

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

IARTE – INSTITUTO DE ARTES

ARTES VISUAIS

THIAGO ROCHA TILLMANN DE ABREU

STELLA WAS A DIVER AND SHE WAS ALWAYS DOWN

Uberlândia, Minas Gerais

2023

THIAGO ROCHA TILLMANN DE ABREU

STELLA WAS A DIVER AND SHE WAS ALWAYS DOWN

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia (MG) Campus Santa Mônica – como parte dos requisitos necessários para obtenção do título de Bacharelado em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Fábio Fonseca

Uberlândia, Minas Gerais

2023

THIAGO ROCHA TILLMANN DE ABREU

STELLA WAS A DIVER AND SHE WAS ALWAYS DOWN

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia (MG) Campus Santa Mônica – como parte dos requisitos necessários para obtenção do título de Bacharelado em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Fábio Fonseca

Uberlândia, Minas Gerais de 2023

Prof. Dr. Fábio Fonseca

Prof. Dra Clarissa Monteiro Borges

Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu orientador, Professor Fábio Fonseca, pela paciência por todo esse tempo. Agradeço também a minha mãe, Consuelo, por todo o suporte dado por toda minha vida. Agradeço a Universidade, ao corpo docente e ao ensino público gratuito.

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso busca o registro da produção de uma história em quadrinhos concebida a fim de externalizar o sentimento trazido por um ciclo de tristeza recorrente em minha vida. É um trabalho que também tem o objetivo de explicar essa melancolia e a meta de talvez poder ajudar quem está em uma situação semelhante. Trabalho aqui com tudo o que aprendi com a linguagem dos quadrinhos, dentro e fora do curso de artes visuais.

Palavras chave: quadrinhos, saúde mental, produção artística.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1. A VONTADE DE PRODUZIR QUADRINHOS	8
1.1 Início.....	8
1.2 Definição de temas.....	14
1.3 Especificidade narrativa.....	15
1.3.1 A Necessidade de Catarse da Mente Humana e sua Relação com o Ato de Produção Artística.....	17
1.3.2 Bagagem emocional.....	19
2. REFERENCIAL TEÓRICO	22
2.1 Scott McCloud e sua contribuição para o estudo dos quadrinhos.....	22
2.2 Will Eisner e sua abordagem artística nos quadrinhos.....	23
2.3 Aplicação prática: Produção pessoal de um próprio quadrinho.....	24
2.4 A linguagem.....	25
3. Referências fora da mídia de quadrinhos	32
4. ESTUDOS DE CASO	38
4.1 Mike Mignola.....	38
4.2 Fabio Moon e Gabriel Bá.....	42
5. PROCESSO	45
5.1 Pré-produção.....	45
5.2 Necessidade de catarse.....	45
5.3 Refazendo o quadrinho.....	49
CONSIDERAÇÕES FINAIS	52
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53

INTRODUÇÃO

Essa monografia é um mergulho profundo na produção de uma história em quadrinhos que busca expressar e eternizar o intenso sentimento de tristeza que permeou repetidamente minha existência. É uma obra carregada de significado e propósito, pois almeja não apenas transmitir essa melancolia em suas páginas, mas também fornecer uma compreensão profunda desse estado emocional, na esperança de oferecer auxílio àqueles que se encontram em circunstâncias semelhantes.

Ao longo desta jornada acadêmica, utilizei todas as habilidades e conhecimentos adquiridos tanto dentro quanto fora do curso de artes visuais para construir uma narrativa visualmente poderosa e emocionalmente ressonante. Explorei as complexidades da linguagem dos quadrinhos, empregando técnicas e recursos artísticos para capturar as nuances da tristeza e compartilhar com o leitor uma visão intimista de minha própria jornada.

Cada traço, cada diálogo, cada quadro desta história em quadrinhos é um veículo para transmitir a essência da melancolia que habita em mim. Através da combinação cuidadosa de elementos visuais e narrativos, procurei criar uma experiência visual completa, capaz de transportar o leitor para o âmago de minhas emoções mais profundas.

Além disso, este trabalho tem como objetivo ir além da simples expressão pessoal e proporcionar um senso de identificação e empatia para aqueles que enfrentam suas próprias batalhas emocionais. Ao compartilhar minha história, espero que outros encontrem conforto ao perceberem que não estão sozinhos em suas lutas e que existem caminhos possíveis para superar a tristeza.

Por fim, esta obra é também uma manifestação de gratidão às inúmeras influências que moldaram meu conhecimento e apreciação pela arte dos quadrinhos. Rendo homenagem aos grandes mestres e autores(as), passados e presentes, cujo trabalho inspirou minha própria jornada artística. Sou grato por ter tido a oportunidade de explorar essa forma de expressão e espero contribuir, de alguma forma, para o enriquecimento do universo das histórias em quadrinhos.

1. A VONTADE DE PRODUZIR QUADRINHOS

1.1 Início

A ideia para o estopim do trabalho foi concebida após um período de dificuldades pessoais ocorrido em outubro de 2020. O conceito original era produzir uma tirinha de uma página com a finalidade de catarse pessoal. O cerne foi mantido e desenvolvido para se adequar a um seminário arquitetado pelos professores Prof. Dr. Fabio Fonseca e Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão, o qual participei.

O que era uma catarse em formato de quadrinhos se torna então uma história curta, de sete páginas (ANEXO 1). Essa transformação foi muito bem vinda, pois expandiu a história e foi concedido o devido espaço para que fosse contada de uma forma mais coesa e íntegra.

Ao longo da graduação, a concepção do TCC sempre girou em torno de uma história em quadrinhos bem mais ambiciosa e extensa, que tinha como gênero a fantasia. Certamente fadada à frustração devido ao tempo limite que o TCC impõe, esse reajuste que a HQ sofreu deu início a um resultado mais satisfatório que a ideia inicial poderia ter proporcionado. O teor mais pessoal e a escala agora menor trouxeram esmero e atenção a detalhes que uma saga de fantasia não teria tido.

1.2. Projeto para o ateliê de quadrinhos (2019)

A decisão de realizar um quadrinho como trabalho final de graduação acompanhou-me desde o início do curso. Tive a oportunidade de explorar essa mídia apenas uma vez, durante o ateliê de histórias em quadrinhos. Para o trabalho final da disciplina, apresentei algumas páginas de uma história inacabada (Figura 1). Foi a primeira vez em que pude aplicar efetivamente todo o conhecimento que tenho de todos esses anos lendo a nona arte. Apesar de não ter sido concluído, a experiência revelou-se empolgante, embora desafiadora: apenas três semanas para conceber, escrever e desenhar um fragmento de história. Foram apresentadas cinco páginas que abordavam as consequências de um colapso nervoso de um jovem após uma festa, tema que se assemelha ao escolhido para o Trabalho de Conclusão de Curso.



Durante o ateliê, o professor Fabio Purper nos mostrou o processo de produção dos grandes mestres dos quadrinhos, a fim de que pudéssemos organizar cada estágio de nossa própria produção. Após a ideia inicial, o quadrinista deve explorar e desenvolver estéticas que serão apresentadas nas páginas: como serão fisicamente os personagens? Quais roupas usarão? Como serão os lugares que frequentam? Qual será a linguagem corporal de cada um? Como transmitir suas morais e bagagens pessoais apenas por meio de imagens? Aprendemos que são realizados estudos através de esboços até que o autor alcance um resultado satisfatório. E foi exatamente isso que fiz.

Após alguns esboços, o protagonista sem nome ganhou vida (figura 2). Tentei reunir todo o conhecimento adquirido, dentro e fora da sala de aula. O personagem era magro e frágil, com olheiras e um coque no cabelo. Percebi que o concebi simplesmente para sofrer. Em seguida, decidi fazer esboços rápidos do ambiente em que a história se passa, seu apartamento. Satisfeito com a estética da pré-produção, o próximo passo foi criar esboços das páginas completas. Logo, eu tinha a primeira delas finalizada com base em perspectiva, composição, cor e nas aulas de modelo vivo que participei durante o curso.

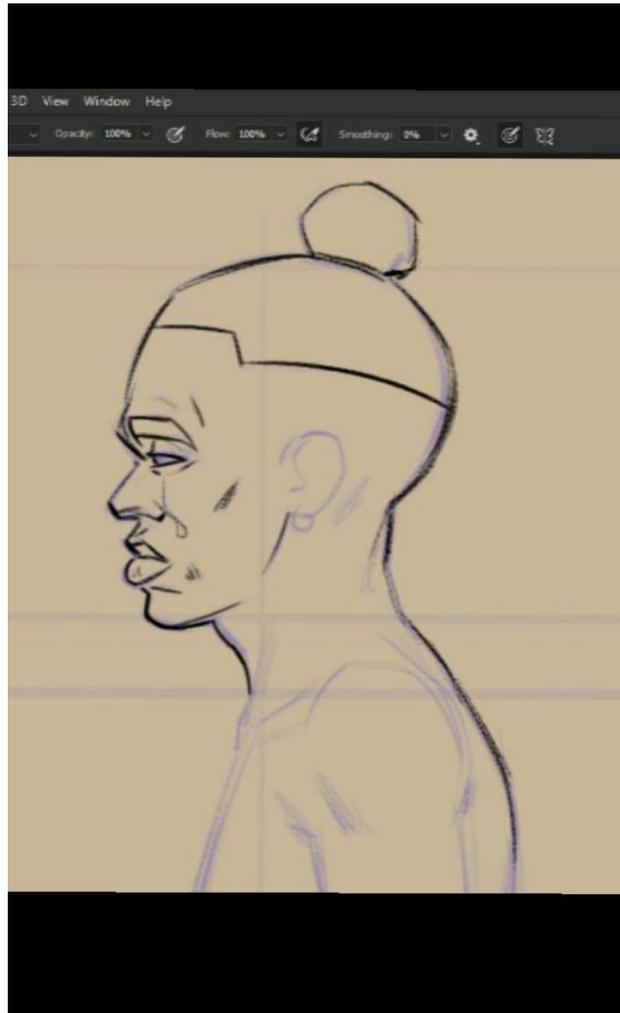


Figura 2 – Rascunho do desenvolvimento do personagem (2019). Acervo pessoal.

Optei pela forma que causaria menos bagunça na realização do trabalho: a arte digital. O nanquim poderia gerar muita sujeira. Dessa forma, é mais fácil modificar detalhes e editar a página final no *Photoshop*. Nele, o processo assemelha-se ao de uma folha de papel em branco, mas, felizmente, permite algumas liberdades para experimentar e ajustar a arte final sem medo de cometer erros. Percebi que deixar o quadrinho em preto e branco, ou melhor, em escalas de cinza, seria ideal para reduzir o custo de impressão e possibilitar impressões em larga escala.

Como esperado nas primeiras tentativas, surgiram algumas dificuldades no processo. Apresentei a primeira página ao professor e foram identificados alguns erros de perspectiva. Imediatamente, corriji a cena, mas até hoje, dois anos depois, ainda acredito que algo esteja errado com a perspectiva da primeira cena na página.

A próxima dificuldade surgiu quando percebi que levaria muito tempo para *renderizar* as cores conforme planejado, sendo necessário simplificar a forma como pintava os valores de cinza nas páginas. Mesmo assim, não foi possível concluir a arte final de todos os esboços das páginas (figura 3).

Com cinco páginas finalizadas, fiz uma edição do que havia produzido. Tentei conferir um visual analógico (utilizando retículas e texturas de páginas envelhecidas) a algo digital, resultando em um híbrido que até hoje me arrependo, porém, serviu como uma valiosa lição. Para a impressão, dirigi-me a uma gráfica de pequeno porte, onde um funcionário me orientou sobre a melhor opção em termos de custo-benefício para as páginas: a arte ficaria clara, a textura dos tons de cinza seria bem definida e seriam impressas cópias suficientes para todos os alunos do ateliê. No dia da apresentação, procurei explicar da melhor forma possível a minha intenção na história, embora acredite que essa intenção tenha ficado evidente no quadrinho. De qualquer forma, faltava um desfecho para a história e senti que devia uma explicação como uma forma de conclusão.



