

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

MANOEL OLIVEIRA DE FIGUEIREDO

PENUMBRA:
O INQUIETANTE NA NARRATIVA VISUAL

Goiânia
DEZEMBRO / 2024



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 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 dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) 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 Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): MANOEL OLIVEIRA DE FIGUEIREDO Título do trabalho: **PENUMBRA: O INQUIETANTE NA NARRATIVA VISUAL**

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[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(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. 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.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Adriana Aparecida Mendonca, Assistente**, em 11/12/2024, às 19:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Manoel Oliveira De Figueiredo, Discente**, em 17/12/2024, às 00:15, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



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, informando o código verificador **5035316** e o código CRC **7BAF4E7D**

**Referência: Processo nº 23070.015726/2024-02
5035316**

SEI nº

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

MANOEL OLIVEIRA DE FIGUEIREDO

PENUMBRA:

O INQUIETANTE NA NARRATIVA VISUAL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

Orientando(a): Manoel Oliveira de Figueiredo

Orientador(a): Adriana Aparecida Mendonça

Goiânia

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

Figueiredo, Manoel Oliveira de
Penumbra [manuscrito] : O inquietante na narrativa visual / Manoel
Oliveira de Figueiredo. - 2024.
64 f.: il.

Orientador: Profa. Dra. Adriana Aparecida Mendonça.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade
Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Artes Visuais,
Goiânia, 2024.
Bibliografia.

1. Inquietante. 2. Ilustração. 3. Folclore. 4. Narrativa Visual. I.
Mendonça, Adriana Aparecida, orient. II. Título.

CDU 7



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos treze dias do mês de dezembro do ano de 2024, às doze horas iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “**PENUMBRA: O INQUIETANTE NA NARRATIVA VISUAL**”, de autoria de MANOEL OLIVEIRA DE FIGUEIREDO, estudante do curso de Artes Visuais - Bacharelado, da Faculdade de Artes Visuais da UFG. Os trabalhos foram instalados pela Profa. Dra. Adriana Aparecida Mendonça com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: prof. Dr. CLÁUDIO ALEIXO ROCHA (FAV/UFG) e EDGAR SILVEIRA FRANCO (FAV/UFG). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição do estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota final de , tendo sido o TCC considerado aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Adriana Aparecida Mendonca, Assistente**, em 16/12/2024, às 08:54, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Professor do Magistério Superior**, em 17/12/2024, às 11:36, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 18/12/2024, às 11:53, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



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, informando o código verificador **5035469** e o código CRC **E07051B5**.

Referência:
SEI nº 5035469

Processo

nº

23070.015726/2024-02

RESUMO:

Essa pesquisa tem como objetivo uma análise do papel do Inquietante como elemento inserido nas narrativas visuais. Com esse propósito em mente, a monografia trata de buscar a definição do conceito, sua função dentro das histórias e, acima de tudo, como utilizá-lo na criação de narrativas próprias que explorem a temática - a partir da ilustração. Para esse fim, faz-se uso das reflexões oferecidas por pensadores que investigaram a temática; tal como os escritos de Freud (2019), de maneira a melhor embasar o entendimento do ideal em questão. Ademais, essa pesquisa também trata de abordar o vínculo do inquietante com as estórias, os mitos e o sobrenatural, partindo da relação de contraste desse conceito com cotidiano. Para demonstrar essa conexão dentro da realidade contemporânea, traz-se de exemplo diferentes mídias do entretenimento - jogos, filmes, livros - para realizar esse apontamento. Não obstante, a pesquisa também perpassa noções de construção de narrativas visuais, a estrutura da história através da ilustração e outros fundamentos, para melhor enviesar o processo criativo. Por fim, esse escrito busca executar a criação de uma série de ilustrações partindo desse aprofundamento da temática. Tais trabalhos retratam figuras e elementos do folclore brasileiro e do imaginário popular latino, com o intuito de exaltar sua validade na atualidade.

Palavras-chave: Inquietante - Ilustração - Folclore - Narrativa Visual

ABSTRACT:

This research aims to analyze the role of the Uncanny as an element inserted in visual narratives. With this purpose in mind, the monograph seeks to define the concept, its function within stories and, above all, how to use it in the creation of narratives that explore the theme - based on illustration. To this end, it uses the reflections offered by thinkers who have investigated the theme, such as the writings of Freud (2019), in order to better support the understanding of the ideal in question. Furthermore, this research also seeks to address the link between the uncanny and stories, myths and the supernatural, starting from the contrasting relationship of this concept with everyday life. To demonstrate this connection within contemporary reality, different entertainment media - games, films, books - are used as examples to make this point. Nevertheless, the research also permeates notions of constructing visual narratives, the structure of the story through illustration and other foundations, to better bias the creative process. Finally, this article seeks to create a series of illustrations based on this in-depth study of the theme. These works portray figures and elements of Brazilian folklore and the Latin popular imagination, with the aim of exalting their validity in the present day.

Palavras-chave: Uncanny - Illustration - Folklore - Visual Narrative

SUMÁRIO:

RESUMO:	6
ABSTRACT:	7
SUMÁRIO:	8
INTRODUÇÃO:	9
CAPÍTULO 1. O INQUIETANTE	10
1.1 Definição do inquietante.....	12 1.2
O Inquietante nas narrativas.....	18
1.3 Por que?.....	20
CAPÍTULO 2. DESENHO COMO LINGUAGEM	21
2.1 Criação de narrativas visuais.....	22 2.2
Inquietante a partir do desenho.....	24
CAPÍTULO 3. PENUMBRA	28
3.1 - Motivações.....	29 3.2
- Processo de criação.....	35 3.3 -
Resultados.....	55
CONCLUSÃO:	59
REFERÊNCIAS:	60

INTRODUÇÃO:

Em função da minha trajetória dentro do curso de bacharelado em artes visuais e suas disciplinas, este escrito tem como principal intenção elucidar quanto a temática do trabalho de conclusão de curso desenvolvido. Esse que, calcado a partir da minha produção e pesquisa, explora a criação de narrativas visuais - através da linguagem da ilustração - que abordam um ideal particular de Inquietante ou "infamiliar" como elemento central do processo criativo. Evidentemente, é necessário então, em primeiro lugar, realizar uma análise quanto aos tópicos a serem discutidos; desde uma investigação quanto ao inquietante e de sua definição, bem como empregá-lo na construção de histórias.

Logo, no primeiro capítulo deste escrito - bem como em seus subcapítulos - trato de me atentar a essa parcela teórica da pesquisa. Utilizando, como base para construção do pensamento, as diferentes perspectivas de autores que se aprofundaram na temática - em especial Freud. É, também, no decorrer da discussão desse capítulo que exploro meu próprio entendimento quanto ao inquietante, como e onde ele se apresenta, e como pretendo expressá-lo.

