

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO - FAALC ARTES VISUAIS -
BACHARELADO

KARINA MIE TERUYA

COMPOSIÇÃO E UTILIZAÇÃO DAS BORDAS COMO
ELEMENTO NARRATIVO

CAMPO GRANDE - MS

2023

KARINA MIE TERUYA

**COMPOSIÇÃO E UTILIZAÇÃO DAS BORDAS COMO
ELEMENTO NARRATIVO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Graduação em Artes Visuais Bacharelado da FAALC-UFMS, como parte das exigências para a obtenção de grau de Bacharel em Artes Visuais, sob orientação do Prof. Dr. Sergio de Moraes Bonilha Filho.

CAMPO GRANDE - MS

2023

KARINA MIE TERUYA

COMPOSIÇÃO E UTILIZAÇÃO DAS BORDAS COMO ELEMENTO NARRATIVO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Graduação em Artes Visuais Bacharelado da FAALC-UFMS, como parte das exigências para a obtenção de grau de Bacharel em Artes Visuais, sob orientação do Prof. Dr. Sergio de Moraes Bonilha Filho

Resultado: _____

Campo Grande, MS, ___ de _____ de 2023

Prof. Dr. Isaac Antônio camargo

Prof. Dr. Ramiro Giroldo

Prof. Dr. Sergio de Moraes Bonilha Filho

RESUMO

Este trabalho de conclusão compara diferentes maneiras de utilizar os limites de uma página no universo dos quadrinhos para fazer com que a narrativa seja bem apresentada, tanto em termos estéticos quanto no fluxo da história. Para alcançar esse objetivo, destaco artistas que utilizaram layouts e quadros de forma criativa e coerente, nomeadamente, Kamome Shirahama e Sérgio Toppi. Por fim, o trabalho apresenta o processo de construção de uma produção original no campo do mangá, destacando a influência dos artistas mencionados no meu processo criativo.

PALAVRAS -CHAVE: Narrativa, *Panels*, *Layout*, Mangá

ABSTRACT

This Bachelor Dissertation starts from an analysis of different ways of using boundaries in a comic book page to create a well-presented narrative, whether in terms of aesthetics or considering the story flow. Also, showcases artists who have creatively and coherently used layouts and panels, such as Kamome Shirahama and Sérgio Toppi. Finally, it outlines the process of building an original production in the manga field, highlighting the influence of the aforementioned artists on my creative process.

KEYWORDS: Narrative, Panels, Layout, Manga

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	7
1. COMPOSIÇÃO EXPERIMENTAL EM HQs E MANGÁS.....	8
1.1 Elementos básicos.....	11
1.2 Artistas e suas experimentações.....	12
1.3 Metáforas visuais e abolição da estrutura básica dos quadrinhos.....	17
2. TRABALHO POÉTICO.....	22
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	29
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	30
APÊNDICE.....	31

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa busca nomear e destacar certas escolhas criativas feitas por artistas das histórias em quadrinhos, analisando o modo como elas servem de grande instrumento para o fluxo narrativo, usando de todos os elementos que dão forma a um mangá ou aos quadrinhos para criar melhor compreensão e envolvimento do leitor, produzindo esse mundo que existe somente enquanto a leitura acontece.

Com uma pequena introdução ao contexto histórico na qual o mangá surgiu e se popularizou, não somente no Japão, mas em todo o mundo, a pesquisa apresenta alguns momentos de transformação no meio artístico que são os mangás e quadrinhos, e certos momentos de intersecção entre a arte desenhada e a arte filmada, mostrando como os quadrinhos e o cinema compartilham certas ideias, saindo do storyboard e indo para as grandes telas.

A pesquisa se torna relevante ao trazer novas possibilidades na aplicação de elementos básicos nos mangás e quadrinhos, como as bordas, *layouts* e *panels*, ampliando os horizontes no quesito narrativo, permitindo que o fluxo de leitura nos carregue em suas correntezas.

Como resultado, apresenta um trabalho poético pensado para tornar-se um mangá *one-shot*, intitulado “Sussuros do Grimório: O Feitiço Inesperado da Cura”, que busca, intencionalmente, utilizar *panels* e *layouts* para definir o peso da narrativa.

1. COMPOSIÇÃO EXPERIMENTAL EM HQs E MANGÁS

Apesar de ser um meio artístico que existe há muito tempo, com a utilização dos pergaminhos que contavam histórias humorísticas através de imagens sequenciadas, datadas desde o século XIII, o mangá como conhecemos, ou, o mangá moderno, recebeu tal nome somente por volta do século XIX.

No decorrer da Era Meiji (1868 - 1912), o Japão abre seus portos para o Ocidente, o que permite uma transação de culturas para com o resto do mundo. Com o desenvolvimento e aumento da alfabetização, uma audiência para as histórias criadas a partir da junção de imagens e palavras, nasce, plantando a semente daquilo que viria a ser uma das maiores potências do entretenimento japonês e instrumento de seu *soft power*.

No final de 1890, tirinhas no estilo americano começam a aparecer e ganhar popularidade e em 1900 o Japão se torna palco do nascimento da *Jiji Manga*, o primeiro seguimento de tirinhas, no jornal *Jiji Shinpou*, que até 1930, já teriam sido serializadas em larga escala, mensalmente, desenhadas pelo artista Kitazawa Rakuten.

Figura 01. *Tagosaku to Mokubē no Tōkyō-Kenbutsu* (1902)



Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Kitazawa_Rakuten

Durante a Era Meiji há uma rápida transformação, com assimilação de elementos culturais estrangeiros e um certo grau de abandono de tradições da própria cultura japonesa, que, um pouco adiante, produzirá um efeito reverso, de reafirmação

dessas tradições; em suma, da reabertura do Japão em diante haverá movimentos de vai e vem, ciclos de absorção e negação de elementos culturais estrangeiros, até chegarmos na atual disseminação da mangá como elemento do *soft power* japonês.

Seria errôneo dizer que o Japão foi um país completamente isolado e fechado durante o período Tokugawa(1603 - 1868), há momentos pontuais de absorção das formas de representação da pintura ocidental, com uso circunscrito de ilusão perspectiva (utilizando pontos de fuga e perspectiva atmosférica, por exemplo). Todavia, a intensidade desse intercâmbio não se compara ao processo que se deu em seguida, nos períodos Meiji, Taisho e Showa.

Há, no entanto, a sensação de um ideal coletivo e nacionalista *versus* um ocidente individualista. A política japonesa durante o século XVII se amparava em três pilares: a força do coletivo, a especificidade gerada a partir da insularidade do Japão e a constituição do corpo nacional, representando uma resistência muito forte a tudo que seria moderno e estrangeiro.

Com esse forte sentimento de coletivismo, o país acaba por movimentar a todos quando há um fluxo que flutua entre a assimilação e a negação daquilo que vem do exterior, do Ocidente. Assim como durante o período Tokugawa não houve um isolamento absoluto do Japão em relação ao fluxo de informações que vinham de culturas estrangeiras, mas havia um esforço para que existisse um distanciamento entre ambos.

É durante esse período, também, que há uma popularização das “tradições mais típicas japonesas” e a estética passa a ser reconhecida como um conhecimento, valorizando o vínculo entre a estética, a arte, a política e a civilidade.

Por conta dessa dança que o Japão fazia, de rejeitar e abraçar aquilo que vinha do exterior, durante a Restauração Meiji (1868 - 1889), período que sucedeu o Tokugawa, surge a prioridade de transformar o Japão em um país moderno, fazendo com que os conceitos de Modernidade e Ocidente se tornassem praticamente equivalentes.

Coincidentemente, entre o final do século XIX e início do século XX, os famosos olhos grandes, se tornaram uma escolha estilística feita por diversos artistas da época e, de fato, os mestres mangakás de maior influência e relevância desse período encontravam-se intrinsecamente vinculados a essa estética peculiar, cuja popularidade, contudo, eclodiu primordialmente por intermédio dos mangás *shoujo*, genuíno gênero

dedicado ao público juvenil feminino, proferindo assim um manancial que encantou e cativou corações.

