



LINGUAGEM AMBIENTAL NOS QUADRINHOS

RELAÇÕES METODOLÓGICAS, NARRATIVA VISUAL E RELAÇÕES COM A ARQUITETURA

Daniel Kenji Serrano Furukawa

Orientação: Prof. Gustavo Orlando Fudaba Curcio

Trabalho Final de Graduação
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo
Universidade de São Paulo
Graduação em Arquitetura e Urbanismo

São Paulo | Junho de 2024

Resumo

Este trabalho final de graduação tem como objetivo identificar e compreender as relações metodológicas da prática projetual nos campos da arquitetura e do design de histórias em quadrinhos.

Aborda, como estudos de caso, a produção de arquitetos dedicados ao quadrinismo. O trabalho traz reflexões sobre os conceitos de linguagem “realista”, narrativas visuais e abstração, comuns aos campos da arquitetura e das HQs.

Apresenta ainda etapa propositiva constituída pela produção de uma HQ que explore a espacialidade da Estação da Luz e seu entorno.



Agradecimentos

Agradeço aos meus pais e meu irmão, que sempre acreditaram nas minhas iniciativas, oferecendo apoio e conselhos; e a toda minha família: avós, saudosos avós, tios, tias, primos e primas.

Agradeço aos amigos que fiz na FAUUSP, que tornaram os longos semestres de graduação mais leves e divertidos.

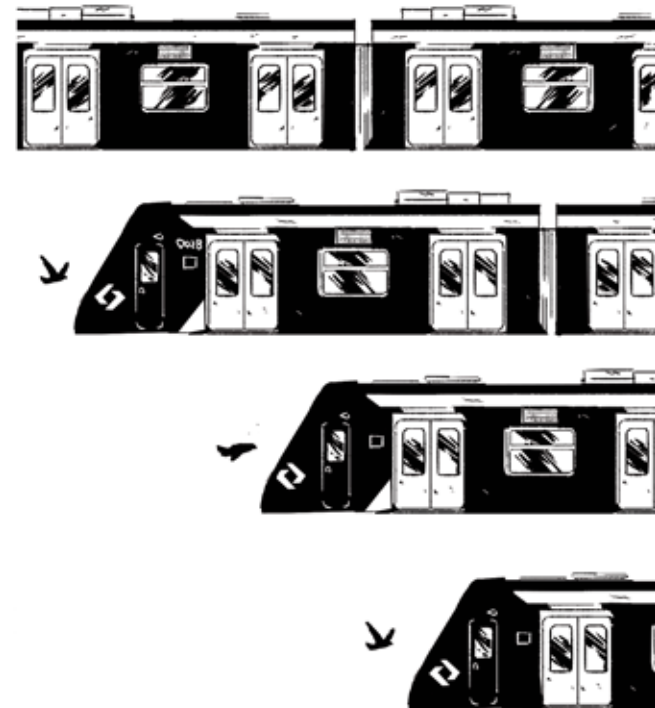
Sou grato ao meu orientador, Gustavo Curcio, pela paciência e pelas importantes observações em cada reunião de orientação; e a André Ferreira, chefe técnico do LPG FAU USP, por sua orientação nos aspectos gráficos do produto final deste TFG.

À minha namorada Carol, que esteve ao meu lado nos momentos difíceis, oferecendo suporte emocional e motivação.

Agradeço ao meu professor de desenho, Leonardo, e a todos os professores de artes que me incentivaram e apoiaram no desenvolvimento do meu fazer artístico.

E, finalmente, agradeço aos membros da banca por aceitarem o convite para participar desta etapa importante da minha vida.

Sem a colaboração dessas pessoas, este projeto não teria sido possível. Muito obrigado!



Sumário

1. Introdução
2. Histórias em quadrinhos
 - 2.1 O surgimento das HQs
 - 2.2 Quadrinhos: leitura sequencial
 - 2.3 Quadrinhos: leitura simultânea
3. Quadrinhos e Arquitetura
 - 3.1 Arquitetura enquanto realismo
 - 3.2 Arquitetura enquanto abstração
 - 3.3 Arquitetura enquanto reinsterpretação
 - 3.4 Metodologia e pontos de encontro
4. Análise de similares
 - 4.1 “Rua” de Rapha Pinheiro
 - 4.2 “Indivisível” de Marília Marz
5. Estação da Luz e arredores
 - 5.1 Histórico: região
 - 5.2 Histórico: Estação da Luz
6. HQ: Ideação e projeto gráfico
 - 6.1 Argumento e pesquisa visual
 - 6.2 Roteiro e thumbnails
 - 6.3 Arte final
 - 6.4 Diagramação e encadernação
7. Considerações finais
6. Bibliografia e anexo



1. Introdução

Minha relação com as histórias em quadrinhos surgiu, como de costume para muitos brasileiros, na infância. Para mim, nasceu com os gibis¹ da Turma da Mônica, Zé Carioca e Tio Patinhas. Sua leitura dependia do acompanhamento de meus pais e de meu irmão mais velho, que às vezes iam para mim. Na época, era uma forma de conexão com minha família e, quando aprendi a ler por conta própria, um passatempo em longas viagens de carro.

Conforme adentrei na adolescência, me distanciei dos quadrinhos em revista. O formato tirinha, no entanto, seguiu presente. Charges de Mafalda, Calvin e Haroldo e brasileiras como Laerte e Níquel Náusea eram figuras carimbadas nas provas e livros de português. A famosa questão “explique o humor da tira”, gradualmente me fez olhar de forma mais

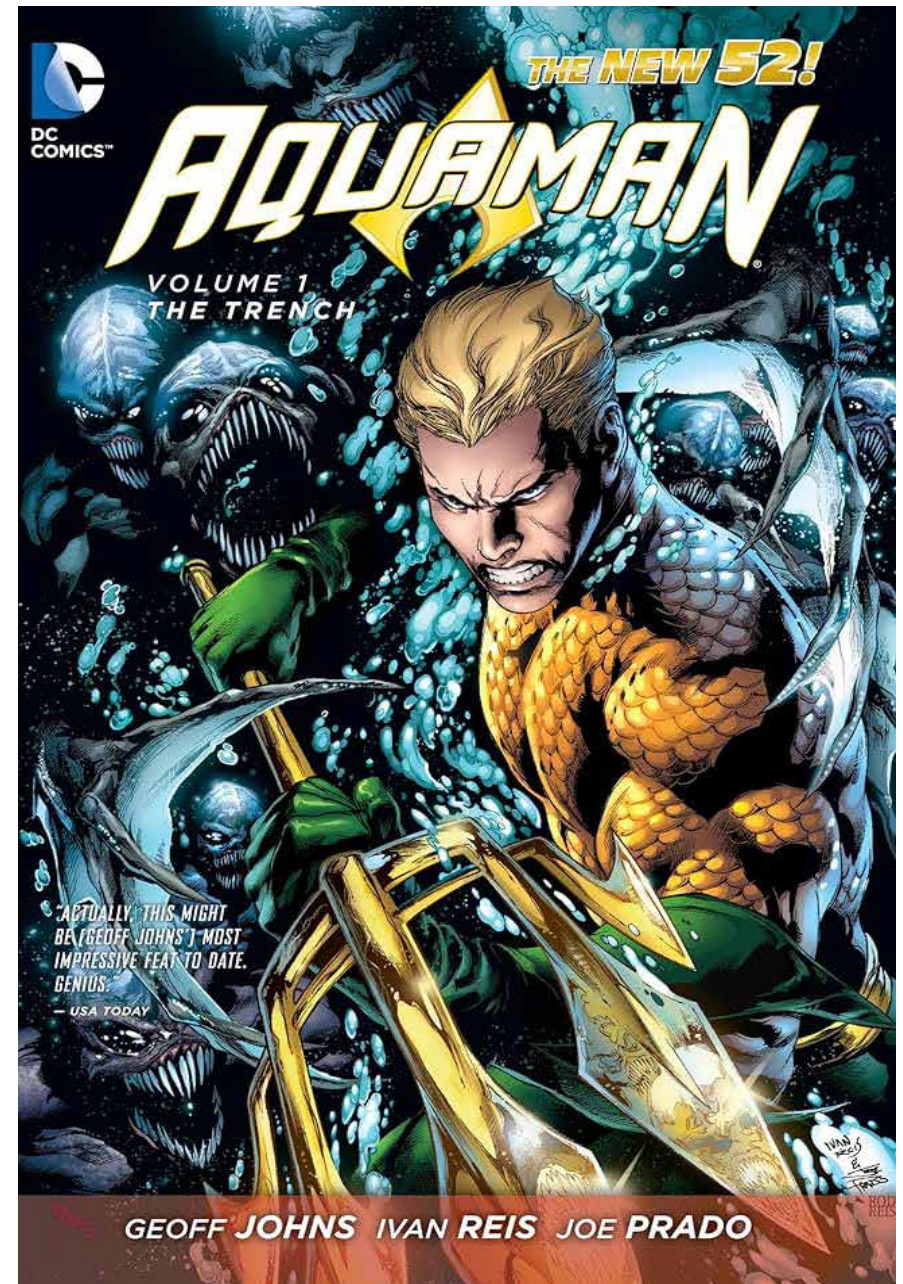
atenta a uma mídia que até então me parecia apenas entretenimento passageiro e infantil.

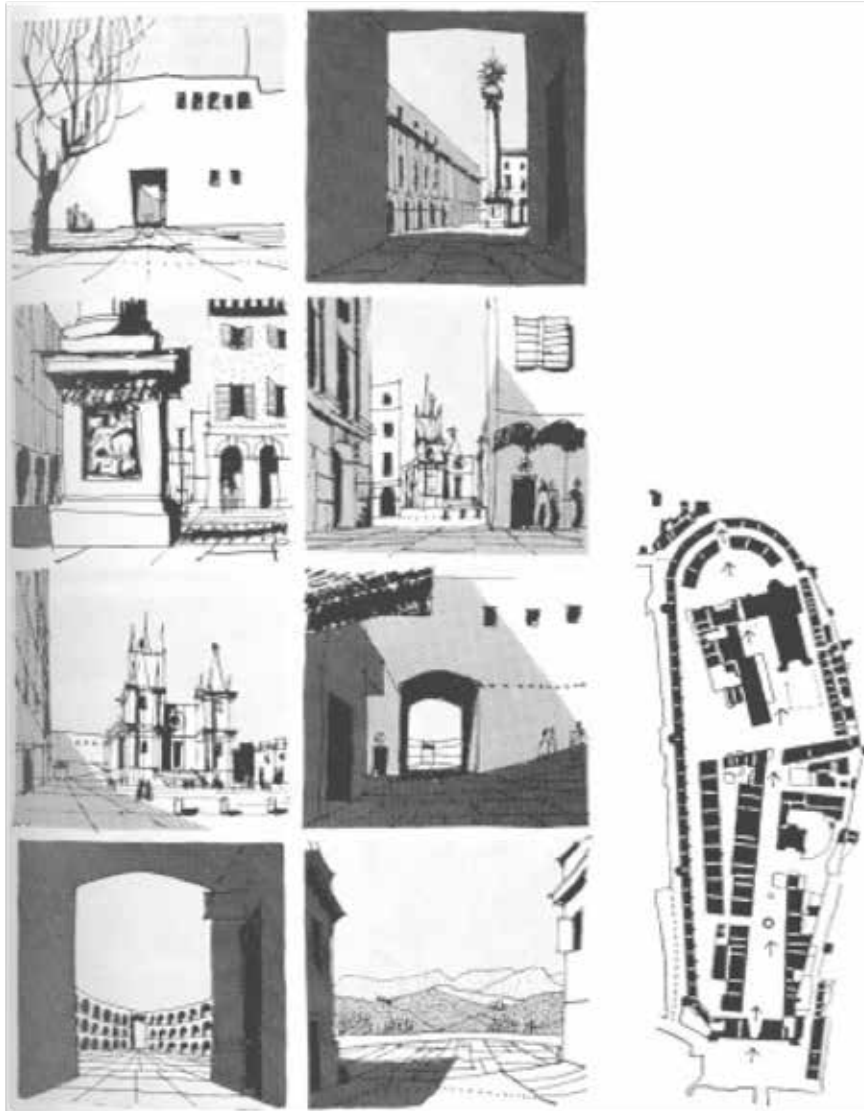
Meu convívio com as HQs, especialmente em formatos encadernados, voltou a ser diário apenas na vida adulta. Em meio a pandemia de Covid-19, esbarrei no YouTube em recomendações de HQs dos universos Marvel e DC, os quais já acompanhava no cinema. Como uma forma de escape da realidade pandêmica, li então, com roteiro do americano Geoff Johns e ilustrados pelo brasileiro Ivan Reis, os primeiros arcos de “Aquaman” (2011), rei dos mares e peixes. Com perdão pelo trocadilho, fui fisgado.

A qualidade do desenho, bom humor e a ação da revista logo me fizeram buscar outras. E, sabendo da participação de um brasileiro na HQ, minha curiosidade

¹ A expressão “gibi” para designar revistas em quadrinhos surgiu da popularização do Suplemento Infantil Gibi publicado pelo grupo Globo durante a década de 1940. A expressão, na década de 30, tratava-se de um gíria de cunho racista usada para se referir a meninos negros, muitos dos quais trabalhavam na entrega de jornais e seus suplementos. (VEIGA, 2024).

Figura 1: Capa de Aquaman: as profundezas de Geoff Johns e Ivan Reis (2011).





me levou a conhecer a cena de quadrinhos nacional. Logo percebi a vastidão de temas, críticas, filosofias e estilos que permeiam o universo das HQs em seus diferentes formatos. Das HQs mais esperanças e tradicionais das Graphic MSP até as mais experimentais e reflexivas de Wagner William, as histórias em quadrinhos se mostraram um universo inesgotável de ideias, reflexões e estilos. Muito além de um entretenimento passageiro ou infantil, encontrei nas HQs reflexões incômodas e acolhedoras sobre questões do mundo e minhas.

A semente inicial para a criação deste TFG surgiu de uma aula na disciplina de Projeto Visual Ambiental - AUP 0342, ministrada pelos professores Gustavo Curcio e Leandro Velloso. Nela, foram apresentadas ilustrações extraídas de “The Concise Townscape” de Gordon Cullen (2006). Através delas, Cullen ilustra em sequência um percurso por uma cidade, de tal forma que cada quadro permite compreender a relação espacial entre o que é representado nas imagens anterior e seguinte da série.

Na ocasião, a proposta de trabalho envolveu utilizar o método de percurso e imagens em sequência de Cullen para estudar a Av. Paulista. Fazer uso da sequencialidade das ilustrações como forma de apreensão e reprodução do espaço. Da semelhança das ilustrações sequenciais

de Cullen, um arquiteto, com quadrinhos como os de Chaboutê, Rapha Pinheiro e Taniguchi Jiro, nos quais a arquitetura e o espaço urbano tomam protagonismo, surgiu uma curiosidade: compreender em que medida e de que forma quadrinhos e arquitetura se aproximam, o norte e incômodo por trás deste trabalho.

Para aprofundar minha compreensão dessa relação, decidi criar uma HQ com o propósito de apreender o espaço urbano. O foco do trabalho, a Estação da Luz, foi escolhido pela minha relação pessoal com ela: é um lugar rotineiro nas minhas idas e voltas do estágio. Além disso, a Estação da Luz possui uma riqueza histórica e arquitetônica que a torna um excelente objeto de estudo para esse tipo de abordagem. Ao criar a HQ, minha intenção foi captar não apenas a estrutura física da estação, mas também a vivência cotidiana e a interação das pessoas com o ambiente.

Utilizei técnicas narrativas e visuais dos quadrinhos para representar as transições espaciais e temporais, explorando como esses elementos podem ser usados para comunicar a experiência do espaço urbano. Assim, busquei compreender e demonstrar como a narrativa visual dos quadrinhos pode servir como uma ferramenta poderosa na análise e representação arquitetônica.

Figura 2: Ilustrações de Cullen em percurso com sua respectiva planta. Extraído de CULLEN, 2006.

2. Histórias em quadrinhos

2.1 O surgimento das HQs

O surgimento de uma mídia é assunto controverso. Mesmo em casos em que está diretamente ligada à invenção de dispositivos tecnológicos específicos, como a fotografia ou o cinema, há disputas quanto a sua origem e categorizações prévias². No caso dos quadrinhos, demarcar um surgimento é ainda mais nebuloso. Embora a prensa tenha se consolidado a partir do século XV, a invenção do papel remonta a quinze séculos antes, e a prática de criar narrativas visuais existe há séculos.

O quadrinista e teórico dos quadrinhos norte americano Scott McCloud (1995) aponta uma série de produções

culturais prévias à invenção da prensa como antecedentes da arte sequencial³ e dos quadrinhos modernos ocidentais. Conforme o autor, há em manuscritos pré-colombianos Garras de Tigre do século XI uma estrutura de leitura de ícones e imagens que se organiza de forma sequencial. Ainda conforme McCloud, tanto obras de artes egípcias produzidas há mais de três mil anos, bem como a famosa tapeçaria de Bayeux, de 1066, ou a Coluna de Trajano, de 113, configuram experiências iniciais de uso de imagem de forma sequenciada.

