

O PROCESSO
COMO UM TODO

POR MARIA PAULA LOBO



Trabalho de Conclusão de Curso
Faculdade de Artes e Mídias Digitais
Universidade do Vale do Paraíba
Dezembro 2020
Aluna: Maria Paula Bins Lobo
RM: 01811024
Orientadora: Lindsay Ribeiro

O Processo Como um Todo

Agradecimentos

À professora Lindsay, pela orientação, pela amizade e sobretudo pela paciência.

À minha psicóloga Rosana Spessoto por todo um acompanhamento incrível e ajuda necessária para construção deste projeto.

Ao meu professor da Kinoene Escola de Artes, Diego Machuca por ter me acolhido e me apresentado ao desenho digital e muitos outros conceitos artísticos que conheço hoje, além de me auxiliar na decisão de formação em Artes e Mídias.

Ao meu professor Lucas Baumgratz por ter sido o melhor docente de toda a faculdade, obrigada pela paciência e pelo carinho.

À minha família: meu pai, minha mãe e minha irmã. Por sempre terem me apoiado e me bancado durante minha jornada artística, me ajudando durante cada processo interno e externo.

Às minhas melhores amigas que sempre me mantiveram nos trilhos artísticos ressignificando o conceito de amizade para mim em diversos momentos da minha vida.

Ao João por sempre me motivar e me alimentar, me lembrando de que sou forte e consigo atingir meus sonhos; por todo o carinho e companheirismo, por absolutamente tudo.

Aos meus dois avôs que me movem a ser a mulher que sou hoje, me inspirando desde pequena a me expressar artisticamente e ser eu mesma em qualquer situação.

Resumo

Este Trabalho de Graduação se propõe a analisar a criação de tirinhas enquanto projeto de artes, por meio de uma revisão bibliográfica, levantamento de referências e estudos de caso de seu formato como desenvolvimento de projeto e elaboração de tirinhas autorais como produto desta pesquisa. As histórias em quadrinhos possuem uma forma inovadora capaz de contar histórias utilizando não só de palavras e imagens, mas também de símbolos e conceitos como “fluidez de leitura”. Com sua grande variedade de formato e narrativa, as HQs se apresentam como um veículo de comunicação complexo e com múltiplas possibilidades que variam culturalmente e estruturalmente.

É uma leitura completa, capaz de imergir o leitor para dentro da página, permitindo que ele possa fazer parte da história. Por meio de sua condição variável, os quadrinhos oferecem uma nova perspectiva, com contos e roteiros bem trabalhados, potencializando a experiência de uma narrativa poética no formato de objeto único.

Palavras-chaves: tirinhas. História em quadrinhos. Narrativa. Ilustração. Produção autoral.

Abstract

This TG aims to analyse the creation of comic strips (?) as a project of Arts, through the support of a bibliographic review, references and case studies; with the creation, development and production of a comic book project. The Comic Books have a new way of telling stories not only using images and words, but also using symbols and concepts like “reading fluidite”. With your vast variety of shape and narrative the Comic Books present themselves as a complex communication vehicle with multiple possibilities that varieties structurally and culturally. It’s a reading capable to emerge the reader into the pages, making him part of the story.

Through your variable condicion the comics offers a new perspective, with well-crafted tales and scripts, potentializing the experience of a poetic narrative shaped as a unique object.

Key words: comic. Comic book. Narrative. Illustration. Authorial production.

Sumário

Introdução	13
Tema e Objetivo	14
Metodologia	15
PARTE I	
Contextualizando	17
Por que quadrinhos?	20
Formato Digital	26
Técnicas e Didáticas	28
Estudo de caso	41
PARTE II	
Processo Pré Produção	59
Produção	65
Conclusão	75
Bibliografia	76
Construção das Tirinhas	82

Introdução

Este Trabalho de Graduação se propõe a analisar a criação de tirinhas enquanto projeto de artes, por meio de uma revisão bibliográfica, levantamento de referências e estudos de caso. O produto final desta pesquisa será uma coleção de tirinhas que irá abordar o tema do estresse na vida cotidiana. Os quadrinhos têm grande força com sua linguagem descontraída e sua capacidade de entreter o leitor, por isso as escolhi para traduzir esta pesquisa.

As tirinhas têm a mesma linguagem e conceito, porém apresentam situações diversas, vividas por diferentes personagens. Todos serão humanos e todos os contextos estão presentes no dia-a-dia. O projeto tem como ponto de partida a ironia e o sarcasmo, as tirinhas produzidas foram pensadas para o leitor se divertir e se identificar com as situações, abordando-as de forma leve e descontraída.

O trabalho se divide em duas partes: na primeira se encontra uma contextualização dos motivos deste projeto, utilizando de referências da área da psicologia como o Livro “Mentes Ansiosas: o medo e a ansiedade nossos de cada dia” de Ana Beatriz Barbosa Silva. Em sequência, a motivação de ter escolhido quadrinhos e como eles atuam, não só como entretenimento, mas também de forma educativa, para então adentrar nas técnicas e didáticas que foram utilizadas referenciando o livro “Desenhando Quadrinhos” de Scott McCloud. Para finalizar, esta primeira parte, foram apresentados os estudos de caso que serviram de referências práticas para o desenvolvimento do projeto de tirinhas autorais. Na segunda parte será abordado o processo de pós-produção e produção, finalizando com a conclusão do projeto, referências bibliográficas e construção das tirinhas.

Tema

O projeto tem como tema central o estresse e ansiedade cotidianos representados em tirinhas. O tema promove uma reflexão ao leitor sobre como certas atitudes podem ser muitas vezes irritantes e as próprias causadoras dessas situações.

Objetivo

Apresentar e desenvolver um livro de tirinhas enquanto projeto de Artes e Mídias Digitais, definindo assim suas características, qualidades e especificidades. Além disso, entender suas técnicas e narrativas por um levantamento de referências e estudos de caso. Por fim, desenvolver um projeto de e-book autoral de tirinhas como produto desta pesquisa.

Metodologia

PARTE I: ESTUDOS SOBRE QUADRINHOS

- Levantamento bibliográfico sobre o tema das tirinhas, fichamento de textos relevantes.
- Levantamento de referências de quadrinhos existentes, pesquisa de exemplares semelhantes.
- Escolher alguns exemplares para apresentar como estudo de caso.
- Mapeamento de tendências e linguagens dos quadrinhos.
- Apresentação dos resultados coletados na pesquisa, com definições dos quadrinhos, contextualizando historicamente e analisando suas técnicas e didáticas.
- Seleção de cenas e situações coletadas com pesquisa de campo remota.

PARTE II: DESENVOLVIMENTO DE TIRINHAS AUTORIAS.

- Escolha da paleta de cor e formato do projeto, mostrando a diagramação dos quadrinhos do livro.
- Primeiros esboços das cenas, testando e experimentando enquadramentos e diferentes abordagens, com intuito de estudar o formato de tirinhas.
- Diagramar as páginas do livro com as tirinhas selecionadas e finalizar a produção de tirinhas autorais.

PARTE I

Contextualizando

O foco deste projeto é retratar situações corriqueiras e inconvenientes de maneira cômica, porém também é preciso observar que essas situações provocam reações como:

“No meio do caminho tinha uma pedra” [4]

(Carlos Drummond de Andrade).

Essas reações podem servir como uma espécie de termômetro para ajudar a medir o estresse e ansiedade, ou seja, quando um acontecimento banal do cotidiano tem a capacidade de desestabilizar, aborrecendo além do necessário.

É preciso que haja uma maneira mais saudável de lidar com essas inconveniências, por isso este projeto possui um lado voltado para meu próprio amadurecimento e crescimento, enquanto outro lado pretende contribuir para que as pessoas consigam reconhecer e se identificar com essas situações. Assim esboçando respostas mais agradáveis, vendo o lado cômico e refletindo sobre o quanto realmente vale a pena se desestabilizar por essas provocações diárias e então conseguindo rir de si mesmo, fazendo com que a situação acabe rapidamente, sem se estender para além do necessário.

A ansiedade não será abordada como um transtorno psicológico neste trabalho, no entanto, é importante ressaltar que:

“ Sentir medo e ansiedade, além de ser bastante normal, é algo previsto e necessário para nossa existência. No entanto, existe um tipo de ansiedade que não está ligada a nossos instintos, mas tem origem nos valores culturais aos quais somos submetidos desde muito cedo.” (Barbosa, 2017, p.10)

Percebe-se que a ansiedade pode ser definida como o mal do século, Cury (2007), especialmente agora neste momento de pandemia e isolamento, onde as restrições e novos métodos de convívio social mudaram drasticamente a forma como as pessoas vivem. Entender que a ansiedade é algo natural e que faz parte da vida é importante, mas ainda mais é entender que pode haver uma percepção melhorada das situações que causam este tipo de ansiedade, para assim favorecer com que as pessoas possam se reconhecer nestas situações e construir respostas mais criativas

“Talvez a releitura da atitude que temos diante dos rígidos e limitados padrões de felicidade e sucesso exaltados e preconizados em nossa cultura seja a grande sabedoria dos novos tempos”.

(Barbosa. 2017 p.13)

Por isto que este projeto possui um formato que ajuda na construção do humor como resposta a esses momentos, tirinhas são rápidas de ler, se encaixando como esses momentos que deveriam ser rápidos de passar. Porém este formato não é o único, pensar que qualquer meio pode servir para que haja uma releitura desses estresses da realidade, como animações, produções audiovisuais, músicas, danças, até mesmo os *stickers* do WhatsApp podem ser meios de ressignificar momentos inconvenientes para um momento de riso.

Por que Quadrinhos?

Ao olharmos para o passado vemos que o ser humano sempre teve a necessidade de se expressar por meio de imagens, como nas cavernas, em que o homem antigo representava com cuidado cada detalhe dos animais, querendo entender suas nuances, seus músculos, entender sua caça. Conforme a evolução podemos perceber uso constante dessas representações de diversas formas, como tapeçarias que contam sobre as conquistas durante batalhas¹ e pinturas de figuras religiosas², vemos também pinturas nas pirâmides do Egito, em cerâmicas da Grécia antiga, em todos os cantos do mundo a arte está presente e marca gerações e tradições.

Diversos autores³ acreditam que as histórias em quadrinhos (HQ) nasceram junto ao homem pré-histórico, já que era com as figuras nas paredes que eles se comunicavam e entendiam sobre o mundo em sua volta. Porém, entre os anos 1200 à 1521 foi feito um manuscrito chamado Códice Zouche-Nuttall que, por suas características iconográficas, foi identificado como procedente de Oaxaca no México, onde mais de 47 páginas feitas em pele de veado contam duas narrativas sobre os povos Mixtecas⁴. De um lado, o documento relata a história de importantes centros na região Mixtec, enquanto o outro, começando no extremo oposto, registra a genealogia, os casamentos e os feitos políticos e militares (Oliveira, p. 1). Sendo registrado como um dos primeiros documentos feitos em forma sequencial, e pode ser relacionado a como vemos os quadrinhos atuais.

Contudo, as HQ's que conhecemos hoje em dia, com personagens fixos, ações fragmentadas e diálogos dispostos em pequenos balões de texto começaram na metade do século XIX, com o desenvolvimento da impressão dos jornais nas grandes cidades como Nova Iorque e Londres.

1 Tapeçaria de Bayeux, feita no final do século XI, descrevendo a conquista da Inglaterra pelos Normandos (Ferro, 1987).

2 Muito encontradas em obras Renascentistas, como exemplo, "A Última Ceia", de Leonardo da Vinci (1452 - 1519).

3 Exemplo: Bibe-Luyten, 1993; Marny, 1988; Ferro, 1987.

4 De acordo com Alfonso Caso (1977:16 e 99), a data mais remota registrada pelos Mixtecas é de 692 d.C.

A considerada primeira história em quadrinhos oficial foi criada pelo artista norte americano Richard Outcault e inaugurada nos jornais sensacionalistas de Nova Iorque, chamada de “Yellow Kid”, também foi disputada por jornais de renome por fazer tanto sucesso.

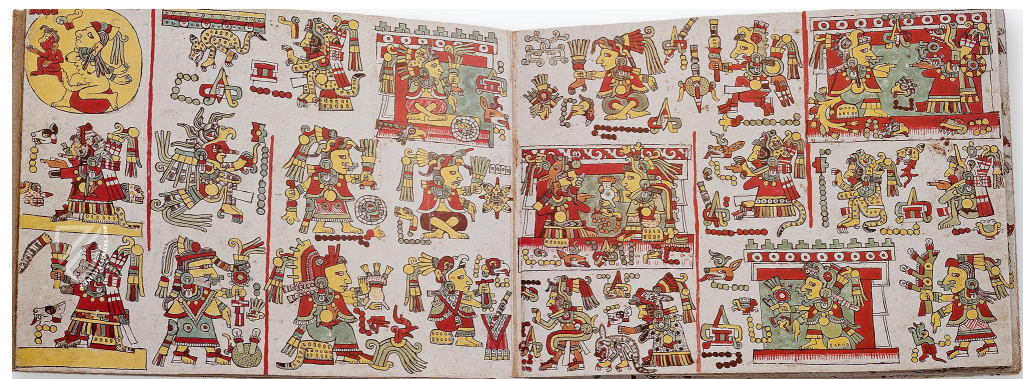
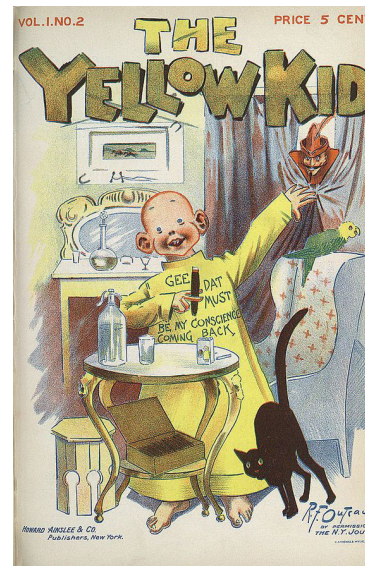


Figura 1: Representação rupestre de animal encontrado em Altamira (Espanha) apresentando pintura policrômica
Fonte, acervo da imagem: site Toda Matéria.

Figura 2: Imagem da capa de um dos quadrinhos *The Yellow Kid*, de Richard Outcault.
Fonte, acervo da imagem: site do Mundo Educação Uol

Figura 3: Manuscrito *Códice Zouche-Nuttall*
Fonte, acervo da imagem: site do Museu Britânico (Londres, Reino Unido)

O crescimento e repercussão das histórias em quadrinhos vem tomando uma forma muito mais poética e livre do que antes, hoje vemos diferentes tipos de HQ's, como *graphic novels* e mangás, assim como o aumento de sua acessibilidade, fazendo com que o estudo de quadrinhos em sala de aula se torne cada vez mais presente, já que a criança possui um apelo imagético. Este passo foi muito importante para a repercussão positiva dos quadrinhos na sociedade.

“Proibir a criança de ler histórias em quadrinhos e propor que ela leia apenas livros sérios, sem figuras, em vez de ajudá-la no processo de abstração, pode, de fato, prejudicá-la”

(Alves. 2001)

É interessante ressaltar que, em seu auge, as histórias em quadrinhos alcançaram não só o público infantil, como também o adulto, e tiveram uma repercussão tão grande quanto a do cinema. Essa repercussão ajudou muito no desenvolvimento dos quadrinhos para a educação, podemos ver nos quadrinhos do Capitão América da Marvel, que ensinava e incentivava seus fãs a reciclarem o lixo, ou as HQ's do Batman e Robin da DC, que falavam sobre corrupção e as consequências do roubo.

Aqui no Brasil vemos como a “Turma da Mônica” foi, e continua sendo, um dos maiores quadrinhos do país, além de ajudar a desconstruir estereótipos e aprender sobre aceitação e respeito. Também é, muitas vezes, usado como método de ensino nas escolas. De acordo com Alves (2001), em seu estudo sobre quadrinhos e educação ele se refere ao estudo da autora Mendes (1990/1) quando escreve

“Mônica rejeita o papel tradicional designado para as mulheres. Ela é uma menina superativa, anda pelos espaços públicos, se relaciona com amigos, participa de aventuras em pé de igualdade com os meninos, isso sem falar de sua extraordinária força física”



4



5

Figura 4: Capa do quadrinho da Marvel, Capitão América, produzida junto com o FBI em 1990
 Fonte, acervo da imagem: site GIZMODO

Figura 5: Tirinha produzida por Mauricio de Souza
 Fonte, acervo da imagem: site Mauricio de Souza Produções

Mesmo com outras narrativas da coleção ainda sendo ponto de questionamento, esse quadrinho foi uma grande referência. O modo como um quadrinho consegue se comunicar é único, formado por imagem e texto, as HQ's têm que inovar na forma de contar histórias sempre prendendo seu público com novas abordagens de diagramação e formato de texto. Com o desafio da ausência de som, os quadrinistas precisam inventar e reinventar jeitos de expressar para seu espectador o que querem com suas histórias. De acordo com Silva (2002, p. 16)

“Pensar em quadrinhos implica, de antemão, pensar a respeito de seu público e dos tipos de relações sociais que os envolvem.”

Uma das maneiras de fazer HQ's são as tirinhas, elas são comumente conhecidas por serem rápidas de ler e contendo geralmente uma crítica ou sarcasmo por trás, trazendo uma ironia para a leitura e divertindo o leitor. Bons exemplos de tirinhas atemporais são as do Calvin & Haroldo, Snoopy e Mafalda. Na sociedade atual do imediatismo, com a necessidade de um conteúdo rápido e que vá direto ao ponto, as tirinhas têm se popularizado nas redes sociais e com esse avanço da tecnologia não podemos negar que a aparição de novos artistas tem sido cada vez maior, o que ocasiona o “surgimento” de vários quadrinistas relevantes.

A praticidade das tirinhas tem chamado muito a atenção das novas gerações que, quando combinadas com o domínio da tecnologia e dos meios de produção digital, viram uma nova oportunidade para adentrar essa linguagem, explorando novas formas de contar histórias, ou inventando os populares memes⁵. Por isso vemos muitos novos quadrinistas dando seus primeiros passos com tirinhas, já que não é preciso um roteiro definido, com todos os estudos de personagens, ficando mais fácil e prático montar tiras de novas cenas ou situações.

Exatamente por isso foi utilizada a abordagem de tirinhas neste projeto. Como o propósito é o de retratar cenas do cotidiano das pessoas, mostrando situações irritantes de estresse, a melhor maneira de traduzir isso seria na linguagem de tirinhas irônicas.

⁵ O Meme pode ser considerado uma ideia, um conceito, sons ou qualquer outra informação que possa ser transmitida rapidamente (retirado do site InfoEscola)

Elas poderiam estar em qualquer mídia, tanto física quanto digital, representando como esses momentos são efêmeros e como cada situação pode parecer incômoda na hora em que ocorre, mas depois, quando lemos sobre isso, conseguimos rir do que aconteceu e reagir de forma mais leve.

A necessidade de desenvolver algo que se comunicasse com as diferentes gerações também foi um ponto a ser considerado. O projeto final poderá ser impresso, bem como manter seu formato original de e-book, podendo conversar com pessoas em diferentes momentos de suas vidas. Também abro a possibilidade de postagens das tirinhas em minhas mídias sociais, atingindo um número ainda maior de leitores.

Formato Digital

Cursando uma graduação voltada para as mídias digitais percebi o quão benéfico para o meu produto seria caso pudesse ser consumido digitalmente. Além disso, a motivação para este trabalho sempre foi a necessidade de trazer algo relevante, com significado, que conseguisse sensibilizar o público. Para isso o formato escolhido ficou em aberto, com maior liberdade para sua publicação. Dentre os meios digitais optei pelo formato e-book para ser a produção principal.

O formato e-book foi apresentado como suporte específico de leitura pela primeira vez em 1998, como forma de acesso digital aos livros. Porém, se consideramos todo o livro publicado em formato digital, os e-books já existem desde 1971, quando o professor norte americano Michael Hart criou o Projeto Gutenberg ⁶, uma biblioteca online que disponibiliza e-books gratuitamente (Simões, 2004).

Podemos ver como o avanço deste meio de leitura se diversificou, hoje conseguimos ler qualquer artigo e texto pelo celular e temos uma maior acessibilidade instantânea a obras produzidas em qualquer período da história. Além disso as editoras de e-books apresentam planos diversos para os autores, que podem publicar suas obras gratuitamente, apresentando serviços mais básicos ou publicando com um pagamento mensal, incluindo planos variados. Independente da escolha das editoras, e-books apresentam uma porta de entrada para os novos autores sem os obstáculos impostos pelo modo de produção de editoras convencionais.