Abro aqui um parênteses para apresentar a representação das “garotas modernas”, grupo que a autora Christine Greiner cita em seu livro *Leituras do Corpo no Japão: e suas diásporas cognitivas* (2015), consistindo em meninas que absorviam a modernização da cultura e aquilo que vinha do Ocidente, externalizando as mudanças em seus maneirismos, expressões de moda e personalidades consideradas fortes no Japão da época, o que de certa forma influencia a maneira como personagens femininas vem a ser escritas nesses mangás.

Tanto Osamu Tezuka quanto Machiko Hasegawa, mangakás famosos a partir do pós-guerra, foram igualmente inovadores em termos estilísticos. Na técnica "cinematográfica" de Tezuka, os quadros assemelham-se a um filme em movimento, revelando detalhes de ação que beiram o efeito câmera lenta, bem como zooms rápidos que alternam entre planos distantes e close-ups. Além disso, de forma crucial, Tezuka sincronizava a disposição dos quadros com a velocidade de leitura do espectador, simulando a experiência de assistir a imagens em movimento.

Figura 02. Capas de mangás do início dos anos 1950.



Fonte: <https://www.fonomag.com.br/3895-Sazae-san-vol-1--Edicao-Japonesa> e <https://www.kobo.com/br/pt/ebook/astro-boy-volume-4-1>

Na produção de mangás, assim como na produção cinematográfica, o trabalho costuma ser feito por uma equipe. Nos estúdios, a pessoa responsável pela distribuição dos quadros (Komawari) é creditada como autora, enquanto a maioria dos desenhos é realizada por assistentes. Esse tipo de dinamismo visual foi amplamente adotado por mangakás posteriores. Por sua vez, o foco de Hasegawa na vida cotidiana e na experiência feminina também passou a caracterizar mangás shōjo mais recentes.

1.1 Elementos básicos

Em HQs, mangás, *graphic novels*, a arte se torna um instrumento em uma história, onde a imagem seria considerada um meio, um veículo que ajuda o artista a alcançar sua meta, sendo a de criar uma realidade que evoque sentimentos, sensações e emoções no leitor, e, não só isso, que ele compreenda as intenções do artista em sua narrativa.

O autor Marcos Mateu-Mestre usa o termo *artistic grammar* ou, gramática artística, em seu livro, *Framed Ink - Drawing and compositions for visual storytellers* (2015), descrevendo como aquilo que ajuda o artista a traduzir toda essa nova realidade e entregar tudo isso ao leitor, conseqüentemente, gerando uma narrativa visual bem efetiva, compreensível e clara.

Na arte, a composição é constantemente algo a ser pensado, planejado, com seus simbolismos e significados, e na composição de uma página não é diferente, diversas escolhas devem ser consideradas, visando um fluxo, uma progressão na narrativa, escolhas estas que determinam a sequência de leitura, os locais dos balões de fala, os enquadramentos, o *layout* de cada quadro e de cada página, etc. Mas deve-se criar uma relação de prioridades, um balanceamento entre arte e narrativa, já que, não é ideal que o leitor fique preso em uma página porque a arte ou a cena é “bonita”, mas que não possui um propósito ou um peso narrativo.

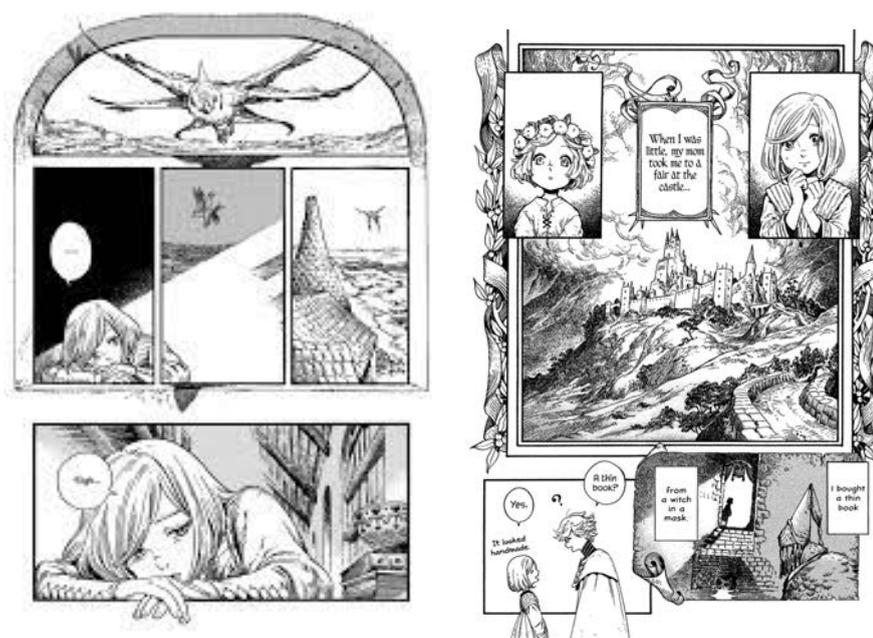
Escolhas essas que acabam por restringir certas escolhas criativas e criar novas preocupações, já que a fluidez da leitura não deve ser mais importante que a arte ou vice-versa, mas deve-se encontrar um equilíbrio, e ambos devem ser capazes de carregar a história juntos. E, por conta disso, os *layouts* e *panels* podem ser utilizados como um novo instrumento narrativo à disposição dos artistas, como pode-se encontrar nos trabalhos dos artistas e autores Sergio Toppi e Kamome Shirahama que veremos adiante.

1.2 Artistas e suas experimentações

Citado no segmento anterior, mangaká Kamome Shirahama, autora de obras como *Witch Hat Atelier* e participação em projetos como *Star Wars: Visions* tem como uma marca presente, a utilização da composição como um instrumento a seu favor bem evidente. Com grandes influências da *Art Nouveau* é possível notar como as composições têm um peso muito grande, esteticamente falando, mas que, querendo ou não, também ajudam no fluxo da leitura.

Com páginas onde ilustrações individuais são emolduradas, mas de uma forma que não quebram tanto o arrebatamento do leitor nessa nova realidade e universo, quanto o fluxo da narrativa, cooperando com tal em diversos momentos, criando não apenas belíssimas páginas como também uma narrativa envolvente e cativante.

Figura 01 e 02. Páginas do mangá *Witch Hat Atelier*



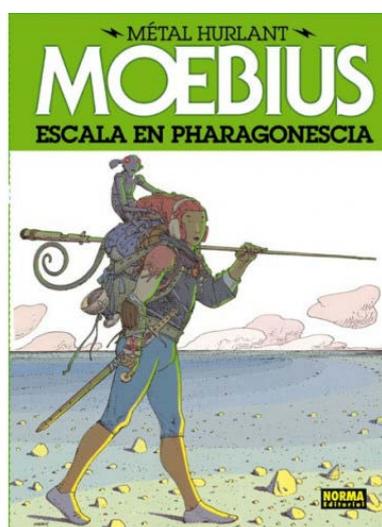
Fontes:

<https://www.facebook.com/CoolMangaPanels/posts/witch-hat-atelier-by-kamome-shirahama/410462597025985/> e <https://mangajar.com/manga/witch-hat-atelier>

Tais composições não são o foco principal do mangá, porém, corroboram com o interesse do leitor para com a história, permitindo que a narrativa permaneça sob a luz dos holofotes da autora. Ao longo do mangá, é possível encontrar páginas que se utilizam do espaço de uma folha de maneiras criativas e inovadoras, porém, infelizmente, que certas vezes apenas se encaixam no formato tradicional impresso, ao invés do mais comum atualmente, a leitura online.