De maneira similar, no Oriente, a gênero dos mangás (quadrinhos japoneses)

² No caso do cinema, apesar de sua origem ser comumente vinculada à invenção do cinematógrafo pelos irmãos Lumière em 1895, ao tratar de suas origens, há menções a tecnologias de representação de imagens com luz prévias. São exemplos o teatro de sombras ou a câmara escura, no que é chamado de “pré-cinema” (THEBAS)

³ Arte sequencial é um termo cunhado por Will Eisner em seu livro Quadrinhos e Arte Sequencial e se refere à modalidade artística que usa o encadeamento de imagens em sequência para contar uma história ou transmitir uma informação graficamente. O termo é por vezes criticado devido a sua amplitude. (VARGAS, 2015)

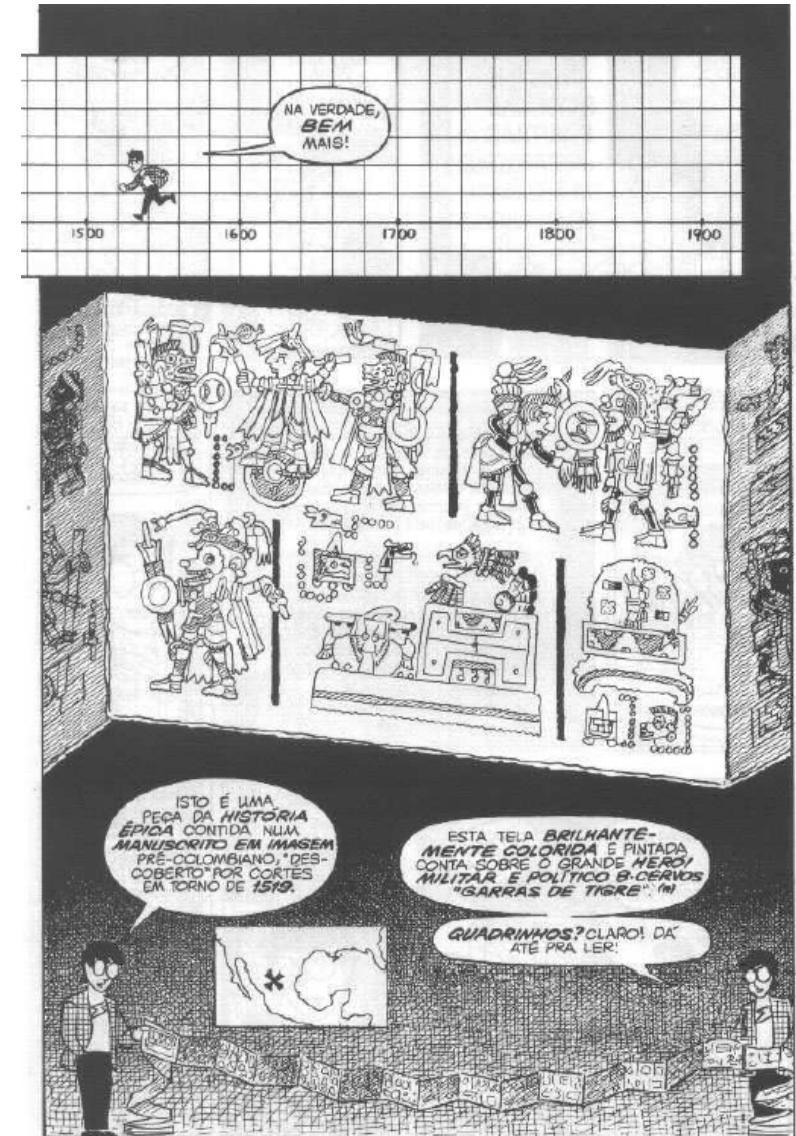


Figura 3: Conforme McCloud, manuscritos pré-colombianos descobertos no século XVI poderiam ser entendidos como antecedentes da arte sequencial. Retirado de MCCAULD, 1995.



é ligada a antigas artes pictóricas, consideradas como “pré-mangá” (Koyama-Richard, 2022). Entre essas artes estão os “emaki”, rolos pintados do século XII feitos em papel, que podiam medir até 6 metros e narravam em sequência lendas e eventos cotidianos. Os mais conhecidos são “Choujuu Jinbutsu Giga” e “Hyakki Yakkouzu”. Acredita-se que o humor presente nas expressões do Choujuu Jinbutsu Giga de Toba Soujou (1053-1140) seja a raiz dos mangás e animações japonesas.

O que se observa a partir das diversas origens dos quadrinhos por parte dos autores mencionados e outros, como Will Eisner (1995) e Edgar Franco (2012), é a dificuldade em se demarcar uma gênese final para a arte sequencial. Os esforços de traçar essa linha remontam a milênios, em apurações por vezes incertas devido ao extravio de materiais pelo tempo.

Um século, entretanto, costuma ser apontado como berço das histórias de

quadrinhos ocidentais modernas. Conforme Franco (2012):

“As Histórias em Quadrinhos (HQs) modernas se estabeleceram como linguagem em fins do século XIX. Existem muitas controvérsias quanto ao pioneirismo de seu desenvolvimento. Os americanos indicam *The Yellow Kid* (1895) de Richard Outcault como a primeira HQ seriada da história, já no Brasil, dentre outros pesquisadores, Henrique Magalhães aponta a HQ *As aventuras de Nhô-Quim* (1869), de Angelo Agostini, como anterior ao *Yellow Kid*.”

Marques (2021) aponta ainda a Suíça como berço dos primeiros quadrinhos como um gênero independente. Atribui a Rodolphe Töpffer o desenho da primeira narrativa gráfica moderna em 1827, intitulada ‘*Les Amours de Monsieur Vieux Bois*’.

Duas características do quadrinho moderno o distinguem das narrativas sequenciais anteriores (MARQUES, 2021).

Figura 4: Choujuu Jinbutsu Giga de Toba Soujou (1053-1140). Retirado de Koyama-Richards, 2022.

Primeiro, antes a narrativa visual existia como histórias contadas através de séries de imagens separadas, cada uma representando um único episódio e lidas sequencialmente. Agora no formato introduzido, são incluídos vários quadros organizados em mais de um registro por página.

Em segundo, a arte sequencial estava anteriormente vinculada a algum edifício, local ou monumento que fornecia um contexto à narrativa apresentada. Agora, com a imprensa de massas, há a transição dessas histórias para o papel e sua distribuição para pessoas em sociedades distantes e de culturas diversas. Situação essa que traz consigo a demanda de contextualizar culturalmente as narrativas representadas dentro da própria ilustração:

“como contextualizar uma narrativa gráfica quando ela não está mais inserida num contexto arquitetônico? O que fará com que o leitor possa entender, por exemplo, uma história que se passa numa Londres da Era Vitoriana? A resposta pode estar no uso da arquitetura que ambientará, por meio de desenhos de edifícios e/ou cidades imaginárias ou copiadas, os quadros e páginas da obra. (MARQUES, 2021).



Figura 5: Figura: Les Amours de Monsieur Vieux Bois, de Topffer. Disponível em <<https://www.oldbookillustrations.com/>>.

2.2 quadrinhos: leitura sequencial

De maneira geral, quadrinhos são apontados como uma forma de comunicação na qual articulam-se dois signos gráficos distintos, a linguagem escrita e a imagem (LUYTEN, 1975). Seu conceito, no entanto, não é estanque e é ponto de debate.

Uma primeira conceituação de histórias em quadrinhos, tanto por profissionais da indústria quanto teóricos acadêmicos, se dá a partir do caráter sequencial da mídia. Will Eisner, renomado quadrinista americano, consolidou o entendimento das HQs dessa forma a partir da publicação de “Quadrinhos e arte sequencial” em 1985. O livro, resultado de ensaios publicados na revista *The Spirit* e de um curso sobre Arte Sequencial ministrado por Eisner na Escola de Artes Visuais de Nova York, parte da noção de quadrinhos como “arte sequencial” como base de seu texto.

Em 1996, Eisner daria continuidade ao conceito em “Narrativas Gráficas” definindo “quadrinhos” como “A disposição impressa de arte e balões em sequência, particularmente como é feito nas revistas em quadrinhos” e “arte sequencial” como “uma série de imagens dispostas em sequência”.

Em diálogo com Eisner, Scott McCloud, também quadrinista consolidado na indústria americana, reforçou a definição de quadrinhos como “arte sequencial”, porém aprofundando o conceito em “Desvendando os quadrinhos” de 1993. A expressão “arte sequencial” pode ser usada tanto para quadrinhos quanto para animações — ou qualquer arte que seja apresentada em sequência —, mas há uma diferença essencial entre as duas. No caso do cinema, um filme é



Figura 6: Trecho de “Desvendando os Quadrinhos” (2005) em que McCloud problematiza e expande o conceito de arte sequencial conforme elaborado por Eisner. Retirado de MCCLLOUD,1995.



Figura 7: Tirinha na qual a sequencialidade é o principal meio de leitura. Retirado de Calvin and Hobbes de 1989.

uma sucessão rápida de quadros projetados continuamente no mesmo espaço, enquanto, nos quadrinhos, os quadros ocupam espaços distintos.

No cinema, o espectador fixa o olhar na tela, acompanhando a narrativa de maneira linear. Já nas histórias em quadrinhos, o leitor precisa participar ativamente, movendo os olhos pela página e interpretando os diferentes quadros em seus respectivos espaços. A narrativa só se completa com essa participação ativa do leitor, que precisa explorar a página para entender a sequência dos acontecimentos.

Como McCloud afirma, “o espaço nos quadrinhos é o equivalente ao tempo nos filmes”. As animações seguem uma sequência temporal, mas não espacial.

Elas apresentam uma justaposição temporal de imagens que se sucedem no mesmo ponto fixo, enquanto nos quadrinhos, a justaposição é espacial, não dependendo do tempo.

Ao se apropriar do conceito de Eisner, McCloud propõe, considerando as limitações do termo “arte sequencial”, uma definição mais refinada:

“imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (2005, p. 09).

2.3 quadrinhos: leitura simultânea

Em oposição à noção de quadrinhos enquanto sequencialidade, há profissionais da indústria e acadêmicos, para os quais as histórias em quadrinhos em sua essência não são sequenciais. Ou, pelo menos, não apenas sequenciais. Defensores dessa perspectiva advogam a simultaneidade de leitura como propriedade intrínseca da mídia e potencialidade particular dela:

“[...] pelas particularidades que as distinguem como meio de expressão, entre elas o fato de serem a única mídia onde passado, presente e futuro podem conviver juntos num mesmo contexto, pois enquanto nossos olhos (a fôvea) estão concentrados em um quadrinho da sequência, a visão periférica capta os quadros anteriores e posteriores. Este efeito é único na narrativa quadrinhística, já que no cinema a sucessão de eventos está intrinsecamente ligada ao tempo da projeção.” (FRANCO, 2012)

A simultaneidade é entendida enquanto uma forma de leitura na qual os quadros são percebidos individualmente ao mesmo tempo em que são apreendidos em conjunto pela visão periférica. Dessa forma, os quadrinhos são lidos ao mesmo tempo por uma leitura sequencial, linear e similar à um texto literário, e tabular, que observa a composição geral da página, similar à uma pintura (VARGAS, 2015).

Desde a década de 1930, pelo menos, há a publicação de HQs cuja natureza tabular é enfatizada enquanto recurso narrativo e estilístico. Exemplos notáveis são *Little Nemo*, de Winsor McCay ou *Gasoline Alley*, de Frank King. Ainda hoje, autores, alguns explicitamente retomando referências da década de 1930, enfatizam a tabularidade em suas obras. É o caso de *Here* de Richard McGuire e as diversas obras do cartunista Chris Ware.

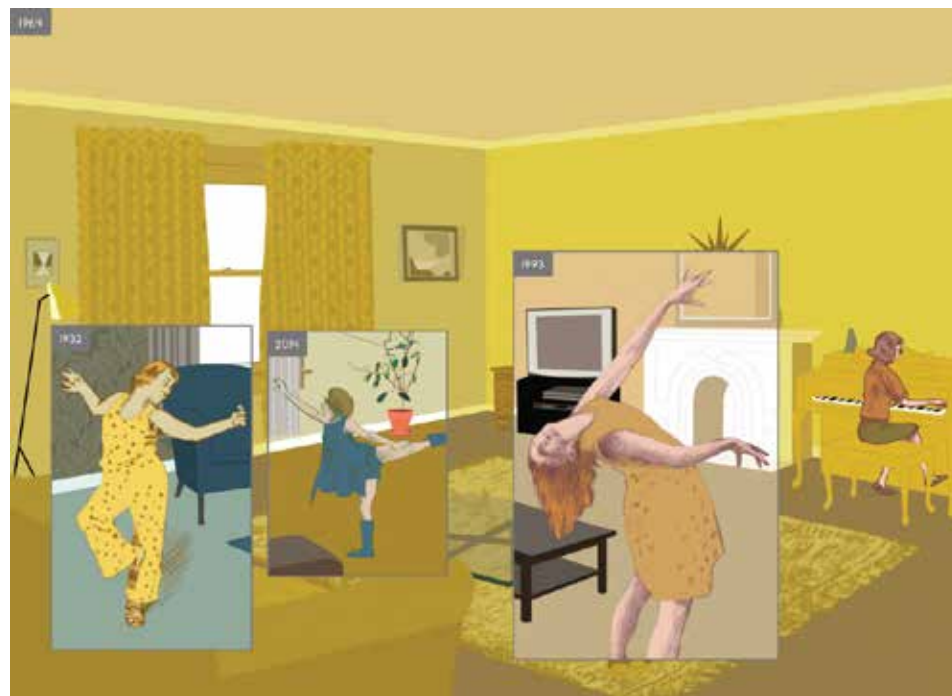


Figura 8: Página de “Here” (2014) por Richard McGuire. A tabularidade é enfatizada de tal forma que os quadros na página podem ser lidos e relidos sem qualquer ordem particular.

A propriedade tabular da leitura de quadrinhos, no entanto, não se limita a artistas específicos, podendo ser enfatizada de maneira corriqueira em quadrinhos de linha de grandes editoras. Não é incomum se deparar nos comics de super-heróis americanos com o chamado efeito de Lucca, quando um cenário faz as vezes de palco para os personagens que por ele passeiam em sucessão.

É importante ressaltar que sequencialidade e simultaneidade estão em tensão em qualquer HQ, de forma que a mídia não é apenas tabular ou linear. No Efeito de Luca⁴, por exemplo, os personagens têm sua movimentação sequenciada em um espaço que é lido simultaneamente independentemente da ação enfocada. Mesmo quando não se pretende enfatizar a tabularidade no layout de página, sua possibilidade de leitura influencia a paginação, decupagem e recursos utilizados. Um exemplo a ser mencionado é Ito Junji, mangaká especializado no

⁴ Nome dado em referência ao quadrinista italiano Gianni De Luca. Em 1975, na proposta de condensar as cerca de 30 mil palavras de Hamlet, de Shakespeare, em uma HQ de 48 páginas, Luca optou repetir a movimentação dos personagens diversas vezes em um único cenário. O aspecto coreográfico e dinâmico do efeito foi especialmente aceito nas HQs de super-heróis, nos quais a ação é um elemento preponderante. (BRANDÃO, 2022)

Figura 9:
Página de Miss Marvel #7 (2016)
de Wilson, Wyatt e Herring.



gênero do terror. Ao trabalhar o horror em uma mídia em que se lê simultaneamente passado, presente e futuro, mecanismos de surpresa de outras mídias, como é o caso dos jumpscares do cinema, não são viáveis. Desse modo, para provocar surpresa, Ito negocia com a leitura tabular através da virada de página. Seus mangás tensionam a narrativa ao se aproximar do final de um par de páginas, para após a virada, entregar uma grande revelação. Mesmo sem enfatizar a simultaneidade das HQs, as obras de Ito carregam em seus layouts e design decisões influenciadas por essa dimensão dos quadrinhos.

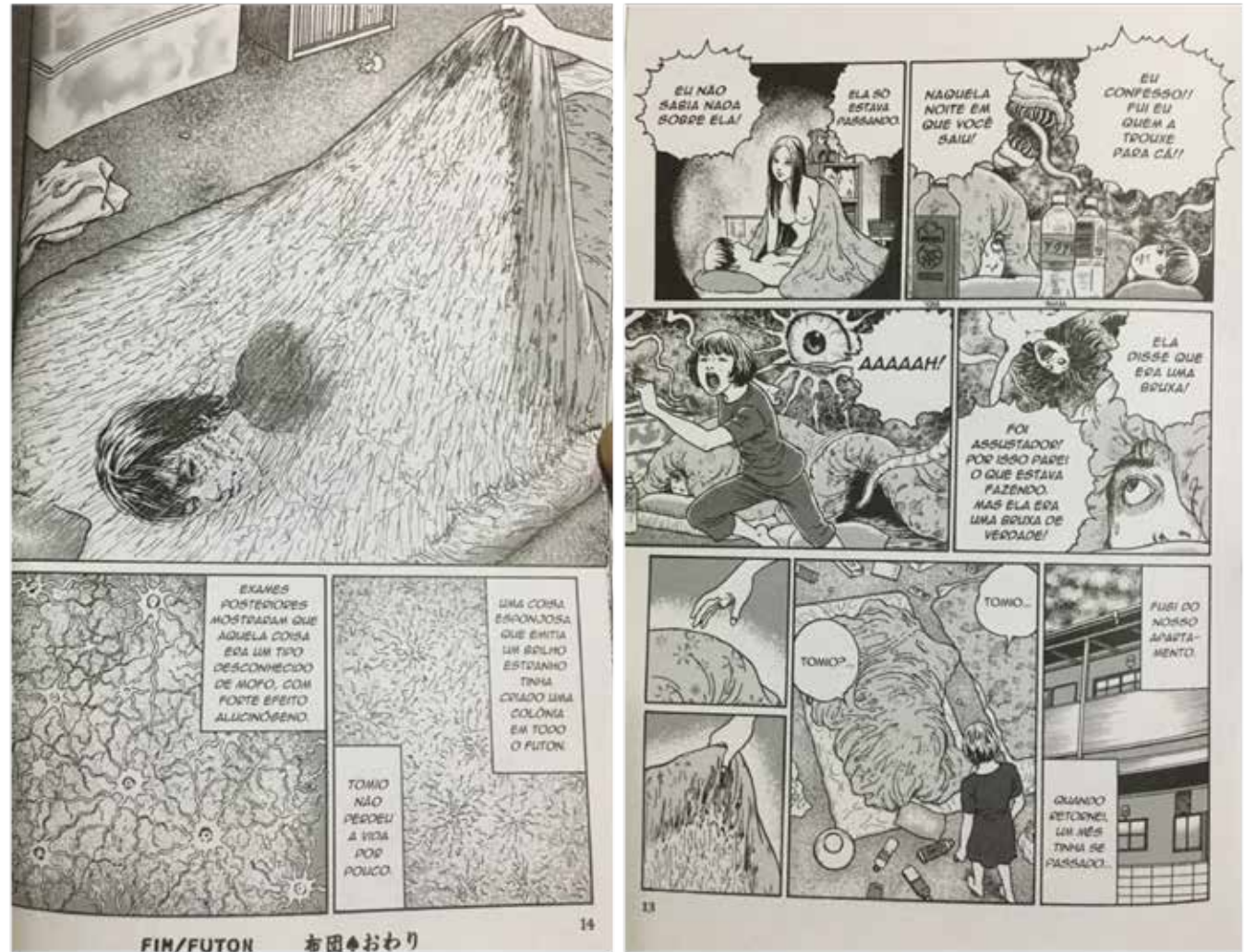


Figura 10: Páginas de Fragmentos do Horror (2020) por Ito Junji. Cabe ressaltar que, por se tratar de um mangá, a leitura deve ser realizada da direita para a esquerda e de cima para baixo. Ao final da primeira página, a narrativa é tensionada e induz uma revelação narrativa. A qual é apresentada após a virada de página como forma de administrar o suspense em uma mídia de leitura simultânea.

