

orbital

Desenvolvimento de narrativa
autobiográfica na
linguagem dos quadrinhos

Pedro Marconi Silvério

Universidade de São Paulo | 2019

orbital

Desenvolvimento de narrativa
autobiográfica na
linguagem dos quadrinhos

Pedro Marconi Silvério

Orientado por
Profº. Dr. Agnaldo Farias

Monografia do Trabalho de Conclusão
do curso de Design da Faculdade de Arquitetura
e Urbanismo da Universidade de São Paulo

Junho 2019

SUMÁRIO

escrito em junho de
2018 para o TCC1

INTRODUÇÃO 03

EXPERIÊNCIA PRÉVIA 05

Primeiros passos
Shallow Spaces
Desenredos

REFERENCIAL TEÓRICO, NARRATIVO E VISUAL 17

Quadrinho autobiográfico
Artistas de referência

DESENVOLVIMENTO DE ORBITAL 30

Gênese da ideia
Primeiras transformações
Do prólogo ao roteiro

FICHA TÉCNICA 39

Formato, capa e especificações do gibi

CONSIDERAÇÕES FINAIS 40

Produção até agora e próximos passos

INTRODUÇÃO

O presente trabalho descreve a criação e concepção de uma história em quadrinhos e dos desafios enfrentados ao longo de seu processo criativo.

Orbital é a obra foco deste trabalho. Um quadrinho autobiográfico, que mistura ficção com realidade, tendo a FAU como um dos cenários. Esta monografia relata desde o surgimento da ideia inicial, passando pela concepção da história até o desenho e finalização de suas primeiras 28 páginas que apresento junto com este relatório.

Resumo do volume

Primeiramente são apresentados os objetivos e justificativas do trabalho. Em seguida conto meu percurso como quadrinista e minha experiência nas obras anteriores *Shallow Spaces* e *Desenredos*. Na terceira parte discorro sobre a linguagem dos quadrinhos, com foco nos quadrinhos autobiográficos, incluindo artistas que são minhas principais inspirações.

Finalmente descrevo o desenvolvimento de *Orbital*, da concepção do roteiro até a finalização do desenho. Conto sobre os percalços e transformações que o quadrinho absorveu ao longo desses meses, processo que continua para além desta monografia até o quadrinho completar suas prometidas 120 páginas. Em anexo, apresento as primeiras páginas já no formato final e nas especificações de gráfica do gibi.

Objetivo Geral

Concepção e criação do quadrinho *Orbital*, com especial atenção na descrição de seu processo criativo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS (ESCRITO EM JUNHO 2018)

- Breve panorama da autobiografia nas histórias em quadrinhos.
- Estruturar um roteiro que vai se tornar a base da HQ.
- Mapear os processos de criação de autores e autoras que são referências em meu trabalho.
- Criação de uma história em quadrinhos autobiográfica, colorida, com cerca de 100 páginas em formato gibi.
- Comparação com meus dois outros gibis: *Shallow Spaces* e *Desenredos*
- Analisar a concepção e criação da história em quadrinhos tema dessa pesquisa sob a ótica de todo meu contexto prévio como artista, levantando as mudanças e um paralelo com o processo atual.

Justificativa

A possibilidade de retratar a criação de uma história em quadrinhos, desde a concepção do roteiro até sua materialização em objeto livro, possibilita uma exposição do pensamento do Design sobre a criação artística, especificamente na linguagem dos quadrinhos. Torna-se relevante quando se permite realizar uma meta-análise, pensando tanto o artista quanto o pesquisador, tratando-se de um quadrinho autobiográfico, perpassando os tópicos do pensar Design nos quadrinhos, visto que se trata de um projeto editorial completo.

EXPERIÊNCIA PRÉVIA

Nesse capítulo, comento sobre quando e como decidi embarcar na linguagem dos quadrinhos. Discurso também sobre o contexto e o processo criativo das minhas duas obras anteriores

Primeiros passos

Tenho como marco inicial da minha carreira nos quadrinhos o período que veio logo após a leitura de *Cachalote*, do Rafael Coutinho. Antes de ler esse livro, meu repertório era feito basicamente das minhas leituras infantis de Turma da Mônica ou os gibi norte-americanos de Super-heróis, temática pela qual nunca me interessei. Foi na obra de Coutinho que percebi que a linguagem dos quadrinhos pode alcançar narrativas dramáticas e existenciais, gêneros em que me identifico.

No mesmo ano, em 2013, dei o primeiro passo nessa direção, me inscrevi nas oficinas de “Quadrinhos autorais” do Sesc Pompéia, lecionadas pelo renomado quadrinista, escritor, ator e dramaturgo Lourenço Mutarelli. Aprendi métodos para destravar o desenho e escrever histórias, foi meu primeiro contato mais fundo com a linguagem dos quadrinhos. Lembro de exercícios como escrever histórias de apenas um parágrafo, usar vídeos aleatórios no youtube como ponto de partida para uma história e conversas sobre quadrinistas que eram referências para Mutarelli.

Uma fala do Mutarelli especialmente me chamou atenção. Foi quando, ao ouvir de nós, alunos, que nos sentíamos travados com o roteiro de quadrinhos e que muitas vezes não sabíamos qual história contar, ele sugeriu que começássemos apenas desenhando qualquer coisa no primeiro quadro. Daí, no quadro seguinte, pensássemos na continuação, podia ser uma simples mudança no ponto de vista do primeiro quadro. No terceiro quadro, a mesma coisa, e assim por diante. Dessa forma o cenário do desenho iria se expandindo quase naturalmente, coisas novas apareceriam no papel e seria inevitável que algo acontecesse, que o silêncio fosse interrompido. Depois de mais alguns quadros você teria uma história com começo meio e fim..

Foi assim que eu fiz minha primeira história. Eu comecei a desenhar um velhinho sentado numa pilha de livros, eram imagens frescas na minha cabeça



Imagens de perfil
da minha página
do facebook,
de 2014 até 2017

tiradas de um vídeo entrevista com Zygmunt Bauman. No primeiro quadro o velhinho está falando algo, mas quando eu desenhava eu não me preocupei com o que ele dizia, apenas desenhei o balão vazio. Na sequência ele continuava com balões em branco, levantava da cadeira e o cenário ia se expandindo. Logo se via em visão superior, vista quase em planta, toda a pilha de livros que ia até o teto, quase atingindo a "câmera" do espectador. A sala também se revelava, com poltronas, armários, mais livros espalhados, e uma janela. Toda essa descrição já preenchia uma página. A partir da segunda página o personagem levantava, continuava a falar alguma coisa para o nada, abre uma gaveta e tira um fumo de cachimbo. Na quarta e última página, o personagem ia até a janela que aparece de relance na primeira página, olhava o mundo lá fora, soltava a fumaça pela boca e dizia o último balão em branco. Um ou dois meses depois do curso eu lia Merleau Ponty, para uma disciplina optativa de "Fenomenologia da Arte" no MAC, e algumas frases do livro *O Olho e o Espírito* me chamaram a atenção pela sua beleza verborrágica. Acabei usando as frases para preencher os balões do velhinho, adaptando aqui e ali para fluir na sequência da história. Foi a primeira história em quadrinhos que eu fiz, fruto de um mero exercício para destravar o desenho.

Em agosto de 2014 eu criei minha página no facebook, onde adotei de vez meu nome artístico Pedro Vó. Nessa rede eu geralmente publicava histórias de uma página só, talvez poderiam ser chamadas de tiras, embora não tenham o formato horizontal e estreito típico das publicações de jornal. Era uma produção com o formato específico para as redes sociais, com temas facilmente identificáveis pelo público da timeline, quase clichês, em busca de *likes* e compartilhamentos. Olhando hoje essas publicações, que ainda estão online, digo que não gosto de muita coisa e tenha vergonha de algumas delas, mas reconheço que a página do facebook foi o primeiro passo no sentido de divulgar o meu trabalho e alimentar uma produção semanal de quadrinhos.

Shallow Spaces



Capa do meu primeiro quadrinho

No período de agosto de 2015 até agosto de 2016 eu tive o privilégio de fazer intercâmbio na Holanda, onde estudei *Fine Arts* na KABK - Royal Academy of Arts, com bolsa de intercâmbio do Ciências sem fronteiras. Foi a primeira vez que me dediquei em tempo integral a estudar artes e ter uma produção artística própria.

Antes mesmo de chegar na Holanda, eu já tinha um projeto na cabeça. Fazer uma espécie de diário em quadrinhos, contando todas as novidades do sonhado intercâmbio em pequenas edições para postar na minha página. A ideia era ter uma publicação por semana, de mais ou menos 15 páginas. Pelo trabalho que requer desenhar toda noite antes de dormir, o projeto acabou sendo mensal, totalizando no fim do primeiro semestre cinco gibis de traço rápido em nanquim, umas em bico de pena e outras em pincel. Desde o número 1, os gibis levavam o nome de "*Sketch Diary*", ou "rabisco diário". Eles me ajudaram a manter uma produção quantitativa em quadrinhos, traduzindo memórias para o papel e direcionando a minha produção para a questão autobiográfica.

Depois do *Sketch Diary* 5, eu decidi encerrar o projeto e partir para algo maior: meu primeiro gibi, longo e em cores. Estava decidido a seguir a direção autobiográfica e descobrir uma narrativa maior do meu intercâmbio. Mais do que a rotina e as novidades inerentes em morar em um novo país, sendo que era a primeira vez que eu viajava para fora do Brasil, qual era o maior significado do meu intercâmbio? O que ele representava pra mim?

