

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

FERNANDA FEITOSA FLÔRES

**Arte sequencial e a criação
da História em Quadrinhos “Kim&Park”**

CAMPO GRANDE – MS

2025

**FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO - FAALC
ARTES VISUAIS – Bacharelado**

**Arte sequencial e a criação
da História em Quadrinhos “Kim & Park”**

**Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado, como requisito do curso de
Bacharelado em Artes Visuais da
Universidade Federal de Mato Grosso do
Sul, sob a orientação da Profª. Drª.
Constança Maria Lima de Almeida Lucas.**

CAMPO GRANDE - MS

2025

Fernanda Feitosa Flôres

**Arte sequencial e a criação
da História em Quadrinhos “Kim & Park”**

Banca Examinadora

Profa. Dr^a. Constança Maria Lima de Almeida Lucas
(Orientadora) Artes visuais - UFMS

Profa. Dr^a. Venise Paschoal de Melo
Artes visuais - UFMS

Prof.^o Dr^o Isaac Camargo
Artes visuais – UFMS

AGRADECIMENTOS

Gostaria de dedicar os meus mais sinceros agradecimentos a minha família que é tão grande quanto o meu amor por eles, minha mãe Maria Hilma Feitosa dos Santos e meu Pai, Rogério da Silva Flôres que trabalharam incansavelmente para que seus filhos tivessem acesso à educação, e sempre incentivaram meu contato com a arte. Aos meus irmãos, Renata, Bruna e Maykon que sempre estiveram comigo, me apoiando e me incentivando na vida, a minha tia Ana Paula, que a cada evento, cada feira em que expus meus trabalhos, ela esteve e aos meus avós que eu amo tanto. Aos meus amigos que são como uma segunda família para mim e ao meu companheiro Vinicius Davis, que desde o início esteve ao meu lado, nos bons e nos maus momentos, me dando força para continuar.

Gostaria também de agradecer à minha orientadora, professora Constança Lucas, que guiou meus passos para que conseguíssemos produzir este trabalho de conclusão de curso, me orientando sempre a seguir pelos melhores caminhos, e à banca examinadora o professor Isaac Camargo e a professora Venise Melo, por acrescentarem em meus conhecimentos teóricos. Agradeço também à coordenadora do curso, professora Simone de Abreu, que me deu uma luz para conseguir concluir esse curso maravilhoso que me rendeu não apenas conhecimentos que levarei comigo para sempre, mas também que me permitiu ter experiências pessoais e artísticas que me enriqueceram.

E por fim, mas definitivamente não menos importante, ao meu guri, Jorge Zanotim Kowalczyk, que me faz me sentir uma criança novamente, tornando tudo mais leve e desafiando minha criatividade ao impossível e me tornando uma pessoa muito mais calma e feliz, a tia te ama muito e te deseja uma vida cheia de arte.

Resumo

Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo principal refletir sobre minha produção artística e a criação de uma história em quadrinhos intitulada Kim & Park. Realizei pesquisa de caráter bibliográfico no universo da arte sequencial e processos criativos, os principais autores para realização deste trabalho foram, Fayga Ostrower, Will Eisner, Cecília Almeida Salles, Katia Canton, Judith Butler e Maldonado Torres. Como referências artísticas pesquisei Fred Hildebrand, IlustraLu, Mauricio de Sousa e Jaime Hewlett. Reafirmo a importância dos processos criativos no meu percurso e apresento o desenvolvimento e criação de uma história em quadrinhos de minha autoria.

Palavras-chave: Desenho, Arte Sequencial, Processos de Criação, LGBTQIA+, histórias em quadrinhos.

Lista de figuras

Figura 1 – IlustraLu, 2022.....	13
Figura 2 – IlustraLu. Página da HQ Arlindo, 2021.....	15
Figura 3 – IlustraLu. HQ Arlindo, 2021 Pag. 25	16
Figura 4 – IlustraLu, Arlindo, 2021 pág. 5.....	17
Figura 5 – IlustraLu, Pôster/lambe-lambe ilustrado para o lançamento do BIC EZ Reach, 2024.....	19
Figura 6 – Jamie Hewlett, s.d.....	20
Figura 7 – Jamie Hewlett e Alan Matin, Tank Girl, 1988.....	22
Figura 8 – Jamie Hewlett e Alan Matin, Tank Girl, 1991.....	23
Figura 9 – Hewlett, A ilha da fantasia sem o homenzinho, 2013.....	25
Figura 10 – Jamie Hewlett e Mat Wakeham, Phoo Action: Silvr Jubilee, 2024.....	27
Figura 11 – Fred Hildebrand, 2025.....	28
Figura 12 - Fred Hildebrand, Patre Primordium, 2009.	29
Figura 13 – Fred Hildebrand, Os Desviantes, 2022.....	29
Figura 14 – Fred Hildebrand e Cadu Simões, O Homem Grilo, 2021.....	30
Figura 15 – Fred Hildebrand, SpaceShit, 2022.....	31
Figura 16 - Fred Hildebrand, Spaceshit, página 3, 2022.....	32
Figura 17 – Mauricio de Sousa, Divulgação MSP/VEJA, s.d.....	33
Figura 18 – Mauricio de Sousa, Turma da Mônica, s.d.....	35
Figura 19 – Mauricio de Sousa, Página 45, Turma da Mônica Jovem, 2016.....	36
Figura 20 – Fernanda Flôres, s/título, Folha de caderno de desenho, 2014.....	38
Figura 21 – Fernanda Flôres, s/título, Folha de caderno de desenho, 2019.....	39
Figura 22 – Fernanda Flôres, Caderno de ideias, desenho de observação dentro de ônibus, caneta estereográfica s/ papel, 2023.....	42
Figura 23 – Fernanda Flôres, Caderno de Ideias, técnica mista, 2023.....	43
Figura 24 – Fernanda Flôres, Cadernos de Ideias ou Cadernos de desenho, 2024 e 2025.....	44
Figura 25 – Fernanda Flores, Cadernos de história em quadrinhos.....	45
Figura 26 – Fernanda Flôres, Park no caderno de ideias, lápis s/papel, 2022.....	45
Figura 27 – Fernanda Flôres, Primeiro desenho de Park, Caneta e lápis de cor s/ papel, 2018.....	47
Figura 28 – Fernanda Flôres, Primeiro desenho de Kim, grafite s/ papel, 2018.....	48

Figura 29 – Fernanda Flôres, Park, Marcador acrílico s/papel, 2025.....	49
Figura 30 – Fernanda Flôres, Página de Scketchbook, 2025.....	50
Figura 31 – Fernanda Flôres, s/título, desenho, 2025.....	50
Figura 32 – Fernanda Flôres, s/título, desenho, 2025.....	52
Figura 33 – Fernanda Flôres, s/título desenho, 2025.....	52
Figura 34 – Fernanda Flôres, várias poses de Kim, 2025. Grafite e lápis de cor s/papel.....	53
Figura 35 – Fernanda Flôres, Kim, Grafite e lápis de cor s/papel 2022.....	55
Figura 36 – Fernanda Flôres, Kim, Grafite e lápis de cor s/papel, 2020.....	55
Figura 37 – Fernanda Flôres, Park, lápis s/papel, 2020.....	56
Figura 38 – Fernanda Flôres, Park, Lápis s/papel, 2025.....	56
Figura 39 – Fernanda Flôres, 40° graus, Grafite s/papel.....	57
Figura 40 – Fernanda Flôres, grafite s/papel, 2018.....	58
Figura 41 – Fernanda Flôres, grafite s/papel, 2022.....	60
Figura 42 – Fernanda Flôres, Nicolas Park. Lápis s/papel, 2025.....	64
Figura 43 – Fernanda Flôres, Nicolas Park. Versão digital, 2025.....	64
Figura 44 – Fernanda Flôres, Kim, lápis s/papel, 2025.....	65
Figura 45 – Fernanda Flôres, Kim, lápis versão digital, 2025.....	65
Figura 46 – Fernanda Flôres, grafite s/papel, 2022.....	66
Figura 47 - Fernanda Flôres, grafite s/papel, 2022.....	66
Figura 48 - Modelo de roteiro para HQ, criação do Spin-Off de Kim, 2022.....	67
Figura 49 – Fernanda Flôres, Storyboard página 2, 2025.....	68
Figura 50 – Fernanda Flôres, página 2, 2025.....	69
Figura 51 – Fernanda Flôres, Página 1 com falas, 2025.....	70
Figura 52 – Marcando as margens, 2025.....	71
Figura 53 – Marcando as margens, 2025.....	71
Figura 54 – Processos de criação de Fernanda Flôres, 2025.....	72
Figura 55 – Processos de criação de Fernanda Flôres, 2025.....	73
Figura 56 – Fernanda Flôres, Capa da HQ, 2025.....	73
Figura 57 – Fernanda Flôres, Capa da HQ Kim & Park.....	73
Figura 58 – Fernanda Flôres, HQ Kim&Park, 2025.....	74
Figura 59 – Fernanda Flôres, HQ Kim&Park, 2025.....	75

Figura 60 – Fernanda Flôres, HQ Kim&Park, 2025.....	75
Figura 61 – Fernanda Flôres, HQ Kim&Park, 2025.....	76
Figura 62 – Fernanda Flôres, HQ Kim&Park, 2025.....	76
Figura 63 – Fernanda Flôres, HQ Kim&Park, 2025.....	77

Sumário

Introdução	10
1 Arte Sequencial /HQ Referências artísticas	11
1.1 Arte Sequencial	11
1.2 HQ Referências artísticas	13
1.2.1 IlustraLu /Luiza de Souza.....	13
1.2.2 HQ Arlindo	14
1.2.3 Pôster/lambe-lambe ilustrado para o lançamento do BIC EZ Reach.....	17
1.3 Jamie Hewlett.....	19
1.3.1 TANK GIRL.....	20
1.3.2 Gorillaz.....	23
1.3.3 PHOO ACTION: SILVER JUBILEE da Z2 Comics.....	24
1.4. Fred Hildebrand.....	27
1.4.1 SpaceShit - História em Quadrinhos	30
1.5 Mauricio de Sousa.....	31
1.5.1 Turma da Mônica.....	33
1.5.2 Turma da Mônica Jovem	35
2 Fernanda Feitosa Flôres – percursos	36
2.1.1 Processos de criação de personagens.....	44
2.1.2 Projeto de criação da história em quadrinhos “Kim e Park”	55
2.1.3 Produção da HQ “Kim & Park”	64
2.1.4 História em Quadrinhos Kim & Park.....	70
3 Considerações Finais	75
Referências	75

Introdução

Este trabalho de conclusão de curso tem como foco apresentar minha produção artística e a criação de uma história em quadrinhos, “Kim&Park”, para tal se fez necessário pesquisar sobre as minhas referências visuais dentro do universo das histórias em quadrinhos. A pesquisa é de caráter bibliográfico e o meu aporte teórico é composto por Will Eisner, Fayga Ostrower, Cecília Almeida Salles e Kátia Canton.

No primeiro capítulo trago o conceito da arte sequencial, trago algumas anotações sobre suas origens e mudanças até os dias atuais. Neste capítulo também analiso as minhas referências artísticas/ influências estéticas através da escolha de quatro artistas que me inspiram: IlustraLu /Luisa de Sousa, Jamie Hewlett e Mauricio de Sousa e Fred Hildbrand, comento alguns trabalhos que me levaram a escolher esses artistas.

No segundo capítulo analiso meus processos criativos e a criação da HQ “Kim&Park”, abordo a criação dos personagens, as questões da diversidade de gênero, das descobertas da adolescência, o final de um ciclo que é o fim da adolescência e a vinda da vida adulta marcada pelo fim do ensino médio. Também neste capítulo destaco a presença do desenho nos meus percursos criativos, desde minha infância ao período acadêmico, comento sobre os cadernos de desenho que tenho e como cada etapa contribuiu na criação da minha HQ.

Ainda no segundo capítulo, escrevo sobre a criação dos personagens e da narrativa, delimitando tema, características pessoais dos personagens, ambientando a história e pontuando as principais mudanças realizadas na estrutura da narração textual ao longo dos anos, desde o início da criação da HQ, aos dias atuais, em que desenvolvi a mesma HQ com uma maior percepção visual e mais conhecimentos da prática artística.

Relato como foi criar página por página da HQ “Kim&Park”, a escolha dos materiais, os espaçamentos e ritmos, a iconografia, sua criação analógica e digital até chegar na sua forma final aqui apresentada. Na parte final do segundo capítulo apresento a minha HQ já finalizada, desde a capa, folha de rosto, as páginas e a contracapa. Falo também sobre processos de tratamento das imagens digitalmente, descrevo o uso das ferramentas tecnológicas no auxílio de produção da HQ. Reflito sobre a importância de realizar um trabalho autoral.

Concluo o trabalho com as considerações finais, apresentando meu progresso e conhecimentos adquiridos no presente trabalho e como eles contribuíram para o meu repertório artístico e pessoal.