Ao observar outras plataformas digitais, como o Instagram e Facebook, e para enriquecer minhas pesquisas procurei plataformas específicas para quadrinhos, como o WebToon e o Tapas. Ambos funcionam como site e aplicativo e possuem um meio de visualização a partir de rolagem infinita, na qual o leitor vai

⁶ Projeto Gutenberg:
<https://www.gutenberg.org/>

apenas descendo dentro da publicação tendo uma experiência mais imersiva para leitura de HQ's. Essas plataformas específicas lhe possibilitam postar seu conteúdo de forma gratuita, facilitando para que criadores iniciantes publiquem seus trabalhos.

O importante foi entender que haveriam mudanças dentro das diferentes aplicações de cada plataforma. As postagens para os sites como WebToon são feitas em episódios, então não há muita necessidade de produzir um conteúdo com capa, contracapa, agradecimentos, dedicatórias. Diferente do e-Book, que pode ser uma leitura mais direta e ter um apelo mais similar ao livro físico.

De forma geral, o projeto tem uma proposta de ser lido em conjunto, contudo, funciona perfeitamente quando lido em fragmentos. Por se tratar exatamente de recortes diários, ele possui uma estrutura cross-midiática que facilita sua locação em diferentes plataformas.

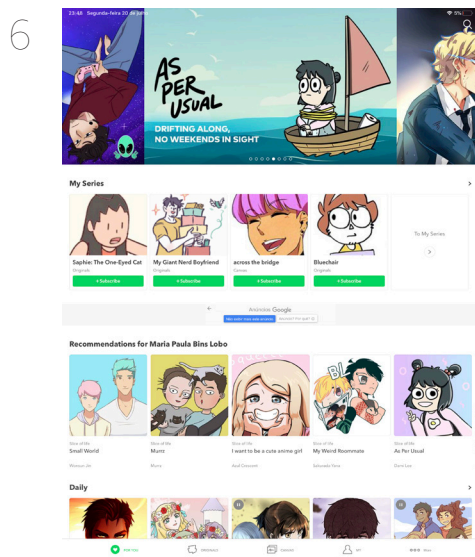


Figura 6: Plataforma digital para leitura de quadrinhos - Web Toon
Fonte, acervo das imagens: site Web Toon,



Figura 7: Kindle paper white 8GB a porva d'água
Fonte, acervo das imagens: site da Amazon

Técnicas e Didáticas

Neste capítulo será apresentado o processo de criação e de construção das minhas tirinhas baseadas no livro “Desenhando Quadrinhos” de Scott McCloud. Neste livro o artista mostra como melhorar sua narrativa, como prender seu leitor, como melhor escolher os momentos a serem representados, além de escolhas de enquadramentos, linguagem corporal e facial que me ajudaram a montar um produto melhor estruturado. Scott mostra o estudo de grandes quadrinistas para que, quem desejar adentrar a esta nova linguagem, perceba certas reações que podem se comunicar melhor com o público. Desde o começo do livro, o autor deixa claro que qualquer abordagem para fazer tirinhas é certa, é válida, desde que sirva para você.

O estudo deste livro foi importante, pois o autor mostra de forma simples e didática como desenvolver melhor a técnica de produzir quadrinhos. Este “manual” abrange todos os estilos diferentes que os quadrinhos possuem, se aprofundando na forma de se comunicar e deixando a produção em si em menor evidência, sendo assim, ele é um ótimo material para qualquer tipo de quadrinho, sendo tirinhas, *graphic novel* ou mangá. Não serão apresentados todos os métodos descritos pelo autor, mas sim os que possuem mais relevância para a estrutura deste projeto.

Primeiramente serão avaliadas as estratégias propostas por McCloud e então demonstrarei alguns “antes e depois” de tirinhas que refiz, ou tirinhas que foram descartadas. Durante este percurso será apresentada a ilustração que o autor usa “Desenhando Quadrinhos” permitindo uma maior compreensão do conceito. O livro torna toda a experiência mais leve e divertida, sendo quadrinhos ensinando a fazer quadrinhos.

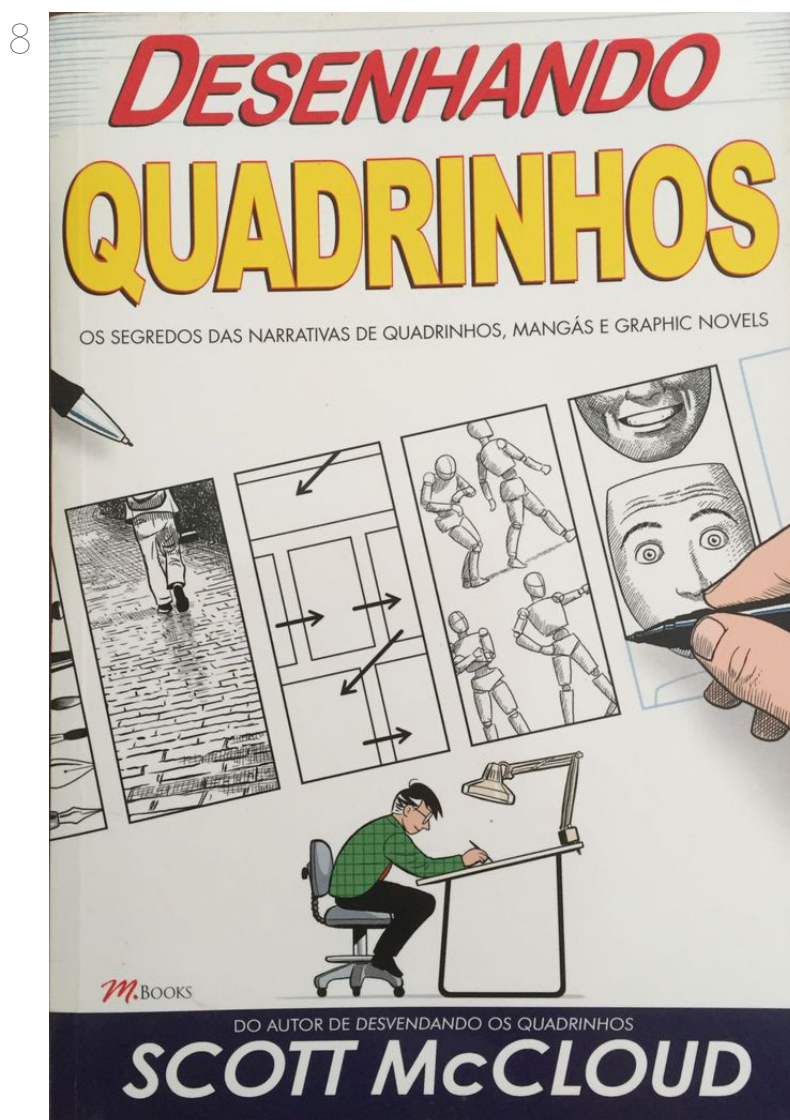


Figura 8: Capa do livro
Desenhando Quadrinhos,
de Scott McCloud, 2006
Fonte, acervo da imagem:
Google Imagens

No início do livro, McCloud começa a descrever como os narradores buscam duas coisas do público: que ele entenda o que estão dizendo e que se importem o bastante para continuar ouvindo até o final. Para atingir esta primeira meta é preciso aprender a se comunicar com clareza e para atingir a segunda é preciso aprender quais elementos podem persuadir a audiência. Scott mostra que existem cinco tipos básicos de situações que ajudam a deixar a narrativa mais clara e convincente, sendo elas: escolha do momento; escolha do enquadramento; escolha das imagens; escolha das palavras e escolha do fluxo.

A “escolha do momento” consiste em pensar em uma ação e quantos quadros serão necessários para comunicá-la, sendo que a adição, e/ou remoção de alguns desses quadros, pode alterar completamente o significado da narrativa. McCloud mostra algumas transições “quadro a quadro”, que podem ajudar a transmitir melhor o que se deseja comunicar com a ação. Essas transições entre quadrinhos são divididas pelo autor em seis categorias. Serão aprofundadas apenas algumas delas.

A transição de “momento a momento” pode ajudar a formar um movimento fotográfico na página, aumentando o suspense, por exemplo, e fornecendo mais quadros para acompanhar a personagem em suas reações. Utilizei esta transição quando quis enfatizar raiva em uma de minhas tirinhas, acompanhando a personagem até ela chegar ao estado final de fúria.

A transição de “ação a ação” ajuda a manter um ritmo mais consistente e acelerado, sendo muito eficiente em levar o enredo adiante. Utilizei em uma das tirinhas que se tratava de pressa, quando se está querendo ir rápido, mas tem pessoas lentas na sua frente.

A transição de “sujeito a sujeito” é usada para levar a história adiante com alteração dos ângulos de cada personagem, ótima para usar em diálogos, passando de uma personagem para outra, dando um enfoque maior para seus rostos. Utilizei dessa transição em uma das tirinhas que falava sobre quando o filho está satisfeito, mas a mãe insiste em continuar oferecendo comida.

A última transição é a de “cena a cena”, que consiste em saltos para ajudar a contar a história, dando intervalos de tempo para o leitor entender que está em outra época e/ou local do quadrinho inicial. Foi utilizada dessa transição quando escrevi sobre como as operadoras atuais demoram para cancelar nossos planos, enfatizando a demora com o personagem se transformando em um esqueleto. Lembrando que estas, e as outras transições que não foram mencionadas, podem se alternar entre si, ou seja, podem ser usadas em uma mesma página.

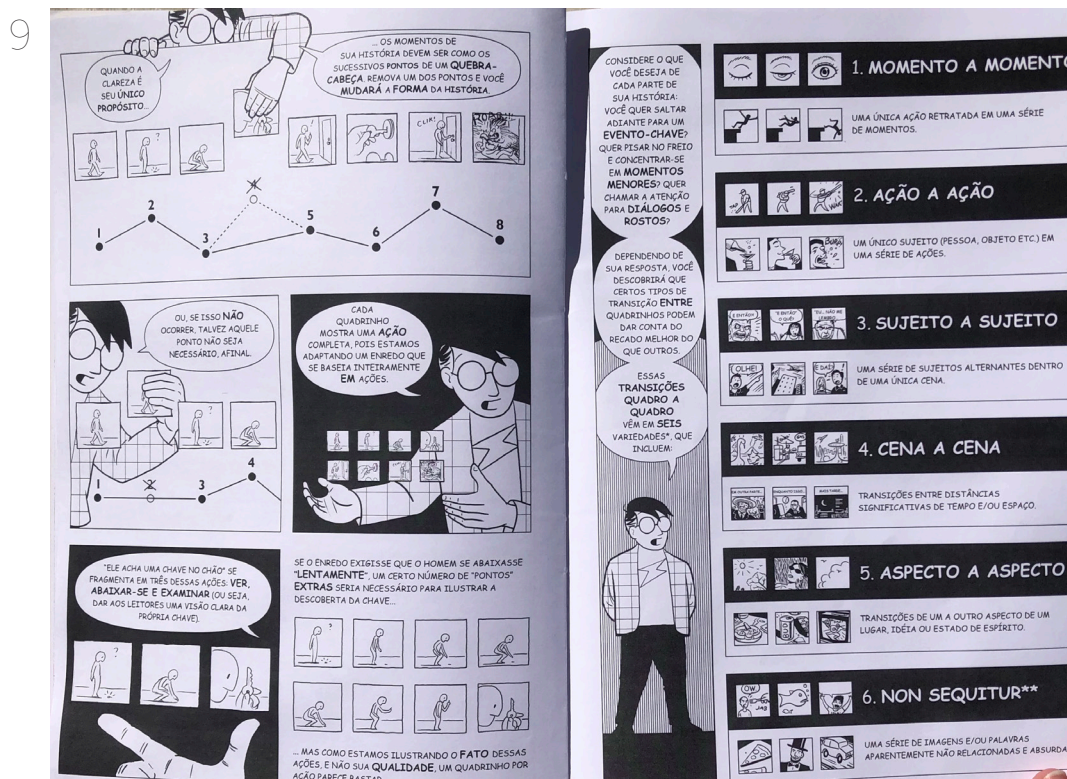


Figura 9: Capa do livro *Desenhando Quadrinhos*, páginas 14 e 15 de Scott McCloud, 2006
Fonte, acervo da imagem: editora M.Books

A “escolha de enquadramento” consiste em o quanto da cena você vai recuar ou aproximar, abrindo espaço para trabalhar com inclinações e diferentes ângulos e posições dentro do quadro. O autor mostra como a utilização deste método é similar a utilização de uma câmera, você pode posicionar a cena a altura dos olhos, pode colocar acima ou abaixo de certo personagem e essas decisões alteram como o leitor irá ver a cena. Por exemplo, um personagem visto de baixo para cima traz uma sensação de superioridade, ou um enquadramento de uma cena feita de cima para baixo pode trazer riqueza de informações sobre o ambiente. Conforme as tirinhas deste projeto foram se desenvolvendo, foi notável a necessidade de um close-up ou de uma recuada de cena para trazer maior senso de humor.

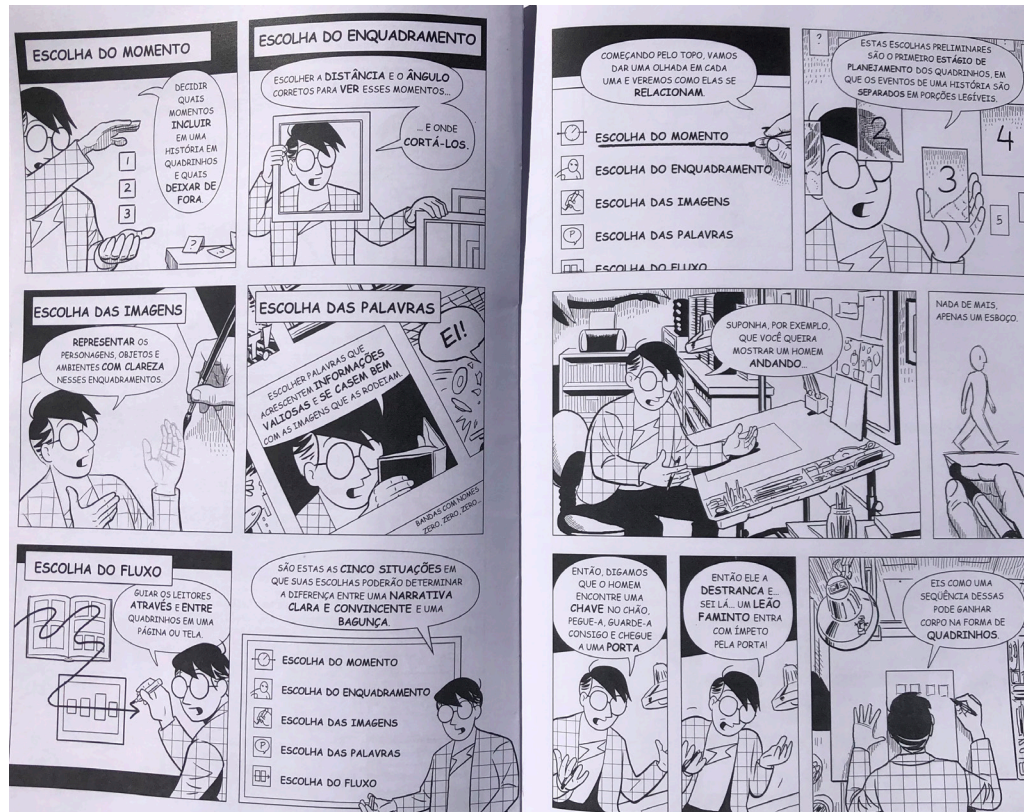
A “escolha de imagens” é importante para a forma como irá se comunicar, porque a mensagem precisa chegar no público, fazendo com que haja a necessidade de montar uma estratégia de imagens para representar o que se quer dizer. Nos baseamos em imagens reais quando estamos falando de arte anatômica, mas com quadrinhos é possível trabalhar com diversas formas diferentes de desenhos, e não necessariamente precisa haver uma imagem bonita e bem produzida, o que precisa é haver uma comunicação clara de algo. Para este projeto foi escolhido manter a anatomia humana básica, porém com um toque cartunesco, fazendo com que os personagens fossem mais fáceis de produzir.

Junto com a “escolha de imagens” vem a “escolha de palavras”, Scott mostra como esta escolha também altera seu quadrinho. Palavras são usadas para contar histórias e se saem muito bem sem as imagens. Nos quadrinhos, no entanto, é preciso que as duas trabalhem juntas e de forma equilibrada. Palavras podem ajudar a compactar uma cena ou trazer diálogos como centro do quadrinho, mas também é importante se atentar para saber quando usar mais ou quando usar menos.

Por este trabalho ser com tirinhas curtas e breves foi utilizado o recurso de palavras, não só para comunicar através da fala de personagens, mas para situar os leitores nos cenários.

A tipografia (imagem 11) utilizada foi produção de minha autoria, então foi desenhado todas as letras nas quais utilizei, evidenciando ainda mais uma linguagem despojada que combinasse com as tirinhas e auxiliando para que as cenas representadas se aproximassem do leitor.

10



11



Figura 11: Tipografia feita pelo site <https://www.calligraphr.com/>

Figura 10: Capa do livro *Desenhando Quadrinhos*, páginas 10 e 11 de Scott McCloud, 2006

Fonte, acervo da imagem: editora M.Books

Finalizando este capítulo do livro, McCloud fala sobre a “escolha do fluxo”, a forma como o leitor vai percorrer o quadrinho influencia na clareza que ele terá para entender a história. Não é desejado que o público se confunda com a leitura e que se perca durante ela, por isso o princípio básico desse fluxo vem de manter a compreensão. Porém é interessante sair um pouco de formatos tão simples e tentar experimentar algo que seja um pouco mais ousado, ainda assim pensando em manter o equilíbrio, e não fugir muito com imagens sem borda ou quebras da quarta parede.

É importante que as composições não só guiem o olhar do leitor, mas guiem para a direção correta. O autor também fala sobre como é importante saber que veículo você utilizará para contar sua história: será digital? Impresso? O público terá que rolar a página para ver o próximo quadro? O que se almeja é que seja uma leitura ininterrupta, na qual o leitor transite de imagem para texto quase imperceptivelmente, o mesmo do fluxo de quadros vale para o fluxo de balões de fala, existe uma maneira de direcionar o olhar de seu espectador e mesmo que ele quebre isso, será porque o quadrinho o direcionou para esta quebra. Nas tirinhas deste projeto valorizei o formato vertical de e-book, no qual cada tirinha compõe uma página inteira.

Esta primeira parte do livro de Scott McCloud foi necessária para entender melhor o mundo dos quadrinhos e como essas técnicas seriam aplicadas no produto final. Com essa introdução, Scott caminha mais profundamente, explicando sobre como as pessoas gostam de ouvir histórias que se identifiquem, fazendo com que o design de produção destes quadrinhos se torne ainda mais importante para sua narrativa. Para trazer ainda mais vida e credibilidade para os personagens é preciso se atentar: ao design de personagem, às expressões faciais e à linguagem corporal.

A primeira delas não se aplica tanto a este projeto, já que será realizado com personagens diversos, não abrindo muito a possibilidade de um design detalhado de cada um deles das tirinhas. Porém a noção das expressões faciais e linguagem corporal mudam totalmente a intensidade dos desenhos. As expressões faciais ajudam a complementar as tirinhas mostrando como cada personagem está se sentindo.

Conseguir reproduzir certas expressões é um grande desafio, por isso muitos artistas usam espelhos para ver como funcionam os músculos do rosto e tentar traduzir para o papel. Como também o conhecimento das diversas expressões que um ser humano pode ter ajuda a intensificar determinada ação ou trazer, até mesmo, um toque de contradição. Como exemplo, no texto pode estar escrito que ‘Ellen está muito feliz’, porém sua expressão pode ser de uma falsa felicidade. Ter o domínio de produzir expressões diferentes fortalece o desenho, por isso é importante se atentar aos traços chaves de cada uma, como uma sobrancelha arqueada e uma boca em formato de “O” remetem ao susto, como a pintura “O grito” de Munch.

No conteúdo deve-se evitar a montagem de personagens parecidos entre si, para que não fiquem todos do mesmo jeito. Outra estratégia abordada pelo autor é a de exageros e simbolismos, exageros sendo a extrapolação de algumas emoções para trazer ainda mais intensidade para a cena e os simbolismos sendo expressados como pontos extras da sua narrativa, como gotas de suor ou faíscas de raiva.

