



UnB

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAIS E PUBLICIDADE

VINÍCIUS DE NORONHA MIRANDA VINHAL

PROCURANDO BALEIAS
A ESTRADA E A POSSIBILIDADE

BRASÍLIA - DF

2021

VINÍCIUS DE NORONHA MIRANDA VINHAL

PROCURANDO BALEIAS

A ESTRADA E A POSSIBILIDADE

MEMÓRIA DE PESQUISA

Produto apresentado à Universidade de Brasília como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual.

Orientadora: Profa. Dra. Célia Kinuko Matsunaga Higawa

Coorientadora: Profa. Dra. Rafiza Luziani Varão Ribeiro Carvalho

BRASÍLIA - DF

2021

“Procurando Baleias: a estrada e a possibilidade”

Vinícius de Noronha Miranda Vinhal

Projeto aprovado em ___/___/___ para obtenção do grau de Bacharel em
Comunicação Social, habilitação Audiovisual.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Célia Kinuko Matsunaga Higawa

Coorientadora: Rafiza Luziani Varão Ribeiro Carvalho

Membro: Emília Silveira Silberstein

Membro: Taís Aragão de Almeida

Suplente: Lorena da Silva Figueiredo

O real não está no início nem no fim, ele se mostra pra gente é no meio da travessia.

João Guimaraes Rosa, *Grande Sertão: Veredas*

Agradecimentos

Durante minha infância, lembro-me de dizer várias vezes que sonhava em fazer quadrinhos. De lá até tempos recentes, havia descartado completamente a possibilidade de fazê-los. “Não dá dinheiro!”, diziam-me. Estavam certos? Sim! Ou... em partes! Não desconsideremos os bem-sucedidos na área. Mas isso não quer dizer que me dei por vencido, pois, aqui estou, prestes a apresentar um TCC, com um gibi enorme como produto.

Foi somente há três anos que resolvi retomar meu sonho de produzir quadrinhos. Não profissionalmente, já que tenho consciência de que, se esse fosse meu serviço, desgostaria dele imediatamente. Contudo, por muito tempo confundi “uma coisa com a outra” e não me deixei apreciar a arte sem que me preocupasse em tornar sua parte prática o foco do meu futuro profissional. O que não havia percebido, durante minhas três tentativas fracassadas de submeter um projeto ao ProIC, é que ela estava o tempo todo debaixo do meu nariz, como tema fértil para a pesquisa científica.

Este projeto surgiu como oportunidade de não apenas me introduzir de fato à pesquisa acadêmica, mas também como meio de unir minhas faculdades artísticas – em especial a ilustração, o meio pelo qual melhor expressei meus sentimentos – à reflexão teórica. Produzir *Procurando Baleias*, com toda certeza, foi a melhor maneira de expressar tudo o que pensei e escrevi aqui, neste memorial.

Agradeço, primeiro, à minha orientadora, professora Célia Matsunaga, que esteve religiosamente ao meu lado durante o percurso deste projeto e acreditou que ele seria possível. Sem nossas longas conversas sobre a vida, a arte e a pesquisa, dificilmente teria condições de seguir os caminhos que segui, assim como não teria a confiança necessária para a execução da novela gráfica. Obrigado por confiar em mim!

Gostaria de agradecer também à professora Rafiza Varão, que coorientou este projeto e me acompanhou desde meu segundo semestre na graduação. Por muito tempo, senti que, após minha desistência de nosso projeto de PIBIC, tinha de orgulhá-la em algum sentido, também como forma de agradecer seu apoio ao longo desses quase cinco anos. Espero, por isso, fazê-la orgulhosa com esse projeto tão especial.

Não poderia deixar de agradecer imensamente à Angela, ao Geancarlo e à Manuela – minha família –, que me apoiaram durante todos esses anos de Universidade. Este projeto só pôde ser concebido com a ajuda e os incentivos dos três. Obrigado por me concederem a honra de transformá-los em desenhos e por terem aguentado minhas perguntas durante o período do projeto. Em especial, à minha mãe: espero que *Procurando Baleias* sirva como recordação de quem você já tanto sentiu saudade.

Agradeço ao Lucas Rafael, que me auxiliou enormemente durante essa jornada enviando artigos, sugerindo livros e expressando sua opinião sobre o texto e o gibi. Posso dizer, sem sombra de dúvida, que, sem seus direcionamentos e sua disponibilidade para o debate sobre os temas da pesquisa, este trabalho não seria possível. Convenhamos: semiótica é bem difícil! Também agradeço à Agnes, à Cecília, à Ester e ao João Miguel, pelo apoio constante e por tornarem esse período mais leve.

À Izabel, que esteve comigo desde que o projeto ainda engatinhava, tenho imensa gratidão por acreditar em mim enquanto artista. A cada trecho do projeto que lhe mostrava, recebia em troca uma empolgação que fazia com que todo o meu trabalho se tornasse mais fácil. Obrigado por ser tão presente e atenciosa.

Por fim, agradeço a todos os amigos que me acompanharam ao longo deste projeto, assim como à Universidade de Brasília, onde espero, num futuro próximo, poder caminhar novamente com uma mochila nas costas.

Resumo

Este memorial expõe as discussões e o processo criativo – pesquisa, planejamento, escolhas estéticas e narrativas – propostos pela novela gráfica *Procurando Baleias*. O produto reúne fragmentos de uma viagem de carro, em que uma família leva um de seus avós, já debilitado, para ver o mar. Para o embasamento teórico do projeto, parte-se da definição de seus conceitos básicos: a mídia do produto e seu gênero narrativo. Tem-se como base o trabalho de Okano (2012, 2014) sobre o *Ma*, estética japonesa à qual propõe-se uma conceituação a partir da semiótica peirceana, e uma investigação estética sobre sua presença em mangás. Aliado ao trabalho de Careri (2013) e à concepção de espaço de Santos (2006), o *Ma* age como ponto de partida para reflexões sobre a autoestrada que visam, por meio do recorte do espaço narrativo do produto, decifrar o deslocamento e seus intervalos como geradores de possibilidades. Propõe-se, assim, uma perspectiva animista, que coloca a paisagem como elemento plurissígnico. Tudo isso se reflete no produto *Procurando Baleias*, cuja produção este memorial descreve.

Palavras-chave: Semiótica, Espaço, História em Quadrinhos, Novela Gráfica, Estética Japonesa.

Abstract

This memoir exposes the discussions and the creative process - research, planning, as well as aesthetic and narrative choices - proposed by the graphic novel *Procurando Baleias*. The product gathers fragments of a road trip, in which a family takes one of their grandparents, already weakened, to the beach. For the project's theoretical foundation, we start by defining its basic concepts: the product's media and its narrative genre. The research is mainly based on the work of Okano (2012, 2014) about Ma, a Japanese aesthetic about which it is proposed a definition from the perspective of Peircean semiotics, and an aesthetic investigation about its presence in manga comics. Allied to the work of Careri (2013) and the conception of space by Santos (2006), Ma acts as a starting point for reflections on the highway that aim, through the cut of the narrative space of the product, to decipher the displacement and its spaces as generators of possibilities. Thus, an animist perspective is proposed, which places the landscape as a plurisign element. All that reflects in the product *Procurando Baleias*, with its production this memoir describes.

Keywords: Semiotics, Space, Comics, Graphic Novel, Japanese aesthetics.

Índice de Figuras

Figura 1: “ <i>Ruki-san</i> ”, tirinha de Fumiko Takano: no Japão, “mangá” engloba todos os tipos de quadrinhos.....	18
Figura 2: O tempo lento nas cenas particulares de <i>Coco</i>	25
Figura 3: A decomposição da montagem como dispositivo narrativo.	27
Figura 4: O oculto nas sequências oníricas do mangá.....	29
Figura 5: Mapa mental da pesquisa bibliográfica.....	39
Figura 6: <i>Thumbnails</i> de <i>Demolidor #7</i> (1965), desenhadas por Wally Wood.....	42
Figura 7: Quadrinhos independentes que inspiraram o estilo do traço de <i>Procurando Baleias</i>	45
Figura 8: Primeiros rascunhos das personagens.....	47
Figura 9: Rascunhos digitais das personagens.	48
Figura 10: Comparação entre a fonte <i>Caveat Brush</i> (linha 1) e minha escrita manual (linha 2).....	49
Figura 11: Escrita manual dos títulos dos capítulos.	50
Figura 12: Primeiras <i>thumbnails</i> de <i>Procurando Baleias</i>	52
Figura 13: Organização de painéis, rascunhos digitais e falas.	53
Figura 14: Demonstração do pincel digital <i>Textured pen</i> em diferentes espessuras.....	54
Figura 15: Lineart e preenchimento em tons de cinza.....	55
Figura 16: Apresentações dos conflitos de Marcela e Victor (páginas não estão em sequência).....	56
Figura 17: Sequências oníricas de reflexão e sonho (páginas não estão em sequência). ...	57
Figura 18: Página noturna e comentário de Seu Zé (páginas não estão em sequência).	58
Figura 19: A chuva como dispositivo narrativo.	59
Figura 20: Painel final de <i>Procurando Baleias</i>	60
Figura 21: Capas dos capítulos de <i>Procurando Baleias</i>	61
Figura 22: Contracapa (à esquerda) e capa (à direita) de <i>Procurando Baleias</i>	62

Sumário

Introdução.....	11
1. Entre-espacos e gibis	15
1.1. Definindo conceitos	17
1.2. <i>Witch Hat Atelier</i> : a potencialidade na montagem e na composiçao	22
1.2.1. Prolongamento temporal	24
1.2.2. Decomposiçao	26
1.2.3. Nível metafísico e estético	28
2. Pela janela do carro.....	32
3. Procedimentos metodológicos.....	37
3.1. Pesquisa bibliográfica e estudo de caso	37
3.2. Planejamento da novela gráfica	39
4. O processo criativo de <i>Procurando Baleias</i>	44
4.1. Escolhas estéticas e narrativas	44
4.2. A ilustraçao e a história	51
Consideraçoes finais.....	63
Referências	66
Apêndices	69
APÊNDICE A – <i>Thumbnails</i> do final do Capítulo 1 e do início do Capítulo 2	70
APÊNDICE B – <i>Thumbnails</i> do fim do Capítulo 2 e do Capítulo 3	71
APÊNDICE C – <i>Thumbnails</i> do Capítulo 4 e anotações sobre a diagramaçao de <i>Procurando</i>	
<i>Baleias</i>	72
APÊNDICE D – Rascunho do posto de gasolina do Capítulo 3 e tentativa de desenhar um carro	73

Introdução

Das minhas memórias de infância, algumas das mais vivas são as que guardei ao observar as margens da estrada em movimento. De dentro do carro, o verde das plantações, os galhos retorcidos das árvores no auge do inverno, as vacas espalhadas pelo pasto, as formas das nuvens, as lojas e os anúncios de cidades alheias, tudo isso sempre me pareceu de grande entretenimento. Assim que cresci o bastante para que o movimento deixasse de me nausear, mesmo que até minha pré-adolescência desconhecesse o turismo, viagens eram, invariavelmente, eventos marcantes, deslocamentos da minha não muito variada rotina. Enquanto navegava pelas mesmas estradas entre as mesmas cidades, cabia a mim a função de notar mudanças nos cenários e alertar sobre quebra-molas no caminho. Com o tempo espichado no asfalto, sobravam espaços para tentar achar surpresas nos campos de soja, dormir e sonhar com todo tipo de coisa, para acordar alguns minutos depois com a visão turva e azul-esverdeada do contraste entre o interior do carro e a luz do sol. Durante os intervalos, tornava-me detetive e saía para descobrir o que de interessante guardava cada posto de gasolina em sua conveniência, e claro, desvendar os sabores de seus picolés e frituras.

A ludicidade de desbravar o interior foi se perdendo com o passar dos anos. A adolescência e sua soberba me fizeram considerar aqueles caminhos familiares até demais. Porém, ainda que tentasse me descolar dessas memórias, era acompanhado pela rodovia, que insistia em se recapear na forma das histórias de meus parentes. Meu avô paterno teve como principal profissão dirigir ônibus interestaduais, enquanto meu avô materno, após abandonar a lavoura, trabalhou durante décadas como caminhoneiro, inclusive transportando materiais para a construção de Brasília durante a década de 1950. Em 2005, foi a vez do meu pai pegar a estrada. Aprovado em um concurso em Brasília, passou um ano e meio entre idas e vindas, – entre Uberlândia e Brasília – que fizeram das rodoviárias um poço de melancolia. Para visitá-lo, pegávamos também o ônibus da madrugada no sentido contrário. Foi durante tais viagens, cheias de silêncio e roncões de desconhecidos, que descobri a estrada sem cores, na qual o escuro esconde sempre a possibilidade. Nada como breu e sono para suscitar imagens escabrosas à mente de uma criança. Depois desse período, nos mudamos para Brasília, em definitivo.

Só durante tempos recentes na graduação, despido de algumas vaidades e fantasias, percebi os efeitos dessas vivências na minha escrita. Havia, desde a adolescência, divagado

por ideias de histórias com a temática da viagem, mágica ou não. A história do produto em questão, uma viagem de carro em família, surgiu ainda enquanto estava no Ensino Médio, sem grandes ambições. Inicialmente, pensei em escrevê-la como conto. Em seguida, após algum tempo no curso de Comunicação Social, sonhei em adaptá-la como longa-metragem. Apesar de não me ver mais praticando cinema, imagens cinematográficas da proposta ainda permaneceram. Tornei-me aos meus sonhos de infância, época em que devorava gibis e mangás como se não houvesse amanhã, e voltei a desenhar e estudar arte avidamente, chegando à conclusão de que não haveria melhor forma de me expressar: essa história deveria ser feita em quadrinhos, mas quando?

Ainda que tenha deixado a prática cinematográfica no passado, foi por meio do audiovisual que vi a estética como um campo de estudo extenso e prazeroso, sobre o qual poderia me debruçar sobre questões que me intrigavam, em especial assuntos relativos ao tempo e ao ritmo. Inicialmente, busquei compreender o vazio e as sequências contemplativas dos filmes do cineasta russo Andrei Tarkovski, que carrega em seu “cinema poético” (TARKOSVSKI, 1998, p. 75) grande influência da poesia e, conseqüentemente, de estéticas japonesas; em seu livro *Esculpir o Tempo*, o cineasta cita diversas vezes os haicais japoneses para definir seu estilo. A partir daí, descobri que, não apenas a poesia própria de Tarkovski, como a poética japonesa estavam ligadas às raízes do vazio presente em diversas culturas, sobre as quais comentarei posteriormente na discussão teórica. Em meio ao tema, li os artigos “MA, O Vazio Intervalar”, de Alice Yumi Sinzato e “Ma – A estética do “entre””, de Michiko Okano, e me interessei pelo olhar japonês do espaço, que viria a ser um ponto fundamental de minha pesquisa. Por meio dos dois estudos, descobri que a estética em questão, a do ma 間, estava presente em vários dos filmes, desenhos e quadrinhos os quais eu tanto admirava.

Conforme me aprofundei nos trabalhos de Michiko Okano, com o aporte da semiótica de Charles S. Peirce, bem como da geografia de Milton Santos, me encantei com as possibilidades analíticas a partir do “entre” e com as inúmeras possibilidades do espaço. Enxergar os silêncios, as pausas e os espaços – vazios ou contemplativos – do dia a dia como momentos de participação física e polissensorial aos quais a perspectiva humana, por meio da mediação, dá significado (OKANO, 2012, p. 102), abriu meus olhos não apenas para possíveis caminhos na pesquisa, mas também para experimentações artísticas e narrativas. A partir daí, desengavetei a ideia da viagem de carro em família e percebi que, como

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), não haveria algo mais prazeroso a se explorar. Não teria de escrever e desenhar um produto em função de minha pesquisa, pois a estrada, em sua aparente infinitude, guarda consigo silêncios, pausas e intermináveis possibilidades.

Em suma, a novela gráfica e a pesquisa visam uma exploração da temática do deslocamento por meio de uma abordagem que valoriza o tempo e os espaços cotidianos. Narrativamente, o produto segue essa linha ao homenagear minha família e sua relação com a estrada, e ao explorar minhas reflexões sobre o tema. Isso, porque, de certa forma, a fuga da cidade também se trata de uma desaceleração da rotina, uma transformação existencial (LEED In CARERI, 2013). Na contemporaneidade, com o caos urbano e a midiaticização constante das vidas alheias, o aspecto terapêutico da experiência da viagem parece ainda mais evidente, ainda que tais deslocamentos possam existir em função da figura online. Ainda que, em meio ao tumulto da cidade grande, a contemplação possa ser vista como privilégio, a mesma é minada por um padrão excessivamente positivo e hiperativo (HAN, 2015). Dentro da Comunicação Social, não é diferente. Também devido à amplitude do campo de estudo e da miríade de frentes focadas no estudo de novas tecnologias e eventos sociopolíticos contemporâneos, constitui-se um viés excessivamente cientificista e historicista que lateraliza o imaginário e a subjetividade, aspectos fundamentais da cultura popular (DURANT, 1999). É possível dizer, portanto, que a pesquisa a qual este produto representa visa valorizar o imaginário, na forma da estética *Ma*, pela qual analisarei o tema caro ao memorial, como agente essencial do processo comunicacional.

Exposta a origem da novela gráfica *Procurando Baleias*, este memorial tem por principal objetivo revisar e destrinchar o processo de criação do produto, além de exercitar a reflexão sobre a linguagem quadrinística.

Como objetivos narrativos, pretendo: representar de forma fidedigna trejeitos, falares, problemáticas e o espaço físico típico da cultura mineira, mais especificamente de classe média e de baixa renda; utilizar de minhas próprias experiências e pessoas próximas a mim como inspiração para os acontecimentos narrativos e personagens, e explorar a linguagem dos painéis e dos espaços, tanto da história em questão quanto da folha branca, para discuti-los enquanto elementos fundamentais do deslocamento.

O primeiro capítulo é dividido em duas partes. A primeira expõe, através do trajeto da pesquisa, a elucidação dos conceitos elementares que nortearam a criação do produto. Já

a segunda traz uma breve investigação estética – um estudo de caso – de cenas no cinema e nos quadrinhos a fim de explorar a discussão em campos prolíferos ao tema.

O segundo capítulo reúne os conteúdos do segundo e sugere outras perspectivas para adentrar a estrada e decifrar, a partir do recorte da viagem de carro e de seus cenários, o deslocamento enquanto gerador de possibilidades.

No terceiro capítulo detalho as abordagens escolhidas para as diferentes etapas da pesquisa bibliográfica, do estudo de caso e do processo de criação de Procurando Baleias.

O quarto capítulo se aprofunda no processo criativo da novela gráfica, apresentando o percurso e os percalços de seu desenvolvimento, além das escolhas feitas em busca de maior coesão narrativa e estética.

Este Trabalho de Conclusão de Curso tem sua conclusão no quinto e último capítulo, que se dedica à sugestão do debate proporcionado por Procurando Baleias como estímulo à busca de perspectivas subjetivistas não eurocêtricas, além de valorizar a importância da memória pessoal enquanto registro da cultura regional.

