

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES

FRANCISCO ROQUE GOMES

PAIRSEU, MÃEDUSA

Reflexões sobre Paternidade e Maternidade a partir de uma História em Quadrinhos

Uberlândia

2024

FRANCISCO ROQUE GOMES

PAIRSEU, MÃEDUSA

Reflexões sobre Paternidade e Maternidade a partir de uma História em Quadrinhos

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de Artes Visuais da
Universidade Federal de Uberlândia (UFU)
como requisito para obtenção do título de
bacharel em Artes Visuais

Orientador: Dr. João Henrique Lodi Agreli

Uberlândia

2024

FRANCISCO ROQUE GOMES

PAIRSEU, MÃEDUSA:

Reflexões sobre Paternidade e Maternidade a partir de uma História em Quadrinhos

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de Artes Visuais da
Universidade Federal de Uberlândia (UFU)
como requisito para obtenção do título de
bacharel em Artes Visuais.

Uberlândia, 18 de novembro de 2024

Banca Examinadora:

Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli

Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão

Prof. Dr. Marcel Alexandre Limp Esperante

A vocês, que compartilharam comigo a jornada mais desafiadora e reveladora da vida:

À minha companheira, cuja força e coragem transformaram medo em esperança, e que me ensinou que o verdadeiro amor é feito de entrega e presença.

À minha mãe e irmã, que nos apoiaram com cuidado e sabedoria, provando que a força de uma família está em sua capacidade de acolher e amar sem medida.

E ao meu filho, que trouxe consigo a revelação mais pura da existência: o amor incondicional, que nasce sem esperar nada em troca, que transforma e dá sentido ao mistério da vida.

Que este projeto celebre a beleza de nos tornarmos mais do que éramos ao sermos tocados pela promessa de uma nova vida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao professor e amigo Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli pelo incentivo, motivação e orientação nesta caminhada acadêmica. Sua sabedoria e paciência foram fundamentais para que este trabalho se concretizasse.

Ao Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão, minha gratidão por proporcionar, através da disciplina 'Ilustração e Narrativa', a oportunidade de entender os quadrinhos como uma forma de expressão potente e significativa, o que abriu novos caminhos para a realização deste TCC.

Agradeço também à toda equipe docente do curso de Artes Visuais por todo o conhecimento compartilhado ao longo do curso, que formou a base essencial para meu crescimento artístico e acadêmico.

Agradeço à Universidade Federal de Uberlândia por proporcionar um ambiente de ensino de qualidade e acesso ao conhecimento que possibilitou o desenvolvimento deste trabalho. Seu compromisso com a educação e a pesquisa foi fundamental para a minha formação e crescimento acadêmico.

Aos colegas e amigos que compartilharam essa jornada, meu sincero agradecimento pelo apoio constante e pelas trocas enriquecedoras ao longo do processo.

E um agradecimento especial àqueles que acompanharam meu processo criativo e acreditaram no poder da narrativa e me deram a chance de explorar minhas ideias com liberdade e criatividade.

“A vida só pode ser compreendida,
olhando-se para trás; mas só pode
ser vivida, olhando-se para frente.”

Søren Kierkegaard

RESUMO

O presente trabalho explora a jornada de se tornar pai sob uma perspectiva filosófica e narrativa, utilizando a linguagem dos quadrinhos como meio expressivo. A história em quadrinhos desenvolvida para este projeto não apenas retrata os desafios e emoções vivenciados durante uma gravidez inesperada, mas também investiga os papéis simbólicos e transformadores da paternidade e da maternidade. Inspirada pela mitologia grega, a narrativa faz uma releitura dos arquétipos de Perseu e Medusa, ressignificando-os para abordar as complexidades das expectativas sociais, do amor incondicional e da transformação pessoal. A obra se estrutura visualmente e conceitualmente para provocar reflexões sobre o impacto da chegada de um filho e como essa experiência redefine a identidade dos pais. A parte teórica do projeto discute o poder dos quadrinhos como forma de expressão e sua capacidade de transmitir emoções e dilemas filosóficos por meio de imagens e texto. Assim, o trabalho propõe uma análise de como a narrativa gráfica pode articular questões existenciais de forma acessível e profunda.

Palavras-chave: Paternidade, Quadrinhos, Filosofia, Mitologia Clássica, Memória.

ABSTRACT

The present work explores the journey of becoming a parent from a philosophical and narrative perspective, using the language of comics as an expressive medium. The comic developed for this project not only depicts the challenges and emotions experienced during an unexpected pregnancy, but also investigates the symbolic and transformative roles of parenthood. Inspired by Greek mythology, the narrative is a re-interpretation of the archetypes of Perseus and Medusa, redefining them to address the complexities of social expectations, unconditional love and personal transformation. The work is visually and conceptually structured to provoke reflections on the impact of the arrival of a child and how this experience redefines the identity of parents. The theoretical part of the project discusses the power of comics as a form of expression and their ability to convey emotions and philosophical dilemmas through images and text. Thus, the work proposes an analysis of how graphic narrative can articulate existential issues in an accessible and profound way.

Keywords: Fatherhood, Comics, Philosophy, Classical Mythology, Memory.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Turma do Francisco 1	13
Figura 2 - Turma do Francisco 2	14
Figura 3 - Turma do Francisco 3	15
Figura 4 - Capa Pairseu, Mãedusa.....	20
Figura 5 - Dedicatória Pairseu, Mãedusa	21
Figura 6 - Folha de Rosto Pairseu, Mãedusa	22
Figura 7 - Página 05 - Pairseu, Mãedusa	23
Figura 8 - Página 07 - Pairseu, Mãedusa	24
Figura 9 - Página 08 - Pairseu, Mãedusa	25
Figura 10 - Página 10 - Pairseu, Mãedusa	26
Figura 11 - Página 12 - Pairseu, Mãedusa	27
Figura 12 - Página 13 - Pairseu, Mãedusa	28
Figura 13 - Página 14 - Pairseu, Mãedusa	29
Figura 14 - Página 15 - Pairseu, Mãedusa	30
Figura 15 - Página 16 - Pairseu, Mãedusa	31
Figura 16 - Página 17 - Pairseu, Mãedusa	32
Figura 17 - Página 18 - Pairseu, Mãedusa	33
Figura 18 - Página 20 - Pairseu, Mãedusa	34
Figura 19 - Página 22 - Pairseu, Mãedusa	35
Figura 20 - Página 23 - Pairseu, Mãedusa	36
Figura 21 - Página 24 - Pairseu, Mãedusa	37
Figura 22 - Página 25 - Pairseu, Mãedusa	38
Figura 23 - Página 26 - Pairseu, Mãedusa	39
Figura 24 - Página 27 - Pairseu, Mãedusa	40
Figura 25 - Página 29 - Pairseu, Mãedusa	41
Figura 26 - Página 31 - Pairseu, Mãedusa	42
Figura 27 - Página 32 - Pairseu, Mãedusa	43
Figura 28 - Página 33 - Pairseu, Mãedusa	44
Figura 29 - Página 34 - Pairseu, Mãedusa	45
Figura 30 - Página 35 - Pairseu, Mãedusa	46
Figura 31 - Página 37 - Pairseu, Mãedusa	47
Figura 32 - Página 39 - Pairseu, Mãedusa	48

Figura 33 - Página 40 - Pairseu, Mãedusa	49
Figura 34 - Página 41 - Pairseu, Mãedusa	50
Figura 35 - Página 42 - Pairseu, Mãedusa	51
Figura 36 - Página 43 - Pairseu, Mãedusa	52
Figura 37 - Página 45 - Pairseu, Mãedusa	53
Figura 38 - Página 47 - Pairseu, Mãedusa	54
Figura 39 - Página 48 - Pairseu, Mãedusa	55
Figura 40 - Página 49 - Pairseu, Mãedusa	56
Figura 41 - Página 50 - Pairseu, Mãedusa	57
Figura 42 - Página 51 - Pairseu, Mãedusa	58
Figura 43 - Página 53 - Pairseu, Mãedusa	59
Figura 44 - Página 55 - Pairseu, Mãedusa	60
Figura 45 - Página 56 - Pairseu, Mãedusa	61
Figura 46 - Página 57 - Pairseu, Mãedusa	62
Figura 47 - Página 58 - Pairseu, Mãedusa	63
Figura 48 - Página 59 - Pairseu, Mãedusa	64
Figura 49 - Página 60 - Pairseu, Mãedusa	65
Figura 50 - Recorte: páginas 7 e 23 - Pairseu, Mãedusa	68
Figura 51 - Recorte: páginas 8, 14 - Pairseu, Mãedusa	69
Figura 52 - Recorte: Páginas 18 e 42 - Pairseu, Mãedusa	70
Figura 53 - Recorte: página 49 - Pairseu, Mãedusa	71
Figura 54 - Recorte: Páginas 22 e 26 - Pairseu, Mãedusa	72
Figura 55 - Recorte, Páginas 16 e 17 - Pairseu, Mãedusa	73
Figura 56 - Recorte: Página 12 - Desaplanar	75
Figura 57 - Recorte: Página 51 - Pairseu. Mãedusa.....	75
Figura 58 - Recorte: Páginas 26 e 27 – Desaplanar.....	76
Figura 59 - Recorte: Página 42 - Pairseu, Mãedusa.....	76
Figura 60 - Recorte: Página 59 – Desaplanar	77
Figura 61 - Recorte: Página 50 - Pairseu, Mãedusa.....	77
Figura 62 - Recorte: Página 78 – Desaplanar	78
Figura 63 - Recorte: Página 43 - Pairseu, Mãedusa.....	78
Figura 64 - Recorte: Página 88- Desaplanar	79
Figura 65 - Recorte: Página 34 - Pairseu, Mãedusa.....	79
Figura 66 - Recorte: Página 152 - Desaplanar	80

Figura 67 - Recorte: Página 14 - Pairseu Mãedusa.....	80
Figura 68 - Recorte CapVII, página 15 - Do Inferno 2013	81
Figura 69 - Recortes Páginas Sin City - 1996.....	82
Figura 70 – Francisco Goya - They are hot (1797-1798).....	84
Figura 71 - Francisco Goya – Blow (1799).....	85
Figura 72 - Gustave Doré - Idílios do Rei, Data desconhecida	86
Figura 73 - Gustave Doré - Barthelemi undergoing the Ordeal of Fire, Data desconhecida.....	87
Figura 74 - Max Schreck no clássico Nosferatu	88
Figura 75 - Cena: Metrópolis (1927).....	89
Figura 76 - Cena: O Farol (2020)	89
Figura 77 - Recorte: Página 61 - Não era você que eu esperava	90
Figura 78 - Recorte: Página 75 - Pílulas Azuis	91
Figura 79 - Recorte: Página 51 - Fun Home.....	92
Figura 80 - Recorte: Página 91 - A diferença invisível.....	93
Figura 81 - Recorte: Página 55 - Maus.....	94
Figura 82 - Os três porcos, Carvão Sanguínea sobre papel. Francisco Roque, 2024.	98
Figura 83 - Recorte: Página 49 - Pairseu, Mãedusa.....	99
Figura 84 - tipografia.....	101
Figura 85 - Recorte: Página 40 - Pairseu, Mãedusa.....	102
Figura 86 - Recorte: Página 17 - Paiseu, Mãedusa.....	103
Figura 87 - Recorte: Página 50 - Pairseu, Mãedusa.....	103
Figura 88 - Recorte, Página 13 - Pairseu, Mãedusa.....	104
Figura 89 - Recorte: Página 14 - Pairseu, Mãedusa.....	105
Figura 90 - Recorte: Página 41 - Pairseu, Mãedusa.....	106
Figura 91 - Recorte: Página 35 - Pairseu, Mãedusa.....	106
Figura 92 - Recorte: Páginas 7 e 8 - Pairseu, Mãedusa	107
Figura 93 - Recorte: Páginas 12 e 13 - Pairseu, Mãedusa	108
Figura 94 - Recorte: Página 51 - Pairseu, Mãedusa.....	109
Figura 95 - Recorte: Página 57 - Pairseu, Mãedusa.....	110

SUMÁRIO

1. TUDO COMEÇA NO SILENCIO PROFUNDO DE UMA POSSIBILIDADE	12
1.1. O CONTEXTO	12
1.2. POR QUÊ?	16
1.3. PARA QUE?	17
2. O QUADRINHO	18
2.1. DIMENSÕES E FORMATO DO BONECO DE IMPRESSÃO	18
2.2. CONSIDERAÇÕES DE ENCADERNAÇÃO E TIPO DE CAPA	18
2.3. TIPO DE PAPEL E ACABAMENTO DO BONECO	19
2.4. PALETA DE CORES E GAMA DE IMPRESSÃO	19
2.5. LAYOUT DE PÁGINAS E ESTRUTURA VISUAL	19
2.6. LEITURA PÁGINA A PÁGINA	20
3. PAIRSEU, MÃEDUSA	66
3.1. O PAI COMO PERSEU	66
3.2. A MÃE COMO MEDUSA	66
3.3. TORNER-SE PERSEU, TORNAR-SE MEDUSA	67
4. ANÁLISE NARRATIVA	68
4.1. TRANSIÇÃO CENA-A-CENA	68
4.2. O USO DAS “SPLASH PAGES” (QUADROS DE PÁGINA INTEIRA)	69
4.3. INTERAÇÃO ENTRE IMAGEM E TEXTO	69
4.4. ESTILO ARTÍSTICO E REPRESENTAÇÃO SIMBÓLICA	70
4.5. TEMPO E ESPAÇO COMO ELEMENTOS VISUAIS	71
4.6. INTERPRETAÇÃO FILOSÓFICA E METAFÓRICA	72
5. METODO, DESENVOLVIMENTO E EXECUÇÃO OU “NADA SE CRIA, TUDO SE ‘COPIA’”	73
5.1.1. A ESCOLHA DO VISUAL	74
5.1.2. REFERENCIAS VISUAIS PARA ALÉM DOS QUADRINHOS	83
5.1.2.1.1. GRAVURAS	83
5.1.2.1.2. FILMES	87
5.2. CADA UM COM SUA CRUZ: AS HISTÓRIAS QUE VIERAM ANTES	90

5.3.	ROTEIRO? QUE ROTEIRO?	95
5.3.1.	TEXTO ORIGINAL: PAIRSEU, MÃEDUSA POR FRANCISCO ROQUE 95	
5.4.	QUEM TEM CÃO TAMBEM CAÇA COMO GATO: O DIGITAL COMO MEIO DE PRODUÇÃO	97
5.5.	SOPA DE LETRINHAS: DESENVOLVENDO A TIPOGRAFIA.....	100
5.5.1.	COMO FOI CRIADA?	100
6.	PRINCÍPIOS DE FORMA E DESENHO APLICADOS AO QUADRINHOS	102
6.1.1.	CONTRASTE E TEXTURA.....	102
6.1.2.	MOVIMENTO E DINAMICA.....	104
6.1.3.	EQUILÍBRIO, ESPAÇO E VAZIO.....	105
6.1.4.	RITMO E HARMONIA.....	107
6.1.5.	PROPORÇÃO E ESCALA E HIERARQUIA VISUAL	108
6.1.6.	PONTO DE FUGA E PROFUNDIDADE.....	109
6.1.7.	UNIDADE	110
7.	CONCLUSÃO: “SINTO A DOR DO ‘PARTO’, MAS TENHO QUE PARTIR ..	111
8.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	113

1. TUDO COMEÇA NO SILENCIO PROFUNDO DE UMA POSSIBILIDADE

1.1. O CONTEXTO

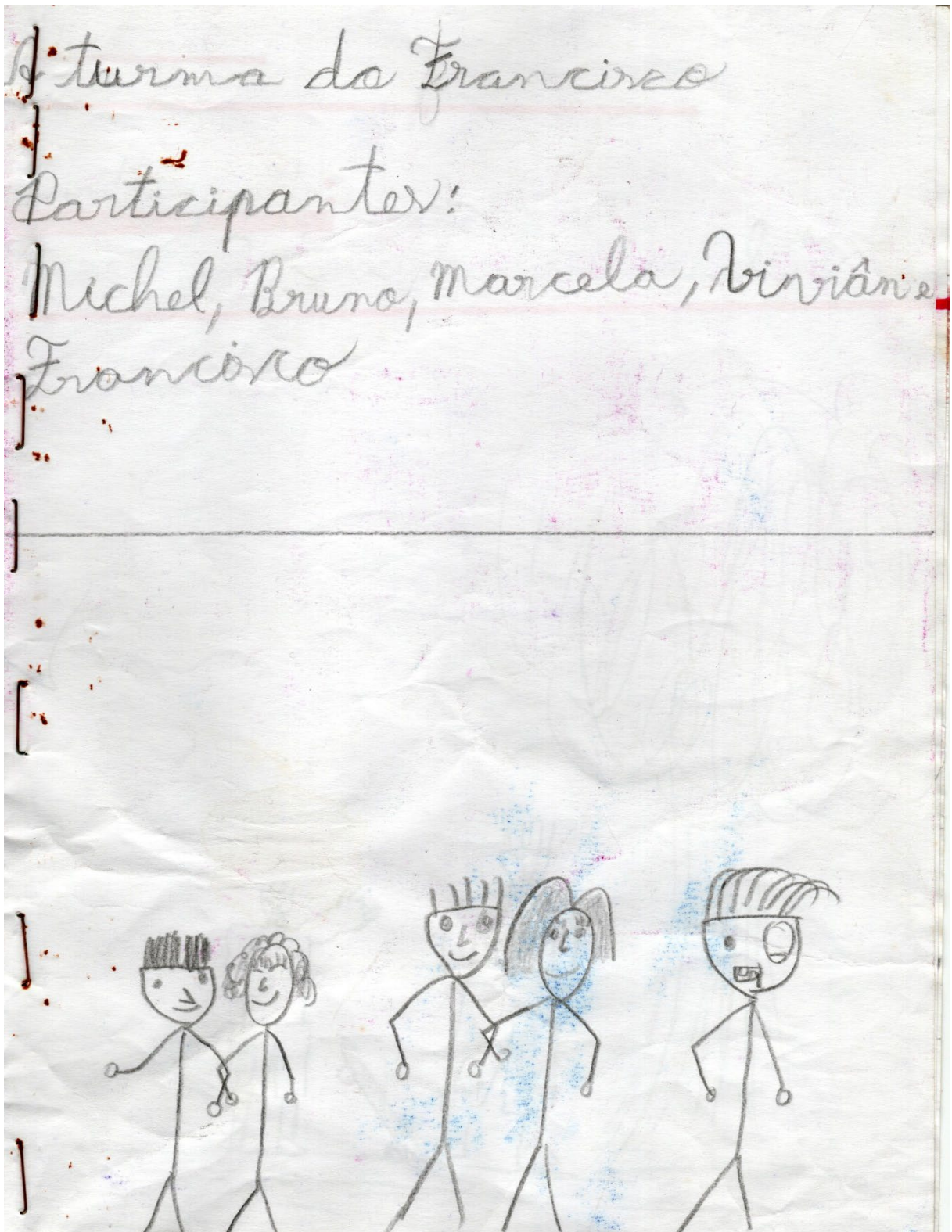
A descoberta da gravidez de minha companheira surgiu em um momento particularmente complexo de nossas vidas pessoais e emocionais. Embora tivéssemos discutido a possibilidade de sermos pais, eu me sentia despreparado para a paternidade, enquanto ela manifestava um desejo crescente de maternidade após uma cirurgia que poderia ter comprometido sua capacidade de engravidar. A notícia nos surpreendeu, trazendo à tona inseguranças e questões não resolvidas sobre nosso futuro juntos.

Esse acontecimento me levou a enfrentar um desafio íntimo: compreender-me como pai. Revisitei minha relação com meu próprio pai, cuja ausência após o divórcio com minha mãe marcou o fim de minha adolescência. Antes da separação, ele era presente e afetuoso; depois, sua ausência criou uma lacuna em minha percepção de família e paternidade. Agora, diante de ter que assumir esse papel, precisei confrontar medos e incertezas, redefinindo minhas concepções sobre o que significa ser pai.

Paralelamente, encontrei nas histórias em quadrinhos uma forma natural de expressão para processar essas emoções. Desde a infância, fui imerso em um ambiente onde a literatura e as narrativas eram fundamentais. Meus pais se conheceram através da literatura: minha mãe, professora de português, e meu pai, vendedor de livros ambulante. Esse ambiente familiar cultivou meu amor pela leitura e pela escrita, influenciando minha trajetória como artista visual.

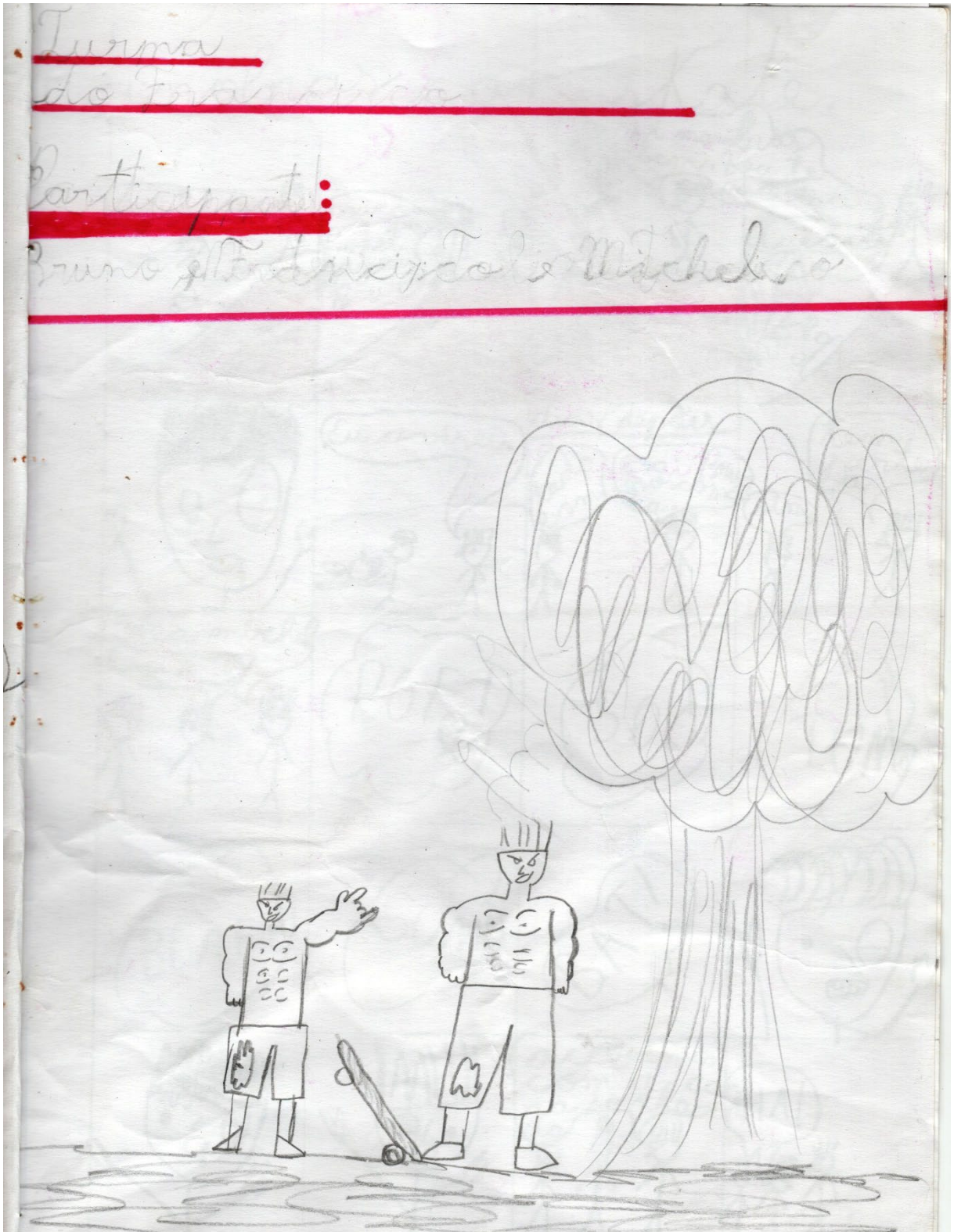
Minha mãe sempre esteve com um livro em mãos e sempre me apresentou a leitura como uma ferramenta importante de aquisição de conhecimento. Meu pai compartilhava comigo gibis como os da Turma da Mônica, que desempenharam um papel significativo na formação de várias gerações de leitores pela sua simplicidade e acessibilidade. Esses quadrinhos não eram apenas entretenimento, mas também uma porta de entrada para o mundo das artes e da imaginação. Desde cedo, comecei a criar minhas próprias histórias e desenhos, mesclando o real e o fantástico, e explorando ideias e emoções à minha maneira.

Figura 1 - Turma do Francisco 1



Fonte: Acervo Pessoal do Autor

Figura 2 - Turma do Francisco 2



Fonte: Acervo Pessoal do Autor

Figura 3 - Turma do Francisco 3



Obras como "Maus" (SPIEGELMAN, 1991) e "Fun Home" (BECHDEL, 2006) ampliaram minha compreensão do potencial dos quadrinhos como forma de arte e expressão pessoal. Percebi que essa mídia poderia ser a ferramenta ideal para narrar meu caminho rumo à paternidade, permitindo-me explorar meus sentimentos e construir uma nova identidade.

1.2. POR QUÊ?

Este projeto une minha trajetória pessoal à minha paixão por histórias em quadrinhos, funcionando como um meio de explorar meu papel de pai e de oferecer suporte à minha companheira em um momento delicado. A proposta vai além de um exercício introspectivo; ela busca enfrentar o passado, ajustar expectativas para o futuro e criar uma obra que seja ao mesmo tempo íntima e universal, capaz de tocar quem vive desafios semelhantes. A escolha da narrativa gráfica reflete meu desejo de utilizar uma mídia que mistura texto e imagem para transmitir uma compreensão mais profunda e emocional do tema.

Narrativas autobiográficas em quadrinhos vêm ganhando reconhecimento como uma forma potente de representar experiências pessoais de forma acessível e impactante. Estudos como os de Ramiro (2014) mostram que quadrinhos autobiográficos redefinem essa mídia, que passa a ser vista não apenas como entretenimento, mas como uma arte capaz de tratar de questões complexas e emocionais. Pairseu, Mãedusa pretende contribuir para essa tradição, inserindo-se em um contexto que valoriza a arte sequencial como um veículo para análise e reflexão sobre aspectos existenciais e sociais.

A relevância acadêmica deste projeto está na ampliação do debate sobre parentalidade por meio da arte visual. Ao explorar as experiências de paternidade e maternidade através de arquétipos mitológicos, a obra oferece um olhar inovador, fundindo simbolismo, experiência pessoal e crítica social. A mitologia reinterpretada nos quadrinhos permite uma abordagem rica em metáforas, ajudando o leitor a se identificar com os dilemas universais da jornada de se tornar pai ou mãe. Os quadrinhos podem ir além do entretenimento para se tornarem uma forma de arte que discute questões filosóficas e sociais de maneira cativante e visual.

