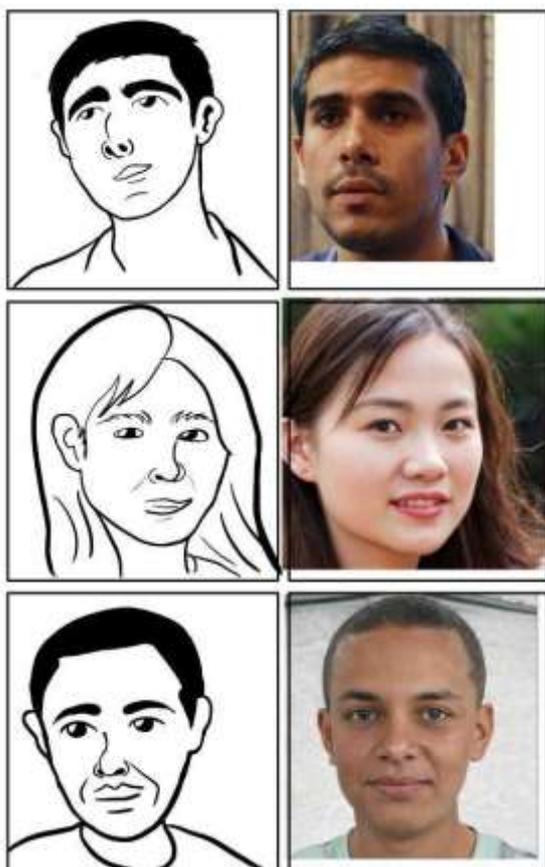


Figura 75: teste de pintura digital no programa *Krita*. Fonte: acervo pessoal.



Figura 76: teste de pintura digital no programa *Krita*. Fonte: acervo pessoal.

Considero os resultados dos testes no desenho digital aceitáveis, contudo, ainda não os considero satisfatórios para produção de quadrinhos, pois ainda não consegui conceber uma maneira adequada de usar as técnicas até então aprendidas.

O aspecto cartunesco de algumas figuras ilustradas me parece um bom caminho, que posso aproveitar posteriormente, construindo mais personagens e investindo em ações e diálogos diretos, coisas que ainda pouco exploradas por mim.

O que os desenhos digitais irão suscitar na série *jenericos*, infelizmente, é algo que essa dissertação não poderá abarcar com maiores minúcias, tendo em vista as limitações de tempo referentes aos prazos acadêmicos e limitações pessoais da minha própria curva de aprendizado dos programas e das ferramentas adquiridas para tais fins.

Hoje, acredito na série como um projeto para além da dissertação e vejo o desenho digital como mais uma ferramenta de considerável uso expressivo com grande poder de mesclar o mundo do desenho feito a mão com o mundo da fotografia.

Para aqueles que acreditam no projeto enquanto meio de expressão artística válida, os quadrinhos continuarão a ser produzidos no mesmo endereço³⁵ por período indeterminado, sendo um interesse pessoal um dia levar minhas histórias para outras plataformas, digitais ou não.

³⁵ https://www.instagram.com/jenericos_

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O fechamento de qualquer processo, seja ele de pesquisa ou criativo, é marcado por desgastes de todos os tipos, mas junto a isso agrega-se o fator do alívio ao perceber o todo se formando ao redor daqueles montículos de ideias iniciais. O desgaste em si não é inerentemente ruim, pois é a partir dele que novos elementos ou novos significados são gerados, desde a finalização de uma *nail art*, passando pela formação das montanhas, até a produção de um trabalho acadêmico e/ou artístico.

O término formal de uma pesquisa reflete muito essa ideia das várias nuances do desgaste, tanto da ideia do cansaço quanto da ideia da criação de algo novo. As duas coisas, agregadas e unidas ao propósito deste trabalho, são responsáveis pelo conjunto ordenado de caracteres que é o texto de dissertação que por ora apresento.