1. Entre-espacos e gibis

1.1. Definindo conceitos

Cada elemento que compõe a linguagem quadrinística abre portas para a imaginação, permite diferentes representações de ações e da passagem do tempo, de sentimentos e afetos, mas é a utilização do espaço seu principal triunfo. Basta observar a composição visual de uma história em quadrinhos: um painel comprido e de pouca largura pode denotar altura à uma cena, assim como a ausência de painéis pode exprimir a vastidão de uma localidade; o enquadramento de uma cena junto à perspectiva da composição são determinantes para seu valor sentimental; balões de fala, mesmo simples e muitas vezes ocultos por composições ambiciosas, são essenciais para a verossimilhança de uma narrativa. Todos esses elementos invariavelmente lidam não apenas com o espaço de uma folha a ser ocupado, mas com a percepção espacial, imagética e afetiva do leitor. Em suma, a novela gráfica *Procurando Baleias* é, além de uma forma de expressão artística pessoal, uma maneira de compreender a estética do espaço nos quadrinhos e no meio em que sua história se desenrola: a estrada. Para iniciar essa reflexão, neste capítulo, proponho-me a conceituar os fundamentos da pesquisa a fim de retomá-los a partir da análise de algumas das referências compiladas.

Segundo Lúcia Santaella (1983, p. 29) “[...] a Estética se define como ciência daquilo que é objetivamente admirável sem qualquer razão ulterior.”. É a área da filosofia dedicada ao estudo da subjetividade e da técnica na arte. (ABBAGNANO, 2007). Já a semiótica se trata da ciência cujo objetivo é a investigação “de todo e qualquer fenômeno como fenômeno de produção de significação e de sentido” (SANTAELLA, 1983, p. 13). Dentro da análise fenomenológica, portanto, se restringe à constituição dos fenômenos enquanto linguagem (SANTAELLA, 1983). Juntas, as duas frentes tendem a se complementar, sobretudo quando a arte em questão une códigos e imagens em um processo constante de criação de significados, seja pela união da palavra à figura ou pela ausência de ambas. Assim, sendo *Procurando Baleias* uma história em quadrinhos, incontáveis paralelos entre os dois campos de estudo podem ser tecidos a partir de sua análise, o que os faz inestimáveis para esta conversação.

Antes de adentrar a discussão cara ao tema, é preciso entender que gênero será seguido e qual mídia será trabalhada. O produto em questão tem, a partir de uma abordagem

textual *realista*, isto é, uma escrita que almeja a verossimilhança à vida comum, a intenção de apresentar um *slice of life*, (um recorte da vida) (BALDICK, 1990, p. 212), como nos filmes em que essencialmente me inspiro, como *Temporada* (André Novais Oliveira, 2018), *O Som ao Redor* (Kléber Mendonça Filho, 2013), *A Despedida* (Lulu Wang, 2019), *Maboroshi no Hikari (A Luz da Ilusão)* (Kore-eda Hirokazu, 1995), *Umimachi Diary (Nossa Irmã Mais Nova)* (Kore-eda Hirokazu, 2015), *Cha no Aji (O Gosto do Chá)* (Ishii Katsuhito, 2004), entre outros. Conquanto, que não se confunda com o realismo enquanto gênero que abdica de convenções extravagantes para fazer oposição ao romantismo e retratar a vida “nua e crua”. Em *Procurando Baleias*, o realismo se restringe ao texto escrito, pois há elementos surrealistas presentes tanto na narrativa quanto em sua idealização pictórica. O estilo da ilustração não almeja a todo momento retratar a realidade, e privilegia o impacto sensorial de cada cena. Sequências reflexivas, de contação ou de sonho, por exemplo, tensionam o limite do real (BALDICK, 1990) por meio da linguagem em quadrinhos.

No que diz respeito ao gênero, por se tratar de uma história sobre jovens em amadurecimento: para o irmão mais novo, da infância para a adolescência (para a irmã mais velha, da adolescência para a idade adulta) a história do produto também se enquadra no gênero *coming-of-age* ou *bildungsroman*, popularizado por Wolfgang von Goethe em “Os Anos de Aprendizado de Wilhelm Meister”, publicado em 1795 (BALDICK, 1990, p. 27). Outros exemplos de *coming-of-age*, entre as principais referências do gibi, são as novelas gráficas *Aquele Verão* (2019), de Jillian e Mariko Tamaki, e *Spinning* (2019), de Tillie Walden.

A novela gráfica (ou romance gráfico), cujo nome foi cunhado pela primeira vez pelo crítico de quadrinhos Richard Kyle, em 1964, e popularizado pelo quadrinista Will Eisner, em 1978, ao figurar na capa de sua obra *Um Contrato com Deus*, (MCCLLOUD In KUSHNER e IRVING, 2008), talvez seja uma das melhores maneiras de trabalhar em quadrinhos narrativas com maior extensão, profundidade e experimentação artística. Estas geralmente são histórias mais longas e densas, verdadeiros “livros em quadrinhos”, como definido por Eisner. O termo, porém, talvez não contemple a multiplicidade de significados que uma obra do formato possa ter, afinal não constitui um “híbrido” verdadeiro dos termos “novela” e “gráfica” (GARCÍA, 2012, p. 20). Ao mesmo tempo, caso vistas apenas como “fechadas em si mesmas”, abre-se brecha para a ampliação da abrangência do termo. Por exemplo: editores de grandes empresas do ramo dos quadrinhos, especialmente durante as

décadas de 1980 e 1990, lançavam publicações periódicas especiais – figuradas por personagens já bem estabelecidos – que possuíam histórias únicas, com narrativas pouco convencionais e desconectadas de suas franquias para, em caso de sucesso de vendas, posteriormente transformá-las em compilações de capa dura. Por isso, é bastante comum que tais compilações sejam chamadas de *graphic novels*. Deve-se considerar, portanto, que “novela gráfica” é um termo tão democrático quanto o escopo de gêneros e histórias que abriga.

Ao dizer que novelas gráficas são “histórias em si próprias”, Will Eisner queria, na verdade, explicitar um rompimento com os moldes tradicionais e temáticas predominantes na publicação de quadrinhos. Esse novo nicho abriu portas para novos olhares e narrativas, ou até mesmo não-narrativas com maior apreço à experimentação da arte sequencial. Em consequência disso, quadrinhos enquanto forma de leitura se aproximaram da literatura tradicional e de gêneros comuns como a biografia ou o romance e se tornaram cada vez mais presentes nos rótulos de publicações independentes.

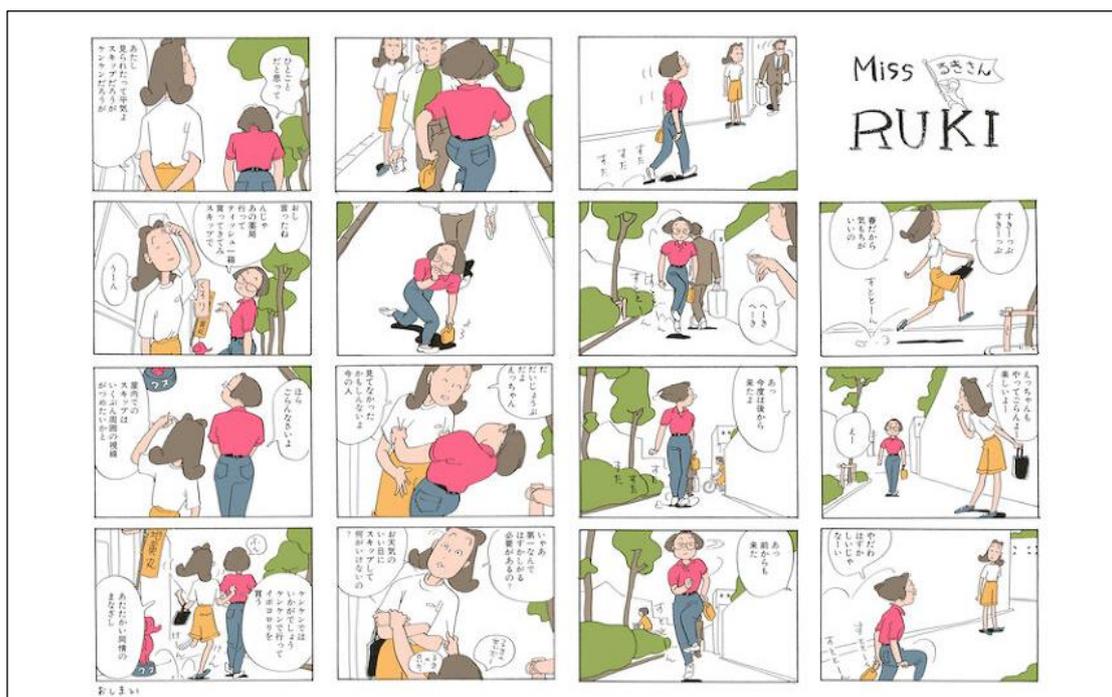
Essa tradição da novela gráfica encontra sua oportunidade com o rompimento – em maior ou menor medida – das tradições anteriores, cujo sistema, baseado no oferecimento de um produto de entretenimento maciço e barato, entra em crise, sobretudo quando se demonstra incapaz de competir com um rival tecnologicamente superior: a televisão. (GARCÍA, 2012, p. 303).

Busca-se, portanto, uma infinidade de públicos-alvo distintos, de adolescentes a crianças e adultos. “A exploração da adolescência também levou ao surgimento de temas de identidade e raça, que haviam permanecido em segundo plano nos quadrinhos alternativos [...]” (GARCÍA, 2012, p. 271). É possível, portanto, enquadrar a estória que almejo contar como uma novela gráfica, visto que pretendo tratar de um espaço e de personagens pouco contemplados pela mídia tradicional em quadrinhos. Trago em *Procurando Baleias*, além de minha experiência pessoal, uma bagagem cultural relevante que seja representativa para o público brasileiro, mais especificamente o interiorano, de classe média ou de baixa renda.

Mesmo que minha aspiração seja produzir uma novela gráfica, restringindo-me apenas a este conceito, estaria restringindo também as relações evidentes entre quadrinhos e filosofia. De fato, o termo compreende histórias provenientes de todo o mundo, mas não as japonesas. Seria inverossímil tornar meu produto uma manifestação de minhas experiências se não fizesse referência a um dos tipos de mídia que mais consumi durante minha infância, nas formas dos gibis e adaptações animadas de franquias da década de 1990 como *Naruto*,

Os Cavaleiros do Zodíaco, *Yū Yū Hakusho*, *Cardcaptor Sakura*, *Ranma ½*, *InuYasha*, entre outros. No Japão, tudo o que é classificado pelo ocidente como história em quadrinhos – incluindo a novela gráfica – é tido como “mangá” 漫画¹ ou *komikku* コミック, (katakana para *comics* ou quadrinhos), termo popularizado a partir dos anos 1980 (FUKUSHIMA, 2003, p. 9). Ou seja, ainda que o termo “novela gráfica” em si e seu modelo de publicação particular não estejam dentro dos formatos japoneses, estes são invariavelmente parte de minha visão sobre quadrinhos, bem como das minhas escolhas estéticas.

Figura 1: “*Ruki-san*”, tirinha de Fumiko Takano: no Japão, “mangá” engloba todos os tipos de quadrinhos.



Fonte: “*Ruki-san: Miss Ruki*” (TAKANO, 1993).

Durante a graduação, como dito anteriormente, me interessei pela visão japonesa sobre o espaço e me intriguei sobre as possibilidades por ela postas. Foi então que descobri o mangá como uma das mídias modernas fundamentais para a transmissão de tais olhares. Isso porque apenas uma página de um gibi japonês pode ser analisada de diversas maneiras, dado que muitas das estéticas possíveis de serem identificadas já se encontram no imaginário do artista japonês, são parte de sua bagagem cultural, estão presentes em seu idioma e na

¹ O caractere 漫, (*man*) significa involuntário, descuidado, humor, enquanto 画 (*ga*) significa desenho. A junção dos dois caracteres foi utilizada inicialmente para se referir a rabiscos, caricaturas ou desenhos exagerados, posteriormente se tornando sinônimo de história em quadrinhos. (FUKUSHIMA, 2003, p. 9)

forma como utilizam o espaço em suas obras, assim como na arquitetura, no cinema e no teatro. Entre tais estéticas, o *Ma*, que se destaca por sua influência na comunicação visual japonesa, me intrigou por suas particularidades, inicialmente no cinema e depois nos quadrinhos. Por isso, percorrerei aqui o caminho da minha pesquisa sobre o *Ma*, que me levou também a outras estéticas para finalmente, em conclusão, discutir a estética presente na estrada e na viagem interestadual.

Para compreender o *Ma*, trago os trabalhos de Michiko Okano (2012, 2014) como principal referência. Isso, porque suas pesquisas sobre a cultura japonesa com base na semiótica dão uma profundidade ímpar à discussão que propõe. Ao expandir meus horizontes em relação aos temas tratados por Okano, percebi que, apesar de estéticas como o *Ma* serem fruto de uma tradição aparentemente intraduzível, poderiam ganhar novos significados de modo a serem observadas fora de contextos tradicionalmente japoneses. Ainda assim, quando falo em “novos significados”, não almejo transformar estéticas milenares em conceitos novos, pois a discussão em curso não tem como objetivo postular ou sugerir teorias, e sim refletir sobre os temas aos quais se dedica. Logo, não se configura uma “traição” às raízes do termo, mas uma referência com o intuito de discutir o deslocamento ao longo da estrada por um viés brasileiro. Acerca do tema da tradução, Okano cita Mikhail Bakhtin:

A cultura alheia só se manifesta mais completa e profundamente aos olhos de uma outra cultura... Dirigimos à cultura alheia novas perguntas que ela não havia se colocado, buscamos sua resposta a nossas perguntas e a cultura alheia nos responde descobrindo diante de nós seus novos aspectos, suas novas possibilidades de sentido... No encontro dialógico, as duas culturas não se fundem, nem se mesclam, cada uma conserva sua unidade e sua totalidade aberta, porém ambas se enriquecem mutuamente. (BAKHTIN *apud* OKANO, 2012, p. 22).

Segundo Charles S. Peirce, signos² são traduções de outros signos e, conseqüentemente, surgem de uma relação entre signo, objeto e interpretante, que gera uma “cadeia de transformações de signo em signo, num mecanismo infinito chamado de semiose” (PEIRCE *apud* OKANO, 2012, p. 20). Tendo como base a semiótica, portanto, é possível inferir que signos estão em constante transformação, ou seja, gerando novos significados. O *Ma*, por sua vez, não está isento desse processo, pois desde seu surgimento sofreu numerosas

² Signo é algo que representa alguma outra coisa, sendo esta outra coisa o objeto. O significado desse signo é dado pelo interpretante que, a partir de tal processo cria um novo signo, seja ele apenas uma imagem mental ou uma manifestação física da significação (SANTAELLA, 1983, p. 58-59).

transformações e assimilações por intermédio da língua, da escrita, da arte e da linguagem popular japonesa como um todo, tornando-se algo novo e, naturalmente, contemporâneo.

Mas, afinal, o que é *Ma*? De acordo com Okano, *Ma* 間 (junção em kanji³ de portão 門 e sol 日), e não ま (“ma”, hiragana para “demônio” ou “diabo”), representa a passagem da luz do sol por um portal ou pelas frestas de um portão. Refere-se ao “espaço demarcado por quatro pilastras no qual poderia haver a descida e a consequente aparição do divino” (2014, p. 151). Seria uma possível continuidade, a possibilidade de algo acontecer. O *Ma* é regido pela sequencialidade de eventos. É um espaço intervalar que torna, por meio da potencialidade – de geração de algo novo – o que é manifestado, único (OKANO, 2014, p. 151). Se apresenta, por exemplo, nas pausas de conversas, nos espaços em branco de um desenho ou nos intervalos contemplativos de um filme. Por meio do *Ma*, valoriza-se a espacialidade⁴ e, conseqüentemente, a imagem e o tempo. Dá-se consciência do espaço entre imagens e constituem-se os chamados espaços negativos que darão o significado íntimo à estética cotidiana.

Há algumas definições possíveis para o kanji, que se apresentaram ao longo da história na cultura japonesa: (1) intervalo entre duas coisas, podendo este intervalo ser espacial, temporal ou de tempo necessário à certa função; (2) uma unidade de medida (área de um tatame ou a distância entre dois pilares); (3) um cômodo no interior de uma residência, separado por biombos ou *fusuma* (portas de correr); (4) um intervalo rítmico; (5) um momento de silêncio em meio à fala; (6) tempo correto ou *timing* para um acontecimento ou ação; (7) condição de um certo lugar ou ambiente; (8) ancoradouro de navio. (OKANO, 2012, p. 32).

Como é possível notar, o termo aparece em diversas situações, porém o mesmo pode ser considerado uma forma de pensar típica da cultura japonesa. Seria, supostamente, algo “nato” ao olhar nipônico, um elemento invisível, impossível de ser verbalizado (p. 14). Isso se dá por conta de suas raízes religiosas. Quando se diz, por exemplo, que se trata de um espaço onde poderia haver a aparição do divino, denota-se aí a noção de conexão espiritual.

³ Na língua japonesa, ou *nihongo*, utiliza-se oficialmente caracteres chineses, o *kanji*; dois silabários (grupo de símbolos que se representam ou se aproximam de sílabas), *hiragana* e *katakana*, e o alfabeto romano, chamado pelos japoneses de *romaji*, para acrônimos em língua estrangeira.

⁴ Espacialidades aparecem como formas sociais singulares de apropriação-utilização dos recursos em um determinado espaço geográfico — delimitado territorialmente — gerando novas relações de produção. (COLUCCI, SOUTO, 2011, p. 117).

O *Ma*, em sua forma essencial, portanto, estaria ainda – mesmo após o argumento da semiose – restrito à cultura japonesa, tanto por ser um elemento de crença embebido de conceitos e tradições religiosas, (zen budistas, xintoístas e mesmo taoístas) quanto por ser algo que se limita à possibilidade e não chega a se manifestar como matéria.

No intuito de compreender o *Ma* enquanto fenômeno, Okano recorre aos conceitos peirceanos de *primeiridade*, *segundidade* e *terceiridade*, as categorias fenomenológicas. Para que estes termos se tornem mais claros ao leitor, proponho um exemplo com base nas definições esmiuçadas por Santaella (1983), Ivo Ibri (2014) e Priscila Borges (2010). Suponhamos que em um belo fim de semana, alguém esteja a caminho do parque, pois tem tempo de sobra. A grama está verde como no verão. Logo, ao chegar, a pessoa nota o verde, que consiste em mera qualidade positiva. O verde, por si só, em meio aos sentimentos e reações sensoriais que poderá proporcionar, é um primeiro, isto é, se encontra no campo da *primeiridade*, que abrange “tudo o que está imediatamente presente à consciência de alguém” (SANTAELLA, 1983, p. 43). Durante esse breve momento, a simples concepção de verde está imersa em uma gama de adjetivos, memórias e sensações, é um contato inicial passível à múltiplas alterações e conexões. Sobre o tema, em “O Fundo Estético do Pragmaticismo de Peirce”, Ibri comenta:

Trata-se de uma experiência que pode ser puramente sensível em que a consciência é constituída por qualidades de sentimento. Podemos nessa experiência vivenciar a ausência de reação do mundo, sua alteridade, percebendo nele apenas suas formas, cores, odores, sons e, principalmente, sua diversidade e assimetria.” (2014, p. 7).