Figura 3 - Página finalizada para o ateliê de quadrinhos (2019). Pintura digital. Acervo pessoal.

Todos os erros e dificuldades enfrentados no processo daquele quadrinho para o ateliê foram importantes para aprimorar a velocidade e eficácia na produção do quadrinho do TCC. Aprendi que precisaria dedicar mais tempo à etapa dos esboços e considerar a arte final com uma estética mais analógica do que digital. Utilizo a arte digital como meio principal de produção devido à conveniência e agilidade, não por uma questão estética. Considero essa a lição principal e fico aliviado em dizer que ela foi aplicada com êxito na produção do TCC.

1.2.1 Definição de temas

O fascínio pelos quadrinhos tem me acompanhado desde a infância, despertando em mim a vontade de criar minhas próprias histórias nesse formato. Dessa forma, ao desenvolver meu trabalho final, tornou-se essencial que ele assumisse a forma de uma história em quadrinhos, independentemente do tema abordado. Os quadrinhos são uma mídia que envolve e estimula a capacidade de interpretação visual, emprestando elementos do cinema, da publicidade, da pintura e da escultura. Além disso, exigem interpretação textual, remetendo à arte literária. Essa forma de expressão é uma amalgama de várias outras artes, permitindo que um artista visual solidifique suas ideias sem grandes obstáculos ou restrições financeiras. Portanto, para a realização do meu TCC, escolher a mídia dos quadrinhos foi a opção ideal.

Ao explorar as possibilidades do gênero fantasia nos quadrinhos, percebi que o processo exigiria pesquisa histórica, pois mesmo na fantasia é necessário estabelecer uma verossimilhança e fazer com que o mundo criado funcione de acordo com suas próprias regras. Seria necessário desenvolver o mundo da história, tornando-o mais tangível aos olhos do leitor, por meio da exploração da realidade habitada pelos personagens. Além disso, haveria a necessidade de um desenvolvimento visual dos personagens, buscando expressar fisicamente suas personalidades e condições dentro desse mundo. Essa pré-produção exigiria mais trabalho e, conseqüentemente, mais tempo investido na criação da história em quadrinhos.

Considerando que o tempo é crucial para alguém que está realizando sua primeira incursão mais madura no mundo dos quadrinhos, decidi excluir o gênero fantasia e optar por algo mais íntimo e breve, porém não menos profundo. Dessa forma, defini que a história seria um drama com elementos fantásticos, por assim dizer. Ela se basearia em um sentimento, em vez de se concentrar na construção de um mundo fictício. Não seria necessário realizar uma pesquisa extensa para criar a realidade do quadrinho, pois as páginas seriam um depoimento baseado no que senti e vivi em um determinado período da minha vida. Em resumo, o foco da história mudou de objetivo para emoção.

Para criar uma atmosfera mais adequada ao gênero da história, refinei minha abordagem, definindo melhor as referências às quais me basearia. Primeiramente, busquei inspiração nas fábulas da literatura. Essas histórias curtas, protagonizadas por animais antropomorfizados, costumam trazer uma moral ao final. Esses elementos se encaixam perfeitamente na minha história. Em segundo lugar, procurei meus autores de quadrinhos favoritos, Fábio Moon e Gabriel Bá, que, no início de suas carreiras, focavam em narrativas curtas sobre a rotina de pessoas comuns e suas emoções. Esses autores, que são irmãos gêmeos, criaram um blog chamado "10 Pãezinhos", onde publicam tirinhas intimistas que se assemelham muito a fábulas modernas, nas quais um animal literalmente conversa com o leitor sobre a moral da história.

A escolha da mídia e do gênero parte do princípio de que é totalmente possível produzir uma história em quadrinhos apenas com o trabalho de uma pessoa. Essa escolha se adequa perfeitamente ao contexto acadêmico da conclusão do curso, permitindo que eu demonstre o que aprendi com as disciplinas práticas ao longo da graduação, sem depender de motivações externas, restrições financeiras ou a necessidade de um grupo de colaboradores para a realização do projeto.

1.3 Especificidade narrativa

Fabio Moon e Gabriel Bá são dois quadrinistas que, por serem irmãos, colaboram em uníssono em todos seus trabalhos autorais. São trabalhos completamente sensíveis e que falam mais alto que a maioria dos quadrinhos de

super-heróis que os inspiraram a começar produzir quadrinhos (figura 4). Digo isso pois a mídia, atualmente e há algum tempo, é famosa pelo gênero de super heróis. Os irmãos, porém, decidiram contar histórias sobre sentimentos e pessoas reais em quadrinhos. Qual a diferença de contar essas histórias por meio de um filme, um romance, talvez até um video game? Eles me ensinaram a diferença.



Figura 4 – Páginas do quadrinho “Daytripper” (2010). Editora DcComics.

As histórias em quadrinhos são uma forma de arte e literatura que se destaca por sua especificidade na capacidade narrativa. Com uma combinação única de elementos visuais e textuais, as HQs têm o poder de contar histórias de maneiras que outras formas de mídia não conseguem igualar.

Uma das características mais marcantes dessa mídia é a sua capacidade de transmitir informações simultaneamente através de imagens e texto. Os desenhos das páginas fornecem uma narrativa visual, mostrando ações, expressões faciais, ambientes e movimentos. Ao mesmo tempo, os balões de diálogo, as legendas e os textos complementares trazem informações verbais, como diálogos entre personagens, pensamentos e narração.

Essa interação entre texto e imagem permite que as HQs expressem uma multiplicidade de camadas narrativas. Os desenhos podem transmitir emoções e atmosferas, estabelecer o ritmo da história e criar uma conexão visual direta com o leitor. Os textos, por sua vez, fornecem informações adicionais, aprofundam a

caracterização dos personagens e apresentam detalhes da trama. Além disso, as histórias em quadrinhos possuem uma linguagem visual própria, com a utilização de quadros, sequências de ação, enquadramentos e transições que contribuem para a narrativa. Os quadros delimitam o espaço e o tempo, permitindo que a história seja dividida em momentos específicos e mostrando a ordem cronológica dos eventos. A escolha dos ângulos de visão e o uso de enquadramentos criam diferentes perspectivas e intensificam a sensação de movimento e dinamismo. Enfim, envolve composição, ritmo, diagramação, textura da linha, cores, variação no estilo do desenho, balões diferentes para cada personagem.

Outro aspecto importante é a forma como elas podem explorar a passagem do tempo de maneira única. Os leitores podem percorrer as páginas de uma HQ no seu próprio ritmo, podendo pausar e analisar detalhes ou avançar rapidamente para captar a fluidez da narrativa. A disposição dos quadros e a sequência de eventos ajudam a estabelecer o ritmo e a temporalidade da história, proporcionando uma experiência única de imersão.

HQs possuem a capacidade de abordar uma ampla gama de temas e estilos narrativos. Elas podem tratar de assuntos complexos, como política, sociedade, questões morais e existenciais, de uma forma acessível e visualmente estimulante. Além disso, a diversidade de estilos artísticos e de narrativas nas HQs permite que cada história seja contada de maneira única, adaptando-se ao tom e ao objetivo desejados.

Em suma, as histórias em quadrinhos possuem uma especificidade narrativa singular. A combinação de elementos visuais e textuais, a linguagem visual própria, a manipulação do tempo, a criação de universos ficcionais e a diversidade temática tornam as HQs uma forma de arte e literatura extremamente poderosa e cativante. Ao explorar essa mídia, os leitores podem desfrutar de experiências narrativas ricas e imersivas que são distintas de qualquer outra forma de contar histórias.

1.3.1 A Necessidade de Catarse da Mente Humana e sua Relação com o Ato de Produção Artística

Desde os primórdios da existência humana, a mente tem sido um espaço complexo e intrincado, capaz de gerar uma infinidade de emoções, pensamentos e

experiências. Essa complexidade inerente ao ser humano muitas vezes demanda uma forma de liberação, de expressão das vivências e dos sentimentos acumulados ao longo do tempo. É nesse contexto que a catarse se revela como uma necessidade vital para o bem-estar mental e emocional, e é através da produção artística que essa ela encontra seu canal de expressão mais poderoso.

A catarse, conceito originário da Grécia antiga, segundo Aristóteles na obra “Poética”, está relacionada à purificação ou purgação de emoções intensas e conflitos internos através de uma experiência libertadora. É uma forma de liberação emocional que permite ao indivíduo lidar com seus medos, angústias, traumas e alegrias profundas, proporcionando uma sensação de alívio e equilíbrio. Através da catarse, a mente humana encontra uma maneira de descarregar e processar suas experiências internas, prevenindo o acúmulo de tensões e potenciais problemas de saúde mental.

A produção artística, por sua vez, desempenha um papel fundamental nesse processo. Através das mais diversas formas de arte, como a pintura, a música, a dança, o teatro e a literatura, os artistas têm a capacidade de expressar suas emoções mais profundas e permitir que os espectadores ou ouvintes também as vivenciem e compartilhem. A arte é um veículo para a exploração de emoções complexas, sejam elas alegres, tristes, angustiantes ou inspiradoras. Ela proporciona uma conexão direta entre o artista e o público, criando um espaço seguro onde as pessoas podem vivenciar e refletir sobre suas próprias emoções.

Ao criar uma obra de arte, o artista pode explorar livremente suas experiências pessoais e transformá-las em algo tangível e significativo. Essa transformação permite que o artista transcenda suas próprias vivências e alcance uma compreensão mais profunda de si mesmo e do mundo ao seu redor. Ao mesmo tempo, o público que se envolve com a obra também é convidado a se conectar com suas próprias emoções e experiências, permitindo uma identificação e uma catarse pessoal.

Além disso, a produção artística oferece um espaço de reflexão e crítica social, permitindo que questões coletivas sejam abordadas e discutidas. Por meio da arte, podemos questionar normas, padrões e desafiar o status quo, abrindo espaço para um diálogo necessário sobre temas complexos e controversos. Essa dimensão social da arte amplia ainda mais o potencial de catarse, oferecendo não apenas uma liberação individual, mas também um canal de expressão e transformação coletiva.

Em um mundo em constante mudança, onde o ritmo acelerado da vida moderna muitas vezes sufoca nossas emoções e nos mantém presos a uma rotina opressora, a catarse se torna ainda mais essencial. Através da produção artística, temos a oportunidade de explorar e liberar as emoções reprimidas, encontrar sentido em nossas vivências e conectar-nos com outras pessoas. A arte nos oferece um refúgio, um espaço seguro onde podemos nos expressar livremente e encontrar equilíbrio emocional.

Em suma, a necessidade de catarse da mente humana é inegável, e a produção artística desempenha um papel crucial nesse processo. Através da arte, podemos liberar nossas emoções mais profundas, compartilhar experiências, refletir sobre questões pessoais e sociais, e encontrar um senso de conexão e significado. Portanto, é fundamental valorizar e apoiar a produção artística como uma ferramenta vital para a saúde mental e emocional, bem como para o enriquecimento cultural e o desenvolvimento humano como um todo.

1.3.2 Bagagem emocional

O estopim da ideia para o trabalho final aconteceu após um período ruim na minha vida. Eu precisava de catarse e não sabia. Desde o final de 2018 decidi que eu deveria desenhar todos os dias para finalmente dominar a arte do desenho. Foi o que fiz, desde essa época, me orgulho de dizer que cumpri noventa por cento dessa meta até hoje. Contudo, sempre há pedras em qualquer caminho, e o quadrinho veio de uma grande pedra no meio de 2020.

Não me considero artista, sou apenas uma pessoa que ama desenhar, ama catarse. É um vício. Depois que comecei a estudar desenho todos os dias, percebi mais ainda o quão vital essa catarse é para mim. Percebi também um avanço nas minhas habilidades, nada mais natural. A questão é que os momentos de dúvida da própria habilidade sempre trazem um peso que, por vezes, tem o poder de fazer com que o artista se questione se vale à pena ou não continuar fazendo aquilo. “Será que algum dia eu realmente serei bom?”. “Será que já sou bom e não verei mais avanço a partir disso?”. “Será que vale a pena continuar investindo nisso?”. Momentos quando apenas catarse e paixão não são mais suficientes para continuar.

