

# Um processo em tirinhas

Victória Pereira Martins



Trabalho de graduação

Faculdade Artes e Mídias Digitais

Universidade do Vale do Paraíba

Novembro 2020

Aluna: Victória Pereira Martins

Orientação: Bruno Britto

# **Um processo em tirinhas**

## **Agradecimentos**

À professora Lindsay, pelos ensinamentos e orientação durante esses 3 anos de curso;

Ao professor Bruno pelo apoio e orientação na reta final do projeto;

Àos meus amigos, por me ouvirem e pelas críticas construtivas;

Àos meus pais, por sempre me apoiarem;

À minha prima, por me ajudar a organizar minhas ideias;

À Hanna, por estar sempre ao meu lado.

**“Criatividade é inventar, experimentar,  
crescer, correr riscos, quebrar regras, cometer  
erros, e se divertir.”**

**Mary Lou Cook**

# Resumo

Este livro tem como objetivo apresentar o processo do trabalho de graduação da aluna Victória Pereira Martins, cursando Artes e Mídias Digitais.

O projeto consiste em mostrar, através de história em quadrinhos, as dificuldades e conflitos que se tem ao montar um projeto autoral ao explorar as possibilidades de criação que um artista tem, além de instigar artistas em diversos níveis de experiência a compartilharem suas dificuldades e vivências. E, assim, informar as pessoas que não são da área as etapas dentro de um processo de criação de uma obra artística. A história é pensada para ser publicada em redes sociais para que o leitor veja de forma cotidiana e se identifique com a situação.

## **Palavras- chave**

História em quadrinhos; ilustração; criação; projeto.

# Abstract

This book aims to present the graduation work process of student Victória Pereira Martins, studying Arts and Digital Media.

The project consists of showing, through comic books, the difficulties and conflicts that one has when setting up an authorial project when exploring the possibilities of creation that an artist has, besides instigating artists with different levels of experience to share their difficulties and experiences. And so, inform people who are not from the area the stages of a process of creating an artistic work. The story was created to be published on social networks, so that the reader can see it daily and identify with the situation.

## **Keywords**

Comic; illustration; creation; project.

# Sumário

## Parte 1

O que é esse projeto? .....	11
Tá, mas qual o objetivo? .....	15
Tamo junto, “migos” .....	17

## Parte 2

O processo é longo, mas a derrota é certa ....	23
Eu que lute, não é mesmo? .....	29
Ficha da personagem .....	31

## Parte 3

Roteiro .....	35
Esboços .....	40
Design de personagem .....	41
Arte Final .....	43
Storyboard .....	47
Estudo de cenário .....	52
Considerações finais .....	55
Produto final .....	57
Bibliografia .....	59





# PARTE 1

## O que é esse projeto?

Segundo Scott McCloud “os quadrinhos são uma linguagem secreta à parte, e dominá-la apresenta desafios diversos dos enfrentados por qualquer prosador, ilustrador ou outros profissionais de criação” (McCLOUD, 2008, p.02). Dessa forma o projeto “Um processo em tirinhas” é, além de um meio de explorar esse desafio de fazer história em quadrinhos (HQ)-especificamente tirinhas-, um diário sobre o processo criativo focado na frustração de um artista do começo de um projeto até a sua entrega final.

A ideia deste projeto surgiu a partir de experiências pessoais em que a autora Victória Pereira Martins, como artista inexperiente em questões como prazos e temas pré-determinados pelo cliente depois de estar no mercado de trabalho, se viu restrita em sua criatividade. A fim de registrar esse processo de superação de bloqueio criativo, encontrar pessoas que tiveram experiências similares, e realizar seu trabalho de conclusão de curso surge o “Um processo em tirinhas”.



**A**lém de criar tirinhas contendo o processo criativo e eventuais bloqueios de um artista para um livro de conclusão de curso, os quadrinhos serão expostos na rede social Instagram, que se autodefine como um aplicativo de rede social usado para compartilhar fotos, vídeos e mensagens. A decisão de postar o resultado online se deu porque no decorrer do projeto foram utilizados como referência diversos quadrinistas que tem como ferramenta de trabalho a rede social em questão, e nada mais justo do que mostrar a esses artistas que eles servem de inspiração, bem como, possivelmente, se tornar referência futuramente. A utilização de ferramentas para exposição de projetos e trabalhos online está sendo cada vez mais comum, independente da área de atuação que isso se dá, e no campo artístico não é diferente: segundo Priscila Arantes no seu estudo sobre Arte e Mídia sob a perspectiva da arte digital, a arte em mídias digitais não atua como corrente autônoma, e sim como uma parcela que integra o contexto da produção artística contemporânea.

