

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
BACHARELADO EM ARTES VISUAIS

Denise Moraes Costa

VOCÊ AINDA ESTÁ AQUI
Passagem do Tempo na Arte Sequencial

Porto Alegre

Outubro de 2022

Denise Moraes Costa

VOCÊ AINDA ESTÁ AQUI
Passagem do Tempo na Arte Sequencial

Trabalho de Conclusão do Curso de Bacharelado em Artes Visuais do Instituto de Artes, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção do Título de Bacharel em Artes Visuais.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Laura Castilhos
Banca Examinadora:
Prof.^a Dr.^a Adriane Hernandez
Prof.^a Dr.^a Paula Mastroberti

Porto Alegre
outubro de 2022

Dedico este trabalho a todas as pessoas que acreditam no potencial transformador da arte.

Agradeço à minha orientadora Prof.^a Dr.^a Laura Gomes de Castilhos, pelo acolhimento.

Minha gratidão à minha banca examinadora, Prof.^a Dr.^a Adriane Hernandez e Paula Mastroberti pelas contribuições e ideias adicionadas.

Leiamos as imagens como elas nos pedem para ser lidas. De chofre. Este choque nas retinas que nos arrebatam bem antes que possamos nominar tonalidades, traços, composição detalhes. Sigamos avidamente seu trajeto pelas folhas, pura emoção.

Angela Lago

RESUMO

Nesta pesquisa utilizarei o método historiográfico por meio de pesquisas bibliográficas, procurando resultados atingidos em maneiras como as Histórias em Quadrinhos entrelaçam e se encontram em nossas histórias de vida, e como contam histórias a partir da arte sequencial. Como referências teóricas, minhas maiores influências foram os autores Will Eisner, um renomado quadrinista com mais de sessenta anos de carreira, e Scott McCloud, cartunista e autor entusiasta de livros teóricos sobre quadrinhos.

Este Trabalho de Conclusão de Curso tem como principal pauta a produção artística de uma HQ muda, linguagem não verbal. Com a minha criação, diálogo sobre relação familiar com a arte e por fim o luto.

Palavras-chave: Histórias em quadrinho. Arte Sequencial. Narrativa Gráfica. Quadrinho mudo.

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO.....	6
1	ARTE SEQUENCIAL NOS QUADRINHOS.....	7
1.1	Definição de Histórias em Quadrinhos.....	
1.2	A Origem das HQs.....	
1.3	Tempo, Espaço e Movimento nos Quadrinhos.....	
1.4	HQs no Brasil.....	
1.5	Escolha de cores.....	
2	VOCÊ AINDA ESTÁ AQUI – HQ.....	23
2.1	Resumo da história.....	
2.2	Produção dos quadrinhos individuais.....	
2.3	Cortes finais.....	
	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	44
	REFERÊNCIAS.....	45

INTRODUÇÃO

Tendo a noção de que os quadrinhos sofreram com uma forte crítica impicante e discriminatória na academia, optei por me aprofundar em uma parte detalhada das histórias em quadrinhos, em que o considerado mestre da teoria da sequência em quadrinhos, Will Eisner, definiu como Arte Sequencial.

Há um grande leque de conteúdos a serem estudados e pesquisados dentro deste tema, mas especificamente escolhi seguir a direção em que se estuda como se é dado a estrutura e ilusão de passagem de tempo nas HQs.

“Sei que parece loucura o que vou dizer, mas veja bem, se você juntar o melhor artista e o melhor roteirista do mundo, eles farão a maior obra de arte do mundo. Sabe como ela vai se chamar? Vai ser “Gibi”.” (Neal Adams)

Ao estudar, destacar e se identificar com fases das Histórias em Quadrinhos, é possível sim elaborar uma pesquisa maior sobre o assunto. O tema sendo muito rico e com muitas ramificações de assuntos específicos dentro da própria expressão, acredito que seja válido escolher uma para se devotar em maior atenção neste trabalho.

Os objetivos específicos desta pesquisa são:

- a) analisar a evolução das histórias em quadrinhos como um todo
- b) verificar com se dá a representação de passagem de tempo dentro da arte sequencial, especificamente nas HQs
- c) mostrar e discutir a produção artística feita para o projeto de Trabalho de Conclusão de Curso, intitulada como *Você Ainda Está Aqui*

No primeiro capítulo pretendo abordar sobre a parte histórica dos quadrinhos e como seguiu até os caminhos que encontramos nos dias de hoje tocados pela tecnologia. No segundo capítulo discuto sobre como é a feita a ilusão de passagem de tempo nos HQs. Ao iniciar o terceiro e último capítulo, desenvolvo a minha própria HQ, intitulada “Você ainda está aqui”, onde abordo a temática do relacionamento familiar e com a arte.

1 ARTE SEQUENCIAL AOS QUADRINHOS

Nesta pesquisa veremos como a arte sequencial é muito mais antiga do que imaginamos, ou que um leigo possa imaginar. Podemos dizer, ousadamente, que o começo da arte sequencial também foi o começo das HQs (Histórias em Quadrinhos). Esta arte tem uma presença considerada marcante e também costuma despertar para o interesse para com a arte, cultura e leitura na experiência de vida. Há muito ao que aplaudí-la e enriquecê-la.

O gibi passou pelas mãos e olhos de muitas pessoas, alguns se identificaram e ficaram mais fascinados que outros, mas de um modo geral, nas últimas gerações, o contato foi notório. Quando lembramos dos primeiros quadrinhos que vimos e lemos, muitos detalhes se destacam em nossas memórias, alguns como a presença de personagens cômicos com expressões marcadas, balões de fala e onomatopeias, papel jornal para alguns gibis, coleções favoritas, entre outros pontos...

Há uma ideia de que o maior público de HQs seja o infantil, que na verdade não é, é justamente o adulto. Mas com esta concepção, há uma ajuda no lado da relutância em aceitar atividades lúdicas como componente de ensino, o “rigor” (de um único tipo) e a “seriedade” predominam, mesmo em uma escola de arte que não deveria ter tantos preconceitos. A academia tem uma rejeição em considerá-las importantes em estudos acadêmicos ou como uma arte “digna”, com status, como outras e outras técnicas usadas há muitos anos.

1.1 Definição de História em Quadrinhos

Quais seriam boas definições para os quadrinhos e tudo o que eles têm para nos oferecer?

Os balões de fala nas Histórias em Quadrinhos também participam como um grande recurso de demonstração de passagem de tempo e, não só isso, mas também acrescentam grande influência em como o leitor compreenderá a personalidade do personagem que fala.

Albert Einstein, na sua teoria da relatividade, diz que o tempo não é absoluto, mas relativo à posição do observador. Nos HQs e qualquer arte sequencial, o artista sempre traz uma indicação do tempo.

De acordo com Eisner (1989, p. 10):

É assim que o potencial expressivo do artista de quadrinhos se evidencia mais nitidamente. É isso, afinal, a arte da narrativa gráfica. A codificação, nas mãos do artista, transforma-se num alfabeto que servirá para expressar certo contexto, tecendo toda uma trama sem interação emocional. Por meio da manipulação habilidosa dessa estrutura aparentemente amorfa e de uma compreensão da anatomia da expressão, o quadrinista pode começar a empreender a exposição de histórias que envolvem a complexidade da experiência humana.

Na minha produção, optei por retirar os diálogos e ter uma narrativa especificamente visual. A ausência de diálogos para reforçar a ação serve para demonstrar a viabilidade de imagens extraídas da experiência comum. Barbara Postema, uma professora universitária na Universidade Massey, na Nova Zelândia, onde ensina ficção popular e estudos literários, colocou em sábias palavras em seu livro *Estrutura Narrativa dos Quadrinhos*, a representação do que um quadrinho mudo pode transmitir em seus poucos elementos, "Todos os objetos representados denotam itens com os quais somos mais ou menos familiarizados no nosso mundo real. Contudo, esses "objetos" também trazem conotações, agregando significado, além do simples fato de serem um objeto específico." (POSTEMA, 2018)

Ou seja, nós todos temos uma bagagem de conhecimento, associações, familiaridades, gostos e memórias...então, ao vermos qualquer imagem, teremos nossa própria leitura visual. No sistema dos quadrinhos, qualquer imagem tem uma função simbólica, narrativa ou de outra origem. Mesmo que sejam simplificadas e resumidas.

Mas imagem visual e ilustração estão dentro do sistema de quadrinhos? A resposta é sim. Will Eisner diferenciou cada uma sendo, a "ilustração" como um reforço de uma passagem descritiva, enquanto imagem visual é uma forma de criar a narrativa mais independente pois substitui a necessidade ou complementação por descrição em palavras. (Will Eisner, *Quadrinhos e Arte Sequencial*, 1989).