1 Arte Sequencial /HQ Referências artísticas

1.1 Arte Sequencial

O termo arte sequencial foi usado pela primeira vez pelo quadrinista americano Will Eisner (1917/2005) em seu livro “Quadrinhos e Arte Sequencial”, Arte sequencial se refere a organizar imagens de forma a criar uma sequência que conduz o leitor pela narrativa visual proposta, pode incluir outros elementos, como balões de fala, elementos gráficos e texto.

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (Eisner, 1989, p. 8)

Para Fayga Ostrower¹ (2013), artista e pesquisadora, as línguas funcionam como meios de comunicação verbal. Apesar de a fala ter um papel central e ser fundamental para a nossa condição humana, a capacidade de expressar pensamentos e emoções não se limita apenas às palavras. Exemplo disso, temos a ilustração, e indo mais a fundo temos a arte sequencial.

Para se contar uma história, não há necessidade de palavras, podemos contá-las através de símbolos, formas, linhas, sequência e outras possibilidades. A arte sequencial não se limita a palavra, embora, Eisner diga que geralmente sua forma seja uma mistura de imagem-palavra. Dentro da produção sequencial, há a necessidade de comunicação entre o que o autor quer passar e o que o leitor interpreta, sem necessariamente ter essa conexão entre imagem e palavra.

¹ Fayga Ostrower (Polónia 1920 – Rio de Janeiro/Brasil 2001)

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usadas vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a "gramática" da Arte Sequencial. (Eisner, 1989, p. 8)

Através de símbolos, formas, linhas e expressões, de quadro a quadro uma narração visual vai sendo construída, uma história começa a ser contada. Diferentes ângulos, composição e cenários, efeitos e expressões são passadas de acordo com a cena a ser constituída.

Fayga Ostrower, afirma que todo ser é um ser sensível, tem o seu criar através das associações, das influências externas, no meu próprio processo de criação não é diferente.

Provindo de áreas inconscientes do nosso ser, ou talvez pré-conscientes, as associações compõem a essência de nosso mundo imaginativo. São correspondências, conjeturas convocadas à base de semelhanças, ressonâncias íntimas em cada um de nós com experiências anteriores e com todo um sentimento de vida. (Ostrower, 2013, p. 20)

Dos artistas citados neste capítulo, retenho o que sinto afinidade, seja um traço, uma cor, uma história. Mauricio de Sousa foi meu primeiro contato com o mundo dos quadrinhos, retive o encanto da ideia de criar os próprios mundos, minha própria turminha de amigos através da arte, da ilustração, me estonteava, e aguçava minha curiosidade em saber como de quadro a quadro, era possível transmitir tanto sentimento e expressão.

Mais tarde fui sendo exposta a mais influências, Luiza de Sousa conhecida como IlustraLu, foi uma das primeiras artistas com a qual senti grande empatia. O seu livro em HQ que conta a história de Arlindo me encantou com suas cores vibrantes, desenho com traços grossos e limpos, principalmente por sua história contada não somente pelas palavras, mas também pelas imagens, formas e divisão fragmentada em quadros que constituem o universo das histórias em quadrinhos.

O artista Jamie Hewlett é outra importante influência no meu percurso. Jamie Hewlett surgiu inicialmente na minha vida através da música, pelo seu projeto da banda virtual *Gorillaz*, e através dela conheci os demais trabalhos de Hewlett, sendo um deles o quadrinho dos anos 80 *Tank Girl*. Hewlett me chama atenção com sua

multiplicidade, com seus vários meios de expressar sua arte, seja através da narrativa em quadrinhos, ou animação até a publicações e projetos sociais.

1.2 Referências artísticas

Ao mesmo tempo que se nutre da subjetividade, há outra importante parcela de compreensão da arte que é constituída de conhecimento objetivo envolvendo a história da arte e da vida, para que seja possível estabelecer um grande número de relações. (CANTON, 2009, p. 13)

Tenho como referência diversos artistas que me inspiram e acrescentam informações estéticas importantes ao meu aprendizado na construção de imagens autorais. Para o meu TCC escolhi pesquisar os artistas Luiza de Souza, mais conhecida na internet como IlustraLu, Jamie Hewlett, Fred Hildebrand e Mauricio de Souza.

1.2.1 IlustraLu/ Luiza de Souza

Luiza de Souza (fig.1), mais conhecida na internet como IlustraLu, é ilustradora, roteirista e criadora de quadrinhos. Nasceu em 1992, em Currais Novos, Rio Grande do Norte, Brasil. Atualmente, trabalha como ilustradora, faz quadrinhos e participa de projetos paralelos como o da campanha da BIC EZ Reach (fig. 5).

Figura 1 – IlustraLu, 2022.



Fonte: <https://revistaogrito.com/ilustralu-a-criadora-da-hq-arlindo-deseja-contar-as-historias-que-queria-ter-lido-quando-mais-nova/>

IlustraLu estudou Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda pela UFRN². Segundo a própria artista seu trabalho artístico é movido pela ideia de contar histórias que sempre quis ler e colaborar ativamente para poder tornar o mundo um lugar um pouco melhor. Gosta de ilustrar e escrever sobre relacionamentos, cotidiano e cidades, mas, acima de tudo, sobre pessoas e os seus universos cotidianos, trata de temáticas como identidade, bullying e a complexidade dos sentimentos. Sua paleta de cores é vibrante e tem traço expressivo.

1.2.2 Arlindo

"Arlindo" é o título de uma história em quadrinhos de IlustraLu, narra a busca de um jovem sonhador por seu espaço no mundo, enquanto vive a adolescência em uma cidadezinha do Rio Grande do Norte. Entre momentos ao lado das amigas, paixões, músicas de Sandy & Júnior e a colaboração na fabricação de doces da família, o personagem Arlindo lida com desafios devido à rejeição da comunidade e até mesmo dentro de casa.

² UFRN Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Figura 2 – IlustraLu. Página da HQ Arlindo, 2021.



Fonte: SOUZA, Luiza de. *Home Decor Series*. 2025. Ilustração digital.

Na imagem (fig.2) da folha de rosto da HQ Arlindo, podemos notar que os traços são bem fluidos, desenho de síntese, com pouca informação e detalhamento, mas passa a sensação do que a artista pretende com o desenho, exemplo disso é o cabelo, feito apenas com três semicírculos, insinuando a ideia de cachos. Tem uma paleta com cores bem definidas, predominando principalmente os tons vibrantes de amarelo, roxo e rosa.

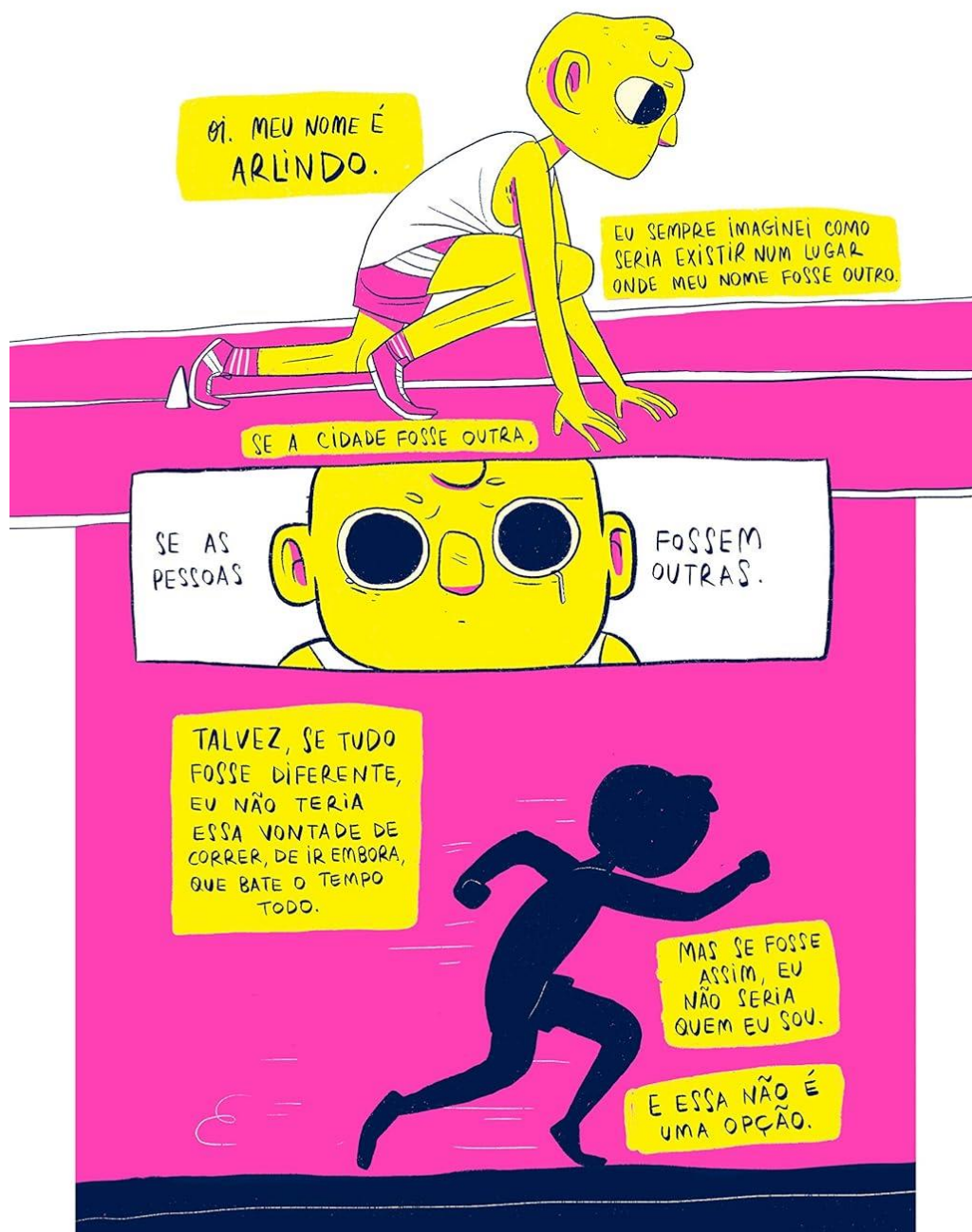
Figura 3 – IlustraLu. HQ Arlindo, Pag. 25, 2021.



Fonte: SOUZA, Luiza de. *Home Decor Series*. 2025. Ilustração digital. Disponível em: <https://www.ilustralu.com/portfolio-collections/my-portfolio/home-decor-series>.

Na página 25 do livro Arlindo (fig.3) pode ser vista a mesma combinação de cores, podemos observar os elementos gráficos visuais estruturados de forma a insinuar movimento e dar mais vida à cena. Através de balões dinâmicos, palavras ritmadas, a artista cria todo um cenário para registrar a violência presente na cena, pode se ver Arlindo discutindo com sua figura paterna, que através da expressão do homem, fica claro que ele é um personagem violento e que essa violência impacta na vida de Arlindo.

Figura 4 – IlustraLu, Arlindo, pág. 5. 2021.



Fonte: Livro em quadrinhos, Arlindo, 2021.

Na página 5 da mesma HQ (fig.4), é apresentada uma sequência de ilustrações do personagem Arlindo. Arlindo é um menino gay que vive em uma cidadezinha pequena, os moradores têm dificuldade em aceitar pessoas fora dos padrões sociais.

Ele é um menino tímido, que sonha grande, com um mundo em que seja aceito por ser quem é, livre dos preconceitos da pequena cidade em que vive e de seu próprio pai violento. Essa mesma página (fig.4) com diversos os quadros, traz um cenário que narra uma pista de largada. Os textos dentro dos balões que rodeiam o personagem, trazem um pouco de como Arlindo se sente, sendo um jovem homossexual, vivendo a adolescência no interior. Arlindo tem uma lágrima que escorre de seu olho, e uma expressão de tristeza em meio a reflexão. A arte sequencial possui cores vibrantes, fazendo um jogo entre o rosa e amarelo. A artista também usou do desenho de silhueta no último quadro (fig.4), para representar o movimento do corpo de Arlindo que corre, simbolicamente, para suas lutas e enfrentamentos diários.

A minha empatia para com esta narrativa Arlindo se dá pela temática da homossexualidade na adolescência e suas consequências no contexto social em que ele está inserido. É um livro envolvente, a artista tem expressividade sensível e mensagem social para tratar de assuntos como homofobia, a violência, o machismo entre outros temas apresentados na narrativa. As cores vibrantes também me chamaram atenção, a paleta bem delimitada e como foi utilizada de forma harmônica para criar um ambiente único e característico, cria uma identidade visual para a narrativa.

1.2.3 Pôster/lambe-lambe ilustrado para o lançamento do BIC EZ Reach

No projeto de pôster³ (fig. 5) que IlustraLu produziu para BIC é possível notar mais uma vez as cores vibrantes e os traços lineares limpos, assim como o movimento tanto dos personagens apresentados como no desenho da escrita da frase de efeito da propaganda. A imagem apresenta uma composição dinâmica em diagonal, sugerida pela postura das figuras e pela disposição das palavras. As figuras parecem estar em movimento, criando uma sensação de ação e descontração. A figura feminina, mais ao alto, estende um fósforo aceso para a figura masculina, que segura um incenso. Essa interação visual é o ponto focal da imagem.

³ Pôster é uma palavra em inglês para designar cartaz impresso, frequentemente de grandes dimensões.