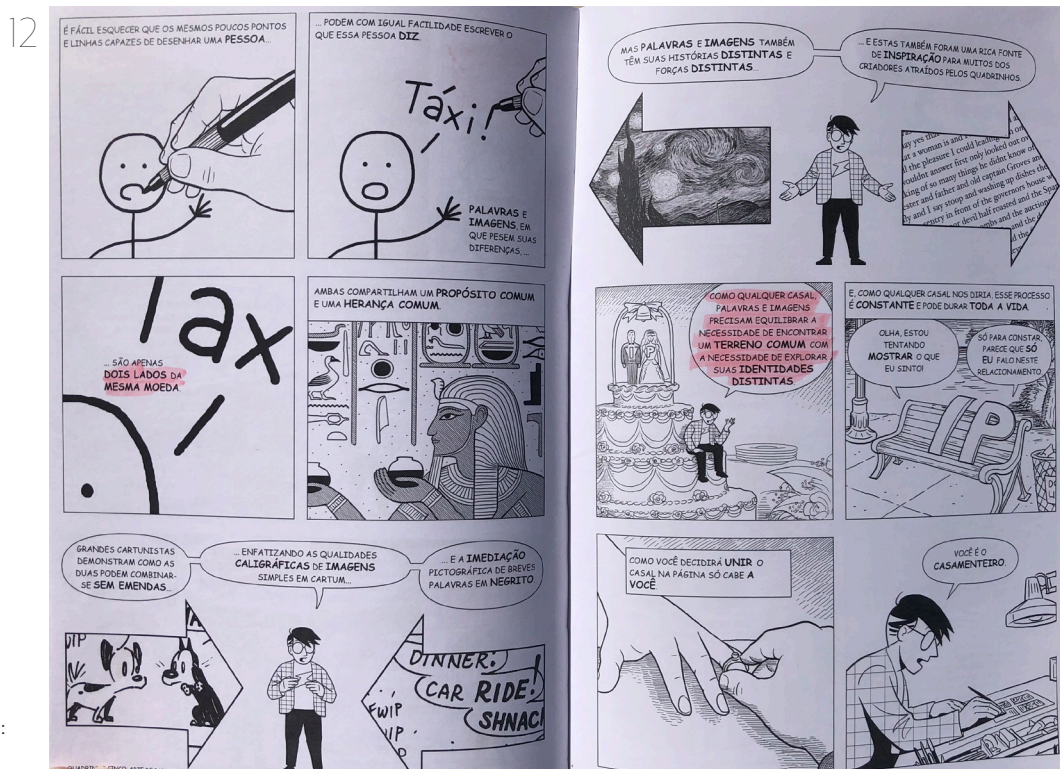


Figura 12: Capa do livro *Desenhando* Quadronhos, páginas 152 e 153 de Scott McCloud, 2006
Fonte, acervo da imagem: editora M.Books

No conteúdo deve-se evitar a montagem de personagens parecidos entre si, para que não fiquem todos do mesmo jeito. Outra estratégia abordada pelo autor é a de exageros e simbolismos, exageros sendo a extrapolação de algumas emoções para trazer ainda mais intensidade para a cena e os simbolismos sendo expressados como pontos extras da sua narrativa, como gotas de suor ou faíscas de raiva.

O mesmo se aplica às expressões corporais, já que é importante intensificar algumas delas para melhor traduzir a cena ao público. Por isso o estudo de anatomia é válido e traz muitas vantagens quando pretende-se usar formas gestuais para expressar seus desenhos, adicionando elementos simples, proporcionando para que tais gestos sejam mais vívidos e críveis. Estes elementos irão compor a página trazendo maior senso de completude para cada personagem presente.

Estas duas combinações citadas pelo autor ajudaram a formar tirinhas que fossem mais condizentes com o projeto e que possuíssem um conteúdo mais firme e autoral, sendo aplicados ambos os conceitos quando notado que as expressões faciais que havia desenhado pareciam iguais. Por isso, desde o momento do esboço, foi necessário se atentar e sair das mesmices.

O que foi abordado sobre o livro “Desenhando Quadrinhos” de Scott McCloud é apenas um recorte para exemplificar as melhoras neste projeto de graduação. O livro deste autor apresenta um vasto conhecimento técnico e emocional tanto com suas imagens e referências, quanto com suas palavras e associações, e pode ser visto como uma grande recomendação a qualquer um que deseje montar uma narrativa em quadrinhos. O autor apresenta outros conceitos essenciais para a montagem de uma boa história como “criação de mundos” e a forma como ele próprio desenvolve seu conteúdo de HQs, além de ajudar o leitor a identificar a melhor estratégia para montar um conteúdo original.

Agora serão exemplificados alguns dos ensinamentos obtidos com este estudo, começando com um “antes e depois” de algumas das tirinhas que tive que redesenhar depois da leitura deste livro.

Veja como a tirinha da figura 13 mudou significativamente apenas com a realocação dos quadros e a adição de um novo, o texto continua o mesmo, porém agora há uma maior coesão no formato e enquadramento.

As vezes para não nos estressarmos a toa precisamos entrar na nossa casinha interna

13



14



Figuras 13 E 14: Tirinhas sobre ansiedade. Antes e depois
 Fonte, acervo das imagens: acervo pessoal da autora

15



16



Figuras 15 E 16: Tirinhas sobre pessoas andando devagar Antes e depois. Fonte, acervo das imagens: acervo pessoal da autora

Outro exemplo é a tirinha da figura 15, podemos observar como antes os elementos estavam jogados dentro da página, e agora estão melhor alinhados e com uma dinâmica mais adequada. Um outro exemplo é desta tira, figura Z, que antes não tinha um fluxo de leitura adequado, agora há uma diferença de organização de quadros, ademais antes não se via a pressa da personagem, apenas ela querendo passar, a adição do quadro do relógio e a mudança de enquadramento dos outros quadros tornaram a leitura mais satisfatória.

Outra experiência que o livro de Scott proporcionou foi aprender a desapegar, muitas das cenas selecionadas não faziam sentido com as diretrizes do projeto e, mesmo a ideia sendo boa, foi necessária uma avaliação perante o valor da ideia para o projeto. Observe como a tirinha da figura 17 possui um conteúdo muito específico a quem utiliza da técnica de pintura, fazendo com que não houvesse a necessidade de montagem desta cena. Quando olhamos para a tirinha da figura 18, a quantidade de conteúdo desta cena é tanta, que não cabe na proposta de clareza do projeto, poderia montar esta cena de forma mais estratégica, porém talvez precisasse de duas páginas para contar a cena inteira e esta ação não tem tamanha demanda.

Por isso, a escolha de melhores montagens se apresentou até a etapa final do projeto. Conseguindo avaliar as cenas com um olhar mais crítico, aplicando os ensinamentos do livro de McCloud e assim traduzindo de forma mais clara e eficiente as situações irritantes desejadas para que o público se identifique. Sendo assim, como complemento deste estudo, foram selecionados alguns estudos de caso que têm um grande valor para meu produto final, referências de pesquisas que considero enriquecedoras e que, com certeza, foram combustíveis para escolher a linguagem de quadrinhos para este projeto de graduação.

17



18



Figuras 17 E 18: Tirinhas retiradas do projeto
 Fonte, acervo das imagens: acervo pessoal da autora

Estudos de Caso

MEMES SÃO A SALVAÇÃO (2018) / CECÍLIA RAMOS

Cecília Ramos, mais conhecida na internet como “Cartumante”, é uma artista *freelancer*, ilustradora e quadrinista carioca de 22 anos. Criou seu projeto artístico “Cartumante” pelo Facebook em 2015, onde ela compartilha tirinhas sobre feminismo, internet, desabafos e relacionamentos, todos contendo uma ironia bem-humorada. Hoje, Cecília tem mais de 130 mil seguidores no Instagram e está frequentemente fazendo parcerias exclusivas com canais e marcas de comunicação. A artista diz que sempre desenhou, desde pequena, e que suas maiores inspirações para tirinhas vêm de conversas despreziosas e situações de sofrência⁷, comenta também em uma entrevista para o “Projeto Mulheres Artistas”⁸, que a arte em sua vida é seu poder de expressão e que pretende com suas tirinhas influenciar pessoas a serem mais gentis com elas mesmas.

O livro “Memes são a salvação” é, como descreve a artista, uma trilha de tirinhas recolhidas de seu repertório pessoal desde 2015 com mais 30 páginas de histórias exclusivas, formando um total de 112 páginas. Pela grande quantidade de retorno que Cecília recebia ela viu uma oportunidade de lançar em formato físico e digital seu primeiro livro autoral apoiado pelo Catarse⁹ no qual optou pela campanha “tudo ou nada”, sendo que, se a meta final não fosse arrecadada, os apoiadores receberiam seu dinheiro de volta e o livro não seria produzido. Felizmente, a artista recebeu ainda mais que a meta esperada e o livro pode ser distribuído e entregue pela primeira vez no evento *Comic Con Experience 2018*, se tornando um sucesso.

O livro em si contém duas partes, sendo dois livros em um. A primeira parte são memes mais engraçados e descontraídos e a segunda parte contém tirinhas um pouco mais densas e reflexivas, ou seja,

7 Sofrência é um neologismo, formado a partir da junção das palavras “sofrimento” e “carência”, e possui um significado similar ao da expressão “dor de cotovelo”.

8 Projeto produzido por quatro artistas em ascensão que viram a necessidade de se falar do feminismo nas artes visuais, para mais informações acesse: projetomulheresartistas.wordpress.com

9 O Catarse é uma plataforma de financiamento coletivo para projetos criativos no Brasil.

tem um final no meio dele, no qual você o vira e continua lendo, mas começando pela capa final. Além disso, todos os personagens que a artista cria fogem dos padrões e trazem mais diversidade para sua obra. O formato escolhido por Cecília foi uma espécie de quadrado, 15,5 x 16 cm, formato este que possibilitou que suas tirinhas feitas em formato para internet se encaixassem sem precisarem de muitas alterações. “Memes são a salvação” tem uma narrativa clara e cada cena é bem estruturada e fácil de ser compreendida, há muitas referências sobre a cultura pop e o mundo digital, transformando o projeto em uma reflexão dos tempos atuais.

A proposta deste livro é justamente te fazer rir e se identificar com cada cena apresentada, mostrando que, em muitos momentos, só se precisa de bom humor.

19



20



Figuras 23 E 24: Capa e contracapa do livro “Memes são a Salvação” de Cecília Ramos, 2018. Fonte, acervo das imagens: site Behance da artista - Cartumante



Figura 21: livro *Memes são a salvação*, páginas 50 e 51 de Cecília Ramos, 2018
 Fonte, acervo da imagem: site Behance da artista - Cartumante, instagram da artista @cartumante.



Figura 22: livro *Memes são a salvação*, páginas 20 e 21 de Cecilia Ramos, 2018
 Fonte, acervo da imagem: site Behance da artista - Cartumante, instagram da artista @cartumante.

NINGUÉM VIRA ADULTO DE VERDADE (2016) / SARAH ANDERSEN

Sarah Andersen é uma cartunista mundialmente conhecida, nascida em 15 de junho de 1992 nos Estados Unidos, cresceu como aspirante a cartunista com as histórias em quadrinhos do Calvin & Haroldo, de Bill Watterson. Sarah se formou na *Maryland Institute College of Art* de Baltimore em 2014, e, enquanto ainda era caloura na faculdade, começou a montar sua *webcomic* “*Sarah’s Scribbles*”. Logo depois começou a postar seus quadrinhos na plataforma digital Tumblr, onde mantinha uma diagramação de 5 quadros que desenvolveu, porque funcionava bem com o display de rolamento da plataforma. Ao migrar para o Facebook e Instagram ainda manteve o mesmo formato por se adequarem igualmente bem. Foi depois de se formar que Sarah escolheu trabalhar com tirinhas em tempo integral, sendo que, em março de 2016, lançou seu primeiro livro “Ninguém vira adulto de verdade” um compilado de suas tirinhas “*Sarah’s Scribbles*” para formato impresso, tamanho 16 x 19,5 cm. Hoje Sarah tem mais de 3 milhões de seguidores no Instagram e mantém um patrimônio líquido estimado de cinco milhões de dólares.

“*Sarah’s Scribbles*” e seu livro “Ninguém vira adulto de verdade” é focado na idade adulta e maturidade da geração *millennial*¹⁰, a própria Sarah descreve esta geração como “prováveis de rir de si mesmo” fazendo uso comum do humor auto depreciativo. Suas tirinhas são cômicas e estritamente relacionadas com a realidade em que vivemos, capturando dilemas existenciais e situações constrangedoras. Seu livro é semiautobiográfico, porque Sarah utiliza de situações não só de sua vida, mas como de seus amigos e animais de estimação, um exemplo claro é quando a artista demonstra como é pegar emprestado itens do seu namorado.

A artista optou por não postar muitas fotos de seu rosto, por isso escolheu representar sua personagem com cabelo preto bagunçado e olhos escuros, sendo que suas tirinhas são feitas apenas em preto e branco. Sua protagonista tem que lidar com ansiedade social, preguiça e problemas de autoestima.

10 Também conhecidos como geração Y, os millennials representam uma faixa demográfica da população mundial. Estima-se que essa geração representa os nascidos entre o período da década de 80 até o começo dos anos 2000. Saiba mais em: <https://outboundmarketing.com.br/geracao-dos-millennials/>

Uma das grandes inspirações da artista é sua própria vida, mas também encontra muito material com que as pessoas colocam na internet. O livro “Ninguém vira adulto de verdade” ganhou o prêmio *Goodreads Choice Award* na categoria “best graphic novel” em 2016 e a artista já lançou mais dois outros livros no mesmo formato, sendo eles “Uma bolota molenga e feliz” (2017) e “A louca dos gatos” (2018).

A proposta do livro “Ninguém vira adulto de verdade” é revelar o cotidiano de uma artista que vive na era digital e tem que lidar com uma série de problemas psicológicos e pessoais, porém muitos outros tipos de leitores irão se identificar com as tirinhas cômicas e despojadas que Sarah apresenta em seu livro.

23



Figura 23: Capa do livro *Ninguém vira adulto de verdade*, de Sarah Andersen, 2016
Fonte, acervo da imagem: site livraria Saraiva.



Figura 24: livro *Ninguém vira adulto de verdade*, páginas 20 e 21 de Sarah Andersen, 2016
 Fonte, acervo da imagem: editora Schwarcz

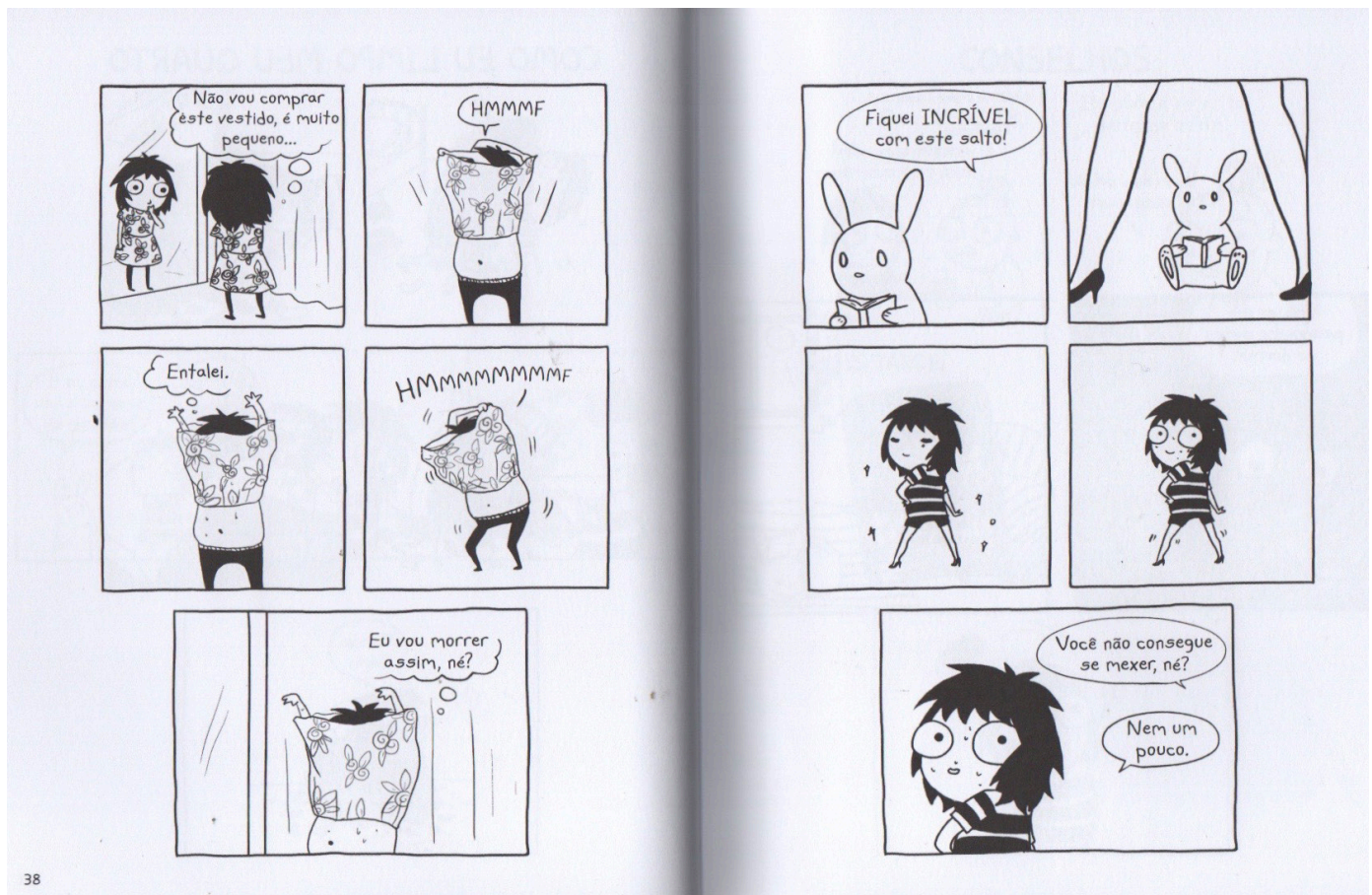


Figura 25: livro *Ninguém vira adulto de verdade*, páginas 38 e 39 de Sarah Andersen, 2016
Fonte, acervo da imagem: editora Schwarcz

YOWIYA (2016)/HIRO KAWAHARA

Hiro Kawahara é um ilustrador nascido em 1965, na cidade de Mogi das Cruzes, interior de São Paulo. Há 15 anos ele é o ilustrador responsável pelas toalhas colocadas nas bandejas do McDonald's, que estão em constante alteração. Além de ilustrador, Hiro é escritor, trabalha como autônomo e também para diversas agências de publicidade e design. Faz ilustrações como diretor de arte, para jogos, criando personagens, embalagens, *naming* e logotipos. Hiro é mais especializado em ilustrações infantis e gosta de desenhar figuras femininas delicadas, como pop up, por exemplo, mas também se adentra em um mundo diferente, onde desenha criaturas sombrias e monstruosas. Para citar alguns clientes em que Hiro já teve: McDonald's, Itaú, Pão de Açúcar, Sodexo e Santander.

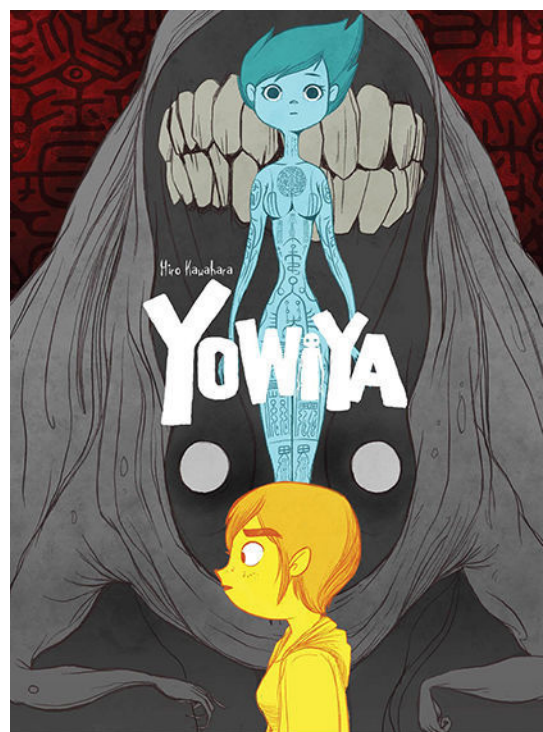
“Yowiya” é o segundo quadrinho autoral do artista, financiado pela Catarse, Hiro não teve problemas de conseguir bater sua meta para impressão e publicação do livro, que tem um toque de leveza e terror, mostrando um universo paralelo que combina estes dois polos de maneira clara, sendo uma leitura rápida e fácil.