Comecei a me indagar ainda mais que qualquer outro momento se eu realmente era capaz de produzir arte, e por uma semana ou duas, eu parei

completamente de estudar. Minha vida entrou numa rotina catatônica e a melancolia tomou conta de todos os aspectos da minha vida. No meio desse fragmento de tempo, aconteceu o que muitos pesquisadores ainda não conseguiram definir muito bem como acontece: a ideia. Pegar esse momento, esse sentimento e transformá-lo em diálogo. Em uma história.

Tenho tatuado na mão, uma frase que o escritor Neil Gaiman disse em um discurso (que foi até adaptado para um livro depois) para a graduação de algumas turmas da faculdade de belas artes da Filadélfia (figura 5). “Faça boa arte”. É uma frase que Gaiman repetiu várias vezes em uma parte do discurso, “se você perdeu um ente querido, faça boa arte. Se seu cachorro morreu, faça boa arte. Se você ganhou um aumento em seu emprego, então faça boa arte. Se aconteceu nada de especial no seu dia, faça boa arte. Se você está feliz, faça boa arte. Se você está triste, faça boa arte.” Essa frase é a força motriz de todo meu esforço até hoje e um mantra que carrego até o resto da vida.



Figura 5 – Neil Gaiman na faculdade de Belas Artes da Filadélfia.

A faísca de inspiração então me proporcionou começar a brincar com a ideia de como eu deveria contar a história desse sentimento. Esse momento de volatilidade factual não deveria ter muita explicação, ele nasce como o *big bang* e depois de apenas alguns segundos, aparenta estar mais distante do que realmente está. Mas o que fica é a consequência desse momento, a inspiração. E assim, eu faria um quadrinho.

Qualquer pessoa neurotípica já experimentou melancolia de alguma forma, é um sentimento universal. Estar em contato e entender integralmente este sentimento, não. É uma dos conceitos que trabalho visualmente no quadrinho, nós muitas vezes não entendemos para onde essa melancolia nos leva, quiçá a origem dela. É um lugar familiar dentro do cérebro, e assim consegui a universalidade do tema para tentar dialogar com o leitor. Como dito, a mídia de quadrinhos possibilita que eu conte uma história sem que sejam necessários muitos recursos, eu conto apenas com minhas habilidades. O que nos traz a uma oclusão do ciclo, já que o conceito da história nasceu por causa do meu medo de falta de habilidade.

Há um conflito da minha parte com ansiedade há alguns bons anos, com episódios de depressão (sendo um deles o momento do estopim da minha ideia para meu quadrinho). Por ser algo frequente em minha vida, essas emoções são familiares. E como o ser humano possui uma predileção por aspectos familiares a eles em qualquer parte de sua vida, sempre fui atraído por histórias que lidam com esses temas.

É curioso notar que quando comecei a desenvolver, desenhar e anotar as ideias vindas da inspiração, eu saí do ciclo de melancolia. Movimento é uma ferramenta importante para casos de depressão, e sem querer acabei fazendo isso. Claro, colocar a prova suas habilidades depois de duvidá-las é a melhor coisa que eu poderia ter feito, afinal, faça boa arte. Vale destacar, também, que o projeto era pessoal até então, apenas nas semanas seguintes eu encontraria um lugar para ele, no meio acadêmico.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Para que minhas concepções se consolidassem da forma que pretendia, eu busquei colocar em prática o que foi desenvolvido nos dois melhores projetos sobre produção de quadrinhos já feitos, em minha opinião – os três livros de Scott McCloud e o volume único que Will Eisner escreveu. Muitos pensam que fazer um quadrinho é apenas desenhar o que acontece na cena, mas há muito mais engrenagens girando por trás de cada etapa. O que difere bons dos maus trabalhos é justamente entender a linguagem dessa mídia que foi explorada da forma mais acessível possível nos materiais aqui usados como referencial teórico.

2.1 Scott McCloud e sua contribuição para o estudo dos quadrinhos

Scott McCloud (1993, 2005, 2007) é um renomado teórico dos quadrinhos e autor de obras influentes, como "Desvendando os Quadrinhos" (figura 6), "Desenhando Quadrinhos" e "Reinventando Quadrinhos". Suas obras têm sido referências fundamentais para a compreensão dos quadrinhos como uma forma de arte e narrativa única. Em "Desvendando os Quadrinhos", McCloud explora conceitos-chave, como a linguagem dos quadrinhos, a estrutura da página, o tempo e o espaço. Já em "Desenhando Quadrinhos", o autor aborda aspectos práticos da criação de quadrinhos, como desenho, enquadramento e uso de balões de diálogo. E, por fim, em "Reinventando Quadrinhos", McCloud explora novas possibilidades narrativas e experimentações estilísticas dentro do meio.

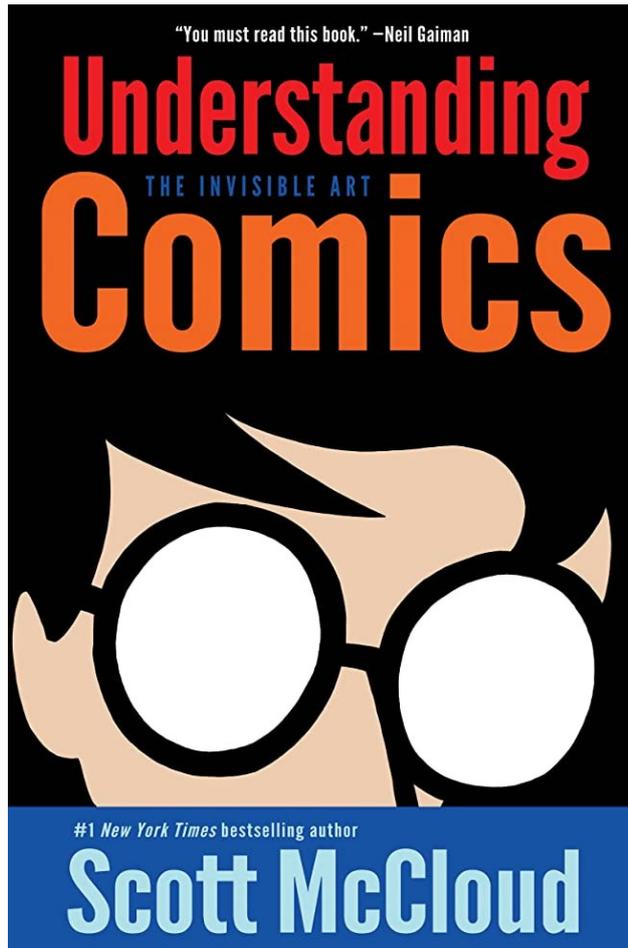


Figura 6 – Capa do livro Desvendando quadrinhos, de Scott McCloud. (1993). Editora *William Morrow Paperbacks*.

2.2 Will Eisner e sua abordagem artística nos quadrinhos

Outro autor fundamental para o estudo dos quadrinhos é Will Eisner (2008), que contribuiu significativamente para o reconhecimento dos quadrinhos como uma forma de arte sequencial com seu livro "Quadrinhos e Arte Sequencial" (figura 7). Eisner defende a ideia de que os quadrinhos possuem um potencial artístico e narrativo vasto, indo além das histórias de super-heróis e adentrando em temáticas mais complexas. Seu livro explora conceitos como composição de quadros, narrativa visual, uso de enquadramentos e sequências de ação, demonstrando a riqueza da linguagem dos quadrinhos e sua aplicação artística.

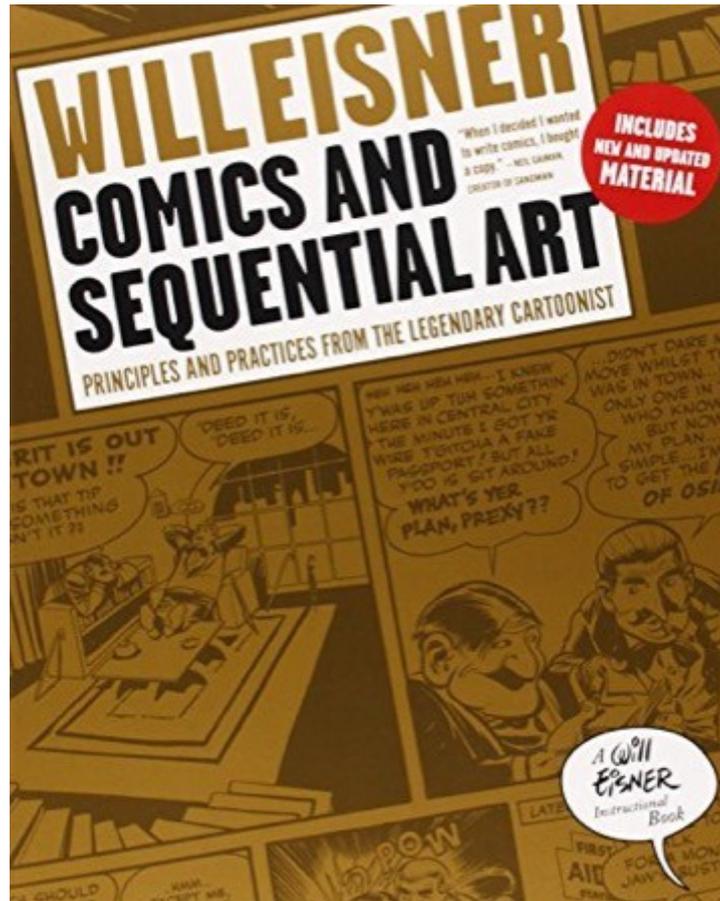


Figura 7 – Capa do livro “Quadrinhos e arte sequencial”, de Will Eisner. (2008). Editora W. W. Norton & Company.

2.3 Aplicação prática: Produção pessoal de um próprio quadrinho

Com base nos conceitos apresentados por Scott McCloud e Will Eisner, a produção pessoal de um próprio quadrinho torna-se uma possibilidade empolgante e desafiadora. A partir do estudo dessas obras teóricas, é possível compreender os elementos fundamentais dos quadrinhos, como a combinação de imagem e texto, o uso de enquadramentos e a construção de uma narrativa visual envolvente.

Ao embarcar na criação de um quadrinho pessoal, o autor deve considerar a escolha adequada dos enquadramentos para transmitir as emoções e ação desejadas, bem como a disposição dos elementos na página para construir a narrativa de forma fluída. Além disso, o desenvolvimento de personagens cativantes, diálogos eficazes e uso adequado de recursos visuais também são elementos cruciais para a produção de qualidade.

Através da experimentação e aplicação dos conceitos abordados por McCloud e Eisner, o autor poderá explorar sua criatividade e desenvolver um quadrinho único, refletindo seu estilo pessoal e narrativa escolhida. A produção pessoal de um quadrinho não apenas demonstra a compreensão dos aspectos teóricos, mas também permite a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos, enriquecendo o estudo dos quadrinhos como uma forma de arte e expressão.

2.4 A linguagem

A arte sequencial refere-se à maneira de contar uma história por meio de imagens dispostas em sequência, onde cada imagem representa um momento específico da narrativa. Esse conceito é fundamental nas histórias em quadrinhos, uma forma de expressão artística e literária que combina desenhos e texto para criar uma narrativa visual.

As origens das histórias em quadrinhos remontam a tempos antigos, onde diversas culturas utilizavam a combinação de imagens e texto para contar histórias. No entanto, foi no final do século XIX e início do século XX que começaram a tomar forma.

Um marco importante foi a publicação do *Yellow Kid* (Kid Amarelinho), em 1895, nos Estados Unidos. Foi uma tira de jornal criada por Richard Outcault, que apresentava um personagem de camisola amarela em um mundo urbano. O *Yellow Kid* (figura 8) se tornou um sucesso e impulsionou a popularidade das histórias em quadrinhos como forma de entretenimento.