**C**ontudo, o foco deste trabalho não é levantar debate sobre o papel da mídia digital na promoção na arte, ou ainda pensar o Instagram como ferramenta de trabalho principal (ou alternativo) para artistas, apesar das redes sociais trazerem uma grande oportunidade para fazer conexões e se configurarem como um espaço que permite compartilhar processos e resultados artísticos com um retorno quase de imediato de um público. A ideia deste trabalho é trazer os quadrinhos que relatam, de forma mais cotidiana, o processo criativo de um artista. Sabe-se que o modo escolhido para desenvolver a arte de um quadrinho é livre, uma vez que todo estilo, abordagem, ou ainda ferramenta pode ser utilizada (e funcionar) nos quadrinhos, desde que faça sentido para o autor (McCLOUD, 2008).

Assim, é possível encontrar todo tipo de tema sendo abordado por esses quadrinistas, que vão desde artistas com anos de experiência até novatos na área. Ainda segundo McCloud(2008), “Não há limites para o que você pode por numa página em branco, desde que compreenda os princípios sobre os quais se constroem todas as narrativas em quadrinhos. Em suma: não há regras” (McCLOUD, 2008, p.05).

**L**embrando que para um artista entregar um projeto pronto, ele deve ter passado por diversas etapas do que é chamado de Processo Criativo. Essas etapas vão desde a definição de tema, pesquisa e definição de estilo e material, rascunhos da obra, referências, os processos que deram errado, até o resultado e para cada artista o processo é diferente. A referência pessoal para esse trabalho parte de um processo muito mais prático, de quando a ideia surge, já aparece a vontade de pesquisar referências, fazer rascunhos e partir direto para a produção da arte, e quando não é possível fazer no momento, anotar as ideias em um caderno ou bloco de notas do celular.

## Tá, mas qual o objetivo?

Criar um personagem original (digital) para explicar como é realizado o processo de criação de um projeto através de uma história em quadrinhos (HQ) e publicar as histórias criadas nas redes sociais para ter mais contato com os leitores e eles se reconhecerem na história.





## Tamo Junto, migos!



Larissa Salles, 19, é estudante de Artes Visuais e afirma que quando tem essa crise, procura pesquisar por referências na internet e em artistas que admira.

Figura 1: Arte da personagem "Aurora" de Larissa Salles Demétrios (@l.art.sd)



Já Samantha Victória, estudante de Artes e Mídias Digitais, prefere ouvir músicas calmas e buscar referências na internet.

Figura 2: Arte digital da Samantha Victória (@samambaiarts)

**Pedro Guima**, 34, é formado em Publicidade e Propaganda e atuou em diversas empresas, agências de publicidade, escolas e projetos culturais. Com portfólio voltado para experiência gráfica na promoção da cultura (compondo projetos teatrais, performances, empresariais, musicais e fotográficos), afirma que quando as dificuldades começam a aparecer, ele prefere se distanciar do projeto pois o seu olhar fica viciado e a distância o ajuda a recuperar o foco. Além disso, ele acredita que rever algumas das etapas do processo criativo também auxilia a superar os contratempos que possa ter e, quando trabalha em processos rápidos, buscar orientação externa, tanto na internet quanto consultando demais profissionais, é uma opção de “ponto de partida”, não um modelo direto para seus projetos

