

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

INSTITUTO DE ARTES VISUAIS

GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS



IVAN MARCIO FINZI

INSPIRAÇÃO:

**UMA H. Q. SOBRE A BUSCA DA LUZ CRIATIVA EM MEIO ÀS
SOMBRAS DA PANDEMIA**

Uberlândia - MG

2024

IVAN MARCIO FINZI

INSPIRAÇÃO:

**UMA H. Q. SOBRE A BUSCA DA LUZ CRIATIVA EM MEIO ÀS
SOMBRAS DA PANDEMIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Artes Visuais do Instituto de Artes da
Universidade Federal de Uberlândia, como parte
dos requisitos parciais para obtenção do grau em
Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Alexander Gaiotto Miyoshi

Uberlândia - MG

2024

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

F516 2024	Finzi, Ivan Márcio, 1966- INSPIRAÇÃO [recurso eletrônico] : UMA H. Q. SOBRE A BUSCA DA LUZ CRIATIVA EM MEIO ÀS SOMBRAS DA PANDEMIA / Ivan Márcio Finzi. - 2024. Orientador: Prof. Dr. Alexander Gaiotto Miyoshi. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Uberlândia, Graduação em Artes Visuais. Modo de acesso: Internet. Inclui bibliografia. Inclui ilustrações. 1. Artes. I. Miyoshi, Prof. Dr. Alexander Gaiotto, 1974-, (Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Graduação em Artes Visuais. III. Título. CDU: 7
--------------	---

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:

Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074



ATA DE DEFESA - GRADUAÇÃO

Curso de Graduação em:	Artes Visuais				
Defesa de:	IARTE 32901 - Trabalho de Conclusão de Curso II				
Data:	24/04/2024	Hora de início:	14:00	Hora de encerramento:	16:20
Matrícula do Discente:	12011ATV232				
Nome do Discente:	Ivan Marcio Finzi				
Título do Trabalho:	Inspiração: uma HQ sobre a busca da luz criativa em meio às sombras da pandemia				
A carga horária curricular foi cumprida integralmente?	(x) Sim () Não				

Reuniu-se no Laboratório de História da Arte, Sala250, Bloco 1i, Campus Santa Monica, da Universidade Federal de Uberlândia, a Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Curso de Graduação em Artes Visuais, assim composta: Francisco de Assis Silva (mestrando PPGCE/UFU); Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli (IARTE/UFU); Prof. Dr. Alexander Gaiotto Miyoshi (IARTE/UFU, orientador do candidato).

Iniciando os trabalhos, o presidente da mesa, Alexander Gaiotto Miyoshi, apresentou a Comissão Examinadora e o candidato, 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 presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos examinadores, que passaram a arguir o candidato. Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando o candidato:

(x) Aprovado 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 **Alexander Gaiotto Miyoshi, Presidente**, em 25/04/2024, às 09:11, 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 **Francisco de Assis Silva, Usuário Externo**, em 26/04/2024, às 13:32, 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 28/04/2024, às 16:56, 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 **5367921** e o código CRC **F3B05884**.

IVAN MARCIO FINZI

INSPIRAÇÃO:

**UMA H. Q. SOBRE A BUSCA DA LUZ CRIATIVA EM MEIO ÀS
SOMBRAS DA PANDEMIA**

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado para
a obtenção do grau em Bacharelado e
Licenciatura em Artes Visuais do curso de Artes
Visuais do Instituto de Artes da Universidade
Federal de Uberlândia pela banca examinadora
formada por:

Orientador: Prof. Dr. Alexander Gaiotto Miyoshi

Uberlândia, _____ de abril de 2024.

Prof. Dr. Alexander Gaiotto Miyoshi, IARTE/UFU

Orientador

Francisco de Assis Silva

Mestrando no PPGEC/UFU, artista visual e produtor cultural

Examinador

Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli, IARTE/UFU

Examinador

Dedico este trabalho à minha família, Victor, Victória e Denise, cujo apoio incondicional e amor constante foram fundamentais para a realização deste projeto. Agradeço por estarem sempre ao meu lado, inspirando-me e incentivando-me a alcançar meus objetivos. Este trabalho é dedicado a vocês com profunda gratidão e carinho.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha sincera gratidão a todas as pessoas que contribuíram de maneira significativa para a realização deste trabalho:

Ao Professor Alexander Miyoshi, cujo incentivo, motivação e orientação foram fundamentais nesta jornada acadêmica. Agradeço por acreditar no meu potencial e por seu apoio constante no aprimoramento desta obra.

Aos dedicados professores do Instituto de Artes, cujas abordagens únicas e apaixonadas pavimentaram o caminho para novos conhecimentos. Sou imensamente grato por cada ensinamento recebido.

Aos meus colegas de curso, em especial aos amigos que estiveram ao meu lado durante esta caminhada. O apoio mútuo e as experiências compartilhadas foram inestimáveis.

À minha mãe Maria, uma verdadeira fortaleza em minha vida. Seu esforço, dedicação e incentivo foram fontes inesgotáveis de inspiração. Mesmo aos 94 anos, sua presença continua a ser um grande apoio.

Aos meus irmãos e irmãs, cujo amor e apoio são inestimáveis.

Ao pai difícil, cuja influência e memória permanecem vivas em mim.

Ao meu grande amigo Chang, por sua amizade e apoio inabaláveis ao longo dos anos.

Um agradecimento especial ao meu núcleo familiar pelo suporte financeiro e emocional durante toda a graduação.

Agradeço também aos meus queridos sogros, Solange e ao saudoso Bento, por todo apoio e carinho ao longo destes 33 anos.

Por fim, expresso minha gratidão a todos que acompanharam e contribuíram para este projeto de alguma forma. Espero que este trabalho possa inspirar e provocar reflexões em seus leitores, assim como tem feito em mim.

Meu mais profundo obrigado a todos!

“... a cada um segundo as suas obras.”

(JESUS de Nazaré)

FINZI, Ivan Márcio. **INSPIRAÇÃO: UMA H. Q. SOBRE A BUSCA DA LUZ CRIATIVA EM MEIO ÀS SOMBRAS DA PANDEMIA.** 2024. 37 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Curso de Artes Visuais, Instituto de Artes, Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia, Minas Gerais, Brasil, 2024.

RESUMO

Este trabalho investiga o processo criativo envolvido na concepção de histórias em quadrinhos (HQs), destacando a interação entre imagens e texto como elemento crucial na indústria cultural. Os quadrinistas combinam recursos visuais e linguísticos para criar narrativas envolventes, explorando temas culturais e sociais com autenticidade. O objetivo desta pesquisa é inspirar reflexões sobre a "inspiração" nas artes visuais, utilizando personagens e diálogos de forma cativante. Dividida em duas partes, a pesquisa inclui uma análise e posteriormente a criação de um protótipo de HQ.

Palavras-chave: Inspiração, Histórias em Quadrinhos, Linguagem Visual, Narrativa Gráfica, Cultura Pop.

FINZI, Ivan Márcio. INSPIRATION: A COMIC BOOK ABOUT THE QUEST FOR CREATIVE LIGHT AMIDST THE SHADOWS OF THE PANDEMIC. 2024. 37 p. Undergraduate Thesis – Visual Arts Course, Institute of Arts, Federal University of Uberlândia. Uberlândia, Minas Gerais, Brazil, 2024.

ABSTRACT

This study delves into the creative process involved in crafting comic book narratives, emphasizing the pivotal role of the interplay between imagery and text within the cultural industry. Comic creators adeptly blend visual and linguistic elements to weave compelling stories, authentically exploring cultural and social themes. The objective of this research is to provoke contemplation on the concept of "inspiration" within visual arts, employing characters and dialogues in a captivating manner. Comprising two main components, the research encompasses an analysis followed by the development of a comic book prototype.

Keywords: Inspiration, Comic Books, Visual Language, Graphic Narrative, Pop Culture.

SUMÁRIO

1. Apresentação	10
2. Estado da Arte	11
3. Justificativa	12
4. Objetivos:	
4.1. Objetivo Geral	14
4.2. Objetivos Específicos	14
5. Métodos e Procedimentos	15
6. Desenvolvimento:	
6.1. A Evolução da ideia até o “Mockup”	28
6.2. Storyboard	34
7. Resultado Final	35
8. Considerações Finais	40
9. Referências	41

1- APRESENTAÇÃO

A interseção entre o repertório imagético e a experimentação da linguagem textual nos roteiros desenvolvidos por quadrinistas ao longo do século XX e XXI tem desempenhado um papel fundamental na indústria cultural, evocando sensações ímpares nos leitores. Este aspecto, que se manifesta na forma de histórias em quadrinhos (HQs), representa uma convergência de elementos gráficos e narrativos em uma experiência de leitura única.

Ao criar suas HQs, os quadrinistas orquestram uma rica paleta de recursos visuais e linguísticos em um único projeto gráfico. Isso inclui manipulação de conteúdos, escolhas tipográficas, habilidades de ilustração, seleção de suportes, opções de acabamento e experimentação com formatos. Cada uma dessas variáveis é cuidadosamente selecionada e estrategicamente utilizada para comunicar eficazmente a história aos leitores. O resultado é uma forma de arte que transcende as fronteiras tradicionais da narrativa, cativando leitores de todas as idades e origens culturais.

As temáticas e enredos envolvidos nas HQs frequentemente envolvem extensa pesquisa e inclusão de aspectos culturais específicos. Isso permite que as histórias se conectem com o gosto popular e apresentem uma representação autêntica de determinadas culturas. Assim, as HQs não apenas entretêm, mas também educam e sensibilizam os leitores para questões culturais e sociais importantes.

Este projeto de pesquisa em poéticas tem como objetivo criar um protótipo de uma HQ baseado em um roteiro previamente desenvolvido, com a temática central da "inspiração". Esta obra de ficção utilizará personagens que, por meio de diálogos lúdicos e casuais, explorarão o tema da inspiração de maneira cativante e reflexiva. A história em quadrinhos, como meio de expressão artística, oferece a flexibilidade necessária para examinar questões que transcendem o mundo material e assim abordá-las de maneira ficcional.

A pesquisa subjacente a este projeto é composta por duas etapas. A primeira etapa abrange análises bibliográficas, explorando as perspectivas históricas e a evolução da linguagem nas HQs. Além disso, examina as questões temáticas essenciais para criar uma narrativa envolvente e específica. Na segunda etapa do projeto, o foco está na criação do protótipo da HQ em si, incluindo a fase de storyboard e layout para o desenvolvimento do mockup.

3 – ESTADO DA ARTE

O exame do panorama atual de um projeto de pesquisa desempenha um papel fundamental ao estabelecer uma base sólida de conhecimento sobre o tema em questão. Neste estudo, a revisão bibliográfica se concentra na ampla diversidade presente no universo das histórias em quadrinhos (HQs).

As HQs possuem uma história longa e multifacetada, datando de mais de um século. São uma forma de narrativa visual que combina arte e texto para contar histórias, transmitir mensagens e cativar leitores de diversas faixas etárias (SMITH, 2018). Esta expressão artística tem passado por uma constante evolução ao longo do tempo, sendo influenciada tanto pela cultura popular quanto por avanços tecnológicos e mudanças na indústria editorial. Assim como outras formas de expressão artística, as histórias em quadrinhos têm o potencial de transmitir ideias, emoções e mensagens através de uma combinação única de imagens e texto. Elas exploram uma ampla gama de temas e estilos, desde narrativas profundas e complexas até histórias mais leves e humorísticas. Além disso, as HQs têm desempenhado um papel significativo na cultura popular ao longo da história, influenciando e sendo influenciadas por outras formas de mídia, refletindo as tendências e preocupações de suas respectivas épocas.

As histórias em quadrinhos abrangem uma variedade de tipos e abordagens, desde os icônicos super-heróis das editoras Marvel e DC Comics até narrativas independentes e experimentais (MCLOUD, 1994). Sua popularidade se estende por diversas mídias, incluindo cinema, televisão e videogames, consolidando assim seu status como uma forma de entretenimento culturalmente relevante.

O interesse acadêmico pelas histórias em quadrinhos tem crescido entre pesquisadores de diversas áreas. Embora o campo ainda esteja em desenvolvimento, estudiosos têm explorado as HQs de diferentes maneiras, analisando sua linguagem visual, narrativa, influência cultural e conexões com questões sociais e políticas (EISNER, 2008). Este aumento do interesse acadêmico está contribuindo para uma compreensão mais aprofundada do impacto das HQs na cultura contemporânea, evidenciando assim a relevância e o mérito desses estudos.