A artista cita em entrevista com a redação alemã do site de *streaming Crunchyroll* que uma grande influência em seu processo criativo foi o cartunista francês Moebius (Jean Giraud), que foi um famoso cartunista francês, participando de projetos como “Tron” (1982) e “O Quinto Elemento” (1997) no *concept art* e *design*. Fazendo parte também da *Metal Hurlant*, uma revista em quadrinhos francesa de ficção científica e que teve um grande impacto no mundo dos quadrinhos na época, com publicações não só na França, mas também nos Estados Unidos, como *Heavy Metal*, e no Brasil, como *Metal Pesado*.

Figura 03. Capa da revista Métal Hurlant



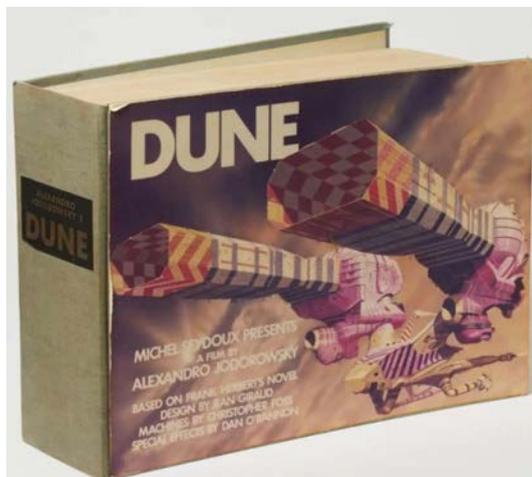
Fonte:

<https://www.milcomics.com/comic-europeo/83381-metal-hurlant-4-de-9-escala-en-pharagonescia.html>

Moebius também esteve envolvido no projeto do filme *Duna* nos anos 70, desenhando o *storyboard* com mais de 3.000 desenhos, que seria dirigido por Jodorowsky, diretor chileno que se encontrava no auge de sua carreira, com a colaboração de diversos outros artistas como Salvador Dali, Orson Welles e Pink Floyd, sendo um projeto grandioso que ao mesmo tempo que parecia impraticável para a época, tinha uma visão um tanto quanto revolucionária na indústria como um todo, e, infelizmente não veio a ser produzido, mas que gerou grande legado. O documentário *Jodorowsky's Dune* mostra como a visualidade de um filme que não existiu influenciou a indústria do cinema, e ainda influencia, saindo do *storyboard* para diversos filmes, como os famosos *Star Wars* (1977), *Alien - O oitavo passageiro* (1979), *Blade Runner* -

O caçador de andróides (1982), entre muitos outros, que, por sua vez, também interviram na criação de outras diversas obras sendo elas cinematográficas ou não.

Figura 04. Storyboard do não realizado filme, Duna, 1970



Fonte:

<https://boingboing.net/2021/11/08/alejandro-jodorowskys-dune-the-holy-grail-storyboard-book-of-moebius-drawings-for-the-unmade-1970s-epic-goes-up-for-auction.html>

Também citado no segmento anterior, o artista e autor Sergio Toppi, quadrinista e ilustrador italiano, também tendo em suas obras, um bom exemplo de como a construção de uma página tem um impacto muito forte na leitura. Sua maneira criativa de lidar com os balões de fala em relação à composição das *panels*, o que permitia uma narrativa gráfica extremamente elegante, garantindo uma progressão calculada de uma *panel* para o outra.

O artista possuía uma maneira intrigante de lidar com os *layouts* usando o contraste como seu maior aliado, já que, um *panel* nada mais é do que o corte seco de contraste, entre um quadrinho e outro. Como também é dito no livro *Framed Ink - Drawing and compositions for visual storytellers*, o contraste, ou a falta dele, tem o poder de revelar ou esconder, o que serve como um ótimo instrumento narrativo/artístico, permitindo com que o autor crie atmosferas intensas que traduzem aquilo que ele quer passar ao longo da história.

Toppi, além de conseguir manter um bom fluxo visual, também conseguia manter o equilíbrio entre aquilo que era desenhado e aquilo que era escrito.

A disposição dos balões nos quadrinhos, além de sua participação estética, deve obedecer à ordem temporal da realização das falas nos diálogos [...] Isto tem uma consequência importante porque traduz na indicação do tempo narrativo. É a figuração motivada do tempo. (CAGNIN, 2014, p. 145-146).

Chamado também de “o poeta da verticalidade”, Toppi explica ao entrevistador Guillaume Laborie, para a revista *L'Indispensable No. 4* em outubro de 1999, sua abordagem em relação aos *layouts* dizendo que:

A ideia fundamental por trás de minha abordagem é dar à composição de uma página ou página dupla, um impacto visual mais forte do que o uma técnica estritamente realista permitiria. Então, graças às referências fotográficas, posso incluir em uma única composição, diversas formas plásticas e planos, como se fosse um jogo mental. Fui imediatamente fascinado pela noção de construção por meio da combinação. Desde então, tenho um imenso prazer em como planejo uma ilustração ou página de *comic*. Sou constantemente guiado em minhas pesquisas pela necessidade de quebrar certas correntes limitadoras específicas para as *comic*. Quebrar a linearidade das sequências ou o conceito clássico de *layouts* em planos e proporções é necessário se nós queremos um avanço das *comics* como um meio artístico. (tradução livre)

Figura 04: Página do quadrinho *The Collector*



Fonte: <https://www.magnetic-press.com/toppi/>

Em grande parte de seus quadrinhos é notável, também, o “posicionamento de câmera” em certas cenas, dando foco ou tirando ele de certos personagens, de certos cenários, como se as composições fossem compatíveis e aplicáveis no cinema, com planos e perspectivas tais quais a de um *storyboard* cinematográfico.

Figura 05: cena do filme, Era uma Vez no Oeste (1968)



Fonte: <https://www.filmhousecinema.com/showing/once-upon-time-west>

Figura 06: cena do filme, Era uma Vez no Oeste (1968)



Fonte: <https://www.criminalelement.com/western-of-the-sixties-once-upon-a-time-in-the-west-jak-e-hinkson-film/>

Como pode ser visto, no filme dirigido por Sergio Leone em 1968, existem cenas em que o “ar de história em quadrinhos” pode ser encontrado, Toppi queria quebrar as limitações que os quadrinhos às vezes encaravam e por conta disso, suas artes certamente abriram portas para que os quadrinhos tivessem uma relação de inspiração

com o cinema, onde um dá e outro recebe e vice-versa, com composições de peso, *frames* que, se desenhados, carregariam com elas as simbologias que, talvez em movimento, seriam imperceptíveis pelo olho leigo; mas não podemos esquecer o fato de que as duas linguagens são diferentes, carregando consigo materialidades e desafios diferentes.

Por volta da mesma época de Sergio Leone, o diretor japonês Suzuki Seijun mostra como a relação entre o cinema e os quadrinhos, ou mangás, no contexto cultural do Japão, é algo mais intrínseco do que se imagina. Adaptações cinematográficas já não são novidade há um bom tempo, mas a maneira que diretores japoneses conseguiam transpor a ‘sensação’ dos mangás a vida era e ainda é algo a ser admirado, de certa maneira. Seguindo a mesma lógica de que os enquadramentos nos quadrinhos seriam um posicionamento de câmera, as adaptações conseguem seguir o fluxo e a linha de raciocínio com a mesma intenção do autor, fazendo do diretor e do autor, parceiros na narrativa, apesar de seguirem poéticas paralelas.

Por certo, não se deve generalizar na comparação dos filmes para com os quadrinhos, já que, nem todos seriam compatíveis no formato que as *comics* trabalham, sendo as ilustrações com a escrita. Tomemos o diretor Wes Anderson como exemplo, cineasta e diretor de diversos filmes como: O Grande Hotel Budapeste (2014), O Fantástico Sr. Raposo (2009), etc; tem como uma de suas marcas registradas, uma simetria extremamente notável ao longo de todos os seus filmes; penso se funcionaria bem uma tentativa de transpor para os quadrinhos, tendo que manter em mente os balonetes, enquadramentos, onomatopeias entre outros aspectos dos quadrinhos, algo que talvez perdesse o equilíbrio, ou o peso, ou até mesmo o foco, se colocado na forma de quadrinhos da maneira errada.