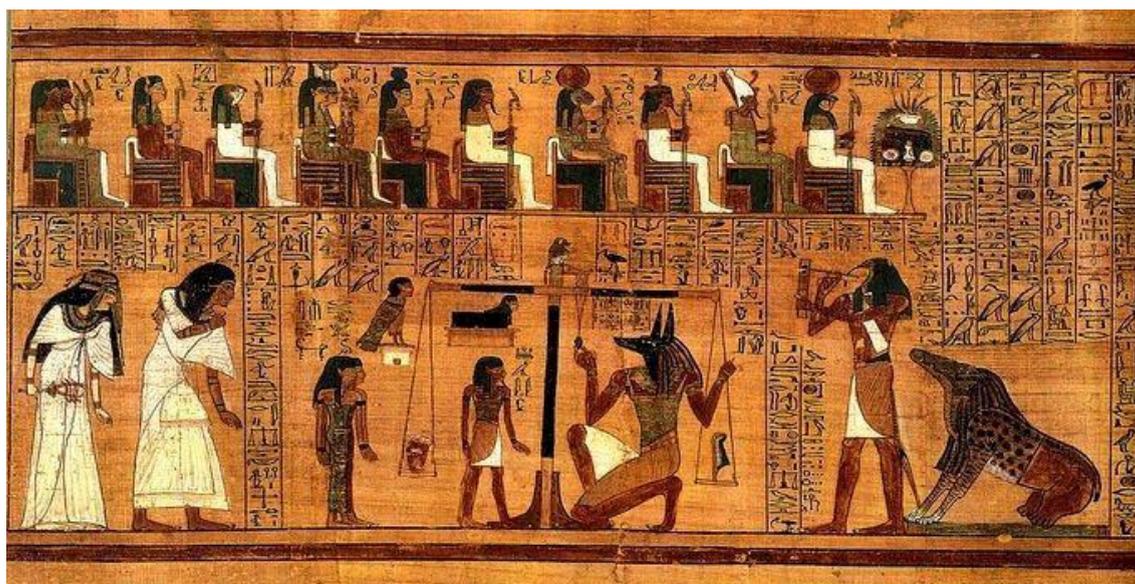
1.2 A Origem das HQs

Depois de muita pesquisa, não há uma certeza ao dizer a origem das histórias em quadrinhos. Nas primeiras civilizações e até mesmo na arte rupestre, conseguimos identificar facilmente a arte sequencial viva. Os tais nomeados como homens das cavernas tinham sua comunicação em sua grande parte com base em

gesticulações visuais, emitiam sons como ruídos entre si e mais importante de tudo, gravavam suas histórias e também se comunicavam por meio de seus desenhos. Com o passar dos séculos, a tecnologia foi se avançando, surgiram outras tintas, outras superfícies para registrar seus traços, como o papel, máquina de escrever e agora, meios eletrônicos.

A arte sequencial do Egito provavelmente seja a primeira que vem à mente quando pensamos em termos de uma narrativa pictórica sequencial. Observamos e aprendemos que os egípcios tinham sua forma particular e bela de representarem sua própria história por meio de suas pinturas em paredes e em hieróglifos. Eles foram os primeiros a criarem uma sequência metódica e talvez os que fizeram isso com um rigor notável.

Figura 1 – Exemplo de Arte Sequencial Egípcia



O tribunal de Osiris, parte do *Livro dos Mortos*

Fonte: Cultura Genial – Arte Egípcia

Disponível no site: <https://www.culturagenial.com/arte-egipcia-entenda-arte-antigo-egito/>

Na arte egípcia havia um significado para cada elemento representado. Nas pinturas há simbologia até nas cores escolhidas para cada parte da representação. Por exemplo: o preto representaria a morte, o amarelo trazia o símbolo do sagrado e eternidade, o vermelho já o poder e energia e o azul sempre remetia ao Nilo. Não somente as cores eram muito bem pensadas e calculadas, mas todo o jeito em que o artista e pintor colocava cada imagem era especificamente

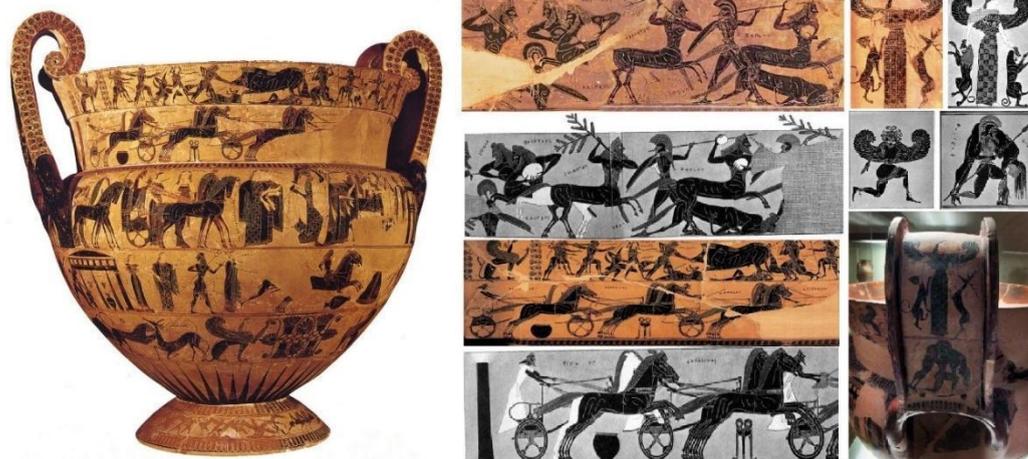
determinado. Na cultura e civilização egípcia as hierarquias eram profundamente precisas e definidas. O tamanho de cada pessoa dentro das imagens não era feito e estampado pela perspectiva e ótica, mas sim pelo posicionamento hierárquico e social.

Na Grécia Antiga também houve uma significativa influência de imagens sequenciais, que pode ser notada fortemente em seus vasos. A sequência contava histórias, crenças, mitos, lendas e às vezes até leis. O primeiro vaso que foi notado pelos arqueólogos como um vaso contendo uma narrativa visual é o Vaso François (feito há cerca de 570-565 a.C.), que hoje se encontra no Museu Arqueológico de Florença. Os vasos são uma ferramenta de extrema importância para os arqueólogos e historiadores para denominarem o tempo e a cronologia, com o estudo atento em seus detalhes, como as formas, medidas e cores. Um objeto dado como auxílio utilitário rotineiro na Grécia Antiga, hoje se destaca como tesouro e peças prestigiadas em diferentes museus ao redor do mundo.

Figura 2 - Vaso François



Museu Arqueológico Nacional de Florença, em Florença, Itália.



Fonte: Pinterest <https://br.pinterest.com/pin/15762667434955309/>

A escrita então começou aparecer fortemente nas tapeçarias e gravuras da Idade Média, a mais famosa tapeçaria tem a presença de escrita e diálogos, como se fossem os balões de falas nas histórias em quadrinhos de hoje. Com 70 metros de comprimento, bordada em linho com lã tingida naturalmente, a obra retrata a conquista da Inglaterra por Guilherme da Normandia. A obra apresenta a sua história de “conquista” sendo dirigida uma narrativa em uma ordem cronológica e da esquerda para direita.

Figura 3 – Tapeçaria Medieval



Fonte: Obvious Mag

http://lounge.obviousmag.org/anna_anjos/2013/08/a-tapeçaria-bayeux.html

Sabemos que o modo como lemos, a ordem, varia conforme em que parte do planeta estamos. E não somente isso, há também uma variação em que milênio estamos, por exemplo: os egípcios liam em “zig-zague” suas pinturas, de baixo para cima. Com uma análise, sem muito esforço, conseguimos identificar facilmente uma história sendo contada, em imagens pictóricas justapostas e outras sequências deliberadas, como disse Scott McCloud em *Desvendando os Quadrinhos*.

A invenção da imprensa foi o que tornou os quadrinhos tão populares. Após os europeus conseguirem configurar meios de repetição, surgiu uma peça de história de imagens, uma série de pinturas feitas em aquarela, no ano de 1731. Esta obra foi feita por William Hogarth, com o nome “O progresso de uma Prostituta.”.

Figura 4 – Sequência de Hogarth



Fonte: Wahoo Art <https://pt.wahooart.com/A55A04/w.nsf/O/BRUE-8BWM8A>

Ano após ano, as artes sequenciais se perdiam e não tinham destaque nas Belas Artes. Will Eisner e McCloud concordam que o pai dos quadrinhos modernos fosse Rodolphe Topffer, que trazia um cunho maior de humor e sátira em seus desenhos de HQs, não somente isso, mas também trouxe o modo mais caracterizado e estilo livre de traço para tais trabalhos. Após o início do século XIX, tornou-se habitual ter figuras e imagens se entrelaçando em artes sequenciais. É dito que na virada para o século XX, as histórias em quadrinhos se tornaram como

são hoje, carregando histórias com uma imaginação aberta para expressar-se em devaneios de fantasia.