2 - JUSTIFICATIVA

2.1 - Justificativa Pessoal: Desde a minha infância, fui cativado pelo universo das histórias em quadrinhos (HQs). Recordo-me vividamente dos momentos em que observava com entusiasmo os desenhos nos gibis que meu pai lia nos finais da semana, quando estava em casa. Mesmo naquela época em que eu ainda não compreendia completamente as palavras dos personagens, consegui captar o contexto das histórias por meio das expressões e ações meticulosamente retratadas em suas páginas. Foi assim que minha paixão pelo mundo das HQs começou, e eu comecei a reproduzir aquelas imagens mesmo antes de aprender a ler.

As HQs daquela época abrangiam uma ampla variedade de tipos e gêneros, desde as aventuras do Tex no universo do faroeste até os super-heróis icônicos como o Homem-Aranha, Super-Homem e Homem de Ferro. Cada edição foi uma porta de entrada para mundos repletos de ação, aventura e emoção. A criatividade dos autores por trás dessas obras era algo que sempre me intrigava profundamente. De onde vem tanta "inspiração" para criar essas narrativas fascinantes?

Essas reflexões me levaram à ideia de desenvolver minha própria história em quadrinhos como parte da conclusão do curso de Artes Visuais. Acredito que as memórias da infância têm um impacto profundo nas obras dos artistas, moldando suas experiências, interesses e visões de mundo. Assim como Graciliano Ramos, autor de “Vidas Secas”, as dificuldades vivenciadas em sua cidade natal, Quebrangulo, em Alagoas, influenciaram significativamente sua escrita (JORNAL DO CAMPUS USP, 2020). Mesmo sendo filho de um comerciante e tendo uma vida confortável na juventude, ele foi sensibilizado pelo ambiente ao seu redor e escreveu sobre a pobreza e as dificuldades dos retirantes no sertão nordestino. Isso demonstra como o ambiente em que um artista está imerso desempenha um papel fundamental no desenvolvimento de suas obras.

Da mesma forma, o ambiente influenciou meus interesses, e as experiências vividas moldaram minha visão artística e minha paixão pelas HQs. Acredito que minha história em quadrinhos será uma expressão peculiar dessa acomodação e uma forma de explorar a "inspiração" que emerge de nosso ambiente e de nossas vivências.

Para o presente TCC em poéticas, meu objetivo foi não apenas desenvolver um mockup de uma HQ envolvente, mas também adentrar nas profundezas da inspiração que permeia nossas vidas, influenciando de maneira fictícia nossa criatividade e perspectiva artística. Desta forma, acredito que minha jornada acadêmica e a criatividade cultivada ao longo da minha carreira profissional, alcançaram uma compreensão mais aprofundada da complexa relação entre experiência, ambiente e expressão artística.

2.2 - Justificativa Científica: O dia do quadrinho nacional celebrado em 30 de janeiro, homenagem a Ângelo d'Agostini (CAGNIN 2013), precursor das histórias em quadrinhos, destaca a importância desse gênero de leitura na cultura brasileira. Em um cenário surpreendente, no ano de 2020, durante uma pandemia global, as HQs conquistaram um lugar de destaque no consumo cultural do país. De acordo com a empresa de pesquisa GFK (Growth from Knowledge), as HQs saltaram do quinto para o segundo lugar em termos de consumo, ficando atrás apenas dos romances (GFK, 2020). Essa importância demonstra a resiliência e o apelo das HQs, que continuam a cativar leitores de todas as idades, mesmo em tempos desafiadores.

Por ser um mercado consumidor significativo para histórias em quadrinhos, o Brasil também começa a direcionar a pesquisa de trabalhos acadêmicos dedicados ao estudo dessa área. O Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq, 2020), vinculado ao Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação (MCTI, 2020), atua no fomento dessa pesquisa (CNPq, 2020). Essa iniciativa reflete o reconhecimento da importância da pesquisa em suas Sedes, como uma forma de expressão artística e cultural que merece ser explorada em um contexto acadêmico.

Esta pesquisa justifica o uso das histórias em quadrinhos como uma ferramenta de expressão artística e comunicação, destacando sua aplicação na narrativa da história sobre inspiração.

2.2.1 - Impacto

Os quadrinhos exercem uma influência significativa e multifacetada, tanto nos mercados quanto na cultura em todo o mundo. Em particular, o mercado americano de quadrinhos atingiu um marco notável em 2019, registrando uma arrecadação recorde de cerca de 1,2 bilhão de dólares, de acordo com a Revista Digital JAMESONS (2019) (JAMESONS, 2019). Esse feito não reflete apenas a robustez da indústria de quadrinhos, mas também destaca seu impacto econômico substancial. A seguir, exploraremos as implicações desse impacto abrangente.

Impacto Econômico e Empregos: O mercado de quadrinhos não se limita apenas à criação e publicação de histórias em quadrinhos, mas também abrange uma ampla gama de setores relacionados, como produção cinematográfica, mercadorias licenciadas, convenções e mais. Esse ecossistema diversificado cria negócios e oportunidades de negócios em várias áreas. O aumento da arrecadação em 2019 demonstra a resiliência dessa indústria e seu potencial para gerar receita e empregar criativos, escritores, ilustradores, cineastas e outros profissionais.

Significância Cultural: Além dos impactos financeiros, os quadrinhos também têm um profundo impacto cultural. As narrativas dos roteiros muitas vezes exploram aspectos relevantes da cultura dos povos, abordando questões sociais, políticas, históricas e culturais (EISNER, 2008). Super-heróis icônicos como o Homem-Aranha e

o Capitão América, por exemplo, representam valores e desafios que ressoam com os públicos de todo o mundo. As HQs servem como uma forma de expressão artística que pode iluminar questões culturais e sociais de maneira acessível e cativante.

Inclusão e Diversidade: Nos últimos anos, houve um movimento crescente em direção à inclusão e à diversidade nas HQs. Personagens de diferentes origens, origens culturais e de gênero estão ganhando destaque, contribuindo para uma representação mais autêntica e inclusiva na mídia. Isso não reflete apenas as mudanças na sociedade, mas também influencia a forma como as pessoas percebem a diversidade e a identidade cultural.

Educação e Alfabetização: As HQs também têm um papel significativo na promoção da alfabetização e da educação. Elas são frequentemente usadas como ferramentas educacionais para ensinar leitura, compreensão de texto e habilidades de narrativa a jovens leitores. Quadrinhos que abordam tópicos educacionais, históricos e científicos podem tornar o aprendizado mais envolvente e acessível.

Em resumo, os quadrinhos não são apenas uma forma de entretenimento, mas uma força cultural e econômica poderosa. Seu impacto abrange desde a criação de empregos e oportunidades de negócios até a exploração de questões culturais e a promoção da diversidade. Os quadrinhos moldam e são moldados pela sociedade contemporânea.

4 - OBJETIVO

4.1 - Objetivo Geral: Criar um protótipo de História em Quadrinhos (HQ) intitulada "Inspiração", a partir de um roteiro sobre inspiração autoral previamente desenvolvido para este fim.

4.2 - Objetivos Específicos:

- Desenvolver a narrativa da HQ "Inspiração" de acordo com o roteiro preexistente.
- Realizar o protótipo (mockup) da HQ, incorporando elementos visuais e gráficos.
- Imprimir 4 protótipos (mockup), para apresentação aos 3 componentes da banca e mais 1 que será apresentada aos alunos presentes na apresentação.

5 - MÉTODOS E PROCEDIMENTOS

Método Indutivo e a Herança de Francis Bacon: Este projeto adotou uma abordagem metodológica indutiva, seguindo os princípios estabelecidos por Francis Bacon. O método indutivo envolve um raciocínio que parte da observação e experimentação para a formulação de conclusões gerais. Nesse processo de exploração de poéticas em histórias em quadrinhos, adotamos uma abordagem que nos permite examinar detalhadamente os elementos das HQs e, a partir dessas observações, desenvolveu-se insights e conclusões mais amplas.

O Contexto da Terceira Revolução Industrial e a Era Digital: Vivemos em uma era pós Terceira Revolução Industrial, onde os sistemas de comunicação e a sociedade passaram por mudanças profundas. A internet, uma rede telemática global, desempenha um papel central nesse cenário, criando e armazenando vastas quantidades de dados. A internet se transformou na maneira como as pessoas se relacionam entre si e com o mundo ao seu redor. No contexto dessa revolução digital, as histórias em quadrinhos também evoluíram, deixando de ser algo exclusivamente físico e ganhando presença no ambiente virtual. Esta pesquisa explora como esse universo físico-digital das HQs se insere na cultura contemporânea.

Raízes Pré-Históricas da Linguagem dos Quadrinhos: Embora os quadrinhos sejam uma forma de arte originada no século 18 e consolidada no 20, suas raízes podem ser traçadas muito mais profundamente na história da expressão humana. Pesquisadores, como Edgard José de Faria Guimarães em "Estudos sobre História em Quadrinhos" (2010), argumentam que elementos da linguagem dos quadrinhos remontam aos primórdios humanos. Pinturas rupestres, por exemplo, adquiriram funções narrativas à medida que os seres humanos sentiram a necessidade de decompor movimentos complexos e distribuí-los em sequências. Assim, as inscrições pré-históricas nas cavernas podem ser consideradas precursoras das histórias em quadrinhos.

Storyboards na criação da HQ: Embora os storyboards sejam frequentemente associados à produção audiovisual, eles também desempenham um papel relevante no processo de criação de histórias em quadrinhos. Os storyboards auxiliam na tomada de decisões para facilitar a compreensão e organização das informações visuais. Eles são usados para planejar a sequência de quadros, comparando ângulos, enquadramentos e disposição das cenas.

Etapas do Projeto:

Leitura de Bibliografias: Na primeira parte do projeto, foi realizada uma leitura crítica de bibliografias relacionadas aos aspectos conceituais e históricos da linguagem das HQs. Isso proporcionou uma compreensão superficial das bases teóricas e históricas que sustentam uma pesquisa.

Desenvolvimento do Storyboard: Na segunda fase do projeto, desenvolvemos um storyboard com base em um roteiro elaborado previamente para esta finalidade. Durante essa etapa, marcamos os esboços das cenas de cada quadro, o que possibilitou uma visualização mais clara da narrativa dentro do contexto visual da HQ. O storyboard será uma ferramenta fundamental para visualizar e estruturar a narrativa ao longo de 16 páginas ou 04 folhas no formato A5, coloridas e impressas a laser. Essa escolha permitirá custos mais acessíveis para a produção dos 04 mockups.

Tipos de Pesquisa

Pesquisa Quantitativa e Básica: Este projeto de pesquisa adotou uma abordagem inicial e exploratória para examinar parte do universo das histórias em quadrinhos. A pesquisa exploratória envolveu uma análise preliminar de dados numéricos e volumes de vendas. Essa abordagem proporcionou algumas percepções iniciais sobre a extensão e diversidade desse meio artístico e cultural. Além disso, a pesquisa foi conduzida de forma básica, visando à obtenção de um conhecimento introdutório sobre o campo das HQs, sem uma aplicação prática imediata. Essa pesquisa estabeleceu uma base inicial para futuras investigações.

Pesquisa Descritiva: A pesquisa teve como objetivo descrever alguns aspectos gerais das histórias em quadrinhos. Isso incluiu uma análise básica de temas, estilos, tendências e outros elementos encontrados em revistas em quadrinhos. A pesquisa permitiu ter uma visão geral do panorama das HQs, desde os temas mais comuns.

Procedimento de Pesquisa: Para coletar dados gerais, realizou-se uma pesquisa superficial por meio da consulta de informações em sites da internet. Isso incluiu a busca em fontes online sobre histórias em quadrinhos. Embora a internet ofereça uma grande quantidade de dados sobre o tema, essa pesquisa foi limitada a fontes online disponíveis de forma rápida e fácil. Essas fontes proporcionaram uma visão geral, porém superficial, do universo das histórias em quadrinhos.

Objetos de Estudo: Pesquisa de revistas em quadrinhos ou HQs que tenham abordado temas semelhantes para inspiração e referência no processo criativo.

Visitar sites especializados em acervos online de HQs para análise de diferentes estilos artísticos, técnicas de narrativa e abordagens temáticas.

Estudar publicações acadêmicas e artigos relacionados ao processo de criação de HQs, buscando insights sobre as melhores práticas e inovações no campo.

Esses objetivos têm como foco a criação de um mockup de HQ interessante e visualmente agradável, baseado em pesquisa e referências no mundo das histórias em quadrinhos.