Assim que decidi fazer essa HQ. Depois de ter o aval e total apoio do professor chefe do departamento Ewoud van Rijn, peguei uma folha em branco tamanho A2 e comecei a fazer anotações espalhadas. Eram frases soltas, falas e até alguns rabiscos, fragmentos perdidos da história a ser feita. Comecei a circular algumas, riscar outras e fazer ligações com setas toscas. Por fim, eu consegui agrupar todas as anotações em três colunas, dividindo a folha em três partes, três capítulos. Pendurei a folha na parede e enxerguei nela uma espécie de pré-roteiro.



Sketch Diary número 1.

Disponível em
[www.issuu.com/
pedromsilverio](http://www.issuu.com/pedromsilverio)

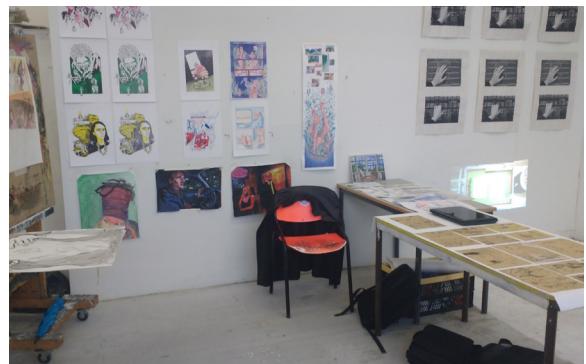


Olhando a folha, os três capítulos eram facilmente identificáveis, mas a ordem dos acontecimentos, das anotações dentro desses capítulos, estavam sem uma sequência definida. Entretanto, eu já tinha material suficiente para começar a desenhar a primeira página. E assim foi.

A história começa comigo no avião, a caminho da Holanda. Fiz a primeira página no lápis e logo em seguida comecei a pintar com tinta acrílica e giz pastel a óleo.

Até então eu não tinha uma técnica de pintura definida, mas já tinha experimentado muitos materiais durante o primeiro semestre em ilustrações ale-

tórias: tinta acrílica, lápis de cor, aquarela, giz pastel seco, giz pastel oleoso. Esse último foi de longe o que eu mais me identifiquei. A tinta acrílica ou a aquarela muitas vezes acabavam bagunçando e molhando demais a folha, devido a minha falta de paciência com tinta líquida, fazendo as linhas do desenho sumirem e a imagem perder a definição. Já o bastão do giz pastel me dava precisão e firmeza para contornar e preencher áreas pequenas e permitia preencher os contornos do grafite. Em seguida, depois de ter todas as cores postas, eu poderia suavizar as manchas com um pincel banhado a óleo de linhaça. Assim elas se mesclavam, se sobrepondo e preenchendo toda área branca do papel, sem apagar o traço do grafite. Por fim eu conseguia finalizar o desenho com contornos coloridos usando lápis de cor.



Meu ateliê na KABK - Royal Academy of Arts.

Foi assim que terminei a primeira página, uma sequência que começa com uma vista fechada do meu personagem no avião, olhando ansioso o curso da viagem na tela de led nas “costas” do assento da frente, e terminava com a aeromoça me perguntando, em inglês, se eu gostaria de chá ou café. Lembro que finalizei a página inteira, olhei pra ela e não gostei. Não havia uma harmonia de cores na sequência de cada painel. Fui muito afobado e ansioso para começar o novo projeto que esqueci de definir uma paleta de cores antes de pintar. Então joguei essa página fora e recomecei do zero, dessa vez definindo uma paleta de cores quentes e amareladas antes de usar o giz pastel. Foi a única página que eu refiz, depois de tê-la pronta eu fiz todo o gibi sem refazer mais nenhuma página, em uma dinâmica de desapego para terminar o gibi antes no prazo final.

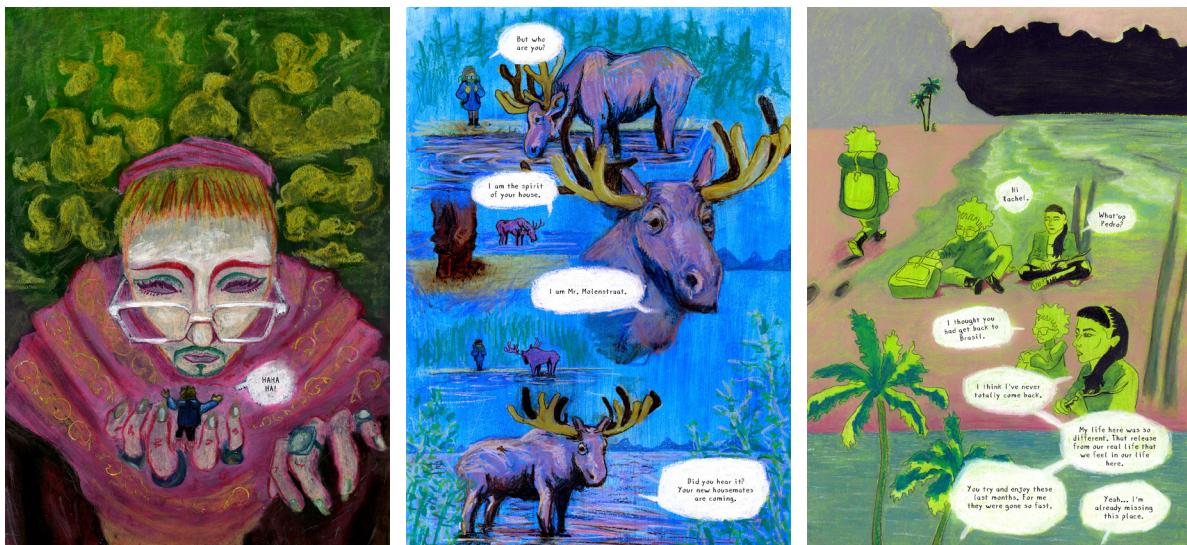
Ao terminar as páginas eu pendurava elas no varalzinho que tinha no meu ateliê, logo a frente da parede em que estava o mural do “pré-roteiro”. Eu sempre revisitava esse mural para decidir quais seriam as duas páginas seguintes a serem feitas. Mas dei xeio o processo fluir de capítulo para capítulo, adicionando cenas que não estavam previstas e cortando outras. Ao terminar o primeiro capítulo, percebendo que tinha cumprido pelo menos parcialmente as anotações, contei vinte páginas. Sendo três capítulos, vi que o meu primeiro gibi teria mais ou menos 60 páginas.



Páginas de Shallow Spaces

Na Holanda eu não tinha um emprego, podia passar o dia inteiro no ateliê da KABK fazendo em média três páginas por dia, quatro ou cinco em um dia bom, duas num dia ruim. Era meu primeiro quadrinho, eu não tinha um processo definido, a criação era muito experimental com o único objetivo de cumprir as 60 páginas antes da apresentação final. Foi só na metade da história que comecei a desenvolver um padrão na produção: antes de começar a desenhar eu preenchia toda a folha com uma cor base em tinta acrílica, depois desenhava com um lápis de cor contrastante com o fundo os traços do desenho e só depois eu partia para o giz pastel. Esse padrão se manteve até o final e acabou se transformando no meu próprio processo criativo, definindo, inclusive, a paleta de cores. Pois a cor base da página era sempre uma cor análoga à base da página anterior, sendo possível notar um degradê arco-íris da primeira até a última página do quadrinho.

Importante mencionar que na Holanda fui muito influenciado pelas cores e estética dos pintores impressionistas, por mais clichê que possa parecer. Não é exagero dizer que todo domingo eu pegava o trem à uma hora de Amsterdam para visitar a Praça dos Museus. Acabei criando uma certa obsessão pelos contornos coloridos nas linhas de Van Gogh. Fui atrás de algo parecido dentro dos quadrinhos e conheci o trabalho em tinta acrílica do quadrinista uruguai Alberto Breccia. Imprimi muitas de suas páginas e coleei na parede de referências do meu ateliê. Fiz o mesmo com trabalhos do argentino Jorge Gonzalez. Com lápis de cor e giz pastel, eu tentava reproduzir aquele tipo de pintura com contornos coloridos. Às vezes eu conseguia, outras vezes eu desistia e usava o lápis pret, recorrendo ao alto contraste que nunca falha.



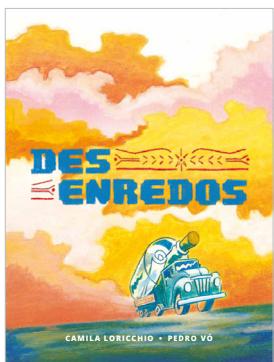
Páginas de Shallow Spaces

Toda essa bagunça experimental, vinda da minha falta de processo consolidado, acabou deixando o gibi diversificadamente colorido. É muito visível a mudança de traço do primeiro para o último capítulo, mas se tratando de um gibi autobiográfico essas mudanças são abraçadas pela narrativa, contando a história do meu desenvolvimento como artista. Esse aspecto metalinguístico é muito presente no quadrinho pois eu pretendia contar a história do meu intercâmbio, mas cheguei a um ponto em que passava o dia todo produzindo e meu intercâmbio se resumia a fazer aquele gibi. Por fim se transformou em um quadrinho que conta a história de sua própria criação.

