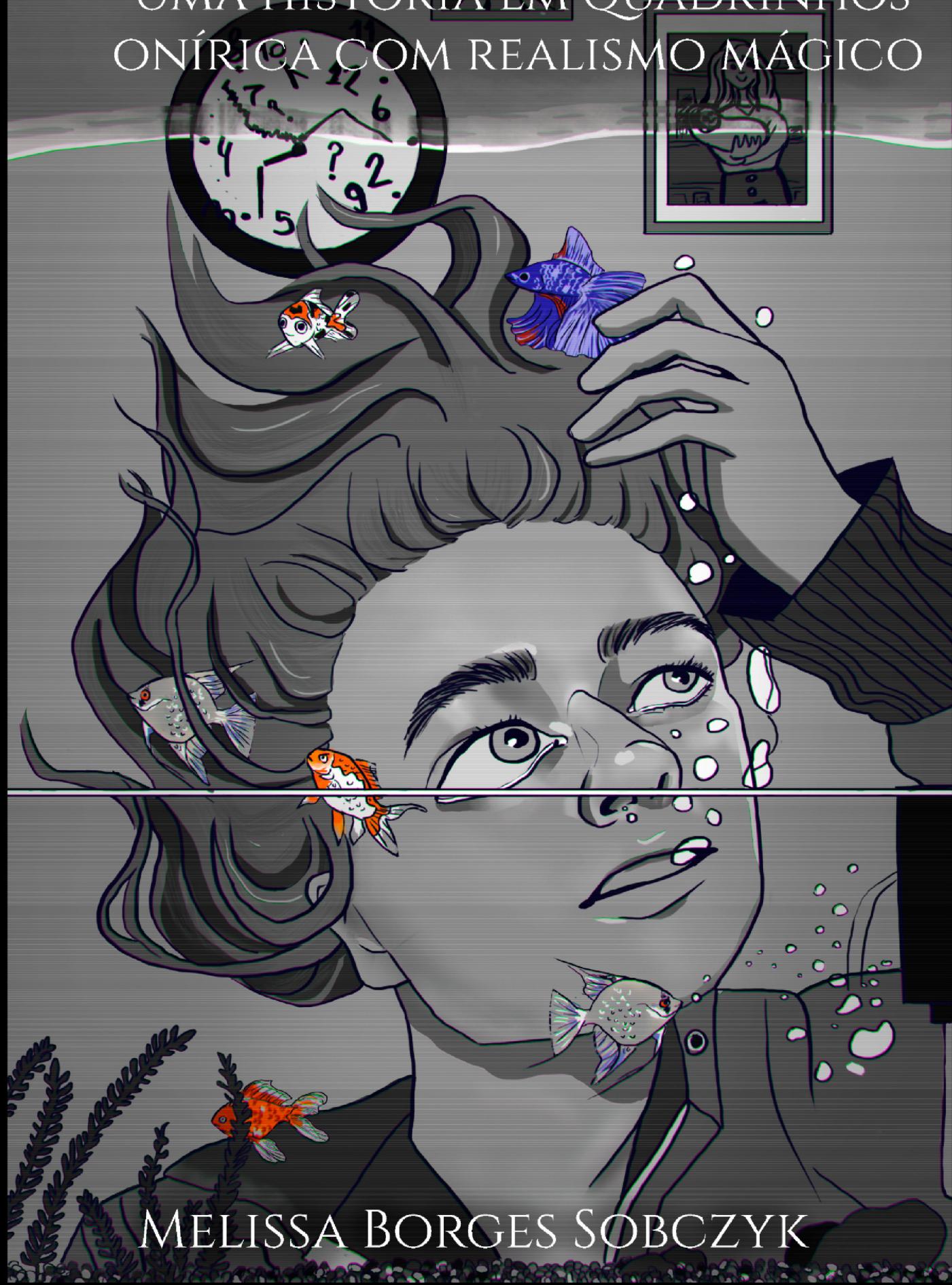


SUBMERSA:

UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS ONÍRICA COM REALISMO MÁGICO



MELISSA BORGES SOBCZYK



Universidade Federal do Rio Grande - FURG

Instituto de Letras e Artes -ILA

Curso de Artes Visuais Bacharelado

Melissa Borges Sobczyk

SUBMERSA

Uma história em quadrinhos onírica com realismo mágico

Orientadora: Dra. Fabiane Pianowski

Rio Grande

2022

Universidade Federal do Rio Grande - FURG
Instituto de Letras e Artes -ILA
Curso de Artes Visuais Bacharelado

Melissa Borges Sobczyk

SUBMERSA

Uma história em quadrinhos onírica com realismo mágico

Monografia apresentada à Universidade Federal do Rio Grande - FURG, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais.

Orientação: Dra. Fabiane Pianowski

Rio Grande
2022

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha orientadora, Fabiane Pianowski, pelas orientações.

Também aos meus pais por me apoiarem e minha irmã por assistir desenhos animados comigo quando eu precisava só não fazer nada.

E, por fim, a minhas colegas artistas Ingrid, Sophia e Carol por inspirarem minha criatividade durante a graduação.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - “Sem título” (2009) - Melissa Sobczyk	11
Figura 2 - “História em quadrinhos” (2015) - Melissa Sobczyk	12
Figura 3 - "Transição de quadros" (2020) - Melissa Sobczyk	13
Figura 4 - “8271” (2020) - Melissa Sobczyk	14
Figura 5 - “Auto (desconhecimento)” (2021) - Melissa Sobczyk	15
Figura 6 - “Sem título” (2019) - Melissa Sobczyk	15
Figura 7 - “El sueño de la Malinche” (1939) - Antonio Ruiz	20
Figura 8 -“El Sueño” (1940) - Frida Kahlo	21
Figura 9 - “Flor fantástica XV” (1963) - Niobe Xandó	22
Figura 10 - “Onírics” (c2013) - Andrea Torres Balaguer	23
Figura 11 - “It was Amazon” (2016) - Jaider Esbell	24
Figura 12 - “Circonjunturas” (2019) – Rafael Silveira	25
Figura 13 -“Vaca” (ano) - Catarina Bessell	25
Figura 14 -“The kraken collector” (2021) - Joana Fraga.....	26
Figura 15 -“Perfect Blue Fan art” (1997) - Louis Picard.....	27
Figura 16 - “Paprika” (2006) - Satoshi Kon	27
Figura 17 - “Simplificação da figura humana” (2005)” - Scott McCloud	31
Figura 18 - “Sandman” (2011) - Neil Gaiman.....	32
Figura 19 - “Shimanami Tasogare” (2019) - Yuhki Kamatan.....	33
Figura 20 - “Sonhonauta” (2022) - Shun Izumi.....	34
Figura 21 - “Adagio” (2018) - Brão, Felipe Cagno e Sara Prado.....	34
Figura 22 - “Beladona” (2014) - Ana Recalde e Denis Mello.....	35
Figura 23 - “Página introdutória” (2022) - Melissa Sobczyk.....	36
Figura 24 - “Rascunhos Iniciais - Sonho Lúcido” (2022) - Melissa Sobczyk	39
Figura 25 - “Rascunhos iniciais Sonho Lúcido” (2022) - Melissa Sobczyk	40
Figura 26 - “Rascunho Sonho Lúcido” (2022) - Melissa Sobczyk	41
Figura 27 - “Rascunhos Sonho Recorrente” (2022) - Melissa Sobczyk	42
Figura 28 - “Sonho Lúcido” (2022) - Melissa Sobczyk	43
Figura 29 - "Posição dos quadros" (2022) - Melissa Sobczyk	45
Figura 30 - "Submersa na repetição, página 6" (2022) - Melissa Sobczyk	47
Figura 31 - "Submersa na repetição, página 3" (2022) - Melissa Sobczyk	49
Figura 32 - “Quadros de transição” (2022) - Melissa Sobczyk	49

Figura 33 - “Quadros segunda transição ” (2022) - Melissa Sobczyk	50
Figura 34 - “Submersa e perdida, página 6” (2022) - Melissa Sobczyk	51
Figura 35 - “Submersa e perdida, página 12” (2022) - Melissa Sobczyk	52

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso em Artes Visuais Bacharelado pretende descrever o processo da criação de uma história em quadrinhos dividida em três contos que se entrelaçam com aspectos de realismo mágico intitulada *Submersa*. Os três contos tem como título em ordem; *Submersa na repetição*, *Submersa no pesadelo* e *Submersa e perdida*. São usadas como base dos roteiros anotações dos meus próprios sonhos feitas entre 2019 e 2022 que totalizam 176 relatos. Além da escrita sobre uma seleção de artes, aspectos culturais e histórias em quadrinhos que se relacionam com o tema e servem de referência para o assunto, seja de maneira mais direta na produção da poética ou para demonstrar outras maneiras de se trabalhar o assunto. A produção resultou em uma HQ de 37 páginas postada online na plataforma *Issuu*.

Palavras-chave: sonhos; artes; realismo maravilhoso

ABSTRACT

The purpose of this Undergraduate Thesis in Visual Arts Bachelor is to describe the process of creating a comic divided into three short stories with magical realism aspects entitled *Submersa*. The three tales are titled in order; Submersa na repetição, Submersa no pesadelo and Submersa e perdida. As a basis for the story scripts, I use notes of my dreams made between 2019 and 2022, totaling 176 reports. The text also contains a selection of arts, cultural aspects, and comics that relate to the theme and serve as reference for the subject, either more directly in the production of poetics or to demonstrate other ways of working the subject. The creation resulted in a 37-page comic posted online on the *Issuu* platform.

Keywords: dreams; art; fantastic realism

SUMÁRIO

Introdução	9
1. Relato introspectivo	11
2. O maravilhoso na arte e nos sonhos	17
3. Caracterização dos quadrinhos	28
3.1 Forma, conteúdo e estilização	30
3.2 O onírico sequencial	32
4. Transportando a realidade do autoengano para quadrinhos	37
4.1 As ilustrações	38
4.2 Criação onírica racional	42
Considerações Finais	53
Referências	54

Introdução

Este trabalho de conclusão de curso é dividido em quatro capítulos, em que desenvolvo uma escrita sobre minha história em quadrinhos de três contos com um total de trinta e sete páginas que usa como base de roteiro anotações de meus próprios sonhos e o gênero do realismo mágico/realismo maravilhoso. Além de também relacionar com referenciais que trabalham com temas semelhantes.

No primeiro capítulo, "Relato introspectivo", faço um rápido memorial com informações sobre o que me levou a escolher o tema do presente trabalho de conclusão de curso mostrando a minha trajetória, com o hábito da anotação dos meus sonhos e na arte, dando ênfase no desenho e na história em quadrinhos, como leitora e criadora.

Para o segundo capítulo, "O maravilhoso na arte e nos sonhos", desenvolvo uma escrita a respeito de considerações sobre o realismo mágico, definindo-o com base nas descrições das acadêmicas Irlemar Chiampi (2008) e Marisa Gama-Khalil (2019). Do mesmo modo, apresento perspectivas divergentes a respeito de arte fantástica e sua ligação com sonhos. A Partir disso, o principal objetivo é expor referências de como os assuntos podem ser tratados de diferentes formas.

O terceiro capítulo, "Caracterização dos quadrinhos", é focado unicamente em uma forma de arte: as histórias em quadrinhos. Tem como objetivo conceituar o que são as HQs a partir, principalmente, das principais referências na área, Scott McCloud (2005) e Will Eisner (1989). Além disso, são apresentados alguns apontamentos históricos sobre o surgimento dos quadrinhos e o início de sua popularização no Brasil com base nas pesquisas de Sônia Luyten (1987) e Waldomiro Vergueiro (2017). Dividido em dois subcapítulos, tratando primeiramente em "Forma, conteúdo e estilização" da estrutura de uma história em quadrinhos, quais elementos a compõe e uma breve observação sobre estilos de desenho. Além dos tipos de roteiros e qual deles foi utilizado em minha poética. Para então cartografar, em "Onírico sequencial", algumas HQs sobre sonhos e realismo mágico, visando mostrar em quais aspectos elas me influenciaram durante minha produção.

E finalmente, o quarto capítulo, "Transportando a realidade do autoengano para os quadrinhos", que disserta sobre a HQ produzida na tentativa de explicar porque se enquadra no gênero realismo mágico. Nesta parte, também escrevo sobre os sonhos anotados, suas datas e quantos sonhos anotei ao total. Seguido pelo

subcapítulo "As ilustrações", cuja finalidade é desenvolver uma escrita sobre a criação da ilustração de capa e contracapa da HQ. Continuando com "Criação onírica racional" cuja meta é detalhar a criação dos três contos da história em quadrinhos, incluindo a posição dos quadros, criação de personagens e detalhes específicos pensados teoricamente.

Nas considerações finais concluo que meus objetivos com esta monografia são colaborar com a criação de quadrinhos no meio acadêmico e criar uma poética própria que contribuísse para meu aperfeiçoamento como artista.

