

Guia 1



Universidade Federal do Mato Grosso do Sul

Lucas Nakamura de Souza

História em Quadrinhos no universo de criação artística de Lucas Nakamura



Campo Grande, MS
2024

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

Lucas Nakamura de Souza

História em Quadrinhos no universo de criação artística de Lucas Nakamura

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao
Curso de Graduação em Artes Visuais da
Universidade Federal de Mato Grosso Do Sul,
como parte das exigências para a obtenção de
grau de Bacharel em Artes Visuais, elaborado
sob orientação da Profa. Dra. Constança Maria
Lima de Almeida Lucas.

Campo Grande, MS

2024

Lucas Nakamura de Souza

**História em Quadrinhos no universo de criação
artística de Lucas Nakamura**

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Constança Maria Lima de Almeida Lucas
UFMS - Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

Prof. Dr. Sérgio de Moraes Bonilha Filho
UFMS - Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

Prof. Ms. Antônio José dos Santos Júnior
UFMS - Universidade Federal de Santa Maria

Lista de Imagens

Imagem 1 - Jack Kirby, <i>Capitão América em Quadrinhos Vol 1</i> , 1940.....	3
Imagem 2 - Robert Crumb, ilustração produzida para o Movimento Passe Livre, 2013.....	5
Imagem 3 - Ozamu Tezuka, <i>Tetsuwan Atom - Astro Boy - Volume 1</i> , 1968, capa.....	6
Imagem 4 - Angelo Agostini, <i>As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte - Capítulo 1</i>	7
Imagem 5 - Angelo Agostini (ilustração alegórica de Francisco Nascimento), <i>Capa da Revista Illustrada</i> , v. 9, n. 376, 1884, litogravura.....	8
Imagem 6 - Bob Kane, <i>Homem Morcego – 1940</i> , publicada em <i>O Globo</i>	9
Imagem 7 - Autor desconhecido, <i>Revista Tico-Tico</i> , página 1, volume 1, capítulo 1, 1905, editora: <i>O Malho</i>	10
Imagem 8 - Ziraldo, <i>Capa da revista Gibi</i> , publicada em 3 de agosto de 1947.....	11
Imagem 9 - Ziraldo, <i>Capa da edição de estreia da revista Pererê</i> , publicada em 1960 pela editora <i>O Cruzeiro</i>	12
Imagem 10 - Maurício de Sousa, <i>Capa da revista HQ GIBI Mônica Nº56</i> , agosto 1991, editora Globo.....	13
Imagem 11 - Robert Crumb, <i>Keep On Truckin - Poster</i> , 1967.....	15
Imagem 12 - Robert Crumb, <i>Mr. Natural - Capa</i> , 1970.....	16
Imagem 13 - Robert Crumb, <i>Arte original da capa interna de The People's Comics</i> , Golden Gate Publishing Company, 1972.....	17
Imagem 14 - Robert Crumb, <i>Fritz the Cat</i> , 1972.....	18
Imagem 15 - Robert Crumb, 2023.....	18
Imagem 16 - Fotografia de Kyu Hayashida.....	19
Imagem 17 - Q Hayashida, <i>Dorohedoro</i> , Vol. 19, Capítulo 120: <i>Biological Renovation</i> , capa.....	21
Imagem 18 - Q Hayashida, <i>Dorohedoro</i> , 2000, volume 1, página 1.....	23
Imagem 19 - Q Hayashida, esboços, design de personagens, enredo e detalhes de fundo, 2014.....	24

Imagem 20 - Q Hayashida, esboços, 2014.....	25
Imagem 21 - Q Hayashida, <i>Dorohedoro</i> , 2016, volume 21, capítulo 146.....	26
Imagem 22 - Fotografia de Gustave Doré.....	27
Imagem 23 - <i>Capa de Os Trabalhos de Hércules</i> , 1847.....	28
Imagem 24 - Gustave Doré, <i>A Divina Comédia: O Inferno</i> , 1861.....	29
Imagem 25 - Gustave Doré, gravura de 1861, Cantos IX e X do Inferno de Dante.....	30
Imagem 26 - Gustave Doré, <i>Canto XXI - Divina Comédia, Inferno, de Dante Alighieri</i> . Legenda: Os demônios ameaçam Virgílio, 1861.....	32
Imagem 27 - Gustave Doré, <i>Judith Holding the Head of Holofernes</i> , gravura em metal, 1883.....	33
Imagem 28 - Lucas Nakamura, <i>Rexpeita o Rato</i> , 2023, desenho a lápis grafite sobre papel, 21 x 29,7 cm.....	35
Imagem 29 - Lucas Nakamura, <i>Baal</i> , 2023, desenho, lápis grafite sobre papel, 14 x 21.....	37
Imagem 30 - Lucas Nakamura, <i>Raven Saint Yago</i> , 2022, desenho a lápis grafite sobre papel, 15 x 15 cm.....	39
Imagem 31 - Lucas Nakamura, <i>A Verdadeira F4ce</i> , 2022, desenho, lápis grafite e caneta hidrográfica sobre papel, 42 x 29,7 cm.....	40
Imagem 32 - Lucas Nakamura, <i>Me Diga Quem Sou</i> , 2022, desenho, lápis grafite e caneta hidrográfica sobre papel, 42 x 29,7 cm.....	42
Imagem 33 - Lucas Nakamura, <i>Kono Dio Da!</i> , 2021, desenho, grafite sobre papel, 42 x 29,7 cm.....	43
Imagem 34 - Lucas Nakamura, <i>Danação, Capítulo 1, Página 3</i> , 2024, grafite, caneta hidrográfica e nanquim sobre papel, 21 x 29,7 cm.....	45
Imagem 35 - Lucas Nakamura, <i>Expição</i> , 2022, desenho, lápis grafite e caneta hidrográfica sobre papel, 21 x 29,7 cm.....	46
Imagem 36 - Lucas Nakamura, <i>Protótipos de Cenas</i> , 2024, lápis grafite e caneta hidrográfica sobre papel, 21 x 29 cm.....	47
Imagem 37 - Lucas Nakamura, <i>Danação, Capítulo 1, Páginas 2 e 3</i> , 2024, lápis grafite, caneta hidrográfica e nanquim sobre papel, 21 x 29 cm.....	48
Imagem 38 - Lucas Nakamura, <i>Danação, Capítulo 1, Página 1</i> , 2024, sobre papel, 21 x 29,7 cm.....	49

Imagem 39 - Lucas Nakamura, <i>Adramelech</i> , 2023, desenho a lápis grafite sobre papel, 21 x 29,7 cm.....	50
Imagem 40 - Lucas Nakamura, <i>Danação, Capítulo 1, Página 1</i> , 2024, grafite e caneta esferográfica sobre papel, 21 x 29,7 cm.....	51
Imagem 41 - Lucas Nakamura, <i>Danação, Capítulo 1, Página 2</i> , 2024, grafite, caneta esferográfica e nanquim sobre papel, 21 x 29,7 cm.....	52
Imagem 42 - Lucas Nakamura, <i>Danação, Capítulo 1, Página 3</i> , 2024, grafite, caneta esferográfica e nanquim sobre papel, 21 x 29 cm.....	53
Imagem 43 - Lucas Nakamura, <i>Danação, Capítulo 1, Página 2</i> , 2024, grafite, caneta esferográfica e nanquim sobre papel, 21 x 29 cm.....	54
Imagem 44 - Lucas Nakamura, <i>Danação, Capítulo 1, Página 3</i> , 2024, grafite, caneta esferográfica e nanquim sobre papel, 21 x 29 cm.....	55
Imagem 45 - Lucas Nakamura, <i>Danação, Capítulo 1, Página 1</i> , 2024, grafite, caneta esferográfica e nanquim sobre papel, 21 x 29 cm.....	57
Imagem 46 - Lucas Nakamura, <i>Danação, Capítulo 1, Página 1</i> , 2024, grafite, caneta esferográfica e nanquim sobre papel, 21 x 29 cm.....	58
Imagem 47 - Lucas Nakamura, <i>Danação, Capítulo 1, Página 1</i> , 2024, grafite, caneta esferográfica e nanquim sobre papel, 21 x 29 cm.....	59
Imagem 48 - Lucas Nakamura, <i>Danação, Capítulo 1, Página 1</i> , 2024, grafite, caneta esferográfica e nanquim sobre papel, 21 x 29 cm.....	60
Imagem 49 - Lucas Nakamura, <i>Danação, Capítulo 1, Página 1</i> , 2024, grafite, caneta esferográfica e nanquim sobre papel, 21 x 29 cm.....	61
Imagem 50 - Lucas Nakamura, <i>Danação, Capítulo 1, Página 1</i> , 2024, grafite, caneta esferográfica e nanquim sobre papel, 21 x 29 cm.....	62
Imagem 51 - Lucas Nakamura, <i>Danação, Capítulo 1, Página 1</i> , 2024, grafite, caneta esferográfica e nanquim sobre papel, 21 x 29 cm.....	63

Resumo

Este trabalho de conclusão de curso surgiu a partir da necessidade de refletir sobre o impacto das histórias em quadrinhos (HQs) no cenário global e nacional, e de explorar os meus processos criativos como artista, Lucas Nakamura, dentro do universo da arte sequencial.

Na análise estética, são apresentadas as contribuições dos artistas Robert Crumb, Kyu Hayashida e Gustave Doré, com ênfase em técnicas e estilos que influenciaram a narrativa visual. As questões estudadas nos processos criativos desses artistas são subsídios fundamentais para analisar minha trajetória artística e a construção de uma poética singular. Também é destacada a relevância das HQs como meio de expressão cultural, crítica social e desenvolvimento artístico, além de ressaltar o aprendizado adquirido na elaboração de narrativas visuais.

Trago como parte do estudo a criação de uma HQ intitulada *Danação*. O projeto da obra *Danação* integra referências variadas, planejamento visual e experimentação. A pesquisa reflete a importância do desenho, de rascunhos, composição e narrativa sequencial na criação de HQs autorais.

Palavras chave: desenho, histórias em quadrinhos, processos de criação

Sumário

Introdução	1
1 História em Quadrinhos algumas anotações	2
2 Referências artísticas / Influências estéticas	14
2.1.1 Robert Crumb	14
2.1.2 Kyu Hayashida	19
2.1.3 Gustave Doré.....	27
3 Lucas Nakamura	34
3.1 Percursos e Processos de criação	34
3.1.1 Cadernos de desenho.....	37
3.1.2 Projeto de criação “Danação”	44
4 Considerações finais	63
Referências	64

Introdução

Este trabalho de conclusão de curso com o título História em Quadrinhos e o universo de criação artística de Lucas Nakamura, surgiu a partir da necessidade de refletir sobre o impacto das histórias em quadrinhos (HQs) no cenário global e nacional, e de explorar os meus processos criativos como artista, Lucas Nakamura, dentro do universo da arte sequencial.

Na análise estética, são apresentadas as contribuições dos artistas Robert Crumb, Kyu Hayashida e Gustave Doré, com ênfase em técnicas e estilos que influenciaram a narrativa visual. As questões estudadas nos processos criativos desses artistas são subsídios fundamentais para analisar minha trajetória artística e a construção de uma poética singular. Também é destacada a relevância das HQs como meio de expressão cultural, crítica social e desenvolvimento artístico,

No primeiro capítulo apresento pesquisa sobre História em Quadrinhos. Inicialmente, destaco as origens das HQs, desde *The Yellow Kid* (1894), marco inicial do formato moderno, até sua consolidação no século XX como um meio popular nos Estados Unidos, especialmente durante a Crise de 1929 e períodos de guerra. A censura nos anos 1950, influenciada por *Seduction of the Innocent*, e as inovações da Marvel na década de 1960 são abordadas como pontos de transformação da indústria. O estudo também enfatiza a influência do mangá, que ganhou relevância no Ocidente após 1945, e a evolução das HQs no Brasil, desde *Nhô Quim* (1869) até o impacto cultural de artistas como Ziraldo e Maurício de Sousa.

No segundo capítulo apresento pesquisa sobre os três autores que contribuíram para meu desenvolvimento artístico e dos quais utilizei as obras como inspiração para o projeto Danação, os artistas pesquisados foram Robert Crumb, Hayashida Q e Robert Crumb, abordo a história de vida dos autores, os trabalhos produzidos e de que forma me inspiraram.

No terceiro capítulo apresento meus percursos dentro das artes visuais. Me apoiei nos textos de Fayga Ostrower, Edith Derdyk e Cecília Almeida Salles para maior reflexão sobre meus processos criativos. Também relato a minha trajetória na criação da narrativa visual autoral Danação. Os processos de criação me permitiram explorar o uso de referências de forma ativa e atenta aos elementos que pude utilizar para desenvolver a narrativa e a visualidade da obra, me apropriando de temas, procedimentos, designs e tipos de composição. Durante a realização da HQ Danação pude também aprimorar a minha relação com cadernos de desenho.

Capítulo 1 Histórias em Quadrinhos algumas anotações

“A arte propõe uma viagem de rumo imprevisto - da qual não sabemos as consequências. Porém, empreendendo-a, o que conta não é a chegada, é a evasão. Buscamos a arte pelo prazer que ela nos causa.” (COLI, 2017, p. 81)

A primeira publicação oficial de uma história em quadrinhos dentro dos moldes característicos do gênero é datada em 1894, a obra recebe o nome “The Yellow Kid”, publicada na revista Truth, criada pelo norte americano Richard Outcault (1863-1918), a revista apresenta a vida de uma criança que usava uma camisola amarela e se aventura nos guetos de Nova York.

Apesar de haver o reconhecimento de que narrativas contadas através de imagens fazem parte da cultura humana desde a produção de pinturas rupestres na pré-história, nas inscrições do Egito antigo, nos vasos da Grécia antiga, etc, é com a publicação de 1894 que essa forma de arte recebe um maior reconhecimento midiático, se tornando muito popular a partir do século XX nos Estados Unidos da América.