3. Quadrinhos e Arquitetura

3.1 Arquitetura enquanto realismo

Ao representar um elemento por meio do desenho, o objeto retratado pode ter seus detalhes removidos sem, no entanto, perder seu significado. A esse processo McCloud (1995) atribui o nome de “abstração”. Meio através do qual um desenho simplificado pode enfatizar ou ampliar aspectos do que representa conforme a necessidade e interesse do desenhista:

Tal qual um personagem pode ter sua imagem abstraída de detalhes, assim obtendo um efeito ou significado particular, a arquitetura nos quadrinhos varia no grau de abstração sobre ela aplicada. Conforme Marques (2021), a relação estabelecida pela arquitetura dentro das

HQs pode ocorrer de cinco maneiras conforme a abstração.

Em uma abordagem inicial, o desenhista recria o cenário arquitetônico de maneira realista, replicando um ou mais edifícios existentes com precisão em quase todos os detalhes. Esse tipo de representação era amplamente utilizado pelos arquitetos renascentistas; contudo, atualmente, apesar dos avanços tecnológicos, ainda existem faculdades de arquitetura⁵ que mantêm essa prática entre seus alunos. Nesse contexto, o desenho de observação, mesmo que apoiado por fotografias, serve como um meio para a percepção e sensibilização da realidade existente, contribuindo para



Figura 11: Fragmento da página 30 de Desvendando os Quadrinhos de McCloud (1995)

⁵ No contexto da FAU-USP, a atividade desenvolvida na disciplina Projeto Visual Ambiental - AUP 0342 a partir das imagens de Gordon Cullen descrita no tópico 1 é um exemplo.

a formação de repertório e o aprofundamento do olhar sobre o que é observado.

A HQ “Beco do Rosário” (2020) da arquiteta gaúcha Ana Koehler exemplifica a abordagem. Fruto de uma extensa pesquisa histórica, o livro retrata o conturbado processo de expansão da capital gaúcha sob a prefeitura de Otávio Rocha nos anos 1920, marcado pela desigualdade social e pelo racismo. Fotografias da época e um extenso material bibliográfico são subsídio para representar Porto Alegre em profundos níveis de detalhes, não apenas sociais e políticos, mas especialmente arquitetônicos e urbanísticos.

Marques (2021) compara a pesquisa necessária para embasar um HQ realista ao ato de projetar.

“se assemelha consideravelmente com os estudos de caso de arquitetura que estudantes e profissionais realizam com propósitos avaliativos. Nestes, são efetuadas análises detalhadas de uma obra que ajudam o arquiteto a entender vários pormenores que devem ser levados em conta na hora de conceber um projeto arquitetônico.”

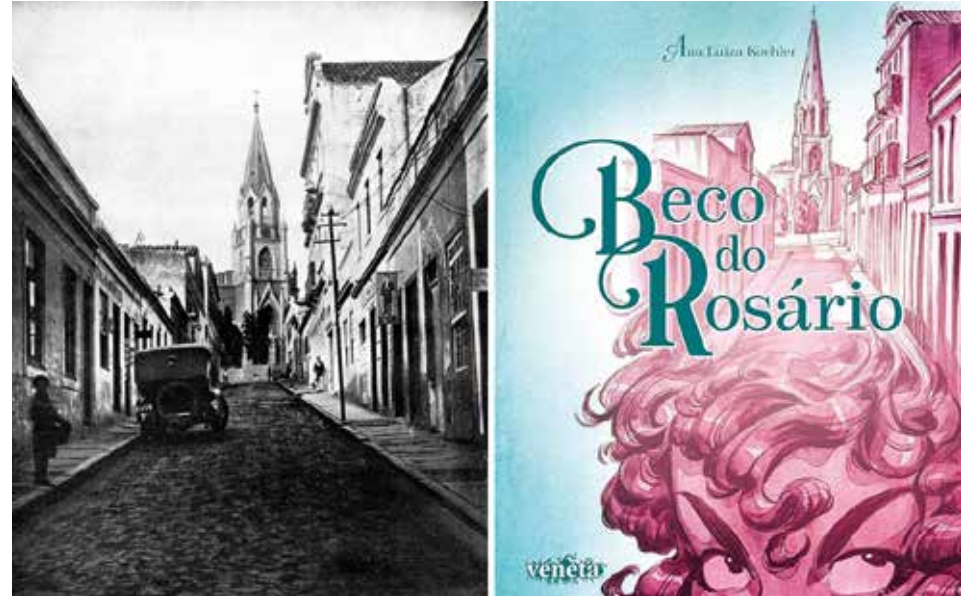


Figura 12: Beco do Rosário (atual Av. Otávio Rocha) na década de 1920 e capa da HQ de 2020 na qual se observa uma representação fiel ao Beco.

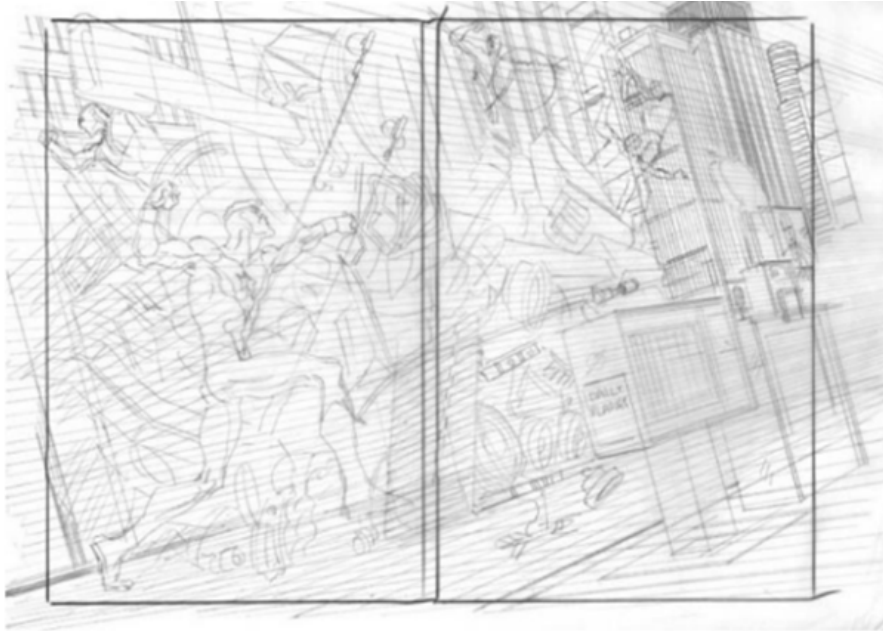
3.2 Arquitetura enquanto abstração

Uma segunda abordagem possível para a representação arquitetônica em uma HQ incorpora um substancial nível de abstração. Através de uma representação simplificada, o desenhista enfatiza aspectos da arquitetura necessários à contextualização cultural da narrativa e não há necessariamente compromisso com um objeto arquitetônico em particular ou mesmo real. O artista pode inclusive recorrer ao seu próprio repertório visual como construção do cenário e contexto.

Um exemplo possível é a série de tiras Calvin e Haroldo (1985-1995) de Bill Watterson. Em seus dez anos de publicação, não há menções a uma localização específica para sua narrativa (SHAYA, ELDER, 2024). Porém o cenário das tiras incorpora diversos elementos de subúrbios de cidades de médio porte norte-americanas, tais como casas unifamiliares soltas no lote, edifícios de pequeno porte e baixo adensamento construtivo. Um cenário semelhante à Chagrin Falls, pequena cidade no estado de Ohio onde Watterson cresceu, e possível inspiração para o contexto de Calvin e Haroldo.



Figura 13: Calvin and Hobbes de 09 de Fevereiro de 1991.



O desenho simplificado nos quadrinhos é mais comumente presente na etapa de esboços de uma HQ. Esses esboços preliminares abordam aspectos complexos da cena, como o posicionamento dos personagens, anatomia, ação, iluminação, cenário e perspectiva, compondo assim a página. No paralelo que Marques estabelece com a metodologia da Arquitetura, o desenho simplificado se aproxima ao croqui. Ambos croqui e esboço são resultado de um grande poder de síntese do conhecimento das técnicas e dos métodos do desenho. Para realizá-los é preciso que a habilidade em representar tenha como base conhecimentos específicos, tanto das técnicas de representação, como também do objeto representado.

Figura 14: Processo de esboço de Booster Gold #31 por Dan Jurgens.

3.3 Arquitetura enquanto reinterpretação

A terceira abordagem de Marques, a releitura, constitui-se na tomada de liberdades artísticas a partir das características principais de uma arquitetura ou espaço urbano. Não se trata de uma cópia do existente, como o desenho realista, mas sim uma reinterpretação. Neste caso, pode-se mencionar “Venise Celeste” (1894) de Moebius. O Artbook e quadrinho foi criado no início da década de 1980 após uma viagem do autor a Veneza. A obra repensa a arquitetura renascentista, suas cúpulas, colunas de ordens clássicas e arcos perfeitos, e canais venezianos em um contexto sci-fi.

Dentro do contexto da releitura, a abordagem da arquitetura nos quadrinhos pode tomar forma ainda de distopia e utopia. No primeiro caso, o quadrinista apresenta sua visão de mundo ao questionar um determinado modelo de sociedade, geralmente desigual ou despótica. A partir da releitura do contexto urbano, enfatizando suas problemáticas, críticas são apresentadas a um modelo social. Pode-se mencionar 1984 (2020) de Fido Nesti, reinterpretação vencedora do Prêmio Eisner do livro de George Orwell. Nela, Nesti se utiliza de vermelhos dessaturados e cinzas para reimaginar uma Londres pouco acolhedora e suja sob o domínio ditatorial do Grande Irmão. As áreas internas são espaços enclausurados, pequenos e pouco iluminados, à exceção das luzes de telas. As ruas são sujas, destroçadas, poluídas e repletas de cartazes ameaçadores.



Figura 15: San Giorgio Maggiore (1566).
Fonte: Wikimedia Commons.

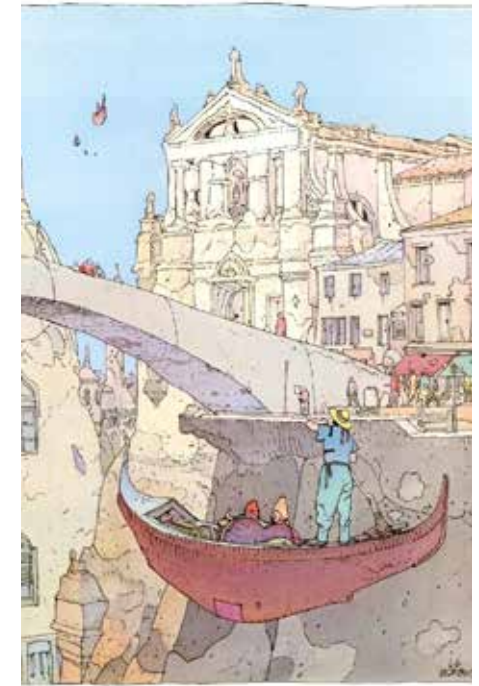


Figura 16: Quadro de Venise Celeste de Moebius (1894).

Por fim, no caso das utopias, há por parte dos quadrinistas um esforço em construir um cenário urbano positivo e ideal em suas convicções, sejam elas sociais, políticas ou ambientais - geralmente tratam-se de narrativas situadas no futuro, mas nem sempre.

Um exemplo é Wakanda, uma nação fictícia da África, destacada nas histórias em quadrinhos da Marvel, especialmente nas séries do Pantera Negra. Criada por Stan Lee e Jack Kirby, Wakanda é uma cidade-estado que se destaca como uma das sociedades mais avançadas tecnologicamente no universo Marvel. Sua arquitetura e urbanismo representam uma fusão harmoniosa entre tradição e inovação, onde elementos tradicionais africanos se encontram com designs ultra modernos, utilizando materiais avançados como o metal fictício vibranium. Edifícios com estéticas futuristas⁶ são uma característica marcante, muitos dos quais incorporam aspectos sustentáveis, como jardins verticais e áreas arborizadas.



Figura 18: Trecho de Killmonger #5 por Hill e Ferreyra (2019). No primeiro quadro em especial, observa-se a integração harmônica entre natureza e tecnologia na cidade-estado de Wakanda.

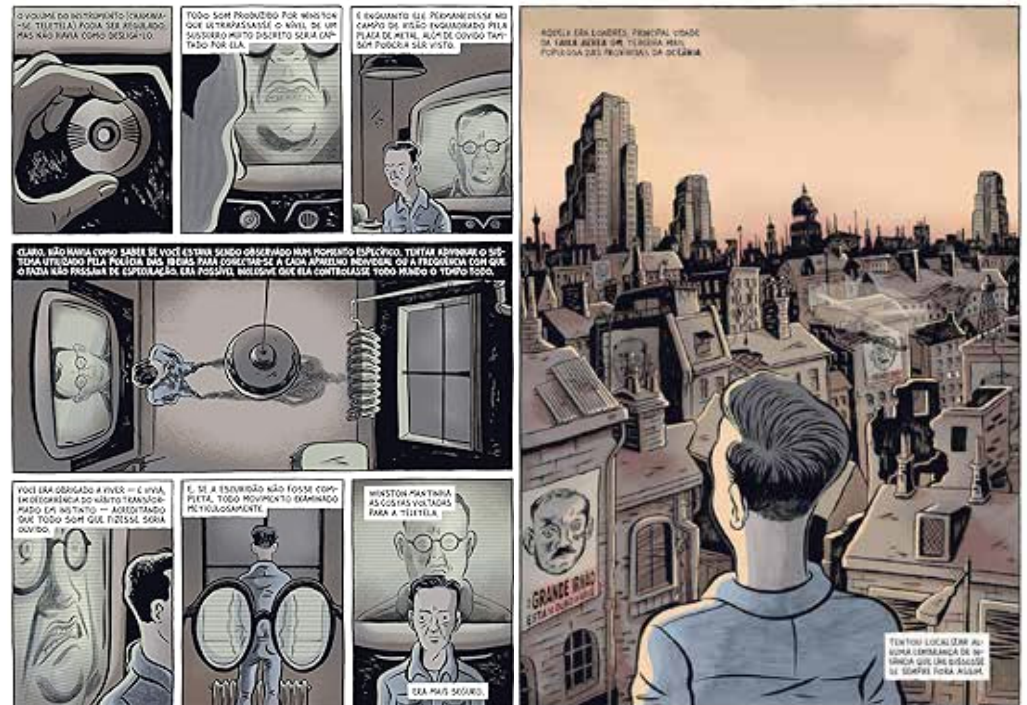


Figura 19: Páginas de 1984 (2020) de Fido Nesti. Respectivamente, o apartamento de Winston Smith e Londres.

⁶ Aqui entende-se “futurismo”, não como o movimento artístico do século XX, mas sim nos termos aplicados pelos autores de HQs contemporâneos: elementos que são inovadores, avançados em termos de tecnologia, design ou conceito, e que sugerem um desenvolvimento além do presente.

3.4 Metodologias e pontos de encontro

As elaborações de cidades utópicas ou futuristas foram influentes na produção experimental e especulativa do grupo Archigram, que se valia de diversas mídias - TV, rádio e especialmente HQs:

“Cidades do futuro intergalácticas, com robôs e foguetes eram a paisagem dos quadrinhos, e prenunciavam que logo seria das cidades. O grupo Archigram utilizou-se de todos os meios gráficos disponíveis e iniciou uma discussão constante sobre esses temas através da revista. Em pouco tempo começaram também a publicar seus projetos que refletiam as mesmas questões. (SILVA apud FRANCO, 2012).”

Os projetos do Archigram destacaram-se por sua inovação e pioneirismo, abrindo novas perspectivas que abrangiam desde explorações gráficas e multimídia em espaços arquitetônicos até concepções de cidades móveis a habitats infláveis.

Além do Archigram, houve outros grupos formados por arquitetos cuja produção, de modo similar aos quadrinistas de utopias, se deu de maneira especulativa sobre as cidades que já conheciam. Pode-se mencionar os Metabolistas⁷, Archi-zoom Associati⁸ e Superstudio⁹.