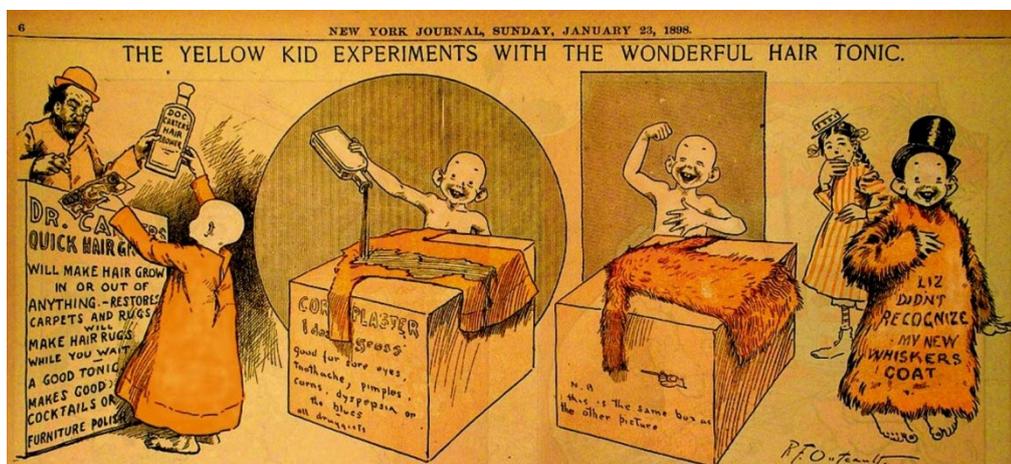


Figura 8 - Tirinha de jornal do personagem "Yellow Kid". (1895). Jornal New York World.

No início do século XX, outros artistas e criadores começaram a experimentar com a forma das histórias em quadrinhos. Em 1912, o cartunista Winsor McCay lançou a série "*Little Nemo in Slumberland*" (Pequeno Nemo no País dos Sonhos), que apresentava narrativas complexas e detalhadas, explorando a imaginação de um menino em seus sonhos.

Na década de 1930, as histórias em quadrinhos ganharam um impulso significativo com o surgimento das primeiras revistas em quadrinhos, como "*Famous Funnies*" e "*Detective Comics*". Essas revistas foram responsáveis por apresentar personagens icônicos, como *Superman*, *Batman*, Capitão América e outros super-heróis que se tornaram populares até hoje.

Durante as décadas seguintes, as histórias em quadrinhos se desenvolveram em diferentes direções, com uma variedade de estilos artísticos, gêneros e temas. Surgiram quadrinhos de super-heróis, quadrinhos de aventura, quadrinhos underground, mangás japoneses e muitas outras formas de expressão.

A arte sequencial evoluiu ao longo do tempo, incorporando novas técnicas e abordagens narrativas. Os quadrinhos se tornaram um meio poderoso para contar histórias, explorar questões sociais e transmitir mensagens artísticas e políticas. A definição do que compõe HQs é por vezes peculiar, porque não são todas imagens em sequência que são, de fato, quadrinhos (figura 9).



Figura 9 – Página do livro Desvendando quadrinhos, de Scott McCloud. (1993). Editora William Morrow Paperbacks.

Como dito por Scott McCloud (1993), imagens sequenciais são uma ótima forma de comunicação, mas não são em si quadrinhos. Imagens sequenciais são apenas uma abordagem usada na mídia quadrinhos.

A linguagem dos quadrinhos brinca muito com a representação visual dos cinco sentidos humanos: por exemplo, como passar a ideia de odor para o leitor se tudo o que o autor tem como ferramenta é imagens em uma página? Um exemplo que penso ser o mais imediato para leitores brasileiros é como Mauricio de Souza desenha o personagem Cascão, com pequenas linhas que lembram ondas e algumas moscas acima de sua cabeça. A linguagem dos quadrinhos usufrui

bastante do que René Magritte transpôs em “isso não é um cachimbo”, em que o artista discute representação na linguagem visual. Então o quadrinista possui essa questão de signo/ significado em mãos e como representar X emoção, X conceito, X sentido como uma representação apenas visual (figura 10).



Figura 10 – Página do livro *Desvendando quadrinhos*, de Scott McCloud. (1993). Editora *William Morrow Paperbacks*.

Outras duas ferramentas poderosas dos quadrinhos são o apelo da caricatura e o ditar da passagem de tempo para o leitor. Acredito que o autor deva “editar” ou guiar o modo que o leitor consome a obra, mas ainda dar oportunidade para que ele tenha liberdade de poder ler conforme ache melhor. Eisner (2008) exemplifica isso

próprio leitor/ leitora pode fisicamente se identificar com ela, ou com certos detalhes dela. Seja o biotipo de Stella, talvez o cabelo curto, talvez apenas a boca carnuda. Quanto mais simples, mais espaço para identificação (figura 12).



Figura 12 – Página do livro Desvendando quadrinhos, de Scott McCloud. (1993). Editora William Morrow Paperbacks.

Ainda sobre representações dentro da linguagem, cito aqui um exemplo do livro quadrinhos e arte sequencial de Will Eisner, que gosto de usar de exemplo para explicar como quadrinhos não são apenas desenhar cenas como elas são. Quadrinhos brincam com os conceitos de sua própria linguagem – de novo, vai além de apenas desenhar o que está acontecendo em cena, e Eisner (2008) explica essa abordagem. Ele usa a composição da página para convir informações não ditas por diálogos ou caixas de texto do narrador, o personagem está fugindo e fazendo

peripécias pelas ruas de uma cidade. Ele é muito hábil e gatuno, e o autor mostra isso acontecer diante dos olhos do leitor. Sua fuga acontece pela cidade, dentro da realidade do quadrinho, mas naquela página, para o leitor, a fuga acontece pela diagramação e composição dela própria. É uma representação do que aconteceu, é uma metáfora visual e uma brincadeira com a própria linguagem dos quadrinhos (figura 13).



Figura 13 – Página do livro “Quadrinhos e arte sequencial”, de Will Eisner. (2008). Editora *W. W. Norton & Company*.

3. Referências fora da mídia de quadrinhos

Nessa parte do artigo, conto melhor como meu gosto pessoal moldou as histórias que crio, ou quero poder criar. Meu fascínio por qualquer trama que envolva distúrbios mentais com um toque fantástico provavelmente começou quando vi a adaptação de Stanley Kubrick de *O Iluminado*, de Stephen King. Aprendi, quando pesquisei mais sobre o background do livro, que King havia pensado na história para lidar com o próprio alcoolismo e o peso que a doença aplica em seus familiares. O protagonista, possuído ou influenciado por fantasmas, era o que o autor virava quando estava completamente bêbado na vida real. Escrever uma história para espantar fantasmas pessoais é algo integralmente associado com a produção desse quadrinho para o TCC.

Partindo do princípio que cada indivíduo é o protagonista de sua própria história, a mente humana orbita realidades completamente diferentes da vida banal e tangível. É daí que surgem as metáforas. Vêm das perspectivas e lugares que criamos para resolver nossos demônios internos. Stephen King é conhecido por criar histórias em que medos (muitas vezes esdrúxulos) são chave para levar personagem do ponto A ao ponto B da jornada. O filme de Kubrick se assemelha mais com a história que eu quis contar, que o livro de King. O tom na película é mais sutil que o do livro e isso me fascina mais que “sim, ele estava, de fato, possuído por fantasmas” escrito por King (figura 14).



Figura 14 – Frame do filme “O iluminado”, de Stanley Kubrick. (1980).

Outro cineasta que direcionou minhas escolhas na produção do quadrinho foi David Lynch (figura 15), conhecido por filmes que lidam com temas oníricos com uma certa excentricidade na estética. Dou foco para *Ereaserhead* e *Twin Peaks*, em que o terror existente não deveria ser nunca explicado e o propósito do que se desenvolve na tela é deixar o cérebro do expectador montando as peças do quebra cabeça, sem nunca terminá-lo.



Figura 15 – Frame do filme “O Inquilino”, de Roman Polanski. (1976).

Dentro desse universo cinematográfico, o trabalho que mais influenciou minha produção pratica foi “O Inquilino” de Roman Polanski (figura 16). É sobre um polonês morando na França, que aluga um quarto de apartamento onde uma mulher previamente enlouqueceu e se matou. O protagonista do filme começa a experimentar eventos dentro do quarto que começam a mudar sua própria personalidade e sanidade. Trata de temas como paranóia e xenofobia, em que o personagem é “possuído” por aquele exterior tão estrangeiro a ele. Assim como em “O bebê de Rosemary”, a execução do terror é sutil e possui um ritmo lento, no fim quase surreal. Ambas características que, de uma forma, coloquei no meu quadrinho.



Figura 16 - Frame do filme "O Inquilino", de Roman Polanski. (1976).

A última influência é um *game*, *Silent Hill*. Mais especificamente, *Silent Hill 2*. É o pedaço de arte que melhor usa metáforas visuais para falar sobre distúrbios mentais. Trauma e culpa são os temas principais do jogo que são refletidos no design dos personagens. James, o protagonista, sofre com a culpa de não saber se matou ou não sua própria esposa que portava uma doença degenerativa e em leito de morte. Enquanto estava no hospital zelando pela esposa, James passa a não controlar seus impulsos sexuais e objetifica as enfermeiras - nunca sabemos se ele acaba traindo sua esposa com uma delas ou não, mas o sentimento de traição e abandono por sua parte é um dos focos de sua jornada pela cidade sobrenatural cheia de monstros criados pelo seu próprio sub-consciente. O importante para o tcc é que dentro do jogo, um dos inimigos em *Silent Hill* é uma monstruosidade em forma humanóide que se assemelha às enfermeiras do hospital (figura 17). É uma entidade vestida de enfermeira, sem rosto. É a personificação de seus desejos e sua culpa. Outro personagem que conversa com tal culpa é um monstro que anatomicamente é composto simplesmente por pares de pernas costuradas pela cintura, eles são inimigos fracos, porém numerosos. *Silent Hill* é um lugar que traz a tona os sentimentos mais profundos e escondidos de suas vítimas, muitas vezes, os

personificando. A culpa toma forma em *Silent Hill*, assim como em minha HQ, o medo da minha protagonista toma forma em uma versão torta dela mesma.



Figura 17- Estátua da personagem “Enfermeira”, do jogo *Silent Hill* (2001)

Todas essas referências vindas de outras mídias (figura 18) construíram o “como apresentar a história?” do meu projeto: o ponto do meu material final é mostrar o medo e conflito por lentes completamente subjetivas, sem a inclusão de qualquer análise clínica. Por quê? Porque aproxima o leitor a história, o apelo é emocional, não é necessária uma explicação analítica/ profissional médica para a exploração do tema. As perguntas geralmente não são respondidas nas obras que apresentei neste capítulo, e nem na minha história. O que vale não é a resposta, é fazer a pergunta em primeiro lugar. E meu conto justamente se preocupa em apresentar um conflito unicamente para mostrar, de forma lúdica, as consequências que ele pode causar em qualquer pessoa, inclusive você.



Figura 18 – Mural de inspirações, “mood board”, para o quadrinho feito no TCC. Arte digital. (2020). Acervo pessoal.

4. ESTUDOS DE CASO

4.1 Mike Mignola

Mike Mignola nasceu em Berkeley, na Califórnia. É quadrinista e mora em Nova Iorque com sua esposa e filha. Graduou-se pela *California College of Arts* em 1982 e por volta do mesmo ano, começou a se publicar como artista de algumas histórias pequenas dentro da Marvel editora. Por uns anos permaneceu nela, eventualmente migrou para a DC editora, e por fim, estacionou na *Dark Horse* editora, onde concebeu sua maior criação em 1994. *Hellboy*, no caso, possui publicações constantes até o dia de hoje e não há previsão para qualquer término.