Olhar para trás e ver tudo o que foi feito durante o período do mestrado é um importante processo reflexivo que envolve a ciência dos afetos e mecanismos que levaram o texto e o projeto como um todo a serem o que eles são hoje e que se apresentam materialmente para a posteridade.

Dessa forma, mesmo se tratando de uma obra que pretende permear-se em continuidade, é preciso estabelecer um momento em que é preciso parar de escrever e apresentar os resultados daquilo que foi gerido durante determinado período. Foi assim que chegamos aqui.

A forma acidental com que se deram os meandros do trabalho, me levou a refletir sobre os inúmeros caminhos imprevistos que uma pesquisa pode percorrer, desde um objeto disforme até um corpo que pretende mostrar-se como definido. E assim como um projeto pode levar a caminhos tortuosos, a arte também. Durante o processo de feitura deste trabalho, em função de seu caráter acadêmico e também criativo, tive a oportunidade de lidar com as duas coisas.

Durante o período de janeiro a dezembro de 2020 pude registrar e refletir sobre o processo de criação da série de quadrinhos *jenericos*, percurso que me fez perceber a força e a intensidade com que uma simples escolha de estilo pode afetar positiva ou negativamente um trabalho artístico. A decisão inicial pelo trabalho com fotografias digitais ao invés de desenhos à mão trouxe uma nova gama de sentidos, significados e potências ao trabalho, o que reverberou não apenas naquilo que era apresentado ao público como forma final, mas também na forma de criar as histórias, de pensar em seus

enredos ou imaginar os materiais que poderiam ser usados e quais seriam descartados da gama de significações que o projeto gostaria ou poderia abarcar.

A escolha pelo trabalho digital em fotografia trouxe o conforto e a confiança tão estimados a qualquer pessoa que deseje criar algo, mas que ainda não tenha um norte preciso e definido. Como quadrinista acidental, encontrar esse caminho me deu certa segurança para realizar os meus primeiros trabalhos, entendendo que os quadrinhos não são construídos apenas por textos e ou imagens, mas pela relação tecida entre a imagem, a sequência e a palavra como sugestão (ainda que se esteja diante de um quadrinho abstrato). Reconheço, nesse ponto da pesquisa, que poderia ter permanecido nesse único paradigma e mantido a série na consistência visual que vinha se apresentando até aquele momento, mas o ato de investigar meu próprio processo criativo, minha própria poética que nascia junto com a pesquisa, me suscitou querer explorar novos caminhos que pudessem apontar para possibilidades futuras para a série *jenericos*.

Em todo esse processo, convém destacar a importância da figura do orientador, que auxiliou em todas as fases de transição das tirinhas fotográficas para os demais recursos visuais aqui explorados. Ao provocar a mudança de direcionamento das tirinhas, a orientação deu novos rumos à pesquisa e me permitiu abrir os olhos para o caráter experimental da série. Enfatizo esse ponto na conclusão do trabalho, pois, ao instigar tais mudanças, meu orientador trouxe suporte técnico e crítico para que o projeto pudesse ser realizado da melhor forma, com orientações semanais, dicas de técnicas de desenho, pintura, proporção, perspectiva, entre outros fundamentos importantes tanto do ponto de vista técnico quanto criativo.

O estudo do desenho me fez perceber a potência e o terror da folha em branco, o medo e fascínio das suas incontáveis possibilidades, e, ao mesmo tempo, me ensinou a não deixar de enfrentar esse tipo de experiência pelo receio de não ser bem sucedida. Assim, além de ser um espaço de apreensão, a folha em branco passou a ser também um espaço de muitas possibilidades. Se, por um lado, havia o medo de estragar a folha de papel ao fazer um primeiro risco, as experimentações que se seguiram ao emprego das fotografias, tanto com desenho de observação no sketchbook, passando pela pintura em tela ou papelão, os rabiscos a carvão em folhas de dimensões maiores, além dos testes em superfície digital, todos eles, em conjunto, me ofereceram novas possibilidades de traço, textura e expressão que serviram para a confecção de novas histórias em quadrinhos para a série *jenericos* e me permitiram a construção de um repertório material e estético para trabalhos futuros de criação no âmbito dos quadrinhos.