O livro conta a história de Kipky, uma aspirante a ilustradora que vive com seu gatinho Prepúcio, e graças a uma obsessão estranha a um caso de assassinato brutal de uma modelo francesa, uma espécie de portal se abre formando uma porta entre uma dimensão escura e o quarto de Kipky. É através desta abertura que surge a personagem Manon (que é a modelo francesa) toda deformada, tatuada e fantasmagórica. Para Manon essa foi a oportunidade de sair da dimensão terrível que estava e tentar contato com seus pais, porém ela acaba trazendo consigo um espírito esquisito e aparentemente inofensivo.

Ao longo da história descobrimos que este espírito se chama Yowiya, é um Deus dos macacos, e quando conhece Manon tem o desejo de se tornar um Deus dos humanos, já que os estes são uma espécie superior àquela, que antes o venerava, mas para a ideia de Yowiya funcionar ele precisa da ajuda das duas garotas.

A premissa da HQ lembra a do livro “Deuses Americanos” de Neil Gaiman e também de “Planeta dos Macacos” de Pierre Boulle. Contudo, a história é baseada em fatos reais, já que pesquisadores recentemente descobriram um comportamento estranho nos chimpanzés da Guiné Ocidental, na África, os macacos pegavam pedras para acumular entre raízes de árvores ou para atirar contra um alvo invisível, de maneira repetida, como se fosse um ritual. Segundo os cientistas, eles estariam praticando uma espécie de religião primitiva. Assim nasceu a possibilidade de montar um universo onde esta premissa fosse a base da narrativa, “imaginem que esse deus dos macacos vivesse em uma dimensão onde seu único contato com o mundo terreno fossem os chimpanzés”, disse Hiro durante a explicação de seu projeto para o Catarse, e misturado com uma brincadeira de criança, um assassinato brutal e uma vida terrena mediana formam um ótimo entretenimento, principalmente para aqueles que buscam um terror moderado.

Outro ponto importante deste livro é a construção de personagens que, mesmo seguindo as afinidades estilísticas do autor, ainda possuem um estudo refinado que traz ao público uma fácil compreensão de cada elemento presente no quadrinho. O personagem Yowiya, por exemplo, foi uma dificuldade para o autor, já que ele queria algo distinto do que comumente se entende por “Deus”. Foi quando pensou que gostaria que o personagem fosse “macacóide, só que não” e quando viu a imagem do “Iron Giant” (desenho animado feito por Brad Bird em 1999) de cabeça para baixo que nasceu o Deus Yowiya. As outras personagens também têm suas próprias características, com defeitos e qualidades, conseguindo trazer mais conteúdo para a HQ. A proposta desta história em quadrinhos é justamente utilizar de sua linguagem versátil para contar uma história que ao mesmo tempo tem embasamentos reais, ficção e terror, feita no formato retangular em tamanho 17x23cm com os desenhos em preto e branco.



26



27

Figura 26: Capa do livro *Yowiya*, de Hiro Kawahara, 2016

Fonte, acervo da imagem: site Catrse do projeto

Figura 27: Livro *Yowiya*, páginas 48 e 49, de Hiro Kawahara, 2016

Fonte, acervo da imagem: site Catrse do projeto



Figura 28: Livro *Yowiya*,
páginas 60 e 61, de Hiro
Kawahara, 2016
Fonte, acervo da imagem:
site Catrse do projeto

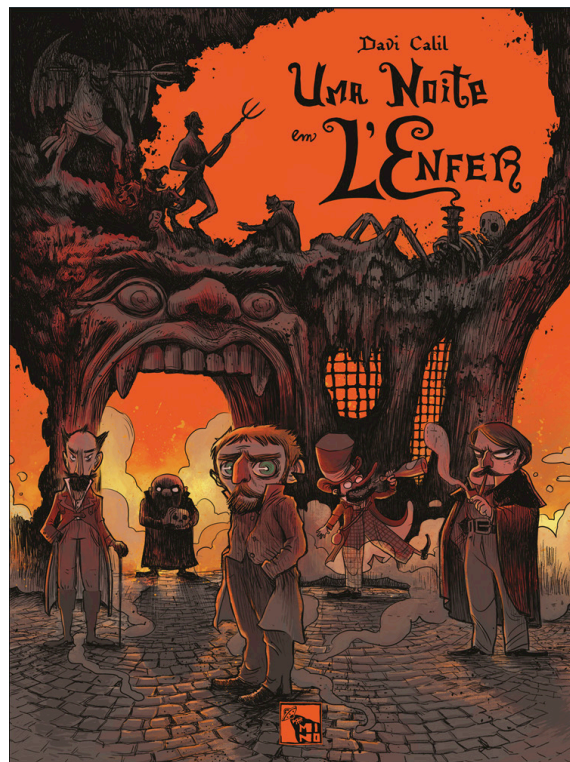
UMA NOITE EM L'ENFER (2016)/DAVI CALIL

Davi Calil nasceu em 1979 na cidade de Guararema, interior de São Paulo, é ilustrador, quadrinista, designer de personagem e professor de pintura. Davi começou a desenhar desde criança, copiando os quadrinhos de “Tio Patinhas”, “Chico Bento”, “Batman” e “Wolverine”. Sempre teve o apoio dos pais, sendo que, quando tinha 9 anos de idade, estudou em um ateliê de Guararema onde teve seus primeiros contatos com livros de pintura e artistas como Van Gogh e Michelangelo, assim começou seu interesse pelas formas sem contorno das pinturas antigas e a entender o que era pintura em si. Sua formação como pintor foi se consolidando enquanto estudava em diversos ateliês, com diversos professores.

Davi tem um currículo extenso de publicações em editoras como ilustrador. Como quadrinista publicou suas primeiras páginas em 2007 na revista independente Kush! da Letônia, depois disso participou de coletâneas escrevendo e desenhando para as revistas MAD e Mundo Estranho. Em 2013 fez sua primeira revista independente chamada *Surubotron*. Como designer de personagens, já trabalhou na produtora Vetor Zero e em duas temporadas da série “Historietas Assombradas” da Cartoon Network. Calil também é professor do curso “Pintura Relâmpago” na Quanta Academia de Artes de São Paulo. Lançou também seu projeto autoral de história em quadrinhos “Uma noite em L’Enfer” e outra HQ chamada “Kung Fu Kanja”. Davi atualmente continua trabalhando nessas histórias e mantendo seu canal no YouTube sobre pinturas rápidas e curiosidades históricas.

O projeto “Uma Noite em L’Enfer” nasceu do sonho do artista de escrever uma história protagonizada pelos ídolos de sua juventude, sendo assim, a HQ é uma graphic novel que narra o encontro fictício de 5 pintores do passado, cujo protagonista é o holandês Vincent Van Gogh. Esta história é abertamente inspirada em um clássico da literatura brasileira “Uma noite na Taverna” de Álvares Azevedo (1831-1852) e, assim como no livro, são cinco amigos num bar, todos contando histórias que nem sempre sabemos se são reais ou ficção.

29



30

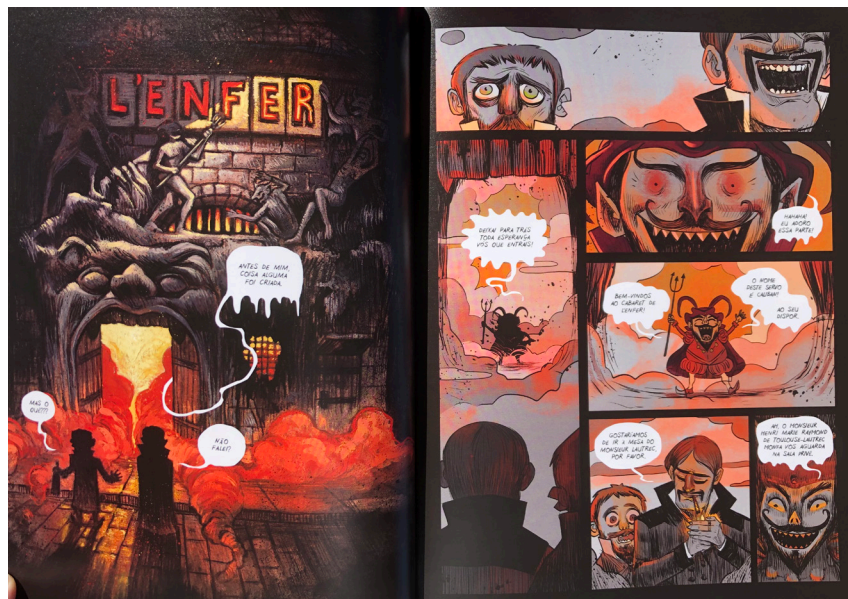


Figura 29: Capa do livro *Uma noite em L'Enfer*, de Davi Calil, 2016
 Fonte, acervo da imagem: site da Amazon

Figura 30: Livro *Uma noite em L'Enfer*, páginas 18 e 19, de Davi Calil, 2016
 Fonte, acervo da imagem: site Catrse do projeto,

De acordo com Calil, tanto o escritor Álvares Azevedo quanto o pintor Vincent Van Gogh viveram no século XIX e, por mais que não houvessem se conhecido, compartilharam o mesmo “espírito da época”, um dos períodos mais transformadores da história da humanidade. Ademais o cabaret L’Enfer existiu realmente e localizado no bairro boêmio de Montmartre, em Paris, fundado em 1890, por Antonin Alexander. Era um ambiente satírico, onde os atendentes usavam vermelho, muitas vezes caracterizados com chifre. Fumaça emergia de suas paredes, anões corriam e viravam cambalhotas entre seus clientes. Esta ambientação foi perfeita para a proposta macabra do projeto e Davi acredita que Van Gogh, Lautrec, Gauguin e Klimt não conseguiriam passar em frente a este estabelecimento sem, pelo menos, dar uma entradinha pra espiar.

O ponto de partida da narrativa vem da hipótese de que Van Gogh teria sobrevivido, ao invés de ter cometido suicídio. A história se passa em Arles, França, no final do século XIX. O artista, que acabou de sobreviver a um tiro de bala, sai atrás de Sien, a mulher com quem ele viveu um relacionamento antes da crise que o levou a decepar um pedaço de sua orelha. Este encontro desencadeia uma série de acontecimentos que faz com que Van Gogh encontre no caminho Paul Gauguin e assim os dois vão parar no sinistro Cabaret de L’Enfer. Lá são recebidos por Klimt e Toulouse-Lautrec, colegas pós impressionistas, e pelo misterioso centenário Goya. Assim começa uma competição para ver quem contará a melhor história de amor, sexo e morte, sendo que a vencedora receberá um prêmio macabro, revelado ao leitor só no final da obra.

Assim o livro se divide em sete capítulos, cada um dedicado a uma história que os pintores irão contar. Calil faz com que essas histórias fictícias se misturem com dados biográficos dos pintores, proporcionando várias referências do contexto de cada artista, transformando a HQ também em uma caça aos tesouros relacionados a alguns dos maiores gênios da história da arte. Davi dedicou mais de três anos para completar “Uma noite em L’Enfer”, uma obra que possui camadas de complexidade tanto narrativas, quanto em relação às imagens. Suas ilustrações para este projeto são bem trabalhadas e as da capa e dos capítulos foram feitas em tinta guache e depois digitalizadas com ajuste de cor, o formato do livro impresso é retangular 21 x 28 cm.

58

PARTE II

Pré Produção

Depois de organizada a pesquisa sobre como o trabalho seria produzido, foi iniciado o brainstorming de ideias para reunir as situações que melhor se encaixassem com o tema e o formato proposto. Para ser mais abrangente, solicitei a amigos e familiares que me ajudassem com sugestões de possíveis momentos irritantes do dia-a-dia. De acordo com Kleon (2012, p.12)

“O que um bom artista entende é que nada vem do nada. Todo trabalho criativo é construído sobre o que veio antes. Nada é totalmente original”

E foi com a ajuda dessas pessoas que descobri muitas situações que não havia percebido.

Durante esta primeira etapa de conversa, pude confirmar que, para muitas pessoas, existem situações que cabem nesse tema de estresse, como pedras no caminho, situações de como quando entra uma farpa no dedo, ou quando logo depois de deitar você sente que precisa ir ao banheiro. Então, ao longo da coleta, fui percebendo que o que eu achava ser uma situação realmente estressante, na verdade se colocava como uma situação que sim, gera um estresse momentâneo, mas não passava disso: uma irritação cotidiana. O projeto ganhou outro significado e comecei a percebê-lo como um processo e, com essa percepção, entendi o que acontece com as pessoas quando passam por situações desagradáveis. Por consequência, isso me ajudou a reavaliar as minhas próprias reações perante esses momentos.

Escolhi as tirinhas como formato, pela versatilidade de construir humor, conseguindo observar o lado irônico, fazendo com que a tradução para o gênero se transformasse em uma tradução para o humor.

Depois de selecionadas mais de 40 situações foi iniciada a produção dos esboços feitos em papel, com aplicação da técnica de Scott McCloud. Os rascunhos foram feitos primeiramente no papel pela minha maior facilidade de utilizar desse material (figura 33). Porém, depois de produzir 15 desenhos, digitalizei-os para o *Ipad* e utilizando o software *Procreate*, redesenhei e finalizei o restante das tirinhas (Figura 34). Este momento foi oportuno aproveitar para reavaliar os desenhos e eliminar algumas situações que não faziam muito sentido quando traduzidas para tirinhas, também foi importante redesenhar algumas de maneira mais clara, para que ficassem mais diretas e engraçadas.

A paleta de cor empregada neste projeto foi elaborada em tons pastéis (figura 35). Como as *webcomics* e tirinhas em geral possuem um certo toque de leveza, a melhor estratégia foi utilizar de tons leves, como os pastéis, para melhor expressar o tema. Essa paleta foi base para estruturar as cores das ilustrações e escolhi um maior esquema de cores para que cada tirinha tivesse sua própria identidade. O importante foi manter uma coesão, para que as tirinhas não ficassem muito diferentes entre si.

A diagramação (figuras 36,37,38) também foi importante para conseguir catalogar cada tirinha, produzir dentro de um mesmo padrão e manter tirinhas de diferentes formatos dentro de um mesmo esquema de espaço. Houveram inúmeras incertezas sobre o formato final das tirinhas: se seriam quadradas ou retangulares, sendo que, inicialmente, eu havia feito todos os esboços quadrados, mas depois de pesquisar sobre e-books e outros meios digitais como *webtoon*, eu optei pelo formato retangular A5.

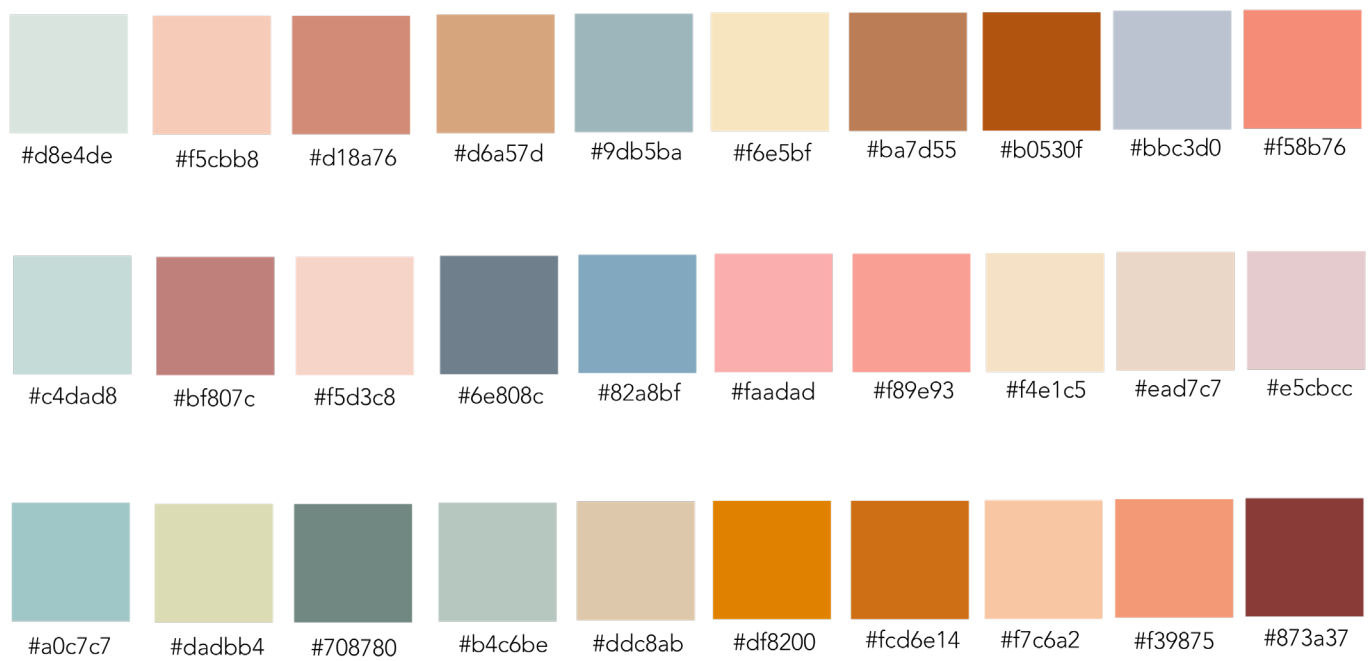
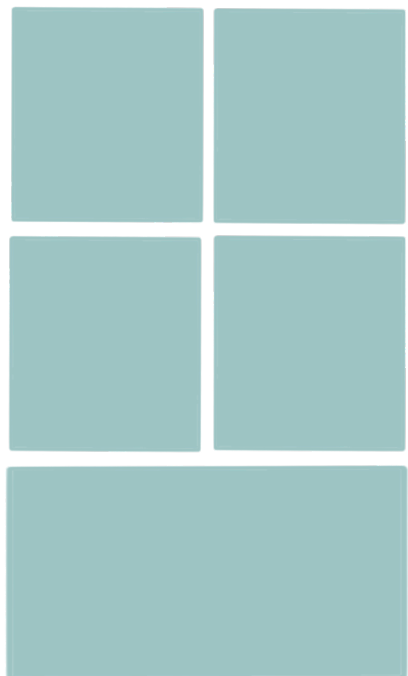
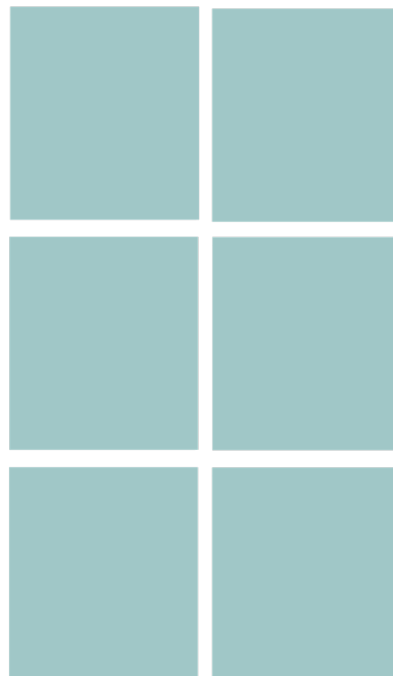


Figura 35: Paleta de cor escolhida para o projeto.
Fonte: acervo pessoal da artista- feito no Procreate (Ipad)

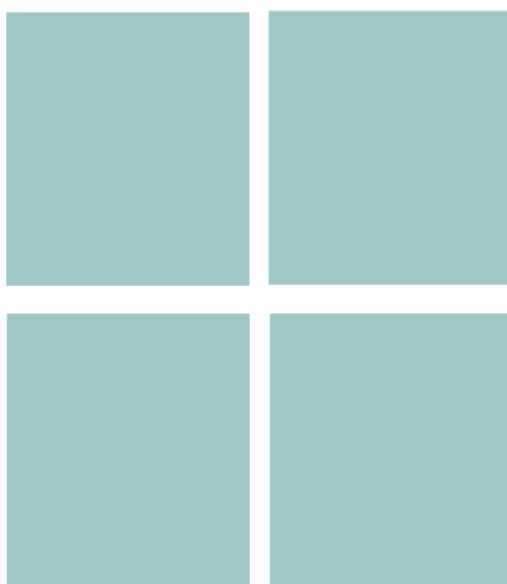
36



37



38



Figuras 36, 37, 38:
Diagramação das tirinhas,
mais usadas.