Mignola é metade da inspiração que me guiou pelo meu quadrinho – e basicamente, em tudo o que produzo. Para a produção do quadrinho, foquei em como ele faz decisões na produção de pequenas histórias e contos em quadrinhos de seu personagem mais famoso e também de personagens criados exclusivamente para ditos contos. Ele é conhecido por mesclar expressionismo alemão com um dos pais dos quadrinhos de super heróis, Jack Kirby. Portanto, procurei absorver o máximo de seu ritmo e estética para cada página na hora de contar uma história.

Grande ventura da minha parte foi conhecer o autor desde que comecei a colecionar encadernados de quadrinhos, assim como Gabriel Bá. Aos 10 anos, via na vitrine de uma comic shop, uma capa com um demônio sem chifres desenhado nela, com um estilo de desenho que me cativou como se eu tivesse achado o amor da minha vida. Então, tive tempo suficiente para consumir exacerbadamente a obra e perceber certos padrões.

Mignola usa muito do princípio “mostre, não conte” (figura 19) do cinema em suas páginas. Ora, quadrinhos são, por natureza, uma arte visual. A experimentação com a mídia levou alguns bons anos até os autores perceberem que não eram necessários muitos balões com falas para se contar uma história. Deixem as imagens falarem por si. Mignola não foi o primeiro, mas é o quadrinista que melhor exemplifica essa proposta. Assim como atores em cenas com poucas falas possuem um prato cheio para mostrarem suas habilidades cênicas, os desenhos que são feitos de rostos, de partes do corpo – até mesmo utilizando uma mudança de cor para criar atmosfera – contam mais história que um painel cheio de diálogos expositores.

O exemplo que trago é o ápice da habilidade de Mignola: contar uma história aproveitando o melhor que a mídia tem para oferecer implica num bom uso do fluxo narrativo. Exatamente a característica que busquei emular no trabalho final. O significado do termo fica explícito nas páginas: é o guia que puxa o olhar do leitor até onde o autor quer que ele vá (sem o leitor perceber).



Figura 19 – Página da história “Hellboy e o caixão acorrentado”, De Mike Mignola. (1997). Editora *Dark Horse*.

Mignola domina o preto e branco em seu processo. O expressionismo alemão em seu traço vem justamente pela abundância de sombras em cada painel (figura 20). Acrescenta tridimensionalidade a arte, dá profundidade a um traço que é bem cartunesco. Tento incorporar isso ao meu próprio traço desde que percebi, contudo, há uma dificuldade da minha parte em realmente chegar a um resultado satisfatório.

Seus desenhos funcionam muito bem dessa maneira, mas ele fez parceria com um colorista que parece ter nascido para complementar a arte de Hellboy. Dave Stewart traz cores simples às formas geométricas de Mignola, elas não tomam mais destaque que deveriam, as sombras de Mignola ainda são o foco.



Figura 20 – Página da história “Alien Salvation”, De Mike Mignola. (2001). Editora Dark Horse.

Por fim, o último elemento que peguei emprestado do autor foi o método de escrever o roteiro e o transportar para os quadrinhos e painéis. Já que também é o roteirista, não há necessidade de fazer um roteiro completamente elaborado que descreva integralmente a cena. Ele tem a liberdade de pular certas etapas e começar o rascunho/ layout das páginas. Do esboço do roteiro direto para o esboço da arte, sem qualquer tipo de roteiro refinado. Como também escrevi o quadrinho que produzi, tive essa sorte. Pensar sem um filtro parece deixar tudo mais cru, no bom sentido. Então abusei desse elemento de produzir que aprendi com Mike Mignola.

O que me encanta no trabalho de Mignola é o quão complexas ele consegue deixar suas composições as construindo com formas simples. Isso significa deixar a produção mais dinâmica para o quadrinista, além de manter o trabalho divertido. No fim, ele cria atmosfera e uma linguagem visual muito única, e isso abre portas para quem almeja produzir quadrinho: os conceitos estão ali, o trabalho com as formas geométricas, a noção de planos que compõem a cena, saber usar composição para criar tridimensionalidade a partir do bidimensional. Um pode vir a ramificar o que Mignola apresenta e criar uma linguagem a partir de sua técnica.

4.2 Fabio Moon e Gabriel Bá

Fabio Moon e Gabriel Bá são dois irmãos gêmeos que nasceram no estado de São Paulo e desde pequenos produzem suas próprias HQs. Foram os primeiros brasileiros a ganharem o *Eisner*, o Oscar dos quadrinhos. Não possuem formação acadêmica por nenhum órgão, o que nos mostra que para fazer quadrinhos, não é preciso um diploma, apenas experiência e vontade de produzir. Os autores conseguiram notoriedade no ramo devido ao sucesso de sua HQ autoral, *Daytripper*. Uma minissérie de 2011 lançada pela *VERTIGO*, da *Dc Comics* para quadrinhos com conteúdo mais maduro.

Daytripper (figura 21) é um quadrinho com muitos elementos brasileiros, porém, mesclados a uma linguagem que qualquer pessoa do mundo consiga aproveitar como se a história não fosse estrangeira. Justamente o elemento aproveitado por mim, no meu TCC. A verossimilhança que há nas histórias dos dois,

não importa se é fantástica, ou completamente mundana, sempre há elemento que ata o leitor ao personagem, ao mundo do personagem, ou à situação mostrada.

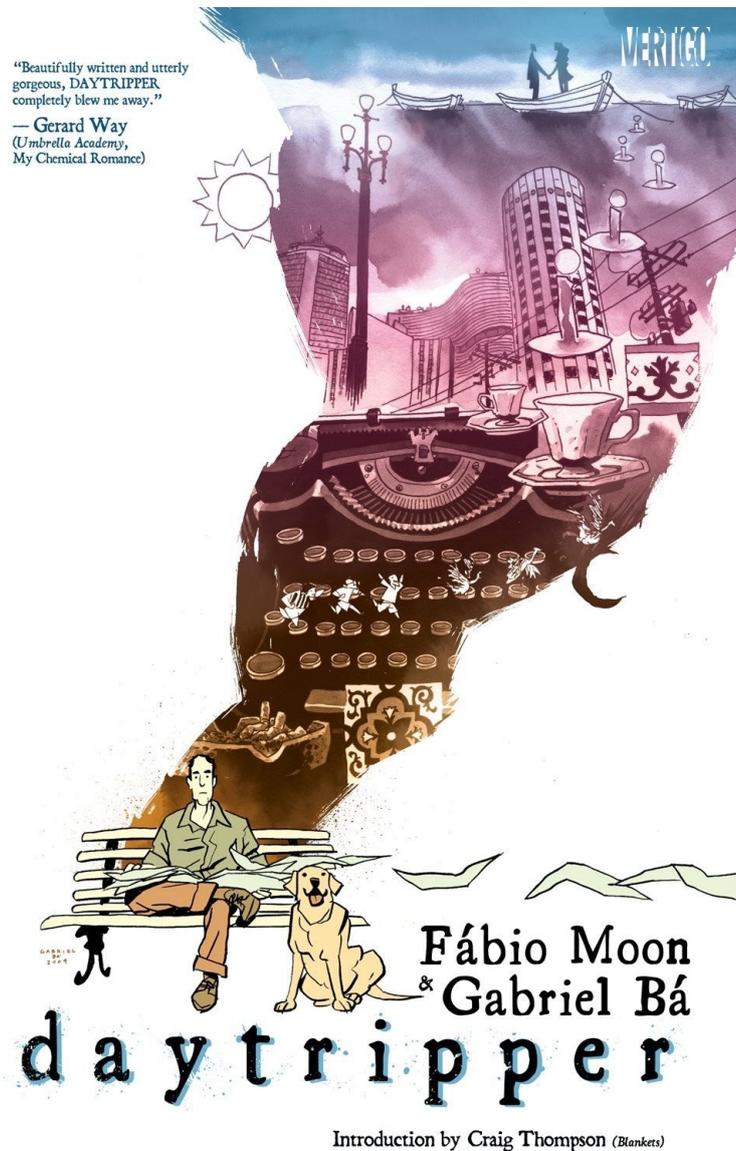


Figura 21 – Capa do quadrinho “Daytripper”, de Fábio Moon e Gabriel Bá, editora DcComics. (2010).

A história se passa em vários lugares do Brasil, mas principalmente em São Paulo. O protagonista Brás de Oliva Domingos é filho de um autor de livros famoso, que também sonha em publicar algo tão bem sucedido quanto o pai. Porém, está preso trabalhando em um jornal, onde escreve obituários das pessoas que falecem todo dia. Cada capítulo mostra uma etapa de sua vida, com vários pulos temporais entre eles. É um convite para a pergunta “quando sua vida realmente começa e quando ela realmente termina?”. São o começo de algo importante para Brás,

porém, também o fim, visto que a cada conclusão deles ele também morre. Ou será uma morte metafórica?

Os gêmeos não apenas trabalham juntos, sua fama os permitiu que colaborassem com diversos autores de renome, incluindo Mike Mignola, que também os inspiraram a produzir seus próprios quadrinhos. Ambos desenharam edições de *Hellboy* com o roteiro de Mignola, pela *Dark Horse* editora. Gabriel Bá se uniu a Gerard Way, cantor da banda *My Chemical Romance*, para criar *Umbrella Academy*, série em quadrinhos que rendeu *Eisner* para ambos artistas. É publicada desde 2008 e ainda não foi concluída, e foi adaptada para um série de TV de muito sucesso.

Quando adolescentes, juntos publicaram *zines* (quadrinhos e revistas independentes) sensíveis sobre rotina, emoções e relacionamentos de pessoas comuns chamadas “10 pãezinhos”. Um tempo depois, fizeram um blog de mesmo nome para registrar tirinhas (figura 22) com o mesmo mote das *zines*. Toda história, por mais banal que fosse, tinha algum elemento fantástico como metáfora, e no blog, as tirinhas sempre tinham um final em que um animal antropomórfico tinha uma observação sobre a história.



Figura 22 – Tirinha do blog “10 Pãezinhos”, de Fábio Moon e Gabriel Bá.

Essa é justamente a atmosfera que dei ao meu quadrinho, "*Stella Was a Diver and She Was Always Down*". Procurei falar sobre melancolia e mesclar com metáforas visuais que dão esse tom de fantasia. O quadrinho aborda um conflito pessoal da protagonista , que em sua resolução, possui o monólogo de um sapo que propõe a resolução da história. Assim como as tirinhas de Moon e Bá.

5 PROCESSO

5.1 Pré-produção

Logo após fazer anotações sobre o conceito da história e começar a ilustrar os primeiros *concept arts*, o professor Fábio Fonseca mencionou um seminário que estava desenvolvendo em parceria com o professor Ronaldo Macedo. Considerei interessante apresentar minha história a eles e obter a aprovação para usá-la no seminário. Com o aval do professor, aprimorei o conceito e a história ganhou forma. Ao final da pré-produção, ela havia crescido consideravelmente. Inicialmente, seria apenas uma tirinha, mas evoluiu para um quadrinho de uma página e, posteriormente, achei necessário expandi-la para três páginas, a fim de desenvolver todos os aspectos que desejava. No entanto, acabei com sete páginas.

O aumento do tamanho se deu em virtude da própria natureza da narrativa em quadrinhos. Algumas páginas exigiam mais quadros, enquanto em outras bastava um único desenho ocupando toda composição. Como não havia um limite fixo de páginas, permiti que o *storytelling* fluísse sem me preocupar com métricas. Embora sinta que o produto final tenha ficado um tanto condensado, fiquei satisfeito. No entanto, isso se deu em razão das restrições de tempo, uma vez que o seminário estava marcado para daqui a um mês e eu não poderia expandir demais a história.

Quando a data do seminário chegou, eu havia desenhado todas as sete páginas, mas apenas finalizei a arte em quatro delas. No entanto, foi o suficiente para a apresentação. Mesmo sem um texto, a recepção dos professores parece ter sido positiva. Após o seminário, conversei com o professor Fábio sobre como o produto final poderia ser incorporado ao TCC. A partir desse momento, tenho trabalhado na finalização das páginas.