Outro fator importante do aprendizado em desenho foi a possibilidade de gradativamente deixar de perceber os erros como empecilhos, mas como parte da atividade, além do próprio questionamento sobre o que poderia ser considerado como erro. O erro, nesses casos, consiste no uso incorreto de proporções numa figura ou em não saber comunicar apropriadamente a ideia que se planeja desenvolver? Além do mais, é a função do desenho somente comunicar? Esses, entre outros questionamentos, foram permeando o pensamento crítico e reflexivo durante a concepção deste trabalho.

Nesse caminho, aprendi também a importância de se pensar o desenho não apenas como uma maneira de obter a perfeição anatômica verossímil, mas de aprender a desenvolver uma lógica interna com a qual se possa trazer à tona as minhas ideias utilizando os elementos aprendidos até o momento, sem deixar de aperfeiçoar os fundamentos, mas ciente de que com aquilo já aprendido é possível obter alguns resultados bem sucedidos. Outro auxiliar direto desse processo foi a *gestalt*, doutrina que me ajudou a perceber melhor o funcionamento da comunicação visual e, aliado aos estudos de desenho, pintura e a contínua prática da composição fotográfica, me trouxe um direcionamento daquilo que eu poderia fazer com os conhecimentos aprendidos.

O próprio uso da crítica genética como ferramenta metodológica foi essencial para descoberta do funcionamento de um processo criativo e para a percepção de que esses anseios fazem parte da construção intrínseca da pessoa que se coloca na posição, mesmo que temporária, de criador de conteúdos artísticos, e que as dúvidas, receios e desconfiças existentes tanto em relação ao objeto final quanto ao percurso para a concepção dele são completamente comuns e, inclusive, desejáveis, pois em muitos desses golpes intuitivos são obtidas novas ideias e novas soluções para problemas inerentes à lógica interna daquele procedimento específico que está sendo empregado.

Reconheço também que o caminho que percorri não é o único possível e que as visualidades que ainda não explorei não devem ser consideradas descartáveis. Existe uma infinidade de alternativas dentro do vasto âmbito do desenho, da pintura e da fotografia que preciso descobrir e essa estrada será percorrida agora sozinha, com uma investigação inicial concluída, mas sugestiva de muitas outras possibilidades, e consciente do legado obtido a partir do período desse período de descoberta da quadrinista iniciante em mim.

Dessa forma, o texto que se encerra aqui, mostra-se também como um ponteiro em direção a novas potencialidades que serão buscadas numa nova fase de concepção da série de quadinhos, que permanece com seu fremente desejo de se tornar uma peça autônoma e orgânica dentro de um novo contexto de criação, agora desprendido das

formalidades acadêmicas e, por essa razão, aberto a muitas possibilidades e potencialidades.

REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

ARAUJO, Beatriz Rocha. **Autonarrativas**: Tecendo Redes entre os conceitos de autoria, complexificação e autoconstituição do humano. In: VI CONFERÊNCIA LINGUÍSTICA E COGNIÇÃO, VI COLÓQUIO NACIONAL LEITURA E COGNIÇÃO, XIV SEMANA ACADÊMICA DE LETRAS, 2013. Disponível em: <http://www.unisc.br/site/tecendo-conexoes/archives/com_indiv/27set/site_1804/2x.pdf> Acesso em 30 nov. de 2020.

ASSIS BRASIL, Luiz Antônio de. **Escrever ficção**: um manual de criação literária. 1ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

BECHDEL, Alison. **Fun Home**: Uma tragicomédia em família. São Paulo: Conrad, 2007.