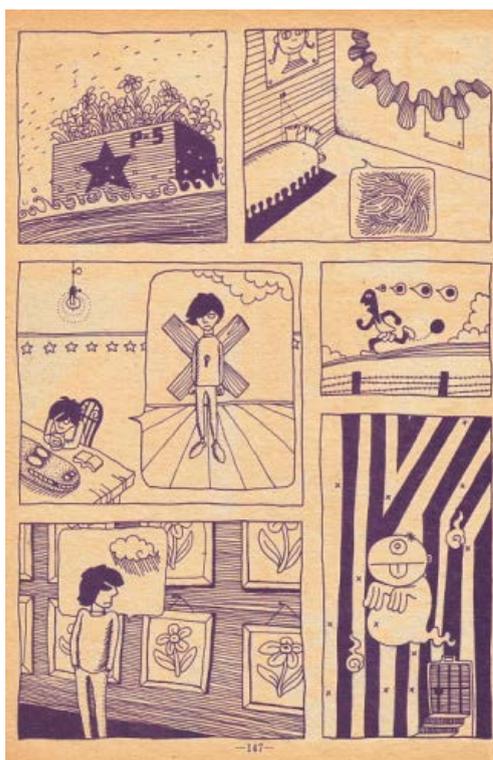
1.3 Metáforas visuais e abolição da estrutura básica dos quadrinhos

Logo após a Segunda Guerra, a maioria das revistas de mangá tentavam trazer para as crianças, que as liam avidamente, histórias inspiradoras, com mensagens de esperança num futuro melhor. Mas, já na passagem dos anos 1950 para 1960, como retratado em Manga Apartment (1996), de Jun Ichikawa, inicia-se uma transição para histórias de cunho mais autoral e pessoal de cada autor, como o *watakushi* de Yoshiharu Tsuge.

A partir de então, pôde-se encontrar diversas variações nos mangás, no estilo, no gênero e até mesmo nas mensagens. Dois destaques que surgem depois da Segunda Guerra são a revista mensal *Garô* (ガロ), fundada em 1964, e o grupo *Year 24* de mangakás mulheres que revolucionaram a ideia do mangá *shoujo* em 1970.

A revista *Garô*, fundada pelo artista e mangaká Katsuichi Nagai, foi uma das pioneiras ao trazer mangás mais alternativos, permitindo que os artistas produzissem suas obras de maneira mais autoral e livre, abordando temáticas sociais e políticas, destacando-os por trazerem algo bem diferente para a época e escapando da estrutura mais costumeira dos mangás e quadrinhos, às vezes nem se que apresentando balonetes, mas sim, deixando a interpretação daquilo que está acontecendo no olhar do leitor, como pode ser visto a seguir

Figura 07: página do mangá da artista Maki Sasaki



Fonte: <https://quadrinheiros.com/2018/09/24/garo-o-underground-do-manga/>

Já o grupo *Year 24*, que ganhou este nome por conta do ano Showa 24 (1949), ano em que muitas das autoras integrantes do grupo nasceram, também trouxe diversas novidades ao mundo dos mangás, mais precisamente nos mangás *shoujo*. Durante as décadas de 50 e 60, o mangá *shoujo* tinha como seu público alvo, meninas que ainda se encontravam na escola, que liam, em sua maioria, histórias mais

românticas, com tons de humor e personagens principais que fossem passivas e delicadas, mas, com a publicação de histórias como *A Princesa e O Cavaleiro*, de Osamu Tezuka, um novo leque se abre, com a possibilidade de aceitação do público japonês para com histórias de uma protagonista forte e decidida.

Na década de 70 se inicia a renascença do *shoujo* e o grupo *Year 24* leva o gênero a sua era de ouro, trazendo a tona as características marcantes desse tipo de mangá, personagens com olhos grandes, corpos esguios, uma certa dualidade de gênero em seus personagens, e o grupo atravessou barreiras contando suas histórias, abordando temas sociais, políticos, filosóficos que abordaram a sexualidade e o gênero, como no mangá *Shiroi Heya no Futari* (1971) da autora Ryoko Yamagishi, considerada como a primeira obra a representar um casal lésbico no mundo dos mangás.

Figura 08: página do mangá *Shiroi Heya no Futari*



Fonte: https://www.nineanime.com/chapter/Shiroi_Heya_no_Futari_1/134870-16.html

Uma das diversas características que o grupo implementou foi a utilização a iconografia de flores, usando-as como metáforas para representar diversas emoções e o distanciamento do uso tradicional dos *layouts* e *panels*, usando-os de diversas maneiras para também representar emoções e situações pelas quais os personagens estivessem passando.

Figura 09: página do mangá Rosa de Versalhes



Fonte: <http://all-comic.com/2020/the-rose-of-versailles-volume-1/>

Figura 10: página do mangá *The Poe Clan*



Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Moto_Hagio

Assim como muitas autoras do grupo Year 24 a autora Yuhki Kamatani, que escreve como o mangá *Our Dreams at Dusk* e Hiraeth também usa as composições de uma maneira intrigante, por vezes descartando um *panel* tradicional e usando de metáforas visuais, muitas vezes, para carregar a narrativa com graça e intensidade,

optando muitas vezes por certos motivos, como o significado das flores, ao invés do uso tradicional das bordas.

Figura 11: página do mangá *Our Dreams at Dusk*



Fonte: <https://yurimother.com/post/184722369006/shimanamitasogare>

Figura 12: página do mangá *Hiraeth*



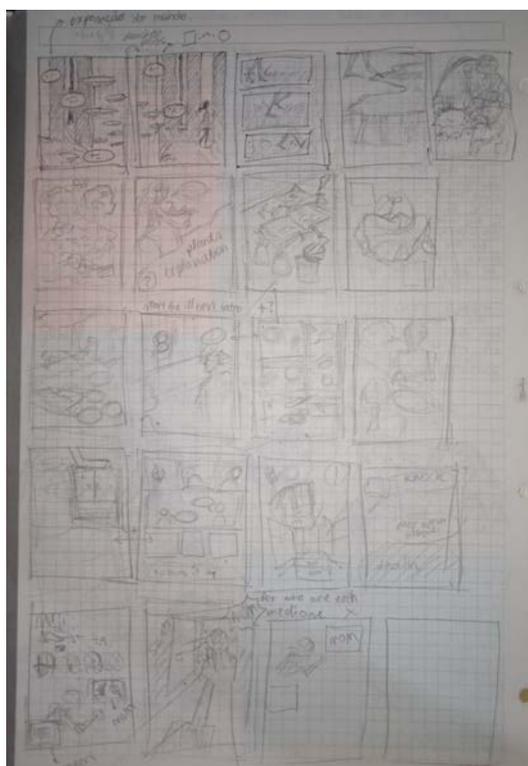
Fonte: <https://yurimother.com/post/678021119764267008>

2. TRABALHO POÉTICO

Em consonância com a proposta teórica deste trabalho, comecei a criar a história de uma personagem oriunda de uma família de apotecários em uma pequena e antiga vila rural.