1. Relato introspectivo

Seguindo um estereótipo de criança tímida, passei grande parte da infância desenhando, pintando e lendo gibis da Turma da Mônica. Minha principal influência para essas ações foi sobretudo minha mãe, professora de artes e voraz leitora. Uma atividade constante era ir em sebos¹ (os únicos dois existentes em minha cidade) e trocar gibis já lidos por outros.

Por ter sido não muito cuidadosa na infância, infelizmente poucas foram as obras de antes de 2015 que resistiram ao tempo. A maioria dos meus desenhos e pinturas eram de personagens femininas. Produzia, da mesma forma, colagens, nas quais criava personagens e roupas diferentes com revistas ou juntando desenhos. Os cenários não interessavam tanto, o foco era quase sempre a personagem, como ilustra a Figura 1.

Figura 1 - Sem título, grafite sobre papel, 2009.



Fonte: Acervo Pessoal

Na adolescência, aos 14 anos, resolvi que iria guardar meus desenhos em pastas organizadas por ano para começar a observar minha evolução ao longo do tempo. Além de descobrir, com a ajuda de tutoriais no YouTube, a existência do *sketchbook*² e de como ele pode ser um objeto muito útil para ajudar a manter uma

¹ Nome popular dado a livrarias que compram, vendem e trocam livros e outros objetos usados.

² Sketchbook é um livro ou caderno de artistas, designers, animadores, entre outros, usado para esboços, desenhos, pinturas e outras investigações artísticas.

rotina de desenho e experimentação artística. Durante esse período meus desenhos eram majoritariamente *fanarts*³, eu queria simplesmente colocar no papel as personagens que gostava da maneira mais legal que conseguisse. Foi durante esse intervalo de tempo que descobri meu gosto por histórias em quadrinhos japonesas, conhecidas como mangás, e que se manifestou como uma grande influência no meu traço de desenho durante muito tempo.

Levando em consideração essas características, no primeiro ano do ensino médio minha professora de Geografia propôs um trabalho de escrita de história em quadrinhos sobre biomas e minha ideia foi uma espécie de *fanfic*⁴ de *Dragon Ball*⁵ (Figura 2). Essa foi a primeira vez que criei uma história em quadrinhos, mas não era algo que eu tivesse muito interesse em fazer nessa época, eu gostava mais de ler do que de criar.

Figura 2 - História em quadrinhos, trabalho de geografia, 2015, caneta esferográfica e lápis de cor sobre papel.



Fonte: Acervo Pessoal

Só em 2018, quando iniciei a vida acadêmica como bacharelenda em Artes Visuais na FURG, que comecei a arriscar mais criando imagens e não só copiando personagens. Era como se a universidade tivesse aberto um mundo com várias

³ Traduzido como arte de fã, obra criada por fãs, baseada em um personagem, ou obra notoriamente conhecida.

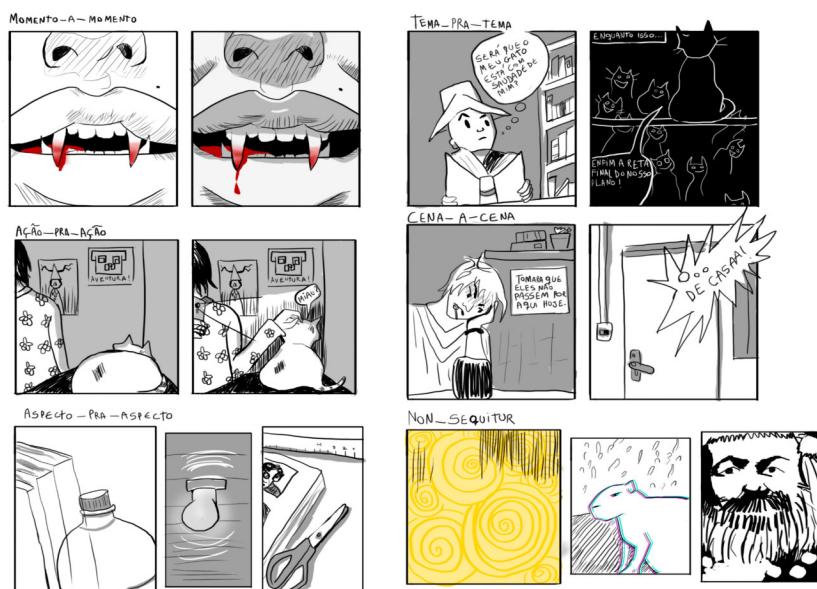
⁴ Podendo ser traduzido como ficção de fã, assim como as *fanarts*, criadas por fãs de algo, podendo elas serem baseadas em obras ficcionais ou celebridades.

⁵ Inicialmente criado por Akira Toriyama em formato mangá em 1984, tornou-se uma franquia que inclui séries animadas, filmes e jogos.

possibilidades poéticas para explorar. Antes desse período, por exemplo, parecia impossível para mim a criação de arte digital, era como se fosse algum tipo de magia inalcançável. Entretanto, conhecer pessoas que faziam arte digital sem nenhum mistério foi o que me motivou a tentar, mesmo que com a mesa digitalizadora⁶ mais barata que achei e sem saber configurar ela da maneira correta.

Andando pela biblioteca da universidade encontrei alguns livros e quadrinhos teóricos sobre criação de HQ e lendo esses livros foi que descobri que criação de arte sequencial era mais complexa do que eu achava que fosse, o que a deixou ainda mais instigante. Os livros mais interessantes eram do quadrinista Scott McCloud (1960), principalmente o *Desenhando quadrinhos* (2006) que, de forma metalinguística, expõe um vasto conhecimento sobre o assunto. Já pensando em como aplicar essa forma de arte de alguma maneira para a produção do meu trabalho de conclusão de curso, comecei a fazer alguns exercícios para criação de gibis (Figura 3) e anotações sobre como fazer as melhores escolhas visuais.

Figura 3 - Exercício transição de quadros, 2020, arte digital.



Fonte: Acervo Pessoal

No ano de 2020, foi ofertado na FURG o projeto NAVEntura com a proposta de criação de história em quadrinhos sobre a pandemia de COVID-19. No final do semestre, os resultados foram compilados na Pandeminha⁷, uma coletânea com os

⁶ Um acessório que simula papel. Nela, se pode desenhar, escrever entre outras funções usando uma caneta de forma digital conectado a um computador.

⁷ <https://issuu.com/diogomickken/docs/pandeminha>

contos de todas as pessoas participantes, e publicada na plataforma digital de publicação de revistas, jornais, livros entre outros materiais visuais, *issuu*. A curta história de oito páginas que criei versa sobre uma personagem no futuro que está isolada em um abrigo subterrâneo esperando até que a energia dos robôs, que estão tentando destruir a humanidade, acabe. Ela está sozinha com um gato de rua que entrou accidentalmente no lugar (Figura 4).

O objetivo era ser uma história mais introspectiva. A protagonista compartilha os seus pensamentos e sentimentos com o seu diário e o gato, o seu único companheiro no lugar. Ela não ter um nome é por ser uma representação de mim e suas experiências foram inspiradas nas minhas próprias enquanto lidava com a pandemia, a arte mais pessoal que já fiz. Narrativas que falam sobre a mente, os pensamentos e a vida interior das pessoas, incluindo sonhos, sempre foram um ponto de interesse.

Figura 4 - 8271, Página 2, 2020, grafite e lápis de cor sobre papel.



Fonte: Acervo Pessoal

Como por exemplo, o trabalho que fiz para a disciplina de Tridimensionalidade II com o título “Auto (des)conhecimento” (Figura 5) que tem como finalidade

representar a autocobrança para sermos produtivos e como nos culpamos por não acharmos que estamos fazendo o suficiente.

Figura 5 - Auto (des)conhecimento, 2021, escultura em biscuit e livros.



Fonte: Acervo Pessoal

Outra referência de exercício acadêmico que envolveu a vida interior, mais especificamente os sonhos, foi a oficina "Bestiários e Seres Imaginários", ministrada pela licencianda em Artes Visuais Mariana Corrêa. A proposta era desenhar, usando como base um áudio narrando as características de um ser animalesco sonhado por uma colega (Figura 6). Os sonhos foram trocados de forma aleatória entre os participantes. Diante disso, é observável que desenhar com o uso de descrição de sonhos não é uma novidade tão grande assim para mim, mas não deixa de ser um desafio. A experiência de usar como única referência para um desenho a descrição narrativa foi um exercício criativo muito construtivo, apesar da dificuldade de criar uma imagem de um sonho que eu não sonhei.

Figura 6 - Sem título, grafite sobre papel, 2019



Fonte: Acervo Pessoal

Em meus devaneios criativos sempre imaginei histórias, mas deixando elas com frequência no mundo das ideias. As vezes que tentei colocá-las no papel foi de maneira incompleta, por não achar uma maneira de continuá-las. Observando um fértil meio de criação poética e uma potencial ferramenta de autoconhecimento em meus sonhos, em 2019 resolvi começar a anotar os que eu conseguisse lembrar assim que acordasse.

No panorama da ciência, os sonhos podem ser vistos como uma forma do cérebro fazer uma simulação social e de organizar memórias e vivências (RIBEIRO, 2019). Levando isso em consideração, a parte psicológica de que os sonhos podem dizer muito sobre a mente de uma pessoa é uma das características que mais me interessa, além de como eles são representados na arte, principalmente na América Latina e sua aproximação com o realismo mágico.

Por este interesse, as anotações dos meus sonhos começaram em meu velho amigo papel, mas logo mudando para o bloco de notas do celular, uma maneira mais rápida para diminuir a possibilidade de esquecimento. Tento ser a mais descritiva possível, porém observo que muitas vezes a escrita é racional e precisa demais para descrever sonhos. Refletindo sobre isso é que surgiu a ideia de utilizar a arte sequencial dos quadrinhos como meio para relatar meus sonhos.

Através destes registros pude notar algumas características que se repetem e que podem servir de guia para a produção poética proposta. Nas descrições dos sonhos não costumo colocar como a narrativa ocorre, pois a maioria deles são em terceira pessoa, como se eu estivesse jogando um videogame, no qual o personagem é visto como se houvesse uma espécie de câmera, geralmente em suas costas, parecendo que durante o sonho eu ficava fora do corpo, mas ao mesmo tempo o controlando. Esse modo já facilita na construção das narrativas. São bem abstratos, as minhas lembranças estão mais para sensações dos acontecimentos e dificilmente me lembro dos rostos das pessoas.

Em síntese, para demonstrar como os temas apontados em meus trabalhos podem ser elaborados, no próximo capítulo exponho algumas visões que servem como referenciais sobre sonhos a partir de diferentes pontos de vista: arte fantástica e realismo mágico.

2. O maravilhoso na arte e nos sonhos

Apesar da poética vinculada a este texto pensar no sonho de maneira individual, é importante destacar que o onírico, além de dizer muito sobre a identidade particular, quando pensado no coletivo, é, também, um reflexo cultural importante. O contexto da inserção em um grupo de um determinado indivíduo é essencial para entender o pessoal. Sonhamos um novo universo imaterial, talvez ilusório, cheio de coisas que não fariam sentido no mundo da vigília, independente disso, esse ambiente criado pela mente terá características das coisas que compõem a condição desperta e o papel dos sonhos, de formas diversas, irá variar.

Refletindo o coletivo, um exemplo são os indígenas da etnia Pankararu, dos estados de Pernambuco e São Paulo, os quais durante o ritual da penitência usam os sonhos, além de visões e rezas como um meio de comunicação com os mortos (MATTA, 2009, p.172), fato que ilustra o valor religioso dos sonhos nesta cultura. Para variadas tradições de grupos nativos sul-americanos, os sonhos são o contato com um mundo imaterial onde a alma (não necessariamente a palavra “alma” seja a melhor para uma descrição exata) é responsável pelas ações (SANTOS, 2010).

Em uma visão científica, a psiquiatra Nise Da Silveira⁸, uma inspiração pessoal no sentido de pensar a saúde mental e arte, contribuiu com vários aspectos no tratamento em seus anos trabalhando em hospital psiquiátrico. Tinha como foco a arteterapia, começando em 1946 uma Seção de Terapêutica Ocupacional no hospital com atividades de desenho, pintura e modelagem. Influenciada principalmente pelo método de investigação da psicologia de Carl Jung⁹, ela buscava imagens do inconsciente das pessoas em tratamento. Em seu livro *Imagens do Inconsciente*, Nise descreve as pessoas com esquizofrenia, como “doentes do sonho”, pois, pela perda do contato com o factual, o sonho se torna mais real do que a realidade física (SILVEIRA, 1981, p.110).

Outra característica onírica importante em sua biografia é o relato do sonho de Nise, uma tigresa em uma caverna dando à luz a dois filhotes. Foi depois desse sonho que ela decidiu escrever o seu livro. Na apresentação da edição mais recente

⁸ Nise Magalhães da Silveira (1905-1999) foi uma médica psiquiatra nascida em Alagoas. Foi aluna de Carl Jung e reconhecida mundialmente por sua contribuição à psiquiatria. Também é pioneira no uso terapêutico da interação de pacientes com animais.