Durante a crise estadunidense de 1929 as revistas em quadrinhos foram um meio de entretenimento de baixo custo e os temas positivos eram um meio de construção da imagem e da autoestima norte-americana.

As revistas em quadrinhos também serviram como propaganda norte americana durante o período da segunda guerra mundial¹ e da guerra fria², personagens como Capitão América (imagem 1), Superman e Mulher Maravilha propagavam a ideia de uma força sobre-humana dos Estados Unidos contra o Nazismo e a União Soviética.

¹ Segunda Guerra Mundial 1939 a 1945

² Guerra fria 1937 a 1998

Imagem 1 Jack Kirby, Capitão América em Quadrinhos Vol 1, 1940,



Fonte:

https://marvel.fandom.com/pt-br/wiki/Capit%C3%A3o_Am%C3%A9rica_em_Quadrinhos_Vol_1?file=Captain_America_Comics_Vol_1_1.jpg

A partir de 1956 iniciou-se uma campanha de censura das revistas em quadrinhos, com a alegação de que tais revistas influenciavam crianças e adolescentes a serem “violentos e promíscuos”, tais ideias foram muito difundidas por conta do livro “Seduction of the innocent” do psiquiatra Frederic Wertham (1895 - 1981).

A intensa perseguição sobre as revistas em quadrinhos fez com que as companhias que produziam histórias em quadrinhos cancelassem a produção da maior parte de seus

títulos mais populares exceto por histórias de super-heróis, que cada vez mais tiveram que simplificar mais os roteiros, disfarçar os temas políticos, ainda assim sofrendo muita censura e atrasando mais a produção, nesse período crescia-se mais o gênero conhecido como “Funny Animals” (animais engraçados), que apresentavam histórias simples, positivas e de fácil acesso com animais as protagonizando, alguns exemplos desse gênero são as revistas “Animal Adventures” e “Atom the cat”.

Foi a partir da década de 1960 que a empresa Marvel começou a difundir seu método de criar histórias, se arriscando ao abordar temas considerados controversos na época e apresentando personagens com designs gráficos mais ousados.

Durante esse período um movimento começou a emergir histórias em quadrinhos que buscavam justamente transgredir os valores impostos, criticar a forma como a sociedade agia em relação às minorias sociais. Produzidas principalmente por jovens de classe média que repudiavam o estilo de vida consumista e moralista dos Estados Unidos, esse movimento recebeu o nome “Underground”, os artistas desse movimento promoveram uma circulação das revistas pelas “headshops”, lojas voltadas ao público hippie e pelos universitários, o pontapé para a consolidação do movimento se deu com a publicação da revista “Zap” (1968), de Robert Crumb, a partir do sucesso dessa revista vários artistas como Justin Green (1945 - 2022) e Art Spiegelman (1948) começaram a abordar temas como drogas, pornografia e desobediência civil.

Imagem 2: Robert Crumb, ilustração produzida para o Movimento Passe Livre, 2013.



fonte:

<https://noticias.r7.com/sao-paulo/contra-repressao-policial-cartunista-americano-cede-ilustracoes-para-mpl-21012016/>

Por conta do tipo de conteúdo apresentado houve produtores controversos, alguns por vezes acabavam por reforçar certos preconceitos, e o movimento por um tempo era pouco acessível a quadrinistas mulheres, que posteriormente se uniram e começaram a produzir suas próprias obras com suas próprias perspectivas sobre o movimento e a sociedade.

Entre a década de 1970 a 1980 a força do movimento Underground foi diminuindo, a visão sobre os quadrinhos foi se flexibilizando e havia uma procura maior de revistas com histórias que abordavam temas políticos, sociais e narrativas mais profundas, as histórias de super-heróis como “Tempestade” e “Pantera Negra” se tornavam mais populares, o que ajudou a reerguer os estúdios de histórias em quadrinhos.

Imagem 3 - Tetsuwan Atom - Astro boy - Volume 1 - 1968 - Capa - Ozamu Tezuka (1928 - 1989)



Fonte: <https://www.japancentric.com/wp-content/uploads/2021/12/astroboy-volume-1.jpg>

A partir de 1945 O ocidente passou a ser tomado pelos quadrinhos japoneses, também conhecidos como “mangá”, que, já faziam parte da cultura japonesa, sendo produzidos em forma de xilogravura, sendo popularizado no japão pelo artista Hokusai Katsushika (1760 - 1849), criador da icônica obra “A grande onda de Kanagawa”, mas foi a partir dos anos 1980 que houve uma maior introdução de temas e influências e uma exploração maior de temas variados e trabalhados de maneiras mais criativas, além de uma introdução mútua de obras americanas na cultura japonesa e vice-versa.

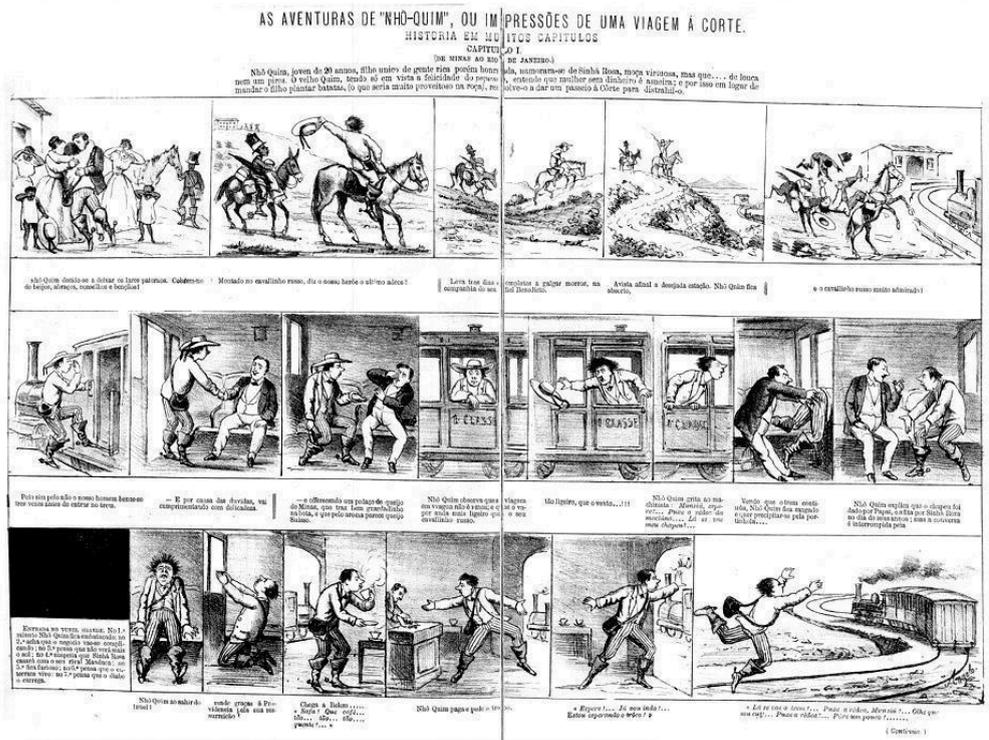
Com o início da segunda guerra mundial no final dos anos de 1930, a produção e distribuição de mangás sofre fortes repressões, viabilizando somente mangás que servissem de propaganda para o governo japonês.

Após o fim da guerra, o Japão devastado e sem esperanças, havia uma geração de jovens majoritariamente órfãos, que procuravam um meio de entretenimento, principalmente de fácil acesso, visto a crise que enfrentavam, nesse contexto o mangá se reestabeleceu no

mercado, impulsionado por editoras pequenas e artistas independentes, que imprimiam seus trabalhos de forma precária e barata, se popularizaram ao ponto dos leitores criarem cooperativas de leitura, e se uniam para abrir bibliotecas de quadrinhos, o que fortaleceu o comércio, o aprimorando e criando categorias baseadas em idade e sexo.

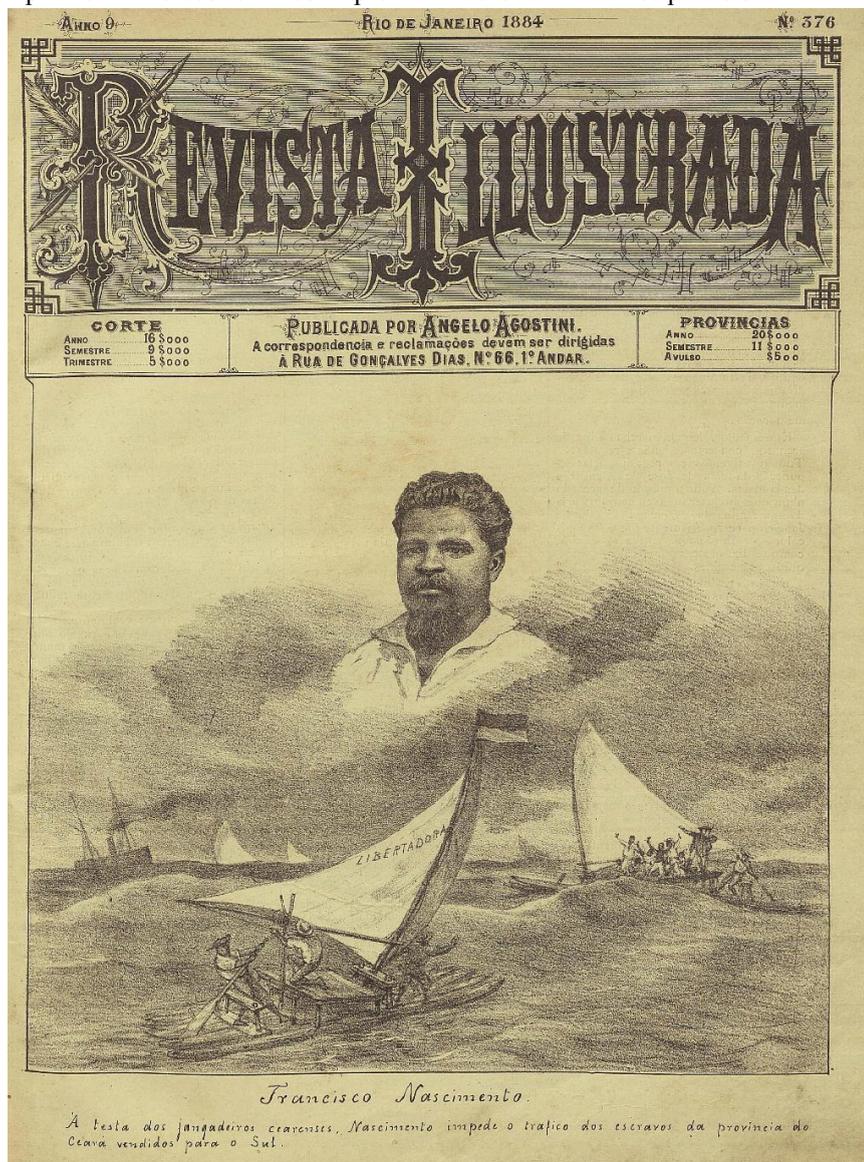
No Brasil a primeira história em quadrinhos registrada é de 1869, período do império de D. Pedro II, Guerra do Paraguai, a obra foi produzida por Angelo Agostini (1843 – 1910) um italiano radicado no Brasil, e se chama “Nhô Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte” (imagem 4) que retrata pessoas do campo chegando à uma cidade que surge em volta da corte portuguesa, lidando com as dificuldades ao mesmo tempo que recebem influência de figuras da mitologia rural brasileira.

Imagem 4 - Angelo Agostini, As aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte - Capítulo I



Fonte: <https://nacao.net/wp-content/uploads/2014/01/Angelo-Agostini-Vida-Fluminense-1869-57.jpg>

Imagem 5 -Angelo Agostin, Capa da Revista Illustrada, v. 9, n. 376, 1884. Litogravura de i, com ilustração alegórica de Francisco Nascimento (1839-1914) legenda: "À testa dos jangadeiros cearenses, Nascimento impede o tráfico dos escravos da província do Ceará vendidos para o sul."



Fonte -

https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Francisco_Nascimento_1884_Revista_Illustrada_376.jpg

Nos anos 1905 surgiu a revista "Tico Tico", direcionada ao público infante juvenil, mesclando histórias ilustradas com passatempos, literatura juvenil, fotografias, mapas educativos e ilustrações dos autores, tanto nacionais quanto estrangeiros.

A revista deu espaço e divulgou diversos artistas como Luís Sá (1907-1979), criador dos personagens "Bolão", "Reco-Reco" e "Azeitona", J. Carlos (1884-1950), criador de "Juquinha", "Carrapicho" e "Lamparina", Max Yantok (1881-1964), criador de

“Kaximbown”, Alfredo Storni (1881-1966) de “Zé Macaco”, além de Angelo Agostini que fez o letreiro e histórias ilustradas.

A partir dos anos 1930 a revista passou a publicar histórias famosas dos Estados Unidos como Mickey Mouse, Popeye e Gato Félix, o que impulsionou a popularidade da revista e propagou mais ainda o formato de histórias em quadrinhos entre o público infantil, eventualmente outras editoras também passaram a publicar revistas estadunidenses como Super Homem e Homem Morcego (imagem 6).