Os autores dos livros que utilizei para minha pesquisa evidenciam a exclusão que se teve por todos esses anos com os artistas que se devotaram grande parte de sua carreira à produção de HQs. A conotação negativa era tão intensa que apenas agora, no presente, se elogia trabalhos do século passado em que naquele momento não eram apreciadas, dadas como desinteressantes e também como tempo perdido dos artistas. A definição de quadrinhos que tinham até então era pequena e não exploraram todo o seu grande potencial.

1.3 Tempo, Espaço e Movimento nos Quadrinhos

Como é possível criar uma ilustração, um desenho ou uma pintura em que passe a ilusão de passagem de tempo? Uma pergunta que pode ser respondida pela própria ciência; Em livros como *Como o Cérebro Cria: O poder da criatividade humana para transformar o mundo* de David Eagleman, que contam como com o passar dos anos o nosso cérebro vai gravando e tendo noção do espaço e tempo e suas dimensões. Regularmente os espaços são medidos visualmente, já o tempo é uma questão mais ilusória, intangível e não perceptível aos olhos, mas sim, ele é notado pelo domínio e universo da memória. A civilização humana em diversas culturas criou a objetificação de contagem do tempo, os relógios. Feito para não somente para calcular o tempo, os relógios também foram feitos para medir o tempo visualmente, tornando-o mais palpável.

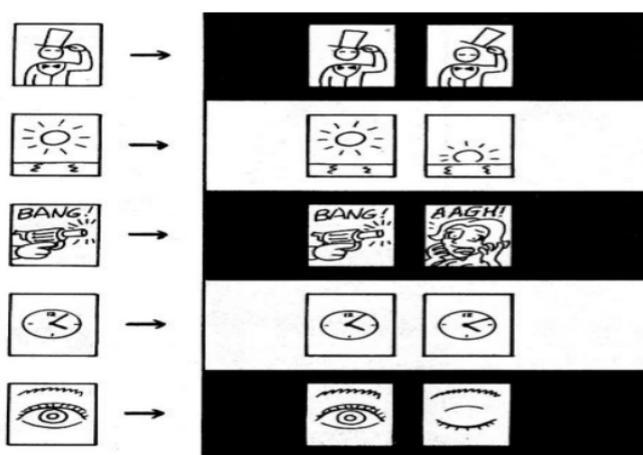
O tempo tem sido evidenciado e ilustrado de diversas formas. Dentro da área de comunicação, por palavras; dentro da área biológica, por evidências de envelhecimento estudadas; e na área artística, o mais comum tem sido observar atentamente os detalhes da figura representada, como o passar de estações, envelhecimento do espaço ou pessoas inseridas em obras.

A importância disso para os seres humanos não pode ser subestimada. A medição do tempo, não somente tem um enorme impacto psicológico como também nos permite lidar com a prática concreta do viver. Na sociedade moderna, pode-se até mesmo dizer que ela é um instrumento de sobrevivência. Nas histórias em quadrinhos, trata-se de um elemento estrutural essencial. A capacidade de expressar a passagem do tempo é decisiva para o sucesso de uma narrativa visual. É essa dimensão da compreensão humana que nos habilita a reconhecer e compartilhar

emocionalmente a surpresa, o humor, o terror e todo âmbito da experiência humana. (...) Uma história em quadrinho torna-se “real” quando o tempo e o *timing* passam a ser componentes ativos da criação. (Will Eisner em *Quadrinhos e Arte Sequencial*, 1989, p. 24)

Como os quadros e sarjetas se apresentam, mudam totalmente a experiência de leitura, o sentido e a noção do tempo da história. A troca e o espaço pequeno de intervalo de um quadrinho para outro traz consigo o sentido de passagem de tempo. Mesmo que seja breve, há uma pausa. O mais importante a se perceber quanto a isso é ter a sensação de que o tempo da narrativa pode ser controlado com o conteúdo dentro do quadrinho.

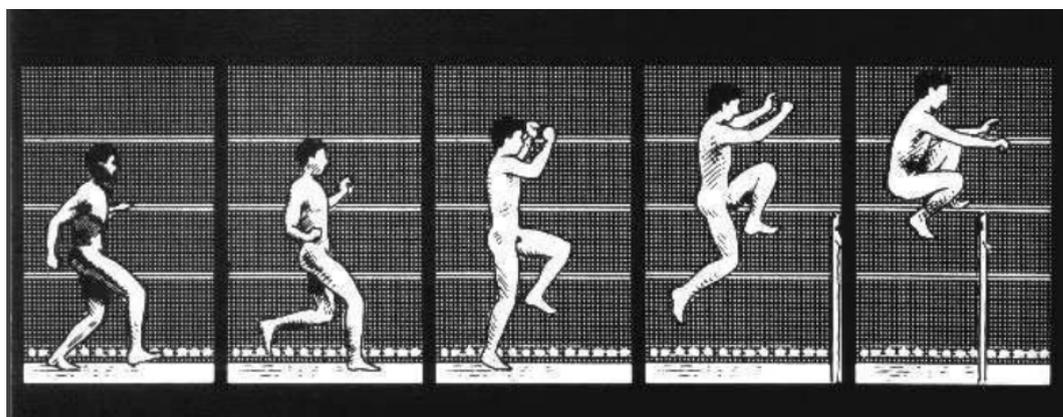
Figura 5 – Arte Sequencial



Fonte: McCloud, (1993, p. 5)

Empregar um quadrinho para que passe a impressão de um período maior de tempo, pode ser feita de diversas formas: estendendo o quadrinho em uma margem e espaço maior (assim, com maior espaço no plano de folha, se tem a noção de um maior período), repetindo a mesma imagem (podendo também ter pequenas alterações), sequência longa de fala (levando ao leitor a ler na ordem e combinando com o movimento e gestos das ilustrações) ou indicações na escrita.

Figura 6 – Ilustração por Scott McCloud

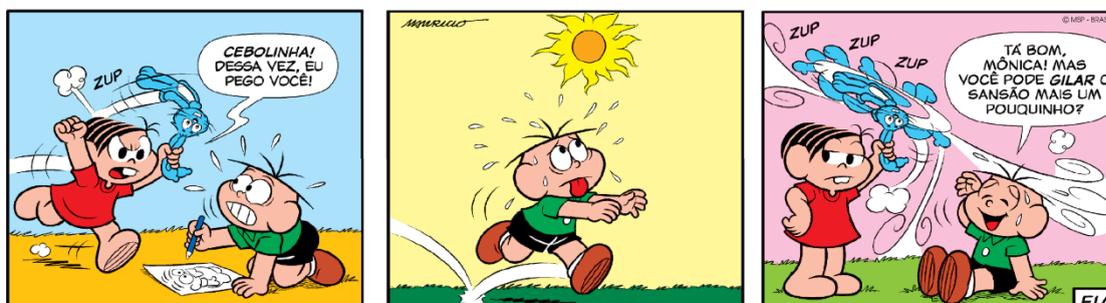


Fonte: Livro Desvendando os Quadrinhos

A descrição onde o tempo e espaço se ligam e se perdem entre si, pode ser dada pelo uso de um cenário contínuo, como no exemplo acima. Como podemos nos aprofundar ainda mais dentro de um único espaço e tempo? A representação gráfica, de sons e movimentos enaltecem o sentido da extensão de um acontecimento.

O movimento nos quadrinhos e nas ilustrações foram explorados de diversas formas ao longo dos anos. Uma tentativa no começo da modernidade, foi a de apresentar um movimento por linhas envolta do objeto ou personagem cujo se locomovia pelo espaço. Essa técnica é muito comum e facilmente encontrada em gibis, tanto nos da Turma da Mônica como de super heróis.

Figura 7 – Tirinha postada no Facebook oficial da Turma da Mônica



Fonte: Turma da Mônica | Facebook

Com esse exemplo da Turma da Mônica, conseguimos evidenciar outras duas técnicas de demonstração de movimento: riscos mais grossos e brancos para demonstrando o drama da corrida ou movimentação rápida, e a deformação, no exemplo temos o coelho Sansão, que ao ser sempre muito agitado pela Mônica, acaba tendo sua forma em um desenho bagunçado.

A ideia de movimento pode ser reforçada em um quadrinho só, tendo suas figuras repetidas dando a ideia de sequência de deslocação ou mobilidade. Esse efeito gráfico foi altamente utilizado nos anos 60 e 70, não somente em HQs, mas também na fotografia e filme. A ideia de mostrar o processo do tempo se estendendo foi sempre um fascínio para diversas áreas, até mesmo longe das artes visuais, como na ciência.