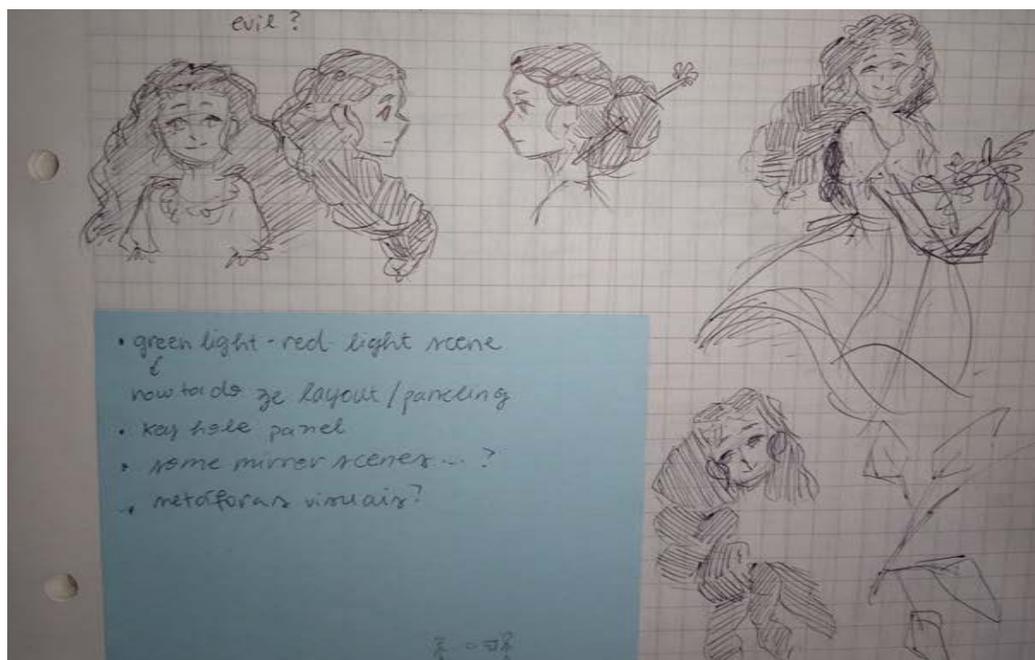
Certo dia, uma doença estranha assola essa vila, deixando muitos mortos, inclusive a mãe da personagem principal. Em seu luto e busca incessante por uma cura, ela encontra um grimório, que lhe ensinará a produção de poções feitas com fármacos e magia. Todavia, essa descoberta vem com seus prós e contras.

Figura 13: Esboço de *storyboard*



Fonte: Acervo pessoal

Figura 14: Esboço do design de personagem



Fonte: Acervo pessoal

Figura 15: Storyboard de um quarto da história



Fonte: Acervo pessoal

Inicialmente a ideia era a de produzir uma história que poderia ser considerada uma *one-shot*, ou seja, um volume único, sendo capaz de contar uma história completa, porém, tal desafio acabou se tornando grande demais, portanto a produção poética apresentada pode ser considerada o primeiro capítulo de tal *one-shot*.

Figura 16: Esboço de Sussurros do Grimório



Fonte: Acervo pessoal

Figura 17: Esboços realizados para o trabalho prático



Fonte: Acervo pessoal

Figura 18: Esboços realizados para o trabalho prático

Fonte: Acervo pessoal

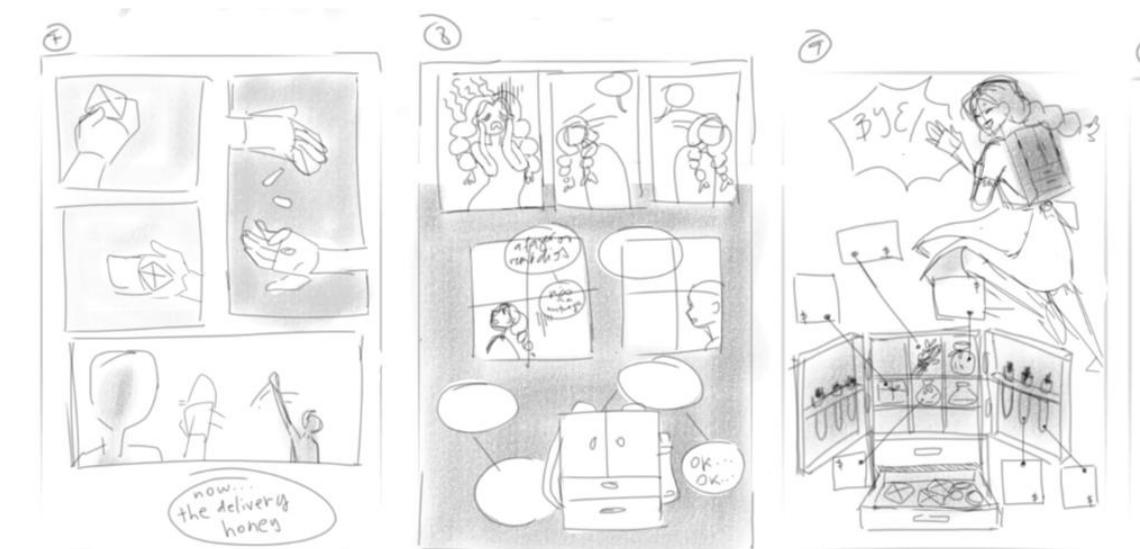
Conforme a história foi ganhando forma e se concretizando, fui notando as similaridades entre o enredo dessa *one-shot* e o momento histórico que passamos entre os anos de 2020 e 2022, com uma doença assolando o planeta e a busca por uma descoberta que ajudasse a todos, ainda que negada por alguns.

A descoberta da magia e de poções que poderiam curar aqueles que acabavam se tornando vítimas da doença vinha com um estigma muito grande, já que na vila onde a jovem personagem principal, Lily Blackwood viveu sua vida inteira, a magia era considerada algo terrível, que traria apenas desgraças à aqueles que a praticassem ou a recebessem, portanto, a grande maioria dos aldeões se recusariam a ouvir a pequena Lily que dizia trazer a cura por meio da magia, afirmando que a criança estaria tocando em tabus, cruzando linhas que jamais deveriam ser cruzadas. Mas, por conta da morte de sua mãe, Lily se recusa a deixar que outros encontrem o mesmo destino, determinada a encontrar a cura, seja ela por meios convencionais ou não.

Ao longo do processo de criação, pode-se ver que o trabalho se dividiu principalmente em três etapas: os *storyboards*, o *name* e as páginas finalizadas. Os

storyboards como anteriormente apresentados, foram utilizados primeiramente para uma que se criasse uma noção da estrutura do enredo e linha temporal da história, *name* (ou *nemu*) é o termo usado no japonês que se refere ao esboço ou *storyboard* de uma página, no meu caso, sendo usado como esboço de quase todas as páginas realizadas e as páginas finalizadas, feitas digitalmente, os balões de fala, sarjetas e *layouts*.