ERBER, Laura. **Esse brinquedo barato**: o disruptivo JAZZ de Henri Matisse. O Percevejo Online. PPGAC/UNIRIO. Rio de Janeiro, v. 05, n. 01, janeiro - julho/2013. Disponível em: <<http://www.seer.unirio.br/index.php/opercevejoonline/article/view/3280>>. Acesso em 23 out. de 2020.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____. **Narrativas gráficas de Will Eisner**. São Paulo: Editora Moderna, 1997.

FRANCO, Edgar. **HQtrônicas**: do suporte de papel à internet. Dissertação (Mestrado em Multimeios) - Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas. São Paulo, 176 p. 2001.

GOMES FILHO, J. **Gestalt do objeto**: sistema de leitura visual da forma. São Paulo: Escrituras Editora, 2000.

ITO, Carol. **Uma mostra dos quadrinhos**. Revista Trip, 2020. Disponível em: <<https://revistatrip.uol.com.br/tpm/emil-ferris-autora-da-hq-minha-coisa-favorita-e-monstro-vencedora-do-eisner-fala-sobre-o-livro>>. Acesso em: 27 nov. de 2020.

JOANILHO, André Luiz e JOANILHO, Mariângela Peccioli. **Sombras literárias**: a fotonovela e a produção cultural. Revista Brasileira de História. São Paulo, v. 28, nº 56, p. 529-548, 2008. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/rbh/v28n56/13.pdf>>. Acesso em 07 out. de 2020.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIMA, Marcia Edlene Mauriz. A Origem da Crítica Genética. **Interfaces**, Teresina, v. 1, n. 1. 2014. Disponível em: <<http://interfacesnead.uespi.br/revistas/index.php/ed1/index>>. Acesso em 12 out. de 2020.

MARGETTS, Martina. Action Not Words. In: CHARNY, Daniel (ed.). **Power of Making: The importance of being skilled**. London: V&A Publishing, p.38-43.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 1995.

_____. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2006a.

_____. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2006b.

MILLARCH, Aramis. **As Fotonovelas**. Estado do Paraná, Curitiba, 10 de fevereiro de 1974. Disponível em: <<https://www.millarch.org/artigo/fotonovelas-0>> Acesso em: 07 out. de 2020

MOURA, Matheus. **Quadrinhos e Processos Criativos**. Anais do V Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual Goiânia-GO: UFG, FAV, 2012. Disponível em: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/778/o/2012-58_Quadrinhos_e_processos_criativos.pdf>. Acesso em 25 nov. de 2020.

NICOLAU, Vítor. **Tirinhas & Mídias Digitais**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2013.

PAREYSON, Luigi. **Os Problemas da Estética**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

PAIM, Augusto Machado. **A Fotografia na História em Quadrinhos**. Letrônica, Porto Alegre, v. 6, n. 1, 369-387, jan./jun., 2013. Disponível em: <<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/letronica/article/download/13391/10124/>>. Acesso em 15 nov. de 2020.

PEDRI, Nancy. **Thinking about Photography in Comics**. Image & Narrative. v. 16, nº 2, p. 1-13, 2015. Disponível em: <<http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/802/607>>. Acesso em 06 out. de 2020

PELLANDA, Nize Maria Campos e GUSTSACK, Felipe. **FORMAÇÃO DE EDUCADORES NA PERSPECTIVA DA COMPLEXIDADE: AUTONARRATIVAS E AUTOCONSTITUIÇÃO**. Educação e Filosofia (Online) , v. 29, n. 57 p. 35-45, 2015. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/EducacaoFilosofia/article/view/23563>>. Acesso em 29 nov. 2020.

PENNA, Julia Parucker Araujo. **Percepções sobre o vazio na obra do cineasta Zen, Yasujiro Ozu, a partir do filme Pai e Filha (Banshun, 1949)**. 2009. 85f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação - Habilitação em Radialismo) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

PESSOA, Alberto. **As histórias em Quadrinhos nas Aulas de Língua Portuguesa como Instrumento de Leitura e de Produção Autoral**. Tese Doutorado em Letras. Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2010.