A abordagem metodológica que escolhi para este trabalho inclui uma produção orgânica e estudos comparativos com obras como Desaplanar de Nick Sousanis e

Maus de Art Spiegelman, o que reforça sua relevância acadêmica. Criar a narrativa sem um roteiro fixo, partindo de um texto em prosa que guiou o processo criativo, reflete uma experimentação que mistura métodos tradicionais e contemporâneos de produção artística.

A obra visa ser mais do que uma expressão pessoal; é uma reflexão sobre as expectativas sociais impostas aos pais e os desafios emocionais na transição para a paternidade. Pairseu, Mãedusa é uma resposta artística à necessidade de discutir esses temas com honestidade, conectando-se a outros estudos e quadrinhos autobiográficos. Espero que este trabalho inspire reflexões na academia e entre leitores de quadrinhos, mostrando que experiências íntimas podem se transformar em uma discussão ampla sobre o significado de ser pai ou mãe diante de expectativas e desafios.

1.3. PARA QUE?

O principal objetivo do projeto é desenvolver uma história em quadrinhos autobiográfica que narre minha jornada rumo à paternidade, utilizando a arte sequencial como meio de expressão e reflexão. Através dessa narrativa visual, pretendo explorar profundamente as nuances e desafios que emergem ao descobrir a gravidez e ao enfrentar as transformações pessoais que acompanham esse momento singular da vida.

Para chegar a esse objetivo, inicialmente busco processar e expressar emoções relacionadas à descoberta da gravidez e aos desafios pessoais enfrentados. A criação da história em quadrinhos servirá como um canal para externalizar sentimentos complexos, permitindo uma compreensão mais profunda de minhas próprias experiências emocionais e possibilitando que outros se identifiquem com essas vivências.

Além disso, pretendo explorar o potencial das histórias em quadrinhos para comunicar experiências íntimas e universais. A arte sequencial oferece uma combinação única de texto e imagem que pode transmitir emoções e narrativas de maneira poderosa e acessível. Ao utilizar esse meio, almejo conectar histórias pessoais a temas universais, criando uma ponte entre o individual e o coletivo.

Pretendo também conectar minha experiência pessoal com contextos artísticos mais amplos, inserindo a obra na tendência contemporânea de narrativas

autobiográficas em HQs. Ao posicionar minha história dentro desse panorama artístico, contribuo para a expansão do gênero e participo ativamente de diálogos atuais sobre autobiografia e representação na arte sequencial.

Por fim, desejo oferecer ao leitor uma perspectiva sobre a parentalidade em situações de vulnerabilidade emocional. Ao compartilhar abertamente minhas próprias vulnerabilidades e desafios, espero fomentar uma conexão empática com o público, incentivando reflexões sobre a parentalidade e as diversas formas como ela impacta emocionalmente a vida das pessoas.

2. O QUADRINHO

O quadrinho "Pairseu, Mãedusa" é um projeto que explora também os aspectos técnicos que garantem a forma final do protótipo, conhecido como "boneco" de impressão. Para entender as escolhas que definem a física e a percepção visual do quadrinho, é essencial abordar os elementos de formato, dimensões, acabamento e outros aspectos técnicos que compõem o protótipo.

2.1. DIMENSÕES E FORMATO DO BONECO DE IMPRESSÃO

O formato escolhido para o boneco de impressão do quadrinho "Pairseu, Mãedusa" é o formato americano (170 x 260 mm). Esse formato, amplamente utilizado no mercado editorial de quadrinhos, é reconhecido por proporcionar uma experiência de leitura confortável e familiar. Além de favorecer o armazenamento em prateleiras e coleções, o formato americano possibilita uma boa relação entre o número de quadros por página e o espaçamento necessário, resultando em uma narrativa fluida e esteticamente agradável.

2.2. CONSIDERAÇÕES DE ENCADERNAÇÃO E TIPO DE CAPA

Para a encadernação do boneco de "Pairseu, Mãedusa", optei pela capa dura laminada. Essa escolha traz maior durabilidade e proporciona uma sensação de robustez ao protótipo, características que contribuem para a percepção de qualidade e valor do material. Além de proteger o conteúdo, a capa dura transmite uma sensação tátil refinada, reforçando o caráter de item de apresentação. A experiência do leitor

não se limita ao conteúdo, mas também ao aspecto físico do livro, e uma encadernação bem planejada contribui para criar um vínculo emocional e uma percepção mais positiva da obra.

2.3. TIPO DE PAPEL E ACABAMENTO DO BONECO

O miolo do boneco foi impresso em papel couchê fosco de 180g/m². O couchê fosco minimiza os reflexos indesejados, oferecendo uma leitura mais confortável em diversas condições de iluminação. Além disso, sua gramatura assegura uma boa resistência ao manuseio frequente. O acabamento foi pensado para garantir durabilidade e uma boa apresentação visual do protótipo, alinhando-se ao objetivo de criar um material atrativo e funcional.

2.4. PALETA DE CORES E GAMA DE IMPRESSÃO

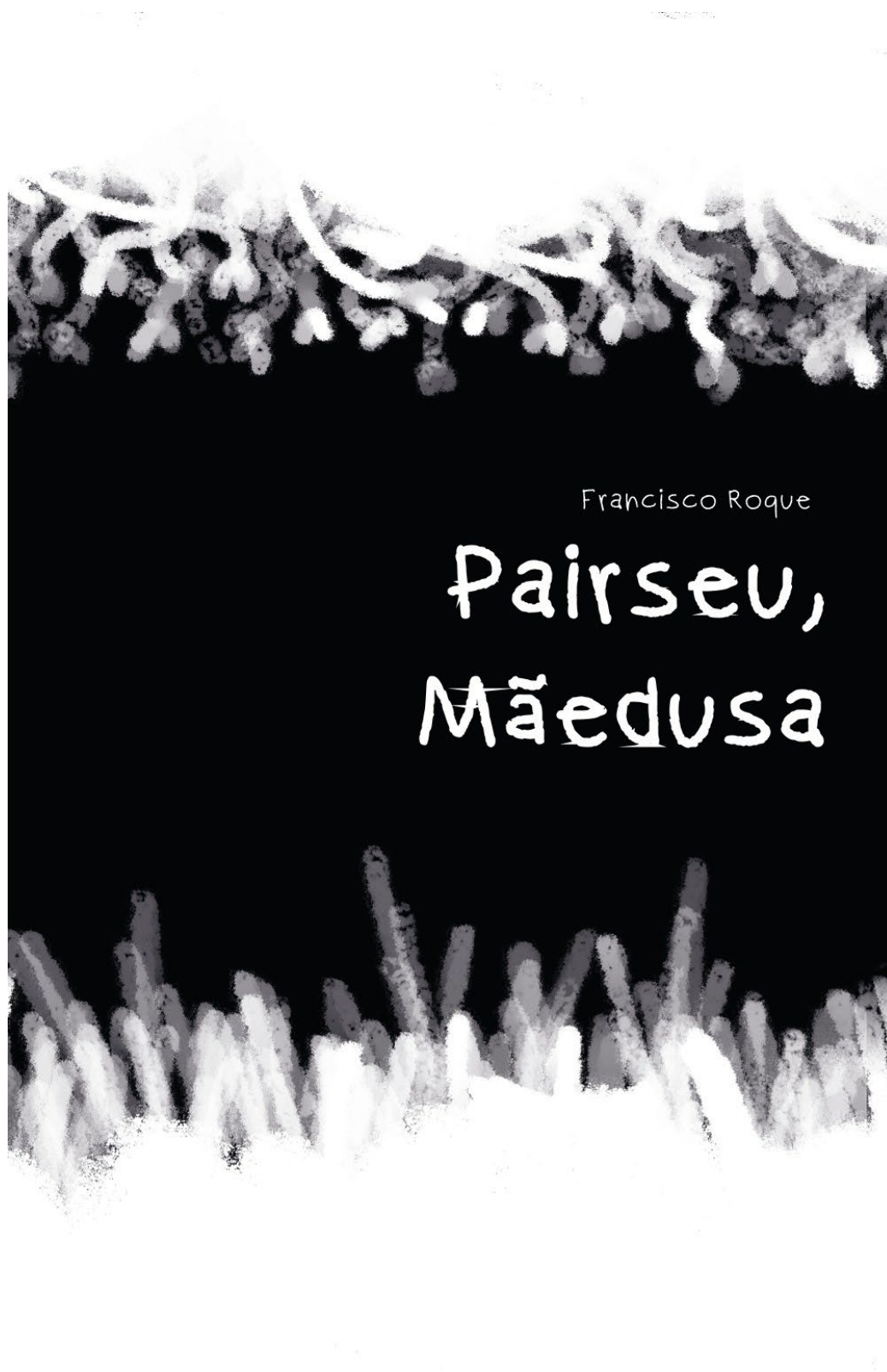
A impressão do boneco foi realizada em uma impressora digital utilizando escala de cinza, criando uma atmosfera introspectiva e dramática que favorece a narrativa. O preto e branco evoca emoções mais profundas e destaca contrastes menos visíveis em cores. Além disso, esse tipo de impressão é uma alternativa mais acessível para prototipagem, permitindo foco nos elementos essenciais de composição sem distrações. A impressão digital também facilita pequenas tiragens, essenciais para testes e validação do projeto.

2.5. LAYOUT DE PÁGINAS E ESTRUTURA VISUAL

O layout das páginas de "Pairseu, Mãedusa" varia entre uma splash page e até seis quadros por página, buscando sustentar a leitura em momentos de introspecção e manter um tom contemplativo. As splash pages destacam momentos importantes, enquanto as páginas com mais quadros ajudam a manter um ritmo reflexivo e evitar uma narrativa acelerada. Realizei toda a diagramação aplicando minha experiência no design editorial para garantir uma experiência envolvente e emocionalmente impactante.

2.6. LEITURA PÁGINA A PÁGINA

Figura 4 - Capa Pairseu, Mãedusa



Fonte: Acervo Pessoal do Autor.

Figura 5 - Dedicatória Pairseu, Mãedusa

A vocês, que compartilharam comigo essa
jornada desafiadora e reveladora:

À minha companheira, cuja força e coragem
transformaram medo em esperança, e que
me ensinou que o verdadeiro amor é feito
de entrega e presença.

À minha mãe e irmã, que nos apoiaram com
cuidado e sabedoria, provando que a força
de uma família está em sua capacidade de
acolher e amar sem medida.

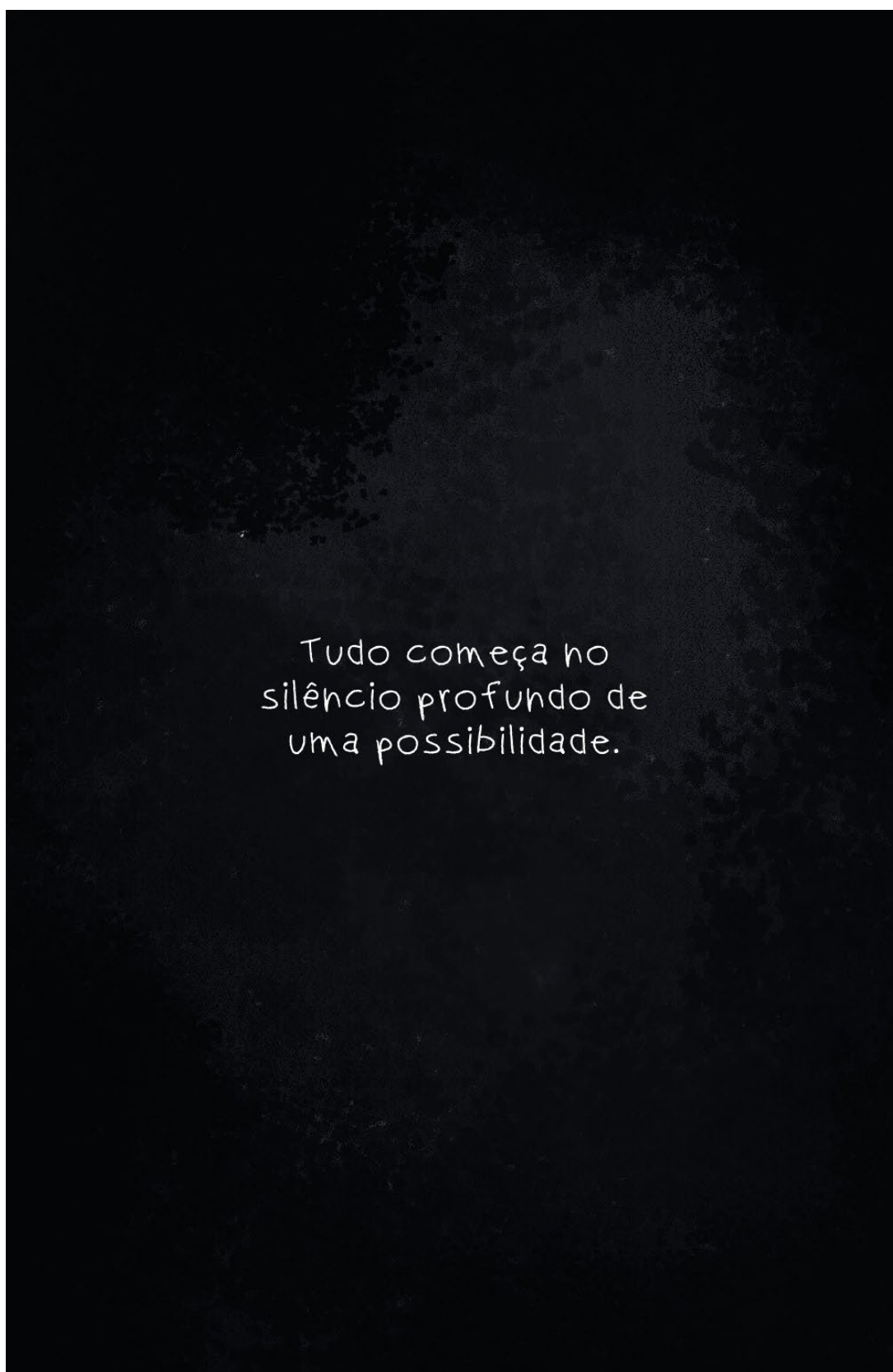
E **ao meu filho**, que trouxe consigo a
revelação mais pura da existência: o amor
incondicional, que nasce sem esperar nada
em troca, que transforma e dá sentido ao
mistério da vida.

Que este quadrinho celebre a beleza de nos
tornarmos mais do que éramos ao sermos
tocados por uma nova promessa.

Figura 6 - Folha de Rosto Pairseu, Mãedusa

Francisco Roque
Pairseu, Mãedusa

Figura 7 - Página 05 - Pairseu, Mãedusa



Fonte: Acervo Pessoal do Autor.

Figura 8 - Página 07 - Pairseu, Mãedusa

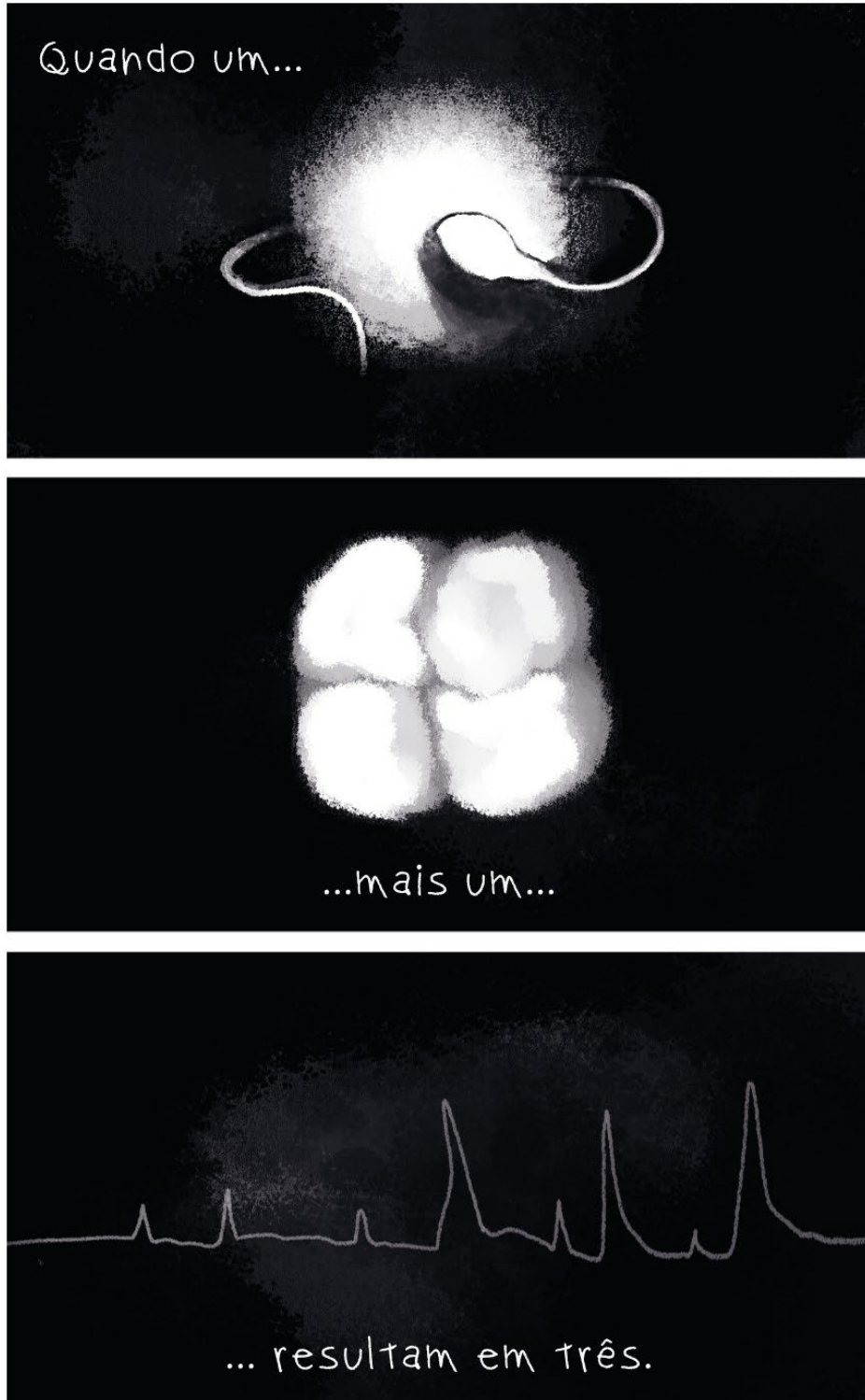
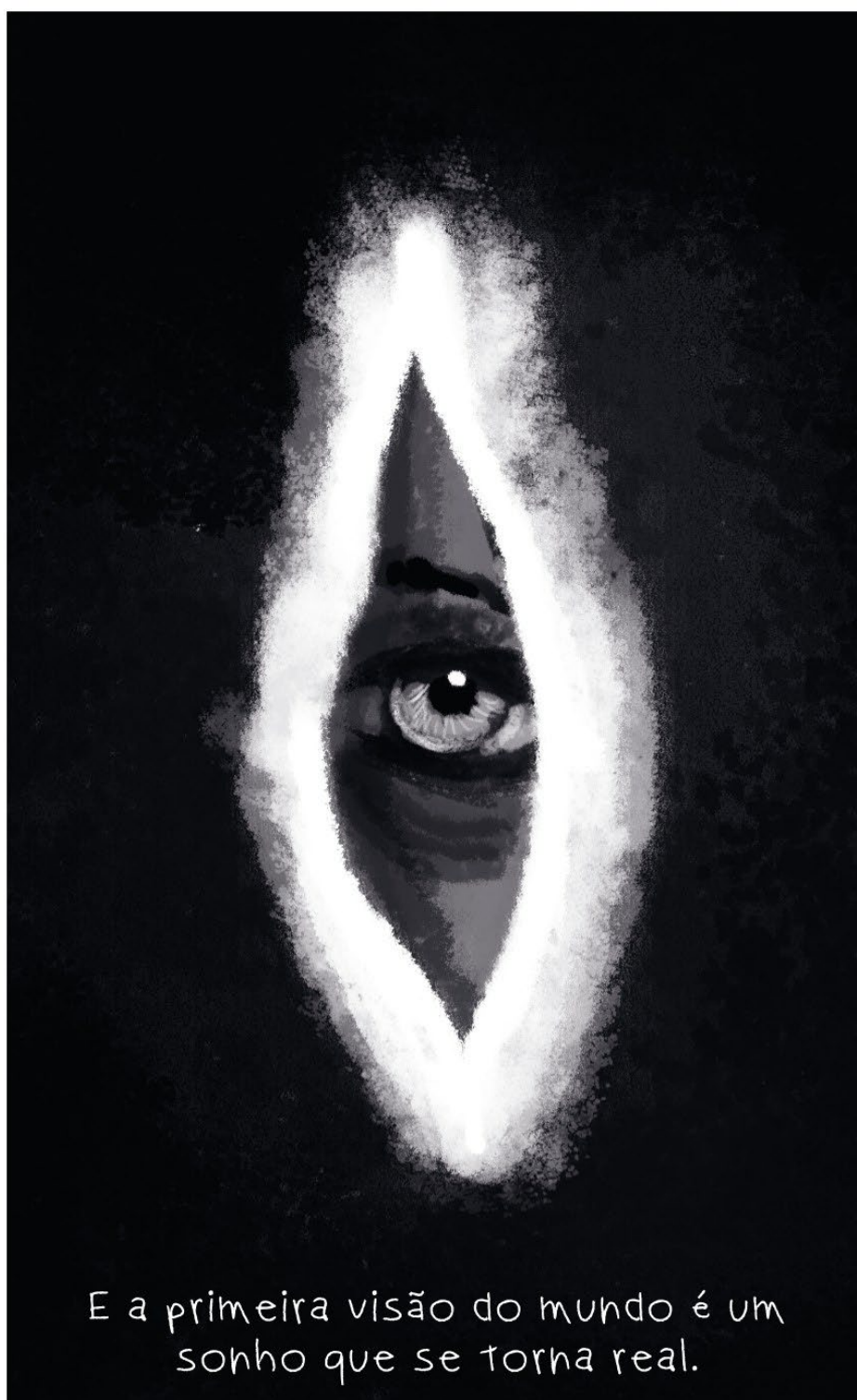


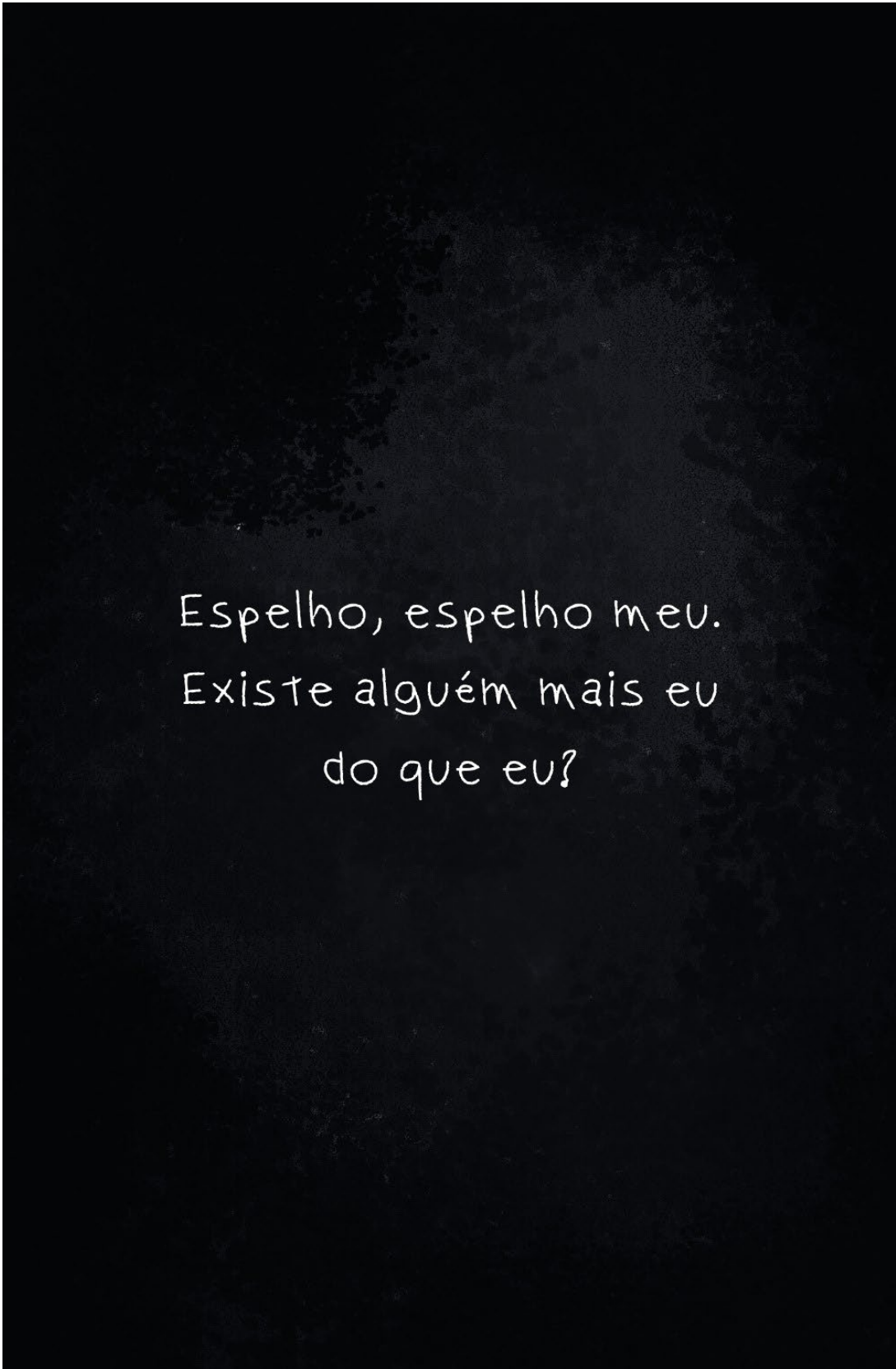
Figura 9 - Página 08 - Pairseu, Mãedusa



&

Fonte: Acervo Pessoal do Autor.

Figura 10 - Página 10 - Pairseu, Mãedusa

A dark, textured background, possibly a scan of a page or a photograph of a wall, with white text centered in the middle. The text is written in a simple, handwritten-style font.

Espelho, espelho meu.
Existe alguém mais eu
do que eu?