Autores e pesquisadores do tema concordam e nos ensinam que um filme nada mais é do que uma arte sequencial longa, mas não sobreposta em um plano só, como nos quadrinhos. Nas graphic novels, quadrinhos, charges e tirinhas há esta vantagem, podemos ter uma perspectiva do que acontecerá, entregando o que acontecerá a seguir.

1.4 HQs no Brasil

No Brasil, a primeira história em quadrinhos impressa surgiu no Rio de Janeiro, há mais de 150 anos, em 30 de janeiro de 1869. O autor italiano que morava no Brasil, Angelo Agostini trabalhava com crônicas e desenhava o cotidiano. Naquela época era muito comum ter publicações semanais, como os folhetins, e então publicou uma de suas primeiras artes sequenciais na revista semanal Vida Fluminense. Sua primeira publicação foi a de seu personagem Nhô-Quim.

Todas as HQs brasileiras tinham um cunho humorístico e de aventura. No Pererê, o personagem principal é o Saci do folclore brasileiro. A cada história os personagens traziam consigo um efeito educacional. Foi assim então que as escolas começaram a adotar aos poucos a presença dos quadrinhos em sala de aula.

Figura 9 – Campanha Consumo Consciente, Sobrevivência, 2017



Vídeo Motion disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qak45xn0xFE>

A ilustradora ítalo-brasileira, Eva Furnari, relatou em uma entrevista que ela fez uma série de livros só com imagens, sem escrita, e teve grande aceitação pelo público e pela editora. Ela diz depois que na década de 1980, ela mesma disseminou esse novo modelo rotativo ao estilo HQ, nas histórias sem palavras da “Folhinha”, da Folha de S. Paulo, com uma fervorosa circulação pelo país e que dava grande visibilidade às tirinhas não só no modo geral.

Hoje em dia é muito comum termos HQs mudas e cada vez mais são mais presentes em redes sociais e em sites na internet do que em superfícies impressas.

1.5 Escolha de Cores

Durante toda a história da arte, cada artista experienciou as cores de modo singular. Em todas elas, foram suas maiores aliadas, mesmo que seja uma arte em preto e branco. Uma arte PB continua sendo uma arte com cores, afinal de contas, estas são duas cores fundamentais e muito utilizadas, e não apenas isso, há uma grande escala de tons entre elas duas.

Quando pensamos em cor nos quadrinhos, as primeiras lembranças que temos provavelmente serão de quadrinhos com cores vivas. Ao longo dos séculos a arte não deixou de ser uma grande tecnologia que avançava a cada descoberta.

Não há uma fonte exata, mas segundo consta, o primeiro gravador a utilizar o sistema de impressão em 3 cores (primeiro em vermelho, amarelo e azul e depois magenta, ciano e amarelo), foi Jakob Christophell Le Blon, artista alemão, no século XVIII. Também foi ele que, ao perceber que a soma das cores não produzia o preto na impressão, acrescentou o que ele denominou de “preto essencial” para acentuar o contraste, originando assim o sistema que hoje conhecemos por CMYK: Ciano + Amarelo + Magenta + Preto (kern = essencial ou fundamental, em alemão). Contudo, a tecnologia offset, que se vale deste princípio, só foi desenvolvida a partir da virada do século XIX para o século XX, ao aperfeiçoar os procedimentos de superposição de cores já utilizados na litogravura. Como eu disse, não há propriamente um inventor da impressão CMYK, mas ela foi desenvolvida e aprimorada pela indústria gráfica estadunidense, a partir de métodos alemães derivados dos princípios do artista que citei acima.

Também há indícios de que o sistema já era utilizado no Japão muito antes, na xilogravura japonesa, utilizando-se o sistema Vermelho + Amarelo + Azul + Preto. O magenta ou fúcsia é um pigmento mais moderno (inventado por François Emmanuel Verguin em laboratório por processos químicos a partir do corante anilina), e começou a ser utilizado pela indústria gráfica a partir do século XX, nos processos offset, por garantir cores mais vibrantes ao somar-se ao ciano e ao amarelo.

Após as cores vivas, os quadrinhos atingiram seu pico com sucesso. As vendas não apenas aumentaram como popularizou todo tipo de arte sequencial, até mesmo nos jornais de notícias. Não demorou muito para que as pessoas reconhecessem as cores como símbolos de um personagem específico. Isso trouxe e traz uma identidade maior a cada história e artista também.

Hoje, eles (os quadrinhos) são uma das poucas formas de comunicação de massa na qual vozes individuais ainda têm chance de ser ouvidas. Aquele que se mete no negócio de quadrinhos tem muitos obstáculos para superar... Que não são nada comparados ao que um diretor de cinema ou dramaturgo precisa enfrentar. Os quadrinhos dão as boas-vindas a qualquer criador que entre em seu mundo, um mundo tão próximo quanto uma caneta, lápis ou papel. (Will Eisner, *Quadrinhos e Arte Sequencial*, 1989, p. 197)

2 VOCÊ AINDA ESTÁ AQUI – uma história em quadrinho

Meu trabalho proposto para o TCC, uma história em quadrinhos, necessita de uma leitura de imagem. Talvez seja preciso que o leitor tenha algumas lembranças parecidas ou já tenha vivenciado momentos como estes. Sendo ela uma historinha em quadrinhos muda, queria que a mensagem fosse passada e entendida, não somente isso, mas que prendesse a atenção e fosse uma história que os leitores se importassem o suficiente para chegar até o final dela.

Com Scott (McCloud, *Desenhando Histórias em Quadrinhos*, 2007) aprendi que o mais importante é transmitir ideias com clareza. Não é necessário ter palavras para comunicar uma ideia, mas é preciso ter ritmo entre as imagens. Ele então explicou em seu livro, que há cinco passos para produzir uma boa HQ. Sendo:

- 1) Escolher o momento ou o recorte temporal
- 2) Escolha de enquadramento e cortes
(o ângulo e distância para ver esses momentos)
- 3) Escolha de imagens
- 4) Escolha de palavras (se for o caso)
- 5) Escolha do fluxo

“Os momentos escolhidos representam a rota mais direta e eficiente para comunicar nosso simples enredo”, McCloud ressalta a importância de termos uma visão clara para conduzir a história, contando também com estereótipos nas ilustrações para que seja de fácil reconhecimento e entendimento. Os momentos da história devem ser sucessivos e montados como um quebra-cabeça. A ordem é pode ser importante, removendo ou movendo um quadrinho...toda história poderá mudar.

Um enredo de HQ se baseia em ações. Para planejar um quadrinho, precisei ter clareza, persuasão e força nas expressões dos personagens. Nós, artistas, acabamos sendo os próprios narradores.

Ao pensar que história gostaria de contar, quis trazer algo que já vivi ou presenciei. Neste trabalho trouxe o tema do luto e a afetividade entre mãe e filhas. Para mim é muito importante o elo entre mãe e filha e conseqüentemente acabei introduzindo também o tema "a arte transforma". Depois de perderem a mãe, a filha não se sente só, ela consegue sentir a presença da mãe por meio do seu ateliê e de

seus hábitos deixados. A memória, a arte e o amor foram os temas principais para esta arte sequencial.

2.1 Resumo da História

Nesta história fictícia, uma família com muito amor em seu lar, vai aumentando e crescendo com suas rotinas criativas. Ao longo desta história há uma perda e a arte, que sempre esteve ali presente nos dias da família, se apresenta como uma lembrança e escape no final.

Eu escolhi fazer personagens cada um com uma cor para representar muitas famílias brasileiras em que há uma mistura de etnias, se tornando como chamam de família mestiça.

2.2 Produção dos quadrinhos individuais

A minha passagem de tempo dentro da minha arte sequencial foi bem simples. A cada quadro uma época se passava, com exceção dos quadros 16 e 17 em que estão no mesmo local e cenário. Escolhi fazer um quadrinho mudo, tive que contar muito com as expressões e os gestos dos personagens, cores escolhidas e também os cenários.

Usei 3 materiais principais para a execução da arte, além de lápis e borracha. E foram: Caneta nanquim Pin, Caneta ponta pincel POSCA e os estojos da Faber Castell EcoLápis de cor SuperSoft (nos tons quentes, frios e tons de pele). A minha escolha de cores foi baseada nesta narrativa de uma família com etnias diferentes (biracial) e cores de roupas e cenários com base nas cores disponíveis no estojo da Faber Castell de lápis de cor.

Após finalizadas tradicionalmente, as escanei e editei elas no aplicativo PicsArt dando efeito de pintura a óleo em quase todos quadrinhos e também fazendo pequenas modificações e adicionando detalhes com colagem.