_____. **A Linguagem das Histórias em Quadrinhos: definições, elementos, gêneros**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2016.

- _____ e SOUZA, Cristiano. **Representações do humor feminino nos quadrinhos de Conceição Cahú**. In: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 6., 2019, São Paulo. Anais da 6as. Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2019. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/6asjornadas/q_historia/alberto_pessoa.pdf>. Acesso em: 24 nov. de 2020.
- PIGLIA, Ricardo. **Formas Breves**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- PLAZA, Júlio. "As Imagens de Terceira Geração, Tecnopoéticas". In.: PARENTE, André (Org.). **Imagem-Máquina: a era das tecnologias do visual**. São Paulo: Editora 34, 1993.
- POE, Edgar Allan. A Filosofia da Composição. In: **Poemas e Ensaios**. São Paulo: Globo, 1999. 3. ed. revista.
- _____. Terceira resenha de Edgar Allan Poe sobre Twice-told tales, de Nathaniel Hawthorne. In: KIEFER, Charles. **A poética do conto: de Poe a Borges – um passeio pelo gênero**. São Paulo, Leya, 2011.
- QUADRINISTA. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2020. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/quadrinista/#:~:text=substantivo%20masculino%20e%20feminino%20Desenhista,Quadrinho%20%2B%20ista.>>. Acesso em: 17 maio de 2020.
- RESENDE, Nilton. **A construção de Lygia Fagundes Telles: edição crítica de Antes do baile verde**. Maceió: Edufal, 2016.
- rgbfilter. **TCAF 2010 - Emily Horne & Joey Comeau of A Softer World**. 2010 (4m58s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PZyM_YeuK1A&ab_channel=rgbfilter>. Acesso em 05 de out. de 202.
- SALLES, Cecilia Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. 1ª ed. São Paulo: Annablume, 1998.
- _____. **Crítica genética: Fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística**. 3ª ed. São Paulo: Educ, 2008.
- SANTAELLA, Lucia. **O que é Semiótica**. São Paulo, Brasiliense, 1983
- SOUZA, Fernanda Machado. **Web arte, Experiências Colaborativas e o Desenvolvimento da Hqtrônica Interminatum**. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual) - Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás. Goiás, p. 148. 2013.
- UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA (PB). **Editais de seleção para ingresso de alunos regulares do mestrado em Artes Visuais do PPGAV UFPB - Turma/19**.

João Pessoa:*- Universidade Federal da Paraíba, 03 de outubro de 2018./--*
Disponível em: <http://www.ccta.ufpb.br/ppgav/contents/noticias/edital-de-selecao-para-ingresso-de-alunos-regulares-do-mestrado-em-artes-visuais-do-ppgav-ufpb-2013-turma-2019/ppgav_ufpb_edital_selecao_alunos_regulares_2019-retificado.pdf>. Acesso em 07 set. de 2020

_____. **Linhas de Pesquisa.** PPGAV- Programa Associado de Pós-Graduação em Artes Visuais (UFPB/UFPE), 2020. Disponível em: <<http://www.ccta.ufpb.br/ppgav/contents/menu/institucional/linhas-de-pesquisa>>. Acesso em 10 set. de 2020.

VIEIRA, Flávia. PFÜTZENREUTER, Edson de Prado. **Os novos lugares ou dimensões do fazer manual na arte contemporânea.** Artigo publicado na Manuscritica n.40. 2020. São Paulo. USP.

WARE, Chris. **Jimmy Corrigan: O Menino Mais Esperto do Mundo.** São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2009

WILLEMART, Philippe. Crítica genética e história literária. In: _____. **Manuscritica.** n. 10. São Paulo: ANNABLUME, 2001. Disponível em: <<http://revistas.fflch.usp.br/manuscritica/article/view/941/853>>. Acesso em 24 nov. de 2020.