Figura 5 – IlustraLu, Pôster/lambe-lambe ilustrado para o lançamento do BIC EZ Reach, 2024



Fonte: SOUZA, Luiza de. Lançamento BIC EZ Reach. Disponível em:
<https://www.ilustralu.com/portfolio-collections/my-portfolio/lanc%CC%A7amento-bic-ez-reach>.

As palavras "Prometo nunca mais acender incenso no fogão" circundam as figuras de forma irregular, adicionando um elemento gráfico interessante e reforçando a mensagem de forma lúdica. A marca "BIC EZ Reach" no canto inferior direito é integrada de forma discreta, mas reconhecível trazendo a marca em destaque sem tirar o foco dos demais elementos.

A ausência de sombras e detalhes reforça a natureza bidimensional da ilustração. Os pequenos elementos gráficos, como as estrelas, as roupas, e os pontos, espalhados pela composição, adicionam um toque de leveza e fantasia

1.3 Jamie Hewlett

Jamie Hewlett (fig. 6) é um artista britânico, conhecido por criar *Tank Girl* e cofundador da banda virtual Gorillaz. Jamie nasceu no dia 3 de abril de 1968, em Horsham, West Sussex, na Inglaterra. Vive em Paris desde 2010, trabalha com as produções da banda virtual Gorillaz e outros projetos paralelos, como, por exemplo, o livro de arte PHOO ACTION: SILVER JUBILEE da Z2 Comics (fig. 10).

Figura 6 – Jamie Hewlett, s.d.



Fonte: <https://www.creativeboom.com/inspiration/jamie-hewlett-recreates-tank-girl-for-the-21st-century/>

Embora não haja registros de que Hewlett tenha concluído um curso universitário formal, sua formação técnica e experiências práticas foram fundamentais para seu desenvolvimento artístico e sucesso profissional. Sua carreira transita entre design, arte e música, sempre reinventando sua linguagem visual que pode variar desde artes mais ricas em detalhes, a ilustrações mais leves e com poucos traços. Com um estilo inovador e dinâmico, ele captura o espírito de sua época, combinando elementos dos anos 1980, 1990 até os anos 2000.

Hewlett disse em uma entrevista "As pessoas olham para os meus desenhos e tudo o que preciso dizer ou expressar está lá em algum lugar." E é exatamente isso que me aproxima do artista, e o porquê da minha escolha em escrever sobre ele. As produções de Jamie Hewlett trazem a arte como forma de expressão, de falar sem precisar de palavras, e sim através de linhas, formas e gestos gráficos. Tudo está lá, basta olhar com sensibilidade.

Suas ilustrações variam de uma para outra, levando a essa pluralidade de traços e estilos variados, com a exploração de diferentes materiais, suportes e meios diferentes, transitando entre analógico e o digital.

1.3.1 TANK GIRL

Tank Girl é uma HQ britânica criada por Jamie Hewlett e Alan Martin, estreando na revista *Deadline*⁴ em 1988. A protagonista mora e pilota um tanque de guerra, trabalha para uma organização secreta até cometer um erro e ser declarada foragida. A história acompanha suas desventuras ao lado de seu namorado, Booga, um canguru mutante.

⁴ Revista *Deadline*, 1988. Uma revista de quadrinhos britânica seminal e incrivelmente influente, especialmente no final dos anos 1980 e início dos 1990.

Figura 7 – Jamie Hewlett e Alan Martin, *Tank Girl*, 1988.



Fonte: HEWLETT, Jamie. Tank Girl A2 Poster Print – Triple Pack (Hand-Signed with Bonus). 2025. Ilustração digital. Disponível em: <https://tankgirlshop.bigcartel.com/product/tank-girl-a2-poster-print-triple-pack-hand-signed-with-bonus>.

Em *Tank Girl*, Hewlett (fig.7) são usados traços com muitas variações de espessura e ângulos diversos, detalhando desde as personagens aos cenários de fundo. A HQ é em preto e branco, sendo apenas as capas de cada volume coloridas. Também se nota a presença de uma figura feminina forte, sem estereótipos, ressaltando a força da mulher. Na mesma imagem (fig.7), vemos uma mulher segurando um tanque de guerra, faz referência ao seu nome e história, estão em primeiro plano dois personagens que a carregam a deixando no topo.

Tank Girl trouxe para a cultura do final dos anos de 1980 e início dos anos 1990 uma “Heroína como nenhuma outra”, como o próprio Jamie Hewlett a descreveu. Uma heroína que fugisse daquele estereótipo sexista da época, construíam heroínas delicadas, com cintura fina e roupas que mostravam mais de seus corpos do que sua força. *Tank Girl* veio para ir contra com a cultura conservadora

da época, confrontando muitas temáticas, como o poder e o papel da mulher em uma sociedade e a luta da comunidade LGBT, o melhor amigo do casal Tank Girl e Booga era homossexual. A história em quadrinhos de Hewlett mostra a arte com poder e força, de trazer temáticas importantes e colaborar com lutas e causas.

Figura 8 – Jamie Hewlett e Alan Martin, Tank Girl, 1991.



caricatural nos personagens, com feições exageradas que amplificam suas emoções e reações. A tinta é usada com destreza para criar profundidade e volume, com sombreamento pesado que adiciona peso e atmosfera às cenas.

1.3.2 Gorillaz

Gorillaz, é uma banda virtual com 4 personagens fictícios criados em meados dos anos 2000 pelo ilustrador Jamie Hewlett junto ao seu colega e músico, Damon Albarn, está recheado de narrativas a serem contadas através das ilustrações alucinantes de Hewlett.

Figura 9 – Hewlett, A ilha da fantasia sem o homenzinho, 2013.



Fonte: <https://wepresent.wetransfer.com/stories/jamie-hewlett-gorillaz>.

A imagem (fig. 9) usada de referência faz parte da fase três do álbum de 2013, *Plastic Beach*, cujo narrativa traz a ilha de plástico, criada com todo lixo que o ser

humano consome, descarta e vai parar no mar, critica os maus tratos ao meio ambiente.

Há quatro personagens dispostos na figura 9, são os membros da banda virtual, dois centralizados e outros dois em cada canto. No primeiro plano temos Murdoc, baixista da banda, segurando em seu colo sua criação Ciborgue Noodle, nota se também uma chave de fenda em sua mão direcionada para cabeça de Noodle, como se estivesse a consertando, uma vez que a personagem aparenta estar desacordada, com a língua para fora, ambos usam o mesmo colar de cruz com cabeça para baixo.

No segundo plano vemos 2D, vocalista da banda, com um chapéu de marinheiro, disposto de lado, com uma luneta na mão e com um olhar atento ao horizonte, no terceiro plano temos o baterista Russel sentado de costas e com um tamanho anormal, gigante, com um barco em sua cabeça, ele também olha para o horizonte mas com uma postura mais relaxada e olhar mais vago, e por fim, nos últimos dois planos observamos a silhueta de uma ilha, uma espécie de praia que é disposta ao alto, enquanto aviões voam ao redor da ilha no profundo céu azul. A ilustração foi feita usando a técnica digital, diversas camadas de imagens e colagens compõem a obra.

1.3.3 PHOO ACTION: SILVER JUBILEE da Z2 Comics

Phoo Action: Silver Jubilee é uma coleção de graphic novel que foi lançada em novembro de 2024 para comemorar os 25 anos do universo de quadrinhos Phoo Action, criado por Jamie Hewlett e Mat Wakeham. O livro compila os 12 episódios originais da HQ Get the Freebies, que foi publicada na revista The Face em 1996 e 1997, além de incluir histórias inéditas, arte de produção, rascunhos e materiais do piloto de TV da BBC de 2008.

Figura 10 – Jamie Hewlett e Mat Wakeham, Phoo Action: Silvr Jubilee, 2024.



Fonte: <https://phooaction.com/super-deluxe>

A figura 10 traz a capa da HQ de Hewlett e Wakeham, com cores contrastantes entre o amarelo e o azul, apresentando os personagens principais, uma figura feminina e outra masculina, vista de um ângulo de cima, os personagens olham para cima em direção ao lado superior esquerdo, trazendo curiosidade sobre o que está sendo visto.

Os traços e as cores são bem limpos e harmônicos, a expressão e o gestual do corpo dos personagens passam uma sensação de heroísmo, com uma carga de protagonismo, a tipografia utilizada no título em letras garrafais, linhas grossas e retas bem definidas, contrastam com os traços limpos e finos dos personagens.

1.4.1 Fred Hildebrand

Fred Hildebrand, formado em Artes Visuais pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), turma de 2008, é ilustrador e professor de ilustração. Em entrevista para o Guia MS no ano de 2024, afirmou “Não me lembro exatamente, de começar a desenhar, é algo que sempre esteve presente na minha vida, desde muito criança.” enfatizando o que a maioria de muitos artistas, inclusive eu, passam na infância a ter contato com a arte através do desenho. Atualmente o autor vive e trabalha em Campo Grande, Mato Grosso do Sul. Possui mais cerca de 19 anos de experiência com a arte sequencial.

Figura 11 – Fred Hildebrand, 2025.



Fonte: Foto por Tati Resende

O artista Fred Hildebrand contribuiu como ilustrador e co-criador do quadrinho independente "Patre Primordium" (2009-2012) (fig.12).

Figura 12 - Fred Hildebrand, Patre Primordium, 2009.



Fonte: <https://cavaleirodastrevasedaluz.blogspot.com/2011/11/patre-primordium.html>

Realizou as ilustrações para "Os Desviantes" (2022), uma história do Almanaque Guará, uma publicação mensal da editora carioca Universo Guará (figura 13). Fred é responsável por toda a arte da HQ "Homem-Grilo" Figura 14, escrita e roteirizada por Cadu Simões.

Figura 13 – Fred Hildebrand, Os Desviantes, 2022.



Fonte: <https://universoguara.fandom.com/pt-br/wiki/Desviantes>

Figura 14 – Fred Hildebrand e Cadu Simões, O Homem Grilo, 2021



Fonte: <https://fredhildebrand.artstation.com/projects/Le2JY0>

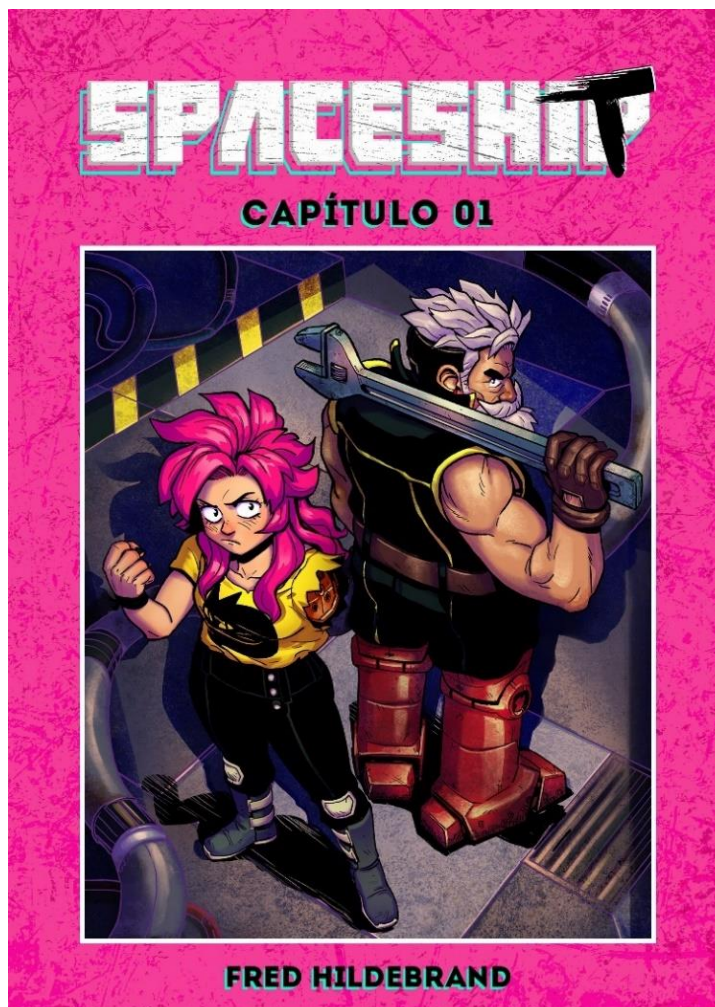
Tanto na figura 12, quanto nas figuras 13 e 14, podemos observar como Fred, inspirado no estilo de ilustração oriental, conhecida com mangá, traz para sua arte sequencial elementos como enquadramentos com ângulos de diferentes posições, vistas de cima e de baixo, com muitos pontos de fuga, junto a expressões exageradas, muito presentes nesse estilo de arte.

As cores em suas obras são sempre muito vibrantes, combinando com o astral dos personagens, diferente da HQ Patre Primordium (fig. 12), na qual fez uma escolha de paleta mais limitada, talvez para passar a seriedade da história a ser contada.

1.4.2 SpaceShit - História em Quadrinhos

"Spaceshit" é a primeira obra autoral de Fred Hildebrand na qual ele realiza toda a produção, desde o roteiro as ilustrações.