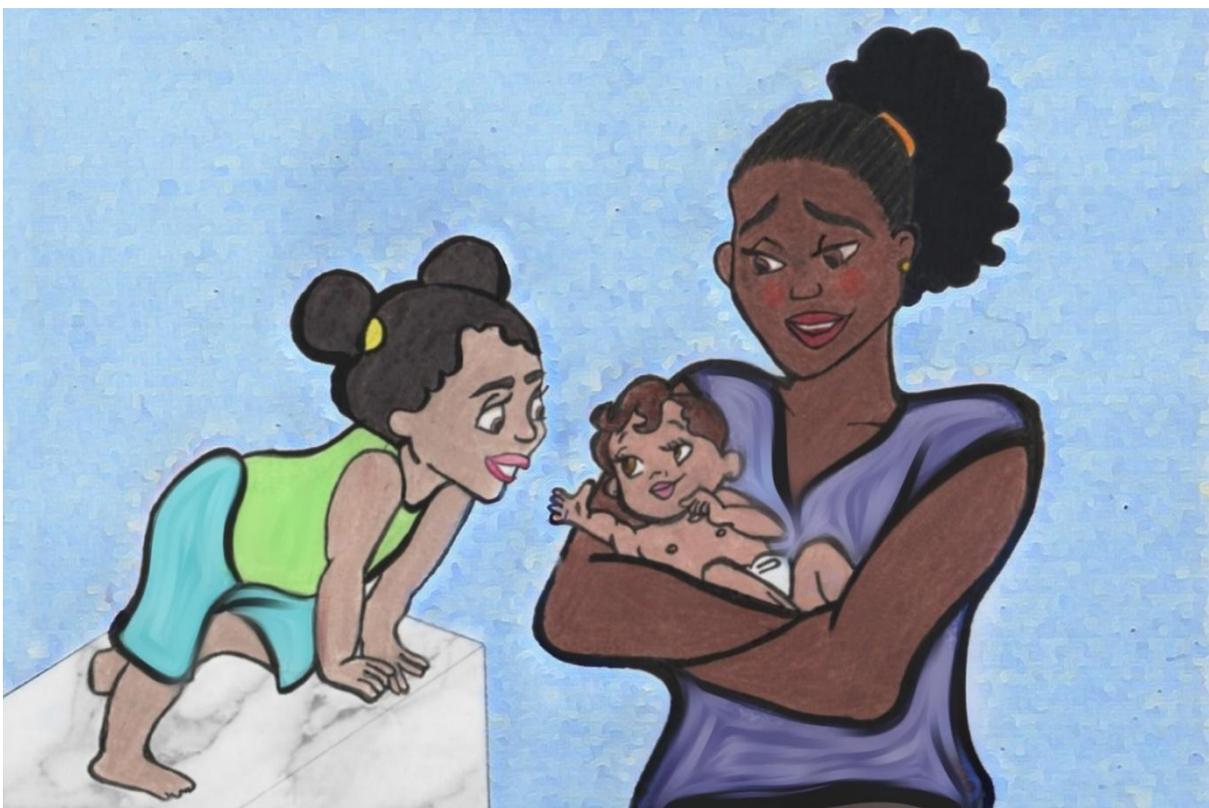


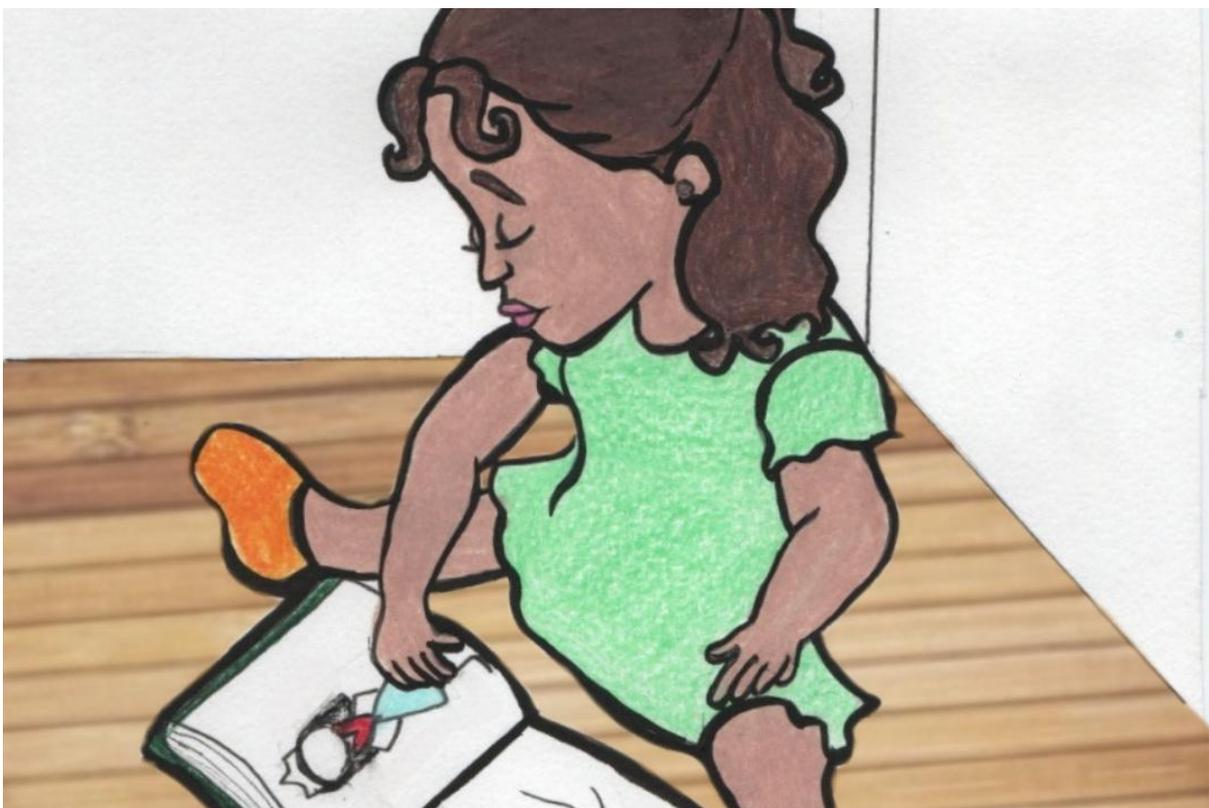
Imagem ilustrativa do processo de produção dos quadrinhos feitos em folhas tamanho A5 que eram do bloco de desenho A4 140g/m² da Canson.



