

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL

**ANÁLISE E APLICAÇÃO DO QUADRINHO AUTORAL DE HOR-  
ROR E TERROR: Uma construção de estilo híbrido a partir de in-  
fluências de desenhos de quadrinhos espanhóis da década de 1970 e  
narrativa Gekigá**

**CLÁUDIO BATISTA DUTRA**

GOIÂNIA  
2020



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

## TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES

### E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

#### 1. Identificação do material bibliográfico

Dissertação     Tese

#### 2. Nome completo do autor

CLÁUDIO BATISTA DUTRA

#### 3. Título do trabalho

ANÁLISE E APLICAÇÃO DO QUADRINHO AUTORAL DE HORROR E TERROR: UMA CONSTRUÇÃO DE ESTILO HÍBRIDO A PARTIR DE INFLUÊNCIAS DE DESENHOS DE QUADRINHOS ESPANHÓIS DA DÉCADA DE 1970 E NARRATIVA GEKIGÁ

#### 4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento  SIM     NÃO<sup>1</sup>

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

a) consulta ao(a) autor(a) e ao(a) orientador(a);

b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação.

O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

**Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.**



Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 18/12/2020, às 11:29, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **CLÁUDIO BATISTA DUTRA, Discente**, em 18/12/2020, às 11:54, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **1755116** e o código CRC **E586D15C**.

CLÁUDIO BATISTA DUTRA

**ANÁLISE E APLICAÇÃO DO QUADRINHO AUTORAL DE HORROR E TERROR: Uma construção de estilo híbrido a partir de influências de desenhos de quadrinhos espanhóis da década de 1970 e narrativa Gekigá**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás para obtenção do título de Mestre em Arte e Cultura Visual.

Área de Concentração: Poéticas Visuais e Processo de Criação

Orientador: Prof. Dr. Edgar Silveira Franco

Co-orientador: Prof. Dr. Gazy Andraus

GOIÂNIA  
2020

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Dutra, Cláudio Batista  
: ANÁLISE E APLICAÇÃO DO QUADRINHO AUTORAL DE  
HORROR E TERROR [manuscrito] : Uma construção de estilo híbrido a  
partir de influências de desenhos de quadrinhos espanhóis da década  
de 1970 e narrativa Gekigá / Cláudio Batista Dutra. - 2020.  
195 f.: il.

Orientador: Prof. Edgar Silveira Franco; co-orientador Gazy  
Andraus.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás,  
Faculdade de Artes Visuais (FAV), Programa de Pós-Graduação em Arte  
e Cultura Visual, Goiânia, 2020.

Inclui lista de figuras.

1. História em Quadrinhos Autoral. 2. HQ de Terror. 3. HQ de  
Horror. 4. Gekigá. I. Franco, Edgar Silveira, orient. II. Título.

CDU 7



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE ARTES VISUAIS

### ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Ata nº 010/2020 da sessão de Defesa de Dissertação de **Cláudio Batista Dutra**, que confere o título de Mestre em Arte e Cultura Visual, na área de concentração em Arte, Cultura e Visualidades.

Ao primeiro dia do mês de dezembro de dois mil e vinte, a partir das quatorze horas, realizou-se por videoconferência a sessão pública de Defesa de Dissertação intitulada “ANÁLISE E APLICAÇÃO DO QUADRINHO AUTORAL DE HORROR E TERROR: UMA CONSTRUÇÃO DE ESTILO HÍBRIDO A PARTIR DE INFLUÊNCIAS DE DESENHOS DE QUADRINHOS ESPANHÓIS DA DÉCADA DE 1970 E NARRATIVA GEKIGÁ”. Os trabalhos foram instalados pelo Orientador, Professor Doutor Edgar Silveira Franco (FAV/UFG), com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professor Doutor Ivan Carlo Andrade de Oliveira (UNIFAP), membro titular externo; Professora Doutora Rosa Maria Berardo, membro titular interno. Durante a arguição os membros da banca **não fizeram** sugestão de alteração do título do trabalho. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Dissertação, tendo sido o candidato **aprovado** pelos seus membros. Proclamados os resultados pelo Professor Doutor Edgar Silveira Franco, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora, ao primeiro dia do mês de dezembro de dois mil e vinte.

#### TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 03/12/2020, às 15:23, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Usuário Externo**, em 03/12/2020, às 19:50, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rosa Maria Berardo, Professor do Magistério Superior**, em 09/12/2020, às 08:19, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **1694099** e o código CRC **6EB119DB**.

CLÁUDIO BATISTA DUTRA

**ANÁLISE E APLICAÇÃO DO QUADRINHO AUTORAL DE HORROR E TERROR: Uma construção de estilo híbrido a partir de influências de desenhos de quadrinhos espanhóis da década de 1970 e narrativa Gekigá**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás para obtenção do título de Mestre em Arte e Cultura Visual.

Aprovada em \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.

---

Prof. Dr. Edgar Franco Silveira – PPGACV-UFG (Presidente)

---

Prof. Dr. Gazy Andraus – PPGACV-UFG (Membro interno)

---

Prof. Dr. Ivan Carlo Andrade de Oliveira – UNIFAP (Membro externo)

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço ao meu orientador e amigo, professor Edgar Franco, por todo o apoio e me levar a acreditar que fazer o que gostamos ainda é possível.

Agradeço ao meu coorientador e amigo, professor Gazy Andraus, por todo o apoio que me deu para que este trabalho se tornasse possível.

Agradeço aos meus professores da FAV, que desde a graduação me tem apontado, se não o caminho, pelo menos um caminho.

Agradeço à equipe da coordenação da FAV pela presteza e carinho no atendimento que me facilitaram trilhar o caminho.

Agradeço à minha família, meus pais, minha esposa, meu filho, parentes e amigos que, de alguma forma, me deram apoio e incentivo.

*O processo de criação do artista é uma atividade lúdica e só nela o homem é verdadeiramente livre, pois ele próprio determina suas regras.*

*Friedrich Schiller*

## RESUMO

Esta dissertação traz em pauta as HQs autorais, das quais elencam-se principalmente os temas de horror, bem como as narrativas oriundas do estilo *Gekigá*. Com relação ao horror, propõe-se uma reflexão com base em autores dos gêneros e explora-se a influência dos ilustradores de quadrinhos espanhóis Esteban Maroto, José Ortiz, José Gonzalez, Sanjulián, Luís Garcia e outros que foram publicados em revistas brasileiras, trazendo também alguns autores nacionais contemporâneos a eles como Mozart Couto, Mano, Rodval Matias, Watson Portela, Carlos Chagas, Ricardo Leite, dentre outros. Estes últimos foram importantes na criação de HQs nacionais, em revistas publicadas no Brasil, como as da *Editora D-Arte* e outras. Ainda, nesta dissertação, explora-se a influência a partir da narrativa visual estética do quadrinho *Gekigá* – uma vertente autoral do mangá. Essas reflexões teóricas têm como resultado a prática artística que se constitui na elaboração de histórias em quadrinhos autorais, que mesclam estilos realistas a partir da estética espanhola de horror (inclusa a linguagem fotográfica da narrativa *Gekigá*), promovendo mediante tais práticas narrativas, a fusão dessas influências resultados em quadrinhos do gênero horror totalizando três HQs curtas para esta pesquisa dissertativa.

**Palavras-chave:** História em Quadrinhos Autoral; HQ de Terror; HQ de Horror; Gekigá.

## ABSTRACT

The current dissertation carries out in discussion authorial comics, in which highlights thematics such as the horror, as well as the narrative originated from the Gekiga style. Concerning the horror, it implements a reflection based on the authors of these genres and explores the influence of Spanish comics illustrators such as Esteban Maroto, José Ortiz, José Gonzalez, San Julián, Luís García, and others published in Brazilian magazines, as well as it contextualizes a few contemporaneous Brazilian authors influenced by them such as Mozart Couto, Mano, Rodval Matias, Watson Portela, Carlos Chagas, Ricardo Leite, among others. These last names were relevant on the creating process of national Comic Books on the publishers D-Arte and others. Furthermore, the research accomplishes the influence throughout the visual narrative aesthetic of Gekiga comics – an authorial branch of Manga. These theoretical reflections result on the artistic practice built on the creating of authorial comic books that mixes realistic styles throughout the Spanish aesthetic of horror with the photographic language of the Gekiga narrative, promoting narrative exercises that blend these influences. The result proposed, as itself, consists of an album in horror comic books carrying out three short comics to this research work.

**Keywords:** Authorial Comic Books. Terror Comic Books; Horror Comic Books; Gekiga.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Histórias em quadrinhos autorais brasileiras publicadas em formatos de álbuns.....	19
Figura 2 - Histórias em quadrinhos autorais brasileiras .....	21
Figura 3 - História em quadrinhos autoral europeia.....	23
Figura 4 – <i>Graphic novel</i> publicada no Brasil, antes do termo aqui ser conhecido .....	25
Figura 5 - <i>Graphic novels</i> publicadas no Brasil, antes do termo aqui ser conhecido.....	27
Figura 6 - Histórias em quadrinhos autorais internacionais .....	28
Figura 7 - Histórias em quadrinhos em formato <i>Trade Paperback</i> .....	29
Figura 8 - História em quadrinhos autorais japonesa .....	30
Figura 9 - Exemplo de mangá .....	31
Figura 10 - Exemplo de <i>Gekigá</i> .....	32
Figura 11 – História em quadrinhos autoral brasileira .....	32
Figura 12 - Histórias em quadrinhos autorais brasileiras .....	34
Figura 13 - História em quadrinhos autoral brasileira selecionou para concorrer ao 47º Prêmio de HQ alternativa, Festival de Angoulême em 2020.....	35
Figura 14 - Fanzines que trazem HQs autorais .....	36
Figura 15 - Fanzines que trazem HQs autorais .....	37
Figura 16 - Artzine “ <i>Extin(t)ções</i> ”. Fanzine com HQs de vários autores do grupo de pesquisa Cibepajelança – FAV/UFG. Organizado por Gazy Andraus .....	39
Figura 17 - <i>Kripta</i> , revista de Terror publicada no Brasil .....	44
Figura 18 - Arte de Graham Ingels e Jack Davis, respectivamente, com aspecto mais caricaturizado.....	45
Figura 19 - Arte de Luis Garcia e José González, respectivamente, realismo e atmosfera de horror.....	46
Figura 20 - A mesma história de Dax, por Esteban Maroto publicada na Espanha, Estados Unidos e Brasil, respectivamente .....	47
Figura 21 - Revista <i>Vampirella</i> publicada no Brasil .....	49
Figura 22 - Revistas <i>Vampirella</i> publicadas no Brasil.....	51
Figura 23 - Revistas de Terror publicadas no Brasil .....	52
Figura 24 - Revistas de Terror publicadas no Brasil .....	53
Figura 25 - Revista de Terror e Realismo Fantástico de Mozart Couto publicada no Brasil.....	54
Figura 26 – <i>Vagabond</i> #26 (2007), p. 23, de Takehiko Inoue .....	60
Figura 27 - <i>Vagabond</i> #36 (2013), de Takehiko Inoue .....	60
Figura 28 - Pontos áureos da composição fotográfica .....	61
Figura 29 – <i>Real</i> (1999), capítulo 38, de Takehiko Inoue.....	61
Figura 30 – <i>Vagabond</i> #12 (2001), de Takehiko Inoue .....	62
Figura 31 – <i>Vagabond</i> #15 (2002), de Takehiko Inoue .....	62
Figura 32 - <i>Vagabond</i> #1 (1999), de Takehiko Inoue .....	63
Figura 33 - <i>Sun-Ken Rock</i> #23 (2015).....	64
Figura 34 - <i>Sun-Ken Rock</i> #9 (2007), de Boichi .....	64
Figura 35 - <i>Sun-Ken Rock</i> #18 (2015), de Boichi .....	65
Figura 36 - <i>Sun-Ken Rock</i> #19 (2015), de Boichi .....	66
Figura 37 - <i>Sun-Ken Rock</i> #21 (2015).....	66
Figura 38 - Representação metafórica da quantidade de elementos processados ao longo do tempo em uma leitura de HQ .....	69
Figura 39 – <i>Superman VS. Muhammad Ali</i> (1978), de Denny O’Neil e Neal Adams .....	70
Figura 40 - <i>Vagabond</i> (1999), de Takehiko Inoue .....	71
Figura 41 – <i>El Eternauta</i> (1969), de Alberto Breccia e Hector Oesterheld.....	72
Figura 42 - <i>Lone Wolf and Cub</i> (1970), de Kazuo Koike e Goseki Kojima .....	73

Figura 43 - <i>Creepy #51</i> (1973), de Doug Moench e Esteban Maroto .....	73
Figura 44 - Desenhos de Capitania. em <i>Almanaque Tex #18</i> (2003) .....	74
Figura 45 - Atmosfera típica de terror e horror de artistas espanhóis na <i>Warren Publishing</i> .....	76
Figura 46 - Capa da revista <i>Hallowscream!</i> e uma ilustração de horror do espanhol de Leopoldo Sanchez. Enquanto a primeira imagem apresenta traços próprios para um público juvenil, a segunda possui uma verdadeira atmosfera de horror .....	80
Figura 47 - Roteiro poético em <i>Floresta Negra</i> , da dupla Gian-Bené .....	82
Figura 48 - Conan, de Roy Thomas, John Buscema e Alfredo Alcalá .....	83
Figura 49 - Triângulo de Scott McCloud para vocabulário pictórico .....	88
Figura 50 - Exemplo de desenho e arte-final com suas diferenças .....	90
Figura 51 - Parte do material usado na pesquisa .....	91
Figura 52 - Parte do material usado na pesquisa .....	91
Figura 53 - Detalhe da página 2 da HQ <i>Vampiros</i> .....	93
Figura 54 - Segunda página da HQ <i>Vampiros</i> .....	94
Figura 55 - Instrumento elaborado pelo autor para a criação de efeitos de texturas .....	94
Figura 56 - Textura feita com esponja para a criação de efeitos .....	95
Figura 57 - Ranhuras feitas com pontas de metais diversos sobre carvão de minas e giz de cera .....	96
Figura 58 - Carvão preto em porta-minas, carvão preto revestido e carvão branco .....	97
Figura 59 - Ranhuras feiras com a parte pontiaguda do boleador e estilete sobre carvão .....	97
Figura 60 - Ranhuras feiras com a parte pontiaguda do boleador sobre tinta nanquim .....	98
Figura 61 - Esboços da HQ <i>Extinção!</i> .....	100
Figura 62 - Rascunho do texto .....	106
Figura 63 - Desenhos para a HQ <i>Vampiros</i> .....	108
Figura 64 - Desenhos com início de finalização em nanquim para a HQ <i>Vampiros</i> .....	109
Figura 65 - Desenhos com finalização em nanquim para a HQ <i>Vampiros</i> .....	110
Figura 66 - Desenhos concluídos com balões e falas para a HQ <i>Vampiros</i> .....	111
Figura 67 - Página 11 da HQ <i>Vampiros</i> .....	113
Figura 68 - Página 2 da HQ <i>Vampiros</i> na fase de desenho .....	114
Figura 69 - Página 2 da HQ <i>Vampiros</i> com a arte final pronta .....	115
Figura 70 - Página 3 da HQ <i>Vampiros</i> com a arte final pronta .....	116
Figura 71 - Página 4 da HQ <i>Vampiros</i> com a arte-final pronta .....	118
Figura 72 - Página 7 da HQ <i>Vampiros</i> com a arte final pronta .....	119
Figura 73 - Página 6 da HQ <i>Vampiros</i> com a arte-final pronta .....	120
Figura 74 - Boleadores .....	121
Figura 75 - Página 10 da HQ <i>Vampiros</i> com a arte-final pronta .....	121
Figura 76 - Página 12 da HQ <i>Vampiros</i> com a arte-final pronta .....	122
Figura 77 - Página 13 da HQ <i>Vampiros</i> com a arte-final pronta .....	123
Figura 78 - Página 9 da HQ <i>Vampiros</i> com a arte-final pronta .....	124
Figura 79 - Página 14 da HQ <i>Vampiros</i> com arte-final pronta .....	125
Figura 80 - Aplicação de nanquim por meio de uma esponja .....	126
Figura 81 - Página 5 da HQ <i>Vampiros</i> com a arte-final pronta .....	127
Figura 82 - Página 8 da HQ <i>Vampiros</i> com a arte-final pronta .....	128
Figura 83 - Rafe da página 1 da HQ <i>O triângulo dos lobos</i> .....	148
Figura 84 - Desenho pronto da página 1 da HQ <i>O triângulo dos lobos</i> .....	149
Figura 85 - Página 1 da HQ <i>O triângulo dos lobos</i> com arte-final .....	150
Figura 86 - Página 1 da HQ <i>O triângulo dos lobos</i> com arte-final e aplicação de efeitos .....	151
Figura 87 - Página 1 da HQ <i>O triângulo dos lobos</i> .....	152
Figura 88 - Página 3 da HQ <i>O triângulo dos lobos</i> com arte-final e aplicação de efeitos .....	154
Figura 89 - Página 4 da HQ <i>O triângulo dos lobos</i> com arte-final e aplicação de efeitos digitais .....	155

Figura 90 - Página 13 da HQ <i>O triângulo dos lobos</i> com arte final e aplicação de efeitos digitais .....	156
Figura 91 - Página 14 da HQ <i>O triângulo dos lobos</i> com arte-final e aplicação de efeitos digitais .....	157
Figura 92 - Página 16 da HQ <i>O triângulo dos lobos</i> com arte-final e aplicação de efeitos digitais .....	158
Figura 93 - Página 18 da HQ <i>O triângulo dos lobos</i> com arte-final e aplicação de efeitos digitais .....	159
Figura 94 - Arte digital de Ciberpajé feita com o auxílio de redes neurais .....	160
Figura 95 - Desenhos com traçados de cálculos de perspectiva geométrica .....	161
Figura 96 - Desenho elaborado com o ponto de vista de enquadramento alemão .....	162
Figura 97 - Desenhos elaborados com o ponto de vista de enquadramento alemão .....	162
Figura 98 - Detalhe apresentando linhas e manchas que exprimem sentimentos de tensão .....	162
Figura 99 - Detalhe apresentando linhas e manchas que exprimem sentimento de tensão .....	163
Figura 100 - Página 9 da HQ <i>O triângulo dos lobos</i> .....	164
Figura 101 - Experimentação com gravura com finalidade estética direcionada para HQs dessa pesquisa .....	165
Figura 102 - Experimentação com gravura com finalidade estética direcionada para HQs dessa pesquisa .....	165
Figura 103 - Experimentação com gravura com finalidade estética direcionada para HQs dessa pesquisa .....	166
Figura 104 - Experimentação com gravura com finalidade estética direcionada para HQs dessa pesquisa .....	167

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	15
<b>2</b>	<b>HISTÓRIAS EM QUADRINHOS AUTORAIS NO BRASIL E NO MUNDO</b> .....	18
<b>2.1</b>	<b>CONCEITOS DE HQ AUTORAL E COMERCIAL</b> .....	21
2.1.1	HQ autoral na Europa .....	23
2.1.2	HQ autoral nos EUA e a <i>graphic novel</i> .....	24
2.1.3	HQ autoral na Ásia, com destaque no Japão ( <i>Gekigá</i> ).....	29
<b>2.2</b>	<b>HQ AUTORAL NO BRASIL</b> .....	32
2.2.1	Pode uma HQ publicada nas bancas e difundida em larga escala ser autoral? .....	33
<b>2.3</b>	<b>FANZINES DE QUADRINHOS AUTORAIS</b> .....	35
<b>3</b>	<b>A ESTÉTICA DO HORROR</b> .....	40
<b>3.1</b>	<b>A INFLUÊNCIA DA ESTÉTICA ESPANHOLA DO HORROR NAS PUBLICAÇÕES NORTE-AMERICANAS AUTORAIS DE HQS DAS DÉCASAS DE 1970 E 1980</b> .....	44
<b>3.2</b>	<b>A INFLUÊNCIA DA ESTÉTICA DO TERROR/HORROR ESPANHOL E NORTE-AMERICANO SOBRE OS AUTORES BRASILEIROS</b> .....	51
3.2.1	Aspecto estético de HQs de horror brasileiras.....	53
<b>3.3</b>	<b>NARRATIVAS NO ESTILO <i>GEKIGÁ</i>: INOVAÇÃO IMAGÉTICA</b> .....	54
3.3.1	O realismo fotográfico no <i>Gekigá</i> .....	55
<b>3.4</b>	<b>PERCEPÇÃO DAS HQS EM SEUS ASPECTOS ESTÉTICOS, NARRATIVOS E DE ROTEIRO</b> .....	67
3.4.1	A quantidade de elementos visuais e a narrativa .....	68
<b>3.5</b>	<b>ATMOSFERA VEROSSÍMIL</b> .....	75
<b>4</b>	<b>PRODUÇÃO ARTÍSTICA: PROCESSO CRIATIVO E ANÁLISE DAS HQS DE MINHA AUTORIA PROPOSTAS À DISSERTAÇÃO</b> .....	88
4.1	<b>HQS AUTORAIS HIBRIDIZADAS A PARTIR DA INFLUÊNCIA DAS HQS ESPANHOLAS E <i>GEKIGÁ</i></b> .....	92

4.1.1	HQ 1 – <i>Extinção!</i> .....	99
4.1.2	HQ 2 – <i>Vampiros</i> .....	103
4.1.3	HQ 3 - <i>O triângulo dos lobos</i> .....	144
4.2	REVISÃO PERCEPTIVA DAS HQS REALIZADAS.....	188
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	189
	REFERÊNCIAS .....	191

## 1 INTRODUÇÃO

Esta dissertação tem a intenção de explorar a influência que as HQs<sup>1</sup> brasileiras tiveram do quadrinho de horror<sup>2</sup> feito por artistas espanhóis na década de 1970 e a forma de narrativa dos quadrinhos japoneses *Gekigá* com uso de linguagem fotográfica para o processo de criação de um álbum de HQs de horror autoral que contenha elementos do imaginário popular e da cultura brasileira. Faço referência ao quadrinho autoral por ter um foco mais artístico, em contraposição com quadrinho comercial que possui uma primazia pelo produto em vez de pelo autor, trazendo características que denotam que foram feitos apenas como objeto de consumo, praticamente, muitas HQs vazias de significados e desprovidas de conceitos mais expressivos. Por outro lado, o quadrinho autoral é o que mais se aproxima do estado da arte, uma vez que é produzido sem as amarras restritivas e castradoras das normas comerciais, resultando, constantemente, em trabalhos de vanguarda como uma forma de expressão do artista do quadrinho, segundo alguns quadrinhistas e suas artes, tais como as dos brasileiros Edgar Franco, Gazy Andraus e Lourenço Mutarelli. A perspectiva da HQ como arte tem sido conceituada, podendo em certos casos ser igualada às artes clássicas, sendo chamada de “a nona arte”, além de ser uma linguagem que está profundamente enraizada no Brasil e de trazer uma vasta possibilidade de expressão artística, sendo considerada com *status* de belas-artes (ANDRAUS, 2019).

Esta dissertação busca considerar uma pesquisa sobre as influências que os quadrinhos espanhóis exerceram esteticamente sobre a produção de quadrinhos de horror feita no Brasil, assim como a narrativa obtida pela técnica de elementos fotográficos empregada pelos quadrinhistas japoneses de *Gekigá*, trazendo uma contraparte prática ao realizar HQs autorais que corroboram o aporte pesquisado. Ao se adotar o método de comparação de imagens na forma de pesquisa documental e levantamento de artigos, publicações e textos acadêmicos sobre o tema à luz de notáveis teóricos e artistas das áreas correlatas, verificar-se-á o objetivo pela análise e interpretação dos dados seguindo pela comparação de imagens e a reflexão a partir das fontes pesquisadas, ao mesmo tempo em que há esta parte prática para asseverar a teoria, pois que estou produzindo HQs que são hibridizações autorais a partir dos estilos citados. Para tal, há uma elaboração da produção

---

<sup>1</sup> “HQs” como abreviação de “histórias em quadrinhos” ou simplesmente “quadrinhos”.

<sup>2</sup> No decorrer da presente dissertação menciono o termo *horror* abrangendo também a palavra *terror*, pois na concepção de Carroll, terror é um tipo de horror. Isso será explicado melhor no terceiro capítulo, *A estética do horror*.

poética para esta dissertação de mestrado com a criação de, pelo menos, três HQs autorais com emprego do conhecimento adquirido com a investigação proposta e abordada, como também, do meu próprio processo criativo.

Pela larga gama de possibilidades de explorar a produção artística que o quadrinho autoral nacional oferece, tanto estética quanto conceitualmente, a exemplos de artistas brasileiros como: Antônio Amaral, Edgar Franco, Gazy Andraus, Lourenço Mutarelli entre outros que, inclusive, produzem de forma autoral em menor escala ou em publicações como *Spektro*, *Mestres do Terror*, *Calafrio*, *Metal Pesado* e diversos fanzines, dentro desse viés vêm sendo produzidas por mim, a partir do processo de pesquisa teórica do mestrado, algumas HQs que apresentam características que exploram parte das diversas ferramentas possíveis, sejam pelas técnicas tradicionais ou atuais.

O questionamento levantado propõe uma busca por respostas em um caminho pouco explorado no Brasil, pois praticamente não se tem aqui uma produção teórica sobre o assunto problematizado, ou seja, uma pesquisa qual se refira às características estéticas das HQs espanholas e sua influência na produção, principalmente, no quadrinho criado no Brasil.

Neste sentido, a proposta de pesquisa sobre a presença de traços estéticos da arte quadrinhista espanhola nos trabalhos dos quadrinhos brasileiros, bem como a identificação de uma proposta de estilo que provavelmente tenha surgido em função de tal influência, se mostra importante a mim e a tantos outros quadrinhistas, enquanto produtores de desenhos e ilustrações de revistas de horror e outros gêneros, pois que nos utilizamos dessa linguagem que se construiu e se constrói ainda hoje, sobre este assunto ainda pouco explorado. Para melhor organização, o trabalho divide-se nos seguintes capítulos:

No **Capítulo 1**, intitulado **Histórias em Quadrinhos (HQ) autoral no Brasil e no mundo**, estruturado nos autores Edgar Franco, Scott McCloud, Matheus Moura Silva, Gazy Andraus, Sônia Bibe Luyten, discutem-se os principais conceitos tratados na pesquisa sobre a produção de HQ autoral no Brasil e no mundo. Já o **Capítulo 2**, intitulado **As HQs e editoras de horror brasileiras nas décadas de 1970 e 1980 e seu caráter autoral**, trata das HQs brasileiras de horror e a influência dos quadrinhistas espanhóis e do *Gekigá* japonês sobre seus criadores, juntamente com estudos sobre elementos imagéticos que caracterizam a narrativa dos quadrinhos. Trata-se de uma pesquisa exploratória que utiliza como fontes os próprios quadrinhos dos autores analisados publicados no Brasil nas revistas *Mestres do Terror*, *Calafrio*, *Spektro*, entre outras publicações e, inclusive, revistas com publicações com quadrinhistas espanhóis, tais como *a Kripta*, *Vampirella*,

*Eerie, Creepy*, dentre outras. Ressalto, também a análise de narrativas do *Gekigá*. O **Capítulo 3, Produção artística: processo criativo e a análise das HQs de minha autoria propostas à dissertação**, é o que fecha a dissertação e nele discorre-se sobre o processo de criação das histórias em quadrinhos desenvolvidas como a parte de prática artística da pesquisa, relacionando as influências dos elementos estéticos discutidos nos dois primeiros capítulos e detalhando as etapas de produção das HQs.

## 2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS AUTORAIS NO BRASIL E NO MUNDO

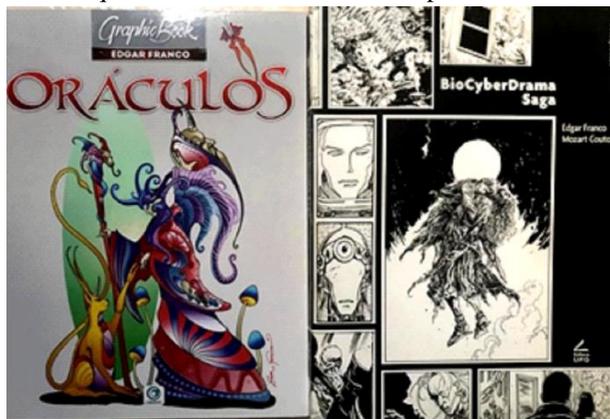
Para poucos, uma forma de subsistência, para outros, a criação de HQ autoral consiste em uma forma de produção artística completamente desvinculada do ideal mercadológico e seus ditames processuais voltados apenas para as tiragens volumosas visando apenas o lucro.

O “gibi” tem sido visto popularmente como uma forma de subcultura, mas a HQ autoral eleva a categoria dos *comics* a um nível pertencente ao patamar da arte, fazendo dela um meio de comunicação e talvez mais ainda, expressão, pelo fato de sua elaboração consistir em um processo de autodescobrimento e cura (REIS, 2014).

Aliás, dever-se-ia entender a HQ como uma linguagem à parte, não como um subproduto de outra linha cultural, uma subliteratura. Até mesmo por que a maioria dos seus autores no Brasil possui uma outra forma de subsistência, criando quadrinhos como uma atividade puramente artística.

Com diversos sinônimos, como: quadrinho independente, quadrinho alternativo, quadrinho *underground*, *graphic novel*, quadrinho artístico, quadrinho de vanguarda, *comic art*, *Gekigá*, etc., o quadrinho autoral, no mundo ou aqui no Brasil, abre a porta para o experimental (muitas vezes publicado em fanzines, que são revistas independentes), para o gênero poético-filosófico, com processo estético e criativo ilimitado possibilitado pela ampla liberdade que se tem em sua confecção. Contrapondo-se ou simplesmente sendo a opção ao quadrinho *mainstream* – a chamada HQ comercial -, a HQ de autor difunde-se pelo mundo, abandonando o viés mercadológico. Ela é direcionada não só pelo seu conteúdo fortemente social, mas também pela viabilidade econômica de sua produção. Aliás, sobre o conteúdo, é necessário frisar a importância venal que a informação como ferramenta social de divulgação e reflexão de ideias seja um fator relevante na HQ autoral.

Figura 1 - Histórias em quadrinhos autorais brasileiras publicadas em formatos de álbuns



Fonte: *Oráculos* (2017) e *BioCyberDrama Saga* (2013), de Edgar Franco

Apesar de seu caráter inerentemente não mercadológico, o quadrinho autoral não é necessariamente um sinônimo de produção do autor sem vínculo com o mercado. Em alguns casos, são o caminho para os que trabalham para grandes editoras internacionais tenham uma forma de garantir sua renda ou aposentadoria após sua dispensa, por não terem mais sua produção afinada com os ditames do mercado ou porque as suas vendas caíram por algum motivo. Pois, para roteiristas e desenhistas trabalhando como *freelancers*, não há aposentadoria nem garantia de que seu sucesso de hoje continuará amanhã. Sendo os detentores dos direitos autorais sobre seus trabalhos e com mais liberdade para produzir, é possível que recebam honorários pelos seus trabalhos publicados por tempo indeterminado desde que estejam vendendo.

Não que se queira dizer que a HQ autoral seja publicada sem preocupação com vendas, apenas apresenta um foco diferente sobre os modos de comercializar sua produção. Há uma preocupação com o produto final, levando-se em conta a maior proporção do público leitor de quadrinho comercial e o número reduzido de leitores com relação ao quadrinho autoral. Com tiragem reduzida, sua qualidade material tende a ser maior, com papéis e impressão de alta qualidade, conseqüentemente com um valor maior na capa. Isso ocorre em decorrência da especialização ou aprimoramento técnico dos produtores, que deixam de produzir no formato, por exemplo, de um fanzine tradicional fotocopiado para partir em direção aos álbuns do autor.

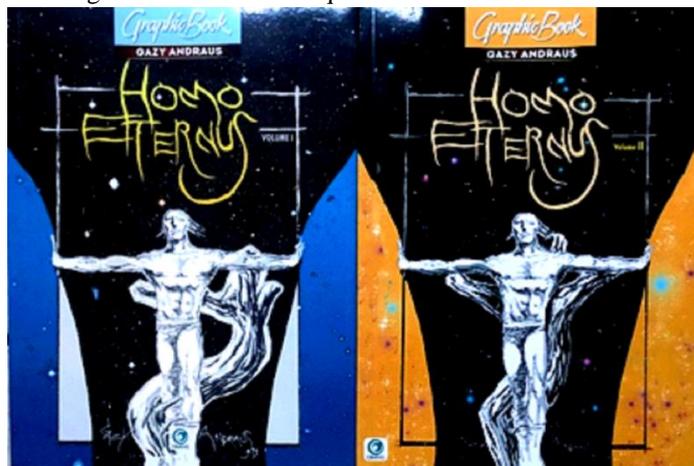
Enquanto na Europa, Japão, EUA, dentre outros locais, quadrinhistas consagrados passam a produzir autoralmente durante ou após sua consagração no meio comercial, no Brasil a produção de HQ autoral ocorria, principalmente, partindo de publicações amadoras em formatos de fanzine, ambiente prolífero para o aprimoramento técnico de seus autores atingirem o nível a que seus trabalhos fossem publicados no mercado, mas em

muitos casos a ruptura de vanguarda gerada por esses autores, mesmo com grande qualidade técnica de desenhos e de roteiros, faz com que eles se mantivessem no contexto da HQ autoral, editando pequenas tiragens de suas obras, mas já com acabamento gráfico de qualidade. Atualmente há um maior número de autores e obras graças às formas de apoio financeiro, do tipo *Crowdfunding*, como por exemplo, o Catarse, que consiste em um espaço para aproximar pessoas que desejam viabilizar financeiramente determinados projetos criativos em geral, como HQs. Nesse tipo de apoio, iniciativas inovadoras, criativas e ambiciosas tendem a se concretizar a partir da colaboração direta das pessoas que se interessam por seus projetos, colaborando financeiramente com eles.

Com a quantidade bastante reduzida das vendas de HQs nas bancas, o quadrinho autoral encontrou seu salvo conduto nas HQs em formato de livro para circular as histórias que antes eram publicadas somente na qualidade de revista: nas livrarias e bibliotecas, lugares anteriormente pouco comuns de se encontrar HQs. Situação comum, porém, em que os quadrinhos são publicados em formato de álbuns desde a década de 1970 em alguns países europeus como a França e Bélgica, e que influenciam agora editoras brasileiras, as quais têm apostado como saída para publicar HQ nestes formatos desde o início da década de 2000, até agora. A internet também tem sido significativamente eficaz como canal de vendas de HQs, principalmente de quadrinhos autorais, por seu caráter democrático, que rompe com a hegemonia das grandes editoras no mercado de quadrinhos, como ressalta Edgar Franco ao falar sobre a inserção dos computadores no universo dos quadrinhos:

A pesquisa também demonstrou-nos que desenvolvimento da rede internet aponta para uma ruptura da hegemonia das grandes editoras no mercado de quadrinhos, pois a *web* passou a funcionar como um espaço democrático onde quadrinhistas e editores podem divulgar os seus trabalhos e promover a venda de seus títulos, rompendo com um dos principais problemas logísticos dos editores independentes, que antes da internet, muitas vezes, eram obrigados a fazer grandes tiragens de suas revistas se quisessem vê-las distribuídas, o que inviabilizava muitos projetos editoriais destinados a pequenos segmentos de mercado (FRANCO, 2008, p. 256).

Figura 2 - Histórias em quadrinhos autorais brasileiras



Fonte: *Homo Eternus I e II* (2017 e 2019, respectivamente), de Gazy Andraus. Ed. Criativo

## 2.1 CONCEITOS DE HQ AUTORAL E COMERCIAL

Enfatiza-se aqui tal diferença, pois o objeto da investigação é a influência que a HQ brasileira teve a partir do quadrinho de horror feito por artistas espanhóis na década de 1970 - e em meu processo de criação de um álbum de HQs de horror autoral que contenham elementos do imaginário popular e da cultura brasileira -, fazendo ainda referência ao quadrinho autoral por ser mais artístico, em contraposição com quadrinho comercial que, para Matheus Moura Silva (2012, p. 31), possui uma primazia pelo produto em vez de pelo autor, já que os quadrinhos comerciais trazem características que denotam que foram feitos apenas como objeto de consumo, vazios de significados e desprovidos de conceitos. Então o quadrinho autoral é o que mais se aproxima do estado da arte, uma vez que é produzido sem as amarras restritivas e castradoras das normas comerciais, resultando, constantemente, em trabalhos de vanguarda como uma forma de expressão do artista do quadrinho, segundo Edgar Franco (2008, p. 32).

A HQ como arte tem sido investigada pelos pesquisadores e leitores dessa linguagem singular, podendo ser igualada às artes clássicas, além de ser uma cultura que está - apesar do preconceito histórico - profundamente enraizada no Brasil e possibilita múltiplas expressões artísticas. Inclusive, devido ao seu potencial artístico, podem ser comparadas à sétima arte, como explica Edgar Franco em seu livro *HQtrônica: do suporte papel à rede internet*:

Como no caso do cinema, surgem as HQs de arte, também chamadas de HQs de autor que se diferenciam da produção comercial descartável. Essas HQs se caracterizam por refletirem o ideário do autor, além disso exploram o potencial

da linguagem dos quadrinhos, apresentam traço pessoal, narrativas mais complexas e geralmente são desenvolvidas por um único autor que escreve o roteiro e se encarrega dos desenhos, ocorrendo também esporadicamente casos de HQs autorais feitas em parceria por roteiristas e desenhistas. [...] os quadrinhos comerciais na maioria dos casos são encomendados pelos grandes estúdios, feitos por verdadeiras equipes, numa linha de produção que envolve diversas etapas como: argumento, roteiro, diálogos, rascunho a lápis, arte final, cor e letreiramento, cada uma dessas etapas feita por pessoas diferentes que seguem regras ditadas pela editora e tem prazos rígidos para entregar seus trabalhos (FRANCO, 2008, p. 32).

Também, Gazy Andraus preocupa-se em expor a relação dos quadrinhos com a arte quando menciona a exposição autoral de Hugo Pratt na pinacoteca francesa:

Um outro ponto interessante a se verificar, e pouco reconhecido, é a autoralidade nas HQs. Se existem histórias em quadrinhos que são realizadas por equipes, como nas grandes editoras – sejam de humor da linha Walt Disney, ou super-heróis norte-americanos, ou ainda nos mangás japoneses ou humorísticas brasileiras dos estúdios de Maurício de Sousa – há também as HQs que são produzidas por um só ou dois autores, com uma concepção diferenciada e mais autoral. É principalmente nesse quesito que aqui são inseridas as HQs de arte (não se diminuindo as outras, mas na verdade, reconhecendo que nelas a autoralidade é bem diluída e atinente a uma editoria que tem um poder maior que os autores, muitas vezes detendo para si seus direitos, e mantendo os autores como funcionários da empresa, o que se distingue dos autores *per se*, como nesse caso de Hugo Pratt, como se poderá verificar) (ANDRAUS, 2019, p. 31).

A exemplo de quadrinho comercial há o caso do quadrinho japonês, o mangá, que adentrou pelo mercado editorial estadunidense e brasileiro se tornando uma moda, sendo produzido em grande escala e, em sua maioria, nos moldes comerciais, sem muita preocupação com a qualidade do roteiro, com uma narrativa e arte que seguia o modismo das produções da época e com estética simplista como se quisesse atender apenas a um público infanto-juvenil.

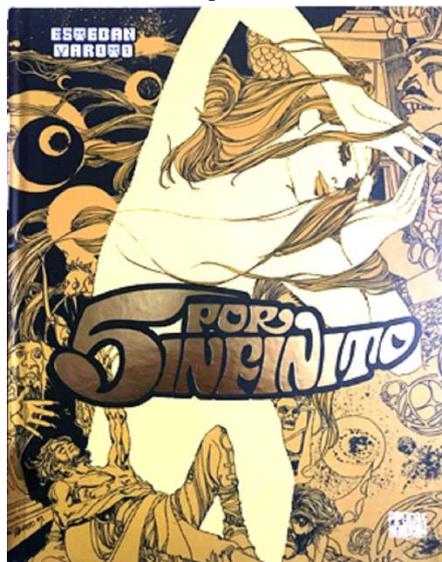
Pontos positivos devem ser adicionados em favor do quadrinho autoral também pelo fato de que o mesmo não tem acompanhado, de maneira significativa, o franco declínio de vendas - guardadas as devidas proporções de serem publicadas as HQs em álbuns e com tiragens bem menores que os tradicionais gibis comerciais - como vem ocorrendo com o quadrinho comercial, que por diversos motivos, tendo como o principal deles, o desenvolvimento da tecnologia eletrônica que é responsável pela geração de diversas formas de entretenimento que se tornaram suas concorrentes. Aliás, nos últimos anos o que tem ocorrido é justamente o contrário, a constatação de um aumento progressivo do quadrinho autoral no Brasil. Leis de fomento à cultura relacionadas com a produção literária passaram a incluir a produção de HQ com a inclusão de um novo formato, a novela gráfica que remete à ideia de um livro ilustrado, com conteúdos conceituais e nar-

rativas *cult*. E como foi salientado, existem também as plataformas *online* de *crowdfunding* (financiamento coletivo) que muito têm contribuído na difusão do quadrinho autoral no Brasil nos últimos anos. Assim, o fato mais interessante que tem repercutido é o direcionamento do tipo de HQ com traço e roteiro mais autoral, que fez com que o nome do(s) autor(es) fosse mais valorizado que o nome das personagens, já que no Brasil, em décadas anteriores, se desconhecia nos quadrinhos a autoralidade, em geral.

### 2.1.1 HQ autoral na Europa

O quadrinho autoral tem seu início na década de 1960, na Europa, especificamente na França, em 1962 com Jean Claude Forest, autor da *graphic novel* “*Barbarella*”, bem antes de ela se popularizar no continente americano com publicações de Will Eisner, Frank Miller, Alan Moore, Grant Morrison e Dave McKean. Segundo Andraus (2006, p. 182), na Europa, especialmente na França, as HQs quase totalmente são do tipo autoral, sejam artísticas ou literárias.

Figura 3 - História em quadrinhos autoral europeia



Fonte: *Por infinito* (2018), de Esteban Maroto

Iniciado na Europa, a partir da década de 1960, posteriormente o quadrinho autoral foi mais reconhecido por autores estadunidenses, como explica Franco:

Na segunda metade dos anos 1980 os norte-americanos passam a investir nas chamadas HQs autorais, coisa que já acontecia na Europa desde os anos 1960. O grande marco desse novo momento é a HQ *O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller, que apresenta um Batman envelhecido, inserido numa Gotham City caótica e nebulosa, com um traço distorcido e estilizado, fugindo aos padrões estabelecidos pela indústria norte-americana dos comics. Miller inaugura uma nova tendência,

permitindo ao autor investir em sua expressão pessoal, valorizando também o seu nome, em detrimento do das personagens (FRANCO, 2012, p. 12).