Figura 19: Storyboard



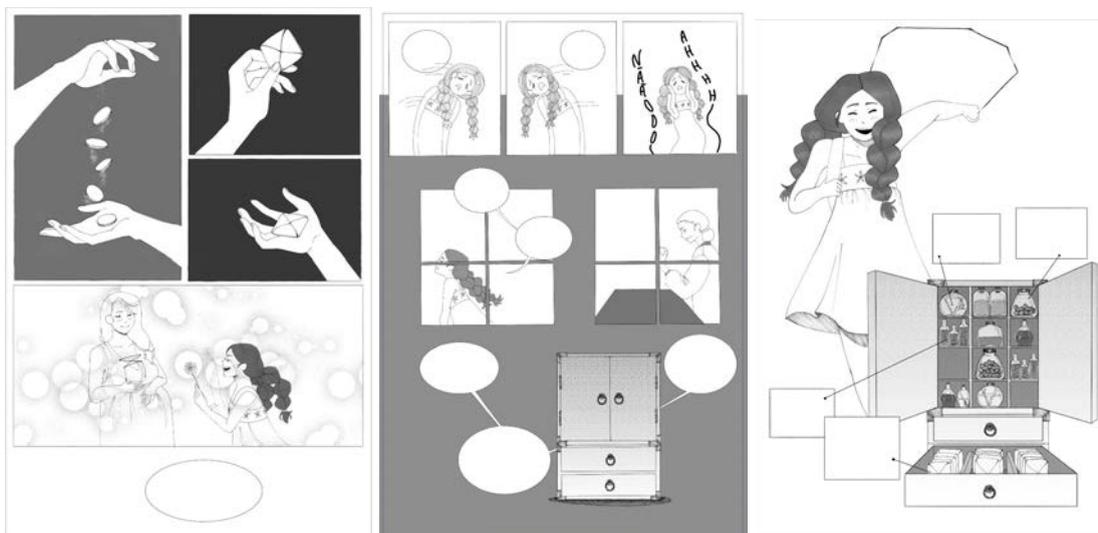
Fonte: Acervo pessoal

Figura 20: Name



Fonte: Acervo pessoal

Figura 21: Páginas com a arte finalizada



Fonte: Acervo pessoal

Inicialmente, a ideia era a de realizar este trabalho prático de forma tradicional, utilizando papel, tinta nanquim, entre outros materiais comumente usados ao se produzir um mangá, porém, por conta da demanda do tempo, acabei optando pelo meio digital, o que de certa forma me trouxe vantagens em relação ao tempo e principalmente em relação à possibilidade de usar retículas e *halftones* (degradês uniformes), que são materiais de certa forma, difíceis de se ter em mãos.

Como extensão da atmosfera apresentada na história optou-se por utilizar uma técnica de encadernação tradicional japonesa, *Yotsume Toji* - cuja origem remonta ao período Edo e continua sendo utilizada até hoje - ampliando a sensação de que os conhecimentos da família da pequena Lily são passados de geração em geração.

Tal trabalho poético também trouxe diversos desafios que precisavam de soluções criativas e técnicas artísticas das quais tive de estudar bastante para que conseguisse trazer essas soluções criativas de maneira eficaz e que não tornassem o processo algo mais complicado sem necessidade.

Apesar de ser um trabalho artístico, um dos maiores desafios foi a diagramação do mangá completo, por conta da minha própria falta de experiência, tal processo foi certamente tortuoso, mas trouxe seus ensinamentos apesar dos pesares.

Ao analisar os trabalhos dos artistas citados ao longo deste texto, decidi tentar implementar, a meu ver, o uso criativo dos *layouts* e *panels* de maneira que a narrativa da história tivesse o auxílio da estrutura de uma página, trazendo compreensão e

permitindo que o leitor tivesse um leve vislumbre daquilo que eu, como artista e autora da obra, tinha como intenção.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa e produção deste trabalho artístico permitiu que eu criasse uma noção maior em relação à intencionalidade, intencionalidade esta que permitiu que houvesse um desenvolvimento do meu próprio processo de criação.

Apesar de achar que o trabalho final falta em certas áreas, como a própria finalização da história, por exemplo, acredito que este serviu de grande ajuda para que eu conseguisse ter essa experiência como artista e conseguir absorver dela os prós e contras da produção de um mangá. E, mesmo que a ideia inicial era a de produzir um mangá físico, as decisões tomadas ao longo do projeto visavam a possibilidade de se ter, também, um acesso online da história, sem que surgissem empecilhos para tal, já que muitas vezes mangás não são diagramados com a leitura digital em mente.

Pretendo expandir essa história em uma série de publicações e finalizá-la no futuro. Vejo este projeto como instrumento de aprendizado, como algo que pode desenvolver minha linguagem artística, narrativas e uso das minhas próprias metáforas visuais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAKI, Hirohiko. **Manga in theory and practice: the craft of creating manga**, 2017

CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica**. São Paulo: Criativo, 2014.

Era Uma Vez No Oeste. Direção: Sergio Leone. Produção: Euro International Films, Paramount Pictures, Rafran Cinematográfica e Finanzia San Marco. Itália/EUA: Euro International Films, Paramount Pictures, 1968.

GREINER, Christine . **Leituras Do Corpo No Japão E Suas Diásporas Cognitivas**. São Paulo: N-1 edições, 2016.

MATEU, Mateu-Mestre. **Framed ink: drawing and composition for visual storytellers**, 2015

TSURITA, Kuniko. **A Tragédia Da Princesa Rokunomiya**. São Paulo: Editora Veneta, 2022.

MARQS, Raoni. **Como fazer mangá**. São Paulo: Editora JBC, 2022.

Tokiwa: The Manga Apartment. Direção: Jun Ichikawa. Japão, 1996

TOPPI, Sergio (entrevistador, Guillaume Laborie). Entrevista com Sergio Toppi. **L'Indispensable**, n ° 4, p.20-23, outubro, 1999.

APÉNDICE



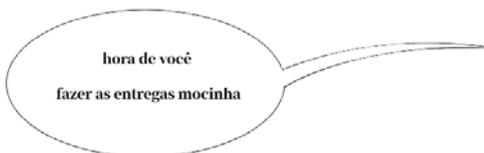
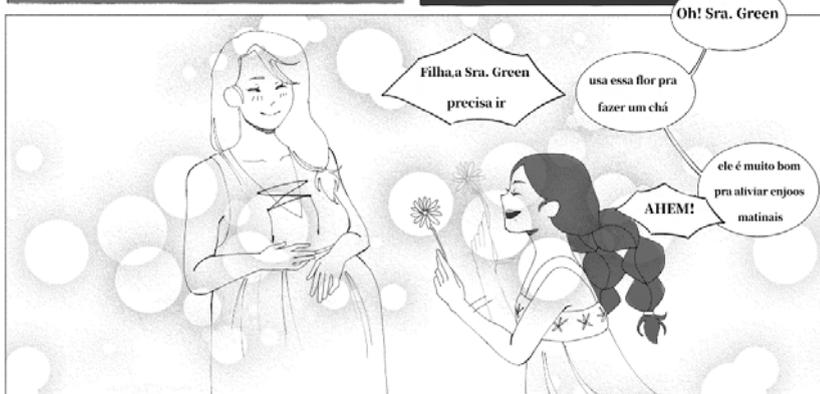
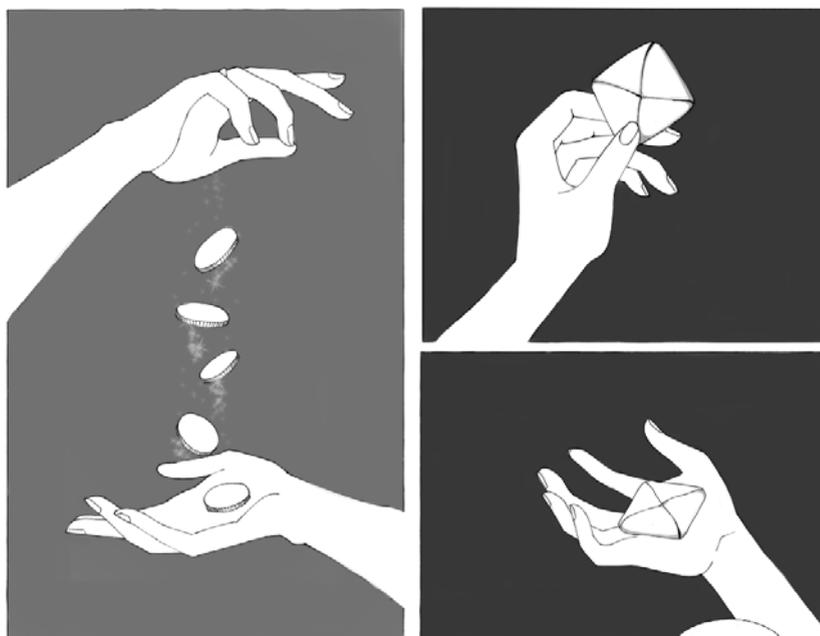