Métodos de Análise da Obra de Arte:

Análise Objetiva: Ao examinar as HQs, adotamos uma abordagem que combinou objetividade e subjetividade. A análise objetiva focou na descrição dos elementos visuais e formais, como uso de cores, linhas, composição e estilo artístico. Isso nos ajudou a compreender as técnicas usadas pelos artistas, identificando os aspectos técnicos e visuais das obras.

Análise Subjetiva: Além da análise objetiva, exploramos as interpretações pessoais e respostas emocionais que as HQs evocam. Muitos elementos nas HQs têm significados simbólicos que podem ser interpretados de maneiras diversas. Essa análise permitiu entender como as imagens, personagens e histórias das HQs afetam emocionalmente e estimulam reflexões em cada leitor.

Essa abordagem combinada de análise objetiva e subjetiva permitiu uma melhor compreensão das HQs, apreciando não apenas os aspectos técnicos e visuais das obras, mas também o significado e a riqueza de interpretações que as HQs podem oferecer.

Aquarela

A magia da Aquarela: Explorando a delicadeza e o esplendor das cores.

A aquarela, uma técnica de pintura reconhecida por sua beleza e sutileza, é um meio de expressão que encanta artistas de há séculos. Com sua fluidez única e a capacidade de criar transparências e sobreposições, a aquarela é capaz de capturar a essência do mundo de forma vívida e emocionante.

Ao mergulhar o pincel nas cores aquáticas, o artista se entrega a um processo de descoberta e surpresa. Cada pincelada é uma dança delicada, em que a água e a tinta se misturam, criando novas tonalidades e formas no papel. A aquarela exige um domínio cuidadoso da técnica, mas também permite a liberdade de experimentação, encorajando o artista a explorar sua criatividade.

Uma das características mais marcantes da aquarela é sua capacidade de capturar a luz e as toneladas sutis da natureza. Como afirmou o destacado aquarelista John Singer Sargent: "Você pode fazer tudo com a aquarela, exceto controlá-la". Com um simples toque de pincel, é possível retratar as especificações de um pôr do sol, a transparência das águas de um riacho ou a delicadeza das especificações de uma flor.

Assim, optou-se por incorporar essa forma de desenho e pintura para a apresentação desta HQ no âmbito do TCC em Poéticas, escolhendo a aquarela como meio de expressão para transmitir a visão artística. Essa técnica, utilizada nos primórdios dos quadrinhos, buscou, por meio de sua encantadora forma de pintura,

capturar momentos singulares, retratar emoções e estabelecer um diálogo entre a forma e a cor.

Cada parte dessa obra foi uma jornada pessoal, uma tentativa de traduzir em núcleos e pinceladas aquilo que não podia ser dito com palavras. Nesse trabalho, a aquarela foi utilizada para criar composições vibrantes e cheias de vida, destacando a ambientação das cenas para cada situação e considerando já a produção do material digital baseada em imagens aquareladas para arte final.

Que essa apresentação tenha sido uma oportunidade de compartilhar juntos a magia da aquarela e a paixão por essa forma de arte.

Aquarelista John Singer Sargent



Fig. 01, Auto-retrato, John Singer Sargent, Pitti Papace Museum, Floarence, Italy, óleo sobre tela, 55 x 71 cm, 1911. Acervo público.

John Singer Sargent foi um pintor de retratos, paisagens e aquarelista. Ao longo da sua carreira criou cerca de 900 pinturas a óleo e mais de 2.000 aquarelas, bem como inúmeros esboços e desenhos a carvão. Nasceu em Florença, Itália, filho de imigrantes norte-americanos. Viveu na Europa grande parte de sua vida e tornou-se um dos maiores retratistas e muralistas de seu tempo. Estudou na Itália, na Academia de Belas Artes de Florença entre os anos de 1870 a 1874 e depois em Paris, sob a orientação do retratista francês Carolus-Duran , empreendendo uma longa e bem-sucedida carreira. Sargent não se inclinou em nenhum movimento em particular, mas dialogou em seu tempo com as aristocracias e com as inovações artísticas. Por volta de 1883-84, retratou Virginie Amélie Avegno Gautreau [1859-1915], o retrato tornou-se muito famoso e causou muita polêmica é conhecido como “Madame X”. Faleceu em Londres em 14 de abril de 1925. Encontra-se sepultado em Brookwood Cemetery, Brookwood, Surrey na Inglaterra.



Fig. 02, John Singer Sargent , Side Canal in Venice, 1902, aquarela sobre papel 45.72 x 30.48 cm, coleção particular. Acervo público.



Fig. 03, John Singer Sargent, Venetian Canal, 1913, aquarela e grafite sobre papel, 40 x 53.3 cm, The Metropolitan Museum of Art, New York, USA. Acervo público.

Scott McCloud



Fig. 04, Scott MacCloud. Acervo público.

McCloud nasceu em 1960 em Boston, Massachusetts, o filho mais novo de Willard Wise (um inventor e engenheiro cego) e Patricia Beatrice McLeod, passou a maior parte de sua infância em Lexington, Massachusetts. Ele decidiu que queria ser um artista de quadrinhos em 1975, durante seu primeiro ano do ensino médio, frequentou o programa de Ilustração da Syracuse University e se formou como Bacharel em Belas Artes em 1982.

Scott McCloud é um autor de quadrinhos, ilustrador e teórico dos quadrinhos norte-americano. Ele é mais conhecido por seu livro "Understanding Comics: The Invisible Art" (Entendendo Quadrinhos: A Arte Invisível), publicado em 1993. Neste livro, McCloud explora profundamente a linguagem e a arte dos quadrinhos, fornecendo uma análise detalhada e acessível sobre como os quadrinhos funcionam e por que eles são uma forma de arte única e poderosa.

De acordo com McCLOUD, S. (2006) em seu livro 'Understanding Comics', os quadrinhos são uma forma de arte visual que combina elementos textuais e imagéticos para criar narrativas únicas e impactantes. McCloud argumenta que os quadrinhos têm um potencial ilimitado para comunicação e expressão artística, e que sua linguagem visual oferece uma riqueza de possibilidades criativas.

Em "Understanding Comics", McCloud utiliza quadrinhos para explicar os princípios fundamentais da narrativa visual, incluindo aspectos como composição, iconografia, simbolismo e o uso do espaço na página. Ele também discute conceitos como tempo e ritmo na narrativa dos quadrinhos, além de explorar a história e a evolução dos quadrinhos como meio artístico.



"Eu sou como a maioria dos artistas. Gosto de acreditar que posso produzir alguma coisa que vai viver além de mim. À medida que envelheço, percebo que esse é provavelmente um objetivo fútil – pois nada é eterno –, mas também estou aprendendo a aceitar essa futilidade, a estar em paz com ela." Trecho de entrevista de Scott McCloud para Site vitalizado.com.

Figs. 05 e 06, Desenhos de Scott MacCloud. Acervo público.

Marcelo Lelis

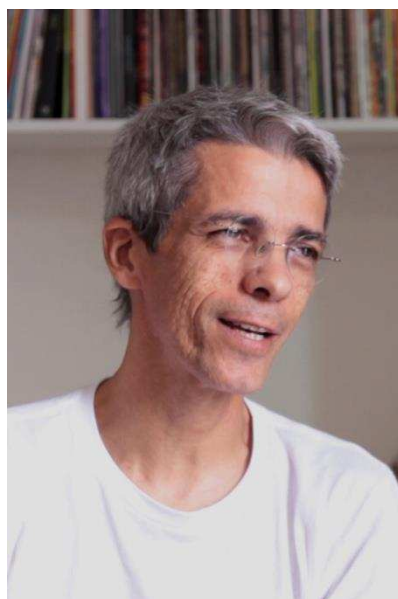


Fig. 07, Marcelo Lelis de Oliveira. Acervo público.

Marcelo Lelis nasceu em Montes Claros, Minas Gerais, em 30 de julho de 1967, é um renomado aquarelista brasileiro, cujo trabalho se destaca pela sua técnica distintiva e paleta de cores expressiva. Sua habilidade em capturar a essência das paisagens urbanas e rurais é evidente em suas obras, onde pinceladas fluidas e cores vibrantes se combinam para criar atmosferas emotivas e envolventes. Lelis tende a explorar uma variedade de temas em suas pinturas, desde cenas costeiras serenas até vistas urbanas dinâmicas, cada uma delas infundida com uma sensação única de energia e emoção. Inspirado por influências diversas, sua arte reflete uma fusão de técnicas tradicionais com uma abordagem contemporânea, resultando em um estilo distintivo que cativa o espectador. Reconhecido por suas contribuições significativas para o mundo da arte, Marcelo Lelis continua a enriquecer o cenário artístico brasileiro com sua visão única e expressiva, deixando um impacto duradouro na comunidade artística e cultural do país.

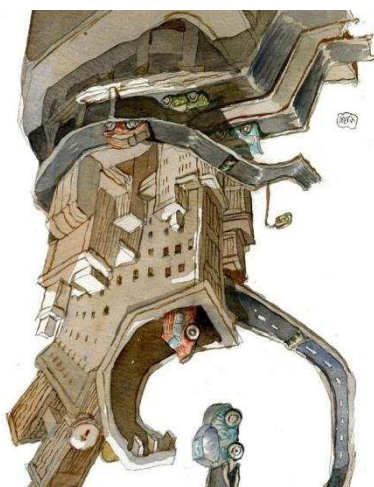


Fig. 08 e 09, Aquarelas, Marcelo Lelis. Acervo do artista.

Kent Williams



Fig. 10, Kent Williams, Artista. Acervo público.

Kent Williams é um artista visual norte-americano conhecido por sua contribuição para a arte seqüencial, incluindo histórias em quadrinhos, ilustrações e pinturas. É um artista versátil que trabalha em diversas mídias, incluindo pintura a óleo, aquarela, desenho. Conhecido por sua habilidade de fundir várias técnicas em suas obras. Williams é influenciado por uma variedade de estilos artísticos, incluindo o expressionismo abstrato e o realismo. Sua arte muitas vezes incorpora elementos de ambos, criando um estilo único e expressivo. Notável por seu trabalho em histórias em quadrinhos e ilustrações colaborou com escritores renomados, como Neil Gaiman e Bill Sienkiewicz, e ilustrou várias capas de quadrinhos.



Figs. 11, 12 e 13, Desenhos e estudos, Acervo do artista. Acervo público.

Entre suas obras mais conhecidas estão "The Fountain" (A Fonte), que é uma novela gráfica baseada no filme de Darren Aronofsky, e suas contribuições para a série "Hellblazer" da DC Comics. Kent Williams recebeu diversos prêmios e reconhecimentos ao longo de sua carreira, incluindo o Prêmio Eisner, que é um dos prêmios mais prestigiados da indústria de quadrinhos.

Sua arte é considerada parte do movimento da arte contemporânea, e suas exposições individuais e coletivas em galerias e museus ao redor do mundo ajudaram a consolidar seu status como um dos artistas mais respeitados da área. Ele é conhecido por sua abordagem poética à narrativa visual. Suas obras muitas vezes exploram temas complexos e emocionais, desafiando as convenções tradicionais dos quadrinhos.

Jon J. Muth

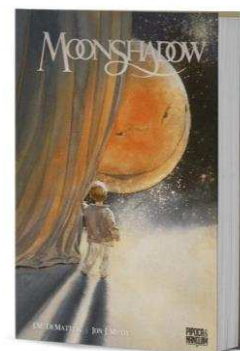
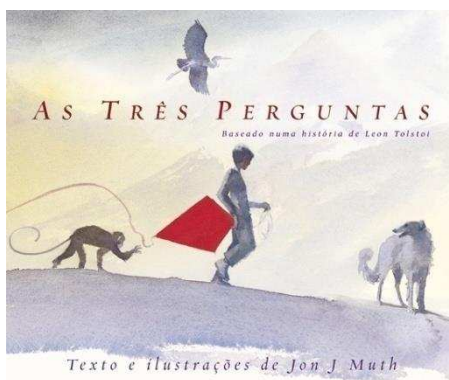
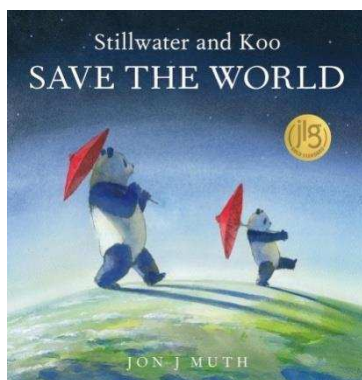


Fig. 14, Jon J. Muth, Artista. Acervo público.