Foi só depois de tudo pronto, de todas as páginas feitas e com o texto inserido digitalmente e formatado com minha própria tipografia recém criada, que eu decidi o título e fiz a capa. O nome “Shallow Spaces” veio da primeira sugestão “*empty spaces*”, espaços vazios, se referindo, entre outras coisas, à casa em que morei, que estava vazia quando cheguei e que voltaria a ficar vazia quando eu fosse embora.

Acho que comecei o *Shallow Spaces* em março de 2016 e terminei no início de junho do mesmo ano. Foi meu projeto final de intercâmbio, com um total de 72 páginas. Teve um retorno muito gratificante na avaliação dos professores, com a maior nota do semestre. Hoje ele está a venda nas lojas da UGRA e da Peixe de Luz.

Desenredos



Desenredos,
meu segundo
quadrinho, em parceria
com a escritora
Camila Loricchio

Em dezembro de 2017, uma escritora e amiga Camila Loricchio, autora da trilogia *Castelo de Cartas*, me mandou um texto que havia escrito meses atrás, inicialmente para uma cena de teatro, baseada na canção *Desenredo*, de Dori Caymmi e Paulo César Pinheiro e na poesia *Na ribeira deste rio*, de Fernando Pessoa. Ela sugeriu que o texto daria um bom quadrinho e já em fevereiro começamos a trabalhar na história. Fiz alguns rabiscos e conversamos como seria a transição de um texto em prosa para uma narrativa em imagem. Não queríamos cair no erro de fazer um livro ilustrado com um narrador em terceira pessoa, praticamente transcrevendo o texto da cena acompanhado de ilustrações soltas. Em março decidimos que seria uma boa lançar a história no FIQ, o Festival Internacional de Quadrinhos, que aconteceria no final de maio, então começamos a correr para concluir o projeto em dois meses.

Os primeiros rabiscos foram da personagem principal: uma caminhoneira com uma entrega misteriosa a ser feita, que passava a dar caronas para pessoas na estrada. Para isso tive muitas conversas com a Camila na qual ela me descrevia como imaginava a personagem. Seria alguém já com seus 30, 40 anos, com traços faciais um pouco cansados, olhar esperançoso e pouco vaidosa.

Depois da personagem, era a vez do caminhão. A essa altura eu já tinha impresso e colado na parede do meu quarto diversas imagens de caminhão. Não entendo quase nada de automóveis em geral então a escolha do modelo foi meramente estética, e depois de ter copiado vários tipos de caminhão o resultado foi uma mistura de dois ou três modelos diferentes. A questão desse personagem, tão importante quanto a sua motorista, era a sua carga. O que estaria levando? O conto da Camila não menciona qual a carga, ou mesmo seu tamanho, peso, formato, apenas menciona uma “entrega”.

Foi nesse ponto específico, acredito eu, que a história antes puramente escrita se transformou em imagem. De volta às duas poesias que deram origem a nossa história: Dori Caymmi em *Desenredo* se refere a estradas, a um viajante que é levado pelas estradas da vida; já na poesia de Fernando Pessoa, o cenário é o rio. Com isso posto, era claro naquele momento que nosso quadrinho pendia muito mais para o lado de Caymmi, com estradas, caminhão, motorista, e caronas. Estava faltando incorporar elementos da

poesia de Pessoa, elementos do rio, da água, não só da terra. Assim surgiu a metáfora visual de um caminhão que carrega uma mensagem engarrafada, dessas garrafas que navegam o oceano por anos, às vezes por séculos, uma entrega que nunca é concluída.

Definidos a caminhoneira e o caminhão, as três caronas da história foram mais rápidas e mais fáceis de fazer. Comecei a desenhar a primeira página de *Desenredos* com muito mais certeza do que em *Shallow Spaces*. Desta vez eu já tinha uma história definida, com começo, meio e fim, e personagens já muito visíveis. Mesmo assim deixamos o roteiro sempre aberto, podendo vir com novas ideias para a narrativa a qualquer instante durante a concepção das páginas. Eu e a Camila não tínhamos uma dinâmica padrão de ilustrador e roteirista, nunca tentamos fazer um roteiro convencional para quadrinhos, apenas trabalhamos em cima do conto como referência, definindo a narrativa página por página. O conto da Camila, impresso, estava sempre na minha mesa e na hora de rascunhar a página, paralelamente, eu rabiscava, sublinhava e grifava o trecho em questão, sempre conversando com a autora original. Também não tínhamos todas as páginas prontas na cabeça, somente uma ou duas páginas à frente da qual estava desenhando. A história ia se construindo à medida que eu terminava a página presente, sem fugir do texto original.

A história inicialmente tinha três capítulos, um para cada carona. Mas após terminar o segundo e ver que só faltava uma última carona para a história terminar, eu e a Camila sentimos que ainda faltava alguma coisa, faltava alguma situação para mostrar o que as caronas representavam para a caminhoneira. Sendo assim nós conversamos, sempre por áudios de whatsapp, e resolvemos incluir um penúltimo capítulo. No mesmo dia eu comecei a desenhar essa sequência, que mostrava a firma em que a caminhoneira trabalhou quando era jovem e incluía os próprios autores, eu e a Camila, como personagens amigos da caminhoneira. Resolvi incluir nós dois na história porque não tinha muito tempo para criar o design de novos personagens, o que acabou remetendo a um toque autobiográfico como nos trabalhos anteriores.

O terceiro capítulo tem essa particularidade, ele nunca foi escrito, somente desenhado depois de metade da história já estar pronta. Isso só foi possível porque o processo de criação do roteiro nunca foi desvinculado do processo de criação das páginas, foram dois processos que andaram paralelamente,

se alimentando um do outro. O final da história, quando a caminhoneira está dormindo, também não estava previsto no texto original, foi fruto do diálogo das páginas já prontas com a prosa alicerce da narrativa.

Daí que vem a maior semelhança de *Desenredos* com o meu primeiro gibi. Ambos tinham um roteiro que se mantinha aberto para novos acontecimentos mesmo durante o desenho das páginas, embora já tivessem mensagem e razão de ser muito bem definidas desde o início.



Terceira e quarta página
de *Desenredos*

Agora, a maior diferença do processo criativo de *Desenredos* para o processo criativo de *Shallow Spaces* foi o fluxo de concepção e finalização das páginas. Em *Shallow* eu começava o lápis e em seguida já pintava, finalizava e colocava a página no varal para secar, uma por vez, do rabisco as cores. Em *Desenredos* eu terminei primeiro o traço de todas as 44 páginas (paralelamente ao roteiro junto com a Camila), e só depois disso que eu comecei a pintar com giz pastel todas elas, foram duas etapas claramente distintas:

desenhar e colorir. Outra diferença menos importante é que em *Shallow Spaces* eu usei tinta acrílica na cor base da página, mas em *Desenredos* faço uso apenas de giz pastel oleoso.



Páginas de Desenredos

A diferença no processo criativo dos dois gibis se dá não só pelo prazo mais apertado de *Desenredos* (tivemos três meses para desenhar e colorir) mas também, creio eu, por causa de um amadurecimento meu como quadrinista. O processo de criação do meu primeiro gibi tende a ser algo mais experimental, ainda que tenha uma narrativa clara na sua intenção. Já o segundo carrega a bagagem do primeiro e com isso uma abordagem mais consciente na criação da história e da concepção das páginas. Não que eu ache o processo do segundo melhor que o primeiro, mas no segundo foi uma escolha proposital fazer daquela forma dadas as condições do projeto, enquanto no primeiro eu simplesmente não tentei escolher ou mesmo pensar sobre o processo criativo.

REFERENCIAL TEÓRICO, NARRATIVO E VISUAL

Como pesquisa e objeto de estudo, a linguagem dos quadrinhos muitas vezes apresenta diversos termos para significar o mesmo conceito, ainda sem uma única terminologia consolidada. Entre outros motivos, isso se deve a substituição de termos do português para o inglês, como por exemplo "*graphic novel*", usado pelas livrarias para diferenciar obras longas em quadrinhos das revistas de super-herói em série.

Neste trabalho, é recorrente o uso de termos como "HQ" (história em quadrinhos) que se refere a uma obra, digital ou impressa, na linguagem dos quadrinhos. Seguindo o exemplo de estudos recentes e do jornalismo no campo, escolhi também adotar neste trabalho o termo "gibi", já consolidado no Brasil, para me referir a história de quadrinhos em publicação impressa, em substituição de outros termos de igual significado como "*graphic novel*", "narrativa visual" ou mesmo "romance gráfico".