5.2 Necessidade de catarse

O quadrinho intitulado "*Stella Was a Diver and She Was Always Down*" (Anexo 2) narra a história de Stella, uma jovem que emerge de um aparente pesadelo apenas para se envolver em outro. Ao abordar temas como melancolia, ciclos depressivos e conflitos internos, a narrativa adquire um aspecto fabuloso.

Busquei explorar, por meio da história, o sentimento que estava vivenciando na época, transformando-o em uma narrativa. Duas metáforas visuais ganham vida nas páginas: o odor sentido pela personagem Stella e o ato de ela se transformar em pedra no final. Em relação ao odor, é uma sensação de podridão que transparece. Essa sensação surge da minha autopercepção. Sou duro comigo mesmo e acredito que minhas escolhas passadas tenham causado mágoa àqueles que estão próximos a mim. Essas escolhas continuam a machucar, pois ainda as repito. Talvez seja ainda pior para mim, pois tenho plena consciência das consequências dessas escolhas para os outros. Compreendo que preciso mudar, mas falho em tomar a iniciativa necessária para efetuar essas mudanças. Aqui começa a surgir a ideia de ciclos como um tema central no quadrinho, essa sensação de podridão que sempre retorna para me assombrar.

O cadáver de Stella é o responsável pelo odor e é reanimado precisamente por causa do conflito que faz parte desse ciclo. Após um pesadelo premonitório, ele a leva de volta ao mundo dos pesadelos, simbolizando o reinício do ciclo. São meus medos e erros que retornam para me assombrar na forma dessa podridão interna. Assim, o quadrinho como um todo forma um arco que representa um ciclo completo, retornando incessantemente ao seu início. Esse arco abrange o desenvolvimento do conflito e as consequências que afetam a mente de Stella.

Essa duplicata é descoberta dentro do guarda-roupas da protagonista. Lembrei do termo em inglês "*skelletons in the closet*" (esqueletos dentro do armário) ou o brasileiro "empurrar a sujeira para debaixo do tapete" quando coloquei o cadáver lá. Penso que todo indivíduo faz isso em algum nível, por vezes preferimos ignorar o problema a encará-lo de frente. Cito de novo a minha busca pela universalidade na hora de abordar o tema, creio que a metáfora seja relacionável.

Busquei enfatizar esse estigma do ciclo ao enviar Stella de volta ao pesadelo do início da HQ. A premonição inicial simboliza o receio de regressar ao lugar obscuro em nossas próprias mentes, o local que preferimos manter trancado e oculto. Neste caso, é literalmente uma casa negligenciada e abandonada. Essa cena funciona como um presságio para o retorno que ocorrerá no desfecho da história, quando o ciclo se reinicia. Novamente, há uma universalidade na abordagem: a maioria de nós experimenta aflição e ansiedade ao temer reviver aquela sensação desagradável. Mesmo que ela se afaste por algum tempo, permanece a preocupação com o retorno desse sentimento.

É importante ressaltar que não é necessária uma abordagem clínica detalhada para o caso apresentado. Optei por manter uma abordagem subjetiva, aproximando a obra ao leitor. O conflito precisa apenas ser representado e entreter, mostrando como a personagem lida com ele.

O odor proveniente do cadáver é a lembrança do último ciclo. Esse cadáver sempre habita a casa abandonada e, de alguma forma, retorna para matar Stella repetidamente. E quando ela morre, passa a exalar o mesmo odor, pronto para emergir e atrair a próxima Stella que ainda está viva. Eu experimento "meu odor" dessa maneira, e acredito que possíveis leitores também possam ter uma sensação semelhante.

O título do quadrinho, como já dito, vem da música de mesmo nome da banda Interpol. Stella era uma mergulhadora e sempre estava triste, funciona melhor em inglês, pois a expressão "*down*" na frase significa literalmente estar para baixo, cabisbaixa, e brinca com o sentido do ato de mergulhar, em que a pessoa vai para "baixo", mais perto do centro da terra. A música é sobre uma mulher paranóica, a qual o eu lírico descreve. Ela anda pelas ruas, tão desconfiada, que acaba caindo em um bueiro por desatenção. Eu não fiz essa escolha conscientemente, mas as histórias são parecidas, pois ambas personagens morrem no fim.

Virar pedra no fim é a metáfora mais evidente para meu outro problema, me sentir paralisado perante as coisas que crio. O ciclo de melancolia na minha vida se repetiu porque ocorreu uma saturação originada da dúvida que tive quanto minhas habilidades de desenhar e criar. Para externalizar esse sentimento, a paralisia foi adaptada para a cena em que Stella vira pedra e não há nada mais literal que isso. Talvez ela também questione suas próprias habilidades, talvez ela goste de desenhar, nunca saberemos. Virar pedra é o que acontece antes do sentimento de fuga ou luta, são as inseguranças que podem significar mais que colocar em questão suas próprias habilidades artísticas, isso contribui novamente para a universalidade da trama.

Instintivamente, concebi os esboços do quadrinho da forma como Mike Mignola faz. É um processo que funciona melhor para mim, sem a necessidade de um roteiro antes. Percebo que com o trabalho concluído, é um processo que me satisfaz. Há uma crueza em transportar as ideias direto para os painéis, pois sinto que um roteiro como ancora limita meu instinto. E intuição e instinto são dois elementos do processo que estimo mais que qualquer tipo de organização.

Em relação a parte técnica, eu procurei estilizar bastante o traço do quadrinho. Baseei a aparência de Stella na atriz Barbara Ferreira, simplesmente por ter uma predileção nesse tipo de corpo. Os estudos do design da personagem não são muito diferentes do resultado das páginas (figura 23). Em alguns ângulos de alguns frames, utilizei fotos que tirei da minha própria irmã para referência de como a anatomia funcionaria. No geral, eu não fiz nenhuma exploração de como seriam elementos do cenário ou da personagem, como disse, eu esbocei as páginas e a partir daí, simplesmente *renderizei* até o final cada uma delas.

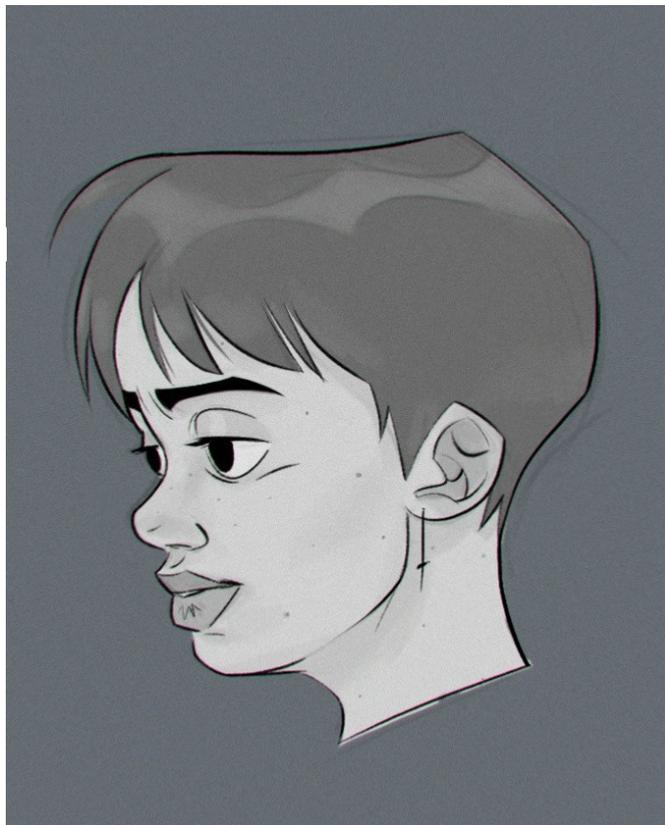


Figura 23 – Ilustração de desenvolvimento da personagem Stella, para o quadrinho. (2020). Arte digital. Acervo pessoal.

Eu considerei colorir tudo no fim, mas cores não combinaram com a história. Experimentei escalas de cinza, três tentativas de escala de cinza, até chegar no resultado que foi entregue. A *renderização* é simples, porém possui muito mais harmonia que as primeiras tentativas com o meu traço e o tom do quadrinho. Porque o render escolhido possui um visual muito mais analógico e (quase) nada digital, como mencionei já, esse era o objetivo. Como etapa final, procurei explorar o mesmo sentimento inicial que tive na hora de criar o conceito do quadrinho para

escrever o texto que compôs a história. Percebi que não havia muita necessidade de criar diálogos ou de tentar explicar a história através do texto, creio que se houvesse algum tipo de explicação textual, o objetivo de mostrar uma catarse onírica nas páginas teria sido destruído. Explicação sem limites mata arte. Então criei um poema que emula os mesmos sentimentos de confusão e paranóia que os desenhos passam, e após, simplesmente o encaixei pelos painéis. A única produção de texto mais convencional foi a fala do sapo, a “moral” da história.

Como a história é uma metáfora visual, tudo aparenta não fazer muito sentido isoladamente. O sentido do poema é apenas entendido integralmente quando analisado como um todo, assim como os fatos que acontecem no quadrinho. Portanto, a liberdade poética de encaixar um poema na produção caiu como uma luva.

5.3 Refazendo o quadrinho

Conforme mencionado anteriormente, elaborei a primeira versão do quadrinho para o seminário dos professores Fábio e Ronaldo. Acredito sinceramente que não teria alcançado os resultados deste TCC sem ter participado desse seminário anteriormente. Ele foi fundamental para agilizar meu processo criativo, devido à iminência da data limite, além de permitir uma análise minuciosa de todos os aspectos que me deixaram insatisfeito nessa primeira tentativa de conceber “*Stella Was a Diver and She Was Always Down*”.

Na minha primeira tentativa, elaborei os *storyboards* de todas as páginas, adotando a abordagem de Mike Mignola. Em seguida, capturei fotos como referência para o corpo da personagem Stella, levando em consideração os ângulos que planejei. Quando se trata de cenas complexas, é sempre útil contar com boas referências.

Após finalizar a arte e adicionar algumas camadas simples de tons de cinza, notei que o quadrinho ficou com um aspecto artificial que não havia percebido na época. Achei que adicionar retículas poderia dar um ar analógico, semelhante às impressões antigas de quadrinhos, porém essa abordagem pareceu deslocada. Algumas semanas depois, durante a realização do meu TCC1, percebi que era

necessário refazer o quadrinho para atender aos meus próprios padrões de qualidade (figura 24).



Figura 24 – Página da primeira versão do quadrinho que foi concebida. (2020). Arte digital. Acervo pessoal.

Não foi apenas a *renderização* das páginas que me deixou insatisfeito; havia um aspecto amador na anatomia das figuras, e eu sabia que isso era resultado do

pouco tempo que tive para produzir a história. Portanto, decidi investir mais tempo nos esboços e no *storyboard*, buscando corrigir não apenas a *renderização*, mas também a anatomia dos corpos. Foquei em trabalhar a expressão pela verossimilhança, traduzindo-a para algo mais cartunesco, e em fazer com que essa personagem parecesse existir dentro das páginas. Meu objetivo era torná-la tangível.

Percebi que, para obter um aspecto mais analógico, precisava deixar tudo em preto e branco, sem muitos degradês e sem utilizar muito pincel suave. Era como se eu tivesse apenas um nanquim preto à minha disposição. E foi exatamente isso que resolveu a situação; as páginas passaram por uma mudança muito positiva, e trabalhar com pouco e de forma simples foi o que salvou a estética da história.

Refiz todas as páginas, sobrepondo as anteriores, uma vez que já tinha uma base sólida estabelecida. Apenas buscava novas inspirações para a nova estética. Nos últimos dois anos, desde que criei as páginas originais, descobri novas formas de ajustar a caneta que utilizo com minha mesa digitalizadora. Utilizei essa nova configuração para desenhar tudo, o que me proporcionou maior liberdade de movimento na mão e no braço, conferindo uma naturalidade maior aos meus desenhos.