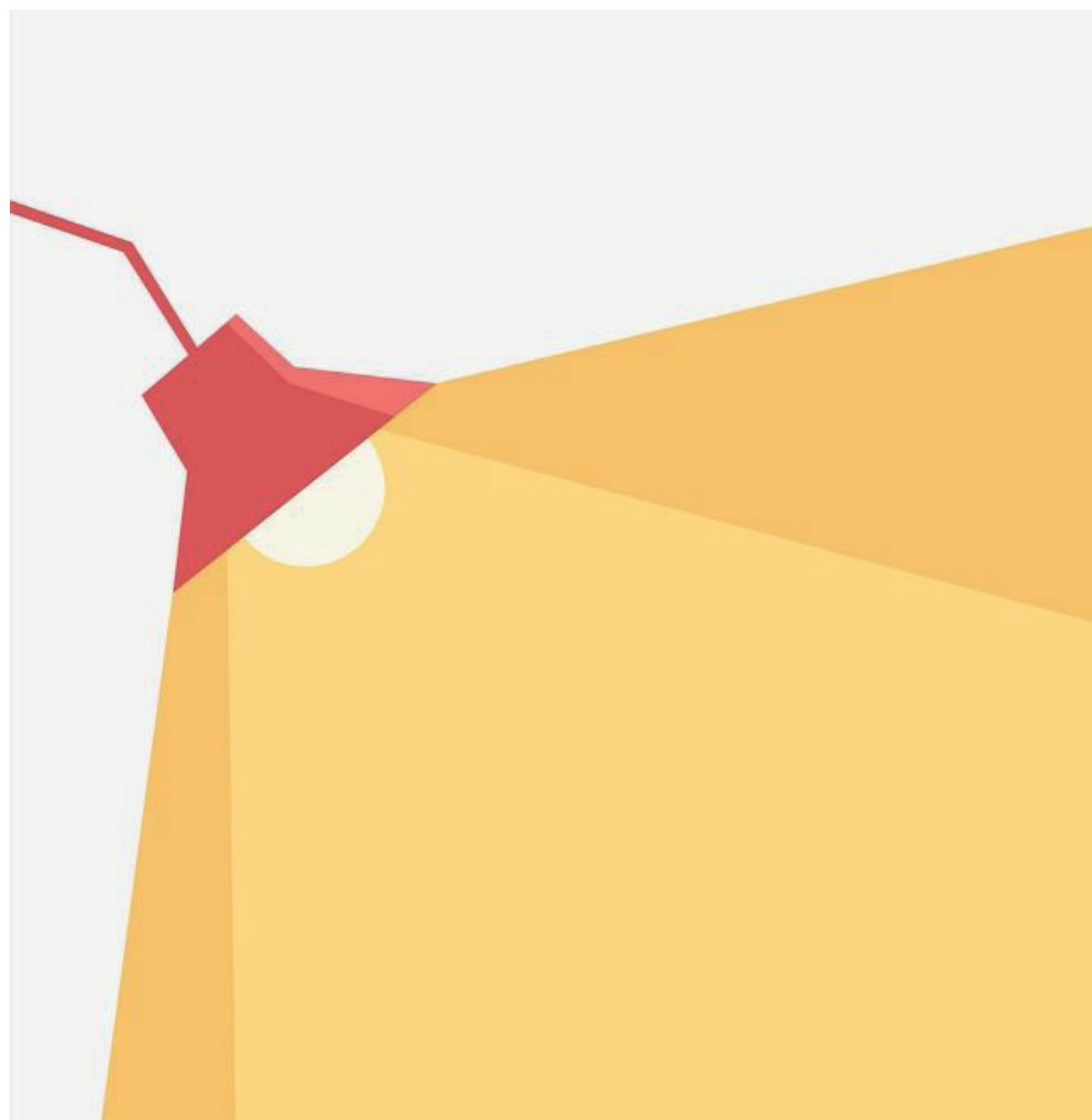


Figura 3: Arte digital do Pedro Guima (@pedroguimaf)

**Thais Carmo** é professora e tem um projeto de quadrinhos voltado para as redes sociais. Ela afirma a maior parte das dificuldades que encontra se dá por motivos pessoais e não por “não ter ideias”. No primeiro caso, ela se afasta do projeto por um tempo para que possa se recuperar, mas se porventura lhe faltam ideias, Thais se força a produzir pois sabe que não se pode ser “genial” sempre.



Figura 4: Arte digital da Thais Carmo (@t.s.carmo)





## **O processo é longo, mas a derrota é certa**

Para contar a história “Um processo em tirinhas”, o melhor modo encontrado foi o da História em Quadrinhos em forma de ilustração digital, por afinidade pessoal a por ser uma forma de garantir a quebra na linguagem, tendo mais liberdade para desenvolver a história. O roteiro da HQ, inicialmente, será segmentado em 10 quadrinhos divididos em 4 ou 6 partes.

Esses roteiros serão escritos para narrar um processo criativo de uma personagem original com o intuito de proporcionar ao leitor uma sensação de familiaridade, especialmente se esse leitor também for um artista ( se quem estiver lendo a tirinha for de qualquer outra área, será possível, através da narrativa do roteiro, conhecer o que um artista faz bem como empatizar com suas eventuais crises), já que, de acordo com McCloud (2008, p. 09) “Se a história que você tem na cabeça for envolvente por si mesma, contá-la sem rodeios, com o máximo de clareza, pode ser a única persuasão de que seu público precisará”.

O S quadrinhos são narrativas gráficas, ou seja, contam uma história a partir de imagens e textos. As histórias contadas, ficcionais ou não, são apresentadas de forma sequencial. Entendendo isso, sua origem pode ser associada às pinturas rupestres, na qual os seres humanos usavam essa linguagem para se comunicarem, contando através de desenhos o seu cotidiano, assim como na Grécia antiga, onde eles representavam em vasos atividades do cotidiano e feitos marcantes.