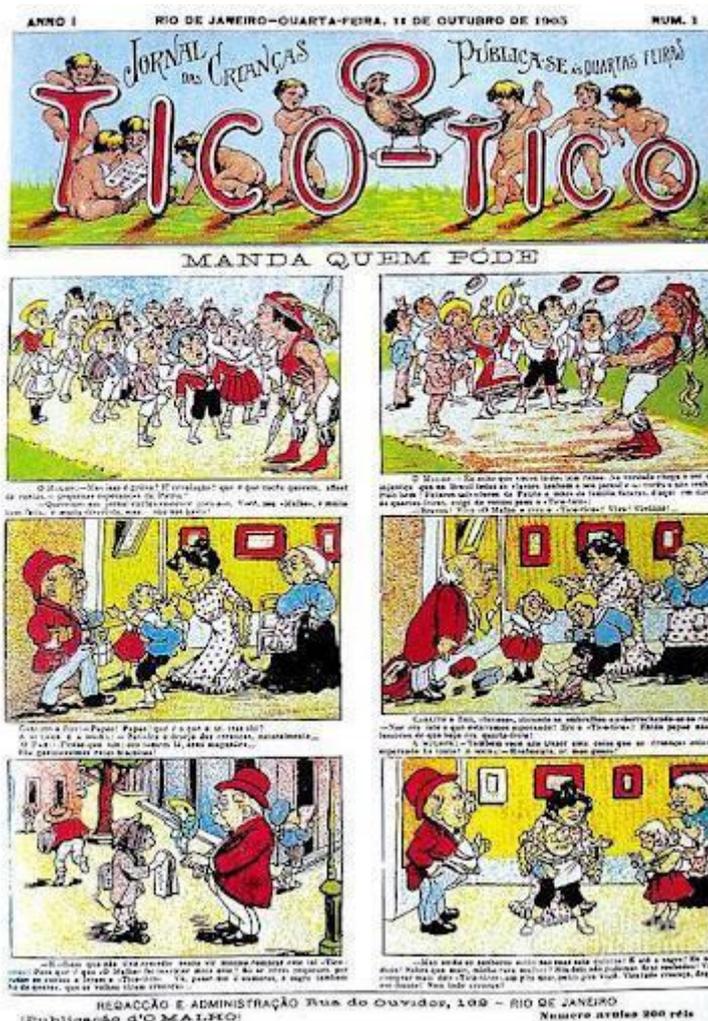
Imagem 6 - Bob Kane, Homem Morcego, 1940, Publicada em O Globo



Fonte - https://sm.ign.com/t/ign_br/screenshot/default/bruno-miller1_65pq.1080.jpg -

Devido à dificuldades financeiras por conta da grande concorrência, Tico Tico (imagem 7) mudou seu formato, voltando seu conteúdo para pais e professores, em 1962 a revista deixou de circular

Imagem 7 - Autor desconhecido, Revista Tico – Tico , página 1, volume 1, capítulo 1, 1905, editora:O Malho



Fonte:

<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/ShowImage.aspx?id=24467&path=omalho/ti17310001.jpg>

Durante o auge da revista Tico-Tico em 1930 um novo formato inspirado nas publicações de jornais de Nova Iorque é lançado por Adolfo Aizen, dando origem ao Suplemento Juvenil e o Globo Juvenil, que traziam histórias em quadrinhos estrangeiras em tabloides que acompanhavam os jornais voltados ao público adulto, que por conta desses suplementos passaram a atrair também o público infantil.

Roberto Marinho (1904-2003) fundador do Grupo Globo recebeu uma oferta de Aizen para a comercialização do formato de suplemento, porém rejeitou na época, quando tais suplementos se popularizaram e mudaram o formato para revista em quadrinhos, Roberto assina um contrato de exclusividade com a King Features Syndicate e lança uma nova revista

chamada “O Gibi” (1939), cujo nome inicialmente possuía significado advindo de um termo pejorativo utilizado para se referir a jovens negros, ao possuir exclusividade dos personagens e possuindo uma tiragem semanal maior a revista se consolidou no mercado, se tornando popular ao ponto de seu nome se tornar eponímia para histórias em quadrinhos infantis para o público brasileiro (imagem 8).

(Imagem 8 – Capa da revista Gibi publicada em 3 de Agosto de 1947)



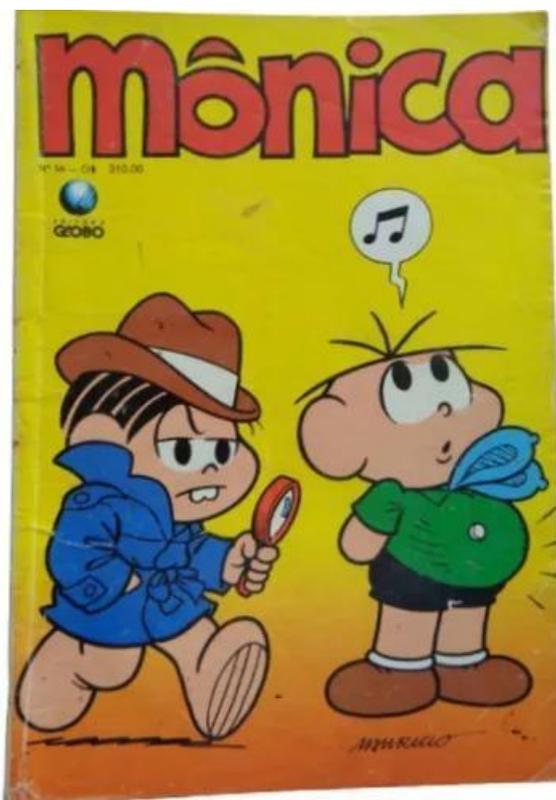
Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/gibi-n-1297/gi002101/34137>

Em 1960 Ziraldo Alves Pinto (1932-2024) lança a revista “Pererê” (imagem 9) sendo a primeira revista colorida produzida por um só autor no Brasil, a revista teve 40 volumes até

personagens em HQ como Mônica, Cascão, Bidu e Cebolinha, também no início da década de 1960, mas sua primeira tirinha publicada foi em 1959, com os personagens Bidu e Franjinha no jornal Folha da Manhã.

Segundo Maurício de Sousa, a inspiração para sua personagem mais marcante, Mônica (imagem 10), foi a sua filha de mesmo nome, a personagem começou como coadjuvante das histórias do Cebolinha, que era o protagonista das histórias nas primeiras edições, porém o público gostou tanto da personagem que ela foi oficializada como protagonista, tendo suas revistas publicadas pela editora Abril no final da década de 1960 com o nome de “Turma da Mônica.

Imagem 10 - Capa da revista HQ GIBI Mônica N°56 Agosto 1991 Editora Globo



Fonte - https://www.bestcomics.com.br/MLB-2004849145-hq-gibi-mnica-n56-agosto-1991-editora-globo-_JM

Em 1987 Maurício assina uma parceria com a editora Globo, que publicou suas revistas até 2006, após esse período a publicação começou a ser feita pela editora Panini e essa parceria é mantida até hoje, com publicação de 50 páginas quinzenais, em 2011 Maurício se torna membro da Academia Paulista de Letras.

Mauricio de Sousa é um ilustrador cujas obras estão presentes no imaginário visual de todos nós.

2 Referências artísticas / Influências estéticas

É assim que as ideias são geradas. Combinações incomuns, a mistura do novo com o velho, estimulam ideias originais, isto é, ideias que têm origem. (GOMPERTZ, 2015)

2.1.1 Robert Crumb,

Robert Crumb, Norte Americano, nascido em Filadélfia em 1943, vem de família religiosa, seu pai, ex-militar da marinha e veterano da segunda guerra mundial.

“...Andava por aí assobiando hinos militares. “A Ponte do Rio Kwai” era um de seus favoritos.” CRUMB, R., 1994.

Crumb relata que ele e seu irmão preferiam passar o dia lendo e desenhando quadrinhos ao invés de sair para brincar, os quadrinhos eram majoritariamente recriações das histórias que eles liam, porém com o gato da casa servindo de personagem principal, o personagem recebe o nome de “Fritz the cat” (imagem 14). O autor não dá muitos detalhes sobre sua mãe, cita apenas sua apreciação por novelas e revistas de temática detetive.

Em 1960, Crumb havia recém terminado o colégio e estava sem perspectiva de vida, foi então que um amigo chamado Marty Pahls o chamou para dividir um apartamento em Cleveland, Crumb aceitou e se mudou.

“Saí me candidatando a empregos de administração de estoque nas grandes lojas de departamento de Cleveland”. CRUMB. 2010.

Crumb consegue um trabalho na área artística de uma empresa de cartões comemorativos, nesse período começou a criar alguns personagens próprios, ele se muda para Nova York, nessa cidade começou um trabalho na revista “HELP!”, onde conseguiu publicar suas primeiras histórias envolvendo seu gato Fritz. Após o fim da publicação da revista ele saiu de Nova York, voltando ao trabalho na empresa de cartões de Cleveland, nessa época começou a consumir LSD, o que afetou profundamente suas criações, e o relacionou ainda mais com o público Hippie, que já apreciavam suas histórias publicadas, nesse período ele criou diversos de seus personagens mais famosos, incluindo Sr. Natural (imagem 12, Snoid, Shuman the Human (imagem 13), e Truckin’ guys (imagem 11) .

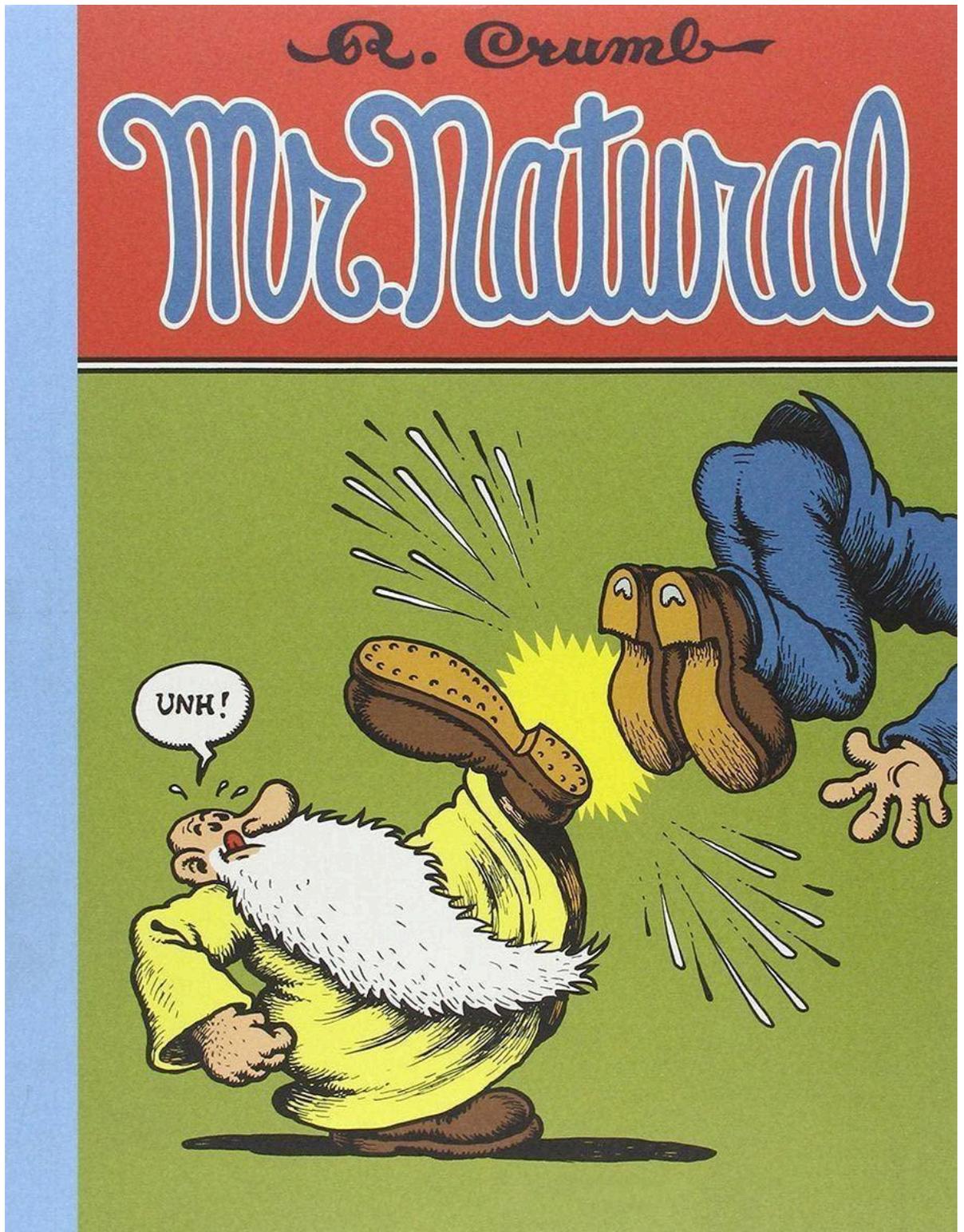
Imagem 11 - Keep On Truckin - Poster - R. Crumb, 1967



Fonte:

<https://scholarblogs.emory.edu/woodruff/rose-library/keep-on-truckin-the-raymond-danowski-and-john-martin-collection-of-r-crumb-material>

Imagem 12 - Crumb, Mr.Natural - Capa , 1970



fonte [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/mr-natural-\(1970\)-n-1/5895/215030](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/mr-natural-(1970)-n-1/5895/215030)

Imagem 13 - Arte original da capa interna de The People's Comics (Golden Gate Publishing Company, 1972), 1972



fonte: <https://faroutcompany.com/schuman-the-human/>

Crumb se muda para San Francisco e funda a revista “Zap”, que se popularizou com a juventude “alternativa” da época, na revista ele começou publicando suas histórias, mas depois assumiu o papel de editor e colaborador, acrescentando mais autores à revista, em 1972 um filme de “Fritz o gato” (imagem 14) dirigido por Ralph Bakshi (1938) é lançado e Crumb decide “matar” o personagem.

Imagem 14 , Crumb, Fritz the Cat, 1972



Fonte

<https://cdn-images.rtp.pt/icm/cinemax/images/41/4100f93a0456e200aef11b372bbe46e9?crop=744:482&w=744>

Imagem 15 - Robert Crumb, 2023



ESTADO, A. **Robert Crumb e Aline Kominsky-Crumb.** , 2005. Disponível em:
<https://www.dopropriobolso.com.br/images/stories/0_60/robert_crumb.jpg>

"Cara, eu tô com o diabo no corpo hoje! Não dá pra saber que tipo de desenho depravado e doentio vou inventar!" CRUMB, R. **Minha Vida**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil., 2010.