Como se pode ver, o quadrinho autoral parece ter se originado na Europa, apesar de que desde a década de 1950 já haviam sinais fortes de traços autorais nas HQs estadunidenses, segundo VARGAS (2016). Diferentemente das outras editoras da época, a *Entertaining Comics (EC Comics)* dava devidamente os créditos de autoria aos seus produtores artistas e roteiristas, chegando a manter um canal de comunicação com os leitores através de um boletim, o *Fan-Addict Bulletin*, em que postava alguns dados sobre a vida dos autores juntamente com informações sobre lançamentos da editora (VARGAS, 2016).

### 2.1.2 HQ autoral nos EUA e a *graphic novel*.

O termo *graphic novel* é um nome relativamente novo se comparado à designação de HQ, embora nem todos conheçam suas características a ponto de fazer distinção entre ambas, vindo a tomar tudo por HQ ou gibi. Eisner (2001), um mestre na narrativa quadrinística que tinha uma capacidade singular para contar histórias em forma de arte sequencial com composições plásticas inusitadas e teatrais, enquadramentos cinematográficos, cenários realistas, sensibilidade apurada para discernir uma vasta gama de expressões fisionômicas, percepção aguda para detalhes (o que dava peso aos dramas de suas histórias), fez uso desses atributos próprios e denominou seu trabalho posterior autoral de *graphic novel*, com a intenção de fazer distinção entre as publicações de quadrinhos tradicionais.

A *graphic novel* é, na sua acepção original, um sinônimo de HQ autoral. Uma produção do autor, ou seja, não segue interesse de atender ao mercado ávido por vendas e lucros, mas sim, obter na sua publicação, o nível alcançado por produções literárias ou cinematográficas de alta qualidade. Assim como os filmes, músicas e livros não comerciais, as *graphic novels* nem sempre alcançam o máximo de sucesso no ano de sua publicação, não trazendo lucros imediatos como ocorre com a maioria das produções *mainstream*. Na verdade, o estigma de HQ ou gibi ser voltado para o público infantil e as *graphic novels* e autorais para o público adulto ganharia mais peso enquanto verdade se estas últimas fossem enquadradas como uma produção para o público que tem mais maturidade e maior bagagem intelectual. Não é de se estranhar que as HQs autorais ou *graphic novels* são lidas, na maioria das vezes, por universitários.

As *graphic novels* deslancharam nos EUA nos anos 1980 e 1990 sendo a alternativa ideal para o público leitor mais adulto, egresso do mundo do quadrinho infanto-juvenil que ao atingir a maturidade mudou seus interesses por histórias com narrativas mais refinadas, que eram publicadas pelas, entre tantas outras editoras, *Marvel Comics* e *DC Comics*.

Figura 4 – *Graphic novel* publicada no Brasil, antes do termo aqui ser conhecido



Fonte: *Elektra Assassina* (2005), Frank Miller e Bill Sienkiewicz

Segundo Magnum (2015), o selo *Vertigo*, criado pela *DC Comics*, origina-se de uma observação acerca da vendagem dos quadrinhos que começam a despencar na década de 1980, salvo duas de suas publicações: *Monstro do Pântano* e *Watchmen*, que possuíam histórias mais complexas e bem elaboradas, com temáticas sombrias, questões sociais e científicas. A fórmula difundida por Will Eisner na década de 1970 que, porém, foi criada um pouco antes no começo daquela década, se tornou destaque nas publicações da *Vertigo*, de forma que a editora resolveu lançar um selo cuja criação ficava a cargo do escritor, não do editor. Com isso, diversos escritores e também ilustradores alcançaram o estrelato como: Alan Moore com *Monstro do Pântano* e *Watchmen*, Neil Gaiman com *Sandman*, Grant Morrison com *Patrulha do Destino* e *Homem-Animal*, Peter Milligan e Chris Bachalo com *Shade, the Changing Man*, Garth Ennis e Steve Dillon com *Preacher*, Warren Ellis e Darick Robertson com *Transmetropolitan* e a publicação, então mais longeva da *DC Comics*, *Hellblazer*, título que era produzido por diversos artistas e escritores. Aliás, a constante troca de equipes narrativas, trazendo histórias fechadas, desenhadas por artistas diferentes e com material melhor, mantendo o padrão voltado ao público adulto, fez com que o selo *Vertigo* se tornasse um ícone daquela época.

Já a partir de 2020, as HQ do selo *Vertigo* serão publicadas pelo selo *DC Black Label*, criado em 2018 para o lançamento de HQs adultas com o nome de *DC Vertigo* com os personagens da editora, como fala Gaglioni (2019):

A DC anunciou oficialmente o fim do selo *Vertigo*, criado nos anos 90 para a editora publicar seus títulos adultos. Contudo, isso não significa o fim das séries publicadas pela *Vertigo*. A partir de janeiro de 2020, elas serão publicadas pelo selo *DC Black Label*, criado em 2018 para o lançamento de HQs adultas com os personagens da editora. A mudança vai fazer com que a DC tenha três selos: *DC Kids*, para crianças, *DC* para adolescentes e jovens adultos, e *DC Black Label*, com histórias indicadas somente para maiores. O selo *Vertigo* surgiu em 1993, dado o sucesso de títulos mais maduros da DC, como *Monstro do Pântano*, *Watchmen* e *Sandman*. Capitaneado pela editora Karen Berger, a *Vertigo* publicou sucessos como *Hellblazer*, *100 Balas*, *Escalpo*, *Fábulas*, *Vampiro Americano* e tantas outras. Em 2018, a DC mudou o nome do selo para *DC Vertigo*, como uma estratégia para aproximar a linha do universo principal da editora (GAGLIONI, 2019, *online*).

A *Vertigo* reinou no terreno das *graphic novels* com sua fórmula de produção autoral, mas a *Marvel Comics* também teve seus lançamentos na área, com *Fantastic Four: Unstable Molecules* escrita por James Sturm e ilustrada por Guy Davis, *Omega the Unknown* de Jonathan Kethem, dentre outras. Segundo Magnum (2015), Eisner, um dos primeiros a usar o termo *graphic novel* em suas publicações e que o usou a partir da publicação em formato de livro de sua autoria *Um contrato com Deus*, cita os atributos de uma *graphic novel* como sendo uma HQ que:

As *GN* não são periódicas, porém como os filmes, podem adquirir uma sequência, por serem histórias fechadas, são histórias mais longas, com maior desenvolvimento e por isso são escolhidos bons artistas para concebê-las graficamente. E claro possuem formato maior, maior quantidade de páginas e papel de qualidade superior. (MAGNUN, 2015, *online*).

Houve mais publicações no Brasil desde a década de 1960, embora não ainda com o nome *graphic novel*, como por exemplo, as obras: *Cinco por Infinitus*, de Esteban Maroto, em 1969; *Tarzan – O mundo que o tempo esqueceu* e *o Poço do tempo*, de Russ Manning, que mescla uma história de Edgar Rice Burroughs (*A Terra que o Tempo Esqueceu*) com *Tarzan*, lançada em 1976 e nos EUA em 1974 com a intenção de conquistar o mercado europeu, cujo ambiente o formato *graphic novel* ou álbum já era comum; diversas publicações de personagens da *DC Comics* e *Marvel Comics* em álbuns gigantes e grandes álbuns como: *Superman x Shazam* (de Gerry Conway, Rich Buckler e Dick Giordano), *Superman x Homem-Aranha* (de Gerry Conway, John Romita, Ross Andru e Neal Adams), *Superman x Muhammad Ali* (de Denny O’Neil e Neal Adams), *Superman x Mulher Maravilha* (Gerry Conway, José Luis García-López e Dan Adkins), *Batman x Hulk* (de Len Wein, José Luis García-López e Dick Giordano), *A morte de Batman* (de

Paul Levitz e Joe Staton), *O Guerreiro* (de Mike Grell), *O soldado desconhecido* (de Bob Haney, Dick Ayers e Gerry Talaoc), *Korsar* (de Esteban Maroto), *Wolff* (de Esteban Maroto), dentre outros todos lançados na década de 1970 e início da década de 1980 pela editora EBAL. Incluem-se também as publicações feitas na forma de compilação de histórias completas e lançadas em álbuns fechados, não só pela EBAL mas também pela RGE, como: *O casamento do Fantasma* (de Lee Falk e Sy Barry), *Gibi especial nº2 Fantasma – Os piratas do céu* (Lee Falk e Ray Moore), *Gibi especial nº1 Spirit* (de Will Eisner), *Gibi especial nº7 Príncipe Valente* (de Hall Foster), *Gibi especial nº8 Nick Holmes* (de Alex Raymond), dentre outros.

Figura 5 - *Graphic novels* publicadas no Brasil, antes do termo aqui ser conhecido



Fonte: *Tarzan, O mundo que o Tempo Esqueceu* (1976); e *Tarzan, O Poço do Tempo* (1976)

Na década de 1980, a *Ed. Abril*, detentora do direito de publicação dos personagens da *DC Comics* e *Marvel Comics* no Brasil, começa a lançar *graphic novels* provenientes das duas companhias. A *graphic novel* passou a ganhar notoriedade nos últimos sete anos graças às coleções das Editoras *Salvat* (*Marvel Comics*), *Eaglemoss* (*DC Comics*) e *Planeta DeAgostini* (*Star Wars*), como se vê no trecho publicado no site *Quadro a Quadro*, de Beto Magnun (2015), abaixo:

E engana-se quem acha que essas três coleções são a primeira invasão das *Graphics Novels*, nas bancas brasileiras. Durante o final dos anos 80 e início dos 90, três periódicos marcaram época em terras tupiniquins. As pioneiras *Graphic Novel*, *Graphic Marvel* (ambas da editora Abril) e *Graphic Globo* (Editora Globo), atendiam todos os requisitos "estabelecidos" por Eisner. Nessa época o formato diferenciado passava a mensagem de que aqueles não eram quadrinhos para crianças. Essas publicações traziam histórias diferenciadas da Marvel e DC, e ainda material europeu. Alguns ganharam republicações como *A Piada Mortal*, *American Flagg* e *Dr. Destino & Dr. Estranho - Triunfo e Tormento*. Outros talvez nunca mais ganhem uma versão brasileira como *Frank Cappa* (de Manfred Sommer), *Arena* (de Bruce Jones), *Blueberry* (de Jean-Michel Charlier e Jean Giraud – 'Moebius') e *Wallaye! Kleuba e Kebrana na África* (de Jean Leguay – 'Jano') (MAGNUN, 2015, *online*).

Algumas das *graphic novels* lançadas e publicadas no Brasil pela Ed. Abril: *Demolidor - Amor e Guerra* (de Frank Miller e arte: Bill Sienkiewicz); *Elektra Vive* (de Frank Miller); *X-Men - O conflito de uma raça* (Chris Claremont e Brent Anderson); *Os Vingadores - Guerra sem fim* (de Warren Ellis e Mike McKone); *Marvels* (de Kurt Busiek e Alex Ross). A primeira história desenvolvida inteiramente em meio digital, *Crash*, do personagem *Homem de Ferro*, concebida por Mike Saenz, sendo seguida por *Batman - Justiça Digital* de Pepe Moreno.

Figura 6 - Histórias em quadrinhos autorais internacionais



Fonte: *Sandman Prelúdio 1* (2016), de Neil Gaiman e J. H. Williams III; *Mr. Punch* (2010), de Neil Gaiman e Dave McKean; e *A Saga do Monstro do Pântano* (2014), de Alan Moore

Mesmo com um time desse calibre acima, a *Marvel Comics* convidava artistas europeus de renome para executar alguns trabalhos, como foi o caso de Jean Giraud (*Moebius*) que ficou responsável pelas ilustrações de *Surfista Prateado – Parábola*, com história de Stan Lee. Ou, ainda, convidava escritores da área literária de ficção científica como Susan K. Putney para compor parceria com o ilustrador Bernie Wrightson na *graphic novel* do *Homem-Aranha – Marandi*, artista este que, inclusive, desenhou a *graphic novel* *Hulk e o Coisa: A grande mudança*, com texto de Jim Starlin. É moda entre os editores da atualidade relançar histórias de personagens populares em uma só publicação como sinônimo de *graphic novel*, as edições encadernadas em formato de livros de história seriadas em revista chamadas de *Trade Paperback*. Isso tem relativizado a qualidade a que se refere ao nome *graphic novel*, que inicialmente era sinônimo de HQ de qualidade feita para um público exigente e intelectual, completa Beto Magnum (2015).

Figura 7 - Histórias em quadrinhos em formato *Trade Paperback*



Fonte: *Superman, Lendas do Homem de Aço I e II* (2016), de José Luis García-López

Apesar de tanto ser dito nessa seção sobre a vasta produção dessa modalidade de HQ publicada como *graphic novel*, não é o objetivo relacioná-la por inteiro aqui, mas comentar sua importância como produção autoral, que estabeleceu uma trajetória a qual vem desembocar na HQ autoral brasileira.

### 2.1.3 HQ autoral na Ásia, com destaque no Japão (*Gekigá*)

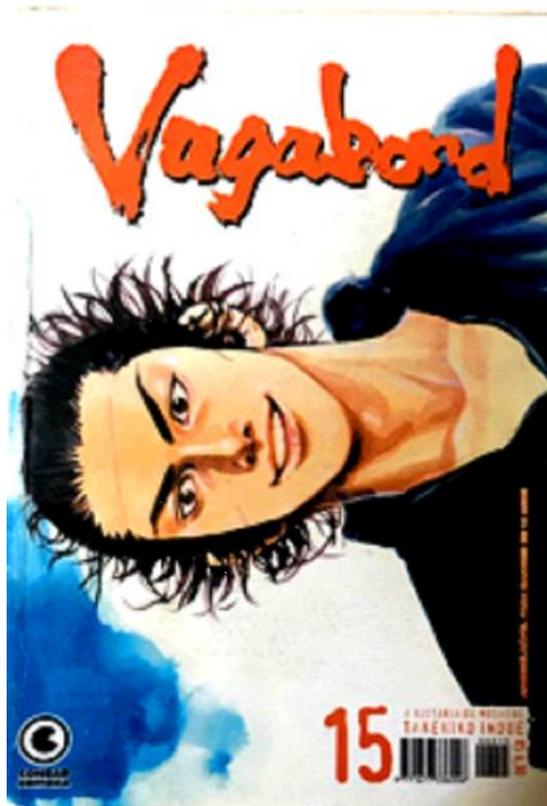
As HQs na Ásia, especialmente no Japão, seguem o modelo oriental de construção de sua parte estrutural, tendo como seu expoente maior, o mangá.

De acordo com Luyten (2011), o mangá levou tempo para ser descoberto, sendo uma das razões, talvez devido ao preconceito norte-americano da década de 1950, a partir duma visão antiquada que influenciou os intelectuais e professores japoneses. Passado este período conservador, o gênero se espalhou pelo mundo.

Segundo Luyten (2002) e o site *JBC mangás* o termo mangá abrange uma variada gama de gêneros de quadrinhos japoneses, com direcionamentos para tipos específicos de leitores, conforme sua idade, profissão, escolaridade, gênero, dentre outros tipos. Destacando: o *Shônen* mangá, que é o gênero de mangá voltado para o público infanto-juvenil masculino; *Shôjo* mangá, o estilo de mangá direcionado para o público infanto-juvenil feminino; *Gekiga* mangá, que é um gênero direcionado para o público adulto e por isso mesmo seus temas são mais densos e seu traço é mais pesado e menos cartunesco; *Hentai* mangá, os mangás de cunho erótico voltados para o público adulto; *Kodomo* mangá, que são os mangás voltados para o público infantil, já que *kodomo* significa, literalmente,

criança. Há, também, segundo Luyten (2002), o termo coreano para HQ *Manhwa*, que designa os quadrinhos coreanos originados da mesma fonte dos mangás japoneses. Mangás como *Ragnarök* e *Tarô Café* são exemplos de sucesso das HQs oriundas da Coréia do Sul. E na China, pouco conhecido mundialmente, há o *Manhua*: assim como os *manhwas*, os quadrinhos chineses seguem o estilo japonês dos mangás.

Figura 8 - História em quadrinhos autorais japonesa



Fonte: *Vagabond* #15 (2002), de Takehiko Inoue

Atualmente o Japão é o maior produtor e consumidor de quadrinhos e desenhos animados no mundo segundo a pesquisadora de mangá e animê Sato (1993) O citado nome se refere ao que é produzido genericamente de histórias em quadrinhos. no país, englobando segmentos mais maduros, adultos ou mais intelectuais, como é o caso da produção autoral que leva o nome de *Gekigá*.

Figura 9 - Exemplo de mangá



Fonte: *Nanatsu no Taizai* (2012), de Nakaba Suzuki

O mangá como conhecemos hoje surgiu no pós-guerra, fruto do trabalho genial de Osamu Tezuka, considerado o “Deus do Mangá”. Antes disso, o mangá era mais um estilo narrativo com maior significação na caricatura, característica que o acompanha desde quando surgiu no final do século XIX. Aliás, a palavra mangá, usada pela primeira vez pelo artista Katsushita Hokusai, resulta da união de dois ideogramas: *man* (humor) e *ga* (grafismo), significando literalmente em português “caricatura”, “desenho engraçado”.

O termo mangá serve como uma designação para todos os tipos de HQs japonesas, especialmente o *Gekigá*, que será explicado com mais propriedade mais à frente que, como uma categoria de mangá, é uma proposta alternativa ao quadrinho *mainstream* japonês, caracterizado por uma forma autoral, com histórias sombrias e realistas, elaborado com desenhos que visam a um público adulto, diferentemente da proposta estética de Osamu Tezuka, que concebia seus personagens com olhos grandes e expressivos, tendo como alvo, o público infanto-juvenil.

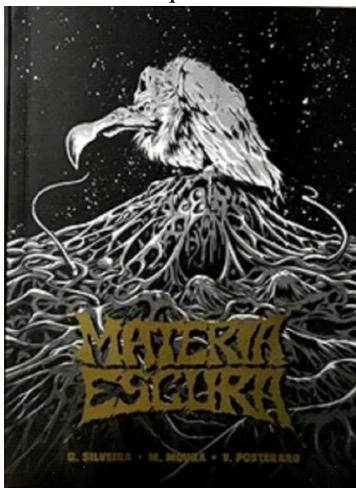
Figura 10 - Exemplo de *Gekigá*

Fonte: Tumblr Media. Disponível em: <[http://41.media.tumblr.com/273696d3af4f6e2d6c97a556318c5e25/tumblr\\_mjz3onJKa1qc51bjo1\\_1280.jpg](http://41.media.tumblr.com/273696d3af4f6e2d6c97a556318c5e25/tumblr_mjz3onJKa1qc51bjo1_1280.jpg)>. Acesso em: 28 jan. 2020

## 2.2 HQ AUTORAL NO BRASIL

Enquanto o quadrinho *mainstream* tem sobrevivido em meio a altos e baixos, com quedas nas vendas cada vez mais acentuadas, as HQs autorais brasileiras seguem o caminho inverso, mostrando um significativo crescimento a partir da primeira década dos anos 2000, sobretudo com a popularização da internet que possibilitou novos meios de distribuição, venda e, principalmente, divulgação, cada vez mais conquistando novos leitores, sendo ou não vendidos em banca e/ou em pequena ou larga escala. É o que se verá a partir da próxima seção.

Figura 11 – História em quadrinhos autoral brasileira



Fonte: *Matéria Escura* (2018), de G. Silveira, M. Moura Silva e V. Posteraro

### 2.2.1 Pode uma HQ publicada nas bancas e difundida em larga escala ser autoral?

O quadrinho autoral no Brasil está em sua melhor fase, pois mesmo sem apoio o segmento tem crescido significativamente, a ponto até mesmo de representar a maioria das publicações de HQs no Brasil:

O mercado de quadrinhos independentes no Brasil é praticamente todo o mercado nacional. Tirando Mauricio de Sousa e Panini, o resto é tudo fruto de aposta do próprio criador<sup>3</sup>. Queríamos mostrar para quem ainda não sabe como é efervescente essa área e como o Brasil tem muita gente talentosa. (MALDONADO, 2017, *online*).

Grandes talentos têm se revelado tanto na parte literária quanto nas ilustrações das HQs nacionais, nos diversos tipos de publicação, sejam elas de horror, ficção, poético-filosófico, ambiental, super-heróis etc. Empregando as mais diversas técnicas artísticas, com pequenas e grandes produções, vendidas *online* ou em eventos especificamente do gênero, as HQs autorais têm conquistado, cada vez mais, espaço da atenção do público leitor brasileiro.

Waldomiro Vergueiro, coordenador do Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA/USP, fala que as pesquisas acadêmicas sobre histórias em quadrinhos também têm crescido nos últimos anos, reflexo da boa produção voltada para um mercado de HQ autoral, sem o crivo de editoras (LOPES, 2017). Larissa Lopes (2017), entrevistando Waldomiro Vergueiro, extrai do pesquisador que se verifica uma alta qualidade técnica na produção de HQ autoral no Brasil, atualmente, como comenta Vergueiro:

Nós vivemos um momento muito bom na produção de quadrinhos no Brasil. Tenho a impressão de que nunca tivemos tantos autores brasileiros ativos, produzindo histórias em quadrinhos. Antes, você tinha o crivo da editora. Hoje, você tem a produção independente, para a internet, direcionada para prêmios governamentais, ou até mesmo a produção de fanzines (LOPES, 2017, *online*).

A prova disso é a constante presença de brasileiros entre os vencedores do Prêmio Eisner, que acontece na *San Diego Comic-Con* nos Estados Unidos, considerado o “Oscar das histórias em quadrinhos”. No ano de 2019, a Antologia *Puerto Rico Strong* ganhou um Prêmio Eisner na categoria Melhor Antologia e o álbum foi publicado para angariar fundos para as vítimas do furacão Maria, que devastou Porto Rico em 2017<sup>4</sup> e incluía uma HQ de autoria da brasileira Adriana Melo. Em 2018 foi a vez de Marcelo D’Saete com

<sup>3</sup> Criador, no caso citado por Maldonado (2017), refere-se ao autor da obra.

<sup>4</sup> Quadrinista brasileira ganha Prêmio Eisner. Disponível em: <estadao.com.br/noticias/literatura-quadrinista-brasileira-ganha-premio-eisner>. Acesso em: 18 maio. 2020.

sua HQ *Cumbe*, que conta a história de quatro escravos durante o período colonial brasileiro, fazendo uso de documentos reais e relatos para elaborar a trama. Em 2016, os gêmeos Fábio Moon e Gabriel Bá, formados em Artes Plásticas pelo ECA/USP, faturaram o Eisner de Melhor Adaptação por *Dois Irmãos*, obra do escritor amazonense Milton Hatoum. Antes disso, em 2011, ganharam o prêmio de melhor minissérie por *Daytripper* (Panini Comics, 2011). Na mesma edição, o também brasileiro Rafael Albuquerque ganhou o Eisner de Melhor Série Nova por *Vampiro Americano* (Panini Comics, 2010).

Figura 12 - Histórias em quadrinhos autorais brasileiras

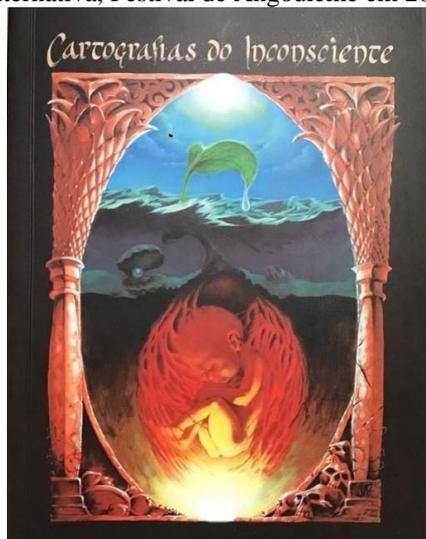


Fonte: *Cidade de Sangue* (2018), de Márcio Jr. e Julio Shimamoto; *Ecos Humanos* (2018), de Edgar Franco e Eder Santos; *O. R. L. A* (2014), de Matheus Moura Silva

Por fim, o maior festival do mundo dedicado às HQs autorais, o prestigiado *Festival de Angoulême*, na França, selecionou para concorrer ao 47º Prêmio de HQ alternativa, em 2020, o álbum em quadrinhos *Cartografias do Inconsciente* (Editora Reverso<sup>5</sup>), criado como parte de uma pesquisa de doutorado do orientando de Edgar Franco, Matheus Moura Silva, da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás. Com HQs que incluíram autoria de Ciberpajé, reúne 18 histórias distribuídas em 88 páginas, desenvolvidas por oito artistas, tendo como pressuposto criativo a busca por registrar estados não ordinários de consciência. As técnicas meditativas utilizadas foram: ayahuasca, respiração holotrópica e sonhos lúcidos.

<sup>5</sup> Publicações de aluno e egresso da FAV selecionadas para prêmio no Festival Internacional de la Bande Dessinée de Angoulême. Disponível em: <<https://fav.ufg.br/n/123168-publicacoes-de-aluno-e-egresso-da-fav-selecionadas-para-premio-no-festival-internacional-de-la-bande-dessinee-de-angouleme?locale=en>>. Acesso em: 09 nov. 2020.

Figura 13 - História em quadrinhos autoral brasileira selecionou para concorrer ao 47º Prêmio de HQ alternativa, Festival de Angoulême em 2020



Fonte: *Cartografias do Inconsciente* (2018), de Matheus Moura Silva

Não se pode deixar de mencionar também as publicações de horror e fantasia que proliferaram nas bancas brasileiras: como *Spektro*, *Calafrio*, *Mestres do Terror*, *Metal Pesado*, *Brazilian Heavy Metal*, *Sobrenatural*, *Histórias do Além*, *Pesadelo*, *Trem do Terror*, *Animal*, dentre outras que até hoje estão na ativa com um grande sucesso, com destaque para algumas que deram continuidade retornando aos títulos originais, como a *Spektro*, *Calafrio* e *Mestres do Terror*. Edições especiais também têm marcado presença nas bancas ou em eventos da área de HQs, como: *Camiño de Rato*, *Clássicos revisitados*, *Ditadura no Ar*, *O Despertar de Cthulhu*, *Demônios da Goetia*, *O Olho do Diabo*, *Comunhão*, *Aurora*, *Chaos*, *Apagão*, *A Teia Escarlata*, *O Rei Amarelo*, *Manticore*, *A Maldição de Lafey*, *O.R.L.A*, *BioCyberDrama Saga*, *Cartografias do Inconsciente*, *Matéria Escura*, *Ecos humanos*, *Cidade de Sangue*, dentre outras publicações autorais brasileiras.

### 2.3 FANZINES DE QUADRINHOS AUTORAIS

O fanzine, por si só, traz inerentemente um caráter autoral, com raras exceções, como quando visa ser um informativo ou um reproduzidor do mercado de HQs *mainstream*. Palco de grandes publicações autorais, e até ponto alavancador para o mercado editorial de cunho comercial, o fanzine é passível também de ser o lar do quadrinho autoral com sua simplicidade na produção artesanal e *DIY* (*do it yourself*, traduzido para o português como “faça você mesmo”) em que a editoração é inteiramente feita com as ideias de seus autores sem as limitações do meio editorial comum, fazendo uso de modos e meios de

produção de baixo custo como a fotocópia, serigrafia, mimeógrafo e outros processos artesanais e com canais de distribuição alternativos como correios, eventos diversos de HQs e, até mesmo de mão em mão.

Figura 14 - Fanzines que trazem HQs autorais



Fonte: *QI* (2000), de Edgard Guimarães; *Mais que um sonho* (1997), de Tiago Duarte; *The Silver Age* (1993); *QI* (2001), de Edgard Guimarães, respectivamente

Fanzines (ou zines) são publicações autônomas e independentes gerais de temas variados, tanto de textos e resenhas, como de expressividades artísticas, como as poesias e HQs - amadoras, geralmente, mas também abertas às contribuições de profissionais, como o consagrado quadrinhista brasileiro Shimamoto que sempre participa do fanzinato permitindo a publicação de suas artes -, geralmente de pequenas tiragens, elaboradas de forma artesanal por pessoas sobre temas que também podem ser de interesse específico, com a intenção de buscar uma interação com um público que, no caso, se interessa por HQ (no caso dos zines de quadrinhos). Não se visa lucros, pois se trata de uma publicação independente, com total liberdade para criar e se expressar as ideias artisticamente sem os grilhões que comumente cercam o mercado editorial das HQs comerciais. A periodicidade também é indeterminada, pois é publicada conforme o interesse do autor e/ou *fanzinador*.

Figura 15 - Fanzines que trazem HQs autorais



Fonte: *Cabal #10* (2018); *Trem do Terror #1* (2019); *Cabal #5* (2017); *Gibilândia #3* (2019); *Camiño de Rato #101/2* (2018); *Camiño de Rato #6* (2013); *A Maldição de Lafey* (2017), de Matheus Moura Silva e Angelo Ron; *Status Comic, #3* (2019)

Para Gazy Andraus, ganhador em 2007 do Troféu HQMIX como melhor tese de 2006 e um dos seminiais pesquisadores brasileiros sobre fanzines, em resposta dada à revista *Múltiplo* sobre o que ele considera “Fanzines”, respondeu:

Como disse a pesquisadora Zavan em seu texto de 2004 “Fanzine: a pluralidade Paratópica”, é uma revista “paratópica”, ou seja: existe na não oficialidade das editorações, não existindo oficialmente, mas fazendo parte integrante do processo de criação dos que querem e precisam trazer seu universo de criação! Costumo brincar que o fanzine (ou zine) é como a micropartícula da física quântica: esta paradoxal, pois é ao mesmo tempo partícula e onda – enquanto que o zine também o é, já que ao mesmo tempo que existe (não oficialmente), não existe (oficialmente) – logo, é dual, rico e “quântico”. Quando você pensa que o compreendeu, ele lhe foge. Quando você percebe que não vai compreendê-lo, ele lhe vem e lhe pega e te faz lançá-lo como parte de si. Atualmente, o fanzine se divide basicamente em 3 categorias, a meu ver: a do tradicional, publicando artes e textos; a dos que o elevam à categoria de revistas artísticas (e que pedem para chamá-lo apenas de “zine” sem a pecha de “fã”) e os da área da educação ou que servem ao ensino (como os Gibiozines de Hylio, prof. da UFSCAR ou os Peibê de Beralto do IFFluminense) (MULTIPLO ZINE, 2017, *online*)

A tecnologia veio modificar o paradigma da nona arte democratizando a divulgação e o acesso ao fanzine, acompanhada das ferramentas digitais que facilitaram sua produção gráfica, textual e editorial. Segundo Franco (2008), o surgimento do ambiente virtual proporcionado pelo avanço da informática, em especial a rede internet, trouxe soluções práticas na produção e difusão das HQs, tirando a exclusividade hegemônica das grandes editoras, possibilitando o surgimento de grandes quantidades de produção:

O desenvolvimento da rede internet aponta para uma ruptura da hegemonia das grandes editoras no mercado de quadrinhos, pois a web passou a funcionar como um espaço democrático onde quadrinhistas e editores podem divulgar os seus trabalhos e promover a venda de seus títulos, rompendo com um dos principais problemas logísticos dos editores independentes, que antes da internet, muitas vezes, eram obrigados a fazer grandes tiragens de suas revistas se quisessem vê-las distribuídas, o que inviabilizava muitos projetos editoriais destinados a pequenos segmentos de mercado (FRANCO, 2008, p. 256).

As HQs autorais, ao invés de sofrerem quedas nas vendas com o advento da internet, conseguiram uma forma de se beneficiar com ela, pois o que antes era um monopólio da distribuição de algumas editoras dominantes, passou a ser um grande meio de divulgação e venda. Os fanzines também foram beneficiados pela internet, sendo amplamente divulgados e vendidos por meios eletrônicos. Alguns como o *Múltiplo*, de André Carim, ficam disponibilizados para *download*. O zine *Cabal*, considerado um clássico dos anos de 1980, época em que alguns como Edgar Franco (2017) consideram como a era de ouro dos fanzines, voltou em 2018 com força total.

A publicação nasceu na era de ouro dos zines brasileiros e agora voltou a ser publicada em uma nova fase, mantendo a linha editorial e trazendo um acabamento gráfico sensacional! Inclusive os números mais recentes, o 6 e o 7, têm até páginas coloridas no miolo, além de papel de excelente gramatura e impressão em preto perfeita. Mas o que torna o fanzine tão especial é o grupo de feras dos quadrinhos que publicam nele, alguns lendários artistas como os mestres Shimamoto e Iório, e grandes nomes como Reno - criador da série carro chefe do zine chamada "Cat's City", Airton Marcelino, Marcio Sennes, All Silva, Alcione Silva, Nei Rodrigues, Gazy Andraus, Carlos Henry, Romão, Laudo, Omar Viñole, Sidney Falcão, André Carim, entre outros (FRANCO, 2017, *online*).

De acordo com Negri (2005), o fanzine surge nos EUA a partir dos anos 30, e só foi produzido no Brasil a partir de 1965 graças ao pioneirismo do piracicabano Edson Rontani, que criou o *Intercâmbio Ciência-Ficção 'Alex Raymond'*, que era um boletim para abordar quadrinhos e reunir os amantes dessa arte.

Figura 16 - Artzine “*Extin(t)ções*”. Fanzine com HQs de vários autores do grupo de pesquisa Cibepajelança – FAV/UFG. Organizado por Gazy Andraus



Fonte: *Extin (t)ções #1* (2019)

Muitos quadrinhistas reconhecidos atualmente fizeram ou participaram de fanzines coletivos, entre eles: Emir Ribeiro, Edgar Franco, Bira, Gazy Andraus, Luciano Irthum, Matheus Moura Silva, Henrique Magalhães, Edgard Guimarães, Alex Doeppre, Angeli, Denilson Rosa dos Reis, Shimamoto, Daniel Esteves, Victor Freundt, Bruno Bispo, Laudo, Gian Danton, Clodoaldo Cruz, dentre outros que acabaram popularizando e despertando o interesse por produzir essa forma de arte autoral no contexto educacional e de pesquisa, do ensino básico ao universitário.

### 3 A ESTÉTICA DO HORROR

Não são poucos os conceitos que tentam definir o que é horror e terror, pois são diversos autores que se debruçam na construção e demarcação dos dois termos. Adotarei a fala de Noël Carroll (1999), um filósofo americano considerado um dos principais filósofos contemporâneos da arte. Com base no conceito exposto por Carroll, para simplificar a comunicação nesta dissertação, usa-se a palavra *horror* referindo-se tanto a ela própria quanto a *terror*. No caso, horror está ligado ao conceito produzido artisticamente em uma HQ, ou seja, um efeito estético que se obtém a partir de obras ficcionais, geralmente com monstros e seres sobrenaturais. Terror remete-se a ideia de um horror proveniente de eventos naturais, visto em Histórias em Quadrinhos. Ou seja: ambos os termos são ligados a uma concepção de horror.

Carroll é conhecido por seu trabalho na filosofia do cinema e desenvolve trabalhos em filosofia da arte em geral. Dentre outros temas que estuda, está o horror e seus análogos e o seu propósito é investigar filosoficamente a natureza e o gênero do horror.

Tomando Aristóteles para propor um paradigma do que a filosofia de um gênero artístico possa ser, oferecerei uma explicação do horror em razão dos efeitos emocionais que ele é destinado a causar no público. Isso implicará tanto a caracterização da natureza desse efeito emocional quanto um exame e uma análise das figuras recorrentes e das estruturas de enredo usadas pelo gênero para suscitar os efeitos emocionais que lhe são apropriados. Ou seja, no espírito de Aristóteles, presumirei que o gênero é destinado a produzir um efeito emocional; tentarei isolar esse efeito; e tentarei mostrar como as estruturas características, as imagens e as figuras do gênero são arranjadas para causar a emoção que chamarei de *horror-artístico (art-horror)*. Embora não espere ter tanta autoridade quanto Aristóteles, é minha intenção tentar fazer com o gênero do horror o que Aristóteles fez com a tragédia (CARROLL, 1999, p. 21).

Da mesma forma que há a Jornada do Herói, proposta por Joseph Campbell (1989) nos anos 1950 a partir das teorias elaboradas sobre a tragédia, por Aristóteles, existe, também, a Jornada do Horror. Enquanto a Jornada do Herói traz a redenção (êxito) ao personagem que sofre por passar por determinado conflito após consertar o erro cometido, na Jornada do Horror o personagem, na maioria das vezes, morre ou sofre consequências infernais após cair em algum erro, isto é, o fator erro trágico se apresenta sobre o personagem de forma inevitável, trazendo como consequência sua queda no abismo. O herói é vítima de um evento trágico em decorrência de uma falha, podendo ser uma falha de caráter ou de uma atitude ignorante, o que o leva ao fracasso. Como na tragédia aristotélica, o personagem ou herói sucumbe perante a consequência de suas escolhas, como cita Danton (2020): “A jornada do herói no terror, portanto, o leva a um caminho não de

redenção de seus defeitos, mas de perdição em decorrência desses mesmos defeitos”. Outro aspecto relevante é que na jornada do horror o personagem não é, necessariamente, um herói, mas até simplesmente uma pessoa de mal caráter, que por isso sofre as consequências a que seus atos e escolhas o levaram.

A Jornada do Horror não seria uma coisa íntegra sem uma bem elaborada trama que só se consegue com profundidade psicológica, que aliás, é complemento para características estéticas das HQs de horror. A profundidade psicológica da construção dos personagens no decorrer da história associada a outra forma de comunicação e expressão linguística, a poética sensorial, que vem a dar vida ao personagem e criar laços de empatia com o leitor, desempenham com excelência o papel juntamente com a arte no contexto de horror com seus traços repugnantes e medonhos.

A beleza do horror é algo que soa paradoxal, o que Carroll (1999) diz com o subtítulo “paradoxo do coração”, uma expressão tomada emprestada dos escritores do século XVIII que usa para dar sentido às questões que levanta sobre a natureza do horror: 1) como pode alguém ficar apavorado com o que sabe não existir, e 2) por que alguém se interessaria pelo horror, uma vez que ficar horrorizado é tão desagradável?

Nosso estado de consciência é passível de mudanças conforme nossa relação com o mundo. Aquilo que nos apresenta e é percebido pelos cinco sentidos como sensações materiais, passa a ser tido como algo verdadeiro, compondo o nosso repertório de conhecimento, do qual fazemos uso para interagirmos com o meio. Nossas percepções estão sujeitas às imperfeições e deficiências da comunicação e expressão, assim como a interpretação que fazemos delas. Isso nos coloca em condições de seres manipuláveis, passíveis de sugestões psicológicas ou de aceitar voluntariamente a ficção como fonte de sentimentos como o horror. Carroll (1999) atribuía a Coleridge o termo “suspensão da descrença”, algo que ocorre voluntariamente, diferentemente de uma situação em que se é pego de surpresa, se é vítima de uma ilusão ou que se é enganado. Ou esquecer de algo e estar ciente daquilo que foi esquecido sendo ciente do que está acontecendo. Pois, suspensão da descrença é construída com a aceitação de um acontecimento de aparência de verdade, uma ficção que se passa por algo real, constituindo o que Coleridge chamou de fé poética.

A crença não é algo que adicionamos por um ato de vontade, a proposições que entendemos. Pelo contrário, a crença é algo que acontece conosco. Uma vez que a noção da suspensão voluntária da descrença implica que podemos controlar diretamente aquilo em que acreditamos, essa mesma noção parece inacreditável. Mas talvez se venha a alegar que essa objeção dependa demais

da ideia de querer uma crença, ao passo que o que se está querendo é, em primeiro lugar e principalmente, a suspensão de uma crença. Assim, quando estamos lendo uma ficção de horror, não estamos querendo a crença de que o *Smog Monster* seja real, mas apenas suspendendo a crença de que o *Smog Monster* não é real (COLLERIDGE, 1999, p. 99).

E então, complementando a resposta à pergunta feita de como poderia alguém ficar apavorado com o que sabe não existir, a resposta simplificada pode ser vista com a suspensão da descrença sendo induzida, ou pelo menos, encaminhada pela habilidade de seus autores, roteiristas e desenhistas simulando uma realidade dentro do contexto da história da HQ ou dissimulando pontos que evidenciem impossibilidades dentro de um universo real ao qual a história da HQ está construída. Danton (2015, p. 64) complementa essa assertiva com a seguinte fala: “A verdade é que o leitor pode acreditar em qualquer coisa que o roteirista escrever, mas para isso é necessário convencê-lo a acreditar e a entrar como sócio dessa história que contamos e que se passa todinha dentro da mente dele” (DANTON, 2015, p. 64).

Cristina Costa (1999) destaca que há o prazer do belo ou o prazer estético, algo que consiste no tipo de prazer que sentimos ao apreciar uma música, uma pintura, uma foto, uma dança, o que é diferente de algo que sentimos quando dormimos bem ou comemos uma saborosa comida, ou ainda, fazemos amor. O prazer da arte, o prazer do belo é passível de ser construído através do desenvolvimento de nossa sensibilidade ou o contato com elementos que despertem o nosso interesse por coisas que nos dão prazer estético. Esse prazer está relacionado com os sentimentos que temos diante das coisas com as quais interagimos e que nos despertam sensação de suspense, agradabilidade, emoções como alegria e tristeza e, é claro, a experiência condicionadora que cada um, por ela, passa. A beleza considerada pelo senso comum, em que tudo teria que estar dentro dos ditames dos cânones da beleza clássica: harmonia, simetria, equilíbrio e proporcionalidade fez com que, até hoje, muita gente pense que o belo tem que, necessariamente, ser harmonioso, agradável, saudável e alegre, diz Costa (1999).

A beleza vem da emoção, como disse Costa (1999). A emoção despertada por algo que consideramos feio ou asqueroso pode ter sua beleza, assim como algo que nos parece agradável ou que nos causa atração, conforme a experiência e preferência de cada um, dadas as suas subjetividades. Artistas posteriores ao classicismo, como os pintores realistas e expressionistas, vieram a mostrar que a arte também tem a função de mostrar ao público o mundo tal como é percebido pelo artista, sem as amarras canônicas da estética clássica e expondo o lado mórbido e doentio da sociedade, ou como disse Edgar Morin

(2000) em seu livro *Os sete saberes necessários à educação do futuro*, mostrar a condição humana, contrapondo a ideia de que somos super-heróis alheios às condições naturais da existência. Pois assim o fizeram os artistas realistas e expressionistas, assim como tantos outros de diversos movimentos artísticos posteriores, inclusive os da área literária, cinematográfica e nona arte.