Figura 15 – Fred Hildebrand, SpaceShit, 2022



Fonte: https://fredhildebrand.artstation.com/projects/nY13Dr?album_id=2853164

Spaceshit (fig. 15), é uma história em quadrinhos que vai acompanhar as aventuras de uma jovem chamada Luiza e seu companheiro tio Bigode, a história é ambientada no espaço, com muitas aventuras acompanhadas de humor aconteceram na busca da jovem Luiza em se tornar uma caçadora de recompensas.

Figura 16 - Fred Hildebrand, Spaceshit página 3, capítulo 1, 2022



Fonte: https://fredhildebrand.artstation.com/projects/nY13Dr?album_id=2853164

Usando da variação do preto e branco, Fred cria escalas de cores que vai gerando sensações de luz e sombra que colaborem com o ambiente da cena (fig. 16). O artista faz uso de elementos como onomatopeia e expressões que trazem dramaticidade e tensão às cenas, seus traços têm ritmos diferentes conseguidos pela

variação de espessura das linhas usadas, delimitando partes importantes e criando noção de espaço.

Fred também mostra liberdade criativa em não se limitar apenas ao quadro, permitindo que vários elementos se sobressaíam da linha dos quadros, dando mais fluidez a narração e leitura da arte sequencial.

1.5. Mauricio de Sousa

Minha escolha pelo artista Mauricio de Sousa, é devido sua importância cultural e influência quando se trata de histórias em quadrinhos no Brasil. Assim como na infância de muitas pessoas, a Turma da Mônica também esteve presente na minha infância, fazendo com que meus primeiros contatos com as histórias em quadrinhos, fossem através da arte sequencial do Maurício de Sousa. Este artista faz parte do meu repertório visual, por isso se faz necessário incluir seu trabalho nesta pesquisa do meu TCC

Mauricio de Sousa (fig.17), escritor, desenhista e empresário brasileiro, nasceu em 27 de outubro de 1935, na cidade de Santa Isabel, interior de São Paulo e iniciou sua carreira com tirinhas no Correio da Manhã em 1959.

Figura 17 – Mauricio de Sousa, Divulgação MSP/VEJA, s.d.



Fonte: <https://obarquinhocultural.com/2022/10/01/a-historia-de-mauricio-de-sousa-chega-aos-cinemas-em-2023/>

Criou a personagem Mônica em 1963, dando origem à Turma da Mônica, que se tornou um grande sucesso, expandindo-se para revistas, livros e animações. Sua obra é marcada pelo humor, temática infantil e metalinguagem. Mauricio não possui formação acadêmica formal. Ele iniciou sua carreira como repórter policial no jornal *Folha da Manhã* (atual *Folha de São Paulo*) aos 17 anos e daí começou a fazer suas próprias histórias que no começo chegou a ser rejeitada, mas depois de uns ajustes e tentativas, foi lançada.

Ao ser perguntado por um entrevistador da ONU News sobre manter a criatividade, Mauricio respondeu: “Viver a vida! E lembrar do que você viu, do que você percebeu, do que das sensações que você teve.” (SOUSA, 2023). A fala do quadrinista, reforça a importância do nosso cotidiano para a criação seja de histórias, de pinturas, desenhos e produções de diferentes linguagens.

1.4.2 Turma da Mônica

Os personagens da Turma da Mônica são ícones dos quadrinhos e da cultura pop brasileira, conquistando crianças e adultos de diferentes gerações. Ao longo das décadas, os personagens vivem inúmeras aventuras no icônico bairro do Limoeiro, cenário clássico das histórias em quadrinhos da Turma da Mônica.

Figura 18 – Mauricio de Sousa, Turma da Mônica, s.d.



Fonte: <https://recreio.com.br/noticias/entretenimento/5-coisas-que-voce-provavelmente-nao-prestou-atencao-em-turma-da-monica.phtml>.

Mauricio de Sousa (fig.18) apresenta uma sequência de imagens, desenhos com pouco detalhamento, linhas limpas e cores chapadas, jogo de luz pelas cores e sem sombreamento, há quatro quadrinhos, e cada um deles possui cor diferente de fundo, criando contrastes entre si. Nesta narrativa sequencial destaca as expressões faciais e o humor está presente, principalmente no último quadrinho.

1.4.3 – Turma da Mônica Jovem

Mais tarde Mauricio de Sousa veio a desenvolver a Turma da Mônica Jovem, sequência de quadrinhos em que ele apresenta a turminha crescida, com novas aventuras, desafios e vivências da adolescência.

Mauricio optou por trazer influência do estilo de arte sequencial japonesa, o mangá, para suas histórias da Turma da Mônica Jovem, incluindo o estilo exagerado e expressivo muito presente na arte japonesa.

Figura 19 – Mauricio de Sousa, Página 45, Turma da Mônica Jovem, 2016.



Fonte: https://pubhtml5.com/wydw/aero/Turma_da_M%C3%B4nica_Jovem_II_-_Edi%C3%A7%C3%A3o_01/

Na página 45 da Turma da Mônica Jovem (fig.19) podemos analisar alguns fatores como a presença da influência forte dos quadrinhos japoneses, chamados de mangá, cujas características são o uso de retículas, exagero nas expressões faciais e um certo padrão na forma no desenho de rosto e corpo. Na imagem, analisamos também como a narração visual ocorre, através de balões e quadros, as informações textuais distribuídas graficamente com ritmo harmonioso ajudando a leitura da narrativa. A escolha de deixar que alguns elementos saiam para fora dos quadros também é apresentado na forma que Mauricio compôs a história, tornando a leitura gráfica mais dinâmica.

2 Fernanda Feitosa Flôres – percursos

Quando criança, a minha forma de fugir da realidade ou até mesmo de me aproximar dela, era através do desenho. Um rabisco aqui, outro ali, linhas que formavam mundos, mundos que eu explorava com cores, rabiscos e muita imaginação.

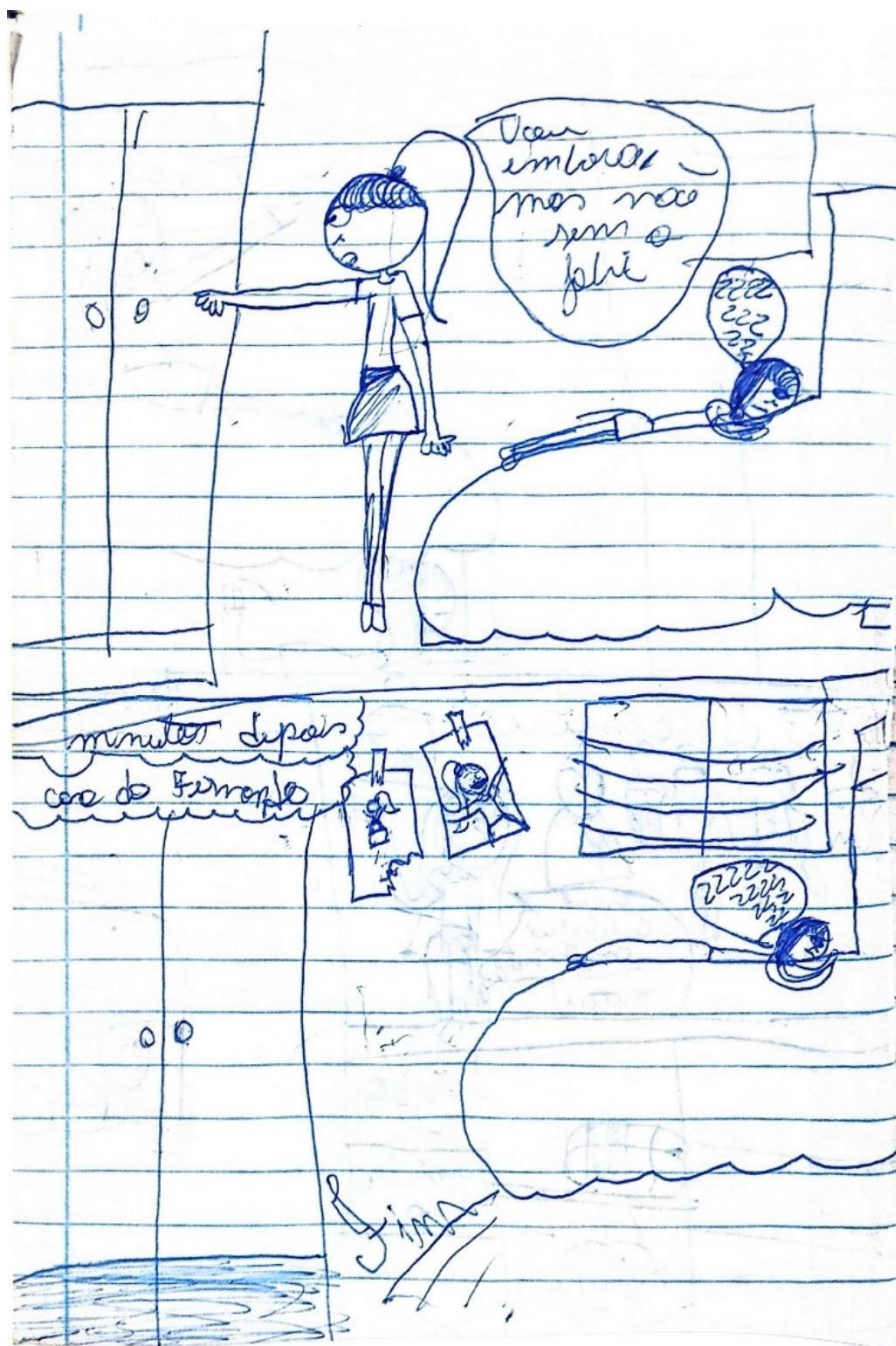
“(…) criar representa uma intensificação do viver, um vivenciar-se no fazer; e, em vez de substituir a realidade, é a realidade; é uma realidade nova que adquire dimensões novas pelo fato de nos articularmos, em nós e perante nós mesmos, em níveis de consciência mais elevados e mais complexos.” (OSTROWER, 1977, p. 28).

Criar era minha principal ferramenta para lidar com a vida, então desde muito nova, eu tenho esse contato vivo com a criação de imagens. Na escola conheci os Gibis, e todos os dias que eu podia, ficava na biblioteca lendo aquelas histórias, vendo aquelas ilustrações, daí veio meu primeiro contato com o que eu passaria a querer fazer; criar e desenhar histórias.

Depois tive contato com a arte dos quadrinhos japoneses, chamado de mangá, esse foi o ponto inicial para eu querer aprender de fato a desenhar. Através de vídeo aulas ensinando como desenhar no estilo do mangá, aprendia as técnicas e desenhava meus personagens, criava meus desenhos.

Também criava histórias em quadrinhos, desenhava aventuras minhas e dos meus amigos, todo dia levava meu caderno para escola e ficava desenhando novas aventuras. Comecei a criar essas histórias no 5º ano do fundamental, porque uma das minhas atividades da disciplina de Arte, foi criar uma arte sequencial sobre a vida e morte dos povos originários e seus costumes.

Figura 20 – Fernanda Flôres, S/ título, 2014. Folha de caderno de desenho



Fonte: Acervo Pessoal, 2025.

Figura 21 – Fernanda Flôres, S/ Título, 2019. Folha de caderno de desenho



Fonte: Acervo Pessoal, 2025.

Quando percebi que eu mesma poderia começar a criar minhas próprias narrações sequenciais, comecei a criar histórias, sobre minhas conversas com minha amiga de infância entre outros assuntos (fig. 20). Continuei desenhando histórias até o ensino médio, quando parei de usar a mim e meus amigos como referência e comecei a criar meus próprios personagens (fig.21).

2.1 Processo criativo de Fernanda Flôres – memórias, vivências e escolhas

A arte sempre esteve presente na minha vida, desde pequena que meu refúgio é criar imagens. Lembro-me de que entre brincar com coisas que vinham prontas, eu preferia desenhar e recortar meus próprios brinquedos. Desenhava bonecas e roupas, recortava tudo e passava a tarde brincando sozinha.

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, p.18)

Fayga Ostrower, trata da memória como forma de intencionalidade na produção artística, e assim conforme lembro dos meus primeiros contatos com as histórias em quadrinhos e a produção da minha própria narração sequencial, eu reformulo vivências e intenções, com o intuito de experimentar e produzir, criando novas memórias a serem revistas e reformuladas.

No ato de criar meus próprios brinquedos de papéis, eu me desprendia da materialidade e juntava o ilustrar e o brincar. Sempre tive, em criança e agora como jovem adulta, imaginação muito solta. Qualquer animação que eu via quando criança, ficava imaginando novas histórias com os personagens e com o universo daquela produção.

Mais jovem foram as animações da Disney, quando adolescente, as referências se transformaram em quadrinhos nacionais e internacionais. Desde mangás, a gibis e até mesmo a *web comics*⁵.

Tenho muitos cadernos com desenhos de diferentes épocas, esses cadernos evidenciam minha trajetória com a linguagem do desenho. Quando jovem qualquer caderno servia para desenhar o que me vinha a mente, mais tarde passei a entender a diferença de papéis, tamanhos e materiais, e conheci o termo *Sketchbook*⁶, o que tornou minhas escolhas mais criteriosas e meus trabalhos mais detalhados. Tenho grande apreço por cada caderno que guardo, neles está registrada toda minha caminhada e aprendizado como jovem artista, cada caderno contém um pedaço de mim, de quem eu sou, encontrei nesses cadernos uma forma de me expressar através dos desenhos.