O quadrinista e ilustrador Jon J. Muth, pioneiro em oferecer aos leitores de quadrinhos uma experiência visual diferente da convencional, teve vários de seus trabalhos publicados em outros países além dos Estados Unidos, sua terra natal, mas, no Brasil, a primeira vez em que os leitores travaram contato com sua deslumbrante arte pintada foi na consagrada minissérie *Wolverine e Destruitor: Fusão*. A seguir, foi a vez de *Graphic Album 1: Drácula*, em que ele próprio adapta o texto do famoso romance homônimo. Jon ilustrou a minissérie *Mistério Divino*, ao lado do cultuado roteirista Grant Morrison, e trabalhou pontualmente em títulos publicados pelo selo Vertigo, incluindo o icônico *Sandman*. Ele também se especializou em ilustrações para livros infantis, como *As Três Perguntas*, baseado numa história de Liev Tolstói. Ao longo da carreira, Jon conquistou importantes prêmios, como o *Indies Choice Book Awards*, na categoria *Livro de Ilustrações para Crianças*, e a *Medalha Caldecott*.

Jon J. Muth nasceu em Cincinnati, Ohio, em 1960. Ele demonstrou interesse pela arte desde jovem e frequentou a Escola de Artes Visuais de Nova York, onde estudou pintura e ilustração.

Ilustrações de Livros Infantis: Muth é conhecido por suas belas ilustrações em livros infantis. Ele trabalhou em uma variedade de projetos, incluindo adaptações de contos clássicos, como *"A Lenda do Pássaro da Noite"* e *"O Livro do Tao"*. Suas ilustrações são frequentemente elogiadas por sua sensibilidade artística e paleta de cores suaves.



Figs. 15, 16, 17, Livros de Jon J. Muth. Acervo público.

"O Livro do Tao": Uma das obras mais conhecidas de Jon J. Muth é uma adaptação do clássico filosófico chinês "Tao Te Ching" de Lao Tzu, intitulado "O Livro do Tao". Este livro combina as palavras sábias do texto original com as ilustrações evocativas de Muth, criando uma obra que explora temas espirituais e filosóficos de uma maneira visualmente impressionante.

Histórias em Quadrinhos: Muth também é um autor e ilustrador de histórias em quadrinhos. Ele trabalhou em projetos como "Moonshadow" e "The Mystery Play", que receberam reconhecimento por sua abordagem artística única e narrativas envolventes.

Prêmios e Reconhecimento: A obra de Jon J. Muth foi extremamente reconhecida e premiada. Ele recebeu prêmios como o Caldecott Honor, que é um prestigiado prêmio de literatura infantil nos Estados Unidos, e o Eisner Award, que concede a talentos destacados na indústria de quadrinhos.

Estilo Artístico: O estilo artístico de Muth é marcado por sua habilidade em criar imagens poéticas e emotivas. Suas ilustrações frequentemente capturam a beleza da natureza e a profundidade das emoções humanas.

Influência: A obra de Jon J. Muth influenciou outros ilustradores e artistas, e suas criações são apreciadas tanto por crianças quanto por adultos, devido à profundidade de suas histórias e ilustrações.

Iconologia da Inspiração



Fig. 18, Cesare Ripa, Perúdia 1555 a 1622 Roma. Acervo Público.

Cesare Ripa foi um escritor, cientista, cozinheiro, historiador e teórico da arte, erudito, letrado, polímata, filósofo, acadêmico italiano do século XVI, estudioso aficionado de arte e autor de iconologia, um livro de emblemas muito influente no seu tempo. Ainda criança, Cesare Ripa entrara na corte do cardeal Antonio Maria Salviati com a função de escudeiro. Em 1593, publicou a coleção de alegorias. A obra, que tem por objetivo servir os poetas, pintores e escultores, para representar as virtudes, os vícios, os sentimentos e as paixões humanas é uma enciclopédia que se apresenta em ordem alfabética, com alegorias reconhecíveis pelos atributos e simbologia.

Podemos encontrar nesta obra, "Iconologia" do Cavaliere, RIPA Cesare (1766), iconográfico, italiano do século XVI e XVII. A primeira edição foi publicada em 1593 em Perugia, na Itália. Este dicionário de símbolos e alegorias em cinco volumes, fornece interpretações e explicações sobre diversos símbolos que eram comuns na arte, literatura e cultura da época. O livro foi muito influente durante o Renascimento e o Barroco, fornecendo uma compreensão visual e simbólica de elementos artísticos. A iconologia da inspiração pode variar em diferentes contextos, mas geralmente refere-se à representação visual ou simbólica da inspiração em diversas formas de arte, literatura e cultura. Na obra "Iconologia" de Cesare Ripa, a iconologia da inspiração pode ser interpretada como uma representação artística dos elementos que simbolizam a inspiração e que foi retratada em diversas tradições artísticas ao longo da história.



Figs. 19 e 20, Ripa Cesare - Iconologie 1765, Ispirazione. Acervo público.

Abaixo segue texto traduzido do Italiano Arcaico com uma linguagem poética e rica em simbolismo dos idos de 1765 mantendo a essência do conteúdo original que descreve estas imagens sobre “inspiração” (Ispirazione). Masculino e Feminino:

Ele verá do céu claro todo estrelado um raio flamejante, de cor amarelada, com cabelos ondulados e misturados com muitas serpentes, mantendo seu olhar voltado para o céu, ao qual observa com a atenção mais profunda. Ele segurará com a mão direita uma espada nua com a ponta fincada na terra, e com a esquerda um Elitropio (um tipo de planta). O céu claro e estrelado, de onde desce o raio flamejante e que termina no peito do jovem, da forma que descrevemos, significa, por ele, o céu estrelado, a benignidade do Deus Todo-Poderoso, que, por sua infinita bondade, inspira e inflama o pecador: 'Eu vim trago fogo à terra; e que quero, se já está assim?' diz nosso Salvador. Por isso, a Santa Igreja continua a rogar incessantemente ao Senhor Deus para que nos inflame com seu divino amor: 'Que Deus acenda o fogo do seu amor em nossos corações.' Ele veste amarelo para representar o hábito do mal, pois esta cor não pode ser associado a nenhuma virtude; portanto, sem a ajuda e a inspiração do Senhor Deus, caímos facilmente no abismo da miséria. Os cabelos ondulados e misturados com muitas serpentes indicam que, enquanto o pecador abandona a virtude e se afunda no pecado, ele só pode ter pensamentos feios e abomináveis; sobre isso, São Gregório diz: 'Não pode evitar pensamentos sujos quem não tem honestidade', e ele mesmo, em outro lugar, sobre Gênesis, Homilia 40: 'Ajuda divina para viver uma vida boa.' Ele mantém seu olhar voltado para o céu, ao qual observa com muita atenção, para mostrar que sem a Graça e a Inspiração Divina, não podemos elevar a mente e o intelecto, exceto para coisas sensíveis e terrenas: 'A Graça faz com que o pecado não domine sobre nós', diz Agostinho, livro sobre a paciência, capítulo 2. A espada fincada na terra em sua mão não significa que essa ação seja obra da Inspiração Divina, pois a ação do homem entregue ao mal não recebe méritos diante de Deus, senão por sua graça, pela qual Ele é o mais generoso recompensador de todos os boas obras: 'O Senhor dará graça e glória', diz o Salmo 84. Ele demonstra que segura um Elitropio na mão esquerda para mostrar que, assim como esta planta se volta continuamente para o Sol, da mesma forma o pecador inspirado e inflamado pelo amor divino se volta com o maior afeto possível para o grande e onipotente Deus.

Na arte, a inspiração muitas vezes é personificada por figuras divinas ou musas. Por exemplo, na mitologia grega, as nove musas são consideradas fontes de inspiração para as artes e as ciências. Cada musa é associada a uma forma específica de expressão criativa, como poesia, música, história, dança, entre outras. Além disso, a inspiração

também pode ser representada por meio de elementos como um pergaminho ou um livro aberto, proporcionando conhecimento e sabedoria que são fundamentais para o processo criativo. Em pinturas e esculturas, a inspiração pode ser simbolizada por elementos como uma chama, representando o fogo da criatividade, ou uma pomba, simbolizando o espírito ou a alma. A figura de uma mulher jovem e bela também foi frequentemente usada para personificar a inspiração nas artes visuais.

O ícone da inspiração pode variar em diferentes culturas e contextos, mas geralmente se refere a uma representação visual que evoca um sentimento de inspiração ou criatividade. Ícones de inspiração podem ser encontrados em diversas formas de arte, design, religião e cultura popular. Embora não exista um ícone universalmente reconhecido para a inspiração, certos símbolos e figuras têm sido historicamente associados a esse conceito.

Aqui estão algumas representações comuns associadas ao ícone da inspiração:

Asas: As asas são frequentemente usadas para simbolizar a liberdade e a elevação do espírito, indicando a capacidade de voar e transcender barreiras, o que é uma metáfora comum para a inspiração.

Luz ou Lâmpada: Uma luz brilhante ou uma lâmpada acesa representa iluminação, conhecimento e insight, elementos fundamentais da inspiração.

Musa: Nas tradições gregas e romanas, as musas eram deidades que inspiravam a criatividade nas artes e nas ciências. Representar uma musa em um ícone sugere a busca constante pela inspiração artística.

Pergaminho ou Livro: Um pergaminho ou livro aberto é regularmente usado para simbolizar o conhecimento, a sabedoria e a fonte de inspiração encontrada na leitura e no aprendizado.

Espírito ou Alma: Representar o espírito ou a alma humana pode simbolizar a fonte interna da inspiração, indicando que a criatividade é uma expressão do eu interior.

Árvore da Vida: Em várias culturas, a árvore da vida é vista como um símbolo de conexão com todas as formas de vida. Representar uma árvore da vida pode sugerir que a inspiração é uma força vital que conecta todas as coisas.

Arco-Íris: O arco-íris é continuamente associado às promessas, esperança e renovação. Simboliza a beleza e a diversidade, evocando sentimentos de inspiração e criatividade.

Pássaros: Pássaros em vôo são constantemente usados para representar a liberdade e a imaginação, e são símbolos comuns de inspiração em muitas culturas.

Estes são apenas exemplos e que a interpretação dos ícones pode variar dependendo do contexto cultural e artístico em que são usados.

7 - DESENVOLVIMENTO

A Evolução da ideia até o “Mockup”

Neste Trabalho de Conclusão de Curso em poéticas, explorei o processo criativo de criar uma história em quadrinhos sobre inspiração. Durante esse projeto, me inspirei em diversos artistas conhecidos, cada um trazendo sua própria perspectiva e técnica única. Destaco o aquarelista John Singer Sargent, que dominou a luz e a cor, influenciando minha representação visual na HQ.

Também fui influenciado por Scott McCloud, autor de "Understanding Comics", que me ajudou a entender melhor a linguagem e narrativa visual nas HQs. As obras de Marcelo Lelis, aquarelista e desenhista, me fizeram apreciar as cores e traços na arte sequencial.

Ao explorar o trabalho do artista visual Kent Williams, fiquei atraído por sua abordagem expressiva e experimental, inspirando-me a experimentar novas formas de expressão em minha narrativa gráfica. E as obras de Jon J. Muth, autor e desenhista, me tocaram com sua poesia visual e reflexões filosóficas, incentivando-me a buscar uma conexão mais abrangente entre imagem e texto.

Assim, ao criar o protótipo da minha HQ, busquei integrar essas influências diversas, otimizando assim meu trabalho e enriquecendo a narrativa com múltiplas camadas de significado. Este projeto não apenas representa um exercício criativo, mas também uma homenagem aos artistas que me inspiraram.

A criação de uma História em Quadrinhos (HQ) é um processo que envolve várias etapas de melhorias contínuas, semelhante à forma como o carvão se transforma em diamante ao longo do tempo. Cada fase do desenvolvimento requer revisões e ajustes para garantir um resultado final satisfatório. Desde a ideia inicial até o produto final, várias mudanças foram feitas para melhorar a narrativa, os personagens e o estilo visual da HQ. As imagens mostram como a história evolui ao longo desse processo.

Cada elemento foi escolhido e pensado para enriquecer a história, mostrando o esforço e dedicação do autor. Ao apresentar o projeto final, não apenas revelamos o produto criativo, mas também reconhecemos o trabalho árduo que o tornou possível. Este trabalho demonstra como o processo criativo pode transformar uma ideia em algo significativo, destacando a importância da perseverança e do compromisso com a narrativa da história.