Figura 11 - Página 12 - Pairseu, Mãedusa



Figura 12 - Página 13 - Pairseu, Mãedusa



Figura 13 - Página 14 - Pairseu, Mãedusa

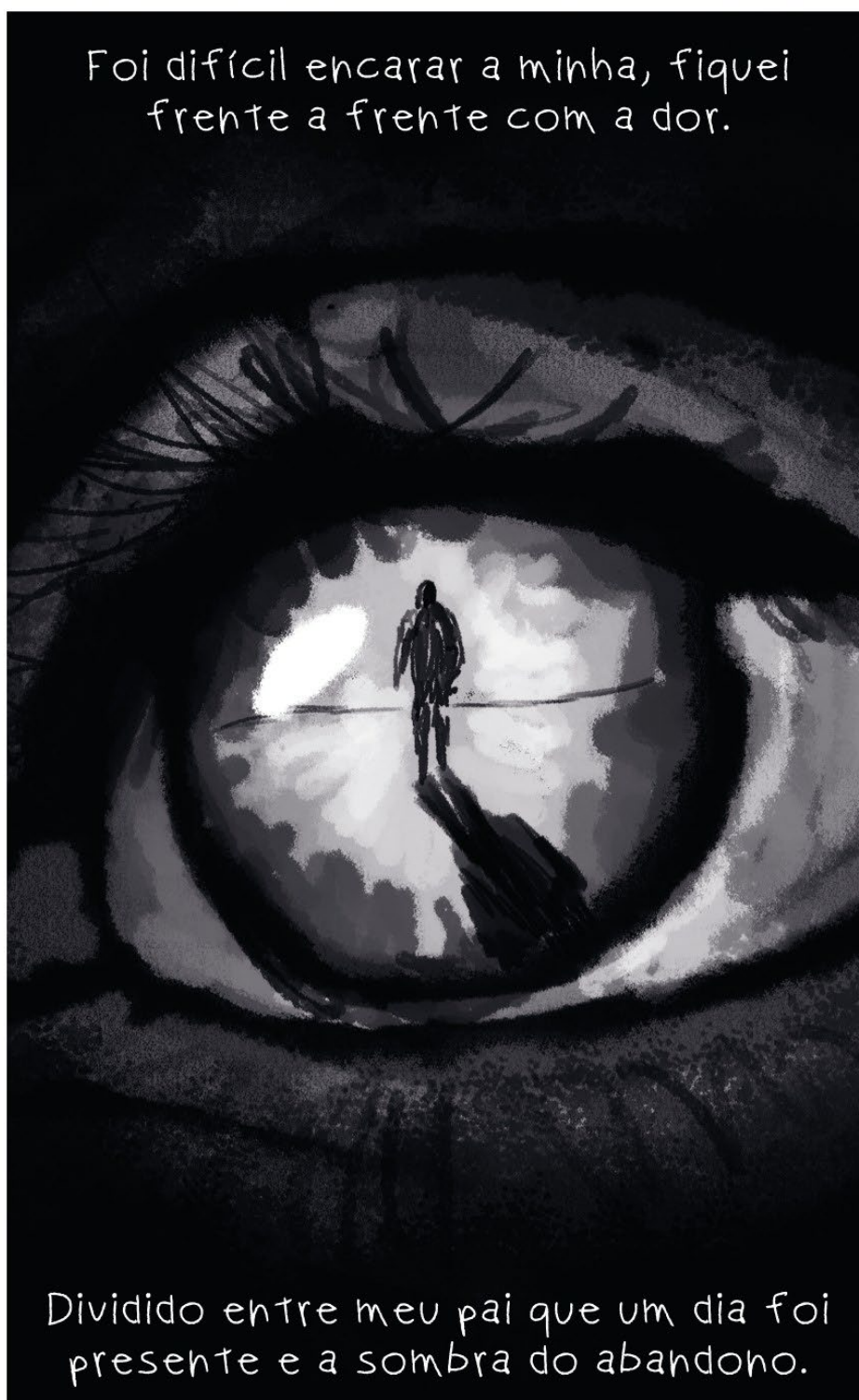


Figura 14 - Página 15 - Pairseu, Mãedusa



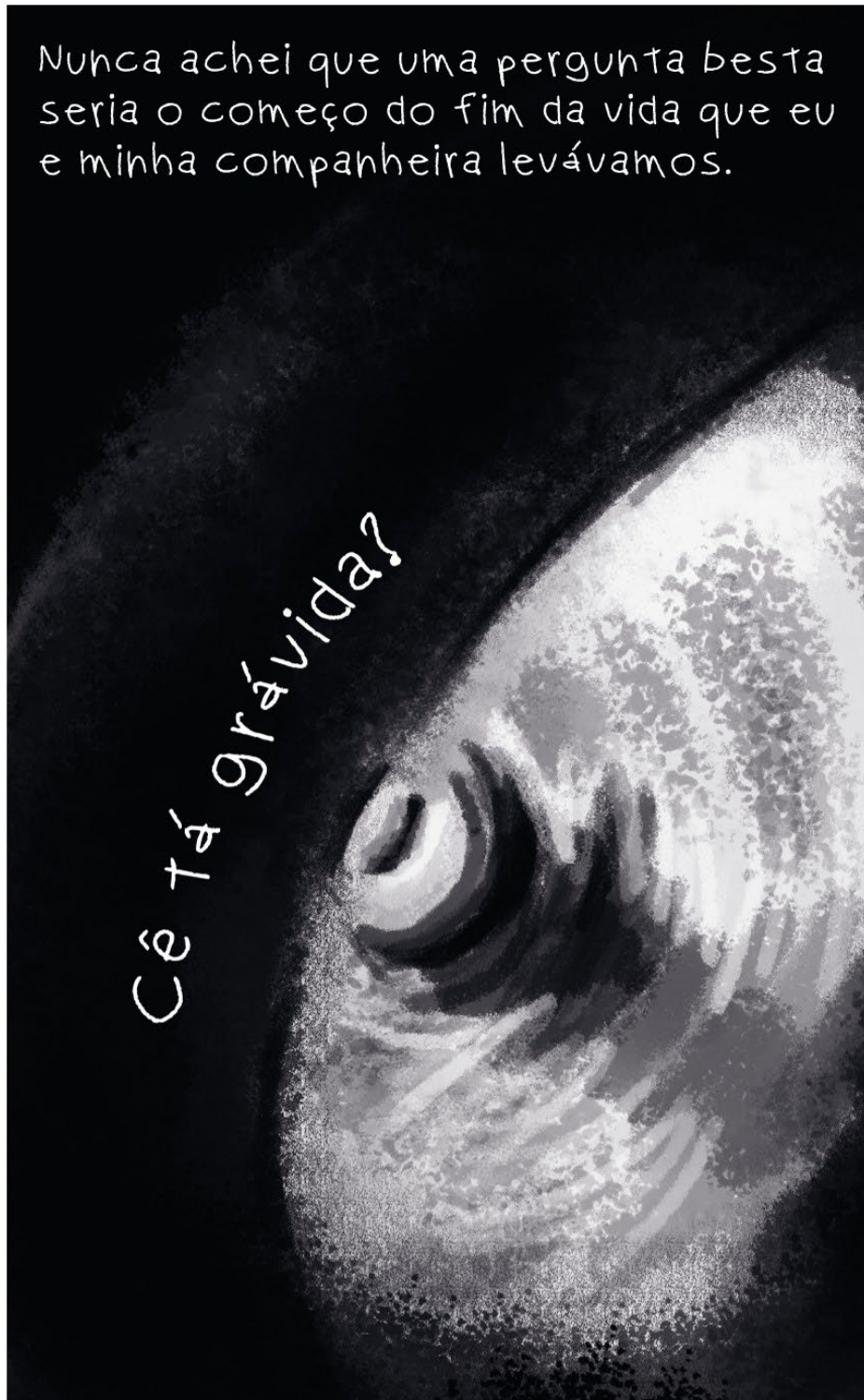
Figura 15 - Página 16 - Pairseu, Mãedusa



Figura 16 - Página 17 - Pairseu, Mãedusa



Figura 17 - Página 18 - Pairseu, Mãedusa



|&

Fonte: Acervo Pessoal do Autor.

Figura 18 - Página 20 - Pairseu, Mãedusa



Fonte: Acervo Pessoal do Autor.

Figura 19 - Página 22 - Pairseu, Mãedusa



Figura 20 - Página 23 - Pairseu, Mãedusa



Figura 21 - Página 24 - Pairseu, Mãedusa



Figura 22 - Página 25 - Pairseu, Mãedusa

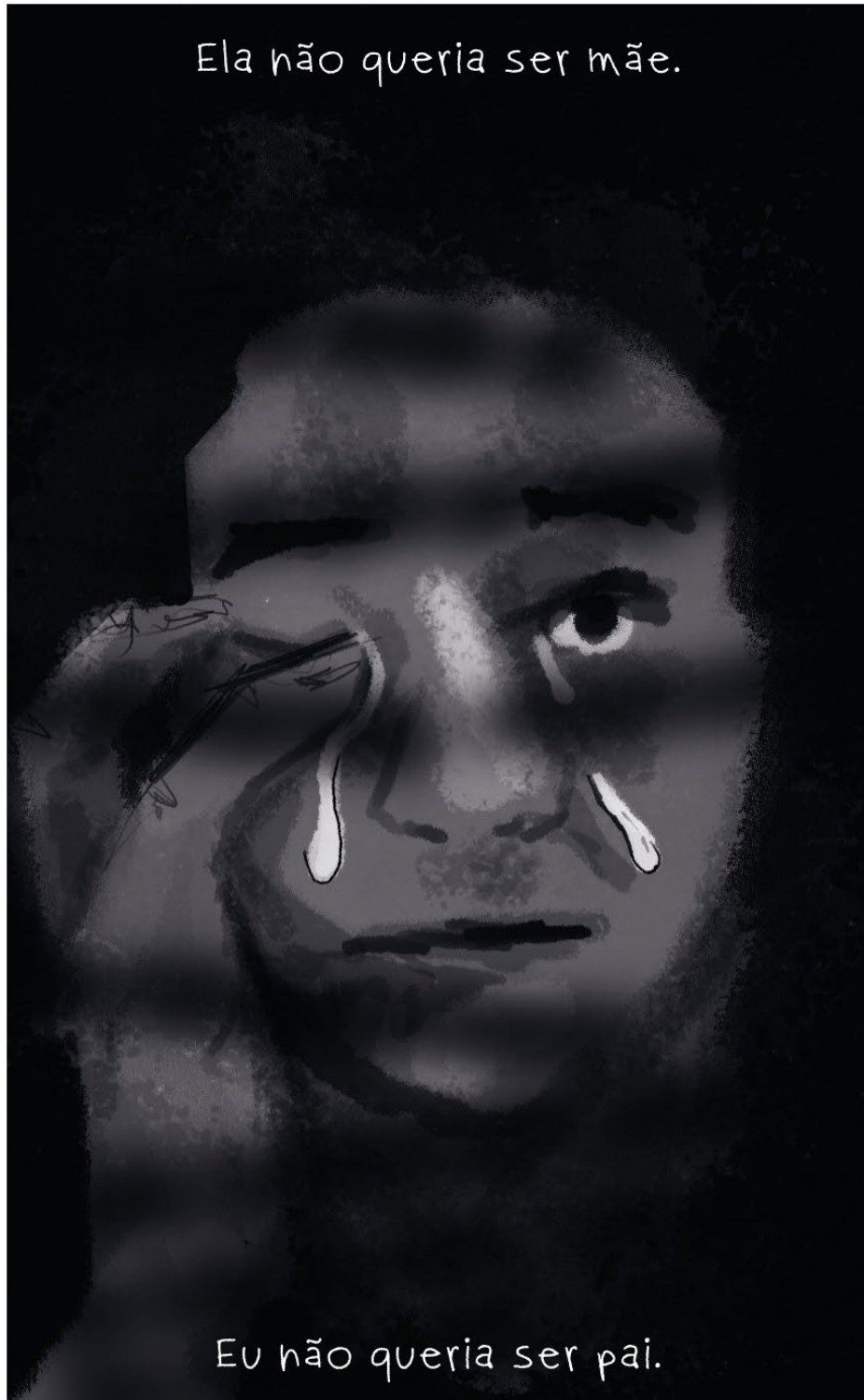


Figura 23 - Página 26 - Pairseu, Mãedusa



Figura 24 - Página 27 - Pairseu, Mãedusa

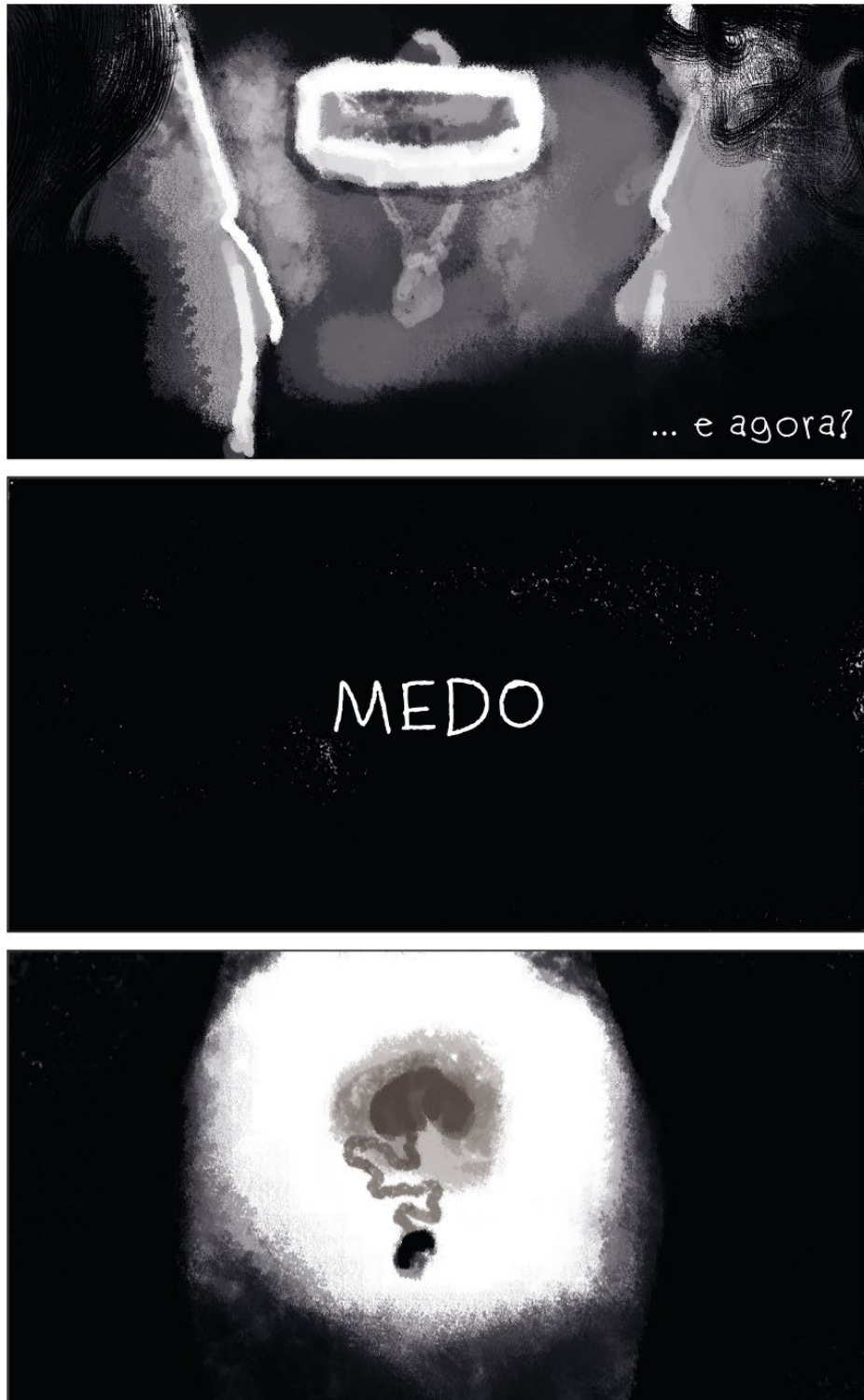
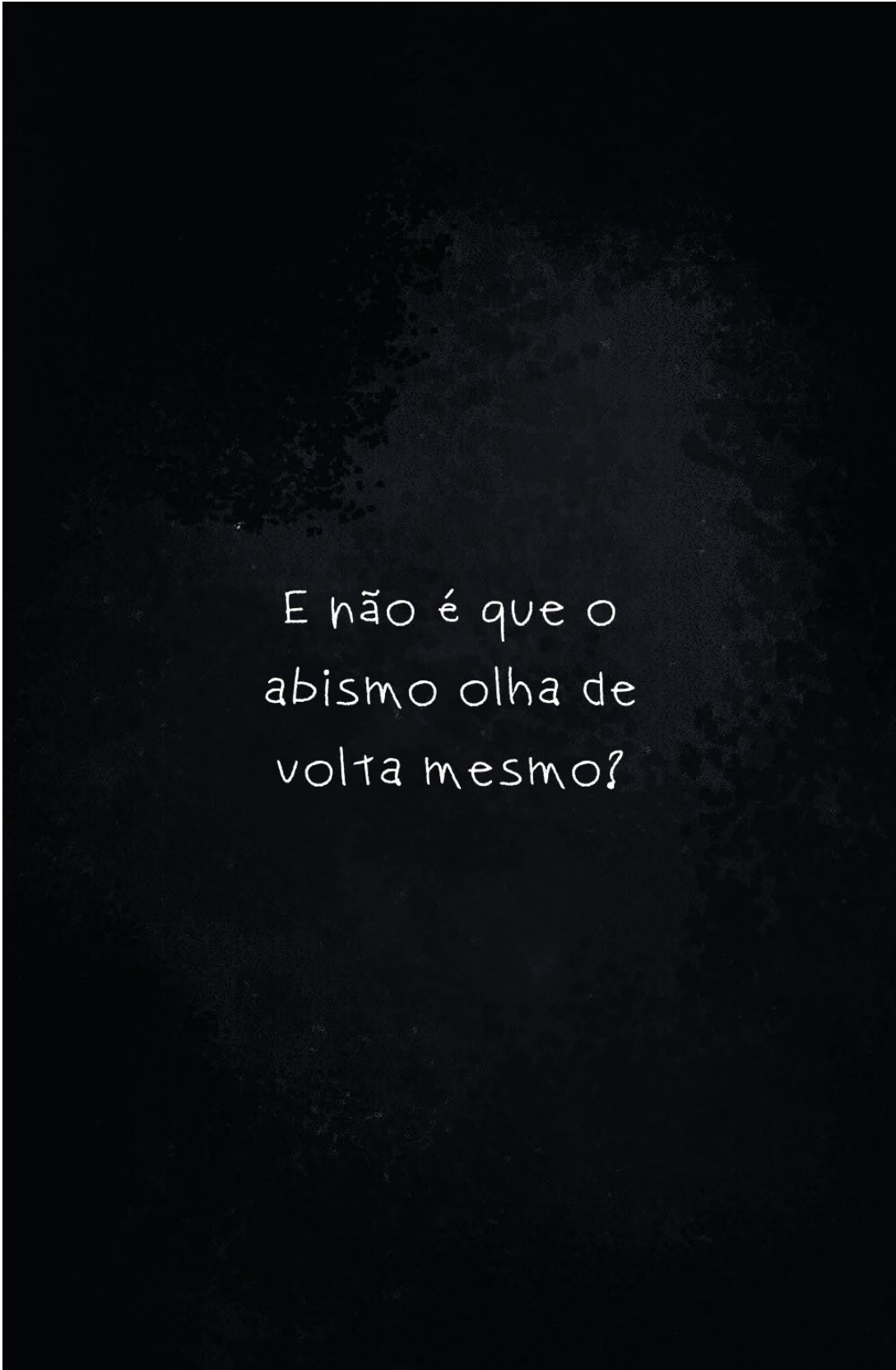


Figura 25 - Página 29 - Pairseu, Mãedusa



E não é que o
abismo olha de
volta mesmo?

Fonte: Acervo Pessoal do Autor.

Figura 26 - Página 31 - Pairseu, Mãedusa



31

Fonte: Acervo Pessoal do Autor.

Figura 27 - Página 32 - Pairseu, Mãedusa



Figura 28 - Página 33 - Pairseu, Mãedusa

Até tentamos sair com os amigos,
dissemos que minha companheira
estava parando de fumar, e a bebida
a fazia sentir mais vontade...



Vai entender, achei que não querer
seria motivo o suficiente pra não
oferecerem nada.

Figura 29 - Página 34 - Pairseu, Mãedusa



Figura 30 - Página 35 - Pairseu, Mãedusa

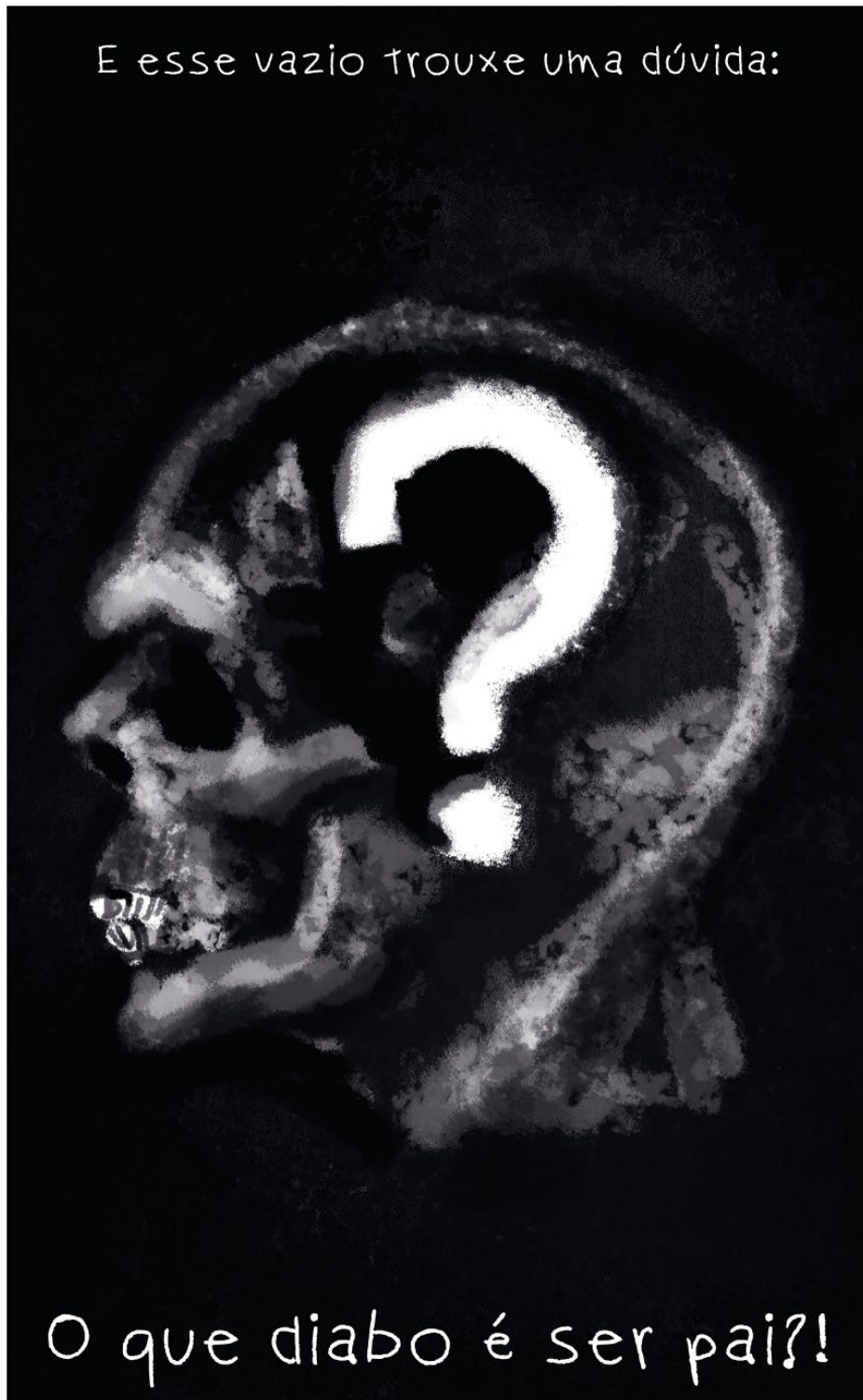
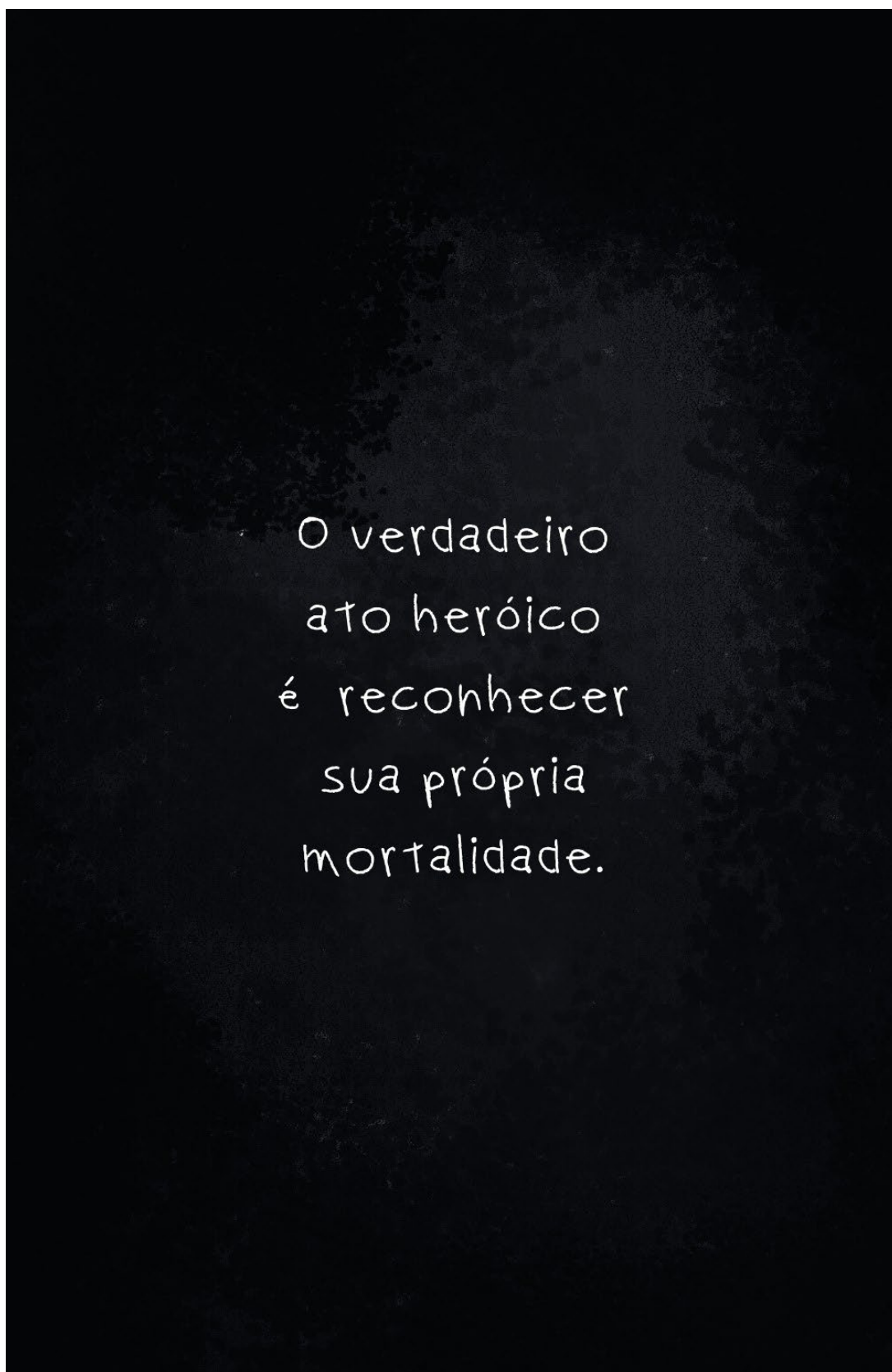


Figura 31 - Página 37 - Pairseu, Mãedusa



Fonte: Acervo Pessoal do Autor.