Fonte: acervo pessoal da
artista- feito no Procreate
(Ipad)

Produção

Todo o processo de produção do projeto foi feito no *Ipad*, com a *Apple Pencil* e utilizando o aplicativo *Procreate* de ilustração. Para este projeto foi desenvolvida uma tipografia autoral, utilizando minha própria caligrafia, a utilizei nas tirinhas para destacar a voz de um narrador ou o passar de tempo, já nas falas das personagens foi utilizada uma escrita feita com o próprio *brush* escolhido.

Depois de selecionada a paleta de cor e a diagramação das tirinhas, foi iniciado o teste de pincéis digitais para servir como contorno dos desenhos. O primeiro pincel testado foi o Caneta Estúdio (figura 39), é um pincel duro, sem granulado, geralmente usado para criar formas sólidas e serve muito bem para o contorno de um desenho. Usei deste mesmo *brush* para adicionar as cores, sombras e luzes, deixando a tirinha bem colorida e destacada. Para finalizar utilizei a diagramação escolhida para contornar cada um dos quadros do quadrinho.

Nesta primeira tentativa de finalização do desenho obtive um bom resultado, porém estruturar todos os passos tomou tempo, demorava duas horas e meia para produção de uma tirinha, as diversas camadas de cor com sombra e luz, além dos textos e falas, deixavam o trabalho um pouco excessivo. Assim foi iniciado outro teste de pincéis, utilizando o *brush* Tinta Seca (figura 40), este, diferente do citado anteriormente, possui um leve granulado, dando uma sensação de desenho a lápis. Foi mudado também o esquema de luz e sombra, agora seria apenas uma leve sombra nos objetos e personagens e foi utilizado o *brush* FT *Dusty/Wet* (figura 41), um pincel bem mais texturizado, dando uma leve sensação de granulado para as sombras. Por fim, resolvi deixar a diagramação sem contorno, apenas a forma servindo de base para a tirinha (figuras 42 e 43 - com e sem contorno).

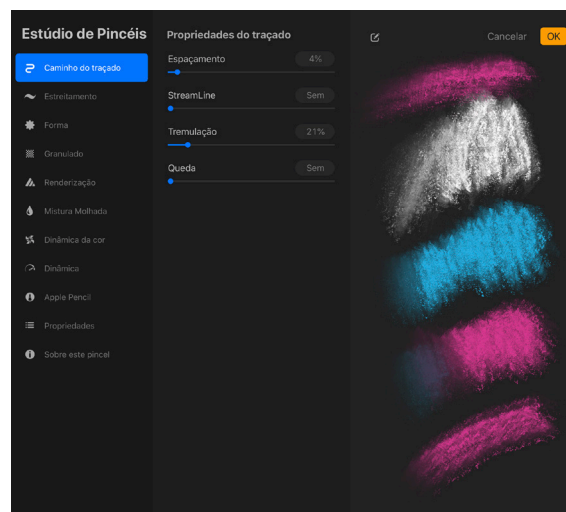
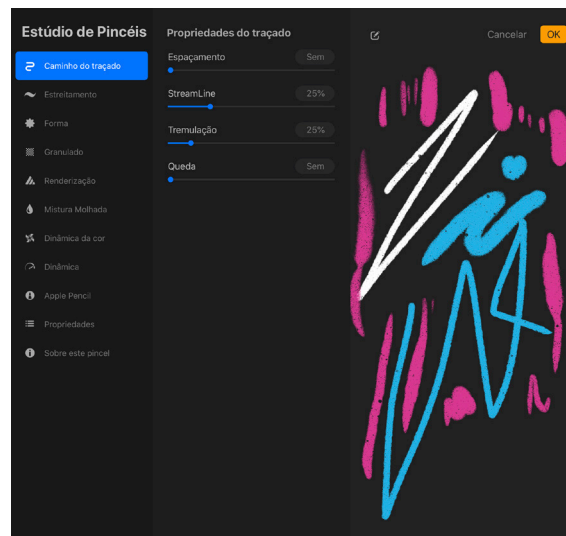
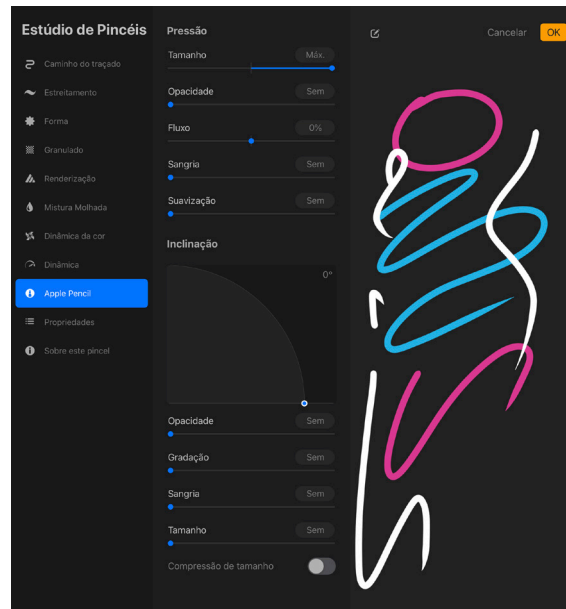


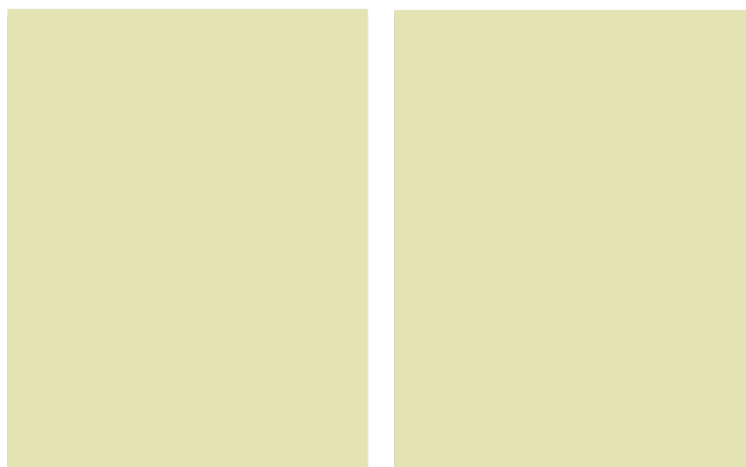
Figura 39: *Brush Canta*
Estúdio. Fonte,acervo da
imagem: *Procreate (Ipad)*

Figura 40: *Brush Tinta*
Seca. Fonte,acervo da
imagem: *Procreate (Ipad)*

Figura 41: *Brush FT Dusty/*
Wet. Fonte,acervo da
imagem: *Procreate (Ipad)*



42



43

Figuras 42, 43: Diagramação das tirinhas. Com contorno e sem contorno. Fonte: acervo pessoal da artista- feito no Procreate (Ipad)

Esta segunda estrutura de produção combinou melhor com o projeto e o tempo de trabalho em si diminuiu pela metade (figuras 44 e 45 - antes e depois). Após estruturar definitivamente como seria produzido o conteúdo, comecei a ilustrar e montar as tirinhas. Durante a execução das ilustrações percebi que escolher antes a paleta de cor foi muito importante, não porque as cores já estavam ali, mas porque houveram muitas variações de tons de pele, tons dos cenários e a paleta de cor ajudou a estruturar outros valores tonais. Foi a partir dessas cores base que obtive um resultado de tirinhas diferentes, porém sem sair do mesmo padrão, alcançando assim uma obra de tirinhas coerentes e que funcionam quando pensadas em conjunto. O último detalhe para a produção final foi adicionar uma leve textura de papel, com isso o projeto ganhou um toque a mais.

Durante este processo também foram repensadas algumas tirinhas, tive a oportunidade de avaliar, pela última vez, se determinado diálogo seria necessário ou se determinada escrita era realmente válida. Nesta etapa também aproveitei para eliminar mais algumas delas, finalizando assim com um total de 35 tiras.

Depois de concluídas, foi iniciada a produção da capa e contracapa do projeto. O nome do produto final variou e no início se chamava “Situações (Des) Necessárias”, depois de passado alguns meses entendi que o projeto não se tratavam de de fato situações mas sim momentos, pequenos, cotidianos, então o projeto mudou para “Temperos Diários” esse título seria uma metáfora para os momentos irritantes como temperos que as pessoas colocam nas comidas, as vezes temperamos demais um momento. Por fim depois de conversar com professores e alguns outros envolvidos no projeto mudei de título uma última vez, com o trabalho se chamando “Provocações Diárias”. Acredito que esse nome se refere precisamente ao que represento com minhas tirinhas.

Foram pensadas em diversas situações e em alguns dizeres populares para tentar estruturar uma ilustração que representasse bem a capa do livro, foram elas: chorar pelo leite derramado, tempestade em um copo d'água e o pão que cai sempre com a manteiga virada para baixo. Todos esses dizeres podem fazer referência com o projeto, então pensei em montar uma personagem “passando” por essas situações, porém, além disso, também interagindo com elas (figura 47).

44



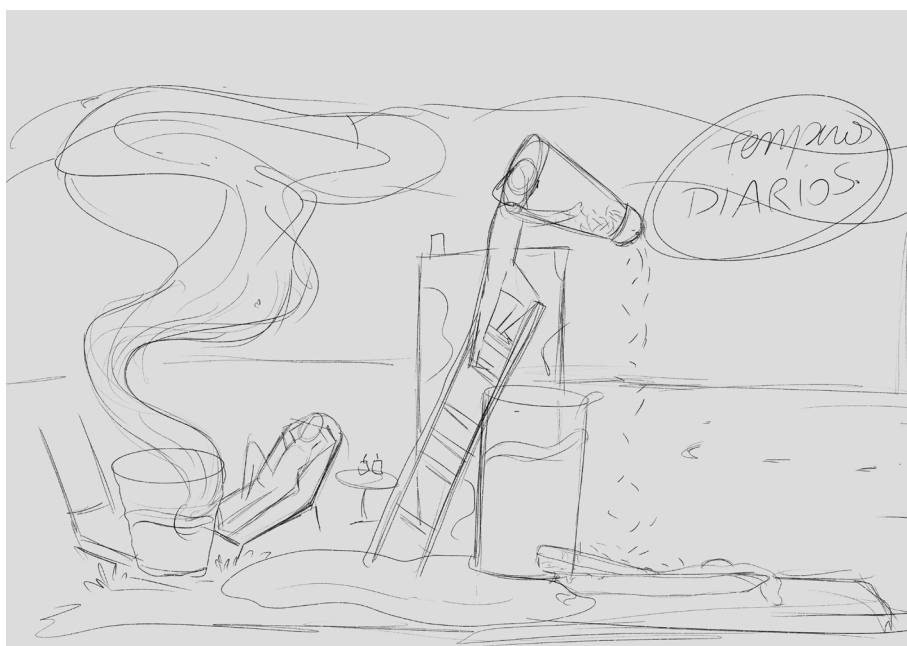
45



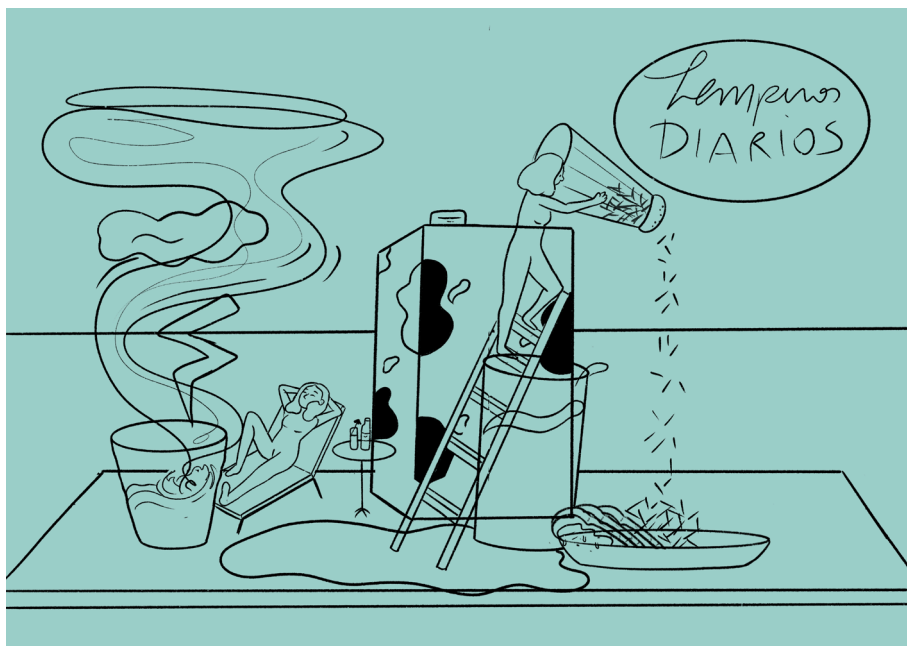
Figuras 44, 45: Tirinha sobre esquecer o que pegar. Feita em dois jeitos distintos. Antes (44) e depois (45).

Fonte: acervo pessoal da artista- feito no Procreate (Ipad)

46

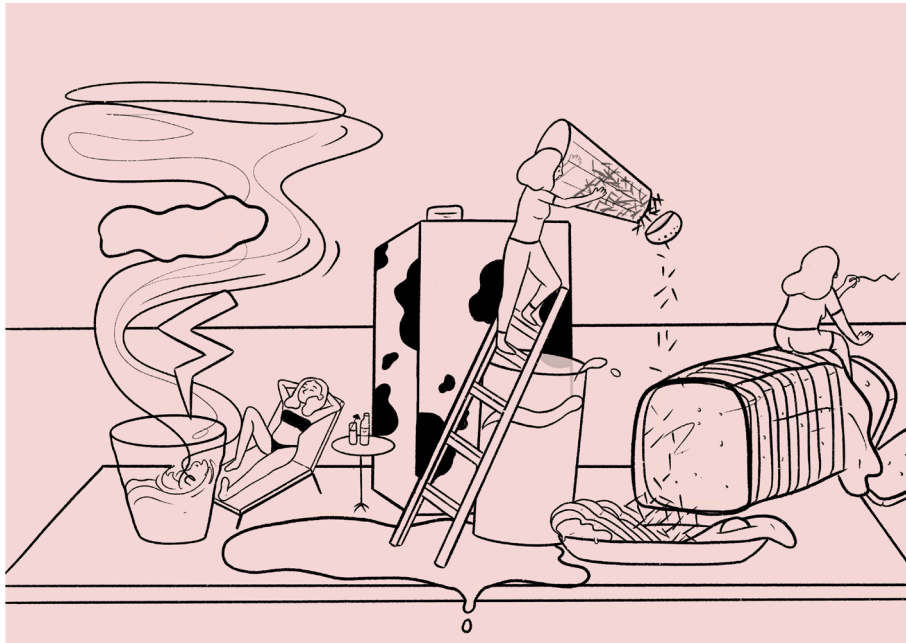


47

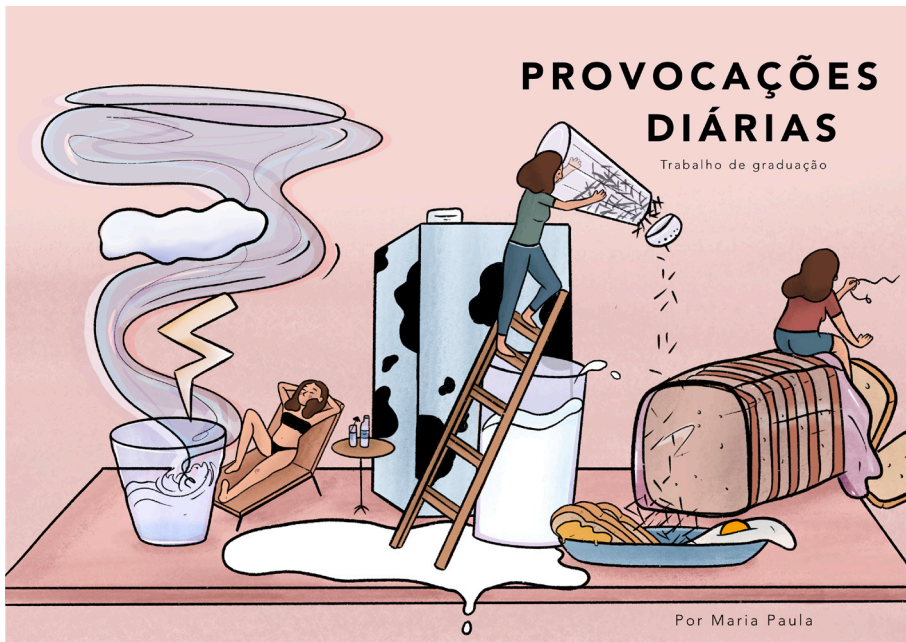


Figuras 46, 46: Esboços
iniciais capa e contracapa
Fonte: acervo pessoal da
artista- feito no Procreate
(Ipad)

48



49



Figuras 48, 49: Finalização do esboço (48) e capa finalizada (49).

Fonte: acervo pessoal da artista- feito no Procreate (Ipad)

Depois de montado este esboço, foram adicionados mais alguns detalhes que enriqueceram o desenho, como o saleiro se abrindo e deixando cair o tempero extra na comida (figura 48).

Foi utilizada a mesma estrutura de produção das tirinhas para a capa, me mantendo fiel a paleta de cor, aos *brushes* e ao estilo de desenho (figura 49 - capa finalizada). Depois da finalização da ilustração da capa, foi feita a escolha da tipografia para compor o título e outros textos presentes no e-book final, após alguns testes foi escolhida a fonte Avenir, por sua simplicidade, fácil leitura e por compor com a estrutura de texto personalizada de dentro das tirinhas.

A estrutura do e-book foi feita no programa InDesign, em formato retrato A5 e publicada no site Kindle e no site Issuu (figuras 50 e 51). O produto final desta pesquisa é uma coletânea de tirinhas feitas no formato e-book como base, porém, como o trabalho possui um caráter cross-midiático, pode ser consumido em diferentes mídias. Por ser estruturado em um formato de livro, o material também pode ser impresso, assim como cada tirinha pode ser postada nas redes sociais, sendo que elas funcionam tanto individualmente, como em conjunto.

Um dos locais onde as tirinhas também foram publicadas foi no site WebToon e no site Tapas. Essas são plataformas específicas para quadrinhos que possuem um sistema de episódios. No caso deste material, serão publicados sete episódios contendo cinco tirinhas cada. Para plataformas tipo WebToon foi desenvolvido um esquema de divisão das tirinhas, para que o leitor não se confunda e saiba onde uma tirinha termina e outra começa (figuras 52 e 53), além de uma capa para cada episódio.