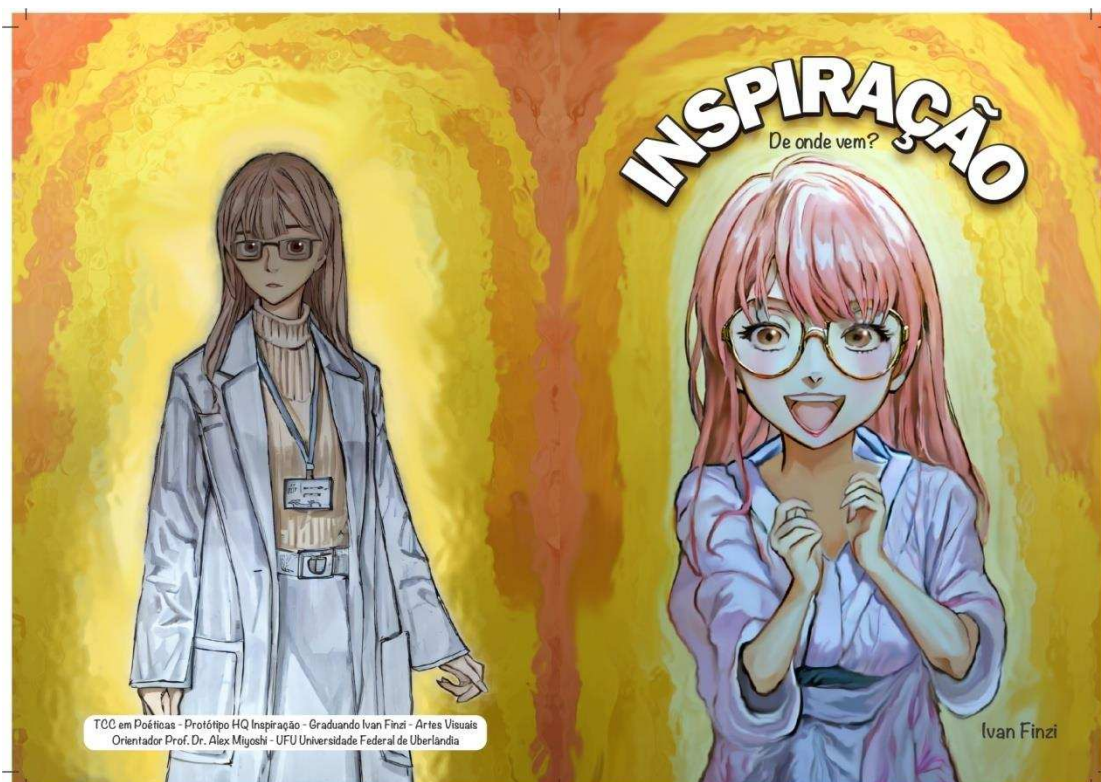
Abaixo estão os primeiros esboços da HQ Inspiração, elaborados durante a disciplina de Metodologia em Pesquisa, ministrada pelo Prof. Dr. Marco A. P. de Andrade em 20/01/2023, como parte do desenvolvimento do projeto inicial para o TCC.

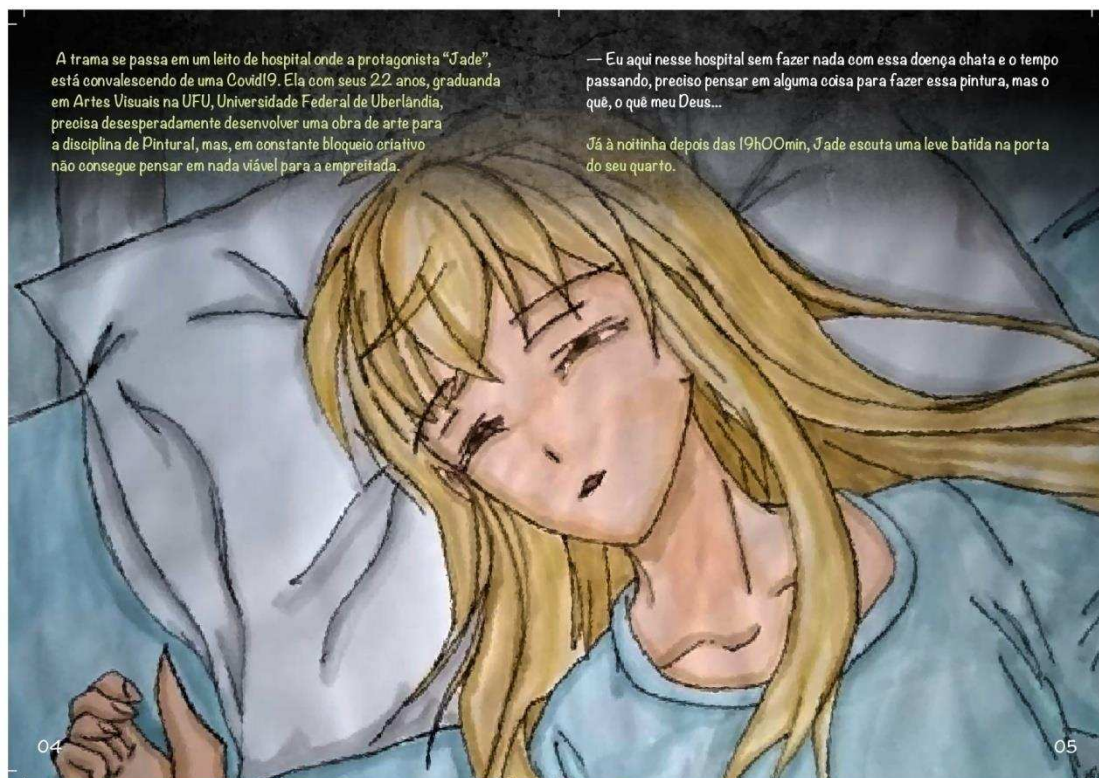
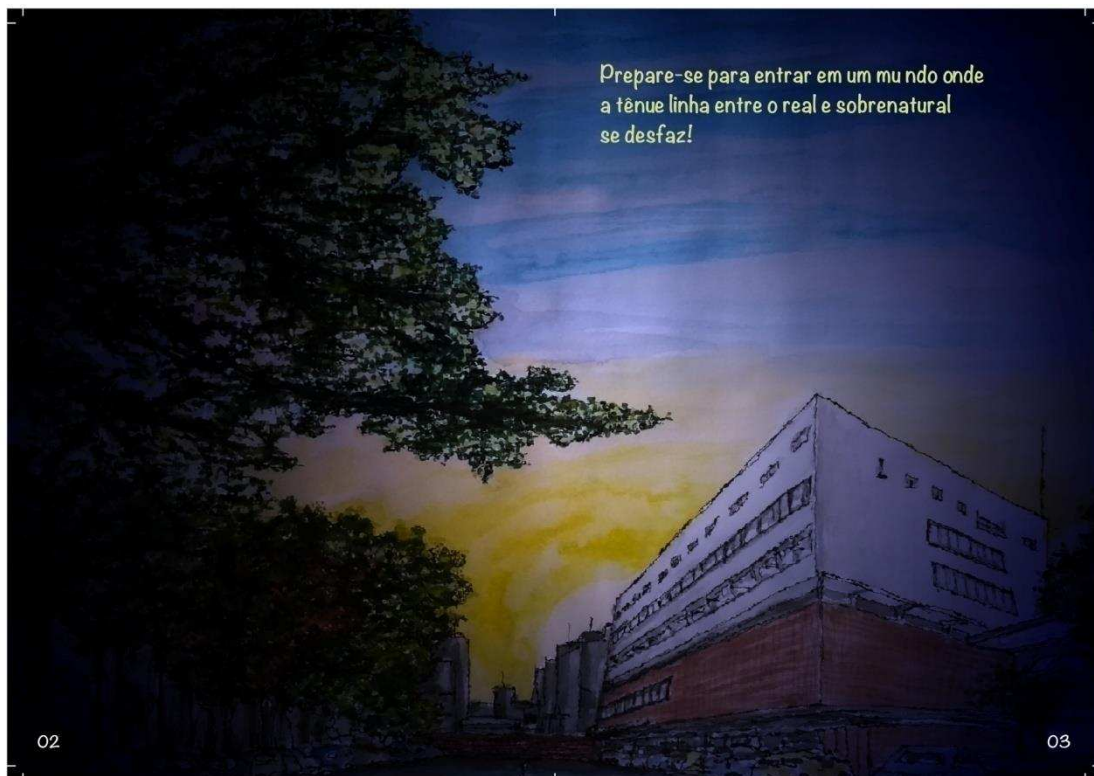


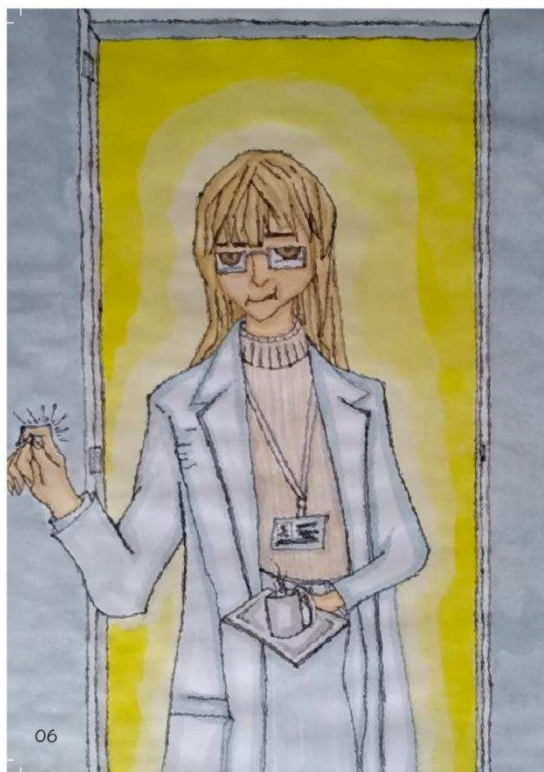
Figs. 21, 22 e 23, Capa e páginas internas da HQ Inspiração (esboços). Acervo do artista.

Nesta fase apresentamos o roteiro juntamente com essas 3 páginas para compor o objetivo específico da matéria.

No mesmo ano de 2023 no segundo semestre, durante as aulas de TCC1, já com o orientador Prof. Dr. Alexander Gaiotto Miyoshi, foi entregue uma nova versão, mais acabada da HQ Inspiração já com os diálogos. Veja as imagens abaixo:







— “Toe, toe”, posso entrar, sou Maria do Céu, a enfermeira da noite, mas pode me chamar de Do Céu ou Céu, como você preferir ok!?!
 — Ah, tudo bem... Eu sou a Jade da cama, estou aconfortada a essa cama pela Covid...

Risos das duas...

— Não se preocupe isso passa logo, você já foi medicada agora é só aguardar mais um pouco, nisso toma aqui esse chazinho, dizem que faz milagres...

Sentindo aquele aroma agradável de alecrim, Jade lembra-se de sua mãe que sempre servia aquele chá de alecrim pra ela quando estava gripada.



— Adoro esse chá minha mãe sempre me servia um desses nesses períodos de resfriado...
 — É muito difícil para os pacientes de Covid, ficam afastados dos familiares para não transmitir a doença, mas me fala mais de sua mãe, ela é daqui de Uberlândia?
 — Não ela é de Goiás, Catalão uma cidadezinha perto da fronteira com Minas...
 — Mas que interessante, minha família toda é dessa região, muita coincidência esse mundo não é tão grande assim, risos...
 — Que legal, eu vim pra cá sozinha fazer a faculdade, eles ficaram lá e agora estão muito preocupados com isso tudo acontecendo aqui comigo...



... a sorte é o WhatsApp, eu falo com eles todos os dias!

— Ah que bom, é a tecnologia acalmando os corações aflitos...

— Pois é essa tecnologia podia me ajudar a pensar na criação de um trabalho de pintura para entregar na faculdade, a única coisa que eu já consegui esboçar foi isso aqui!

Jade mostra o desenho de uma interrogação para a Céu.