Por conseguinte, quanto ao aspecto prático da pesquisa; que compreende ao estudo e aplicação do inquietante sobre uma produção visual, como também a concepção do objetivo final desse trabalho - a criação de uma série de ilustrações - destinei ambos os capítulos posteriores. A princípio, por ser necessária a exploração e clarificação quanto a linguagem proposta - ilustração - e por consequência; também o desenho, bem como seus fundamentos, o segundo capítulo perpassa desde os atributos de uma produção visual concisa e embasada, como também na criação de narrativas através destas. É também durante essa parcela da pesquisa em que apresento; além de trabalhos anteriores, referências de cunho artístico que influenciaram minha produção.

Seguidamente, no terceiro e último capítulo, discuto as especificidades da ilustração em questão; motivação quanto a produção, relação com a narrativa e personagens, bem como demais deliberações. Ao mesmo modo em que apresento o processo de produção, a trajetória de elaboração e criação das cenas, denoto a relação do que produzi com a temática do inquietante, as diferentes influências e inspirações; seja do folclore, das fábulas ou de um imaginário próprio. Finalmente, na conclusão do capítulo,

passo então aos resultados da pesquisa, no qual exponho os trabalhos finalizados e ofereço minhas considerações finais quanto a produção.

CAPÍTULO 1. O INQUIETANTE

Pensando na temática da produção a ser discutida, é necessário - obviamente - primeiro analisar o elemento principal a ser trabalhado. O Inquietante - ou estranho - em primeira instância aparenta ser algo simples, direto, claro em sua definição; uma ideia presente na vida cotidiana que parece primevo em sua interpretação, correto? Sim e não. Freud elabora quanto ao Inquietante - também chamado *unheimlich* ou “infamiliar” - como sendo um conceito que identifica aquilo que se opõe ao ideal de normalidade, de cotidiano e íntimo; a antítese do habitual e do óbvio.

A palavra alemã *unheimlich* [infamiliar] é, claramente, o oposto de *heimlich* [familiar], doméstico, íntimo, e nos aproximamos da conclusão de que algo seria assustador porque não seria conhecido e familiar. (Freud, 2019, p. 54)

A partir dessa delimitação podemos, então, entender o Inquietante como algo que, sustentado por conceitos e ideias pré-estabelecidas, as contraria de alguma forma. Tem, por necessidade, a concepção de ideais de normalidade, para então constituir algo que se tem como anormal. É, portanto, de onde se origina um dilema de uma definição concreta e absoluta; pois, se o Inquietante necessita do “normal” para ser concebido, o mesmo acaba por ser inconstante. Isso é, uma vez que o entendimento do que se tem como normalidade em si é variável não só no dia-a-dia, entre indivíduos, mas também pensando em culturas e períodos históricos diferentes.

Como dificuldade no estudo do infamiliar, Jentsch sublinha, com justa razão, que a sensibilidade para esse tipo de sentimento é encontrada em diferentes graus nas diferentes pessoas. Sim, o autor dessa nova investigação, por sua vez, teve de acusar certa obtusidade diante dessa matéria, em cujo lugar deveria haver uma grande fineza de sentimentos. (Freud, 2019, p. 54)

A esse ponto, e levando em conta esse paradigma, o Inquietante - e sua contraposição com o normal - não seria tão diferente da relação entre outros ideais

dicotômicos; como beleza e feiura; que também modificaram seus sentidos com o passar do tempo. Pensando então em Belo e Feio em analogia à temática, Umberto Eco tratou as transformações desses conceitos em seus escritos; *História da beleza* (2010) e *História da feiura* (2007); onde também se aprofunda nos processos de transição, nas mudanças de definição envolvendo esses ideais ao longo da história na civilização ocidental.

Conforme Eco (2007, p. 10), quando diferentes povos, com seus respectivos entendimentos, pontos de vista e definições para esses conceitos, se deparam com o desconhecido ou diferente - como a cultura de um povo estrangeiro - tendem, por natureza, aplicar sobre esses ideais noções de comparação com aquilo que possuem familiaridade.

Para um ocidental, uma máscara ritual africana poderia parecer horripilante - enquanto para o nativo poderia representar uma divindade benévola. Em compensação, para alguém pertencente a alguma religião não-européia, poderia parecer desagradável a imagem de um Cristo flagelado, ensanguentado e humilhado, cuja aparente feiura corpórea inspira simpatia e comoção a um cristão. (Eco, 2007, p. 10)

Sobre esses juízos, se dão valores positivos ou negativos frente às pré concepções por eles estabelecidas - independentemente do quão destoantes sejam dos preceitos e contextos dos quais se originaram - trazendo por si uma concepção hierárquica entre bom e ruim, belo e feio, nós e o outro. Novamente entramos em uma discussão quanto à qualificação - sobre os diferentes tipos de definição - na qual apenas podemos afirmar que em determinado lugar, em certo momento histórico específico, é plausível que se entendia como “belo”, “feio” ou “normal” em determinada maneira. É ainda mais provável que, por função da natureza da linguagem - e da essência humana por extensão - uma definição plena e perfeita seja uma questão intangível ou, talvez, uma charada melhor relegada a tempos futuros, mais eruditos.

Os conceitos de belo e feio são relativos aos vários períodos históricos ou às várias culturas e, para citar Xenófanes de Colofão (segundo Clemente de Alexandria, *Tapeçarias*, V, 110), "se mãos tivessem os bois, os cavalos e os leões e pudessem, como os homens, desenhar e criar obras com essas mãos, semelhantes ao cavalo, os cavalos desenhariam as formas dos deuses, e os bois semelhantes ao boi, e lhes fariam corpos tais quais eles os tem". (Eco, 2010, p. 10)

De todo modo, dado o presente momento - e todo o relativismo que lhe é associado - pode-se, enquanto não necessariamente chegar em uma resposta concreta; dispor-se em refletir sobre como alcançar um resultado aproximado: pensar o que seria o Inquietante no “agora” e, trabalhar a partir desse referencial para revelá-lo em outrem. Com esse objetivo, não tenho pretensão de desvendar a incógnita da nossa *psique* ou algo grandioso; mas exercitar, sobre um entendimento daquilo que tenho como estranho ou o Inquietante, a comunicação complementar e harmônica com um pensamento alheio e, buscar demonstrá-lo através do meu trabalho.