Figura 32 - Página 39 - Pairseu, Mãedusa

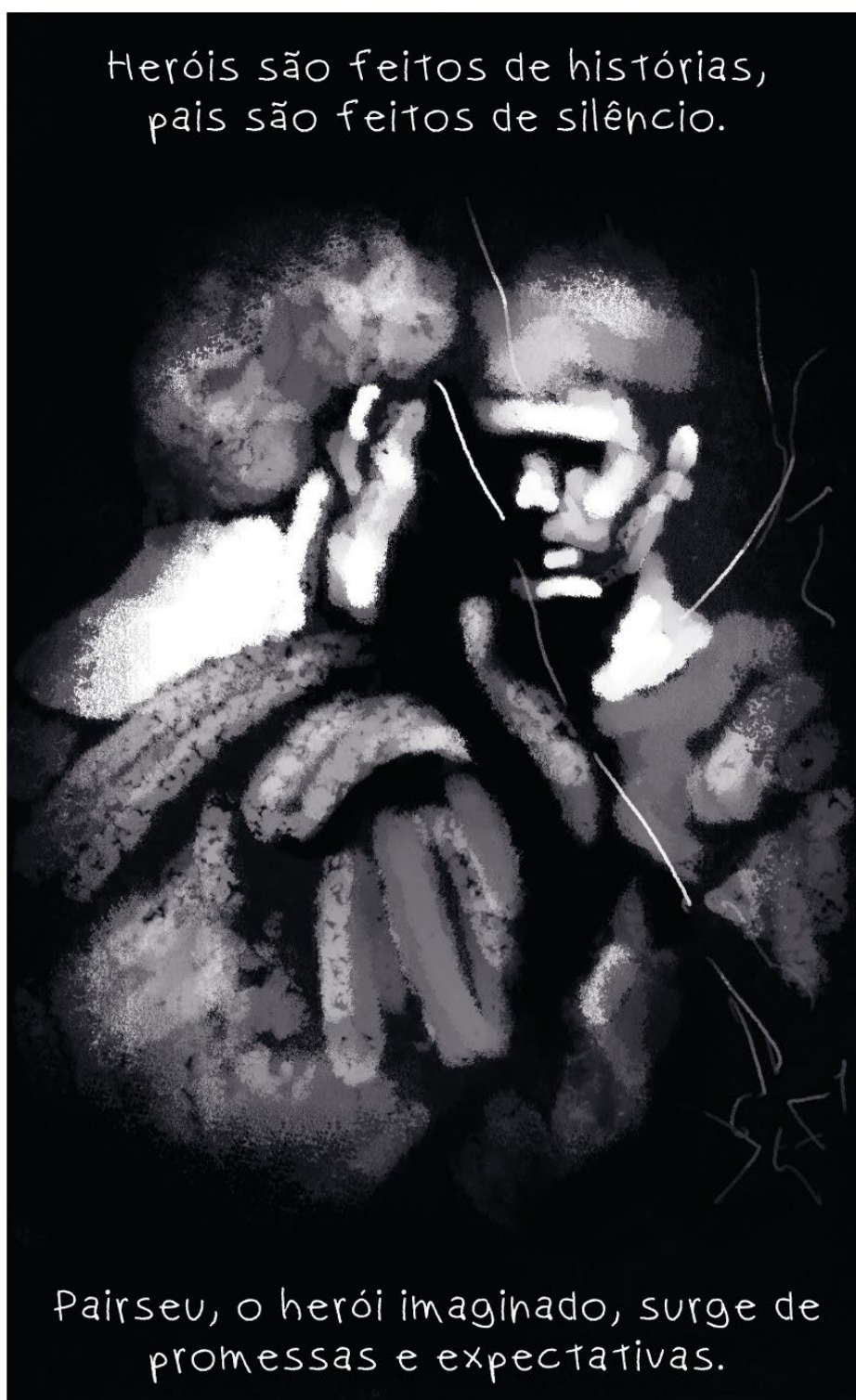


Figura 33 - Página 40 - Pairseu, Mãedusa

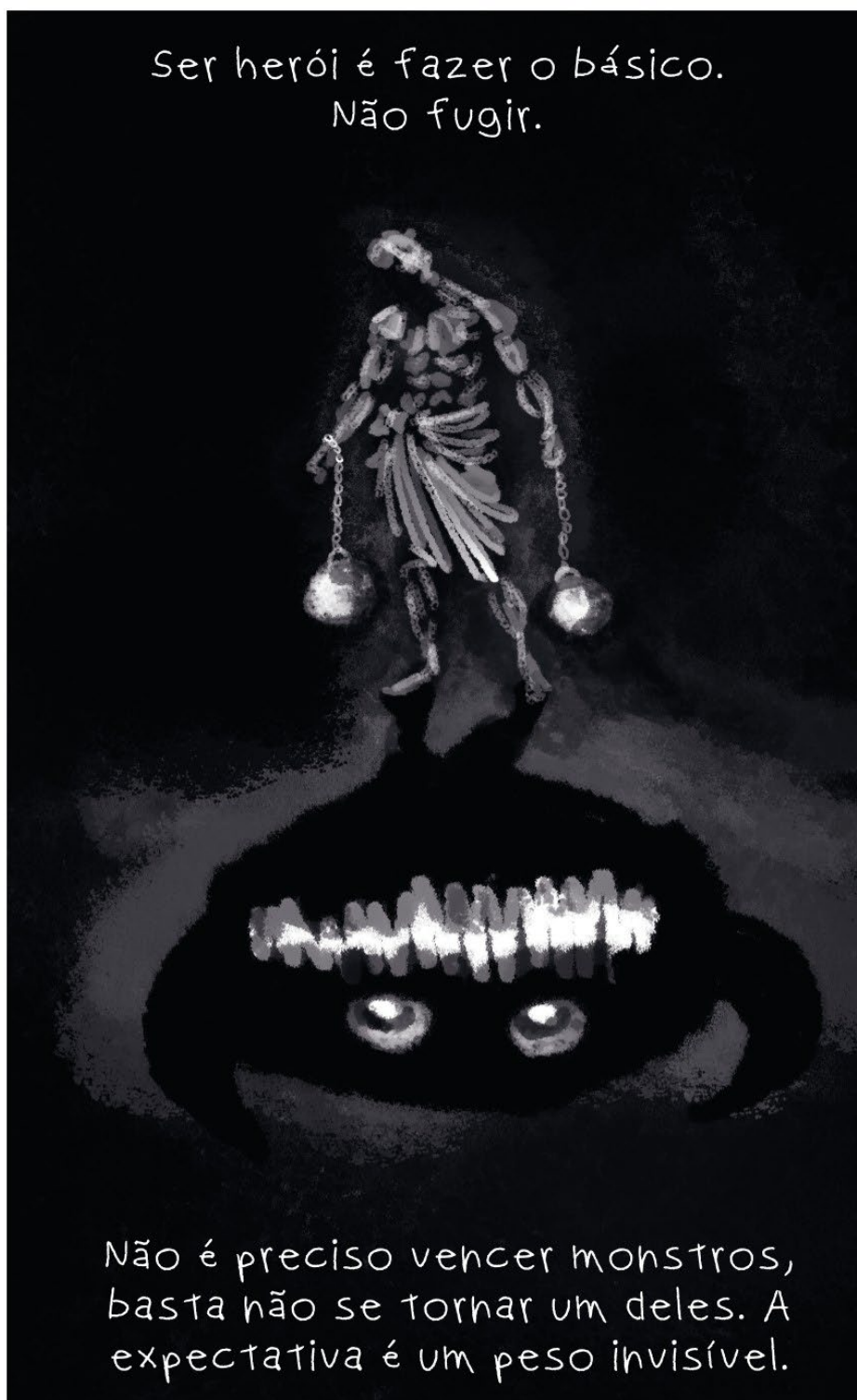


Figura 34 - Página 41 - Pairseu, Mãedusa



Figura 35 - Página 42 - Pairseu, Mãedusa

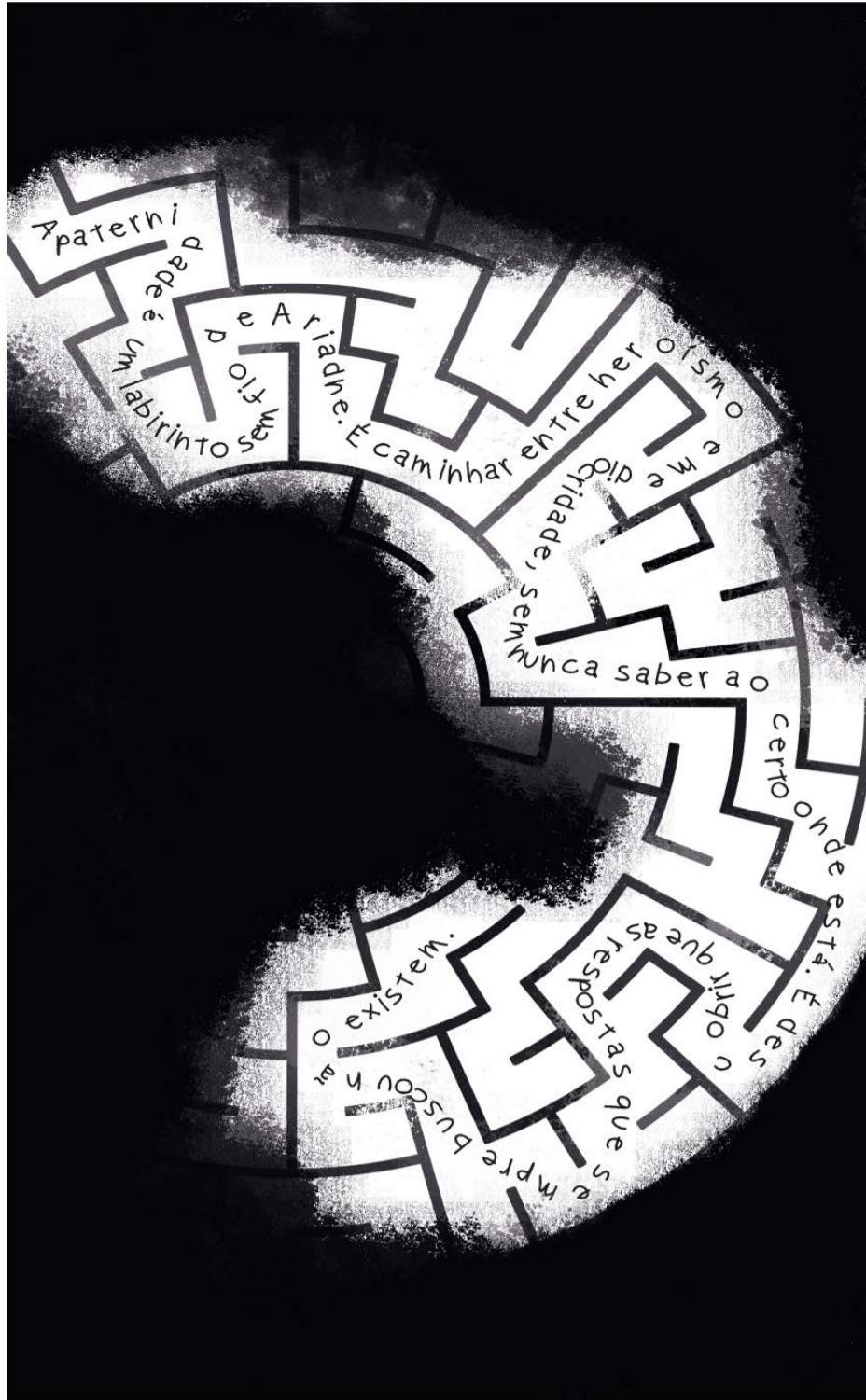
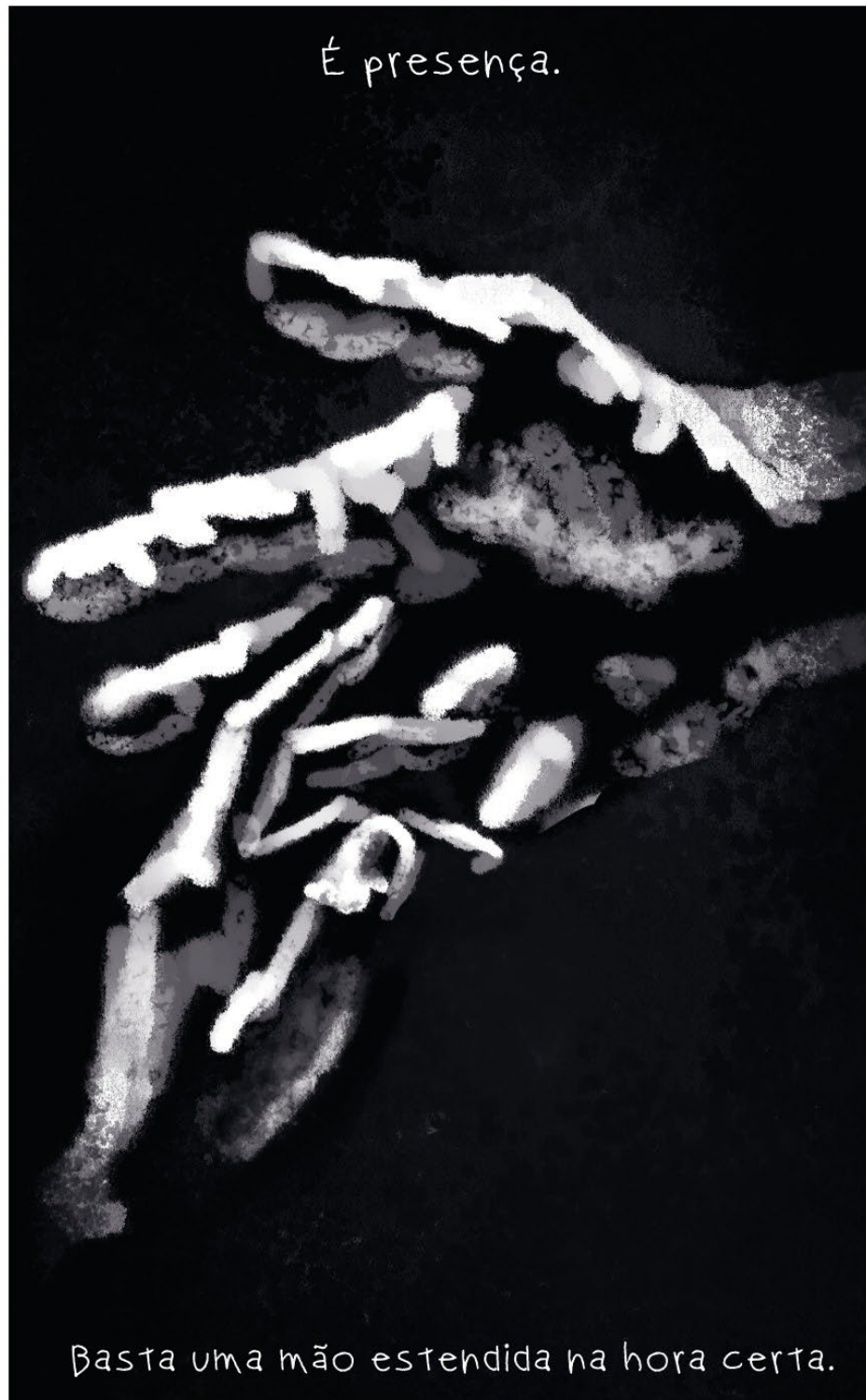


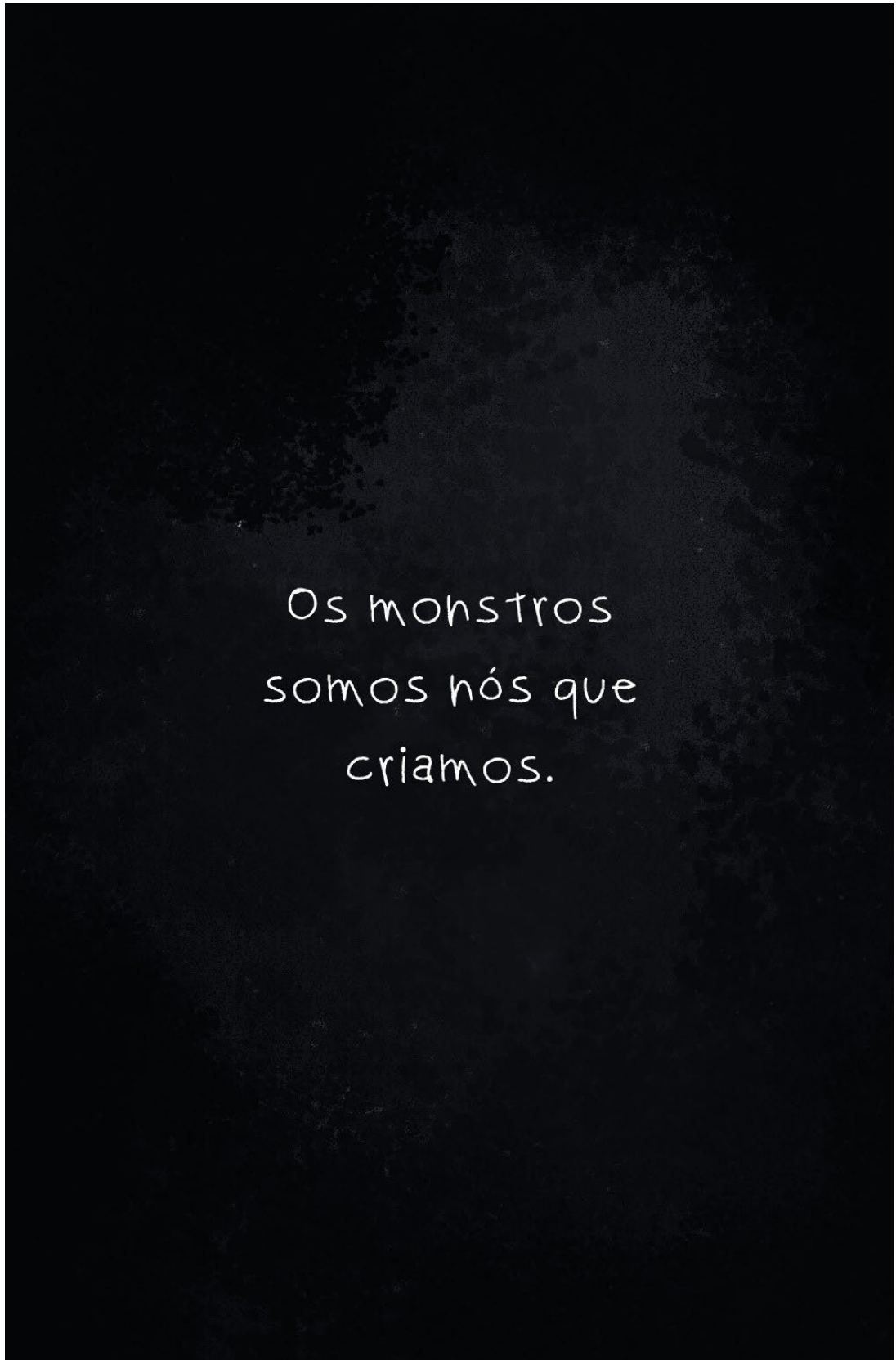
Figura 36 - Página 43 - Pairseu, Mãedusa



43

Fonte: Acervo Pessoal do Autor.

Figura 37 - Página 45 - Pairseu, Mãedusa

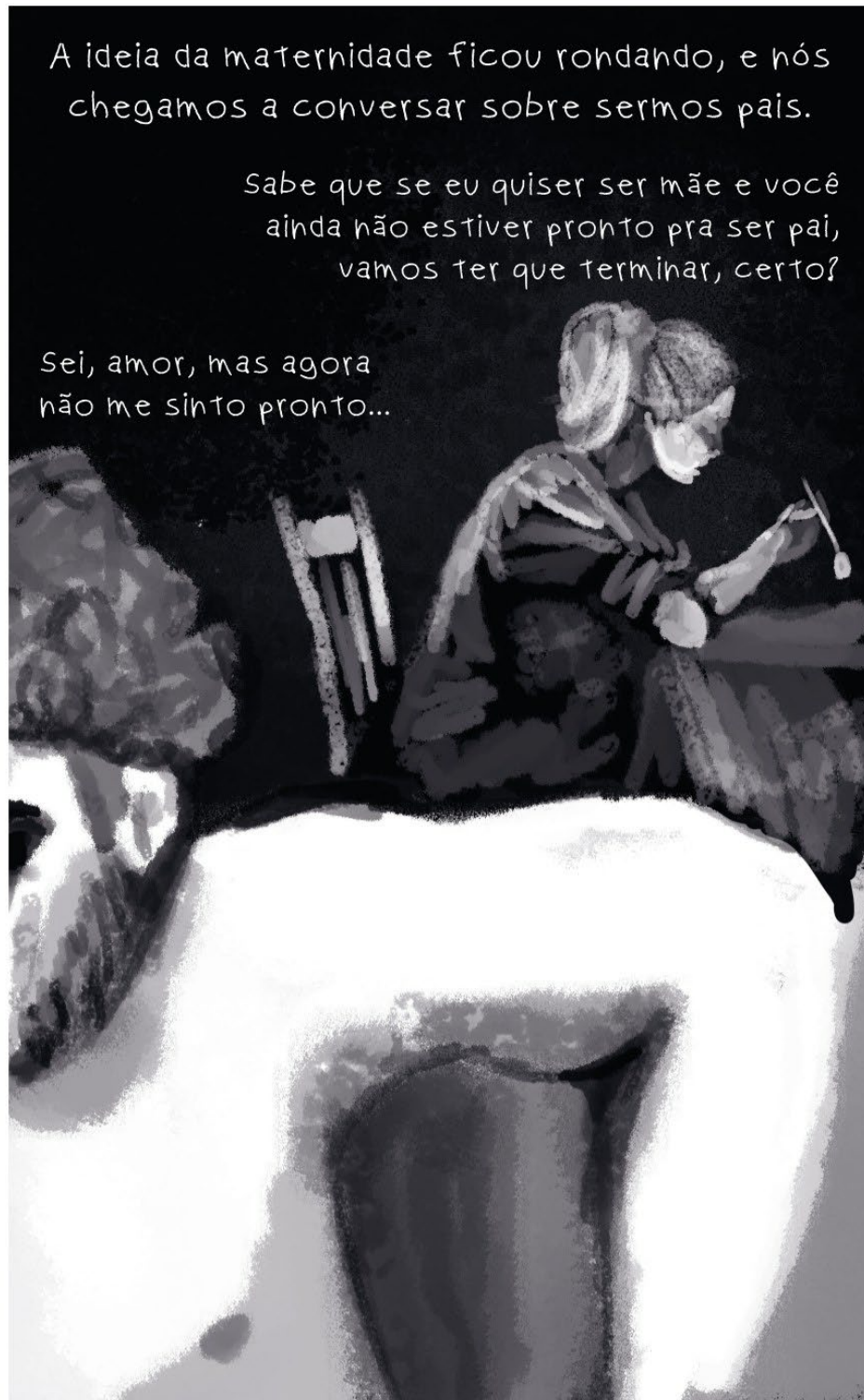


Fonte: Acervo Pessoal do Autor.

Figura 38 - Página 47 - Pairseu, Mãedusa



Figura 39 - Página 48 - Pairseu, Mãedusa



48

Fonte: Acervo Pessoal do Autor.