Enfim, vindo da emoção, o princípio de uma beleza que pressupõe o asqueroso, o agressivo, a desarmonia, o repugnante, o disforme, a arte nos mostra que esses valores interpretados como pejorativos e até imorais, portadores de algo tido como desordenado ou desequilibrado são capazes de expressar emoção e estimular o pensamento crítico tão ou mais que composições estéticas que procuram tornar a realidade submissa a um ideal. O desordenado e desequilibrado desembocam-se no mórbido, algo que é tido como horrroso e assustador e é um item que se tem e que se busca por quem aprecia histórias de horror. Carroll (1999) especifica o “horror” que serve de nome de várias formas artísticas e vários tipos de mídia, cuja existência já é reconhecida na linguagem ordinária. Trata-se de “horror artístico”, isto é, são obras de horror destinadas a funcionar de tal maneira que provoquem horror artístico no público, sendo necessário caracterizar a emoção desse “horror artístico” como um sentimento que brota a partir do universo de seres sobrenaturais. O horror artístico parecia-se com o horror natural, sendo esse último vinculado a uma ideia orgânica e real, mesmo sendo lúgubre e atemorizante consegue seus efeitos apavorantes mediante a exploração de recursos de fenômenos psicológicos, todos eles inerentemente humanos. Para Carroll, o horror natural é conhecido comumente como histórias de terror (CARROLL, 1999). Nesta comparação, Carroll leva em conta a reação dos personagens mediante um monstro sobrenatural, pois ele realmente é algo anormal, medonho e asqueroso.

Vale ressaltar que Vilela (2009), sobre os aspectos que caracterizam o gênero terror e horror, considera que são usados como sinônimos. Praticamente apresentam a mesma temática de gênero. Opta-se, no Brasil, por fazer uso tradicionalmente do nome terror por questão de manter a tradição pelo uso do termo, reservando a denominação horror para se referir ao gênero com a temática de forma genérica e ampla. Para o autor citado, as duas denominações apresentam diferentes sentidos quando interpretadas: terror estaria ligado a um medo racional perante alguma forma de realidade enquanto o termo horror remete-se à ideia do sublime advindo do medo irracional perante o natural e o sobrenatural.

Para Stephen King, a teoria demarcatória do que vem a ser horror e terror ganha outra dimensão, conforme Nicole Ayres:

Stephen King, em *Danse Macabre*, distingue as categorias terror, horror e repulsa. No terror, há um tipo de apreensão do desconhecido, porém o monstro não aparece, tudo fica por conta da imaginação. No horror, o monstro se manifesta e causa uma reação física negativa, por sua anormalidade. Na repulsa, o monstro é grosseiro a ponto de causar nojo extremo. Carroll resume assim a teoria de King: o terror seria medo + imaginação; o horror seria medo + retrato gráfico; e a repulsa seria medo + retrato gráfico grosseiro (AYRES, 2018, *online*).

### 3.1 A INFLUÊNCIA DA ESTÉTICA ESPANHOLA DO HORROR NAS PUBLICAÇÕES NORTE-AMERICANAS AUTORIAIS DE HQS DAS DÉCASAS DE 1970 E 1980

Os anos que decorreram das décadas de 1970 e 1980 foram prolíferos no que se refere a HQs de horror. Influenciados pelas publicações em especial dos artistas espanhóis em revistas estadunidenses que, por sua vez, no começo da segunda metade da década de 1970, precisamente em 1976 com a revista brasileira *Kripta*, os artistas nacionais passam a ter um novo ponto norte em questão de qualidade de roteiro e, principalmente, arte. Influenciados pela revista, que por sua vez trazia HQs de autores norte-americanos, espanhóis e outros de alta qualidade artística.

Figura 17 - *Kripta*, revista de horror publicada no Brasil



Fonte: *Kripta* #1 e #2 (1976)

A Europa tem quadrinistas que possuem estilos de composição estética que foram ousados, pois a cultura das BDs<sup>6</sup> por lá vem desde 1970 e histórias com alto teor conceitual e filosófico. Esses itens a têm colocado como um dos mercados de quadrinhos que

<sup>6</sup> BDs equivalem às HQs, pois Bandas Desenhadas em Portugal, ou *Bande Dessinées* na França.

mais influenciou o mundo da nona arte, fato que ocorre desde o final da década de 1960 (ROSA, 2017). No caso de histórias em quadrinhos de horror, esse mercado tem ditado novas tendências especialmente na parte estética, sublimando o seu conteúdo devido à maneira com que veio intensificar significativamente a qualidade dos desenhos que antes, na maioria dos casos, eram um estilo assemelhado ao *comics* de humor, com poucas expressões realísticas. Guedes (2019), em seu fanzine *Status Comics*, comenta o fato que a editora *EC Comics* introduzia as histórias de horror com personagens apresentadores feitos com estilos mais caricatos com a intenção de amenizar o tom assustador e medonho que tinham suas publicações para a época. A exemplo disso, artistas da *EC Comics* como Graham Ingels e Jack Davis, apesar de serem artistas icônicos do universo dos quadrinhos de horror pela sua capacidade de criar atmosfera horrífica e expressão de medo, não possuíam um estilo realista amalgamado com cenários de atmosfera fantasmagórica como os espanhóis do time da *Warren Publishing*. Nas figuras 18 e 19, exemplos de artes da *EC Comics* e *Warren Publishing* com suas características, respectivamente.

Figura 18 - Arte de Graham Ingels e Jack Davis, respectivamente, com aspecto mais caricaturizado



Fonte: Vault of Horror #25 e Tales From The Crypt #33, da EC Comics.

Figura 19 - Arte de Luis Garcia e José González, respectivamente, realismo e atmosfera de horror



Fonte: CreepyMagazine #43 e Vampirella #104, da Warren Publishing

A importância estética desses quadrinhistas se dá pelo fato de os desenhistas espanhóis terem produzido quadrinhos para grandes editoras dos EUA, sobretudo à editora *Warren Publishing* e, também por serem donos de uma capacidade ímpar para o desenho e pintura naquela época, com influências do cinema, da pintura e da escultura. Não somente nos anos 1960 e 1970, mas até mesmo nos anos 1990 como foi o caso de Pepe Moreno com sua inovadora arte digital para a *graphic novel Batman Digital Justice*.

Esses artistas conseguiram ir um passo além dos quadrinhos tradicionais, rompendo a estrutura clássica da estética quadrinhística com efeitos visuais renovadores, incorporando um certo misticismo com clima *noir* em suas histórias. Antes da publicação na editora americana *Warren Publishing*, os desenhos das HQs de horror eram no estilo dos *comics* estadunidenses, com traços caricaturizados, com poucas exceções, como era o caso de desenhistas como Reed Crandall, Gray Morrow, Hal Foster, Alex Raymond e Al Williamson. Após a proposta de trabalhar em um mercado voltado para o tema de horror adulto, formato magazine, houve uma preocupação em se exercer uma arte mais realista e com desenhos de elaboração refinada. Andraus (2013) expõe que as histórias em quadrinhos são feitas principalmente por imagens - que não deixam de ser informação,

mas imagéticas. Ao passo que Maroto (2018) atesta sobre a importância da qualidade das imagens, especificamente dos desenhos que devem ser além de um simples desenhar bonito, mas devem, sobretudo, causar uma emoção. Ou ainda, como disse o quadrinhista brasileiro Rodval Matias, um dos mais elogiados capistas da Editora *Grafipar*: “sempre afirmou que pinta ‘aquilo que a fotografia não alcança’<sup>7</sup>”

A editora *Warren Publishing* foi a responsável pela divulgação dos trabalhos dos artistas de quadrinhos espanhóis na década de 1970, já que foi por intermédio dela que esses artistas ficaram conhecidos aqui nas Américas, especialmente no Brasil. Donos de uma técnica de desenho inovadora, visavam o classicismo, necessário para ilustrar histórias de horror carregadas de fantasia e muito erotismo. Essa qualidade se estendia à narrativa gráfica e textos que se mostravam à frente de seu tempo, dando a esses artistas projeção internacional.

Figura 20 - A mesma história de Dax, por Esteban Maroto publicada na Espanha, Estados Unidos e Brasil, respectivamente



Fonte: *Dax, El Guerrero* (1979); *Eerie* #59 (1974); *Kripta* #7 (1977)

No início dos anos de 1970 os autores e desenhistas espanhóis optaram por uma liberdade de criação voltada para a expressão de seu mundo interior, técnicas de experimentações relacionadas com artes das mais variadas (ilustração, design, pintura, aerografia, romance, inserções diversas de elementos visuais com conotação psicodélica, arabescos, mistura de técnicas de representação bidimensionais com tridimensionais, computação gráfica) obtendo com isso, uma posição norteadora no campo das histórias em quadrinhos, especialmente de horror, ficção científica e fantasia.

<sup>7</sup> Retirado do site oficial de Rodval Matias. Disponível em: <<http://www.rodvalmatias.com.br/>>. Acesso em: 20 out. 2020.

O grande atrativo nas HQs feitas pelos artistas espanhóis, talvez seja o grande grau de verossimilhança<sup>8</sup> alcançado em seus desenhos, como bem expressa Maroto (2017) em seu texto *Trabalho de artista*:

Há muitos anos, quando comecei a trabalhar, os desenhistas precisavam de um arquivo de imagens que nos serviam como referência: tínhamos que representar pessoas, gestos, posturas, animais, paisagens, cidades, mobiliários, armas, máquinas etc. Algo necessário para tornar cada história o mais verossímil possível. Isso significava ter de empregar uma grande quantidade de dinheiro e esforço para conseguir livros, quadrinhos, filmes, fotografias e revistas (MAROTO, 2017, p. 253).

O verossímil quase sempre foi buscado por artistas dos quadrinhos, com raras exceções, como alguns autorais com tendências abstratas, o que McCloud (2005) chama de imagens icônicas do grupo dos planos das figuras, ou ainda desenhos que tendem ao plano das linguagens. Imagens icônicas pertencentes ao grupo do plano da realidade são de alto grau de verossimilhança. Na semiótica peirceana o ícone juntamente com o índice e o símbolo compõem a tríade do signo. Para McCloud (2005) imagens que tendem à categoria de símbolos ou a ela pertencem, são chamadas de ícone não-pictórico, enquanto considera como pictórico as figuras ou os ícones pertencentes ao plano das figuras:

Nos ícones não-pictóricos, o significado é fixo absoluto. Sua aparência não afeta seu significado porque representa ideias invisíveis. Todavia, nas figuras, o significado é fluido e variável, de acordo com a aparência. Elas diferem da “vida real” em vários graus. Palavras são ícones totalmente abstratos, ou seja, não tem semelhança alguma com o verdadeiro McCoy. Entretanto, nas figuras, o nível de abstração varia. [...] A fotografia e o desenho realistas são os ícones que mais se aproximam de seus equivalentes reais (MCCLOUD, 2005, p. 28).

Com as palavras de McCloud (2005) entende-se que há um forte equivalente entre a imagem realista e a verossimilhança. Esse é um recurso passível de uso tanto na representação de figuras que chamem atenção pela sua agradabilidade visual quanto pela sua repugnância. O que Danton (2015) chama de pacto de verossimilhança<sup>9</sup> é adotado de forma contundente na produção dos quadrinhos de horror espanhol, textualmente e imageticamente. Embora Carroll (1999) não considere algo impossível, acha menos fácil aplicar a teoria da ilusão para se obter verossimilhança às ficções literárias em relação às ficções visuais. Pois é grande o esmero para obtenção de um clima, uma sensação de

<sup>8</sup> No contexto de HQ, verossimilhança quer dizer que a arte como instrumento produtor de elementos ficcionais pode fazer com que o leitor aceite a ficção como algo real.

<sup>9</sup> Pacto de verossimilhança é o fato de que uma HQ não precisa ser realista, mas convencer o leitor de sua própria realidade.

horror que parece tomar conta da consciência do leitor. O roteiro e os desenhos se complementam como o fazem uma música e as imagens em um videoclipe.

Figura 21 - Revista *Vampirella* publicada no Brasil



Fonte: Kripta apresenta: *Vampirella* #1

Manuel Barrero Martínez (2012), espanhol, doutor em Comunicação pela Universidade de Sevilha, estudioso e produtor de HQ, fala sobre diversos aspectos dos quadrinhos, principalmente o estético. Martínez é também pesquisador do aspecto histórico das HQs na Espanha e no mundo, catalogador e investigador sobre a origem das HQs, com vasta pesquisa e contribuição em revistas acadêmicas. Para o autor, houve um grande diferencial que os desenhistas espanhóis trouxeram ao quadrinho estadunidense no final da década de 1960, como ele nos coloca:

Com isso, queremos dizer que o trabalho dos autores espanhóis em *Warren* contribuiu não apenas com um pouco de ar fresco para o horror que ocorreu nos anos setenta, finalmente herdeiro das novas tendências plásticas, mas também reformulou a estética geral da revista, que quando canalizou seu último estágio, atormentada por empresas filipinas, tornou-se um produto muito menos sutil e sofisticado. De todos os espanhóis, González permaneceu como o ícone do realismo e Maroto declinou como a figura mais lembrada do maneirismo chocante. Mas todos, sem exceção, desenvolveram um trabalho com altos níveis de profissionalismo, um trabalho que não foi devidamente apreciado em nosso país porque esses trabalhos foram traduzidos tardiamente, de maneira ruim e desordenada; ainda hoje<sup>10</sup> (MARTÍNEZ, 2012, *online, tradução nossa*).

10 [...] Con esto queremos significar que la labor de los autores españoles en *Warren* aportó no sólo un soplo de aire fresco al horror que se producía en los setenta, por fin heredero de las nuevas tendencias plásticas, también reformularon la estética general de la revista, que cuando encauzó su última etapa, plagada de firmas filipinas, se transformó en un producto mucho menos sutil y sofisticado. De todos los españoles, González quedó como el icono del realismo y Maroto descolló como la figura más recordada del

No Brasil, ambiente que foi prolífero desde a década de 1950 com publicações de horror, passou-se a ter uma grande guinada no campo estético devido à publicação da revista *Kripta*, que trazia histórias da editora norte-americana *Warren Publishing*, que por sua vez, tinha em seu time de artistas desenhistas filipinos e europeus, especialmente espanhóis, como: José Ortiz, Esteban Maroto, Rafael Auraleon, Vicente Alcazar, Gonzalo Mayo, Fernando Fernández, Luis García, Luis Bermejo, Jaime Brocal, José Beá, Isidro Monés, San Julián, Enrich Torres, Martin Salvador, Jesús Blasco, Víctor de la Fuente, Carlos Giménez, Félix Mas, Leopoldo Sánchez, Ramón Torrents dentre outros oriundos de uma agência de arte espanhola, a *Selecciones Ilustradas*, fundada por Josep Toutain.

Segundo Guedes (2004), Jim Warren, proprietário da editora *Warren Publishing* que até então trabalhava com excelente time de artistas e roteiristas compostos por pessoas do calibre de Neal Adams, Richard Corben, Joe Orlando, Bill Dubay, Berni Wrightson, Jack Davis, Steve Ditko, Gene Colan, Frank Frazetta, Reed Crandall dentre outros, ao ter seu time de desenhistas reduzido devido a melhores benefícios ofertados por editoras maiores que estavam começando no promissor ramo de histórias de horror, como a editora *Marvel Comics*, resolve então, por intermédio de seu editor e roteirista Bill Dubay, contratar desenhistas espanhóis da célebre agência de arte espanhola, a *Selecciones Ilustradas*. Nas palavras de Gian Danton, em seu texto - *História dos quadri-nhos – Kripta*: “O que era um problema acabou virando a favor da editora: os novos artistas espanhóis contratados eram espetaculares e deram início à fase de ouro da *Warren*, produzindo as melhores histórias de suspense, horror e ficção-científica da década de 1970” (DANTON, 2009, *online*).

As revistas da editora *Warren Publishing – Vampirella, Eerie e Creepy*, não tinham o mesmo teor *gore* que sua antecessora linha de horror publicada por William Gaines - *Crypt of Terror, Tales From the Crypt, The Vault of Horror e The Haunt of Fear*, porém, traziam como diferencial um estilo de arte inovador que saltava aos olhos de quem se aventurasse a lê-las. No Brasil, que vinham sendo publicadas histórias de horror desde os anos de 1950, sendo inicialmente com conteúdo estadunidense e depois nacional,

---

manierismo impactante. Pero todos, sin excepción, desarrollaron un trabajo con elevadas cotas de profesionalidad, un trabajo que no se ha llegado a apreciar convenientemente en nuestro país por haber sido traducidas estas obras tarde, mal y desordenadas; todavía hoy (MARTÍNEZ, 2012, *online*).

houve grande influência sobre os desenhistas brasileiros no tocante à qualidade das ilustrações quando foram publicadas as revistas que traziam histórias publicadas pela *Warren Publishing*, que foram *Kripta*, *Shock*, *3ª Dimensão* e *Vampirella*.

Figura 22 - Revistas *Vampirella* publicadas no Brasil



Fonte: *Vampirella* #2 (1977) e *Vampirella* #9 (1978)

### 3.2 A INFLUÊNCIA DA ESTÉTICA DO HORROR ESPANHOL E NORTE-AMERICANO SOBRE OS AUTORES BRASILEIROS

Diversos artistas brasileiros disseram que se sentiram inspirados em autores de HQs produzidas por artistas e escritores europeus, principalmente espanhóis. Desenhistas, escritores e até ilustradores de capas de revistas como *Spektro*, *Sobrenatural*, *Mestres do Terror*, *Pesadelo*, *Calafrio* etc., sofreram influência de maneira tal que mesmo se não confirmassem, daria para percebê-la. O *Almanaque dos Quadrinhos* de autoria de Rosa (2017), menciona o salto qualitativo que o quadrinho nacional deu com a publicação das histórias da *Warren Publishing* norte-americana pela revista *Kripta* no Brasil a partir de 1976.

Figura 23 - Revistas de horror publicadas no Brasil



Fonte: *Spektro* #7 (2016); *Spektro* #8 (2017); *Calafrio* #64 (2019); *Spektro* #5 (2015); *Spektro* #4 (2015); *Mestres do Terror* #65 (2016)

A modernização das agaquês aterrorizantes evoluía lentamente a cada ano, mas terminou por dar um salto qualitativo, por conta do lançamento brasileiro das (quase) novelas gráficas da *Warren* americana, através de *Kripta*, *3ª Geração* e *Shock*, da *Rio Gráfica*, entre 1976 e 1981, bem como pelas páginas de *Vampirella* (1977-78), da *Noblet* (ROSA, 2017, p. 78).

Mozart Couto, ilustrador e quadrinhista brasileiro que tem publicações no mercado nacional e internacional, inclusive com premiação pelo competente trabalho desenvolvido, menciona que a partir da década de 1970 passou a ter acesso às publicações europeias e com isso sofreu influências de autores Europeus e até Japoneses, já que antes tinha contato apenas com o quadrinho do mercado norte americano. Gedeone Malagola (GUEDES, 2019) reestrea seu personagem Lobisomem em 1972 em uma clara tentativa de replicar o impacto dos magazines da *Warren Publishing*. O quadrinhista Rcardo Leite, em uma conversa informal que teve com o autor desta dissertação sobre suas influências enquanto fazia HQ de horror para a antiga revista *Spektro*, diz que gostava muito dos europeus como José Ortiz, Esteban Maroto, Luís Garcia. Em sua HQ *A Flor Maldita*, Cláudio Seto fez uso de elementos estéticos vistos em *5 por Infinitus*, desenhada por Esteban Maroto e publicado pela *Editora EBAL*.

Através das publicações da *Warren Publishing* no Brasil, com revistas *Kripta*, *Shock*, *Vampirella* dentre outras, foi possível aos artistas brasileiros o acesso à arte dos artistas, na maioria, espanhóis. A exemplo disso, pode-se citar o fato de a *Editora RGE* ter optado por não colocar as capas originais nos primeiros 35 exemplares para reduzir

custos, deixando a tarefa de produzir versões baseadas nas artes das capas originais por conta de Evaldo de Oliveira e Walmir Amaral.

Figura 24 - Revistas de Horror publicadas no Brasil



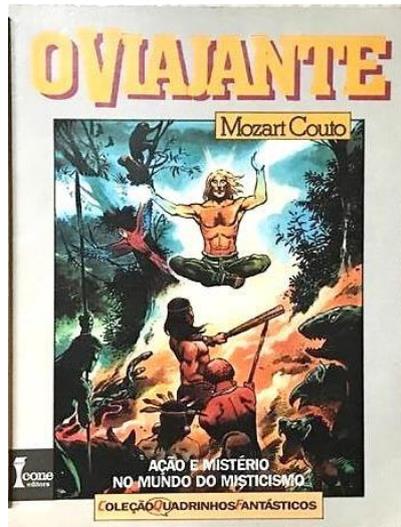
Fonte: *Spektro* #16 (1980) e *Spektro* #8 (1979)

### 3.2.1 Aspecto estético de HQs de horror brasileiras

Muitos artistas brasileiros se reinventaram após o contato com quadrinhos europeus e japoneses na parte de HQs de horror. Provavelmente suas influências se deram através de HQs com artes de artistas espanhóis publicadas no Brasil em revistas como a *Kripta* e *Vampirella*, ou com publicações importadas. No que se diz respeito a qualidade dos trabalhos dos quadrinhistas e ilustradores brasileiros era algo indiscutivelmente alto, porém essa “antropofagia quadrinhística” fez com que esses trabalhos se elevassem a um novo patamar.

Contando com histórias bem diversificadas, porém, bastante focadas em temáticas regionais, as HQs de horror brasileiras, praticamente desde suas primeiras publicações, contaram com um ótimo time de desenhistas portadores de uma grande gama de estilos. Sejam eles com estilos muito hachurados, a exemplo de Jayme Cortez, realistas como Mozart Couto e Rodval Matias, de representações interioranas e regionalistas como Elmano Silva, sombrio como Rodolfo Zalla e Eugenio Colonnese, de ficção científica como Watson Portela aos diversificados que abrangem estilos de desenhos com traços imprecisos a experimentais como Shimamoto e Cláudio Seto. Fato comum nessa aldeia McLuhaniana (MCLUHAN, 1969), nossos artistas influenciam e são influenciados, renovando e criando novas formas estéticas e modos de narrativas quadrinhísticas.

Figura 25 - Revista de Horror e Realismo Fantástico de Mozart Couto publicada no Brasil



Fonte: *O Viajante* (1990)

### 3.3 NARRATIVAS NO ESTILO *GEKIGÁ*: INOVAÇÃO IMAGÉTICA

A fotografia e as HQs se assemelham, sobretudo pelo fato de constituírem um recorte de tempo de uma ação. Segundo McCloud (2005), desenhistas de HQs dos Estados Unidos introduziram linhas de movimento em sua produção, como foi o caso de Jack Kirby e Bill Everet. Outros, como Gene Colan, foram além e passaram a incorporar efeitos fotográficos nos casos onde o personagem ou o ambiente estivessem em movimento em relação ao observador, na tentativa de capturar esse movimento expressando-o em imagem. Os quadrinistas japoneses incorporam essa metodologia visual de expressar não só o movimento, mas também os efeitos ópticos de uma câmera fotográfica aprimorando o modo de interpretar essa cinestesia. Tais recursos são especialmente usados em uma categoria de mangá, o *Gekigá*, termo que, segundo Ossola (2019), foi inventado por Yoshihiro Tatsumi para um gênero de HQs mais adultas. Enquanto os artistas da Europa e dos Estados Unidos não avançaram muito nesses efeitos gráficos, os recursos da linguagem fotográfica casaram perfeitamente com o *Gekigá*, fundamentalmente pela proposta realista de representação. A linguagem fluida e dinâmica das HQs tem sido capaz de adaptar praticamente todas as formas de movimento ao seu universo narrativo, e a percepção incomum denotada pelos artistas japoneses corrobora isso. Nesse texto apresentam-se análises de exemplos da adaptação da linguagem fotográfica empregada pelos artistas nipônicos em seus quadrinhos, destacando sua originalidade estética, sobretudo o peculiar efeito visual que se simula como se o leitor estivesse atrás das lentes de uma câmera fotográfica, participando do enredo.

### 3.3.1 O realismo fotográfico no *Gekigá*

No país nipônico em que se produz o tradicional mangá e o distinto *Gekigá*, a técnica do realismo fotográfico é levada ao seu mais alto nível. A linguagem fotográfica faz uso da representação da realidade englobada pelo mangá e *Gekigá* para gerar novos sentidos e conceitos sobre o universo das HQs. Segundo Gravett (2006), as narrativas fílmicas que se tornaram famosas, conhecidas como “técnicas cinematográficas” foram usadas nos cartuns ocidentais do início do século XIX, precedendo os diretores de cinema e quadrinhistas dos EUA na década de 1930 que objetivavam uma narrativa com realismo exacerbado, tomadas e ângulos inusitados e com cortes rápidos. Essas técnicas, devidas às restrições em decorrência da 2ª Guerra Mundial, só vieram bem depois, limitando-se apenas às insinuações de mudanças vindouras.

Pode-se observar, de acordo com Reichert (2011), que ocorre uma influência mútua entre o quadrinho japonês e o ocidental, dos quais os americanos são os mais disseminados, embora não os únicos a ser fonte de linguagem narrativa visual para a produção de quadrinhos. Há, até mesmo, a produção feita conjuntamente, como é o caso da corrente artística *La Nouvelle Manga* segundo (BOILET, 2001 *apud* REICHERT, 2011) feita por artistas franco-belgas e japoneses combinando características dos dois países, especialmente o realismo da *bande dessinée* francesa e a preocupação com temáticas do cotidiano dos mangás japoneses. Corroborando com a ideia de uma influência mútua entre os produtores de HQs, Reichert diz: “Quer se concorde ou não com esse argumento, o fato é que os criadores de quadrinhos, como os artistas de outras áreas, estão acostumados a enxertar elementos de fora para enriquecer suas próprias criações (REICHERT, 2011, p. 10).

Segundo McCloud (2005), desenhistas de histórias em quadrinhos dos Estados Unidos introduziram linhas de movimentos em sua produção, como foi o caso de Jack Kirby e Bill Everett, que fizeram disso sua marca. Outros como Gene Colan (MCLOUD, 2005), foram além e passaram a incorporar efeitos fotográficos em situação em que o personagem ou ambiente estivesse em movimento com relação ao observador. Não deixando de mencionar os ângulos e planos cinematográficos de Neal Adams, na sua melhor fase – ou pelo menos, na época em que obteve grande reconhecimento do público consumidor de HQs, momento em que fez *Batman, Lanterna Verde & Arqueiro Verde* na parceria com Dennis O’Neil. Ou Alex Ross com sua arte com realismo fotográfico. Mas, ainda de acordo com McCloud (2005), a tentativa de capturar o movimento expressando-

o em imagem, o que era absolutamente possível já que o mundo dos quadrinhos é cheio de movimentos, foi iniciada pelos pintores futuristas italianos e pelo artista francês Marcel Duchamp através de um processo de decomposição sistemática de imagens em movimento em um meio estático bidimensional como uma tela ou folha de papel.

Exponho, agora, não a forma em que a fotografia é usada em uma HQ como forma de se obter uma imagem fiel, que seja realista como o método *Marvel Comics* ou outro qualquer que adote a forma de decalcar a realidade através de uso de fotografia referencial, mas sim, de se perceber em uma HQ, como se estivesse atrás de uma câmera fotográfica, sob o efeito imagético que se tem ao fotografar algo, principalmente fazendo uso de um equipamento fotográfico profissional.

Mas como nada se cria, tudo se reaproveita nessa imensa aldeia global McLuhaniana (MCLUHAN, 1969), contexto em que a tecnologia facilita a relação de troca de informação, os quadrinistas japoneses incorporam essa metodologia visual de expressar em seus desenhos, não só o movimento, mas os efeitos ópticos de uma câmera fotográfica aprimorando o modo de interpretar essa cinestesia. Especialmente uma categoria de mangá, já que o termo mangá é usado para designar todo tipo de quadrinho japonês, o *Gekigá* surge com a proposta de fugir do quadrinho *mainstream*, adotando uma postura autoral, inicialmente com histórias sombrias e realistas, com desenhos que remetem mais a um público adulto (LUYTEN, 2011), distantes da proposta de Osamu Tezuka, que caricaturava seus personagens com olhos grandes e expressivos. No texto publicado no site *Universo Fantástico*, intitulado *Cláudio Seto, o samurai dos quadrinhos*, esclarece-se sobre o *Gekigá*:

Nos anos sessenta, artistas como Takao Saito, Yoshihiro Tatsumi, Sampei Shirato e outros igualmente importantes levantaram uma nova bandeira estilística nos quadrinhos japoneses: o *Gekigá*. Tentando se construir em oposição ao mangá de autores como Tezuka e Ishinomori, o *Gekigá* não chegou a suplantá-lo, mas sua presença foi indelével – ele estabeleceu a presença do quadrinho para adultos no Japão, e foi do intercâmbio mútuo entre as duas vertentes que nasceu o que chamamos de mangá nos dias de hoje (LANCASTER, 2008, *online*).

Claudio Seto é o autor de *O Samurai*, *Gekigá* lançado no Brasil em 1967, antes de *O Lobo Solitário* de autoria de Kazuo Koike e ilustração de Goseki Kojima. Nessa publicação encontram-se obras do gênero *Gekigá*, o mangá dirigido a adultos, escritas e desenhadas com grande realismo, adotando temas até então inéditos em nosso país, as histórias dos guerreiros do Japão medieval.

*Gekigá*, na verdade, é um termo pouco conhecido do público, chegando a ser confundido com mangá. Assim como o quadrinista americano Will Eisner com sua *graphic novel*, Edgar Franco com as HQs poético-filosóficas (2008), Gazy Andraus com suas HQs Fantástico-filosóficas<sup>11</sup> (SILVA, 2014) e outros autores com os quadrinhos autorais, os quadrinistas japoneses cunharam o termo *Gekigá* para diferenciar sua produção da HQ comum, desenhando anatomia e cenários mais realistas do que vistos em mangás, sendo um estilo que pode representar tanto temas fictícios quanto reais.

Enquanto os quadrinistas da Europa e dos Estados Unidos não aprofundaram no uso dos recursos e linguagens fotográficas, os quadrinistas japoneses souberam empregar tais técnicas perfeitamente com o *Gekigá* pela sua proposta realista de representar ambientes e seres.

A parte visual conta com suportes técnicos oriundos da pesquisa e reflexão acerca dos processos poéticos inseridos nas práticas de diversos artistas. A investigação dos percalços que embasam a produção dos artistas que por ora escolho, adentra-se em questões técnicas oriundas do universo da fotografia, presente em, praticamente, todas as HQs com características realistas e que, por sua vez, vêm influenciar na narrativa. Discurso endossado com profundidade por Sérgio Codespoti no texto *A dura arte do realismo*:

Como tendência artística, o realismo não é algo novo, pelo contrário. E, assim como outros estilos, é algo que desponta ciclicamente como uma nova maneira de interpretador do mundo ao nosso redor. Isso não é exceção nas HQs. Levado ao extremo, o realismo (ou hiper-realismo), independentemente da solução artística, produz imagens quase fotográficas, como no trabalho de ilustradores como Alex Ross, Hajime Sorayama ou Timothy Bradstreet. Nos quadrinhos, a busca do realismo está relacionada com problemas que vão além da simples resolução estética para uma imagem. O que se procura é uma solução para um conjunto de imagens que será visto e interpretado de forma sequencial. E a escolha do estilo influenciará a narrativa da história (CODESPOTI, 2009, *online*).

O efeito de realismo sem, no entanto, ser o real é a verossimilhança objetivada na presente dissertação, o que o roteirista de HQ Gian Danton comenta no seu livro *Como escrever quadrinhos*:

Quadrinhos não são realidade, mas ficção. Isso significa que uma HQ não precisa ser realista, mas ao contrário, convencer o leitor de sua própria realidade. Isso chama-se verossimilhança. O verossímil nem sempre é real e a realidade nem sempre é verossímil (DANTON, 2015, p. 63).

---

<sup>11</sup> Segundo Silva (2014), *Filosófico* por questionarem o homem, a maneira como nos portamos perante à natureza e com relação a nós mesmos e *Fantástico* por usarem de metáforas, muitas delas derivadas de mundos oníricos e metafísicos, para localizarem essas contradições humanas.

No caso das ilustrações que compõem a presente dissertação, o realismo imagético a ser empregado remete aos publicados por artistas espanhóis e desenhistas de *Gekigás* que a seu modo visando criar um efeito de realidade, cada um engendra técnicas que são pertinentes à sua época, com contextualização que respondem às suas necessidades expressivas e estéticas.

A linguagem fotográfica escolhida como suporte técnico para a presente análise se deve ao fato dela se constituir a base da própria linguagem cinematográfica, diferenciando-se desta apenas por esta ser uma ação em conjunto, uma justaposição de quadros fotográficos expostos ao longo de um tempo suficientemente curto para que o observador consiga interpretar tudo como um movimento contínuo. O que, aliás, alguns teóricos da imagem e até McCloud (2005) chamam tal fenômeno de conclusão, cujo processo consiste em uma forma de entender a ilusão de movimento da imagem cinematográfica, com a participação do observador interpretando conclusivamente, como Marshall McLuhan percebeu (FRANCO, 2008). Andraus aborda os termos próprios do cinema que são comuns nas HQs:

Nesse caso, pode-se atribuir uma categoria narrativo-literária às HQs, dentro do gênero literário, apesar de que as histórias em quadrinhos *per se* não são literatura (e vice-versa), já que ambas as expressões possuem estruturas próprias em suas linguagens díspares (uma usa principalmente imagens desenhadas, enquanto que a outra utiliza fonemas narrativos). Todavia, assim como o cinema (outra expressão singular que guarda sua própria linguagem estruturada) empresta aos quadrinhos termos como “câmera-alta”, “baixa”, “plano americano”, “médio” etc., pode-se atribuir denominações narrativas aos quadrinhos, tais quais na literatura (e cinema), sem que nem eles ou quaisquer dessas expressões percam suas qualidades intrínsecas de suas próprias linguagens (ANDRAUS, 2018, p. 5).

Mas, mesmo com a forte presença de características da linguagem cinematográfica, que por sinal é mais complexa por representar situação em movimento ou criando a ilusão de movimento, devido a isso englobar mais elementos, atem-se, principalmente, à fotografia por ser suficiente na condição de fornecer bases técnicas para fazermos leitura das imagens de alguns *Gekigás*, especialmente os desenhados por Takehiko Inoue para as revistas *Vagabond* e *Real*. A primeira é baseada no romance *Musashi*, de Eiji Yoshikawa, que conta a história do samurai Miyamoto Musashi; a segunda conta a história de jogadores de basquete em cadeira de rodas; e *Sun-Ken Rock*, uma série de *Gekigá* japonesa escrita e ilustrada por Boichi, um desenhista sul-coreano que desde jovem sonhava desenhar mangá e o realiza mudando-se para o Japão. Nessa pesquisa tem-se como referencial técnico de fotografia, o livro de Fernando Martins, *Fotografia com ênfase em fo-*

*tografia digital* (2007), por ser suficientemente técnico sem muitos termos do jargão erudito que, geralmente, dificultam a compressão por parte do leitor que não está acostumado a eles.

A seguir, apresento algumas análises das HQs citadas acima, no tocante ao emprego de linguagem fotográfica, de forma inusitada ou, em alguns casos, com muita intensidade. A apresentação desses estudos visa detalhar o acervo parcial de técnica oriunda do universo da fotografia que apresento em comum com a produção prática da HQ na presente dissertação. No *Gekigá* há uma forte presença de elementos expressivos e comunicativos que compõem o universo pictórico no que se diz respeito à fotografia. Analiso quadrinhos desenhados no estilo japonês *Gekigá*, em que cada imagem traz uma técnica ou recurso fotográfico diferente e importante para determinada narrativa a que se propõe.

Na figura 26, Miyamoto Musashi avança em direção a seu adversário e desfere um golpe de espada velozmente, antes que este consiga reagir. Neste quadro, percebemos alguns elementos típicos da linguagem fotográfica. Além do enquadramento alemão<sup>12</sup> usado para expressar a tensão do momento e o estado de concentração em meio à turbulência do combate, o desenho representa a situação em que se fosse uma fotografia obtida de tal cena de combate, a fotometria (medição da luz) feita nos personagens não conseguiria abarcar a imagem da espada por esta estar refletindo muita luz, fundindo-se com o fundo também muito iluminado. Na fotografia ou mesmo nas HQs, o enquadramento desempenha um papel fundamental, como ressalta Franco (2008):

O enquadramento é o encapsulamento da narrativa onde além das imagens de cenários, personagens e texto, outros códigos visuais importantes e exclusivos dos quadrinhos como os balões de fala, as onomatopeias e as linhas de movimento se manifestam (FRANCO, 2008, p. 23).

---

<sup>12</sup> Ângulo inclinado de câmera fotográfica ou cinematográfica usado com intenção de provocar sensações de desorientação e tensão no espectador.

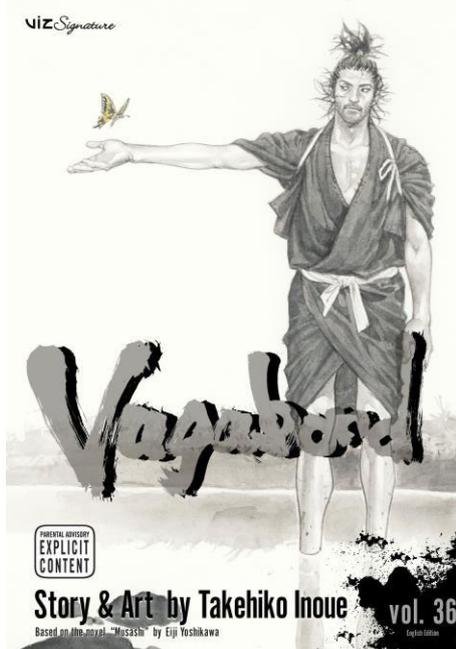
Figura 26 – *Vagabond #26* (2007), p. 23, de Takehiko Inoue.  
Enquadramento alemão e efeito de superexposição de luz



Fonte: Mangá Park

A seguir, nas figuras 27 e 28, vê-se o desenho de Inoue feito com a “regra dos terços”, comumente usada na composição de fotografia artística e produção cinematográfica. O personagem foi posicionado em um dos do eixo em que ficam situados alguns dos pontos áureos da composição de um enquadramento da regra dos terços. A regra dos terços é uma técnica bastante popular entre os fotógrafos e artistas, sendo útil para facilitar o enquadramento. É uma técnica que visa descentralizar o objeto fotografado do campo visual do enquadramento, através de uma composição obtida pela divisão imaginária do plano fotográfico em três partes iguais, verticais e horizontais.

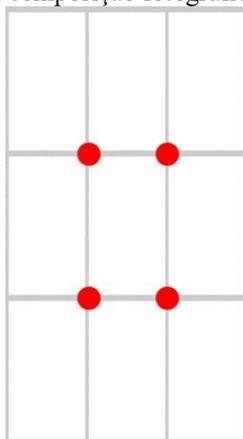
Figura 27 - *Vagabond #36* (2013), de Takehiko Inoue. “regra dos terços” aplicada à composição



Fonte: Pinterest.

Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/419819996490731773/?nic=1>>

Figura 28 - Pontos áureos da composição fotográfica em uma “regra dos terços”.



Fonte: Almanaqueiros – Disponível em: <<https://www.almanaqueiros.com/como-aplicar-regra-golden-ratio-em-sua-fotografia-proporcao-aurea-dourada-regra-de-ouro/>>.

Na figura 29, na HQ japonesa *Real*, também de Inoue, percebemos o propósito de representar o movimento rápido dos jogadores cadeirantes com baixa velocidade de obturação de uma câmera fotográfica quando esta segue o motivo principal, deixando o fundo, que por estar estático, com a aparência “borrada”. Notamos, também, que os raios das rodas das cadeiras ficam quase invisíveis devido à alta velocidade angular em que estão em relação ao restante da cadeira de rodas. O tempo de exposição revelaria, se fosse em uma situação de captação de luz por um dispositivo como uma câmera fotográfica, insuficiente para captar a luz do cenário, ficando visível apenas o que para a câmera estivesse em movimento relativo igual a esta. O dispositivo de ajuste de velocidade de obturador regula a velocidade da exposição do filme ou do sensor óptico eletrônico através de uma cortina que controla a passagem da luz no tempo desejado.

Figura 29 – *Real* (1999), capítulo 38, de Takehiko Inoue.  
Imagem com efeito de baixa velocidade de obturação



Fonte: Portal Mangá Livre – Disponível em: <<https://mangalivre.com/manga/real/30767/capitulo-38#!/page1>>

No próximo desenho, a figura 30 mostra os personagens de uma série de HQ japonesa escrita e desenhada por Takehiko Inoue, ao contrário da figura 24, que apresenta

excesso de luz do objeto ou ambiente fora da fotometria ideal, Inoue deixa os corvos que estão em primeiro plano chapados de preto por terem pouca luz sobre eles. A fotometria está corretamente feita sobre o fundo, na paisagem e no personagem, que se apresentam com uma iluminação em que é possível ver nitidamente os mínimos detalhes de contraste e brilho. Pode-se ajustar a fotometria em uma câmera fotográfica fazendo uso do recurso de controle da velocidade do obturador, explicado no exemplo a cima e, também, através do controle da abertura do diafragma, que consiste em controlar a quantidade de luz que passa pela abertura da íris de forma análoga à íris do olho humano, deixando a imagem que se forma no filme fotográfico ou no sensor óptico eletrônico clara ou escura conforme a necessidade.

O efeito de alta velocidade do obturador parece “congelar” um determinado instante em que espada de um personagem de *Vagabond* termina de cortar o pescoço de seu adversário. Pode-se notar que até o sangue que jorra do corpo do personagem parece imóvel no ar, como se estivesse parado no tempo (figura 31).

Figura 30 – *Vagabond #12* (2001), de Takehiko Inoue.  
Imagem com efeito de subexposição a luz ambiente.



Fonte: Portal Mangá Free – Disponível em: <<http://mangafree.online/687/7189/vagabond-vol12-chapter-111--lowlife>>

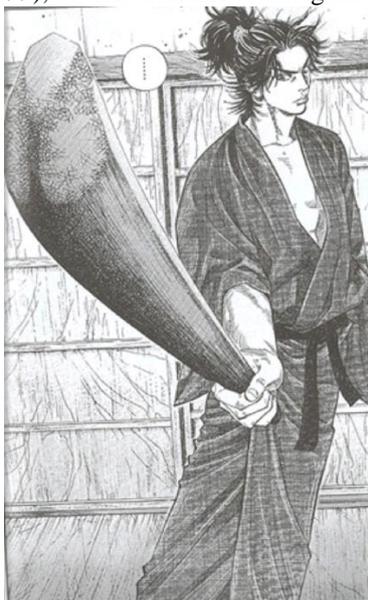
Figura 31 – *Vagabond #15* (2002), de Takehiko Inoue.  
Imagem com efeito de alta velocidade do obturador.



Fonte: Pinterest

O efeito de grande-angular da figura 32 desenhada por Inoue, gera uma distorção na imagem representada devido ao efeito de perspectiva geométrica que tende a gerar uma desproporção na figura, pois a parte do personagem que se apresenta próxima ao observador tende a ser maior que as partes mais distantes, proporcionalmente à distância em que se encontra o observador, proporcionando um efeito de proximidade do observador com o objeto que se encontra em primeiro plano. Uma lente grande-angular refere-se a uma lente cuja distância focal é substancialmente menor que a distância focal de uma objetiva normal para o tamanho da imagem produzido pela câmera, o que se permite englobar um vasto espaço do campo visual em sua área de enquadramento, devido à sua grande abertura de captação de imagem. Nas HQs norte-americanas, o *foreshortening* como é conhecido por lá, especialmente na editora *Marvel Comics*, o efeito de grande-angular é amplamente usado.