Nos anos 1980 Robert retorna à Europa se isolando até 1994, atualmente ele vive no interior da França (imagem 15) e seu trabalho mais recente é “Gênesis”, adaptação do primeiro livro da Bíblia para quadrinhos.

O que me interessa nos desenhos desse artista é seu despojamento nos personagens e nas linhas curtas, suas hachuras e a criação de fundos.

2.1.2 Kyu Hayashida

Hayashida Q, 林田 球 é o pseudônimo da artista japonesa Kyu Hayashida, nascida em 1977 em Tóquio, ela cursou pintura na faculdade de artes de Tokyo, onde produziu ilustrações para panfletos e trabalhava como freelancer para várias revistas.

Imagem 16 – Hayashida Q, fotografia de Kyu Hayashida

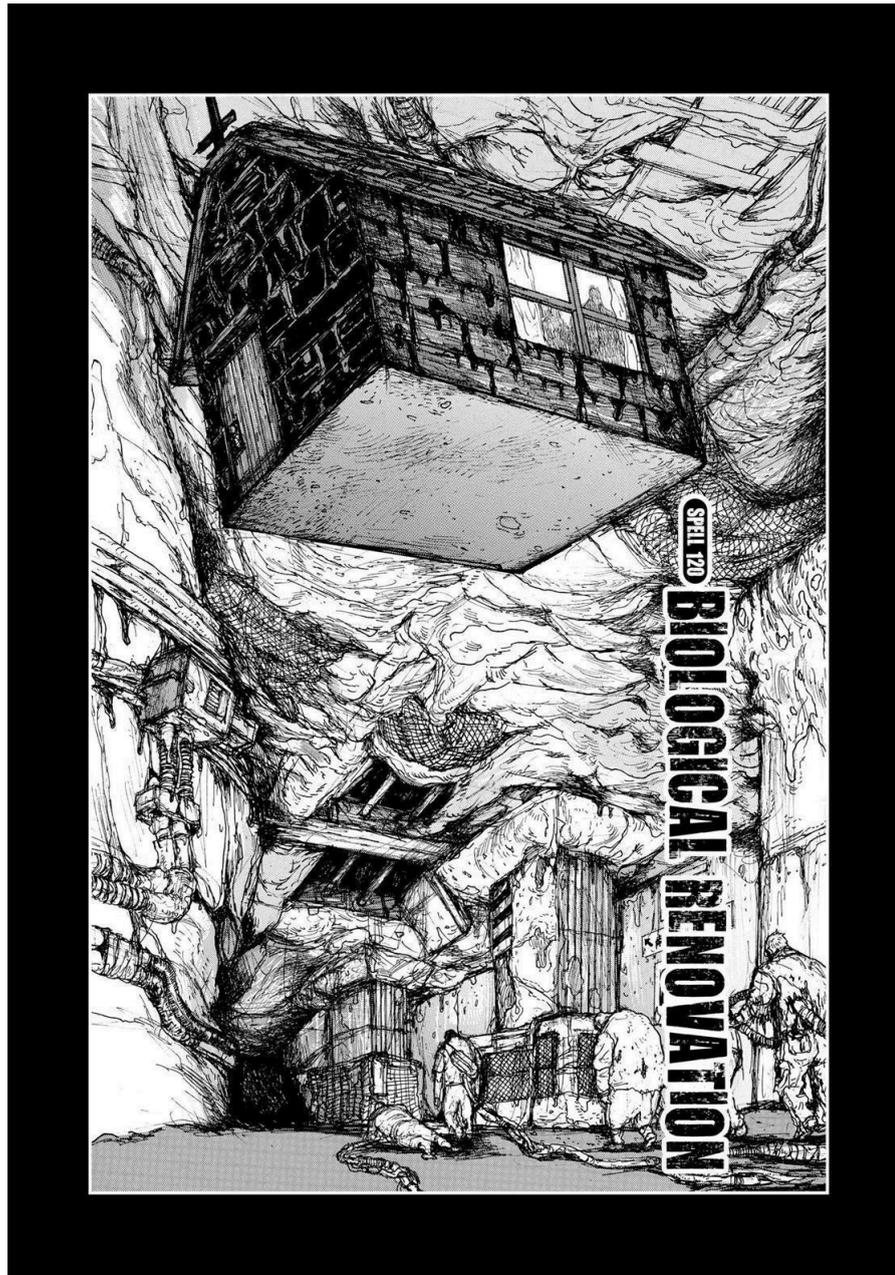


Fonte: <https://www.babelio.com/auteur/Q-Hayashida/145439>

O desenho de Hayashida Q me atrai pela forma como ela usa as hachuras e as manchas, focando em expressar texturas e movimento, buscando um sobrecarregamento, por vezes uma poluição visual intencional, já que as histórias que ela conta através dos desenhos são sobre mundos em decadência, carregados de sujeira e desordem, ainda assim consegue gerar uma harmonia visual equilibrando a composição mesclando áreas de bastante detalhe e informação com regiões vazias, a autora trabalha a composição dos quadros de maneira a criar uma estrutura geral entre eles, tanto para leitura visual quanto para dar uma sensação de movimento entre as ilustrações, além da forma como ela trabalha o espaço entre os quadros, usando elementos em comum das cenas ou usando tons de branco e preto para contribuir na narrativa visual.

Em uma entrevista Hayashida comenta que sua mãe sempre foi apreciadora de artes, e que opinava de forma crítica ao que a filha produzia, e que isso a ajudou a lidar melhor com críticas e a ser mais metódica com o próprio trabalho, buscando um maior refinamento e uma atenção maior a como os espectadores percebem suas obras.

Imagem 17 - Dorohedoro, Vol.19 Capítulo 120 : Biological Renovation, capa



Fonte: <https://dorohedoro.online/manga/dorohedoro-chapter-120/>

“é crucial que o que eu quero mostrar realmente chegue ao leitor, mas acho que isso pode ser algo que você só consegue descobrir depois de desenhar uma quantidade absurda de páginas de mangá.” HAYASHIDA, Q. , 2006.

Disponível em:

<<https://mangabrog.wordpress.com/2014/09/13/interview-with-dorohedoro-artist-q-hayashida/>>

Sua primeira obra autoral publicada é uma adaptação em mangá do jogo Maken X (1999), o mangá recebe o nome “Maken X Another” e foi publicado de 2000 a 2009 pela revista Monthly Magazine Z, durante esse período ela começou a escrever sua obra mais icônica, “Dorohedoro”, que foi inicialmente publicado na revista Monthly Ikki, transferido para a revista Hibana, e depois para a Monthly Shônen Sunday, no estados unidos foi publicada pelo site siglkkI, da empresa Viz Media

Em 2020 o estúdio Mappa iniciou uma série animada adaptando o mangá, a primeira temporada foi finalizada no mesmo ano e em 2024 o estúdio anunciou a produção da segunda temporada.

Imagem 18 - Dorohedoro, 2000, Hayashida Q, volume 1, página 1



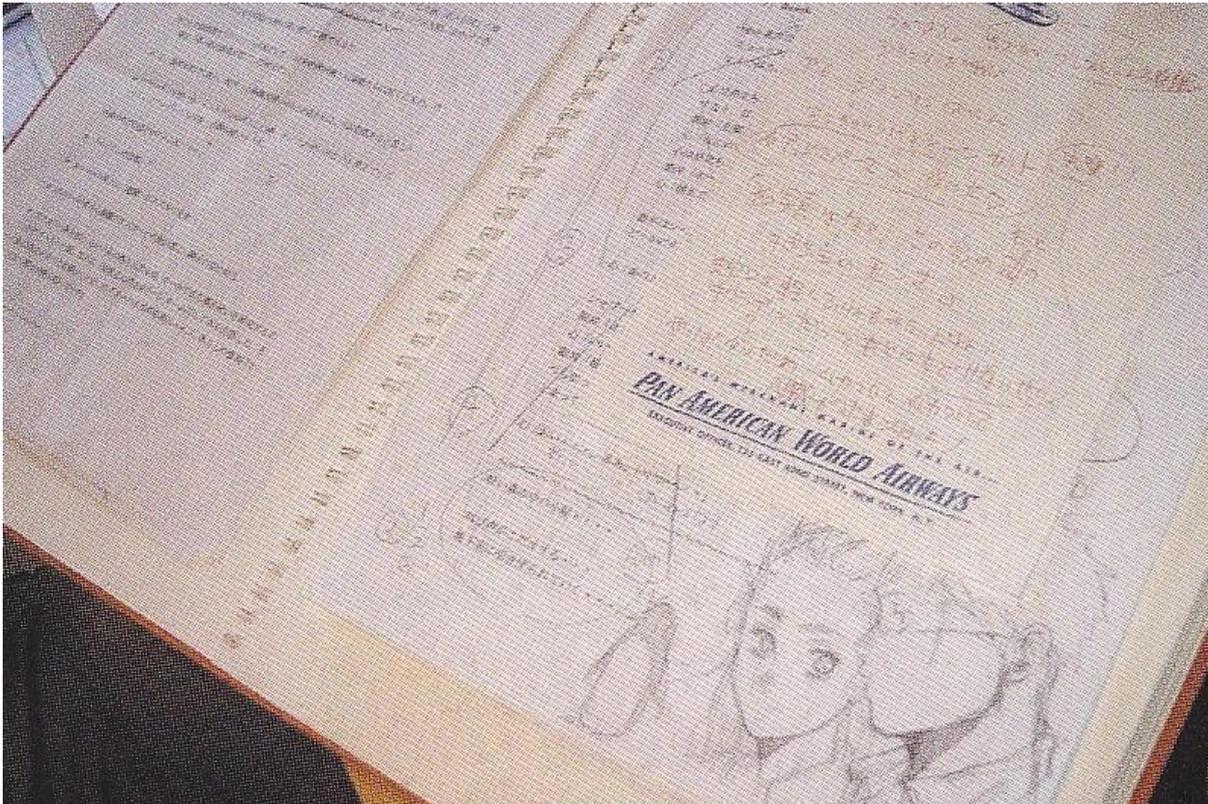
Fonte:

https://crypticresonations.wordpress.com/wp-content/uploads/2020/12/image_2020-12-13_124313.png

Q Hayashida prepara meticulosamente cada novo capítulo de suas obras com cerca de dez páginas de rascunhos, elabora os detalhes do enredo, os designs dos personagens e várias notas que moldam a narrativa. Em colaboração com seu editor, ela discute uma lista de tópicos que servem como base para um planejamento mais detalhado do enredo, incluindo a disposição dos painéis e a estética geral das páginas. A artista combina diálogos pré-escritos e esboços preliminares para finalizar o rascunho do capítulo.

Embora se dedique bastante aos rascunhos, Q Hayashida prefere passar imediatamente a limpo as páginas individuais após concluir o esboço, seguindo um processo semelhante ao que utilizou em seu primeiro mangá.

Imagem 19 - Q Hayashida, esboços, Design de personagens, enredo e detalhes de fundo, 2014



Fonte:

<https://static.wikia.nocookie.net/dorohedoro/images/e/ec/RoghSketches.jpg/revision/latest?cb=20161017141437>

Antes de iniciar *Maken X*, ela preferia desenhar sem ter um enredo geral em mente, concentrando-se página por página.

Além disso, Hayashida considera importante criar as capas dos volumes por conta própria, acredita que se limitar apenas ao desenho do mangá seria monótono. Para isso, ela geralmente imprime imagens em papel vegetal e, em seguida, aplica várias camadas de tinta sobre papel texturizado.

Imagem 20 - Q Hayashida, esboços, 2014



fonte: <https://mangabrog.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/09/drhdr2.jpg>

Imagem 21 - Dorohedoro, Hayashida Q, 2016, Volume 21, capítulo 146



fonte: <https://cdn.readkakegurui.com/file/mangaifenzi22/dorohedoro-vol-21-chapter-146-sayonara-full-swing-9.jpg>

Durante a produção de Dorohedoro a artista Q Hayashida trabalhou nas obras:

- Huvahh (2011)
- Underground Underground (2012)
- Hanshin Tigers Sousetsu 80 Shuunen Kinen Zoukan (2015)

Atualmente a artista produz o mangá Dai Dark, que foi iniciado em 2019 e vem sendo publicado pela revista Monthly Shōnen Sunday.

2.1.3 Gustave Doré 1832-1883

Imagem 22 - Fotografia de Gustave Doré



Fonte: <https://npgshop.org.uk/products/gustave-dore-npg-x197102-card>

Gustave Doré, considerado o fundador da “Bande Dessinée”³ nasceu em 1832 na cidade de Estrasburgo, na França. Em 1847 se muda para Paris com o pai, nesse período, ainda adolescente, publica seu primeiro álbum, “Os trabalhos de Hércules” (imagem 2)

³ “Bande Dessinée” banda desenhada equivalente a história em quadrinhos.

Imagem 23 - Capa de Os Trabalhos de Hércules, 1847.



fonte: <https://designerevolucaoindustrial.blogspot.com/2017/04/designer-da-litografia.html>

A partir desse trabalho, Doré passa a se dedicar a produzir ilustrações para clássicos da literatura como Gargântua e Pantagruel de Rabelais (1854 e 1873), A Divina Comédia de Dante (1857), A tempestade de Shakespeare (1860), Contos de Perrault (1862), D. Quixote de Cervantes (1863), Paraíso perdido de Milton (1866), O conto do velho marinheiro de Coleridge (1870) e Orlando furioso de Ariosto (1877).

Imagem 24 - Gustave Doré , A Divina Comédia: O Inferno - 1861



Fonte:

https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Gustave_Dor%C3%A9_-_Inferno#/media/File:Dore_Gustave_21_Curs-d_wolf_thy_fury_inward_on_thyself_preying_and_consuming_thee.jpg

Em 1849 seu pai faleceu e Doré passa a morar com a mãe, aos 16 anos começou a produzir esculturas com temas religiosos, em 1854, o editor Joseph Bry lançou uma edição das obras de Rabelais, que incluía cerca de cem gravuras feitas por Doré. Entre 1861 e 1868,

Doré dedicou-se à ilustração de "A Divina Comédia", de Dante Alighieri.