Em seguida, nosso sujeito reage sensivelmente àquelas impressões anteriores sobre o verde, sem que tenha elaborado qualquer tipo de pensamento sobre tal. Essa segunda etapa, comumente imperceptível e imediatamente anterior à interpretação, mas sem relação com um terceiro, (BORGES, 2010) em que a existência se apresenta apenas como fato ou reação bruta, ou como consciência do que lhe foi enviado, no presente momento da experiência, é *segundidade*. (SANTAELLA, 1983). Finalmente, a pessoa infere que a grama é verde, ou seja, interpreta suas sensações através de signos, adentrando a *terceiridade*. Porquanto, a terceira etapa compreende as mediações⁵ entre nós e o mundo, “seja como pensamento investigativo, seja como hábitos de conduta – ambos envolvem autocontrole em face da

⁵ Nicola Abbagnano, no *Dicionário de Filosofia*, define “mediação” como uma “função que relaciona dois termos ou dois objetos em geral” (2007, p. 655).

alteridade [...]” (IBRI, 2014, p. 8), o conseqüentemente a liga à temporalidade (BORGES, 2010).

O *Ma* primordial, portanto, encontra-se no campo da primeiridade, ou seja, limita-se à pré-existência. Já o *Ma* enquanto entre-espaço ou intervalo, ao passo que se classifica como quase-signo e se concretiza no mundo, seja temporal ou fisicamente, pertence ao domínio da secundidade, o que me permite discuti-lo enquanto fenômeno. Para abordar esse tema sem que haja confusão com o sentido original do termo, Okano (2012) propõe que o segundo seja chamado de espacialidade *Ma*, termo que utilizarei daqui em diante. Enfim, tratarei o espaço como comunicabilidade, de maneira que ele se torne significativo, produtor de “infinitos processos de significação, isto é, elemento de geração da semiose.” (p. 66).

1.2. *Witch Hat Atelier*: a potencialidade na montagem e na composição

A fim de analisar o *Ma* enquanto fenômeno, devo me ater ao curso dos meus estudos durante a graduação, pois, embora este trabalho não tenha o cinema como principal enfoque, foi esta arte o embrião das reflexões as quais proponho. Assim como a arquitetura –, o berço das elaborações sobre o tema – o cinema proporciona diversas possibilidades à experiência da espacialidade *Ma*. “Isso ocorre porque, no cinema japonês, a peculiaridade com que se trata o espaço e o tempo está intimamente ligada a essa noção de cultura nipônica.” (OKANO, 2012, p. 133).

Se no cinema japonês o *Ma* pode ser identificado tanto pela montagem (OKANO, 2012) quanto pelo modo de falar de uma personagem ou pelos cenários e enquadramentos, questiono-me sobre se o mesmo não poderia ser dito sobre o mangá. Afinal, entre seus componentes enquanto linguagem, o mangá também pode abrigar boa parte dos dispositivos cinematográficos, à exceção do som, que nos quadrinhos se resume à impressão textual ou imagética. Vejamos: um gibi pode possuir atuações que transmitem inúmeros sentimentos por meio da estilização da anatomia de um personagem, com a diferença de que comumente exprime tais emoções pelo olhar de um único ator, o quadrinista. Ainda, “ao contrário do que ocorre no cinema ou no teatro, o artista tem de sintetizar numa única postura uma centena de movimentos intermediários de que se compõe o gesto” (EISNER, 2010, p. 104). Pode-se dizer, por exemplo, que a emoção impressa numa página de gibi jamais poderia ser interpretada identicamente à maneira que um ator a interpretaria, ou que um cenário expresso

em nanquim está mais distante da representação do real do que uma locação na qual os atores performam, de fato, seus movimentos. Há, evidentemente, barreiras de linguagem intransponíveis devido às convenções de cada arte e às mídias às quais são caras.

É nas noções de montagem e composição, contudo, que está o maior ponto de convergência entre os dois meios, pois ambas são artes regidas pela sequencialidade. Da mesma maneira que uma montagem pouco cuidadosa ou excessivamente enigmática, em que eventos se confrontam descontinuando o movimento natural de uma sequência cinematográfica (TARKOVSKI, 1998), a organização equivocada de painéis em uma página pode alterar o fluxo das ações de uma história em quadrinhos (MCCLLOUD, 2008). O mesmo vale para a composição e para a organização de atores ou personagens num plano ou painel.

Proponho, então, nesta secção, uma breve investigação sobre a manifestação do *Ma* no mangá por meio da montagem (ou do mosaico) e da composição dos painéis, levando em conta as análises de Okano sobre o *Ma* no cinema (2012, p. 133-192) e os ensinamentos sobre histórias em quadrinhos de Scott McCloud (2008) e Will Eisner (2010). Trata-se de um estudo de caso que busca não só responder “por que?” e “como?” (YIN, 2001) o *Ma* se manifesta no mangá, mas também explicitar as referências de composição e montagem que inspiraram *Procurando Baleias*. Para tal, trago como obra a ser analisada o mangá aventureiro e fantasioso *Witch Hat Atelier*⁶, de Shirahama Kamome, *mangaka*⁷ que vem se destacando pela notável e inovadora utilização da linguagem.

Em *Witch Hat Atelier*, Coco é uma garota comum que trabalha com sua mãe numa malharia e sonha em se tornar bruxa. No entanto, por não ter nascido com o dom da magia, ela se vê incapaz de viver o estilo de vida mágico com o qual tanto sonha, até que uma tragédia coloca em seu caminho o bruxo Qifrey, que a aceita como aprendiz. A partir daí, em uma trama recoberta por mistérios, Coco passa a descobrir o verdadeiro significado de ser uma bruxa e a ética por trás do uso da magia. A história retrata um universo grandioso e lúdico e o estilo escolhido para a ilustração por Shirahama resgata influências de John

⁶ *Witch Hat Atelier* ou *Tongari Bōshi no Atorie*, é serializado no Japão desde 2016 pela revista mensal *Morning Two*, da editora Kodansha. No Brasil, é traduzido e distribuído pela Panini Comics.

⁷ *Mangaka*: autor de mangá. O sufixo *ka* 家 se trata de um título honorífico que denota algum nível de especialidade, profissionalidade ou autoria. Por exemplo: *Sakka* 作家 (fazer, produção, construir, preparar + *ka*) é uma palavra para escritor, autor ou novelista.

Tenniel (ilustrador de *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll (1865)) e Moebius (ou Jean Giraud, autor e ilustrador de *O Incal* (1981)).

Ao concluir sua investigação sobre a espacialidade *Ma* no cinema, Okano (2012) reúne algumas ocasiões em que tal estética se faz presente, porém, não poderia seguir em minha análise exatamente os mesmos caminhos que a autora seguiu devido às diferenças já citadas entre as mídias. Por isso, para encontrar ocorrências da espacialidade nos quadrinhos, delinearei um percurso próprio para o mangá de Shirahama Kamome, com o intuito de chegar a alguns dos fins de Okano.

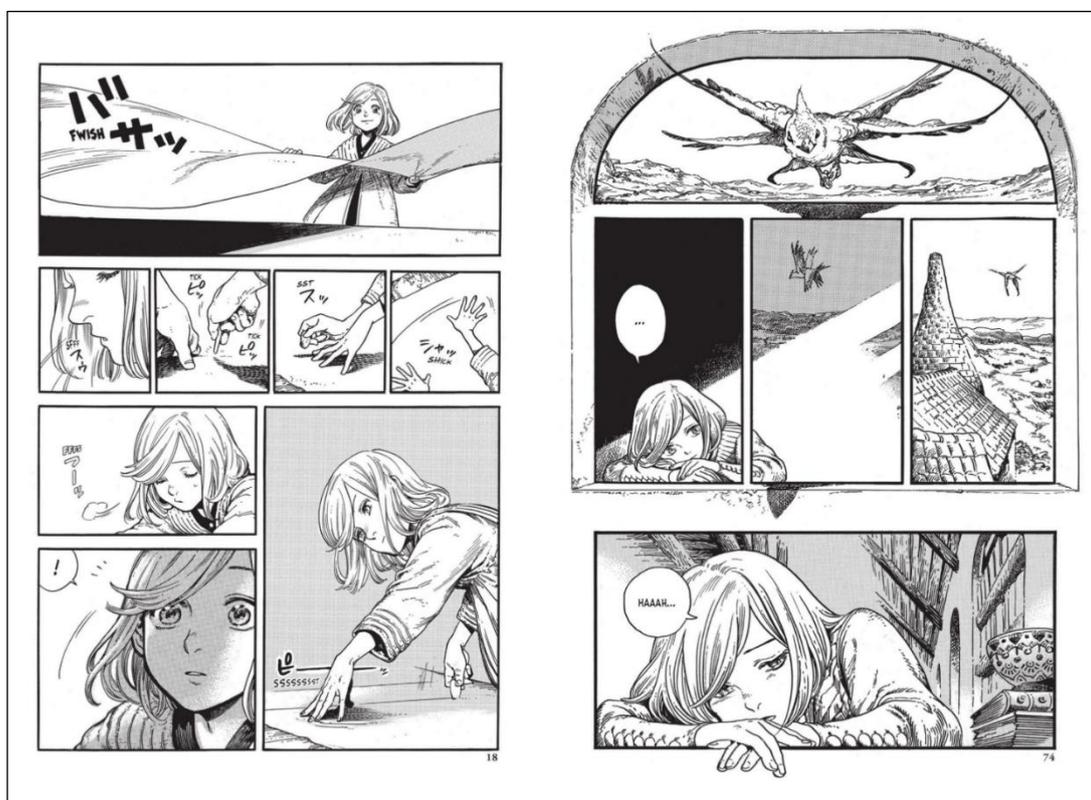
1.2.1. Prolongamento temporal

Devido a seu papel de protagonista, em *Witch Hat Atelier*, Coco é privilegiada por Shirahama com vários momentos introspectivos, de reflexão e de grande expressividade sobre os acontecimentos da série. Além de um artifício para o desenvolvimento e o amadurecimento da personagem, uma situação intimista e de solidão pode ser um prato cheio para o quadrinista em termos de experimentação. Mais do que a ação por si só, o universo particular e a imaginação de uma personagem guiada pela composição dos painéis e pelo fluxo dos mosaicos podem nos levar às mais fantásticas cenas. No caso de uma abordagem que rejeita o surreal e o metafórico, o intimismo permite, por meio da linguagem, um impacto nítido e cru, pelo valor de identificação entre o leitor e a cena. Segundo Will Eisner (2010, p. 90), “Funcionando como um palco, o quadrinho controla o ponto de vista do leitor; o contorno do quadrinho torna-se o campo de visão do leitor [...] Essa manipulação permite ao artista esclarecer a atividade, orientar o leitor e estimular a emoção”. Contudo, o quadrinista tem de se preocupar ainda com o fluxo temporal da cena, de forma a desacelerar ou acelerar a leitura de uma página. Uma boa manipulação da temporalidade no quadrinho, em que a intensidade do movimento e a forma dos painéis se dá de acordo com o tom de determinado evento, pode variar enormemente a resposta sensorial do leitor (MCCLLOUD, 2008).

Para representar momentos de ação, artistas geralmente estabelecem pontos de fuga bem definidos e moldam os requadros em sua direção, podendo haver o confronto de tais formas para o destaque de uma possível oposição entre movimentos. Todavia, quando o objetivo consiste na expressão de uma cena lenta, solitária ou morosa, a narrativa também se prolonga, gerando momentos de beleza em sua simplicidade. Por meio da dilatação da

narrativa do quadrinho, possibilita-se a criação de verdadeiras *imagens-tempo* reveladoras “do curso do tempo que transcorre” (DELEUZE *apud* OKANO, 2012, p. 171). Trata-se de uma proposta de aplicação diegética do tempo real.

Figura 2: O tempo lento nas cenas particulares de Coco.⁸



Fonte: *Witch Hat Atelier* (V.1, p. 18; V. 2, p. 74).

Na página da esquerda, que faz parte do primeiro capítulo do mangá, Coco trabalha na malharia. O que parece ser uma cena corriqueira se transforma em um dos estágios de sua apresentação como protagonista. A composição dos painéis, que valoriza os movimentos precisos de Coco, expõe não somente uma faceta de sua personalidade, – o cuidado – mas uma alteração em seu humor. Um trabalho bem-feito exige capricho e pode levar tempo, mas desse em específico, Coco está cansada. Ela, então, suspira, antes de ser surpreendida pela presença do bruxo Qifrey, que figura na página seguinte do volume. É possível observar a dilatação do tempo presente na página, tanto pelo aumento da quantidade de quadros no

⁸ Como se trata de um mangá, a leitura se faz da direita para a esquerda, no sentido contrário ao que lemos.

decorrer da atividade de Coco, como por sua mudança de humor. Assim, a morosidade da cena abre espaço à possibilidade que se concretiza assim que Coco é pega de surpresa.

A página da direita, talvez uma das mais brilhantes de Shirahama, mostra Coco no ateliê de Qifrey após um evento exaustivo que a demanda muito emocionalmente. A autora faz com que o painel se molde à visão do observador ao transformá-lo em parte do edifício; a criatura retratada, antes em destaque e solitária, torna-se elemento de cena e passa brevemente pela visão de Coco, confrontada pela luz que adentra pela janela, e chama sua atenção. No último painel, a linha do quadro, sobreposta pelas mãos da protagonista, se transforma na beirada da janela e, a partir do close, notamos que Coco está abalada com os acontecimentos anteriores. Isolada do painel que finaliza a página, a primeira parte da sequência cria, por meio de sua expressão do tempo, inúmeras possibilidades. Por um curto período, o leitor é levado a observar o movimento da criatura alada em direção e em torno do ateliê, guiando-o à figura iluminada de Coco. Até então, não há qualquer dica de seu estado emocional; a resposta, presente no último painel, ainda está oculta. Destaca-se, portanto, por meio do tempo, a efemeridade do momento, bem como a potencialidade da sequência.

Como se pode notar em ambas as páginas, o tempo lento impresso nos fragmentos de ação, permeado pelos entre-espços que proporciona, gera possibilidades e convida o receptor a participar da criação de um significado que para ele existirá assim que a página seja compreendida. Cria-se, dessa forma, devido à tal construção mediativa (OKANO, 2012), entre o leitor e o meio, um processo comunicacional e, conseqüentemente, uma possível espacialidade *Ma*.

1.2.2. Decomposição

Independentemente da utilização de painéis, o tempo nos quadrinhos sempre se apresentará fragmentado, pois em sua base está a utilização de figuras em sequência. Assim, movimentos intervalares entre quadros ou formas permanecem ocultos e prenes à imaginação do leitor. Tal constatação, porém, devido a se tratar de uma lógica universal da narrativa gráfica, não implica a existência de uma espacialidade *Ma*. Para que a estética em questão se faça presente, ressaltado, esta deve ter como fim algo único (OKANO, 2014, p. 151). Como, então, tornar única e sugestiva a ocultação do movimento?

Figura 3: A decomposição da montagem como dispositivo narrativo.



Fonte: *Witch Hat Atelier* (V. 2, p. 5; 33).

Confrontadas por um monstro num local desconhecido, Coco e as demais aprendizes de Qifrey se veem aterrorizadas (ver página da esquerda da Figura 3). Nesse caso, Shirahama decompõe a montagem dos painéis em oposição à do início da página, sobrepondo-os para explicitar uma imagem: a do desespero de Coco ao afastar-se lentamente do predador. Os quadros dedicados à criatura, hierarquizados em primeiro plano, assim como o atravessamento do rosto de Coco pelo do monstro comprovam o clima opressor da cena. No entanto, os passos das personagens e de seu adversário estão intencionalmente ocultos; sua identificação é deixada a cargo do leitor que mesmo guiado pela autora pode criar a cena e os movimentos próprios de cada figura como bem entender. Tal relação exemplifica o caráter comunicativo do espaço nos quadrinhos e, conseqüentemente, a relação entre a *visualidade* e a *comunicabilidade*.

A espacialidade é apreendida pela conjunção entre a visualidade e a comunicabilidade. A primeira é entendida como uma categoria do espaço com uma dominância da secundidade peirceana, que evidencia o ato fenomênico do “ver”, enquanto a comunicabilidade se alia à terciridade, que torna possível

pensar o espaço como construção mediativa. A visualidade caminha para a comunicabilidade quando o olhar adquire maior extensão e conquista o “olhar da mente”, o que cria sentidos e significações e, assim, passa a ser denominada “visibilidade” pela autora. (OKANO, 2012, p. 66).

Pode-se inferir, por meio da explicação de Okano, que o trecho esconde parte da ação criando uma *visualidade*. A partir da mediação entre o leitor e a página, se estabelece um processo comunicativo e, daí em diante, o receptor compreenderá a página por meio de memórias e signos, transformando-o em *visibilidade*.

Conforme a trama se desenrola, as aprendizes de bruxa decidem elaborar um plano para distrair o monstro e chegar ao seu objetivo: uma torre que contém um glifo que supõem ser o gerador do local (uma ilusão) para o qual foram mandadas. Shirahama, porém, não exhibe o planejamento feito pelas personagens de imediato. Ao invés de apresentar a narrativa linearmente, a autora desenha uma prévia de oito quadros inconclusivos e sobrepostos que se afunilam seguindo a direção do rabo da besta para, em seguida, mostrar as pernas das aprendizes em confronto com o barulho do monstro. Na página seguinte, as quatro rumam em direção à criatura certas do que precisam fazer. Apenas no capítulo seguinte, em forma de lembrança expositiva com fundo preto, que se expõe o desenvolvimento da ideia que veio a se tornar o plano.

Quando se analisa o volume como obra completa, tem-se uma noção sugestiva. O plano, inicialmente oculto, revela-se de forma expositiva, tornando-se visibilidade. O que há entre os dois eventos e os quadros citados na página anteriormente analisada são intervalos com infinitas potencialidades. Possivelmente, uma espacialidade *Ma*. Ao decompor a montagem, Shirahama revela sua criatividade e um rico ponto de vista fruto de uma cultura que “privilegia não só a visualidade, mas também a sua interrelação com outros sentidos, na qual aquilo que não está claramente definido produz uma atmosfera para a existência de um espaço intervalar disponível [...]” (p. 98).