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, Pág. 123)

Cecília Almeida Salles fala dos cadernos de anotações, na minha vivência são os cadernos de ideias, termo que conheci na faculdade de Artes Visuais, da UFMS, na disciplina de desenho, permitiram-me a possibilidade de guardar ideias e elaborá-las, de registrar momentos, desenvolver minha percepção visual sobre o que me rodeia como prática do desenho de observação e memória (fig. 22).

⁵ *web comics* histórias em quadrinhos digitais, publicadas na internet.

⁶ *Sketchbook* é um caderno que pode ter diversos formatos e diferentes tipos de papel, projetado para desenho e escrita criativa.

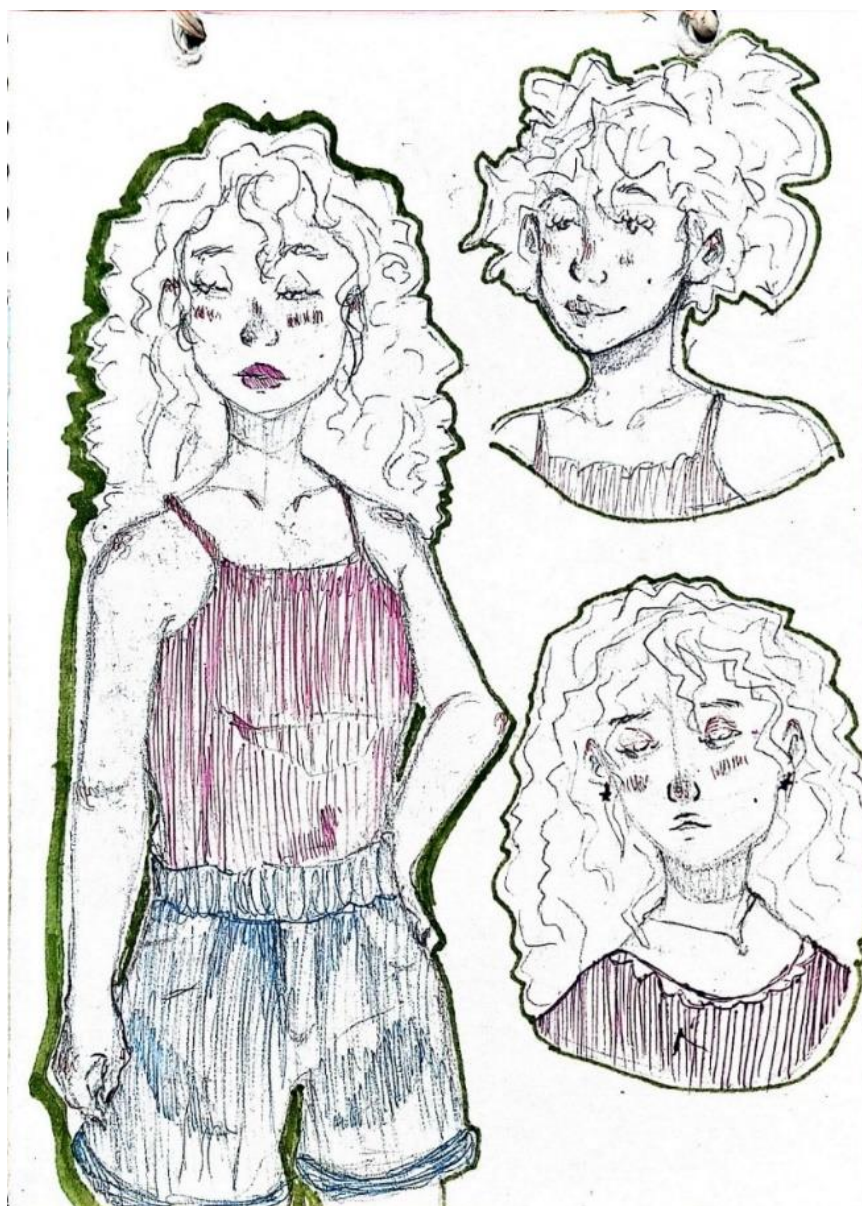
Figura 22 – Fernanda Flôres, Caderno de ideias, desenho de observação dentro de ônibus, caneta estereográfica S/ Papel, 2023.



Fonte: Acervo Pessoal, 2025.

No curso de Artes Visuais, pude trocar experiências tanto com meus colegas, quanto com meus professores, que me ensinaram e auxiliaram para que eu pudesse acrescentar mais ideias aos meus cadernos. Pude aplicar todo o conhecimento que adquiri no curso em meus trabalhos, experimentando e comparando quais me traziam mais afinidade.

Figura 23 – Fernanda Flôres, Caderno de Ideias, Técnica Mista, 2023.



Fonte: Acervo Pessoal, 2025.

Um desenho feito no caderno de ideias (fig.23), que mais para frente, assim como Park e Kim, poderia ganhar sua própria história. Nos meus cadernos, tenho grande apreço por criar personagens, das quais imagino diversas histórias, mesmo sem executá-las. Possuo uma quantidade razoável de cadernos (fig.24) com desenhos, ideias, memórias e vivências.

Figura 24 – Fernanda Flôres, Cadernos de Ideias ou Cadernos de desenho, 2024, 2025



Fonte: Acervo Pessoal, 2025

Os meus cadernos de histórias em quadrinhos (fig.25) foram criados durante a minha infância e adolescência, contando nelas histórias de vivências e memórias criadas, envolvendo aventuras, como foi mostrado na figura 20. Cada caderno corresponde a um período escolar, já que eu sempre separava um caderno do Kit Escolar para usar como caderno de desenho, não me limitando a cadernos pautados, e folhas de gramatura baixa, como era o caso dos cadernos que eu usava. (fig. 25)

Figura 25 – Fernanda Flores, Cadernos de história em quadrinhos



Fonte: Acervo Pessoal, 2025

Figura 26 – Fernanda Flôres, Park no caderno de ideias, lápis S/ Papel, 2022.



Fonte: Acervo Pessoal, 2025

Meus cadernos de ideias foram de suma importância no desenvolvimento dos personagens Kim e Park, sempre estava traçando novos desenhos dos personagens (fig.26), detalhando mais cada um, ilustrando trechos de histórias (fig. 40 e 41), praticando expressões e dando forma às ideias.

2.1.1 Processos de criação de personagens

Criar é quase tão natural para mim como realizar ações do dia a dia como comer, acordar, arrumar a casa, criar está no meu viver cotidiano. Relaciono vivências com meu fazer artístico, minhas experiências se transformam em ideias, em histórias. Eu crio o que vivo e vivo o que crio.

Criar não representa um relaxamento ou um esvaziamento pessoal, nem uma substituição imaginativa da realidade; criar representa uma intensificação do viver, um vivenciar-se no fazer; e, em vez de substituir a realidade, é a realidade; é uma realidade nova que adquire dimensões novas pelo fato de nos articularmos, em nós e perante nós mesmos, em níveis de consciência mais elevados e complexos. Somos, nós, a realidade nova. Daí o sentimento do essencial necessário no criar, o sentimento de um crescimento interior, em que nós ampliamos em nossa abertura para a vida. (OSTROWER, p. 28)

A criação dos personagens surgiu casualmente, durante a ação de desenhar, sem pretensão de criar algum personagem de fato. Apenas me veio à cabeça que seria interessante desenhar um menino com gola alta e laço, por ter afinidade com o estilo. O apreço que coloquei naquele desenho (fig.27) me fez querer torná-lo algo mais, e na mesma hora comecei a rabiscar alguma história imaginando quem poderia ser, o que poderia fazer, e como seria interessante desenhá-lo sempre com o mesmo estilo de roupa.

Figura 27 – Fernanda Flôres, Primeiro desenho de Park, Caneta e lápis de cor s/ papel, 2018.



Fonte: Acervo Pessoal, 2025

O personagem Park foi nascendo, sendo inserido em uma história só dele, e como na época nunca havia criado nenhum romance homossexual, resolvi que seria uma boa hora de explorar o gênero. Então logo veio a criação de Kim, que mais uma vez foi feito de forma bem despretensiosa, sendo desenhado ao mesmo tempo que a história, sem ter feito um esboço do personagem antes (fig.28). A única característica que demorei a fazer em Kim, foi o cabelo, que apaguei várias vezes até chegar ao cabelo repartido ao meio, um pouco descabelado e despojado que mais para frente resolvi mudar, tomando lugar de fios bagunçados para um cabelo cacheado e bem definido (fig.30).

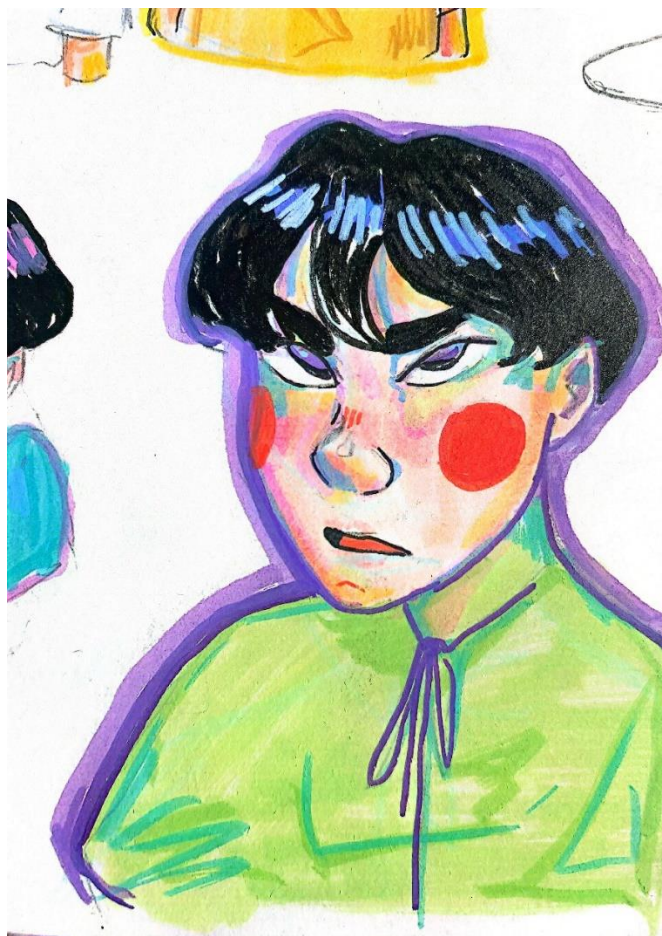
Figura 28 – Fernanda Flôres, Primeiro desenho de Kim, 2018, grafite s/ papel.



Fonte: Acervo Pessoal, 2025.

O personagem Park não teve muita alteração visual, teve os traços amadurecidos conforme o tempo passava e minhas técnicas foram amadurecendo (fig.29). Sua principal mudança foi na personalidade, antes ele era um menino irritado, sem paciência, extremamente tímido e com fobia social, e agora ele ainda se mantém tímido e quieto, mas não ao ponto de não conseguir ter uma boa convivência social, muito menos estressado e mais paciente, tendo seus momentos de tensão apenas quando há motivos plausíveis.

Figura 29 – Fernanda Flôres, Park, Marcador Acrílico S/ papel, 2025.



Fonte: Acervo Pessoal, 2025

Kim foi o personagem que mais foi modificado, tanto visualmente quanto nas suas características pessoais. Justamente por não ter sido tão elaborado inicialmente, tudo nele estava bem genérico. No decorrer de muita experimentação e vivências, fui tornando o personagem mais interessante. O personagem atualmente tem cabelos cacheados e uma pele parda, devido sua mistura genética, de mãe amarela e pai negro. Ele também ganhou um novo estilo, antes usava apenas camisa e bermuda, agora tem uma gama maior de roupas, incluindo também moda não binária⁷.

⁷ Moda sem gênero, roupas que não se designam a um público feminino ou masculino.

Figura 30 – Fernanda Flôres, Kim, Marcador acrílico e lápis de cor s/papel, 2025.



Fonte: Acervo Pessoal, 2025.

Figura 31 – Fernanda Flôres, kim. Marcador acrílico, caneta marca página e caneta nanquim s/ papel, 2025.



Fonte: Acervo Pessoal, 2025.