Ao explorar a representação arquitetônica nos quadrinhos, percebe-se diferentes abordagens que ecoam práticas da arquitetura. Desde a reprodução detalhada e realista de cenários, que se aproxima ao estudo de caso, até a interpretação com abstração, que se aproxima ao croqui, os quadrinistas adotam técnicas que espelham o processo de projetar e conceber espaços na arquitetura.

A releitura criativa da arquitetura nos quadrinhos, seja como distopia questionadora ou utopia idealizada, reflete a capacidade dos artistas de imaginar e reinterpretar o ambiente construído de acordo com suas visões de mundo. Essa liberdade artística ressoa com o espírito experimental de grupos arquitetônicos.

Juntamente dessas semelhanças, Franco (2012) aponta a ampla liberdade orçamentária dos quadrinhos como atrativo aos diversos arquitetos que transacionaram para a criação de quadrinhos - Miguelanxo Prado, Hugo Canuto, Rapha Pinheiro, Monaramis, Guido Crepax, Luiza Koehler, Luiz Gê e Marília Marz para mencionar alguns. Percebe-se por essa relação que a prática de criar quadrinhos e a de projetar arquitetura encontram-se em um terreno fértil de troca e influência mútua.



Figura 20: Walking City, cidade móvel pensada pelo membro do Archigram Ron Herron em 1964. Tratava-se de uma estrutura nômade metálica em formato similar a um animal.

⁷ grupo japonês surgido na década de 1960, cujos princípios fundamentais incluíam a adaptação e crescimento orgânico das cidades, inspirados em processos biológicos.

⁸ Grupo italiano proeminente no movimento arquitetônico radical dos anos 1960 e 1970, concentrando-se na exploração de uma arquitetura e design “anti-design”: pouco lineares e racionais.

⁹ Superstudio, também italiano, desafiou as convenções arquitetônicas estabelecidas, apresentando visões utópicas e críticas sobre o ambiente construído a partir de técnicas de foto montagens e colagens.

4. Análise de similares

4.1 “Rua” de Rapha Pinheiro

A análise de obras similares foi essencial para o projeto, pois a identificação de determinadas estratégias e recursos ajudou a construir uma história em quadrinhos coesa. A HQ, resultado final, utilizou as obras mencionadas abaixo como referência para abordar o espaço urbano.

Os quadrinistas estudados são formados em Arquitetura e Urbanismo, com títulos obtidos respectivamente pela UFRJ e Escola da Cidade. A escolha por eles enquanto estudo de caso se dá, além da formação acadêmica, por desenvolverem como tema a cidade e o espaço urbano.

Rapha Pinheiro desenvolveu seu trabalho enquanto quadrinista com grande ênfase ao desenho de cenários. A começar por seu TCC, o quadrinho “IFCS e o

Largo de São Francisco”, a observação do cotidiano e paisagem urbana são temas e motivos comuns em sua produção. Surgem através das transições “ação-ação” e “aspecto-a-aspecto”¹⁰.

Nas “ação-ação”, Rapha utiliza a sequência de ações de um personagem como condutores para percorrer uma arquitetura. Nas “aspecto-a-aspecto”, quadros consecutivos funcionam como uma espécie de “olho migratório”, que percorre certo ambiente, mostrando detalhes e diferentes aspectos de uma cena, ideia ou atmosfera. O interesse pelo cenário cotidiano surge ainda em “Mesa 44” (2019) e “Rua” (2022), bem como em suas publicações no instagram, que frequentemente incluem exercícios de sketch urbano e desenho de observação em espaços públicos.

¹⁰ Categorização elaborada por Scott McCloud (1995) ancorada no conceito de quadrinho enquanto sequencialidade. Há, além das duas mencionadas, outras como “movimento-a-movimento” e “tema-a-tema”

Figura 21: Página de “Rua” de Rapha Pinheiro (2022). Nela, através da transição aspecto-a-aspecto, o ambiente de uma casa carioca é percorrido.



4.2 “Indivisível” de Marília Marz

A opção pela obra “Indivisível” de Marília Marz enquanto estudo de caso se deu pelo interesse no layout de página e design apresentados na obra. Enquanto Pinheiro desenvolve uma construção de página tradicional, com quadros em sequência facilmente classificados nas tipologias de McCloud, Marz é muito mais experimental.

Sua obra, ainda que contenha sequencialidade, enfatiza a leitura “tabular”. O uso da simultaneidade não surge apenas enquanto recurso estético mas também narrativo. “Indivisível”, cujo tema é o bairro da Liberdade, é constituída por duas histórias e cada uma tem início em uma das “pontas” do livro e se encontram no miolo do caderno. Na história 01, que ilustra a relação da autora com o bairro, Marz comenta:

“Escuto sempre pelo bairro uma narrativa sem regra, repetição nem ordem [...] Se São Paulo não fosse essa confusão toda, aí sim eu me sentiria completamente perdida.”

A leitura com ênfase à simultaneidade, em detrimento de uma sequencialidade rígida e bem demarcada, parece, portanto, mimetizar a experiência da autora com o espaço urbano de São Paulo: uma experiência sem ordem clara ou regra de percurso.

Páginas que enfatizam certa simultaneidade também são presentes na História 02, que reconta o passado negro do bairro - antigo Largo da Força e cemitério dos Aflitos - utilizando por vezes o efeito de Luca para isso.



Figura 23: Página da história 01 de Indivisível, por Marília Marz. Apesar da presença de quadros, a principal leitura a ocorrer é a tabular.

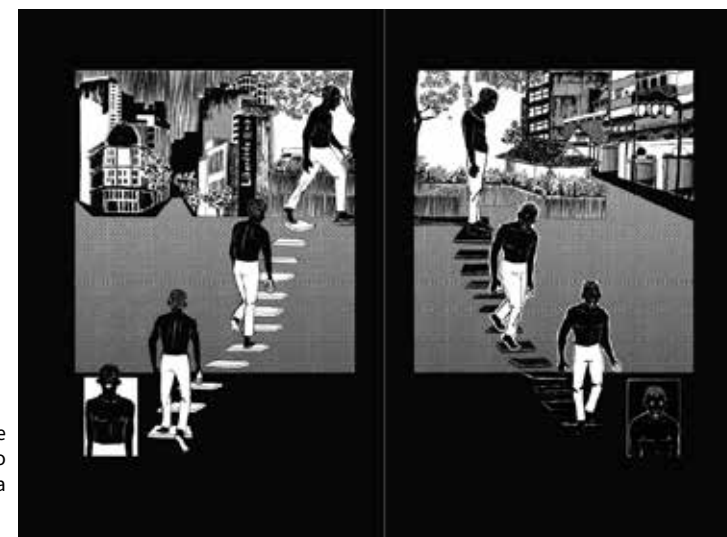


Figura 25: Páginas da história 02 de Indivisível, por Marília Marz, incorporando o Efeito de Luca

5. Estação da Luz e arredores

5.1 Histórico: região

Para aprofundar minha compreensão da relação entre quadrinhos e arquitetura, decidi criar uma HQ para explorar o espaço urbano, escolhendo a Estação da Luz como foco devido à minha conexão pessoal com ela e à sua rica história e arquitetura.

Inicialmente ocupada por fazendas de gado nos séculos XVII e XVIII, a região da Luz, parte dos Campos do Guaré¹¹, começou a se desenvolver com o movimento comercial do ciclo do ouro - tropeiros com destino às Minas passavam pelo então chamado Caminho do Guaré, entre o Triângulo Histórico e o Rio Tietê. Uma capela foi construída em 1583, recebendo a imagem de Nossa Senhora da Luz em 1603, nome posteriormente dado à região (GIMENES, 2005).

O fluxo de pessoas levou a um pequeno povoamento e instalação de funções institucionais que já não cabiam no Triângulo. Em 1774, terrenos ao redor da capela foram destinados a um convento, e em 1790, o Horto Botânico foi idealizado, sendo inaugurado em 1825¹² (MOSQUEIRA, 2007).

A partir da segunda metade do século XIX, o café alterou profundamente o perfil de São Paulo, em especial a Luz. Os cafezais se expandiram rapidamente do Vale do Paraíba em direção ao Oeste Paulista, onde encontraram solo fértil. A ineficiência do transporte tradicional para atender a nova demanda pelo produto impulsionou a construção de uma ferrovia. Em 1856, o Barão de Mauá recebeu autorização para construir a ligação ferroviária entre Santos e Jundiaí, realizada entre 1862 e 1867 pela São Paulo Railway (GIMENES, 2005).



Figura 26: Representação dos Campos do Guaré de 1827 realizada por William Burchell. Retirado de Mosqueira (2007)

¹¹ uma vasta área pantanosa entre os rios Tietê, Tamanduateí e o Triângulo Histórico.

¹² Atual Parque da Luz

Na década seguinte, a região experimentou um boom de investimentos e melhorias devido ao início das operações ferroviárias e ao crescimento econômico proporcionado pelo ciclo do café. As ruas ganharam iluminação a gás, bondes de tração animal, sistema de esgoto, e abriram-se os principais eixos viários dos Campos Elísios, o primeiro bairro planejado, destinado às elites cafeeiras. Bairros operários surgiram na baixada do Tamandateí e na orla ferroviária, e a atividade econômica se intensificou com a mudança do comércio de gêneros agrícolas do Piques para a área das estações.

Gradualmente, a partir dos anos 1890, a região começou a enfrentar um processo de abandono devido a vários fatores: a presença de indústrias ao norte (inviabilizando sua expansão), alagamentos, a descontinuidade do tecido urbano cortado pela linha férrea, e o surgimento de novos empreendimentos para a classe abastada em áreas como Higienópolis e a Avenida Paulista. (GIMENES, 2005)

Nos anos 1930, o Plano de Avenidas de Prestes Maia reforçou a importância da Avenida Tiradentes em escala urbana e alheia às demais vias da região, acelerando a decadência da área. Em 1968, com a fundação do Metrô e o plano de cruzar a Luz com a primeira linha, surgiu a possibilidade de renovação. Em 1974, pela lei de zoneamento, a prefeitura paralisou o bairro para preservar seu significado histórico, mas a maior parte do plano, concluído em 1979, não foi implementada, contribuindo para a decadência do bairro (GIMENES, 2005).

Atualmente, a região encontra-se deteriorada do ponto de vista urbanístico, ambiental, econômico e social, embora abrigue importantes pólos culturais. Em seu entorno, existe de maneira itinerante e deslocada por batidas policiais repressivas, a Cracolândia (FROMM, 2023). Recentemente, em novembro de 2023, o “fluxo” da Cracolândia migrou para a Rua Mauá, lateral à Estação da Luz. (G1, 2023) após confronto com policiais militares. Um indicativo da vulnerabilidade social, questão de segurança e saúde pública que perpassa o centro e arredores da Luz.



Figura 27: Fotografia de 1900 por Guilherme Gaensly da região da Luz. Estação à Esquerda e Parque da Luz à direita. Retirado de: Wikimedia Commons.

5.2 Histórico: Estação da Luz

O edifício original da Estação da Luz foi inaugurado em 1867 e operou até 1888. O aumento rápido do número de passageiros e a necessidade de escoar a produção exigiram mais espaço e estrutura. Uma ampliação do edifício foi realizada, agora com dois andares, apresentando linhas neoclássicas, cobertura de ferro na entrada e sobre as plataformas, sendo construída sobre a estação anterior.

Em 1897, a SPR renovou sua exclusividade na administração da linha até Santos e, nesse contexto, iniciou o projeto da atual Estação da Luz. Inaugurado em 1901, o atual edifício da estação é monumental e todo feito com material importado do Reino Unido. Voltado para o Jardim da Luz, o edifício, com projeto de Charles Driver, exibe na ala oeste uma enorme torre com relógio que se tornou um marco na cidade.

A intenção era criar uma imponente 'porta de entrada' para São Paulo que, em conjunto com o Jardim, impressionasse os visitantes como símbolo da transformação definitiva da antiga vila em um dos centros da economia nacional. (GIMENES, 2005). Sobre a área das plataformas, passarelas metálicas conectam a ala oeste à leste.

Em 1946, um incêndio destruiu boa parte do prédio. A reconstrução, de 1947 a 1951, visou ampliar o edifício para absorver um tráfego de passageiros 20 vezes maior que na época de sua construção original. Em 1976, o Condephaat iniciou o processo de tombamento do complexo, concluído em 1982. Em 1995, a estação passou a fazer parte do patrimônio nacional.



Figura 28: Fotografia do salão da Estação da Luz.
Foto própria.

Entre as décadas de 1990 e 2020, a estação passou por uma série de reformas, uma delas liderada pelo arquiteto Paulo Mendes da Rocha e seu filho Pedro Mendes da Rocha, com o objetivo de adaptá-la para abrigar o Museu da Língua Portuguesa. Em dezembro de 2015, um grande incêndio destruiu as instalações deste museu e causou grandes danos ao patrimônio arquitetônico do prédio, que passou por reformas e restaurações nos anos subsequentes. A reinauguração do museu ocorreu em 2021.

Atualmente, a estação possui três plataformas: uma central, não original de 1901, e duas laterais. Faz parte das vias 7-Rubi (integrada à 10-Turquesa), 11-Coral e Expresso-Aeroporto. Desde 1974, também conecta ao metrô, incluindo escadas e aberturas em suas plataformas, ligando as linhas 1-Azul e 4-Amarela.

Além do Museu da Língua Portuguesa, a Estação da Luz está cercada por importantes centros de lazer e cultura, incluindo a Pinacoteca do Estado, o Parque da Luz, a Pina Contemporânea, o Complexo Cultural Júlio Prestes e o Memorial da Resistência, que em 2022 recebeu uma ligação direta com a plataforma de acesso à linha Rubi.

A HQ criada procurou incorporar elementos dos distintos momentos históricos da estação em suas páginas, bem como o contexto urbano do qual faz parte.



Figura 28: Ligação direta entre a plataforma da linha 7-rubi e a Sala São Paulo.
Foto própria.

6. HQ: Ideação e projeto gráfico

6.1 Argumento e pesquisa visual

A produção de uma HQ perpassa algumas etapas anteriores à realização do desenho. Tradicionalmente, inicia-se a partir de um argumento ou proposta, o qual é então transformado em roteiro¹³. Este, por sua vez, é transformado em raf ou thumbnails - miniaturas rascunhadas das páginas e desenhos cuja criação permite experimentar layouts e decupagem sem o comprometimento de uma arte final.

O trabalho partiu, portanto, do seguinte argumento: captar não apenas a estrutura física da Estação da Luz e arredores, mas também a vivência cotidiana e a interação das pessoas com o ambiente. Seria, portanto, um trabalho pautado pela representação “realista” na classificação de Marques.

A fim de assegurar uma representação fidedigna do espaço físico da Estação da Luz e seus arredores, o projeto se ancorou no uso de fotografias e vídeos como referência. Além de imagens extraídas da internet, devido a recursos específicos como vistas de drones e fotos aéreas, foram realizadas visitas in loco para fotografar e conhecer o local. Ao todo, foram feitas mais de 800 fotografias perpassando áreas internas e externas da Estação da Luz, Pinacoteca do Estado, Praça da Luz, Sala São Paulo e Estação Pinacoteca.

A pesquisa visual para a produção da HQ incluiu também a busca por referências estilísticas condizentes com a representação realista de um espaço físico, conforme a categorização de Marques (2001). A primeira observada foi a obra do francês Christophe Chaboutè, em

¹³ O processo pode sofrer alterações, suprimir ou acrescentar etapas a depender do artista. Um exemplo incluindo as etapas elencadas pode ser observado na produção da HQ Ogiva de Bruno Zago e Guilherme Petreca nos vídeos disponibilizados pela editora Pipoca e Nanquim em: <https://www.youtube.com/watch?v=e2DiIWxKG3Q>.



Figura 30: Página de Yellow Cab de Christophe Chaboutè (2021).

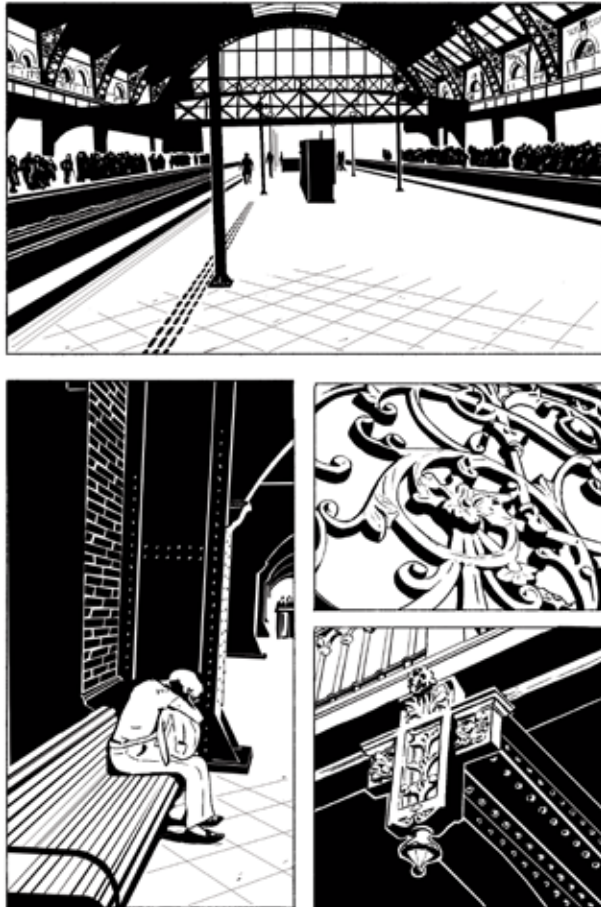


Figura 31: Página piloto desenvolvida.

especial “Yellow Cab” (2021) e “Museu” (2023). Ambas são HQs em que o espaço urbano ou arquitetônico, respectivamente Nova York e o Museu de Orsay, são fundamentais e tomam protagonismo: longos trechos sem personagens, apenas ilustrações do espaço constituem parte de suas páginas. Seu desenho em nanquim é marcado por amplas áreas em preto, nas quais o contraste com o branco oferece informação sobre os planos que constituem o espaço, detalhes de texturas, objetos e sombras.