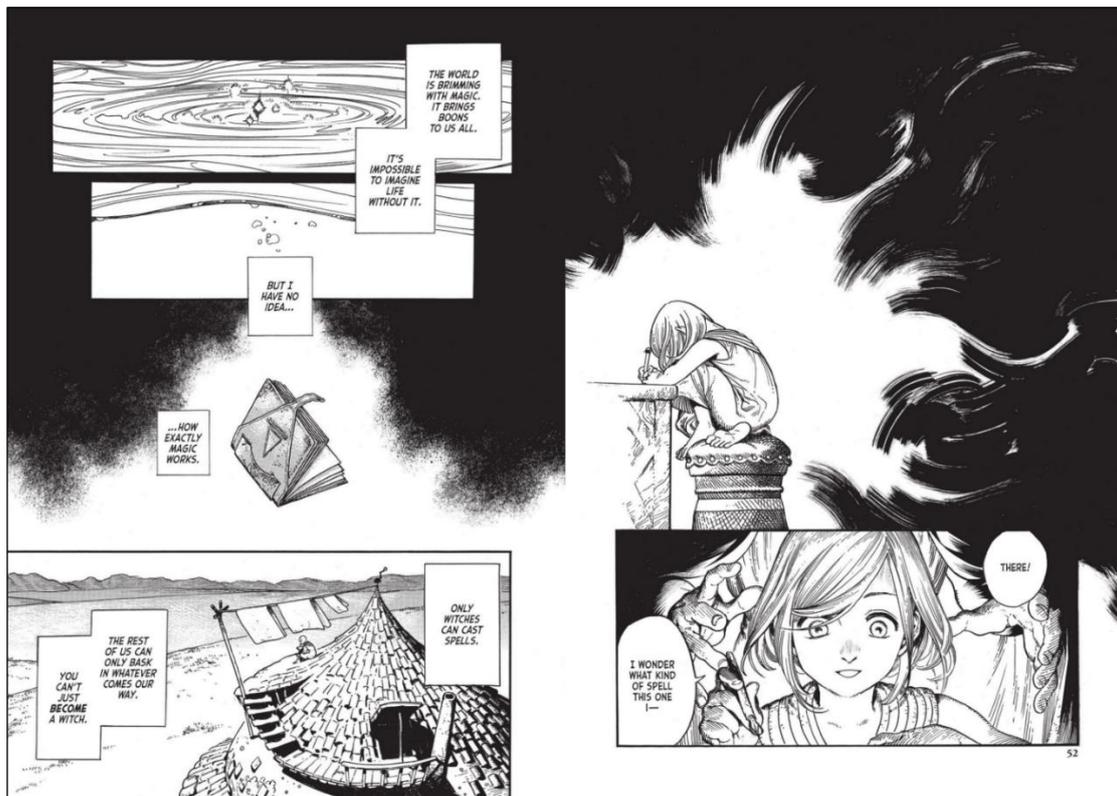
1.2.3. Nível metafísico e estético

Ao comentar sobre a exposição *Ma: Espace-Temps du Japon* (Paris, 1978), – idealizada pelo arquiteto e urbanista Isozaki Arata –, evento cujo objetivo era apresentar a estética japonesa ao ocidente, Okano lista e define algumas das estéticas citadas (2012, p.

42-56). Entre estas está o *yami* 闇 (fechado, escuro, lúgubre), signo estético que faz referência à escuridão, que se apresenta a partir da opção pela penumbra e pela sugestão (TANIZAKI *apud* OKANO, p. 45). O *yami* está intimamente ligado ao *oku* 奥 (ventre oculto, dentro de casa, interior), uma estética que valoriza o aspecto trajetivo dos cenários em direção ao oculto valioso. “Os santuários nipônicos escondem-se, não ficam visíveis, e dispõem um espaço labiríntico para se chegar a eles. No Japão, tudo que tem valor parece estar oculto” (OKANO, 2012, p. 46).

Quando se tem ciência do valor da sombra na cultura japonesa, é possível adentrar outra camada de seus produtos culturais. O mangá, em especial, representa o *yami* e o *oku* por meio da tinta (*sumi*) preta em determinadas ocasiões. Além de estar presente no traço do artista, ela serve para preencher, em sequências oníricas, de sonho ou lembrança, os espaços em branco dando ao vazio do mosaico um novo significado.

Figura 4: O oculto nas sequências oníricas do mangá.



Fonte: *Witch Hat Atelier* (V.1, p. 9; 52).

Durante a primeira sequência de *Witch Hat Atelier*, Coco está lavando roupas num pequeno lago próximo à sua casa. Logo após tirar os pés da água, o lago magicamente se ilumina. Ela se encanta e, na página seguinte, (primeira imagem da Figura 4) podemos ler seus pensamentos sobre a magia. Conforme o texto flui, o leitor mergulha na água iluminada do lago, enquadrada por cima do preto que contorna a imagem de um livro desconhecido. No último painel, Coco está em cima do telhado de sua casa. A página seguinte mostra a protagonista se lamentando por não ter nascido com o dom da magia enquanto segura o livro antes apresentado.

Na página da direita (52), Coco está debruçada sobre o mesmo livro apresentado na página 9, o qual agora sabemos que ela acredita ser um livro de imagens. Após estender as roupas, a garota é surpreendida por uma carruagem voadora que cai na planície próxima à malharia. De passagem pela região, seu futuro tutor, Qifrey, percebe a situação e se dispõe a ajudar os acidentados consertando o veículo avariado. Para efetuar o conserto, o feiticeiro pede privacidade à Coco, que o desobedece e secretamente o observa durante a tarefa, observando que sua magia é produzida através do desenho de glifos. Ao cair da noite, a protagonista decide revisitar o livro e nota que as imagens nele desenhadas se assemelham aos glifos de Qifrey. Ela decide, então, tentar criar magia por conta própria.

Ainda quanto a página 52: sua composição, a princípio, pode parecer simples por conta da pouca quantidade de elementos, mas guarda grande valor. O espaço em branco irradia de Coco e vai de encontro à escuridão antes pacífica do cômodo, representada por violentas pinceladas de tinta preta. As pinceladas, entretanto, retratam a hostilidade do branco, representação da misteriosa magia gerada pelo grimório; ao mesmo tempo em que estão em confronto, a parte preta e a parte branca despertam as possibilidades da cena: o branco se traduz na potencialidade da magia que está por vir, ao passo o preto sugere a ação seguinte, manifestada pelas mãos atrás de Coco, aparentemente hostis. Trata-se de uma oposição entre a subversão do *akarui* (claro, luminoso gentil) e o *yami*, que se associa ao caráter metafísico das raízes do *Ma* enquanto pré-signo relacionado à primeiridade peirceana. (OKANO, 2012). O mesmo confronto é exposto na página 9, sendo o branco que circunda o livro a representação da magia em oposição à escuridão.

Em ambos os casos selecionados, sugere-se o *Ma*, tanto em seu estado primordial, presente nas qualidades de branco e preto repletos de possibilidades, quanto em secundidade ou espaço-entre; visualidade; espacialidade *Ma*. Entre Coco e a escuridão da sala, bem como

entre o livro e o preto da página, o “baixo nível informacional” (p. 191) e a coexistência dos espaços possibilita um intervalo que convoca o receptor à significação das cenas a caminho da terceiridade, ou seja, da visibilidade.

2. Pela janela do carro

Explicada a base teórica das referências estéticas que busquei para a criação da novela gráfica *Procurando Baleias*, posso, finalmente, adentrar seu espaço narrativo. Como dito anteriormente, sua história se desenvolve durante uma viagem de carro cujo deslocamento retira as personagens de sua rotina mundana e gradualmente os desconecta de seus conflitos em busca de uma experiência coletiva. Em sua base, está uma liberdade proveniente da renúncia, que se apresenta durante o trajeto e se concretiza com a chegada ao local desejado.

Ainda que o distanciamento da velocidade do cotidiano seja momentâneo e que inevitavelmente as personagens possam voltar às suas “velhas inércias” (GROS, 2014, l. 95)⁹ com o retorno ao lar, a vivência de uma longa e cansativa viagem interestadual guarda consigo ocasiões únicas de devaneio, em que a percepção de tempo e localização se perdem no trajeto (GROS, 2014). É durante esses momentos, protagonizados no produto por personagens em crise com suas vontades individuais, em que os intervalos, os silêncios e a vista se apresentam como signos de plena potencialidade. No que diz respeito ao espaço metafísico ou simbólico, Kant afirma que este é “o que permite a experiência existir”, ou seja, proporciona a criatividade e a imaginação; é um lugar de transcendência (KANT *apud* MARQUES, 2019, p. 42). O pensamento do filósofo alemão, mesmo valioso, talvez seja amplo demais. Desse modo, a espacialidade *Ma* descrita por Michiko Okano é complementar, pois inclui a materialidade necessária ao tema e torna tais situações esteticamente significativas.

Não almejo, contudo, investigar o *Ma*, como é encontrado na cultura japonesa, em meio à estrada; tenho-o apenas como referência para o entendimento das possibilidades nela presentes. Trata-se do conceito base do produto e da pesquisa, o qual me levou a inúmeros caminhos diferentes. Para explicar de que forma tal estética influenciou minhas observações sobre a estrada, apoiei-me na geografia e na concepção de espaço de Milton Santos em *A Natureza do Espaço*. Coincidentemente, durante minhas leituras, me deparei com a seguinte referência ao autor nas ponderações de Okano:

A experiência física leva o homem a descobrir, por ele mesmo, as espacialidades e transforma o espaço físico em espaço perceptível: a espacialidade é estabelecida na interrelação entre o corpo e o “lugar”. A palavra “lugar” determina um espaço qualificado que se constrói por meio da confluência entre a ação do homem e a

⁹ Localização da citação no e-book.

característica funcional da arquitetura. A ação qualifica o espaço e o transforma em lugar. (SANTOS *apud* OKANO, 2012, p. 89-90).

A partir de tal trecho, me interessei ainda mais pelas ideias de Santos. Suas reflexões me permitiram enxergar o espaço como construção mediativa, ou seja, como uma relação dialética de trocas entre o ser humano e o meio. Ao mesmo tempo em que significamos o espaço, somos orientados por ele. Determinamos a função de um lugar de acordo com nosso ponto de vista, nossas vivências, memórias e bagagens culturais, enquanto as características do espaço, estéticas ou não, nos determinam enquanto observadores. Portanto, segundo Santos, o espaço se qualifica como “soma da paisagem (configuração geográfica)¹⁰ e da sociedade” (SANTOS *apud* OKANO, 2012, p. 100): um conjunto de fixos e fluxos. “Os fluxos são um resultado direto ou indireto das ações e atravessam ou se instalam nos fixos, modificando a sua significação e o seu valor, ao mesmo tempo em que, também, se modificam” (SANTOS, 2006, l. 722), conquanto a configuração territorial (fixos), em sua individualidade, não é o espaço, pois o espaço se constrói por meio da reunião da “materialidade e da vida que a anima” (l. 727).

Justamente por ser fruto de mediações, o espaço depende do ser humano para existir e, a cada interação, ganha um novo significado. Da mesma maneira, o espaço determina os objetos, transformando-os e moldando diferentes geografias em diferentes épocas (KANT *apud* SANTOS, 2006). Logo, a estrada enquanto espaço está em constante atualização, sujeita à uma eterna e plural semiose proporcionada por seus transeuntes.

No asfalto da rodovia, assim como em seus arredores, constituem-se espacialidades efêmeras: quando transitamos por marcos familiares em rotas já percorridas, revisitamos lembranças com os sentidos, dando aos locais novos significados que logo se diluirão junto às memórias de outras viagens; quando passamos brevemente por pontos nunca vistos de estradas desconhecidas, notamo-los e facilmente os esquecemos. Ao passo que é impossível guardar fotograficamente todos os elementos vistos durante um trajeto interestadual, assimilamos seu espaço como repleto de vazios. Entre cada vazio ou “não lugar”, há postos, municípios, placas, pedágios e restaurantes, todos com suas devidas funcionalidades. Mas o que são esses vazios?

¹⁰ “A paisagem é o conjunto de formas que, num dado momento, exprimem as heranças que representam as sucessivas relações localizadas entre homem e natureza. [...] A rigor, a paisagem é apenas a porção da configuração territorial que é possível abarcar com a visão.” (SANTOS, 2006, l. 1350).

Segundo o arquiteto espanhol Manuel de Solà-Morales em *Walkscapes: o caminhar como prática da estética*, de Francesco Careri, “o vazio é a ausência, mas também é a esperança, o espaço do possível. O indefinido, o incerto também é a ausência de limites, uma sensação quase oceânica, para retomar um termo de Freud, a espera da mobilidade e da errância” (SOLÀ-MORALES In CARERI, 2013, l. 493). Novamente, observa-se a noção do vazio como espaço da possibilidade e revela-se uma concordância nítida com a ideia demonstrada pela descrição do *Ma* de Okano. Contudo, no tocante ao vazio, há uma discordância basal entre as definições europeias e as encontradas no Japão: enquanto os europeus tenderam a considerá-lo a ausência da matéria, a filosofia tradicional japonesa crê na existência de um espaço vazio repleto de *ki* (energia) e distante da ideia de vacuidade (KEN’MOCHI *apud* OKANO, 2012, p. 14). Este entendimento também é bastante presente na cultura chinesa e encontra-se no *Livro das Mutações (I Ching)*, obra fundamental do pensamento chinês e base tanto para os filósofos taoístas, quanto para os pensadores confucionistas. “Laozi e Zhuangzi associaram a origem do universo a *wu* 無 (nada) e empregaram o *xu* 空 (vazio) quando se qualificava o estado originário. O vazio seria o caminho para alcançar a plenitude” (2014, p. 151).

Por vias eurocêtricas, Platão e Aristóteles divergiam quanto ao conceito de espaço. O primeiro acreditava numa concepção cósmica do espaço como aquilo que “tudo contém”. Para ele, a percepção de tal conceito poderia ser conseguida somente por meio da razão (MONTANER *apud* MARQUES, 2019). Em contraponto, Aristóteles coloca espaço e lugar como dependentes do corpo humano (MARQUES, 2019). Porém, os dois concordam no ponto de que sem a existência de corpos, não haveria significado no espaço, configurando assim o vazio infinito (MARQUES, 2019). A respeito do vazio, Demócrito contrapôs Aristóteles e Platão o interpretando como a característica do espaço que permite a movimentação da matéria. Ainda assim, a noção do vazio como inexistente ou insignificante perdurou no ocidente da Antiguidade ao Renascimento (loc.Cit.).

Na contemporaneidade, o vazio se mostra um objeto de estudo frutífero quando aplicada às reflexões estéticas sobre o caminhar. Francesco Careri, por exemplo, discorre sobre uma dicotomia entre espaços nômades e sedentários: “Enquanto para os sedentários os espaços nômades são vazios, para os nômades esses espaços não são tão vazios, mas cheios de rastros invisíveis” (CARERI, 2013, l. 498). À medida que o ser humano se estabeleceu em cidades, perdeu sua conexão com percursos antes triviais, o que o dá a

impressão de um vazio entre polos habitados. Posteriormente, Careri quase entra em concordância com Santos quando propõe que o caminhar, embora não se qualifique como construção física de um espaço, acarreta uma transformação do local e de seus significados (CARERI, 2013). A afirmação está de acordo com o conceito peirceano de semiose, mas diverge tanto com Okano, quanto com Santos, ao desassociar o espaço do lugar, desconectando-o da mediação entre o ser humano e a paisagem.

Apesar de divergir das ideias que embasam este argumento, Careri nos oferece um ponto valioso sobre a viagem. O autor discorre sobre os menires, isto é, os “sinais colocados ao longo de grandes caminhos de travessia” (l. 650), que abrangem marcos, pedras com escritos folclóricos ou direções e avisos. Por meio dos menires, é possível tecer um diálogo entre o pensamento do arquiteto italiano e a cultura japonesa, na forma da estética *michiyuki* 道行: *michi* (caminho) + *yuki* (ir), que coloca o trajeto enquanto processo “no qual o espaço é considerado como fluxo temporal” (OKANO, 2012, p. 54).

O *michiyuki* sugere a valorização da percepção do tempo no espaço de um trajeto, se faz presente nos acessos à templos e em jardins, bem como no teatro *Kabuki*. É uma oportunidade para a oração e a vivência do caminhar, em que o *Ma* se fragmenta ao longo do caminho (OKANO, 2012). Criam-se, assim, temporalidades de passagem.

As pedras estrategicamente calculadas e colocadas no caminho para a casa da cerimônia do chá, chamado de *roji-niwa* (jardim-passarela ou jardim-ruela), determinam o modo de caminhar do convidado. O espaço intervalar entre as pedras é chamado de *Ma* e perfaz uma estética, implicando cuidadosa seleção e atenciosa combinação desses elementos, para se ter uma continuidade das formas, já que o espaço entre elas é tão importante quanto a pedra. (OKANO, 2012, p. 55).

Tendo como referência a união do *michiyuki* ao *Ma*, é possível complementar o conceito de menir exposto por Careri. Enquanto os menires delimitam o trajeto e sua ausência implica o vazio, o *michiyuki* se mostra durante o caminho intervalado pela possibilidade, em que as pausas sugerem a experiência plena do traslado. Transpondo a discussão ao cenário do produto, a autoestrada moderna segmentada pelos elementos externos que a complementam, pode-se inferir que a extensão da rodovia é repleta de menires enfileirados lateralmente em relação ao percurso, de forma que o asfalto bem-delimitado tona-se um “*espaço do ir*” (CARERI, 2013, l. 439) guiado pela funcionalidade. Finalmente, os menires entram em diálogo com o entre-espaço e o fluxo temporal, e explicitam a potencialidade presente nas pausas e objetos da rodovia.

Sem que haja transeuntes, a estrada não existe como estrada. Conforme navegamos entre cidades, protegidos por carcaças metálicas de automóveis, nos tornamos não só personagens inseridos no enredo da rodovia, como parte dela. Na estrada, o verdadeiro “espaço do automóvel”, carros, motos e caminhões se concretizam enquanto símbolos da autonomia humana (SÉRIS *apud* SANTOS, 2006, l. 796). Conquanto, rodovia e automóvel coexistem e são indissociáveis: um existe em função do outro.

Diferentemente da motocicleta, com a qual o motorista se coloca em contato quase que direto com o meio, o carro proporciona uma experiência única deste tipo de travessia, pois se constitui como espaço entre o corpo e seu exterior. Dentro desse intervalo, estamos sempre sujeitos ao inesperado, seja ele advindo de nós – por nossos sonhos, silêncios ou dizeres – ou do lado de fora – por elementos da paisagem. A experiência da viagem de carro, conseqüentemente, possui uma abundância singular de intervalos, da relação corpo-carro-rodovia à comunicação direta entre nós e o meio.

Quando se observa a paisagem pela janela do carro, há sempre algo oculto. De florestas e montanhas panorâmicas ao nosso olhar, é possível contemplar apenas o exterior. Logo surge uma casinha na roça, um pasto imenso e, quem sabe, o gado disperso ruminando capim. Uma igreja no meio do nada, uma cruz à beira da estrada; nunca se sabe o que se pode encontrar. No fim da rodovia, em direção ao carro, o céu se encontra com o asfalto e o calor cria a miragem – um intervalo puramente óptico – que progressivamente vai sendo desvendada. Assim, entre a estrada e o firmamento, a noção de limite desaparece, criando uma espacialidade contínua de infinitas possibilidades.

3. Procedimentos metodológicos

3.1. Pesquisa bibliográfica e estudo de caso

Sendo *Procurando Baleias* um produto narrativo, este requer dois tipos de pesquisa bibliográfica: uma midiática e outra focada no aspecto teórico do tema. A primeira se trata de uma pesquisa de inspirações estéticas para a produção da novela gráfica. Diferentemente da pesquisa acadêmica, é fruto também de elementos da imaginação com base no real, ainda que não tenha compromisso com a verdade. Não há, portanto, a premissa de comprovar teorias por meio de dados científicos, e sim a de adentrar a temática do enredo escolhido para enriquecê-lo. É por meio da pesquisa de inspirações que a estória ganhará consistência em sua linguagem narrativa. Neste caso, baseio-me também em minhas experiências pessoais e personagens de minha vida, o que faz desse período progresso ao da escrita da obra um exercício de memória pessoal. Porém, não tenho o objetivo de compartilhá-las com clareza, e sim de forma implícita por meio do produto.