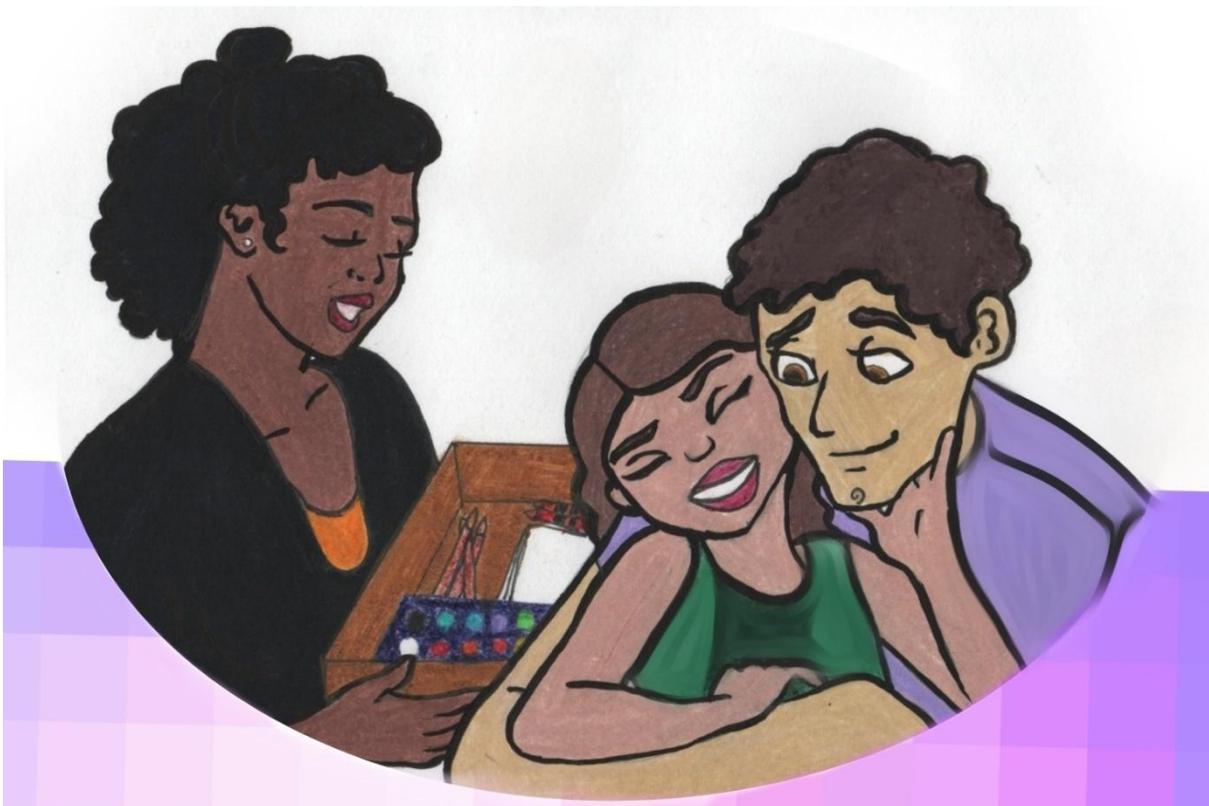
2.3 Cortes Finais de cada quadrinho

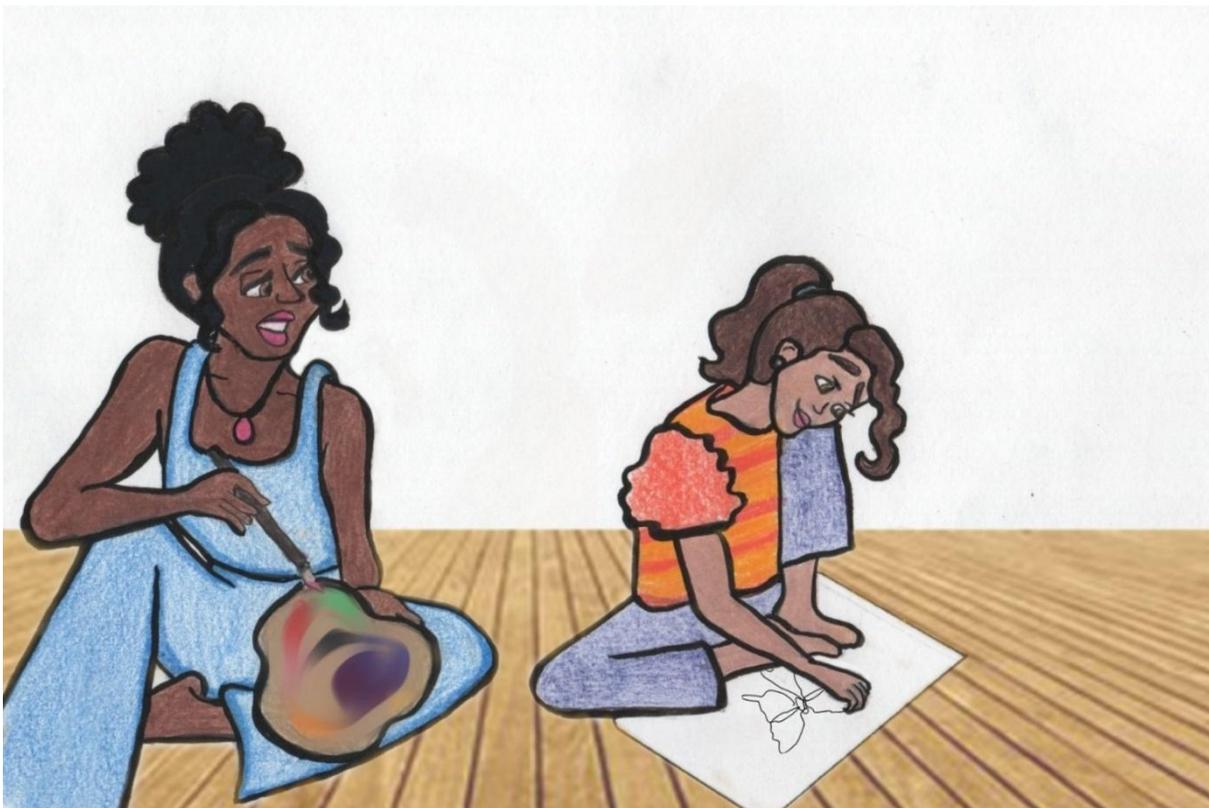




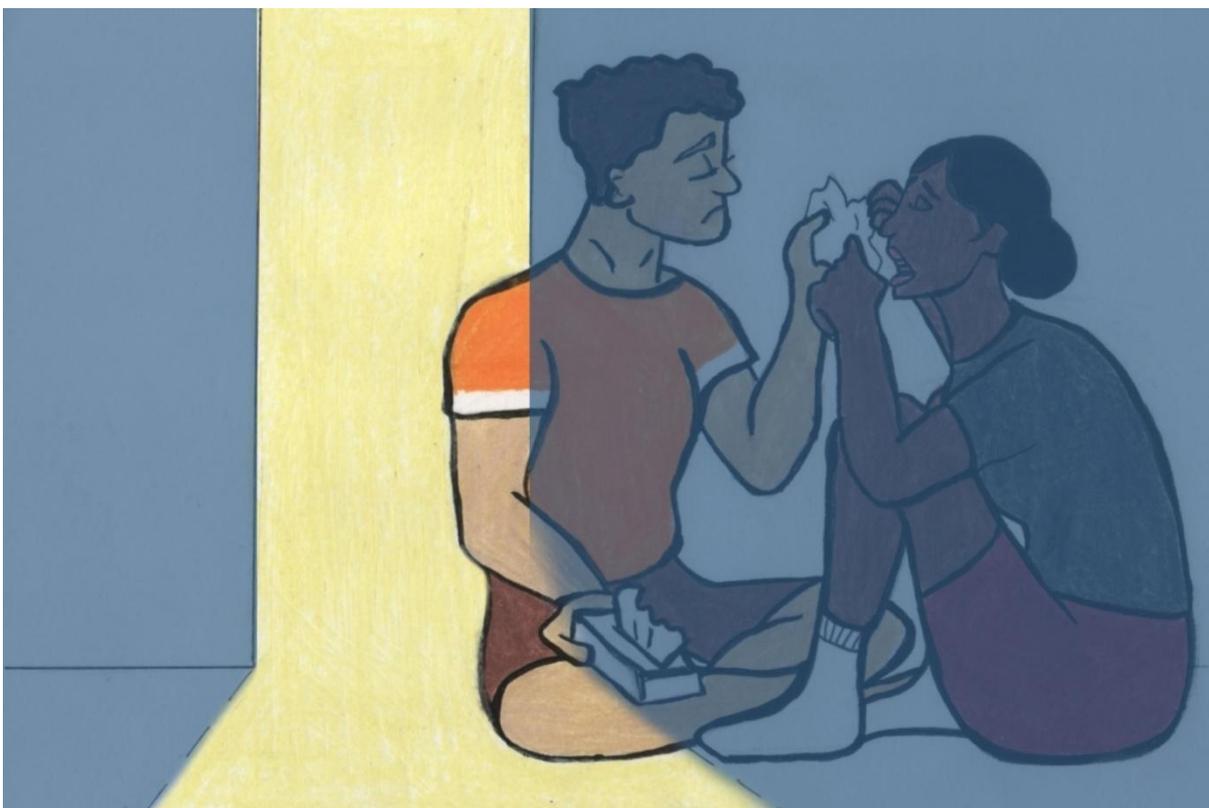


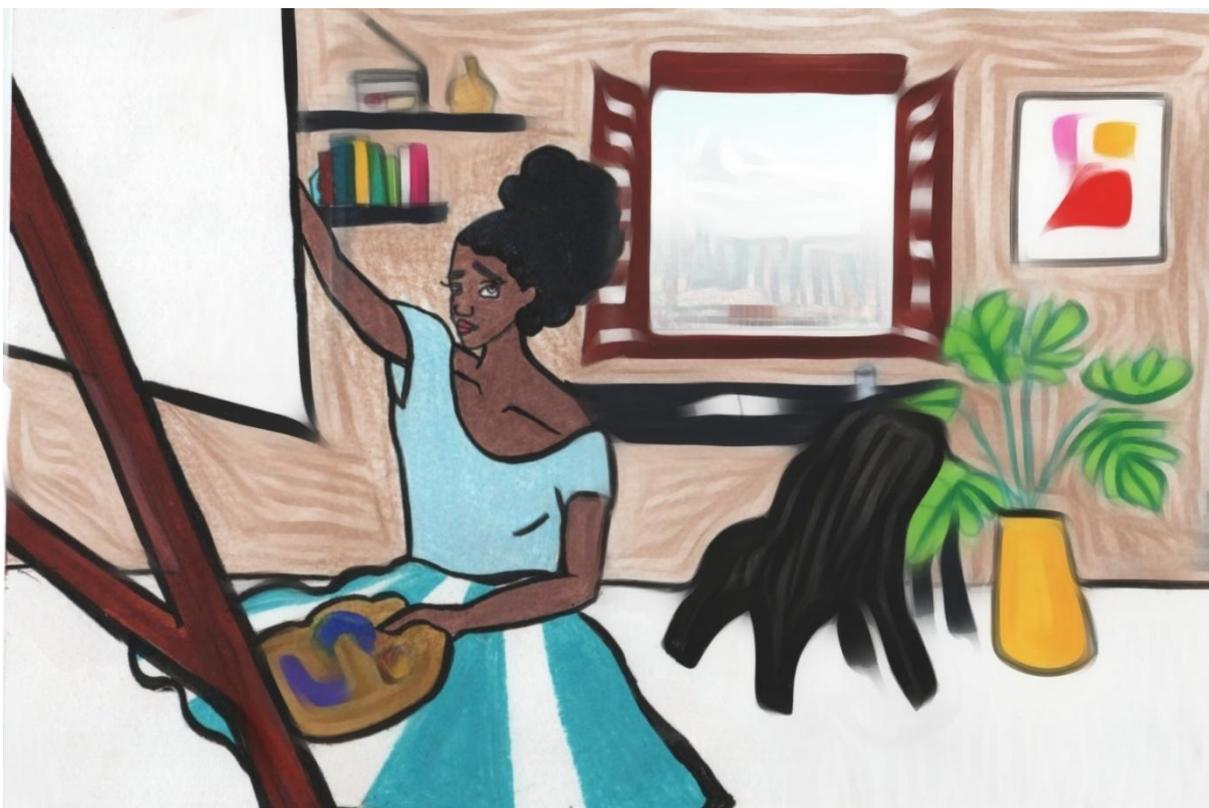


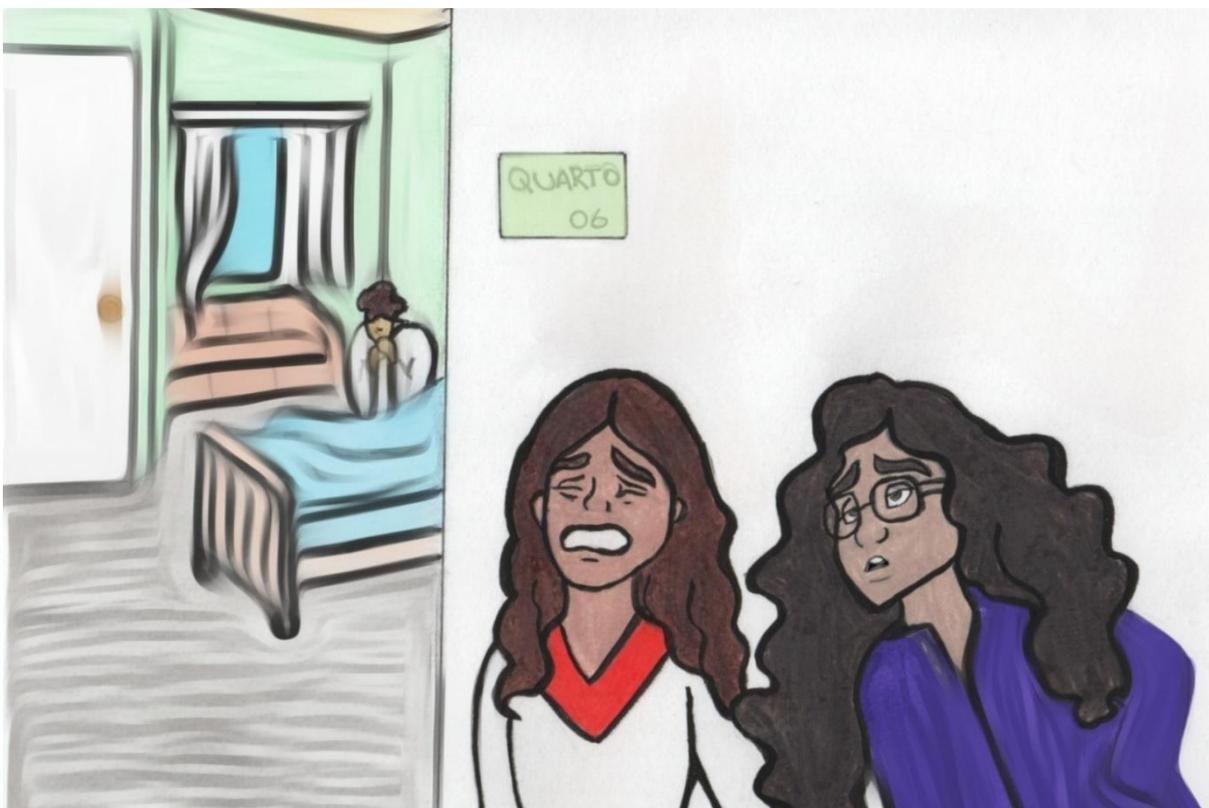


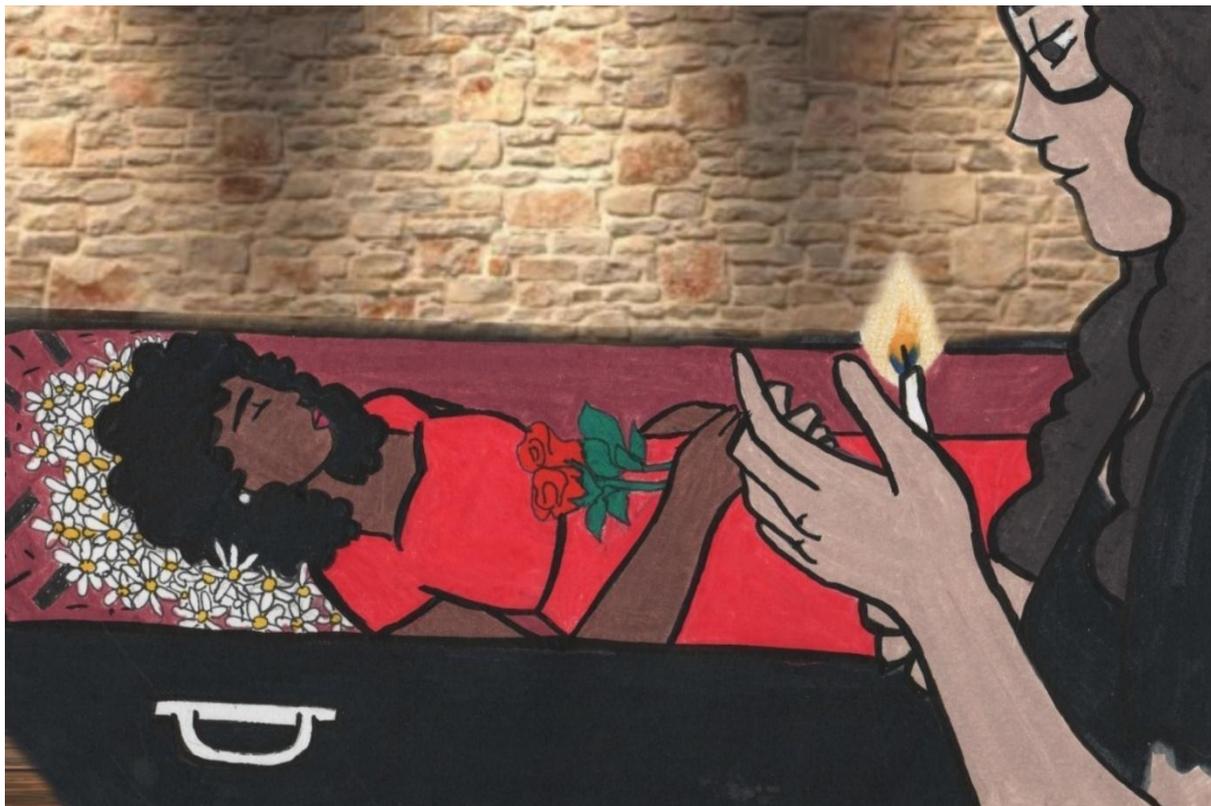


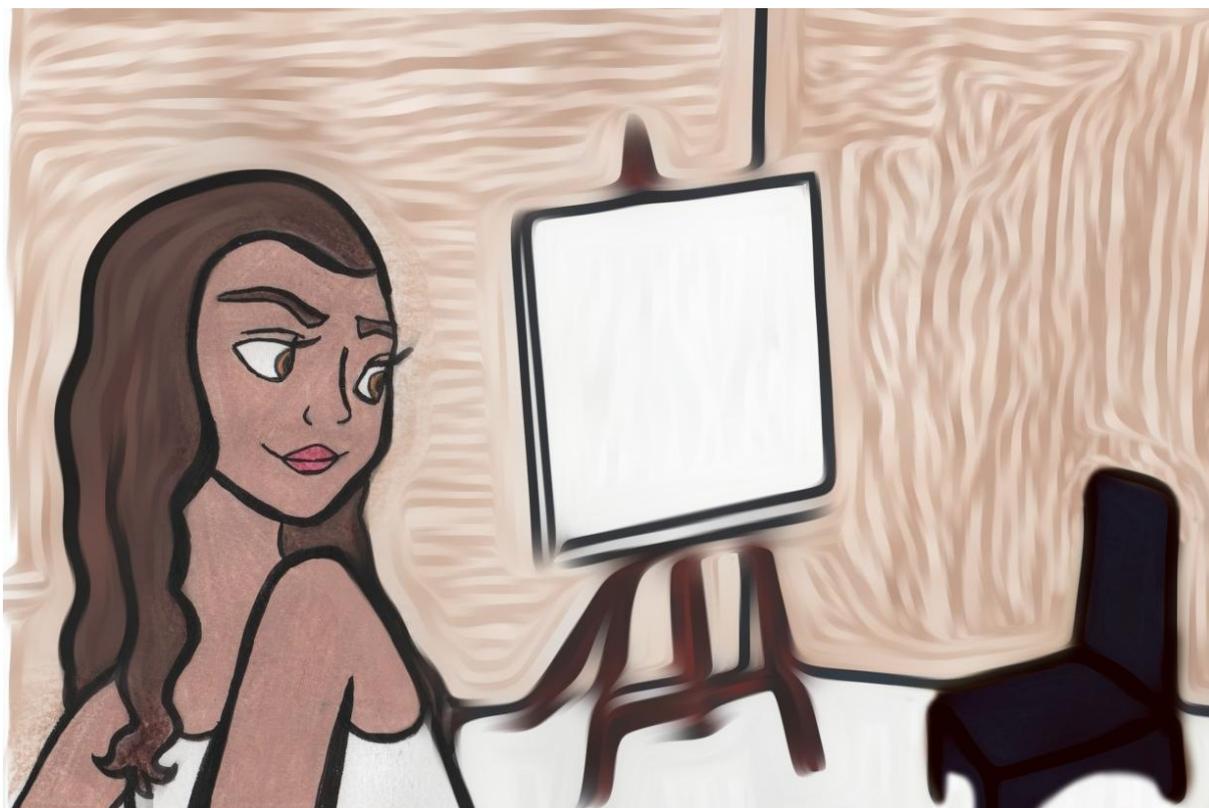










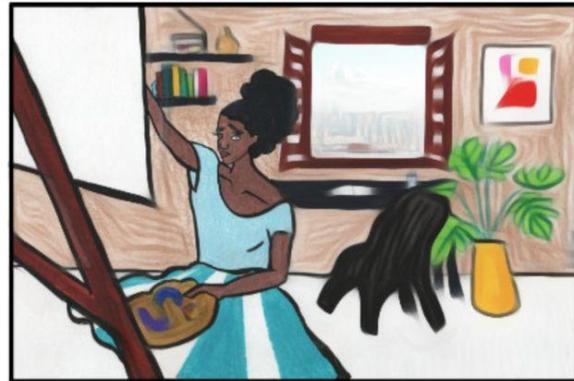


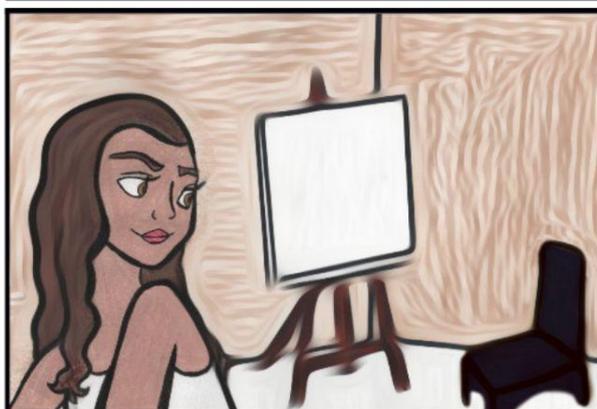
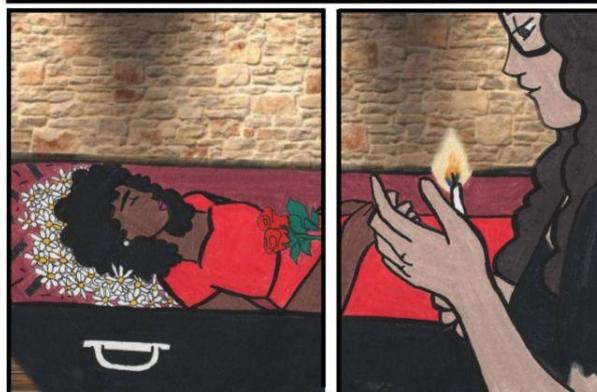


A arte final foi impressa em quadrinhos, em duas colunas verticais, no tamanho A2.









Você Ainda Está Aqui ♡

por Denise Moraes Costa
2022

CONCLUSÃO

Os quadrinhos podem estar diariamente em nossas vidas. Há uma grande contingência de apreciadores da arte sequencial que buscam histórias envolventes. HQs não são somente mais uma ferramenta de entretenimento, mas também de expressão. De forma gráfica, a linguagem de uma HQ comunica e leva adiante informações diversas tecnologias figurativas. As Histórias em Quadrinhos podem ter um papel político, educativo, afetivo ou de outra natureza, em nossas vidas.

A potência expressiva de muitas Histórias em Quadrinhos faz com que elas alcancem, muitas vezes, o status de obra de arte. É essencial considerar a história dos quadrinhos enquanto disciplina artística. Compreendê-las e respeitá-las como a nona arte é ter um olhar para o futuro para as novas produções. Os quadrinistas são artistas visuais que além de trabalharem com a imagem ocupam-se do texto.