⁹ Carl Gustav Jung (1875-1961) foi um psiquiatra e psicoterapeuta suíço, fundador da escola da Psicologia Analítica.

do livro, Luiz Carlos Mello interpreta o sonho da tigresa parindo como importante no processo criativo de Nise, que é representada como um felino justamente pela identificação da psiquiatra com eles (MELLO, 2022).

Enquanto o surrealismo, movimento vanguardista artístico e literário, propagado em seu auge principalmente na Europa, no início do século XX, tem como uma das principais fontes de referência o mundo dos sonhos, com influência da psicanálise de Freud¹⁰, muito em alta durante o período de publicação do *Manifesto Surrealista*, em 1924. Na obra, o escritor e poeta André Breton se mostra indignado que os sonhos, parte notória da atividade psíquica humana, até aquele momento eram ignorados pela sociedade em que ele vivia. A tendência de situar o sonho como característica socialmente irrelevante é influência da conduta cristã, que condenava qualquer destaque dado aos sonhos, considerados conectados diretamente com o paganismo (RIBEIRO, 2019). É interessante notar como fora da Europa do século XX, os sonhos eram experienciados de formas divergentes, muitas vezes tendo papel social fundamental.

No texto de Breton, o surrealismo é descrito como a criação por meio da espontaneidade do pensamento com a renúncia da lógica. Os mundos fantásticos criados pelo surrealismo não tem intenção de terem atmosfera realista, uma das principais particularidades que o diferenciam do não muito distante, em termos históricos, realismo mágico. Uma primeira tentativa de explicar o que é o realismo mágico pode levar a um resultado contraditório por juntar dois elementos aparentemente opostos com a intenção de uma nova visão acerca do real. Um exemplo semelhante é o retrofuturismo, que juntaria tecnologias ou formas de vida avançadas com um cenário ou ambientação ultrapassados para criar uma atmosfera e estética particular (DURING, 2013). Ambos mesclam duas temáticas antagônicas para criar um movimento distinto.

O *Dicionário Digital Insólito Ficcional* define realismo mágico como “a união do comum com o incomum, o misterioso, desencadeando uma interpretação mágica do mundo racional” (GAMA-KALIL, 2019, sp). Já Irlemar Chiampi, em *O Realismo Maravilhoso* (2008) reflete sobre duas possibilidades, “naturalização do irreal” ou “sobrenaturalização do real”, concluindo que a segunda esclarece melhor o significado no contexto literário.

¹⁰ Sigmund Freud (1856 - 1939) foi um austríaco neurologista e psiquiatra, mais conhecido por criar a psicanálise.

Assim como nos sonhos, o realismo mágico contém elementos fantásticos que no contexto em que estão colocados parecem naturais, ou seja, eles não precisam de explicação para estarem lá. O movimento do realismo mágico, também chamado de realismo maravilhoso, mais popularmente conhecido pela literatura, além disso, tem seu espaço no campo das artes visuais, área do conhecimento responsável inclusive por nomear o movimento.

O alemão Franz Roh escreveu, em 1925, o artigo *Nach-expressionismus, Magischer Realismus: Probleme die Neuesten Europäischen Malerei*, traduzido como Realismo mágico: pós-expressionismo. No texto, o autor reflete sobre as tendências pós-expressionistas na pintura europeia durante o período entre as duas guerras mundiais (SCHOLLHAMMER, 2004, p. 119). Publicado antes de o termo ser difundido como um gênero ficcional predominantemente da América Latina, o movimento do realismo mágico modificou-se de várias maneiras, por exemplo, na sua busca por uma identidade latino-americana.

Contudo, a denominação do gênero se confunde ou se transforma. Para alguns críticos o termo correto é realismo mágico e para outros, realismo maravilhoso (FIGUEIRA, 2016, p. 24), muitas vezes, também, os definindo como dois conceitos distintos. Para o escritor e jornalista cubano Leonardo Padura (1955) ambos são distintos, porém complementares. Segundo Padura, o acreditar no acontecimento misterioso se constitui como essência para a visão mágico-realista, mas não determina, nem identifica o maravilhoso' (PADURA *apud* FIGUEIRA, 2016, p. 25). O autor também afirma que o realismo maravilhoso inclui todo o continente latino-americano, com suas singularidades (PADURA *apud* FIGUEIRA, 2016).

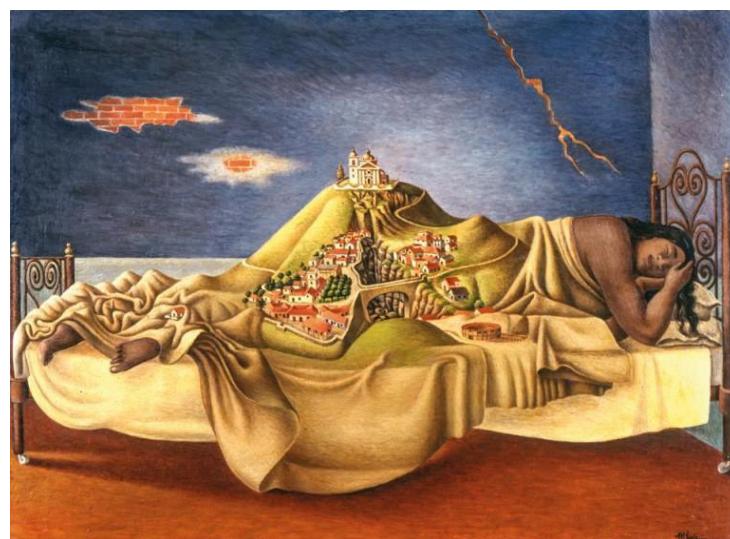
Neste texto, optei por me referir a ambos como sinônimos, tendo em vista que mesmo quando considerados distintos os dois são complementares e facilmente relacionáveis.

A partir do exposto, cartografo algumas obras e artistas que conversam de maneiras diferentes com o tema proposto de modo a estabelecer um referencial imagético e artístico para esta monografia.

A pintura *El sueño de la Malinche* (1939) do artista mexicano Antonio Ruiz (1892-1964), na qual se unem realismo mágico, indigenismo, realismo social e surrealismo, procura criar uma composição repleta de detalhes sobre uma identidade mexicana (MALBA DIARIO, 2018). O sonho tem um papel importante na obra (Figura 7), as definições de sonho como uma consequência do ato de dormir e

o sonhar como desejar algo distante se confundem propositalmente. As construções arquitetônicas do colonialismo estão sendo sonhadas por Malinche¹¹, que dorme em um quarto no qual o azul do céu e as nuvens são substituídos por uma parede de tijolos no início de sua ruína.

Figura 7- Antonio Ruiz, El sueño de la Malinche, 1939, Óleo sobre tela.



Fonte: Fundación Malba

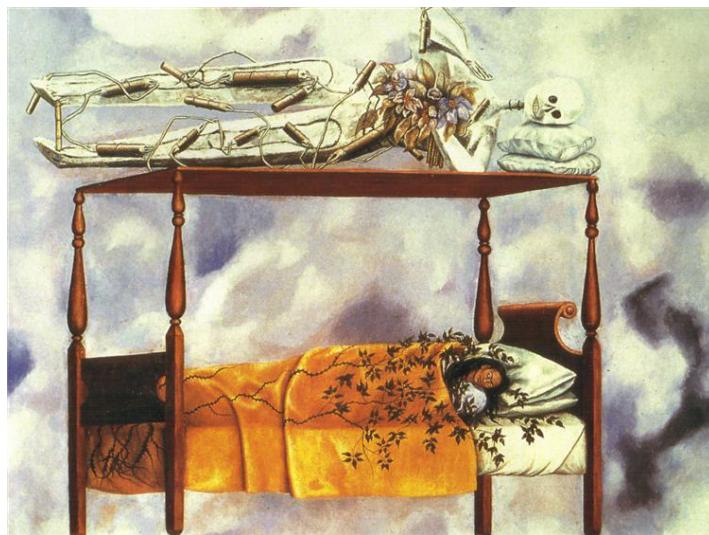
Disponível em: <<https://www.malba.org.ar/en/el-sueno-de-la-malinche/>> Acesso em: 17/07/2022

A artista mexicana Frida Kahlo (1907-1954) é muitas vezes usada como exemplo de pintora surrealista, mas, apesar de já ter exposto suas obras nos mesmos locais que os surrealistas, a própria pintora afirmava que "sua arte não tinha nenhuma conexão com o surrealismo" (NOEHLES, 2013, p. 31). Por exemplo, em sua obra *El sueño* (Figura 8), Kahlo está dormindo na sua cama em um cenário que parece ter nuvens, como se estivesse no céu (talvez uma referência ao céu cristão, ou as nuvens com o sonhar), aproximando o sonho da morte. A existência do esqueleto na cena é um *memento mori*, lembrete da mortalidade, e não tem uma ilusão ótica ou o desejo do inconsciente observado nas artes visuais surrealistas. "O que ela nos apresenta é um debate consciente de temas que nada têm em comum com a esfera do desejo surrealista, que é um desejo predominantemente masculino e sexual" (NOEHLES, 2013, p. 32), por uma aproximação estética e conceitual ela

¹¹ Malinche foi uma indígena mexicana contemporânea ao período de invasão do México pelos espanhóis. Ela foi usada pelos invasores como intérprete. Possuindo grande habilidade linguística, Malinche é considerada, dependendo da fonte, ou um símbolo de traição, ou uma mulher sem escolhas que foi escravizada e obrigada a servir seus algozes. Os poucos registros históricos a fazem um mistério (Pereira, 2020).

pode ser alinhada com os objetivos do realismo maravilhoso, justamente porque a artista pensa na realidade em que vive, mas não demonstra um compromisso com o mundo material.

Figura 8 - Frida Kahlo, El Sueño (La Cama), 1940, óleo sobre tela.



Fonte: Wikioo. Disponível em:

<<https://wikioo.org/es/paintings.php?refarticle=9GEKZE&titlepainting=El%20Sueno%20-The%20Dream&artistname=Frida%20Kahlo>>. Acesso em: 17/07/2022

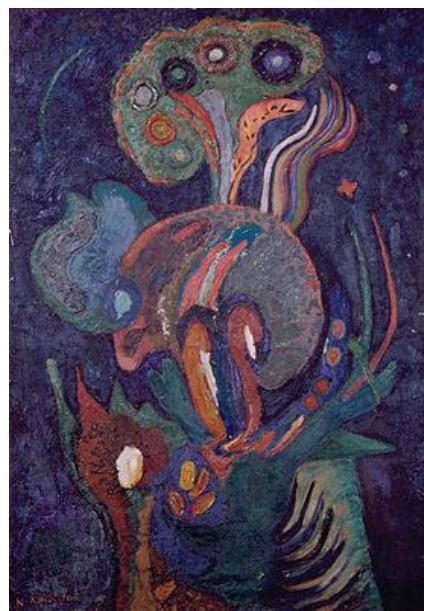
A literatura latino-americana do realismo maravilhoso, conhecida como uma manifestação revolucionária, foi inaugurada entre 1940 e 1955, e engloba várias características e distinções complexas. Um dos principais pontos para o seu surgimento foi "se contrapor ao envelhecido realismo dos anos vinte e trinta" (CHIAMPI, 2008, p.19), que estava sofrendo o que se pode chamar de falta de criatividade narrativa, além de que "a centralidade do herói remetiam a uma predicação elementar e maniqueísta, não condizente com a complexidade das estruturas sociais latino-americanas." (CHIAMPI, 2008, p.20).

Karl Erik Schollhammer, em seu artigo sobre realismo mágico, comenta sobre como o movimento não foi tão forte no Brasil quanto em países hispano-americanos. O papel de uma busca por consciência crítica e identidade nacional na arte e literatura foi por meio do modernismo, com influência das Vanguardas Europeias (SCHOLLHAMMER, 2004, p.130). Apesar de não muito difundido no país, podemos destacar como dois autores brasileiros da literatura que estão no movimento do

realismo mágico, o mineiro Murilo Rubião (1916-1991) e o goiano José J. Veiga (1915-1999). No livro de contos *Os cavalinhos de Platiplanto* de José J. Veiga, com uma atmosfera de sonho, discorre majoritariamente sobre infância e o fantástico é usado como modo dos meninos protagonistas arrumarem refúgio das crueldades do mundo. No conto que nomeia o livro, paira um mistério no ar e ficamos sem saber se o mundo fantástico era real ou só um sonho de uma mente de uma criança criativa se protegendo da verdade.