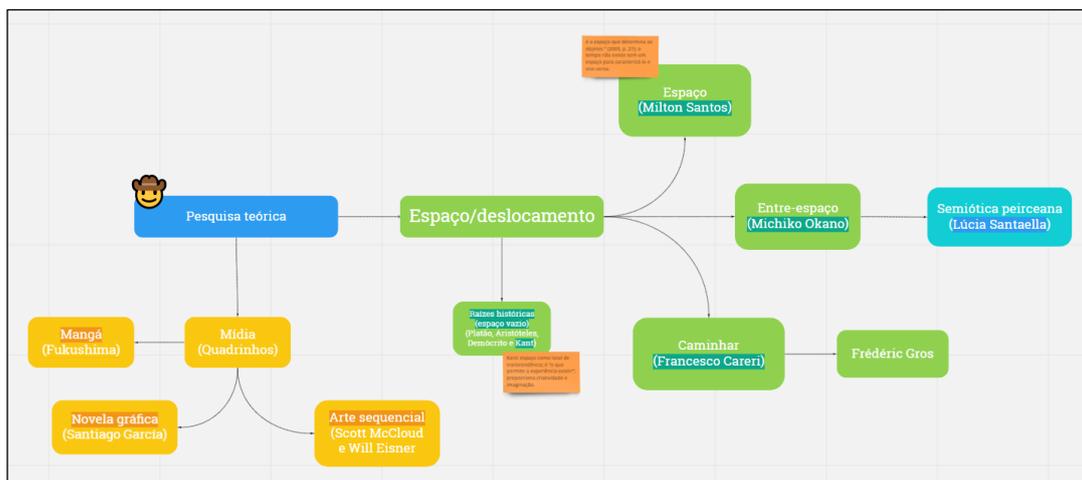
O processo de pesquisa de inspirações se faz indispensável, dado que *Procurando Baleias*, enquanto produto, também pode ser considerada um objeto de *design* gráfico. Assim sendo, depende de “influências tanto do passado quanto do presente, que informam ao usuário as escolhas e decisões feitas durante o processo criativo” (AMBROSE; HARRIS, 2009, p. 78). Esta etapa, portanto, consistiu na busca de referências que trouxessem diferentes pontos de vista sobre os temas que trato em minha estória: a viagem em família, a consciência sobre a perda de entes queridos e o cotidiano brasileiro; e no estudo de técnicas de composição e montagem nos quadrinhos que pudessem de alguma forma contribuir com minha contação. As referências se subdividiram em quatro grupos: peças audiovisuais, gibis, obras literárias e cenários das rodovias brasileiras.

Para o embasamento teórico deste memorial foram realizadas diversas leituras acerca dos assuntos da pesquisa, constituindo a revisão bibliográfica do projeto. São eles: novelas gráficas, mangás, estéticas japonesas, semiótica, espaço e deslocamento; sendo todos estes abordados por uma perspectiva estética com base o trabalho de Michiko Okano (2012; 2014) sobre o *Ma*. O deslocamento, especificamente, foi investigado a partir de estudos sobre o caminhar (CARERI, 2013; GROS, 2014), adaptados ao tema com parcimônia, de modo que somente algumas passagens de possível correlação foram utilizadas.

A *primeira etapa* da pesquisa teórica se resumiu à catalogação das principais obras referenciadas. Foram definidos três pontos de partida: “quadrinhos” (mídia de *Procurando Baleias*), “espaço” e “deslocamento” (estudos de estética), que me guiaram aos seus respectivos intrincamentos. Quanto à mídia utilizada, iniciei meus estudos acompanhado por Santiago García (2012), que me situou em relação à função e aos impactos do meio de transmissão escolhido. No que diz respeito ao espaço, optei por abordá-lo através da já citada análise de Okano, e da perspectiva de Milton Santos (2006). No que concerne à temática do deslocamento, tive como incentivadoras as investigações históricas de Francesco Careri (2013). Contudo, através da pesquisa sobre o espaço, mais especificamente por meio de *Ma: entre-espaço da arte e comunicação no Japão* (OKANO, 2012), a obra fundamental da pesquisa, enveredei-me a outro campo que gerou um novo ponto de partida: a semiótica, inicialmente referenciada em Lúcia Santaella (1983).

Para obras em versões digitais, destaquei passagens ou capítulos relevantes à pesquisa; para obras físicas, ative-me ao fichamento de trechos selecionados ou ao registro da numeração das páginas nas quais se encontram. O estudo e a catalogação da “lista inicial” (ECO, 1996, p. 43-44), sempre disponível para consulta, proporcionaram-me bases sólidas para a *segunda etapa*, que abrangeu investigações posteriores, ou seja, aprofundamentos teóricos dentro da temática da pesquisa, em busca de outros autores e perspectivas, complementares às bases da proposta. Com o passar do tempo, foi possível elaboração de um “fichário de citações” (ECO, 1996, p. 89), essencial não apenas na escrita do presente memorial, como na construção de um mapa mental (ver Figura 5) que me auxiliou na delimitação do recorte correto para a pesquisa: a possibilidade em meio ao espaço (presente em montagens e composições da arte sequencial e na estrada) e ao deslocamento (restrito à reflexão sobre o cenário da narrativa do produto).

Figura 5: Mapa mental da pesquisa bibliográfica.



Fonte: *Dashboard* do projeto no Miro.

Na *terceira* e última etapa da pesquisa teórica, simultaneamente à escrita desta memória, dediquei-me tanto à releitura dos trechos selecionados – para melhor utilização das citações compiladas –, quanto ao estudo de obras complementares, cruciais para a sustentação dos argumentos e para a definição de alguns dos termos apresentados na discussão teórica.

Durante a escrita do referencial teórico, porém, percebi que algumas das minhas reflexões não ganhariam força o bastante se não fossem antes observadas num gibi. Caso desconsiderasse essa contradição, criaria uma lacuna no processo de associação do leitor entre a discussão e o produto. Portanto, propus um estudo de caso – tendo como base os estudos de Robert K. Yin (2001) relativos ao tema – que a preenchesse, com o objetivo de investigar o *Ma* e outras estéticas japonesas, como o *yami* e o *oku*, no mangá. Para a análise, foram selecionados os Volumes 1 e 2 do mangá *Witch Hat Atelier*, de Shirahama Kamome. O estudo de caso foi decomposto em três subsecções, cada uma dedicada a distintas possíveis ocasiões de *Ma*.

3.2. Planejamento da novela gráfica

O início do planejamento e do projeto de *Procurando Baleias* se deu no segundo semestre de 2020, durante a disciplina de Pré-TCC, ministrada pela Profa. Denise Moraes. Ao longo da disciplina, foram propostas três etapas bem definidas para a criação do produto:

1) Pesquisa bibliográfica; 2) Pré-produção do projeto; 3) Produção e finalização do projeto. Porém, ainda que delimitar com clareza estas etapas pudesse gerar benefícios em termos de tempo, estaria entrando em contradição com meu próprio processo criativo, inegavelmente atribulado. O que quero dizer com “atribulado” não necessariamente se refere a desorganização, e sim a frequentes mudanças de direção e percalços naturais de um projeto a longo prazo. Foi adotada, portanto, uma abordagem experimental: mesmo que as metas propostas para as três etapas fossem cumpridas, haveria fluidez no processo e o projeto do produto seria livre de convenções tipicamente industriais. Não se produziu, por exemplo, um roteiro convencional, aos moldes da produção audiovisual, nem fichas de personagens com inúmeras especificações.

Durante a etapa de pré-produção, que diz respeito à preparação necessária para a produção efetiva do produto, propus, a princípio, a escrita de um roteiro livre de formatos e convenções da indústria, em que poderia misturar linguagens distintas – como a do conto à do roteiro cinematográfico e até onomatopeias – de forma a trazer melhores direções em suas representações visuais. Em seguida, traduziria essas ideias visualmente em dois períodos: o do desenho de personagens, e o de rascunho do produto ou de *storyboard*. Por meio dos *designs*, construiria os modelos necessários para a criação mais eficiente do produto, e a partir dos rascunhos obteria todos os moldes, painéis e composições em que me apoiarei para as etapas que antecedem sua finalização. Contudo, assim que a produção de *Procurando Baleias* foi iniciada, a abordagem do roteiro escrito foi abandonada em troca de uma proposta menos engessada. Assim, optei por um processo criativo intimista, sem que a ilustração se resumisse à execução de um guia. Durante reuniões com minha orientadora, Profa. Célia Matsunaga, e conversas com meus familiares – as inspirações para os personagens da história –, reuni ideias e discuti possibilidades, chegando à conclusão de que a melhor maneira de representar a narrativa de *Procurando Baleias* seria desmontá-la em vários fragmentos: pontos marcantes ao longo da viagem. Dessa forma, a cada acontecimento da história, novas discussões seriam feitas em um constante exercício de minha memória familiar para a criação de novas falas e eventos.

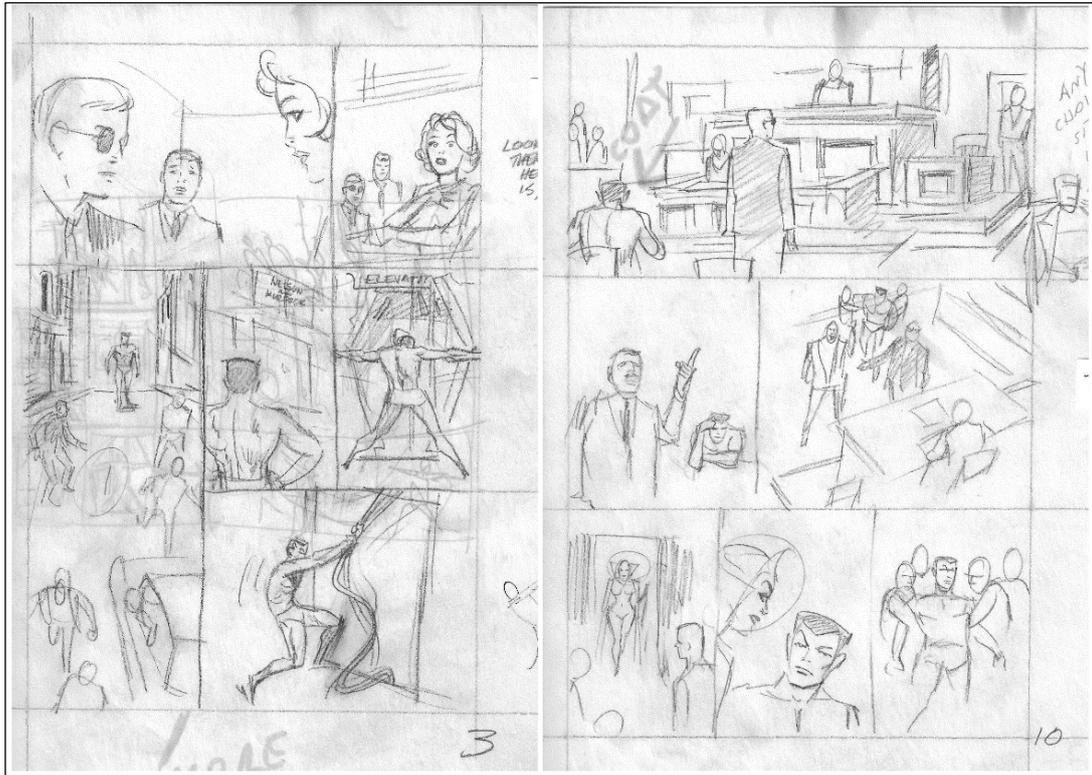
Os personagens de *Procurando Baleias* foram inspirados em meu núcleo familiar e em parentes próximos, tendo todos os seus nomes, incluindo o meu, sido trocados para preservação da privacidade. Vale citar que, apesar de tentar representar fidedignamente as personalidades e as características físicas de cada um, as problemáticas apresentadas no

quadrinho, exceto as minhas, não são factíveis e somente alguns dos acontecimentos narrados realmente ocorreram.

Para a ambientação da história, foram selecionados locais pelos quais já passei ou frequente com minha família. O trajeto da viagem foi feito por nós há 21 anos: de Uberlândia-MG à Nova Viçosa, no litoral-sul da Bahia. A estrada e seus arredores foram livremente inspirados na BR-050, estrada pela qual mais viajei.

A novela gráfica *Procurando Baleias* é, em suma, um arremedo de fragmentos ilustrados de uma viagem, previamente esquematizados em *storyboards* (decupagem de ações) físicos formados por *thumbnails* (ver Figura 6), ou seja, pequenas versões de uma página cuja função é esquematizar a organização dos painéis, da composição, dos enquadramentos e dos acontecimentos da história em quadrinhos. Em seguida ao processo de desenho das *thumbnails* de cada evento, seus painéis foram montados página a página, acompanhados por rascunhos digitais das formas nela presentes, geralmente com pequenas alterações para aperfeiçoamento dos enquadramentos. Já as falas das personagens, que visam reproduzir o sotaque encontrado no triângulo mineiro, foram construídas em conjunto com suas inspirações: meus familiares, e escritas durante a ilustração do quadrinho.

Figura 6: Thumbnails de *Demolidor* #7 (1965), desenhadas por Wally Wood



Fonte: Galerias de arte do site comcartfans.com¹¹

Tanto os rascunhos digitais quanto as ilustrações definitivas, feitas em tons de cinza, foram produzidas com uso da mesa digitalizadora *Wacom Intuos Pro* e do aplicativo *Clip Studio Paint*, próprio para ilustração e pintura digital, assim como para a produção de quadrinhos. A escolha da escala de tons de cinza para *Procurando Baleias* se deu devido à possibilidade de maior contraste entre os personagens e o meio, assim como do interior do carro com o ambiente da estrada, de maneira a ressaltar o valor dos espaços de cada página.

As páginas da novela gráfica foram produzidas por meio do *Clip Studio Paint* em tamanho A4 (210x297mm) para sua preservação em boa resolução e boa visualização tanto como mídia impressa ou arquivo digital. Depois de minuciosa revisão, as páginas foram transformadas em folhas A5 (148x210mm) durante a diagramação, que foi feita no programa *Adobe InDesign*. Após a diagramação, foi produzida uma versão em formato PDF que pode ser vista no *Flipsnack* (aplicativo que serve para a exibição e criação rápida de peças

¹¹ Disponível em: <https://www.comcartfans.com/gallerypiece.asp?Piece=1415133>. Acesso em: 20 out. 2021.

gráficas). O trabalho ainda prevê a impressão de uma cópia física de *Procurando Baleias*, em papel jornal com capa cartonada.

4. O processo criativo de *Procurando Baleias*

4.1. Escolhas estéticas e narrativas

Desde o princípio, procurei para *Procurando Baleias* um estilo geral de ilustração que estivesse entre o realista e o cartunesco. Um estilo demasiadamente cômico poderia afetar negativamente cenas com maior peso emocional, além do fato de que, apesar de contar com passagens bem-humoradas, como já dito anteriormente, seu texto escrito tem caráter realista. Em contraponto, um estilo excessivamente realista reduziria minha liberdade na criação de expressões faciais e de movimentos. Assim, uma escolha de estilo pouco cuidadosa poderia levar a arte a estar desconectada de sua própria narrativa, além de me podar criativamente.

A aparência do rosto [...] é “uma janela do pensamento”. [...] Seu papel na comunicação é registrar emoções. Nessa superfície, o leitor espera que os elementos móveis revelem uma emoção e um ato como um advérbio da postura ou gesto do corpo. Graças a essa relação, a cabeça (ou rosto) é usada com frequência pelos artistas para expressar a mensagem inteira do movimento corporal. [...] O rosto, é claro, também dá sentido à palavra escrita. (EISNER, 2010, p. 114).

Como bem exposto por Eisner, nos quadrinhos, o rosto é utilizado como artifício não só para a expressão de intenção presente no texto escrito ou no subtexto, como para a representação de movimentos ocultos pelo enquadramento. Para que a novela gráfica se tornasse uma obra esteticamente coesa, portanto, escolheu-se um estilo de ilustração baseado na pesquisa de referências em quadrinhos, ao longo da qual se destacaram novelas gráficas independentes norte-americanas também inseridas no gênero *coming-of-age*: *Aquele Verão* (2019), de Jillian e Mariko Tamaki, *A City Inside* (2018) e *Spinning* (2019), ambos de Tillie Walden.

Figura 7: Quadrinhos independentes que inspiraram o estilo de Procurando Baleias.



Fonte: *Aquele Verão* (TAMAKI; TAMAKI, 2019); *Spinning* (WALDEN, 2019).

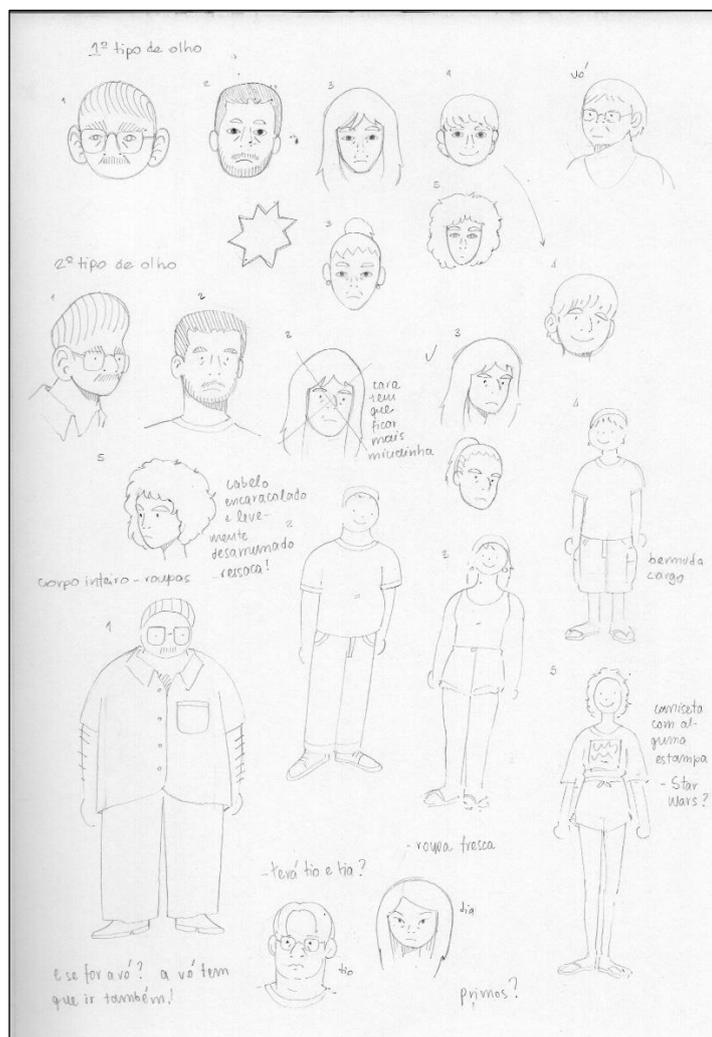
A inspiração nos traços de Tamaki e Walden se fez mais perceptível assim que comecei a rabiscar os primeiros rascunhos das personagens de *Procurando Baleias*. Contudo, ainda era preciso que houvesse variações entre as formas das figuras, seja por meio de cabelos ou portes físicos. Ainda assim, como alerta Scott McCloud: “mesmo que detalhes como cabelos e roupas sejam incluídos para distingui-los, o excesso de similaridade na aparência básica dos personagens pode resultar em um visual aguado de linha de produção” (2008, p. 70). Me atentei, conseqüentemente, à diferenciação dos membros da família levando em consideração que suas formas deveriam ser únicas.

Antes que seja exposto o processo de concepção visual das personagens principais de *Procurando Baleias*, vejamos seus respectivos perfis, para que haja maior entendimento de suas personalidades. Os perfis foram elaborados ainda durante a disciplina de Pré-TCC, e se mantiveram os mesmos desde então.