Depois de experimentar desenhar diretamente sobre madeira e ter suas obras gravadas por amigos, Doré também se aventurou na pintura e na escultura.

Imagem 25 - Gustave Doré, Gravura de 1861, Cantos IX e X do Inferno de Dante, 1861



fonte:

https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Gustave_Dor%C3%A9_-_Inferno#/media/File:Gustave_Dore_-_Dantes_Inferno_-_ArchHeretics.jpg

A verdadeira paixão de Doré eram as obras literárias. Ele ilustrou mais de cento e vinte obras, incluindo "Contos jocosos", de Honoré de Balzac; "Dom Quixote de la Mancha", de Miguel de Cervantes; "O Paraíso Perdido", de Milton; "Gargântua e Pantagrue", de Rabelais; "O Corvo", de Edgar Allan Poe; a Bíblia; "A Balada do Velho Marinheiro", de Samuel Taylor Coleridge; e os "Contos de fadas" de Charles Perrault, como "Chapeuzinho Vermelho", "O Gato de Botas", "A Bela Adormecida" e "Cinderela", entre

outras obras-primas. Ele também produziu ilustrações para alguns trabalhos do poeta inglês

Lord Byron, como "As Trevas" e "Manfredo".

Em 1869, Doré foi contratado para criar as ilustrações do livro "Londres: Uma Peregrinação", o qual recebeu críticas por sua alegada ênfase apenas na pobreza da cidade.

Apesar das controvérsias, o livro alcançou grande sucesso de vendas na Inglaterra, contribuindo significativamente para a crescente reputação de Doré na Europa.

Aos 25 anos, Doré embarcou na tarefa de ilustrar "O Inferno", parte da obra de Dante. Em 1868, ele concluiu as ilustrações para "O Purgatório" e "O Paraíso", consolidando todas as suas ilustrações para "A Divina Comédia".

Imagem 26 - Gustave Doré, Canto XXI - Divina Comédia, Inferno, de Dante Alighieri. Legenda: Os demônios ameaçam Virgílio, 1861.



Fonte:

https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Gustave_Dor%C3%A9_-_Inferno#/media/File:DVinfernoDemonsThreatenVirgil.jpg

Em 1883, Gustave Doré morreu em Paris, aos 51 anos, com a produção incompleta de ilustrações para os poemas de Shakespeare.

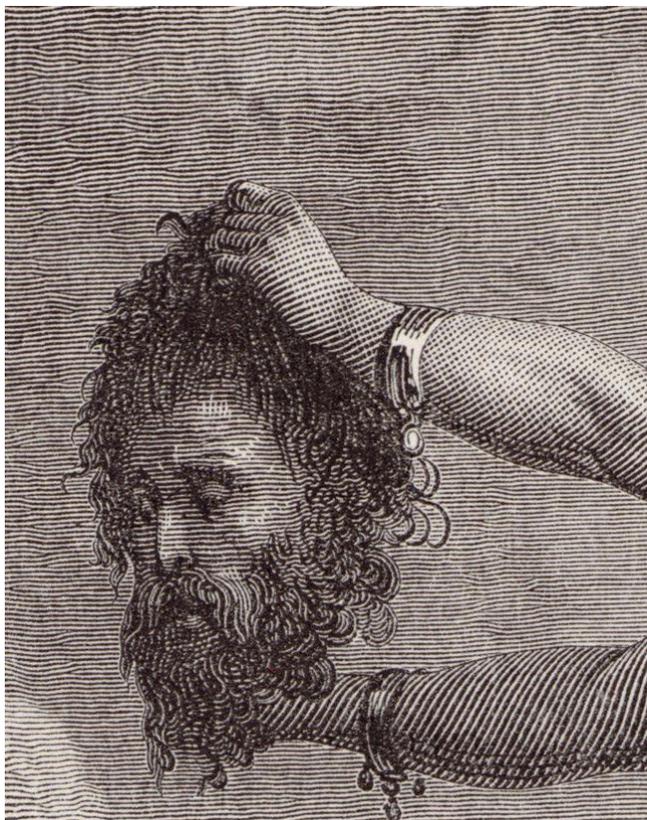
As ilustrações de Gustave Doré possuem um detalhismo impressionante, utilizando a técnica de hachura para dar contraste, volume, cor, usando a diferença de tonalidade e o equilíbrio entre os elementos gráficos para guiar o olhar do espectador por sua composição, criando assim uma narrativa visual mesmo com imagens singulares.

Seus trabalhos baseados no livro “A divina comédia” foram feitos em litografia, com a ajuda de um grupo de assistentes que ajudaram a construir a imagem desenhando as hachuras.

As ilustrações de Doré transmitem uma dramaticidade intensa, graças à potência das composições e a expressividade corporal dos personagens, além da profundidade dos

elementos visuais tanto em primeiro plano quanto em aspectos dos cenários, promovendo uma apreciação mais detalhada e atenta do espectador.

Imagem 27 - Gustavo Doré, judith holding the head of holofernes , 1883 – Gravura em Metal



Fonte: <https://ipoxstudios.com/printmaking-artist-gustave-dore/>

Gustave Doré utilizava uma técnica que explorava a espessura das linhas em suas hachuras, afinando e engrossando ao longo do traço, sobreposição e exploração dos espaços vazios entre elas, com tais técnicas o sombreamento nas figuras toma um aspecto mais fluido e intenso.

3 Lucas Nakamura

3.1 Percursos e Processos de criação

Espontâneas, as associações afluem em nossa mente com uma velocidade extraordinária. São tão velozes que não se pode fazer um controle consciente delas. Às vezes, ao querer detê-las, elas já se nos escaparam. Embora as associações nos venham com tanta insistência que talvez possam tender para o difuso, estabelecem-se determinadas combinações, interligando-se idéias e sentimentos. De pronto as reconhecemos como nossas, como sendo de ordem pessoal. Sentimos que, por mais inesperadas que sejam, as constelações associativas condizem com o que, individualmente, seria um padrão de comportamento específico nosso face a ocorrências que nos envolvam. Apesar de espontâneo, há mais do que certa coincidência no associar. Há coerência. (OSTROWER. 2002, p. 7)

Minha relação com as artes se iniciou na primeira infância, época que minha família se mudou para o Japão em 2003 (meus pais já viviam no país há anos, porém voltaram para o Brasil no período de gravidez da minha mãe), durante os 6 anos que morei no Japão tive muito acesso a desenhos animados, video games, monumentos, museus e eventos culturais. Desde criança comecei a me interessar pelo desenho, gostava de analisar as figuras que via e tentava reconstruí-las no papel, tentava reproduzir os personagens que gostava em situações e posições diferentes.

Imagem 28 – Lucas Nakamura, **Rexpeita o rato**. 2023.
Desenho a lápis grafite sobre papel, 21 x 29,7 cm.



Fonte: acervo pessoal

Ao voltarmos para o Brasil passei a consumir outros tipos de conteúdo visual conforme os anos foram passando, morando em uma cidade pequena, não havia tantas exposições e eventos, porém a internet ficou cada vez mais presente na vida de todos, seja pela maior facilidade de possuir um computador pessoal seja pela introdução dos *smart phones* no cotidiano das pessoas, o que me incentivou a procurar conteúdos diversos, fossem de origem brasileira, japonesa, estado-unidense, etc.

Desde criança tenho apreço por desenhar, me recordo de pedir materiais como lápis, canetas e cadernos para meus pais, um dos brinquedos mais memoráveis que já tive foi uma lousa magnética que ganhei enquanto estava me recuperando de uma virose em um hospital no Japão, e morando no Brasil por muitas vezes usava os cadernos e apostilas da escola mais para fazer rascunhos do que para os propósitos para o qual esses objetos foram feitos.

Ao entrar na adolescência passei a consumir tudo o que me interessava de maneira diferente, comecei a racionalizar e analisar melhor o porquê de gostar do que gostava, as estruturas, o contexto no qual tal obra foi criada, as referências que foram utilizadas, um aprofundamento maior das técnicas, e até os dias atuais continuo apreciando todo tipo de mídia dessa forma, passando dias pesquisando sobre todos os detalhes por trás das obras artísticas que gosto, para depois selecionar os aspectos que me interessam e tento replicar as técnicas e conceitos quando estou produzindo algo.

Outra forma que utilizo para adaptar conceitos e referências ao meu trabalho é pesquisando sobre a origem das mesmas, por exemplo usar a figura bíblica de Baal, me baseando na descrição do personagem, após me interessar pela forma como ele foi representado no video game Devil may cry 4 de 2008⁴, e buscando intercalar o visual do game Shadow of the Colossus de 2005⁵, produzi uma arte intitulada como “Baal” (imagem 29) que apresenta uma nova versão do personagem.

⁴ game Devil may cry 4 de 2008, Capcom, Hiroyuki Kobayashi

⁵ game Shadow of the Colossus de 2005, Japan Studio (Team Ico), Kenji Kaido

Imagem 29 - Nakamura, Lucas. **Baal**. 2023. Desenho, Lápis grafite sobre papel, 14 x 21 cm.



Fonte: acervo pessoal

Sempre gostei de explorar técnicas diversas de desenho, de uso de materiais, senti mais afinidade no desenhar usando linhas finas, com uso de hachuras na criação de luz e sombra e na produção de volumes através dos tons de preto e branco, geralmente uso grafite e canetas como a esferográfica e a nanquim, mas de vez em quando faço experimentos usando materiais diferentes (imagens 28 e 29).

3.1.1 Cadernos de desenho

“O artista encontra os mais diversos meios de armazenar informações, meios esses que atuam como auxiliares no percurso de concretização da obra e nutrem o artista e a obra em criação. Diários, anotações e cadernos de artista, por exemplo, são espaços desse armazenamento. As correspondências dos artistas, algumas vezes, cumprem esse mesmo papel.

Nessas diferentes formas de registro são encontradas ideias em estado germinal, reflexões de toda a ordem, fotos ou artigos de jornal. É claro que essa lista é praticamente infinita: cada artista em cada processo poderá fornecer um novo item.

De um modo geral, pode-se dizer que o artista faz provisões: recolhe, junta e acumula o que lhe parece necessário. São registros verbais, visuais ou sonoros de

apropriação do mundo, ou melhor, registros na forma mais acessível naquele momento. O artista tem maneiras singulares de se aproximar do mundo à sua volta. Os cadernos de anotação guardam, muitas vezes, as seleções feitas pela percepção, ou seja, o modo como o artista apreende e se aproxima da realidade que o envolve. “(Salles, 2006.p, 122 e 123)

A minha relação com cadernos de desenho vem desde muito novo, adorava fazer diversos desenhos soltos, no início eram mais reproduções diretas de personagens e objetos que eu gostava nos desenhos animados e videogames que eu gostava, a partir disso comecei a praticar poses e figurinos diferentes, então a criação de cenários possíveis para tais figuras, e a partir da mescla de diversos conceitos passei a desenhar minhas próprias ideias, testando designs e gestualidades, tais experimentações resultaram na criação de personagens (imagem 30) que ao longo dos anos produziu ilustrações sobre os mesmos para atualizar a forma como imagino-os.

Imagem 30 –Lucas Nakamura, Raven Saint Yago. 2022.
Desenho a lápis grafite sobre papel, 15 x 15 cm.



Fonte: acervo pessoal

Com o passar do tempo fui me aprofundando nessa relação de produzir coisas novas me baseando bastante e de forma consciente nos aspectos que me agradam de obras produzidas por outras pessoas. Absorvo vorazmente, de forma consciente, obras de diversos criadores, assim como fizeram os modernistas brasileiros no início do século XX..

Só a Antropofagia nos une. Socialmente. Economicamente. Filosoficamente. Única lei do mundo. Expressão mascarada de todos os individualismos, de todos os coletivismos. De todas as religiões. De todos os tratados de paz. Tupi, or not tupi that is the question. (Oswald de Andrade, Manifesto antropofágico, 1928)

Atualmente venho usando os cadernos de desenho de maneira a explorar mais a continuidade entre as imagens que produzo, um retorno à atividade de criar cenários e histórias para tais personagens, tentando transmitir suas relações e personalidades de forma visual e textual. Utilizando geralmente materiais como; grafite, lápis, lapiseira e canetas esferográficas. Concordo com Crumb quando afirma: “Manter um caderno dá uma boa visão artística. É uma coisa muito boa acumular e construir um banco de ideias, Os cadernos de rascunho são como uma boa combinação de diário e bloco de desenhos.” (CRUMB, 2010, p. 50).

Imagem 31 –Lucas Nakamura, **A verdadeira F4ce**. 2022.
Desenho, lápis grafite e caneta hidrográfica sobre papel, 42 x 29,7 cm.



Fonte: Acervo pessoal

Os cadernos se tornam acervos da minha produção, possibilitando que eu reveja desenhos antigos e comece a pensar em que maneiras posso aprimorar as técnicas usadas para fazê-los, como melhorar o design dos personagens, desenhos que seriam interessantes de serem refeitos, além de servirem para registrar ideias novas, construir novas memórias. A artista e teórica Fayga Ostrower escreveu com maestria sobre as questões da memória no fazer artístico.