Figura 40 - Página 49 - Pairseu, Mãedusa



Figura 41 - Página 50 - Pairseu, Mãedusa

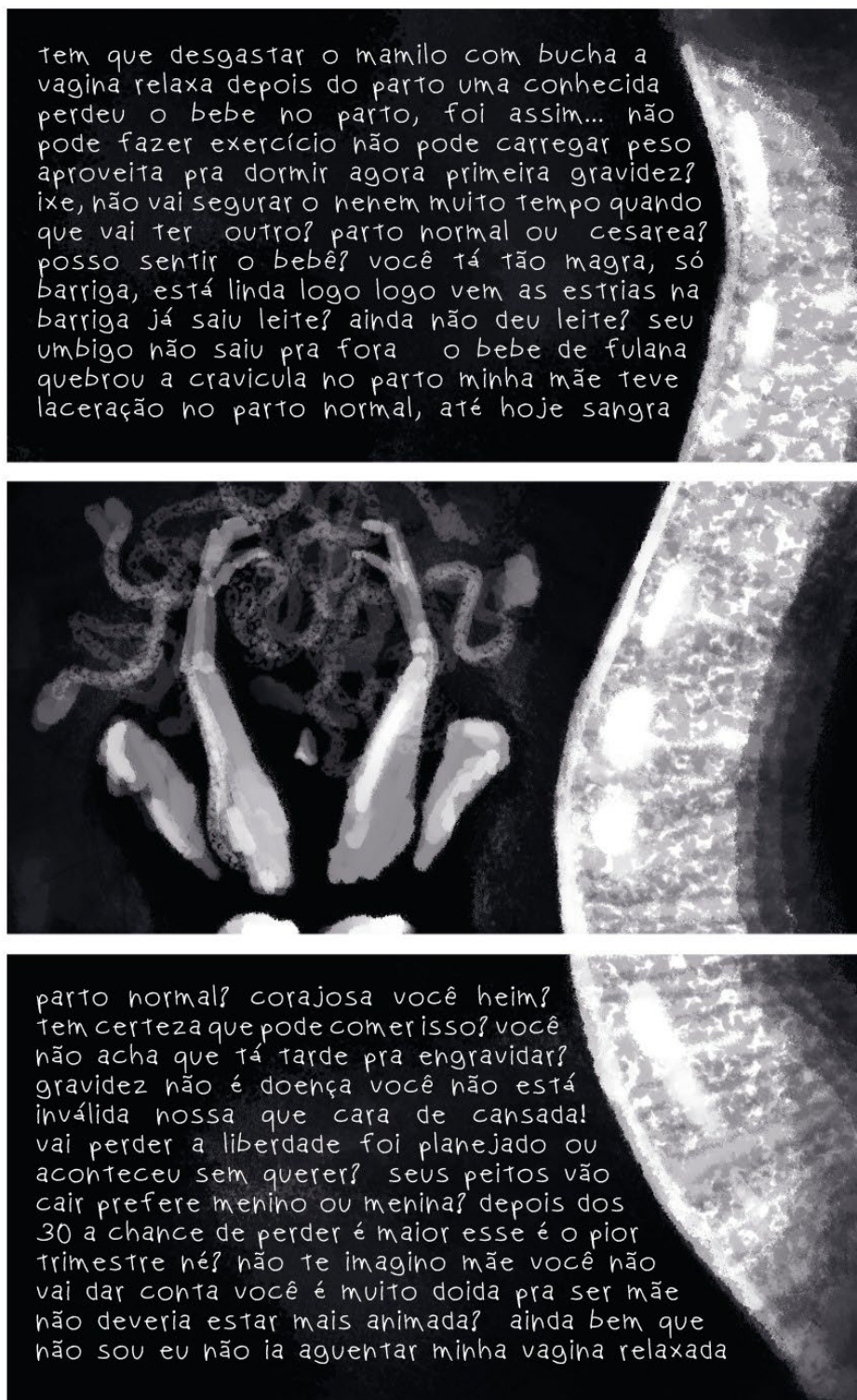


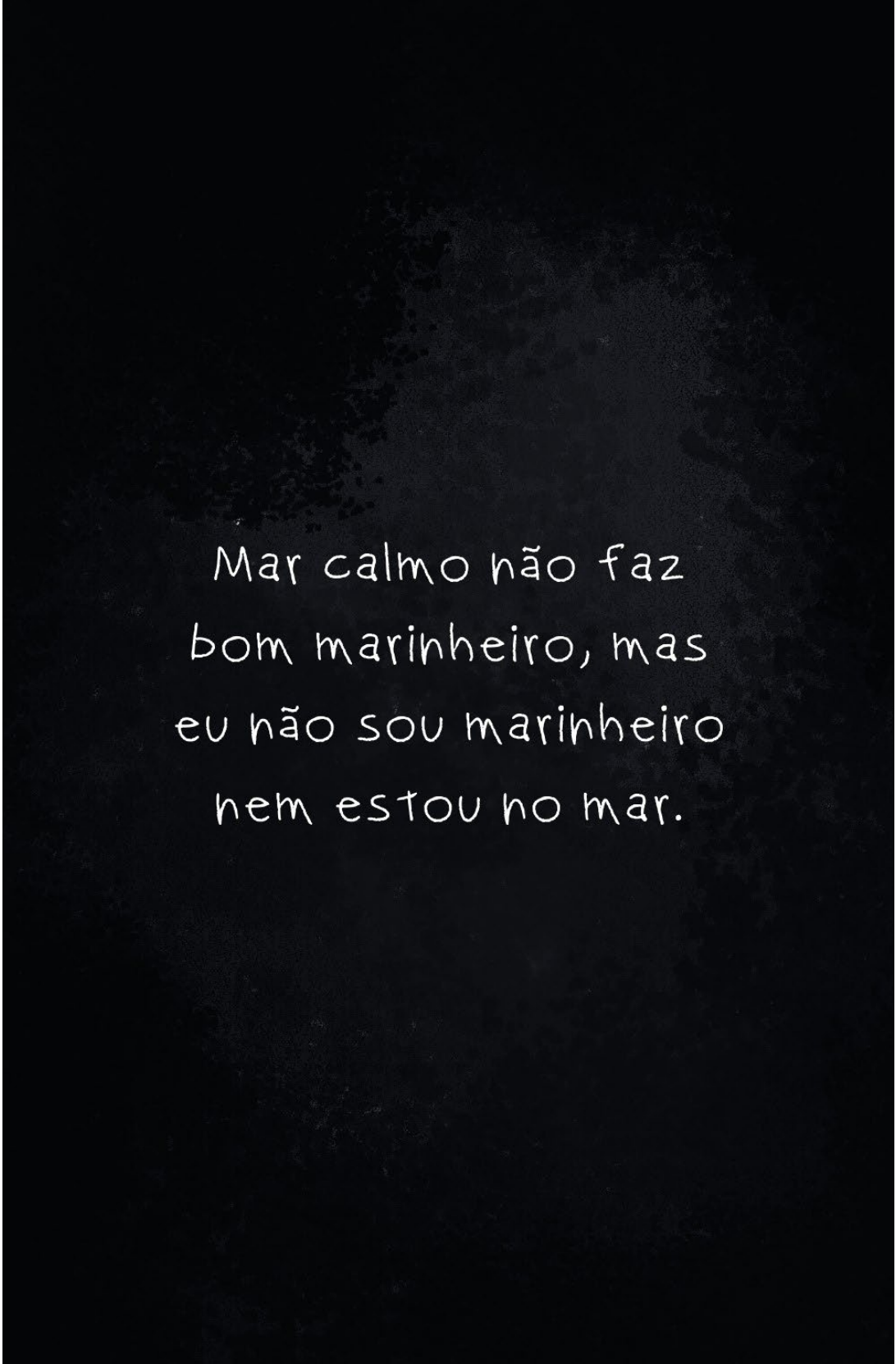
Figura 42 - Página 51 - Pairseu, Mãedusa



51

Fonte: Acervo Pessoal do Autor.

Figura 43 - Página 53 - Pairseu, Mãedusa



Mar calmo não faz
bom marinheiro, mas
eu não sou marinheiro
nem estou no mar.

Fonte: Acervo Pessoal do Autor.

Figura 44 - Página 55 - Pairseu, Mãedusa

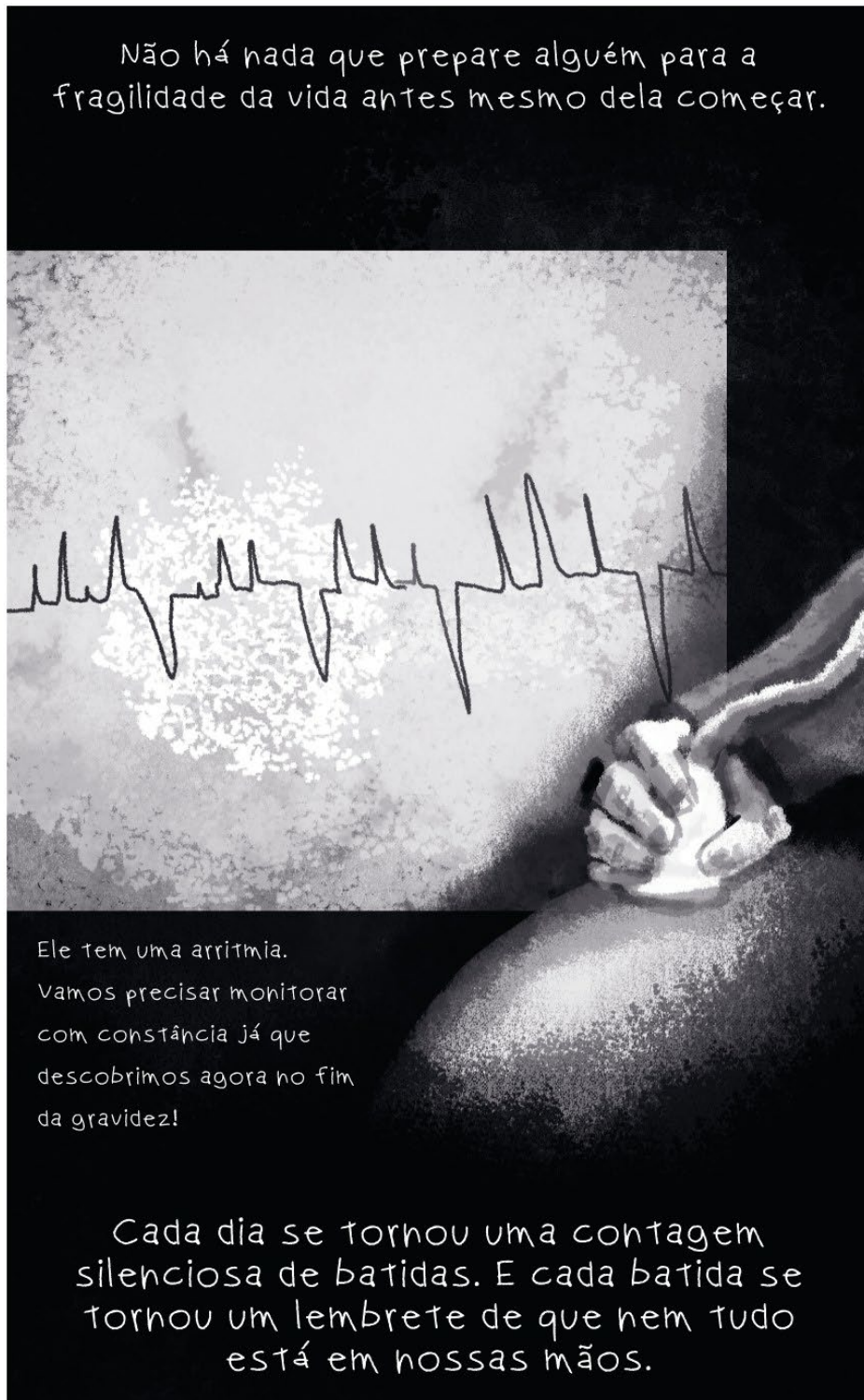


Figura 45 - Página 56 - Pairseu, Mãedusa



Figura 46 - Página 57 - Pairseu, Mãedusa

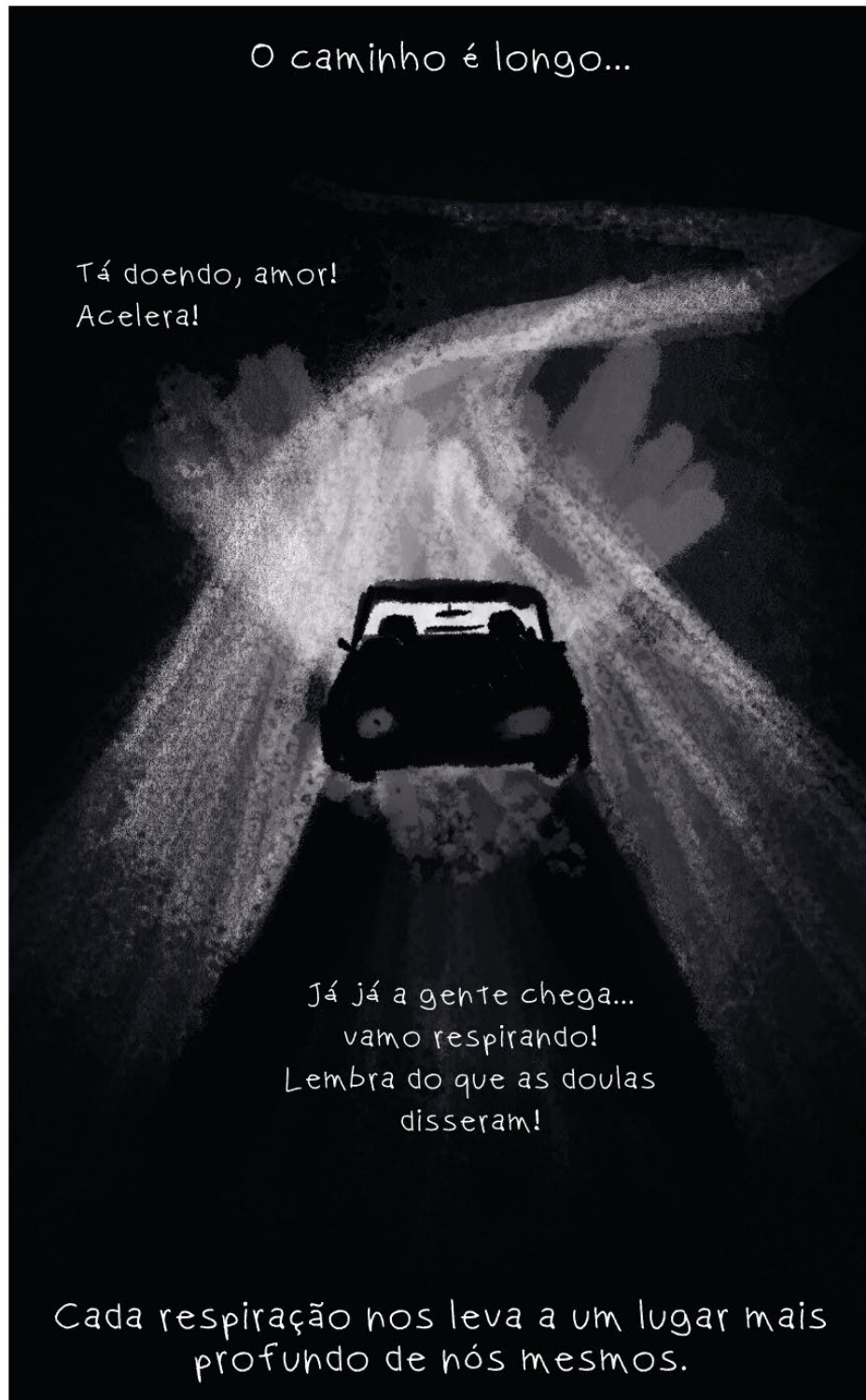


Figura 47 - Página 58 - Pairseu, Mãedusa

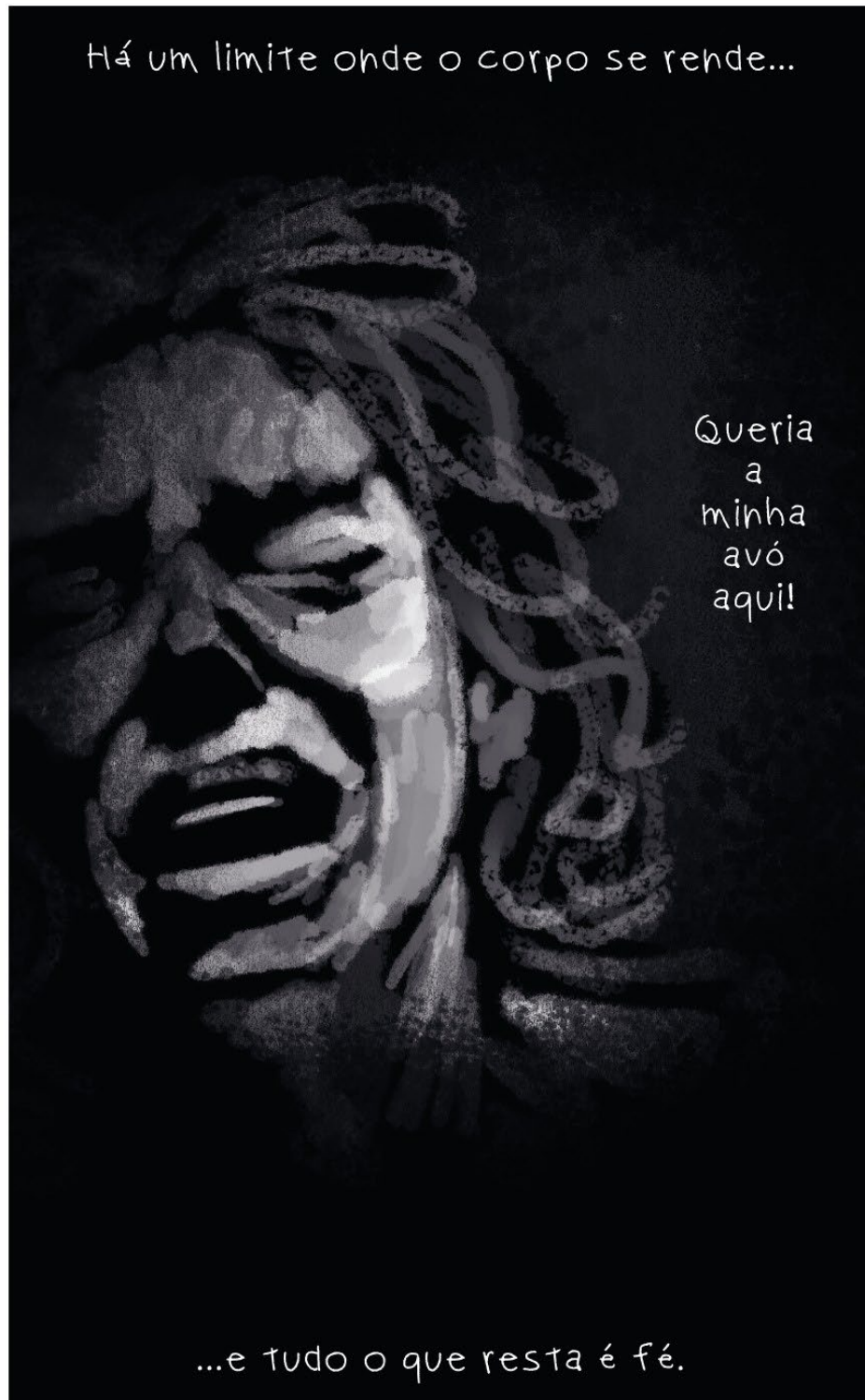


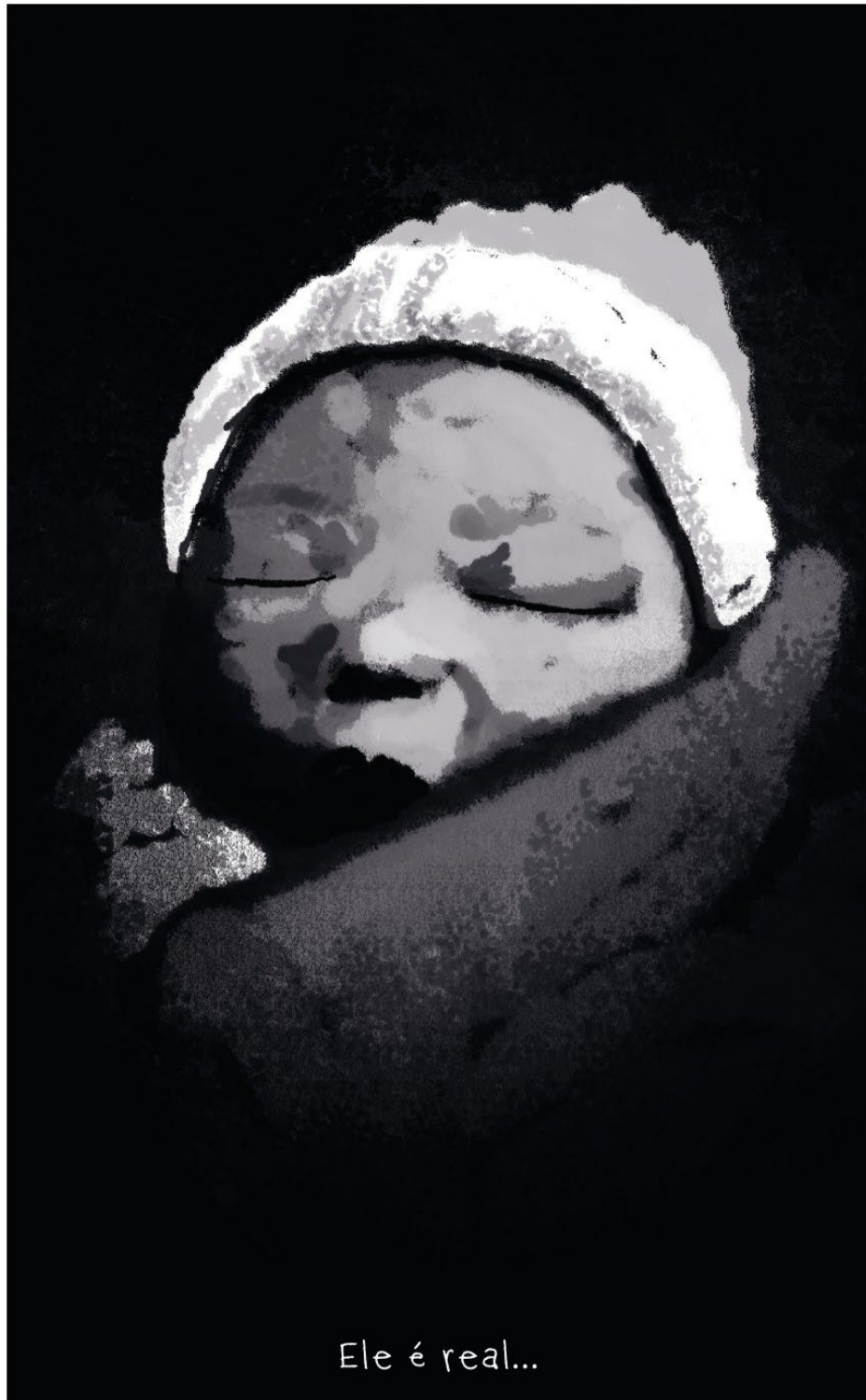
Figura 48 - Página 59 - Pairseu, Mãedusa



59

Fonte: Acervo Pessoal do Autor.

Figura 49 - Página 60 - Pairseu, Mãedusa



3. PAIRSEU, MÃEDUSA

No desenvolvimento da história em quadrinhos intitulada "**Pairseu, Mãedusa**", proponho uma análise comparativa entre as figuras mitológicas de Perseu e Medusa e os papéis do pai e da mãe na sociedade contemporânea. Através desta narrativa, busco incorporar reflexões sobre as expectativas e desafios enfrentados pelos pais, bem como as injustiças e pressões vivenciadas pelas mães, utilizando metáforas mitológicas para aprofundar a compreensão desses papéis.

3.1. O PAI COMO PERSEU

Na HQ, a figura do pai é associada por mim a Perseu, o herói grego idealizado que enfrenta tarefas impossíveis com a ajuda de ferramentas mágicas concedidas pelos deuses. Essa associação reflete a maneira como a sociedade frequentemente enxerga o pai: um herói idealizado, independente de suas ações concretas. As responsabilidades e expectativas impostas ao pai são comparáveis às tarefas hercúleas de Perseu, e as "ferramentas mágicas" simbolizam os recursos e atributos que o pai deve possuir para cumprir seu papel.

Essa representação visual na história em quadrinhos evidencia a pressão social sobre o pai para corresponder a um ideal muitas vezes inatingível. Pretendo explorar, mesmo que de forma simples, como essas expectativas afetam a identidade paterna, ressaltando as dificuldades reais enfrentadas e desconstruindo o arquétipo do herói infalível. No estudo de Beiras (2007), é destacado que "a paternidade é vista como uma responsabilidade que exige do homem uma postura de provedor e protetor, o que pode restringir a expressão de suas emoções e necessidades pessoais".

3.2. A MÃE COMO MEDUSA

Paralelamente, a figura da mãe na HQ é associada à Medusa, figura trágica que sofreu injustiças e foi transformada em um ser monstruoso na mitologia grega. As injustiças sofridas por Medusa refletem as experiências de muitas mães na sociedade atual, que enfrentam preconceitos, pressões e a falta de apoio adequado. As serpentes em sua cabeça são utilizadas como metáfora para os pensamentos de insegurança, medo e ansiedade que invadem a mente da mulher ao se tornar mãe.

Na narrativa gráfica, a solidão de “Mãedusa” simboliza a experiência de isolamento que muitas mães vivenciam, mesmo quando cercadas por outras pessoas. A HQ busca ilustrar essa realidade, destacando como a sociedade idealiza a maternidade sem oferecer o suporte necessário.

3.3. TORNER-SE PERSEU, TORNAR-SE MEDUSA

A experiência de tornar-se mãe e tornar-se pai apresenta dimensões distintas que podem ser exploradas através das figuras mitológicas de Medusa e Perseu. Enquanto a maternidade é uma vivência corpórea e quase mística, a paternidade é um processo psicológico que depende da relação com o outro, especialmente com a mãe.

Tornar-se mãe é um acontecimento direto e físico. A mulher experimenta em seu próprio corpo as transformações da gestação, estabelecendo uma conexão profunda e inalienável com o filho. Essa vivência interna e corpórea confere à maternidade um caráter místico, no qual a criação de uma nova vida ocorre dentro de si. Medusa, em sua representação, carrega em sua cabeça serpentes que podem simbolizar os múltiplos pensamentos, inseguranças e responsabilidades que permeiam a mente materna. Essas "serpentes" refletem os medos e ansiedades que acompanham a jornada da maternidade, muitas vezes enfrentados em solidão.

Por outro lado, tornar-se pai é um processo indireto e psicológico. O pai não vivencia as transformações corporais da gestação e, portanto, sua conexão inicial com o filho é mediada pela relação com a mãe. A paternidade prescinde do outro, exigindo do homem uma construção consciente de seu papel. "**Pairseu**" precisa não apenas assumir as responsabilidades associadas à figura paterna, mas também lidar com as "serpentes" de "**Mãedusa**" — as inseguranças, medos e desafios que a mãe enfrenta durante a gestação e após o nascimento. Essa dinâmica requer do pai sensibilidade e empatia para apoiar a mãe e estabelecer seu vínculo com o filho.

A analogia mitológica ilustra as diferentes trajetórias de mães e pais na transição para a parentalidade. Enquanto Medusa personifica a transformação corpórea e os desafios internos da maternidade, Perseu representa a jornada do pai em busca de seu lugar na família, enfrentando tarefas que exigem coragem e determinação. Ambos os caminhos são repletos de obstáculos e exigem a superação de expectativas sociais e pessoais.

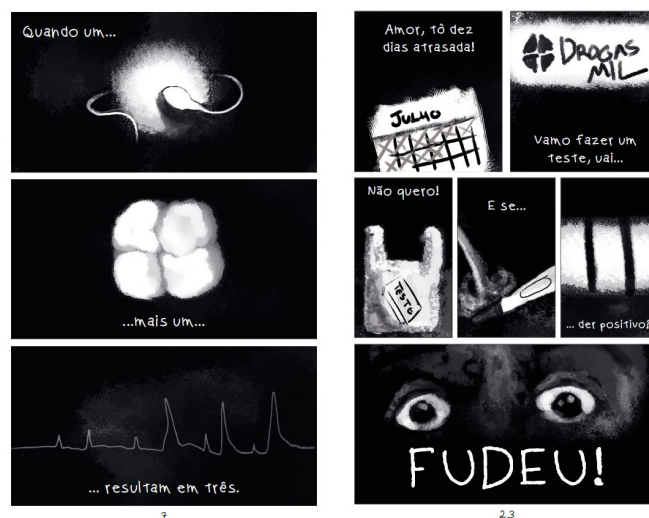
Reconhecer essas distinções é fundamental para compreender as complexidades da experiência parental. Ao explorar as metáforas de Medusa e Perseu, é possível aprofundar a reflexão sobre como mães e pais vivenciam de maneira única o processo de tornar-se responsáveis por uma nova vida, evidenciando a necessidade de apoio mútuo e compreensão.