- **Pai (João):** Obstinado aos seus próprios *hobbies*, o pai representa uma figura paterna amorosa, presente e atenciosa. É, ainda, alguém que faz o que lhe diz respeito em seu próprio tempo e está recém contentado com o privilégio da estabilidade no trabalho. Em relação à viagem, se coloca como apoio à Fátima.
- **Mãe (Fátima):** Se apresenta como uma figura sobrecarregada por sua posição no mercado de trabalho, sem tempo e energia para se dedicar às suas próprias vontades. É a verdadeira chefe da família, uma pessoa de discurso direto que possui um zelo constante por seus filhos. Acredita que, levando o pai à Nova Viçosa, proporcionará a ele um último momento marcante com sua família.
- **Filha mais velha (Marcela):** Uma jovem que está adentrando o Ensino Superior exaltada por sua conquista. Deseja viver novas experiências e conhecer novas pessoas, mas se vê aflita devido às barreiras impostas por sua ansiedade, ao florescer de sua sexualidade e à dependência de sua família nuclear.
- **Filho mais novo (Victor):** Próximo de iniciar o segundo grau, está começando a desenvolver seus próprios problemas pessoais. Decepcionado com suas experiências na escola e em constante confronto com seus desenhos, tem se tornado cada vez mais retraído em oposição à imagem extrovertida e cômica que cultivou para si em sua família.
- **Avô (Seu Zé):** Representa uma figura cada vez mais debilitada e despreocupada com suas condições. Trata-se de alguém que se dedicou durante toda a vida ao trabalho,

a dar sustento aos filhos e netos, e que por sua perspectiva, não possui mais ambições e sonhos, mas tenta ver todos os dias com alguma simplicidade.

Figura 8: Primeiros rascunhos das personagens.

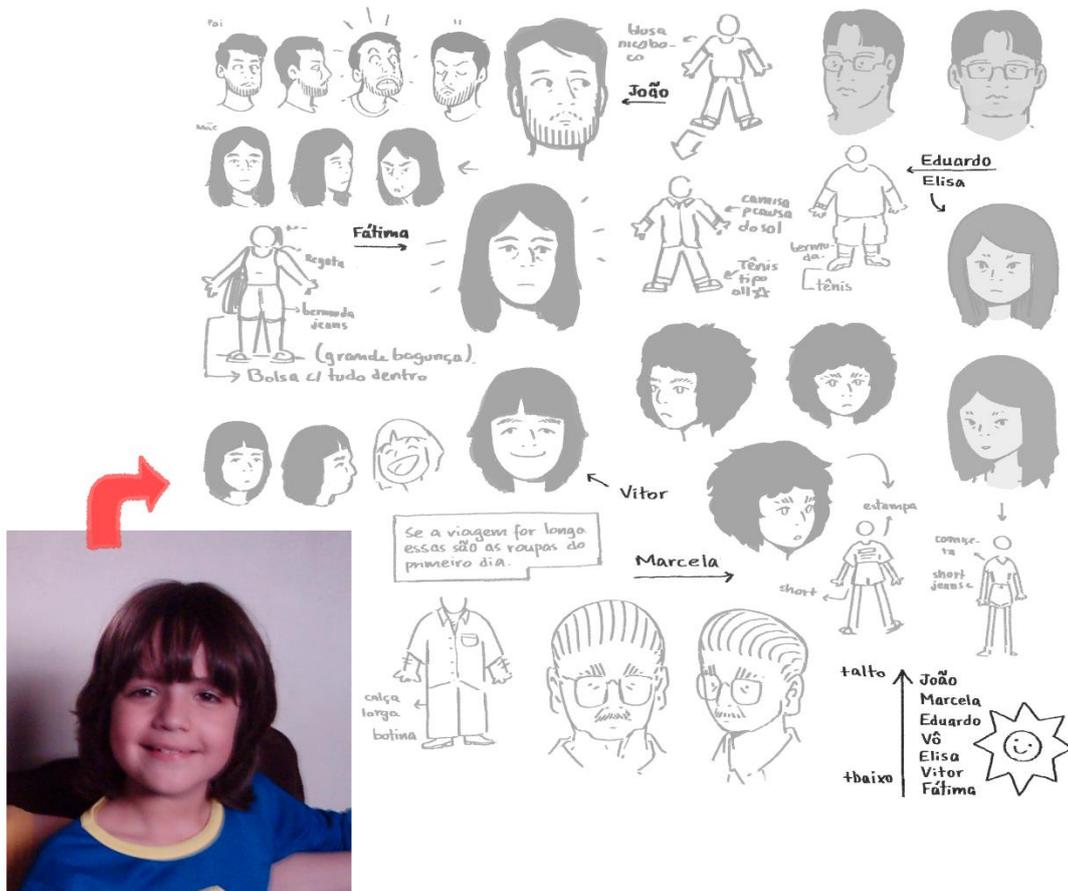


Fonte: O autor (2021).

Outra importante preocupação que se apresentou ao longo do *design* das personagens foi a semelhança do traço às feições e características físicas reais de meus familiares. Para representar esse processo, farei uso da minha imagem. Enquanto o álter ego de minha irmã mais velha é uma representação dela durante períodos mais próximos à escrita desta memória de produto, o meu se assemelha a imagens de quando tinha entre oito e doze anos de idade. Na realidade, nossa diferença de idade é de três anos. A decisão de aumentar essa distância se deu devido à intenção de representar dois tipos de mudança de ciclo: o da infância para a adolescência, e o da adolescência para a idade adulta, para que a distinção entre seus

conflitos internos fosse mais clara. Na figura a seguir (Figura 9), evidencia-se o processo de desenho digital das personagens, assim como as semelhanças entre mim e a minha versão ilustrada.

Figura 9: Rascunhos digitais das personagens.



Fonte: O autor (2007; 2021).

O recorte temporal escolhido para a história foi o ano de 2008, período em que minha família e eu havíamos acabado de nos mudar para Brasília. Em *Procurando Baleias*, porém, a família que a protagoniza reside em Uberlândia. Essa opção se deu não só por conta do trajeto entre a cidade triangulina e o litoral-sul baiano, mas também em razão de minha vontade de representar apenas uma viagem, a de ida à praia. Pensei eu que, caso ilustrasse duas viagens (de Brasília à Uberlândia e de Uberlândia à Nova Viçosa), o trabalho se tornaria extenso demais e os eventos de ambos os deslocamentos poderiam ser menos marcantes. Também houve a possibilidade de retratar, ao invés do trajeto selecionado, o de Uberlândia

à Ubatuba-SP, mas esta opção foi descartada em virtude de sua duração (de 8 a 9h), insuficiente para a quantidade de eventos que almejava narrar.

Após a escolha do trajeto, fiz uma breve pesquisa sobre quais municípios estão presentes na rota entre os dois pontos principais, mas não houve, da minha parte, grande apreço à reprodução exata das paisagens desse percurso, pois não obtive informações visuais suficientes para tal.

Para a tipografia dos balões de fala e das legendas de Procurando Baleias, priorizou-se uma fonte que se assemelhasse à minha escrita manual. Esta escolha foi um dilema, pois pessoalmente, prefiro meus quadrinhos com letramentos escritos à mão, todavia tal processo seria consideravelmente dispendioso e, além do gibi, a pesquisa teórica também demandava boa parte do meu tempo. Escolheu-se a fonte *OpenType*¹² *Caveat Brush* (Figura 10), desenhada manualmente por Pablo Impallari e encontrada no *Google Fonts*. Graças ao *Clip Studio Paint*, foi possível assegurar aparência e espaçamento consistentes em legendas e balões de fala.

Figura 10: Comparação entre a fonte *Caveat Brush* (linha 1) e minha escrita manual (linha 2).

Texto para exibição no memorial.
Texto para exibição no memorial.

Fonte: O autor (2021).

Para as capas dos capítulos, optei pela escrita manual dos títulos, todos inspirados em frases comuns de serem encontradas na estrada, marcadas nas carrocerias de caminhões, em homenagem ao meu avô. A história foi dividida em quatro capítulos: 1) Deus ajuda quem cedo madruga; 2) Nós capota, mas não breca!; 3) Pra quem não tem nada, metade é o dobro; 4) Não é pressa, é saudade!

¹² OpenType é um formato de dados de fontes tipográficas digitais criado pela *Microsoft*. É amplamente utilizado e rico de variações e possibilidades. Foi desenvolvido como uma extensão do formato *TrueType* (Microsoft, 2020) da Apple, que permitiu maior controle sobre a uso da tipografia digital.

Figura 11: Escrita manual dos títulos dos capítulos.

CAPÍTULO 4

NÃO É PRESSA, É SAUDADE!

Fonte: O autor (2021).

A partir da divisão entre os quatro capítulos, pude desenvolver melhor cada momento da história de *Procurando Baleias*. Assim, a narrativa foi dividida em quatro momentos distintos, em que, progressivamente, as personagens vão se desconectando de seus problemas em busca da experiência da viagem. Esse processo visa representar o que Frédéric Gros (2014, l. 147) chama de “um vislumbre de pura renúncia”. Assim sendo, os segmentos foram delimitados da seguinte maneira:

- **Saída do lugar comum (Capítulo 1):** João, Fátima, Marcela, Victor fogem de suas rotinas em meio ao Carnaval para levar o avô (pai de Fátima), Seu Zé, para ir à praia. Marcela e Victor se apresentam como os protagonistas da narrativa.
- **Livre exploração (Capítulo 2):** Durante a viagem, a família interage e conta histórias; as infinitas possibilidades da estrada se mostram na forma de conversas, sonhos, reflexões e espaços.
- **Volta à realidade (Capítulo 3):** Os cinco viajam pela noite, evidencia-se o cansaço do deslocamento, e o dia termina com a exposição das ponderações dos adultos.
- **Experiência plena (Capítulo 4):** Inicia-se um segundo e breve trajeto, em que a narrativa se confronta com seu clímax e a chuva carrega de vez os conflitos das personagens, rumo à vivência definitiva da viagem.

Estes pontos serão explorados na seção seguinte, em que detalho o desenvolvimento da ilustração e as nuances da narrativa de *Procurando Baleias*.

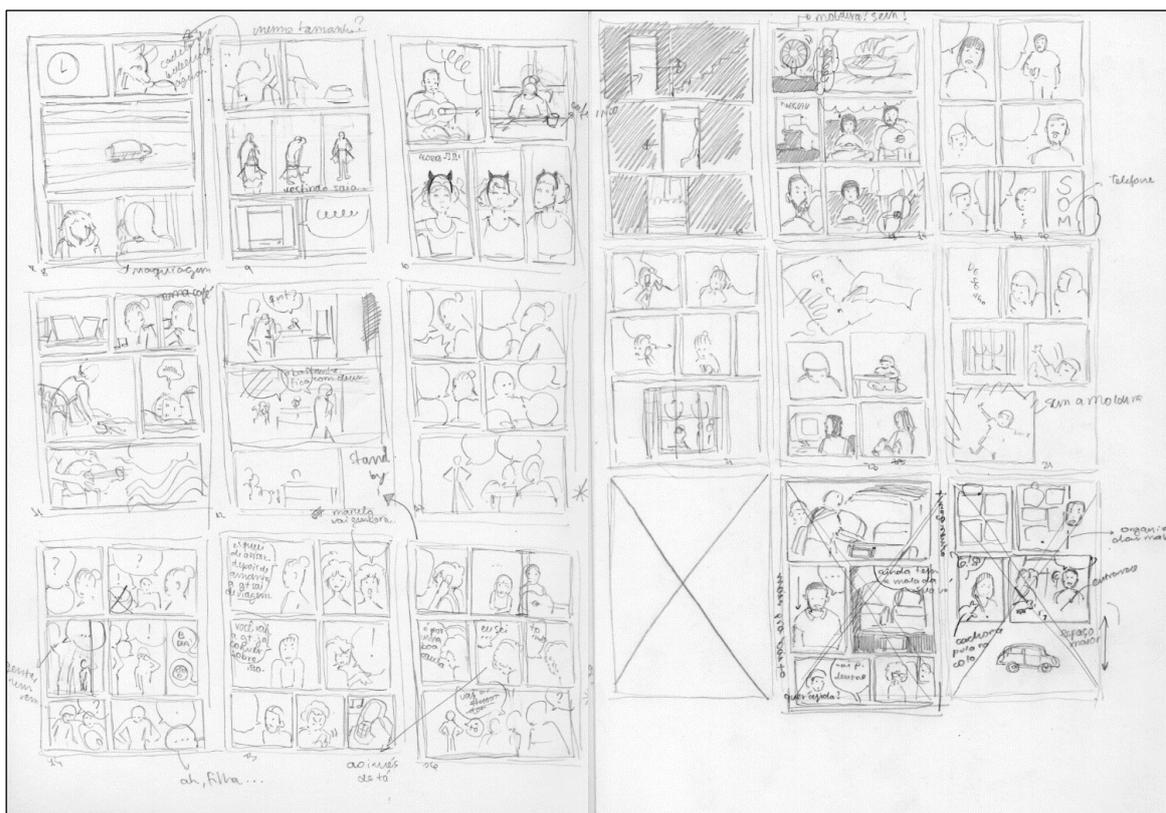
4.2. A ilustração e a história

A ilustração das páginas de *Procurando Baleias* compreendeu o período de 27 de julho a 18 de outubro de 2021 (2 meses e 21 dias). O processo pode ser visto como curto demais para a criação de uma novela gráfica, mas não o vejo dessa maneira. Considerei o tempo pregresso ao trabalho direto nas páginas do quadrinho como extremamente valioso. Tudo havia de ser preparado com carinho para que o momento mais prazeroso chegasse e, finalmente, pudesse colocar minha história no papel – e no computador. Somente após a escolha do estilo do traço, do desenho das personagens, da pesquisa da fonte tipográfica ideal e da organização dos capítulos, pude me debruçar sobre meu caderno e avaliar o que realmente seria ilustrado.

Em seguida, previamente à ilustração de cada capítulo, realizou-se a preparação de seus respectivos conjuntos de páginas. Esta etapa foi composta de dois períodos distintos, sendo eles: o desenho à lapiseira ou caneta esferográfica de *thumbnails* e a organização digital dos painéis.

O desenho das *thumbnails* consistiu na organização de diversas páginas em pequenas prévias, cujos desenhos contém pouquíssimos detalhes, visto que sua função é meramente designatória.

Figura 12: Primeiras *thumbnails* de *Procurando Baleias*.

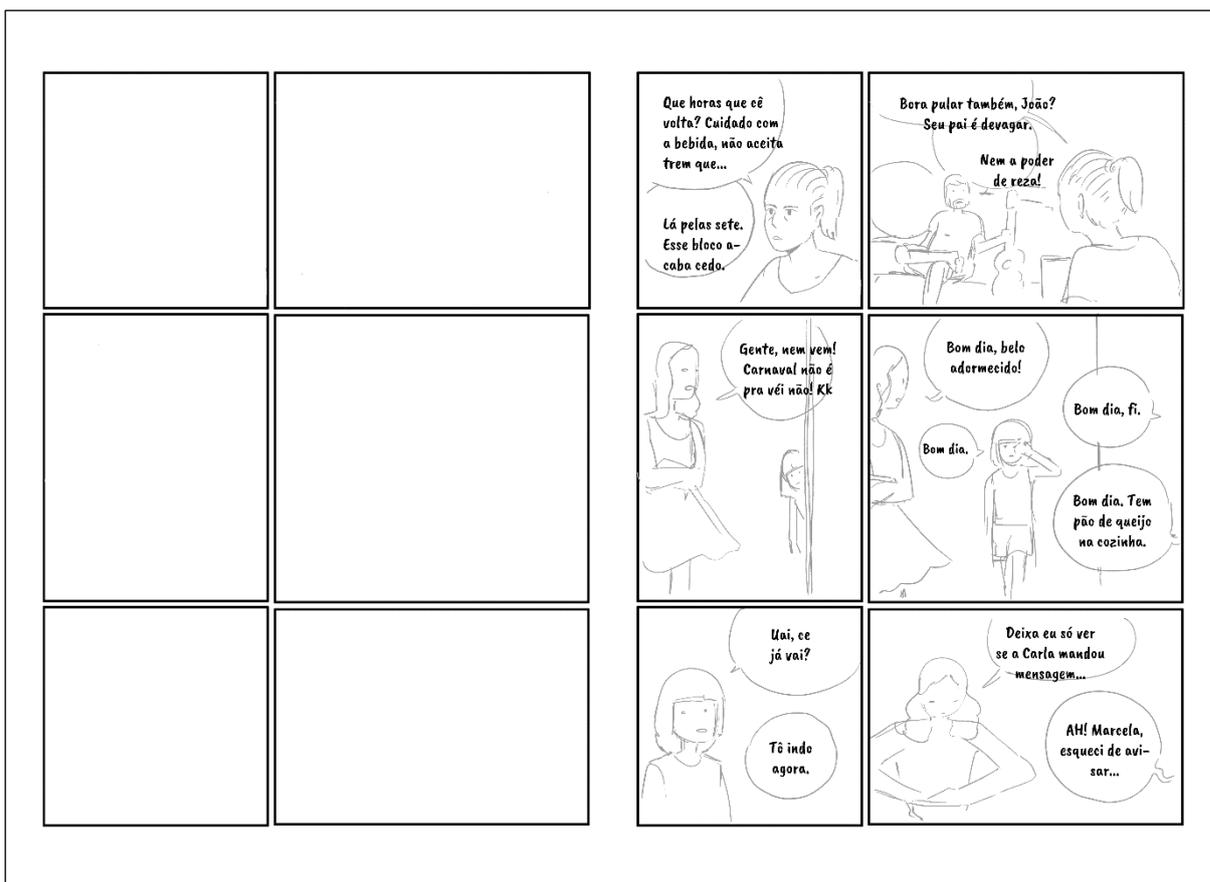


Fonte: O autor (2021).

Como se pode observar na figura acima (duas primeiras páginas de esquematização de *Procurando Baleias*), algumas páginas (as duas que estão desenhadas e sobrepostas por um X) foram retiradas das sequências digitalizadas. Ao longo do desenho dos demais rascunhos, várias outras páginas também foram descartadas. Algumas das falas também eram criadas no decorrer desse processo.

A organização digital dos painéis, por sua vez, fez-se já por meio do *Clip Studio Paint*. Aberto o aplicativo, selecionava-se a ferramenta “figura” (opção para a criação de imagens vetoriais em forma de linhas ou figuras geométricas) e, em seguida, o item “desenho direto”, para que fossem criadas as formas dos painéis, moldados de acordo com as margens da folha (imagem à esquerda na Figura 13). Delimitados os painéis, rascunhava-se uma versão pouco polida – mas com nível de detalhamento maior do que o apresentado nas *thumbnails* – das formas que ambicionava representar. Em geral, falas eram adicionadas ainda desacompanhadas de seus balões, logo após o rascunho digital, de modo que fosse possível obter melhor visão do espaço disponível na página.

Figura 13: Organização de painéis, rascunhos digitais e falas.



Fonte: O autor (2021).