Figura 32 - *Vagabond #1* (1999), de Takehiko Inoue. Imagem com efeito de grande-angular.



Fonte: Leitor Cabuloso – Disponível em: <<http://leitorcabuloso.com.br/2016/03/manga-vagabond-vol-1/>>

Um exemplo de efeito fotográfico pode ser observado na figura 33, precisamente o oposto do efeito apresentado na figura anterior que se tratou da grande-angular. O desenho apresenta características de uma fotografia obtida a partir de uma teleobjetiva de aproximadamente 150mm, pela baixa distorção óptica da perspectiva, fazendo com que não houvesse diferença proporcional entre o corpo e a mão da personagem Yumin, da HQ *Sun-ken rock*, desenhada por Boichi. As lentes do tipo teleobjetiva oferecem uma imagem fechada, com pouca distorção da perspectiva e com pouca profundidade de campo, devido à pouca abertura angular gerada pela sua grande distância focal.

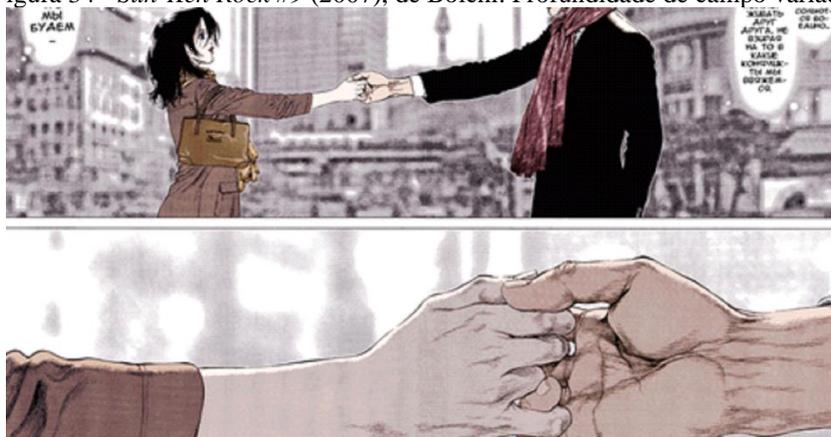
Figura 33 - *Sun-Ken Rock #23* (2015). Imagem com efeito de teleobjetiva.



Fonte: Portal Bato.To – Disponível em: <[tps://bato.to/chapter/1078589](https://bato.to/chapter/1078589)>

Na figura 34, o desenho representa duas imagens desenhadas por Boichi, em que o fotógrafo ou operador de câmera não teria se deslocado para obter as duas situações de enquadramento fotográfico ou captação cinematográfica. Bastando, apenas, que trocasse de lente. A primeira, de ângulo mais aberto, mostra o fundo com razoável profundidade de campo. Já a segunda, de *close-up* obtida por uma lente teleobjetiva, enquadrando somente as mãos dos personagens da HQ *Sun-ken rock*, apresenta uma imagem com fundo mais desfocado pela pouca profundidade de campo da lente teleobjetiva.

Figura 34 - *Sun-Ken Rock #9* (2007), de Boichi. Profundidade de campo variada.



Fonte: Portal Pikord – Disponível em: <<http://pikord.com/media/659284832926590424>>

O desenho de Boichi na figura 35 mostra um enquadramento com um ponto de vista subjetivo, colocando o observador no lugar do personagem suspenso, efeito obtido

pela posição do enquadramento e pelo uso de uma lente grande angular. O desenho também retrata a situação em que o enquadramento tipo *plongée* ou ângulo alto nos dá uma ideia de posicionamento em altura.

Figura 35 - *Sun-Ken Rock #18* (2015), de Boichi. Enquadramento tipo *Plongée*.



Fonte: Portal Bato.To – Disponível em: <<https://bato.to/chapter/1078658>>

Martins (2007) fala sobre o emprego de ângulos que são usados, entre eles o enquadramento do tipo *plongée* ou ângulo alto e o resultado que se obtém com isso:

Durante a composição, tenha em mente que, ângulos de abordagem superiores ao assunto principal, inferiorizam o assunto. Ao nível do olhar, estabelece-se um padrão de igualdade e respeito mútuo. Ângulos inferiores ao assunto, crescem a sua importância, deixando-os imponentes, superiores ou realçados (MARTINS, 2007, p. 22).

Embora que no referido desenho mostrado na figura 35, o enquadramento tipo *plongée* tende a mostrar a superioridade do personagem suficientemente forte para conseguir elevar seu adversário do chão, o mais comum é que se faça uso desse tipo de composição com finalidade de mostrar a inferioridade do personagem enquadrado.

No desenho da figura 36, apresentado abaixo, o enquadramento tipo *contra-plongée* reforça a sensação de superioridade dada ao personagem com relação à fragilidade do que está em seus braços.

Figura 36 -*Sun-Ken Rock #19* (2015), de Boichi. Enquadramento tipo contra-plongée



Fonte: Portal Bato.To – Disponível em: <<https://bato.to/chapter/1078648/19>>

A figura 37 mostra o que seria, em fotografia, uma lente normal (50mm), que apresenta um ângulo de visão próximo do percebido pelo olho humano e em que quase não há distorções de imagens, diferentemente das lentes grande angulares e teleobjetivas pela grande distorção óptica da perspectiva e pelo pouco achatamento da imagem apresentado por estas, respectivamente.

Figura 37 - *Sun-Ken Rock #21* (2015) Imagem equivalente a de uma lente normal (50mm).



Fonte: Portal Bato.To – Disponível em: <<https://bato.to/chapter/1078597/14>>

As técnicas de desenhos com o emprego do universo imagético da fotografia mais simples já foram vistas em produções estadunidenses, europeias e brasileiras, outras por não serem comuns, se apresentam com um *know-how* inédito no universo das HQs, como pode-se ver no *Gekigá*.

Alguns desenhistas ocidentais como Alberto Breccia, Eduardo Risso e Frank Miller têm usado o recurso da “linha invisível”, que se assemelha com a forma de expressar situação realista de iluminação, outros como Alex Ross, e brasileiro Felipe Massafera com o uso constante de fotografias como referências que trazem intrinsecamente toda as características vistas em uma fotografia, numa ação de verossimilhança. Jack Kirby com seus desenhos carregados de escorços (ou *foreshortening* como falam os desenhistas estadunidenses) dentre outros que fizeram da linguagem fotográfica uma importante ferramenta na construção de sua narrativa. Mas os artistas nipônicos foram além, com expressões de profundidade de campo, velocidade de obturação, lentes diversificadas e foco seletivo de forma realista e singular.

É importante notar que os desenhos com elementos próprios de efeitos ópticos com base em fotografia passam uma mensagem analogicamente, sem necessidade de qualquer texto que se refira a eles, pois a objetividade do que se pretende com tais efeitos fotográficos traz grandes margens de acerto em decorrência do realismo das ilustrações. Ao serem pioneiros no uso extremo desses recursos visuais, os desenhistas japoneses acentuam sua identidade estilística, mesmo que isso tenha ocorrido a partir de compartilhamentos culturais visuais de regiões ocidentais, realimentando o processo de significados compartilhados.

### **3.4 PERCEPÇÃO DAS HQS EM SEUS ASPECTOS ESTÉTICOS, NARRATIVOS E DE ROTEIRO**

É relevante considerarmos que as HQs de horror, realismo fantástico ou praticamente de quaisquer outras temáticas, produzidas sem os grilhões do ditame do mercado editorial, levam em consideração todo e qualquer arsenal à sua disposição para alcançar seu objetivo de materializar o que está concebido apenas no plano imaginário. Recursos imagéticos que venham a realçar ou até mesmo a criar ambientação e clima que sintonizem o leitor com determinados tipos de histórias, pontos de vistas hiper-reais comuns em câmeras fotográficas que são transplantados para o universo HQ ou a construção de narrativas livres de amarras sem, no entanto, se tornarem previsíveis, constituem, entre inúmeras outras formas de expressão e comunicação próprias do terreno das HQs, a vasta forma de liberdade de agir do quadrinista.

### 3.4.1 A quantidade de elementos visuais e a narrativa

A seguir, faço uma reflexão sobre a narrativa no tocante a uma boa fluidez da leitura, fato este que está subordinado às questões qualitativas como requadros carregados de elementos visuais ou apenas com o essencial para que a história seja contada, fluindo naturalmente durante a leitura. A tensão que os quadrinistas não poderiam considerar como algo que se faça de forma arbitrária, mas com objetividade. Não deixando de se levar em conta o fato que o quadrinho autoral explora os mais diversos meios e recursos, sendo boa parte deles não convencionais e até contra as normas canonizadas pela crítica dita especializada.

No universo das HQs, exemplo de casamento equilibrado entre imagem e texto, e onde há o cruzamento entre a ficção e a arte, o conceito de *o que é uma imagem* ganha uma dimensão ainda maior no que diz respeito a um distanciamento de um termo elucidativo acerca das imagens ou o que elas podem ser. Talvez com foco em pontos não tão genéricos e, sim, em questões fragmentadas da imagem, consiga-se alguma resposta mais objetiva, pois a resposta para tal questão estaria na própria condição de evolução constante da forma de representação e na maneira de se perceber a imagem.

Nas HQs, o veio aurífero no tocante à arte, provavelmente está nas produções autorais. Nelas, explora-se todo tipo de possibilidades de representação imagéticas e sua influência nas narrativas, variando das com mais graus de iconicidade às com generalizações significativas, das imagens realistas às com tendências abstratas.

Sobre as particularidades que envolvem a imagem, principalmente acerca da representação, Andraus (1999) aborda o que pode haver no espaço entre os quadrinhos de uma HQ: o paradoxo que se apresenta com a manifestação simultânea do passado, presente e futuro (que são vistos nos intervalos que separam cada quadrinho no ato da leitura) que se dá ou tem o seu ritmo ditado pela “conclusão mental” de cada cena exibida nas ilustrações dos quadrinhos. Essa ideia é corroborada por Franco (2008) quando discute a questão da *gestalt*, ou seja, a percepção visual da forma inerente à narrativa das HQs se apresenta na forma de uma consciência visual simultânea de passado, presente e futuro, em decorrência da atuação concomitantemente da fóvea e da visão periférica<sup>13</sup>.

Andraus (1999) cita Calazans (1993), sobre o fato de a mente não conseguir “varrer” duas funções simultaneamente de forma consciente, fazendo com que o que está em

---

<sup>13</sup> Fóvea é a região da retina que se vê com a melhor definição possível e a visão periférica é a área da retina que fica com pouco foco, ou seja, sem muita definição.

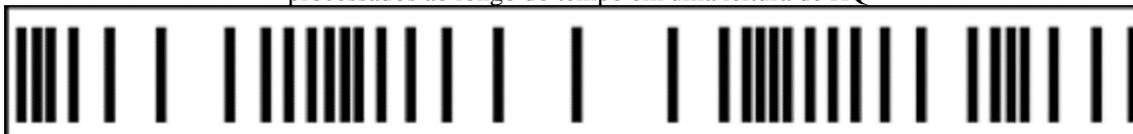
segundo plano da atenção seja menos fixado pela memória ao ser percebido ou executado. No caso, a parte textual sobrepõe-se à parte das imagens que são captadas “pela visão periférica, o canto do olho”, como explica o autor:

Ao ler uma HQ a fóvea centraliza e foca as letras, o texto dentro dos balões, as falas dos personagens. No decorrer da trama, a curiosidade força o leitor a procurar avidamente o próximo balão, e assim sucessivamente, mantendo o ritmo de leitura. Ora, a atenção centrada no signo verbal nos balões torna os desenhos perceptíveis apenas de relance, pela visão periférica dos bastonetes como fundo subliminar (CALAZANS, 1993 *apud* ANDRAUS, 1999, p. 31)

De fato, muitas vezes temos que interromper a leitura textual e dar atenção aos desenhos e ilustração da HQ enquanto lemos. Isso ocasiona o desvio da atenção na leitura, comprometendo, mesmo que em um nível tolerável e insignificante, a fluidez da narrativa. O desenho detalhado e realista ou o desenho simples e sem elaboração técnica, ocasiona essa interferência à leitura. Porém, parece que o primeiro cria a necessidade de uma segunda leitura com a atenção mais voltada para a parte gráfica, isto é, para a arte. Necessidade que não se dá por obrigação penosa, mas por prazer.

No gráfico abaixo (figura 38), é demonstrado o processo de aceleração ou desaceleração do fluxo da narrativa conforme a quantidade de elementos nas imagens dentro dos quadros<sup>14</sup> lidos ao longo do tempo. Sendo o eixo horizontal a linha do tempo e as pequenas barras verticais a representação dos elementos dos quadros. No local ao longo da barra horizontal onde há uma maior concentração de barras verticais a leitura tem seu fluxo desacelerado, assim como o contrário também é verdadeiro:

Figura 38 - Representação metafórica da quantidade de elementos processados ao longo do tempo em uma leitura de HQ



Fonte: Elaborado pelo autor

Onde há pouco espaço entre os traços verticais, representa-se o quadro com muitos elementos visuais para serem processados em que ocorre, então, uma desaceleração no ritmo da leitura ao longo do eixo temporal. Diferentemente de um momento de ação (veja na fig. 39), situação em que fica melhor com poucos elementos na imagem dos quadros que a compõem, pois o ritmo da leitura criado pela cena que envolve ação cria uma instabilidade impulsionada em direção ao próximo quadro, uma necessidade de desvendar o que está por vir. Ocorrendo um aumento do ritmo na leitura, há, também, o

<sup>14</sup> Requadro é a moldura do quadrinho (FRANCO, 2008).

aumento da velocidade na leitura dos quadrinhos. Isso faz com que haja uma competição pela atenção por parte do leitor entre a fruição das imagens e a leitura da parte literária, pelo fato de que as imagens requerem um tempo maior para serem em comparação com os textos que são mais fluidos (estão vinculados à narrativa da história).

Figura 39 – *Superman VS. Muhammad Ali* (1978), de Denny O’Neil e Neal Adams.  
Momento de ação com poucos elementos na imagem dos quadros.



Fonte: Portal Cellcode – Disponível em: <<https://cellcode.us/quotes/superman-five-fighting.html>>

Waldomiro Vergueiro, ao refletir sobre essa questão, afirma que o sistema narrativo dos quadrinhos é composto por dois códigos que atuam em constante interação: o visual e o verbal, pois, “cada um desses ocupa, dentro dos quadrinhos, um papel especial, reforçando um ao outro e garantindo que a mensagem seja entendida em plenitude” (VERGUEIRO, 2004, p. 31).

De forma específica em relação ao entendimento da mensagem, o fato é que a quantidade de elementos visuais no requadro influencia na percepção e leitura da narrativa dos quadrinhos. Porém, olhar a imagem dos quadrinhos não se relaciona com o enquadramento, ou mesmo com o tempo em que se transcorre a narrativa em relação ao formato dos quadrinhos. Mesmo quando são quadrinhos pequenos, com menos elementos visuais para serem lidos, percebidos ou interpretados, como expõe Franco (2008). O que importa nas reflexões que são construídas nessa pesquisa é a necessidade de se colocar mais ou menos elementos visuais nos quadros em função de se obter uma narrativa mais fluida.

Alguns quadrinhos, como os *Gekigás* trazem uma grande quantidade de informações visuais, mesmo não sendo uma *splash page*, feita com a intenção de situar o leitor em uma imagem panorâmica ou dar destaque a uma cena de ação, como é visto nos quadrinhos de super-heróis ocidentais, especialmente, estadunidenses. Quadrinhos como os *Gekigás* não entram em contradição com a narrativa da história ao colocarem elementos em demasia, pois geralmente esses quadrinhos são feitos com a intenção de mostrar a influência do ambiente no estado psicológico do personagem, esteja este meditando ou em um estado de tensão, além de modos mais convencionais de ilustração para compor a narrativa.

Adentrando nessa questão da quantidade de elementos visuais usados nos quadrinhos, estabelecendo um paralelo em relação à imagem de alta definição, Franco (2008) adverte que McLuhan classifica as HQs como uma mídia fria, conforme a necessidade de maior participação dos leitores nas percepções dos quadrinhos e intervalos entre eles.

Tendo em vista a fluidez da leitura da narrativa devido à influência da quantidade de elementos dentro do requadro e a ideia de mídia fria e quente, os quadrinhos se apresentam expressando-se de uma forma ou de outra. Quando estão com poucos elementos visuais, a narrativa tem um comportamento quente, pois com um menor número de informação visual para processar, a leitura será mais rápida, sem truncamento, mais fluida, pois, ainda segundo McLuhan (1969 *apud* FRANCO, 2008), exige menor participação do leitor na percepção do que a mensagem visual se propõe.

Por outro lado, o inverso também pode ser verificável, quando os quadrinhos têm mais elementos, há maior necessidade de participação do leitor no tocante à sua percepção da narrativa e a seu livre transcorrer.

Figura 40 - *Vagabond* (1999), de Takehiko Inoue. Efeito de lente teleobjetiva.



Fonte: Portal Busy – Disponível em: <<https://busy.org/@easy-crypto/vagabond-the-greatest-swordsman-there-is>>]

Quando necessária, a supressão das informações visuais se dá pela simulação da imagem que se obtém com recursos de câmera fotográfica profissionais e lentes cambiáveis. Com essa câmera, pode-se conseguir uma imagem com o campo focável bem restrito, conforme duas possibilidades: grande abertura do diafragma da objetiva, que com isso passa a receber para a câmera os raios luminosos de diversos pontos e ângulos diferentes e, de outra forma, através da utilização de uma lente teleobjetiva, que possui pequena profundidade de campo focável (veja na fig. 40). Ou, ainda, imitar o efeito fotográfico de selecionar e destacar determinados elementos através do controle de abertura do diafragma da objetiva da câmera fotográfica, ora muito aberta, ora muito fechada, obtendo imagens superexpostas e subexpostas, respectivamente, com relação à fotometria ideal para o ambiente, conforme a figura 41:

Figura 41 – *El Eternauta* (1969), de Alberto Breccia e Hector Oesterheld.  
Efeito de imagens superexpostas e subexpostas



Fonte: Portal Mariano Bayona - Disponível em: <<http://superman.marianobayona.com/brecciaeternauta.htm>>

Há também outra forma bem comum de suprimir grandes quantidades de elementos de um quadro quando a situação permitir: usando linhas de movimentos<sup>15</sup> quando necessário. Nesse caso, o quadro se preenche por riscos que significam elementos em movimento, como linhas cinéticas. A exemplo disso, temos a figura 42, com ilustração de Goseki Kojima:

<sup>15</sup> Linhas de movimentos são uma convenção gráfica usada nas histórias em quadrinhos para representar a ilusão de movimento e/ou trajetória dos objetos (FRANCO, 2008).

Figura 42 - *Lone Wolf and Cub* (1970), de Kazuo Koike e Goseki Kojima. Efeito de movimento com linhas cinéticas.



Fonte: Portal Dark Horse – Disponível em: <<https://www.darkhorse.com/Books/27-374/Lone-Wolf-and-Cub-Omnibus-Volume-10-TPB#prettyPhoto>>

Figura 43 - *Creepy #51* (1973), de Doug Moench e Esteban Maroto. Efeito psicodélico.



Fonte: Chris Buse Twitter – Disponível em: <[https://twitter.com/buse\\_chris/status/1052260945983082496?lang=es](https://twitter.com/buse_chris/status/1052260945983082496?lang=es)>

Há artistas que suprimem informações visuais, como Alberto Breccia, Eduardo Riso e Frank Miller, que usam a técnica do traço e do chapado, buscando escurecer com contrastes extremamente fortes, partes da sombra e da penumbra do desenho. Outros como Esteban Maroto, insinuam as sombras e penumbras com demarcações e cabe ao

leitor completar mentalmente a imagem, resultando em um efeito psicodélico, conforme a figura 43. Neste último caso, não há necessariamente uma supressão de elementos visuais, mas, de parte deles, uma abstração intencional de imagens, situação em que o leitor completa o seu significado mentalmente no processo de leitura. Há casos extremos de utilização de elementos visuais nos quadrinhos, como é o caso do desenhista italiano Aldo Capitanio, na ilustração do personagem de faroeste Tex (figura 44):

Figura 44 - Desenhos de Capitanio. em *Almanaque Tex #18* (2003). Elementos visuais em excesso.



Fonte: *Almanaque Tex #18* (2003)

Na maioria dos quadrinhos há uma saturação de elementos visuais tão grande que o elemento principal, colocado em primeiro plano, se mescla ao fundo, dificultando a compreensão da leitura. Essa tendência moderna é observada nos traços de diversos artistas, inclusive nos desenhistas estadunidenses, que, bem provavelmente, foram influenciados pelos constantes aumentos na qualidade das imagens das atuais câmeras fotográficas e das TVs de alta definição (*HD*), ou ultra alta definição (*UHD, 4K*) cujas tecnologias mostram cada vez mais elementos detalhadamente nítidos nas telas, exercendo uma influência direta na maneira de produzir as HQs. Na medida em que os meios visuais vão evoluindo na qualidade de projeção de imagens, os quadrinhos tendem a imitar o efeito, dentro das condições em que lhe são apropriadas.

A partir dos exemplos apresentados nesta análise, procurou-se mostrar que a varredura que se faz com os olhos na condição de leitor em função de fatores - como o planejamento de cada requadro e o que vai dentro dele em termos de quantidade de elementos visuais - é essencial para que uma leitura, se torne minimamente agradável. Deve haver

uma harmonia entre o transcorrer da narrativa com as imagens e a quantidade de elementos do requadro.

O fluxo da leitura se dá de forma mais fluida quando se observam poucos elementos visuais no requadro, estratégia indicada para as cenas de ação. Enquanto as cenas mais estáticas e contemplativas, são melhores construídas com requadros com cenários compostos com quantidades maiores de elementos visuais, como pôde ser visto nos exemplos citados. Nesse sentido, pode-se observar, também, as diferentes possibilidades de se compor e construir as imagens que vão nos requadros das HQs, objetivando a fluidez da narrativa.

### 3.5 ATMOSFERA VEROSSÍMIL

Uma música pode nos inspirar com sentimentos, dentre outros, de horror, ódio, medo, paranoia, desilusão, suspense. Música erudita, rock progressivo, música experimental, trilha sonora de alguns filmes, ópera rock, para citar algumas categorias de música, tendem a apresentar mais elementos que signifiquem algo para o ouvinte, apesar de que, praticamente qualquer música e dependendo da pessoa possa apresentar resultado de intensidade idêntica. Como dizia Victor Hugo (SMART ANSWERS BR, 2020), “a música expressa o que não pode ser dito em palavras daquele que não pode permanecer calado”. A exemplo disso, há a trilha sonora que parece irmã gêmea de imagens cinematográficas tamanha é sua capacidade de pôr em sintonia quem a escuta, como é o caso da que acompanha o filme *Conan, o Bárbaro*, de John Milius ou a mostrada na abertura da série *Arquivo X*, cuja atmosfera alcançada pela sua trilha sonora apresenta características de desolação e vazio que se transmuta em mistério e agorafobia, se aproximando do que seria um sentimento de horror sobrenatural. Com imagem não é diferente, essa mesma sensação que se obtém com a fruição musical, esse mesmo estado mental em que se emerge ao ouvir determinadas músicas, se obtém com a interação à imagem.

Fazendo uso de repertório imagético consegue-se representar elementos próprios da comunicação e expressão de ideias e sentimentos, sendo eles sutis ou explícitos. A representação do horror não vai por caminhos diferentes. A poética da escuridão e dos baixos sentimentos não foram substituídos por algo à altura, apesar de condenados ao ostracismo pela maioria dos desenhistas de HQ de horror da atualidade que tem preferido

ornamentar seus desenhos com a linha clara, o que já não é tão compatível com que se pode alcançar em termos de expressividade no universo terrífico.

Figura 45 - Atmosfera típica de horror de artistas espanhóis na *Warren Publishing*, na arte de Auraleon.



Fonte: Mistress of the Dead Tumblr – Disponível em: <<https://mistressofthedeath.tumblr.com/post/135284466722>>

Lovecraft (1987) afirmou que a emoção mais forte e antiga pelo qual o homem já passou foi o medo e a espécie mais forte e mais antiga de medo é o medo do desconhecido. A imagem, quando se trata de produção cinematográfica, tem sido defasada na capacidade de convencer pelo aumento da definição pela qual está passando quando se fala em filmes de horror, por quase não mais conseguir ser convincente naquilo que se propõe, sobretudo pela sua expliciticidade excessiva, relegando a verossimilhança. Isto devido ao fato de haver o uso excessivo de iluminação e também ser feito com a resolução de imagem alta requerendo um trabalho maior nas imagens, um tratamento que as direcionem para o mistério e o suspense, terminando no medo e horror. Aqui não se fala de ter imagem mais *gore*, mas de tudo o que está inserido dentro do requadro ou da tela. Os filmes de horror, geralmente, mais antigos possuíam essa aura mórbida, medonha e misteriosa, tanto pelo modo precário em que se produziam as imagens em baixa resolução, cheias de ruídos visuais e com contraste saturado na captação ou na projeção quanto no fato que já eram feitas levando em conta essas limitações quanto eram produzidas.

Essas imagens, mais que simplesmente misteriosas, são condutoras a um estado de consciência apreensível, pertinente enquanto visual de horror, que nos induz ao horror artístico de Carroll, como em um estado de alterado de consciência, proporcionado pela

suspensão da descrença que ocorre em função da construção bem elaborada de um evento artístico. Sobre isso, Carroll (1999) confere:

De acordo com a teoria da ficção como ilusão, quando nos horrorizamos com a manifestação de Sr. Hyde no palco, acreditamos estar na presença de um monstro. Técnicas teatrais ou cinematográficas de verossimilhança nos impressionam tanto que somos iludidos a ponto de acreditar que um monstro realmente assoma a nossa frente. Assim, dessa perspectiva, não é verdade que os espectadores normais, informados, não acreditem que a entidade ficcional em questão não existe. Por meio das ilusões do palco e da tela, somos iludidos para que acreditemos que Hyde está a nossa frente. Essa manobra remove nossa contradição, mas ao custo de nos tornar, mesmo que apenas durante a ficção, supersticiosos: ou seja, pessoas que creem em vampiros, invasores alienígenas ou em qualquer criatura sobrenatural que seja inventada ilusionisticamente (CARROLL, 1999, p. 97).

O horror para Carroll (1999) está intrinsecamente ligado a repugnância, ao sobrenatural e ao medo. O horror modifica nossa forma de perceber o mundo, mesmo por pouco tempo, nos colocando em um estado de consciência em que não pensamos de forma lógica, pois agimos como se estivéssemos sugestionados. De acordo com a classificação dada por Platão à nossa consciência, vivemos quase sempre inconscientes ou subconscientes, porém quando nos encontramos horrorizados, chegamos ao nível máximo de perda da consciência e do autocontrole.

Como se fica ávido por se ver livre da aflição que a imagem desperta ao nos encontrarmos identificados com determinados eventos, tenta-se desvendar o mistério que causa falta de ar e apreensão pela misteriosa carga emocional que parece durar para sempre. O mistério e o suspense que se desemboca no medo e aflição brota-se da imagem que parece se revelar lenta e tortuosamente, devido à pouca percepção que se tem em decorrência da baixa definição. Geralmente, esse atributo visual é construído artificialmente através de aparência de filme granulado e envelhecido.

Comumente, quando se está com medo de alguma coisa, entra-se em um estado de consciência limitado, passando-se a enxergar apenas o objeto do medo e o faz de modo a extrapolar o senso de realidade. Tomando como ideia o pensamento de Platão sobre os quatro estados de consciência dos quais o ser humano se encontra ora em um, ora em outro, sendo como se encontrasse no nível mais baixo e limitado de consciência sobre si mesmo ou sobre a situação em que estiver envolvido. Para Platão (GNOSIS BRASIL, 2015) tem-se quatro estados de consciência:

No nível mais baixo, está *Eikasia*. Uma infra consciência. Um estado em que o indivíduo se encontra profundamente identificado com o objeto de sua ignorância; um estado de barbárie; medo profundo; mundo instintivo e brutal.

No segundo estado, *Pistis*, onde frequentemente o indivíduo se encontra, vive-se em um automatismo de agir e pensar. É um estado de subconsciência. Deixa-se levar por crenças e pensamentos subjetivos. A cabeça dos que aqui se encontram está tomada por preconceitos, sectarismos, fanatismos, teorias e dogmas nos quais não existe nenhum gênero de comprovação, mas que para eles são tidos como fatos.

No terceiro estado, *Dianoia*, é-se autoconsciente. Consegue-se refletir sobre nossa condição humana. Revisa-se intelectualmente as crenças, faz-se análise de forma mais imparcial; é-se capaz de adotar um sincretismo conceitual e cultural. Usa-se o raciocínio para estudar os fenômenos e estabelecer leis científicas.

No estado de consciência denominado *Nous*, é-se supra consciente ou tem-se a consciência objetiva. Nessa condição, encontra-se com a consciência aberta à intuição e à criatividade, atinge-se a abertura da realidade metafísica. *Nous* é o chamado “estado de Turiya” (iluminação, intuição).

Em um estado de fascinação, como se estivesse hipnotizado, o indivíduo é levado a crer na situação ficcional como se fosse algo real, ficando profundamente identificado com eventos artísticos, imerso em uma situação fantasiosa com toda sua carga de tragédia e comédia. A exemplo disso, destaco que Danton (2015), se referindo a uma HQ publicada na revista *Kripta, Castelo de Areia*, diz: “O texto está em terceira pessoa e tem como objetivo criar a sensação de horror, medo, angústia (afinal, acompanhamos uma mulher seminua, correndo em um local nojento e frio)” (DANTON, 2015, p. 76). A identificação da mente com eventos fictícios inicia-se com supostos fatos que chamam atenção com situação de conflitos pelos quais passam os personagens de uma HQ. Provavelmente a situação que mais causa a impressão de estar dentro da história com toda sorte pela qual passam os personagens, seja a proporcionada pelas histórias de horror, tanto pelo impacto de suas cenas quanto pela condução a esses estados mentais pela narrativa, tanto visual quanto textual. Esse estado mental que é próprio do universo das histórias de horror é alcançado pelo envolvimento da atmosfera que lhe é peculiar, pois, em se tratando de HQ, está relacionado com imagens que remetam a características que foram se configurando ao longo do tempo como tais, e até mesmo de forma intuitiva em uma associação direta e natural, como em um sincretismo de afinidades e impressões. Analogamente, Lovecraft diz:

Os primeiros instintos e emoções do homem moldaram a sua resposta ao meio em que ele se viu envolvido. Sensações definidas baseadas em prazer e dor criaram-se em torno dos fenômenos cujas causas e efeitos ele podia entender, ao passo que em torno dos que ele não entendia — e estes abundavam no

mundo dos primeiros tempos — teceram-se naturalmente os conceitos de magia, as personificações e sensações de assombro e medo próprias de uma raça portadora de ideias poucas e simples e experiência limitada (LOVECRAFT, 1987, p. 2).

A atmosfera nas HQs de horror é caracterizada por imagens que contenham uma carga de elementos visuais inerentemente e até mesmo subliminarmente, relacionados com o universo do medo e do mistério. Lovecraft (1987, p. 5) diz sobre o peso que se obtém com a inclusão desse elemento em uma história de horror: “O mais importante de tudo é a atmosfera, pois o critério final de autenticidade não é o recorte de uma trama e sim a criação de uma determinada sensação”. O asco típico do horror artístico de Carroll (1999) surge a partir de sensações oriundas de contatos com produções artísticas com imagens carregadas de significados relativos à atmosfera do universo sobrenatural. Causo (2013) cita Lovecraft, que complementa esse conceito com sua fala:

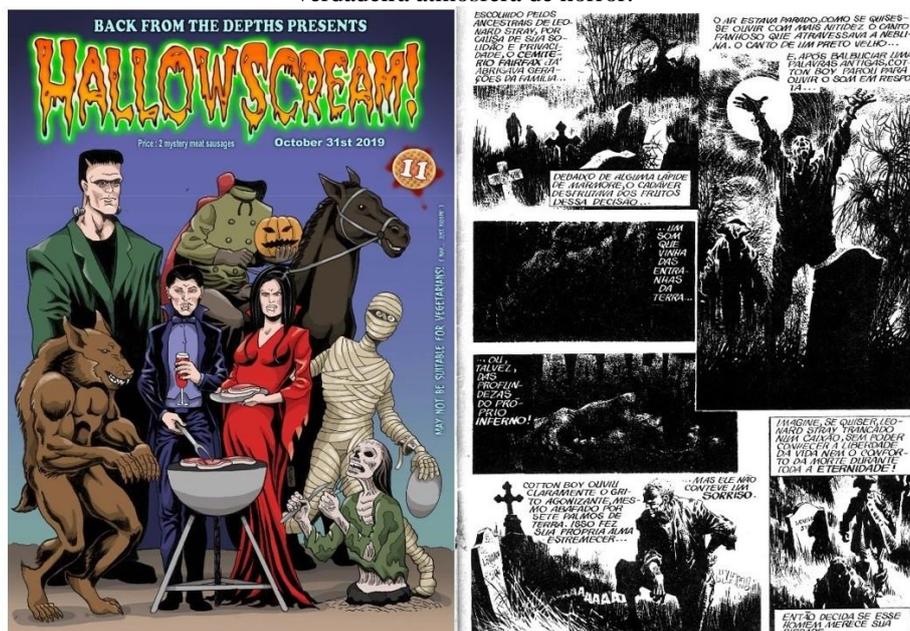
Há que estar presente uma certa atmosfera de terror sufocante e inexplicável ante forças externas ignotas; e tem que haver uma alusão, expressa com a solenidade e seriedade adequada ao tema, à mais terrível concepção da inteligência humana - uma suspensão ou derrogação particular das imutáveis leis da Natureza que são a nossa única defesa contra as agressões do caos e dos demônios do espaço insondado (LOVECRAFT, 1987 *apud* CAUSO, 2013, p. 105).

Apesar de Causo (2013, p. 101) apresentar, na tentativa de determinar um tipo de elemento mais moderno de horror fazendo associação do termo atmosfera com elementos que venham a definir o tipo ideal de produção de horror, dentro de um contexto tradicional e até mesmo arcaico ou, ainda, como na vanguarda que utiliza de elementos como cenários e ambientes do cotidiano, pode-se dizer que a atmosfera horrífica e terrífica está além de ambientações góticas ou de um cotidiano contemporâneo. A atmosfera é o que se obtém ao se fazer uso de elementos visuais pertinentes ao universo da categoria a que se propõe causar uma emoção ou impressão, utilizando-se do repertório que lhe peculiar. Presencia-se, na atualidade, HQs do gênero de horror com total dissonância entre as imagens e a história. Há, às vezes, mais teor do universo terrífico em produções de HQs de espada e feitiçaria, *Westerns* ou policial do que nas que se dizem de horror.

Ao incorporar elementos visuais numa tendência natural de seguir modismos à sua paleta de recursos, alguns desenhistas da atualidade tendem a adaptar a linha clara franco-belga ao gênero horror, obtendo uma “atmosfera” que mais se assemelha às HQs do *Scooby-doo* ou do personagem *Penadinho*, da *Turma da Mônica*. Não só as linhas claras franco-belga são seguidas incondicionalmente como moda obrigatória para alguns desenhistas, mas o acabamento limpo e a própria maneira de desenhar dos orientais, como

no mangá com seus cabelos espetados, rostos triangulares e olhos femininos tem sido usado em peso no *american manga* em produções que variam entre super-heróis e horror. Algo como o dito por Carroll (1999) acerca de uso de figuras monstruosas em fábulas, contos de fadas, mitos e que isso não faz com que sejam, necessariamente, consideradas como horror. A exemplo disso, seguem a figura 46 que apresenta características diversas sobre a imagem de horror, por isso, trazem resultados distintos.

Figura 46 - Capa da revista *Hallowscream!* e uma ilustração de horror do espanhol de Leopoldo Sanchez. Enquanto a primeira imagem apresenta traços próprios para um público juvenil, a segunda possui uma verdadeira atmosfera de horror.



Fonte: *Hallowscream!* e *Kripta #11*

O monstro teria que representar, ao personagem, uma ameaça física e uma perturbação da ordem natural de forma que seja aceita pelo leitor como algo que implique perigo real. Ou seja, algo que convença o leitor de que os personagens tenham percepção da letalidade do perigo em que se encontra na história, a atitude deles diante do monstro com cuja presença as ameaçam e, também, a periculosidade extraordinária promovida pela presença de um ser sobrenatural. Apesar de tudo, deve-se entender que há pessoas, geralmente o público infanto-juvenil, que se impressionam com histórias de horror típica de uma pobre elaboração realística devido à, provavelmente, uma maturidade não muito desenvolvida nessas questões, pois não conseguem perceber nuances rasas de falhas ou falta de elementos verossímeis.

Em seu livro *A Filosofia da composição*, Edgar Allan Poe (2000) considera como ponto indispensável, dentre outros, a necessidade de se manter o tom em foco. Querendo dizer com isso, que não se deve mudar o estado psicológico do leitor uma vez iniciado

em uma linha de tom poético. No contexto do que se fala, deve-se evitar quebrar o clima, seja ele de mistério, suspense, horror, tensão com mudanças de estados psicológicos em decorrência de uso de elementos estéticos ou literários incoerentes.

Provavelmente a maioria da literatura que há sobre a construção de um ambiente imersivo proporcionado por típicas atmosferas venham a se referir a roteiro ou algo do gênero. Como estão intrinsecamente ligados com outras linguagens artísticas, também se possibilitam a produção de imagens que derivem dessa forma de pensamento. Mas há a possibilidade de trabalharem juntas como é mostrado por Danton (2015) onde o texto e imagens não são redundantes entre si ou mesmo desconectados um do outro, ao contrário, complementam-se: o texto se prende menos em narrar o que está acontecendo e mais em tentar passar o que a personagem está sentindo. Para Danton (2015), o roteiro tem que se tornar poesia que repasse aos leitores sensações, sentimentos e anseios de seus personagens (figura 47). Embora haja quem defenda a perspectiva de uma convivência sinérgica entre elementos icônicos e verbais, ou pelo menos uma harmonia entre eles, alguns enxergam a possibilidade de explorar a imagem como melhor forma de obter resultados na produção de sentidos em um a HQ, como diz Groensteen (2015) sobre os quadrinhos:

Considerar que os quadrinhos são essencialmente lugar de um confronto entre o verbal e o icônico é, creio eu, uma contraverdade teórica que conduz a um impasse. Será necessário ser mais específico? Se eu suplico que a imagem seja reconhecida em posição de destaque, não é pelo fato de que, salvo raras exceções, ela ocupar nos quadrinhos um espaço mais importante que aquele reservado à escrita. O predomínio da imagem no cerne do sistema deve-se ao fato de que a maior parte da produção de sentido ocorre através dela (GROENSTEEN, 2015, p. 17).

Ou ainda, posso reforçar essa ideia sobre o assunto tratado aqui, com a corroboração de Gubern (1979):

Como se sabe, a informação das mensagens icônicas apresenta características diversas das verbais. O sinal icônico possui, em relação à realidade que substitui e representa, uma concreção maior que o sinal verbal, cujos sons podem evocar a imagem de um ser ou de um objeto designado, mas não podem oferecê-lo como presença óptica e, em geral, informativamente mais completa (GUBERN, 1979, p. 56).

Figura 47 - Roteiro poético em *Floresta Negra*, da dupla Gian-Bené



Fonte: Ivan Carlo Blogspot – Disponível em: <[https://ivancarloblogspot.com/2020/02/floresta-negra-da-dupla-gian-bene.html?spref=fb&fbclid=IwAR3ySA\\_fySWE1BPYemLML28om7Zz1DXpbaeFBITTE](https://ivancarloblogspot.com/2020/02/floresta-negra-da-dupla-gian-bene.html?spref=fb&fbclid=IwAR3ySA_fySWE1BPYemLML28om7Zz1DXpbaeFBITTE)>

Ainda, sobre a sinergia linguística, quando se lê uma HQ, mesmo que com belas ilustrações e impecável narrativa, ela possui uma limitação na profundidade com que se imerge na história. Ao se acrescentar o texto, sendo este bem elaborado e com atmosfera textual poética, passa-se a ter uma nova dimensão, como se em um passe de mágica tornasse possível imergir na história com o cenário, personagem e toda a carga emocional e sensorial que ali se encontra, como por exemplo, na figura 48.

Figura 48 - Conan, de Roy Thomas, John Buscema e Alfredo Alcalá.  
Sinergia entre elementos icônicos e verbais.



Fonte: *A Espada Selvagem de Conan #12*

Confundem-se os elementos sanguinários e monstruosos com a atmosfera sobrenatural ou horrífica, intensificando aqueles em detrimento desta. O resultado é parecido com ilustrações de HQs de horror infantil: há todos os componentes do repertório próprio do universo do horror, porém, sem a carga emocional pertinente. Embora haja o discurso em prol de uma orientação para o presente ou para um futuro vanguardístico, não se pode ignorar o fato que certos elementos são praticamente imutáveis ou, ainda, não se pode querer mudar criando modismo desconectado da realidade alegando ser ultrapassado. O que, aliás, para Cohen *et al.* (2000), o conceito de monstro enquanto ser sobrenatural nunca deixa de ser algo misterioso, mesmo com o passar dos tempos e avanços culturais e tecnológicos, se resignificando sem perder sua essência. Nas grandes obras de HQs de horror há uma acentuada carga emocional devido ao acerto no uso da atmosfera de mistério, suspense, sobrenatural, algo que se conduz ao estado de fascinação, a uma emoção pelo medo que nos conduz ao prazer estético, que como disse McLuhan se referindo a função da arte – que nos choca e que nos tira dessa condição de máquina em que nos encontramos. Maroto (2018) corrobora com essa noção acerca do conteúdo emocional na arte ao dizer que “desenhar é realmente fácil. Emocionar é difícil” (MAROTO, 2018, p. 7). Na realidade, desenhar provavelmente, nunca foi fácil, mas o que o autor se refere ao dizer isso, é que em termos comparativos diante da dificuldade que se tem para criar uma

emoção, um clima, uma atmosfera em harmonia com a obra em questão, desenhar se torna algo fácil.

Bruce Lee, no filme *Operação Dragão* (1973), ao corrigir seu aluno que o atacara com certa fúria, diz: “Conteúdo emocional, não raiva!” Parece que em qualquer tipo de manifestação artística há a necessidade de uma intervenção divina ou de algo sobrenatural e mágico para que nos tornemos genuinamente humanos, como diz Maroto:

Desenhar é realmente fácil. Emocionar é difícil. É preciso mágica, algo inexplicável que ocasionalmente se produz. Sempre se dá da mesma maneira, um reduzido número de escolhidos consegue se conectar conosco: uma música, uma cor, um filme que toca nossa alma. Não dá para explicar, somente sentir (MAROTO, 2018, p. 7).