A partir desta primeira referência, uma página “piloto” foi produzida emulando o nanquim de Chabouët em meios digitais. No caso, fotos foram utilizadas de decalque e traçadas através do Photoshop. Duas limitações, no entanto, motivaram a busca por uma referência e abordagem complementar: o tempo e o detalhamento dos ambientes. O desenho quadro a quadro se mostrou demasiadamente demorado para o escopo do TFG e as amplas áreas de preto ocultavam por vezes detalhes do ambiente representado.

Em conversa com o quadrinista e professor de desenho Leonardo Rodrigues da Area-e Escola de Artes, a criação de cenários a partir da edição de fotos foi levantada como possibilidade. A incorporação de fotografias editadas nas HQs é presente em mercados pelo mundo. Nos Estados Unidos pode-se mencionar Jim Steranko, porém é no Japão que a prática tem um de seus mais conhecidos nomes: o mangaká Asano Inio.

Conforme palestra ministrada pelo mangaká (VIZMEDIA, 2018), o trabalho em seu estúdio parte do uso de modelos 3D e fotografias para a construção de ambientes realistas sobre os quais são inseridos personagens estilizados. A edição destas fotos oferece áreas de luz e sombra. A imagem é então complementada com uma camada de linhas inseridas à mão para atribuir consistência estilística. O processo, que será descrito em maiores detalhes no tópico 6.3, foi então testado fazendo uso da abstração, nos termos de McCloud, no personagem guia, a pomba.



Figura 32: Desenvolvimento de página de mangá a partir da manipulação de fotos por Inio Asano. Disponível em: https://x.com/asano_inio/status/1634557478347350016?t=frC3kpnKj88nq0W-3vA3tWQ

O forte contraste estilístico entre personagem e ambiente, no entanto, gerou estranheza e, por essa razão, foi abandonado. Adotou-se a linguagem final da HQ: Personagens ligeiramente abstraídos inseridos em cenários gerados a partir de fotos, complementados por traços e áreas de sombra inseridas manualmente.

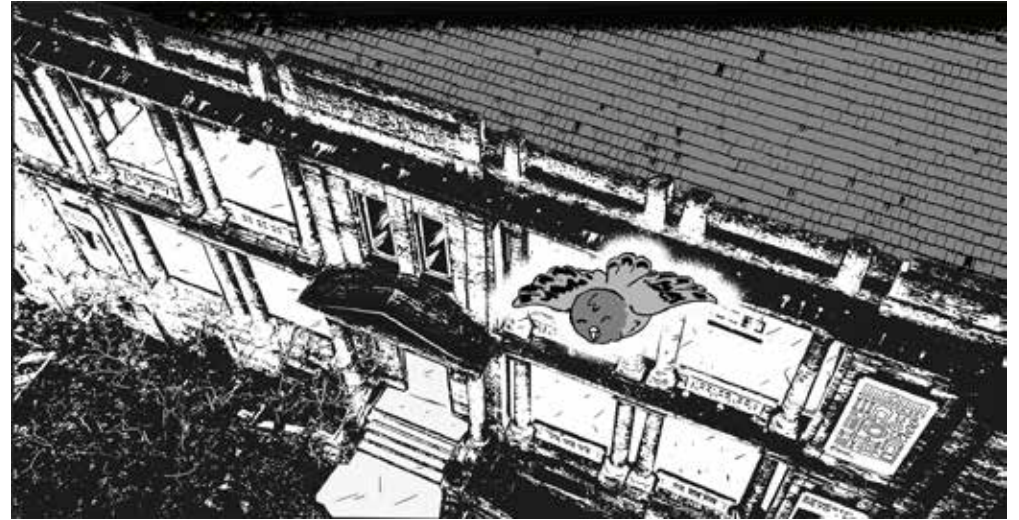


Figura 33: Imagens teste fazendo uso da metodologia de Inio Asano para produção de cenários.

eventos com facilidade, o que auxilia a visualização da linha completa de cenas. Seu uso permitiu que o roteiro fosse estruturado no formato de diagrama. Dois “capítulos” foram elaborados, um para os arredores da Estação e um para seu interior e plataformas.

Além da representação do espaço Estação da Luz, a etapa de roteiro buscou também inserir o espaço representado nos anos de produção da HQ, 2023 e 2024, bem como no contexto socialmente vulnerável do Centro. Para isso, alguns elementos atuais das imediações foram incorporados como pontos do roteiro: a ligação Luz-Sala São Paulo do escritório Fernandes Arquitetos Associados (inaugurada em março de 2022); o uso corrente da Praça da Luz por moradores de rua e o fechamento dos acessos à Rua Mauá que, em novembro de 2023, foram bloqueados devido ao deslocamento do fluxo de usuários da Cracolândia às imediações da Estação (CARDOSO, 2023).

O roteiro finalizado foi então transformado em thumbnails, etapa em que foi realizada experimentações com o layout de páginas, possibilidades de distribuição de quadros e diagramação. Nesta etapa da produção, recorreu-se aos similares estudados no tópico 4, especialmente a partir do segundo “capítulo”.

Enquanto no primeiro trecho da HQ, que cobre o entorno da Luz, é bastante sequencial em sua estrutura, o segundo capítulo, que perpassa o interior da Estação, incorpora uma maior simultaneidade. Nesse caso, tanto no uso de transições “aspecto-a-aspecto” conforme observadas em “Rua”, quanto no uso do Efeito de Luca e construções de página pouco sequenciais, conforme observado em “Indivisível”.

O resultado final é observado ao lado.



Figuras 35 e 36: Acessos da Estação da Luz à Rua Mauá bloqueados em Novembro de 2023.



Figura 37: thumbnails desenvolvidas para os trechos sobre o entorno e interior da estação.

6.3 arte final

Conforme o tópico 6.1, o guia para a arte final foi o processo de quadrinização de Asano Inio. Tomando-o como referência, todas as fotos foram transpostas para a escala de cinza. Em seguida aplicou-se nitidez, técnica de manipulação de imagem que torna os contornos mais nítidos ao aumentar o contraste entre pixels de borda, destacando a transição entre áreas escuras e claras e realçando detalhes finos. A aplicação deste efeito seria responsável pelo aspecto de “desenho” no produto final.

A camada da imagem era então duplicada diversas vezes e seu modo de mesclagem ajustado para multiplicação. Essa mesclagem combina duas camadas escurecendo a imagem resultante. Ela multiplica os valores das cores da camada superior com os da camada inferior, produzindo uma imagem final sempre igual ou mais escura que as originais. Costuma ser utilizado para adicionar sombras ou profundidade. No caso, sua aplicação se dava para permitir a visualização e manipulação conjunta das diversas camadas.

Aplicava-se então a cada uma das camadas duplicadas o efeito limiar, o qual transforma todos os pixels acima de um certo nível de brilho em branco e todos os pixels abaixo desse nível em preto. É usado para criar imagens de alto contraste. Com todas as camadas em multiplicar, a imagem final passava a tomar forma. Alguns cenários foram também complementados com camadas de cinza para destacar elementos, geralmente coberturas e telhados.



Figuras 38: Imagem base para desenvolvimento do quadro, já transformada em escala de cinza e com nitidez aplicada.



Figuras 39: Imagem com efeitos de limiar aplicados de forma distinta conforme área através de máscaras.

A etapa previamente descrita não ocorreu linearmente. Segundo o que se pretendia enfatizar em cada imagem, vários níveis de limiar foram testados em conjunto com a multiplicação. Além disso, cada camada recebeu uma máscara que restringiu os efeitos aplicados à área pretendida. Não se tratou de um processo rígido, com níveis de limiar ou nitidez específicos, mas sim aplicados conforme a percepção visual gerada.

As imagens foram complementadas com até duas camadas desenhadas a mão, uma em preto para sombras e linhas e uma em branco para reflexos e contrastes. Esta etapa foi necessária para garantir a consistência das imagens e inserir elementos da arquitetura perdidos nos processos anteriores, tais como janelas, relevos, quinas, pintura e texturas.

Por fim, as últimas camadas eram realizadas - na maioria das vezes à mão e algumas poucas vezes repetindo técnicas já descritas. No caso, essas camadas eram destinadas à inserção dos personagens representados. Em especial, a pomba que guia o percurso. Para o desenho, modelos 3d e fotos foram utilizados como decalque.



Figuras 40: Imagem com camada em linha preta sobre elementos de arquitetura e branca nos reflexos. Inserção de personagens no ambiente.



Figuras 41: Imagem aérea, aplicação de contraste branco entre o plano da pinacoteca e fundo. Complementação do skyline com linha de menor peso.

O processo acima foi aplicado de modo geral a todas as fotos, porém cabe destacar desafios particulares à elaboração de certas imagens. Três situações podem ser ressaltadas.

Primeiro, a elaboração das imagens de áreas externas em vista aérea. Devido à sua amplitude e presença no horizonte do skyline paulistano, seu principal desafio foi obter contraste entre os planos visíveis. Para tanto, além das camadas do Photoshop já descritas, adotou-se também uma camada de outline branco entre planos e uma camada de outline preto entre a pomba e o cenário. Além disso, a etapa de desenho à mão adotou também o redesenho do skyline, no caso, usando linhas de menor peso para criar contraste.

Segundo, houve um caso em particular em que foi necessário recorrer a modelos 3d para o cenário: o detalhe da fachada da Av. Tiradentes da Pinacoteca do Estado. Como o detalhe apresenta o nome da Pinacoteca, o primeiro edifício a surgir na HQ e início do contexto urbano, sua presença é importante. Para ele, uma imagem do modelo foi gerada e manualmente desenhada sobre, com aplicação de sombras e texturas.

Por fim, os desenhos do Salão da Estação da Luz foram um desafio devido à falta de fortes contrastes nas fotografias, pois é um espaço interno marcado pela presença de luz difusa ou indireta. Por essa razão, os processos pautados no efeito de limiar não se mostraram eficientes, gerando ou imagens com poucos detalhes ou com um “aspecto de xerox”. Para esses casos, a solução encontrada foi desenhar boa parte das imagens manualmente sobre as fotografias, procurando manter uma coesão com os artistas tomados como referência estilísticas - nestes casos, especialmente Chaboutè.



Figuras 41: Imagem criada a partir de modelo 3d e complementada com texturas e linhas.

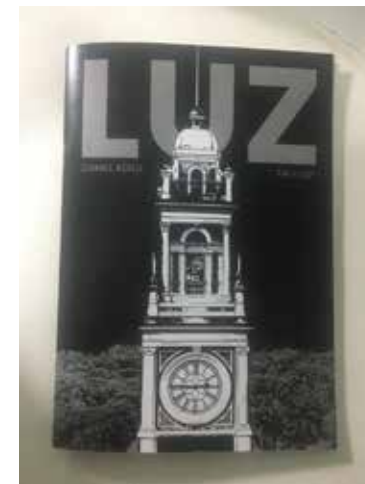


Figuras 41: Desenho do Salão da Estação da Luz criado a partir da fotografia de referência. Comparação com o resultado obtido pelos processos de nitidez e limiar e com a fotografia original. complementada com texturas e linhas.

6.4 Diagramação e encadernação

Com arte final concluída, a diagramação da HQ ocorreu conforme as thumbnails elaboradas através do Indesign. Esta etapa contou com a inserção dos requadros, atenção às sangrias quando previstas e numeração de páginas.

Por fim, em diálogo com André Luis Ferreira, chefe técnico da Seção Técnica de Produção Editorial da FAU USP, optou-se pela impressão da HQ em papel offset de alta gramatura, 120g, de forma a evitar que as imagens “atravessassem” para o outro lado de suas folhas. Para a capa, por sua vez, optou-se pela gramatura de 180g.



Figuras 43: Capa em offset 180g.



Figuras 44: Página dupla. Miolo em offset 120g.

7. Considerações finais

O desenvolvimento deste TFG foi uma primeira tentativa elaborando uma HQ autoral mais longa. Cada escolha de desenho e gráfica trouxe experiências importantes para meu aprendizado sobre a mídia.

O objetivo do projeto foi captar não apenas a estrutura física da Estação da Luz, mas também a vivência cotidiana e inseri-la em seu contexto urbano e cronológico. Pretendia-se criar uma HQ com afeto à Estação pela qual passo todos os dias, porém não idealizá-la, reconhecendo a problemática social que perpassa o espaço. Acredito que o resultado foi satisfatório, mas que há muito a melhorar.

O formato do livro, mudo e em percurso, facilmente permite uma expansão para outros edifícios da região, como a Pinacoteca e a Sala São Paulo. Com isso, há possibilidade de expandir capítulos, os personagens que guiam o olhar, os prédios representados e trazer uma maior presença humana para as páginas.

Apesar de ainda ter muito a aprender e de haver alguns aspectos que podem ser melhor trabalhados, ter a HQ em mãos traz muito orgulho pelos desafios ultrapassados e conhecimento aprendido.

8. Bibliografia

THEBAS, Isabella. A origem do cinema. Instituto de Cinema. Disponível em <<https://institutedecinema.com.br/mais/conteudo/a-origem-do-cinema>>. Acesso em Maio de 2023.

BRANDÃO, Pedro. Fora do roteiro: você já ouviu falar do Efeito de Luca. Fora do Plástico, 2022. Disponível em <<https://foradoplastico.com.br/fora-do-roteiro-voce-ja-ouviu-falar-do-efeito-de-luca/#:~:text=E%20a%20resposta%20est%C3%A1%20basicamente,lado%2C%20sobre%20uma%20determinada%20superf%C3%ADcie.&text=Alguns%20autores%20gostam%20de%20separar,por%20linhas%2C%20quadros%2C%20requadros>>. Acesso em Maio de 2024.

CARDOSO, William. Cracolândia: fluxo de usuários vira vizinho da Estação da Luz em SP. Metrôpolis, 2023. Disponível em <<https://www.metropoles.com/sao-paulo/cracolandia-fluxo-de-usuarios-vira-vizinho-da-estacao-da-luz-em-sp>>. Acesso em Maio de 2024.

CULLEN, Gordon. The concise townscape. Oxford: Architectural Press, 2006.

FROMM, Deborah. CINCO FATOS PARA VOCÊ NÃO FALAR BESTEIRA SOBRE A CRACOLÂNDIA. 2023. Disponível em: <https://www.intercept.com.br/2023/07/17/cracolandia-cinco-fatos-para-nao-falar-besteira/>. Acesso em: maio 2024.

EISNER, William. Quadrinhos e arte sequencial. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FRANCO, Edgar Silveira. História em Quadrinhos e Arquitetura. 2a Edição. João Pessoa: Marca de Fantasia - Ligada ao NAMID - Núcleo de Artes Midiáticas do PPG Comunicação da UFPB, 2012. Disponível em <<https://pt.scribd.com/document/338793580/HQ-e-Arquitetura-Edgar-Franco-pdf>>. Acesso em Abril de 2023.

GIMENES, Lourenço Urbano. Estação intermodal como gerador e regenerador de centralidades metropolitanas: uma análise do potencial da Estação da Luz em São Paulo. 2005. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005. . Acesso em: mai. 2024.

G1. Museu da Língua Portuguesa é reinaugurado após quase seis anos fechado em reforma por causa de incêndio. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2021/07/31/museu-da-lingua-portuguesa-e-reinaugurado-apos-quase-seis-anos-fechado-em-reforma-por-causa-de-incendio.html>. Acesso em: 31 maio 2024.

KOEHLER, Ana Luiza. Beco do Rosário. São Paulo: Veneta, 2020.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. O que é história em quadrinhos. São Paulo: Brasiliense, 1987.

MARQUES, G. U. Cidades fictícias: o elo entre as histórias em quadrinhos e a arquitetura. 2021. 169 f. Dissertação (Mestrado em Projeto e Cidade) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2021.

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

MOEBIUS. Venise Celeste. Paris: Éditions Aedena, 1984.

MOREIRA, Marília de Azevedo Corrêa e. Indivisível: Uma História de Liberdade. São Paulo: Conrad, 2022.

MOREIRA, Marília de Azevedo Corrêa e. Indivisível: Uma narrativa gráfica sobre o bairro da Liberdade. São Paulo: Conrad, 2017.

MOREIRA, Susanna. Ligação Luz-Sala São Paulo / Fernandes Arquitetos Associados. 2022. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/993628/ligacao-luz-sala-sao-paulo-fernandes-arquitetos-associados?ad_medium=gallery. Acesso em: 18 maio 2024.

MOSQUEIRA, Tatiana Menezes. Reabilitação da região da Luz - Centro histórico de São Paulo: Projetos urbanos e estratégias de intervenção. 2007. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. . Acesso em: mai. 2024.

NESTI, Fido. 1984. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2020.

O PASSO a passo da criação de OGIVA: como o roteiro virou a arte final | Criando Quadrinhos #03. São Paulo: Pipoca e Nanquim, 2020.

PINHEIRO, Raphael. Rua. Rio de Janeiro: Universo Guará Editora, 2022.

SHAYO, Lukas; ELDER, Natasha. Where Does Calvin and Hobbes Take Place? 2024. Disponível em: <https://www.cbr.com/calvin-and-hobbes-comics-location/>. Acesso em: 8 jun. 2024.

VEIGA, EDSON. Glibi, a revista que virou sinônimo de quadrinhos completa 80 anos. BBC, 2024. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/cg3ldpgvgnlo>. Acesso em: 08 mai. 2024.