4. ANÁLISE NARRATIVA

4.1. TRANSIÇÃO CENA-A-CENA

Ao desenvolver "Pairseu, Mãedusa", pensei cuidadosamente na maneira como as transições entre quadros poderiam refletir as nuances emocionais que vivi. Um recurso usado em Pairseu, Mãedusa, foi a transição “cena a cena”, que traz mudanças significativas de tempo ou espaço McCloud (1994), como na página 7 em que trago em 3 quadros a transição da união entre óvulo e espermatozoide para os batimentos cardíacos vistos na tela do aparelho de ultrassonografia, ou na sequência do teste de gravidez (página 23), que vai da negação inicial ao resultado e reação ao teste em 6 quadros.

Figura 50 - Recorte: páginas 7 e 23 - Pairseu, Mãedusa

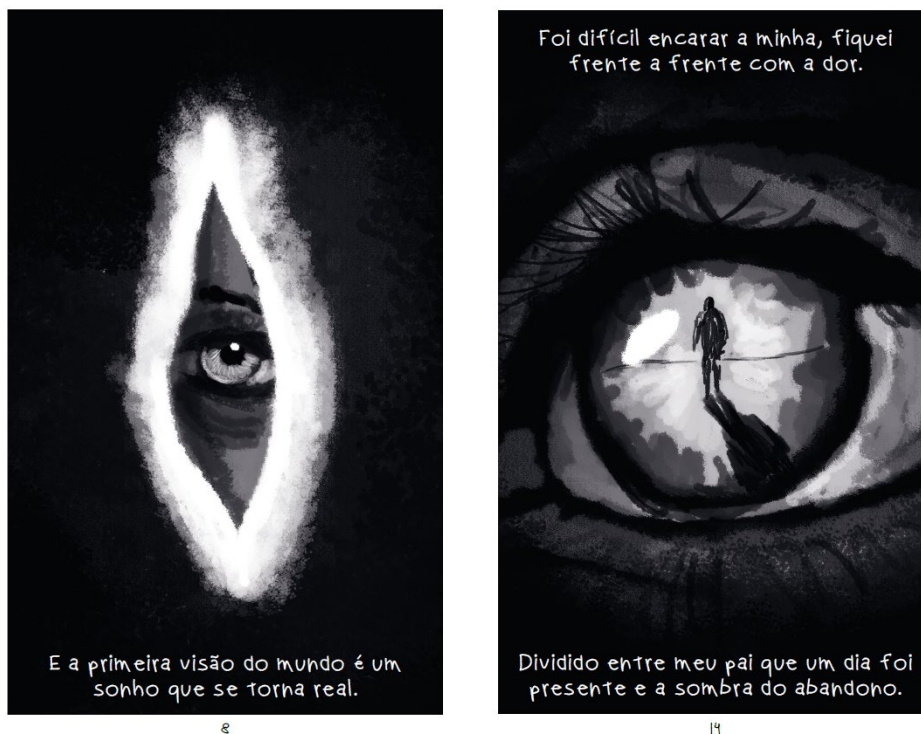


Fonte: Acervo Pessoal do Autor

4.2. O USO DAS “SPLASH PAGES” (QUADROS DE PÁGINA INTEIRA)

No quadrinho Pairseu, Mãedusa, as “splash pages” são usadas para criar momentos de reflexão, focando em imagens centrais com pouco texto. Essas páginas destacam a carga emocional e filosófica da discussão sobre parentalidade, permitindo que a arte comunique sentimentos e ideias de forma direta e intuitiva. Sem excesso distrações textuais, o leitor é levado a desacelerar, absorver a cena e projetar suas próprias interpretações. Essas pausas visuais aprofundam os temas abordados, proporcionando uma experiência quase meditativa dentro da narrativa.

Figura 51 - Recorte: páginas 8, 14 - Pairseu, Mãedusa



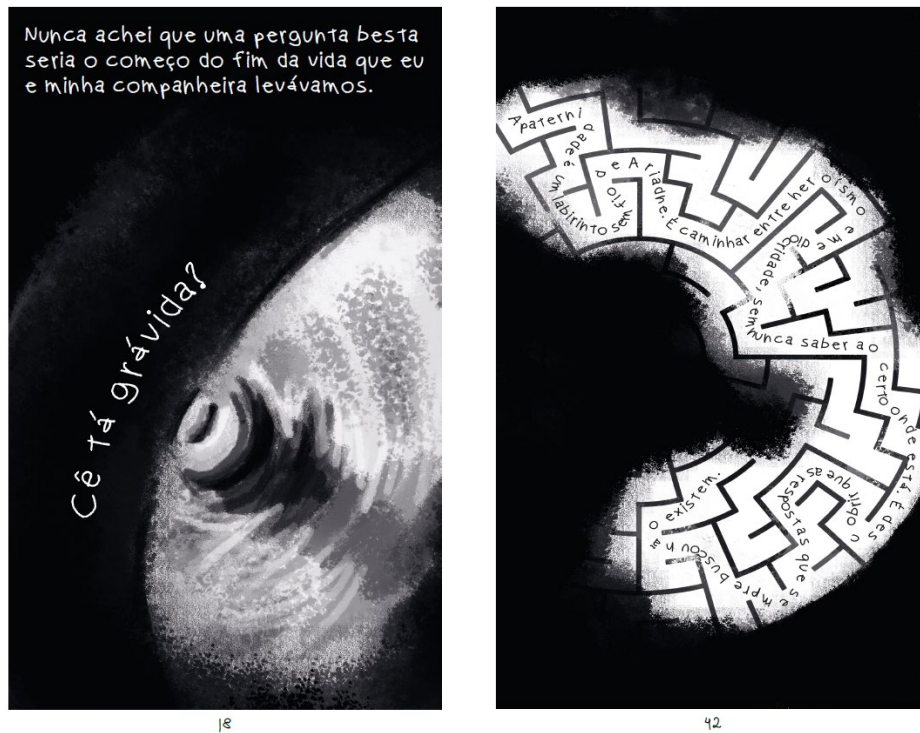
Fonte: Acervo pessoal do autor.

4.3. INTERAÇÃO ENTRE IMAGEM E TEXTO

A relação entre texto e imagem em "Pairseu, Mãedusa" é algo que quis desenvolver com atenção. Meu objetivo era garantir que ambos se complementassem e amplificassem as emoções retratadas. Texto e imagem funcionam juntos para criar um significado que nenhum deles poderia alcançar sozinho. Fiz isso de forma que,

mesmo que curto em alguns momentos, o texto expressasse pensamentos ou medos enquanto as imagens revelam o contexto emocional, figurativa ou metaforicamente. A interação entre esses elementos foi projetada para criar uma experiência mais rica, onde a narrativa visual e escrita se torna complementares.

Figura 52 - Recorte: Páginas 18 e 42 - Pairseu, Mãedusa



Fonte: Acervo Pessoal do Autor

4.4. ESTILO ARTÍSTICO E REPRESENTAÇÃO SIMBÓLICA

A escolha por um estilo em preto e branco em "Pairseu, Mãedusa" não foi meramente estética, mas um recurso narrativo que eu sabia que seria impactante. A simplicidade do contraste reflete o peso das emoções vividas. Mantive as figuras de forma simples para permitir que o leitor se conectasse mais facilmente. As serpentes na cabeça de Mãedusa, por exemplo, são símbolos visuais dos dilemas psicológicos da maternidade, representando o medo e a ansiedade que testemunhei na minha companheira.

Figura 53 - Recorte: página 49 - Pairseu, Mãedusa

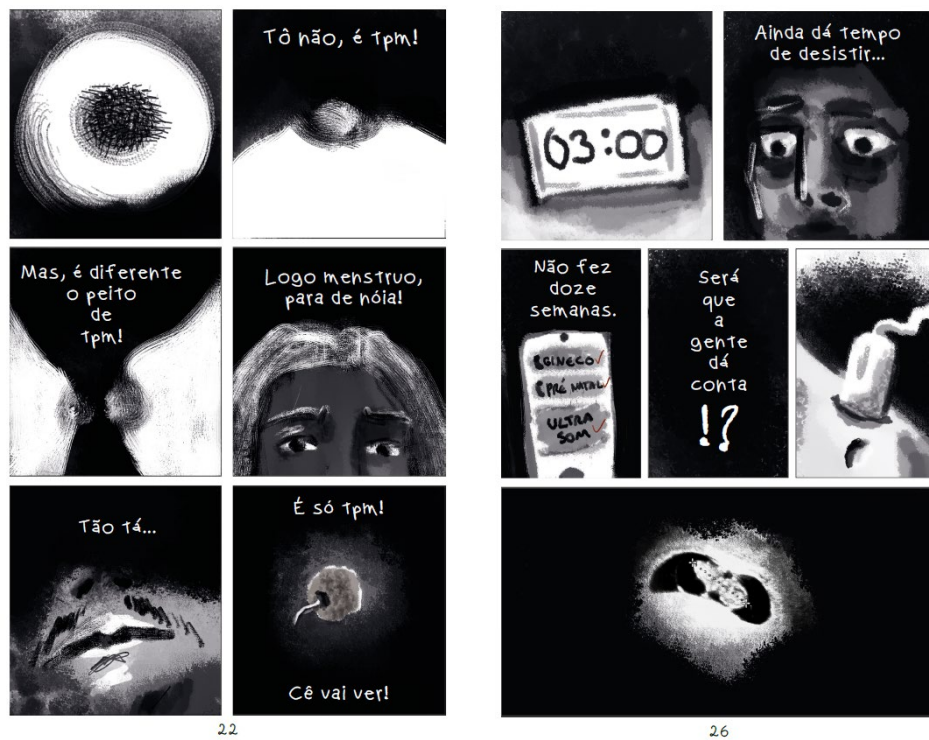


Fonte: Acervo Pessoal do Autor

4.5. TEMPO E ESPAÇO COMO ELEMENTOS VISUAIS

Ao pensar na representação do tempo em meu quadrinho, utilizei o espaço da página como ferramenta narrativa. Segundo McCloud (1994) a estrutura de tempo nos quadrinhos é fluida, permitindo que o espaço na página manipule a percepção temporal do leitor. Escolhi quadros largos e páginas inteiras para “atrasar” a leitura, arrastando os momentos de reflexão, como a espera por resultados médicos, e quadros menores e próximos para intensificar cenas de crise e urgência. Essa manipulação do tempo foi uma forma de transmitir a minha percepção emocional dos eventos.

Figura 54 - Recorte: Páginas 22 e 26 - Pairseu, Mãedusa



Fonte: Acervo Pessoal do Autor

4.6. INTERPRETAÇÃO FILOSÓFICA E METAFÓRICA

As figuras mitológicas de Perseu e Medusa foram fundamentais para dar uma profundidade filosófica ao meu quadrinho. Eu queria que elas simbolizassem as pressões e desafios que enfrentamos ao nos tornarmos pais. Quadrinhos podem transcender o entretenimento para se tornar uma forma de arte que discute questões filosóficas profundas. Foi com essa ideia que criei "Pairseu" como uma representação do herói idealizado e "Mãedusa" como um símbolo das pressões esmagadoras da maternidade. Essa metáfora não só ampliou minha narrativa, mas também ajudou a explorar a complexidade emocional da parentalidade.

Figura 55 - Recorte, Páginas 16 e 17 - Pairseu, Mãedusa



Fonte: Acervo pessoal do autor

5. METODO, DESENVOLVIMENTO E EXECUÇÃO OU “NADA SE CRIA, TUDO SE ‘COPIA’”

É importante se lembrar das referências no mundo das Artes Visuais, toda e qualquer obra surgiu a partir de outras obras ou questionando vanguardas anteriores, nada é original. No contexto acadêmico, a frase "nada se cria, tudo se copia" pode ser interpretada como uma referência à intertextualidade e à noção de que toda criação artística é, em maior ou menor grau, um reflexo de influências pré-existentes. Desde os primórdios da arte, criadores sempre dialogaram com seus antecessores, apropriando-se de formas, estilos e conceitos que já existiam, reinterpretando-os e os ressignificando para criar obras que dialogam com o seu tempo. Esse processo é visto tanto nos mestres do Renascimento, que se inspiraram nas técnicas e temas da Antiguidade Clássica, quanto nos movimentos modernos e contemporâneos, como o Pop Art, que se apropriou de símbolos da cultura de massa para questionar e subverter o status quo.

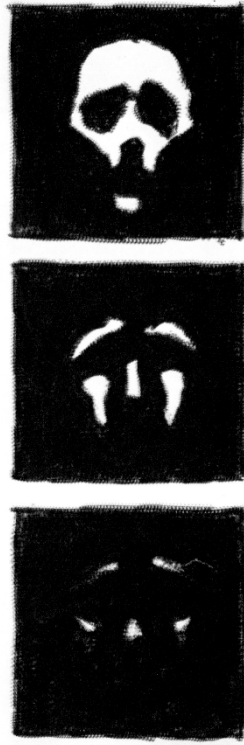
Além disso, a prática de copiar ou se inspirar em obras anteriores faz parte do processo pedagógico da arte, sendo uma maneira de estudar estilos e técnicas que depois se tornam a base para novas criações. Conforme argumentado por estudiosos como BOIS (1985), a ideia de originalidade na arte é muitas vezes um mito construído, pois a criação está inevitavelmente vinculada a um ciclo de apropriação e reinterpretação de referências culturais existentes. Portanto, a ideia de que "nada se cria, tudo se copia" revela a importância das referências e da continuidade na história da arte, desmistificando a noção romântica de uma criação puramente original e ressaltando que o ato de criar é um processo acumulativo, em que a inovação surge justamente da capacidade de reinterpretar e transformar o já existente.

Esse ciclo contínuo de apropriação, modificação e "recontextualização" faz com que a arte se mantenha viva e relevante, sempre renovando significados e provocando novas reflexões.

5.1.1. A ESCOLHA DO VISUAL

Durante o desenvolvimento de *Pairseu, Mãedusa*, me inspirei em diversas obras que moldaram tanto o estilo visual quanto a narrativa do quadrinho. Uma das influências mais significativas, se não a mais influente, foi *Desaplanar*, de Nick Sousanis. Esse trabalho me mostrou como os quadrinhos podem ir além da narrativa tradicional e se tornar uma exploração filosófica visual. Sousanis utiliza a forma gráfica de maneira filosófica para dar vida à sua dissertação, desafiando percepções e expandindo o entendimento, o que me inspirou a buscar uma abordagem semelhante em minha própria obra, criando uma experiência que ultrapasse a simples leitura.

Figura 56 - Recorte: Página 12 - Desaplanar



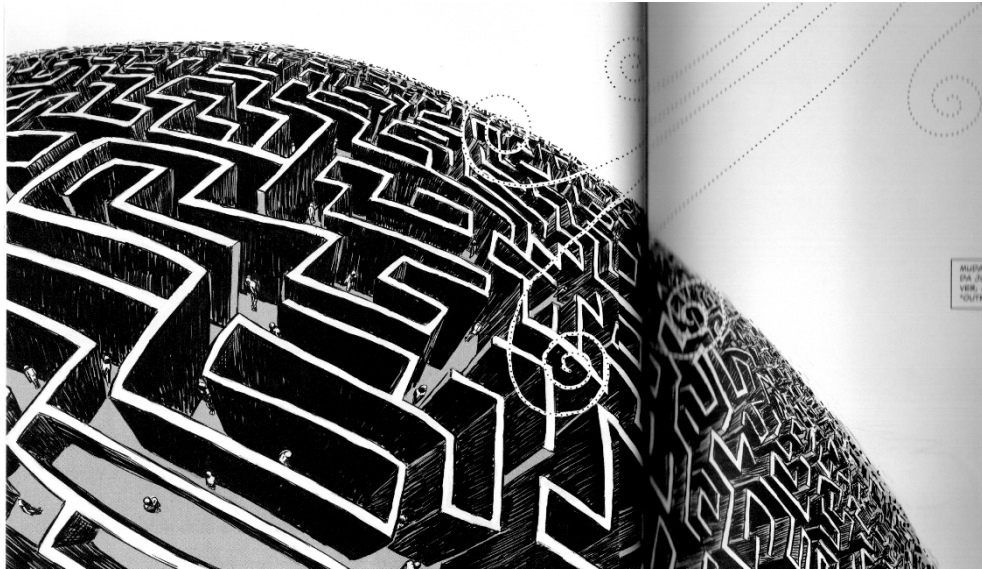
Fonte: Digitalização: Desaplanar (Nick Sousanis, 2017)

Figura 57 - Recorte: Página 51 - Pairseu. Mãedusa



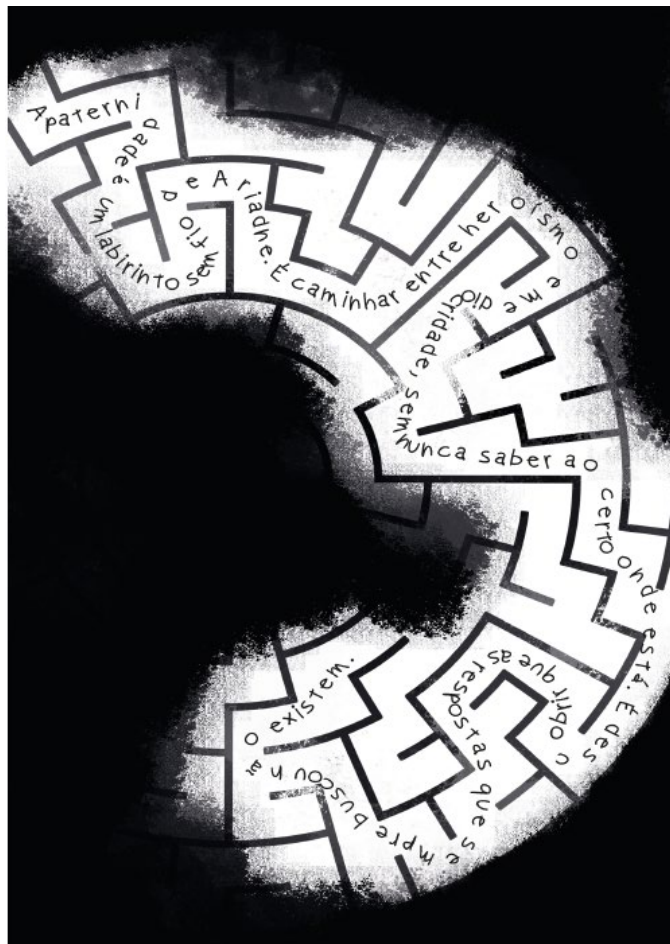
Fonte: Acervo Pessoal do Autor

Figura 58 - Recorte: Páginas 26 e 27 – Desaplanar



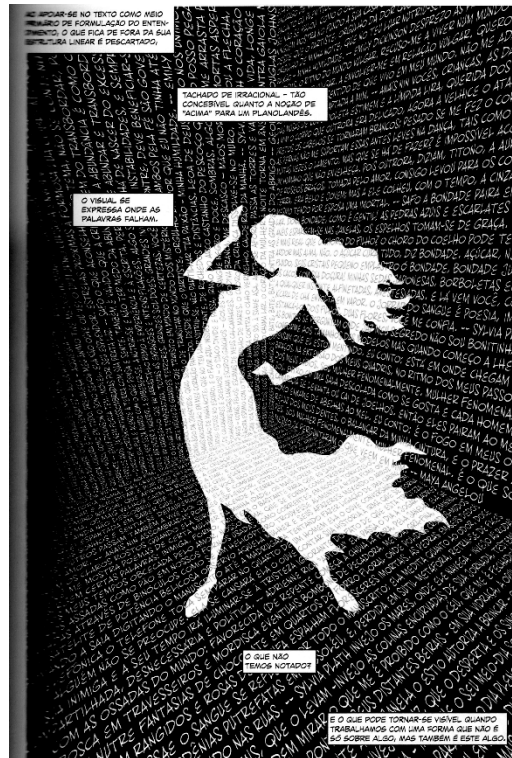
Fonte: Digitalização: Desaplanar (Nick Sousanis, 2017)

Figura 59 - Recorte: Página 42 - Pairseu, Mãedusa



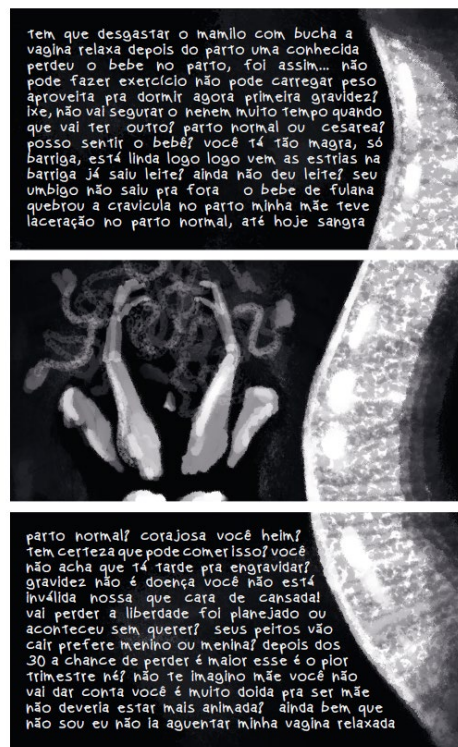
Fonte; Acervo Pessoal do Autor.

Figura 60 - Recorte: Página 59 – Desaplanar



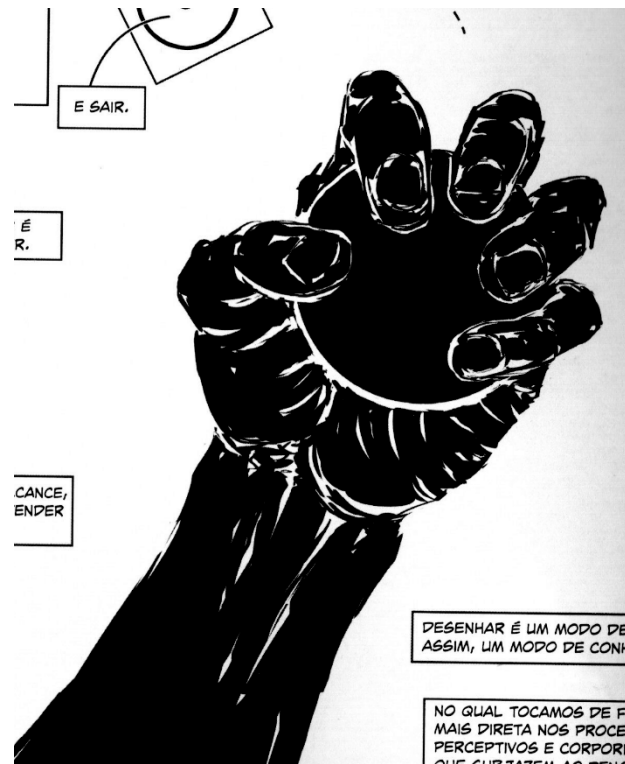
Fonte: Digitalização: Desaplanar (Nick Sousanis, 2017)

Figura 61 - Recorte: Página 50 - Pairseu, Mãedusa.



Fonte: Acervo Pessoal do Autor

Figura 62 - Recorte: Página 78 – Desaplanar



Fonte: Digitalização: Desaplanar (Nick Sousanis, 2017)

Figura 63 - Recorte: Página 43 - Pairseu, Mãedusa



Fonte: Acervo Pessoal do Autor

Figura 64 - Recorte: Página 88- Desaplanar



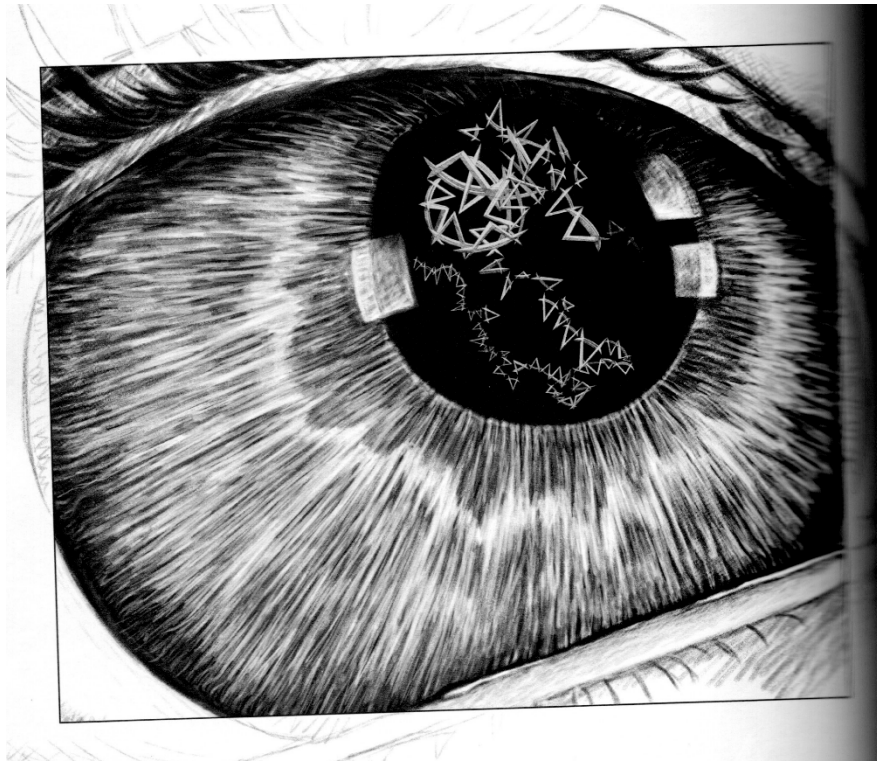
Fonte: Digitalização: Desaplanar (Nick Sousanis, 2017)

Figura 65 - Recorte: Página 34 - Pairseu, Mãedusa



Fonte: Acervo Pessoal do Autor

Figura 66 - Recorte: Página 152 - Desaplanar



Fonte: Digitalização: Desaplanar (Nick Sousanis, 2017)

Figura 67 - Recorte: Página 14 - Pairseu Mãedusa



Fonte: Acervo Pessoal do Autor

Minha escolha estética por trabalhar com desenhos em preto e branco foi fundamental para construir o tom soturno da narrativa. Essa abordagem intensifica a atmosfera melancólica e introspectiva, refletindo o humor tristonho e realista que eu e minha companheira enfrentamos durante a gravidez. A decisão de evitar cores e focar em formas monocromáticas está diretamente relacionada às minhas referências literárias e visuais, como os contos de Edgar Allan Poe e as histórias em quadrinhos idealizadas por Alan Moore. Ambos os autores exploram temáticas profundas, mergulhando no cerne da condição humana.