Quadrinho autobiográfico

"Sob alguns aspectos, um relato verdadeiramente honesto da vida cotidiana, na ficção ou na não-ficção, pode servir a um propósito social e político, já que ajuda a combater as imagens distorcidas da sociedade que nos são continuamente oferecidas pelos meios de comunicação em massa... Especialmente se as vidas retratadas não são as dos beneficiários do atual estado de sociedade. (MCLOUD, 2006, p. 38)

A discussão sobre quando e onde nasceu a linguagem dos quadrinhos parece ultrapassada entre os pensadores da área. Um dos motivos seria definir o que é ou não quadrinho, abraçando um repertório que vai desde os desenhos do período pré-histórico, passando pelas pinturas sequenciais da idade média, avançando para as primeiras publicações em tiras de jornal no fim do século 19, até as *webcomics* digitais que lemos hoje. Ainda assim, a definição mais aceita e abrangente é a de Scott McCloud em seu livro *Desvendando os Quadrinhos*:

"Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador". (MC CLOUD, 2006)

Foi nos anos 60 que a linguagem dos quadrinhos passa a ganhar mais reconhecimento como forma de narrativa também para adultos, ao lado da literatura ou do cinema, e não só como uma leitura rápida das tiras ou do entretenimento infantil do gênero de super-herói. Desde o pós guerra as publicações norte-americanas já se expandiam para outros gêneros, como terror, detetive, guerra e faroeste. Entre esses, vale destacar o gênero *underground* surgido mais adiante nos anos 70. (DANNER, 2014; MAZUR, 2014)

Impulsionado pelo movimento de contracultura da época, Robert Crumb lançou a revista *Zap Comix nº1* em 1968, marco principal dos quadrinhos *underground* no Estados Unidos.

"Depois de uma década ou mais, em que a autocensura da indústria de quadrinhos havia consolidado a ideia das HQs como mídia para crianças, os artistas *underground* resgataram os prazeres infantis da leitura de quadrinhos para um público adulto. Quebrando tabus, seus desenhos colocaram em primeiro plano nudez e sexo, violência extrema, humor irreverente e política radical. Mas também ampliaram os limites convencionais dos quadrinhos como forma de arte. A estética *underground* era um olhar áspero e espontâneo, que se arriscava a pecar por excesso de desordem, até mesmo da ilegibilidade, em vez de parecer uma publicação sofisticada ou comercial." (DANNER, 2014; MAZUR, 2014 p. 23)

Era uma ruptura não só com a cultura *mainstream* mas também com o compromisso de agradar editoras e leitores dentro de uma lógica comercial. O glamour do heroísmo, das histórias de ficção científica, e a elegância do gênero detetive eram substituídos por histórias da vida comum, de frustrações pessoais e desejos íntimos, às vezes obscenos. Nesse sentido que foi publicado o primeiro quadrinho autobiográfico, *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*, de Justin Green, em 1972. Da mesma forma, Robert Crumb não tinha nenhum constrangimento em se desenhar e se expor em situações de nudez e sexo em sua história narcisista *The Many faces of R. Crumb*.

O movimento feminista também ganhou oportunidades em trabalhar temas e pautas que jamais seriam publicadas por editoras convencionais. Mas mesmo

no movimento *underground* as mulheres encontrariam resistência machista. No caso da quadrinista Trina Robbins, uma das poucas mulheres em atividade nos primórdios do *underground*, autora de *Trina's Women*:

"Trina, como muitas outras mulheres que queriam aderir ao movimento, deparou com um clube do Bolinha que se opôs ao seu conteúdo sexista. Em 1972, ela e várias outras artistas, incluindo Lee Marrs, Sharon Rudahl, Pat Moodian, Aline Kominsky, entre outras, aventuraram-se numa editora coletiva. Ao mesmo tempo, duas artistas de Los Angeles, Joyce Farmer e Lyn Chevely, lançaram a própria antologia *underground* de orientação feminista, a *Tits and Clits*, em resposta ao "excesso de testosterona nos quadrinhos". (DANNER, MAZUR, 2014, p. 33)

Fica claro a influência do movimento *underground* na abertura de possibilidades narrativas dentro da linguagem dos quadrinhos, histórias que não precisariam do aval da indústria para serem contadas. Uma vez feito isso, o termo *underground* se ramifica para outros gêneros, como os quadrinhos autorais e independentes, com fortalecimento do gênero autobiográfico. Esse último gênero rendeu o maior reconhecimento dos quadrinhos dentro da literatura convencional: *Maus* (1991), de Art Spiegelman, único quadrinho ganhador do prêmio Pulitzer em 1992. Na história, o pai do autor, judeu, relata o terror vivido pelo holocausto em Auschwitz e em outros campos de concentração.

"De meados dos anos 1970, até meados da década seguinte, viu-se a transição dos quadrinhos *underground* para os independentes ou alternativos, o que se deu sem solução de continuidade, com a condução, em grande parte, por artistas do movimento *underground*. *Arcade, the Comics Revue*, lançada em 1975 por Art Spiegelman e Bill Griffith, foi uma primeira tentativa de redefinir e dar uma nova roupagem aos quadrinhos independentes e fazer sua releitura na era pós-*underground*. No auge do período *underground*, Spiegelman havia começado a fazer experimentos com um consistente material autobiográfico, como *Prisoner on the Hell Planer: A Case History*, sobre o suicídio de sua mãe (publicado pela primeira vez *Short Order Comix*, 1973) e a versão mais antiga do seu romance gráfico que seria depois premiado com o Pulitzer, *Maus*." (DANNER, MAZUR, 2014, p. 40)

É notável a relação do autobiográfico com o autoficcional em algumas obras. Na obra de Spiegelman, por exemplo, isso ocorre uma vez que todos os personagens judeus, incluindo o próprio autor, são representados por ratos, enquanto os alemães são representados por gatos. Aline Zouvi (2015), quadrinista e pesquisadora, disserta sobre a representação da realidade nesse tipo de quadrinho em sua pesquisa sobre a autora de quadrinhos autobiográficos, Alison Bechdel. Segundo Zouvi, a impossibilidade de se registrar uma vida em sua totalidade causa certa tensão à noção de quadrinhos autobiográficos, devido não só a materialidade da literatura mas também à construção artística e imaginativa que fogem dos parâmetros da realidade.

"Além de desconfiança, a autobiografia torna-se aversiva, podemos dizer, quando associada a época atual, não por acaso a de sua maior popularidade: uma época na qual não há somente a pobreza de experiência que já afetava gerações anteriores, mas o surgimento da criação de uma experiência falsa, destilada também em obras tidas como ficcionais."

(ZOUVI, 2015, p. 17)

Segundo a autora, o crescente interesse em quadrinhos autobiográficos ou autoficcionais, tem a ver com a perda da potência expressiva do romance e da pintura para os meios oriundos da indústria da cultura de massa. Nesse caso o quadrinho seria uma forma de resgatar a experiência do sujeito, devido ao potencial de alteridade nessas obras. (ZOUVI, 2015)

"O crescente interesse pela história em quadrinhos como objeto de estudo ou de apreciação pode ter relação direta com a posição de destaque da autoficção, mas remete mais a expansão tanto da abrangência dos estudos da Teoria quanto a um impulso, também internamento conflituoso, de voltar se para um modo de produzir narrativas que ainda hoje tem forte caráter de manufatura e artesanato (e, por isso, é carregado da subjetividade de seu autor) e ao mesmo tempo é incontornavelmente moldado por regras externas a si; mercadológicas - em espelhamento com o conflito entre o reconhecimento de experiências pessoais e padronizadas como constitutivas do sujeito. A auto reflexão, presente nas obras do *underground* que precederam o quadrinho autobiográfico como o conhecemos hoje - intermédio entre objeto de contracultura e

produto da indústria cultural - seria um passo para a aproximação entre indivíduo e texto, à medida em que o indivíduo coloca a si mesmo como discurso." (ZOUVI, 2015, p. 18)

O quadrinho autobiográfico é então uma das poucas formas, dentro da comunicação de massa, de dar voz a experiência e subjetividades do próprio autor (ZOUVI, 2015). Ainda mais nas publicações independentes, que não contam com uma editora, pois o quadrinho é desenhado, roteirizado, assinado e muitas vezes impresso, por uma única pessoa. Assim foi com o meu primeiro gibi, onde eu fiz inclusive o papel de distribuição e vendas levando o gibi para feiras de quadrinhos. Gosto de enxergar esse processo como uma completa desalienação do trabalho, totalmente oposto a dinâmica da indústria. Sobre a visão holística do artista independente, Pedro Franz comenta acerca do seu quadrinho *Incidente em Tunguska* (2015):

"Quando eu faço um projeto eu olho como um projeto em quadrinhos. O Incidente em Tunguska tem isso. Talvez algumas partes do trabalho podem não ser quadrinhos, mas o que são as partes de um trabalho eu tenho dúvida. Muitas vezes eu publico independente, trabalho como editor e vendo meu trabalho. De alguma forma também vejo isso como parte do trabalho. Não sei mais se é uma parte do quadrinista, mas é uma parte do trabalho." (FRANZ, 2016)

Levando em consideração todos os percalços supracitados do autor de quadrinhos autobiográficos, desde as questões da linguagem na criação até a materialização do gibi para as mãos do leitor, voltemos para o meu principal objetivo. Me colocar como discurso em meu quadrinho é a forma que encontrei para olhar a realidade à minha volta e entender o meu papel nela, a fim de enxergar uma verdade existencial e transformadora. De acordo com Michael A. Chaney, em seu livro *Graphic Subjects: critical essays on a Autobiography and Graphic Novels* (2011):

"Autobiographical comics are energized aesthetically and ideologically by this tension, as is autobiographical theory more generally. Both attempt to reconcile the objective truths of identity with the ambivalent cultural form used to express those truths. Extolling skepticism for the possibility of objective truth (through stylized, exaggerative illustration) is one way that autobiographical graphic novels rescue and re envision the genre's

truth claims. When the "I" of autobiography is explicitly stylized as a kind of cartoon, the result is a brazen departure from the "seemingly substantial" effects of realism that traditional autobiographies presume. The larger consequences of this tension between objective and subjective truths in creating realistic fictions of the self prod us to reconsider what is at stake in telling our life stories in pictures and how it is that we have come to visualize identity in particular ways and according to particular sociohistorical contexts." (CHANAY, 2015)

Desenhar a realidade incluindo a si mesmo em imagens vindas da memória ou em imagens de ficção é uma forma de se empoderar da própria história, de se enxergar como único protagonista e agente ativo da experiência humana. Sobre transformar a realidade a partir da própria experiência do sujeito, de acordo com Leigh Gilmore:

"Autobiography draws its authority less from its resemblance to real life than from its proximity to discourses of truth and identity, less from reference mimesis than from the cultural power of truth telling" (GILMORE, 2001, p. 3)

A tensão entre realidade e ficção no quadrinho autobiográfico tem sido meu maior interesse em contar histórias. *Orbital*, a minha próxima HQ e foco deste trabalho, continuará esse raciocínio esboçado em *Shallow Spaces*, dessa vez levando-o para uma narrativa mais longa e, espero eu, mais madura.