VARGAS, Alexandre Linck. A INVENÇÃO DOS QUADRINHOS: TEORIA E CRÍTICA DA SARJETA. 2015. 320 f. Tese (Doutorado) - Curso de Literatura, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

VIZMEDIA (ed.). Design Insights from Inio Asano. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ogFA5qVp-SQ&t=242s>. Acesso em: 21 fev. 2024.

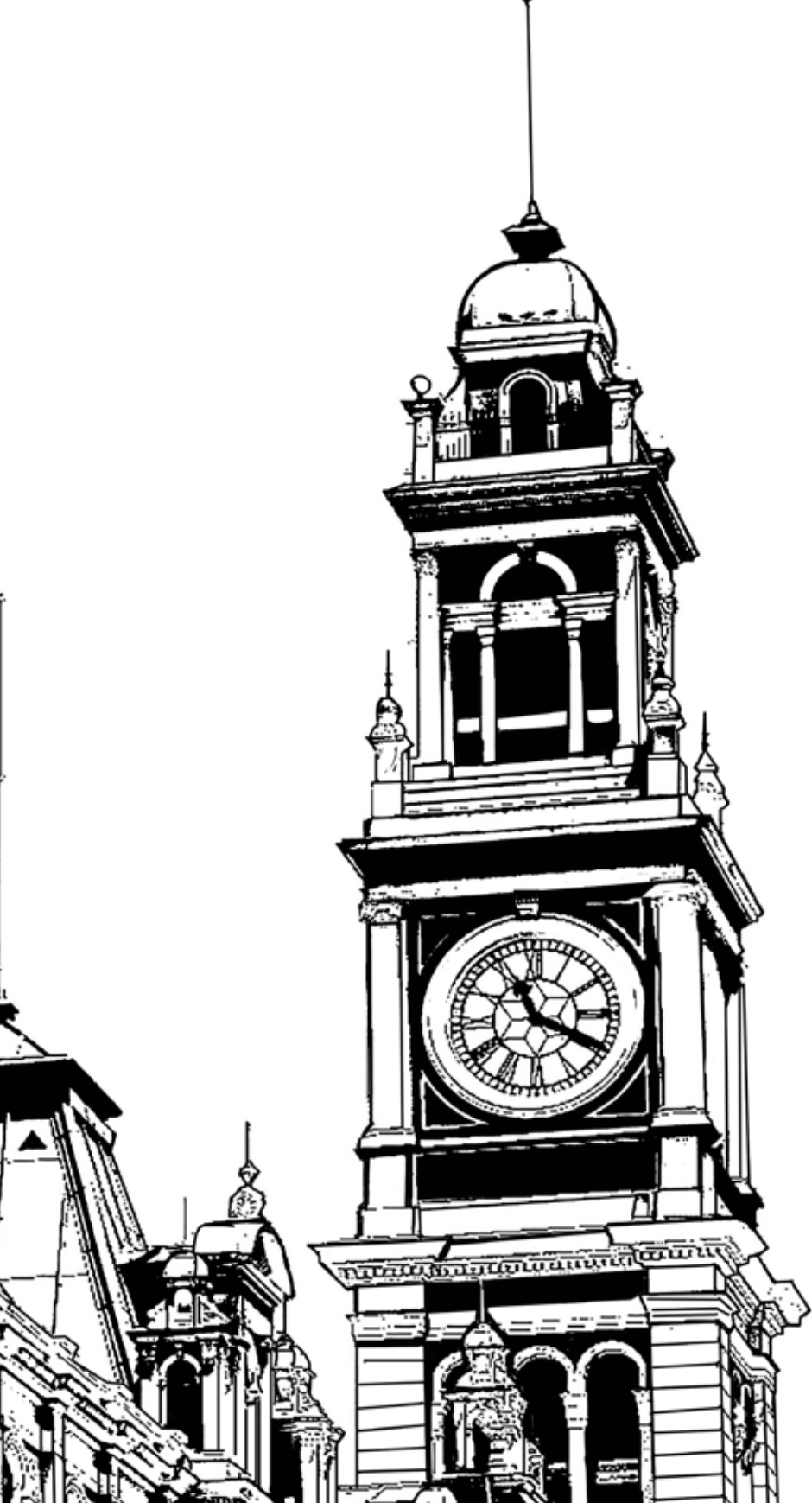
8. Anexos

LUZ

DANIEL KENJI

FAU USP

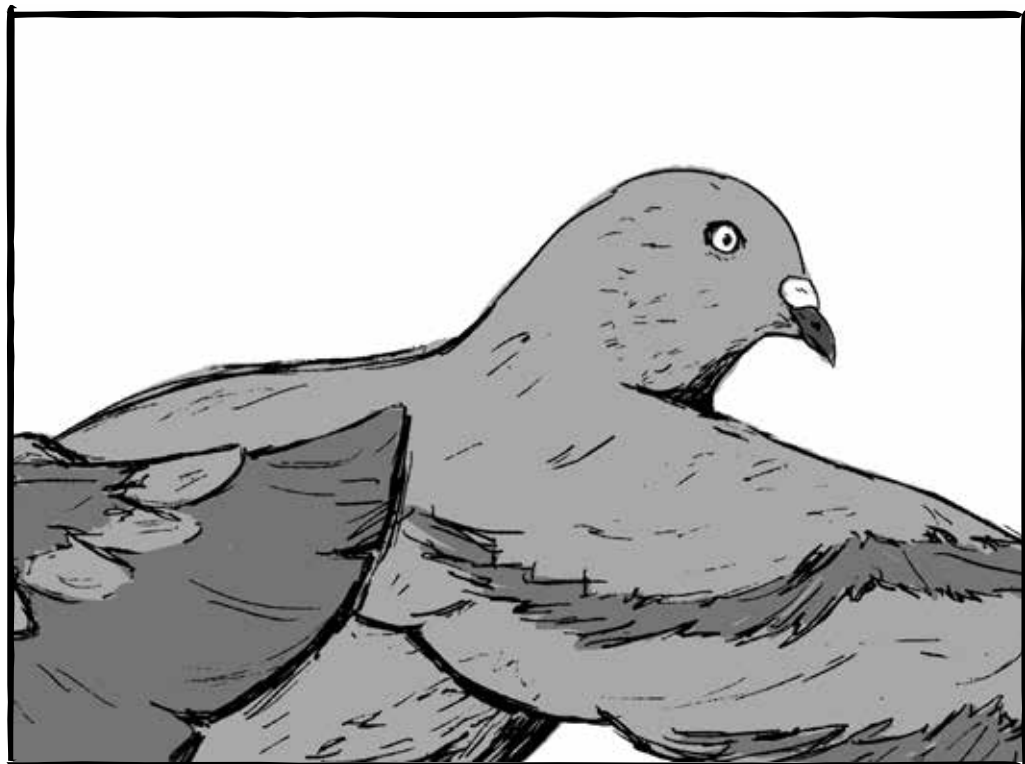
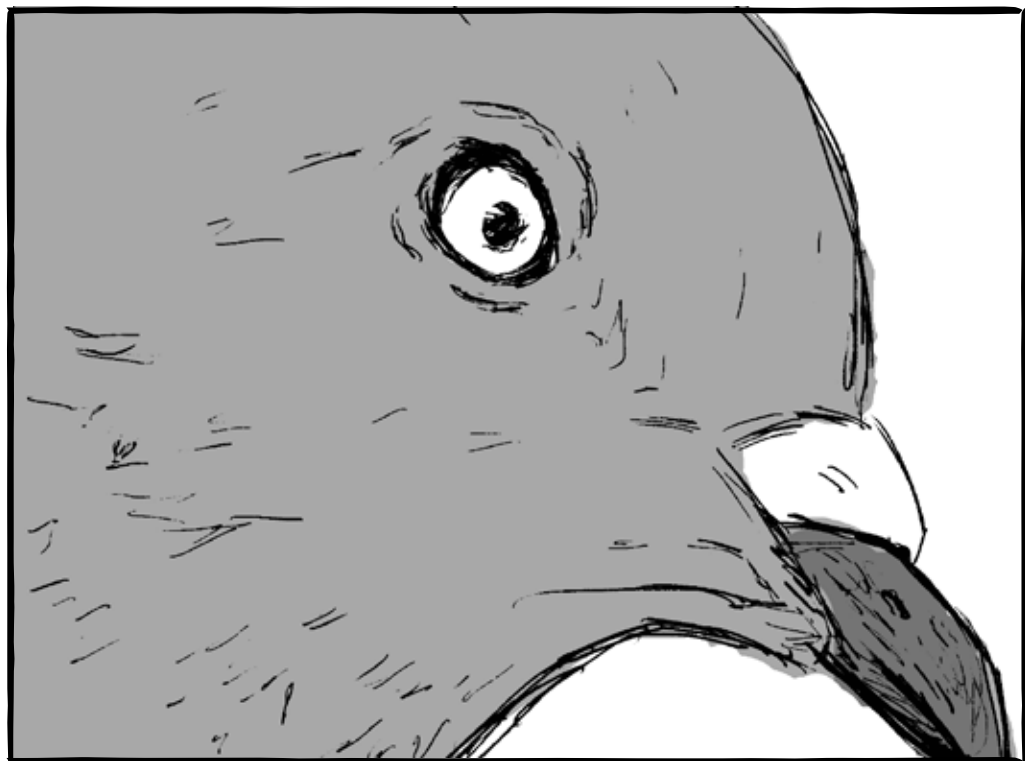


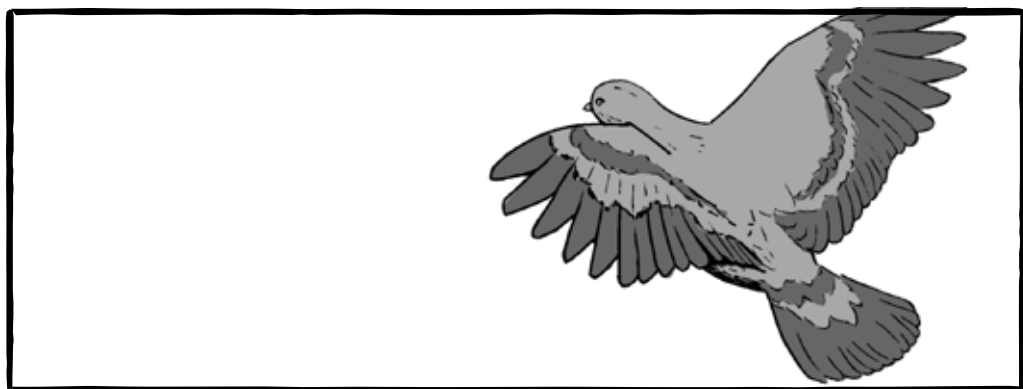


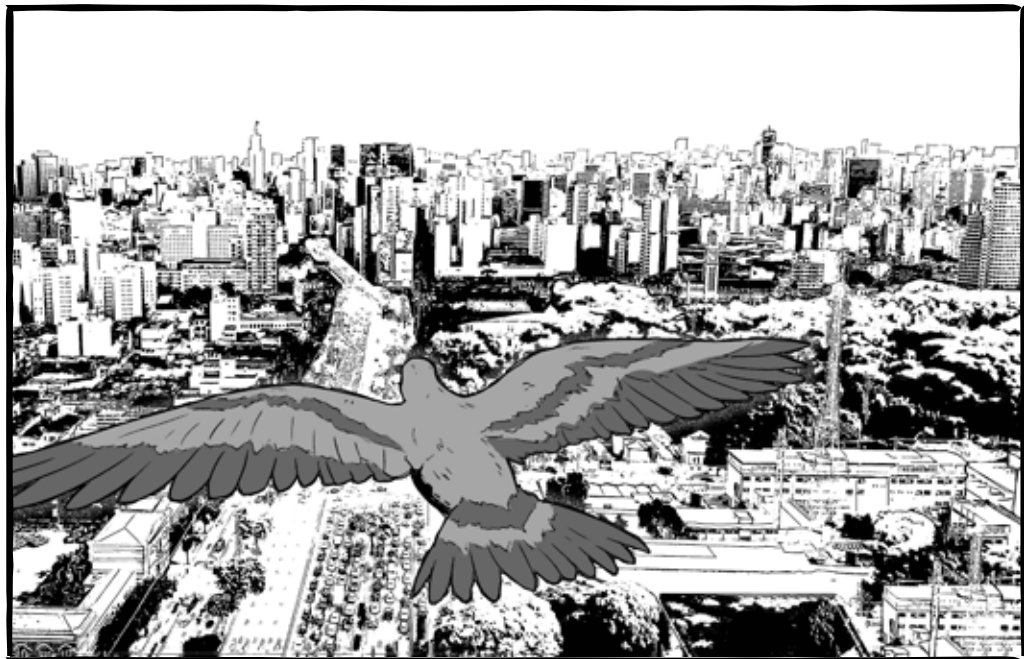
Trabalho desenvolvido e apresentado à disciplina 1601102 -
Trabalho Final de Graduação II da FAU USP.

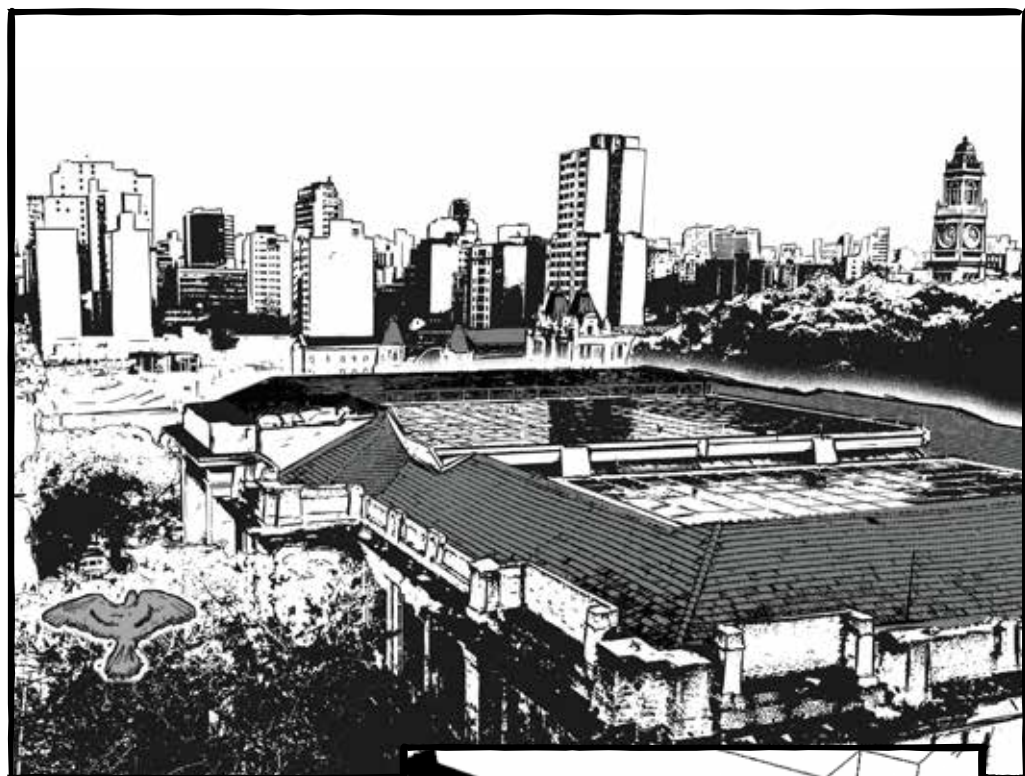
Orientador: Dr. Gustavo Orlando Fudaba Curcio