As comics, por muito tempo, foram rotuladas como “subgênero”, eram consideradas má influência para crianças e adolescentes devido às narrativas que eram abordadas, que não correspondia a às narrativas convencionais, além da inovação da arte sequencial que causou um estranhamento. Isso durou até a década de 60 quando foi descoberto no mundo acadêmico, encantando alunos e professores. Felizmente, as histórias em quadrinhos continuaram a crescer, principalmente aquelas que retratavam as histórias de super heróis, tornando-se um dos principais tipos de textos lidos nos séculos XX e XXI, e ganhando diversas adaptações cinematográficas.

O processo criativo do artista, de forma simplificada, é uma série de etapas seguidas pelo artista a partir do início de um projeto até chegar ao seu produto final. É onde há o desenvolvimento de uma ideia, onde ocorrem as inquietações, erros e acertos, busca por inspirações, questionamentos, as modificações, as dúvidas e etc.

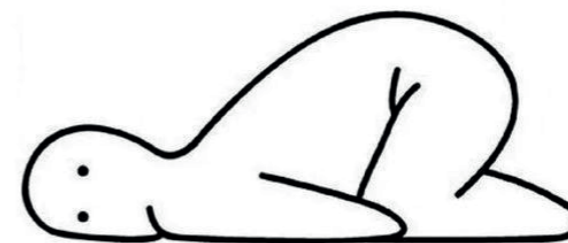
Cada processo é diferente para cada pessoa. É importante para o artista entender o seu próprio desenvolvimento para assim trazer mais riqueza para sua obra. Em “Roube como um artista”, Austin Kleon (2012, pag 15) afirma que “todo trabalho criativo é construído sobre o que veio antes. Nada é totalmente original.” e nos dias de hoje é cada vez mais difícil criar algo totalmente novo e inexplorado, é preciso saber inovar e demonstrar a sua personalidade. O autor ainda oferece dicas de como ‘roubar ideias’, ou seja, como estudar, colecionar bons trabalhos, acumular referências e pontos importantes para desenvolver mais a criatividade, se inspirando nos trabalhos daqueles que admiramos (KLEON, 2012).

**“Quando você abre as portas do seu processo e convida as pessoas para que o acompanhem, você aprende.”**

**(KLEON, 2012, pag 77).**

**A**S redes sociais facilitaram as buscas de referências, pois é um ambiente onde é possível que pessoas acompanhem os artistas que admiram, além de ser uma maneira destes artistas compartilharem os seus processos de criação e inspirarem diversas pessoas, além de possibilitar a troca de ensinamentos e conseqüentemente criar conexões..

As redes sociais são, também, de grande importância para a divulgação especialmente para trabalhos de artistas independentes, que podem compartilhar naquele espaço suas obras, textos, receitas, entre outros. Existe uma grande liberdade para postar, e assim eles podem conquistar o seu público (seguidores) e ganhar notoriedade com seus trabalhos. As HQ's também foram adaptadas para as redes sociais como tirinhas, que é uma alternativa mais rápida para contar uma história, e isso influenciou diversos artistas independentes a compartilharem suas histórias, de forma mais curta e divertida.





## **Eu que lute, não é mesmo?**

O processo para fazer a história em quadrinhos foi baseado em experiências pessoais e de amigos, ou seja, roteiro foi escrito com base no que eu e pessoas próximas passamos ao ter um bloqueio criativo.

Esses bloqueios foram transmitidos de uma maneira clara nas emoções da personagem para que os leitores que também passaram por isso pudessem se identificar, além de trazer algumas dicas àqueles que podem passar por isso um dia.

**"Criar uma vida interior convincente para seus personagens pode ser o aspecto mais importante, e menos compreendido, da criação de personagem."  
(McCLOUD, pag 64)**

**P**ara o design de personagem, tanto sua personalidade, como aparência trazem os meus traços, mas com uma liberdade maior para “brincar” com algumas coisas.



Figura 5: Anatomia da personagem

## Ficha da personagem

**Nome:** Cora Valentina

**Idade:** 20 anos

**Altura:** 1,54

**Características:**

Ela tem uma cadela chamada Hanna; tem um gosto incomum por capivaras

**Curiosidades:**

Ela tem uma cadela chamada Hanna; tem um gosto incomum por capivaras



PARTE 3

reat.  
 Mos  
 ,port  
 s the  
 nselv  
 uld be  
 erty lik  
 .t troub  
 gs, whetl  
 old, retur  
 tange; we of  
 keep your thoi  
 again, I would pr  
 r mean your life is, r  
 s not shun it and c  
 is not so bad as you e  
 hen you are richest.  
 find faults in paradise  
 as it is. You may pe  
 easant, thrilling, glori  
 a poorhouse.  
 e setting sun is reflecte  
 ows of the alms-house as  
 the rich man's abode; the  
 re its door as early in the  
 see but a quiet mind may li  
 entedly there, and have as  
 thoughts, as in a palace. The t  
 seem to me often to live the i  
 pendent lives of any.  
 May be they are simply great  
 receive without misgiving. Mos  
 they are above being support  
 town; but it often happens tha  
 not above supporting themself  
 honest means. Which should be  
 reputable. Cultivate poverty lik  
 herb, like sage. Do not troub  
 much to get new things, whetl  
 uld be more dis-

# Roteiro

## 1 Quadrinho

Personagem se prepara para começar o seu projeto

- Eu consigo!