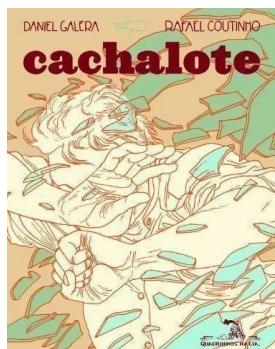
ARTISTAS DE REFERÊNCIA

Reúno aqui um apanhado de artistas que são referências pra mim, seja na narrativa, na arte, ou mesmo em questões pontuais de uma obra.

RAFAEL COUTINHO

Como mencionei anteriormente, a HQ *Cachalote* de Rafael Coutinho e Rafael Galera foi o trabalho que abriu meus olhos para o potencial da linguagem dos quadrinhos. Eu tinha 17 ou 18 anos e era a primeira vez que eu tinha em mãos um gibi do gênero drama, até então eu não tinha me atentado para a possibilidade de fazer, ou mesmo ler, quadrinhos. Da sinopse do site da editora Companhia das Letras:

"Um astro decadente do cinema chinês, um *playboy* mimado e um escritor deprimido são alguns personagens deste romance gráfico. Depois de quase dois anos em produção, essa ambiciosa parceria entre dois jovens talentos de suas áreas traz ao leitor um mosaico de tramas realistas e fantásticas, dramáticas e cômicas."



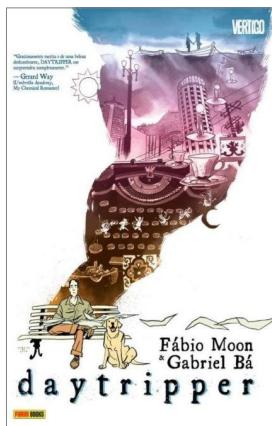
Cachalote, 2010



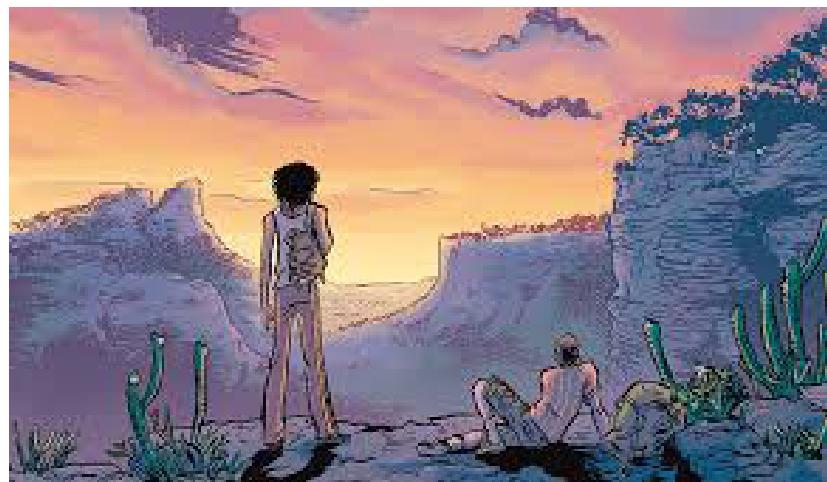
Primeiramente o que me atraiu foi o visual, o traço do Rafael Coutinho. Um traço preto, feito de caneta fina, com contornos que às vezes se sobrepõem, evidenciando mais as linhas do que o volume intencionado. As manchas pretas feitas de pincel dão contraste e movimento para a história, deixando os espaços em branco mais evidentes transmitindo um silêncio que marca o ritmo da narrativa. Mas os aspectos que mais me atraíram foram as perspectivas cinematográficas e os pontos de vistas inesperados, recurso que sempre tento incorporar no meu trabalho.

FÁBIO MOON E GABRIEL BÁ

Depois que *Cachalote* me chamou a atenção, eu fui atrás de mais quadinhos de drama no cenário nacional. Rapidamente caí em *Daytripper* do Fábio Moon e Gabriel Bá, dois dos quadrinistas brasileiros mais premiados aqui e no exterior.



Cachalote, 2010



"*Daytripper* é uma história sobre a vida, a morte e aquilo que acontece quando as duas se encontram. Seu lirismo tênu, interpolado por cenas amargas e cruas, faz-o oscilar delicadamente entre o real e o mágico, sem que fique claro, jamais, em qual dos dois a história verdadeiramente se passa. Talvez por isso, a obra, que ficou semanas no topo da New York Times Graphic Book Paperback Bestseller List, tenha sido chamada pela crítica americana de "realismo mágico", o que inevitavelmente remete aos clássicos sul-americanos do gênero, como o 100 Anos de Solidão, de García Marques. Embora seja inegável essa relação, é dada literatura brasileira que o quadrinho parece servir sua essência."

(fonte: www.saraiva.com.br/daytripper-3657452.html)

Dessa vez, mais do que o desenho, o que mais me cativou foi a história. O realismo-mágico presente no gibi é algo que sempre tento trazer para o meu trabalho.

PEDRO FRANZ

Em termos de linguagem visual e técnica, acho que o Pedro Franz foi o que mais me influenciou, principalmente no meu primeiro quadrinho. As páginas de sua trilogia *Promessas de Amor a Desconhecidos Enquanto Espero o Fim do Mundo* não tem quadros, as sequências são livres de qualquer moldura e ordenadas por manchas de giz pastel agressivamente coloridas. Achei que aquilo dava um movimento incrível pra página, o olhar era guiado pelo próprio desenho e não por um leitura pré estabelecida que convencionalmente (no modelo ocidental) vai da primeira até a última moldura. Pedro Franz também é um dos maiores nomes no Brasil na experimentação e na reflexão sobre o diálogo dos quadrinhos com outras artes.

"Foi muito importante para mim entender que existe uma 'instituição de quadrinho'. Podem existir trabalhos com o dispositivo da história em quadrinhos que não sejam feitos dentro da instituição da história em quadrinho. Eu parto muito do Philippe Dubois, relacionando muito com outros pesquisadores de quadrinhos, pessoas que já tinham pensado essas relações, para fazer esses paralelos. Não me interessa dizer 'isso é uma história em quadrinho', é muito de olhar uma pintura e pensar o que isso tem de quadrinho e como pode ser colocado ao lado dos quadrinhos."

(FRANZ, 2016)



Promessas de amor
a desconhecidos
enquanto espero o
fim do mundo, 2011

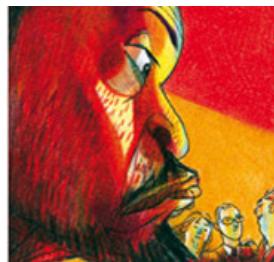


JORGE GONZALEZ

Ainda não li nenhum quadrinho do Jorge Gonzalez, artista argentino residente na Espanha. Mas suas páginas coloridas foram as que mais me identifiquei quando eu buscava referências de cores para o meu primeiro gibi. Ele mistura diversas técnicas em seu trabalho, em alguns de forma mais solta e experimental e em outros resultando em ilustrações mais realistas. De sua biografia do site:

"Reside desde hace casi veinte años en España. Su álbum "Fueye/Bandonéon" ganó en 2009 el Primer Premio de Novela Gráfica FNAC-Sinsentido. Publicó además los cuentos infantiles "La Cueva del Bandolero" y "Kinú y la ley de Amarok"; Las BD "Hard Story" y "Hate Jazz", junto a Horacio Altuna, "Mendigo/Le Vagabond" con guion de Carlos Jorge ; "Fuenteovejuna", "La Odisea" (SM). "Dear Patagonia/Chère Patagonie" durante el 2011 para Dupuis y Sins Entido. Es autor del cortometraje de animación "Jazz song" y colabora con "The New Yorker". Forma parte del proyecto Orsai desde sus inicios y ya publicó "El gran surubi". "El Señor de las Moscas" (Libros del zorro rojo), "Memorias del subsuelo" (Sexto Piso), "Barbosa el Pirata" (Mamut), "Retour au Kosovo" (Dupuis) y "Maudit Allende!" (Futuropolis) son sus últimas publicaciones."