1.1 Definição do inquietante

Levando em conta as descrições anteriores acerca do inquietante, comecemos a discussão da perspectiva com a qual estruturei essa pesquisa e subsequente trabalho. Primeiramente, é necessário explorar, mesmo que brevemente, a interpretação - previamente citada - de Freud, bem como de outros pensadores, que também investigaram o conceito do estranho mais a fundo. Schelling, um dos primeiros a encabeçar uma reflexão quanto o infamiliar, trabalha o pensamento quanto o inquietante de maneira que o compreende como uma divergência, uma confusão entre noções que, graças a uma devida situação, são então questionadas - colocadas em cheque - frente a um novo entendimento.

Conforme o autor, o inquietante se definiria como “[...] o que deveria ter ficado oculto, secreto, porém foi revelado” (Schelling, 1945, p. 649). Schelling explora essa ideia de um conflito interno frente a uma possível nova perspectiva; a presença onde deveria haver falta; inquietadora que, talvez por comodidade, prefere-se que permaneça obscura e, que por resultado, gera confusão. Claro que, apesar de elucidar quanto à possível causa da sensação de estranhamento; reação, quiçá instinto, ao ser confrontado com a mudança na noção de ordinário; essa definição não satisfaz tanto Freud quanto o próprio Schelling. Precisamente, em razão da problemática de designação previamente discutida, que ambos também apontam em seus respectivos textos.

Retornemos então para Freud, considerando, claro, que o mesmo vem a abordar a temática através da lente da psicanálise - na qual traz uma perspectiva de cunho muito mais filosófico e erudito do que o escritor que vos fala - e trata de analisar a ideia de um

infamiliar que parte do inconsciente, do impulso, uma questão maior do que a carência de conhecimento por si só. Freud dá início a sua análise partindo primeiro de uma observação linguística quanto à temática; a aplicação e sentido de infamiliar em diferentes idiomas; em semelhança com a qual Jentsch também trabalhou sua própria explicação. Através dessa investigação, se chega a um resultado já comentado por Freud, que “o Infamiliar seria um tipo de aterrorizante” (2019, p. 54), ou, mais especificamente, facilmente toma essa conotação.

Claro, talvez não seja tão surpreendente que algo de diferente; por vezes incerto; que por natureza, traz ou ameace a causar uma mudança não particularmente solicitada, venha por ser delegada uma interpretação hostil. Pessoas raramente não são relutantes quando confrontadas com a perspectiva de mudança, enraizada principalmente numa aversão ao desconhecido. Todavia, não se é necessariamente de “desconhecido” que Freud aborda em sua leitura mas, em essência, algo um tanto semelhante, que talvez o preceda. É, a partir da suposta relação entre “infamiliar” e “incerto” que o autor aponta uma nova problemática quanto ao inquietante; nem tudo que se tem como novo, como inovação e curioso - como estranho - se é assustador, mas pode facilmente ser visto como tal.

Pode-se apenas dizer que o que é inovador torna-se facilmente assustador e infamiliar; nem tudo o que é novidade é assustador. Ao novo e ao não familiar se deve, de início, acrescentar algo para torná-lo infamiliar. (Freud, 2019, p. 54)

Freud cita a necessidade de “algo” ser acrescentado à situação para que a transformação para assustador possa ocorrer. Em sua leitura do ensaio de Jentsch sobre a temática, ele assinala que, para o autor, esse “algo” seria a condição de incerteza intelectual; uma falta de conhecimento quanto ao elemento ou situação em questão. Entretanto, Freud discorda dessa explicação, em especial, por apontar nela a inexistência de nuance pertinente entre familiar e infamiliar. Não se é apenas na ausência de confiança, de certeza total, mas sim, tal como expressado por Schelling, a revelação da incerteza - da dúvida - dentro de algo que já tínhamos como certo, como familiar.

Previamente ao contato com as interpretações mencionadas acima, meu entendimento quanto ao infamiliar - ao inquietante - se baseava em uma ideia de senso comum, simples: “O estranho é aquilo que não é normal”. Foi através do contato com os

escritos de Freud, Schelling, Todorov, Jentsch, dentre outros; que pude expandir o escopo da minha definição. Essa que se transformou, torceu, distorceu, complicou e, no fim, talvez não tenha saído tanto do lugar.

Quero dizer que a modificação e conclusão atual que cheguei a partir dessas leituras, enquanto elucidante, não colide ou difere plenamente da interpretação original. Sim, compreendo até certo ponto o inquietante dos quais esses pensadores buscaram contemplar; Schelling e o oculto, Jentsch e a incerteza, Freud e o aterrorizante; e concordo em minha reflexão - parcialmente - com todos eles. Mas, logo, também é evidente, por conseguinte, que discordo em parte com suas ratificações, em especial, em relação à natureza do inquietante em discussão.

Isto é, não me oponho quanto à lógica proposta; que estranheza, diferentemente de um desconforto com o desconhecido, nasce de uma reação proveniente da perspectiva de mudança quanto a algo que já se tinha como certo, estabelecido, e que agora se é confrontado. Aquiesço também, então, quanto à proposta que a rejeição frente a incerteza seja uma espécie de apavoro; bem como a diferenciação estabelecida entre desconhecido e infamiliar. Entretanto, venho por divergir em raciocínio quanto ao fundamento de que a relação não seja reversível.

Penso que, quando deparado com algo infamiliar, ou seja, a alteração sobre algo que já se foi familiar, mas não totalmente desconhecido, o entendemos como novidade, não inteiramente compreensível e curioso. Necessita-se então reavaliar nosso entendimento frente àquilo que contrariou nosso entendimento e causou essa reação. Todavia, dada a oportunidade de iniciar esse processo, reincluir essa anomalia em nossa noção de mundo, nos familiarizarmos - ou talvez *refamiliarizarmos* - não estaríamos por consequência o revertendo, bem como abrindo espaço para uma nova revelação futura? Sem querer me alongar em suposições, gostaria de levantar a possibilidade do processo de inquietação possuir um caráter cíclico. Isso é, em uma constante mudança que acompanha aquele do entendimento de “normal” e, como tal, passa por instâncias de modificação ao longo de nossas vidas, em alternância simbiótica um com o outro.

Em suma, Jentsch reiterou essa relação do termo com a novidade, o não familiar. Ele encontra na incerteza intelectual a condição essencial para que o sentimento do infamiliar se mostre. O infamiliar seria propriamente algo do qual sempre, por assim dizer, nada se sabe. Quanto mais uma pessoa se orienta por aquilo que se encontra à sua volta, menos é atingida

pela impressão de infamiliaridade quanto às coisas ou aos acontecimentos. (Freud, 2019, p. 54)

Não obstante, partindo do pressuposto que a ideia de infamiliar é, em seu cerne, a reação ao conflito com noções de normal; de real, de certo e de natural; não poderíamos então pensar também como inquietante noções de misticismo? O sobrenatural, o mágico - fantástico e assombroso - que, próprios de diversas linguagens e cantos da nossa cultura, se mostram presentes até na modernidade? Conforme Freud (2019, p.72), é justamente dentro do sobrenatural; onde a própria noção de real é confrontada; que o inquietante se faz mais aparente na psique humana. Desde mitos, contos de fadas e lendas urbanas, acredito que o Inquietante é revelado mesmo no plano do imaginário ou talvez - precisamente - no imaginário que ele tenha encontrado sua morada mais fixa, tanto em tempos de outrora quanto na modernidade.