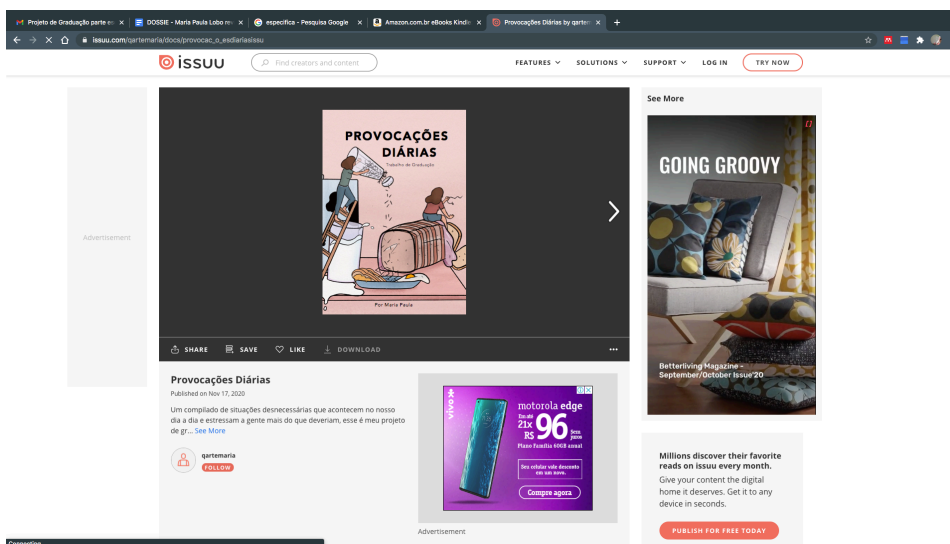
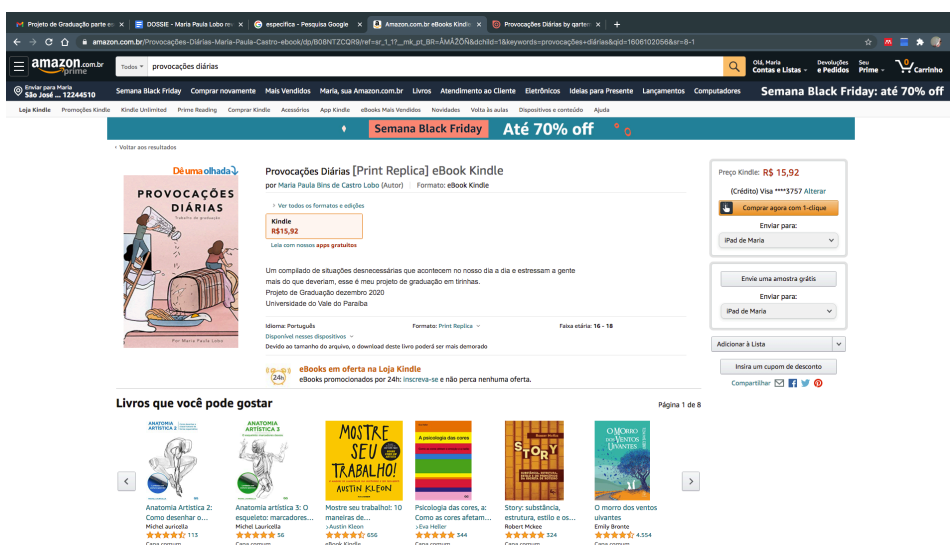
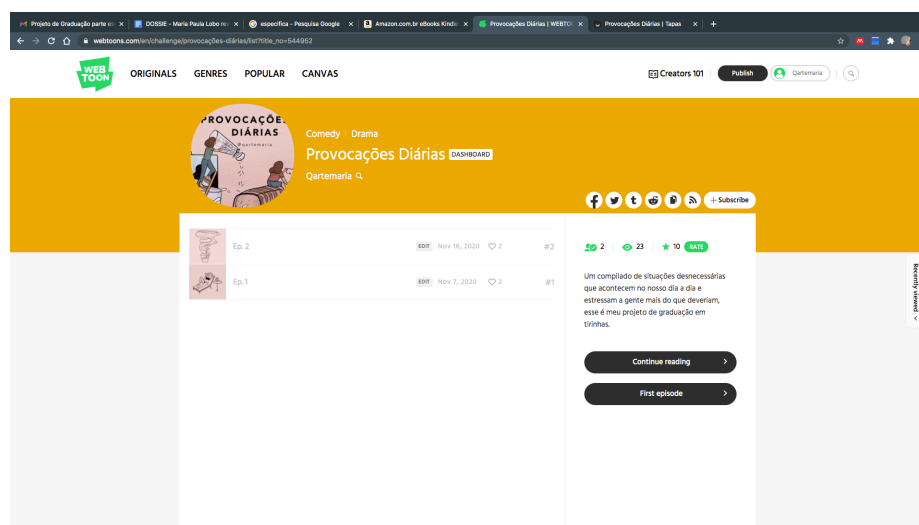


Figura 50: Print da página de publicação do e-book Kindle.
Fonte,acervo da imagem: amazon.com.br/Provoações-Diárias

Figura 51: Print da página de publicação do site Issuu.
Fonte,acervo da imagem: Issuu.com.br/qartemaria

52



53

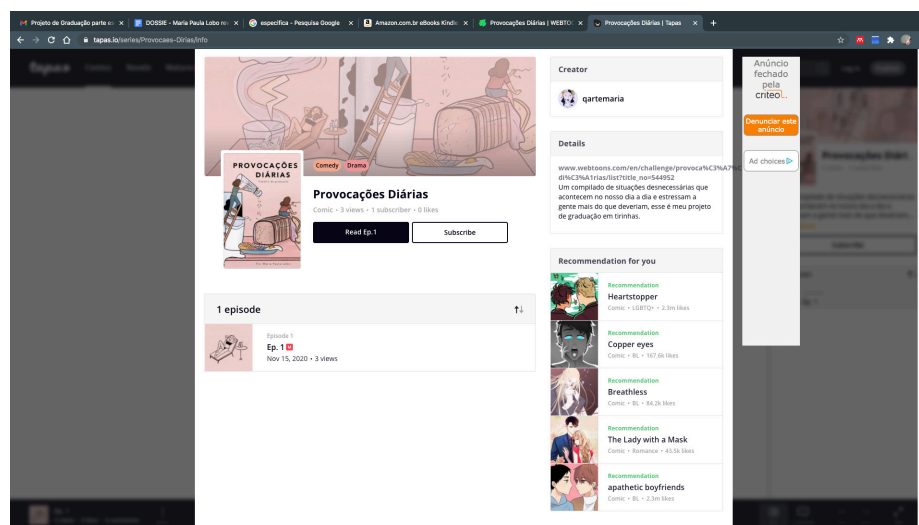


Figura 52: Print da página de publicação do site Webtoon

Fonte,acervo da imagem:
<https://www.webtoons.com/en/challenge/>

Figura 53: Print da página de publicação do site Tapas Comics

Fonte,acervo da imagem:
<https://tapas.io/series/Provoacoes-Dirias/>

Conclusão

Este trabalho de graduação teve como foco a representação em tirinhas de situações irritantes do dia-a-dia de maneira cômica. O intuito desta obra é fazer com que o público se identifique com estes momentos de aborrecimento e consigam construir reações mais interessantes.

Desde o início da produção, me arrisquei a buscar e adentrar um novo método que não havia explorado antes: as tirinhas. Produzir este trabalho me proporcionou aprofundar no mundo dos quadrinhos e entender, com mais propriedade, os conteúdos que antes eu apenas consumia. O produto final deste projeto será meu primeiro trabalho em quadrinhos.

Me desafiar com este formato diferente para o Projeto de Graduação foi uma escolha ousada, porém com muito retorno positivo. Durante minha trajetória aprendi não só a como montar tirinhas, mas também que o simples fato de as retratar me permitiu uma percepção mais ampla do meu tema. Sendo amante da leitura em quadrinhos pude experimentar todos os processos de montagem e decisões que me ajudaram a entender como montar um conteúdo harmônico e bem estruturado.

O produto final possui muitas possibilidades de melhorias, mas acredito que como iniciante do formato de quadrinhos este livro apresenta muito potencial e é sem dúvidas uma porta de entrada para produção de próximos conteúdos em HQ. Descobri neste processo como organizar meu tempo, estruturar um cronograma, montar uma estratégia de produção, escrever sobre meu tema, justificar meu trabalho e transformar momentos diários em tirinhas cômicas.

Este projeto não tem o intuito de se comunicar com todas as pessoas, mas sim de conversar com pessoas que se deixam abalar por momentos banais do cotidiano. Por fim, as tirinhas deste projeto têm a finalidade de entreter e divertir o público humorizando os estresses desnecessários.

Bibliografia

ALVES, José. M. História em quadrinhos e educação infantil. **Psicol. cienc. prof. vol.21 no.3 Brasília Sept. 2001.**

Acesso em <http://dx.doi.org/10.1590/S1414-98932001000300002>

ANDERSEN, Sarah, **Ninguém vira adulto de verdade.** São Paulo: Editora Schwarcz, 2019

ANDRADE, Carlos Drummond, **No meio do caminho.** São Paulo: Revista de Antropofagia, 1928

BRANDEN, Nathaniel. **Auto estima: Como aprender a gostar de si mesmo.** São Paulo: Editora Saraiva Educação S.A, 1996

BARBOSA, Ana Beatriz, **Mentes Ansiosas: O medo e a ansiedade nossos de cada dia.** Editora Principium, 2017

CAFAGGI, Vitor. **Duo.tone.** Editora Independente, 2013

CALIL, Davi, **Uma noite em L'Enfer.** São Paulo: Editora Dead Hamster Comics, 2016

CURY, Augusto, **Ansiedade: Como enfrentar o mal do século.** São Paulo: Editora Saraiva Educação S.A, 2017

DE SOUSA, Mauricio. **Turma da Mônica.** Brasil: Editora Abril, 1970. Tirinha.

KLEON, Austin, **Roube como um artista**. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2013.

KWAHARA, Hiro, **Yowiya**. Edição publicada pelo financiamento coletivo Catarse, 2016

LOURENÇO, Marina. S. Edição Digital, Aspectos e Perspectivas da Produção de eBooks no Brasil. Rio de Janeiro : **Seminário Brasileiro sobre Livro e História Editorial, 2004**

MCCLOUD, Scott, **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: Editora M.books, 2006.

M. SCHULZ, Charles, **Snoopy**. Estados Unidos: L&Pm, 1950. Tirinha.

MUNCH, Edvard, **O grito**. Oslo, Noruega, 1893. 91 x 73,5 cm.

OLIVEIRA, Ana e HOCHLEITNER Joseph. **Cronologia genealógica e calendário histórico-ritual Mixteca do Códice Zouche-Nuttall**.

Acesso em: https://repositorio.ufop.br/bitstream/123456789/1663/1/ARTIGO_CronologiaGeneal%C3%B3gicaCalend%C3%A1rio.pdf

RAMOS, Cecília. **Memes são a salvação**. Edição publicada pelo financiamento coletivo Catarse, 2018

SALLES, Cecília. A. **Crítica Genética**. São Paulo: Editora EDUC, 1992

SALVADOR LAVADO TEJÓN, Joaquín. **Mafalda**. Argentina: El Mundo, 1973. Tirinha.

SILVA, Manoel, **Fantasia e Cotidiano nas Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Editora Annablume, 2002

STOK, Barbara, **Vincent**. London: Editora SelfMadeHero, 2012

WATTERSON, Bill. **Calvin & Hobbes**. Estados Unidos: Andrews McMeel Publishing, 1985. Tirinha.

SITES:

ADAMI, Ana. Memes.

<https://www.infoescola.com/comunicacao/memes/>

AIDAR, Laura. Toda Matéria. Arte Rupestre.

<https://www.todamateria.com.br/arte-rupestre/>

ALVES, Naíza. Sobre Hiro Kawahara.

<https://deliriumnerd.com/2017/03/27/quadrinho-yowiya/>

BRICKEN, Rob. Educationally Superhero.

<https://io9.gizmodo.com/10-educationally-insane-superhero-psa-comics-5981826>

CALIL, Davi. Projeto Catarse.

<https://www.catarse.me/lenfer>

FABBI, Giulia. Fotolivro enquanto Projeto de Design.

https://issuu.com/giuliafabbi/docs/giulia_fabbi_tcc_1_finale_1__

HART, Michael. **Projeto Gutenberg**.

<https://www.gutenberg.org/>

KAWAHARA, Hiro. Projeto Catarse.

https://www.catarse.me/yowiya?ref=user_contributed&project_id=35684&project_user_id=452276

LUANA, Indiara; CORNEAU, Ana; DONADELLI, Sophia; CÉSAR, Gabriela

Projeto Mulheres Artistas.

<https://projetomulheresartistas.wordpress.com/sobre/>

<https://projetomulheresartistas.wordpress.com/2018/05/25/cecilia-ramos/>

OLIBONI. Entrevista com Davi Calil.

<http://www.diletanteprofissional.com.br/entrevista-com-davi-calil/>

PEREZ, Luana. Mundo Educação. Yellow Kid.

<https://mundoeducacao.uol.com.br/literatura/historia-historia-quadrinhos.htm#:~:text=Tem%20mais%20depois%20da%20publicidade,americano%20Richard%20Outcault%2C%20em%201895.>

RAMOS, Cecília. Projeto Catarse.

<https://www.catarse.me/memes-sao-a-salvacao>

VIANA, Arthur. Geração dos millennials.

<https://outboundmarketing.com.br/geracao-dos-millennials/>

Sobre Sarah Andersen.

<https://peoplepill.com/people/sarah-andersen/>

Entrevista Hiro Kawahara.

<https://dana.com.br/social/entrevistas/hiro-kawahara/>

Bayeux Museum. **Tapeçaria de Bayeux**

<https://www.bayeuxmuseum.com/la-tapisserie-de-bayeux/>

Ministério da Saúde. Coronavírus, data de acesso: 04/07/2020.

<https://coronavirus.saude.gov.br/>

Google Books. Uma noite em L'Enfer.

https://books.google.com.br/books/about/UMA_NOITE_EM_L_ENFER.html?id=OY1BvgAACAAJ&source=kp_book_description&redir_esc=y

Dead Hamster Comics.

<https://deadhamstercomics.wordpress.com/davicalil/>

The British Museum. **The Codex Zouche-Nuttall.**

https://www.britishmuseum.org/collection/object/E_Am1902-0308-1

<https://www.ziereisfacsimiles.com/codex-zouche-nuttall>

Editora SelfMadeHero.

<https://selfmadehero.com/>

Mauricio de Sousa Produções.

<http://turmadamonica.uol.com.br/home/>

Editora M.Books.

<http://www.mbooks.com.br/>

Editora Saraiva.

<https://www.editorasaraiva.com.br/>

Construção das Tirinhas

ESBOÇOS NO PAPEL

54

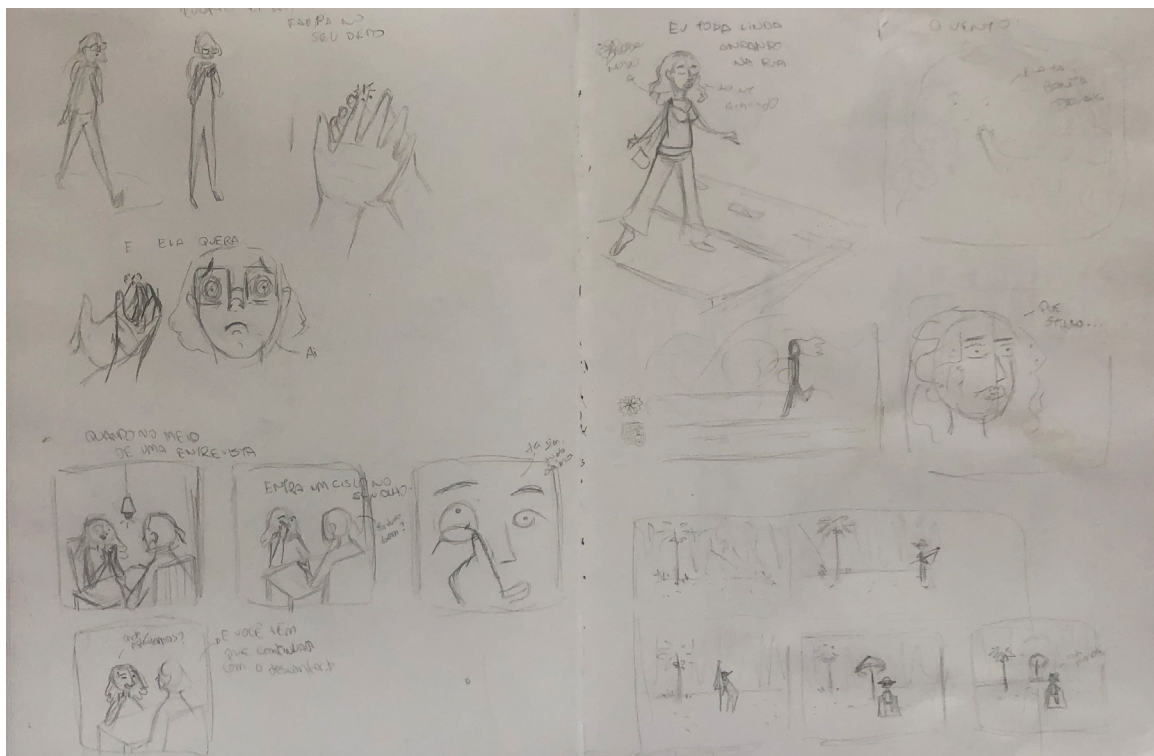


Figura 54: Esboço
feito no caderno A4
Canson. Fonte: acervo
pessoal da artista.



Figura 55: Esboço
feito no caderno A4
Canson. Fonte: acervo
pessoal da artista.

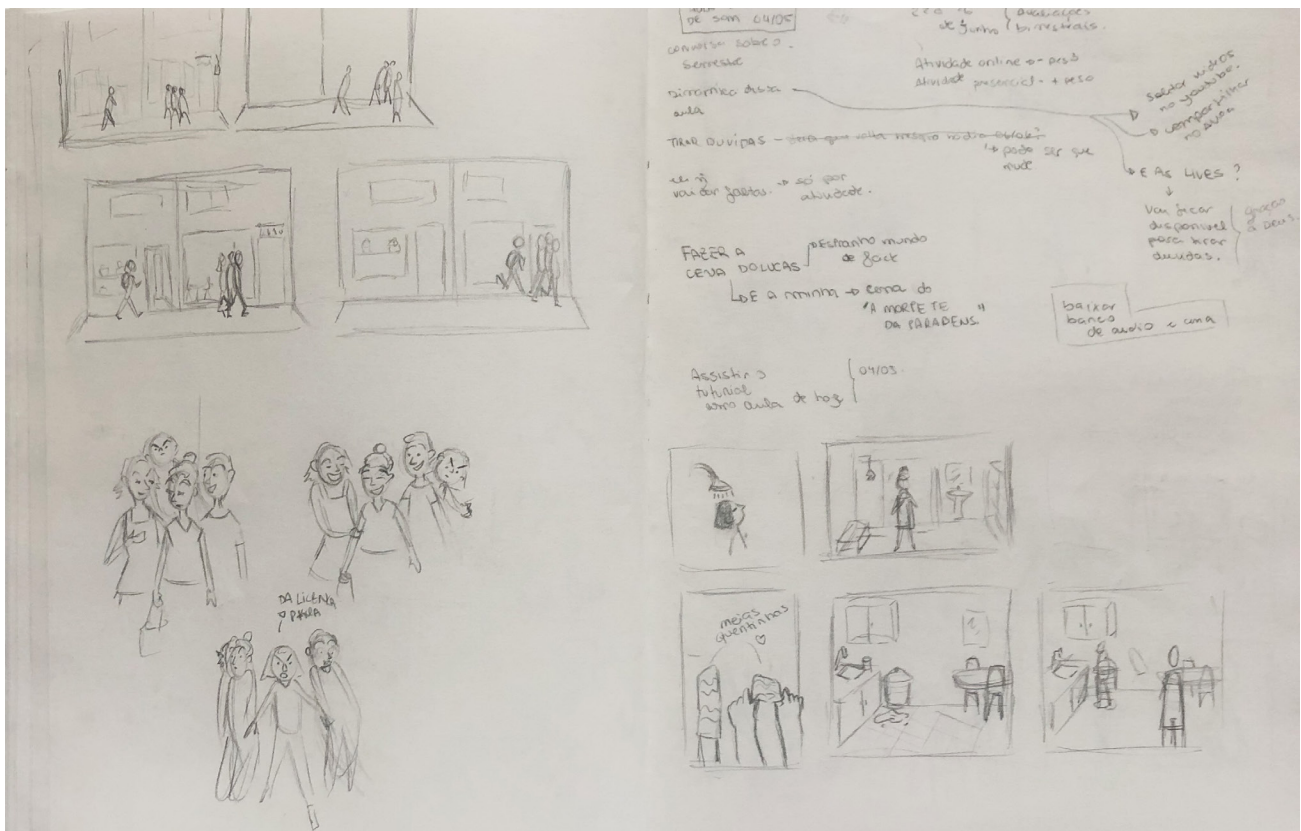


Figura 57: Esboço feito no caderno A4 Canson. Fonte: acervo pessoal da artista.



Figura 58: Esboço feito no caderno A4 Canson. Fonte: acervo pessoal da artista.