Nem mesmo o estilo é algo essencial em arte quadrinhística, como ressalta Alberto Breccia no vídeo *Informe sobre cegos*<sup>16</sup> com sua vasta trajetória como quadrinista de muito experimentalismo. Para ele, manter-se fiel a um estilo artístico não seria algo racional no sentido de buscar algo essencial na produção de uma HQ, aliás, para ele, o estilo é apenas um carimbo que não serve para nada, algo que se deve ser posto, adaptado conforme a HQ em questão. O desenho é um conceito, não uma marca. Disse, Breccia, quadrinista que buscou por um estilo pessoal por boa parte de sua vida artística, até que chegasse a essa conclusão. Ainda no vídeo citado acima, Breccia diz: “o importante não é ser realista, mas criar “clima” nos quadrinhos”.

Breccia não se opunha aos desenhos realistas e bem elaborados, já que os fizera diversas vezes. Era contra a ideia que alguns desenhistas têm de forma obsessiva por desenhos realistas como se fosse o último nível a ser atingido. Apesar de que, na maioria dos trabalhos de quadrinhos de horror espanhóis da década de 1970, tenha havido uma convergência estética rumo ao realismo, principalmente na representação de figura humana, eram elaborados com intuito de criar uma atmosfera apropriada para a proposta da história.

A questão é o fato de haver o realce da sensação do horror artístico pela justaposição do seu complemento, que é o bonito tradicional. O feio, o asqueroso é o oposto do bonito, podendo serem ambos belos. Algo semelhante aos que os pintores impressionistas faziam para obter efeito de fortes contrastes em suas pinturas mesmo sem fazer uso da tinta preta, utilizando cores complementares colocadas em justaposição, ou a introdução proveitosa de elementos “como as discordâncias em música, pelo contraste” (POE, 2000,

---

<sup>16</sup> Informe sobre Cegos. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LySy0OdCf-U>>. Acesso em: 10 ago. 2020.

p. 409). Seria algo como obter reforço de um efeito através da inclusão do seu oposto lado a lado.

Poe (2000) propõe uma complementariedade entre a tristeza, o mais legítimo tom poético e efeito da beleza, o mais legítimo dos efeitos poéticos:

De todos os temas melancólicos, qual, segundo a compreensão universal da humanidade é o mais melancólico?" A Morte — foi a resposta evidente. “E quando — insisti esse mais melancólico dos temas se torna o mais poético?” Pelo que já explanei, um tanto prolongadamente, a resposta também aí era evidente: “Quando ele se alia, mais de perto, à Beleza; a morte, pois, de uma bela mulher é, inquestionavelmente, o tema mais poético do mundo e, igualmente, a boca mais capaz de desenvolver tal tema é a de um amante despojado de seu amor. Tinha, pois, de combinar as duas ideias (POE, 2000, p. 410).

O belo, enquanto figura que é carregada de valores naturalmente agradáveis (dentro da concepção de beleza clássica), ou a figura de uma pessoa com um corpo escultural, geralmente uma mulher, ou mesmo de uma criança, tende a reforçar (romanticamente ou através de um sentimento instintivo de se querer proteger algo que lhe seja caro) a percepção acerca dos valores negativos com sentimentos baixos, próprios do horror artístico que é algo repugnante. Ou seja: a representação de seres monstruosos ao lado de belas criaturas de forma bastante verossímil, embora que o uso de imagens de mulheres em filmes e histórias de horror estejam ligados a uma ideologia machista, como fala Carroll (1999, p. 277):

A vítima mulher tem sido um artigo básico do gênero horror desde os tempos do gótico. O rapto de mulheres – não raro como um ligeiramente velado eufemismo para estupro – poderia ser visto como a articulação de um persistente aviso sexista de que as mulheres devem manter-se na linha, porque estão sempre e devem estar à mercê dos machos na sociedade patriarcal (CARROLL, 1999, p. 277).

Esse recurso é usado em larga escala pelos artistas espanhóis em suas HQs a partir da década de 1970. Essa sensação reforça-se mutualmente com a elaboração de um universo imagético carregado de valores de atmosfera típica de horror.

Talvez, a maior dificuldade de se considerar o que é arte realista em HQ, seja o fato de que, na maioria dos casos, o cenário é construído de modo não condizente com o personagem, isto é, cenário realista e personagem não tanto, algo comum em desenhos animados. Mais discrepante ainda é o tipo de acabamento ou arte final feita nos desenhos. Há artistas que fazem seus desenhos de forma muito realistas, porém na arte final optam por um acabamento limpo, com linhas bem definidas e de espessuras constantes. Essa característica que implica em evidenciar a figura com linhas fortemente visíveis e fazer

os personagens mais cômicos sobre um cenário ou fundo realista, é constantemente adotada nos desenhos animados. Desenhistas como Alberto Breccia, Aurélio Gallepini, José Ortiz, Esteban Maroto, Arturo Del Castillo, Ramon Torrentz, para citar poucos, ao invés de distanciarem o elemento personagem do elemento fundo, os harmonizam através de um desenho realista e com traços imprecisos. Talvez a bidimensionalidade do desenho dos personagens sobre o fundo tridimensional dos cenários rigorosamente confeccionados com o desenho de perspectiva geométrica seja a parte mais comprometedora, pelo menos no fator realismo. Afinal, a tarefa de convencer o leitor de que a história seja passível de credibilidade enquanto algo verossímil, deve ser facilitada, não o contrário. Nas HQs de horror, ao contrário das HQs de aventura, ação ou romance, provavelmente são as que mais se faz necessário haver os elementos visuais pertinentes para a criação de uma atmosfera dramática.

Talvez um dos melhores exemplos da necessidade de se atentar para a correta elaboração de uma atmosfera (se não o mais frequentemente exposto), sejam as traduções intersemióticas. Nelas, requer-se uma representação, se não fiel, que se aproxime ao máximo dos elementos que caracterizam o clima da fonte de uma *espécie narrativa* (GROENSTEEN, 2015), mesmo com a mudança dos signos correspondentes. De fato, não é tarefa fácil uma releitura em uma espécie narrativa distinta, porém é possível, mesmo com suas diferenças de meio narrativo, como reforça GROENSTEEN (2013 *apud* RODRIGUES; LUCAS, 2019, p. 5):

O pesquisador belga considera, entretanto, que não é possível estabelecer uma ciência geral da narrativa que seja válida para todos os tipos de narrativa em quaisquer meios. Assim, ele acredita que a questão do narrador pode ser legitimamente abordada em relação a qualquer tipo de história, mas deve ser renovada para cada meio, uma vez que cada um possui seu próprio mecanismo enunciativo e, como consequência, configurações narratológicas distintas (GROENSTEEN, 2013, *apud* RODRIGUES; LUCAS, 2019, p. 5).

Inúmeros exemplos bem-sucedidos podem ser citados em área artística, mas para facilitar, primeiramente traremos à tona as HQs que se originaram de livros. *O Corvo*, de Edgar Allan Poe interpretado em forma de HQ na revista brasileira *Spektro #16* publicada pela editora *Vecchi* com a arte espetacular do artista Ricardo Leite. A história *O vale das três colinas*, de Nathaniel Hawthorne publicada na revista *Kripta #6* com arte de Esteban Moroto, que consegue dar uma atmosfera de cemitério para a HQ. Ou em outra mídia que se origina de HQs, por exemplo, uma bastante conhecida, tanto pelo autor da matriz quanto pela sua transmutação é o filme *Do Inferno*. Baseado numa *graphic novel* de Alan Moore e Eddie Campbell que foi transsignificada nas telas por Albert e Allen Hughes em

2001. No filme, o ambiente com atmosfera gótica foi fielmente interpretado de modo que, mesmo havendo diferenças estéticas, o clima pesaroso se manteve. Ainda na mesma linha de tradução HQ para filme podemos citar *Conan the Barbarian* de John Milius, de 1982, baseado nas histórias de Robert E. Howard do personagem homônimo. No filme, ajudado pela trilha sonora composta por Basil Poledouris, tem-se a sensação de estar rodeado por um onírico e mágico mundo pré-histórico, como se se materializassem os aspectos literários do livro de Howard e das artes de Frank Frazetta e John Buscema. Porém, nem mesmo a atmosfera fantástica da música de Poledouris foi capaz de salvar sua sequência, *Conan the Destroyer*, de 1983, pois este não operava com a mesma áurea mística e sublime do primeiro filme.

Usando ainda o filme como um meio de exemplificar a questão da atmosfera ou sua importância para a arte, tem-se a palavra de Marcel Martin (2013):

Podemos então constatar que uma boa quantidade de filmes perfeitamente eficazes no plano da linguagem mostra-se nula do ponto de vista estético, do ponto de vista do ser *filmico*: não tem existência artística. “Há filmes”, escreve Lucien Wahl, “cujo roteiro é razoável, cuja direção é impecável, cujos atores são talentosos, e não valem nada. Não vemos o que lhes falta, mas sabemos que é o principal”. O que lhes falta é aquilo que alguns chamam de *alma* ou *graça*, e que eu denomino *ser*. “Não são as imagens que fazem um filme”, escreveu Abel Gance, “mas a alma das imagens” (MARTIN, 2013, p. 19).

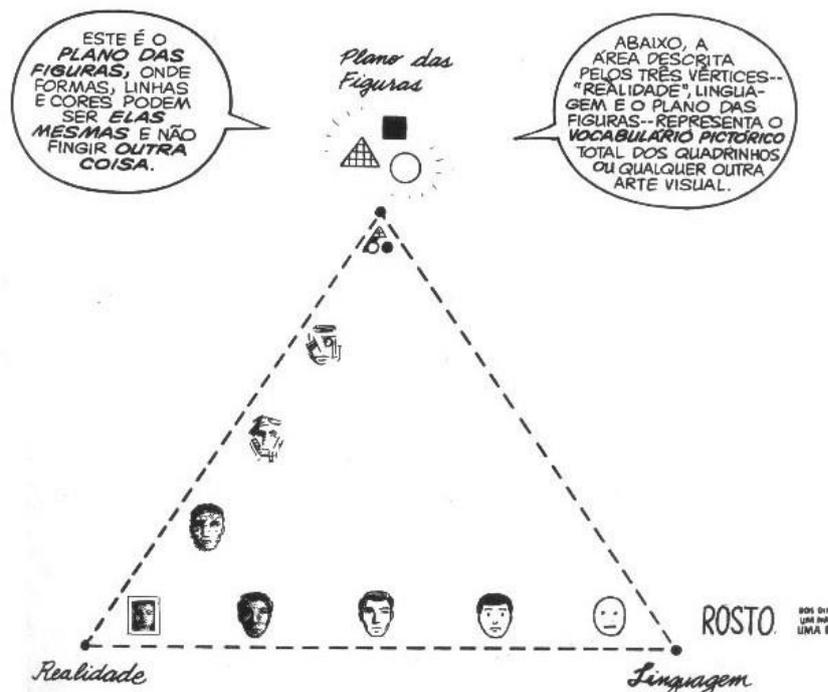
Filme e HQ se complementam no sentido de que ambos são fontes de significados um para o outro. Ambos são linguagens sequenciais e reinventam-se a partir de influências que surgem do universo que lhe são pertinentes. As HQs operam com um conjunto de elementos significantes passíveis de serem inseridos nas narrativas cinematográficas; as imagens projetadas pelo cinema ajudam os quadrinhos no processo de se reinventar, tanto na forma de olhar de sua narrativa quanto no aspecto óptico. A faculdade de trabalhar com as representações das coisas, sem a necessidade de fazer uso diretamente do objeto representado, como disse Christian Metz, faz do cinema (e das HQs), linguagem. São diferentes, cada um com suas originalidades e particularidades técnicas, formas de veicular distintas, mas que se engendram do universo da arte sequencial, inclusive compartilhando camerações e enquadramentos, como se percebeu e se estudou nesta dissertação (incluindo o capítulo sobre *Gekigá*).

#### 4 PRODUÇÃO ARTÍSTICA: PROCESSO CRIATIVO E ANÁLISE DAS HQS DE MINHA AUTORIA PROPOSTAS À DISSERTAÇÃO

Apesar da subjetividade do leitor ao ler uma HQ, há que se ter em conta o fato de que a forma como ela é contada, por meio de textos e desenhos, é tão importante quanto o que é narrado. É com essa perspectiva que direciono o trabalho de investigação de minhas HQs. Partindo de um desenho que possua um grau considerável de realismo, focome nas questões relacionadas com a arte-final, alvo evidente na determinação de valores que configuram o quadrinho de horror.

Portanto, nesse capítulo em que se fala sobre a estética do horror no campo da prática, analisa-se agora o fator técnica de arte-final sobre o desenho realista com o intuito de se obter imagem verossímil e que traga a atmosfera propícia ao tipo de HQ em questão. Para McCloud (2005), sobre o desenho realista, em seu “vocabulário pictórico” proposto através de um triângulo de ícones visuais (figura 49), o desenho realista seria o que aproxima da esquerda da linha da abstração icônica, no plano da realidade. Se aproxima, pois como explica McCloud (2005, p. 51): “até o cartum mais bem definido tem uma linha ou duas sem sentido”.

Figura 49 - Triângulo de Scott McCloud para vocabulário pictórico



Fonte: Desvendando os quadrinhos (MCCLLOUD, 2005)

Neste capítulo final, trarei à tona a reflexão sobre minha produção em sua etapa final: produzir HQs autorais de forma experimental, não só no aspecto visual, mas também nos aspectos narrativos.

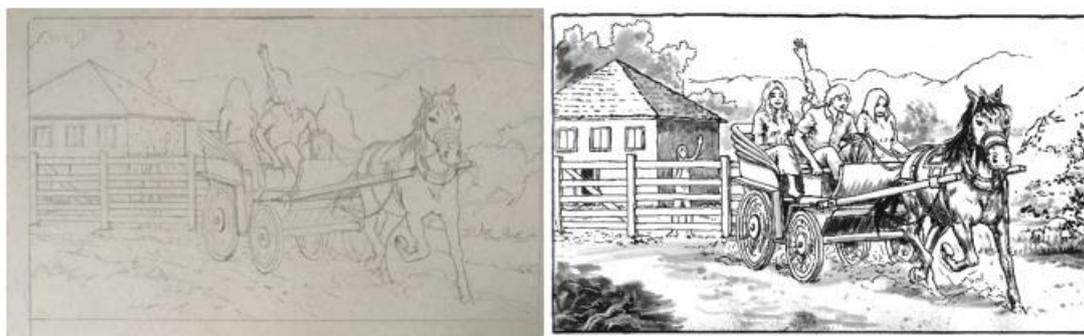
“Enjoo, ansiedade, medo, tremor, frio na barriga, calafrio”. São palavras de Matheus Moura Silva (2018, p. 33) aludindo a essas características de estado psicológico, a quem passa por um processo de criação, especificamente o momento que precede o ato criativo. Tanto na escrivadinha quanto na prancheta, ou seja, na escrita de um roteiro ou na confecção dos desenhos, essas tensões típicas de pavor se manifestam intensivamente. No meu caso, passei por essa experiência nas duas etapas. Posso acrescentar, também, o fator tempo à conta, considerando o fato de minha proposta de trabalho ser de arte com bastantes elementos realistas, o que requer mais tempo na sua execução. Apesar das dificuldades que se enfrentam no processo de criação, essa fase é uma das mais importantes devido ao alto grau de aprendizagem que ela submete ao artista. A falta de clareza no resultado, selecionar uma ideia entre várias que lhe vêm à mente, escolher uma opção em um arranjo de inúmeras tramas, etc., geram inquietação, mas também muitos questionamentos importantes. Na verdade, o processo criativo começa com a ideia e só termina com o final da obra, uma vez que o artista passa toda as etapas do trabalho criando.

Lembro-me, que quando criança, por volta dos 5, 6 anos, quando olhava as imagens de dinossauros produzidas na forma de pinturas hiper-realistas de dois livros gigantes que pertenciam a meu tio, chamados *O mundo em que vivemos*, e as imaginava em movimento como em um filme ou como uma HQ, em quadros sequenciais de página inteira. Nessa mesma época tive contato com os primeiros gibis, em destaque para os Heróis da TV, com personagens da Hanna-Barbera por trazer histórias de *O vale dos dinossauros*. Nessa época eu achava que as pinturas dos citados livros fossem uma espécie de fotografia e os desenhos dos gibis fossem feitos por máquinas. Apesar de achar que tudo não fosse obra de humano, eu me pus a fazer desenhos de dinossauros. Desenhava frequentemente desde os três anos segundo minha mãe, mas somente quando estava com uns 12 anos que comecei a fazer minha primeira HQ. Mesmo assim, comecei sem ter um roteiro claro, criava a história na medida em que desenhava, fiz umas três páginas apenas. Meu interesse maior foram os aspectos visuais.

No processo de criação dos desenhos, me atento para o fato que na elaboração dos *thumbnails*<sup>17</sup>, fase em que consiste em esboçar o que se pede literalmente no roteiro, fique o mais próximo do desenho acabado. Pois os esboços, geralmente feitos menores e bem simplificados, servem basicamente para que se tenha uma vista prévia da narrativa. Nesta hora ocorre a “captura do gesto”: um importante fenômeno de “capturar” as imagens rápida e espontaneamente, como surgem na mente do quadrinhista ao fazer a leitura do roteiro. Trata-se da parte do desenho que é feita de imaginação por isso fica gestual, espontâneo, como geralmente são feitos os *thumbnails*. Essa prática, alguns artistas chamam de capturar a essência do objeto a ser representado. Na fase de elaboração do desenho, às vezes ocorre que os desenhos acabados resultem embonecados e duros, sem expressão e estáticos. No entanto, é necessário que se faça uma distinção entre captura do gesto e captura do movimento. Captura do movimento, diferentemente de captura do gesto, é um termo usado para designar as produções de desenhos animados e animações para jogos em que se usa um modelo real (geralmente humano) em movimento para desenhar sobre os quadros, compondo um determinado movimento.

Na fase de construção do desenho, especialmente na fase dos esboços, dão-se formas às imagens que brotam na imaginação. Nesta fase do trabalho, costumo usar régua, esquadros, gabaritos e outros elementos para traços geométricos de precisão, porém na arte-final prefiro não os usar. Faço os traços com caneta técnica, pincel sem qualquer ferramenta de precisão devido ao fato de que esses instrumentos tendem a deixar o desenho com pouca naturalidade. Como demonstração desse processo, exponho aqui, a figura 48.

Figura 50 - Exemplo de desenho e arte-final com suas diferenças



Fonte: Elaborado pelo autor.

<sup>17</sup> Termo que traduz uma ação em que consiste na divisão de um roteiro em cenas, sequências e planos numerados, para facilitar a elaboração dos desenhos. Os primeiros *thumbnails* eram do tamanho de um polegar, aproximadamente, por isso o nome.

Antes de entrar na questão de execução dos trabalhos das HQs, faço uma breve explanação sobre a pesquisa acerca do material utilizado em sua produção. Fase importante, pois com o seu resultado pude alcançar êxito em obter efeitos coerentes com a linha de produção que eu almejava. Tanto na fase de desenho, quanto para a fase de acabamento, tive que fazer muita experimentação e pesquisa, me dando a liberdade de empregar diversas técnicas em uma mesma HQ, conforme a parte da história que se passa. Vale ressaltar que as pesquisas e experimentações sobre técnicas para essas HQs me tomaram quase tanto tempo quanto a parte de execução do trabalho.

Figura 51 - Parte do material usado na pesquisa



Fonte: Material do autor

Figura 52 - Parte do material usado na pesquisa



Fonte: Material do autor

Na fase do acabamento fiz experiência com diversos materiais (figura 51 e 52) cujo resultado e escolhas foram sendo empregados durante a execução das HQs. Basicamente fiz uso de nanquim preto, caneta técnica e carvão em minas, salvo algum momento em que foi necessária uma variante de nuances de tonalidades ou efeitos não possíveis de alcançar com esse material. Não mencionando a ausência de cores das HQs, pois dependendo da técnica, elas tendem a apresentar as imagens mais homogêneas, sem destaque para os seus elementos visuais e, também, perde-se um pouco da realidade nas imagens,

pois enxergamos tudo em cores. Mas têm-se vantagens, também, como explica McCloud (2005): “Nós vivemos num mundo em cores, não em preto e branco. Os quadrinhos coloridos sempre vão parecer mais ‘reais’. Como o leitor de quadrinhos busca muito mais do que ‘realidade’, a cor nunca vai substituir inteiramente o preto e branco” (MCCLLOUD, 2005, p. 192).

Nas HQs de horror, as imagens tendem a ser mais contrastadas e negras, ou com muita hachura, tornando o uso de cores, muitas vezes, inviável. Isso tem sido um problema para alguns quadrinhos atuais, não só de horror, pois usam cores fortes e em degradês criando uma competição com as hachuras, fazendo com que se percam muito detalhes do desenho.

Atentei-me pelas HQs japonesas e procurei incorporar alguns de seus elementos visuais em minha produção prática, sobretudo pela forte impressão deixada pela carga expressiva de elementos acessórios, como linhas de movimento excessivas angulares e juntamente com lineares, linhas de expressão, onomatopeias na forma de desenhos abstraídos e uso, sem igual, da linguagem fotográfica.

Geralmente faço uso de um tipo de fonte para minhas HQ de horror, talvez até por falta de opção, *Lula Borges* é a que uso nos balões e recordatórios. Uso diversas outras fontes nos títulos, algumas as modifico dando-lhe aparência de letras do estereótipo de clássico horror.

Para a parte concernente à minha produção, investigação do processo de criação e estudo de articulações entre teorias, narrativas, linguagens, técnicas, materiais e suportes na produção de poéticas artísticas de minha autoria, fiz a arte de três HQs, sendo uma concebida em parceria com o meu orientador Edgar Franco (Ciberpajé), que participou como autor do roteiro para que eu pudesse desenhar.

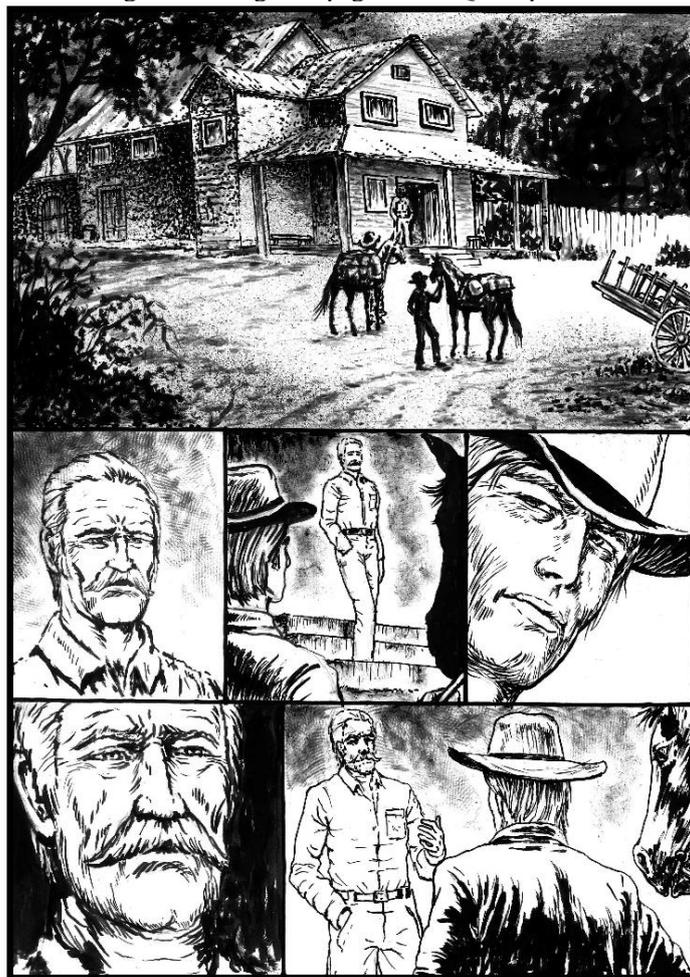
#### **4.1 HQS AUTORAIS HIBRIDIZADAS A PARTIR DA INFLUÊNCIA DAS HQS ESPANHOLAS E *GEKIGÁ***

As limitações acerca do emprego de técnicas de desenho e arte-final, foram as que eu obtivesse uma atmosfera de quadrinhos carregados de mistério e obscurantismo, típica das HQs de horror e suspense. Às vezes, por achar necessário, empreguei acabamentos limpos como na página 2 da HQ *Vampiros* (figura 53), para contrastar e enfatizar os momentos opostos, com imagens sombrias.

Figura 53 - Detalhe da página 2 da HQ *Vampiros*

Fonte: Elaborado pelo autor

Na página 1, quis fazer uma textura personalizada que aparece no segundo e último quadro (figura 54) e que, posteriormente, usei em outras HQs. Para isso fiz uma ferramenta (figura 55) em que consiste em um pedaço de tecido de *jeans* enrolado em uma caneta para que eu pudesse aplicar tinta nanquim. Outro recurso que fiz uso nesta página foi de um pedaço de espuma (espuma de poliuretano) para imitar o esguicho de tinta mais ou menos desordenado de um aerógrafo (figura 56). Este recurso é usado até hoje por alguns quadrinhistas pelo mundo a fora, sobretudo pelo efeito de atmosfera misteriosa, própria de HQ de horror.

Figura 54 - Segunda página da HQ *Vampiros*

Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 55 - Instrumento elaborado pelo autor para a criação de efeitos de texturas



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 56 - Textura feita com esponja para a criação de efeitos



Fonte: Elaborado pelo autor

A respeito dessa técnica e outras muito importantes, que por sinal fiz em duas HQs, como as ranhuras feitas com boleador, estilete ou lâmina *Gillete* (processo que mostrarei mais adiante), foi inaugurada na fase *Warren Publishing* pelos quadrinhistas espanhóis, que apesar de seguirem os emaranhados do mercado editorial quadrinhístico vigentes na época, gozavam de uma boa autonomia criativa. A partir da revista *Creepy* #43, publicada em janeiro de 1972, o artista Luis García faz uso, em larga escala, dessas duas técnicas, inéditas no universo quadrinhístico americano. Nessa mesma época, Esteban Maroto apresenta a técnica de textura feita com a superfície da trama de tecidos grossos em *Vampirella* #14 (novembro de 1971). É interessante salientar que Luis García, antes de entrar para o time de artistas da *Warren Publishing* como desenhista de HQ de horror, fazia HQs de romance para o mercado inglês, com uma linguagem visual totalmente distinta da empregada nas HQs da *Warren Publishing*. Na revista *Eerie* #35 (setembro de 1971), contemporaneamente às demais citadas revistas, Victor De La Fuente também usa a técnica da espuma<sup>18</sup> para aplicar tinta nanquim. Essa fase *Warren Publishing* pôde ser vista no Brasil a partir de 1976, nas revistas *Kripta*, *Vampirella*, *Shock* e *3ª Geração*, com

<sup>18</sup> O efeito de tal técnica lembra o *Sfumato* renascentista italiano aplicado em quadros que tinham paisagem distante.

artes de diversos artistas espanhóis que também apresentaram as técnicas na produção de suas HQs.

Rodolfo Zalla, até publicar em suas lendárias *Calafrio* e *Mestres do Terror*, não havia feito uso de tais técnicas, iniciando a partir dos primeiros números das revistas em 1981. Participando dessas publicações brasileiras, outros artistas também fizeram uso de diversas técnicas, inéditas no Brasil, como: Salatiel, com a técnica da textura obtida da lixa sob o papel e a da espuma; Mozart Couto e Rubens Cordeiro, com o efeito da espuma, entre outros. Na revista *Neuros*, publicada em 1979 e 1980 pela editora *Grafipar* que trazia uma mescla de horror, sexo e folclore regionalista, também se viam tais técnicas: Eros Maichrowicz fazendo uso da espuma; Roberto Kussumoto com aguada, textura com ponta de pincel e espuma; Cláudio Seto retícula e lápis macio em papel sobre lixa, entre outros. Nos últimos exemplares da revista *Spektro* publicada pela editora *Vecchi* se via a técnica da espuma e nanquim diluído por Júlio Shimamoto e Zenival. Os quadrinhos argentinos também apareceram com algumas dessas técnicas, não necessariamente em histórias de horror, mas só a partir da segunda metade da década de 1970.

Após boa reflexão e pesquisa na *internet*, buscando por explicação ou tutorial que pudesse aclarar minhas dúvidas com relação ao o aspecto técnico, descobri um vídeo<sup>19</sup> tutorial no *YouTube* em que o quadrinhista espanhol Luis García mostra diversas técnicas das quais fazia uso em suas HQs nos anos da década de 1970 para a *Warren Publishing*.

Figura 57 - Ranhuras feitas com pontas de metais diversos sobre carvão de minas e giz de cera



Fonte: Elaborado pelo autor

<sup>19</sup> Luís García Mozos (*Extra Love Strip: El informe Warren #1*) (HD). Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=6CQsC-TqvrY&ab\\_channel=TonyMacousqui](https://www.youtube.com/watch?v=6CQsC-TqvrY&ab_channel=TonyMacousqui)>. Acesso em: 27 ago. 2020.

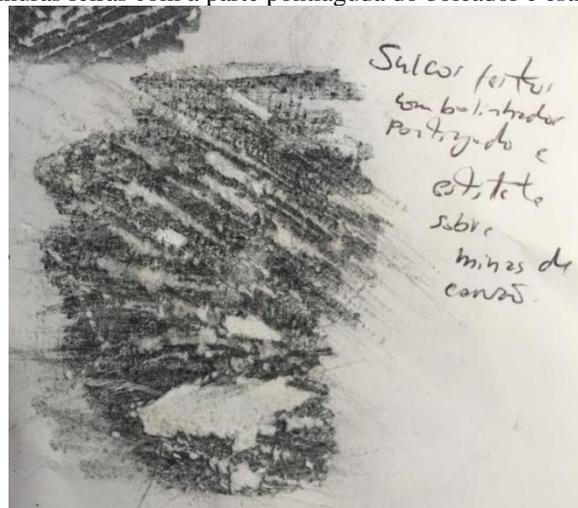
Para fazer ranhuras como as exemplificadas (figura 57) tive que experimentar diversos materiais com a finalidade de obter resultados que me fossem satisfatórios. Experimentei carvão pela textura que se obtém pela sua maciez, de dois tipos: em porta-minas e carvão revestido Keramik (figura 58) para, então, produzir ranhuras com a parte pontiaguda do boleador (figura 59), estilete ou até mesmo, tesoura.

Figura 58 - Carvão preto em porta-minas, carvão preto revestido e carvão branco



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 59 - Ranhuras feitas com a parte pontiaguda do boleador e estilete sobre carvão



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 60 - Ranhuras feiras com a parte pontiaguda do boleador sobre tinta nanquim



Fonte: Elaborado pelo autor

A propósito, o boleador é um instrumento usado pelos desenhistas para produzir sulcos no papel, como nas partes de luzes e brilhos nas representações de cabelos e olhos. Fiz o teste com nanquim, o que apresentou um resultado que mais fiz uso (figura 60). Testei lixa sobre carvão, giz de cera e lápis de cor aquarelável preto. Vale ressaltar o uso que fiz de caneta técnica preta de diversas marcas e espessuras alternando com pincel caneta com reservatório de água *Pentel*. Neste último modifiquei sua forma de usar em função de minha necessidade, pois é recomendado que se use água no reservatório para umedecer a tinta de diversas cores para que se passe no papel. No meu caso usei o reservatório para colocar nanquim preto, o que se mostrou com um resultado excelente para fazer arte-final, pois com ele se conseguem traços finos nos detalhes e grossos para preencher grandes áreas negras ou diluídas em aguadas. Para facilitar o processo de acabamento, fiz uso de dois pinceis caneta sendo um para nanquim puro e outro com nanquim diluído em água. Não é o propósito desta pesquisa detalhar toda as experimentações que fiz, mas apresentar as que mais fizeram sentido para minha produção, tendo como base obter determinados resultados nos efeitos desejados. Em algumas partes das HQs, fiz sombra em degradê usando de grafite em barra revestida por ser mais largo e obter um preenchimento mais homogêneo.

Antes de passar para essa fase de acabamento, fiz os desenhos na maior parte com lapiseira com grafite 2H nº 0,9 e grafite azul nº 0,7 em papel *Canson* 180g/m<sup>2</sup>.

Ao todo são três histórias que quadrinizei, sendo duas que criei o roteiro e apenas uma – *O triângulo dos lobos* – foi escrita pelo meu orientador Edgar Franco. Falarei dela mais adiante.

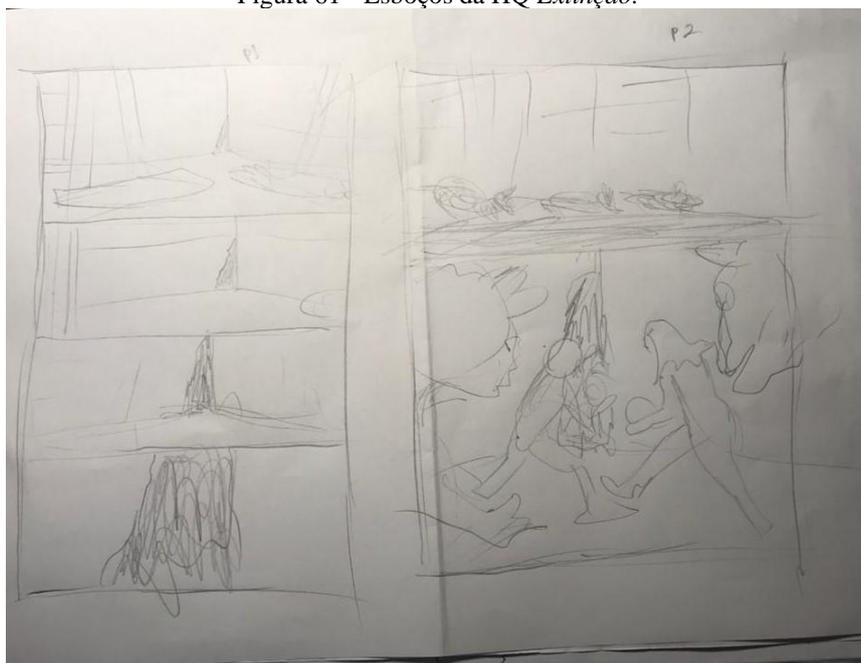
#### 4.1.1 HQ 1 – *Extinção!*

A primeira HQ que produzi sob luz da pesquisa desta dissertação foi a HQ *Extinção!*, para a revista *Camiño di Rato*, do editor Matheus Moura Silva. Porém, essa HQ acabou saindo no artezine<sup>20</sup> organizado por Gazy Andraus para o evento Ciberpajelanças II<sup>21</sup>. Trata-se de uma HQ de apenas duas páginas com características visuais realistas e que alguns editores classificariam como *old style* por não possuir os traços limpos de hachuras como tem sido comum nas HQs da atualidade. O roteiro e a arte são de minha autoria e não teve muito planejamento e esboços detalhados. Pensei na ideia ou ela surgiu em minha mente e me pus a fazer os esboços (figura 61). Danton (2010) menciona que o roteiro é a soma da história com os diálogos e que há dois tipos de modalidades principais de roteiro: o *full script*, como é chamado nos EUA e que aqui no Brasil é chamado de roteiro e a segunda modalidade é o *Marvel Way* ou argumento (LEE; BUSCEMA, 1977). O *full script* é o caso em que o roteirista descreve detalhadamente cada quadro de cada página, inclusive com os textos e diálogos que vão em cada quadro, explica Danton. O roteiro do tipo *Marvel Way* ou argumento, o que alguns roteiristas de quadrinhos chamam de *plot script*, o desenhista recebe apenas uma sinopse, um rascunho de uma história sem a discriminação detalhada do que ocorre.

---

<sup>20</sup> Artezine é um fanzine artístico.

<sup>21</sup> Programação do evento disponível em: <<http://rupturaespacocultural.blogspot.com/2019/11/nos-dias-23-e-24-de-novembro.html>>. Acesso em 01 out. 2020.

Figura 61 - Esboços da HQ *Extinção!*

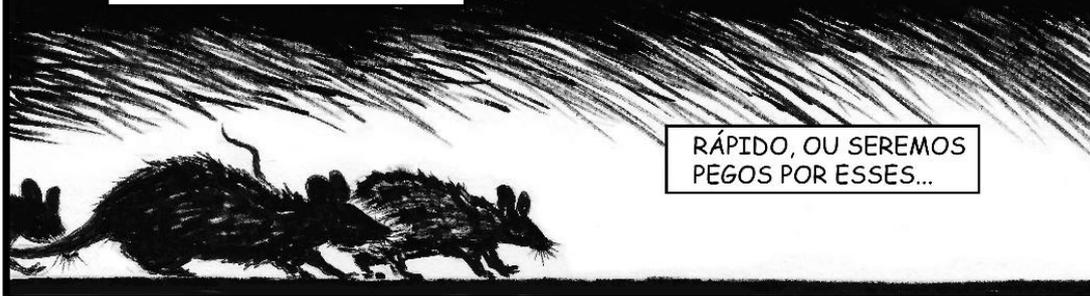
Fonte: Elaborado pelo autor

Para essa HQ, se fosse me situar em alguma modalidade de roteiro, provavelmente me enquadraria nos chamados “roteiros desenhados” de Bonelli, que consistiam em uma espécie de *storyboard* cinematográfico, “descrevendo a página dando, assim, indicações muito específicas sobre a sua estrutura sequencial e sobre os singulares enquadramentos” (FRANCISCO, 2013, *online*), forma em que me foi possível planejar os elementos visuais conforme a necessidade indicada pelo enredo. Vendo que a narrativa estava boa, fiz os desenhos para logo em seguida finalizá-los. Não somente essa, mas todas as HQs oriundas dessa dissertação tiveram sua produção visual, balonamento, falas e requadros feitos por mim. Nessa HQ produzi uma história que mostra a relação predatória entre ratos e humanos, de forma reflexiva. Com relação a ter uma postura reflexiva, não foi necessariamente um traço marcante das HQs que fiz, me atendo mais à parte estética, visual. Nessa HQ eu fiz os desenhos e arte-final sem fazer uso de elementos marcantes e expressivos, embora a HQ tenha uma carga dramática. Essa HQ, mostrada na íntegra mais adiante, foi elaborada ainda no início de minha pesquisa, trabalhando com material simples como caneta técnica e lápis sobre papel *Canson A4*, me atendo a uma estética sem muito rebuscamento ou experimentalismo das outras HQs posteriormente feitas.

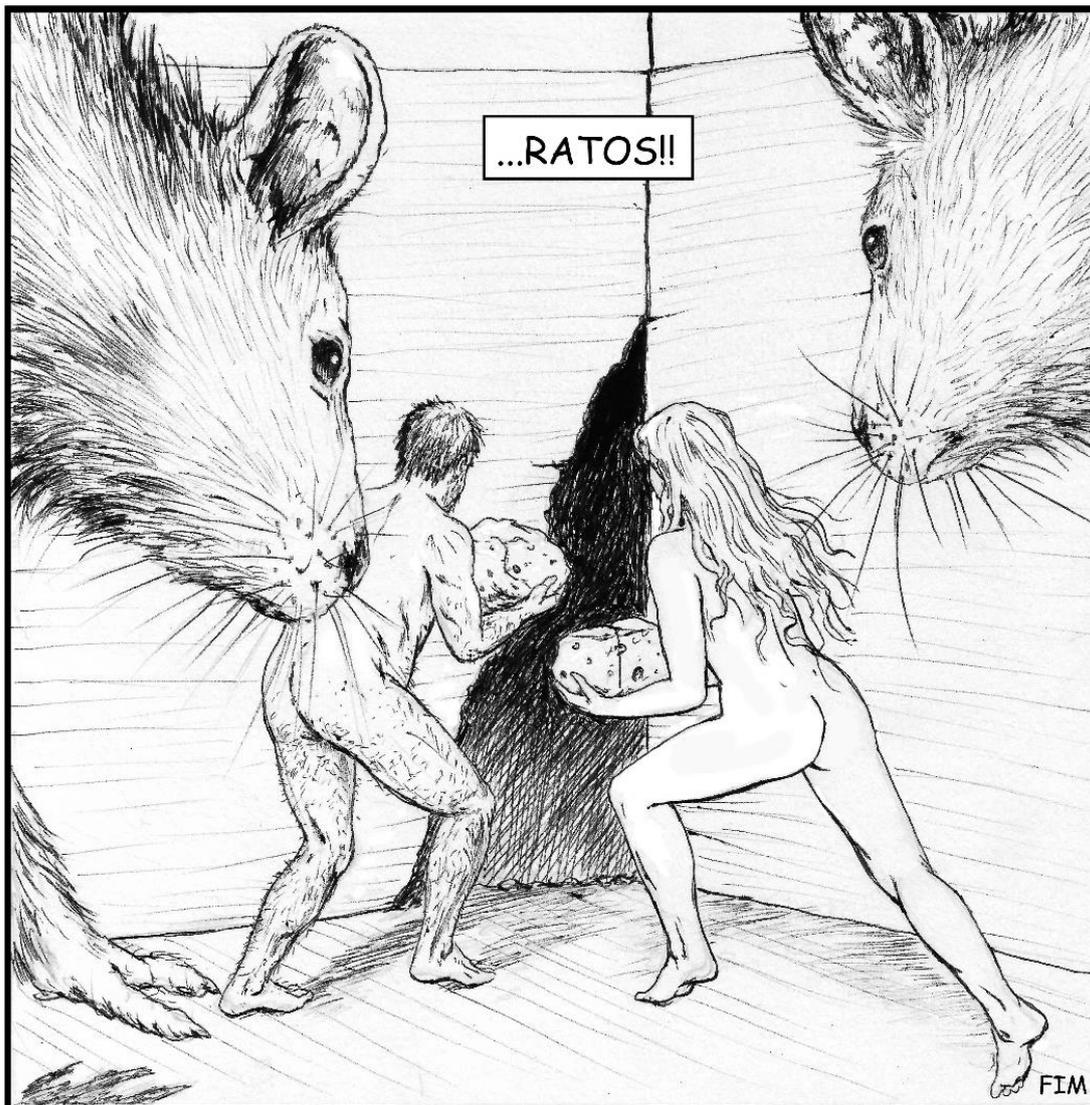
Veja como ficou a *HQ Extinção!* finalizada:



DÁ PARA OUVIR SUA  
RESPIRAÇÃO OFEGANTE  
SE APROXIMADO DE NÓS!



RÁPIDO, OU SEREMOS  
PEGOS POR ESSES...



...RATOS!!