Este é o princípio de todas as histórias de fantasma e outros eventos sobrenaturais, nos quais *o que nos assusta ou nos apavora é algo que não acontece como deveria acontecer.* (Eco, 2007, p. 311)

Quando inseridos dentro de nossas noções de realidade elementos que são, para nós, alheios a ela, irracionais e absurdos, passamos então a procurar explicações dentro do âmbito do imaginário. Do imaginário; círculo de origem das fábulas, lendas e afins; penso que se tem uma relação com a natureza humana, de reflexão. De necessitar saber respostas para aquilo que vê à sua frente; se perguntar “por que?” e buscar saciar esse desejo - essa dúvida. Dessa forma, por tratar como inquietante aquilo que, sobretudo, desperta a dúvida, não posso deixar de incluir como inquietante - infamiliar- tudo que é próprio do imaginário.

[...] Um mundo que é o nosso, que conhecemos, sem diabos, sílfides, nem vampiros, se produz um acontecimento impossível de explicar pelas leis desse mesmo mundo familiar. Que percebe o acontecimento deve optar por uma das duas soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto de imaginação, e as leis do mundo seguem sendo o que são, ou o acontecimento se produziu realmente, é parte integrante da realidade, e então esta realidade está regida por leis que desconhecemos. Ou o diabo é uma ilusão, um ser imaginário, ou existe realmente, como outros seres, com a diferença de que rara vez o encontra. (Todorov, 2013, p. 15)

É então um retorno à primeira problemática que apresentei no começo desse texto, a dificuldade - ou, como posso ter dado a entender, impossibilidade - de afirmar a existência de um inquietante concreto de maneira geral. Isto é, tal como mencionado anteriormente, como seria possível pensar em trabalhar essa ideia de uma forma que ultrapasse a perspectiva individual? Enquanto não se pode negar o obstáculo particular que o inquietante oferece, preciso frisar que posso ter exagerado - e omitido - certo detalhe quanto à sua complexidade e como contorna-la, tentando acrescentar um suspense à narrativa.

Ao passo que não se é uma ciência exata, sem medições e equações para serem analisadas, a avaliação e indução do inquietante em outrem ainda se é possível por um fator determinante - seres humanos, enquanto diferenciados entre pessoas, ainda são, em seus cerne, semelhantes. Todos vivem numa mesma realidade, um mesmo mundo interconectado e compartilhado onde experienciam, enquanto obviamente de perspectivas únicas, um mesmo arquétipo de vida, com a qual podem se relacionar e empatizar um ao outro como indivíduos. Tendo isso em mente, não é tão surpreendente que diferentes grupos em regiões e tempos distintos possuam perspectivas comparáveis; por vezes até equivalentes.

Pensemos como exemplos arquétipos presentes em diversas culturas; como divindades relacionadas à natureza, dragões, espíritos, mortos-vivos, etc; todos relacionados à capacidade do imaginário humano, que perdura até entre as mais discrepantes civilizações e povos. Nesses arquétipos, aplicam explicações para aquilo que não se compreende, para a incerteza do mundo que enxergam à sua volta. É exatamente nessa reação de preencher lacunas, de tentar compreender o estranho, que se pode pensar numa resposta para a charada.

Em muitas pessoas, o mais elevado grau do infamiliar aparece associado à morte, a cadáveres e ao retorno dos mortos, a espíritos e fantasmas. Já ouvimos que em muitas línguas existe a expressão “uma casa infamiliar”, cujo significado não nos poderia ser restituído a não ser reformulando-o: uma casa mal-assombrada. (Freud, 2019, p. 72)

Trazendo e aplicando essa lógica no presente, podemos, enquanto não ter absoluta certeza sobre o que inquieta e estranha um indivíduo, ainda nos é possível sim, estabelecer um julgamento quanto ao que provavelmente conseguiria. Retornando às

noções de belo e feio como exemplo, se um consenso não pudesse ser chegado de forma alguma quanto a seus significados, a ideia de padrões estéticos não poderia existir ou ser presente na modernidade. Tal como eles, a mesma lógica se aplica a ideias de normal e anormal, padrões definidos com base no que se é entendido a partir da experiência da maioria das pessoas.

Portanto, é necessário estabelecer através da familiaridade oferecida pelos tempos modernos, pelas certezas do cotidiano, aquilo que à contrária de forma mais íntima. Como exemplo, pensemos então a própria literatura, em especial a literatura fantástica, que tem como seu ganha pão instigar em seus leitores noções e sensações alheias a sua realidade mas, mesmo assim conseguem captar a atenção de milhares. Claro que, em comparação com uma situação real, a ficção obviamente não oferece as mesmas condições, os cenários apresentados pela trama são limitados aos personagens e situações da história, separados de interação e contato com o leitor. Mas, apesar dessas barreiras, uma boa história consegue romper a limitação e afetar, seja de forma positiva ou negativa, o legente.

Levemos em conta a influência de trabalhos premiados, como de escritores como J.R. Tolkien - com sua saga de contos da Terra Média, como *Senhor dos Anéis*, *O Hobbit*, etc.- J. K. Rowling, G. R. R. Martin e Andrzej Sapkowski, e o impacto que suas histórias geraram na cultura moderna. Histórias essas que, apesar de apresentarem universos fantasiosos, realidades mágicas, feitos grandiosos e toda uma gama de impossibilidades para o mundo real, ainda conseguem apelar para um senso de normalidade em seus contos. Apesar dos elfos, dragões e mágicas, a lógica real ainda se mantém; as estações passam, pessoas nascem e morrem, e a experiência de viver - enquanto diferenciada - não é uma incógnita em sua totalidade.

Tais narrativas também não extrapolam ao ponto de beirar ao absurdo, bem como não apresentam explicações extremas sobre as “infamiliaridades” que descrevem. Essas histórias trabalham no limiar do que se sabe, e é mantendo esse limiar que o encanto não se perde. É justamente na falta de uma explicação total para o inquietante, de uma resposta concreta, que a conexão - o encanto - do leitor com esse elemento incerto pode ser mantida.