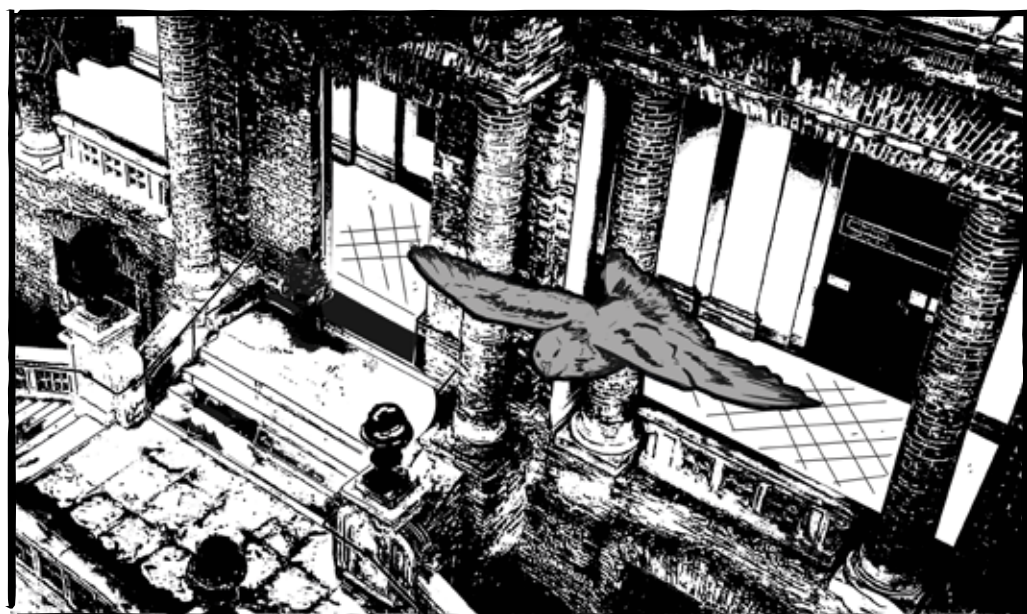






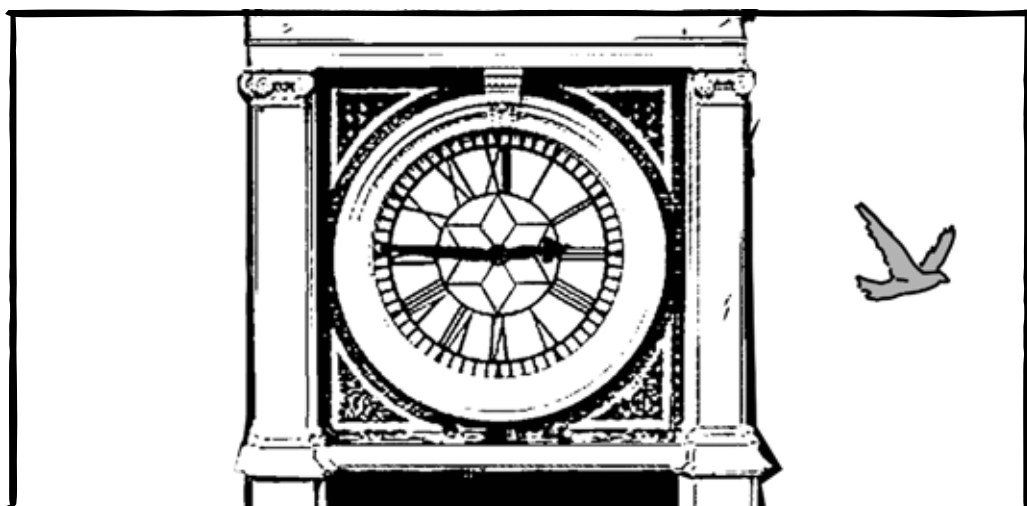
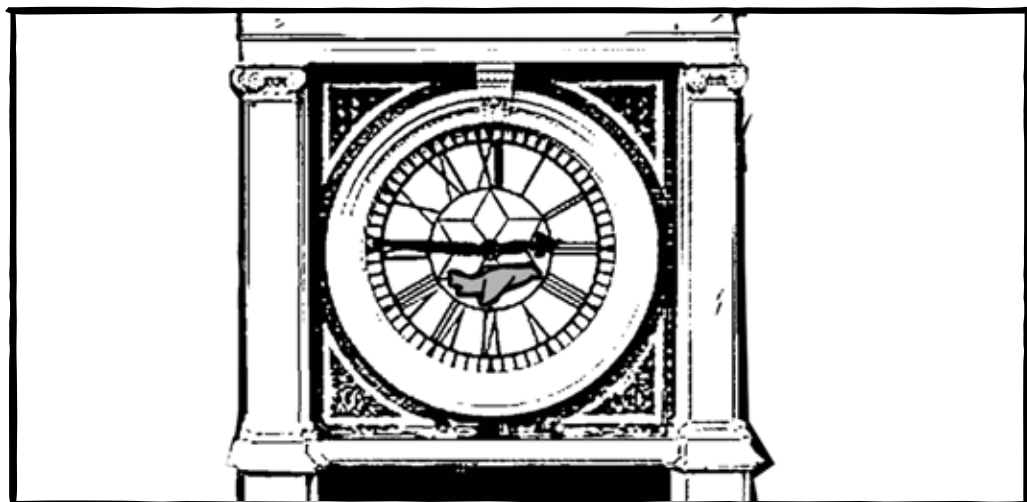
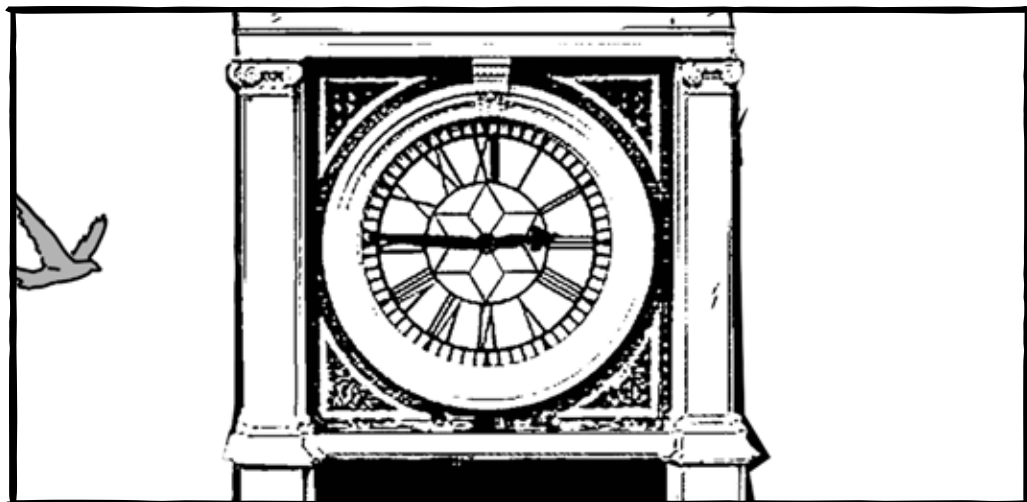


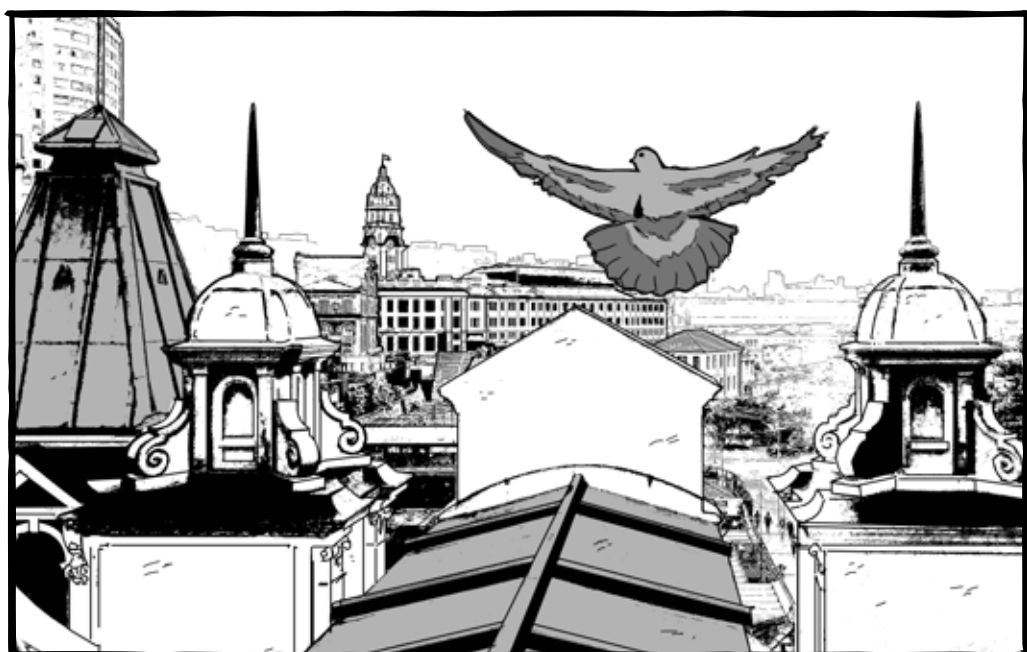


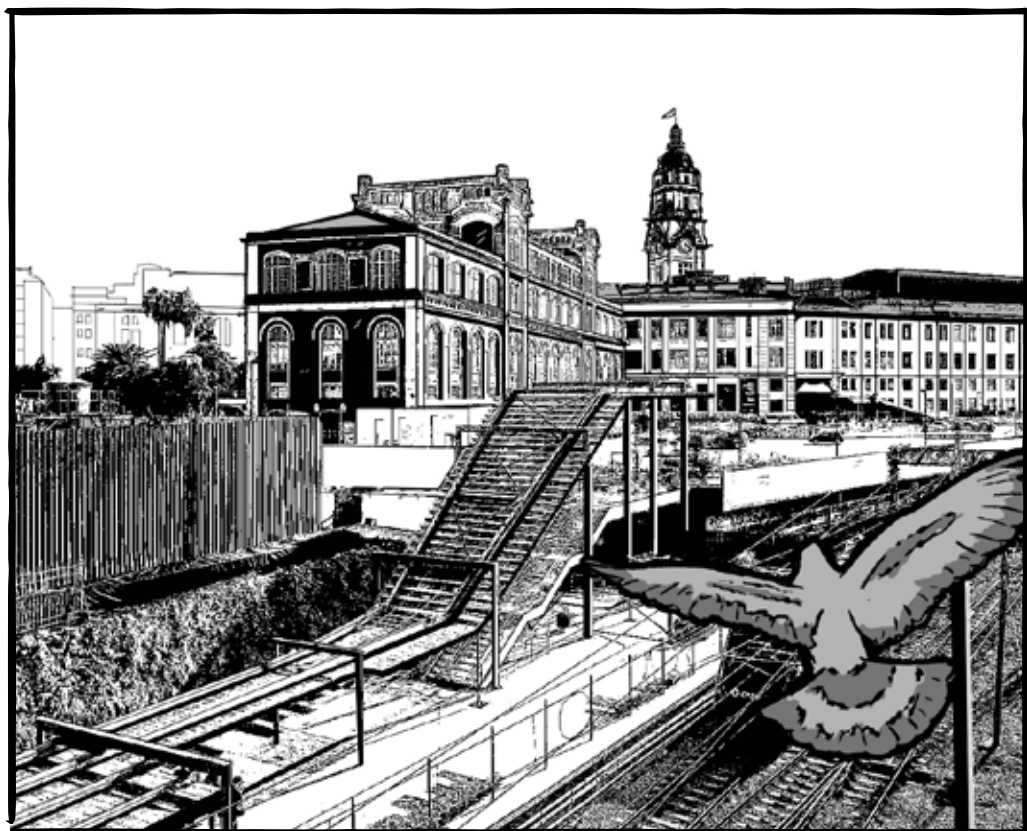
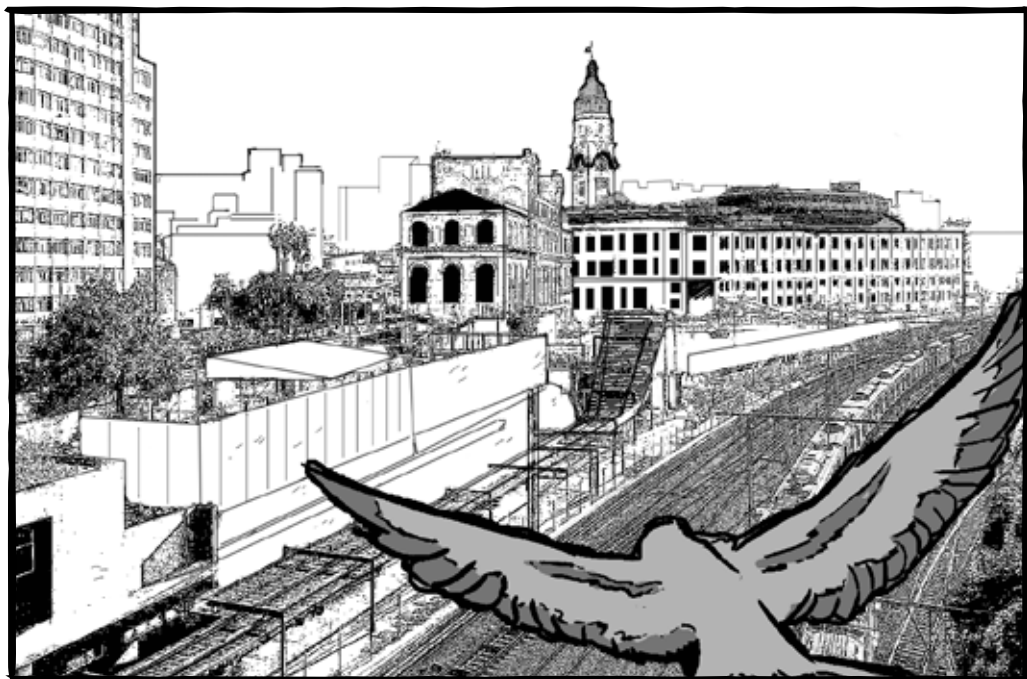


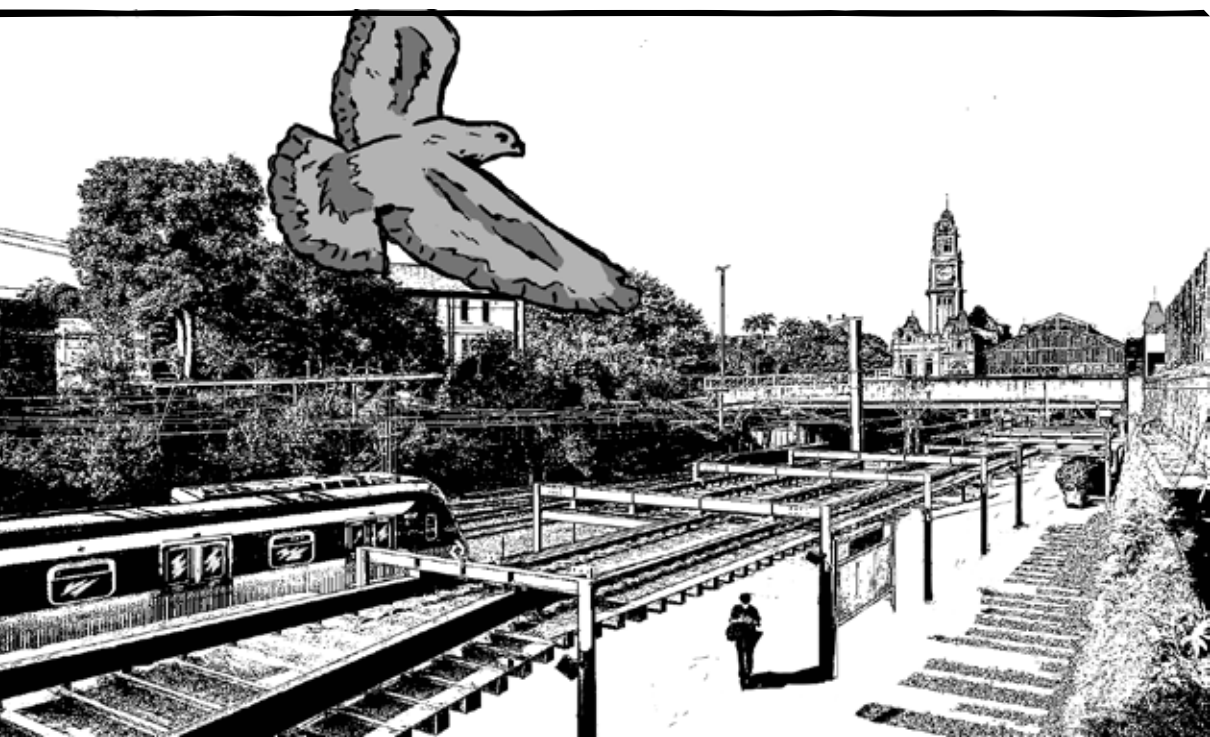
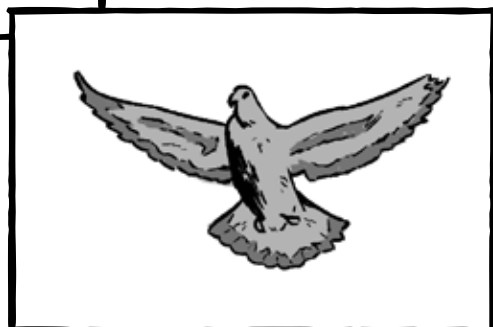
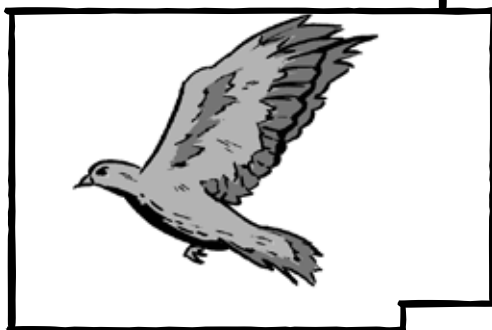