Especificamente, *Do Inferno*, de Alan Moore e Eddie Campbell, teve um impacto crucial na minha concepção visual. A maneira como Campbell emprega o preto e branco não apenas como estética, mas como ferramenta para construir uma atmosfera densa, influenciou profundamente minha própria técnica. O uso de sombras, contrastes e texturas foi determinante para a forma como abordei o desenho em *Pairseu*, *Mãedusa*, buscando captar parte dessa essência para intensificar as emoções e dar profundidade às cenas.

Figura 68 - Recorte CapVII, página 15 - *Do Inferno* 2013

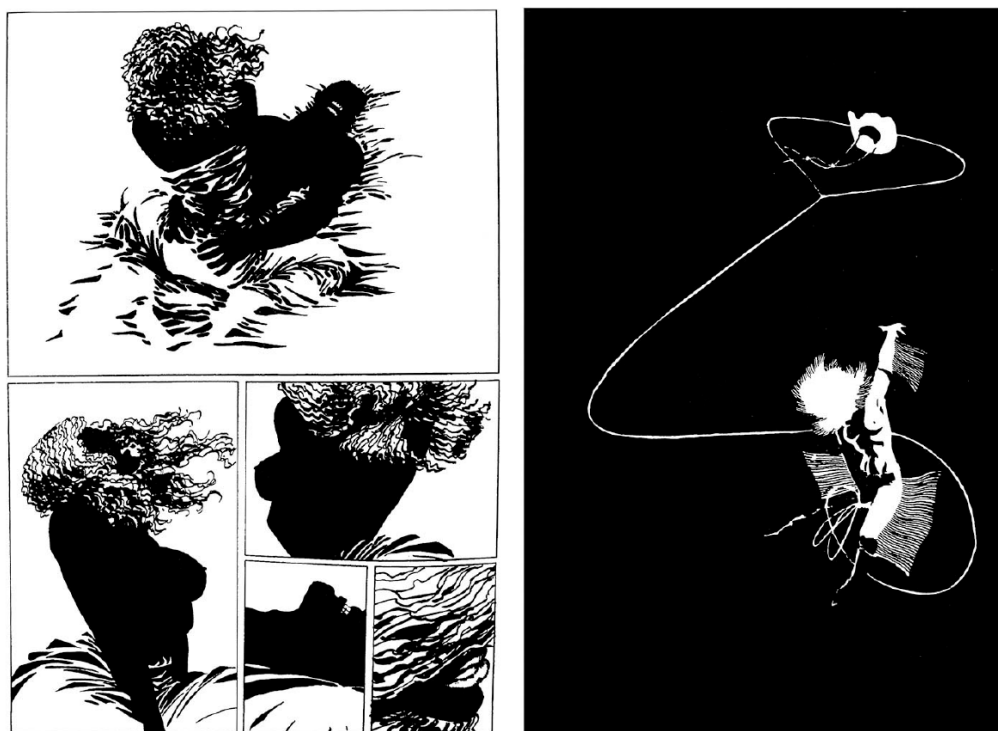


Fonte: Digitalização: *Do Inferno* 2013

Do mesmo modo, *Sin City*, de Frank Miller, teve um impacto significativo na minha percepção do uso do preto e branco. O alto contraste e o estilo quase Noir de Miller me inspiraram a explorar a técnica de luz e sombra, experimentando com

silhuetas e formas marcantes para criar um visual que fosse ao mesmo tempo simples e expressivo.

Figura 69 - Recortes Páginas Sin City - 1996



Fonte: Digitalização: Sin City – Frank Miller (1996)

Os desenhos de Pairseu, Mãedusa foram elaborados utilizando manchas brancas sobre um fundo preto, de modo que as formas emergem sem o uso de linhas definidas, o que remete ao chiaroscuro — uma técnica explorada por artistas como Rembrandt para criar volume e profundidade através da gradação tonal. Além disso, a escolha de desenhar sem linhas e focar em formas construídas por manchas dialoga diretamente com o expressionismo, um movimento artístico que busca expressar emoções internas através de representações visuais distorcidas ou exageradas. Essa estética contribui para que a narrativa transmita sentimentos de forma visceral, conectando-se diretamente com as experiências pessoais retratadas na história.

Disciplinas específicas do curso de Artes Visuais também foram cruciais para o desenvolvimento do quadrinho. As disciplinas relacionadas ao desenho, como: Fundamentos do Desenho; Modelo Vivo; Materiais Expressivos; Criação da Forma; Composição e Cor, forneceram os fundamentos para representar formas e volumes sem depender de contornos definidos, explorando técnicas de sombreamento e

textura. Em Cor e Composição, embora a paleta fosse monocromática, os princípios de equilíbrio, contraste e hierarquia visual foram essenciais para guiar o olhar do leitor e enfatizar elementos-chave na narrativa. Os estudos em Fotografia também contribuíram significativamente para o entendimento do uso da luz e da sombra, elementos centrais na construção das imagens em preto e branco. Conceitos como enquadramento, ângulo e profundidade de campo foram adaptados ao contexto dos quadrinhos, enriquecendo a narrativa visual e aprimorando a capacidade de transmitir emoções por meio das imagens.

E, como disciplina fundamental para a criação desse projeto, cito Tópicos Especiais em Desenho: Ilustrações e Narrativas, que reavivou minha paixão pelos quadrinhos e abriu os caminhos para a realização desse projeto.

Assim, Desaplanar, Do Inferno, Sin City, o expressionismo e o chiaroscuro, além dos conceitos acadêmicos de desenho, composição e fotografia, não apenas influenciaram meu estilo artístico, mas também me incentivaram a explorar novas formas de narrativa visual. Essas referências e estudos me permitiram desenvolver uma identidade própria para Pairseu, uma experiência que ultrapassa a simples leitura e se torna uma reflexão visual e emocional.

5.1.2. REFERENCIAS VISUAIS PARA ALÉM DOS QUADRINHOS

5.1.2.1.1. GRAVURAS

A princípio cito o trabalho de Francisco Goya, especificamente em suas séries de gravuras Los Caprichos e Os Desastres da Guerra, que de uma forma ou de outra são grande referência para o desenvolvimento do meu estilo de desenho. Nestes trabalhos, Goya explora um estilo sombrio, onde o claro-escuro se torna um dos elementos mais expressivos. Com forte contraste entre áreas de sombra e luz, suas obras revelam figuras em situações intensas e, frequentemente, perturbadoras. O uso de texturas densas e ásperas, assim como o delineamento pouco idealizado, confere às gravuras uma aparência rústica, próxima do real, que transcende a simples representação e cria uma atmosfera de introspecção e peso emocional. Essa textura, combinada com os contornos irregulares, dá às imagens uma aparência de inacabado, sugerindo um mundo instável, repleto de nuances e escuridões.

A aparente cruza das figuras e a profundidade alcançada pelo jogo de sombras foram aspectos que serviram de referência para minha própria composição em Pairseu, Mãedusa. Inspirado pela expressividade desses contrastes e pela intensidade visual das gravuras de Goya, busquei criar um ambiente igualmente introspectivo e denso.

Figura 70 – Francisco Goya - They are hot (1797-1798)



Fonte: [Francisco de Goya - 407 obras de arte - pintura](#)

Figura 71 - Francisco Goya – Blow (1799)



Fonte: [Blow, 1799 - Francisco de Goya - WikiArt.org](https://www.wikiart.org/en/francisco-goya/Blow-1799)

Trago também o trabalho de Gustave Doré, conhecido por suas gravuras impressionantes para obras como A Divina Comédia e O Paraíso Perdido, utiliza uma técnica de contraste e detalhamento que confere profundidade dramática a cada cena. Suas gravuras são marcadas por uma composição meticulosa e pelo uso magistral do claro-escuro, em que áreas de sombra e luz se entrelaçam para criar cenários de intensa força visual e atmosfera quase mística. Doré constrói figuras e ambientes repletos de detalhes, onde o jogo de texturas e a precisão dos traços criam uma sensação de imersão, levando o espectador a uma experiência que transcende a imagem e alcança o terreno da narrativa épica e simbólica.

Essa abordagem visual de Doré, com seu uso de sombras densas e de uma luz que parece emergir do próprio centro da composição, foi uma inspiração direta

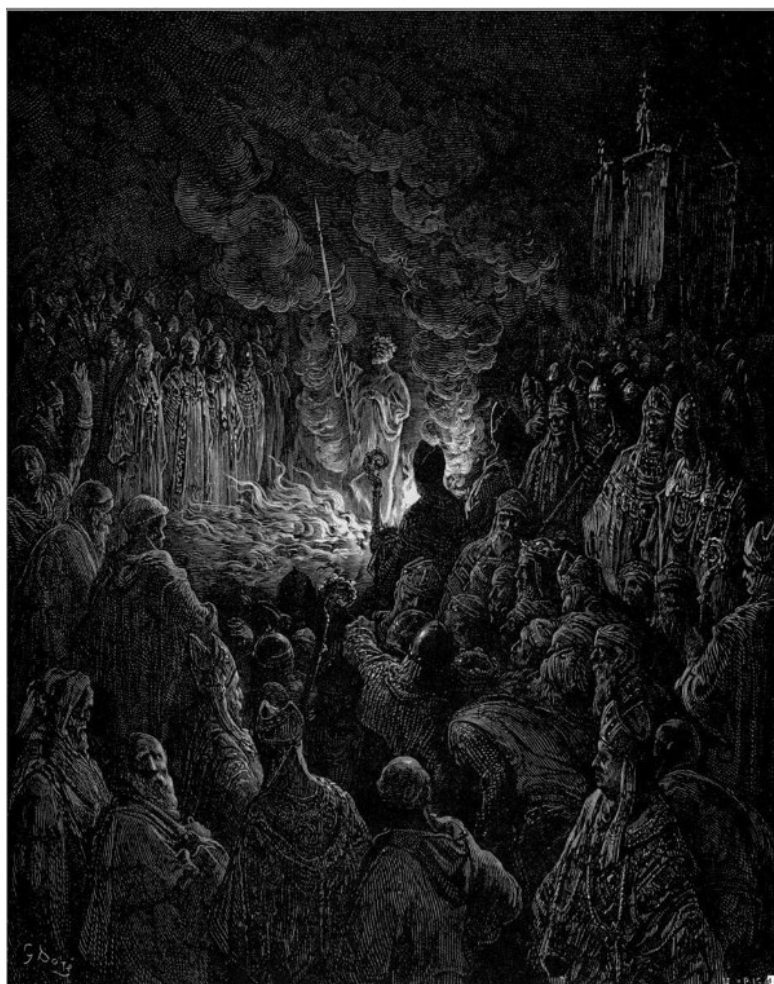
para a construção estética de Pairseu, Mãedusa. Em meu trabalho, busquei capturar essa mesma força imagética ao explorar contrastes fortes e texturas intrincadas, permitindo que a luz e a sombra definam o ambiente e conduzam a narrativa visual.

Figura 72 - Gustave Doré - Idílios do Rei, Data desconhecida



Fonte: [Gustave Doré - 760 obras de arte - pintura](#)

Figura 73 - Gustave Doré - Barthelemi undergoing the Ordeal of Fire, Data desconhecida



Fonte: [Barthelemi undergoing the Ordeal of Fire - Gustave Doré - WikiArt.org](#)

5.1.2.1.2. FILMES

Minha paixão pelo cinema, em especial pelos filmes em preto e branco, tem sido uma fonte de inspiração constante para o desenvolvimento do meu estilo pessoal de desenho. Obras como *Nosferatu* de F. W. Murnau, *Metrópolis* de Fritz Lang e *O Farol* de Robert Eggers exploram de forma singular o potencial expressivo do claro-escuro, criando atmosferas que transcendem a limitação cromática e conferem uma profundidade psicológica rara a seus personagens e cenários.

Em *Nosferatu*, de 1922, o uso das sombras intensas e das áreas de luz cuidadosamente direcionadas cria uma tensão constante, sugerindo uma presença

ameaçadora que parece habitar os próprios limites do quadro. As figuras surgem quase como vultos, delineadas apenas pela luz ambiente, o que gera uma sensação de inquietude e imersão. Murnau utiliza o claro-escuro para acentuar as formas, tornando-as quase etéreas, algo que busco aplicar nas minhas composições ao utilizar o contraste como um elemento de construção narrativa e de atmosfera.

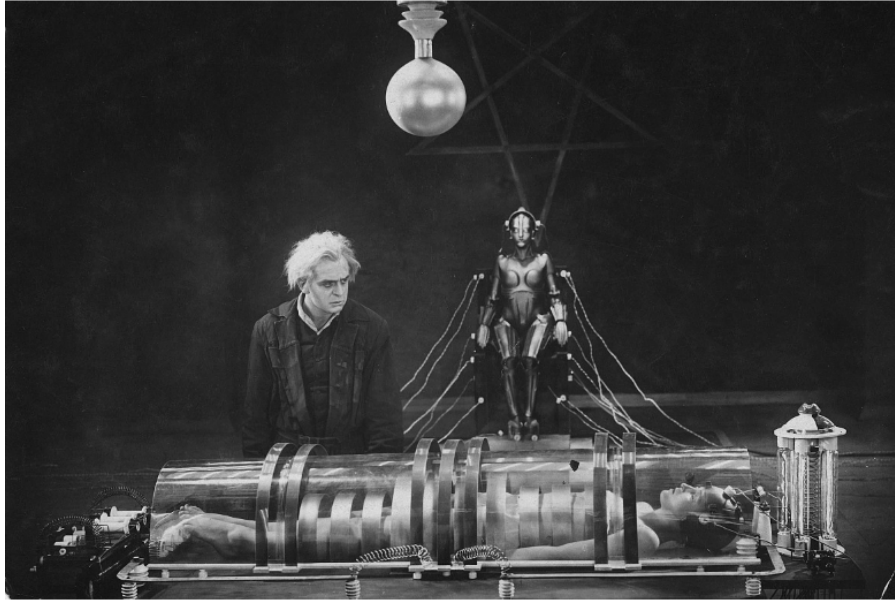
Figura 74 - Max Schreck no clássico Nosferatu



Fonte: [Os 100 anos de 'Nosferatu', o precursor dos filmes... | VEJA](#)

No filme *Metropolis*, de 1927, Lang usa o claro-escuro para acentuar a monumentalidade e rigidez da arquitetura futurista, criando uma cidade imponente e opressiva. As sombras profundas reforçam ângulos e estruturas, dando vida ao ambiente urbano. Esse contraste reflete a tensão entre classes e entre o humano e a máquina, influenciando minha abordagem de cenários com contornos firmes e sombras que sugerem significados ocultos.

Figura 75 - Cena: Metrópolis (1927)



Fonte: [Crítica | Metrópolis \(1927\) - Plano Crítico](#)

Em O Farol, 2020, Eggers usa a luz e a sombra para construir uma sensação claustrofóbica e de progressiva deterioração psicológica. A iluminação dramática transforma a paisagem e os personagens em partes de um todo sombrio e quase alucinatório. O preto e branco permite que o espectador sinta o peso da solidão e do isolamento, um efeito que me inspira a utilizar o claro-escuro em meus desenhos.

Figura 76 - Cena: O Farol (2020)



Fonte: ["O Farol": uma luz à vista | Isabela Boscov](#)

Esses e outros filmes, com seu domínio do contraste, influenciam profundamente a minha técnica de desenho.

5.2. CADA UM COM SUA CRUZ: AS HISTÓRIAS QUE VIERAM ANTES

No aspecto narrativo, me inspirei em quadrinhos que exploram experiências pessoais e relações familiares de maneira sincera. Não Era Você que Eu Esperava, de Fabien Toulmé, foi uma dessas obras. A honestidade com que Toulmé retrata a descoberta e aceitação da condição de sua filha, síndrome de Down, me tocou profundamente. Isso me encorajou a abordar os temas pessoais de Pairseu, Mãedusa, buscando uma proximidade com o leitor.

Figura 77 - Recorte: Página 61 - Não era você que eu esperava



Fonte: Digitalização: Não era você que eu esperava

Pílulas Azuis, de Frederik Peeters, também influenciou meu trabalho. A forma como Peeters relata sua relação com uma mulher soropositiva e o filho dela,

enfrentando desafios e preconceitos, me mostrou a importância de tratar temas delicados com sensibilidade e autenticidade. Isso refletiu na maneira como construí as reflexões do meu quadrinho.

Figura 78 - Recorte: Página 75 - Pílulas Azuis



Outra obra marcante foi Fun Home, de Alison Bechdel. A maneira como a autora traz a relação complexa com o pai e da descoberta da própria identidade me inspirou a aprofundar os aspectos psicológicos do meu trabalho.

Figura 79 - Recorte: Página 51 - Fun Home



Fonte: Digitalização: Fun Home

A Diferença Invisível, de Julie Dachez e Mademoiselle Caroline, aborda o autismo de alto funcionamento e trouxe insights valiosos sobre como representar experiências internas e a sensação de ser incompreendido pela sociedade. Essa perspectiva me ajudou a construir a imagem de idealização e incompreensão que futuros pais acabam enfrentando.

Figura 80 - Recorte: Página 91 - A diferença invisível



Fonte: Digitalização: A diferença invisível

Por fim, Maus, de Art Spiegelman. A forma como Spiegelman narra a história de seu pai durante o Holocausto, ilustrando judeus como ratos e alemães como gatos, me mostrou o potencial da metáfora e foi uma inspiração direta para usar personagens mitológicos como inspiração para minhas representações.

Figura 81 - Recorte: Página 55 - Maus



Fonte: Digitalização: Maus

Integrando essas influências, procurei criar uma narrativa que fosse ao mesmo tempo íntima e universal, explorando as relações humanas e as histórias pessoais de autodescoberta. Acredito que, ao dialogar com essas obras, Pairseu, Mãedusa contribui para a tradição dos quadrinhos como forma de arte e expressão pessoal dentro do mundo das artes visuais.

5.3. ROTEIRO? QUE ROTEIRO?

Ao iniciar o projeto “Paiseu, Mãedusa”, busquei seguir métodos tradicionais de escrita, como o “Marvel Way” citado por Gian Danton (2015) em “O Roteiro nas Histórias em Quadrinhos”. No entanto, ao mergulhar nesse processo, percebi que uma abordagem mais intimista e espontânea ressoava melhor com o que eu desejava expressar.

Dessa forma, a construção do quadrinho aconteceu em tempo real, emergindo diretamente da leitura de um texto em prosa que desenvolvi especificamente para o projeto. Não houve a elaboração prévia de um roteiro estruturado; em vez disso, permiti que a narrativa fluísse de acordo com minhas necessidades criativas no momento. Esse texto em prosa tornou-se a base emocional e narrativa da obra, servindo como uma bússola para orientar cada decisão artística tomada.

Cada ato, cena e sequência foram concebidos para traduzir visualmente, e por vezes de maneira metafórica, a carga emocional presente no texto original. Essa metodologia me permitiu explorar os sentimentos que surgiram durante essa nova fase da minha vida, especialmente relacionados às dúvidas, medos e descobertas inerentes à paternidade.

Ao mesclar a narrativa gráfica com as nuances das palavras escritas, busquei criar uma obra que não apenas contasse uma história, mas que também transmitisse as emoções subjacentes. O processo, livre das amarras de um roteiro rígido, proporcionou uma liberdade criativa que, a meu ver, enriqueceu o quadrinho, tornando-o uma expressão genuína das minhas experiências e sentimentos naquele momento.

5.3.1. TEXTO ORIGINAL: PAIRSEU, MÃEDUSA POR FRANCISCO ROQUE

“Tudo começa no silêncio profundo de uma possibilidade. Na matemática improvável da vida, onde um mais um resulta em três. A primeira visão do mundo é um sonho que se torna real, mas também um mistério.

Pensar sobre paternidade é um exercício estranho. Nós, homens, falamos pouco sobre o que realmente importa. Perdemos tempo com o que é irrelevante e gastamos nossa energia em coisas vazias. E, quando a cegonha nos encara, a maioria de nós não sabe como reagir.

A minha foi difícil de encarar. Fiquei frente a frente com a dor, dividido entre a presença de um pai que um dia foi real e a sombra do abandono que ele deixou. A cegonha me trouxe dois espelhos que se despedaçaram ao meu toque. O primeiro espelho refletiu o herói clássico: Pairseu, uma versão idealizada do pai que eu deveria ser. O segundo mostrou um monstro, uma idealização sufocante: Mãedusa, o conceito esmagador da mãe perfeita.

Nunca imaginei que uma pergunta aparentemente boba fosse o começo do fim da vida que conhecíamos. A descoberta da gravidez veio como uma bomba, explodindo com inseguranças. Ela não queria ser mãe, e eu não queria ser pai. No início, tudo foi um caos. Numa tentativa de proteger o que restava de conforto, decidimos esconder a verdade. Saímos com os amigos como se nada tivesse mudado, fabricando desculpas para negar o álcool e o cigarro. Mas manter a farsa se tornou impossível.

Eventualmente, revelamos a notícia. Mas, mesmo entre sorrisos e lágrimas, o vazio aumentou. Esse vazio trouxe uma dúvida devastadora: o que é ser pai?

Ser pai não é ser um herói épico. É reconhecer sua própria mortalidade. Heróis são feitos de histórias; pais são feitos de silêncio. Pairseu, o herói imaginado, surge de promessas e expectativas. Ser herói é fazer o básico: não fugir. Não é preciso vencer monstros, apenas não se tornar um. A paternidade é um labirinto sem fio de Ariadne, onde se caminha entre heroísmo e mediocridade, sem nunca ter certeza de onde se está. Não existem respostas definitivas. Ser pai é se encarar no espelho e não se reconhecer, é ser mais do que um reflexo do que foi sua própria referência. O verdadeiro ato heroico é presença, uma mão estendida no momento certo.

Os monstros não nascem sozinhos; nós os criamos. O primeiro julgamento contra minha companheira veio antes mesmo do primeiro choro da gravidez. Uma cirurgia, realizada tempos atrás, trouxe consigo uma série de “consequências estéticas”, e uma médica já supôs, sem perguntar, uma cesárea futura, uma possível reparação. A primeira serpente nasceu ali, pouco mais de um ano antes de nosso filho. Conversamos sobre sermos pais, mas eu não me sentia pronto. Com a gravidez confirmada, as expectativas formaram um ninho. As serpentes começaram a sussurrar, e cada comentário deixava um veneno que corroía nossa paz.

Inconveniências surgiram de todos os lados. É impressionante como opiniões não solicitadas são lançadas sobre uma gravidez. Foi assim que o monstro se formou, uma projeção de perfeição inatingível: Mãedusa, alimentada por olhares julgadores e

conselhos disfarçados de ajuda. Cada serpente era uma nova cobra, sufocando a identidade dela. A verdadeira maldição da maternidade é ser forçada a viver sob um ideal impossível, negando sua humanidade.

Dizem que mar calmo não faz bom marinheiro, mas a verdade é que não há preparação para a fragilidade da vida antes mesmo dela começar. Nosso bebê apresentou uma arritmia cardíaca no útero, uma descoberta tardia, consequência de um pré-natal negligente. Os dias viraram uma contagem silenciosa de batidas de coração, cada uma um lembrete da nossa impotência. A espera era uma eternidade, um abismo entre esperança e medo.

O momento do parto chegou, e aí percebemos que não somos donos de nada, nem do que carregamos por meses. O corpo dela se tornou passagem, uma ponte entre o antes e o agora. O caminho foi longo, cada respiração um mergulho mais profundo no desconhecido. Ali, no limite entre o conhecido e o desconhecido, só resta a entrega. E tudo que veio antes levou a esse instante.

Nosso filho é real. Frágil e verdadeiro. Ele é a síntese de tudo: o sonho, o medo, a dor, a fé, e, por fim, o amor.”

5.4. QUEM TEM CÃO TAMBÉM CAÇA COMO GATO: O DIGITAL COMO MEIO DE PRODUÇÃO

Como já dito, a produção artística do meu quadrinho caracteriza-se por uma abordagem orgânica e não convencional, divergindo dos métodos tradicionais de planejamento e execução.

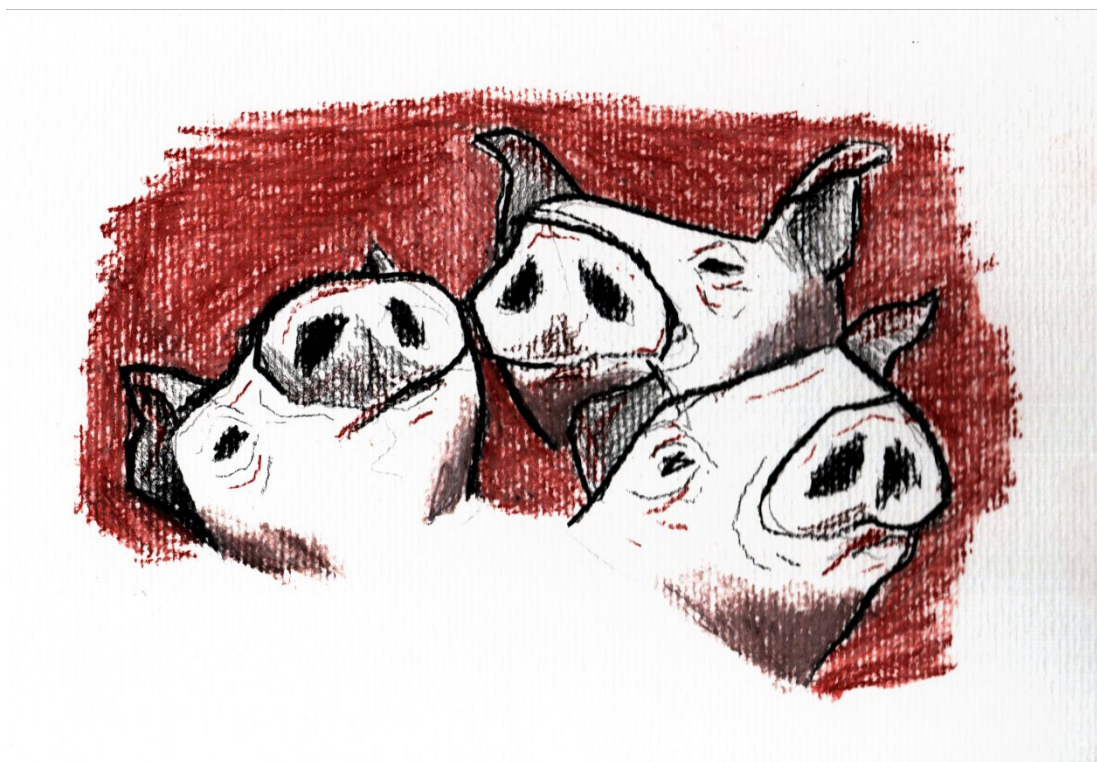
A produção das ilustrações, ainda que eu tivesse conhecimento de técnicas tradicionais como o uso dos grafites e carvões, foi realizada em meio digital, utilizando o Adobe Photoshop em conjunto com uma mesa digitalizadora. Essa escolha tecnológica reflete, além da praticidade de produção, a crescente integração entre técnicas tradicionais e ferramentas digitais no campo das artes visuais contemporâneas (Paul, 2016). A mesa digitalizadora permitiu que os movimentos naturais da mão fossem traduzidos com precisão para o software, mantendo a expressividade e a autenticidade dos traços característicos do desenho manual.