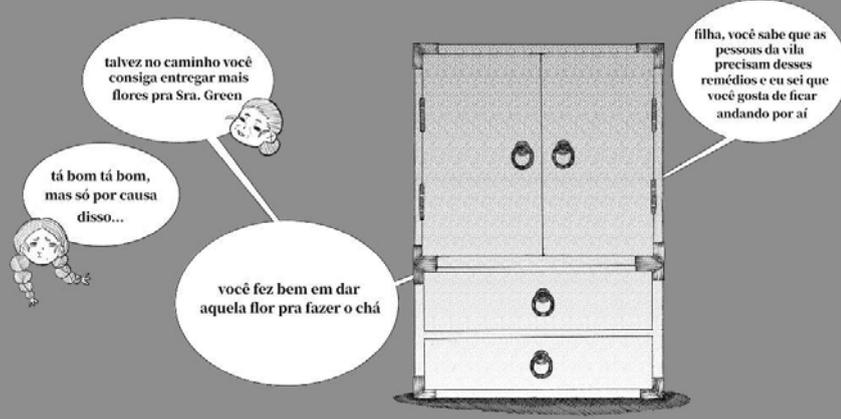
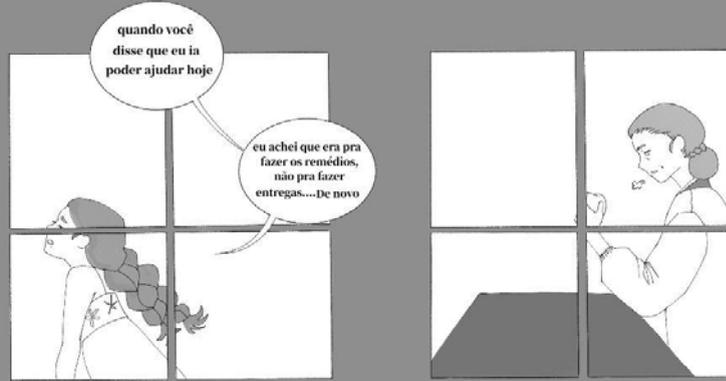


mas se você começar a sentir
alguma outra coisa pode voltar
aqui, nossa porta está sempre
aberta, já sabe

aqui tem o suficiente para 3
dias, até lá você já deve estar se
sentindo melhor

Misture uma colher do
remédio com água e
tome uma vez por dia





EU JÁ VOLTO MAMA!

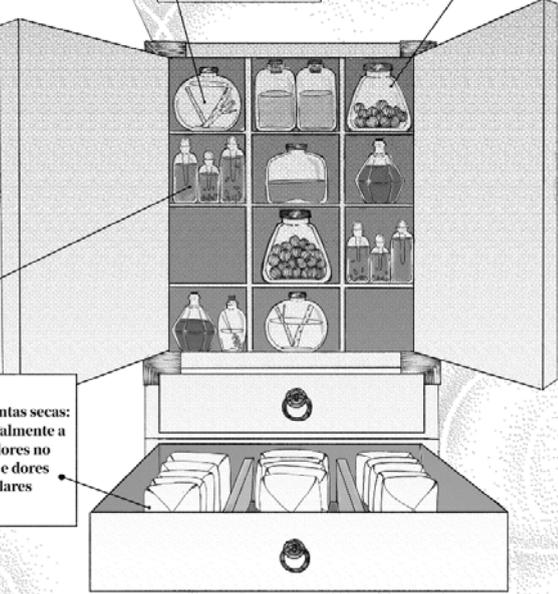


casca de árvore pintada: ajuda a abaixar febres e diminuir dores e cabeça

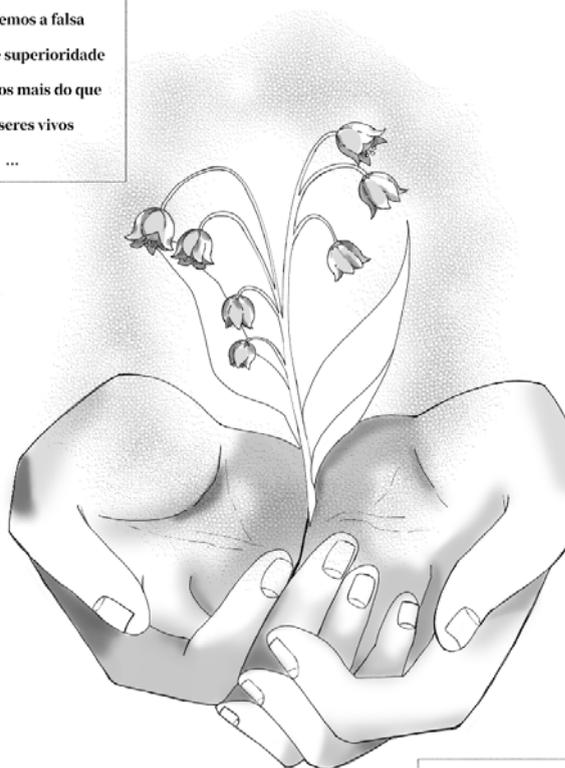
ervas secas: bom para tosses e gargantas irritadas

essência de lírio: bom para dormir

mistura de plantas secas: ajuda principalmente a diminuir dores no estômago e dores musculares



O ciclo da vida é algo mais
frágil do que imaginamos
Nós, como seres humanos
sempre temos a falsa
sensação de superioridade
por vivermos mais do que
alguns seres vivos
...

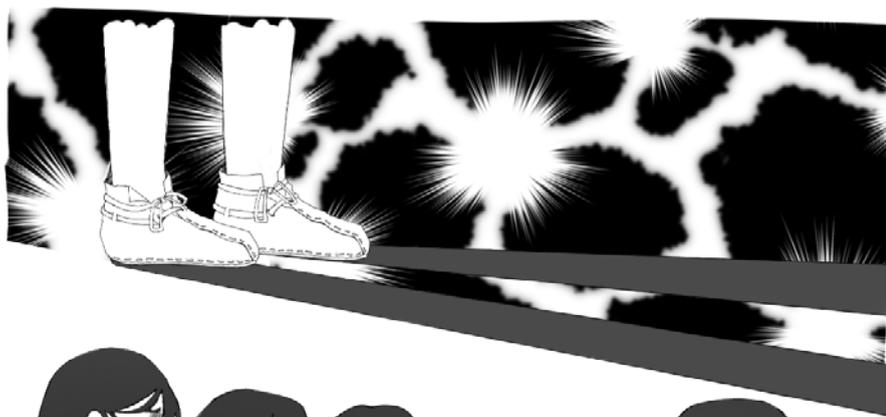


...
doenças são o lembrete
mais comum,
mostrando como uma
vida pode ser tão
delicada



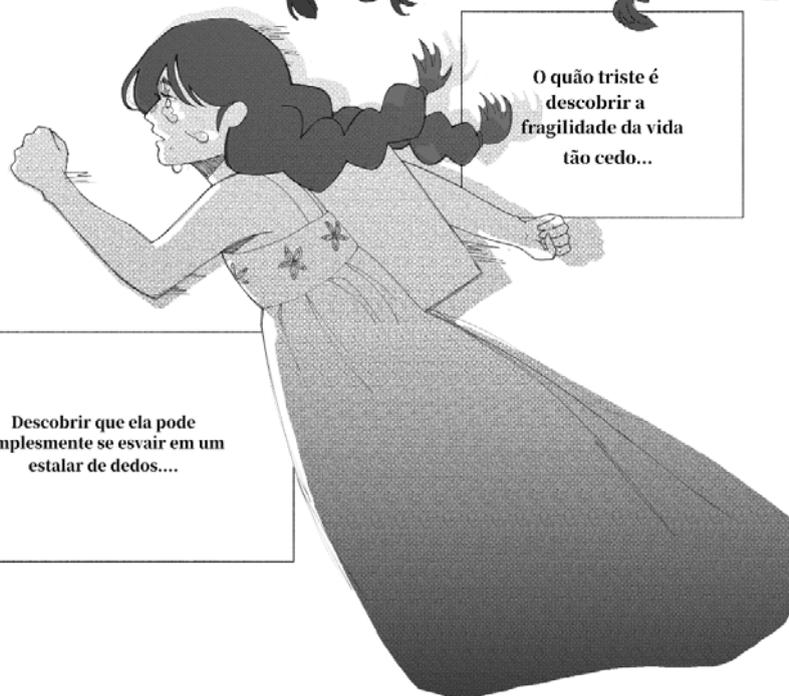






O quão triste é
descobrir a
fragilidade da vida
tão cedo...