Com o rascunho digital e uma versão inicial das falas das personagens, compunha-se a cena e seus enquadramentos, assim como os movimentos de cada personagem. Colocadas as formas, era vez das linhas em preto (ou *lineart*), que daria peso e detalhes aos personagens. Para esta etapa, utilizou-se o pincel digital (ou *brush*) *Textured pen* (predominantemente na espessura de 3.67 pontos), uma das canetas do acervo de pincéis do *Clip Studio Paint*. O pincel possui pequenas tremulações e é mais apropriado para traços finos (observar figura abaixo), devido a não possuir alta resolução.

Figura 14: Demonstração do pincel digital *Textured pen* em diferentes espessuras.

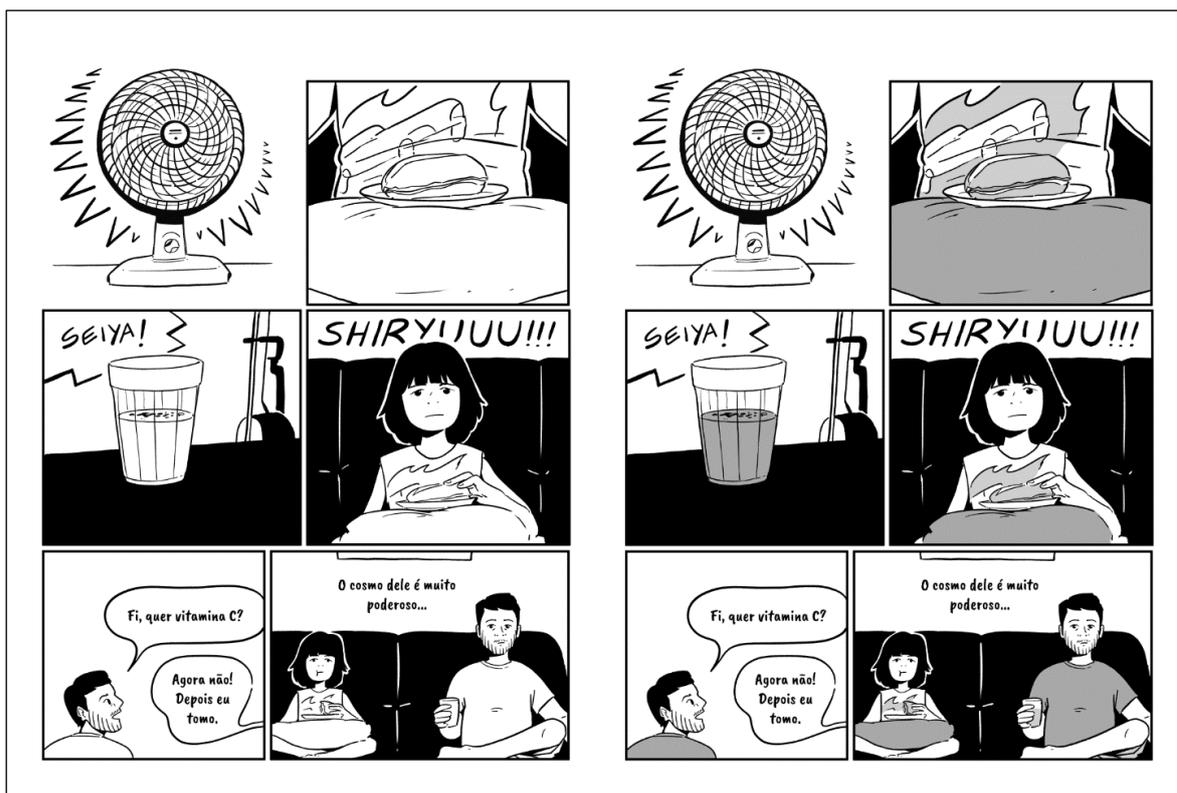


Fonte: O autor (2021).

Concluídas as linhas em preto, restava apenas o último procedimento: o preenchimento dos espaços com a escala de tons de cinza ou retículas, com uso da ferramenta “preencher”, de maneira a distribuir os valores e os tons característicos de cada personagem. Na próxima figura (15), vê-se as duas etapas, com e sem o preenchimento.

Enfim, com a visualização dos tons de cinza distribuídos na página, os espaços vazios presentes nas páginas se mostram com mais clareza ao leitor. Na página da Figura 15, parte do primeiro capítulo de *Procurando Baleias*, a ausência do requadro no primeiro painel isola o ventilador dos demais acontecimentos. O enquadramento do ventilador, assim como o do leite com Nescau no painel seguinte, inspira-se nos “*pillow shots*” (planos-travesseiro) (BURCH *apud* OKANO, 2012, p. 135) de Ozu Yasujiro, renomado diretor japonês lembrado pela montagem e pelo enquadramento particulares de seus filmes. Planos-travesseiro não participam da diegese e suspendem seu fluxo, servindo como espacialidades intervalares (OKANO, 2012). No caso da sequência da Figura 15, o ventilador e o copo com leite e Nescau intervalam os enquadramentos de Victor com o pão-de-sal empratado acima da almofada, o que gera a sensação de prolongamento temporal. Exclama-se “SHIRYUUU!!!” na televisão, fora de plano e, em seguida, após a pergunta de João sobre a vitamina C, ambos (João e Victor) estão sentados no sofá, à frente da TV, como expressão do leve sentimento de monotonia da manhã.

Figura 15: Lineart e preenchimento em tons de cinza.

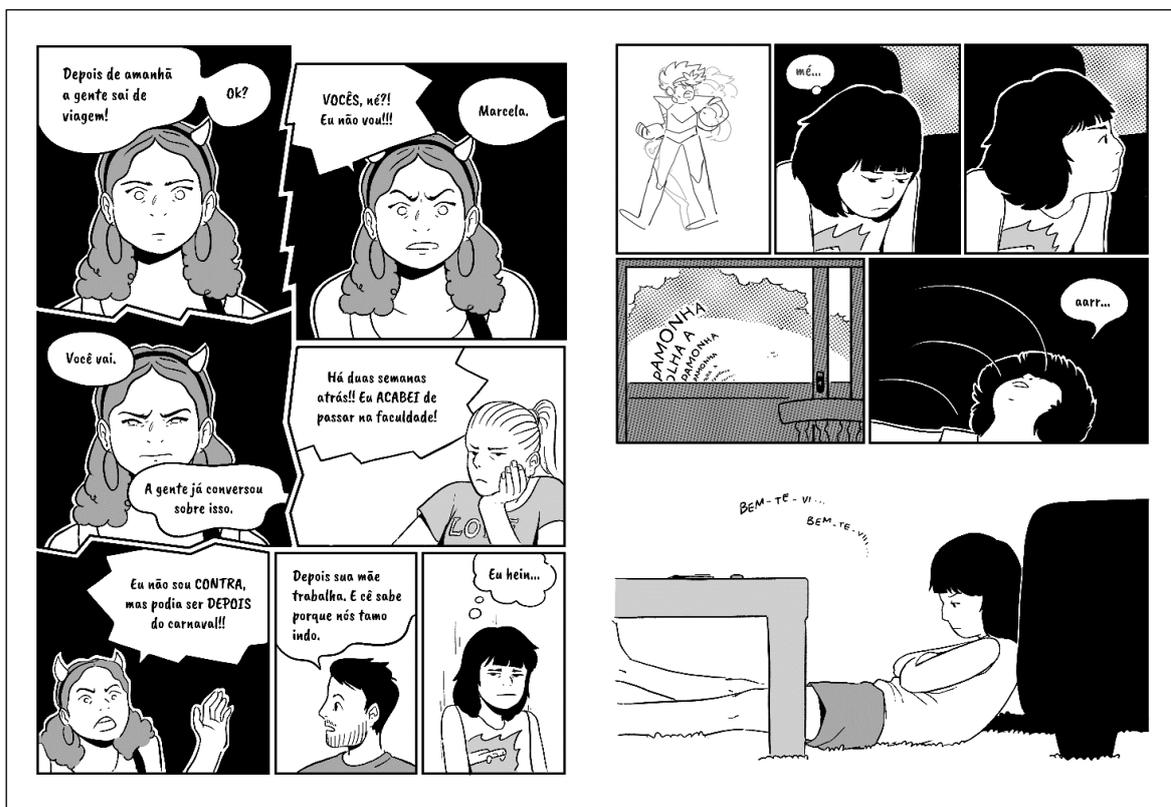


Fonte: O autor (2021).

A expressão do prolongamento temporal demonstrado na sequência da Figura 15, contudo, se estende durante todo o primeiro capítulo de *Procurando Baleias*, “Deus ajuda, quem cedo madruga”, cuja marca é a conotação do tédio cotidiano, prestes a ser quebrado pela viagem à praia. Assim como seu título sugere, outro tema do primeiro capítulo do gibi é o sono, representado por várias de suas sequências e mais explicitamente perceptível nos momentos mais próximos à saída de Uberlândia. Nesse recorte de tempo, Marcela e Victor estampam em seus rostos o sono por terem de acordar cedo para viajar.

O primeiro capítulo é, ainda, o período de apresentação das personagens da trama. Durante seu seguimento, é possível evidenciar as personalidades de Fátima, João, Marcela e Victor. Na mesma medida, introduz-se os dois irmãos como protagonistas da narrativa, bem como seus conflitos internos: Marcela se vê ávida pela experiência universitária, mas acaba perturbada pelo confronto da preocupação com o avô e suas próprias vontades; Victor se encontra em um bloqueio criativo, que se reflete na solidão de seu dia a dia.

Figura 16: Apresentações dos conflitos de Marcela e Victor (páginas não estão em sequência).



Fonte: O autor (2021).

A figura acima mostra dois momentos distintos do primeiro capítulo, nos quais Marcela e Victor se frustram com suas inabilidades. Na página da esquerda, Marcela se irrita com a notícia de que a família realmente viajará durante o Carnaval, estragando seus planos ideais para o feriado. A intensidade da cena se revela através das expressões faciais de Marcela, que geram uma progressão dos sentimentos que a afetam, e da forma agressiva dos painéis da página, que se opõem à estabilidade dos demais requadros do capítulo. Já na página à direita, conforme o tempo transcorre, Victor se desaponta cada vez mais com a incapacidade que apresenta para reproduzir um personagem. Nessa cena, o tempo lento é marcado pela rigidez dos movimentos de Victor e pelos elementos sonoros do texto escrito: um carro de pamonha que se distancia do apartamento e o canto de um bem-te-vi.

No segundo capítulo, “Nóis capota, mas não breca!”, deslocadas de suas rotinas, as personagens adentram o cenário da estrada. Logo na primeira parte da viagem, a família tem de parar o carro para que Seu Zé possa urinar à beira da rodovia, o que leva Marcela ao pensamento de que ele não deveria estar na estrada e, sim, seguro em casa. Tal reflexão é manifestada ao longo de uma sequência visualmente onírica em que o narrador relata seu

fluxo de pensamento (página da esquerda na Figura 17). Em seguida, é a vez de Victor, por meio de um sonho, adentrar o campo surrealista, mergulhando rumo ao desconhecido (página da direita da Figura 17). Tanto o período de Marcela quanto o de Victor revelam as possibilidades presentes na sombra representada pela tinta preta. Referencia-se, assim, o conceito de *yami* e, conseqüentemente, as nuances do nível metafísico e estético do *Ma*.

Figura 17: Sequências oníricas de reflexão e sonho (páginas não estão em sequência).



Fonte: O autor (2021).

Chamo o momento caro ao segundo capítulo de “livre experimentação”, não apenas pela liberdade que me permiti ter em sua concepção, mas também porque é durante esse segmento que as personagens se encontram experimentando livremente os espaços da estrada aberta e iluminada; suas paisagens, intervalos e sugestões. É também na segunda parte que o avô é devidamente apresentado como um senhor de poucas palavras e bastante reservado. O capítulo termina ao cair da noite, assim que os cinco chegam a um posto de gasolina.

O terceiro capítulo tem como foco a passagem noturna pela estrada e os comentários feitos pelos adultos (Fátima, João e Seu Zé), ao longo da estadia num hotel em Carlos Chagas (cidade mineira próxima à Nanuque, no Vale do Mucuri). Nas cenas noturnas (exemplo na página da esquerda na Figura 18), que reúnem pequenos fragmentos das personagens, evidencia-se novamente a referência ao *yami* (na escuridão que recobre as páginas da sequência) e ao *Ma*, no qual me inspiro para trazer a sugestão ao silêncio persistente e ao tempo lento, decomposto ao longo do céu estrelado.

Figura 18: Página noturna e comentário de Seu Zé (páginas não estão em sequência).



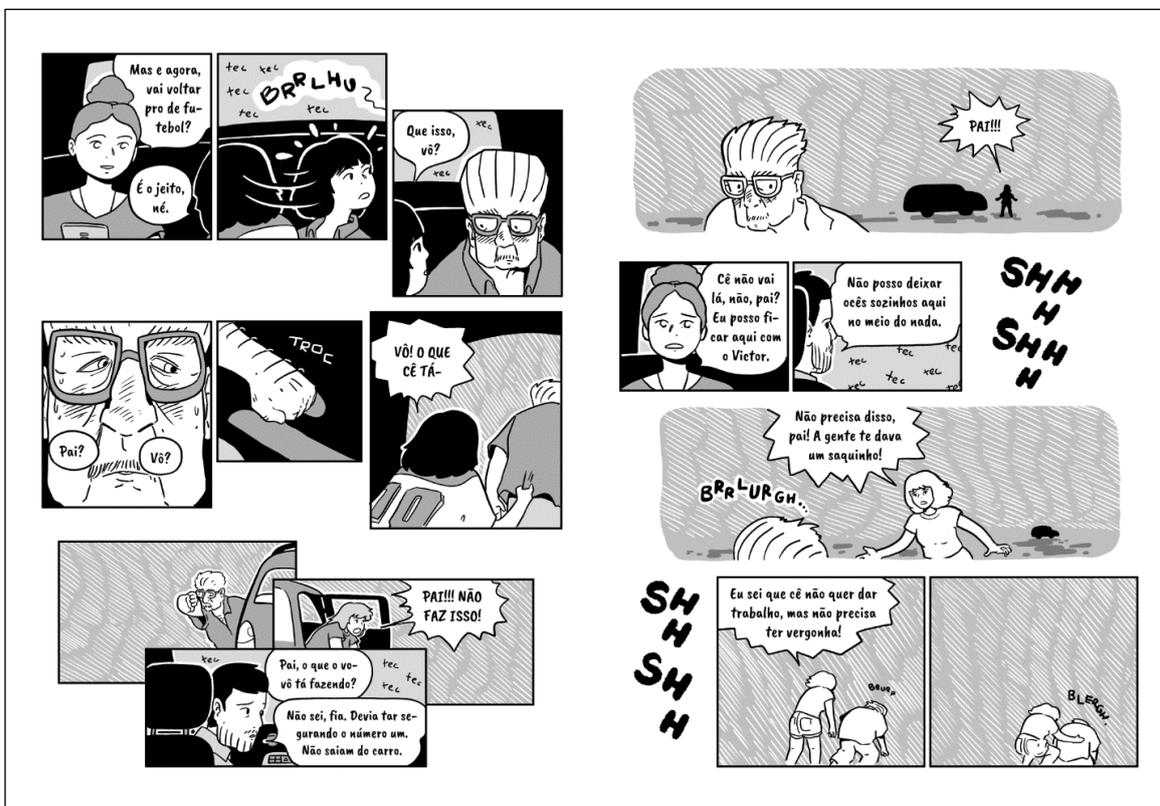
Fonte: O autor (2021).

O título do terceiro capítulo, “Pra quem não tem nada, metade é o dobro”, relaciona-se diretamente a um comentário que o avô faz em conversa com os netos, em relação ao seu passado como caminhoneiro: “Fazia, porque era o que tinha pra colocar comida na mesa. Às vezes tinha pouca, mas nunca faltou” (página da direita na Figura 19). Tal comentário resume minha intenção em denominar esse momento como a “volta à realidade”, revela as origens do avô e desperta Marcela para a importância da viagem. No capítulo, o leitor é confrontado não só com o cansaço das personagens de Procurando Baleias, mas com a realidade da

história por uma perspectiva madura. No que diz respeito a Victor, o garoto se depara novamente com a incapacidade de desenhar, mas se vê vencido pelo cansaço.

No último capítulo, com energias renovadas, a família retorna ao percurso, mas se depara com um temporal, que bloqueia a visão de João e o obriga a parar no acostamento até que a intensidade da chuva diminua. Com essa sequência (Figura 19), tive a intenção de mostrar outro lado do avô, para que fosse explicado o motivo da ida tardia da família à praia: a vergonha em se mostrar debilitado à família. Numa página cuja sensação predominante é a tensão, Seu Zé sai do carro em meio ao temporal sem que a família saiba seus motivos. Fátima, desesperada, sai atrás do pai, apenas para descobrir que ele precisava vomitar. Assim, tentei exibir o clímax a partir da composição e pensei na chuva como dispositivo narrativo que leva embora, de vez, as problemáticas da família.

Figura 19: A chuva como dispositivo narrativo.

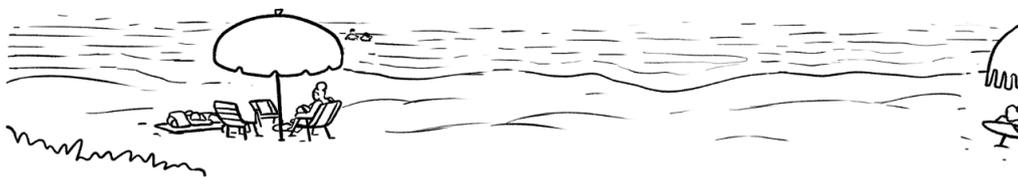


Fonte: O autor (2021).

Após a sequência da chuva, Fátima, João, Marcela e Victor chegam à Nova Viçosa e encontram seus parentes: o irmão de Fátima (Eduardo) e a esposa (Elisa), que já haviam dado início a um churrasco. Seu Zé reencontra a esposa e mãe de Fátima, Ilda. Depois disso,

Fátima e Marcela, naturalmente reconciliadas, caminham para a praia, conversando normalmente. A história de *Procurando Baleias* tem seu fim na praia, onde a família se reúne para finalmente desfrutar da experiência plena da viagem, representada pela espacialidade contínua que guarda o encontro do mar com o céu – uma espacialidade contínua – num painel sem requadros onde não há limite à possibilidade. O título “Não é pressa, é saudade!”, refere-se à saudade sentida pela minha avó após a perda do meu avô, que faleceu em 2011.

Figura 20: Painel final de *Procurando Baleias*.



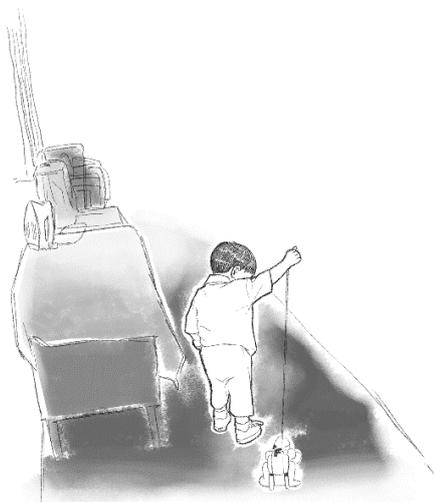
Fonte: O autor (2021).