Em seguida, ela se mostra muito concentrada. Ela pega o trabalho finalizado em mãos

- Ok, eu acho que...

Ela observa os desenhos aleatórios feitos no papel

-... eu não consigo

## 2 Quadrinho

A personagem entra em crise existencial pensando no seu projeto a cada momento do dia: Mexendo no celular; Escutando música; Lendo um livro; Tentando dormir

## 3 Quadrinho

Ela finalmente dorme; dá-se um foco no rosto dela, babando e descabelada. A personagem acorda mas não está em seu quarto

- Onde eu to?
- Na sua cabeça

Ela escuta uma voz vindo de trás e se assusta

## 4 Quadrinho

Ao olhar para trás fica admirada ao ver um quadro da Frida Khalo.

- O que você ta fazendo aqui?

Pergunta a menina para o quadro e então Frida responde

- Suponho que precise de ajuda com o seu trabalho.

## 5 Quadrinho

A menina então começa a desabafar sobre o bloqueio que está passando

- Pois é, eu estou travada
- Não consigo me concentrar e produzir
- Me sinto perdida com minhas ideias
- Não consigo expressá-las do jeito que eu quero, entende?

Ela diz cabisbaixa

## 6 Quadrinho

- Eu vou te dar uma dicas, anota ai

Frida diz e a garota pega um bloco de notas e uma caneta

- Quando você se sentir presa, você pode dar um intervalo do trabalho ou escutar uma música para recuperar o foco

A garota anota atentamente as instruções

## 7 Quadrinho

- Segundo: você precisa colocar a si mesma no projeto
- Como assim?
- Colocar seus sentimentos...

A menina ainda parece confusa.

## 8 Quadrinho

- Por exemplo, sempre me consideraram surrealista, mas eu só pinto minha realidade conforme meus sentimentos

Frida mostra um quadro explicando seu trabalho enquanto a garota anota

E por fim, não se preocupe em ser perfeita o tempo todo, não se cobre tanto

## 9 Quadrinho

- Ser menos exigente... acho que entendi. Mas e se...

O barulho alto do despertador traz ela de volta a realidade, e acorda assustada

## 10 Quadrinho

A garota olha para o trabalho em cima da sua mesa e decide continuar, dessa vez as coisas fluem e ela ergue o trabalho finalizado orgulhosa do resultado.

## Esboços

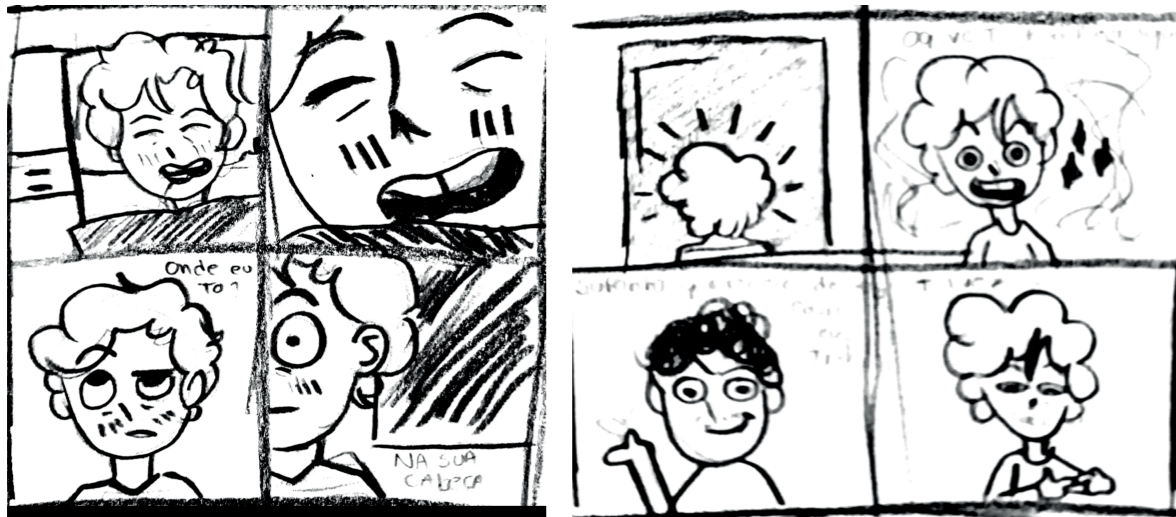


Figura 6: Esboços das tirinhas

## Design de personagem

Antes de chegar ao seu design final a personagem, Cora Valentina, passou por um processo de estilo.