60

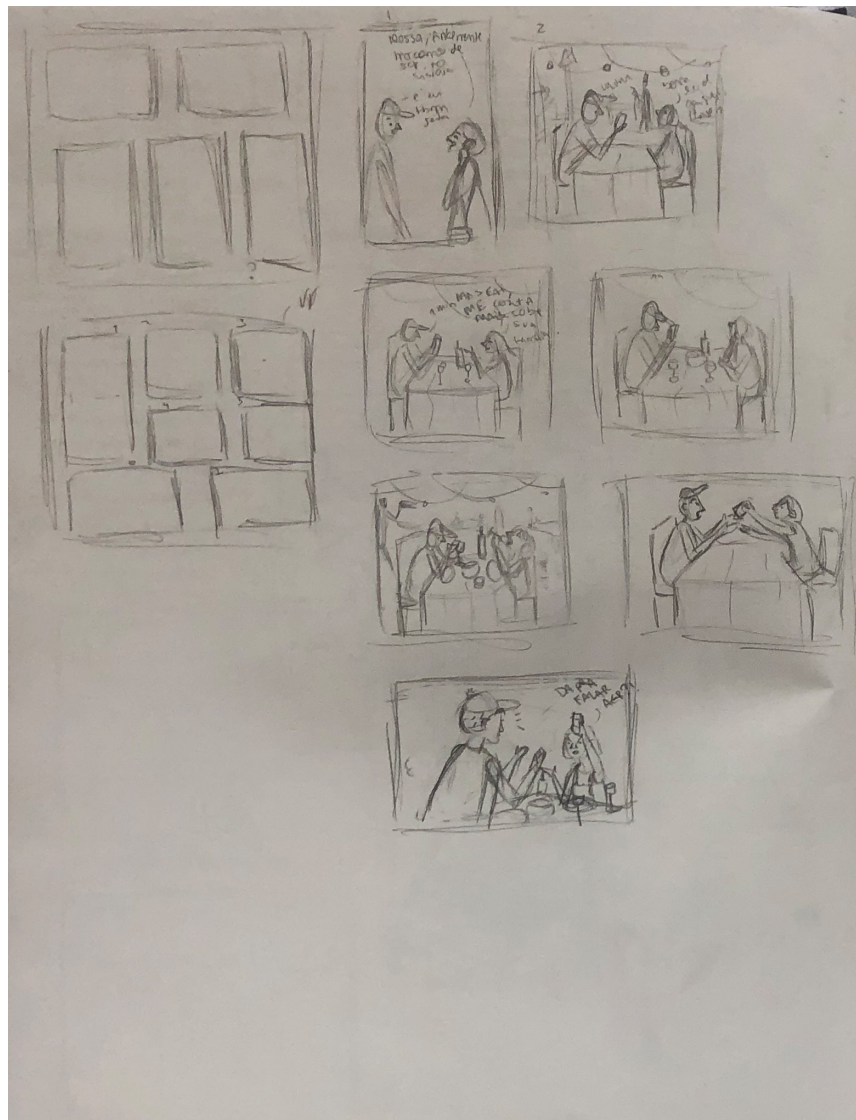


Figura 60: Esboço
feito no caderno A4
Canson. Fonte: acervo
pessoal da artista.

ESBOÇOS DIGITAIS

61

As vezes para não nos estressarmos a toa precisamos entrar na
nossa casinha interna



E observar à distância



Figuras 61: Esboço digital
“Casinha interna”

Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)

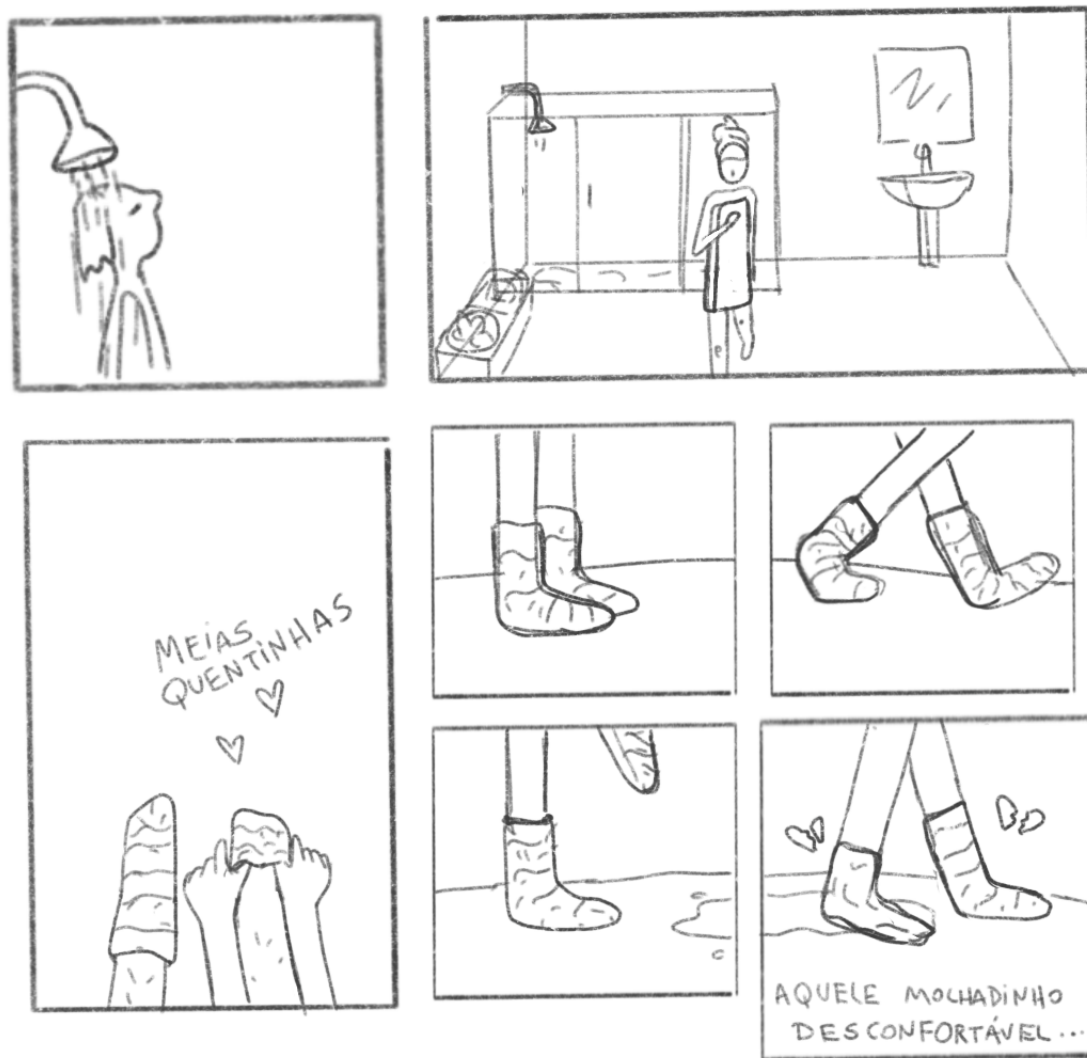
THE ULTIMATE RAIVA DA QUARENTENA 2020



Figuras 62: Esboço digital

"Raiva na quarentena"

Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)



Figuras 63: Esboço digital

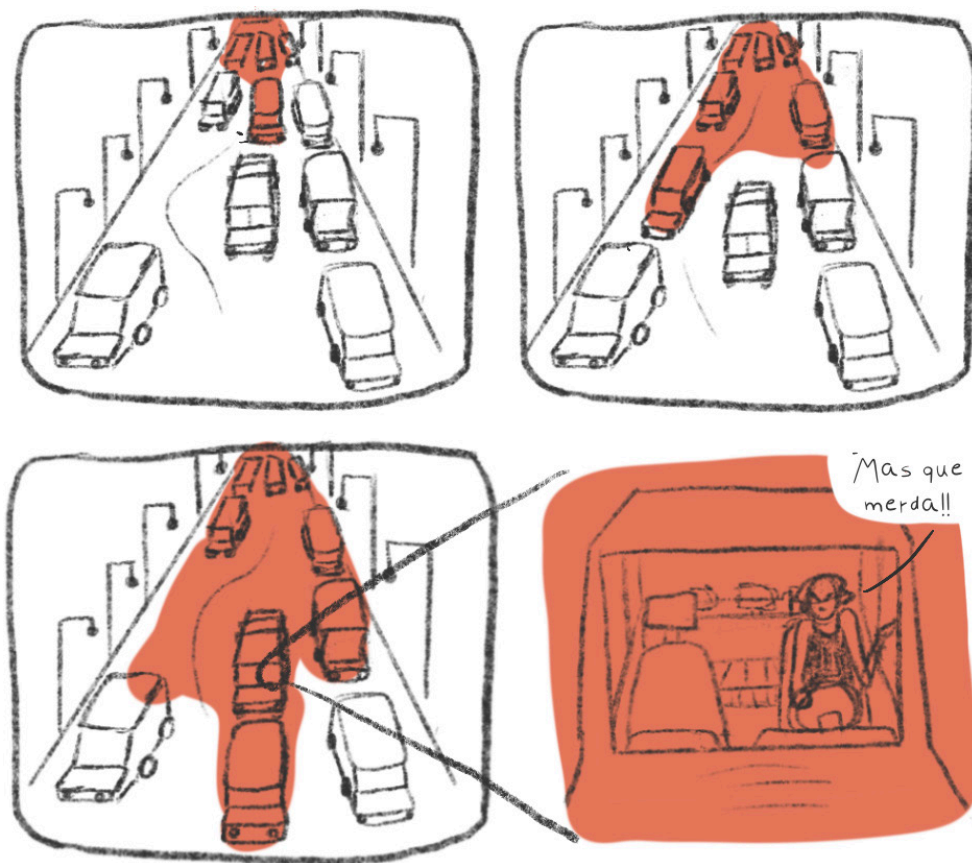
"Meia molhada"

Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)

64

Quando o estresse do trânsito entra na sua ^{cabeça} Vida

■ raiva



Figuras 64: Esboço digital
"Estresse no trânsito"

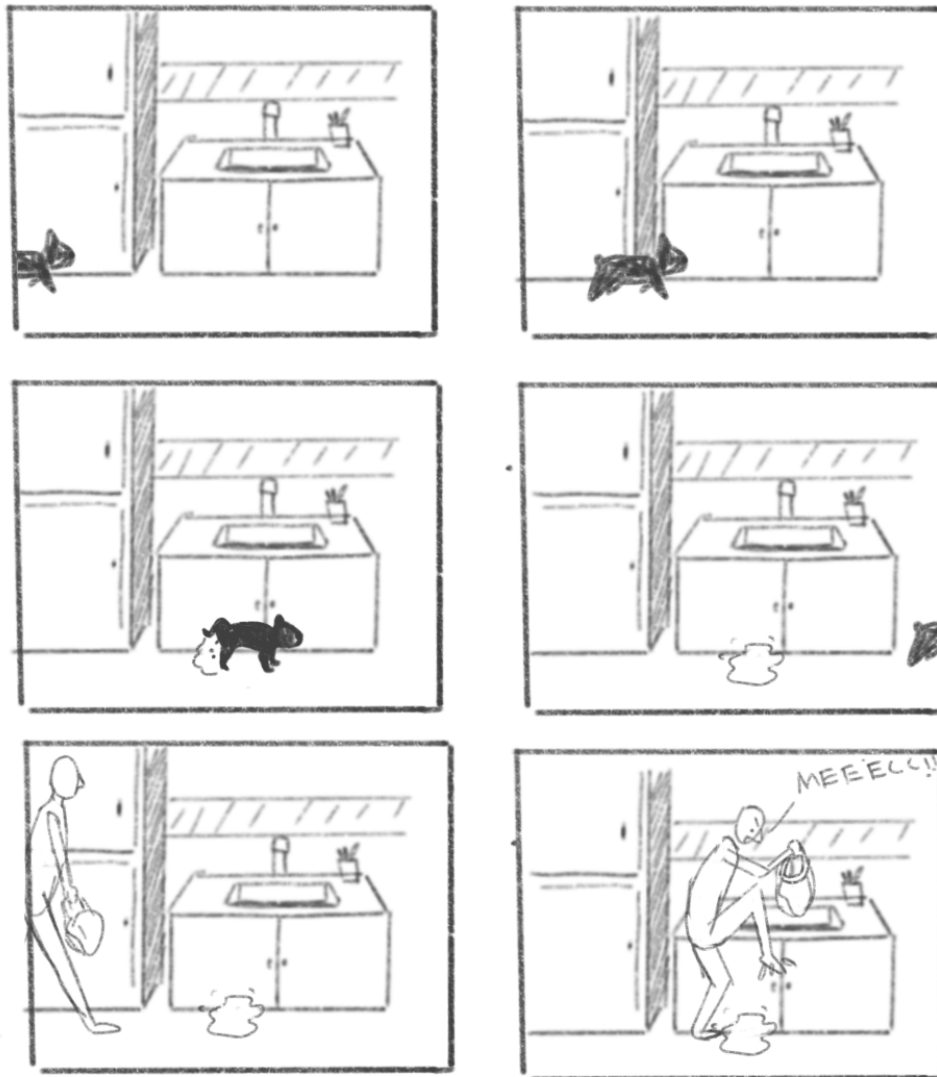
Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)

65



Figuras 65: Esboço digital "Pessoas andando devagar"
Fonte, acervo da imagem: acervo pessoal da artista-feito no Procreate (IPad)

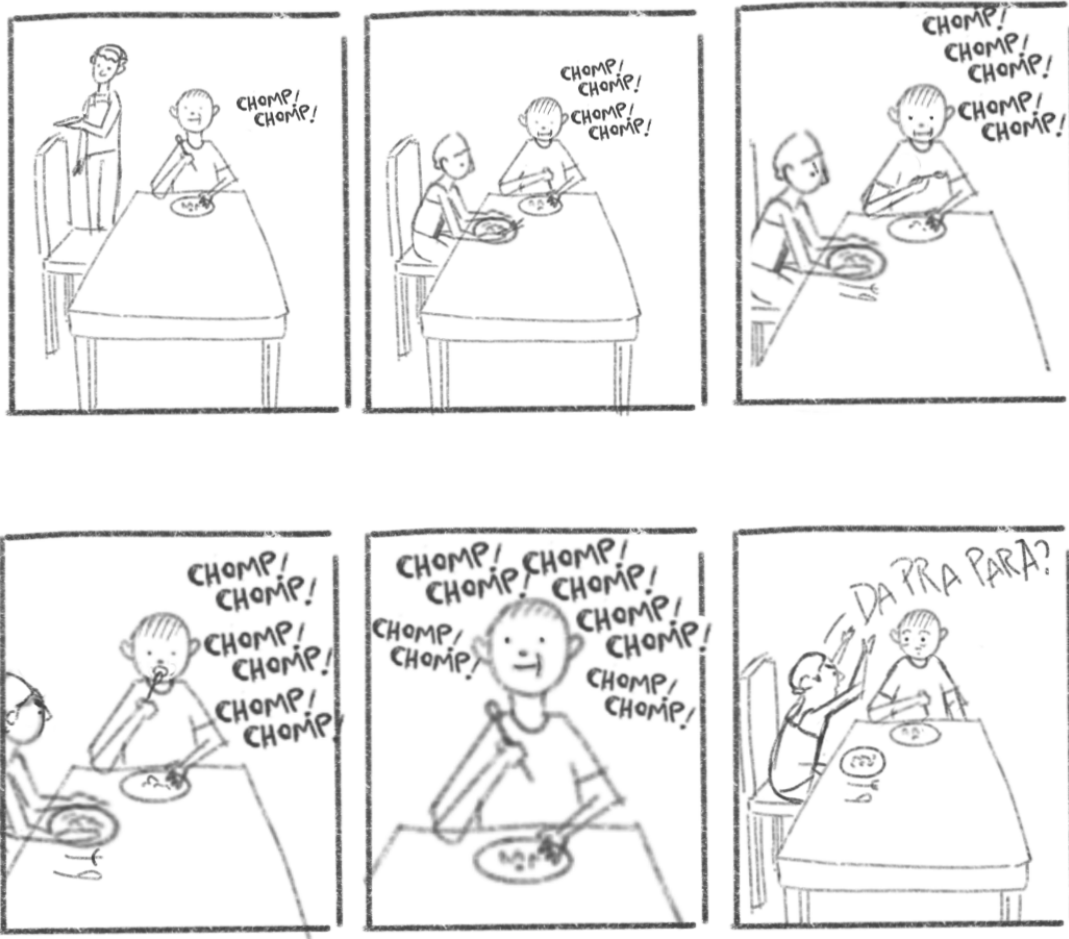
66



Figuras 66: Esboço digital

"Pisar em xixi"

Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)



Figuras 67: Esboço digital
“Barulho enquanto comei”
Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)



Figuras 68: Esboço digital
"Posição perfeita para
dormir"

Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (iPad)



Figuras 69: Esboço digital
“Como funcionam as
operadoras”

Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)