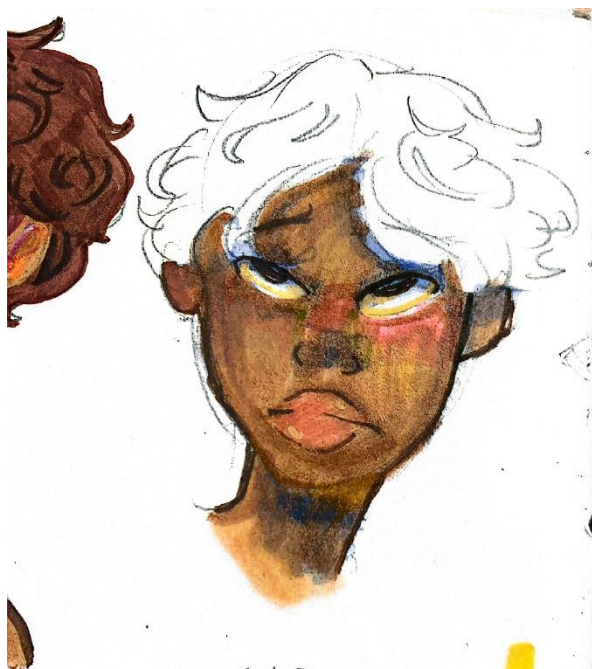
Nas figuras 30 e 31, estão alguns desenhos do personagem Kim, na figura 30 trabalho suas expressões faciais e corporais, também testo um pouco as cores, experimentei algumas formas de pintar sua pele, com canetinhas marcadoras acrílicas e lápis de cor. Na figura 31, trabalho sua maneira de se vestir, sobre como a ideia de gênero é algo bem desconstruído para o personagem, coloco o personagem com a possibilidade de se vestir de diferentes maneiras, com camiseta, e bermuda, mas ele também gosta de vestir vestidos, meia calça e passar maquiagem sem qualquer pensamento preso em ideais de gênero. Nesse desenho (fig.31) eu trouxe como elemento principal o tom vermelho, vibrante e chamativo, para dar importância ao vestido, como símbolo e representação de uma peça considerada roupa feminina em um corpo masculino, justamente para desconstruir a ideia de gênero em roupa.

Para Judith Butler⁸, filósofa e pesquisadora americana, o gênero é uma performance social e culturalmente construída, e não uma característica natural ou

⁸ Judith Butler, nasceu nos EUA em 1956

imutável do ser humano. Seguindo essa linha de pensamento, crio o personagem Kim, trazendo essa performance do corpo e do gênero sem amarras sociais ligadas ao ser homem e ao ser mulher.

Figura 32 – Fernanda Flôres, s/t. Marcador
acrílico e lápis de cor s/papel, 2025.



Fonte: Acervo Pessoal, 2025.

Figura 33 – Fernanda Flôres, s/t. Marcador
acrílico e lápis de cor s/papel, 2025.



Fonte: Acervo Pessoal, 2025.

Nesta produção (figs.32 e 33) trago novamente o personagem Kim, testando mais uma vez pintar sua pele, e achar o tom mais próximo do que eu almejo que sua pele seja. Também esbocei algumas expressões e ângulos diferentes buscando experimentar novas formas de enquadramento.

Desenhei o personagem de corpo inteiro (fig.34), com diferentes poses e roupas, mais uma vez dando ênfase a sua versatilidade de moda. Através de traços mais soltos e poses mais gestuais, Kim passa a tranquilidade de sua personalidade, seu rosto sereno, sem muita preocupação combinado a sua postura reforça essa personalidade mais despojada, despreocupada e desapegada do personagem.

Contudo, posso afirmar que um traço forte do personagem, é sua forma de se vestir, e como ela é também um protesto, que traz cunho político, através da roupa do personagem Kim abro espaço na história para o questionamento de construção social de gênero de forma sutil, sem ter que falar diretamente do assunto.

“Como não existe uma ‘essência’ que o gênero expresse ou externalize nem um objetivo ideal ao qual aspire; como o gênero não é um fato, os vários atos de gênero criam a ideia de gênero; sem esses atos, não haveria gênero” (BUTLER, 2018, p. 6).

Tais atos como afirma Butler, são atos que determinam numa sociedade o que é o gênero. Assim, através do personagem Kim, eu performo atos de gênero, desconstruindo a ideia do binário, da existência de apenas e unicamente dois gêneros, ou até mesmo a ideia do imutável.

Figura 34 – Fernanda Flôres, várias poses de Kim, 2025. Grafite e lápis de cor s/papel.



Fonte: Acervo Pessoal, 2025.

Apresento mais alguns outros esboços do ano de 2022 e do ano de 2020 (figs. 35 e 36), para comparar a transformação do personagem ao longo do tempo. Podemos notar como o cabelo do personagem foi mudando e a cada versão ficando mais cacheado, decisão tomada também por conta de sua genética e pela aceitação dos meus próprios cachos. Busco colocar em meus personagens sempre um pouco de mim, indo atrás de referências da minha vida e do meu dia a dia.

Maldonado Torres⁹, diz em seu artigo “A atitude decolonial nasce quando o grito de horror diante da colonialidade se traduz em uma postura crítica diante do mundo da morte colonial e em uma busca pela afirmação da vida” (Maldonado-Torres, 2008, p. 67). Em 2022 passei a ter mais preocupação com questões decoloniais, assim comecei a trazer mais da minha própria cultura e país para a história, devido a isso a história foi tendo diversas alterações, procuro ficar mais próxima da cultura em que vivo e estou inserida.

Figura 35 – Fernanda Flôres, Grafite e lápis de cor s/papel, 2022.



Fonte: Acevo Pessoal, 2025.

Figura 36 – Fernanda Flôres, Kim, Grafite s/papel., 2020.



Fonte: Acervo Pessoal, 2025.

⁹ Maldonado Torres, Porto Rico 1971, professor de filosofia

Park foi o que menos teve mudança visual, e abaixo comparo dois esboços (figs. 37 e 38), um foi criado em 2020 e outro em 2025, nota-se que suas características se mantêm as mesmas, mesmo cabelo liso, mesmo estilo de roupa, mesma gola, mesmo laço.

No desenho de 2025 (fig. 38), há bem mais presença de detalhes, linhas, hachuras, há mais tramas que criam sombras e pontos de luz, seu cabelo mais detalhado e volumoso. Sua sobrancelha passou a ser mais grossa e em algumas versões de 2024 a 2025, ele ganha uma pinta no queixo. Na figura 37, versão de 2020 há poucas tramas, linhas mais limpas e leves, e pouco detalhe aparente, olhos inspirados nos desenhos japoneses¹⁰ do estilo mangá, formato de rosto também.

Figura 37 – Fernanda Flôres, Park, lápis s/ papel, 2020



Fonte: Acervo Pessoal, 2025

Figura 38 – Fernanda Flôres, Park, Lápis s/ papel, 2025



Fonte: Acevo Pessoal, 2025

A ideia principal foi a de criar personagens com ideais diferentes, com vidas diferentes que passem a coexistir, para tal acontecer fui colocando elementos e

¹⁰ Estilo de desenho com expressões faciais exageradas, como olhos grandes e expressivos

características em cada um dos personagens que contribuísssem para isso. Enquanto um é quieto, o outro é super falante, enquanto um é calmo e tranquilo, o outro é ansioso.

Criei os personagens Kim e Park como dois indivíduos bem diferentes um do outro, vão passar a conviver, a se relacionar e lidarem com as qualidades e defeitos um do outro e até mesmo com os próprios defeitos e qualidades.

Na figura 32, ilustro como mesmo diferentes conseguem dar um jeito de estarem juntos. Nessa imagem (fig.39) criei um ambiente onde os personagens passam por um calor de 40° graus, Kim usa uma regata para dar apoio moral a Park que não tira sua roupa com gola alta de jeito algum.

Figura 39 – Fernanda Flôres, 40° graus, 2022, Grafite s/papel.



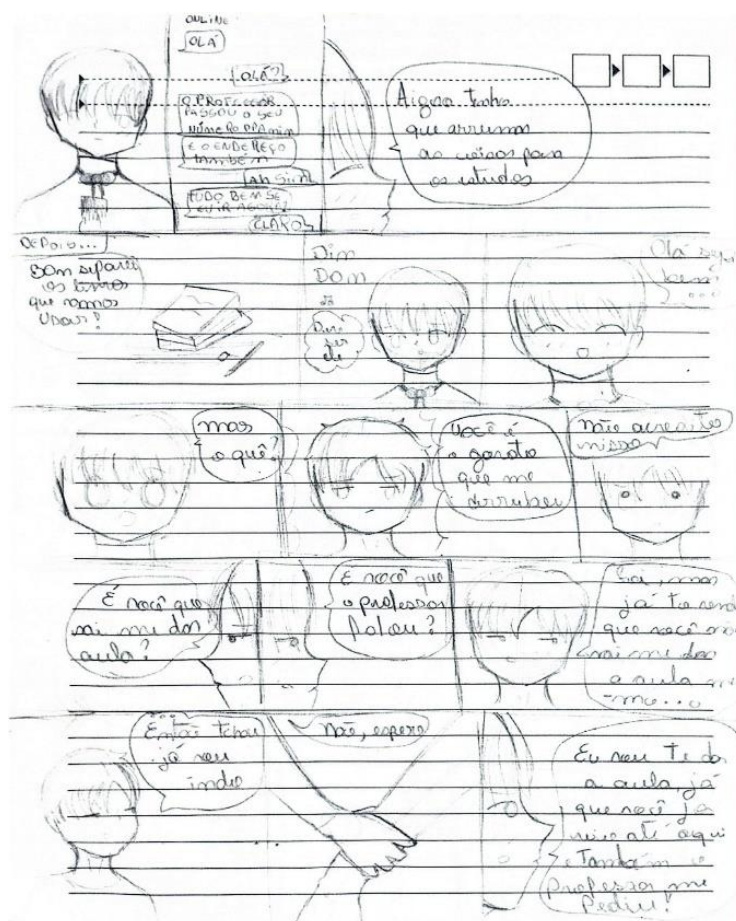
Fonte: Acervo Pessoal, 2025

O processo de criação dos personagens foi sendo modificado passando por fortes influências externas e da minha experiência pessoal, assim pude acrescentar e tirar elementos visuais dos personagens até que se moldassem ao que são hoje.

2.1.2 Projeto de criação da história em quadrinhos “Kim&Park”

A criação da história de Kim e Park começou com o esboço de Park, no final de 2018, com a motivação de criar um personagem tímido e com características únicas em seu jeito de vestir, foi a partir deste ponto que comecei a desenhar os primeiros quadrinhos o inserindo em uma história da qual fui criando na hora, sem nenhum compromisso. Kim foi criado apenas quando apareceu no roteiro que escrevi, e a ideia inicial era ser uma história, popularmente conhecida como “Enemy to lovers”, que é o clássico casal de inimigos que desenvolvem sentimentos românticos um pelo outro. Não havia nenhuma preocupação com roteiro, com material, nem mesmo com a folha em que eu desenhava, tudo foi sendo feito em um caderno pautado, como mostra a figura 40.

Figura 40 – Fernanda Flôres, grafite S/ Papel, 2018.



Fonte: Acervo Pessoal, 2025.

Não havia cuidado com a forma em que os quadros eram dispostos, os personagens estavam sempre na mesma posição, de frente e com um balão ao lado, todos os quadros eram bem apertados em cima um do outro, havia muita informação e pouca organização dos elementos.

Conforme o tempo foi passando, fui investindo mais na história e a transformando conforme a necessidade de criar uma narrativa mais coerente, e mais elaborada visualmente. A princípio Park seria um menino tímido, de pavio curto, que iria se estressar muito facilmente com Kim. Já Kim seria o famoso “bad boy”, cafajeste que iria conquistar o coração de Park e vice-versa. Devido a fortes influências de produções asiáticas das quais eu consumia na época, todo o enredo iria se passar na Coreia, com a cultura de lá, e costumes coreanos. A cultura de cada povo se cruza com diversas outras culturas, como colocou a pesquisadora Cecília Almeida Salles:

"Cada um de nós possui suas próprias convicções, sua própria visão de mundo, seus próprios ideais e atitude ética perante a vida. Esses credos profundamente enraizados e, com frequência, inconscientes constituem parte da individualidade do homem e ele seu grande anseio de livre expressão" (Chekhov 1986, p. 39 *apud* Salles, p. 38)

Depois, quando comecei a entender a importância da produção de artistas locais e histórias que mostrem a nossa cultura, que falam sobre o país em que nasci e vivo, resolvi mudar a localidade e todo o enredo dos personagens, e para não ter que mudar o nome e outros aspectos que já estavam definidos sobre os personagens foi quando decidir torná-los em descendentes coreanos.

Com o decorrer dos anos, meu repertório visual e sociocultural foi mudando e junto, a história foi se moldando. Agora Kim é um garoto muito mais interessante do que apenas um malandro, ele tem seu charme ainda, sua essência, mas ele não é mais apenas um “rostinho bonito”. Tanto Kim quanto Park foram ganhando histórias completas, personalidades mais desenvolvidas, princípios e ideais que os tornaram mais reais e menos genéricos, tendo desde suas qualidades as suas falhas.

Toda história foi feita de forma livre, sem roteiro, tudo pensado conforme eu desenhava, eu não costumava escrever as ideias no papel, e sim guardá-las na cabeça quando eu pensava em algo e estava longe do caderno, para poder desenhar depois. Só comecei a elaborar uma estrutura de começo meio e fim, em 2022, quando fiz de projeto para desenho II, um spin off onde elaborei uma HQ que mostrava como Kim se assumiu para a mãe e para o mundo como um menino gay. Infelizmente não

Na figura 41, nessa página refiz uma das cenas iniciais da história, que é uma das primeiras aulas de reforço que Park está dando para Kim. Na cena, Park está muito cansado e acaba aceitando a proposta de Kim de tirar um cochilo, desde que o garoto o acorde depois, mas isso não acontece, já que Kim acaba adormecendo junto. O que podemos notar de diferente entre essa produção de 2022 (fig. 41) e a produção de 2018 (fig. 40) é a preocupação com os materiais, com a composição dos quadros e posição dos balões, mais ângulos e posições derivadas, o que não tinha na versão de 2018.