Em nosso consciente destaca-se o papel desempenhado pela memória. Ao homem torna-se possível interligar o ontem ao amanhã. Ao contrário dos animais, mesmo os mais próximos na escala evolutiva, o homem pode atravessar o presente, pode compreender o instante atual como extensão mais recente de um passado, que ao tocar no futuro novamente recua e já se torna passado. Dessa sequência viva ele pode reter certas passagens e pode guardá-las, numa ampla disponibilidade, para algum futuro ignorado e imprevisível. Podendo conceber um desenvolvimento e, ainda, um rumo no fluir do tempo, o homem se torna apto a reformular as intenções do seu fazer e adotar certos critérios para futuros comportamentos. Recolhe de experiências anteriores a lembrança de resultados obtidos, que orientará em possíveis ações solicitadas no dia-a-dia da vida. (OSTROWER, 1977, p.18)

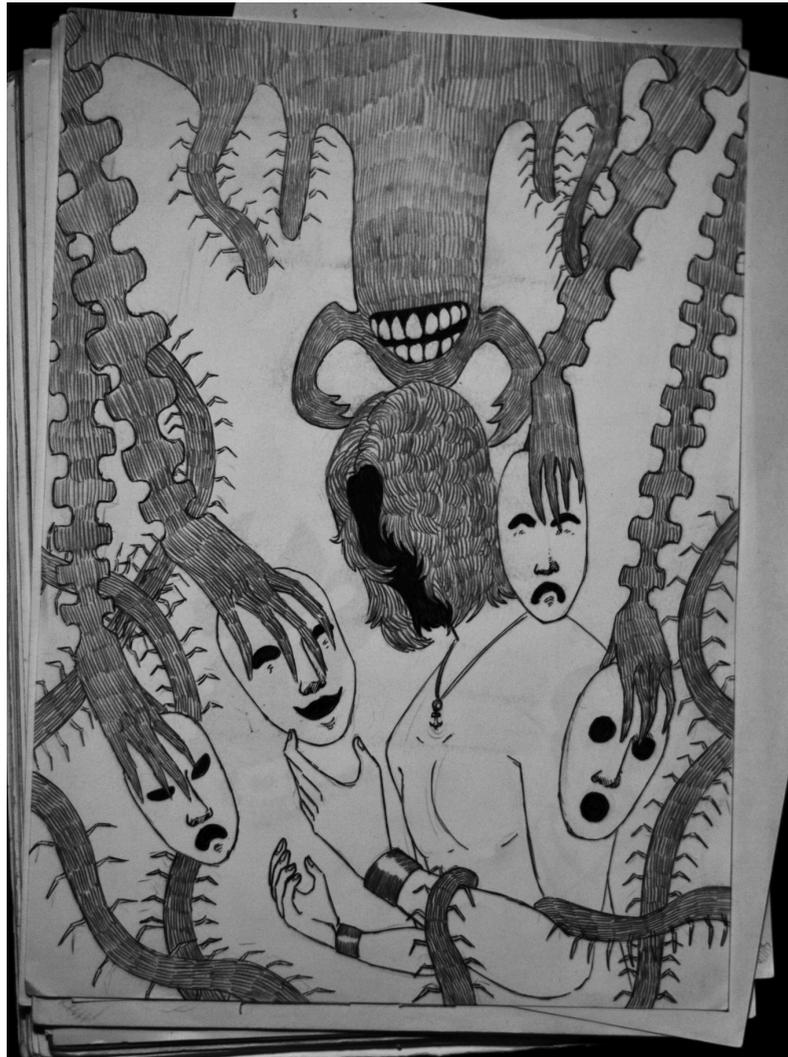
Imagem 32 - Lucas Nakamura, *Kono Dio Da!*, 2021, desenho, grafite sobre papel, 42 x 29,7 cm



Fonte: acervo pessoal

A imagem 32 é parte da série de desenhos que pretendo dar continuidade, explorando a história completa de “Santiago” (nome em referência ao personagem Bento Santiago do livro Dom Casmurro de 1899 de Machado de Assis (1839-1908), um anjo que cai no inferno e descobre uma maneira de conquistar a volta para o paraíso, tendo que enfrentar monstros e situações interpessoais que vão definindo sua visão inicialmente corajosa e esperançosa sobre a mudança do ambiente apresentado, o piloto apresenta sua chegada ao inferno, nesse momento da história pretendo abordar uma introdução ao personagem e ao mundo em que ele foi inserido, como é um ambiente perigoso e hostil e a maneira inconsequente e descontráida de lidar com tais situações.

Imagem 33 – Lucas Nakamura, **Me diga quem sou**. 2022.
Desenho, Lápis grafite e caneta hidrográfica sobre papel, 42 x 29,7 cm.



Fonte: acervo pessoal

A maioria dos meus desenhos são monocromáticos, tenho um prazer maior em trabalhar as diferenças de tonalidades de preto, criar texturas através de hachuras e explorar as diferenças entre espessuras de linha. Durante a matéria de desenho produzi “me diga quem sou” (imagem 33), nessa imagem explorei justamente essa variação de tons para gerar contraste e textura entre os elementos visuais.

Meu processo de criação inicia-se ao buscar diversas fotos de referência, pensando em como incorporar elementos diversos em algo novo, então começo a esboçar as personagens, foi com esse procedimento artístico que realizei a HQ Danação.

3.1.2 Projeto de criação “Danação” - HQ de Lucas nakamura

“Ao criar, o artista não precisa teorizar a respeito de suas vivências, traduzir os pensamentos e emoções em palavras. Ele tem mesmo que viver a experiência e incorporá-la em seu ser sensível, conhecê-la por dentro. Daí, espontaneamente, lhe virá a capacidade de chegar a uma síntese dos sentimentos – naquilo que a experiência contém de mais pessoal e universal – e de transpor esta síntese para uma síntese de linguagem, adequando as formas ao conteúdo.” (OSTROWER, 1990. P, 17)

Danação é uma criação em HQ (história em quadrinhos) de minha autoria, na qual busco dialogar e incorporar referências visuais de artistas como Gustave Doré (1832-1883), Hayashida Q (1977), Hirohiko Araki (1960), Neil Gaiman (1960), entre outros. No desenvolvimento da narrativa encontro influências em Robert Crumb (1943), Tomohiro (1986) e Eiichiro Oda (1975). Outras obras além de quadrinhos, como filmes e músicas que acabam servindo de inspiração para composições gráficas ou estruturas narrativas, alguns exemplos de filme são “Alien - O 8.º Passageiro” (1979)⁶, O poço (2019)⁷, as inspirações musicais abrangem obras como o Álbum musical Validation (2022) de Yun Li (personagem criado por Victor Schiavon 1995) e a discografia da banda Rammstein (1994).

⁶ “Alien - O 8.º Passageiro” (1979), Ridley Scott, Estados Unidos

⁷ O poço (2019), Galder Gaztelu-Urrutia, Espanha

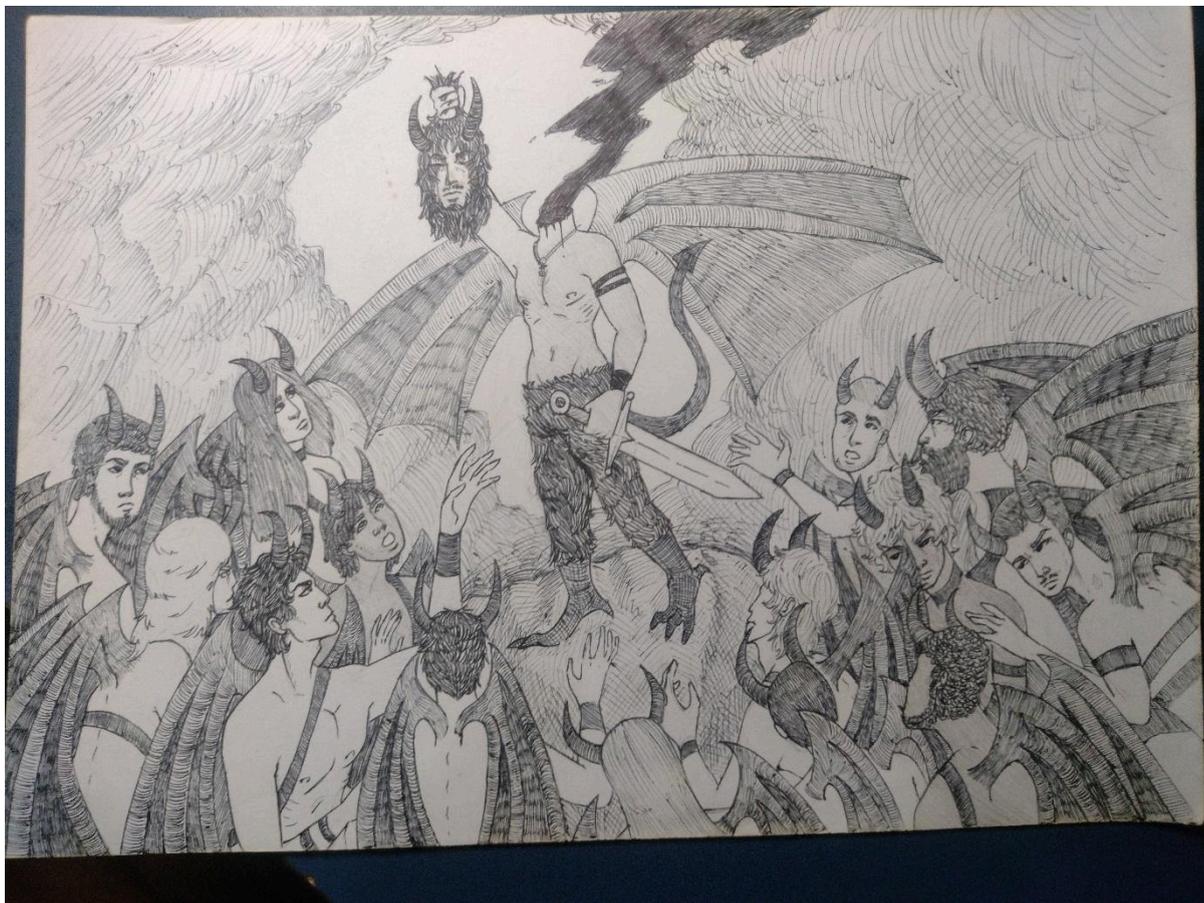
Imagem 34 – Lucas Nakamura, Danação, capítulo 1, 2024, página 3, grafite, caneta hidrográfica e nanquim sobre papel 21 x 29,7 cm.



Fonte: acervo pessoal

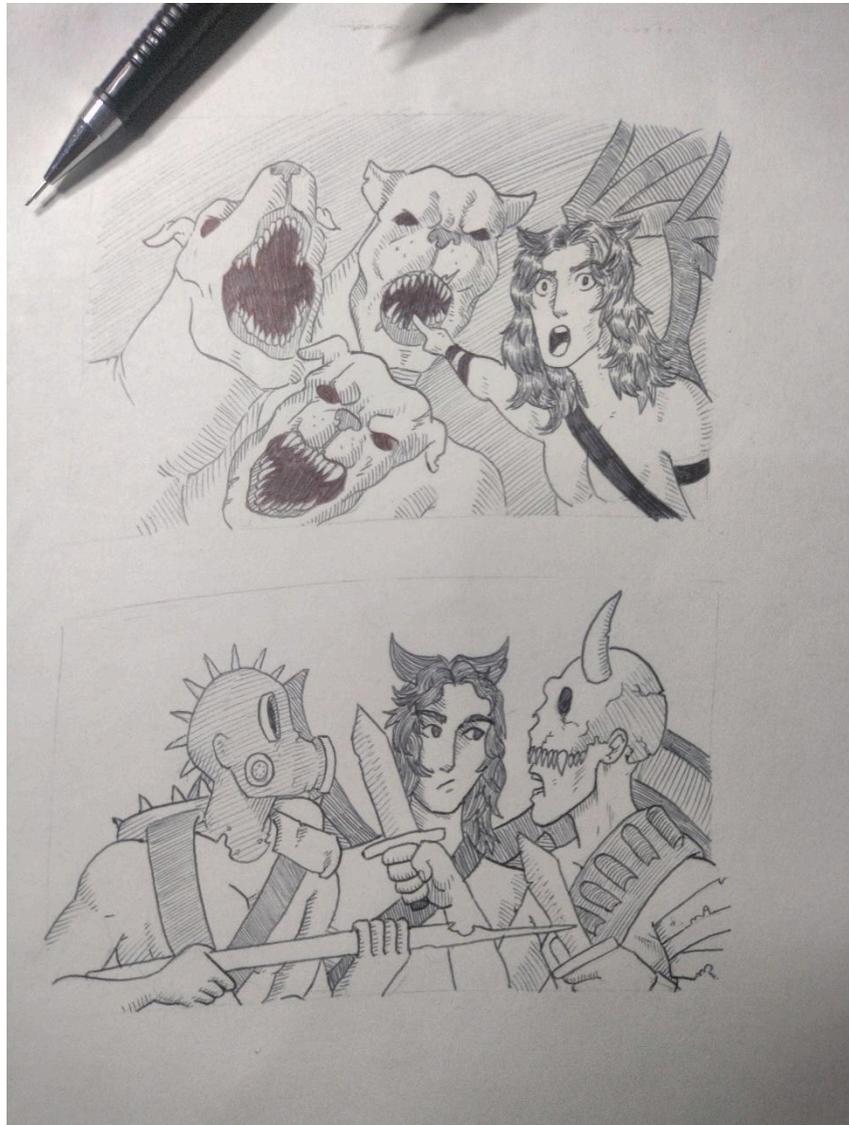
Na HQ Danação (imagens 34 a 51) exploro maneiras diferentes de expressar movimento e narrativas visuais, através de elementos da composição, expressão corporal e facial dos personagens, sequencialidade dos quadros e construção imagética do contexto onde estão inseridas essas personagens. Utilizo materiais como grafite, canetas nanquim e esferográfica sobre papel, com técnicas de hachuras, tons de preto e branco e contraste entre luz e sombra.

Imagem 35 - Lucas Nakamura. **Expição.** 2022. Desenho, lápis grafite e caneta hidrográfica sobre papel, 21 x 29,7 cm.



Fonte: acervo pessoal

Imagem 36 - Lucas Nakamura. **Protótipos de cenas**, 2024, Lápis grafite e caneta hidrográfica sobre papel, 21 x 29 cm.



Fonte: acervo pessoal

O conceito dessa história em quadrinhos vem sendo desenvolvido desde 2022, através de esboços dos personagens, dos cenários, testando possíveis temas e abordagens, com as maiores alterações no design do protagonista (Imagem 36) e na narrativa como a história foi desenvolvida desenvolvida, uma das primeiras artes que demonstra esses estágios iniciais é a ilustração Expição (Imagem 35).