Além disso, reescrevi o poema em inglês, alterando o desfecho. (Poema original em português no quadrinho vide Anexo 1). Agora, ele possui um tom mais trágico e pessimista, talvez refletindo a minha jornada mental na vida real. Anteriormente, o desfecho era mais otimista, com o sapo apresentando uma solução para o conflito. No entanto, nesse novo final, o sapo apenas destaca a ausência de uma solução.

Por fim, a capa foi inspirada nas composições de Mignola e na cena chave do desfecho da história. Ela contém simbolismos e elementos que representam fragmentos da HQ e que decidi serem os mais importantes para a narrativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi uma catarse benéfica realizar essa HQ, porém acredito que não irei criar histórias tão pretensiosas no futuro. Desde a concepção do trabalho, tenho alterado minha abordagem narrativa. Agora, adoto um método distinto. Contudo, só consegui aprimorar minha habilidade de contar histórias por ter me comprometido com esse trabalho de conclusão de curso, então penso que foi um bom ponto de partida.

Considero importante que o tema seja universal e capte a atenção de todos os leitores. Promover a conscientização e abordar questões relevantes apenas com o quadrinho já é uma ótima forma de obter essa atenção. Porém, acredito que esse feito ganhe mais força e seja efetivado em escala maior por pessoas nas redes sociais através de “memes” e tirinhas/ quadrinhos sobre saúde mental no *Twitter*, *Instagram* e *TikTok*. E talvez seja um modo mais fácil de engajar um conteúdo que aborde essa mídia para um outro público. Por isso também tinha a finalidade de compartilhar o quadrinho produzido aqui no meu perfil profissional de arte.

A mídia dos quadrinhos é um bom lugar para abordar o tema de saúde mental porque ela permite criações sem limites. Se o artista aprimorar sua narrativa, será capaz de criar histórias fantásticas. Aprendi que criar histórias em quadrinhos não é tão complicado quanto parece, e descobri que “menos é mais” nesse processo. Com o meu TCC, pude colocar em prática o que sempre quis fazer com quadrinhos, mas nunca havia concluído antes. Foi uma experiência gratificante, e agora sinto que perdi o medo de produzir através essa arte.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos: A arte invisível**. 1ed. São Paulo, Editora M. Books, 1993.

MCCLLOUD, Scott. **Desenhando os quadrinhos: os segredos das Narrativas, de Quadrinhos, Mangás e Graphic Novels**. 1ed. São Paulo, Editora M. Books, 2007.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos: como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte**. 1ed. São Paulo, Editora M. Books Editora M. Books. 2005.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista**. 4ed. São Paulo, Editora WMF Martins Fontes, 2010.

MOON, Fábio; BÁ, Gabriel. **Daytripper**. 1ed. São Paulo, Editora Panini, (2012).

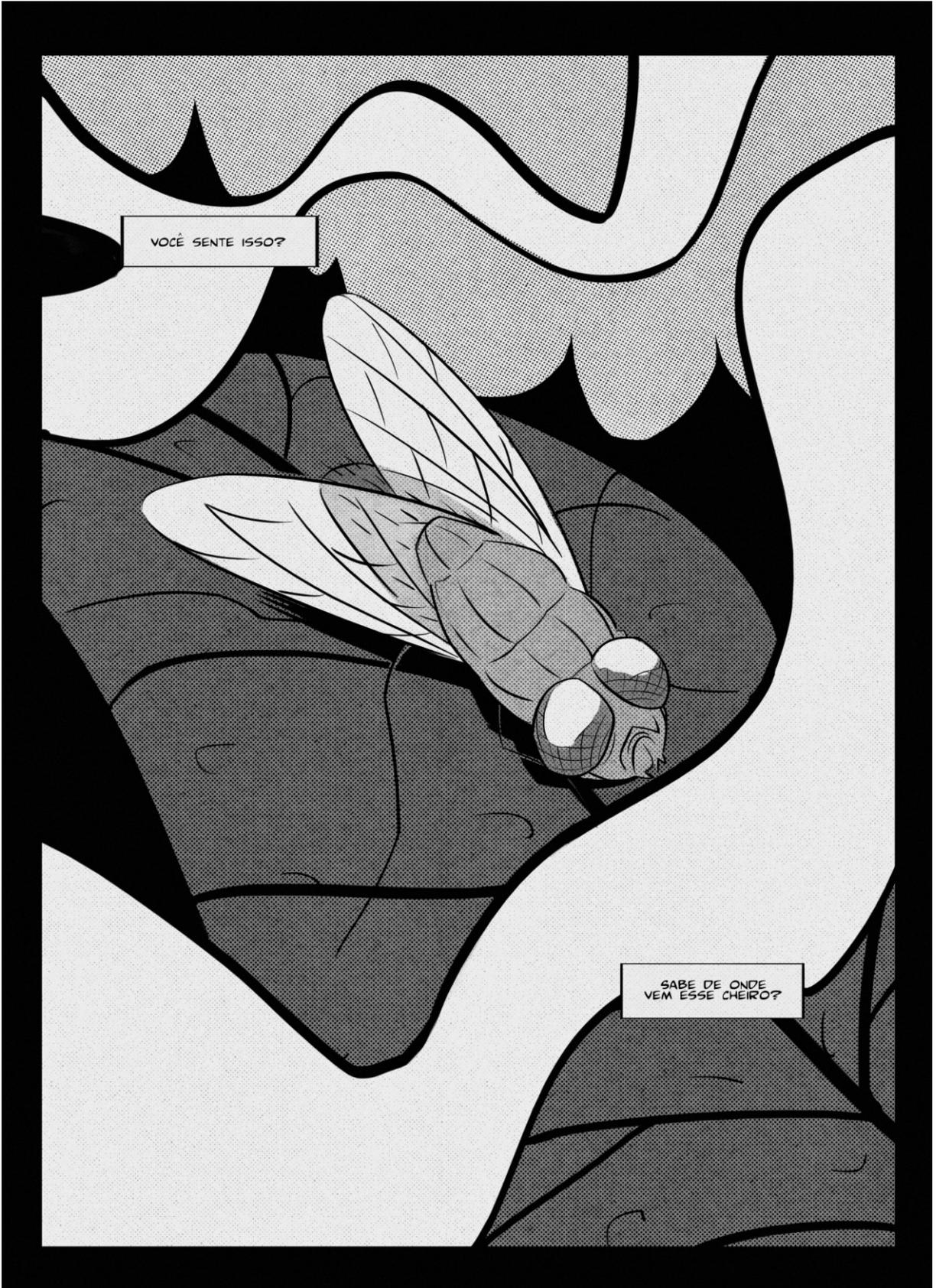
MIGNOLA, Mike. **Hellboy - O Caixão Acorrentado - Edição Histórica- Volume 03**. 1ed. São Paulo, Editora Mythos, 2010.

SILENT HILL 2. Desenvolvedor: Team Silent. Playstation 2. Japão, Konami, 2001.

O INQUILINO. Direção: Roman Polanski. Produção de Paramount Pictures. França: Paramount Pictures. 1976. DVD.

O ILUMINADO. Direção: Stanley Kubrick. Produção de Warner. Bros. Estados unidos, 1980. DVD.

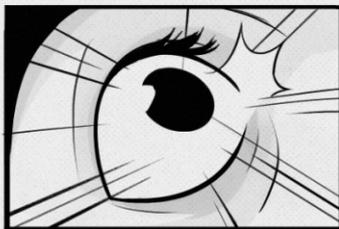
ANEXO I



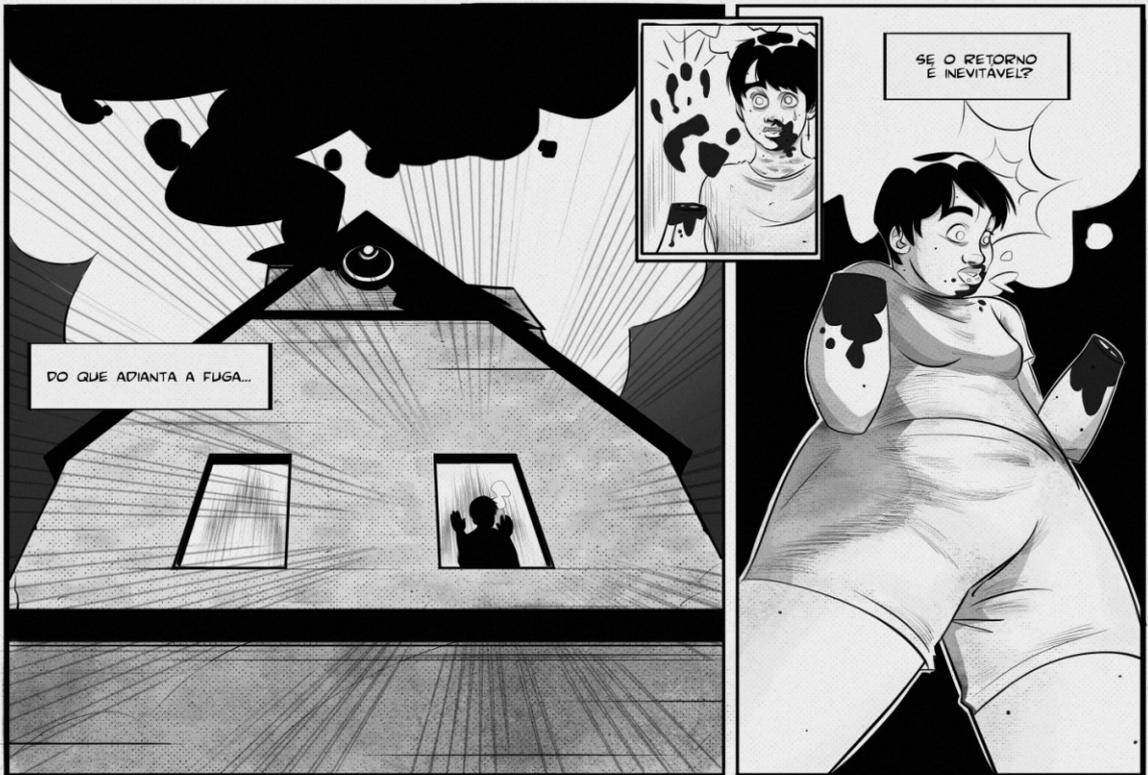
VOCÊ SENTE ISSO?

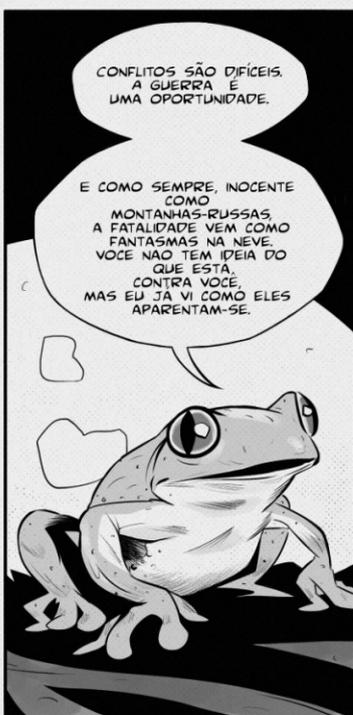
SABE DE ONDE
VEM ESSE CHEIRO?









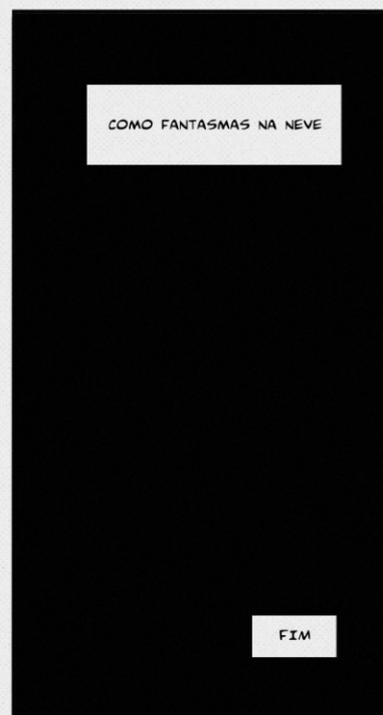


CONFLITOS SÃO DIFÍCEIS.
A GUERRA É
UMA OPORTUNIDADE.