A brasileira Niobe Xandó (1915-2010) movimentou-se por diferentes tendências e movimentos ao longo de sua carreira, incluindo surrealismo e arte fantástica. Começou com figuração, mas gradualmente foi mudando o foco para a abstração (ENCICLOPÉDIA, s.d.), por exemplo, podem ser observadas nas suas flores abstratas e fantásticas cheias de movimento e detalhes. Além do mágico, as influências das culturas africana e indígena para a criação de uma arte mais brasileira fazem uma aproximação do realismo mágico nas suas obras (Figura 9).

Figura 9 - Niobe Xandó, Flor Fantástica XV, 1963, Óleo sobre tela.



Fonte: Encyclopédia Itaú cultural

Disponível em: <<https://encyclopédia.itaucultural.org.br/obra65878/flor-fantastica-xv>>. Acesso em 17/07/2022

Na fotografia, a artista espanhola Andrea Torres Balaguer (1990) contém uma estética onírica em seus trabalhos. Na sua série fotográfica *Onírics* (Figura 10) as oito fotografias são em preto e branco e ao criar uma atmosfera de observador impessoal contribuem para a visão de um sonho distante. A imagem da realidade

pode ser desafiadora quando se cogita representar o onírico, pensar em fotografar sonhos é simplesmente impensável, a não ser na ficção científica mais imaginativa possível. O experimental com a pós-produção e fotografia híbrida são do mesmo modo caminhos interessantes para se pensar uma cena fora da vigília.

Figura 10 - Andrea Torres Balaguer, Onírics, c. 2013, fotografia.



Fonte: site Andrea Torres Balaguer

Disponível em: <<http://www.andreatorresbalaguer.com/onirics#1>>. Acesso em: 16/07/2022

Na contemporaneidade, onde as manifestações artísticas se mesclam e se confundem, o fantástico e o realismo mágico se ramificaram para diversos focos temáticos e estilos diferentes, que muitas vezes até modificam a definição original.

O escritor e artista Jaider Esbell (1979 - 2021) indígena da etnia Makuxi, em sua arte cosmopolítica não adiciona somente o mágico distante do real, mas o que já estava vinculado com o cotidiano em que ele estava inserido, com os mitos da cultura indígena. Além disso, soma o ativismo político à sua obra, como na série *Era uma vez Amazônia* ou *It was Amazon* (2016), na qual afirmava que “cada um de nós destrói a natureza, o Futuro, na medida da construção de nosso Presente, na nossa fardofelicidade pseudomerecida...”, de forma que a descrição inicial da obra já introduz de forma notável do que se trata. A estética em preto e branco do conjunto deixa mais clara a mensagem que o artista pretendia passar. Na obra selecionada para exemplificar a produção do artista (Figura 11), Jaider constrói uma imagem de desmatamento em que deixa animais órfãos da floresta.

Figura 11 - Jaider Esbell, It Was Amazon, 2016.



Fonte: site Jaider Esbell

Disponível em: <<http://www.jaideresbell.com.br/site/2016/07/01/it-was-amazon/>>. Acesso em:

16/07/22

Em 2022, a mostra internacional de arte contemporânea Bienal do Mercosul da cidade de Porto Alegre traz em sua proposta “Trauma, Sonho e Fuga”, com o propósito de uma conexão da pandemia de COVID-19 e o trauma coletivo gerado por ela e o potencial criativo e de escape por meio onírico: “trauma, sonho e fuga. Se você luta para dormir após uma experiência traumática, você não está sozinho”, é a frase que aparece no topo do site do evento. A escolha da temática evidencia a relevância que ela pode ter no campo das artes na atualidade.

Por exemplo, encontramos a influência do sonho no processo criativo do artista paranaense Rafael Silveira (1978) que, através das redes sociais da Bienal de São Paulo, afirma: "O sonho rompe com as limitações do mundo material. Esse aspecto do sonho, de romper paradigmas e promover o impossível, me inspira" (BIENAL, 2022). Iniciando sua trajetória artística nos anos 90, Rafael explora diversas técnicas que misturam pintura, escultura e utiliza muita tecnologia, além de também fazer trabalhos com bordado. Com atmosfera alucinante, a extensa quantidade de trabalhos do artista tem cores muito saturadas e cria um mundo fantástico próprio (Figura 12).

Figura 12 - Rafael Silveira, Circonjecturas, 2019, instalação.



Fonte: Site Rafael Silveira

Disponível em: <<https://www.rafaelsilveira.com/art?lightbox=datalitem-kh1vta4i1>>. Acesso em 16/07/2022

As obras da ilustradora paulista Catarina Bessell (1984) são colagens em sua maioria e as variedades de cores com bastante saturação. A artista se inspira diretamente no realismo mágico literário de Júlio Cortázar e Gabriel García Márquez e afirma que busca criar a sensação de quando vemos algo pela primeira vez (BRUGGEMANN, 2019). A simplicidade colabora com o tom lúdico da obra *Vaca* (Figura 13). Com sua arte cheia de realismo mágico, Bessell já ilustrou também diversos livros infantis.

Figura 13 - Catarina Bessell, Vaca, ilustração digital.



Fonte: site Catarina Bessell:

Disponível em: <<https://www.catarinabessell.com/new-index-1#/vaca/>>. Acesso em: 16/07/2022

A arte digital tem grande influência no início do meu processo criativo e uma inspiração que traz algo mágico nas suas obras é a ilustradora Joana Fraga. As ilustrações dela são feitas experimentando referências bem diferentes entre si, mas

sempre com seu estilo único de cores, traços e texturas como por exemplo o horror cósmico na ilustração *The kraken collector* (Figura 14), que chama atenção também pelo seu formato verticalmente extenso. Ou em suas ilustrações intituladas *Bahia*¹², em que se inspira na arte *Ukiyo-e* de xilogravuras e pinturas do Japão, criadas principalmente nos séculos XVII e XIX feitas com elementos tipicamente culturais do país nesta época para produzir artes com aspectos culturais do estado da Bahia.

Figura 14 - Joana Fraga, *The kraken collector*, 2021, ilustração digital.



Fonte: <<https://www.instagram.com/p/CLmeR4UjF0r/>>. Acesso em: 12/07/ 2022

Por fim, as animações *Perfect Blue* (1997) e *Paprika* (2006) do diretor japonês Satoshi Kon (1963 - 2010), tanto o visual quanto a narrativa são referências. Os filmes são absortos no íntimo de seus personagens, suas protagonistas femininas, com desenvolvimento complexo e interessante. As duas animações podem ou não ser consideradas fantásticas. *Perfect Blue* (Figura 15), particularmente a minha preferida entre as duas, é um suspense psicológico que a protagonista vai confundindo a realidade com o mundo ficcional da série em que trabalha como atriz. A maneira confusa que é contada a história é quase como um grande sonho.

¹² Disponível em <<https://www.joanacchi.com.br/pd-906cef-colecao-bahia-prints.html?ct=317f4c&p=1&s=1>> Acesso em 12/07/22

Figura 15 - Louis Picard, Perfect Blue *Fan art*, 2019, ilustração digital.



Fonte:

Disponível em: <<https://www.artstation.com/artwork/QzBNxL>>. Acesso em: 19/07/2022

Já *Paprika* (Figura 16), é uma ficção científica em que terapeutas usam máquinas para acessar os sonhos de seus pacientes. Uma viagem psicodélica onde em alguns momentos sonho e realidade se misturam. A estética e a psicodelia do filme, a meu ver, é mais interessante do que a história em si.

Figura 16 - Paprika, 2006.



Fonte: captura de tela do filme

Além dos referenciais teóricos e artísticos tratados aqui, no próximo capítulo abordarei as histórias em quadrinhos, com o intuito de defini-las e apresentar um breve histórico, em especial na sua relação com o onírico e com o realismo mágico/maravilhoso. Para finalmente discorrer sobre o meu próprio processo criativo.

3. Caracterização dos quadrinhos

Vamos começar o capítulo com uma pergunta: o que são as histórias em quadrinhos? Para uma definição, o quadrinista e teórico dos quadrinhos Scott McCloud em *Desvendando os Quadrinhos* (2005) separa a forma do conteúdo. Ou seja, na procura de uma definição do formato artístico de maneira precisa, a forma que o conteúdo é feito, sendo o conteúdo, gênero, estilo, assuntos, entre outras coisas. McCloud começa citando Will Eisner (1917 - 2005), outro renomado quadrinista e teórico, que define as histórias em quadrinhos como arte sequencial. Para McCloud a definição de Eisner serve para um entendimento geral, entretanto ele tem o objetivo de criar uma definição mais específica. Sob esta perspectiva, afirma que as histórias em quadrinhos são: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCLOUD, 2005, p.9). A definição, como afirma o próprio McCloud, é ampla o bastante para incluir todas as histórias em quadrinhos, entretanto, não exageradamente a ponto de erroneamente abarcar outros formatos artísticos.

Mesmo diante de uma definição objetiva do que são as HQs, traçar uma linha do tempo concreta do seu surgimento seria uma tarefa impossível. A pesquisadora de quadrinhos e precursora na pesquisa sobre mangás Sonia Luyten escreveu “as origens das HQs estão justamente no início da civilização, onde as inscrições rupestres nas cavernas pré-históricas já revelavam a preocupação de narrar os acontecimentos através de desenhos sucessivos” (LUYTEN, 1987, p. 16). Narrar histórias com imagens parece algo intrínseco ao ser humano e as histórias em quadrinhos são uma consequência.

Apesar disso, os quadrinhos ainda hoje são vistos muitas vezes como uma forma de arte recente, justamente devido ao formato das histórias em quadrinhos como conhecemos hoje ser relativamente novo. O quadrinho estadunidense *Yellow kid* (1896), de Richard Felton Outcault (1863 - 1928) é muitas vezes citado como o primeiro quadrinho por ter características que o fazem importante para o formato atual dos quadrinhos, como a divulgação das HQs como meio de comunicação de massas e a introdução dos balões de fala como elementos que se tornaram clássicos dos quadrinhos contemporâneos (LUYTEN, 1987, p. 18-19).

Podemos também traçar alguns aspectos importantes das histórias em quadrinhos no Brasil. O humor gráfico de charges e caricaturas com descrições escritas e questionamentos políticos e sociais no século XIX foi um importante começo na trajetória dos quadrinhos no país (VERGUEIRO, 2017). Outro fato importante para os quadrinhos no Brasil foi a primeira revista de HQ do país, que se chamava *O Tico Tico*, lançada em 1905 e que tinha como público-alvo crianças (LUYTEN, 1987, p. 64).

Uma observação importante a se colocar é que durante a pesquisa da história das HQs no Brasil, visando analisar imagens como a da revista *O Tico Tico* ou outras contemporâneas para esta monografia, foi visualmente impactante ver pessoas negras representadas de modo tão caricato e estereotipado. Essas imagens pejorativas foram nitidamente influenciadas por representações norte-americanas (CHINEN, 2013, p. 50). Sobre as representações estereotipadas, as origens estão na prática do *black face*, com o início com artistas itinerantes dos Estados Unidos:

A partir dessa figura, Harris traça um histórico que situa a figura do menestrel, o negro como entertainer na sociedade americana do século XIX. Tão popular que artistas brancos passaram a se apresentar às plateias com o rosto pintado de preto e uma área branca ao redor da boca para exagerar o contorno dos lábios. Sob essa caracterização, o menestrel passou a representar o cômico marginal (HARRIS, 2003, p. 51) e se tornou uma imagem popular nos Estados Unidos reconhecida tanto por pessoas da elite branca quanto pela classe operária. (CHINEN, 2013 p. 47)

É ainda mais impactante pensar na repercussão disso em revistas em quadrinhos para crianças e o impacto social extremamente negativo dessas histórias, que acabam por fortalecer o racismo estrutural da nossa sociedade.

A produção de quadrinhos, historicamente, não só no Brasil, mas na América Latina em geral não tem muito alcance, são bastante restritas a seus locais de origem (SANTOS, 2020, p. 145), por exemplo, é muito mais fácil no Brasil o acesso a um quadrinho feito no Japão do que na Argentina (com exceção talvez de *Mafalda*), mesmo sendo geograficamente mais perto.

Após essa breve contextualização das HQs, reflito sobre questões que dizem respeito à estrutura, ao roteiro e ao estilo artístico, de forma a compreender como estes elementos interferem na identificação e imersão no momento da leitura.

3.1 Forma, conteúdo e estilização

A estrutura de uma história em quadrinhos é formada por dois códigos de signos gráficos, a imagem (o que é mostrado figurativamente) e a linguagem escrita (LUYTEN, 1987, p. 11). A mistura dos dois códigos causa uma percepção particular dos quadrinhos: “a configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais” (EISNER, 1989, p. 8). Uma espécie de mistura entre literatura e arte visual, mesmo quando não tem a presença de texto, a leitura imagética ainda é necessária para o entendimento das ações.