(fonte: www.jorgeilustra.com)



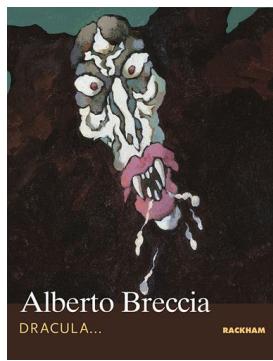
Hate Jazz, 2006



ALBERTO BRECCIA

Vi o trabalho de Breccia pela primeira vez no livro *Quadrinhos - História Moderna de uma Arte Global*, mais especificamente uma página da obra *The Strange Case of Monsieur Valdemar*. Ela é pintada em tinta acrílica num desenho composto quase exclusivamente por manchas, as poucas linhas são igualmente coloridas e muito soltas, criando uma atmosfera inspirada na arte moderna. Breccia (1919 - 1993) foi um quadrinista Uruguai, tem pouquíssimas obras publicadas no Brasil. Ainda não tive oportunidade de lê-lo, mas seu trabalho com técnicas de pintura e colagem nos quadrinhos é de grande inspiração, principalmente na relação entre quadrinhos e design gráfico.

"Breccia é considerado um dos maiores desenhistas de quadrinhos de todos os tempos. Não deixa de ser também um dos mais experimentalistas, buscando a cada obra algo novo, diferente, que nunca havia sido feito. A escolha deste autor para este trabalho deve-se, principalmente, pelas relações entre o design gráfico e sua obra. Ainda que, talvez de forma inconsciente, Breccia trouxe para os quadrinhos diversas ferramentas do design gráfico e parecia enxergar um roteiro de forma semelhante à relação entre um designer gráfico e o *briefing* de um projeto." (FRANZ, 2018)



Dracula, 2006





SIMON LECLERC

Muitas de minhas referências são achadas em plataformas como o *Pinterest*, uma espécie de curadoria própria de imagens. Simon Leclerc é um dos artistas mais presentes desse acervo, apesar de ainda não ter lido nada dele. Ilustrador, quadrinista e *concept artist* de Montreal Canadá, seus trabalhos feitos a mão harmonizam muito bem as manchas coloridas com a linha preta, às vezes fina e às vezes grossa.

Referências audiovisuais

Tenho dificuldade em pinçar filmes ou cineastas específicos na minhas referências. Meu repertório imagético e narrativo nesse campo é de certa forma bem aleatório, as vezes vou atrás de *frames* específicos para resolver alguma sequência em quadrinhos. Seleciono aqui dois criadores que recentemente tem me influenciado muito no processo narrativo.



REBECCA SUGAR

Comecei a acompanhar a série de animação *Steven Universe* e fiquei encantado não só pela história mas pela paleta de cores do desenho. *Steven Universe* tem algo nostálgico, que remete aos anos 90, época da infância de pessoas da minha idade e da própria criadora Rebecca Sugar. Para transmitir essa atmosfera é feito uma escolha muito precisa de cores. No meu último trabalho, Desenredos, certas páginas foram inspiradas diretamente na paleta de cores de episódios específicos de *Steven Universe*.



STUDIO GHIBLI

No meu trabalho as sequências silenciosas são elementos essenciais na narrativa. Nesse ponto o que mais me influencia são as animações do Studio Ghibli, com destaque para *Viagem de Chihiro* (2001) e *Castelo Animado* (1986). Hayao Miyazaki, criador do estúdio, dá ao vazio a mesma importância de uma cena densa.

Referências na pintura

Como citado acima no campo sobre Pedro Franz, gosto de fazer quadrinhos sem molduras, pensando a página inteira como uma composição só, guiando o olhar do leitor pelas imagens e pelo texto. Nesse sentido é possível entender o *layout* de uma página como a composição de uma pintura. A própria forma de colorir meus quadrinhos vem da pintura, usando técnicas manuais em pastel oleoso e sobreposição de camadas.

Já mencionei que em meu intercâmbio na Holanda tive grandes influência nas obras de pintores como Toulouse Lautrec, Van Gogh, Edvard Munch, e outros pintores principalmente impressionistas e expressionistas. Além disso, vale destacar as pinturas abstratas do alemão/polonês Bernhard Schultz e do movimento Tachismo dos anos 40 e 50 na França, um equivalente ao movimento expressionista-abstrato norte americano. O que mais me chamou a atenção em seu trabalho foi a forma que a sua pintura abstrata adquire significados inesperados, onde é possível quase enxergar imagens figurativas ou espaços de uma perspectiva causada pelo distanciamento entre as manchas maiores e menores. A paleta de cor no cenário abstrato cria um sentimento que às vezes sugere uma floresta, ou um horizonte com montanhas, ou às vezes as luzes da cidade.

Muitas vezes a pintura me sugere soluções visuais para resolver uma página ou o fundo de um desenho no qual o personagem está em destaque.

DESENVOLVIMENTO DE ORBITAL

Gênesis da ideia (escrito em junho 2018)

A ideia de fazer uma HQ de astronauta surgiu em 2016, ainda no intercâmbio, onde um amigo coreano me mostrou um dos seus *raps* favoritos. A música é quase inteira em coreano, mas o refrão em inglês dizia: "*I am the sun*" (Superbee feat. Microdot). Um tempo depois eu peguei a tradução da música inteira, era um *rap* auto reverente, sobre sucesso, ostentação, banhado a narcisismo. Lembro que na época eu já estava fazendo o *Shallow Spaces* e estudando a questão da autobiografia em quadrinhos e as inúmeras possibilidades que se abrem na construção da identidade quando o autor desenha a si mesmo. Mesmo no quadrinho eu menciono a palavra narcisismo: o ato de desenhar a história do meu intercâmbio, enquanto eu ainda estava vivendo essa história, me transformaria em uma espécie de Deus, no sentido de ser ao mesmo tempo o protagonista e criador. Eu estava muito imerso na questão do ego, na autoimagem e na autorrepresentação. A frase "*I am the sun*" ficou na minha cabeça, completamente fora de contexto e sem entender o resto da música, mas a ambição de alguém que canta com vigor e afirma ser o sol me pareceu muito maior do que a ambição em ser Deus. Ao ficar pensando demais nessa frase, tirando ela completamente do sentido original, a palavra sol me pareceu longe de qualquer entidade sobre-humana ou qualquer criatura personificável. "*I am the sun*" leva o ego para outro imaginário, um existencialismo que deixava as referências humanas e ia até as estrelas. Um astro que tem as coisas do universo girando ao seu redor.

Poucos meses depois de voltar para o Brasil em 2016, eu comecei a me desenhar usando o repertório imagético do espaço e das coisas que orbitam o sol. Como seria a minha imagem, como eu me desenharia se eu pertencesse a esse cenário? Comecei a me desenhar com roupas de astronauta e começou a surgir esboços de uma história maior, que misturava o cotidiano banal do autobiográfico com uma história paralela autoficcional que se passa no espaço, fora do planeta.

A vontade de fazer essa história foi alimentada por filmes e séries com temática de astronauta ou espaciais. Já citei o *Steven Universe*, onde as

Crystal Gems são seres extraterrestres e, ao mesmo tempo, pedras preciosas (Pérola, Garnetti, Ametista) com milhões de anos, criando a relação entre algo terráqueo com algo que navega por outras galáxias, que está lá fora no espaço mas que também é parte constituinte do planeta Terra. Também nessa direção comecei a assistir a série *Cosmos* apresentada pelo astrólogo Neil deGrasse Tyson, que apresenta a ideia que em toda partícula existe um microuniverso composto de outras partículas: uma configuração visual constituída por bolinhas que giram ao redor de outras bolinhas, tudo isso dentro de uma outra bolinha, um eterno *zoom in* e *zoom out*. Filmes como *A Chegada* (2016) que trabalham o gênero invasão alienígena no campo da linguagem, são referências que colocam o existencialismo no imaginário sideral, onde tudo pode ser observado de fora, tudo vira pequeno e insignificante demais no tempo e espaço.

Portanto o eu astronauta, a priori, é o autor no campo autoficcional que se distancia da realidade a ponto de conseguir enxergar as coisas girando ao redor uma das outras. Enquanto no campo autobiográfico, o autor segue sua vida na Terra, escrevendo o TCC numa noite de domingo qualquer enquanto se prepara psicologicamente para acordar cedo e ir trabalhar no dia seguinte. A FAU será um cenário constante na autobiografia. Pretendo explorar todo meu sentimento em relação a graduação, frustrações e conquistas, perpassando tópicos como a mercantilização do ensino público, o sucateamento da universidade, o excesso de trabalhos que torna a conciliação com o emprego tão difícil e a absurda grade de horário com “disciplinas obrigatórias” e “disciplinas optativas obrigatórias”.

Além da faculdade, a narrativa em Terra se passará também no expediente de trabalho do designer em uma agência, com muito mais frustrações do que conquistas: a falsa ideia meritocrática de que com muito esforço e motivação você necessariamente chegará ao topo; o tempo de vida gasto por dia que não trará nenhum aprendizado ou conquista pessoal; as etiquetas das relações pessoais que não fazem parte do ofício mas que são tão importantes quanto qualquer *job*, a burocracia necessária de ser um MEI (Microempreendedor) e pagar Simples Nacional para poder receber o salário, mesmo em um país onde a CLT já não vale mais pra nada. Trabalhar em um ofício que ensinou-se ser necessário para a sociedade, mas cumprindo demandas que vão totalmente contra sua ideologia.