Imagem 37 - Lucas Nakamura,. **Danação, capítulo 1, páginas 2 e 3, 2024**, Lápis grafite, caneta hidrográfica e nanquim sobre papel, 21 x 29 cm.



Fonte: Acervo pessoal

O processo de criação utilizado para a produção da HQ *Danação* iniciou-se com rascunhos de personagens, de cenas que eu gostaria de ver na história, de cenários, anotações de conceitos de aspectos que poderiam ser combinados entre si, também pesquisei obras que possuíam semelhanças temáticas e visuais com o que planejava fazer.

Imagem 38 - Lucas Nakamura. **Danação, capítulo 1, página 1, 2024**, Lápis grafite, caneta hidrográfica e nanquim sobre papel, 21 x 29 cm.



Fonte: Acervo pessoal

Após um longo período de planejamento mental dentro do meu imaginário e a realização de testes, comecei a estruturar melhor a história e o universo que ela apresentaria, definindo o visual dos personagens e como eles se relacionariam. Boa parte do trabalho é

desenvolvido como desenho interno, a artista e pesquisadora Edith Derdyk chama a atenção para a concepção mental do desenho:

A linha por sua natureza conceitual, nos conduz a uma concepção do desenho como atividade mental. Esta noção inusitada de linha coincide com toda a história da arte moderna em seu esforço e empenho para desvencilhar-se do “ilusionismo”, adquirindo suas próprias dimensões. A reflexão sobre si mesma evidencia a existência de outros níveis de realidade, resgatando o símbolo em estado puro. A linha, o papel, a tinta, o suporte são detonadores do imaginário. (DERDYK, 2015.p,161)

Imagem 39 - Lucas Nakamura, **ADRAMELECH**. 2023.
Desenho a lápis, grafite sobre papel 21 x 29,7cm.

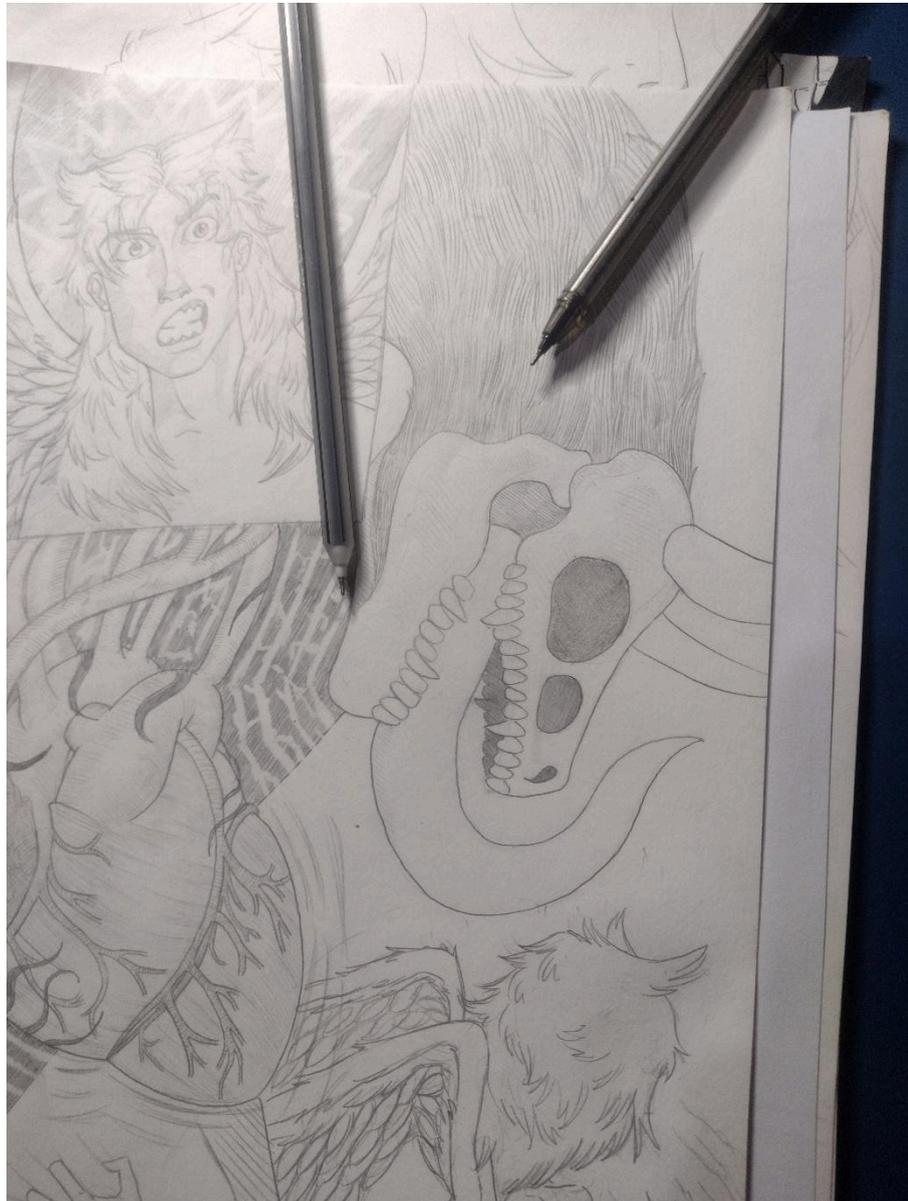


Fonte: Acervo pessoal

A partir de um roteiro mental, comecei a planejar as páginas da HQ Danação, pensando primeiramente na composição das páginas. Neste projeto busquei experimentar nas distribuições dos quadros, com personagens ultrapassando as bordas, partes do cenário

atravessavam a página inteira e variação de cor dos quadros, com o objetivo de causar uma sensação de movimento utilizando todas as figuras juntas.

Imagem 40 - Lucas Nakamura,. **Danação, capítulo 1, página 1, 2024** sobre papel, 21 x 29 cm.



Fonte: Acervo pessoal

Não tenho o costume de estruturar um roteiro fechado definindo todas as ações dos personagens; preferi pensar em uma ação inicial e uma final e então elaborar os

acontecimentos enquanto desenhava, o que me ajudou a pensar nas cenas de maneira mais fluida e coerente.

Imagem 41 - Lucas Nakamura, **Estige**. 2023.
Desenho a lápis, grafite sobre papel 21 x 29,7cm.



Fonte: Acervo pessoal

Comecei a esboçar utilizando grafite, iniciando por formas e linhas em toda a página. Fiz o primeiro quadro, combinando os elementos e personagens nas formas e linhas desenhadas anteriormente. Nos quadros seguintes, segui a mesma lógica, mas acompanhando também o movimento do quadro anterior, inclusive adicionando elementos do quadro anterior imersos no próximo. Para os quadros em si, desenhei primeiro os personagens, buscando um meio-termo entre o naturalismo de suas poses e uma dramaticidade de seus corpos, em seguida, fiz o cenário de maneira que destacasse ou mesclasse os personagens aos cenários,

aplicando tramas variadas em cada elemento visual a fim de encontrar uma harmonia tonal na imagem (Imagem 42).

Imagem 42 - Lucas Nakamura,. Danação, capítulo 1, página 1, 2024, grafite e caneta esferográfica sobre papel, 21 x 29 cm.



Fonte: Acervo pessoal

Quando projeto o movimento dos personagens, gosto de buscar uma exaltação de seus corpos, ressaltando o movimento, as partes que os compõem, a musculatura, diferentes posições que podem ser atingidas, a fim de reforçar sua presença nos ambientes, enfatizar o peso de sua existência e do quanto elas podem ser completamente humanas como também assumirem um aspecto sobrenatural, animalesco, bruto e delicado ao mesmo tempo. O corpo humano como transformador de paisagens, de mundos.

Imagem 43 - Lucas Nakamura,. Danação, capítulo 1, página 2, 2024, grafite , caneta esferográfica e nanquim sobre papel, 21 x 29 cm.



Fonte: Acervo pessoal

Após completar o esboço de uma página inteira, comecei a traçar os personagens com tinta, aplicando-a somente em áreas com poucos detalhes. Em seguida, tracei as bordas dos quadros e, por fim, os cenários também de maneira mais concisa.

Depois, apliquei tinta de maneira mais intensa nos cenários, com manchas maiores e mais fortes, em seguida, desenhei os detalhes e o sombreado através de tramas, passando então, para o processo de detalhamento dos personagens, como hachuras nos cabelos, utilizando diferentes tipos e espessuras de canetas.

Imagem 44 - Nakamura, Lucas. Danação, capítulo 1., 2024, grafite , caneta esferográfica e nanquim sobre papel, 21 x 29 cm.



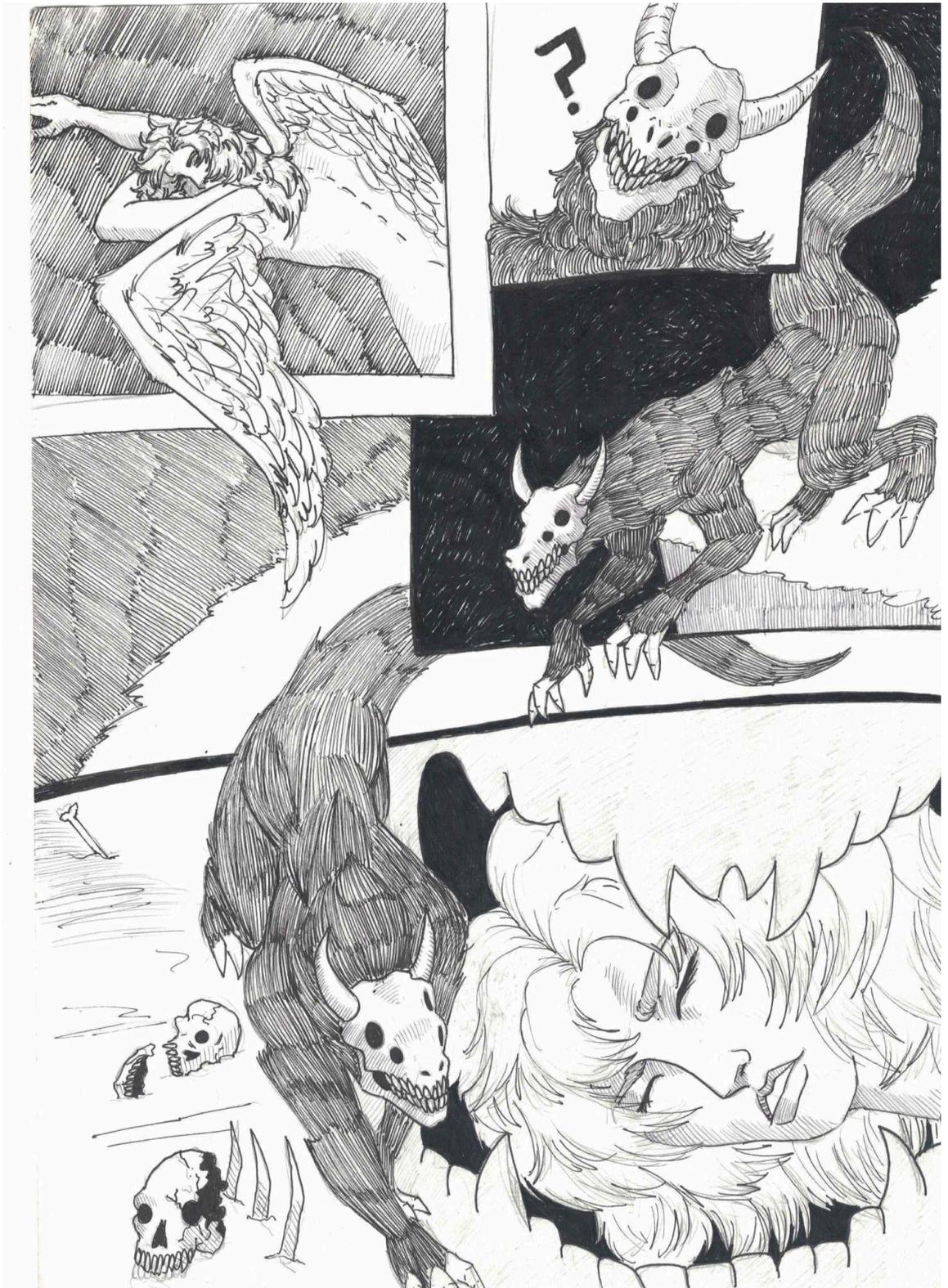
Fonte: Acervo pessoal

“Tudo isso nos leva ao tempo da construção da obra. Um tempo que tem um clima próprio e que envolve o artista por inteiro. O processo mostra-se, assim, como um ato permanente. Não é vinculado ao tempo de relógio, nem a espaços determinados. A criação é resultado de um estado de total adesão.” (SALLES, 1998, p. 32)

A decisão de desenhar somente em um lado de cada folha ocorreu pensando em prevenir problemas com a tinta, já que o excesso de material poderia acabar fragilizando ou danificando o trabalho, considerando que o mesmo ficaria reservado o melhor era minimizar os riscos de deterioração do papel, e como planejo digitalizar as ilustrações, consigo unir duplas de páginas em uma única folha durante o processo de impressão, seguindo o método de encadernação padrão para o formato de histórias em quadrinhos.

O primeiro capítulo de Danação é dividido em 7 páginas (imagens 45 a 51), todas no formato A4 (21x29,7 cm), a leitura dos quadros foi planejada para ser lida da esquerda para a direita começando pela parte superior, o formato de página foi escolhido visando o equilíbrio entre a possibilidade de trabalhar detalhes com um ritmo de produção, mantendo uma qualidade visual, porém que eu pudesse finalizar pelo menos uma página a cada dois dias.

Imagem 45 - Lucas Nakamura,. Danação, capítulo 1, página 1, 2024, grafite , caneta esferográfica e nanquim sobre papel, 21 x 29 cm.



Fonte: Acervo pessoal

Imagem 46 - Lucas Nakamura,. Danação, capítulo 1, página 2, 2024, grafite , caneta esferográfica e nanquim sobre papel, 21 x 29 cm.