Descobrir que ela pode
simplesmente se esvair em um
estalar de dedos....







eu estava indo
entregar as flores
para a Sra. Green,
pro chá de aniversário
mas enquanto estava
no caminho, ela
caiu no chão,
chorando e
desesperada.



então eu saí correndo,
pra ver se tinha acontecido
alguma coisa,
e ela me disse que
o Sr. Green tinha
caído no chão e
que não estava se
mexendo...

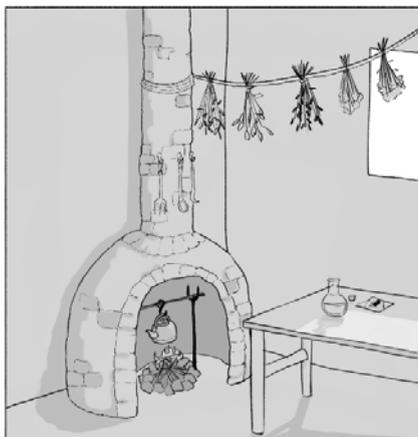


ele estava no chão
morta, tinha muito
sangue e eu não
sabia o que fazer
e eu só saí correndo...
eu deixei
a Sra. Green
lá morta...
SOZINHA



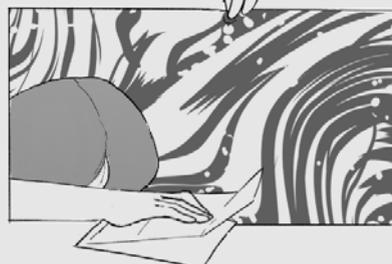
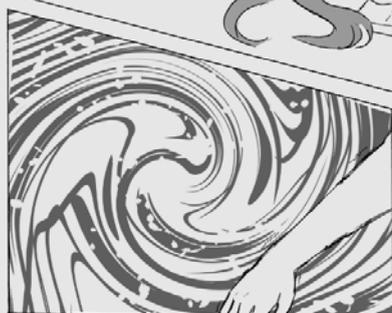






THUD

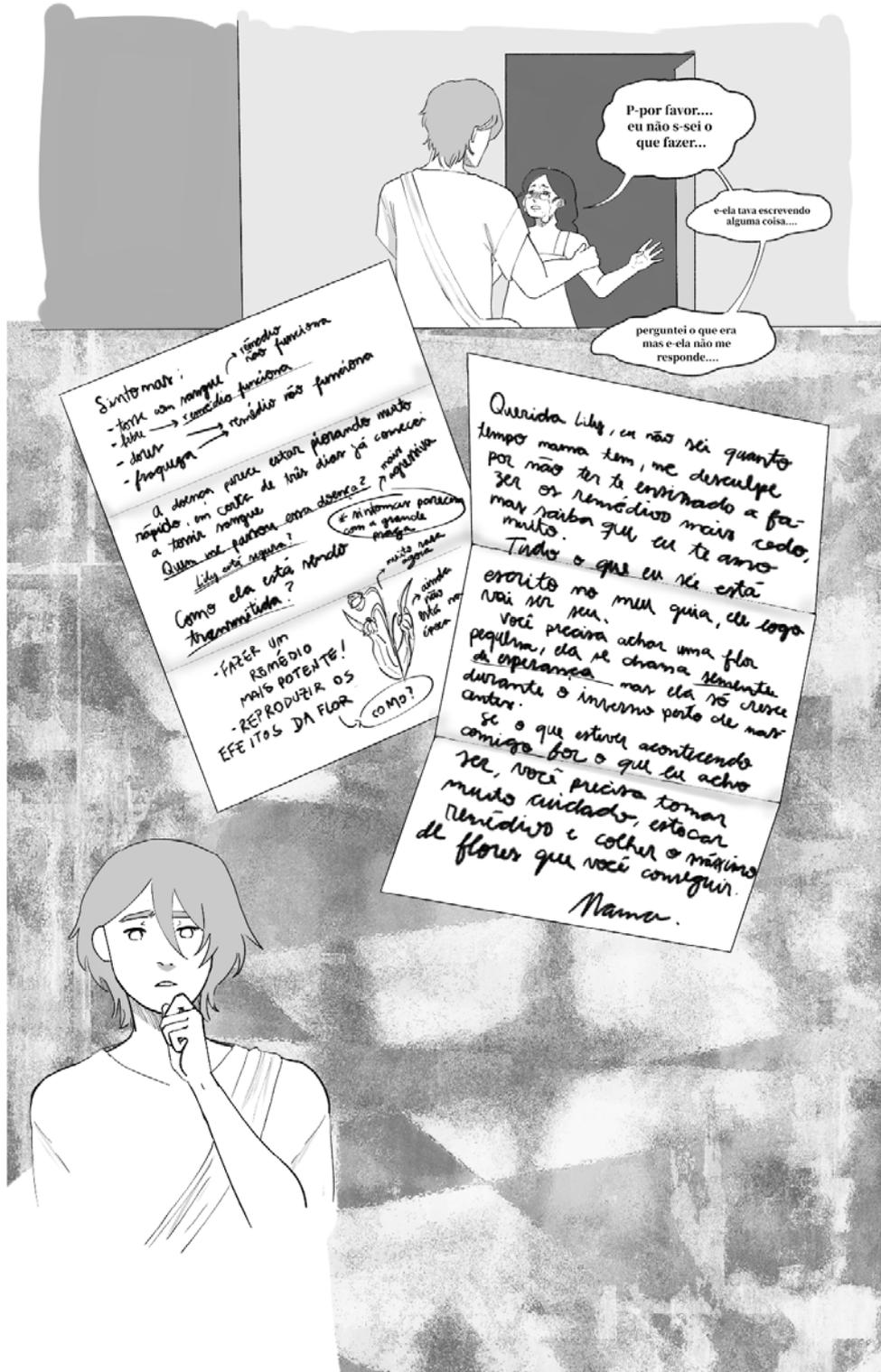




TOC
TOC
TOC







P-por favor...
eu não s-sei o
que fazer...

e-ela tava escrevendo
alguma coisa...

perguntei o que era
mas e-ela não me
responde....

Sintomas:
- tontura sempre ^{remédios não funcionam}
- diarréia ^{remédios não funcionam}
- dor ^{remédios não funcionam}
- fraqueza

A doença parece estar piorando muito
rápido, em cerca de três dias já comecei
a sentir náuseas
Quem me passou essa doença?
Lily está segura?
Como ela está sendo
tratada?

- FAZER UM
REMÉDIO
MAIS POTENTE!
- REPRODUZIR OS
EFEITOS DA FLOR

Minimizar possíveis
efeitos colaterais
com a grande
dose.

não me
esqueça
de
colher
as
flores
da
planta

como?

Querida Lily, eu não sei quanto
tempo mama tem, me desculpe
por não ter te informado a fa-
zer os remédios mais cedo,
mas saiba que eu te amo
muito.
Tudo o que eu sei está
escrito no meu guia, de logo
vai ser seu.
Você precisa achar uma flor
pequena, ela se chama sealante
de esperança, mas ela só cresce
durante o inverno perto de mar
antes.
Se o que estiver acontecendo
for o que eu acho
se, você precisa tomar
muito cuidado, colher o máximo
de flores que você conseguir.
Mama.