Dos elementos da composição, além dos quadrinhos em si, um dos mais importantes são os clássicos balões, com dezenas de formas diversas e as onomatopeias¹³ (LUYTEN, 1987, p. 12-13). Outro componente importante é a sarjeta, que é o espaço entre os quadros. Para Scott McCloud, o limbo da sarjeta é onde a imaginação junta duas imagens de quadros diferentes para transformá-los em uma só ideia (MCLOUD, 2005). Esses recursos podem ser usados de maneiras diversas, ou até mesmo deixados de lado para outros tipos de composição. É importante destacar que não existem regras absolutas nos quadrinhos.

Para a criação, no que diz respeito ao roteiro, que tem como objetivo determinar o que acontece na história, o argumento (*marvel way*) e o roteiro completo (*full script*) são as duas principais formas usadas para escrita de quadrinhos (DANTON, 2016). O argumento é a criação de uma descrição da página na totalidade, nada de diálogos ou escolhas técnicas, que ficam a critério do desenhista (DANTON, 2016, p. 13). Já o roteiro completo, como o nome já deixa claro, é mais descritivo e grande parte das decisões artísticas são feitas nele, incluindo direcionamentos psicológicos sobre os personagens, diálogos e textos (DANTON, 2016, p. 15). O roteiro completo pode ser mais ou menos rico em detalhes, dependendo da escolha pessoal.

De certa forma, as anotações de sonhos já são o argumento, uma noção geral da história contada, mas sem as divisões de páginas. Entretanto, o formato de roteiro completo é necessário para uma melhor organização, principalmente pela escrita e a representação serem feitas pela mesma pessoa. Tomar todas as

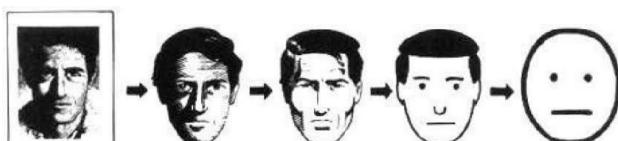
¹³ Figura de linguagem que consiste na formação de palavras por meio da imitação de um sons diversos (feitos por animais, objetos, entre outros).

decisões artísticas, de ângulo, cores, composição, entre outras, com antecedência com um roteiro escrito é uma estratégia muito usada também na construção de ilustrações, sendo um facilitador do processo criativo.

O estilo de desenho e pintura de uma arte sequencial influencia de diversas maneiras como nos relacionamos com a obra. Figuração e abstração, realismo e estilização, além das infinitas possibilidades presentes entre elas. Um aspecto muito importante para a criação visual de um personagem é o quanto cartunizado ou próximo do real ele é. Por não conseguirmos ver nosso próprio rosto (o espelho sendo um simulacro, apenas o reflexo) a consciência que temos do nosso próprio rosto é simplificada, não nítida, fazendo com que nos identifiquemos muito mais facilmente com um personagem mais simples, menos detalhado (MCLOUD, 2005). Uma reflexão que cabe aqui é sobre o elogio recorrente de “isso é uma obra de arte” que algumas pessoas fazem quando gostam de alguma criação artística, que tendem a ser mais próximas do realismo ou de algum ideal inalcançável, seria, talvez por uma sensação de falta de familiaridade com a arte?

Como pode ser observado na Figura 17, um exemplo de simplificação da figura humana, para maior identificação com quem está lendo personagens com o objetivo de serem mais generalizantes são mais simplificados, enquanto o “outro” pode ser representado com mais detalhes, para gerar falta de familiaridade (MCLOUD, 2005, p. 44). Uma boa exemplificação que comprova isso são os mangás de horror de Junji Ito (1963), onde quando estão em seu cotidiano normal os traços dos personagens são menos detalhados, mas quando coisas incomuns e horripilantes começam a acontecer eles ganham detalhes por meio de hachuras para demonstrar o estranhamento com o desconhecido que estão vivenciando, ajudando a causar no leitor sensações de infamiliaridade.

Figura 17 - Simplificação da figura humana, HQ.



Fonte: Desvendando os quadrinhos (2005) p.45

Já para cenários, quanto mais detalhados eles forem, mais imersão teremos no mundo criado para a história. A diferença entre como pensar cenários e

personagens pode ser resumida em “um conjunto de linhas para ver, outro conjunto para ser” (MCLOUD, 2005, p. 43).

Minha pesquisa em particular pensa o onírico no universo da HQ, portanto, para pensar no estilo em como pode ser representada uma história onírica apresento a seguir algumas referências de como outros artistas resolveram isso de maneiras diferentes.

3.2 O onírico sequencial

Uma vez, Madame leu em uma história em quadrinhos que existiam dois tipos de sonhos. Sonhos bons e sonhos ruins. Os sonhos bons eram os pesadelos, pois, quando você acordava deles, estava em sua cama são e salvo. Os ruins eram os sonhos maravilhosos, com toda sorte de lembranças boas e coisas maravilhosas, porque, quando acordava, você ainda estava em sua cama, também. Mas você ainda era você, vivendo a mesma merda de sempre, e nada de bom tinha realmente acontecido. (MEDEIROS, 2015, p.121)

Exibo aqui algumas histórias em quadrinhos e exponho como elas terão influência na minha produção. Iniciando com *Sandman* (1988) do autor britânico Neil Gaiman (1960), na história o personagem Morpheus é a personificação do sonho e a sua aparência muda de acordo com quem ele interage. Morpheus comanda um universo próprio onde todos os seres vivos vão quando sonham, o sonhar. Destaco aqui, além da história sensacional, a maneira como a tipografia das falas dos personagens é construída, como, por exemplo, a personagem Delírio (Figura 17), com letras flutuantes em fundo aquarela colorido que mudam constantemente, assim como a aparência da personagem. Pretendo em minha poética colocar nas falas essa influência, como uma forma da escrita igualmente ser de alguma forma onírica.

Figura 18 - Sandman, HQ.



Fonte: Sandman edição definitiva Vol 2 (2011) p. 29

A história que inicialmente foi a principal influência na construção deste trabalho em formato de história em quadrinhos foi o mangá *Shimanami Tasogare* (2019) de Yuhki Kamatani (1983). Na história (Figura 19), os elementos de realismo mágico são colocados como um momento de introspecção do personagem protagonista, um recurso para mostrar o que está acontecendo dentro de sua mente. Da arte sequencial, o que me inspira é a maneira como o fantástico é colocado de forma sutil para conversar com os temas profundos da narrativa. É um exemplo de como o realismo maravilhoso aparece na contemporaneidade, que se ramifica, tratando de assuntos diversificados e colocando o fantástico de variados modos e estilos.

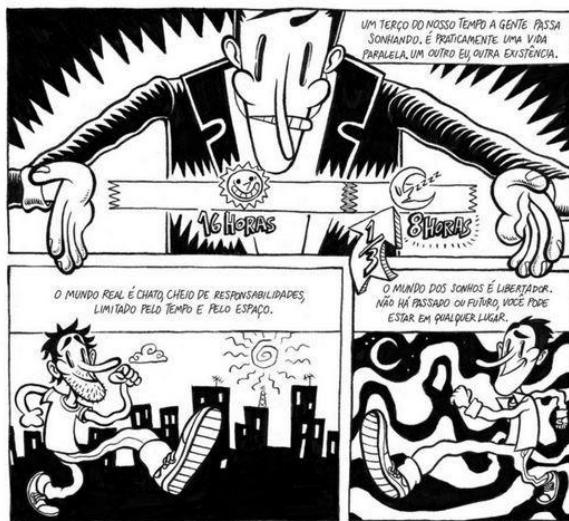
Figura 19 - Shimanami Tasogare, HQ.



Fonte: Our Dreams at Dusk, Shimanami Tasogare Vol. 1 (2019), p.104

Destaco também algumas HQs nacionais que trabalham com a temática sonho de maneiras diferentes. *Sonhonauta* (2022), de Shun Izumi, em que o protagonista começa a confundir seus sonhos com realidade e os anota como forma de investigação. Os sonhos em *Sonhonauta* são ilustrados em vários momentos com estilos diferentes da vigília, como por exemplo na Figura 20, de maneira bem estilizada com a narração da visão do protagonista sobre sonhos e o mundo real. A mudança de estilos ao longo da história me causa identificação, pois sempre gostei de experimentar estilos diferentes de desenho.

Figura 20 - Sonhonauta, HQ.



Fonte: Sonhonauta, (2022), p. 34.

Já *Adagio* (2020), escrita por Felipe Cagno e ilustrada por Brão e Sara Prado, o destaque fica na arte em aquarela com bastante textura (Figura 21) usada para representar os sonhos, também para a adição de cores, ao contrário de *Sohnonauta* que opta por uma narrativa em preto e branco. A história se passa no ano de 2067, sugere uma sinopse bem intrigante, uma rede social que permite as pessoas postarem seus sonhos online, se tornando entretenimento público e assim como *Paprika* é uma ficção científica. Destaco o visual dos sonhos, entretanto, apesar de ser uma história com bastante potencial, ela acaba tratando abuso sexual, um tema sensível que deve ser tratado com responsabilidade, de uma forma rasa.

Figura 21 - Adagio, HQ.



Fonte: Adagio (2018), p. 23

Por fim a HQ *Beladona* (2014), escrita por Ana Recalde (1982) e ilustrado por Denis Mello (1988), que tem como foco os pesadelos da protagonista, ela é perseguida em seus sonhos por monstros que a atormentam. Quero me inspirar neste estilo sombrio do pesadelo (Figura 22) em alguns momentos específicos da minha produção.

Figura 22 - Beladona, HQ.

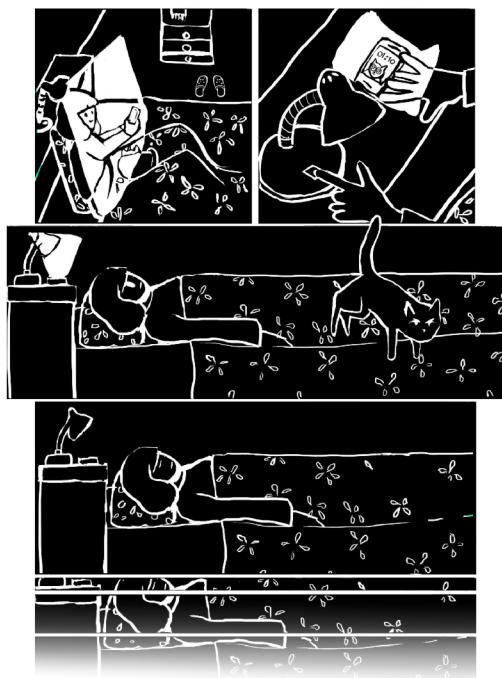


Fonte: Beladona (2014), p. 132

É notável que estas cinco HQs variam seus estilos conforme mudam entre acordar e sonhar, e fantasia e realidade, justamente por intercalar estes dois ambientes, alterando a percepção visual que temos ao observar as mudanças artísticas. Fora dos sonhos as representações tendem a ficar mais nítidas e menos estilizadas e dentro deles mais experimentais, menos próximas do realismo, com texturas diversas e bastante mágicas, que faz muito sentido se comparado com os sonhos que temos.

Ponderando sobre essas observações conseguimos observar que o diferencial ajuda na identificação de estar dormindo ou acordado de maneira mais clara, o que me influenciou para a ideia de colocar de maneira introdutória alguns quadros na vigília, logo antes de cair no sono, para demonstrar um contraste (Figura 23).

Figura 23 - Página introdutória.



Fonte: Acervo Pessoal

4. Transportando a realidade do autoengano para quadrinhos

Ao pensar sobre a minha produção, pode-se chegar a conclusão de que é mais ligada ao surrealismo do que ao realismo maravilhoso por se tratar de representação de sonhos. Entretanto, a principal característica do surrealismo é a criação por meio inconsciente, sem o uso da razão e em minha poética é proposto usar como base as descrições escritas de meus sonhos, recorrendo à elas para detalhar as lembranças. A aproximação com o surrealismo talvez fosse pertinente se o objetivo fosse, após sonhar, pintar ou desenhar o sonho só com a minha memória inconsciente, sem o intermédio da escrita ou do pensamento consciente.

Em relação ao uso da escrita no processo criativo, em comparação ao trabalho final, que é a junção imagética de escrita e desenho, é interessante pensar na comparação de Cláudio A. Kubrusly da palavra com a imagem:

A palavra é racional, dissertativa, prolixia. A imagem, emocional, sintética, direta. A palavra pode expor com clareza uma idéia, conceituar com precisão. A imagem é de natureza mais onírica (incluindo-se aí os pesadelos), mais ilógica e nebulosa. É insubstituível para transmitir, num relance, toda a emoção de um evento, mas falha ao tentar analisá-lo. (KUBRUSLY, 1991, p. 77).

Saliento aqui que dizer que a palavra é racional não significa que ela sempre é usada desta forma, ou que a imagem é sempre ilógica.

O mundo dos sonhos não é nada central no realismo maravilhoso em sua descrição como gênero narrativo e a proposta de fazer um mundo onírico real-mágico talvez seja contraditória, mas as contradições também são intrínsecas ao gênero, o que pode ser observado em sua própria descrição.