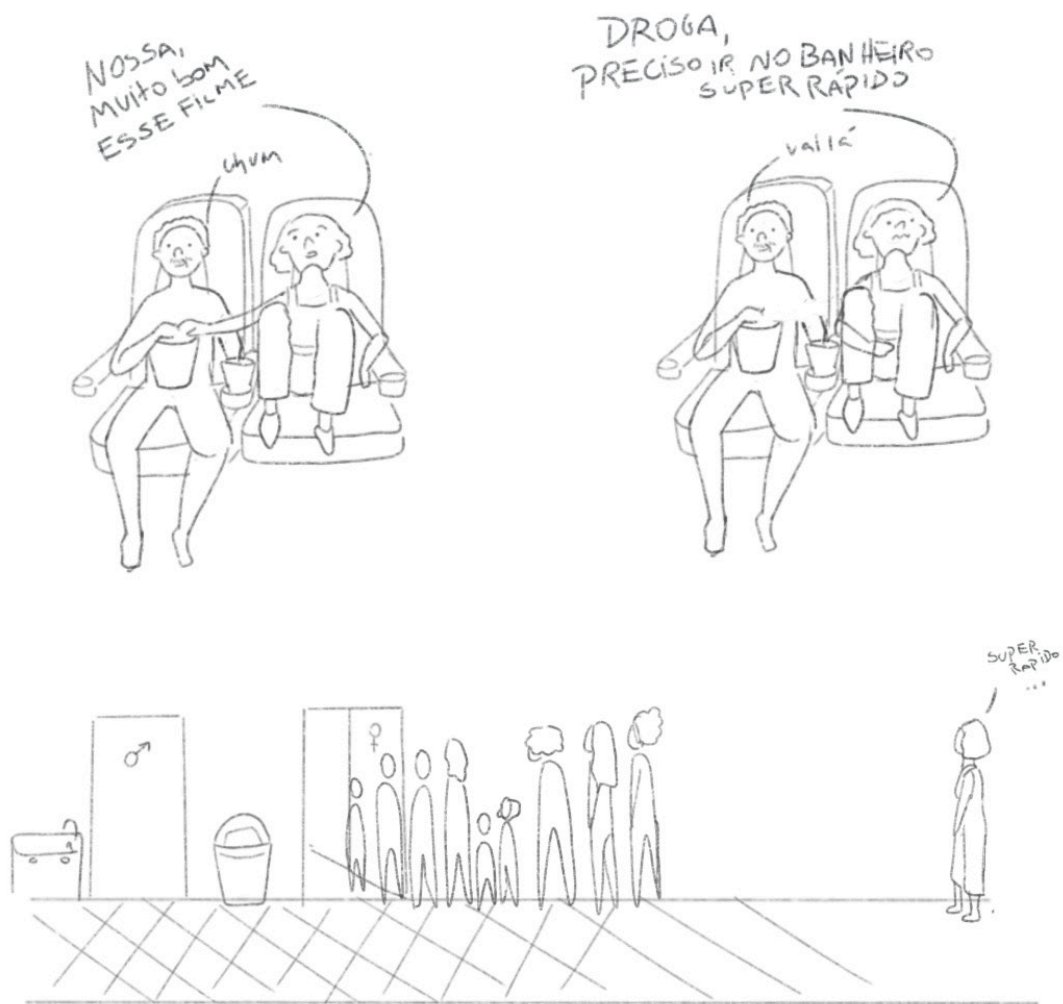
70

A treta com a roupa de cama



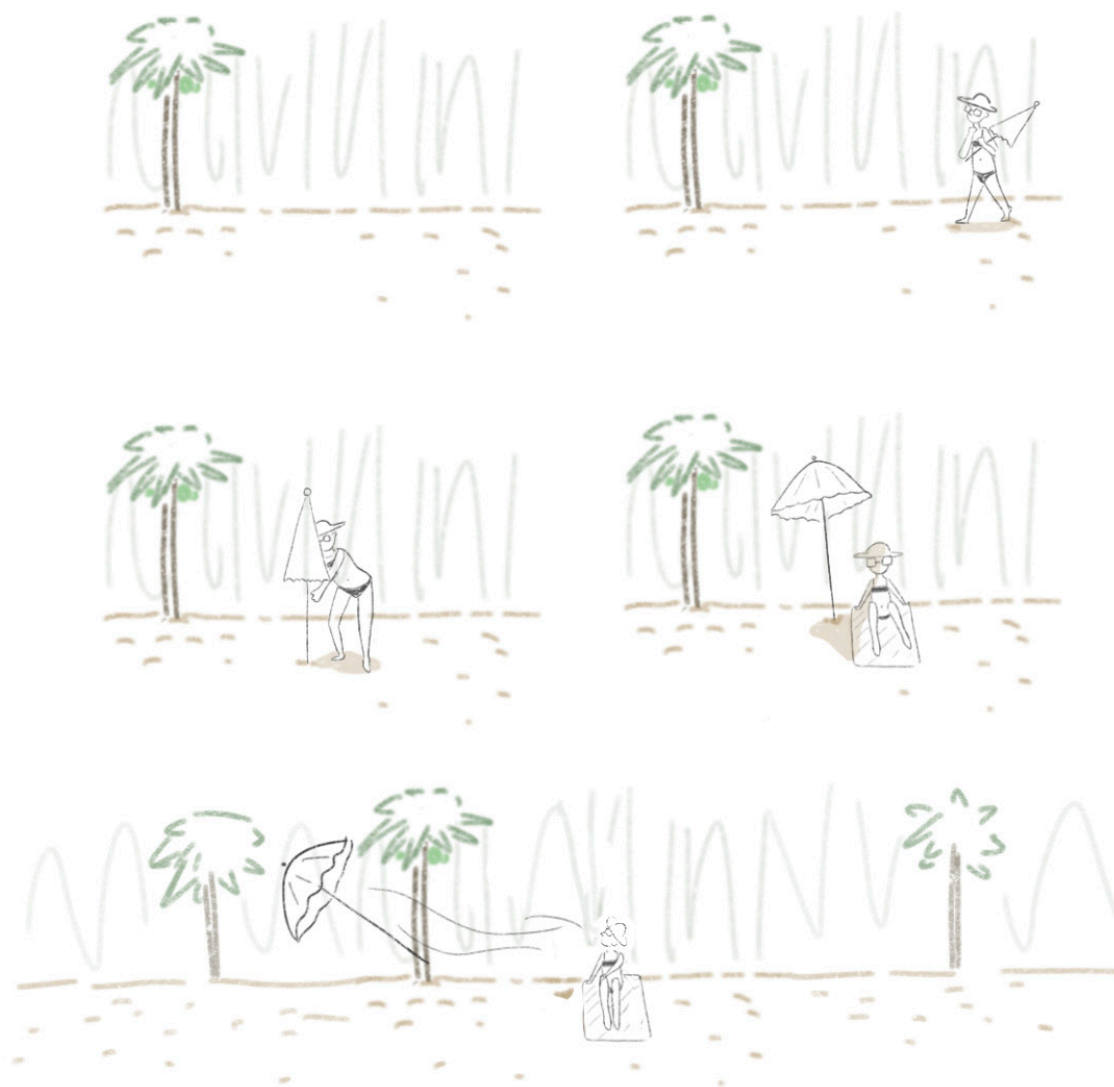
Figuras 70: Esboço digital
"A treta com a roupa de cama"

Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)



Figuras 71: Esboço digital
"As 'vantagens' do cinema"
Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)

72



Figuras 72: Esboço digital

"Guarda - vento"

Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)



Figuras 73: Esboço digital
"Como o vento funciona"
Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)

74



Figuras 74: Esboço digital
"Cisco no olho"
Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)

Quando você tá cansada



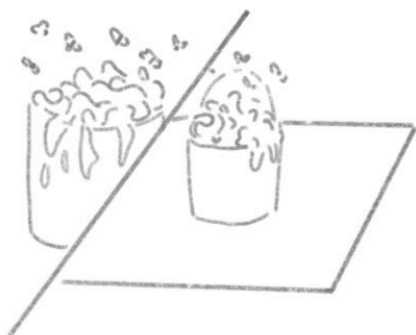
Chega em casa



Vai pra cozinha



E vê que esqueceu de tirar o lixo de novo



76



Figuras 76: Esboço digital
"A farpa"
Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)

O estresse da agulha



Figuras 77: Esboço digital
"O estresse da agulha"

Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)

78



Figuras 78: Esboço digital

"Você e suas caixas"

Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)



Figuras 79: Esboço digital
"Quina de mesa"
Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)

80



Figuras 80: Esboço digital

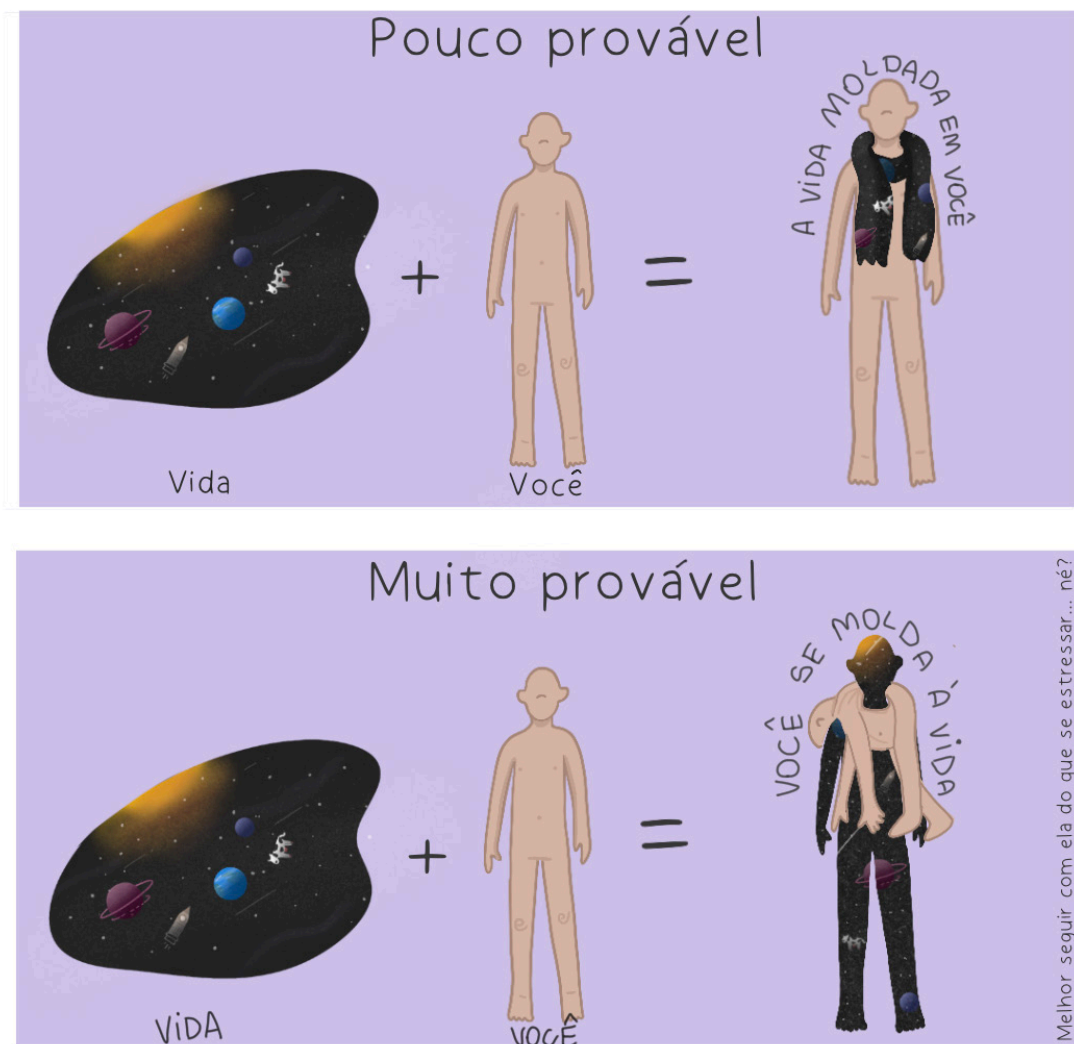
"Mães e memes"

Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)



Figuras 81: Esboço digital "Na prova"

Fonte, acervo da imagem: acervo pessoal da artista-feito no Procreate (IPad)



Figuras 82: Esboço digital

"A vida"

Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)

Cuidado ali com a curva



Nossa vai mais devagar nao precisa correr



Da seta ali hein



Nao esquece de olhar o retrovisor



Para de dar pitaco p****



Figuras 83: Esboço digital
"Pitacos no trânsito"

Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)



Figuras 84: Esboço digital
"Toda vez"

Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)



Figuras 85: Esboço digital
"Quando roubam a sua
vaga"

Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (iPad)

86



Figuras 86: Esboço digital

"O pum do elevador"

Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (iPad)



Figuras 87: Esboço digital
"A vida de um ilustrador digital"

Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)



Figuras 88: Esboço digital
"Lidando com o mundo
digitall"

Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)

O MAIOR ESTRESSE DO BRASILEIRO ATUALMENTE



Figuras 89: Esboço digital
"Brasil 2020"

Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)

90



Figuras 90: Esboço digital

“Aquele encontro”

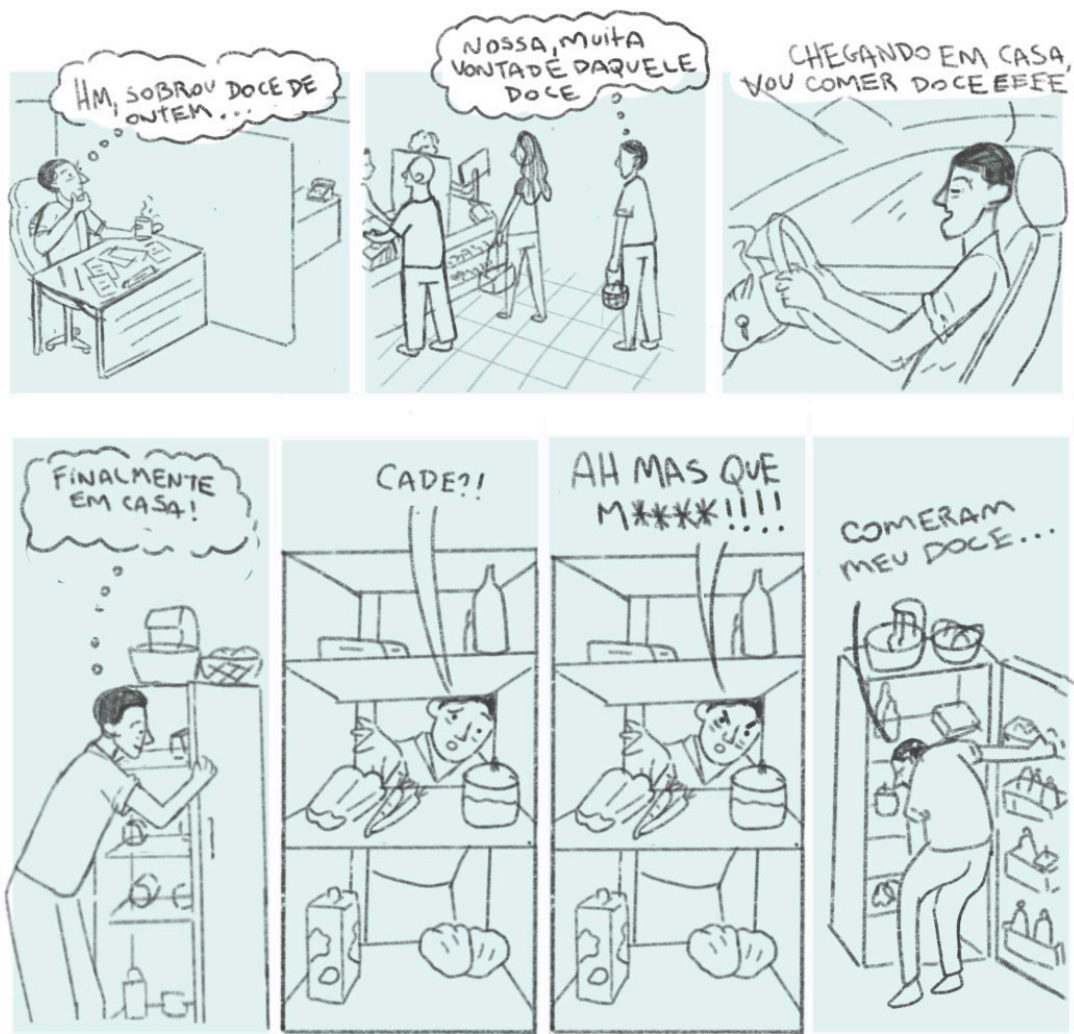
Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)

A BOA ALIMENTAÇÃO

91



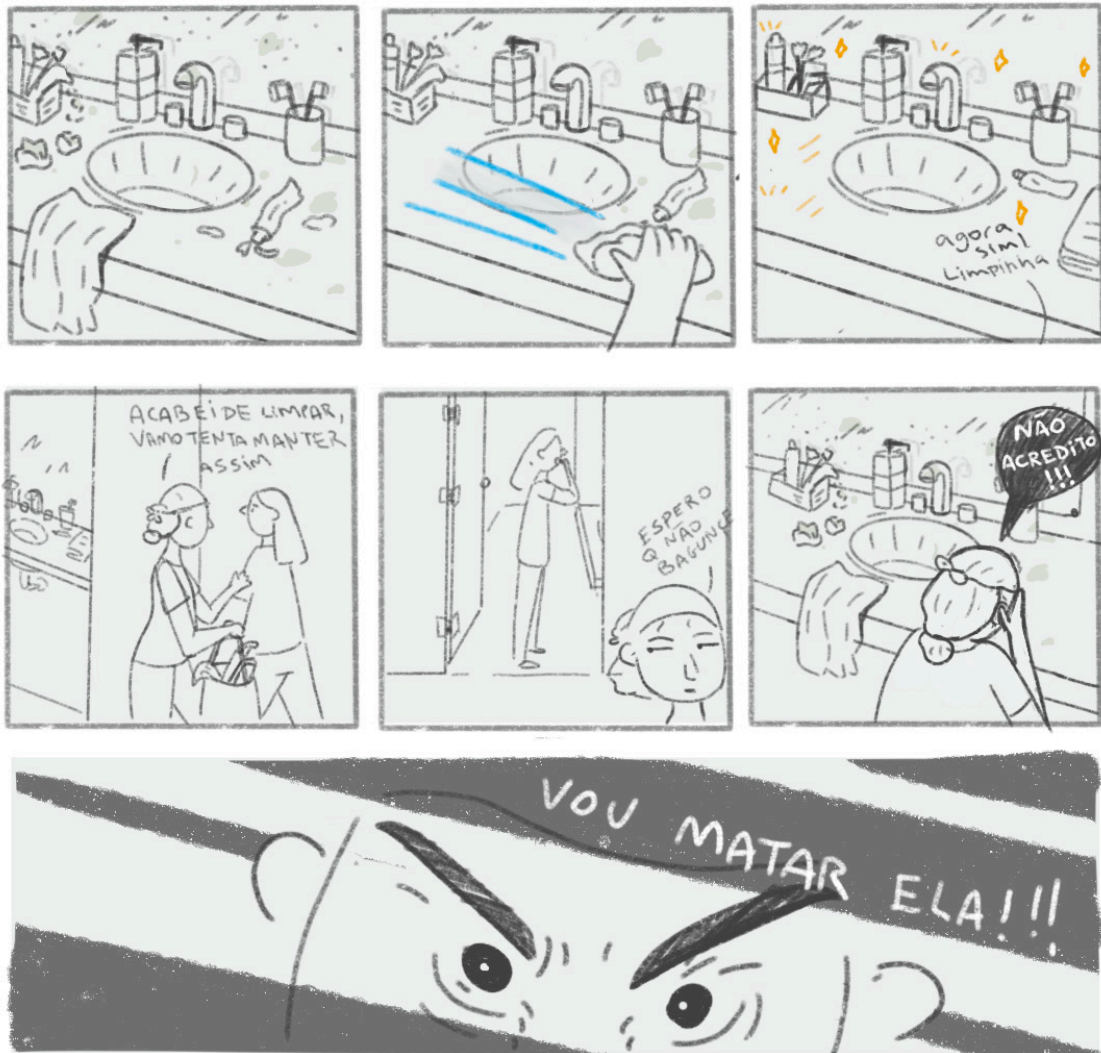
Figuras 91: Esboço digital
 “A boa alimentação”
 Fonte, acervo da imagem:
 acervo pessoal da artista-
 feito no Procreate (IPad)



Figuras 92: Esboço digital

"Sobras"

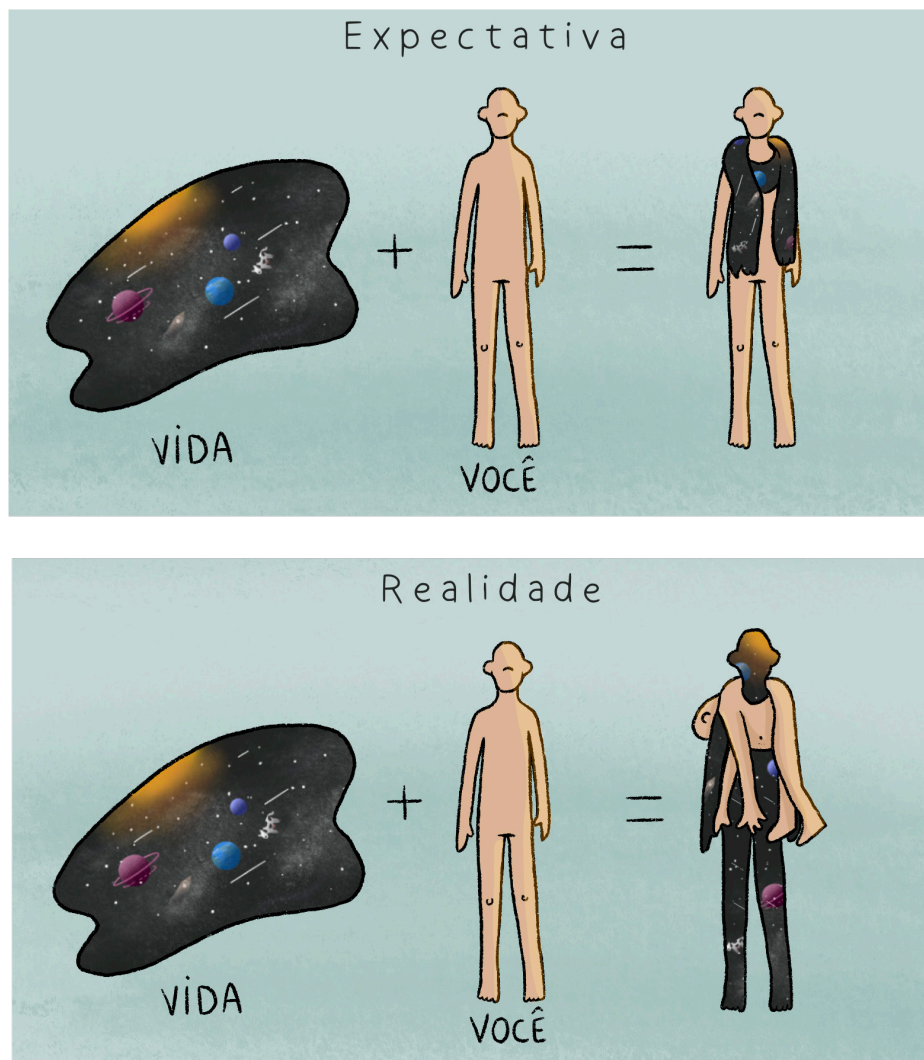
Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)



Figuras 93: Esboço digital
"Uma limpeza"
Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)

AMOSTRA PRODUTO FINAL

94



Figuras 94: Tirinha final
"A vida"

Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)



Figuras 95: Tirinha final
"Na prova"
Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)

96



Figuras 96: Tirinha final
"Você e suas caixas"
Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)

97



Figuras 97: Tirinha final "Guarda - vento"
Fonte, acervo da imagem: acervo pessoal da artista-feito no Procreate (IPad)

98



Figuras 98: Tirinha final
"Posição perfeita para dormir"

Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)



99

Figuras 99: Tirinha final
"A treta com a roupa de cama"

Fonte, acervo da imagem:
acervo pessoal da artista-
feito no Procreate (IPad)

ONDE ENCONTRAR O MATERIAL COMPLETO:

Kindle



Issuu



WebToon



Tapas