Seja como for, não é possível excluir de uma análise do fantástico, o maravilhoso e o estranho, gêneros aos quais se sobrepõe. Mas tampouco

devemos esquecer que, como o diz Louis Vax, “a arte fantástica ideal sabe manter-se na indecisão”. (Todorov, 2013, p.25)

Pensando quanto a essa conexão das estórias e o inquietante, existe um momento particular de formação da experiência humana em que tal contato é mais costumeiro - uma norma. Coincidentemente, é também durante esse período específico em que somos mais expostos, suscetíveis, ao contato com o âmbito do imaginário. Me refiro à inocência da infância, fase da vida onde a realidade e imaginário andam de mãos dadas.

Digo que é o momento de maior contato com o imaginário, justamente porque, durante a infância que se tem como costume - tradição - o contato com estórias que abordam o fantástico. Desde as fábulas, os contos de fadas e os bichos papões, as lições que são típicas desse momento estão rotineiramente ligados com esses elementos estrangeiros à realidade. É nesse instante que as histórias têm como maior papel servir como veículo pelo qual o mundo e a realidade são explorados, mesmo que de uma maneira que extrapola o real.

Durante esse estágio da vida, as regras que regem o mundo ainda não foram claramente estabelecidas, não fazem total sentido e, por isso, nos permitem olhar-lo com um fascínio característico desta etapa. É através da instrução recebida dos mais velhos que pode-se então entender o funcionamento das coisas, estabelecer um senso de realidade - de normalidade - para poder então desafiá-lo e o explorar. Evidentemente, na infância, somos expostos a elementos que moldam nossas noções de mundo que, enquanto não deixam de se transformar ao longo da vida, ainda têm um peso na formação do caráter como indivíduo.

Podemos dizer que é com certa normalidade que crianças passam na infância pela fase das curiosidades, sendo um processo natural do crescimento. Mais do que isso, justamente por esse papel da infância, e sua condição como instância de desenvolvimento, que a miríade de perguntas quanto a natureza do mundo dá espaço para explicações absurdas. Nessa falta de certezas é onde se encontram infinitas possibilidades e explicações, é na falta da lógica e de respostas que a curiosidade pode ser expressada, bem como o encanto da dúvida pode existir. Mas, deixando um pouco de lado o dramatismo pseudo-filosófico que apresentei até aqui, voltemos então ao tópico

das histórias e o papel do Inquietante, ao qual virei a adentrar mais a fundo no subcapítulo a seguir.

1.2 O Inquietante nas narrativas

No capítulo anterior, discorri sobre a natureza do que se entende como inquietante, brevemente perpassando sua conexão com as histórias e contos. Tanto como na fantasia e escritos de horror, o estranhamento surge na dúvida daquilo que se tem como desconhecido, e tais estórias servem de contraponto à realidade do leitor, fazendo uso dessa reação para gerar interesse - curiosidade. Todavia, não é apenas na escrita que exemplos podem ser observados.

Dentro do mundo contemporâneo, se fazem disponíveis diversas novas maneiras para se contar uma história; sejam filmes, HQs, jogos ou animações, não faltam opções para encontrar exemplos do inquietante no mundo moderno. Enquanto noções de misticismo aparentam terem perdido força numa sociedade tida como “racional” - paradoxalmente - super- heróis, monstros e mundos fantásticos dominam o campo do entretenimento. Talvez, justamente devido ao processo de racionalização radical da modernidade, que aquilo tido como irracional tenha ganhado espaço, servindo como contraposição para um mundo de certezas.

Histórias são, por definição, a narração de uma ordem de acontecimentos subsequentes, podendo ou não envolver personagens, sendo de cunho fictício ou factual. Penso ser necessário, entretanto, esclarecer quanto a minha relação com histórias, ou ao menos, como as compreendo. Crônicas, contos, lendas, mitos e todo e qualquer outro nome esnobe existente que tenho usado - e pretendo continuar usando - até aqui, penso eu, são heranças. O ato de contar histórias, passá-las para frente, pode ser compreendido como um hábito primevo da espécie humana, precedendo a própria invenção da escrita - através das pinturas rupestres e tradições orais.

Histórias factuais têm, de forma intrínseca, um valor em serem repassadas e contadas, são lições de nossos ancestrais para as próximas gerações. Mas qual o valor ou a importância de algo fictício? Por que insistimos em transmitir acontecimentos que nunca de fato se passaram, ou nomes de pessoas e lugares que nunca existiram? Talvez, tenham sua importância a partir de um ponto de vista cultural, onde se estabelecem

através de um senso de identidade, de apresentar explicações para aquilo que se encontra nos vãos da racionalidade, trazer certeza e tranquilidade para nossa noção de mundo incompleta. Mas isso não explicaria sua persistência mesmo após uma resposta mais sensata ter sido apresentada, como também não responde a vigência das fábulas mais absurdas, utilizadas como veículos para lições e reprimendas para os nossos infantes.

Julgo que, precisamente por conta do absurdo, incerto, a gama de possibilidades diferentes que oferecem, que tais narrativas se mostram atrativas, principalmente em comparação com a banalidade - o trivial e monótono - aparente no que temos como conhecido, como normalidade. Não seria por menos que contos fantásticos se revelam tão sedutores, vide os estudos e interpretações debatidos por Freud e demais pensadores quanto ao conto *O Homem da Areia* (1816), de E.T.A Hoffmann. Tal como previamente mencionado, para manter-se o charme dessas histórias, a incerteza parcial é o maior aliado para o narrador, fazer uso da incerteza para atizar a curiosidade, e conquistar o engajamento do ouvinte.

Fazendo uso dos contos previamente citados, a saga escrita por Rowling - *Harry Potter* - melhor exemplifica essa questão; um mundo que aparenta à primeira vista ser exatamente igual aquele que vivemos, mas não *totalmente*. Sucessivamente, o leitor se depara com coisas que não funcionam como deveriam; objetos que se movem sozinhos, animais falantes, bruxos, fantasmas, etc.; adentrando lentamente à incerteza da realidade em que foi inserido - mas nunca fundo demais, ao ponto de se tornar completamente desconhecido. No âmbito dos *mangás*¹, podemos pensar como exemplo a série *Uzumaki*, de autoria do *mangaká*² Junji Ito; onde uma cidade normal e seus habitantes têm de lidar com acontecimentos sobrenaturais de intensidade e perigo gradual e a insanidade das situações provenientes. Dentro dos jogos, a franquia *The Witcher*, baseada nos livros de Sapkowski, se passa numa realidade semelhante à Europa durante o período medieval; com suas intrigas, jogos de poder e guerras; ao mesmo tempo que inclui dragões, feiticeiros e monstros, que são apresentados ao decorrer da trama, conforme a aventura segue adiante. Pensando na própria estória do *Homem da Areia*, Hoffmann apresenta, juntamente com o mistério da história, elementos como a boneca e a figura ambígua do

¹ **Mangá:** Formato literário de origem japonesa, similar às histórias em quadrinhos, lido da direita para a esquerda.