Inicialmente, o objetivo era escolher um sonho para a ilustração de capa, com algum momento específico. Para as histórias, o planejamento era que um deles fosse um pesadelo, ou seja, um sonho que me desperte alguma sensação ruim, um sonho recorrente e um sonho em que a narrativa fosse interessante e/ou intrigante. Contudo, durante a releitura dos sonhos optei por duas ilustrações.

Entre julho de 2019 e agosto de 2022 anotei 176 sonhos no total. A escolha para a adaptação foi de histórias contínuas que fizessem o mínimo de sentido para

serem colocadas em uma narrativa. Para o pesadelo a escolha foi do dia 10 de fevereiro de 2020, sendo feita por conter elementos que podem ser considerados importantes para uma atmosfera de terror, se passa a noite, o medo do que é desconhecido e a presença do *doppelgänger*¹⁴, o que pode ser chamado de duplo ou simulacro.

Para a HQ com uma narrativa que eu achasse interessante, misturei dois sonhos, um do dia 14 de janeiro de 2020 e outro de 14 de julho de 2019. Geralmente temos vários sonhos em uma mesma noite que às vezes se conectam e como as duas narrativas podem funcionar juntas pretendi juntá-las.

Muitos dos sonhos anotados eram pequenos fragmentos de memórias ou repetitivos, por esse motivo um dos escolhidos foi um sonho recorrente. O sonho que evidentemente mais se repetiu foi a presença de zumbis, mais especificamente apocalipse zumbi, e por perceber que o assunto continha uma repetição notável fiz a contagem e foram ao total vinte e dois sonhos com a mesma temática. Os filmes e séries com histórias de zumbis eram um constante na minha adolescência, entretanto os sonhos só começaram após o começo da pandemia. Não tentarei fazer uma análise dos meus sonhos aqui, pois ela seria imprecisa e sem método, mas é possível uma conexão entre as duas coisas. O sonho selecionado, do dia 20 de janeiro de 2020, foi escolhido em razão de ser o único que explicou a origem do apocalipse. No subcapítulo a seguir, exponho o caminho percorrido para fazer as ilustrações.

4.1 As ilustrações

Foram feitas duas ilustrações com o objetivo de uma delas ser a capa e a outra a contracapa. Para a contracapa decidi juntar dois sonhos recorrentes, anotados sem data para uma única ilustração. Como são anotações sucintas exponho elas aqui: “Estou me afogando, mas é um lugar comum, uma casa, às vezes meu quarto. Estou sufocando e minhas costelas doem até que eu desisto e percebo que eu consigo respirar embaixo da água”; que se mescla com “Peixes fugindo do aquário e nadando no ar, eu tento os colocar novamente no aquário por medo de que eles morram, mas falho”.

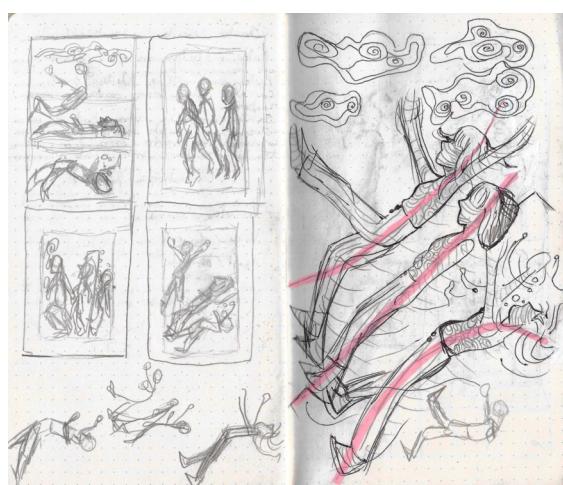
¹⁴ O mito do *doppelganger* foi nomeado pelo escritor alemão Jean Paul (1763 - 1825) e descreve uma cópia física de uma pessoa, mas com características opostas (SCHARGEL, 2020).

Já para a capa escolhi um sonho lúcido, em que tinha consciência de que estava sonhando, do dia 24 de abril de 2021. Uso como base a breve anotação feita do sonho: "Pulei e flutuei no ar. Comecei a cair do céu infinito. Pulei de novo e caí na água, mas ainda respirava. Senti como se uma parte de mim estivesse no "mundo dos sonhos" e a outra dormindo na minha cama, porém as duas partes sendo a mesma". Como observação no final do pequeno texto do sonho adiciono: "A sensação de respirar embaixo da água em um sonho é incrível".

No processo criativo das ilustrações as bases escritas são as anotações dos sonhos, pois já é exposto por elas uma visão geral da ilustração, o que não optei com as histórias em quadrinhos por serem formatos diferentes. Como é uma exposição escrita sem detalhes para escolhas técnicas, por exemplo, o ângulo ou a perspectiva, optei por, primeiramente, ainda sem pesquisa de referências imagéticas, criar pequenos rascunhos dispondendo os elementos da futura ilustração de diversas maneiras.

Na Figura 24, os rascunhos iniciais da ilustração do sonho lúcido, são feitos sem compromisso com as regras de anatomia ou de desenho. As figuras humanas não tem movimento, o gestual é inexistente, elas servem para decidir onde colocar os elementos da ilustração. Na descrição do sonho é relatada duas partes que são a mesma, mas resolvi representar como três figuras para retratar os três momentos, o de cair no ar, o de dormir e o de submergir na água. No rascunho maior e mais detalhado coloco linhas rosas para decidir o ritmo, para que cada corpo seguisse uma direção diferente, apesar de ainda não ser muito presente nesse rascunho.

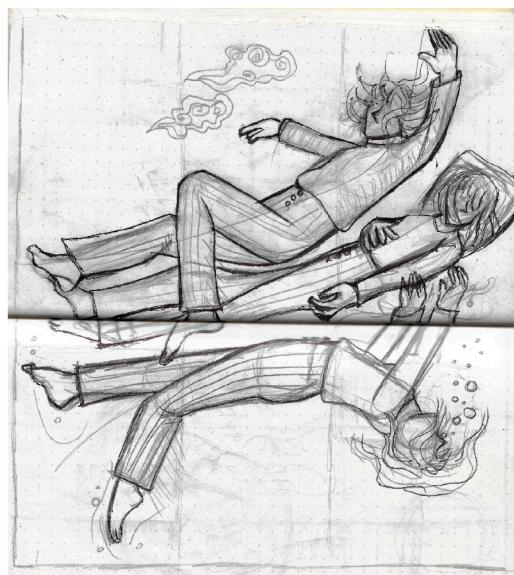
Figura 24 - Rascunhos Iniciais - Sonho Lúcido, lápis, caneta e marca texto sobre papel.



Fonte: Acervo Pessoal

Após algumas decisões serem feitas com os rascunhos iniciais procuro as referências visuais, que se dividem em dois quadros. O primeiro é para inspiração de estilo, composição e cores, coloquei fotografias, ilustrações, pinturas e cenas de filmes. O segundo é para uso mais direto, como uma pose de uma pessoa ou a maneira como o cabelo se comporta submerso na água, nesse seleciono somente fotografias, pois o objetivo é observar o funcionamento do mundo real para transportá-lo para as ilustrações. Em seguida, com o uso das referências e ainda no papel é feito um rascunho mais detalhado, porém ainda sem cores e valores (Figura 25). Só com esse rascunho já é observável como o uso de referências diversas para a construção de uma ilustração faz muita diferença em seu resultado.

Figura 25 - Rascunho Sonho Lúcido, lápis e caneta sobre papel.



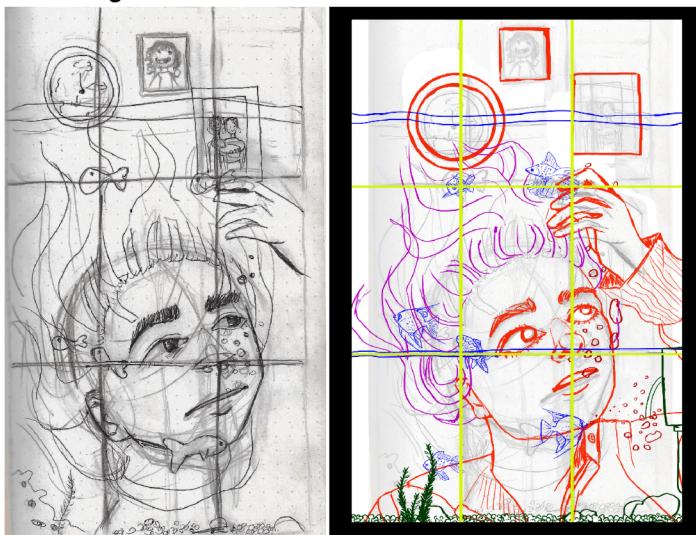
Fonte: Acervo Pessoal

Para as cores, texturas e contraste fiz várias versões diferentes para avaliar qual escolher. Além da cor preta, é citada na pesquisa de Eva Heller o violeta sendo ligada com a magia e o misterioso “é só por meio do violeta que o preto se torna mágico e misterioso” (HELLER, 2018, P. 201), e por gosto pessoal quase sempre uso uma paleta de cores limitada, para a ilustração do sonho lúcido além do preto, cinza e branco também uso o violeta/roxo.

Para a ilustração dos sonhos recorrentes tive mais dificuldade para posicionar os elementos, mesmo com vários pequenos rascunhos. Para solucionar essa

dificuldade usei a regra dos terços como um guia para inserir os objetos em destaque nos pontos de intersecções das linhas, como a mão tentando segurar um dos peixes (Figura 26). Mesmo refazendo o rascunho várias vezes, fiz ainda alterações por cima em um rascunho digitalmente, separando por cores partes diferentes para visualizar melhor o todo. Talvez por uma falta de base textual mais detalhada foi mais difícil a criação.

Figura 26 - Rascunhos Sonho Recorrente



Fonte: Acervo Pessoal

Dos elementos que compõem a cena, água, peixes, aquário e personagem, os retratos fotográficos e o relógio são adicionados visando explicitar que o ambiente é dentro de uma casa. Dando ênfase no relógio a maneira como ele é um tanto abstrato em razão deles serem assim em meus sonhos. Diversas vezes quando olho para um relógio quando estou sonhando os números e os ponteiros exibem erros variados, quando desvio o olhar e observo novamente está completamente distinto do visto anteriormente, por razão disso ser tão destoante da realidade algumas vezes até descubro que estou sonhando.

No momento de adicionar cores, para dar destaque aos peixes só eles são coloridos, as cores com mais destaque são as complementares azul e laranja. Ao que diz respeito aos outros elementos da ilustração, o contraste foi feito com tons de cinza. Por fim, nos ajustes finais de ambas as ilustrações, além da textura, coloquei um leve efeito de aberração cromática¹⁵ com verde e magenta para ajudar na

¹⁵ Fenômeno óptico que acontece pela incapacidade da lente da câmera de focalizar a ampla gama de comprimentos de onda da luz no mesmo plano.

impressão de estranheza. As duas ilustrações contém água e estar submersa na água é uma parte importante de ambos os sonhos, o que foi importante para definir o nome da História em quadrinhos como *Submersa*, colocada na capa como exposto na figura 27.

Figura 27 - Sonho Lúcido



Fonte: Acervo Pessoal

Continuo adiante expondo o processo de criação de personagens, roteiros e rascunhos das histórias com considerações sobre as escolhas feitas conscientemente, além da arte final.

4.2 Criação onírica racional

Começando a preparar os roteiros das histórias a primeira coisa que fiz com todos foi uma lista com os personagens e outra com os locais onde iriam acontecer com as suas características e objetos mais importantes. Por não me lembrar da maioria dos rostos das pessoas que aparecem nos meus sonhos e também pelo simulacro sonhado não ser realmente aquela pessoa, decidi que os personagens das histórias seriam criados por mim, com exceção da protagonista que é a representação do meu eu onírico. A escolha de criar os personagens é próxima do

mágico no sentido de ser longe da realidade material já existente e a mim como ser que sonha fica análoga ao real, uma mescla de real e mágico na escolha dos personagens que compõem as narrativas.

Acerca da criação de personalidade, para cada personagem considerei de antemão as falas, reações e ações, procurando indicar particularidades individuais. Faço menção aqui a construção da personalidade de duas personagens da história que juntei dois sonhos com narrativas que achei interessantes. A primeira tomou duas decisões importantes, defino ela como decidida e com espírito de liderança. Já a segunda, como ela se preocupa com a pessoa que passa com os tênis desamarrados, mas fazendo isso esqueceu de segurar a porta do elevador ela é exposta como atenciosa, mas distraída. Essas características são base também para o design de personagem, a mais distraída demonstra isso com um estilo despreocupado, a decidida com roupas únicas.