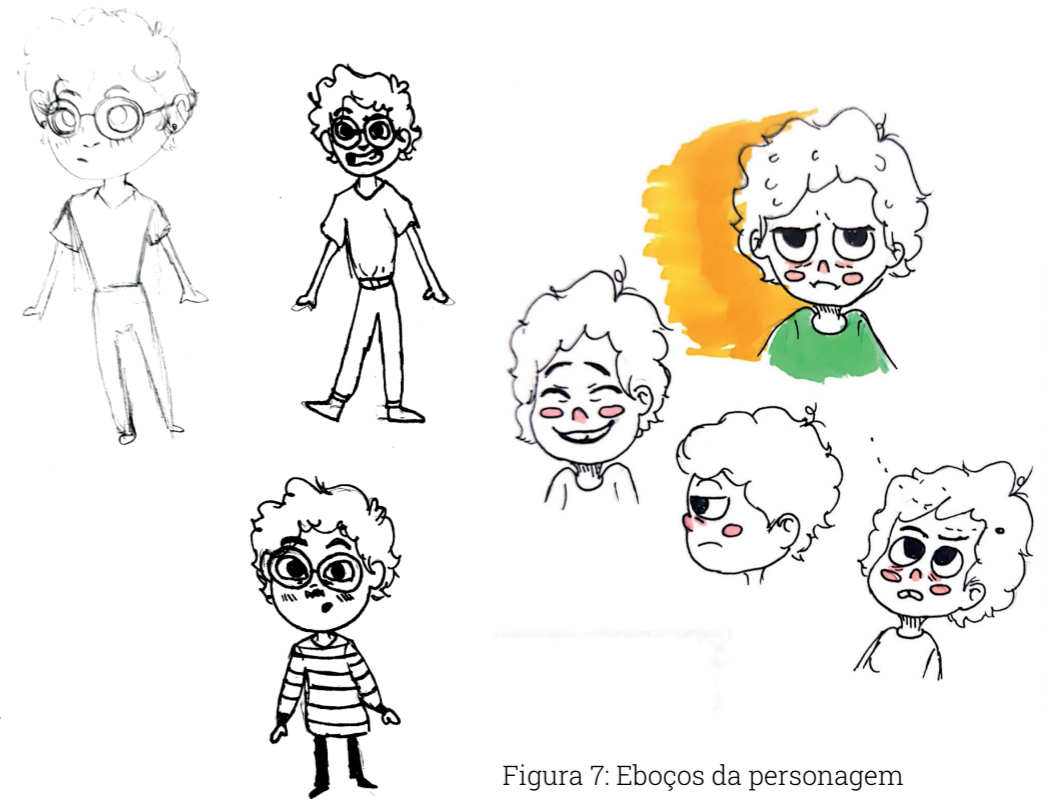


Figura 7: Esboços da personagem



Figura 8: Primeiro design da personagem



Figura 9: Segundo design da personagem

## Arte final

### Cora Valentina



Figura 10: Turn Around da personagem



Figura 11: Estudo de expressões da personagem.