E COMO SEMPRE, INOCENTE
COMO
MONTANHAS-RUSSAS,
A FATALIDADE VEM COMO
FANTASMAS NA NEVE.
VOCE NAO TEM IDEIA DO
QUE ESTA,
CONTRA VOCE,
MAS EU JA VI COMO ELES
APARENTAM-SE.



PASSAM A SER
PERFEITOS COMO
MOTOSERRAS
QUE BRILHAM PRATEADO,
CAINDO EM CASCATAS.



COMO FANTASMAS NA NEVE

FIM

ANEXO II



STELLA WAS A DIVER AND SHE WAS ALWAYS DOWN

THE FILM ADVERTISED HAS BEEN RATED
R RESTRICTED
 UNDER 17 REQUIRES ACCOMPANIMENT
 PARENT OR ADULT GUARDIAN

The one's called "Stella Was A Diver And She's Always Down"
 When she walks down the street She knows there's people
 watching The looking forms are just fronts To hide the people
 watching her She once fell through the street Down the manhole
 in that bad way, he-ey The underground dip, it's just like her scuba days

She was all right 'cause the sea was so alright she broke away
 She was all right 'cause the sea was so alright she broke away
 She was all right but she can't come out tonight she broke away
 She was all right 'cause the sea was so light, air-light
 She broke away broke away

There's something that's invisible
 There's some things you can't hide
 Try to detect you when I'm sleeping
 In a wave you say goodbye



CAN YOU FEEL
IT? THIS SCENT.

DO YOU KNOW
WHERE IT
COMES FROM?



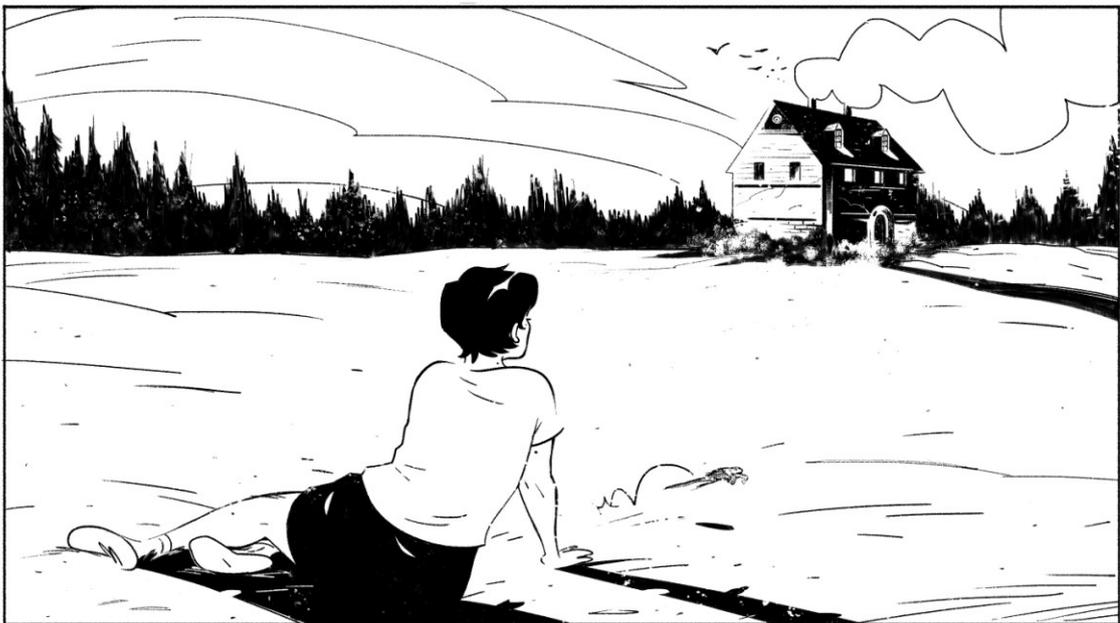
THE STENCH IS SUBTLE,
BUT WEIGHS LIKE A
SHADOW THAT STRETCHES
THROUGH A SUNSET.



THE DARK CORNERS
DONT BRING
COMFORT ANYMORE



AND THE NOISE
NOW PESTERS
ALL THE MORE.

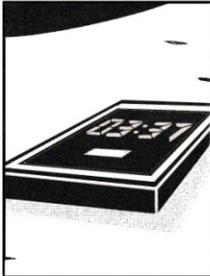


DEAFENING

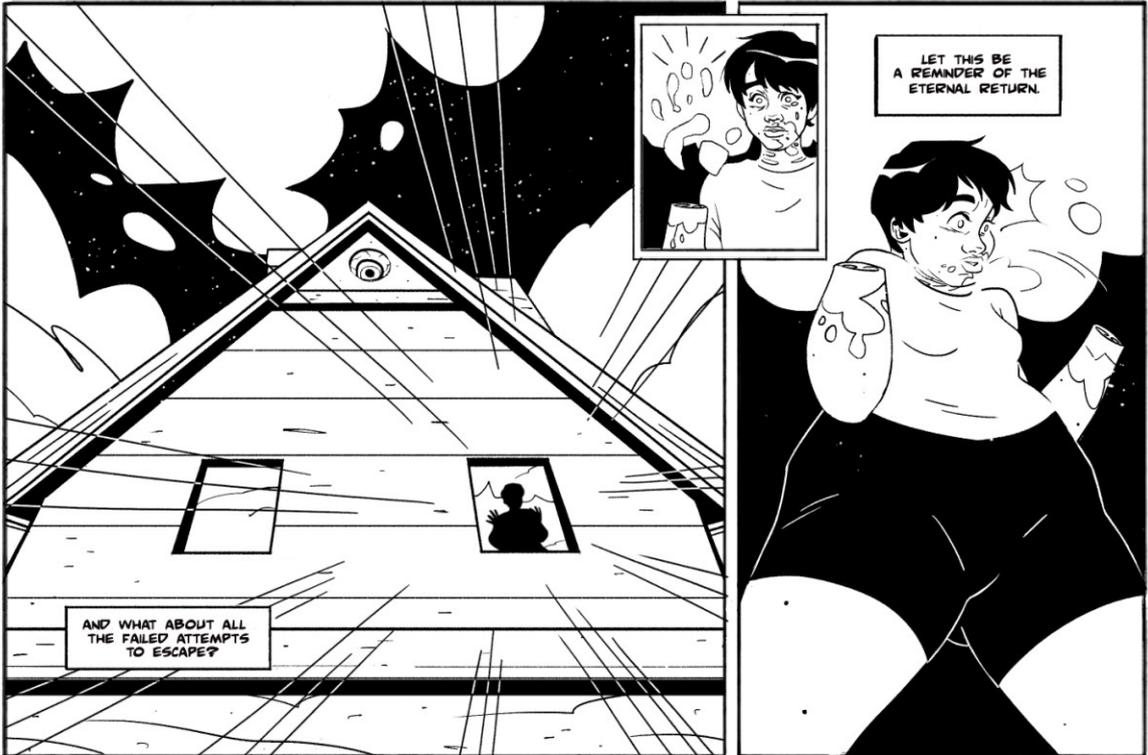


IT ECHOES..













ARE YOU TRULY ALIVE?

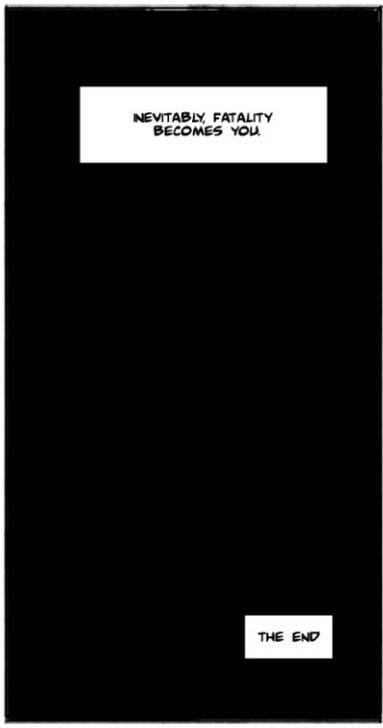


CONFLICTS ARE TOUGH.
WAR IS AN OPPORTUNITY.

AND AS ALWAYS,
AS INNOCENT AS SHEEP
WALKING IN LINE TO THE
SLAUGHTER, FATALITY COMES
LIKE GHOSTS IN SNOW. YOU
REALISE THE ONLY
WAY TO BREATHE
IS TO SCREAM.

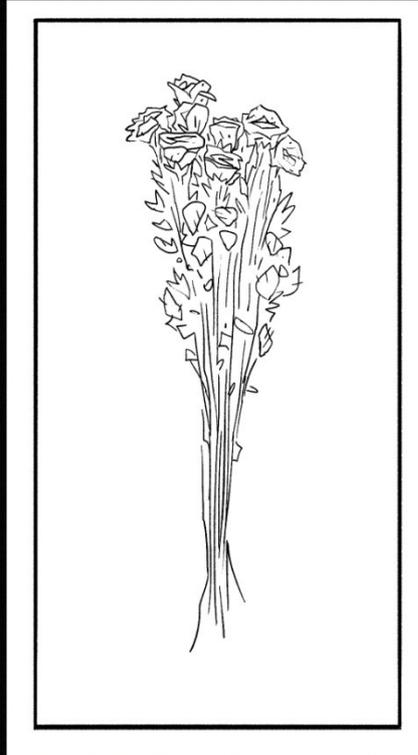


THEY CHASE AFTER
YOU, LIKE THE STERLING
SILVER BLADES OF A
CHANSAW GONG CASCADING.
THE ONLY WAY TO WAKE UP
FROM IT IS TO BE THE VERY
GHOST YOU SEE
ALL THE TIME.



NEVITABLY, FATALITY
BECOMES YOU.

THE END




UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Instituto de Artes

Av. João Naves de Ávila, 2121 - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902

Telefone: - Bloco 3M


ATA DE DEFESA - GRADUAÇÃO

Curso de Graduação em:	Artes Visuais				
Defesa de:	GAV035 - Trabalho de Conclusão de Curso 2				
Data:	22/06/2023	Hora de início:	14:00	Hora de encerramento:	15:37
Matrícula do Discente:	11511ATV226				
Nome do Discente:	Thiago Rocha Tillmann de Abreu				
Título do Trabalho:	Catarse em quadrinhos: uma exploração narrativa sobre saúde mental				
A carga horária curricular foi cumprida integralmente?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não				

Reuniu-se no Sala de conferências virtuais <http://conferenciaweb.rnp.br/sala/fabio-fonseca>, da Universidade Federal de Uberlândia, a Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Curso de Graduação em Artes Visuais, assim composta: Professores: Profa. Dra. Clarissa Monteiro Borges - IARTE/UFU; Dr. João Henrique Lodi Agreli - IARTE/UFU; Prof. Dr. Fabio Fonseca - IARTE/UFU orientador(a) do(a) candidato(a).

Iniciando os trabalhos, o presidente da mesa, Dr. Fabio Fonseca, apresentou a Comissão Examinadora e o candidato(a), agradeceu a presença do público, e concedeu ao discente a palavra, para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação do discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do curso.

A seguir o(a) senhor(a) presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos(às) examinadores(as), que passaram a arguir o(a) candidato(a). Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando o(a) candidato(a):

(X) Aprovado(a) sem nota.

Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que após lida e achada conforme foi assinada pela Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Fábio Fonseca, Professor(a) do Magistério Superior**, em 22/06/2023, às 15:38, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **João Henrique Lodi Agreli, Professor(a) do Magistério Superior**, em 22/06/2023, às 15:39, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Clarissa Monteiro Borges, Professor(a) do Magistério Superior**, em 22/06/2023, às 15:39, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4565719** e o código CRC **BC407DAC**.