A conjuntura política de um país pós-golpe, em ano eleitoral, será o plano de fundo da narrativa inteira. A história terá um clima de um país em pré guerra civil, onde as situações vividas pelo protagonista vão ficando cada vez mais tensas e absurdas, até mesmo fantasiosas. Desde o primeiro capítulo, com uma atmosfera calma, até o último em que os acontecimentos exigem algum tipo de resposta, não sendo mais possível viver na inércia dos astros que giram a sua volta.

Há muito penso o que o astronauta representa nesse cenário. Alguém que está longe, que conseguiu enxergar todos os problemas pequenos, uma tentativa de fuga da realidade absurda. Nas aparições do astronauta ao longo da história, dividindo a atenção do autobiográfico com o autoficcional, ele enfrentará situações que dialogam com as situações vividas em terra. Para enfrentá-los se faz necessária uma dinâmica de introspecção, pensando como ele, mesmo longe, alimenta a estrutura opressiva que tanto criticava. Uma vez parte constituinte da estrutura, ele carrega a culpa de quem fugiu e não encontrou respostas, pois não importa em qual lugar esteja, sua narrativa de vida gira e é girada nessa mesma órbita.

Até aqui temos o conceito geral da história, com um ritmo já intencionado. Cabe agora criar situações passíveis de serem contadas e que carreguem as interpretações e subjetividades das imagens citadas.

No lado autobiográfico sinto que essa etapa está mais clara, são inúmeros momentos que consigo tirar do cotidiano: o horário de pico do metrô, um *job* que chega às 17 horas para ser entregue às 18 horas; uma apresentação de projeto na FAU nos moldes *peach comercial*; uma assembleia que delibera por greve; aluguel e outros boletos atrasados. No lado autoficcional, do astronauta, as situações serão de ordem mais emocional, introspectivas, dizendo muito mais sobre sua postura diante de questões como: ansiedade, baixa autoestima, passividade, irresponsabilidade, preguiça, e outros problemas típicos de uma geração que vive à margem de uma crise de nervos. Para tanto, pensei em usar como recurso narrativo a completa ausência de voz e balões de fala do protagonista em Terra. Por outro lado, o astronauta será muito mais explosivo, expondo suas frustrações em palavras, muitas vezes dizendo o que o personagem em Terra teria dito. Assim ficará evidenciado a relação entre os dois personagens, uma relação de contraste, entre o autobiográfico e o autoficcional.

Primeiras transformações

A monografia de TCC1, o relatório pré-projeto onde apresentei pela primeira vez as intenções de *Orbital* (como o tópico anterior), foi entregue em junho de 2018 prevendo que o quadrinho estaria terminado no fim do mesmo ano. Portanto, as primeiras mudanças foram no cronograma do projeto.

No segundo semestre de 2018 eu me matriculei nas últimas disciplinas da graduação, que acabaram me tomado mais tempo do que eu esperava. Por isso resolvi postergar o TCC2 para o primeiro semestre de 2019. Outro motivo ainda mais significativo foi a minha mudança de casa: do apartamento dos meus pais para uma kitnet com minha namorada. Esse último envolveu uma série de questões pessoais que posteriormente foram abraçadas pelo roteiro do quadrinho em questão. Volto a esse assunto no próximo tópico.

No início de 2019 retomei de fato a produção do quadrinho e aí veio mais uma grande mudança: não seria mais um quadrinho colorido, *Orbital* seria em preto e branco. Após refletir muito e revendo meus trabalhos anteriores, percebi que a arte em preto e branco forçaria o meu desenho a novos caminhos. E de fato, sem a afetividade das cores a linha ganha uma importância maior na narrativa, depois de 28 páginas prontas estou satisfeito com o rumo que meu traço está seguindo. Abandonar as cores também facilita muito a impressão do gibi, barateando a produção e aumentando as chances de ser publicado por uma editora. Ainda assim, os materiais e técnicas continuaram as mesmas: grafite e giz pastel oleoso nas cores preto, branco, cinza.

Outra grande mudança foi em um dos objetivos desse trabalho. Inicialmente eu pretendia terminar o quadrinho inteiro, mais de 100 páginas, em um semestre de trabalho. Ao começar a desenhar, percebi que não seria possível repetir a façanha do quadrinho anterior *Desenredos*, de finalizar tantas páginas em pouquíssimo tempo. Meu ritmo para *Orbital* é de três páginas por semana, em média. Sendo assim, só seria possível terminar o prólogo e parte do primeiro capítulo até o prazo final. Resolvi ficar em paz com essa quantidade de páginas e desvincular o término do quadrinho com o fim da minha graduação.

Creio que as transformações no roteiro também não foram poucas, apesar da ideia original se manter principalmente na tensão entre ficção e biográfico. Hoje está mais claro também o papel do astronauta, além de finalmente ter encontrado o arco principal da narrativa, como comentar a seguir.

Do prólogo ao roteiro

Mencionei no tópico anterior que a segunda metade do ano passado (2018) foi marcado pela saída da casa dos meus pais para morar com a Michele, minha companheira. Isso representou a entrada de fato na vida adulta, pois me levou a um novo mundo de comportamentos, dificuldades e possibilidades. Naturalmente, acabou se tornando a história que eu queria contar. Quando retomei a produção da HQ em 2019, incluí essa narrativa como o arco principal do quadrinho.

QUATRO PARTES

Recorri a metologia usada em *Shallow Spaces* para finalmente estruturar o arco principal. Em uma folha grande, dividi todas as cenas e situações que eu havia anotado ao longo de um ano em quatro capítulos:

- 1.** Apresentação dos cenários da história com o protagonista morando na casa dos pais e dividindo quarto com seu irmão, família na qual é muito apegado;
- 2.** Após um acontecimento inesperado, a namorada do protagonista, Michele, é obrigada a sair do apartamento que dividia com uma colega para procurar um novo lugar para morar sozinha. O protagonista ajuda nessa busca.
- 3.** Michele encontra uma nova kitnet para morar. O protagonista começa a ficar cada vez mais tempo na kitnet do que na casa de seus pais.
- 4.** O protagonista assume que vai sair da casa dos pais antes do planejado e reconhece de uma vez que já está morando com a namorada, aceitando a vida adulta.

A história começa a se esboçar como uma narrativa sobre desapego familiar, de aceitação da individualidade e na busca pelo próprio espaço. Após estruturar pelo menos esse arco principal, já senti segurança pra começar a desenhar.

Tive então a ideia para um prólogo, uma sequência de abertura que introduz o título do quadrinho, antes do primeiro capítulo. A ideia era já apresentar o astronauta como um lado emocional, psicológico e introspectivo do protagonista, tensionando o autobiográfico e o autoficcional. Em uma página dupla,

no meio de uma crise de ansiedade, um enxame de imagens passam pela cabeça do protagonista, como se fossem um trailer de tudo que está por vir. No meio desse emaranhado visual é possível perceber personagens como meu vô e meu irmão, que darão o tom de apego da família dentro da narrativa. Também se vê um quarto vazio, que mais tarde será revelado como a kitnet, cenário fundamental da história. A FAU também está representada através de uma embalagem de garrafa, uma embalagem que não funcionou, um trabalho que não foi suficiente pra passar de semestre. No meio de nuvens e nebulosas o cenário político também se faz presente com manifestações e tropa de choque. Todas essas imagens ganham mais drama no pano de fundo de um trem vindo em direção ao protagonista, caído nos trilhos do metrô. Após essa sequência o astronauta aparece, deixando clara a relação com o estado de ansiedade do protagonista.

As imagens desenhadas no prólogo de certa forma serviram para eu conseguir enxergar o roteiro. Foi um exercício de apresentar a narrativa que está por vir, não só para o leitor mas para o autor também.

NARRADOR

Depois de fazer essas onze páginas do prólogo, a atmosfera da história ficou mais clara e fiquei mais confiante pra começar o primeiro capítulo de fato. Um dos recursos narrativos que imaginei ano passado, muito antes de começar a desenhar, era a ausência de voz do protagonista. Isso acontece já no início, em um diálogo com meu pai onde apenas os balões de fala do pai aparecem, criando um dinamismo próprio da história. Logo em seguida, a voz do protagonista aparece mas não dentro de um balão inserido nas conversas da história, mas como narrador, de certa forma, onisciente. Ainda assim o narrador se insere na história uma vez que é interrompido por um personagem dentro do trem, como uma quebra do fluxo de pensamento do protagonista.

Ter ou não narrador foi uma questão sem resposta pra mim até terminar o prólogo. Antes eu achava desnecessário narrar a história, deixando tudo a cargo dos acontecimentos, das imagens e dos diálogos, dando mais abertura para a interpretação do leitor. Acho que a leitura dos quadrinhos autobiográficos da Alison Bechdel já citados nesse trabalho (e que só fui ler no início deste ano) foi um divisor de águas na questão do narrador. Tanto em *Fun Home* quanto em *Você é minha mãe?*, a autora usa e abusa da narração para guiar

a história, trazendo lembranças, fazendo associações, juntando imagens, e acima de tudo, segurando o leitor como em uma conversa.

Revisitando outras referências dentro do quadrinho autobiográfico, também me deparei com narrador no caso de *Retalhos* (Craig Thompson, 2009), um dos meus quadrinhos favoritos. Também li pela primeira vez o quadrinho *Pílulas Azuis* (2015) de Frederik Peeters, que conta sua história ao lado da namorada soropositiva, também usando a narração como recurso. Reli também um quadrinho que havia comprado no exterior, ainda sem edição em português, chamado *Just so happens* do Fumio Obata, sobre uma japonesa que vai morar em Londres, uma história sobre ancestralidade e modernidade, em que a protagonista tem sua voz tanto como personagem quanto narradora.