² **Mangaká:** Artista que trabalha na produção de *mangás*

Homem da Areia - as quais Freud caracteriza como as instâncias do inquietante em sua leitura da obra (p.63).

Reafirmando então, todas essas diversas narrativas, mesmo em seus diferentes formatos, tratam de estabelecer essa relação; de contraposição entre familiar e incerto; com aquele que decide por interagir com elas. Cautelosamente, tais histórias fazem uso da dinâmica que a incerteza traz, tomando cuidado para não sobrecarregar o indivíduo com dúvidas, o que arriscaria agregar à narrativa o tom absurdo. O familiar representa o porto seguro, onde se pode ancorar à realidade a narrativa, bem como àquele que a consome. Justamente então, o infamiliar abre caminho para retratar aquilo que vai diferenciar a história do real e dar espaço para intrigar e instigar a curiosidade. Para finalizar este assunto, irei adentrar quanto às motivações pela escolha da temática, bem como a relação com o assunto aqui trabalhado.

1.3 Por que?

Bem, finalmente chegamos a um tópico que - receio - é o mais pessoal; e sentimental; dentro dessa pesquisa, o qual prometo manter breve. Pensando primeiramente quanto ao inquietante, tratarei de explicar a conexão com o mote desta monografia, o motivo para a escolha de sua exploração. E, em sequência, irei dissertar quanto a minha relação pessoal com as histórias, o interesse em lê-las e contá-las.

O Inquietante, tanto quanto a temática e como elemento narrativo é - ao meu ver - fundamental para a construção de uma história cativante. É uma ferramenta para incitar o indivíduo ao longo da narrativa, demonstrando-o algo ao qual se pode estender um julgamento incerto - com a possibilidade de ver algo diferente do usual. Seja algo que difere do que se acredita, do que se tem costume ou do que se vê no cotidiano, é a chance de conhecer algo novo e cheio de possibilidades.

Justamente por esse potencial de descobrimento, de aticar a curiosidade, que tenho apego pelo tema aqui discutido, pois, tal como na infância, é uma chance de acreditar em algo que foge da banalidade do dia a dia e da vida mundana. Comentei anteriormente sobre a relação da sociedade com a racionalidade; que, em um mundo que caminha em busca de certezas, o encanto proveniente da dúvida se perdeu ao longo do

trajeto. Mas, enquanto um entendimento pleno quanto aquilo que nos cerca não foi conquistado, penso eu que um mundo desprovido de curiosidades - fantásticas ou não - parece pequeno demais, simples demais. É precisamente por esse sentimento melancólico e saudosista para aquilo que não existe que, tanto a temática do inquietante quanto as estórias ganharam meu interesse.

Não seria exagero dizer que tenho nas histórias uma das minhas maiores paixões, não apenas durante a infância, mas mesmo após a maioridade. Fictícias ou não, o ato de contar histórias é enraizado e incentivado no convívio familiar, e fora o maior passatempo que tive durante minha vida no interior. É em função desse fascínio que tive a experiência de trabalhar - mesmo que brevemente - na criação de minhas próprias narrativas, através dos quadrinhos.

Com a linguagem dos quadrinhos, pude unir dois de meus interesses - desenho e escrita - e trabalhar visualmente aquilo que desejava desde a infância. Foi com essa intenção que decidi por abordar a pesquisa, analisando um dos elementos mais presentes dentro das histórias que entrei em contato - nosso folclore, mitos e lendas urbanas. A intenção de criar contos próprios, nada mais é do que a vontade de investigar a fundo os processos pelos quais essa forma de arte funciona. E tentar, tal como nossos antepassados, entregar uma forma de escapismo da racionalidade para as gerações futuras.

CAPÍTULO 2. DESENHO COMO LINGUAGEM

Adentramos agora no segmento voltado à prática da pesquisa, voltada para como essa criação da narrativa pode ser realizada através do desenho. De maneira geral, esse capítulo tem como intenção abordar a linguagem do desenho como veículo na construção de histórias, no intuito de embasar a produção das ilustrações ao final da pesquisa. Primeiramente, penso ser necessário trabalhar numa definição do que seria a narrativa visual, para então partir a estabelecer o processo pela qual ela é criada.

Dentro desse discurso então, é onde estarei estabelecendo o papel do desenho como condutor dessa forma de narrativa na produção. Partindo disso, pode-se então tratar de averiguar os métodos para conduzir a temática do inquietante por meio do ato de

desenhar. Portanto, o que seria a narrativa visual, e como ela viria a diferir das narrativas comuns, encontradas nas escritas?

A narrativa visual, é em seu cerne a maneira de transmitir ideias através de um conteúdo imagético. Isso é, a capacidade de contar uma história por meio de imagens, sejam elas estáticas ou sequenciais. Pense o desenho, as HQs, as charges, os cartuns, as ilustrações, a fotografia; onde aquilo que se vê é por onde os acontecimentos, as emoções e as mensagens são transmitidas. Claro que, em alguns dos casos citados, ainda podem existir outros elementos - por exemplo, textuais - acompanhando a imagem, de forma a complementá-la na execução de sua função, mas sem nunca subjugar seu papel na ordem de importância. Passemos então para o processo do fazer, adentrando então ao desenvolvimento da narrativa pela imagem.

2.1 Criação de narrativas visuais

Como dito anteriormente, a tradição de transmitir histórias é um dos passatempos mais antigos da humanidade. Tendo já citado as pinturas rupestres, a narrativa visual não é algo que se deu durante a modernidade, mas sim, algo que tem acompanhado nossa espécie ao longo de sua existência. Em seu escrito, *Desvendando os quadrinhos* (1993), McCloud, - artista e quadrinista norte americano - trata de pensar numa linha cronológica que antecede a linguagem das HQs.

O autor perpassa desde as antigas pinturas egípcias, o advento da imprensa, e aquilo que tem como o apogeu da técnica - as ilustrações de Hogarth - em busca da definição do que seria os antecedentes da arte sequencial. Tal como citado por McCloud (p.11), peças como a *Tapeçaria de Bayeux*, são exemplos de criações de obras visuais para recordar eventos históricos, transmitindo ao longo da obra os fatos que ali ocorreram. Mas para isso, tais eventos precisam seguir uma lógica compreensível, algo que passe uma ordem do que está sendo retratado para aquele que observa a obra. Sem essa estrutura, a tapeçaria - que apresenta os eventos da batalha em ordem cronológica - deixaria de conduzir uma cadeia de acontecimentos, e retrataria apenas uma longa sucessão de ocorrências desconectadas.