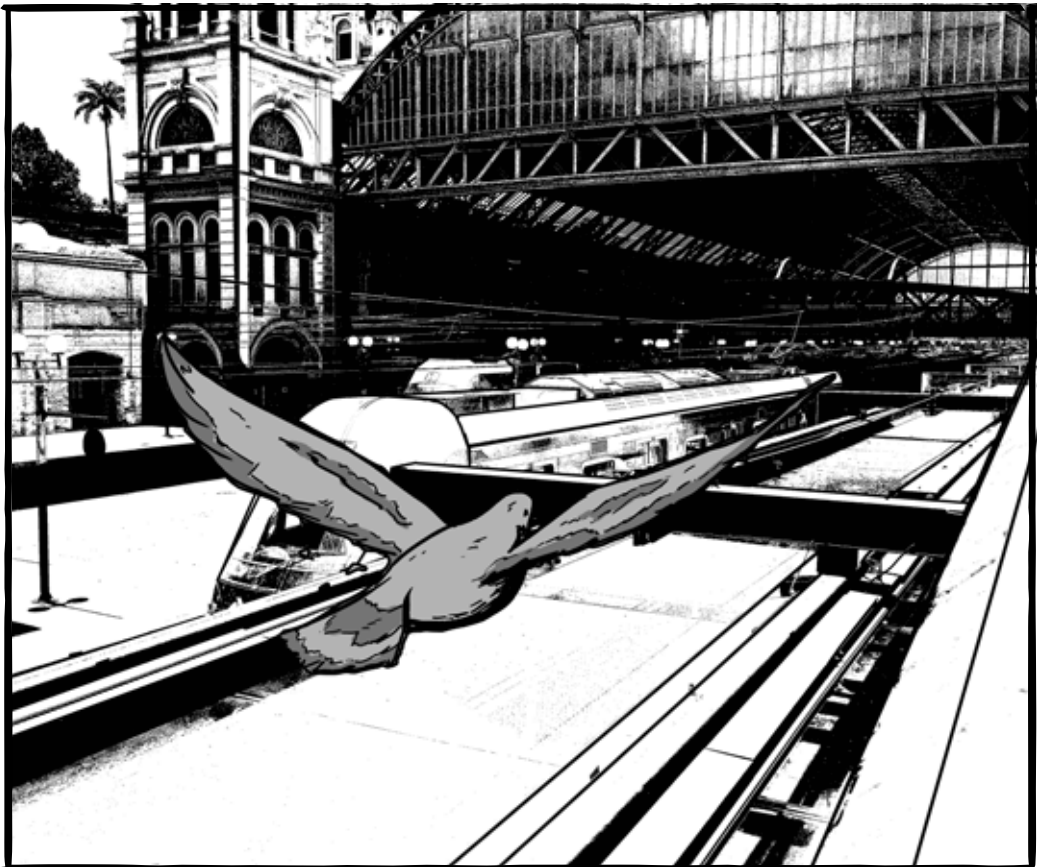


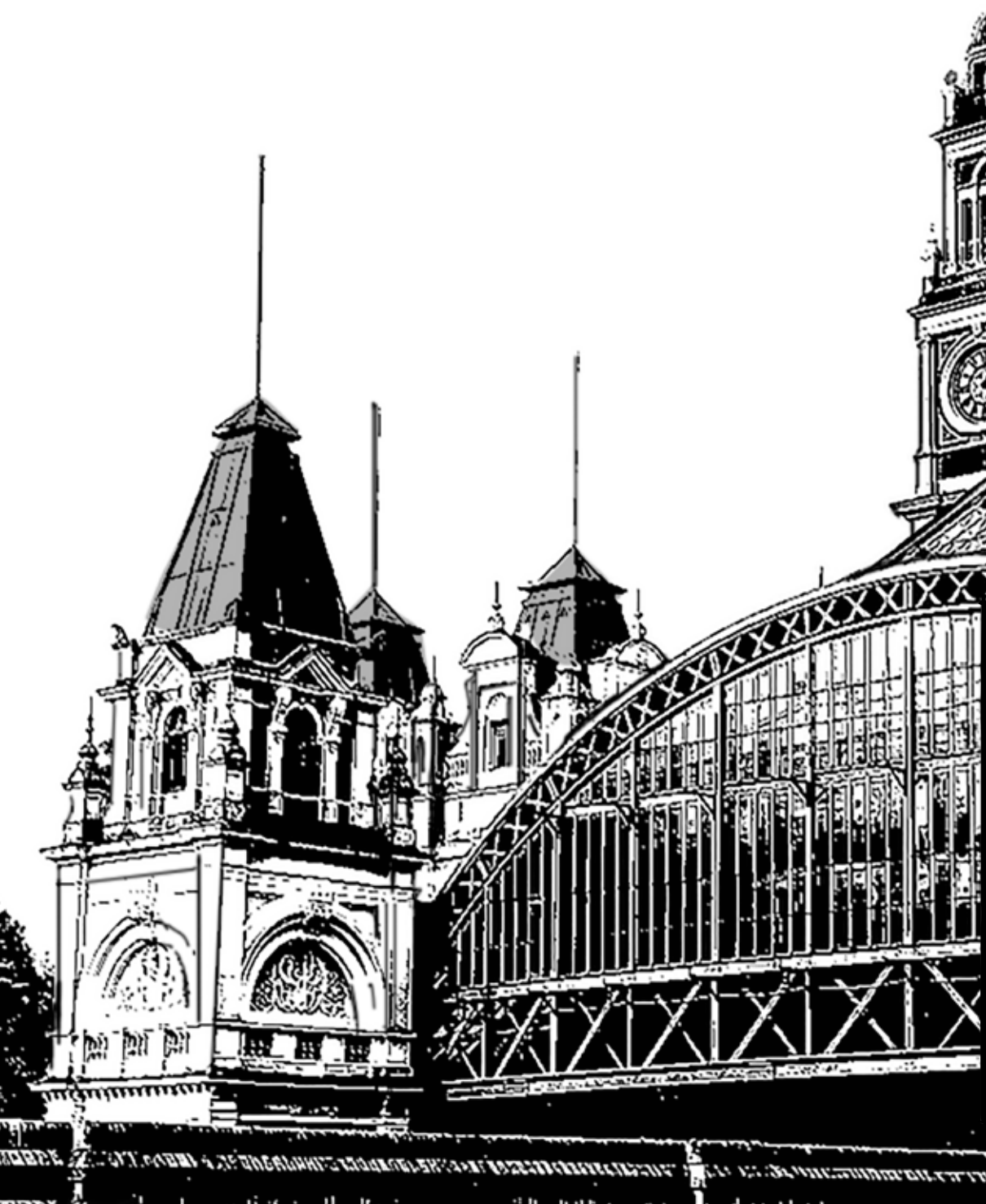


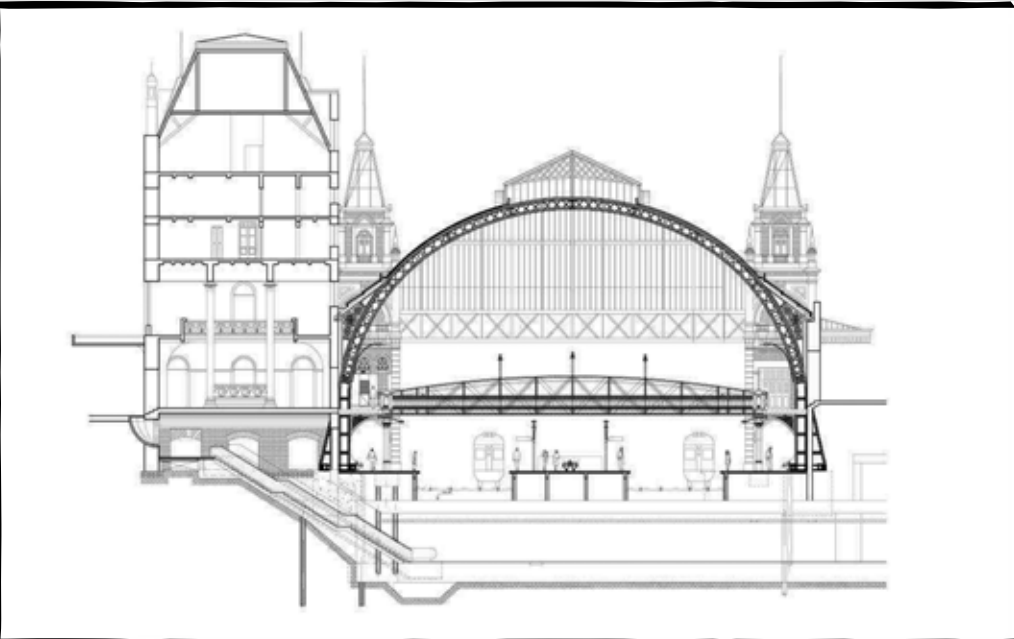


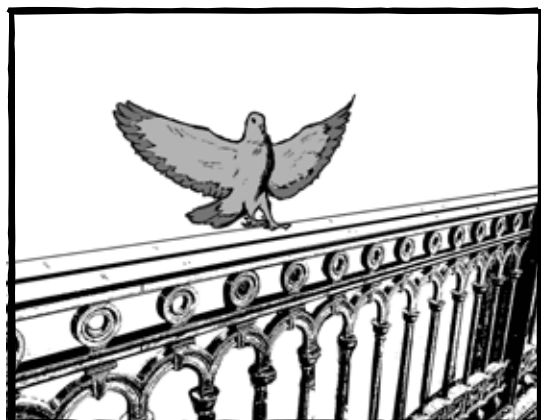
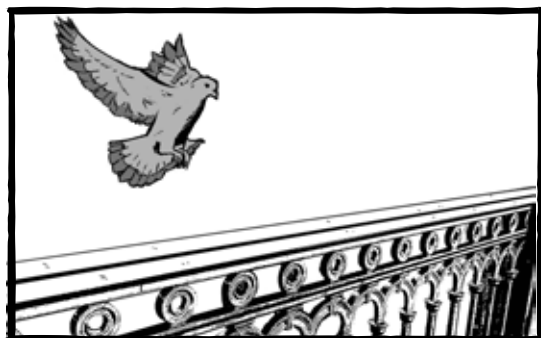
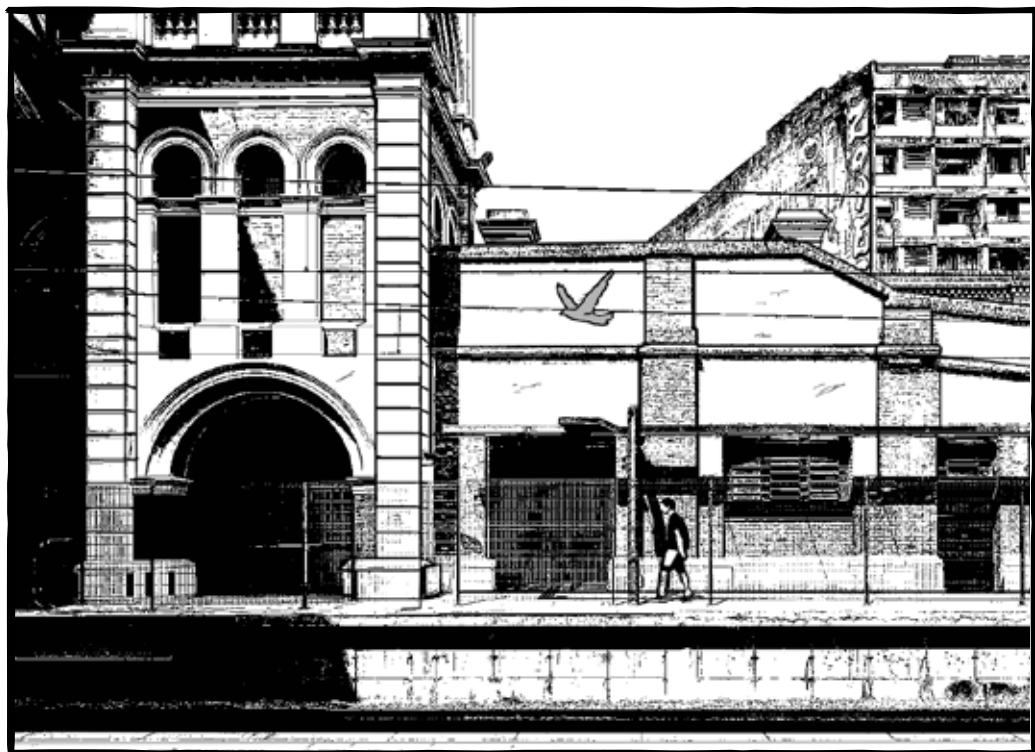


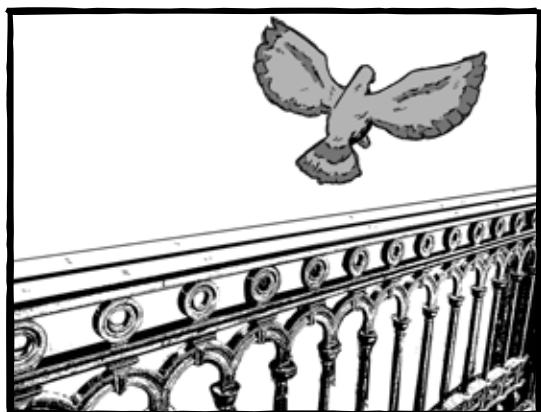
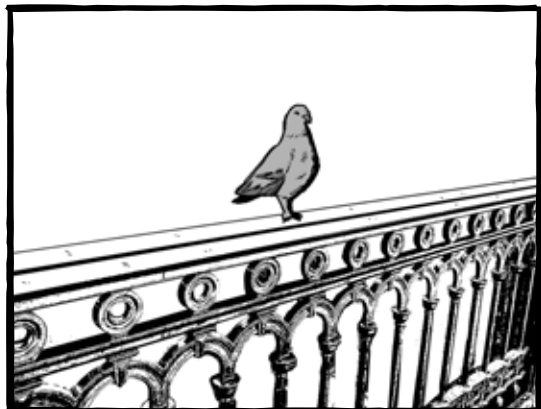


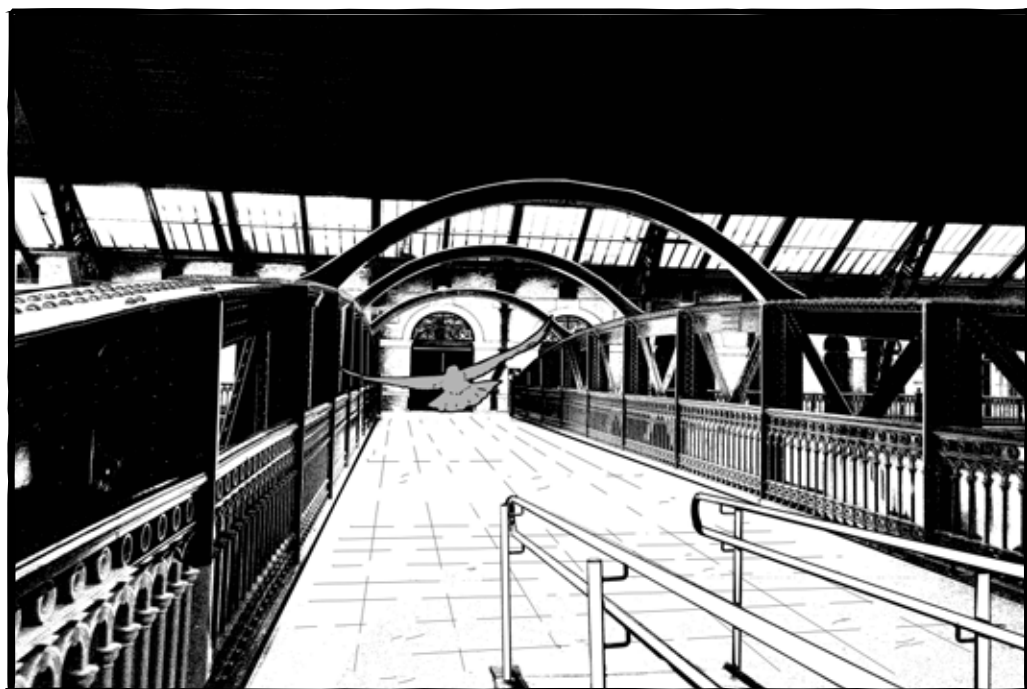
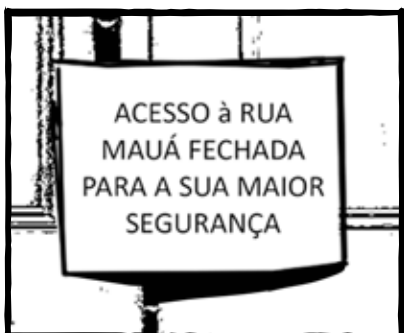




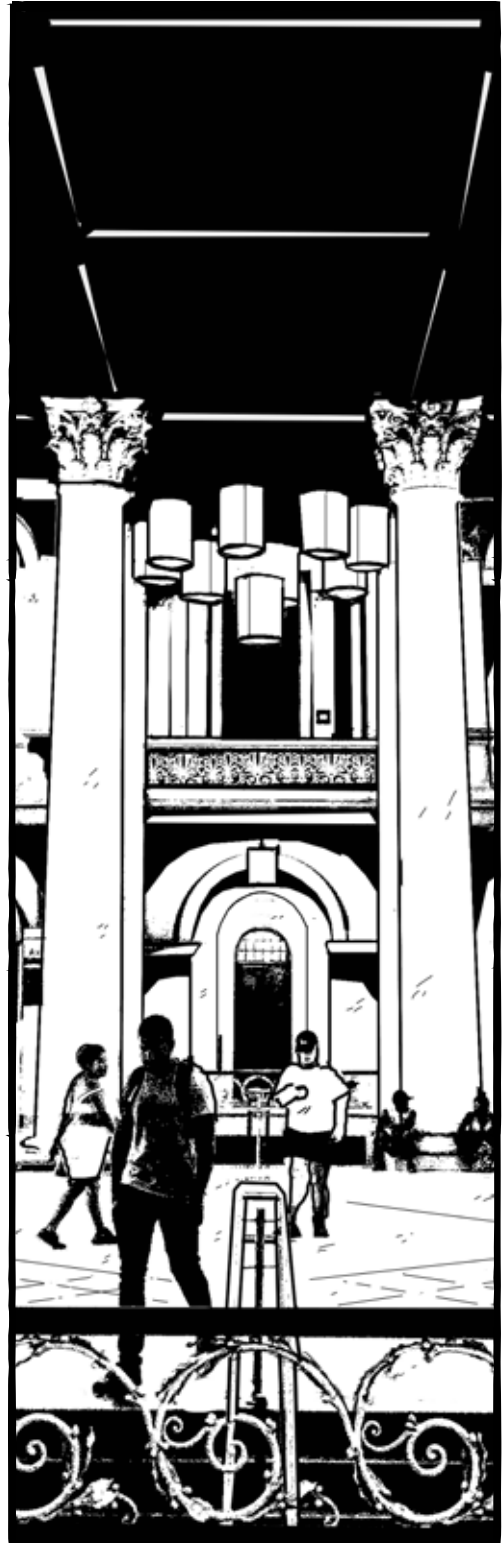
















← Bilheteria

Informational text on a sign or poster, consisting of several lines of illegible text.

Informational text on a sign or poster, consisting of several lines of illegible text.

Informational text on a sign or poster, consisting of several lines of illegible text.