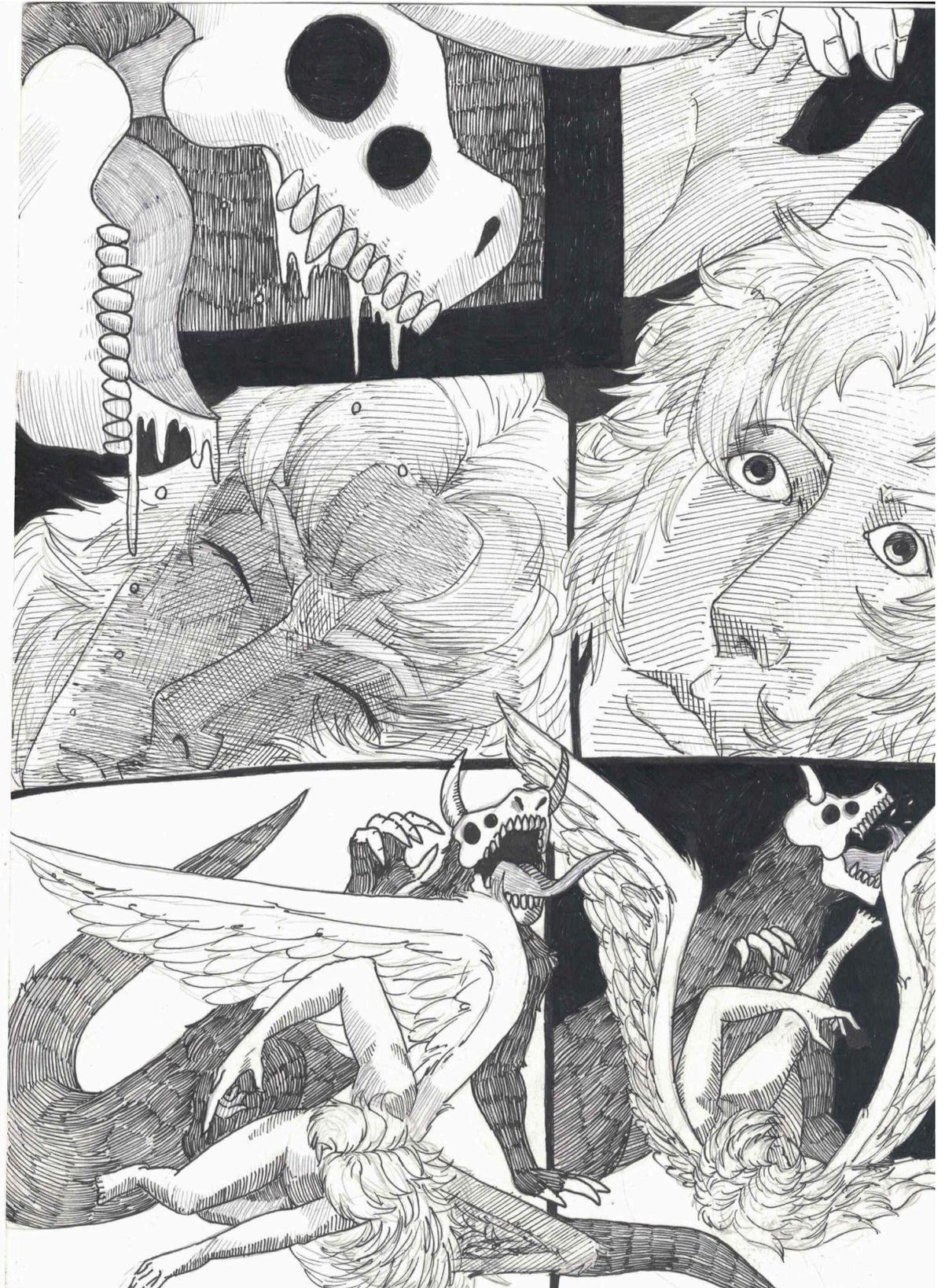
Fonte: Acervo pessoal

Imagem 47 - Lucas Nakamura,. Danação, capítulo 1, página 3, 2024, grafite , caneta esferográfica e nanquim sobre papel, 21 x 29 cm.



Fonte: Acervo pessoal

Imagem 48 - Lucas Nakamura,. Danação, capítulo 1, página 4, 2024, grafite , caneta esferográfica e nanquim sobre papel, 21 x 29 cm.



Fonte: Acervo pessoal

Imagem 49 - Lucas Nakamura,. Danação, capítulo 1, página 5, 2024, grafite , caneta esferográfica e nanquim sobre papel, 21 x 29 cm.



Fonte: Acervo pessoal

Imagem 50 - Lucas Nakamura,. Danação, capítulo 1, página 6, 2024, grafite , caneta esferográfica e nanquim sobre papel, 21 x 29 cm.



Fonte: Acervo pessoal

Imagem 51 - Lucas Nakamura,. Danação, capítulo 1, página 7, 2024, grafite , caneta esferográfica e nanquim sobre papel, 21 x 29 cm.



Fonte: Acervo pessoal

Os processos de criação me permitiram explorar o uso de referências de forma ativa e atenta aos elementos que pude utilizar para desenvolver a narrativa e a visualidade da obra, me apropriando de temas, procedimentos técnicos, designs de diagramação visual e tipos de composição. Durante a realização de Danação pude também aprimorar a minha relação com cadernos de desenho, com a produção de esboços e com a utilização de materiais diversos, o que levou também a testar técnicas novas para mim, além de abordar uma poética que pouco havia explorado antes de iniciar o projeto, que é a criação de história em quadrinhos.

4 Considerações Finais

O desenvolvimento deste trabalho de conclusão de curso possibilitou a construção de trabalhos artísticos autorais, a partir da pesquisa teórica e do diálogo com obras de artistas da poética gráfica das Histórias em Quadrinhos. Foi possível desenvolver uma HQ autoral a que denominei Danação.

Na criação do projeto da HQ Danação adquiri aprendizados, entendi meus limites e possibilidades criativas através das experimentações realizadas no desenvolvimento do projeto apresentado. O percurso do fazer artístico e a percepção dos momentos de tensão entre criar a narrativa, buscar sequencialidade e encontrar harmonias entre todos os elementos.

Os processos de criação me permitiram explorar o uso de referências de forma ativa e atenta aos elementos que pude utilizar para desenvolver a narrativa e a visualidade da obra, me apropriando de temas, procedimentos, designs e tipos de composição. Durante a realização de Danação pude também aprimorar a minha relação com cadernos de desenho, com a produção de esboços e com a utilização de materiais diversos, o que levou a testar técnicas novas para mim, além de abordar uma poética que pouco havia explorado antes de iniciar o projeto que é a história em quadrinhos. Pretendo dar continuidade a este projeto e ampliar mais o meu trabalho autoral, aproveitando as experiências adquiridas a partir das reflexões do meu processo criativo e dos artistas pesquisados.

Referências:

Livros:

- ANDRADE, Oswald de. **Manifesto antropofágico**, 1928, Revista Antropofagia, São Paulo.
- COLI, Jorge. **O que é Arte**. Editora Brasiliense, São Paulo – SP, 2017
- CRUMB, R. **O pretzel da Filadélfia**. Conrad Editora do Brasil, . São Paulo: 1994.
- CRUMB, R. **Minha Vida**. Conrad Editora do Brasil., São Paulo: 2010.
- DERDYK, Edith. **Formas de Pensar o Desenho**. Editora Zouk. Porto Alegre, 2015.
- GOMPERTZ, Will. **Pense como um artista**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2015
- AYASHIDA, Q. Dai Dark. Em: Vol 1. Los Angeles, EUA: Seven Seas, 2021. p. 21.
- MAZUR, Dan e Alexander Danner **Quadrinhos uma história moderna de uma arte global**. Editora W Martins Fontes. São Paulo: 2014
- McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Vozes, 2002.
- SALLES, Cecília Almeida. **Redes da criação: construção da obra de arte**. Campinas: Editora Horizonte, 2006

Sites e Blogs:

AGOSTINI, A. Capa da Revista Illustrada, v. 9, n. 376. , 1884. Disponível em:
<https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Francisco_Nascimento_1884_Revista_Illustrada_376.jpg>

Autitmakinita.. RoghSketches, 2024.
Disponível em: https://dorohedoro.fandom.com/wiki/Q_Hayashida?file=RoghSketches.jpg
Acesso em 25/05/2024.

Autitmakinita. (2014). RoghSketches.
Disponível em: <https://mangabrog.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/09/drhdr2.jpg>
Acesso em 25/05/2024.

CHAM. The Director of the French theatre learning to ward off a tragedy in 5 acts., 1868.
Disponível em:
<https://www.lookandlearn.com/history-images/YP0149700/The-Director-of-the-French-theatre-learning-to-ward-off-a-tragedy-in-5-acts>
Acesso em 05/07/2024.

CRUMB, R. , 1968. **Do próprio bolso**,
Disponível em:
<https://www.dopropriobolso.com.br/index.php/artes-visuais/1919-robert-crumb-cede-dois-desenhos-para-protestos-do-movimento-passe-livre>
Acesso em 09/04.

DORÉ, G. **Os trabalhos de Hércules**. Paris, França, 1847.
Disponível em:
<https://tochocho.blogspot.com/2014/02/gustave-dore-1832-1883-los-trabajos-de.html>
Acesso em 16/04/2024.

DORÉ, G. Lot 794: **Gustave Dore Heretics (Dante's Divine Comedy Enfern)** c. 1880
Woodcut. Paris, França, 1857.
Disponível em: <<https://www.invaluable.com/auction-lot/gustave-dore-heretics-dantes-divine-comedy-enfern-794-c-7d142c08a0>>
Acesso em 16/04/2024.

DORÉ, G. **The Inferno, Canto 7.**, 1861b.
Disponível em: <https://www.arthistoryproject.com/artists/gustave-dore/the-inferno-canto-7/>
Acesso em 08/07/2022.

GONTA, K. King Gonta Hand-drawn Color Manuscript “Souten Kouro (Beyond the Heavens)”., 5 ago. 2018.

Disponível em: <https://ekizo.mandarake.co.jp/auction/item/itemInfoEn.html?index=570421>
Acesso em 04/06/2024.

GRANDVILLE, J. J. **A very well put insect and beautiful dancer, from “Scenes from the Private and Public Life of Animals”**., 1837.

Disponível em: <https://www.metmuseum.org/>
Acesso em 05/07/2024.

HAYASHIDA, Q. **Dorohedoro - Vol 1** - Cap 1., 2000.

Disponível em:
https://crypticresonations.wordpress.com/wp-content/uploads/2020/12/image_2020-12-13_124313.png
Acesso em 14/05/2024.

Hayashida, Q. ([s.d.]). 01. **Monthly Shōnen Sunday**.

Disponível em: <https://dorohedoro.online/manga/dorohedoro-chapter-120/>
Acesso em 25/05/2024.

KIRBY, J. S. E. , 1941.

Disponível em:
<https://www.claquetevirtual.com.br/post/178519120153/a-cap-a-mais-famosa-do-capit%C3%A3o-am%C3%A9rica-foi>
Acesso em 11/04.

KMYE. , **Q-Hayashida** 2023.

Disponível em: https://www.babelio.com/users/AVT_Q-Hayashida_9122.jpg
Acesso em 14/05/2024.

MARINHO, F. **História em quadrinhos**. Disponível em:

<<https://brasilecola.uol.com.br/redacao/historia-quadrinhos.htm>>.
Acesso em: 24 nov. 2024.

Mangabrog. (2014, setembro 13). INTERVIEW WITH DOROHEDORO ARTIST Q HAYASHIDA. Manga brog.

Disponível em:
<https://mangabrog.wordpress.com/2014/09/13/interview-with-dorohedoro-artist-q-hayashida/>
acessado em 14/05/2024.

Q Hayashida - **Dorohedoro Wiki**. (2024, junho 5). Fandom.

Disponível em: https://dorohedoro.fandom.com/wiki/Q_Hayashida?action=history.
Acesso em: junho 2024

TEZUKA, O. **Astro Boy Volume 1**., 1969. Disponível em:

<<https://www.japancentric.com/the-history-of-manga-leading-up-to-modern-manga/>>
Acesso em 10/04.

TOPFFER, R. **Le docteur Festus**., 1830. Disponível em:

https://www.1stdibs.com/art/more-art/rodolphe-topffer-le-docteur-festus-prints-rodolphe-topffer-1830s/id-a_9476882/
Acesso em: 05/07/2024.

O Tico-Tico, O n° 1. **O malho**, , 1905.

Disponível em:

<<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/tico-tico-o-n-1/ti173100/24467>>

Acesso em: junho 2024

DESCONHECIDO. Quadrinhos no Brasil: do Império ao Gibi. Disponível em:

<<https://abra.com.br/artigos/quadrinhos-no-brasil/>>. Acesso em: 24 nov. 2024.

Acervo – **O TICO-TICO** a mais importante revista voltada para o público infanto-juvenil no Brasil. Disponível em:

<<https://antigo.bn.gov.br/explore/curiosidades/acervo-tico-tico-mais-importante-revista-volta-da-publico>>.

Acesso em: 24 nov. 2024.

SOUSA, W. **Mauricio de Sousa**. Disponível em:

<<https://brasilecola.uol.com.br/literatura/mauricio-de-sousa.htm>>.

Acesso em: 24 nov. 2024.

Ziraldo.

Disponível em: <<https://www.ebiografia.com/ziraldo/>>.

Acesso em: 24 nov. 2024.

Ziraldo, Turma do Pererê: Conheça o projeto criado por Ziraldo em 1960, um marco dos gibis no Brasil. Disponível em:

<<https://www.correiodocidadao.com.br/curta/turma-do-perere-conheca-o-projeto-criado-por-ziraldo-em-1960-um-marco-dos-gibis-no-brasil/>>.

Acesso em: 24 nov. 2024.