Creio que a academia deveria olhar mais atentamente a produção de HQs, assim como este tema poderia ser mais estudado e pesquisado nas graduações e pós-graduações.

HQs fazem parte da construção de leitura e alfabetização de inúmeras pessoas. Os quadrinhos cada vez mais fazem parte: dos acervos de bibliotecas e do contexto escolar. Nota-se uma aceitação crescente, ao meu ver, de distintas formas de arte, incluindo as artes gráficas no contexto das artes visuais.

A leitura de imagem no mundo contemporâneo tem sido muito requisitada. A leitura de histórias sequenciais nos mantém instigados para continuarmos lendo e observando cada detalhe que o artista escolheu. Podemos ter tanto uma relação emocional com elas ou de pesquisa, para ambas perspectivas, é possível reconhecer que esta narrativa é digna de reconhecimento e incentivo.

Pretendo continuar pesquisando e me aprofundando mais sobre este tema, seguindo também na minha produção artística, realizando quadrinhos e produzindo outras narrativas sequenciais, quer sejam HQ como livros ilustrados, que tenham esmerada qualidade artística, viabilizada pelos conhecimentos adquiridos no curso de Artes Visuais do Departamento de Artes da UFRGS.

REFERÊNCIAS

ALBERS, Josef. **A interação da cor**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009.

ARNHEIM, Rudolf, **Arte e Percepção Visual: uma psicologia de versão criativa**. São Paulo: Editora Cengage Learning, 2016.

BOERBOOM, Peter Boerboom. **A Cor como material e recurso visual**. Ensaio sobre a imaginação da matéria. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2020.