Por fim, decidi que minha voz verbal na história seria exclusivamente como narrador. Penso que é uma boa dinâmica pois o narrador cria um contato mais íntimo com o leitor e equilibra com a ausência de balões de fala do protagonista.

O ESPAÇO E O METRÔ

O astronauta, como dito antes, me surgiu originalmente muito mais na forma de imagem e atmosfera da narrativa do que um personagem com história definida. O lado autoficcional da história foi pensado como intervalos entre os acontecimentos da vida do protagonista, um tipo de escapismo da realidade.

Ao começar a desenhar o primeiro capítulo, percebi que eu precisaria de algumas “deixas visuais” para o astronauta aparecer na história. Na mesma página que aparece o narrador, quando o protagonista desce a escada rolante, estrelas no céu são enquadradas na página, apoiadas pela fala do narrador “mesmo quando ainda morávamos sob o mesmo teto”. Essa entonação de uma estrela, de algo que está lá em cima, com “teto”, começa a sugerir as aparições do astronauta. O mesmo ocorre no fim da sequência do metrô, com o protagonista subindo a escada rolante, olhando pra cima, como se fosse em direção aos céus.

A estética do metrô também remete ao imaginário espacial. O metrô de São Paulo é um ambiente com um apelo quase futurista, com texturas de metal, botões de emergência, painéis luminosos, vozes robóticas que anunciam a próxima parada, escadas rolantes empilhadas uma em cima da outra, portas duplas que abrem e fecham como se fossem uma nave espacial. Foi enquanto

eu desenhava as cenas do metrô que eu percebi que o transporte público era o elemento perfeito da rotina para que o astronauta se conectasse com a vida real do protagonista. Essa percepção só foi possível desenhando as páginas, paralelamente a construção do roteiro.

Por fim, para marcar essa relação de maneira não óbvia, a cadeira da nave espacial é desenhada como um assento de metrô. Após ter feito essas aparições nas páginas já finalizadas, o astronauta foi ganhando a sua própria narrativa dentro dos arcos secundários do quadrinho.

ARCOS SECUNDÁRIOS

Ao estruturar o arco principal nos quatro capítulos, percebi nas minhas anotações as situações possíveis de serem agrupadas em arcos secundários. Algumas tem mais ligação com o arco principal enquanto outras são mais independentes.

FAU O primeiro capítulo, sendo o capítulo de apresentação, acontece dentro de um dia inteiro do personagem, o acompanhando durante sua rotina do trabalho até voltar pra casa. A faculdade será apresentada como o cenário noturno da rotina, no grêmio estudantil e na sala de aula. Terá uma sequência, ainda não desenhada, de uma disciplina de Embalagens com o professor ditando um trabalho pra sala: o projeto de uma embalagem de papel contendo um produto de vidro. O professor descreve a prova final do trabalho dizendo que a embalagem deverá ser testada em sala, jogando a embalagem no chão com o produto dentro. Se o produto quebrar o aluno é reprovado, se o produto permanecer intacto o aluno é aprovado. O protagonista desenvolve a embalagem no capítulo dois e três, criando expectativa para sua conclusão no quarto e último capítulo.

AGÊNCIA O trabalho do protagonista como designer gráfico é outro arco secundário. O expediente aparece logo no prólogo e reaparece depois, no segundo capítulo. Um misto de frustração e provação da vida adulta, o trabalho em agência terá cenas curtas sugerindo os personagens dentro da hierarquia corporativa: o patrão como máximo opressor, o gestor empolgado mas ainda assim assalariado, o empregado que acredita que fazendo o que faz vai enriquecer, e quem já desistiu da realização pessoal e foca em pagar aluguel. Creio que o expediente será o cenário com mais desabafos e reclamações do autor, dizendo coisas que jamais diria fora do quadrinho.

ESPAÇO Começa a surgir, enfim, um arco próprio para o astronauta. Suas aparições de acordo com o estado emocional do protagonista vão sugerir um objetivo próprio: pousar sua nave em algum planeta. Esse objetivo dialoga claramente com o arco principal do protagonista: encontrar um lugar para se sentir em casa. Na busca pelo seu próprio espaço, o astronauta vai enfrentar situações mais violentas do que o protagonista em terra, como: falta de combustível da nave; chuva de meteoro; nebulosas escuras; gravidades intensas que o faz girar descontroladamente ao redor de planetas, pulando de uma órbita para outra até encontrar sua própria estabilidade. O astronauta, uma vez que saiu da Terra, posterga ao máximo a sua aterrissagem em outro planeta, como se nunca tivesse pronto para criar raízes novamente.

FICHA TÉCNICA

Para decidir formato, usei como referência alguns gibis que eu gosto. Queria algo menor que uma A4 mas maior que uma A5.

A capa que apresento é temporária. O lettering também não é necessariamente definitivo.

A fonte do título é BioRhyme Expanded, ela segue uma tendência bem contemporânea no design gráfico, as vezes carregando o rótulo de “brutalistas”. São fontes muito expandidas com preocupação estética acima da legibilidade. Ela dá a base do projeto gráfico do gibi.

A fonte dos balões é minha tipografia própria, feita a partir da minha letra manuscrita. Já havia sido usada nos meus trabalhos anteriores.

FORMATO: 185 X 260 mm

PRETO E BRANCO

NÚMERO DE PÁGINAS: 120

MIOLIO EM PAPEL POLEN BOLD 90G

SINOPSE: Entre o autobiográfico e autoficcional, um quadrinista e um astronauta encaram sua rotina como se fossem uma mesma pessoa, em busca do controle do tempo e do espaço.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Produção até agora e próximos passos

Finalizar as 28 páginas que apresento junto com esta monografia não foi um processo simples. Demorei mais tempo do que planejava para começar a desenhar as páginas de fato, postergando de julho para dezembro de 2018 para só dar início em fevereiro de 2019. Mudar de casa me fez demorar para achar um novo ritmo de produção, mas por outro lado me deu a história que eu queria contar em *Orbital*.

Vale mencionar também que tive um intervalo de mais ou menos duas semanas sem produzir, entre terminar o prólogo e começar o primeiro capítulo. Isso aconteceu porque eu ainda não sabia quais seriam as próximas páginas. Após ler e reler o prólogo algumas vezes, eu soube como seria o próximo capítulo. Ainda assim, foi só depois de começar a desenhar que decidi criar o narrador, um recurso muito significativo pra história.

Hoje tenho uma média de 3 páginas por semana, com a meta de conseguir chegar a 4. Essas páginas iniciais foram mais demoradas devido a quantidade de pessoas e elementos no layout, dando o tom explosivo e agitado que eu queria para o início do quadrinho. Ter largado as cores foi outro fator que me tomou mais tempo no começo, pois exigiu me encontrar no traço preto e branco. As páginas foram finalizadas usando processos diversos: depois do esboço a lápis eu fixo a linha com caneta bic preta, para depois pintar com giz pastel e óleo de linhaça e por fim reforçar a linha com lápis 10B; outras vezes eu já reforço a linha com o lápis 10B logo depois do esboço, sem precisar de caneta, e deixo a pintura por último; teve ainda páginas que eu pintei logo depois do esboço, deixando as manchas cinzas definirem a forma para depois contornar com lápis 10B.

Foi um processo com muitos acidentes, todos eles manejados e absorvidos pelo quadrinho, principalmente no roteiro. Gosto dessa construção paralela de desenho e roteiro, onde a imagem apoia e se apoia na ideia, dando forma para a narrativa.

Dar uma pausa na produção da obra para refletir e escrever sobre o processo contribui para meu amadurecimento como autor. Agora está mais consciente pra mim o potencial e as possibilidades de contar essa história dentro da linguagem dos quadrinhos.

BIBLIOGRAFIA

BROERING , Pedro Franz. *A quarta dimensão do trabalho de Breccia.* Florianópolis SC, 2008.

ZOUVI, Aline de Alvarenga. *A performance Autobiográfica nos Quadrinhos: um estudo de Alison Bechdel.* Campinas SP, 2015.

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

DANNER, Alexander; MAZUR, Dan. *Quadrinhos: História Moderna de uma Arte Global.* São Paulo: Martins Fontes, 2014.

GILMORE, Leigh. *The Limits of Autobiography.* Ithaca: Cornell University Press, 2001

CHANAY, Michael A. Chaney. *Graphic Subjects: Critical Essays on Autobiography and Graphic Novels.* Madison: Univ of Wisconsin Press, 2011,

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos.* São Paulo: M Books, 2015

BROERING , Pedro Franz. *Papo com Pedro Franz.* Vitralizado, Sao Paulo. Disponível em < <https://www.vitralizado.com/hq/papo-com-pedro-franz-me-interessa-criar-espacos-de-transito-pensar-no-funcionamento-dos-quadrinhos-em-outros-cenarios/> >. Publicado em maio de 2016.

GROKE, Jéssica. *Me Leve Quando Sair: Jéssica Groke e os percalços do primeiro quadrinho.* Vitralizado, Sao Paulo. Disponível em < <https://www.vitralizado.com/hq/me-leve-quando-sair-jessica-groke-e-os-percalcos-do-primeiro-quadrinho/> >. Publicado em maio de 2018.