FIM

#### 4.1.2 HQ 2 – *Vampiros*

Fazendo parte da publicação da revista *Metal Fantasia* publicada em setembro de 2020, do editor André Carim, a segunda HQ foi a *Vampiros*<sup>22</sup>. Idealizada em 2016 e que resolvi executar agora, em 2020, empregando os elementos estéticos provenientes de minha pesquisa. A partir do enredo elaborado parcialmente quatro anos antes, resolvi concluí-lo para, em seguida, elaborar o roteiro. Segundo Danton (2015), o roteiro é constituído pela junção do enredo mais os textos e diálogos. Por diversos dias pensei em construir o roteiro através de um processo que Danton (2015) chama de decupagem até que ficasse pronto, apesar de que, no final tive que acrescentar mais duas páginas para que a narrativa ficasse mais natural. Na fase da construção do roteiro desta HQ, não me preocupei em detalhar textualmente ângulos e planos, fazendo-os apenas nas primeiras páginas, pois como disse Danton (2010, p. 9): “o roteiro é um veículo através do qual o escritor consegue orientar o desenhista, levando-o a ilustrar a história exatamente como ele imaginara”, pois eu mesmo iria ilustrar a história e achei melhor fazer esses detalhamentos na fase de esboços dos *thumbnails* para ganhar tempo. Perceber a desenvoltura da narrativa e fazer ajuste como foi feito, acontece na fase de construção dos *thumbnails*, que, como dito, consiste em esboçar imagetivamente o roteiro.

Como proposto no projeto, quis fazer uma história com elementos da cultura regional e nacional. A história se passa em um local da cidade de Goiás, antiga capital goiana e faz menção de Pirenópolis, local a que se referem as festas ali realizadas tradicionalmente. Há, no decorrer da história, a menção de uma crença popular sobre a cobra que mama nos seios das mães e simula amamentar o bebê para que este não chore. Na fase de execução dos desenhos, já fui me atentando para que tipo de atmosfera a história remetia, planejando fazer os desenhos com finalidade de arte final de HQ de horror. Um detalhe a ser lembrado é o fato de haver muitas cenas de corpos nus, bem joviais e esculturais. Provavelmente, ocorreu por causa de uma preferência que carrego desde a infância por desenhar figuras humanas. Talvez por resquício de uma memória construída pela influência de desenhistas que tanto desenharam a anatomia humana com maestria, como: John Buscema, Joe Kubert, Neal Adams, José-Luiz Garcia Lopez, Russ Manning, Burne Hogarth, Hall Foster, Boris Vallejo etc., quanto os que conheci, já na fase adulta, como os europeus: Milo Manara, Paolo Eleuteri Serpieri, Aurelio Galleppini, Esteban Maroto,

---

<sup>22</sup> A HQ *Vampiros* foi publicada na revista *Metal Fantasia*, em setembro de 2020, contemporaneamente à elaboração da dissertação.

Moebius, Luiz Royo, Jose Ortiz, Jose Gonzalez, Luis García, Sanjulian, Enric Torres etc. Carregando até hoje essa obsessão por desenhar pessoas, acabei por estender as partes em que aparecem mais pessoas portando menos vestes na HQ.

Na página inicial, quis deixar com ar obscuro e de mistério, sobretudo no primeiro quadro (figura 58) que juntamente com o título, traz a imagem do ambiente em que a história se passa juntamente com um texto que inspira sensações sinestésicas de angústia. Procurei elaborar um texto que “evoca sensações” como diz Danton (2015, p. 26).

Essa HQ conta a história de dois personagens que viajam a cavalo com destino a Pirenópolis, uma cidade do interior de Goiás, para participar de uma festa e resolvem dormir na casa de um anfitrião, Sr. Vlad. Juvêncio e seu sobrinho, Euletério, um jovem e impressionável rapaz de 19 anos que aceita o convite para passar a noite na estranha casa, pois são alertados pelo perigo que ronda a região: animais e pessoas têm aparecido mortos e sem sangue algum pelo corpo. E então conhecem a bela Lucine, filha de Sr. Vlad, que desperta um estranho fascínio em Euletério. A inclusão de elementos reais na HQ, como a referida cidade ou a crença folclórica comum entre os que vivem no meio rural, confere à trama uma certa credibilidade enquanto elemento verossímil, digno de credibilidade.

A HQ *Vampiros* traz uma ambientação densa, típica de quadrinhos de horror, com hachuras e sombras pesadas, realismo estético que lembram o quadrinho espanhol dos anos de 1970, porém com as singularidades dos atuais *Gekigás* no tocante à expressão imagética fotográfica e sua influência na narrativa. Tive a ideia de seu enredo nas madrugadas em que acordava sem sono e tranquilo, para no raiar do dia, escrever em caderno para, por fim, digitá-la no computador em forma de um roteiro. Digamos que a modalidade escolhida por mim foi um roteiro não tão detalhado como o faz Alan Moore do tipo à prova de desenhista, que segundo Danton (2010) é tão detalhado que impossibilita o desenhista errar, mas sim, um do tipo *full script*<sup>23</sup>. Terminado o roteiro, a próxima etapa foi fazer a decupagem ou *thumbnails*. Nessa etapa fiz uma diagramação dos quadros levando em conta os diálogos, planos, enquadramentos e ângulos dentre outros itens, tendo como foco a narrativa e o livre transcorrer da história.

A partir do roteiro pronto, visualizei a história de algumas formas possíveis, escolhendo a que melhor atendia aos meus propósitos e comecei a próxima etapa, que foram os desenhos ou *layouts*. Não é difícil definir essa como a etapa mais complexa, pois essa fase requer uma atenção muito grande com relação a desenho de perspectiva geométrica,

---

<sup>23</sup> Roteiro *Full script* consiste no tipo de roteiro detalhado de cada quadro de cada página, inclusive com os textos e diálogos que vão em cada quadro.

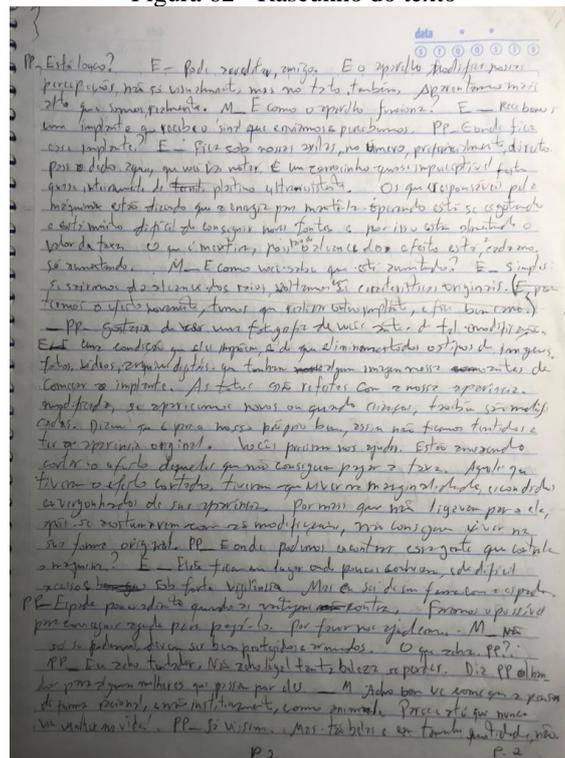
anatomia humana e animal, referência de ambientes, indumentárias dentre outros pontos que devem ser levados a sério por qualquer desenhista.

Fiz alguns estudos e esboços, porém não fiz os chamados *models sheets* ou desenhos das personagens, processo que consiste no estudo de personagem que se faz através de um documento, geralmente visual, usado para ajudar a manter padrões de aparência, roupas, altura, traços psicológicos, tipo físico etc., de um personagem de HQ ou similar, pois não houve necessidade uma vez que os personagens tinham traços simples e bem característicos. Limitei-me a fazer pequenos estudos de características dos rostos a partir do que eu havia imaginado para criar o visual das personagens e pesquisar ou fotografar referência. Nessa etapa, acrescentado à narrativa vai também a criação da sensação ou clima que venha a remeter a certos tipos de sensações que lembrem uma situação de horror ou medo.

Passando, a seguir, à fase do acabamento ou arte final, em que há a passagem de tinta preta ou outro processo de acabamento. As etapas de produção da minha HQ *Vampiros* podem ser parcialmente vistas abaixo, a começar pela escrita do enredo para o roteiro em forma de *full script*, *thumbnails*, desenhos e desenhos finalizados.

Entendendo não ser necessário expor mais que uma página como exemplo de todas as fases de produção somente para exemplificar o processo, abaixo exponho as fases pelas quais as HQs passaram, usando uma página de apenas uma HQ, a primeira página da HQ *Vampiros*. Começando do rascunho do enredo em uma folha de caderno; passando pela criação do roteiro; pela fase da criação da narrativa visual através de esboços rápidos; da fase de elaboração dos desenhos; da fase de finalização com nanquim; em seguida, a conclusão com o balonamento e os textos.

Figura 62 - Rascunho do texto



Fonte: Elaborado pelo autor

Roteiro da HQ *Vampiros*.

**Página 1**

**Quadro 1:** Vista panorâmica em ângulo não muito alto da frente de uma grande casa antiga, com dois andares e muitos cômodos, com uma densa vegetação em sua volta. Três personagens conversam na porta da casa, um dentro da área de recepção e dois de fora, na companhia de suas montarias. Sr. Vlad, Juvêncio e seu sobrinho, Eleutério respectivamente.

**Recordatórios**

As sombras das árvores parecem se misturar com a cor azul escuro do céu enegrecido pela noite que se aproxima. Nem parece ser na cidade de Goiás. Percebe apreensivamente os dois visitantes que chegam à enorme casa.

Era um casarão isolado, de aspecto sombrio. Talvez pela grande quantidade de árvore a sua volta, que lhe emprestava um ar negro e pesado. Ali vivia uma família de armênios que havia se mudado há pouco tempo para aquela casa.

A noite cai com a quase imperceptível e fina garoa gelada.

Juvêncio: - Obrigado pelo café. Temos que ir agora.

**Quadro 2:** Ângulo médio e plano próximo.

Sr. Vlad: - Já está ficando de noite, durmam aqui.

**Quadro 3:** Juvêncio: Ângulo baixo com o Sr. Vlad ao fundo e Juvêncio de costa, ao lado de seu cavalo.

Juvêncio: Temos que viajar muito ainda, se não nos apressarmos, não chegaremos a tempo em Pirenópolis para os preparativos para a festa.

**Quadro 4:** Ângulo médio e primeiríssimo plano em Juvêncio, que apresenta uma expressão de surpresa com a fala do Sr. Vlad.

Sr. Vlad: - Têm acontecido coisas estranhas por aqui ultimamente, é melhor evitar correr certos riscos.

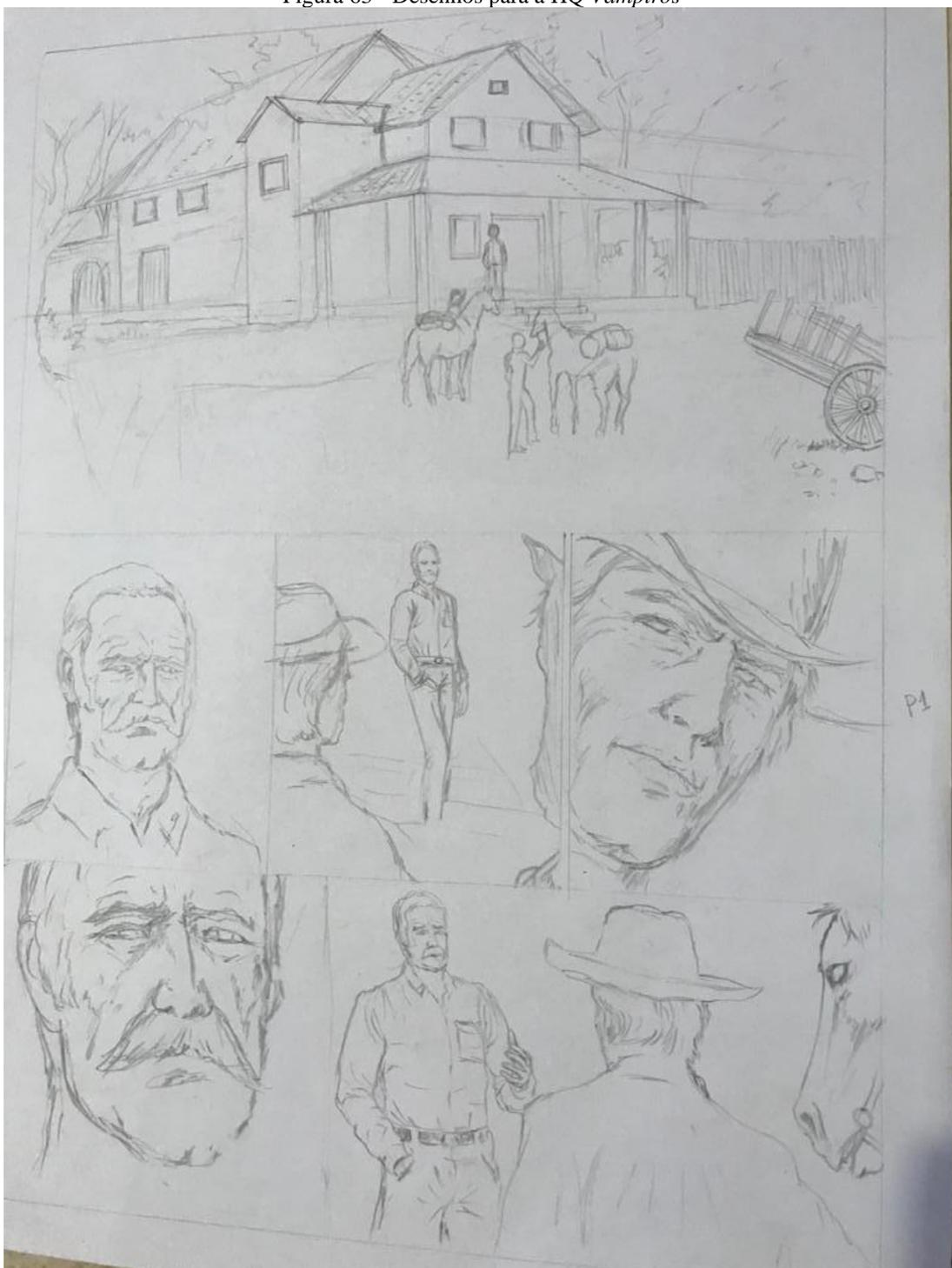
Juvêncio: -?!

**Quadro 5:** Ângulo médio e primeiríssimo plano em Vlad.

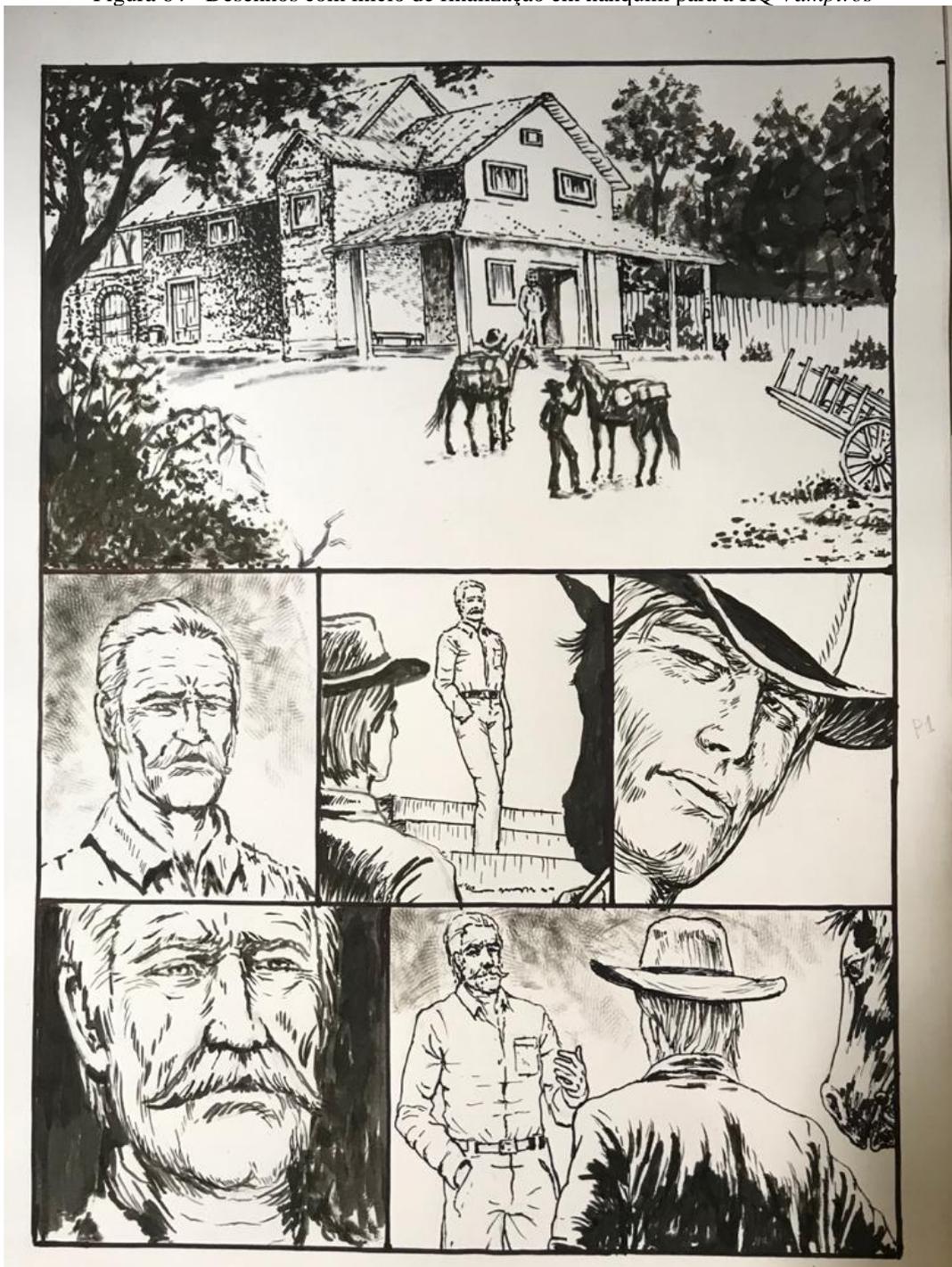
Sr. Vlad: - O que estou falando é verdade!

**Quadro 6:** Ângulo médio e plano americano conjuntamente para Vlad e Juvêncio, sendo este, de costa.

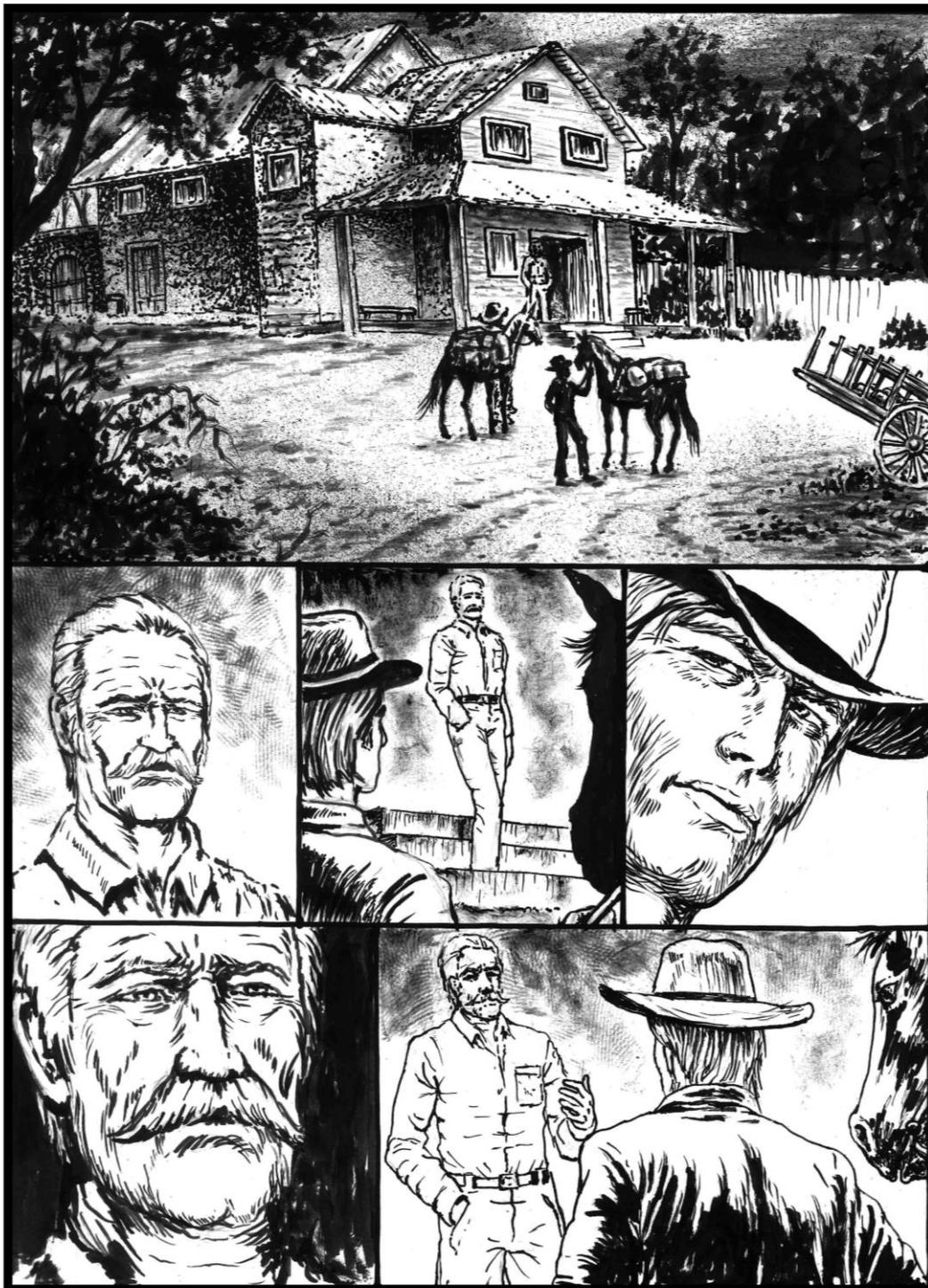
Sr. Vlad: - Animais têm aparecido mortos e sem sangue de forma muito estranha por essas bandas. Ficamos sabendo até de pessoas que desapareceram e foram encontradas longe de suas casas nessa mesma situação: sem uma gota de sangue!

Figura 63 - Desenhos para a HQ *Vampiros*

Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 64 - Desenhos com início de finalização em nanquim para a HQ *Vampiros*

Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 65 - Desenhos com finalização em nanquim para a HQ *Vampiros*

Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 66 - Desenhos concluídos com balões e falas para a HQ *Vampiros*

Fonte: Elaborado pelo autor

É importante salientar que, apesar de já mostrar elementos visuais que lembram HQs com elementos dramáticos pertinentes ao horror, essas imagens de desenho se apresentam em fase inicial do processo criativo, perceptível ao serem comparadas com outras em fase final, apresentadas mais para frente. A figura 63 traz uma arte que depois sofreu

modificação na parte de acabamento, permanecendo com a parte estrutural, porém, intensificando os elementos visuais que são comuns nas HQs de horror produzidas pelos artistas espanhóis na década de 1970 (figura 64). Acrescentando o fato de que nessa etapa fiz uso de efeito de aerógrafo na arte final de alguns quadrinhos, para aumentar a sensação de visualidade fotográfica, especialmente na de efeito de profundidade de campo, o que se pode ver nas árvores em primeiro plano que possui um leve desfoque com relação ao casarão e as pessoas.

Nas etapas de desenho tive que realizar diversas pesquisas acerca dos elementos que compõem o ambiente para serem usados como referência, como paisagem, modelo da casa, roupas, móveis, além dos cortes e modelagem de cabelos, entre outros detalhes. Limitar-me-ei a apresentar apenas as partes de páginas que tenham usado uma técnica que mereça ser destacada, sobretudo, pelo resultado alcançado em termo de efeito de representação de uma atmosfera coerente com o proposto na história, geralmente conseguido na fase de arte-final.

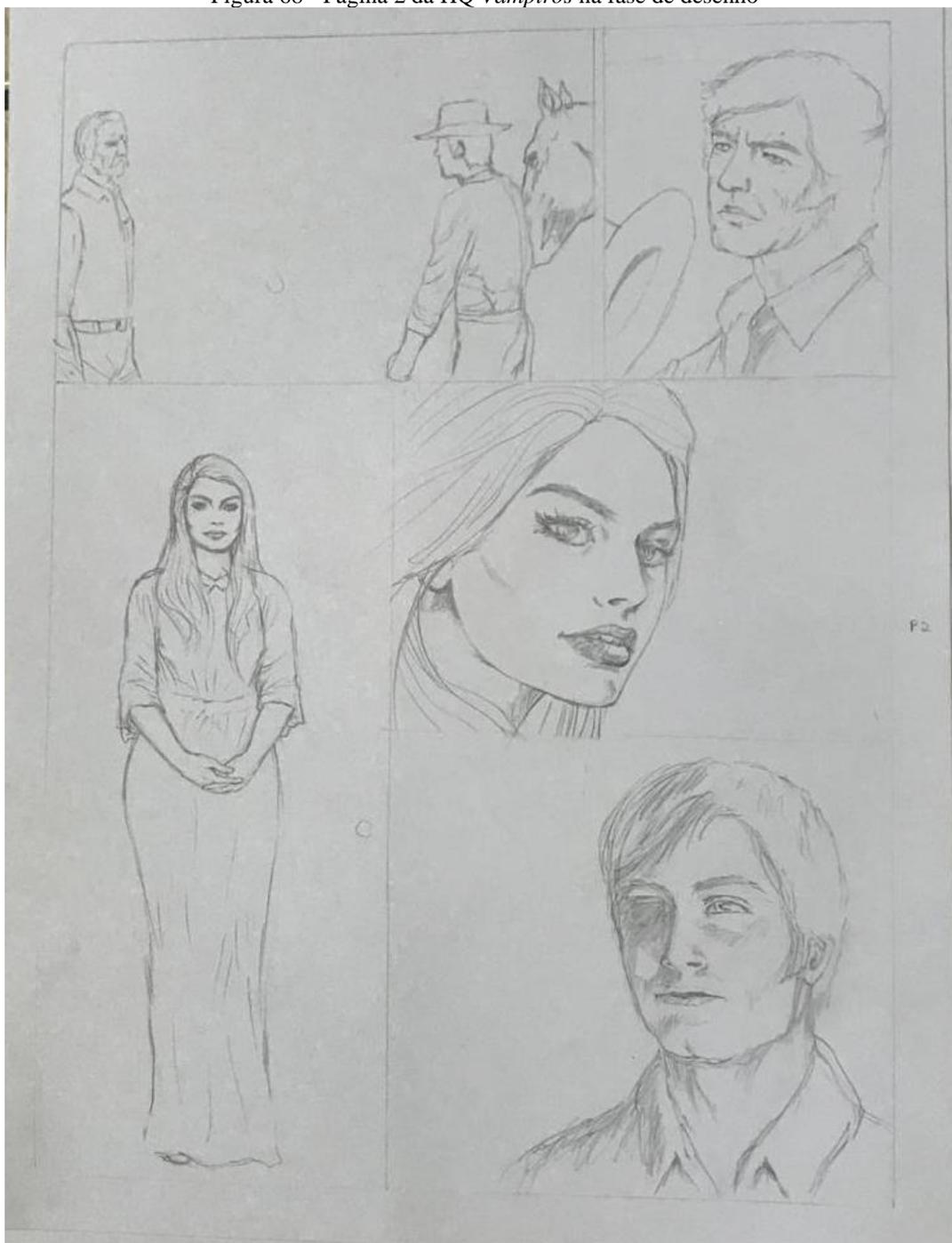
Com relação ao formato e tamanho dos quadros, foram postos com tamanhos aproximados, salvos os que tinham mais textos ou que senti que houvesse uma necessidade maior de contemplação, de acordo com Eisner (2001) quando afirma que “quando estamos expostos a uma frequência de quadros de tamanho igual e, de repente, temos um quadro maior, este permite que o leitor faça uma breve pausa ao diminuir o ritmo da leitura” (EISNER, 2001, p. 36).

Essas características citadas acima podem ser vistas nas páginas onde há uma cadência natural na narrativa, concluindo-se no quadro em destaque desenhado um pouco maior (figura 67) com a finalidade de se obter uma exposição de sentimento pelo qual o personagem esteja passando. Ou no caso de uma necessidade contemplativa, de paz ou com maior impacto visual, como na página 11 (figura 67), na qual foi usada uma página inteira para isso.

Figura 67 - Página 11 da HQ *Vampiros*

Fonte: Elaborado pelo autor

Fiz os desenhos, a exemplo da figura 68, a partir dos rafes para poder finalizá-los empregando a técnica de acabamento que achei mais propício a determinado quadro. Na verdade, a escolha do acabamento ou efeito de sombra fiz após todo o desenho da HQ. Nesse processo de arte-final, fiz alguns testes com materiais diversos visando encontrar um efeito que seria o apropriado, conforme a fase da HQ em que estava. Na página 2, no primeiro, segundo e último quadro (figura 69), fiz uso apenas de pincel nas partes mais escuras. Obtive um efeito parecido ao que se vê nas HQs de Musashi, da revista *Vagabond* ilustrada por Takehiko Inoue, principalmente quando ele representa cenas de tensão e emoção. Neste processo, deixei o pincel com pouca tinta ao pintar o limite das sombras como pode ser visto no último quadro da figura 64. Tanto nesta página quanto nas outras dessa HQ, fiz a arte-final básica com pincel caneta com nanquim preto e caneta técnica nº 02, nº 1,0 e nº 2,0 preta.

Figura 68 - Página 2 da HQ *Vampiros* na fase de desenho

Fonte: Elaborada pelo autor

Figura 69 - Página 2 da HQ *Vampiros* com a arte final pronta

Fonte: Elaborada pelo autor

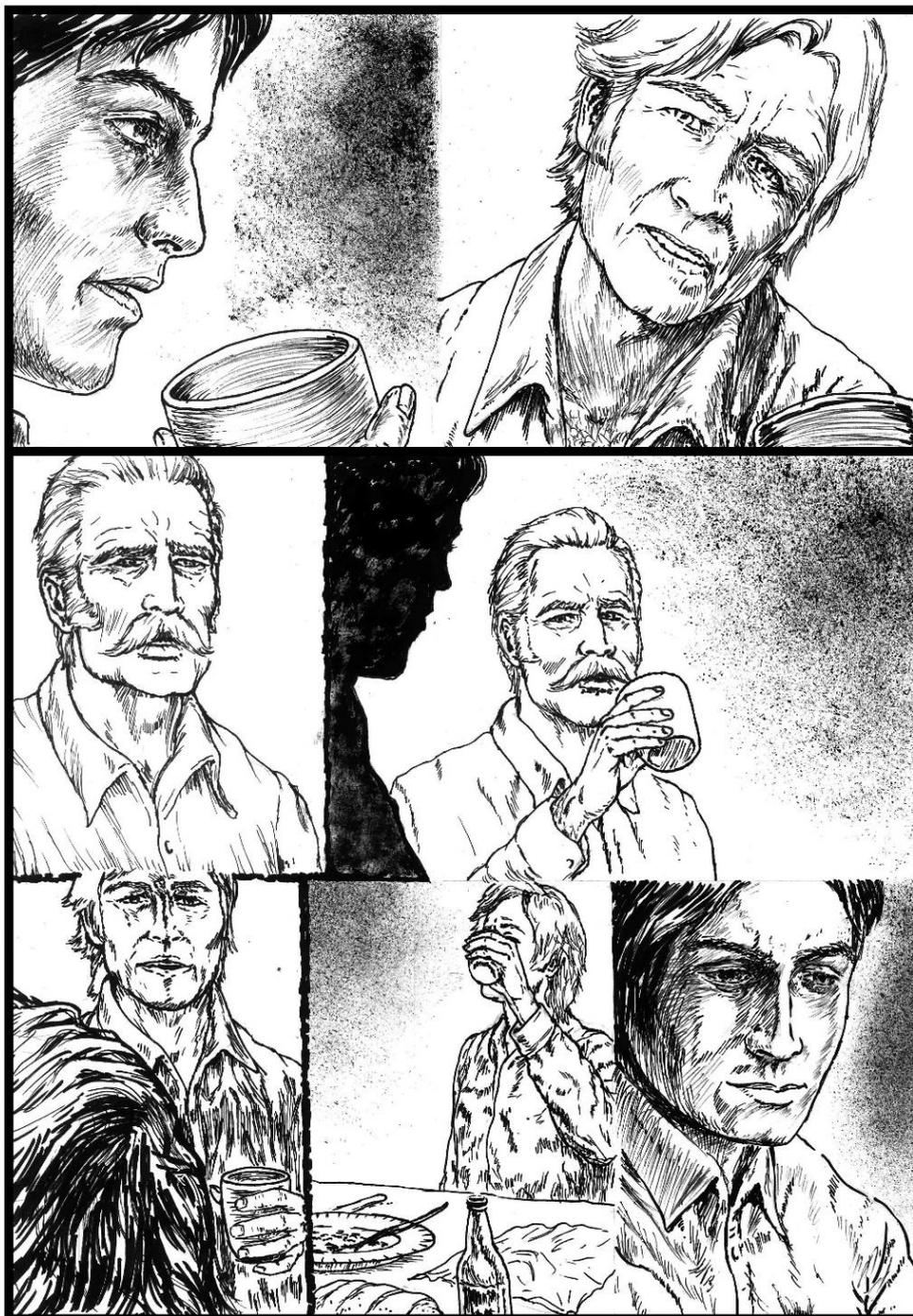
Na terceira página (figura 70), resolvi utilizar uma mistura de nanquim aplicado com pincel caneta e carvão sólido revestido no segundo e no penúltimo quadro. O carvão e o nanquim serviram para criar um degradê esfumado na sombra do fundo.

Figura 70 - Página 3 da HQ *Vampiros* com a arte final pronta

Fonte: Elaborada pelo autor

O efeito obtido com o uso de uma esponja demonstrado na figura 56 está presente nos quadros de número 1, 3, 5 e 6 da página 4 (figura 71), assim como nos quadros 3 e 4 da página 7 (figura 72). Ainda falando da página 7, no segundo quadro fiz uma fusão de grafite sólido revestido com um carvão sólido revestido branco, na tentativa de obter meios tons. Tive que reforçar com o carvão inteiriço revestido preto para firmar os tons cinzas escuros. Nesta página fiz uso de lápis 5B e 8B em áreas mais claras e de tons

suaves. Esse mesmo processo de obtenção de meios tons e tons foi usado para finalizar alguns quadros da página 6, o penúltimo e o último, no qual a personagem Lucine aparece (figura 73). Nestes mesmos quadros, começo a fazer uso da técnica de ranhuras sobre nanquim aplicado ao papel. Processo que consiste em raspar o papel com a ponta de um objeto metálico com o objetivo de criar texturas. Tais efeitos, como essas texturas, conferem um ar diametralmente oposto ao que se tem nos desenhos de categoria infantil. No penúltimo quadro, foi utilizada a ponta de uma tesoura sobre o fundo feito com nanquim preto. No último quadro, fiz uso de um boleador com ponta aguda (figura 74) para o citado efeito de ranhuras. Esse mesmo processo de arranhar o papel com um boleador foi empregado em diversas páginas da HQ, como no penúltimo quadro da página 10 (figura 75), no primeiro e no penúltimo quadro da página 12 (figura 76) e no penúltimo quadro da página 13 (figura 77).

Figura 71 - Página 4 da HQ *Vampiros* com a arte-final pronta

Fonte: Elaborada pelo autor

Figura 72 - Página 7 da HQ *Vampiros* com a arte final pronta

Fonte: Elaborada pelo autor

Figura 73 - Página 6 da HQ *Vampiros* com a arte-final pronta

Fonte: Elaborado pelo autor

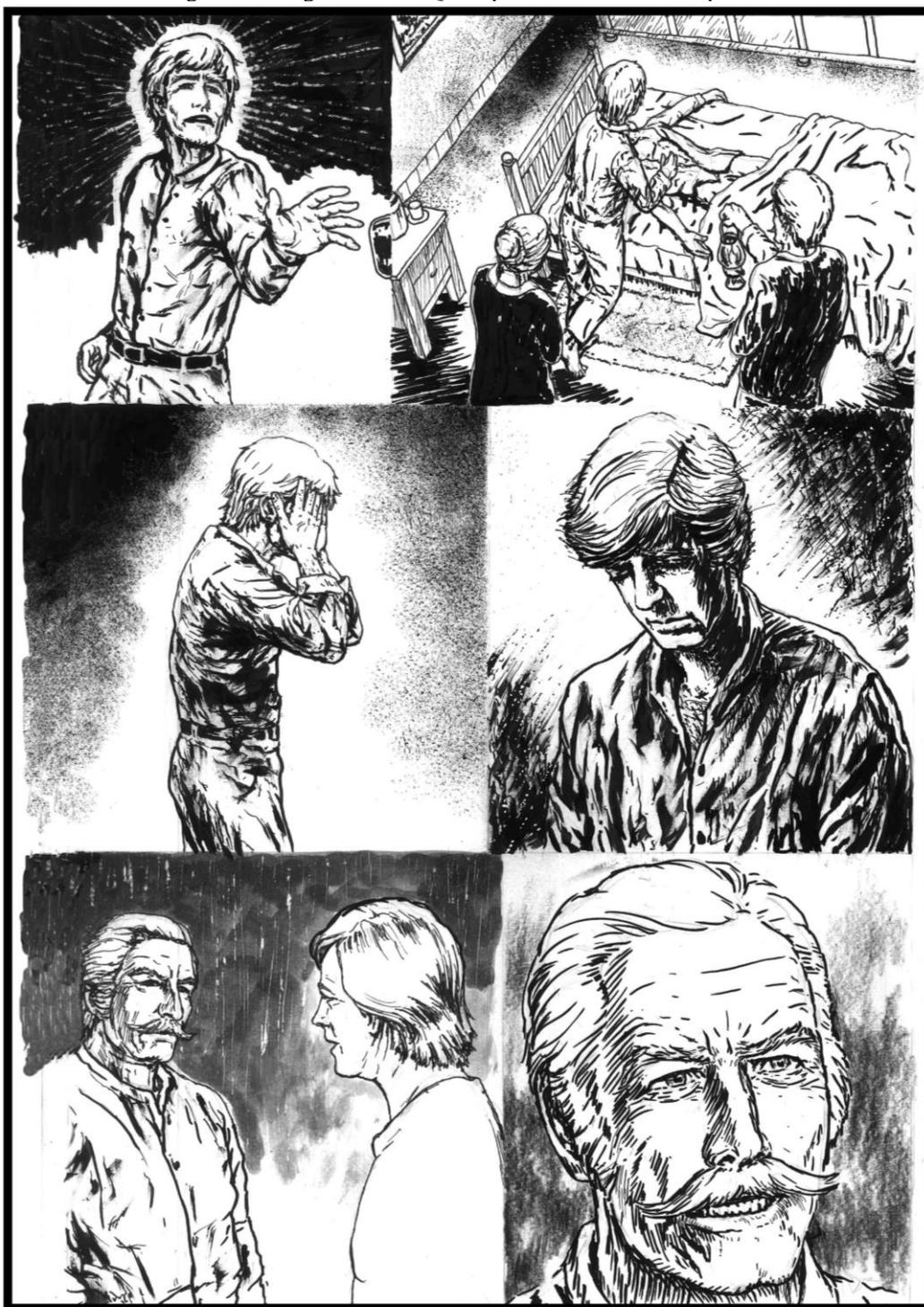
Figura 74 – Boleadores



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 75 - Página 10 da HQ *Vampiros* com a arte-final pronta

Fonte: Elaborada pelo autor

Figura 76 - Página 12 da HQ *Vampiros* com a arte-final pronta

Fonte: Elaborada pelo autor

Figura 77 - Página 13 da HQ *Vampiros* com a arte-final pronta

Fonte: Elaborada pelo autor

Em outras páginas também executei a técnica de nanquim com a esponja. Uma página em que há o predomínio dessa técnica é a 9 (figura 78), especificamente nos quadros 2, 4 e 5. Nesses quadros, a aplicação da tinta nanquim se deu de forma diluída com um pouco de água para que não ficasse muito escuro, ficando com um tom acinzentado. O processo de fazer arte-final com o uso de esponja é bastante trabalhoso para se acertar o ponto, pois foi preciso muita experimentação para evitar que a esponja fique encharcada

de tinta devido à água presente na mistura. Essa mesma ferramenta pode ser vista sendo empregada em todos os quadros da página 10 (figura 75) e na maior parte do quadro maior que fica ao fundo da página 14 (figura 79). Nesta última página, tive que fazer uso de uma máscara de papel recortado no formato dos quadros, parecida com as que são usadas na pintura de aerógrafo, procedimento de pintura mostrado na figura 80.

Figura 78 - Página 9 da HQ *Vampiros* com a arte-final pronta



Fonte: Elaborada pelo autor

Figura 79 - Página 14 da HQ *Vampiros* com arte-final pronta

Fonte: Elaborada pelo autor

Figura 80 - Aplicação de nanquim por meio de uma esponja



Fonte: Elaborado pelo autor

Na página 5 (figura 81), para fazer os meios tons que aparecem no primeiro e último quadro, fiz uso de grafite inteiriço *Super Soft Black* da *Faber-Castell*. Optei por esse material para fazer parte da arte-final dessa página pelo fato de ele deixar uma textura áspera no papel. Isso ocorre pelo fato do papel apresentar um relevo relativamente áspero que é evidenciado pela maciez do lápis. Esse mesmo material foi usado juntamente com um esfuminho no desenho do rosto da personagem Lucine, na página 11 (figura 67). Como quis obter um degradê com diversas nuances de preto e cinza, associei o uso do grafite e esfuminho para suavizar ao máximo os traços e ranhuras que costumam a aparecer nesse tipo de sombreamento, criando um contraste imagético entre o rosto da Lucine e do Euletério, o dela cheio de vida e vigor, e o dele, carregado de hachuras e rugas.

Figura 81 - Página 5 da HQ *Vampiros* com a arte-final pronta

Fonte: Elaborada pelo autor

Uma técnica merece ser ressaltada pela textura rústica e de caráter envelhecido é a da lixa sobre áreas negras. Na página 8 (figura 82), no quarto quadro, passei uma lixa para metais nº 80 no papel em que eu havia usado carvão revestido Keramik. Uma lixa grossa para que as ranhuras ficassem mais explícitas, mesmo que aparentem demasiadas minúsculas.

Fiz uso, também, de giz de cera da *Faber-Castell* preto pequeno, após experimentar o tamanho maior da marca citada e de outras marcas. A escolha desse giz se deu pelo fato de que ele é mais duro, possibilitando um trabalho mais homogêneo em áreas que quis menos texturas. No segundo quadro da página 13 (figura 77), mostro o uso que fiz do giz de cera preto pequeno seguido de ranhuras obtidas com a já mencionada lixa grossa.