Para usar os sonhos como base alguns momentos ficam desconexos com o uso direto deles, por esse motivo decidi fazer um resumo geral do que iria acontecer antes, editando alguns momentos para torná-los mais verossímeis. A história que escolhi juntar dois sonhos distintos, por exemplo, tive que mesclar eles de forma com que eles se ligassem em uma só história, como o primeiro sonho termina dentro de um elevador decidi mesclar colocando o lugar onde o elevador para no início do outro sonho. Também tentei no final de cada sonho colocar um “gancho” para conectá-las entre si.

Com intenção de posicionar os quadros senti dificuldade em visualizar somente mentalmente como seria sua colocação, visto isso fiz pequenos rascunhos (Figura 28) para uma pré-visualização de como dispor os quadros antes de escrever as escolhas, o que facilitou muito a decisão da estrutura de cada página.

Figura 28 - Posição dos quadros



Fonte: Acervo Pessoal

Como as escolhas das maneiras dos quadros serem posicionados na página foram escolhidas antes da prática no roteiro, resolvi já preparar os quadros de todas as páginas antes dos desenhos, criando arquivos no formato do *Photoshop* (formato próprio do software Adobe Photoshop que pode ser usado para preservar todos os recursos do Photoshop, sejam camadas, efeitos, máscaras entre outros). Algumas poucas mudanças foram feitas na disposição dos quadros durante o processo da criação por acreditar que elas seriam necessárias para um melhor entendimento da história.

Tendo isso em vista, coloco aqui um resumo para cada história em um parágrafo cada, seguido de algumas observações sobre a criação de cada uma. Quando me refiro “a personagem” estou escrevendo sobre o simulacro que me representa nos sonhos.

No sonho recorrente, a personagem acorda em uma continuação direta da página de introdução. Vai de bicicleta comprar pães e quando vai guardar ela no pátio encontra três visitantes: um mico-leão-dourado e uma macaco-prego fêmea com um filhote. No entanto, do outro lado da cerca consegue ver uma fumaça que muda de cor vindo em direção a casa, apesar de a fumaça ser percebida primeiramente pelas pessoas da casa como normal é revelado que ela faz as pessoas virarem zumbis. Eles só respondem a claridade, por isso fecham algumas portas onde eles estão, mas eles tem que fugir de uma horda de zumbis. Como transição para o outro sonho a personagem entra em uma porta fugindo dos zumbis e cai em um buraco.

Os rascunhos para todas as histórias foram feitos digitalmente (Figura 29). Assim como a ilustração, os elementos ficaram em cores diferentes. Resolvi colocar como título do sonho recorrente *Submersa na repetição*, para o estilo é inspiração desenhos animados no estilo cartoon¹⁶.

¹⁶ Um desenho cartoonizado simplifica as formas propondo expor só o necessário para a compreensão.

Figura 29 - Submersa na repetição, página 6



Fonte: Acervo pessoal

No pesadelo, começa como uma continuação do final da última história, da personagem caindo. Aqui ela está caindo em um escorregador. Acaba em uma rua à noite e pede informações para chegar em casa para um vizinho, mas não parece uma pessoa, tem algo errado com ele. Seguindo pelo caminho oposto do indicado a personagem acha a casa. Mas observa que há mais coisas estranhas e decide bater na porta e observar de longe. Uma versão de uma pessoa ainda mais assustadora aparece e a protagonista fecha os olhos e fala que percebeu que aquela não é a realidade. Batendo na porta novamente, agora tudo parece mais verdadeiro, mas ainda não totalmente. Ela sai da casa.

Para o pesadelo o nome ficou *Submersa no Pesadelo*. A principal referência de estilo para as hachuras da história do pesadelo foi o mangaka¹⁷ Junji Ito, principalmente uma de suas principais histórias longas, Tomie (1987 - 2000). O objetivo desta história, apesar de ser um pesadelo, não é que ela seja de terror, mas sim que contenha uma atmosfera de suspense pela personagem estar perdida, o mistério é saber onde ela está. O detalhe da personagem estar perdida é bastante presente e vários sonhos possivelmente por minha dificuldade em me localizar geograficamente.

O último sonho é continuação da passagem pela porta, ela entra em um prédio onde estuda. Está junto com outras três pessoas, é o final de um intervalo e elas tem que subir em um elevador, que as deixa em um andar que não existe no prédio duas vezes, da segunda ele deixa ir ou para um lugar desmoronando em um

¹⁷ Palavra usada para se referir a quadrinistas japoneses, ou dentro do Japão para quadrinistas de qualquer nacionalidade.

incêndio ou em um grande e aberto com várias tendas brancas, completamente vazio, como um labirinto sem fim. Escolhe o segundo. Junto a outras duas pessoas que encontra tentam achar uma saída, encontram um ser sobrenatural, correm dele, mas a personagem acaba acordando em um sonho dentro de um sonho com o ser do seu lado.

O curioso do último sonho é que o lugar sonhado que acaba sendo um labirinto sem fim se parece com a lenda comunitária da internet *The Backrooms*, que surgiu em fóruns da internet em 2019. Em algumas vezes, entre outras complexas versões, descreve intermináveis labirintos, onde pessoas caem por acidente por entrarem em outra dimensão, sendo aparentemente infinitos. Entretanto, o sonho foi de antes de eu ter conhecimento sobre a existência das *backrooms*. Por ser comunitária ela provavelmente representa um receio comum entre as pessoas, lugares que poderiam fazer parte da rotina, mas completamente vazios e sem saída, onde a sanidade pode ser afetada por alucinações ou seres sobrenaturais.

Por último, o título do sonho final ficou *Submersa e Perdida*. Como o sonho final se passa em cenários mais surreais, combinou usar um estilo baseado em *op art*¹⁸.

Ao que diz respeito ao número de páginas coloquei um limite de dez páginas cada sonho. O sonho recorrente deu nove páginas no total, o segundo deu sete páginas e o último era mais extenso e deu um total de doze páginas, totalizando vinte e oito páginas.

Demonstrando como foi feito o roteiro e destacando algumas definições exponho aqui o roteiro da primeira página da HQ que tem como propósito uma introdução na vigília. A disposição dos quadros pode ser observada de forma visual na primeira demonstração da Figura 28.

Visto que é uma cena com pouca luz, a ideia é onde tem luz com mais destaque o contorno é preto, onde a luz não chega o contorno é branco e o fundo preto, sem texturas e todo o contraste é só com essas duas variações. Estilo “simples”, mais cartunizado em comparação com o resto da história, justamente para uma diferenciação.

¹⁸ Também chamada de arte óptica, teve início na década de 1960. No estilo é utilizado formas, cores e padrões gráficos para criar imagens que parecem estar se movendo ou desfocando

Quadro 1: A personagem está sentada em sua cama usando o celular, gato no colo, visão de lado. No cenário perto da cama uma cômoda com uma luminária como fonte de luz, além da luz do celular.

Quadro 2: Personagem colocando o celular na cômoda e desligando a luminária (uma ação com cada mão), visão de cima (plano detalhe, ângulo um pouco torto).

Quadro 3: Com as luzes desligadas a personagem está deitada, ainda com os olhos abertos, o gato está prestes a sair da cama, a luz do celular ainda está acesa, para mostrar que faz pouco tempo que foi colocado na cômoda (quadro em panorama ultrapassando a sarjeta dos lados para demonstrar uma passagem de tempo maior).

Quadro 4: Personagem com olhos fechados, o gato não está mais na cena.

Transição com degradê para mudança de estilo com pequenos quadros (ultrapassa a sarjeta embaixo).

Escolher os estilos antes foi uma parte importante, pois a preferência para cada história foi para tentar passar uma atmosfera diferente. A transição com o degradê tem como objetivo uma entrada mais suave nos sonhos.

Para o estilo da página introdutória escolhi um estilo mais simples, como já mencionado baseado na simplificação da figura humana, sugerido por Scott McCloud para gerar mais identificação.

Em todas as histórias um aspecto que coloquei inspirado nos mangás de Junji Ito é a sarjeta vazada, ou seja, um quadro maior nos momentos de estranheza, como mostrado na Figura 30.

Figura 30 - Submersa no pesadelo, página 3



Fonte: Acervo pessoal

Para a seleção da fonte das palavras previamente seria uma para cada história, a submersa no pesadelo com Cinzel, que é uma fonte com serifa, já submersa e perdida, a ideia era testar outras fontes. Entretanto, submersa na repetição desde o início, a fonte seria a minha própria letra, por achar que combinaria. Contudo, após analisar algumas opções com cada conto, decidi que a fonte que mais dialogava com o resto das páginas, os quadros e os desenhos era a fonte com a minha própria letra. A diferença principal entre as letras é a cor na primeira história, que ficou rosa para ficar semelhante a linha dos desenhos e dos quadros. A variação de tamanho entre as letras são usadas organicamente justamente por ser uma tipografia desenhada por mim com o objetivo de não somente comunicar o que está sendo dito, mas também conversar de maneira harmônica com o restante do quadrinho.

Incluo nas próximas páginas particularidades que podem ser consideradas importantes para se explicar sobre cada uma das histórias.

Iniciando com Submersa na Repetição. Mesmo com várias decisões tomadas antes da construção prática das histórias, algumas modificações foram feitas na hora de desenhar, como a escolha do traço ser rosa, para isso foi testada várias cores diferentes, até que cheguei a conclusão que essa cor combina com o estilo escolhido, também como uma forma de contrastar a cor com o tema, sendo a temática zumbi mais associada ao verde ou ao vermelho.

Observando a Figura 31, percebe-se que a cor rosa é usada para pintar as partes escuras enquanto a maior parte permanece apenas com o branco do fundo. Entretanto, alguns itens se destacam com cor. Os elementos foram selecionados para terem cores diferentes por apresentarem características de realismo mágico, são deslocados da normalidade dos acontecimentos anteriores da história. Um mico-leão-dourado não é um animal que aparece normalmente no pátio de uma casa e não seriam vistos como algo corriqueiro se não fosse em uma história de realismo mágico.

Figura 31 - Submersa na repetição, página 3



Fonte: Acervo pessoal

Uma última observação importante sobre a primeira história é sobre os últimos três quadros. É possível ver a personagem caindo em um buraco, continuando na primeira página do segundo sonho (figura 32). Os quadros são colocados para que acompanhem a queda da personagem, juntamente com as linhas.

Figura 32 - Quadros de transição



Fonte: Acervo pessoal

Continuando com *Submersa no Pesadelo* a composição da primeira página, que para dar sensação de dinamismo o movimento da personagem na página é contínuo, com pouco uso dos quadros. Justamente por estar caindo para um lugar desconhecido a sensação que eu queria passar era de que a passagem do tempo não estava em seu estado de normalidade. A presença de texturas mais perceptíveis em quadros específicos servem para ajudar a mostrar o absurdo da situação em que a personagem se encontra.

Para a transição final de ligação do último quadro de *Submersa no pesadelo* com o primeiro do *Submersa e Perdida* a personagem começa saindo da casa e entra em um prédio. Como mostra a Figura 33, o ruído de fundo cumpre o papel de ligar os dois quadros

Figura 33 - Quadros segunda transição



Fonte: Acervo pessoal

Um detalhe importante na ambientação de uma história em quadrinhos é mostrar o local onde aquela história se passa. No último sonho o prédio só é mostrado do lado de dentro, pois a personagem entrou no prédio quando saiu pela porta da história anterior e é como se o ambiente externo fosse a casa ou simplesmente não existisse.

Escolhi trabalhar em *Submersa e Perdida* com três cores, pois gosto de usar poucas cores. São elas rosa, roxo e azul, análogas no círculo cromático, são em minha visão mais harmoniosas de se usar e mais fáceis de combinar, além da linha do desenho e dos quadros serem pretas para contraste e o branco para as partes bem mais claras. Na pintura, o roxo, em um tom mais escuro que as outras cores e

serves como a cor sombra, a mais escura na pintura e a azul a mais clara, o rosa sendo um meio-termo.

Conforme é observável ainda na Figura 33 no segundo quadro, a sombra, utilizada para dar mais profundidade ao desenho da última história, é colocada inteiramente com a cor roxa. Para fazer isso uso a ferramenta de criar camadas presente no *Photoshop*, onde em uma camada acima das anteriores com opacidade mais baixa coloco a parte mais escura de todos os quadros com a mesma cor, uma técnica mais fácil do que, por exemplo, selecionar cor por cor um tom mais escuro. Nunca tinha usado uma única cor para sombrear toda a história, a não ser em desenhos ou pinturas monocromáticas. É uma descoberta para mim como uma técnica eficiente que pode dar uma sensação de unidade para a história em sua totalidade.

A página 6 de submersa e perdida (Figura 34) foi a única em toda a história em quadrinhos que usei para um único quadro e que também ultrapassa a sarjeta (chamada de *splash page*). Em um cenário amplo, esses aspectos ajudam a mostrar o lugar onde a personagem foi parar, um lugar semelhante as anteriormente citadas *backrooms*, com tendas vazias para todos os lados em labirintos infinitos. Os caminhos seguidos são desenhados com uma op art para causar uma ilusão óptica, ou somente confusão.