09



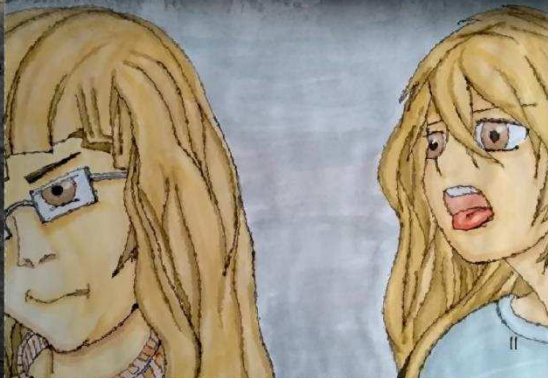
- Então você é uma artista?
- Quem dera de artista só tenho o bloqueio criativo... Falta-me essa famosa inspiração das musas da Grécia antiga!
- Olha só quem sabe eu posso ajudar, de onde venho, fala-se muito nessa famosa inspiração...
- Mesmo! Desembucha, fala tudo!!!
- Inspiração seria aquele momento especial que acontece com cada um de nós, às vezes consciente e até mesmo inconsciente, é uma forma que a espiritualidade tem de entrar em contato conosco pra nos revelar alguma idéia ou para encorajar-nos a uma caminhada especial, uma decisão especial voltada para a coletividade ou para nós mesmos.
- Olha só que interessante, está parecendo às musas da Grécia antiga mais no sentido espiritual da coisa...

10

— Sim pode ser mesmo, a idéia de inspiração está relacionada com a respiração no sentido de que a espiritualidade sopra em nossos ouvidos da alma, idéias, avisos, mensagens e até mesmo aquela solução mais viável a um determinado empreendimento que muitas vezes já estão latentes dentro de nós e que estão sufocadas, então inspiramos aquele sopro de luz que vem da espiritualidade e às vezes até mesmo pensamos que a idéia veio de nós mesmos.

— Que interessante faz total sentido, eu mesma nunca tinha associado uma coisa com a outra...

Céu pega o esboço com o sinal e faz uma constatação.



— Olha só Jade, essa pode ser a resposta que você estava procurando, esse símbolo de interrogação não é o que move a humanidade?!!?

Olhando o esboço, Jade lembra-se de um texto lido em sala de aula...

- Me lembrei de um texto que o autor fala justamente sobre isso, "não são as certezas que movem a humanidade, mas sim as incertezas, uma estagna e a outra movimenta o pensamento filosófico"...
- Exato! O símbolo de exclamação "!" que são as certezas vai acorrenar, mas o símbolo de interrogação "?" que são as perguntas vai libertar...
- Que isso, acho que já tenho uma idéia boa para criar essa imagem, imagina só uma tesoura formada por dois símbolos de interrogação cortando uma corrente feita a partir de símbolos de exclamação!!!
- Eureka! Matou a charada, vai ficar ótimo!
- Vou começar a desenhar isso antes que eu me esqueça.
- Ótimo vou deixar você com sua obra prima até mais!

12

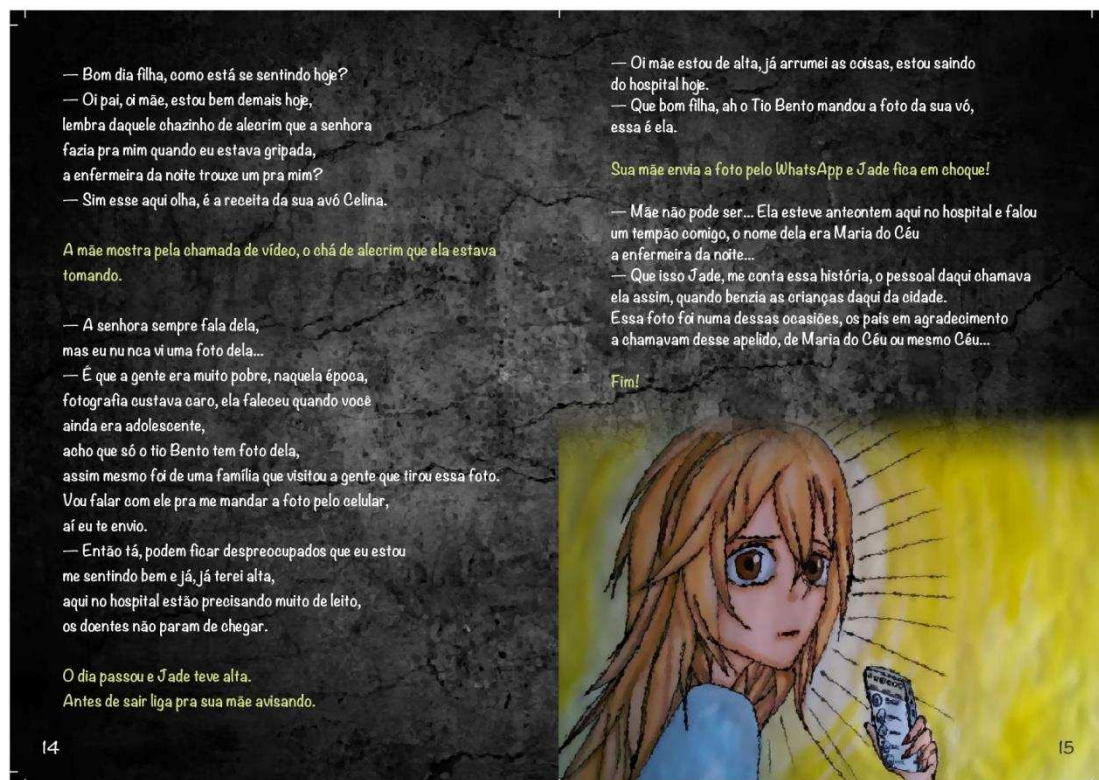
Céu pega a bandeja com a xícara de chá e se retira do quarto. O dia nasce ensolarado despertando nossa protagonista de um sono pesado. Jade percebe o desenho ainda incompleto sobre o criado mudo do quarto.

— Hum que preguiça, me deixa registrar essa idéia senão esqueço.

O restante do dia, Jade já sem sentir os efeitos da Covid, se dedica em fazer o esboço da grande idéia no papel.

— Esse chazinho da Céu foi um milagre, estou me sentindo bem e que conversa boa, me veio essa tão querida inspiração a pintura vai ficar perfeita. Assim que termina de fazer o desenho do quadro, Jade recebe uma ligação dos pais pelo WhatsApp.





Figs. 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30 e 31, Capa e páginas internas da HQ Inspiração (versão 01). Acervo do artista.

Observe nas imagens acima que a obra assemelha-se mais a um livro ilustrado. A partir desse protótipo, aplicamos a estrutura de história em quadrinhos, com seus balões de diálogos. Novos desenhos foram criados e chegamos a um material melhor acabado. Durante todo o período da disciplina de TCC2, eu e meu orientador nos engajamos em um processo colaborativo intenso, buscando maneiras de aprimorar e enriquecer o roteiro ficcional desenvolvido para compor o enredo da obra. Juntos, exploramos diversas ideias e conceitos, visando encontrar as melhores formas de ilustrar a narrativa proposta.

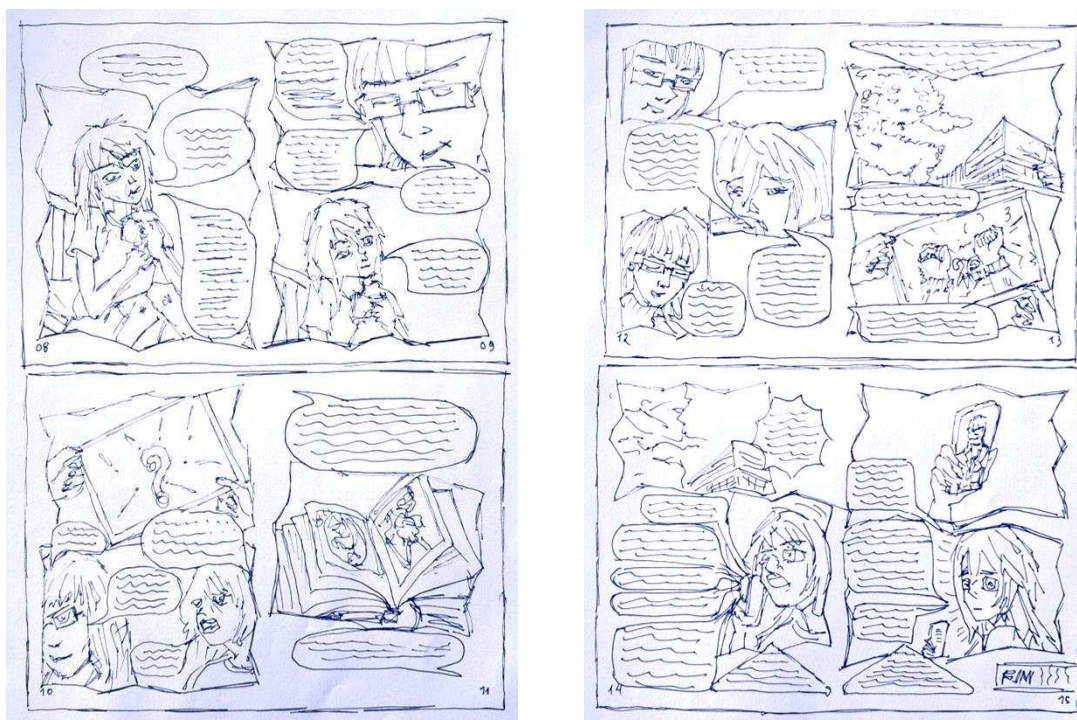
O orientador desempenhou um papel fundamental ao sugerir elementos como o vaga-lume e o livro de iconologia, que foram incorporados ao enredo para simbolizar o efeito de iluminação e a fonte de inspiração central da história. Essas sugestões não apenas enriqueceram o universo da narrativa, mas também proporcionaram uma nova camada de significado e profundidade ao enredo. Além disso, dedicamos tempo às discussões sobre a representação visual desses elementos. Por exemplo, discutimos sobre a forma como a palavra "inspiração" deveria ser destacada na capa, optando por coroar a cabeça da protagonista Jade com uma auréola de luz, em uma homenagem às figuras do livro de iconologia italiano. Essa decisão não só contribuiu para a coesão estética da obra, mas também transmitiu visualmente o tema central da inspiração e iluminação.

Essas interações entre eu e meu orientador não apenas enriqueceram o processo criativo, mas também evidenciaram a importância da colaboração e do diálogo na construção de uma obra. O resultado final é uma história em quadrinhos que reflete não apenas minha visão como autor, mas também a contribuição valiosa e o expertise do orientador.

6.1 - Storyboard



Com a maioria dos desenhos já realizados para o primeiro protótipo, conseguimos estruturar o layout do mockup usando o storyboard. Incorporamos o vagalume nos quadrinhos que iniciam a narrativa, onde ele aparece e leva a luz até o quarto de Jade no hospital.



Figs. 32, 33, 34 e 35, Rascunhos do storyboard da HQ Inspiração (versão final). Acervo do artista.

Com este esboço e as aquarelas em mãos, a montagem da arte nos softwares de edição foi mais tranquila. A câmera do celular foi usada para captar as imagens dos

desenhos e posteriormente digitalizar todos os elementos que compõe a arte final. Devido à temática do roteiro, que aborda um sonho lúcido, optei por aplicar filtros digitais nas aquarelas para criar um aspecto de uma não realidade.

Apesar de reconhecermos que o roteiro exigia um maior número de desenhos para uma distribuição mais equilibrada das cenas e dos momentos de pausa entre o texto e a imagem, o orçamento destinado à produção dos mockups permanecia inalterado. Cada página adicional exigia a inclusão de mais três páginas para possibilitar a impressão frente e verso, mantendo o formato de revista tipo canoa para o protótipo. Sendo assim, todo o roteiro teve que caber nestas 16 páginas, 4 folhas para impressão frente e verso.

Para a capa e contracapa, optei por criar uma arte digital baseada nas aquarelas previamente desenvolvidas. Utilizei o software Photoshop para isso, onde apliquei várias camadas, filtros e tratamentos diversos à imagem. O objetivo foi tornar a capa mais atrativa aos leitores, seguindo a prática comum nas histórias em quadrinhos. Enquanto as capas apresentam imagens mais detalhadas e trabalhadas, o interior é mais sintético e simples, devido à presença de muitos desenhos em sequência.

8 - RESULTADO FINAL

HQ Inspiração, Roteiro, ilustrações e arte final mockup.