## Frida Khalo

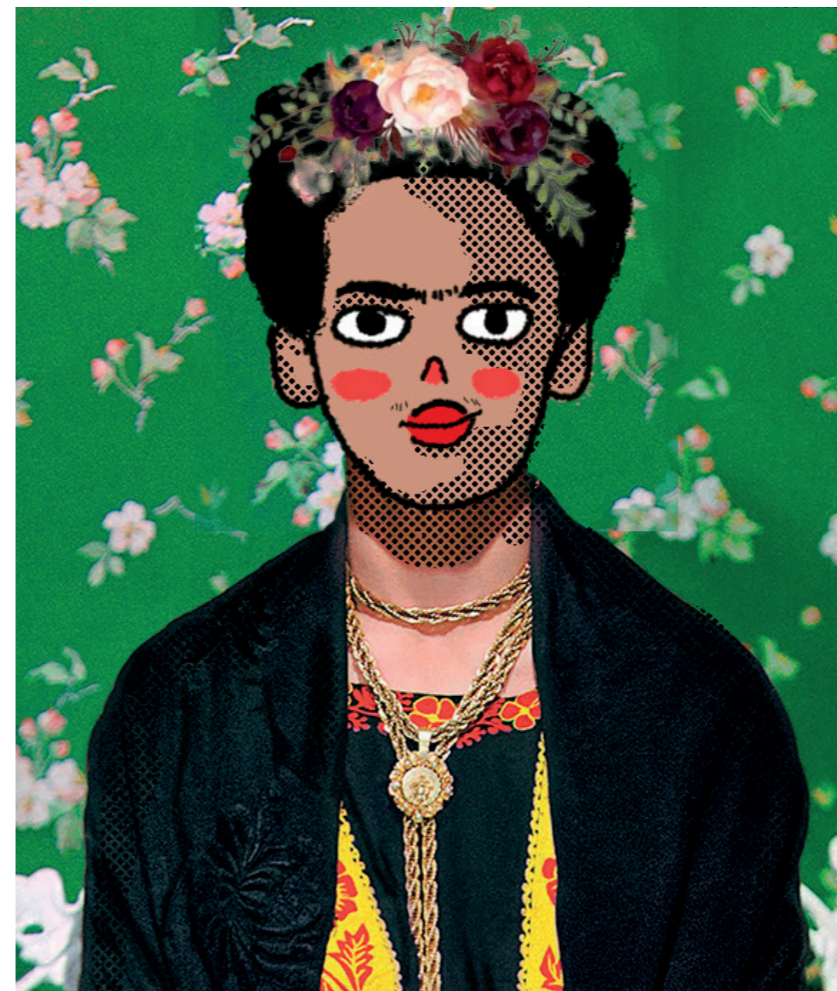


Figura 12: Design da Personagem secundária Frida Khalo.

**Frida Khalo** foi uma pintora mexicana muito importante para o século xx. Suas produções foram muito influenciadas pela sua vida muito conturbada e marcada por acidentes, então, ela se destacou pelas suas obras muito autobiográficas e fez de sua arte um retrato de suas angústias pessoais.

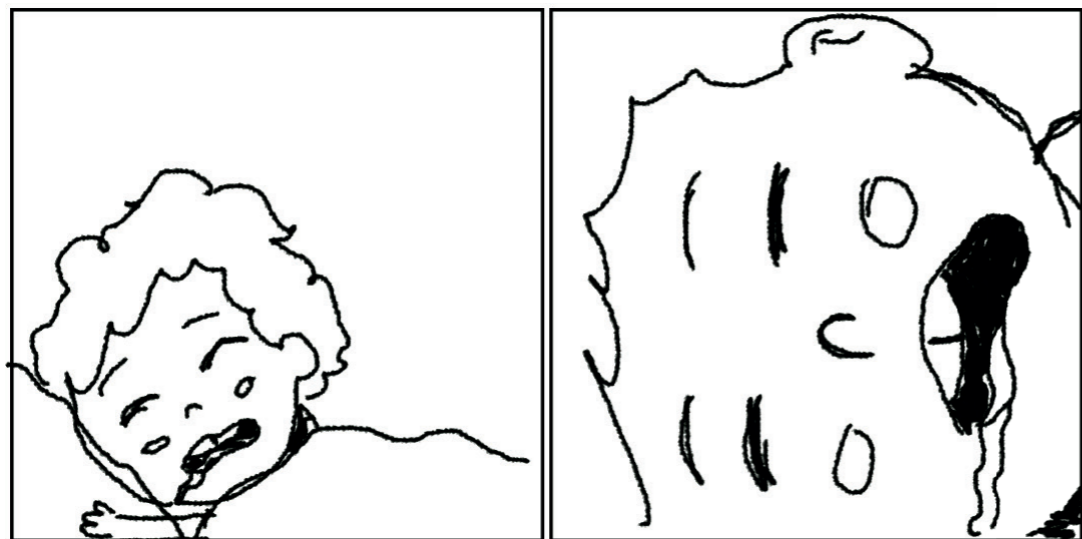
A escolha de introduzir a Frida como personagem secundário partiu da vontade de ter um artista influente e que muitos conhecem a história para que tivesse um apego maior dos leitores com as tirinhas. Além disso suas obras são cativantes, as quais eu sempre gostei de estudar, e seria interessante adicionar um pouco de suas obras nas histórias das tirinhas. Outro fator para a escolha da artista como uma personagem foi sua aparição no filme “Viva, a vida é uma festa”, onde ela aparece brevemente mas faz sua aparição ser marcante.