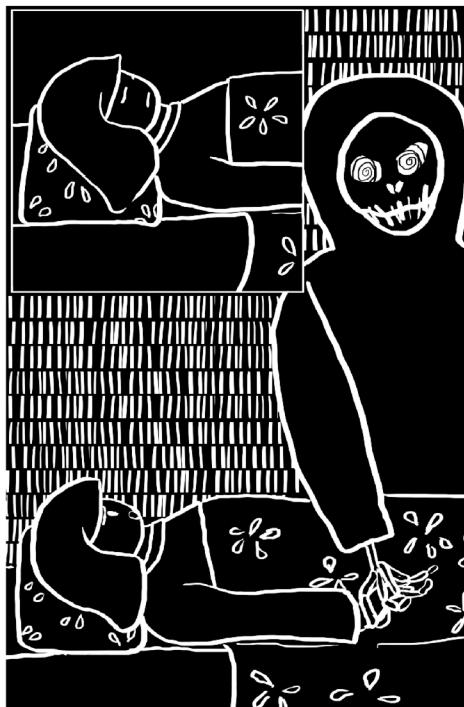
Figura 34 - Submersa e perdida, página 6



Fonte: Acervo pessoal

Por fim, a última página cumpre o papel de fechar o ciclo da história, ela volta a ter o estilo da página de introdução. O fechamento tem como diferencial da introdução o fundo, onde preencho com linhas, justamente para combinar com a estranheza do personagem misterioso que aparece ao lado da personagem. Esse momento (Figura 35) parece com a primeira página para representar a personagem acordando, como se o personagem do sonho saísse do mundo onírico.

Figura 35 - Submersa e perdida, página 12



Fonte: Acervo pessoal

Analisando um aspecto que percebi ao longo do processo escrevo aqui sobre repetições que ocorrem em sonhos e no realismo mágico e de como coloquei isso na produção.

Em um dos livros de ficção mais fascinantes que eu já li, *100 anos de solidão* do escritor colombiano Gabriel García Márquez a repetição é presente em todo o livro, seja na palavra solidão usada diversas vezes ou nos nomes dos personagens que passam de geração para geração. O recurso em si é uma característica que pode ser do realismo mágico. Essa reiteração dos acontecimentos tem o potencial para ser interpretado de diversas maneiras, uma delas por exemplo, é a representação da repetição da história. Entretanto, aqui conduzo uma visão da

repetição no sentido onírico, interligando novamente o sonho com o realismo mágico.

Em uma experiência completamente anedótica observando meus próprios sonhos sempre notei a repetição tendo uma vasta presença. Expondo isso na HQ é observável alguns elementos que ressurgem. São eles o abrir e fechar de portas, com os personagens às vezes passando ou não por essas portas. Similarmente os relógios nos quais não se pode ver os horários aparecendo duas vezes, uma na HQ e outra na ilustração final. E por último a personagem perdida em dois momentos, sendo um deles no final da história onde ela na verdade não tem um destino verdadeiro que queira ir, mas somente sair do lugar onde está, porém, acaba voltando para o início da história.

Considerações Finais

Meus principais objetivos com este trabalho eram de colaborar com a criação de histórias em quadrinhos no meio acadêmico com referências majoritariamente brasileiras e desenvolver uma poética que contribuísse com minha evolução como artista. Que, em minha visão, foram cumpridos.

Ao contrário do que via com vários artistas, sempre achei que não tinha um estilo próprio no desenho e a construção deste trabalho me ajudou a entender que o estilo de cada pessoa na arte é construído com o tempo.

Essa monografia foi importante em meu aprendizado, pois muitos aspectos sobre a produção de uma história em quadrinho fui aprendendo durante o processo, por exemplo a melhor maneira de colocar textura, como os tipos de camadas do *Adobe Photoshop* mudam, como aquela camada de textura vai se mesclar com o todo e o modo mais simples e eficiente de colocar sombra que utilizei no último sonho.

Pensando na experimentação usada na escolha de estilos facilitou a descoberta de estilos que gosto para desenhar.

Para os artistas que influenciaram a criação deste trabalho, grande parte deles eram brasileiros, o objetivo era trazer o mínimo possível de obras dos Estados Unidos ou Europa, poderia, por exemplo, ter trazido a pintura *O Pesadelo* (1781), de Henry Fuseli (1741-1825), ou de forma mais poética pensar também *O sono da razão produz monstros* (1797-1799), de Francisco Goya (1746-1828). Ambas são obras do final do século XVIII, mas para a seleção deste trabalho optei por escolher apenas produções dos séculos XX e XXI, pois são obras mais próximas das visões do onírico da atualidade.

Por fim, para meus planejamentos futuros, atualmente, pretendo continuar meus estudos na área de artes visuais.

REFERÊNCIAS

- BESSELL, Catarina. **Vaca**. s.d. Ilustração. Disponível em:
<https://www.catarinabessell.com/new-index-1#/vaca/>. Acesso em: 16/07/2022.
- BRETON, André. **Manifesto Surrealista**. Paris, 1924. Disponível em:
http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=2320.
Acesso em: 15/10/2022.
- BIENAL de São Paulo. Texto e imagem sobre o sonho do artista Rafael Silveira. São Paulo, 8 jun de 2022. **Instagram**: @bienalsaopaulo. Disponível em
https://www.instagram.com/p/CejvlTYu_b/?igshid=YmMyMTA2M2Y=. Acesso em: 20/07/2022.
- BRUGGEMANN, Catarina. O realismo fantástico de Catarina Bessell. **TRIP**, n. 177, janeiro de 2019. Disponível em:
<https://revistatrip.uol.com.br/tpm/o-realismo-fantastico-da-ilustradora-catarina-bessel>. Acesso em: 12/07/2022.
- CAGNO, Felipe; PRADO, Sara; BRÃO. **Adagio**. Porto Alegre: AVEC Editora, 2020.
- CHIAMPI, Irlemar. **O realismo maravilhoso: forma e ideologia no romance hispano-americano**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- CHINEN, Nobuyoshi. **O papel do negro e o negro no papel**: representação e representatividade dos afrodescendentes nos quadrinhos brasileiros. 2013. Tese (Doutorado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. doi:10.11606/T.27.2013.tde-21082013-155848. Acesso em: 01/08/2022.
- DANTON, Gian [Ivan Carlo Andrade de Oliveira]. **O roteiro nas Histórias em Quadrinhos**. Paraíba: Marca de Fantasia, 2016.
- DURING, Elie. O que é retrofuturismo? - Introdução aos futuros virtuais. **Arte Pensamento IMS**, 2013. Disponível em:
<https://artepensamento.ims.com.br/item/o-que-e-retrofuturismo-introducao-aos-futuros-virtuais/>.
Acesso em: 12/07/2022.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- FIGUEIRA, Lauro. Realismo Mágico ou Realismo Maravilhoso? **MOARA – Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Letras**, Belém-PA, n. 14, p. 21-33, jul. 2016. Disponível em:
<https://periodicos.ufpa.br/index.php/moara/article/view/3119>. Acesso em: 25 jul. 2022.
- FRAGA, Joana. Texto e imagem sobre The Kraken Collector. 22 de fevereiro de 2021. Instagram: @joanacchi. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CLmeR4UjF0r/>. Acesso em: 12/07/ 2022
- GAIMAN, Neil. **Sandman** - Edição definitiva. Vol 2. Tamboré: Panini, 2011.
- GAMA-KALIL, Marisa. Realismo Mágico. In: **Dicionário Digital do Insólito Ficcional**. Rio de Janeiro: UERJ, 2019. Disponível em: <http://www.insolitoficcional.uerj.br/r/realismo-magico/>. Acesso em: 26/06/2022.
- HELLER, E. **A Psicologia das Cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2018.
- ESBELL, Jaider. It was Amazon. **Galeria Jaider Esbell**, 2016. Seção Acervo e Obras. Disponível em:
<http://www.jaideresbell.com.br/site/2016/07/01/it-was-amazon/> Acesso em: 15/10/2022
- IZUMI, Shun. **Sonhonauta**. São Paulo: Conrad, 2022.
- KAHLO, Frida. **El sueño (La cama)**. 1940. Óleo sobre tela. Disponível em:
<https://wikioo.org/es/paintings.php?refarticle=9GEKZE&titlepainting=El%20Sueno%20-The%20Dream&artistname=Frida%20Kahlo>. Acesso em: 17/07/2022

KAMATANI, Yuhki. **Our Dreams at Dusk**: Shimanami Tasogare Vol. 1. Los Angeles: Seven Seas Entertainment, 2019.

KUBRUSLY, Cláudio Araújo. **O que é fotografia**. São Paulo: Brasiliense, 1991

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **O que é História em Quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

MATTA, P. Dois elos da mesma corrente: os rituais da Corrida do Imbu e da Penitência entre os Pankararu. **Cadernos de Campo (São Paulo - 1991)**, [S. I.], v. 18, n. 18, p. 165-180, 2009. DOI: 10.11606/issn.2316-9133.v18i18p165-180. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/cadernosdecampo/article/view/45447>>. Acesso em: 27/06/2022.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M.Books do Brasil, 2005.

MEDEIROS, Aureliano. **Madame Xanadu**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2021.

MELLO, Luiz Carlos. Apresentação para Imagens do Inconsciente, de Nise da Silveira, 1ª edição. Editora Vozes, 2017.

NOEHLES, Laura Rodrigues. O não-surrealismo de Frida Kahlo. **Conhecimento & Diversidade**, [S.I.], v. 5, n. 9, p. 28-36, ago. 2013. Disponível em: <https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/conhecimento_diversidade/article/view/1235>. Acesso em: 11/07/ 2022.

PAPRIKA. Direção: Satoshi Kon. Produção de Masao Takiyama, Jungo Maruta. Japão: Sony Pictures Entertainment Japan, 2006.

PEREIRA, Walquíria Rodrigues. História e imagem: as versões do mito mexicano malinche. **Anais do XI CONGRESSO BRASILEIRO DE HISPANISTAS**... Campina Grande: Realize Editora, 2020. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/72664>>. Acesso em: 04/07/2022.

PICARD, Louis. **Perfect Blue Fan art**. 2019. Ilustração digital. Disponível em: <<https://www.artstation.com/artwork/QzBNxL>>. Acesso em: 19/07/2022.

RECALDE, A. **Beladona**. Porto Alegre: AVEC Editora, 2015.

RIBEIRO, Sidarta. **O oráculo da noite**: A história e a ciência do sonho. São Paulo: companhia das letras, 2019.

RUIZ, Antonio. **El sueño de la Malinche**. 1939. Óleo sobre tela. Disponível em: <<https://www.malba.org.ar/el-sueno-de-la-malinche-de-antonio-ruiz/?v=diario>>. Acesso em: 29/06/2022.

SANTOS, Júlia Otero dos. **Vagares da alma**: elaborações ameríndias acerca do sonhar. 2010. 116 f., il. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social)-Universidade de Brasília, Brasília, 2010.

SANTOS, R. E. dos. Quadrinhos latino-americanos, esses desconhecidos. **9ª Arte (São Paulo)**, São Paulo, v. 9, n. 1, p. 145-149, 2020. DOI: 10.11606/issn.2316-9877.v9i1p145-149. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/179929>. Acesso em: 2 ago. 2022.

SCHOLLHAMMER, K. E. As Imagens do Realismo Mágico. **Gragoatá**, v. 9, n. 16, 7 jul. 2004.

SILVEIRA, Nise Da. **Imagens do Inconsciente**. Rio de Janeiro: Alhambra, 1981.

SILVEIRA, Rafael. **Circonjekturas**. 2019. Instalação. Disponível em: <<https://www.rafaelsilveira.com/art?lightbox=datalItem-kh1vta4i1>>. Acesso em 16/07/2022.

SCHARGEL, Sergio. O Duplo como Mito, o Duplo como Ficção: um debate acerca das construções da figura do Doppelgänger. **Decifrar**, 2020. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/355198960_O_DUPLO_COMO_MITO_O_DUPLO_COMO_FICCAO UM DEBATE ACERCA_DAS_CONSTRUCOES_DA FIGURA DO_DOPPELGANGER>. Acesso em: 15/10/22

Trauma, sonho e fuga. **13ª Bienal do Mercosul.** Porto Alegre, 2022. Disponível em: <<https://www.bienalmercosul.art.br/>> Acesso em: 14/10/22.

TORRES BALAGUER, Andrea. **Onirics**. 2013. Fotografia. Disponível em: <<http://www.andreatorresbalaguer.com/onirics#1>>. Acesso em: 16/07/2022.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Peirópolis, 2017.

XANDÓ, Niobe. **Flor Fantástica XV**. 1963. Óleo sobre tela. Disponível em: <<https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra65878/flor-fantastica-xv>>. Acesso em 17/07/2022