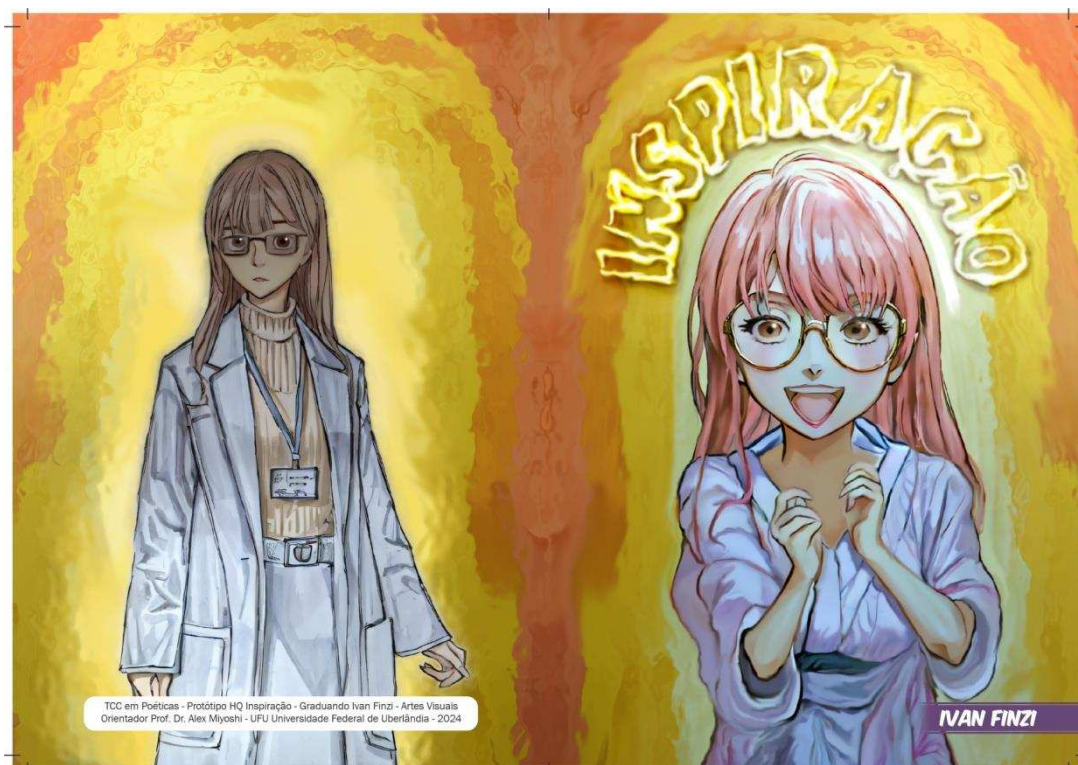


Fig. 36, Capa HQ Inspiração, a protagonista Jade aparece feliz e vibrante e Maria do Céu a coadjuvante na contracapa. Acervo do artista.

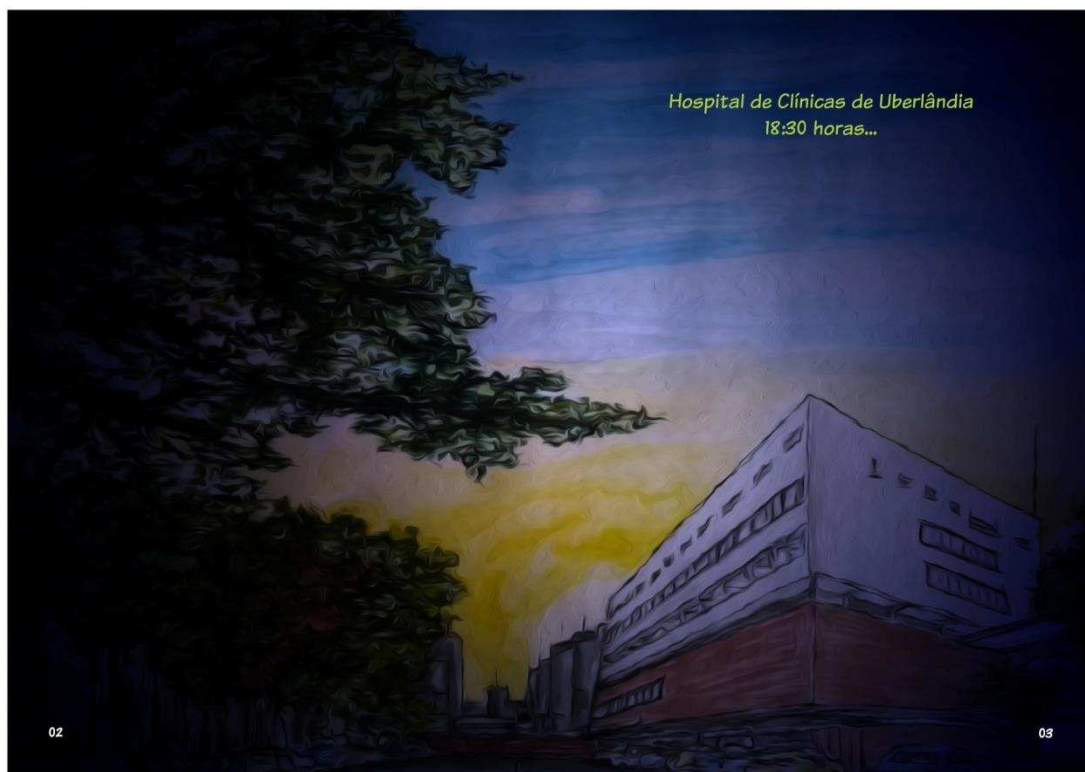


Fig. 37, Págs. 02 e 03, HQ Inspiração, o entardecer no hospital. Acervo do artista.



Fig. 38, Págs. 04 e 05, HQ Inspiração, vaga-lume aparece e voa até o quarto de Jade no hospital, enquanto a mesma pensa em como fará sua obra no leito do hospital. Acervo do artista.

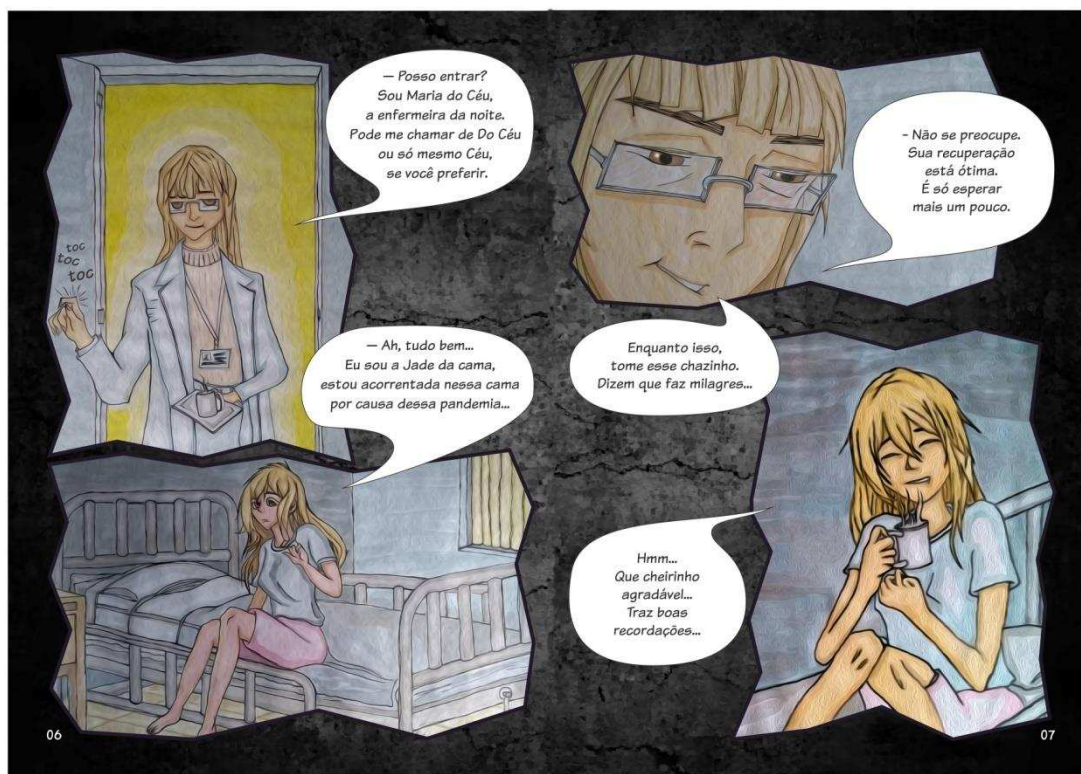


Fig. 39, Págs. 06 e 07, HQ Inspiração, Céu bate na porta do quarto de Jade no hospital e as duas começam a conversar. Acervo do Artista.

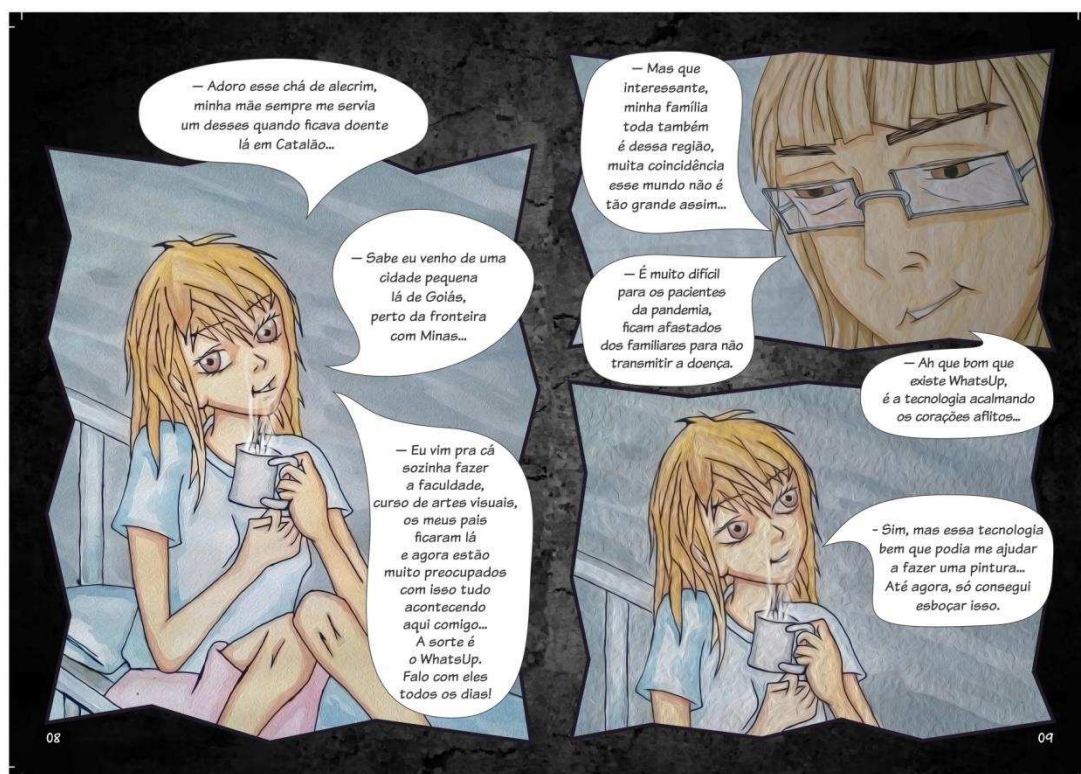


Fig. 40, Págs. 08 e 09, HQ Inspiração, Jade bebe o chá de alecrim e comenta sobre sua família com a Céu. Acervo do artista.



Fig. 41, Págs. 10 e 11, HQ Inspiração, Jade conversa com Céu sobre a inspiração. Acervo do artista.

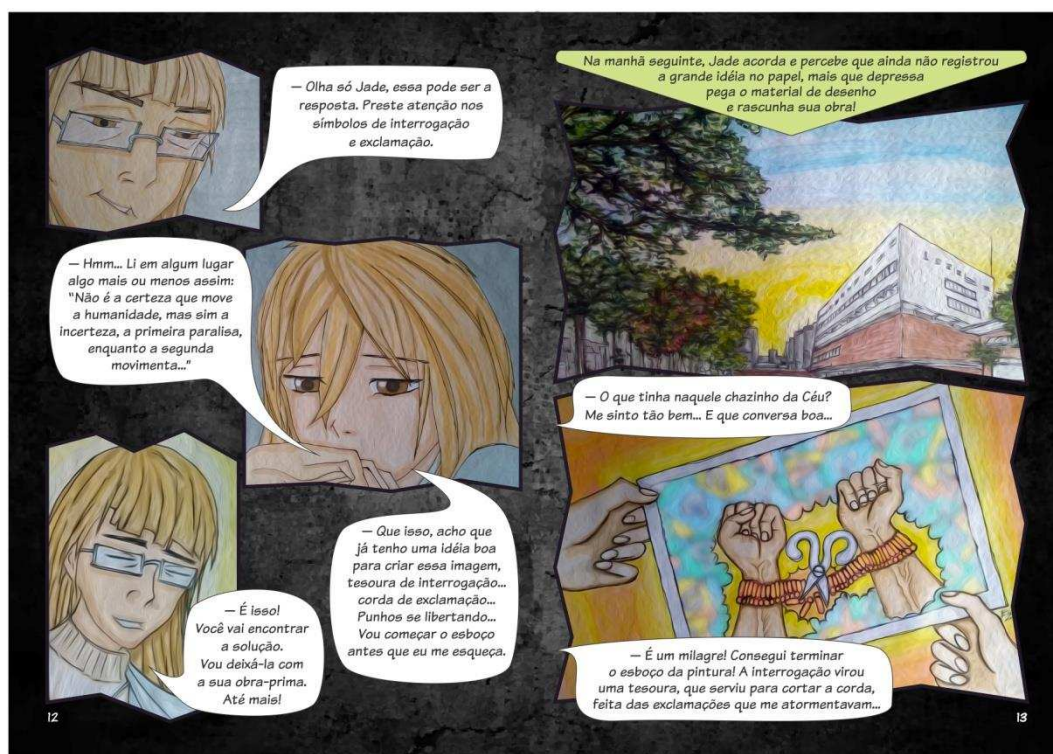


Fig. 42, Págs. 12 e 13, HQ Inspiração, Jade descobre como fará a obra para a faculdade. Acervo do artista.