Por fim, é preciso comentar sobre a feitura das capas dos capítulos e do conjunto contracapa-capa de *Procurando Baleias*. Tal processo ocorreu rapidamente, após o término da ilustração das páginas da novela gráfica. Quanto às capas dos capítulos, optei por experimentar estilos diferentes: para ilustrar a capa do primeiro capítulo, tracei as linhas das figuras por cima de uma foto antiga, em que puxo um cãozinho de brinquedo com rodinhas; com a capa do segundo, busquei expressar o caráter surrealista presente em seu segmento; para a capa do terceiro, uma laranja descascada, pois meu avô adorava descascar laranjas com seu canivete; para a capa do quarto, tentei uma abordagem um pouco mais realista das figuras dos meus avós, simbolizando seu reencontro. Na Figura a seguir, pode-se observar a diferença entre os estilos escolhidos para as ilustrações das quatro capas.

Figura 21: Capas dos capítulos de Procurando Baleias.

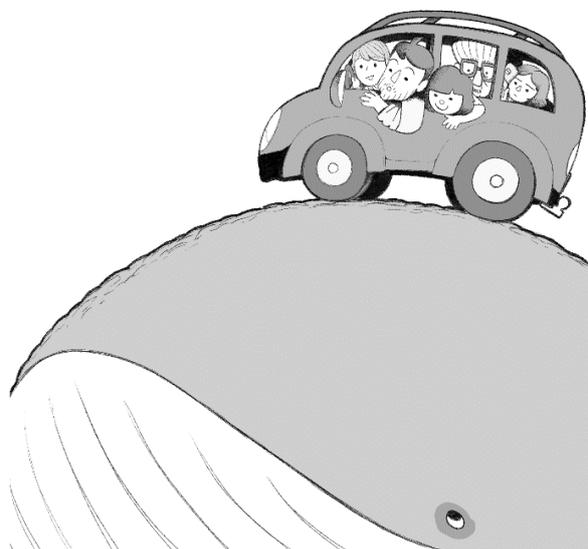
CAPÍTULO 1

DEUS AJUDA QUEM CEDO MADRUGA



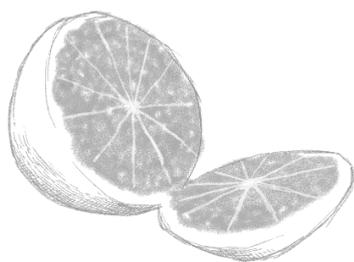
CAPÍTULO 2

NOIS CAPOTA, MAS NÃO BRECA!



CAPÍTULO 3

**PRA QUEM NÃO TEM NADA,
METADE É O DOBRO**



CAPÍTULO 4

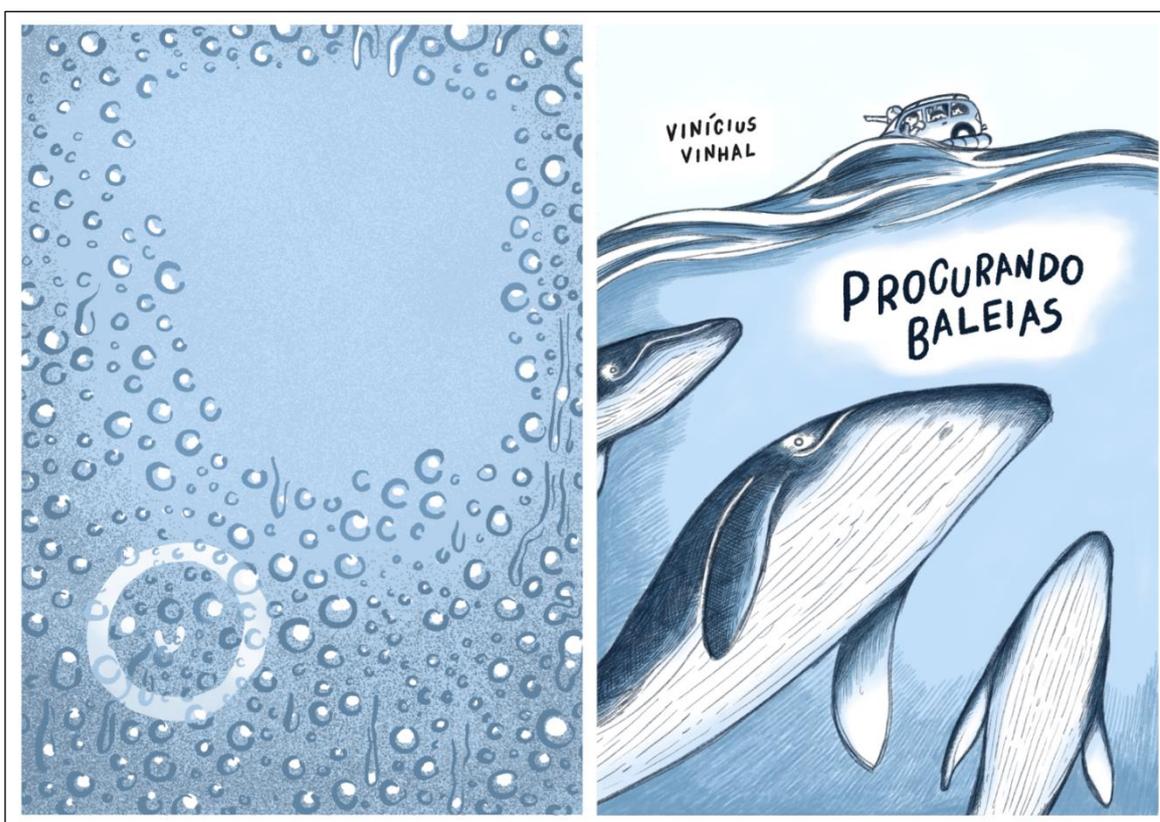
NÃO É PRESSA, É SAUDADE!



Fonte: O autor (2021).

Para a contracapa, desenhei gotas de chuva numa janela em alusão à sequência do temporal presente no último capítulo do gibi. O “*smile*” é desenhado no vidro do carro por Marcela enquanto a família está parada no acostamento. Já a capa foi pensada como representação de dois temas: o destinatário final da viagem, o litoral baiano, por onde podem ser vistas as baleias jubartes entre os meses de julho e novembro; e a aparição de uma baleia durante o sonho de Victor. A nível do mar, é possível ver o carro da família com boias, enquanto Fátima aponta um caminho.

Figura 22: Contracapa (à esquerda) e capa (à direita) de Procurando Baleias.



Fonte: O autor (2021).

Considerações finais

Criar *Procurando Baleias* não foi uma tarefa fácil. Em geral, para a produção de uma revista em quadrinhos, tem-se uma média de uma página por dia. Para esta novela gráfica, houve fins de semana em que desenhei seis, às vezes sete páginas. Contudo, não posso dizer que este trabalho foi dispendioso. Por diversas vezes me emocionei debruçado sobre a mesa, observando o gibi que tomava forma enquanto relembrava memórias antigas. Pensava: “e não é que estou conseguindo mesmo?”. Enquanto o produzia, compartilhava meus progressos com meus amigos e minhas orientadoras, que facilitavam meu trabalho com seus incentivos. Ao mesmo tempo, à medida que progredia na ilustração, um misto de expectativa e medo me acompanhava.

Simultaneamente à ilustração, estive escrevendo este memorial. Não é demais dizer que sua escrita tornou meu trabalho prático muito mais leve e interessante. Quando parava de desenhar por um ou dois dias e me dedicava somente à releitura dos textos de Michiko Okano, Francesco Careri, Milton Santos e tantos outros, assim como à escrita das minhas reflexões, permitia-me descobrir caminhos antes improváveis. Com o tempo, o progresso da pesquisa evitou que minhas expectativas me impedissem de prosseguir com a criação do gibi. Enxergar a arte não por uma ótica excessivamente cientificista, mas por meio da cultura e do imaginário, tendo como referência a visão japonesa do espaço, teve um impacto direto tanto em meu processo criativo, quanto na minha abordagem à pesquisa.

Quando digo que esta pesquisa me impactou, não falo necessariamente sobre hábitos, pois estes estão restritos à uma cultura distante, da qual compreendo apenas uma fração. Tenho de reconhecer que, ao longo desse processo, conheci apenas um pequeno pedaço do Japão. Um pequeno pedaço que diz muito sobre vários de seus produtos culturais, mas que não deixa de ser somente um componente de uma miríade de costumes, estéticas e valores, muitas vezes opostos ao minimalismo zen-budista e xintoísta.

O que quero dizer é que, a partir de uma visão animista¹³, tem-se maior amplitude das relações entre nós e o mundo que nos cerca, pois podemos descobrir não só os processos comunicacionais gerados por nós e nossas linguagens, mas também a nós mesmos como sujeitos em constante mediação com o meio e seus elementos. Posto que, por exemplo, o

¹³ Cosmovisões animistas percebem objetos, elementos da natureza e animais como sujeitos comunicativos, ao contrário das visões enraizadas no pensamento ocidental durante a modernidade (HORNBORG, 2014).

espaço é o resultado da soma da paisagem às relações sociais nela desenvolvidas (SANTOS, 2006), ele inexistiria sem seu elemento fixo: o meio, ente plurissígnico, e seus elementos, sejam eles objetos ou seres vivos. Portanto, o animismo exposto nesta pesquisa na forma de estéticas japonesas, desvenda um universo infinito de possíveis caminhos à filosofia, assim como à comunicação.

Vale ressaltar que, durante a pesquisa, preoquei-me em não criar uma abordagem fetichista, respeitando a origem dos signos pesquisados e justificando suas referências. Ainda que o animismo, também presente em religiões de matrizes nativas da América, possa fazer brilhar os olhos de pesquisadores, é preciso que se reflita tendo os valores de suas tradições não como utilitários, mas como inspiradores. Assim, por meio deste Trabalho de Conclusão de Curso, convido a comunidade acadêmica a compreender e se aprofundar nos pensamentos alheios à pesquisa cartesiana como ricos em significado, valorizando a subjetividade e, conseqüentemente, a fenomenologia que habita além dos fenômenos midiáticos da contemporaneidade.

Relembro também, que esta pesquisa teve sua origem no estudo do cinema. Foi o audiovisual, tanto para as reflexões sobre a linguagem nos quadrinhos, quanto para a análise do espaço da estrada, o motor de minhas inquietações. Se não fossem os *road movies*, a história de *Procurando Baleias* jamais seria concebida. Caso não houvesse explorado o cinema japonês, provavelmente nem saberia da existência do *Ma* ou de qualquer outra estética japonesa. Espero, assim, que este trabalho sirva como impulso à interdisciplinaridade no curso de Audiovisual e outros alunos possam desfrutar da riqueza de conhecimento que as artes visuais podem acrescentar à comunicação.

Creio que a novela gráfica *Procurando Baleias*, enquanto resultado deste trabalho, cumpre seu papel como arte sequencial, tensionando convenções quadrinísticas e sugerindo novas expressões artísticas ao campo. Que seja um incentivo não somente à produção de quadrinhos, mas ao resgate da memória pessoal como representação da multiplicidade cultural de nosso país.

REFERÊNCIAS

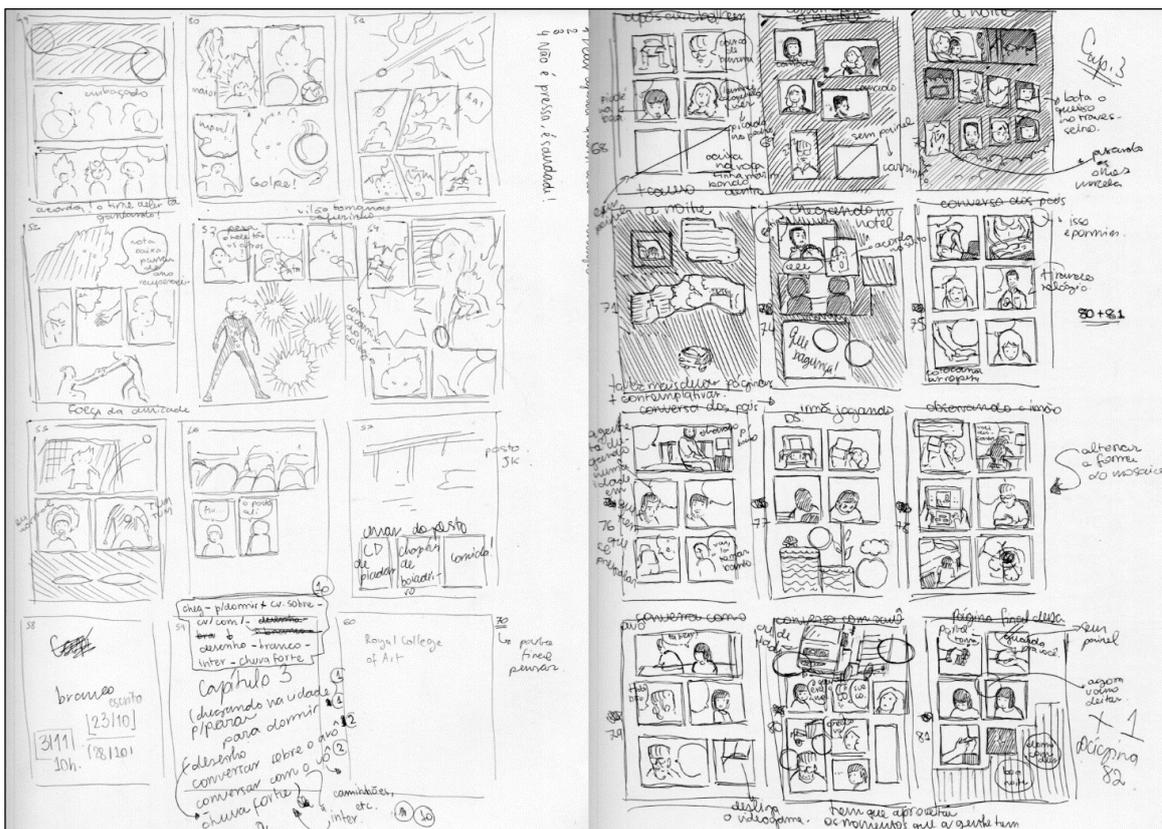
- ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- ALICE in den Städten*. Direção: Wim Wenders. Alemanha Ocidental, 1974. (110 min.)
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. *The Fundamentals of Graphic Design*. Lausanne: AVA Book, 2009.
- BALDICK, Chris. *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*. Oxford: Oxford University Press, 1990.
- BORGES, Priscila Monteiro. **Mensagens Cifradas: a construção de linguagens diagramáticas**. São Paulo: PUC-SP, 2010.
- CARERI, Francesco. *Walkscapes: O Caminhar como prática estética*. São Paulo: Gustavo Gilli, 2013.
- CHA no Aji*. Direção: Ishii Katsuhito. Japão, 2004. (143 min.)
- CHEUK CHI, Lee. *To Live and Forget: the Limits of Comprehension and Remembrance in the Feature Films of Hirokazu Kore-eda*. Hong Kong: The University of Hong Kong, 2012.
- COLUCCI, Danielle Gregole; SOUTO, Marcus Magno Meira. **Espacialidades e territorialidades: conceituação e exemplificações**. Belo Horizonte: UFMG, 2011.
- DAREDEVIL #7 Page #2 Wally Wood Thumbnails. Disponível em: <https://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?Piece=1415133>. Último acesso em 20/10/2021.
- DURANT, Gilbert. **O imaginário: Ensaios acerca das ciências e filosofia da imagem**. Brasil: Art Line, 1999.
- ECO, Umberto. **Como se Faz uma Tese**. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

- FUKUSHIMA, Yoshiko. *Manga Discourse in Japanese Theatre*. Abingdon: Routledge, 2005.
- GARCÍA, Santiago. *A Novela Gráfica*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- GROS, Frédéric. *Caminhar, uma filosofia*. Nova York: Verso Books, 2014.
- HAN, Byung-Chul. *Sociedade do Cansaço*. Petrópolis: Vozes, 2015.
- HART, Tom. *Rosalie Lightning: memórias gráficas*. São Paulo: Nemo, 2017.
- HORNBORG, Alf. *Animism, Fetishism, and Objectivism as Strategies for Knowing (or not Knowing) the World*, *Ethnos: Journal of Anthropology*. Estocolmo: Universidade de Estocolmo, 2014.
- IBRI, Ivo A. *O fundo estético do pragmatismo de Peirce*, *Peirce Centennial Congress at Lowell*, 2014
- MATURANA, H. *La realidad: Objetiva o Construida: fundamentos biológicos de la realidad*. Barcelona: Anthropos, 1996. V. 1.
- KNISLEY, Lucy. *Deslocamento: um diário de viagem*. São Paulo: Nemo, 2017.
- KUSHNER, Seth; IRVING, Christopher. *Leaping Tall Buildings: The Origin of American Comics*. Nova York: powerHouse Books, 2005.
- LITTLE Miss Sunshine*. Direção: Jonathan Dayton e Valerie Faris. Estados Unidos, 2006. (102 min.)
- MABOROSHI no Hikari*. Direção: Kore-eda Hirokazu. Japão, 1995. (109 min.)
- MARQUES, Juliana Philipa Santos. *Compor espaço através do silêncio: sobre a materialização do vazio para a poética do espaço*. Porto: Repositório das Universidades Lusíada, 2019.
- MCCLOUD, Scott. *Desenhando Quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2008.
- O Som ao Redor*. Direção: Kléber Mendonça Filho. Recife, 2013. (131 min)
- OKANO, Michiko. *Ma – A estética do “entre”*. São Paulo: USP, 2014.
- _____. *Ma: entre-espaço da arte e comunicação no Japão*. São Paulo: Annablumme; Fapesp; Fundação Japão, 2012.

- SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- SANTOS, Milton. **A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção**. São Paulo: Edusp, 2006.
- SINZATO, Alice Yumi. **MA, O Vazio Intervalar**. Revista Ciclos, V. 2, Ano 2. Florianópolis: UDESC, 2015.
- SHIRAHAMA, Kamome. **Witch Hat Atelier: V. 1**. Nova York: Kodansha USA, 2019.
- _____. **Witch Hat Atelier: V. 2**. Nova York: Kodansha USA, 2019.
- TAKANO, Fumiko. **Ruki-san: Miss Ruki**. Tóquio: Chikuma Shobō, 1993. Imagem disponível em <https://www.cinra.net/news/20210823-rukisan>. Último acesso em 26/09/2021.
- TAKAHASHI, Rumiko. **Ranma ½: V. 35**. São Paulo: JBC, 2012.
- TAMAKI, Jillian; TAMAKI, Mariko. **Aquele Verão**. São Paulo: Editora Mino, 2019.
- TANIZAKI, Junichiro. **Em Louvor da Sombra**. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2017.
- TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- TEMPORADA**. Direção: André Novais Oliveira. Contagem, 2018. (113 min.)
- THE Farewell**. Direção: Lulu Wang. Estados Unidos, 2019. (100 min.)
- TOULMÉ, Fabien. **Duas Vidas**. São Paulo: Nemo, 2019.
- UMIMACHI Diary**. Direção: Kore-eda Hirokazu. Japão, 2015. (126 min.)
- WALDEN, Tillie. **A City Inside**. Londres: Avery Hill Publishing, 2018.
- _____. **Spinning**. São Paulo: Veneta, 2019.
- YIN, Robert K.. **Estudo de Caso: Planejamento e Métodos**. Porto Alegre: Bookman, 2001.

APÊNDICES

APÊNDICE B - Thumbnails do fim do Capítulo 2 e do Capítulo 3.



APÊNDICE D – Rascunho do posto de gasolina do Capítulo 3 e tentativa de desenhar um carro.