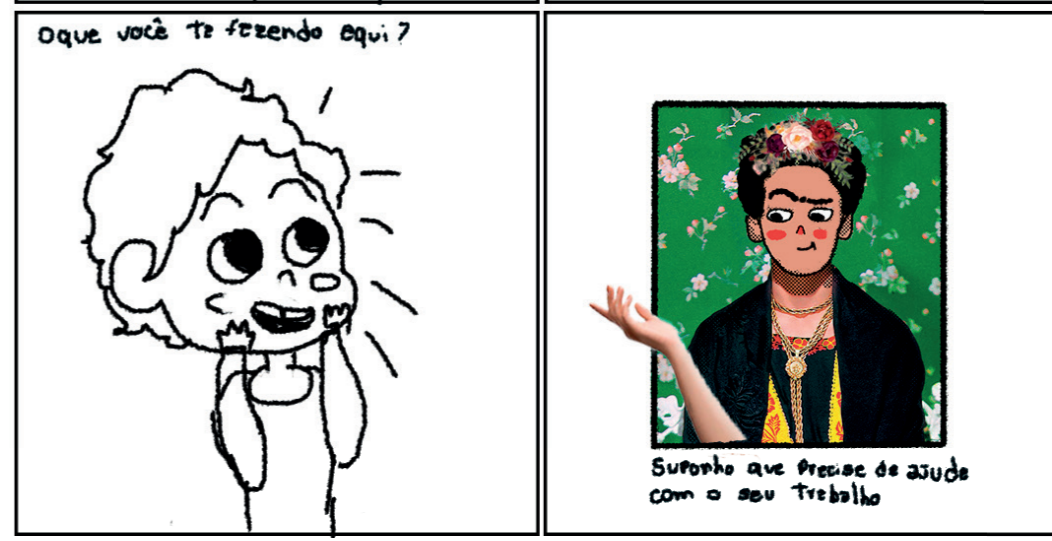
Figura 13: Cena do filme “Viva! A vida é uma festa”

## Storyboard





2



3



4



5

## Estudo de cenários



Figura 14: Estudo de cenário

**P**ara fazer o cenário, foi optado por usar as cores acompanhando as emoções que a personagem está sentindo no momento, como cores mais claras para demonstrar o otimismo e alegria, enquanto as cores mais escuras foram usadas para mostrar o medo e a ansiedade.

E quando a história passa para o mundo do sonho, foi usado um fundo com textura abstrata devido a dificuldade de ilustrar algo como a mente e o irreal.



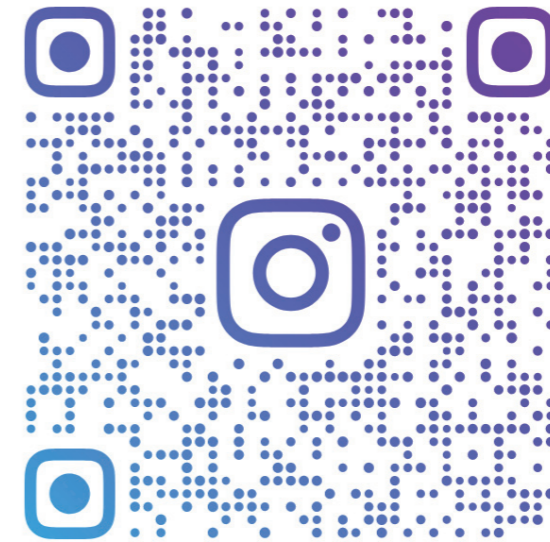
Figura 15: Cenários finalizados das tirinhas

## Considerações finais

Durante o processo das tirinhas foi inevitável me encontrar na mesma posição da personagem, e isso apenas reforçou o objetivo de contar essa história, principalmente para quem é artista e passa pelo bloqueio criativo, e criar um ambiente no instagram para divulgar e interagir.

Se a história de Cora Valentina for relevante para pelo menos uma pessoa, ele já vai ter cumprido o seu papel e eu estarei contente por ter contribuído de alguma forma.

# Produto final



CAPITOONZ

# Bibliografia

**“SAIBA COMO FALAR COM SEU FILHO ADOLESCENTE SOBRE O INSTAGRAM: UM GUIA PARA PAIS”**. Safernet

ARANTES, Priscila. **“@rtes e Mídias perspectiva da estética digital”**, 2005, São Paulo. SENAC SÃO PAULO, 2ª Edição.

HELLER, Eva. **“A Psicologia das Cores”**; Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2012

KLEON, Austin. **“Roube como um Artista: 10 dicas sobre criatividade”** Rocco, 2012

MARINHO, Fernando. **“História em quadrinhos”**; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/redacao/historia-quadrinhos.htm>.

McCLOUD, Scott. **“Desenhando Quadrinhos”**; 2008, São Paulo - M.books do Brasil Editora Ltda.