BUSATTO, Cléo, **Contar e encantar: pequenos segredos da narrativa**. Petrópolis - RJ: Editora Vozes, 2012.

CANEVACCI, Massimo. **Comunicação Visual**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2009.

EAGLEMAN, David. BRANDT, Anthony. **Como o cérebro cria: o poder da criatividade humana para transformar o mundo**. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca Ltda, 2017

EISNER, Will, **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

FARINA, Modesto. PEREZ, Clotilde. BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação** (6ª edição). São Paulo: Editora Blucher, 2011.

FIELD, Syd, **Manual do Roteiro**. São Paulo: Editora Objetiva, 1995.

GIANNOTTI, Marco. Grupo de Pesquisas Cromáticas ECA/USP. **Reflexões sobre a cor**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2021.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos Quadrinhos**. Nova Iguaçu - RJ: Marsupial Editora, 2015.

HERMAN, Amy E., **Inteligência Visual: aprenda a arte da percepção e transforme sua vida**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2016.

McCLOUD, Scott, **Desvendando Quadrinhos**. São Paulo: Editora M.Books, 2004.

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

PETER, Cris, **O Uso das Cores**. Nova Iguaçu - RJ: Marsupial Editora, 2014.

PEGORARO, Everly. **Cultura Visual: memória discursos e socialidades**. Jundiaí - SP: Paco Editorial, 2019.

POSTEMA, Barbara. **Estrutura Narrativa nos Quadrinhos. Construindo sentido a partir de fragmentos**. São Paulo: Editora Peirópolis Ltda, 2021.