Roteiro - Sobre o que é a história em geral?

Um romance LGBTQIA+, na qual um dos personagens questiona e aprende a lidar com sua sexualidade.

Delimitação:

O foco da história é Park, um garoto retraído/ introvertido, que passa a questionar sua própria orientação sexual ao começar a ter sentimentos por seu colega de escola, Kim.

Ambiente:

Contextualização - Principalmente em ambiente escolar, mas também na casa de ambos os protagonistas e outros cenários. Se passa no Brasil, cidade não identificada/ indeterminada. Tempos atuais, contemporâneo.

Começo

A história começará com Park, no seu último ano, correndo atrás de passar num vestibular, quando por intermédio de um professor, Park conhece Kim e passa a dar aulas para o menino.

Antes desse encontro entre Kim e Park acontecer, será apresentado primeiro Park e um pouco da vida dele, interesses e centralização dele na história. Será mostrado a relação dele com os estudos, seus pais, sua casa e escola de maneira superficial antes de Kim aparecer, para que só aí depois ao decorrer aprofunde na história de ambos.

Narrativa textual /Roteiro

A história tem como protagonista dois meninos de 17 anos que estão cursando o último ano do ensino médio, Kim e Park, ambos são descendentes de sul coreanos, embora tenham lá suas diferenças.

Os personagens

Park é um menino tímido, que embora tenha nascido aqui, no Brasil, seus pais são naturais da Coréia, mas vieram antes de seu nascimento, já casados, tentar vida no Brasil e abrirem o próprio negócio, que aliás, vai muito bem, o que gera uma renda boa e estável para a família Park. Nicolas Park - como é seu nome inteiro – é filho único, um menino quieto, de poucas palavras com quem não conhece, e muito estudioso. Park está no último ano da escola e está pegando firme nos estudos para poder entrar na faculdade. Park é aluno transferido, a família morava em outra cidade mas se mudou na metade do ano pra um local onde os negócios da família tinham mais renda, então isso fez com que ele aproveitasse a oportunidade de recomeçar em uma nova escola e focar somente em estudar mesmo, já que não tinha ninguém que conhece na nova cidade, o que faz com que ele rapidamente vire queridinho de muito professor, e devido a isso, um de seus professores favoritos pede um favor, que seria dar aulas de reforço para um aluno em específico que estava tendo muita dificuldade na matéria dele, mas que ele sabia que era um bom menino, esforçado, assim, Park tem o primeiro contato com Kim.

Felipe Kim, assim como Park também tem ascendência coreana, porém bem diferente dele, é apenas por parte de mãe. Sua mãe veio solteira, sem apoio dos pais, só com as roupas do corpo e uma pequena mala, tentar a vida aqui no Brasil, o que chateou sua família, que cortou relações com ela, afirmando que se ela fosse embora, não contasse com eles, então assim, a mãe de Kim perdeu contato com a família de sangue. Aqui no Brasil ela começou a trabalhar e tempo vai tempo vem e ela conheceu um homem, na qual se casou e engravidou, porém, fora abandonada antes mesmo que essa criança nascesse, e assim, Kim nasceu e cresceu sem a presença de um pai e muito menos do sobrenome dele no registro Civil. Diferente dos Park, a família Kim, composta apenas por Felipe Kim e sua mãe, enfrentaram muita instabilidade

financeira, Kim cresceu sendo levado para o trabalho com a mãe, ajudando em casa como podia desde muito cedo, ficando na casa de amigas de sua mãe que cuidava dele para que ela pudesse trabalhar.

- **Sobre a sexualidade dos personagens:**

Enquanto Park, ao decorrer dessa história luta contra seus sentimentos, e enfrenta o medo de descobrir quem é, Kim já tem tudo muito bem resolvido. Justamente por ter tido uma criação diferente, Kim aprendeu a amadurecer rápido, e na pré-adolescência, lá por seus 11/12 anos, se percebeu como um pessoal homossexual. Ele não demorou a contar para sua mãe, porque a relação deles é muito boa, afinal, eles só têm um ao outro no mundo. Ela o acolheu com muito carinho e respeito! E desde então, Kim tem muito orgulho de ser quem é e muito mais força para encarar o mundo.

Nicolas Park

- 17 Anos
- 1,68 cm de Altura
- Cabelos Pretos e lisos
- Olhos escuros
- Só usa roupa com gola e quanto mais alta melhor
- Gosta de combinar os mais diferentes laços a suas blusas de gola
- Timido só com quem não conhece.
- Ótimo Aluno
- É sistemático e certinho
- Medroso
- Se estressa Fácil

Figura 42 – Fernanda Flôres, 2025, Nicolas Park. Lápis s/papel 21,0 X 14,8 cm.



Fonte: Foto acervo pessoal, 2025.

Figura 43 - Fernanda Flôres, 2025, Nicolas Park. Versão Digital 21,0 X 14,8 cm.



Fonte: Foto acervo pessoal, 2025.

A ilustração (fig.42) traz um dos personagens principais, Nicolas Park, à esquerda da ilustração o personagem de corpo inteiro, com uniforme estadual de escola, sua bolsa tiracolo, e sua principal característica: gola alta e laço. Ao lado do desenho do personagem de corpo inteiro realizei seis desenhos focados nas expressões do garoto, buscando deixar as linhas mais dinâmicas e passar sensação de movimento, de expressão e gesto corporal. A figura 43 é uma versão da figura 42 feita digitalmente através aplicativo *Ibis Paint*¹¹, tracei todo o desenho novamente e criei uma sombra avermelhada e um fundo amarelado, o mesmo se repete com a figura 44 e 45.

¹¹ Programa digital que possibilita desenhar digitalmente com uso de ferramentas, criado em 2010.

Felipe Kim

- 17 Anos
- 1,70 cm de Altura
- Despreocupado
- Tranquilo
- Bem resolvido consigo mesmo
- Cabelos cacheados Castanhos
- Adora uma piada
- Pele Parda (Pai preto + mãe amarela)
- Gosta de moda não binária
- Roupa para ele, não tem gênero
- Tem Déficit de atenção
- Dificuldade com estudos e concentração

Figura 44 – Fernanda Flôres, Kim, 2025, lápis grafite s/papel, 21,0 X 14,8 cm.



Fonte: acervo pessoal, 2025.

Figura 45 – Fernanda Flôres, Kim, versão digital, 2025.



Fonte: acervo pessoal, 2025.

Assim como na ilustração de Park, nesta de Kim (fig. 44), vemos à esquerda o personagem de corpo inteiro, para que possamos comparar como cada um se veste e poder ressaltar a diferença entre os estilos dos personagens, deixando evidente o contraste entre ambos. Também podemos ver à direita mais seis desenhos de expressões faciais e corporal do personagem é apresentada e explorada através de linhas, orgânicas para transmitir expressões fluídas. Na versão digital (fig.45) usei tom de roxo para criar a sombras e um fundo mais acinzentado.

Figura 46 – Fernanda Flôres, Grafite s/papel, 2022



Fonte: Acervo Pessoal, 2025

Figura 47 - Fernanda Flôres, Grafite s/papel, 2022



Fonte: Acervo Pessoal, 2025

Criei um desenho de folha frente e verso, que quando colocada lado a lado os personagens estariam se olhando, nas imagens (Fig. 46 e 47) crio a relação das diferenças dos corpos de cada personagem.

2.1.3 Produção da HQ “Kim&Park”

A partir do roteiro da história em quadrinhos “Kim&Park”, separado por falas e quadrinhos, seguindo o modelo da figura 48, foram desenvolvidas as páginas da história.

Figura 48 – Modelo de roteiro para HQ, criação do Spin-Off de Kim, 2022.

Página 3

Quadrinho 1: Rafa e Kim arrumando as mochilas

1 Rafa: Hey Kim, você vai lá em casa mais tarde né?

2 Kim: Vou sim, Rafa. Não faltaria por nada a sexta de filmes!

3 Rafa: Ótimo!!

Quadrinho 2: Rafa e Kim andando pelo corredor.

4 Kim: Quem dos meninos vai?

5 Rafa: Os de sempre, Lucca e João.

Fonte: Acervo Pessoal, 2025

Usando o roteiro como base, elaborei o storyboard¹² da HQ, seguindo a organização de quais elementos vão em cada página, quantos quadrinhos vão ter em cada folha, o tanto de falas. Rascunhei procurando qual o melhor formato de quadro e balão a ser usado e como compor a cena para contribuir com o ambiente a se passar, então comecei a produzir a versão final.

¹² Roteiro desenhado, conjunto de ilustrações ou imagens que representam visualmente a sequência de um vídeo, filme, animação ou HQ.

Com o roteiro escrito já finalizado, comecei a produzir o storyboard, me baseando nas falas descritas no roteiro, fui criando rascunhos rápidos que me deram uma ideia do que projetar no final. De modo sucinto e com traços simplificados esboço ideias e fragmentos a me ajudarem a sintetizar minhas intenções para aquela cena (fig. 49).

Figura 49 – Fernanda Flôres, *Storyboard* da HQ Kim&Park, página 2, 2025.



Fonte: Acervo Pessoal, 2025.

Fui compondo através do auxílio de uma caneta e tinta nanquim as páginas da minha HQ. Comecei medindo as margens, delimitando os espaçamentos entre cada quadro, ficando em 12mm de distância das margens, e 05mm de largura entre os quadros como mostrado na figura 49. Depois de delimitar e traçar os quadros, com o auxílio do storyboard para começar os desenhos de forma mais elaborada usando nanquim e aguada de nanquim explorando gama tonal de cinzas e menos rascunhada como podemos ver na figura 50.

Figura 50 – Fernanda Flôres, HQ Kim & Park, página 2, 2025



Fonte: Acervo Pessoal, 2025.

Depois que os desenhos esboçados ficaram prontos, digitalizei e realizei o tratamento digital, em seguida planejei os balões em cada cena, cada quadro. Como afirma Eisner (1989, p. 26) em seu livro, o balão media o tempo de fala, a duração daquela cena, dá ao leitor uma dimensão melhor do que ele está lendo e interpretando. Desse modo, a página depois de tratada digitalmente, recebeu os desenhos dos balões e respectivas falas (fig. 51)

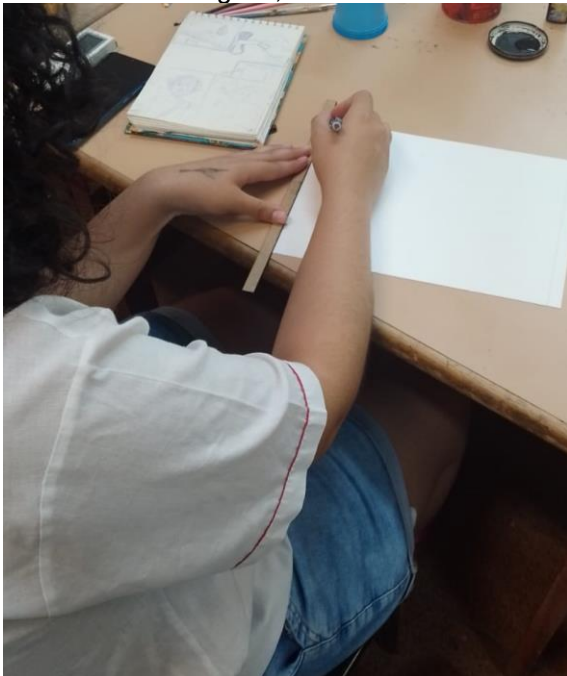
Figura 51 – Fernanda Flôres, HQ Kim&Park, Página 1 com falas, 2025.



Fonte: Acervo Pessoal, 2025.

Os balões não são os únicos meios pela qual o artista possa usar para dar essa dimensão de tempo e espaço, mas existem outros recursos, podemos ver isso principalmente em quadros em que não há falas, dependem da forma em que será ilustrada e de quais recursos serão usados, como expressões, enquadramento e a própria composição da cena. Eisner diz “Uma imagem, retratando sem palavras um gesto ou uma cena, pode, por exemplo, comunicar mensagens profundas e uma certa carga de emoção” (1989, p.136)

Figura 52 – Fernanda Flôres, Marcando as margens, 2025.



Fonte: Acervo Pessoal, 2025.

Figura 53 – Fernanda Flôres, Marcando as margens, 2025.



Fonte: Acervo Pessoal, 2025.

Trago imagens do meu processo de produção nas figuras 52 e 53, a fim de mostrar como foi se compondo as primeiras páginas a serem finalizadas. Mostro também na figura 54 alguns desenhos sendo traçados, com o auxílio do storyboard.

Figura 54 – Fernanda Flôres, Processos de criação, 2025.



Fonte: Foto de Renata Flôres, 2025.