De nada adianta se aquilo que for apresentado aparentar ser desconexo em sua composição - se não fizer sentido. Pensando nos quadrinhos, cada painel retrata dentro do

espaço da história um evento sendo transposto, partindo de uma mesma lógica para as ações realizadas; o herói soca e o vilão é atingido, armas atiram e o inimigo cai, etc. Mas, diferente de um filme, não necessitam retratar a ação em sua totalidade, deixando para a imaginação do leitor preencher as lacunas. Isso só é possível pela maneira com que a percepção humana funciona, ao que McCloud (p.107) delegou à capacidade da mente para chegar a conclusões, isto é, encontrar naquele evento um padrão com resultado que pode ser previsto.

Assim, se pensamos em criar uma narrativa sequencial, temos que dispor ao observador uma sequência de ações e acontecimentos que seja compreensível. Deixando o exemplo dos quadrinhos um pouco de lado, seria correto pensar que sequências são requeridas para entender o acontecimento retratado? Tal conclusão seria ignorar toda a gama de obras que apresentam em suas composições apenas uma única cena; pensemos nas pinturas, fotografias, desenhos e afins.

Não discordo quanto a facilidade que o sequenciamento traz para a interpretação dos eventos de uma história. Entretanto, enquanto a sequência cria uma noção de tempo para os acontecimentos, o mesmo pode ser dito das cenas retratadas em um único quadro. Mas aí temos um contraponto - tal como explicado por McCloud (p. 96) - por conta da nossa relação com a fotografia, esta será entendida como a captura de um único instante.

Portanto, enquanto não dispostos das mesmas ferramentas, quem busca criar uma narrativa dentro de uma única cena, precisará trabalhar a composição de maneira que a leitura dos acontecimentos do instante representado consiga ser clara para quem a observa. Dentro da linguagem do desenho, em especial, dentro do âmbito da ilustração, um dos conselhos mais pertinentes repassados de forma informal para os iniciantes é “uma boa ilustração consegue contar uma história”. Isso significa a clareza da cena, a disposição dos personagens representados no cenário, a temática, os ângulos, a legibilidade das ações sendo realizadas, todos os diferentes parâmetros para ficar atento.

Tais noções se valem do que se entende como um bom desenho representativo dentro da indústria e mercado. Conforme Stan Lee (p. 20), é na percepção da forma, harmonia, tridimensionalidade que temos as bases para estruturar um desenho profissional. Caso se queira retratar uma ação, noções de dinamismo e movimento são essenciais para capturar a verossimilhança com o real, dando ar de naturalidade para a cena que, se não viria a esbanjar rigidez. Juntando todos esses requisitos, torna-se uma

questão técnica de “como” e “o que” queremos representar. Partindo disso, como se pode pensar a ideia de trabalhar, pelo desenho, o ideal do inquietante?

2.2 Inquietante a partir do desenho

Como previamente trabalhado, a maneira de despertar sentimentos de inquietação seria a contradição do ideal de normal, especificamente, com a oposição daquilo que - de forma generalizada - existe consentimento sobre. A conclusão foi a de contrariar a realidade como recurso para atingir esse objetivo. Entretanto, quando se trabalha essa perspectiva a partir do desenho, se necessita pensar em como representar as temáticas que conseguiriam inquietar outrem.

Uma vez que o objetivo é divergir de algo familiar, mas não totalmente; algo que toda pessoa tem como íntimo, poderia ser pensado a própria figura humana. Através de nosso entendimento de semelhante, podemos criar noções de beleza e feiura, estabelecer padrões de certo e errado e passar todos esses julgamentos sobre nós mesmos - bem como aqueles à nossa volta. Dessa maneira, temos a alteração de algo que todos vêm em seus cotidianos, que nos encara toda vez que olhamos para um espelho, aquilo que temos de mais pessoal - nós mesmos.

[...]Não creio jamais ter visto algo mais feio, exceto, talvez, por alguns morcegos-vampiros. Imagino que esse aspecto repulsivo se origine dos traços que, por sua posição em relação uns aos outros, assemelham-se aos do rosto humano, e dessa forma obtemos uma escala de horror. (Darwin, 2013, p. 65)

Pois bem, temos aqui algum chão para caminhar, mas ao menos também há um norte traçado. Uma vez que se tem por escolha trabalhar a figura humana, as possibilidades para causar estranhamento se tornam múltiplas. Como previamente discutido, a percepção humana atua na busca por padrões; no mundo ao nosso redor, mas também para com outras pessoas; padrões esses que se mostram muito úteis na leitura facial de nossos semelhantes.

Tão familiarizados em se focar a analisar outras pessoas, que nossas massas cinzentas são responsáveis por fenômenos iguais a pareidolia facial - vide figura 1, enxergando faces onde nada assim existe. Justamente por essa forma de processar

informações, qualquer mudança - seja posicionamento, tamanho, ou formatos - de nossas características faciais facilmente são detectadas. Em complemento ao assunto, a teoria do *Vale da Estranheza*, do roboticista japonês Masahiro Mori, parece ainda mais pertinente à discussão da temática. É precisamente, quando coisas se assemelham a nós, mas não se parecem totalmente - no caso, robôs na teoria de Mori - que temos por instinto uma reação de rejeição - um estranhamento frente aquilo que não conseguimos discernir como um igual.

Figura 1 - (Reprodução Instagram/@facespics) disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/noticia/2020/10/por-que-nosso-cerebro-e-programado-para-ver-ros-tos-em-objetos-e-alimentos.html>



Partindo desse ponto, o exagero e alteração da forma humana é um elemento próprio tanto em histórias de cunho fantástico quanto do horripilante. As diferentes raças em *Senhor dos Anéis*, os bruxos no universo de Sapkowski, ou as transformações dos habitantes da cidade em *Uzumaki*, todos são pontos cruciais em suas histórias e se diferem do real justamente por sua oposição ao ideal de humano. Pensando assim, as

deformações, a adição de membros e outros elementos corpóreos seria um passo para a criação de um personagem incumbido pelo inquietante - vide figura 2.

Figura 2 - Sem título, A4, desenho digital, 2023.



Fonte: Acervo da pesquisa

Nessa ilustração, percebe-se o contraste da figura humana natural e a sua corrupção, temos ali também distorções do âmbito do grotesco em cima da personagem.

Esse é um exemplo quando pensamos meramente nas questões físicas, o trabalho não conta uma história por si só, de maneira que só serve de palco para demonstrar o assunto aqui falado. Mas e se juntarmos a incerteza do sobrenatural - do qual discutimos anteriormente - na composição da cena? Agora, com a figura 3, temos a possibilidade de realizar uma análise da cena representada, bem como discutir outros aspectos da composição.