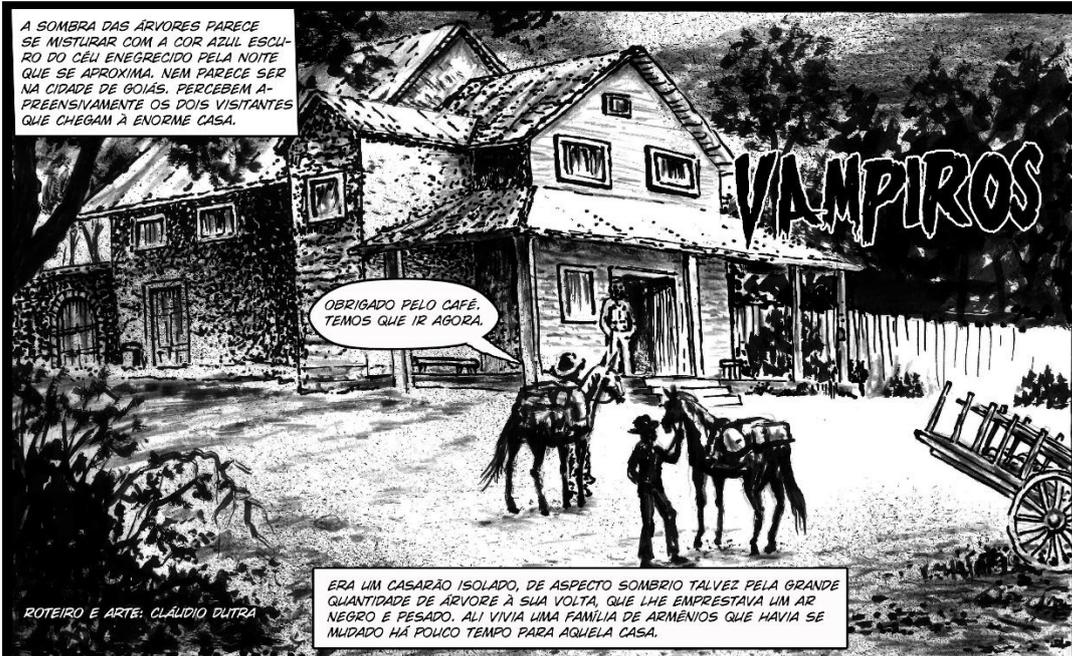
Figura 82 - Página 8 da HQ *Vampiros* com a arte-final pronta



Fonte: Elaborada pelo autor

Por vezes tentei criar um efeito que imitasse ranhuras feitas com pontas metálicas ou de lixas, geralmente usando corretivos, nanquim branco em bico de pena, canetas brancas nacional e importada. Praticamente, a única que me deu resultado satisfatório de uma boa cobertura sobre nanquim preto foi a caneta *Posca*. Não que tenha ficado igual às ranhuras reais, porém, apresentou um resultado equiparável e bem característico na arte-final, ainda mais com traços finos de uma 0,7. A aplicação dessa técnica pode ser vista no primeiro quadro da página 10 (figura 73), na parte inferior da página 11 (figura 67) e na página 14 (figura 74), no corpo de Vlad. De vez em quando, também, tive que recorrer a ela para fazer retoques juntamente com nanquim branco.

Para que possam contemplar minha experiência de forma integral acerca dessa HQ que representa a síntese de minhas experiências, segue a HQ completa e concluída.



A SOMBRA DAS ÁRVORES PARECE SE MISTURAR COM A COR AZUL ESCURO DO CÉU ENEGRECIDO PELA NOITE QUE SE APROXIMA. NEM PARECE SER NA CIDADE DE GOIÁS. PERCEBEM APREENSIVAMENTE OS DOIS VISITANTES QUE CHEGAM À ENORME CASA.

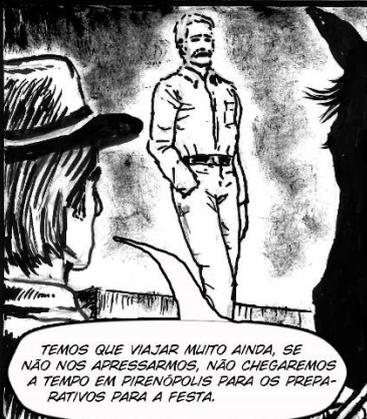
OBRIGADO PELO CAFÉ, TEMOS QUE IR AGORA.

ERA UM CASARÃO ISOLADO, DE ASPECTO SOMBRIO TALVEZ PELA GRANDE QUANTIDADE DE ÁRVORE À SUA VOLTA, QUE LHE EMPRESTAVA UM AR NEGRO E PESADO. ALI VIVIA UMA FAMÍLIA DE ARMÊNIOS QUE HAVIA SE MUDADO HÁ POUCO TEMPO PARA AQUELA CASA.

ROTEIRO E ARTE: CLÁUDIO DUTRA



JÁ ESTÁ FICANDO DE NOITE, DURMAM AQUI.



TEMOS QUE VIAJAR MUITO AINDA, SE NÃO NOS APRESSARMOS, NÃO CHEGAREMOS A TEMPO EM PIRENÓPOLIS PARA OS PREPARATIVOS PARA A FESTA.

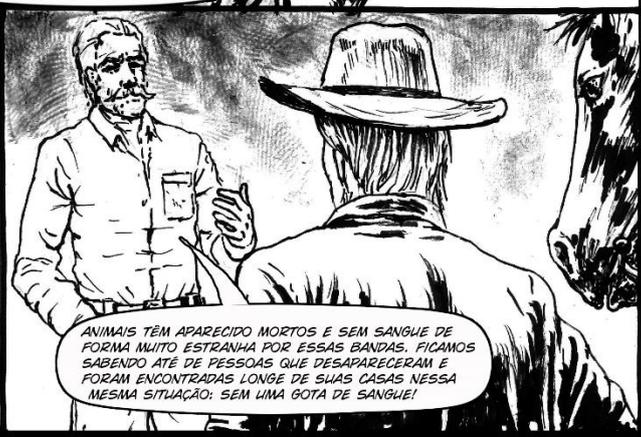


TÊM ACONTECIDO COISAS ESTRANHAS POR AQUI ÚLTIMAMENTE, É MELHOR EVITAR CORRER CERTOS RISCOS.

?!



O QUE ESTOU FALANDO É VERDADE!



ANIMAIS TÊM APARECIDO MORTOS E SEM SANGUE DE FORMA MUITO ESTRANHA POR ESSAS BANDAS. FICAMOS SABENDO ATÉ DE PESSOAS QUE DESAPARECERAM E FORAM ENCONTRADAS LONGE DE SUAS CASAS NESTA MESMA SITUAÇÃO: SEM UMA GOTTA DE SANGUE!



É MELHOR QUE VOCÊS PASSEM A NOITE AQUI E PARTAM AMANHÃ PELA MANHÃ. O JANTAR NÃO DEMORA A SAIR E ESTÃO CONVIDADOS. ENQUANTO ISSO, MINHA FILHA PREPARA UM QUARTO PARA VOCÊS SE ACOMODAREM.

ACEITAREMOS SUA HOSPITALIDADE, SR. VLAD



JUVÊNCIO FICA PENSANDO NO QUANTO SEU ANFITRIÃO É GENEROSO...

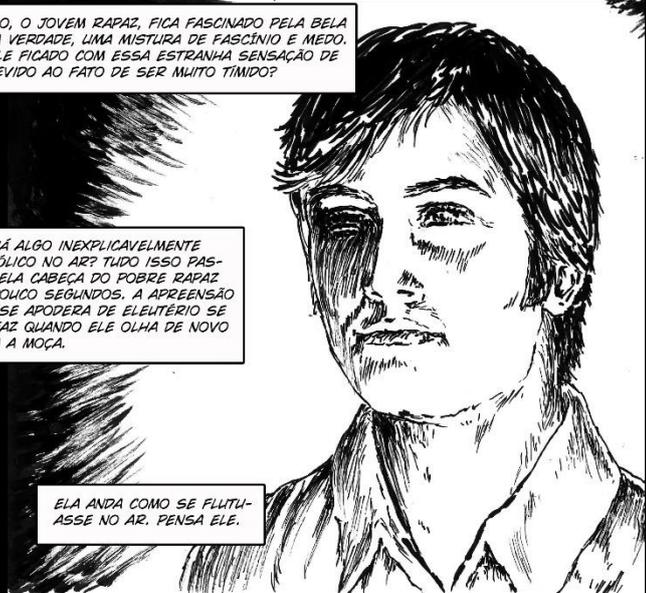
SERÁ QUE É COMUM TAMBÉM TAMBÉM GENTILEZA EM PAÍSES TÃO DISTANTES, COMO O DO QUAL O SR. VLAD VEIO? PENSA ELE.

LUCINE, UMA BELA MOÇA PASSADA DA HORA DE CASAR, APESAR DE SUA PELE APARENTAR SER UMA ADOLESCENTE, OS ACOMPANHA A SEUS QUARTOS.



VENHAM, VOU LHE MOSTRAR ONDE PASSARÃO A NOITE.

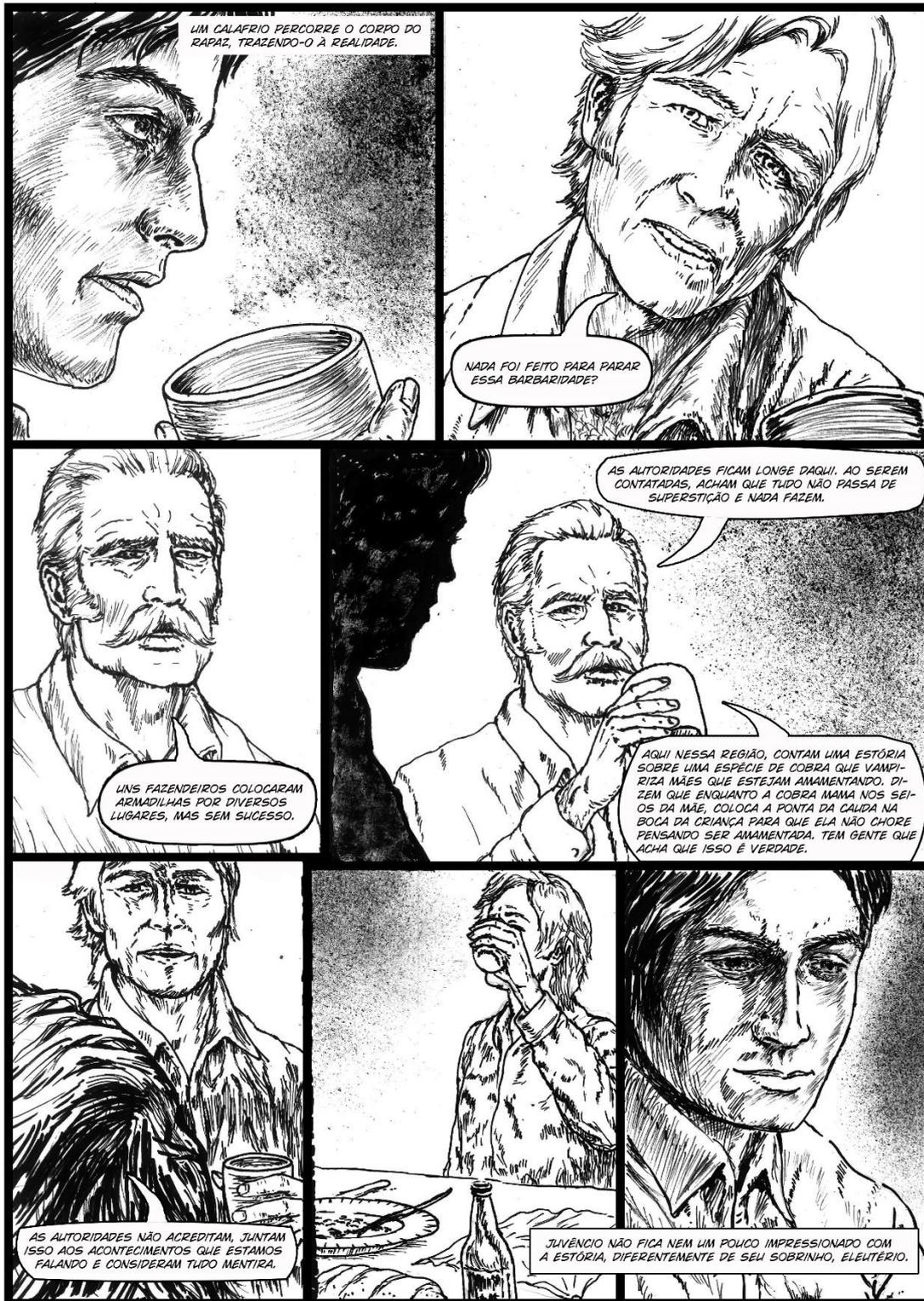
ELELTÉRIO, O JOVEM RAPAZ, FICA FASCINADO PELA BELA MOÇA. NA VERDADE, UMA MISTURA DE FASCÍNIO E MEDO. TERIA ELE FICADO COM ESSA ESTRANHA SENSÇÃO DE MEDO DEVIDO AO FATO DE SER MUITO TÍMIDO?



OU HÁ ALGO INEXPLICAVELMENTE DIABÓLICO NO AR? TUDO ISSO PASSA PELA CABEÇA DO POBRE RAPAZ EM POUCO SEGUNDOS. A APREENSÃO QUE SE APODERA DE ELELTÉRIO SE DESFAZ QUANDO ELE OLHA DE NOVO PARA A MOÇA.

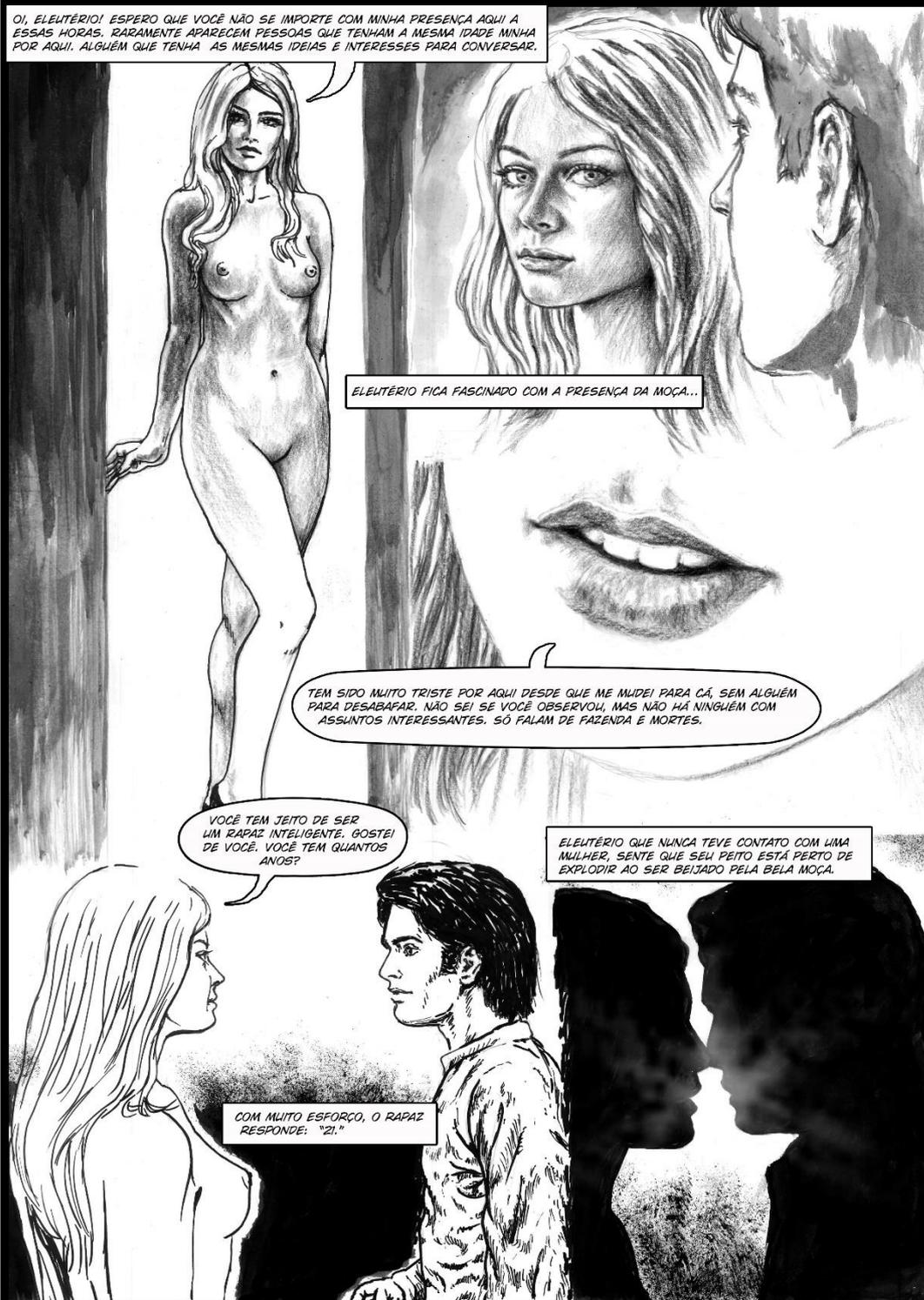
ELA ANDA COMO SE FLUTUASSE NO AR. PENSA ELE.















ACHO VOCE UM POLICO TIMIDO. NAO ESTA GOSTANDO?

ESTOU GOSTANDO, SIM

COMO SE ESTIVESSE EM UMA DIMENSAO DIFERENTE, OS DOIS JOVENS SE AMAM ARDENTEMENTE...

VENHA, ME ABRACE. ESTA TAO FRIO AQUI.

ELEUTERIO EXPERIMENTA SENSAO NUNCA VISTA ANTES POR ELE E SE ENTREGA ARDENTEMENTE AS PAIXOES PELA BELA E ESTRANHA MOCA.

O ODOOR EXALADO POR SEUS CORPOS EM CONTATO DESPERTA NO RAPAZ UMA LUXURIA INCONTROLAVEL.

AS COISAS A SUA VOLTA PARECEM GANHAR VIDA. MAS ELE NAO QUER SABER DISSO, OU NAO CONSEGUE DESVIAR DAS EMOCOES QUE SE APOSSAM DE SEU SER.

SEU SANGUE FLUIU COMO SE FOSSE DELA TAMBEM, EM UM MESMO COMPASSO. SEUS CORACOES PARECEM MISTURAR SEUS SANGUES, O DELE PARECE TALHAR AO ENTRAR EM CONTATO COM ALGO TOXICO.





PARE...

AAAAAAAHHH...

AAAAAAEEEEIII...

NÃO MUITO LONGE DALI, NO FRIO DA NOITE ENLARANÇADA, UM UIVO PODE SER OUVIDO DENUNCIANDO A PRESENÇA DE ESPÍRITOS MALIGNOS.



TODOS ACORDAM COM O TERRÍVEL GRITO QUE LEMBRA A UM ANIMAL SENDO TORTURADO E CORREM PARA O QUARTO ONDE UM DOS DOIS CONVIDADOS ESTÃO DORMINDO E...

ELEUTÉRIO! ELEUTÉRIO! ACORDE! E SÓ UM PESADELO, ACORDE!

APESAR DAS TENTATIVAS, O POBRE RAPAZ DESFALECE-SE COM UM ASPECTO DECRÉPITO.



MEU DEUS! ESTÁ MORTO! NÃO! NÃO PODE SER! O QUE VOU FALAR PARA A MÃE DELE?

UM SILÊNCIO SEPULCRAL SE ABATE SOBRE TODOS, ROMPIDO APENAS PELOS SOLTIÇOS ABAFADOS DE JUVÊNCIO, QUE BALBUÇIA O NOME DO POBRE RAPAZ.



JUVÊNCIO, SENTIMOS MUITO PELO ACONTECEU. PROCURE SE ACALMAR E DORMIR UM POUCO, A NOITE ESTÁ APENAS COMEÇANDO. OS CASEIROS VERIFICARAM AQUI, DENTRO DE CASA E NAS REDONDEZAS, NÃO HÁ PERIGO AQUI DENTRO. PODEMOS DORMIR SOSSEGADOS.



NÃO POSSO DORMIR, TENHO QUE IR EMBORA, TENHO QUE LEVÁ-LO PARA SUA MÃE E MINHA FAMÍLIA. TENHO QUE CONTAR O QUE ACONTECEU... EU...



NADA DISSO! VOCÊ NÃO CONSEGUE NEM RACIOCINAR DIREITO. ESQUECEU-SE DO PERIGO QUE RONDA LÁ FORA? TOME ESSE CHÁ E VÁ DORMIR.

COM MUITO CUSTO, JUVÊNCIO É LEVADO A OUTRO QUARTO ONDE FINALMENTE SE DEITA. APESAR DE MUITO CANSADO E AS HORAS PASSAREM, NÃO CONSEGUE DORMIR. O LUXUOSO QUARTO PASSA DESPERCEBIDO POR ELE, DEVIDO AO SEU PÉSSIMO ESTADO.



EM DETERMINADO MOMENTO, AO SE MEXER NA CAMA, SE ESBARRA EM ALGO. OÙ SERIA ALGUÉM? PENSA JUVÊNCIO.



A PELE MACIA E PERFUMADA DE LUCINE, DISPARÇA SUA TEMPERATURA CORPORAL. UM POLCO ABAIXO DO NORMAL. JUVÊNCIO, CARENTE PELA PESAROSA SITUAÇÃO EM QUE SE ENCONTRA, ACOLHE O CARINHOSO E RECONFORTANTE TOQUE DA BELA MOÇA.



COMO SE ESTIVESSE EM TRANSE, JUVÊNCIO REAVIVA TODOS OS SEUS SENTIMENTOS PASSADOS, ATÉ AQUELES DE QUANDO ERA BEM JOVEM, CARREGADOS DE FANTASIAS QUE MAIS LEMBRAM FANTASIAS QUE O ARRASTAM PARA O ALÉM. AO CONTRÁRIO DE ELEUTÉRIO, JUVÊNCIO SE ENTREGA COM SOFREGUIDÃO A VOLÚPIA.



POLCO DEU IMPORTÂNCIA AO FATO DE TER A SENSÇÃO DE OUVIR, DENTRO DE SUA CABEÇA, UMA MÚSICA MELANCÓLICA E MEDONHA, COMO SE FOSSE ENTOADA POR SEREIAS ESPECTRAIS.

UM CALAFRIO PERCORRE SUA ESPINHA POR UM INSTANTE MÍNIMO DE LUCIDEZ, AO SE DAR CONTA QUE ESTÁ COMPLETAMENTE A MERCÊ DA MOÇA, QUE PARECE DRAGAR SUAS ENERGIAS.





Podemos notar que a HQ com os balões de falas e recordatórios, a história ganha um significado lógico, possibilitando acompanharmos sua narrativa.

#### 4.1.3 HQ 3 - *O triângulo dos lobos*

Esta HQ *O triângulo dos lobos*, com o roteiro de Ciberpajé e arte minha, foi mais que uma honra a desenvolver, como um antigo sonho que tinha de realizar algum trabalho com uma das pessoas e autores que mais admiro. Edgar Franco, o Ciberpajé, criou o roteiro dessa HQ de horror com um ar bem brasileiro. Tanto que tive que direcionar uma linha de tratamento estético própria de HQs brasileiras dos anos 70 e 80, que lembrasse os trabalhos dos saudosos mestres do horror nacional, até mesmo porque de outra forma talvez não funcionasse. Isso, claro, sem me distanciar do emprego de técnicas que nortearam minha pesquisa. Falando um pouco do roteirista e amigo (meu orientador também), com poucas palavras, tarefa difícil, já que o mesmo é uma personalidade bastante prolífica e uma verdadeira “usina de ideias” que, apesar de desenvolver diversos projetos nas mais variadas áreas artísticas, deu seus primeiros passos como artista nas HQs ainda quando criança. O multiartista transmídia Ciberpajé, como Edgar Franco gosta de se chamado, é pós-doutor em artes pela Unesp, pós-doutor em arte e tecnociência pela UNB, doutor em artes pela USP, mestre em multimeios pela Unicamp, e professor permanente do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás. Atua na criação de quadrinhos poético-filosóficos, *HQtrônicas* e *HQforismos*, fanzines, álbuns, revistas, artes para mídias eletrônicas e CDs, performances com músicas eletrônicas e experimentais de sua autoria e projeções de realidade aumentada, videoclipes, fotografias performáticas, organização de eventos, neologismos futurísticos, tudo isso coerentemente sintonizados com o seu universo cibernético conceitual *Aurora pós-humana*, fazendo com que Edgar receba diversos prêmios e se torne conhecido em diversos países, não só no meio artístico e acadêmico, mas em diversas áreas do conhecimento. Vale ressaltar um fato pouco comum no universo acadêmico: Edgar não é só bastante prolífico no campo teórico, mas também no prático, possibilitando experienciar suas próprias teorias e teorizar suas práticas com o suporte científico da academia. Citado em pesquisas acadêmicas pelo mundo afora, e tema de livros escritos por pessoas de valor reconhecido no meio acadêmico, como: Danielle Barros, Elydio dos Santos Neto, Nadja Carvalho; Edgar também tem diversas obras de destaques de sua autoria, entre as quais destaco o

mega álbum em quadrinhos *BioCyberDrama Saga*, com roteiro dele e arte de Mozart Couto, pela capacidade apresentada na *concept art* do universo da “Aurora pós-humana”. A HQ *O triângulo dos lobos* conta a história do Sinhô Jonas e sua família, um fazendeiro abastado e os preparativos para a festa de aniversário de seu único filho, Diogo. Muito mistério e uma história imprevisível nessa HQ de lobisomem. Para realizá-la, o roteirista solicitou que eu fizesse uma pesquisa para obter as referências visuais dos objetos a serem desenhados, pois assim, evita-se erros de representação dos objetos, pessoas e cenários, além de deixá-los mais reais. Assim sendo, realizei uma minuciosa pesquisa sobre a arquitetura, objetos e indumentária da época, basicamente na internet. Nesta HQ fiz os desenhos dos personagens me baseando em características de pessoas de época, precisamente dos anos de 1930, 1940, como solicitava o roteiro. Já o personagem Sinhô Jonas, fiz de modo que lembrasse o rosto do Ciberpajé, porém, envelhecido e sério, com cabelos e barbas lisos em sinal de cuidados típicos de fazendeiros abastados da época.

A caracterização desta HQ em função da arte-final foi delineada a partir de uma linha de quadrinhos brasileiros das décadas de 1970 e 1980, e não sob a misturas de experimentos de acabamentos, como a que resultou em *Vampiros*. Um detalhe que evitei na HQ *Vampiros*, salvo para pequenas correções e retoques, foi o uso de processamento digital por programas de manipulação digital como o *Adobe Photoshop*. Na HQ *O triângulo dos lobos* fiz uso de alguns tipos de pincéis com características mais em comum com o procedimento natural que pude encontrar na internet. Usei apenas pincéis disponibilizados gratuitamente, o que foi satisfatório, até mesmo porque até entre os pincéis acessíveis somente mediante pagamento, não apresentavam maiores vantagens ou diferencial que valesse a pena adquiri-los.

O roteiro de *O triângulo dos lobos* foi escrito e me passado com praticamente todas as informações sobre a HQ que se poderia esperar de um bom roteiro. Clareza e simplicidade aliadas às informações sobre o que acontece em cada quadro, obedecendo ao que expôs Danton (2015) sobre os atributos de um roteiro: descrição da ação e os textos e diálogos. Os diálogos foram escritos da forma que Danton (2010) chama de “diálogo literário”, pois as falas das personagens foram feitas com as pronúncias típicas da região interiorana de Minas Gerais, não se preocupando com a grafia da norma culta da língua portuguesa. Uma característica que se pode notar nesta HQ é que quase não aparece recordatórios, apenas balões de falas. Foi me passado o roteiro para exatas 20 páginas, porém, com a liberdade para dar continuidade na roteirização da parte final, obedecendo

apenas ao enredo do desfecho. Então tive que fazer o desenvolvimento do roteiro do que estaria a partir da página 16, concluindo na página 20.

Como falei logo acima, esta HQ não apresenta o emprego de muita variedade de técnicas de acabamento como a *Vampiros*, pois o tema abordado, apesar de se tratar de uma HQ de horror, gira em torno de uma estética remanescente das HQs de horror dos anos 1970 e 1980. Sendo assim, não há a necessidade de expor todas as páginas desta HQ para mostrar as técnicas de arte-final empregada.

Como demonstrado na HQ *Vampiros*, expus as fases pelas quais a primeira página passou (a partir do roteiro que me foi enviado), à etapa final, dos balões de fala e recordatórios (em que foram escritos os diálogos conforme as falas da região).

### ***O Triângulo dos Lobos***

Roteiro do Ciberpajé (a.k.a. Edgar Franco) para quadrinhização de Cláudio Dutra. A história se passa na região rural chamada “Douradinho”, município de Prata, no Triângulo Mineiro, na década de 1940. Envolve a família de um fazendeiro abastado e suas relações com um sobrinho, o que me obrigou a pesquisar as casas de fazenda de MG, casas grandes com pé direito alto e múltiplas janelas de madeira amplas e 4 águas. Além de fazendeiros, peões e mulheres com roupas típicas, bem como outros elementos também: utensílios domésticos, ferramentas, selas, carro-de-boi, sendo assim importante usar tais referências visuais.

**Página 1:** A grande casa de fazenda ao fundo e o diálogo de dois peões da fazenda em primeiro plano um a cavalo (branco – de meia idade) e outro a pé (negro – jovem).

**Quadro 1** – Horizontal, vista geral da casa da fazenda, paiol e parte do curral, árvore frondosa na lateral direita. Recordatório: Região do Douradinho, Município do Prata, Triângulo Mineiro, 1940.

**Quadros 2, 3, 4 e 5** – Diálogo dos 2 homens, um deles **capataz** branco de meia idade com a indumentária característica, de barba, bem magro, roupas surradas. Está em um cavalo negro, ele se aproxima do jovem negro – peão da fazenda, com roupas bem simples e surradas, este está com uma enxada nas costas voltando da lida. Segue o diálogo entre eles.

Q 2 - Capataz: - *E aí Tião, como foi lá na roça?*

Peão: - *Tudo bão, sô Manel, o mio tá quase no ponto pra coiê!*

Capataz: - *Já cumigo só pobrema. Onte de noite mais duas reis morta! Dispedaçadas. Como sempre na lua cheia... mas na fazênda do Sinhô Antonho foi pió, quatro reis!*

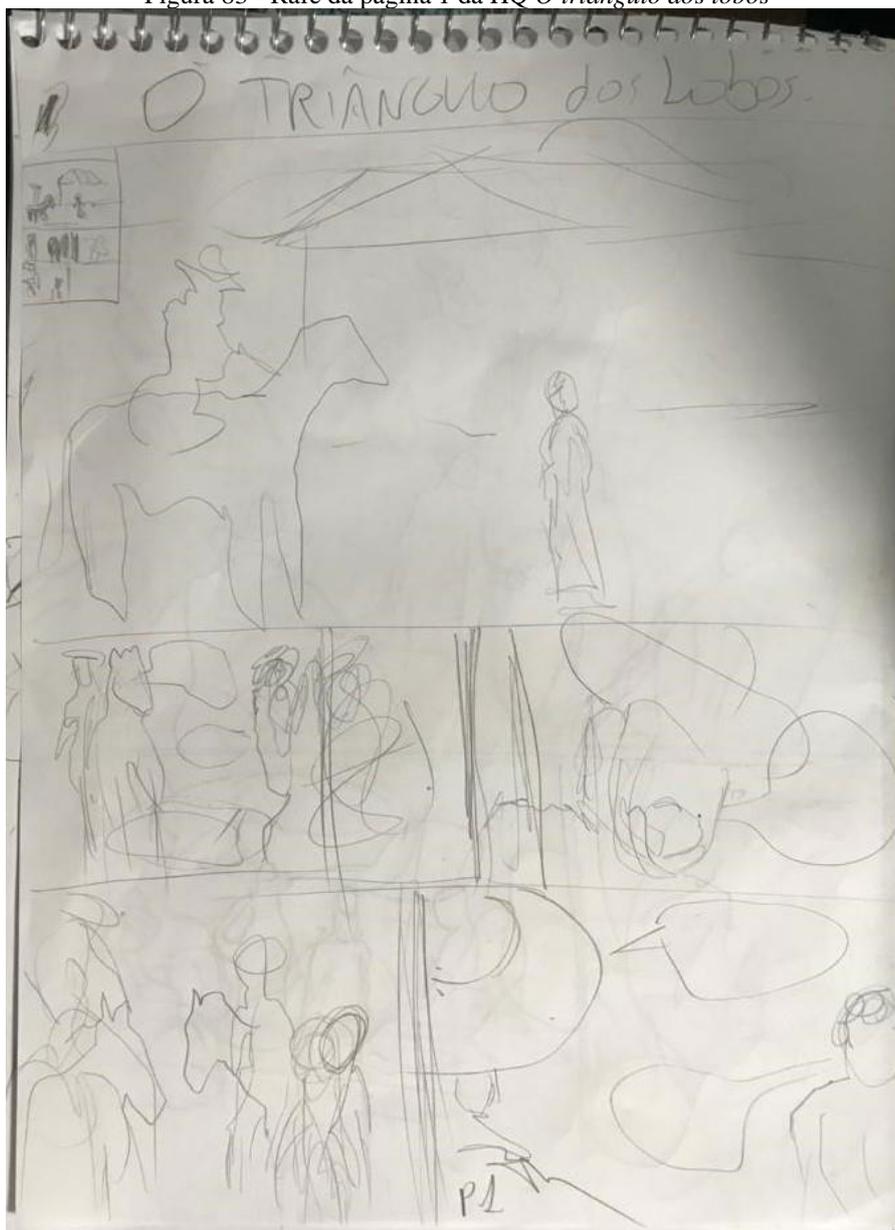
Q 3 - Peão: - *Todo meis é isso. De assustá, mas todo mundo fala que é o bicho lobo, coisa ruim, aquele subrim do patrão. O homi vive sozinho naquele fazendão, deixado lá pela famia que foi embora sem explicação.*

Q 4 - Capataz: - *Verdade, ele é assustador, istranho demais! Mas num querdito nessas coisas não, isso é onça ou lobo-guará mesmo que tá matano!*

Peão: - *Eu querdito sim! Minha muiê já até viu o bicho lobo numa das noites correndo pros lado do curral. E ainda disse que uma hora parecia que era dois deles!*

Q 5 - Capataz: - *A Jandira é medrosa, isso foi só susto dela. Inté, Tião.*

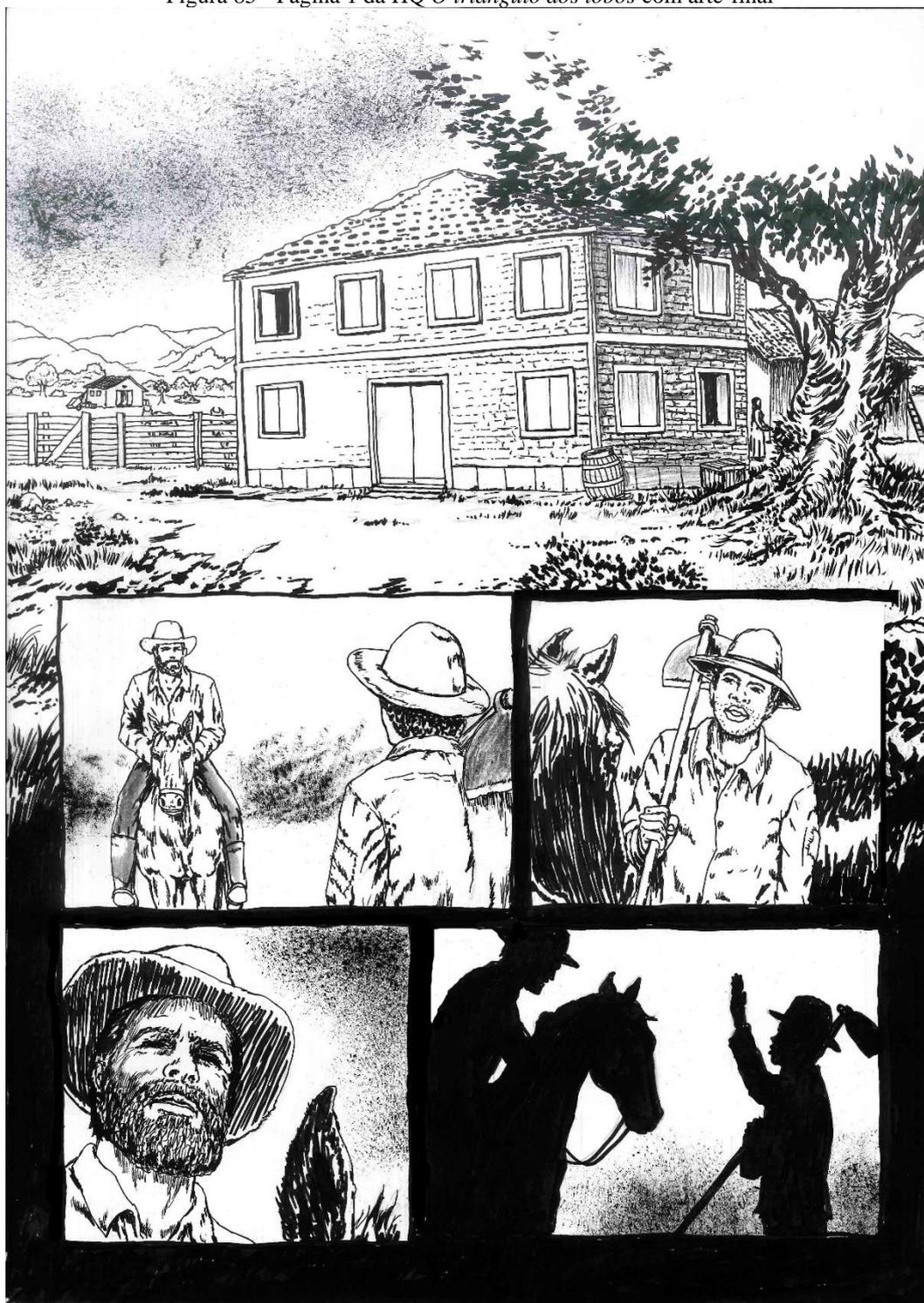
Peão: - *Inté, Manel.*

Figura 83 - Rafe da página 1 da HQ *O triângulo dos lobos*

Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 84 - Desenho pronto da página 1 da HQ *O triângulo dos lobos*

Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 85 - Página 1 da HQ *O triângulo dos lobos* com arte-final

Fonte: Elaborada pelo autor

Figura 86 - Página 1 da HQ *O triângulo dos lobos* com arte-final e aplicação de efeitos



Fonte: Elaborada pelo autor

Figura 87 - Página 1 da HQ *O triângulo dos lobos*

Fonte: Elaborada pelo autor

Nesta HQ, fiz uso dos materiais básicos de desenho e acabamento como nas demais e, além disso, fiz uso de algumas técnicas de texturas como, por exemplo, a esponja para a aplicação de nanquim preto para dar um aspecto envelhecido e uma atmosfera de sentimento pesaroso ao ambiente de algumas páginas. Esse procedimento pode ser visto em quase todos os quadros da página 1 (figura 86), com exceção do terceiro quadro, que foi aplicado um efeito digital que imita a textura de esponja.

Com relação ao emprego de processamento digital, fiz uso do *Adobe Photoshop* para aplicar os efeitos de pincéis que imitam texturas feitas com esponja e jatos de tinta expelidos por aerógrafo, como pode ser visto nas figuras 85 e 86, antes e depois a aplicação, respectivamente. Essa mesma técnica de aplicação de efeitos de pincéis digitais para imitar texturas pode ser vista em diversas páginas dessa HQ, geralmente aplicada juntamente com o nanquim, apenas reforçando tais efeitos. Como pode ser visto nas páginas 3 (figura 88) no segundo e no último quadro; 4 (figura 89) no segundo e no último quadro; 13 (figura 90) primeiro, penúltimo e no último quadro; 14 (figura 91) primeiro, segundo e no último quadro; 16 (figura 92) terceiro e no último quadro; 18 (figura 93) no último quadro.

Figura 88 - Página 3 da HQ *O triângulo dos lobos* com arte-final e aplicação de efeitos

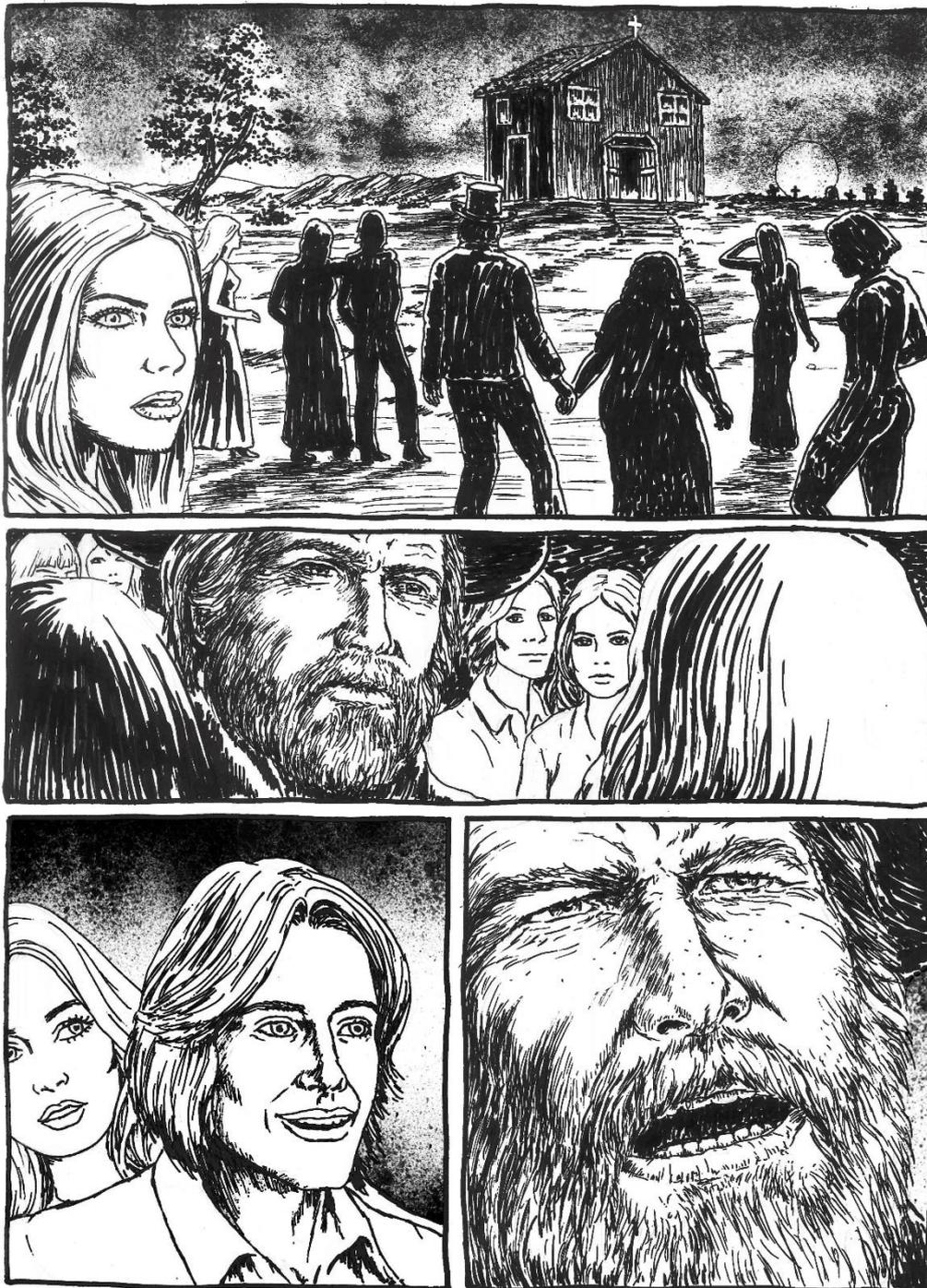
Fonte: Elaborada pelo autor

Figura 89 - Página 4 da HQ *O triângulo dos lobos* com arte-final e aplicação de efeitos digitais



Fonte: Elaborada pelo autor

Figura 90 - Página 13 da HQ *O triângulo dos lobos* com arte final e aplicação de efeitos digitais



Fonte: Elaborada pelo autor

Figura 91 - Página 14 da HQ *O triângulo dos lobos* com arte-final e aplicação de efeitos digitais



Fonte: Elaborada pelo autor

Figura 92 - Página 16 da HQ *O triângulo dos lobos* com arte-final e aplicação de efeitos digitais

Fonte: Elaborada pelo autor

Figura 93 - Página 18 da HQ *O triângulo dos lobos* com arte-final e aplicação de efeitos digitais

Fonte: Elaborada pelo autor

Com relação à utilização de *software* de edição de imagens, sou favorável, pois o importante é que se obtenha êxito na expressão de sua arte, mantendo-se, porém, o tato humano. Como exemplo recente de uso de processamento digital bem-sucedido, posso citar irrefutavelmente a criação de texturas e cores recriadas com auxílio de rede neurais,

de Edgar Franco, como podemos ver na figura 94. Com esse processo, Edgar tem conseguido criar, partindo mesmo de atmosferas de ficção-científica e mistério em suas imagens a uma tridimensionalização conceitual de imagens bidimensionais.