Finalizada a ilustração das páginas, seleciono junto a professora um dos rascunhos feitos como projeto de capa (fig. 54) para começar sua produção. Optei por colorir a capa com técnica de aquarela, para se assemelhar as aguadas de nanquim utilizadas nas páginas da HQ. Junto da aquarela, misturo algumas outras técnicas para dar acabamento na capa, usando lápis de cor para deixar os traços e sombras mais marcadas. Dentre os quatro modelos mostrados na figura 55, o escolhido foi o quarto quadro, a direita inferior, para ser a capa da história em quadrinho (fig. 56)

Figura 55 – Fernanda Flôres, Processos de criação, 2025.



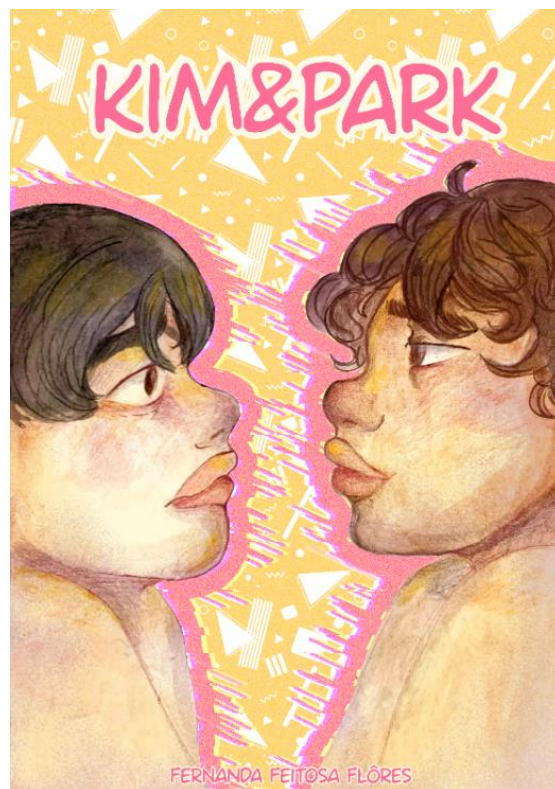
Fonte: Acervo Pessoal, 2025.

Figura 56 – Fernanda Flôres, Capa da HQ Kim&Park, 2025



Fonte: Acervo Pessoal, 2025

Figura 57 – Fernanda Flôres, Capa da HQ Kim&Park



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Com a capa pronta e escaneada, eu trabalhei digitalmente, adicionando elementos graficos, tons de amarelo e rosa ao fundo, *glitch*¹³ e ruídos de uma forma bem experimental, e o título

2.1.4 História em Quadrinhos Kim&Park

Apresento aqui minha criação autoral da história em quadrinhos “Kim & Park” (figs. 58 a 63), esta narrativa visual tem como eixo a descoberta amorosa entre duas pessoas Park e Kim. Aborda a vida de Park, um menino tímido que está passando pelo fim de um ciclo, o fim da adolescência, junto ao encerramento do ensino médio. Um misto de sentimentos que o jovem enfrenta com a quebra desse ciclo, ele também passa por momentos de descobertas acerca de sua sexualidade quando se sente apaixonado por seu colega de classe, o Kim.

Figura 58 – Fernanda Flôres, HQ Kim&Park, 2025



Fonte: Acervo Pessoal, 2025

¹³ Glitch - efeito visual usado em arte digital para criar uma sensação de imperfeição.

Figura 59 – Fernanda Flôres, HQ Kim&Park, 2025



Fonte: Acervo Pessoal, 2025

Figura 60 – Fernanda Flôres, HQ Kim&Park, 2025



Fonte: Acervo Pessoal, 2025

Figura 61 – Fernanda Flôres, HQ Kim&Park, 2025



Fonte: Acervo Pessoal, 2025

Figura 62 – Fernanda Flôres, HQ Kim & Park, 2025



Fonte: Acervo Pessoal, 2025

Figura 63 – Fernanda Flôres, HQ Kim & Park, 2025



Fonte: Acervo Pessoal, 2025

Realizar este trabalho autoral em desenho analógico e digital, foi de grande importância, exigindo de mim uma dedicação e aprendizado em todo o processo de criação, enfrentei desafios ao experimentar técnicas com as quais não tinha tanta afinidade, como a aguada de nanquim e gama tonal de cinzas, a elaboração de roteiro que a arte sequencial exige, a parte de diagramar e compor cada quadrinho, quais fontes utilizar, como pensar nas cenas de uma forma que não se prendessem apenas em quadros fechados e pudessem ir além, envolvendo quem estivesse lendo a minha narração visual.

Foi gratificante o desafio de criar este trabalho artístico, no qual pude aplicar meu repertório pessoal antes da faculdade e agregar os conhecimentos adquiridos durante a graduação em artes visuais na UFMS.

Considerações Finais

A elaboração deste trabalho de conclusão de curso possibilitou a construção de uma obra autoral, a partir da pesquisa teórica e do diálogo com obras de artistas dentro das questões da poética visual da arte sequencial e dos processos criativos.

Tive a oportunidade de desenvolver reflexões e aprendizados sobre minhas próprias práticas poéticas, sendo fundamental para meu desenvolvimento como artista visual.

Este trabalho de conclusão de curso ampliou minha percepção do que são processos de criação e a importância do desenho na minha poética pessoal e como há diversas possibilidades de se contar uma história, através de símbolos, metáforas, linhas, gestos e uma gama de opções que o desenho nos possibilita.

Através deste trabalho pude enriquecer meus repertórios artísticos visuais, inicialmente me desafiando a partir de uma ideia antiga que criei em 2018 e fui aprimorando nos anos seguintes, conseguindo nesse percurso realizar a história em quadrinhos Kim&Park, foco principal do meu trabalho de conclusão de curso.

Referências

LIVROS:

CANTON, Katia. Tempo e memória. Editora Martins Fontes. São Paulo, 2009.

EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Sequencial. São Paulo: Martins Fontes. 1989

Lins, Beatriz Accioly, Bernardo Fonseca Machado e Michelle Escoura, Diferentes Não Desiguais. Editora Reviravolta. São Paulo, 2016.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. Quadrinhos: história moderna de uma arte global. 1ª ed. São Paulo, SP: WMF Martins Fontes Ltda, 2014. 319 p.

MCCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: M.Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processo de criação*. 30. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2021.

SALLES, Cecília Almeida. Gesto Inacabado – processo de criação artística. São Paulo: Annablume, 2001.

SCHEINBERGER, Felix. Ser Ilustrador: 100 Maneiras de Desenhar um Pássaro ou Como Desenvolver sua Profissão. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2019.

Artigos:

BUTLER, Judith. *Os atos performativos e a constituição do gênero: um ensaio sobre fenomenologia e teoria feminista*. Tradução de Jamille Pinheiro Dias. Caderno de Leituras, n. 78. São Paulo: Edições Chão da Feira, 2018.

Maldonado-torres, Nelson. *La descolonización y el giro des-colonial*. Tabula Rasa, n. 9, p. 61-72, jul./dez. 2008.

Paiva, r. S. F. De; lins, a. M. G.; ferreira, a. F. Radicalismo e inovação: as contribuições criativas de emerson abreu nas estratégias narrativas do universo turma da mônica. Caderno de Letras, n. 40, p. 451-470, 8 set. 2021. Acesso em: 17 de Junho de 2025.

Revistas/Gibis:

SOUSA, Mauricio de. Turma da Mônica Jovem: Te Amo Para Sempre. [S. l.]: Panini, 2016.

WEBSITES:

BRASIL ESCOLA. Mauricio de Sousa: biografia, obras, prêmios. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/literatura/mauricio-de-sousa.htm>. Acesso em 28 de Março 2025.

CORREIO DO ESTADO. Fred Hildebrand lança o último capítulo da webcomic “Spaceshit”. Correio do Estado, 30 jan. 2023. Disponível em: <https://correiodoestado.com.br/correio-b/fred-hildebrand-lanca-o-ultimo-capitulo-da-webcomic-spaceshit/410560/>. Acesso em: 23 maio de 2025.

GUIA MS NOTÍCIAS. Você conhece “Spaceshit”? Uma ópera espacial com estilo manga. Guia MS Notícias, [s.d.]. Disponível em: <https://guiamsnoticias.com.br/voce-conhece-spaceshit-uma-opera-espacial-com-estilo-manga/>. Acesso em: 23 out. 2025.

HEWLETT, Jamie. About. Disponível em: <https://jamiehewlett.com/pages/about>. Acesso em 28 de Março 2025.

HEWLETT, Jamie. Inside the mind of Gorillaz co-creator Jamie Hewlett. Entrevista concedida a Zing Tsjeng. Dazed, 12 fev. 2018. Disponível em: <https://www.dazeddigital.com/music/article/38932/1/jamie-hewlett-interview>. Acesso em: 20 maio 2025.

HILDEBRAND, Frederico. Artista selecionado. PantaNOW – FIEMS, [s.d.]. Disponível em: <https://pantanow.fiems.com.br/artista-selecionado/frederico-hildebrand/>. Acesso em: 23 out. 2025.

ILUSTRALU. Arlindo – Brochura. Amazon, 2021. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Arlindo-Brochura-Ilustralu/dp/8555341914>. Acesso em 28 de Março 2025.

ILUSTRALU. Home Decor Series. Ilustralu. Disponível em: <https://www.ilustralu.com/portfolio-collections/my-portfolio/home-decor-series>. Acesso em 28 de Março 2025.

ILUSTRALU. Página da autora Ilustralu. Três Pontos Agência Literária, [2025?]. Disponível em: <https://trespontosagencia.com.br/autor/ilustralu/>. Acesso em: 19 abr. 2025.

MARTINS, Danyla. Turma da Mônica – Origem, Maurício de Sousa e personagens. Segredos do Mundo, 25 jun. 2020. Disponível em: <https://segredosdomundo.r7.com/turma-da-monica-origem/>. Acesso em 28 de Março 2025.

MSP ESTÚDIOS. Turma da Mônica. Disponível em: <https://turmadamonica.uol.com.br/>. Acesso em 28 de Março 2025.

NAÇÕES UNIDAS. Desafios globais devem ser tema central da COP28, diz enviado da ONU. Entrevista concedida a Rádio ONU. ONU News, 21 nov. 2023. Disponível em: <https://news.un.org/pt/interview/2023/11/1823092>. Acesso em: 20 maio 2025.

NARANJO, Marcelo. Revista Mônica comemora marca de 600 edições. Universo HQ, 8 out. 2019. Disponível em: <https://universohq.com/noticias/revista-da-monica-comemora-marca-de-600-edicoes/>. Acesso em: 28 de Março 2025.

QUEIROZ, Izabela. 5 coisas que você provavelmente não prestou atenção em Turma da Mônica. Recreio, 18 ago. 2022. Disponível em: <https://recreio.com.br/noticias/entretenimento/5-coisas-que-voce-provavelmente-nao-prestou-atencao-em-turma-da-monica.phtml>. Acesso em: 19 abr. 2025.

SOUZA, Luiza de. Lançamento BIC EZ Reach. Disponível em: <https://www.ilustralu.com/portfolio-collections/my-portfolio/lanc%CC%A7amento-bic-ez-reach>. Acesso em: 21 abr. 2025.

SOUSA, Mauricio de. Mauricio de Sousa: 'Uma criança que não lê está perdendo uma experiência inesquecível'. Blog Educação, jan. 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Jnrg4OKEB9I>. Acesso em: 20 mai. 2025.

TANK GIRL SHOP. Tank Girl Shop. Big Cartel. Disponível em: <https://tankgirlshop.bigcartel.com/>. Acesso em 28 de Março 2025.

THE FAMOUS PEOPLE. Jamie Hewlett Biography - Facts, Childhood, Family Life, Achievements & Timeline. Disponível em: <https://www.thefamouspeople.com/profiles/jamie-hewlett-10668.php>. Acesso em: 19 abr. 2025.

TMJ ONLINE. Turma da Mônica Jovem II – Edição 01. Disponível em: https://pubhtml5.com/wydw/aero/Turma_da_M%C3%B4nica_Jovem_II_-_Edi%C3%A7%C3%A3o_01/. Acesso em: 16 maio 2025.

TOLEDO, Marina. Série “Turma da Mônica: Origens” chega ao streaming; saiba onde assistir. CNN Brasil, 24 out. 2024. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/serie-turma-da-monica-origens-chega-ao-streaming-saiba-onde-assistir/>. Acesso em 28 de Março 2025.

TRATA BRASIL. Mauricio de Sousa. Disponível em: <https://tratabrasil.org.br/embaixador/mauricio-de-sousa/>. Acesso em: 16 maio 2025.

VOGLER, Thomas A. Tank Girl, Another Odyssey: Joyce Lives (and Dies) in Popular Culture. Other Voices, v. 1, n. 2, jan. 1999. Disponível em: <https://www.othervoices.org/1.2/tvogler/tankgirl.php>. Acesso em 28 de Março 2025.

ZADEH, Joe. Jamie Hewlett — An interview with the artist behind the Gorillaz characters. WePresent, 6 nov. 2018. Disponível em: <https://wepresent.wetransfer.com/stories/jamie-hewlett-gorillaz>. Acesso em: 21 abr. 2025.