As imagens acima ilustram os diálogos entre Jade e Céu, onde discutem estudos filosóficos sobre certezas e incertezas. Esses trechos foram inspirados nas principais

obras de Voltaire e Karl Popper, as quais abordam temas relevantes para o trabalho da protagonista "Jade" na HQ Inspiração, explorando tanto as certezas (exclamação) quanto as incertezas (interrogação):

Voltaire: "Dicionário Filosófico" (Dictionnaire philosophique), publicado pela primeira vez em 1764. Nesta obra, Voltaire aborda uma ampla gama de questões filosóficas, sociais e religiosas, questionando dogmas e defendendo a liberdade de pensamento. Ele disse: "A incerteza é uma posição desconfortável, mas a certeza é uma posição ridícula." Essa citação ressalta a importância das perguntas e da busca por conhecimento, sugerindo que é a dúvida e a busca por respostas que impulsionam o progresso humano, e não a mera aceitação de certezas dogmáticas.

Karl Popper: "A Lógica da Pesquisa Científica" (The Logic of Scientific Discovery), publicado originalmente em 1934. Neste livro, Popper apresenta sua metodologia científica, incluindo o conceito de falsificacionismo, no qual ele argumenta que a validade de uma teoria científica está na sua capacidade de ser refutada por evidências empíricas. "A Sociedade Aberta e Seus Inimigos" (The Open Society and Its Enemies), publicado em 1945. Nesta obra, Popper discute as falhas das ideologias totalitárias e defende a importância da tolerância, crítica e abertura na sociedade.

Embora não exista uma citação específica de Popper que corresponda exatamente à frase mencionada, seus escritos abordam frequentemente temas relacionados à incerteza, questionamento e abertura ao diálogo racional. Por exemplo, ele discute a ideia de "falsificacionismo", que sugere que as teorias científicas devem ser testadas e refutadas em vez de meramente confirmadas. Isso reflete uma atitude de constante investigação e questionamento. Essas são algumas das principais obras em que se pode encontrar discussões, sobre esse tema das certezas e incertezas no papel do questionamento na busca pelo conhecimento.

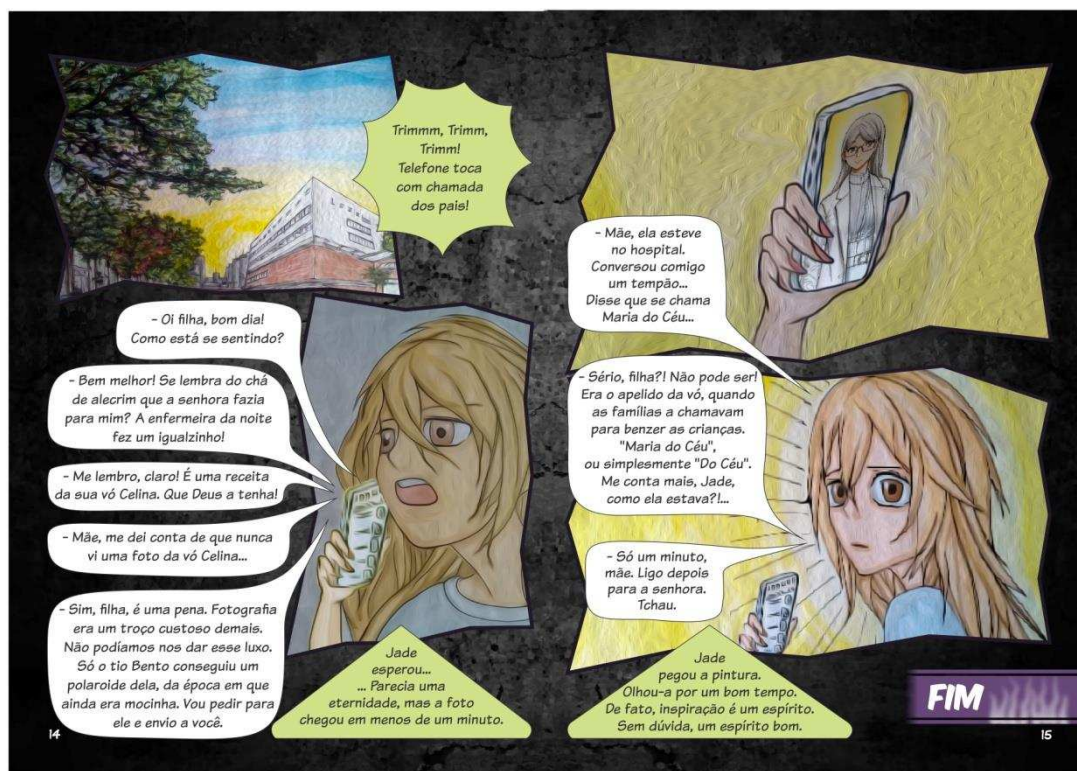


Fig. 43, Págs. 14 e 15, HQ Inspiração, Jade descobre a verdadeira identidade da Céu. Acervo do artista.

9 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho de conclusão de curso em histórias em quadrinhos visa instigar nos leitores uma reflexão profunda sobre os aspectos fenomenológicos sobrenaturais que ocasionalmente se manifestam durante os desafios da vida. Ao longo deste trabalho, minha tentativa de harmonizar elementos diversos e alcançar uma comunicação eficaz, desencadeou minha liberdade criativa. As formas e conteúdos explorados nas HQs expandiram as fronteiras da minha imaginação.

Explorar a aquarela como técnica de pintura nas cenas dos diálogos na HQ expandiu as fronteiras da minha imaginação. Apesar de ter utilizado filtros do Photoshop para criar um visual de sonho fora da realidade na arte final do mockup, a aquarela revelou-se muito mais que uma simples técnica. Ela se tornou uma forma de me conectar com o mundo e expressar emoções por meio das cores. A pintura com aquarela é um convite para desacelerar, observar e apreciar a beleza que nos cerca, mesmo nas narrativas mais fantásticas.

Ao longo do desenvolvimento desta empreitada, o projeto se apresentou como um desafio constante, desde a concepção do texto-roteiro até a marcação dos layouts dos personagens e cenas. A construção de uma narrativa fictícia sobre a inspiração permitiu abordar temas delicados e sensíveis das experiências humanas. Espero que este trabalho possa estimular nos leitores, uma reflexão sobre essas especificidades sobrenaturais que às vezes se manifestam para algumas pessoas, durante as adversidades da vida.

Reconheço que existem muitos outros aspectos e teorias relevantes que poderiam ser citados neste texto, procurei uma abordagem concisa nas referências para manter este TCC o mais sucinto possível. O desafio de harmonizar todos os elementos deste projeto e alcançar uma comunicação eficaz continua a estimular minha liberdade criativa. Este conteúdo que alia a magia à realidade, a matéria ao espiritual, expande as fronteiras da imaginação, celebra a extraordinária capacidade humana de criar e explorar novos horizontes mesmo em meio às adversidades.

Entretanto, sei que o resultado aqui apresentado é apenas uma etapa do processo. É uma mistura de ideias e tentativas de harmonização que precisam ser refinadas e reestruturadas para alcançar um padrão profissional e editorial. Todos os aspectos na produção de uma HQ devem ser considerados para proporcionar aos leitores uma experiência de leitura muito mais satisfatória.

Referências:

BONNEMASOU, Vera Regina Vilela et al. **A poética da aquarela**. Campinas, São Paulo, 1995. Disponível em:

<https://pt.scribd.com/document/647299992/Bonnemasou-VeraReginaVilela-M>

Acesso em: 14 de Março de 2024.

CAGNIN, Antonio Luiz. **Angelo Agostini-uma pesquisa**. 9ª Arte (São Paulo), v. 2, n. 2, p. 53-73, 2013. Disponível em:

<https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/136871/132621>

Acesso em: 02 de Maio de 2024.

DUARTE, Maria Lúcia Batezat. **Arte, ensino e procedimentos de criação**. Revista Tuiuti Ciência e Cultura 23 (2001): 27. Disponível em:

<https://silo.tips/download/arte-ensino-e-procedimentos-de-criacao>

Acesso em: 14 de Março de 2024.

GARCIA, Néelson Jahr. "**Dicionário Filosófico** (1764)* Voltaire (1694-1778) Edição Ridendo Castigat Mores Versão para eBook." Disponível em:

<https://www.passeidireto.com/arquivo/58687958/dicionario-filosofico-voltaire>

Acesso em: 14 de Março de 2024.

GUIMARÃES, Edgard. **Estudos sobre história em quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010. Disponível em:

<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/1836635ef083f30606fba7842cbcfabb.PDF>

Acesso em: 14 de Março de 2024.

JAMESONS Revista Digital, **Mercado de HQ**. Disponível em:

<https://jamesons.com.br/>

Acesso em: 14 de Março de 2024.

JORNAL DO CAMPUS. Graciliano Ramos: **Vida e Obra do Romancista Alagoano**. Disponível em:

<http://www.jornaldocampus.usp.br/index.php/2020/10/graciliano-ramos-vida-e-obra-do-romancista-alagoano/>

Acesso em: 14 de Março de 2024.

KENT Williams, **Desenhista e pintor contemporâneo**. Disponível em:

<https://www.kentwilliams.com/paintings>

Acesso em: 14 de Março de 2024.

LELIS Marcelo de Oliveira. **Aqualeleis Blogspot**. Disponível em:

<https://aqualelis.blogspot.com/>

Acesso em: 04 de Maio de 2024.

MAGALHÃES, Henrique (fevereiro de 2010). «**Edgard Guimarães por ele mesmo**» (PDF). Marca de Fantasia. Top! Top! (26). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Edgard_Guimar%C3%A3es. Acesso em: 14 de Março de 2024.

MCCLOUD, Scott; DO NASCIMENTO PARO, Marisa. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo, v. 1, 1993. Disponível em: http://www.orson.ufpel.edu.br/content/01/artigos/orson_full_finalok.pdf#page=156 Acesso em: 04 de Abril de 2024.

MUTH J. J. e M. Dematteis, Livro PDF **Moonshadow**. Disponível em: <https://doceru.com/doc/n5cv0s1> Acesso em: 14 de Março de 2024.

POPPER, Karl R. **A lógica da pesquisa científica**. Editora Cultrix, 2004. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=MbGLmeMU3pMC&oi=fnd&pg=PA11&dq=Karl+Popper+A+L%C3%B3gica+da+Pesquisa+Cient%C3%ADfica&ots=geNreMTiBA&sig=1o2OX-xMPJywwEwYMk7HRagbFwx#v=onepage&q=Karl%20Popper%20A%20L%C3%B3gica%20da%20Pesquisa%20Cient%C3%ADfica&f=false>. Acesso em: 14 de Março de 2024.

RAMOS, Graciliano. **Vidas secas**. Editora Record, 2020. Livro PDF. Disponível em: <https://www.simuladodevestibular.com.br/wp-content/uploads/2016/07/5-Vidas-Secas-Graciliano-Ramos.pdf> Acesso em: 14 de Março de 2023.

RIPA Cesare, **Iconologie Del Cavaliere**, Ispirazione, p. 337, Volume 3, 1765. Disponível em: <https://archive.org/details/iconologiadelcav00ripa/page/n5/mode/2up> Acesso em: 14 de Março de 2024.

SILVA, Fernando Marinheiro da. **Sobre a indução em Francis Bacon**. Disponível em: http://www.urutagua.uem.br/014/14silva_fernando.PDF Acesso em: 14 de Março de 2024.