Figura 94 - Arte digital de Ciberpajé feita com o auxílio de redes neurais



Fonte: Ciberpajé – Disponível em: <<https://www.facebook.com/photo?fbid=10158319549286427&set=a.214581541426>>. Acesso em: 18 out. 2020

Ainda na etapa de desenho fiz questão de realçar traços que demonstram o uso que fiz de algumas técnicas, em especial a perspectiva geométrica.

Prefiro fazer uso, quando necessário, de fugantes<sup>24</sup> linhas do horizonte e outros elementos da perspectiva geométrica em boa parte dos desenhos, salvo quando não aparecem objetos que tenham formas muito geométricas e evidenciadas, pois o uso indiscriminado de cálculo geométrico costuma deixar o desenho meio “duro”. A exemplo de aplicação da perspectiva geométrica, exponho alguns desenhos na figura 95.

---

<sup>24</sup> Em perspectiva geométrica, *Fugante* é a linha que conduz a continuidade do objeto ao infinito situado na linha do horizonte. A fugante e a linha do horizonte são linhas imaginárias.

Figura 95 - Desenhos com traçados de cálculos de perspectiva geométrica



Fonte: Elaborado pelo autor

Nesta HQ fiz uso de técnicas tradicionais de finalização, como aguada, tons de degradês de grafite e carvão em algumas partes sobre o predomínio da caneta técnica e pincel. Mantive um foco na narrativa sem o hibridismo de técnicas de arte-finais da HQ *Vampiros*, o que trouxe um resultado mais fluido para a forma de narrar brasileira e que se mostrou com grande afinidade com o roteiro. Fiz questão de mencionar a técnica de texturas obtidas com espuma pelo fato que empreguei um diferencial que foi a manipulação digital que conseguiu imitar bem o seu efeito.

Um ponto a ser destacado é o fato de ter optado por uma narrativa com mais clareza do que com intensidade (MCCLLOUD, 2008) obtidas por enquadramentos chamativos. Fiz uso, sem muito exagero, de ângulo alemão, *plongée* e *contra-plongée* sobretudo ao final da HQ *O triângulo dos lobos*, parte da HQ em que a tensão aumenta e há movimentação das personagens, como pode ser visto nas figuras 96, 97 e no primeiro e segundo quadros da página 19 (figura 99). Segundo a professora Rosa Berardo, em uma de suas aulas nesta pós-graduação, *Tópicos especiais em arte e visualidades: imagem em movimento*, do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, ocorrida no segundo bimestre de 2018 na FAV-UFG, o ângulo alemão ou ângulo holandês é um enquadramento utilizado para representar um desequilíbrio emocional ou um momento de tensão pelo qual a personagem esteja passando.

Figura 96 - Desenho elaborado com o ponto de vista de enquadramento alemão



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 97 - Desenhos elaborados com o ponto de vista de enquadramento alemão



Fonte: Elaborado pelo autor

Em alguns quadros tive a oportunidade de empregar alguns elementos da expressiva arte que os japoneses usam em seus *Gekigás*, geralmente em momento de muita tensão. Linhas de expressão de sentimento de ódio e desespero podem ser vistos na figura 95 e no primeiro quadro da página 19, na figura 96.

Figura 98 - Detalhe apresentando linhas e manchas que exprimem sentimentos de tensão



Fonte: Elaborado pelo autor

Ainda que com sutileza se comparado aos *Gekigás*, sobretudo para que se mantivesse a originalidade do quadrinho brasileiro, empreguei as linhas de movimento na página 19 (figura 96) no terceiro quadro. No primeiro eu quis apresentar um ponto de vista

em que o observador acompanha o movimento relativo do personagem Diego juntamente com a fera que o persegue, enquanto o fundo se funde em linhas de movimento que se orientam para um ponto de fuga situado na direção em que os personagens avançam.

Figura 99 - Detalhe apresentando linhas e manchas que exprimem sentimento de tensão



Fonte: Elaborado pelo autor

Na página 9 apresentada na figura 100, trago como exemplo de foco seletivo com profundidade de campo obtido por uma lente teleobjetiva, o quadro em que estão os personagens Diego e sua irmã Dulcineia. Situação que, tal qual uma das características da técnica do *Gekigá*, tende a desfocar toda a área do fundo mantendo em foco somente os

personagens, diferentemente do exposto no primeiro quadro em que a imagem foi elaborada para representar uma vista de grande angular, com todos os planos em foco.

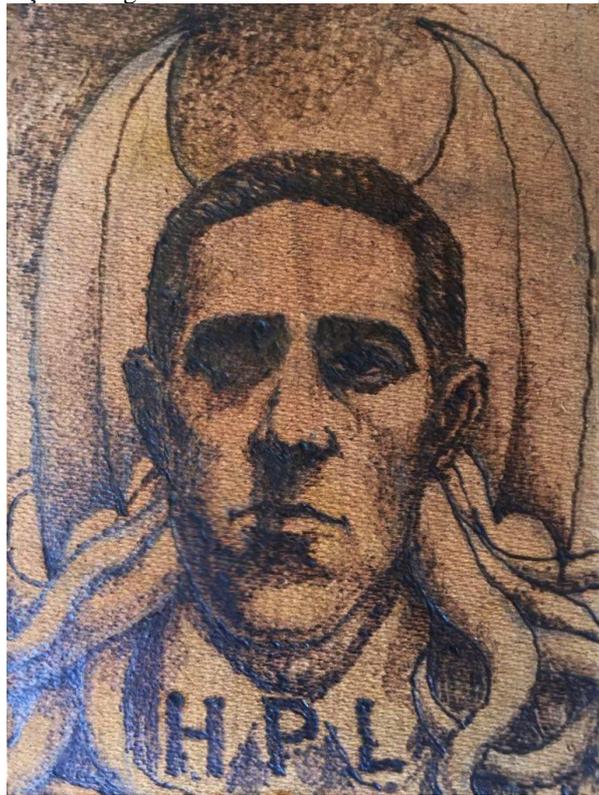
Figura 100 - Página 9 da HQ *O triângulo dos lobos*



Fonte: Elaborada pelo autor

A seguir, das figuras 101 a 104, elenco algumas de minhas experiências artísticas com desenhos empregadas nas aulas de Pós-Graduação com finalidade estética direcionada para HQs dessa pesquisa.

Figura 101 - Experimentação com gravura com finalidade estética direcionada para HQs dessa pesquisa



Fonte: Elaborada pelo autor

Figura 102 - Experimentação com gravura com finalidade estética direcionada para HQs dessa pesquisa



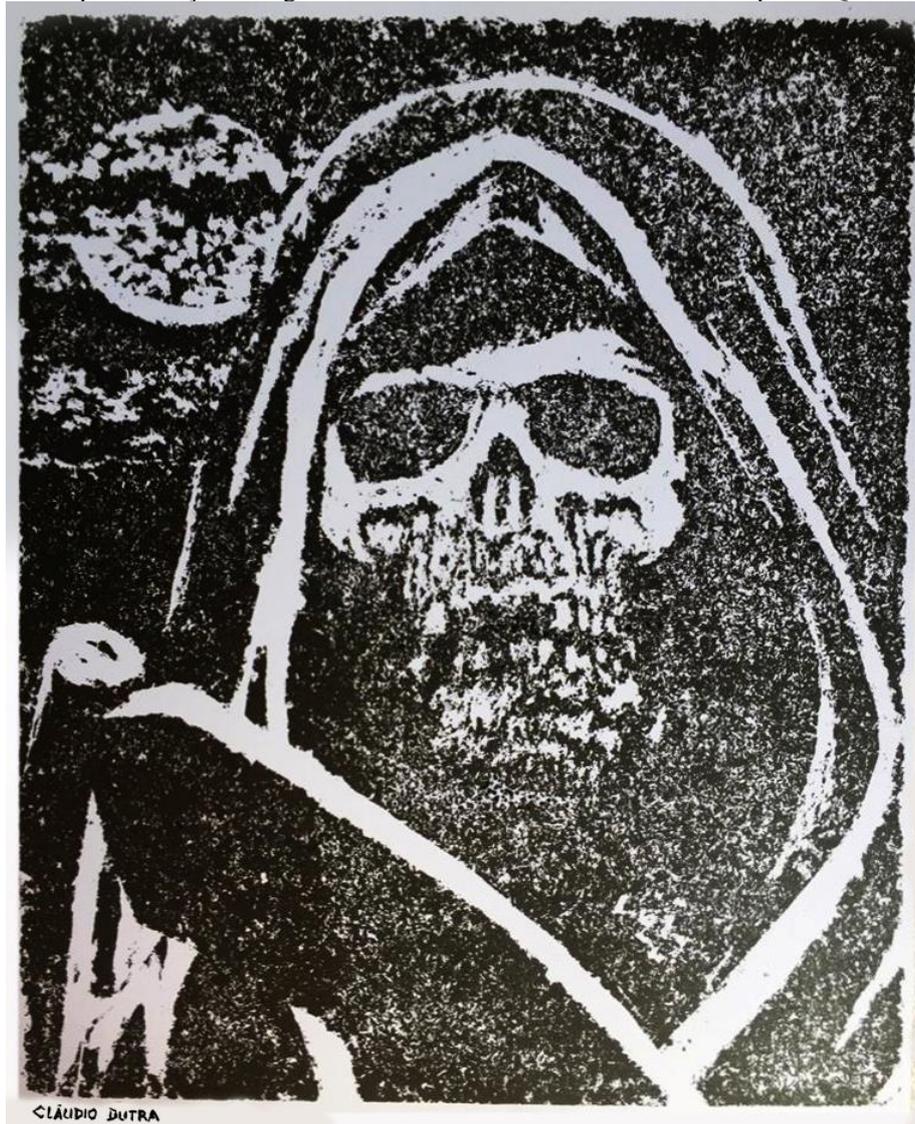
Fonte: Elaborada pelo autor

Figura 103 - Experimentação com gravura com finalidade estética direcionada para HQs dessa pesquisa



Fonte: Elaborada pelo autor

Figura 104 - Experimentação com gravura com finalidade estética direcionada para HQs dessa pesquisa



Fonte: Elaborada pelo autor

Diante do exposto, para que se possa ter uma visão integral do processo criativo da HQ analisada acima, segue, na íntegra, a HQ *O triângulo dos lobos* concluída.

# O TRIÂNGULO DOS LOBOS

REGIÃO DO DOURADINHO, MUNICÍPIO DO PRATA, TRIÂNGULO MINEIRO, 1940.



ROTEIRO: CIBERPAJÉ (A.K.A. EDGAR FRANCO)  
ARTE: CLÁUDIO DUTRA

E aí tião, como foi lá na roça?

Tudo bão, só manel, o mio tá quase no ponto pra coité!

Já cumigo só pobrema, onte de noite mais duas reis mortai despedaçadas, como sempre na lla cheia...mas na fazenda do sinhô Antonho foi piô, quatro reis!

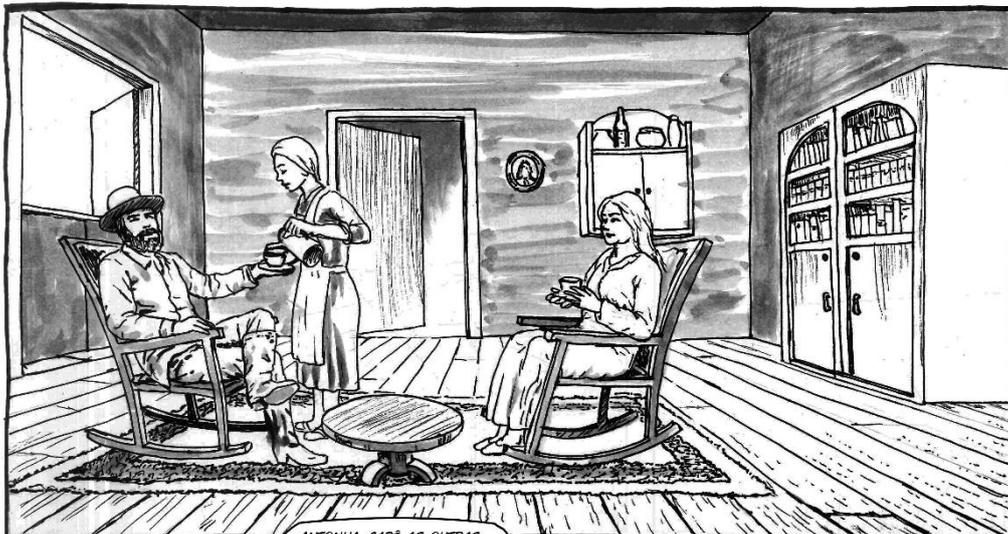
Verdade, ele é assustador, istranho demais! mas num querdito nessas coisas não, isso é onça ou lobo-guará mesmo que tá matano!

EU QUERDITO SIM! MINHA MULIE JÁ ATÉ VIU O BICHO LOBO NUMA DAS NOITES CORRENDO PROS LADO DO CURRAL. E AINDA DISSE QUE LIMA HORA PARECIA QUE ERA DOIS DELES!

TODO MEIS É ISSO, DE ASSUSTA, MAS TODO MUNDO FALA QUE É O BICHO LOBO, COISA RUIM, AQUELE SUBRIM DO PATRÃO, O HOMI VIVE SOZINHO NAQUELE FAZENDA, DEIXADO LÁ PELA FAMIA QUE FOI EMBORA SEM EXPLICACAO.

- A JANDIRA É MEDROSA, ISSO FOI SÓ SUSTO DELA. INTÉ, TIAO.

INTÉ, MANEL.



ANTONHA, CADÊ AS OUTRAS MENINA E O DIOGO? DESDE O ALMOÇO QUE SÓ VEJO DANIELA, DIVINA E DELMIRA?



FORAM DE CARROÇA BUSCÁ UMAS INCOMENDA LÁ NA FAZENDA DO PRIMO DELAS, O CHICO. QUANDO VEIO AQUI ELE AVISOU QUE IA PRA CIDADE E INCOMENDEI UNS VISTIDO PRAS MENINAS E UMA BOTINA PRO DIOGO. LEMBRA?

PUDIA TÊ MANDADO O TIAO BUSCÁ PRA QUE TANTA GENTE? SÓ ESPERO QUE DALVA NÃO ESTEJA ARRASTANDO ASA PRO CHICO. AQUELE MOÇO NUM PRESTA! TÁ CERTO QUE É MEU SUBRIM, MAS FEIZ MINHA IRMÃ, O MARIDO E SUAS SEIS FILHAS IREM EMBORA. E ELE É MESMO MUITO ISTRANHO.



QUE NADA, AS MENINA NEM GOSTA DELE NÃO! VOCE SABE! MAS FICA TUDO DOIDA PRA VÊ OS VISTIDO, SE EU NÃO TIVESSE ARRUMADO SERVIÇO PRAS OUTRAS, TINHA IDO TODO MUNDO.



- TÁ CERTO, HAJA DINHEIRO PRA TANTO VISTIDO. E O DIOGO QUER DE ANIVERSÁRIO UMA ISPINGARDA. VAI FAZER 14 ANOS HÁ, HÁ, E ACHA QUE É HOMI JÁ!

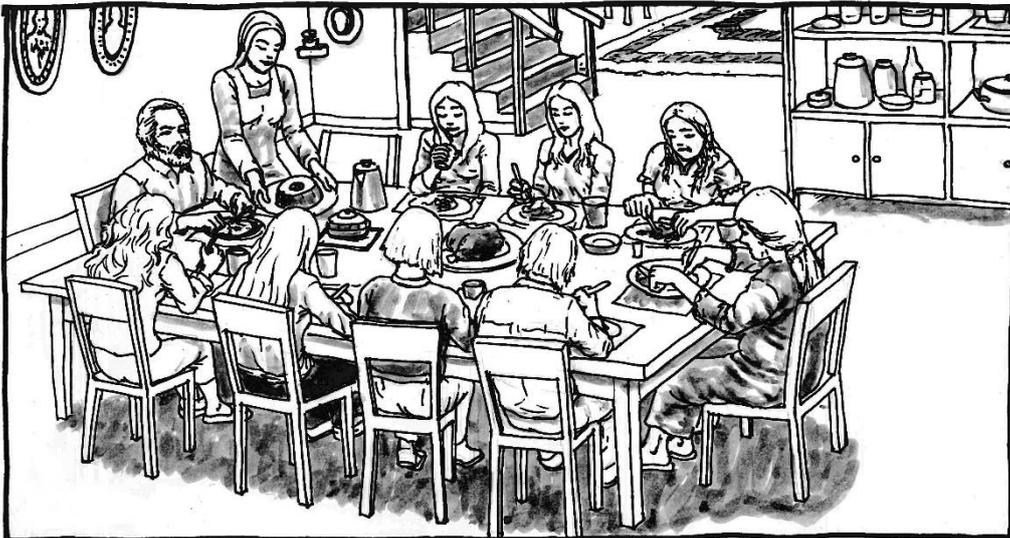
TOLO MININO, HÁ, HÁ! NUM SABE DE NADA.



















TÁ LINDO O BOLO, JANDIRA, E VAI ACABAR NUM INSTANTE! ADOREI TE AJUDAR A FAZER A MASSA.

PENA QUE NÓS NUN PODE IR NESSE NIVERSÁRIO DO DIOGLINHO, SERIA BÃO!



É O QUE EU DISSE, JANDIRA. QUANDO DIOGLIN NASCEU ELE TINHA UMA DOENÇA BRABA E FOI INTÉ DISEGANADO POR UM DOTÓ, AI FIZEMOS NOVENA PEDINDO A CURA E PROMETENO QUE SE ELE VIVESSE NO SEU NIVERSÁRIO DE 14 ANOS IAMOS VIRAR 2 DIA REZANO, A FAMIA INTEIRA! ENTÃO É ARGO SÓ DA FAMIA MESMO! INTIMO!

SIM DONA ANTONHA, ISSO É COISA SÉRIA E TEM QUE CUMPRI MESMO! A SINHORA NUNCA CONTO ESSA HISTÓRIA DA DOENÇA DO DIOGLIN.

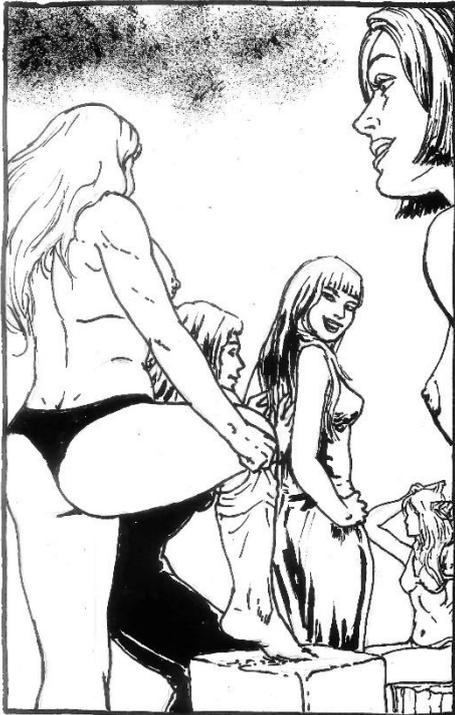


NÓS NUN CONTO NEM PRAS MININAS NA ÉPOCA, IA ASSUSTÁ ELAS. ELAS NEM SABE, NUN FALE NADA! SÓ DISSE QUE O NIVERSÁRIO É NA CAPELA POR QUE VAMO REZÁ!

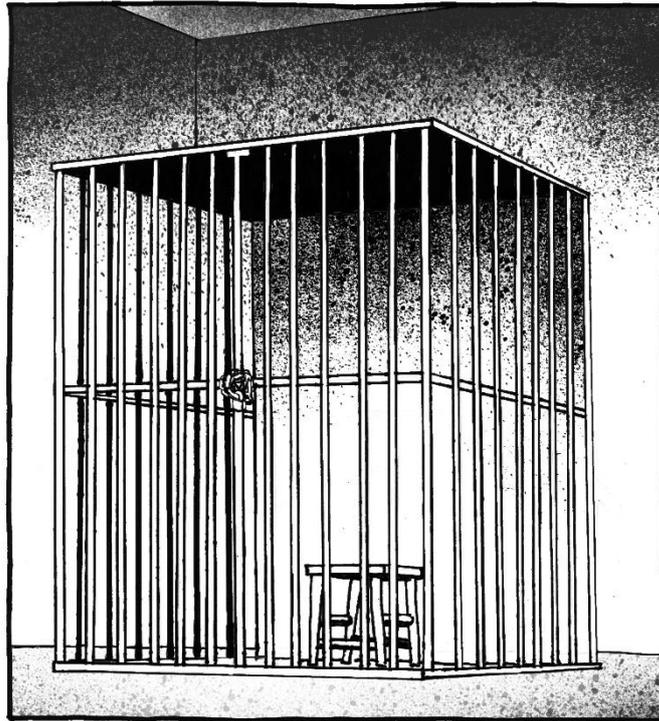
TÁ CERTO! E EITA QUE ESSE BOLO TÁ BUNITO, SÓ!



LINDO DIMAIS!







HOJE É A LUA CHEIA DA MATURIDADE DE DIOGO, E MEUS TIOS NÃO IRÃO FUGIR COMO MEUS PAIS...















## 4.2 REVISÃO PERCEPTIVA DAS HQS REALIZADAS

Apesar de já vir produzindo HQs de horror desde 2014, publicadas na revista *Spektro* da editora *Ink Blood*, pude, por ocasião dessa pesquisa realizada através dessa dissertação, aprofundar nas questões estéticas e de narrativas no roteiro que refletiram significativamente em meu trabalho. Olhando para traz, vejo as mudanças e diferenças, tanto estilísticas quanto expressivas que passaram a se manifestar em meus trabalhos.

No mesmo período dessa pesquisa, juntamente com as HQs analisadas, fiz ilustrações de capas para as revistas *Calafrio*, *Trem do Terror*, *A Maldição de Akalamdug* e *Adriana, a agente laranja*. Nas aulas de gravuras com o professor José César realizadas no mesmo local onde desenvolvo a presente pesquisa, procurei direcionar minha atenção para uma linha de trabalho que fosse contribuir com os aspectos estéticos das minhas HQs.

Na busca por aprimorar e por novas técnicas de desenhos e representações em HQ, pude notar que não tenho um estilo muito definido, exceto por apreciar e buscar representações mais realísticas, como as apresentadas (incluindo as do estilo *Gekigá* nas composições). O que não quer dizer que não gosto de trabalhos não realistas. Sempre me percebo, como se estivesse diante de algo pela primeira vez, surpreso com as HQs ilustradas por desenhistas que trabalham com uma estética não realista como Jack Kirby e Flávio Colin; ou por artistas que transitam entre o realismo e o estilizado, como Philippe Druillet, Gazy Andraus, Edgar Franco, Alberto Breccia e José-Maria Bea. Mas talvez o que mais aprecio nos quadrinhos seja a arte que consegue mesclar o realismo e uma atmosfera geralmente estilizada, até mesmo porque essa atmosfera é produto de um efeito visual, algo não criado por representação do natural, mas de expressão de estado psicológico.

Como pode ser observado nas HQs presentes nessa análise, um ponto que se evidencia é o emprego de, se não um trabalho razoavelmente realista, uma certa preocupação com a estética, uma beleza que caracteriza as coisas na sua forma natural, independentemente das preferências. Ora mais realistas, ora mais expressivos, tal quais as HQs de revistas de horror mencionadas ao longo da dissertação (espanholas, norte-americanas e principalmente brasileiras) com imagens e signos linguísticos se revezando no foco da atenção, complementando-se.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não sei se é assim com a maioria dos artistas gráficos principalmente, mas o que tem me ocorrido é que os fatos vão se engendrando em formas reconhecíveis somente após um tempo de lapidação. Tenho a impressão que só acontecem quando o produto lapidado recebe uma certa quantidade (a qual não sei precisar o quanto) de suor, lágrimas e sonhos. Como na maiêutica socrática, a obra aflorar aos poucos na medida em que se questiona não onde se quer chegar, mas sobre o caminho que se percorre. Nessa minha obra teórico-prática, permanece a sensação que há muito a encontrar com as mesmas perguntas que fiz, e mais ainda, perguntas a serem feitas. Se observarmos os *bootlegs*<sup>25</sup> da banda *Pink Floyd* na internet, veremos que suas músicas levam meses ou anos para ficarem, não necessariamente prontas, creio eu, mas em um nível que seus criadores considerassem satisfatório<sup>26</sup>. Se a função dessa dissertação foi construir um discurso favorável à minha maneira de pensar sobre como se deve fazer quadrinhos, especialmente de horror, com apoio conceitual de artistas e estilos que muito admiro, penso ter chegado a um ponto aceitável.

Talvez por ser um profundo admirador de arte realista e de sensação de atmosfera envolvente, o grande forte da HQ de horror produzida pelos espanhóis para *Warren Publishing* e por admirar, também a narrativa fotográfica e expressiva dos *Gekigás*, me propus a pesquisar sobre o assunto, tentar desvendar com mais particularidade as técnicas que esses artistas faziam usos e que deram um novo rumo à estética dos quadrinhos.

Com essa pesquisa pude averiguar acerca da influência que os quadrinhos de horror espanhol tiveram nas HQs da *Warren Publishing* e brasileiras com o intuito de produzir as HQs mostradas nesta dissertação.

Houve da minha parte, uma preocupação com o emprego de uma forma de representação realista em equilíbrio com a expressão que o momento exigia na arte de cada HQ que fiz. Para alcançar tal objetivo, fiz uso de signos linguísticos e imagéticos que se revezaram, conforme a necessidade em questão.

---

<sup>25</sup> *Bootlegs* são gravações de áudio ou vídeo do trabalho de um artista ou banda musical, podendo ser realizadas diretamente de um concerto ou de uma transmissão via rádio/televisão. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Bootleg>>. Acesso em: 20 out. 2020.

<sup>26</sup> Pink Floyd - You've Got to be Crazy (Live Wembley 1974) Immersion Set – *YouTube*. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=jqULy8xQjZU&ab\\_channel=RastamanVibrations91](https://www.youtube.com/watch?v=jqULy8xQjZU&ab_channel=RastamanVibrations91)>. Acesso em: 20 out. 2020.

Sob o ponto de vista das HQs, o realismo da fotografia vai além da representação fiel de imagens, pois ele detém efeitos estéticos naturalistas que são perfeitamente aproveitados nas narrativas quadrinhísticas, tanto no esteticamente bem elaborado quadrinho espanhol quanto na representação de dramaticidades típicas do *Gekigá*. Nessas HQs procurei criar uma ambientação densa, típica de quadrinhos de horror elaborada com hachuras e efeitos de sombras pesadas, realismo estético que remetam ao quadrinho espanhol dos anos de 1970 e 1980, juntamente com a narrativa de expressão da linguagem fotográfica comum nos atuais *Gekigás*. Fiz uso de ferramentas imagéticas oriundas do mundo da fotografia como forma de obter mais coerência entre desenhos e conceitos, sejam eles ideias ou emoções, levando em conta a possibilidade de explorar o potencial das imagens nas HQs de horror, sobretudo com a liberdade que as HQs autorais possibilitam.

Quando falo em “realismo”, se trata de um termo muito relativo. Na minha concepção me refiro ao realismo antagonicamente sentimental. Algo que puxe o leitor para um mundo envolvente e verossimilhante e só o liberte, a seu contragosto, quando a leitura se encerra. Uma tensão emocional e estado espiritual que se origine com o drama proveniente da atmosfera ou clima terrífico ou horrífico, e que preceda o próprio evento que, com isso, passe a ser esperado pelo leitor. Ou seja, a ambientação psicológica que crie uma sugestão psíquica de algo que não aconteceu e pode sobrevir a qualquer momento. Algo como Hitchcock disse sobre seus filmes, que não tinha muita violência explícita, mas que conseguia fazer com que o público ficasse horrorizado. Poesia sinestésica, visual. Uma poética, não linguística, mas visual. Quando muito, com o complemento linguístico. Algo que tenda a falar (ou mostrar) por si, com autonomia sobre o que é essencial na produção de significados na categoria de horror. A prova de que isso é possível é quando o leitor se depara com uma HQ e, sem lê-la, imerge por completo no seu universo deslumbrantemente, mesmo que às vezes, a sua interpretação não corresponda à proposta literária do autor.

Algo que se percebe nas HQs feitas com as ferramentas técnicas vistas nessa dissertação é o fato de que não há muita exploração de possibilidades narrativas no que se refere a qualquer coisa se não a de se chegar a uma atmosfera imersiva, pois este é o meu propósito. Seja com ferramentas tradicionais, como o fizeram os quadrinhistas espanhóis e brasileiros das décadas de 1970 e 1980, ou com ferramentas digitais como Pepe Moreno, Edgar Franco e Dave McKean.

De forma alguma pretendi determinar premissas infalíveis e indispensáveis para fazer HQs de horror, limitando-me a expor, se não as configurações naturais do ser humano, as suas influências culturais e históricas, como condição para que se tenha, senão uma luz norteadora, pelo menos uma proposta de reflexão sobre o que foi produzido e está sendo produzido em HQ de horror. Portanto, que tais propostas de reflexão se desdobrem em novas questões que venham a engrandecer cada vez mais o universo estético e narrativo das HQs, não só nas influências apontadas acima, mas também em outras linhas temáticas, como nas de HQs poéticas e experimentais.

## REFERÊNCIAS

ANDRAUS, Gazy. **O estatuto das belas-artes nos quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2019. Série Quosque, 57. Disponível em: <<http://bit.ly/2sKycb7>> Acesso em: 09 jan. 2020.

ANDRAUS, Gazy. **Os quadrinhos poético-filosóficos do Gazy Andraus**. [Entrevista concedida a] Diego El Khouri. Fetozone. 2019. <<https://fetozone.blogspot.com/2019/05/os-quadrinhos-poetico-filosoficos-do.html?fbclid=IwAR0NcaQj-maQn7ciyR0YNJk8nvDE9f5gEWI97bbbr8R1rx2rVYdjMcjTCwcM>>. Acesso em: 23 jan. 2020.

ANDRAUS, Gazy. **As histórias em quadrinhos poético-filosóficas brasileiras: um estilo *sui generis* nascido nos fanzines**. 5ª jornadas internacionais de histórias em quadrinhos. ECA/USP. São Paulo, 2018.

ANDRAUS, Gazy. **Existe o quadrinho no vazio entre dois quadrinhos?** (ou: O Koan nas histórias em quadrinhos autorais adultas. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais). Instituto de Artes da Unesp. Unesp, São Paulo. 1999.

AYRES, Nicole. **As diferenças entre suspense e mistério, horror e terror**. Homo Literatus, 2018. Disponível em: <<https://homoliteratus.com/as-diferencas-entre-suspense-e-misterio-horror-e-terror/>>. Acesso em: 18 dez. 2019.

CARROLL, Noël. **Filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Campinas, Papyrus, 1999.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Ed. Pensamento, 1ª Ed., 1989.

CAUSO, Roberto de Sousa. **Ficção científica, fantasia e horror no Brasil - 1875 a 1950**. Belo Horizonte Editora. Belo Horizonte, 2013.

CODESPOTI, Sérgio. **A dura arte do realismo**. UniversoHQ, 2009. Disponível em: <<http://www.universohq.com/chiaroscuro/a-dura-arte-do-realismo/>> Acesso em 13 jun. 2018.

COSTA, Cristina. **Questões de arte: o belo, a percepção estética e o fazer artístico**. 2º ed. Reform. São Paulo: Editora Moderna, 1999.

COHEN, Jeffrey Jerome, *et al.*. **Pedagogia dos monstros; os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

DANTON, Gean. **Como escrever quadrinhos** / pseud. de Ivan Carlo Andrade de Oliveira. – Paraíba; Marca de Fantasia, 2015.

DANTON, Gean. **O roteiro nas Histórias em quadrinhos** / pseud. de Ivan Carlo Andrade de Oliveira. – João Pessoa: Marca de fantasia, 2010.

DANTON, Gean. **História dos quadrinhos**. Kripta. 2009. Disponível em: <<http://ivan-carlo.blogspot.com/2009/02/historia-dos-quadrinhos-51-kripta-em.html>> Acesso em: 27 dez. 2019.

DANTON, Gean. **A jornada do horror**. Roteiro de quadrinhos. 2020. Disponível em: <<http://roteiroquadrinhos.blogspot.com/2020/10/a-jornada-da-horror.html>> Acesso em: 11 dez. 2020.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FRANCISCO, José Carlos. **Os “roteiros desenhados” de Gian Luigi Bonelli**. In: Tex Willer Blog, 2013. Disponível em <<http://texwillerblog.com/?p=48762>>. Acesso em: 28 set. 2020.

FRANCO, Edgar Silveira. **Ciberpajé Recomenda: Cabal (Fanzine) 2017**. Disponível em: <<http://ciberpaje.blogspot.com/2017/11/ciberpaje-recomenda-cabal-fanzine.html>>. Acesso em: 15 dez. 2018.

FRANCO, Edgar. **História em Quadrinhos e Arquitetura**. 2a ed. - João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012.

FRANCO, Edgar Silveira. **Enquanto Transumanos Transmutamos**. Camiño di Rato, Uberlândia, n. 3, p. 10, 2010.

FRANCO, Edgar Silveira. **Hqtrônicas: do suporte papel à rede Internet**. 2. ed. São Paulo: Annablume, 2008.

GAGLIONI, Cesar. **DC anuncia o fim do selo Vertigo**, 2019. <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/dc-anuncia-o-fim-do-selo-vertigo/>>. Acesso em: 27 set. 2019.

GRAVETT, Paul. Mangá – **Como o Japão reinventou os quadrinhos**. SP: Conrad, 2006.

GROENSTEEN, T. **O sistema dos quadrinhos**. Tradução de Érico Assis. 1. ed. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

GUBERN, Román. **Literatura da imagem**. Salvat Editora do Brasil, SA. Rio de Janeiro, 1979.

GUEDES, Roberto. **Warren – O melhor terror do mundo!** HQ Maniacs UOL, 2004. Disponível em: <[http://hqmaniacs.uol.com.br/principal.asp?acao=materias&cod\\_materia=275](http://hqmaniacs.uol.com.br/principal.asp?acao=materias&cod_materia=275)> Acesso em: 18 out. 2019.

GUEDES, Roberto. **O nascimento do terror**. Status Comics, 2019.

INFERNO, do. Direção: **Irmãos Albert e Allen Hughes**. 2001. 2h, 2min.

LANCASTER. **Claudio Seto, o samurai dos quadrinhos**. Verso Fantástico, 2008. Disponível em: <<https://universofantastico.wordpress.com/2008/10/15/claudio-seto-o-samurai-dos-quadrinhos/>> Acesso em: 27 dez. 2019.

LEE, Stan; BUSCEMA, John. **How to to draw marvel way**. Fireside book, 1977.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **O horror sobrenatural na literatura**. Rio de Janeiro: Francisco Alves Editora, 1987. Tradução de João Guilherme Linke.

LOPES, Larissa. **Histórias em quadrinhos vivem bom momento no Brasil, diz docente**. Jornal da USP, 2017. Disponível em <<https://jornal.usp.br/cultura/historias-em-quadrinhos-vivem-bom-momento-no-brasil-diz-docente/>> Acesso em: 06 jun. 2019.

LUYTEN, Sônia Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 3ª. Ed. São Paulo: Hedra, 2011.

LUYTEN, Sônia Bibe. **Bate papo com Sonia Bibe Luyten**. TC Batepapo UOL, 2002. Disponível em: <<http://tc.batepapo.uol.com.br/convidados/arquivo/quadrinhos-e-humor/sonia-bibe-luyten-especialista-em-mangas.jhtm>> Acesso em: 27 jan. 2020.

MAGNUN, Beto. **Túnel do tempo: Vamos falar sobre graphic novels?** Quadro a Quadro, 2015. Disponível em: <<http://quadro-a-quadro.blog.br/tunel-do-tempo-vamos-falar-sobre-graphic-novels/>> Acesso em: 10 set. 2019.

MALDONADO, Helder. **Documentário mostra o mercado do quadrinho independente no Brasil**, 2017. Disponível em: <<https://entretenimento.r7.com/pop/documentario-mostra-o-mercado-do-quadrinho-independente-no-brasil-25082019>>. Acesso em: 21 nov. 2019.

MAROTO, Esteban. **Cinco por infinito**. São Paulo (SP): Pipoca & Nanquim Editora, 2018. 532 p.: il. p&b.

MAROTO, Esteban. **Espadas e bruxas**. São Paulo (SP): Pipoca & Nanquim Editora, 2017. 256 p.: il.

MARTÍNEZ, Manuel Barrero. **Tebeos de horror españoles en los setenta**. Temblar tarde, mal y em médio de la crisis. Facebook. 2012. Disponível em: <<https://www.facebook.com/media/set/?set=oa.459561707400099&type=3>>. Acesso em: 12 set. 2019.

MARTIN, M. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2013.

MARTINS, Fernando. **Fotografia com ênfase em imagem digital**. Anyflip, 2007. Disponível em: <<http://anyflip.com/ffdf/qeis/basic>>. Acesso em: 27 maio 2020.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos: Os Segredos Das Narrativas De Quadrinhos, Mangás e Graphic Novels**; São Paulo, M. Books Do Brasil, 2008.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Makron Books, 2005.

MCLUHAN, Marshall - **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1969.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. Revisão técnica de Edgard de Assis Carvalho. – 2. ed. – São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2000.

MULTIPLO ZINE. **Entrevista Gazy Andraus – Múltiplo 6**. Multiplo Zine Blogspot, 2017. Disponível em: <<https://multiplozine.blogspot.com/2017/04/entrevista-gazy-andraus-multiplo-6.html>>. Acesso em: 24 jan. 2020.

NEGRI, Ana Camilla. **Quarenta anos de fanzine no Brasil: o pioneirismo de Edson Rontani**. In: Encontro dos Núcleos de Pesquisa da INTERCOM, 5., 2005, Rio de Janeiro. Anais [...]. Rio de Janeiro: UERJ, 2005.

OPERAÇÃO dragão. Direção: **Robert Clouse**. 1973. 1h 40min.

GNOSIS BRASIL. **Os quatro estados de consciência**. Portal Gnosis Brasil, 2015. Disponível em: <<https://gnosisbrasil.com/artigos/os-quatro-estados-de-consciencia/>>. Acesso em: 18 maio 2020.

OSSOLA, Christian Reis. **Deixa eu te contar um pouco sobre o Gekiga**. Medium, 2019. Disponível em: <<https://medium.com/@ChristianEscreve/deixa-eu-te-contar-um-pouco-sobre-o-gekiga-644ef3894311>> Acesso em: 29 jan. 2020.

ROSA, Franco de. **Almanaque dos quadrinhos**. Quadrinhos e super-heróis, uma cronologia de mais de 120 anos de história. Editora Discovery publicações, 2017.

REICHERT, Emmanuel Henrich. **A nona arte entre dois mundos: influências e diferenças entre quadrinhos ocidentais e mangás japoneses**. Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH • São Paulo, julho 2011.

REIS, Alice Casanova dos. **Arteterapia: a arte como instrumento no trabalho do Psicólogo**. 2014.

RODRIGUES, F. L; LUCAS, R. J. L. **Análise narrativa de Frankenstein, De Marion Mousse**. In: 6ª Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 2019, São Paulo. Anais [...] São Paulo, 2019.

SATO, Cristiane A. O que é Mangá. **Cultura Japonesa**. 1993. Disponível em: <<http://www.culturajaponesa.com.br/index.php/cultura-pop/o-que-e-manga/>> Acesso em: 23 jun. 2019.

SILVA, Matheus Moura. **Relato de pesquisa**: Investigação teórica e produção poética de quadrinhos autorais. Anais do VII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual. Goiânia-GO: UFG, FAV, 2014.

SILVA, Matheus Moura. **Processos criativos de histórias em quadrinhos poético-filosóficas**: investigação teórica e produção poética. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais). Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, 2013.

SILVA, Matheus Moura. **Processos criativos em história em quadrinhos**: Descrição das interações entre roteirista, desenhistas e eleitor. Palíndromo, n. 8, 2012.

SMART ANSWERS BR. **Portal Smart Answers BR**. Usuário “melissamoraes402”. 2020. Disponível em: <<https://smartanswersbr.com/ingles/tarefa30232236>>. Acesso em: 17 set. 2020.

VARGAS, Alexandre Linck. **A invenção dos quadrinhos autorais**: uma breve história da arte da segunda metade do século XX. In: HISTÓRIA, HISTÓRIAS, Revista do Programa de Pós-Graduação em História – UNB Dossiê. Quadrinhos em perspectiva histórica: temas e abordagens. Volume 4, nº 7, 2016, pp. 25 a 37. Disponível em: <<https://periodicos.unb.br/index.php/hh/issue/view/750/330>> Acesso em: 10 out. 2019.

VILELA, Tulio. **A religião e o sobrenatural nos quadrinhos de terror**. In: VERGUEIRO, W; RAMOS, P. (Orgs.). Muito além dos quadrinhos: análises e reflexões sobre a 9ª arte. São Paulo: Devir, 2009, pp. 113-131.