Para a diagramação e inserção dos textos, utilizei o Adobe InDesign. Esta etapa foi crucial para organizar os elementos gráficos e textuais de forma coesa, garantindo

a fluidez da leitura e a harmonia estética do quadrinho. A importância do design editorial na narrativa visual é destacada por McCloud (1993), que enfatiza como a disposição dos elementos na página influencia a experiência do leitor e a interpretação da história.

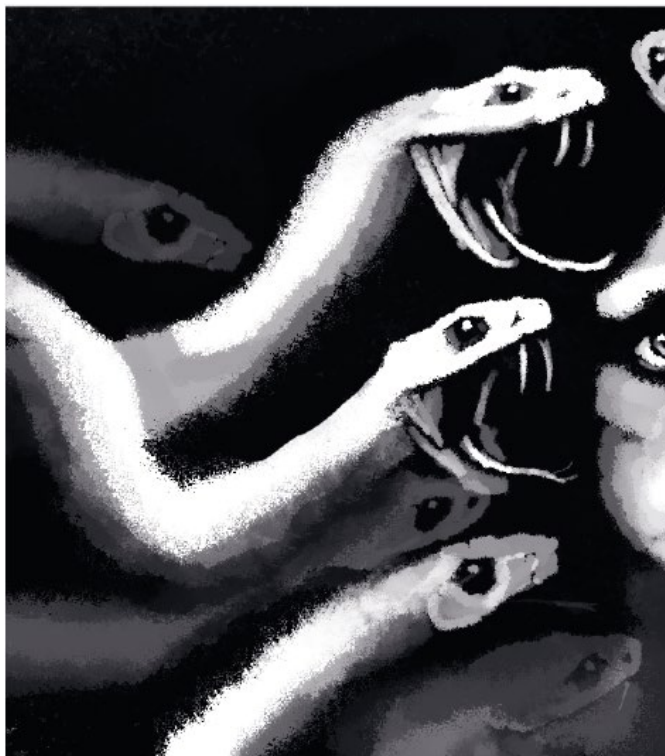
Um aspecto fundamental do meu processo criativo foi a incorporação de conhecimentos em técnicas tradicionais de desenho, especialmente o uso do carvão. O desenho em carvão é conhecido por sua capacidade de criar profundidade, textura e nuances tonais (Dexter, 2005), características que busquei replicar no ambiente digital. Ao aplicar essas técnicas no Adobe Photoshop, consegui desenvolver uma estética que mescla o tradicional e o contemporâneo, resultando em imagens com qualidade tátil e expressiva.

Figura 82 - Os três porcos, Carvão Sanguínea sobre papel. Francisco Roque, 2024.



Fonte: Acervo Pessoal do Autor.

Figura 83 - Recorte: Página 49 - Pairseu, Mãedusa



Fonte: Acervo Pessoal do Autor

A base sólida em desenhos com carvão forneceu-me um entendimento aprofundado sobre luz, sombra e forma, elementos essenciais na construção visual. Malpas (2008) discute a relevância das técnicas tradicionais no contexto digital, afirmando que a habilidade adquirida em práticas como o desenho em carvão enriquece a produção artística digital, conferindo-lhe autenticidade e profundidade. Essa integração de técnicas permitiu que o quadrinho fosse além das limitações de cada meio isoladamente, explorando novas possibilidades expressivas.

Em resumo, o meio de produção do quadrinho foi uma síntese entre a espontaneidade do processo orgânico, as possibilidades oferecidas pelas ferramentas digitais e a riqueza das técnicas tradicionais de desenho. Essa combinação permitiu a criação de uma obra que não apenas narra uma história, mas também explora o potencial expressivo dos meios utilizados, contribuindo para a expansão das fronteiras entre o tradicional e o digital na arte contemporânea.

Além da prática com desenhos, devo acrescentar ao processo de produção o conhecimento adquirido nas disciplinas de Arte Digital e Ateliê de Arte Digital, que me possibilitaram entender melhor o funcionamento de ferramentas digitais de produção. Essas disciplinas foram essenciais para aprofundar minha compreensão sobre os

softwares utilizados, permitindo explorar plenamente seus recursos e potencialidades. Segundo Paul (2016), a educação formal em arte digital é fundamental para capacitar artistas a integrar efetivamente técnicas tradicionais com tecnologias emergentes, ampliando as possibilidades criativas e expressivas.

5.5. SOPA DE LETRINHAS: DESENVOLVENDO A TIPOGRAFIA

A tipografia nas histórias em quadrinhos vai além do simples ato de escrever; ela confere voz, personalidade e reforça a expressão visual da narrativa. Segundo Ambrose e Harris (2012, p. 55, apud Maciel e Kuroki, 2017), a tipografia “[...] é o meio pelo qual uma ideia escrita recebe uma forma visual”, destacando a importância da escolha da fonte para intensificar ou contrastar com o estilo artístico, influenciando diretamente a experiência do leitor. Tipografias mais orgânicas, com traços irregulares, trazem uma dimensão pessoal ao texto, refletindo a individualidade do autor e proporcionando uma forma de expressão única, como observado por Lupton (2013, p. 47, apud Maciel e Kuroki, 2017), que menciona a “tensão contínua entre a mão e a máquina”.

Essa escolha contribui para dar forma ao texto e enriquecer seu significado, comunicando emoções e estados de espírito sem sacrificar a legibilidade. Assim, a tipografia se torna um elemento gráfico que não apenas facilita a leitura, mas também amplifica a identidade visual da obra e a conexão emocional com o leitor.

5.5.1. COMO FOI CRIADA?

Para dar vida à minha tipografia, mergulhei mais uma vez no mundo digital, capturando minha caligrafia a partir da escrita em uma mesa digitalizadora. O processo seguiu estes passos:

Estudo de Lettering: Comecei explorando e estudando as nuances de minha própria letra, procurando um resultado que harmonizasse com o visual do quadrinho. Experimentei traços, formas e espaçamentos, buscando características tipográficas que complementassem minhas ilustrações.

Uso do Calligraphr: Com o estilo definido, recorri ao Calligraphr (<https://www.calligraphr.com/en/>) para transformar minha escrita em fonte digital. Essa ferramenta facilita a integração entre o desenho manual e o formato tipográfico.

Preenchimento do Template: Utilizando a mesa digitalizadora, desenhei cada caractere diretamente nos campos do template fornecido. Isso garantiu que minha caligrafia fosse capturada fielmente.

Geração da Fonte: Enviei o template preenchido ao Calligraphr, que gerou minha fonte personalizada e disponibilizou para download.

Testes e Ajustes: Testei a fonte em diversos trechos dos quadrinhos, avaliando legibilidade e integração visual. Realizei ajustes no espaçamento entre caracteres (kerning) e no tamanho das letras, usando o Calligraphr e softwares de edição gráfica.

Implementação Final: Com tudo ajustado, incorporei a fonte ao projeto do quadrinho, garantindo consistência tipográfica em toda a obra.

Figura 84 - tipografia

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	W	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
n	o	p	q	r	s	t	u	v	x	w	y	z
À	Á	Ã	Â	Ç	É	Ê	Í	Ò	Ó	Ô	Õ	Ú
à	á	ã	â	ç	é	ê	í	ò	ó	ô	õ	ú
!	"	%	&	'	()	+	,	-	.	/	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			

Fonte: Acervo Pessoal do Autor

6. PRINCÍPIOS DE FORMA E DESENHO APLICADOS AO QUADRINHOS

Nesta seção, realizaremos uma análise do quadrinho Pairseu, Mãedusa a partir dos principais princípios de forma e desenho apresentados por Wucius Wong em seu livro Princípios de Desenho e Forma. Wong apresenta um vasto panorama dos fundamentos que guiam o design visual, abordando conceitos como contraste, movimento, equilíbrio e ritmo, que são cruciais para a composição narrativa visual em quadrinhos. Nesta análise, discutiremos como cada um desses princípios foi empregado na construção visual de Pairseu, Mãedusa, enfatizando a relação entre forma e significado, e a experiência estética proporcionada ao leitor.

6.1.1. CONTRASTE E TEXTURA

Wucius Wong define o contraste como um elemento essencial para tornar uma imagem visualmente interessante, destacando a importância da oposição entre elementos na composição (WONG, 1993). No quadrinho Pairseu, Mãedusa, o contraste é explorado de maneira significativa em várias páginas, principalmente nas relações simbólicas entre luz e sombra, que refletem a tensão emocional dos personagens. Por exemplo, na página 40, a figura central está envolta em sombras enquanto segura dois pesos, criando uma forte oposição visual que simboliza o fardo invisível da expectativa. O contraste entre a figura humana e a boca monstruosa ao fundo reforça a dualidade entre vulnerabilidade e ameaça.

Figura 85 - Recorte: Página 40 - Pairseu, Mãedusa



Fonte: Acervo Pessoal do Autor

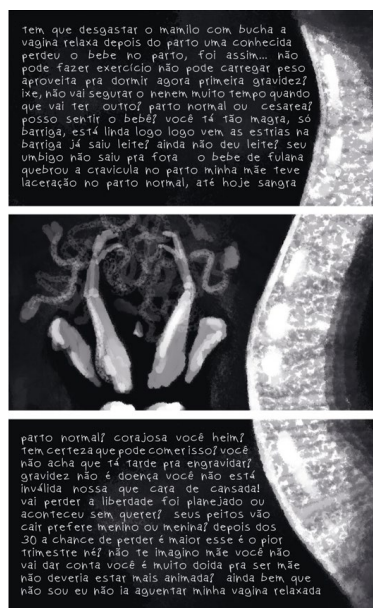
Além disso, o uso da textura em Pairseu, Mãedusa adiciona profundidade e interesse visual às composições. Na página 17, a textura áspera das rachaduras na imagem da Medusa reforça a fragilidade e a tensão que a personagem enfrenta. Na página 50, a textura das serpentes que envolvem o texto intensifica a sensação de inquietação e desconforto, aumentando a tensão na narrativa.

Figura 86 - Recorte: Página 17 - Paiseu, Mãedusa.



Fonte: Acervo Pessoal do Autor

Figura 87 - Recorte: Página 50 - Pairseu, Mãedusa.



Fonte: Acervo Pessoal do Autor

6.1.2. MOVIMENTO E DINAMICA

O movimento é a organização dos elementos de forma a direcionar o olhar do observador pela composição, criando uma experiência dinâmica e envolvente. Em *Pairseu, Mãedusa*, o movimento é desenvolvido tanto de forma implícita quanto explícita. Na página 13, por exemplo, o movimento é sugerido pelo close dramático no rosto da cegonha, com as linhas que conduzem o olhar do leitor diretamente ao centro da imagem, gerando uma sensação de aproximação e ameaça iminente.

Figura 88 - Recorte, Página 13 - Pairseu, Mãedusa



Fonte: Acervo Pessoal do Autor

Novamente trazendo a página 50 como referência, o movimento do corpo da cobra na lateral direita cria um fluxo contínuo que guia o olhar do leitor ao longo da página. As curvas sinuosas da cobra sugerem uma sensação de fluidez e naturalidade, ao mesmo tempo que remetem a um certo desconforto, simbolizando as expectativas sociais em torno da maternidade. Esse movimento e a tensão gerada pelas linhas curvas criam uma dinâmica envolvente, que prende o leitor na experiência emocional da personagem representada em cena ao lado da serpente.

6.1.3. EQUILÍBRIO, ESPAÇO E VAZIO

O equilíbrio é um princípio essencial que visa estabelecer harmonia entre os elementos de uma composição. No quadrinho, o equilíbrio é atingido de maneiras diversas. Na página 14, vemos um equilíbrio entre luz e escuridão, onde um personagem pequeno está no centro do olho de outro, criando uma justaposição que evidencia o confronto entre as duas forças. O equilíbrio aqui é dinâmico, pois as sombras que envolvem a cena contrastam com o centro iluminado, sugerindo um ponto de tensão.

Figura 89 - Recorte: Página 14 - Pairseu, Mãedusa



Fonte: Acervo Pessoal do Autor

Na página 41, os personagens são representados em um reflexo de espelho, com um equilíbrio simétrico que reforça a introspecção e o confronto interno. A posição dos dois personagens, lado a lado, cria uma sensação de estabilidade visual que reflete o desafio de se reconhecer no outro, ou em si mesmo. A simetria da composição gera uma harmonia visual que transmite o desejo de alcançar um estado de compreensão e aceitação de si mesmo.

Figura 90 - Recorte: Página 41 - Pairseu, Mãedusa



Fonte: Acervo Pessoa do Autor

Wong (1993) enfatiza também a importância do uso do espaço e do vazio para dar significado e impacto à composição. Em Pairseu, Mãedusa, o uso do espaço negativo é recorrente, especialmente nas splash pages, onde o vazio ao redor dos elementos centrais cria uma sensação de isolamento e contemplação. Na página 35, por exemplo, o espaço vazio em torno do crânio humano com o ponto de interrogação contribui para o sentimento de dúvida e introspecção, destacando o questionamento existencial sobre a paternidade.

Figura 91 - Recorte: Página 35 - Pairseu, Mãedusa

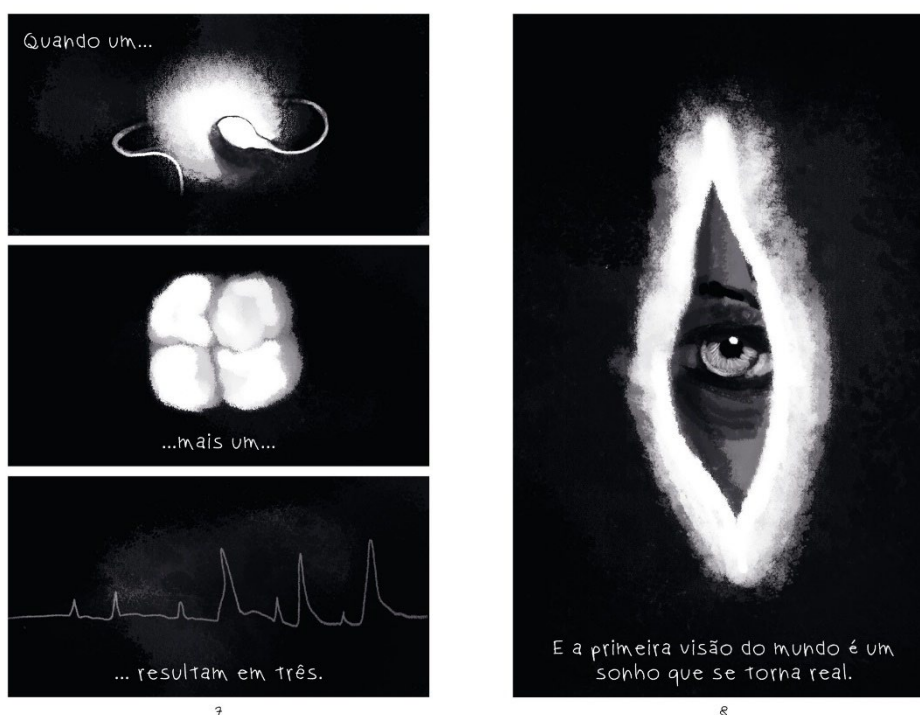


Fonte; Acervo Pessoal do Autor

6.1.4. RITMO E HARMONIA

O ritmo é a repetição ordenada de elementos visuais para criar uma sensação de movimento cadenciado. Em *Pairseu, Mãedusa*, o ritmo é empregado tanto para reforçar a narrativa quanto para criar pausas reflexivas através de splash pages. Nas páginas 7 e 8, vemos um ritmo visual claro sendo estabelecido pelo crescimento e desenvolvimento de um novo ser. O ciclo representado pela fecundação, divisão celular, primeira aferição de frequência cardíaca e pela primeira visão do mundo sugere uma progressão natural e inevitável, com quadros que variam em conteúdo para proporcionar uma cadência narrativa.

Figura 92 - Recorte: Páginas 7 e 8 - *Pairseu, Mãedusa*



Fonte: Acerto Pessoal do Autor

A harmonia é elemento essenciais para criar uma composição coesa e agradável. A unidade no quadrinho é alcançada através do uso consistente de uma paleta de cores limitada, predominantemente em preto, branco e tons de cinza.

6.1.5. PROPORÇÃO E ESCALA E HIERARQUIA VISUAL

A proporção é o relacionamento quantitativo entre os elementos de uma composição, sendo fundamental para o estabelecimento de hierarquias visuais. Em Pairseu, Mãedusa, a variação na escala dos personagens é utilizada para demonstrar a relação de poder e vulnerabilidade. Na página 12 por exemplo, a cegonha que carrega um pequeno objeto é retratada de forma centralizada, cercado pelo fundo negro, sugerindo a fragilidade e a incerteza sobre o que está por vir. Já na página 13, ela ocupa um espaço grande no quadro, com um close dramático em seu rosto, impondo-se visualmente e criando uma sensação de ameaça iminente.

Figura 93 - Recorte: Páginas 12 e 13 - Pairseu, Mãedusa



Fonte: Acervo Pessoal do Autor

Além disso, a hierarquia visual é clara na forma como o texto e as imagens são organizados. Na página 18, a pergunta “Cê tá grávida?” é posicionada de maneira central e em destaque, estabelecendo sua importância na narrativa. A escala da figura de Mãedusa na página 51 estabelece uma hierarquia onde a imagem da Medusa domina a cena, enquanto a lágrima escorrendo é um detalhe que adiciona profundidade emocional à composição.

Figura 94 - Recorte: Página 51 - Pairseu, Mãedusa



Fonte: Acervo Pessoal do Autor

6.1.6. PONTO DE FUGA E PROFUNDIDADE

O ponto de fuga é usado como um elemento para criar a ilusão de profundidade em uma composição. Em Pairseu, Mãedusa, o ponto de fuga é utilizado na página 57, onde a estrada se estende em direção ao horizonte. Essa perspectiva cria uma sensação de profundidade e movimento, fazendo com que o leitor sinta a urgência da jornada dos personagens. A profundidade também é sugerida nas páginas onde os reflexos espelhados dos personagens se encontram, criando camadas visuais que reforçam a complexidade interna da narrativa

Figura 95 - Recorte: Página 57 - Pairseu, Mãedusa



Fonte: Acervo Pessoal do Autor

6.1.7. UNIDADE

A unidade é um princípio fundamental para criar um design coerente, garantindo que todos os elementos visuais trabalhem juntos para proporcionar uma experiência estética coesa. Em Pairseu, Mãedusa, a unidade é obtida através da consistência na paleta de cores, predominantemente em preto, branco e tons de cinza, que estabelece uma atmosfera dramática e homogênea.

O estilo visual do quadrinho é caracterizado pela repetição de formas, padrões e elementos simbólicos que geram uma narrativa visual integrada. A unidade é mantida pelo uso constante de sombras profundas, que não só agregam à estética, mas também criam uma continuidade temática, refletindo a dualidade emocional da história e contribuindo para um fluxo visual que mantém o leitor engajado. Esse aspecto é crucial para reforçar a coesão da narrativa, garantindo que cada página, embora distinta em termos de conteúdo, faça parte de um todo maior que é entendido e experienciado de maneira integrada.

7. CONCLUSÃO: “SINTO A DOR DO ‘PARTO’, MAS TENHO QUE PARTIR

Concluir *Pairseu*, Mãedusa é como encerrar um capítulo importante da minha própria jornada pessoal. Este trabalho foi mais do que um projeto acadêmico; foi uma oportunidade de processar emoções, revisitar memórias e tentar entender o que significa ser pai — e, por extensão, o que significa ser filho, companheiro, e, finalmente, uma pessoa em constante transformação. Através da História em Quadrinhos, encontrei um modo de traduzir em imagens e palavras o turbilhão de sentimentos que acompanharam a gravidez inesperada e o nascimento de meu filho.

Escolher Perseu e Medusa como representações simbólicas dos papéis parentais foi um exercício de honestidade e vulnerabilidade. Ao associar Perseu à figura paterna, pude explorar como a sociedade enxerga o pai como um herói, muitas vezes sobrecarregado por expectativas de força e resiliência inabaláveis. No entanto, me dei conta de que ser pai é, na verdade, encarar essas expectativas e lidar com as próprias fragilidades, sem nunca perder o senso de responsabilidade. Já Medusa, que foi transformada e marginalizada pela injustiça, tornou-se uma metáfora para as pressões e julgamentos que muitas mães enfrentam. Minha companheira — sua coragem, suas inseguranças e sua força — inspirou a construção de Mãedusa, e acredito que foi através dessa metáfora que consegui expressar o que muitas mães passam, mesmo em silêncio.

O preto e branco da narrativa reflete não apenas uma escolha estética, mas uma tentativa de ir direto ao ponto: as sombras e luzes que todos carregamos dentro de nós. Foi com o uso do claro e do escuro, influenciado por ilustradores como Frank Miller e Eddie Campbell, que tentei dar corpo aos altos e baixos dessa jornada de parentalidade. Momentos de escuridão, de incerteza, e os momentos de esperança — todos convivendo lado a lado, como acontece na vida real.

Narrar essa história sem um roteiro rígido, deixando que as imagens e as palavras fluíssem conforme as emoções do momento, me permitiu capturar a autenticidade da experiência. A ausência de um caminho predeterminado espelhou, em muitos sentidos, a realidade de se tornar pai. Não há manual ou script que prepare para os desafios, para os medos, ou para a vulnerabilidade de ver alguém que amamos em uma situação de fragilidade, como quando enfrentamos o diagnóstico de arritmia do nosso bebê ainda no útero. Essa experiência rodeou cada escolha artística, tornando o quadrinho um reflexo genuíno do que vivenciei.

Espero que Pairseu, Mãedusa possa, de alguma maneira, ressoar com outras pessoas que se veem diante dos desafios da parentalidade, da vulnerabilidade e da reinvenção dos próprios papéis. Que este trabalho possa mostrar que ser pai ou mãe é, acima de tudo, estar disposto a se transformar, a rever preconceitos e a criar caminhos. Que possamos enxergar a paternidade e a maternidade para além dos arquétipos de herói e monstro — enxergando-os como jornadas humanas, repletas de medos, erros, amor e, acima de tudo, presença.

Esta conclusão não é, portanto, um fim, mas um ponto de continuidade. O que se iniciou como um desafio acadêmico tornou-se um exercício de autodescoberta e expressão que espero poder levar adiante, tanto na minha prática artística quanto na vida. Convido o leitor a também seguir esse caminho, refletindo sobre os papéis que desempenha e sobre as narrativas que o ajudam a dar sentido ao mundo. Afinal, como McCloud nos lembra, os quadrinhos são uma forma de transformar nossas emoções e dilemas em algo tangível — uma história que pode ser compartilhada, compreendida e sentida.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARNHEIM, Rudolf. Arte e Percepção Visual: Uma Psicologia do Olhar Criativo. São Paulo: Pioneira, 2004. Disponível em:

https://monoskop.org/images/9/92/Arnheim_Rudolf_Arte_e_percepcao_visual.pdf.

Acesso em: 15 out. 2024.

BECHDEL, Alison. Fun Home: Uma Tragicomédia em Família. São Paulo: Conrad, 2007.

BERNARDES, R.; LOURES, A. F.; ANDRADE, B. B. S. A romantização da maternidade e a culpabilização da mulher. Revista Mosaico, v. 10, n. 2Sup, p. 68–75, 2019.

BOIS, Y.-A.; KRAUSS, R. E. The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths. Art Journal, v. 45, n. 4, p. 369, 1985.

CAMPBELL, Eddie; MOORE, Alan. Do Inferno. São Paulo: Veneta, 2014.

DACHEZ, Julie; MADEMOISELLE Caroline. A Diferença Invisível. São Paulo: Nemo, 2017.

DANTON, Gian. O roteiro nas histórias em quadrinhos. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2015.

EDWARDS, Betty. Desenhando com o Lado Direito do Cérebro. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Sequencial. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FERREIRA, João. História e Prática da Arte. São Paulo: Editora Cultura, 2018.

GOMBRICH, E. H. A História da Arte. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2012.

LOOMIS, Andrew. Desenho de Sucesso. São Paulo: Editora Técnica, 2016.

MARCOS, Adérito. Artefacto computacional: elemento central na prática artística em arte e cultura digital. Revista Lusófona de Estudos Culturais, [Em linha]. Vol. 3, n. 2, p. 129–147, 2017. ISSN 2183-0886.

MACIEL, Felipe Tessarolo; KUROKI, William Shigueto Rocha. Revista Científica Faesa, Vitória, ES, v. 13, n. 1, p. 28-32, 2017.

McCLOUD, Scott. Desenhando Quadrinhos. São Paulo: M. Books, 2007.

McCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: M. Books, 2005.

McCLOUD, Scott. Reinventando os Quadrinhos. São Paulo: M. Books, 2008.

MILLER, Frank. Sin City: A Cidade do Pecado. São Paulo: Devir, 2005.

MIRANDA, C. R.; SOFIA. O mito da originalidade pelos olhos da tradição: considerações acerca de uma exposição | Galoá Proceedings. Proceedings.science, 2024.

MOORE, Alan. Watchmen. São Paulo: Panini Comics, 2009.

PEETERS, Frederik. Pílulas Azuis. São Paulo: Nemo, 2013.

RAMIRO, C. Dimensões do eu contemporâneo nos quadrinhos autobiográficos. Disponível em: https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/PUC_SP-1_518c1d8c822039060486003ed8de697e. Acesso em: 8 out. 2024.

RAMOS, P. A Leitura dos Quadrinhos. Disponível em: https://www.academia.edu/5714472/A_Leitura_dos_Quadrinhos. Acesso em: 15 out. 2024.

SIMÕES, S. O Desenho na era digital: ruturas e continuidades. [s.l: s.n.]. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/55662/2/46640.pdf>. Acesso em: 10 out. 2024.

SOUSANIS, Nick. Desaplanar. Tradução de Érico Assis. São Paulo: Veneta, 2017.

SPIEGELMAN, Art. Maus: A História de um Sobrevivente. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

TOULMÉ, Fabien. Não Era Você que Eu Esperava. São Paulo: Nemo, 2016.

WONG, Wucius. Princípios de Desenho e Forma. São Paulo: Martins Fontes, 1998.