Figura 3 - Sem título, A3, desenho digital, 2023.



Fonte: acervo da pesquisa

Neste trabalho, pode-se engajar com a narrativa ali retratada - a discussão dos personagens - observar seus maneirismos e expressões, e “ler” a história apresentada na imagem. Com a bruxa, vemos, além do arquétipo da feiticeira, as características típicas das histórias que, em comparação a noção de pessoa, se diferenciam ao passo que não destoam completamente. Desde os feitios alongados à pele esverdeada, a bruxa se distingue da noção de humano normal justamente por ainda assemelhar-se a ela em certo

grau. Da mesma maneira, o mesmo se pode dizer do espantalho, sendo um simulacro - imitação - da forma humana, pelo qual pode-se estabelecer julgamentos e comparações. Não obstante, tem-se também no espantalho a relação com a temática do sobrenatural - um objeto inanimado que desperta e se move sozinho, que não se comporta como deveria. Bruxas, tal como fantasmas, papões e outras criaturas monstruosas são tipicamente relacionados com a noite, com o medo do escuro e aquilo que se entende como sombrio. Dessa forma, apresentar tal figura numa cena como esta, ocorrendo a luz do dia, desprovido de qualquer elemento caracteristicamente macabro agrega a composição um tom mais ameno, mais alegre. É precisamente pensando nessa ideia de leveza que a cena foi desenvolvida, apresentando, através de personagens que remetem ao assombro e assustador, a contradição desses elementos de uma maneira bem humorada.

Entretanto, ao meu ver, essa composição ainda falha em apresentar o Inquietante de maneira clara, por necessitar que o ponto de vista da normalidade seja trazido unicamente pelo observador. Penso que, conforme o objetivo da ilustração é deixar o mais compreensível possível a mensagem a ser passada, caberia incluir dentro dessas cenas uma âncora para a normalidade. Adicionar ali, um elemento que auxilie no entendimento do contraste entre habitual e infamiliar dentro da história sendo apresentada. Com esse objetivo em mente, acredito ter chegado o momento para discutir o produto final dessa pesquisa.

CAPÍTULO 3. PENUMBRA

Finalmente, adentramos ao capítulo final desta monografia, partindo para a discussão quanto à produção tida como objetivo de toda a pesquisa. Primeiramente, acredito ser necessária uma introdução à escolha do título escolhido - *Penumbra*. A ideia para pesquisa, inicialmente, fora da construção de um universo ficcional próprio, através da linguagem das HQs.

Tal história seria focada na transição da normalidade de uma cidade fictícia, ao passo em que é englobada por criaturas sobrenaturais. Justamente, por conta da conversão do cotidiano para o anormal - essa ideia de transformação - que a palavra

“penumbra³” foi escolhida para representar a história. Todavia, conforme o andar da produção da pesquisa, optei por substituir até o presente momento o foco principal, trazendo nesse primeiro instante a ilustração como veículo para a exploração desse mundo narrativo.

Não significa que não mantenho o interesse em - eventualmente - trabalhar a partir da linguagem dos quadrinhos, as personagens desse cenário. Apenas que, acredito ter na ilustração um melhor ponto de partida para apresentar, de maneira imediata, as ideias que planejo investigar. Penso que a leitura de uma única imagem é - além de oferecer uma compreensão mais direta - uma forma de abertura mais abrangente aos tópicos aqui conversados, que pode interessar mais facilmente. Deixando de lado essas escolhas que antecederam o processo de criação, passamos agora, então, quanto aos fatores que levaram à produção, tanto do universo ficcional quanto das ilustrações que se resultaram.

3.1 - Motivações

Com relação aos motivos que levaram a concepção de *Penumbra*, tanto nesses trabalhos, quanto do universo da narrativa como um todo, estes são um tanto variados. Como mencionado previamente, tenho uma conexão pessoal com histórias, seja na leitura quanto também na escrita. Mais do que isso, o imaginário muito se fazia presente na minha vida, desde a infância, escutando atentamente sobre os mitos e lendas urbanas, debaixo de um céu estrelado típico do interior. Passei boa parte da minha vida com a cabeça enfiada em livros, quadrinhos e mangás, e quando não isso, às consumindo de outras formas - nas animações, jogos, filmes, etc.

³ **Penumbra**: Ponto de transição da luz para a sombra

Figura 4 - Ilustração original da Alice, John Tenniel, 1875.



Disponível em: https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Alice_par_John_Tenniel_09.png

Posso dizer, com convicção, que essa relação com o fictício teve impacto na maneira como entendo o ato criativo e, sendo mais específico, com que desenvolvo os temas da minha produção. Foi ao longo do curso que tive o privilégio de entrar em contato com a ilustração - que agora se tornou minha profissão - onde encontrei uma forma para explorar a construção de narrativas de maneira visual. A visualidade de uma história sempre foi um ponto que me encantou; em parte pelo contato com as fábulas e as ilustrações características desse gênero literário, pelos gibis ou dos próprios quadrinhos.

Pensar nas diferentes formas com que se pode representar os acontecimentos, os eventos e ações era uma das grandes incógnitas que tive durante meu amadurecimento, e por conta disso, que me atrai tanto pela área da ilustração. Esse interesse só se fortaleceu, conforme tive contato com o trabalho de artistas que tenho como referência. Citando aqui, por exemplo, os quadrinhos com as artes de Joe Querio - como *The Witcher: A casa de vidro* (2015) - que foram a principal referência, tanto estética quanto teórica, durante o desenvolvimento de Penumbra ainda enquanto HQ.

Figura 5, Manoel, páginas da HQ Penumbra, desenho digital.



Fonte: Acervo da pesquisa.

Ademais, pensando agora quanto a estética, não poderia deixar de citar a produção do pintor polonês Zdzisław Beksiński. Em suas obras, Beksiński explora cenários fantasiosos, criaturas bizarras e cenas que aparentam pertencer a uma realidade onírica (figura 6, figura 7). Em suas telas, o artista consegue, além de retratar o grotesco e o horripilante, contrasta-lo com horizontes de beleza surreal. Por conta desse jogo de disparidades que o autor consegue embutir em suas pinturas, me encantei por suas obras, bem como foi onde percebi de maneira mais clara o fundamento do viria a se tornar minha pesquisa.

Figura 6, Zdzisław Beksiński, Sem título, 1978, óleo sobre compensado, 87 x 87 cm.



Fonte: http://beksinski.dmochowskigallery.net/galeria_zoom.php?artist=52&picture=2479

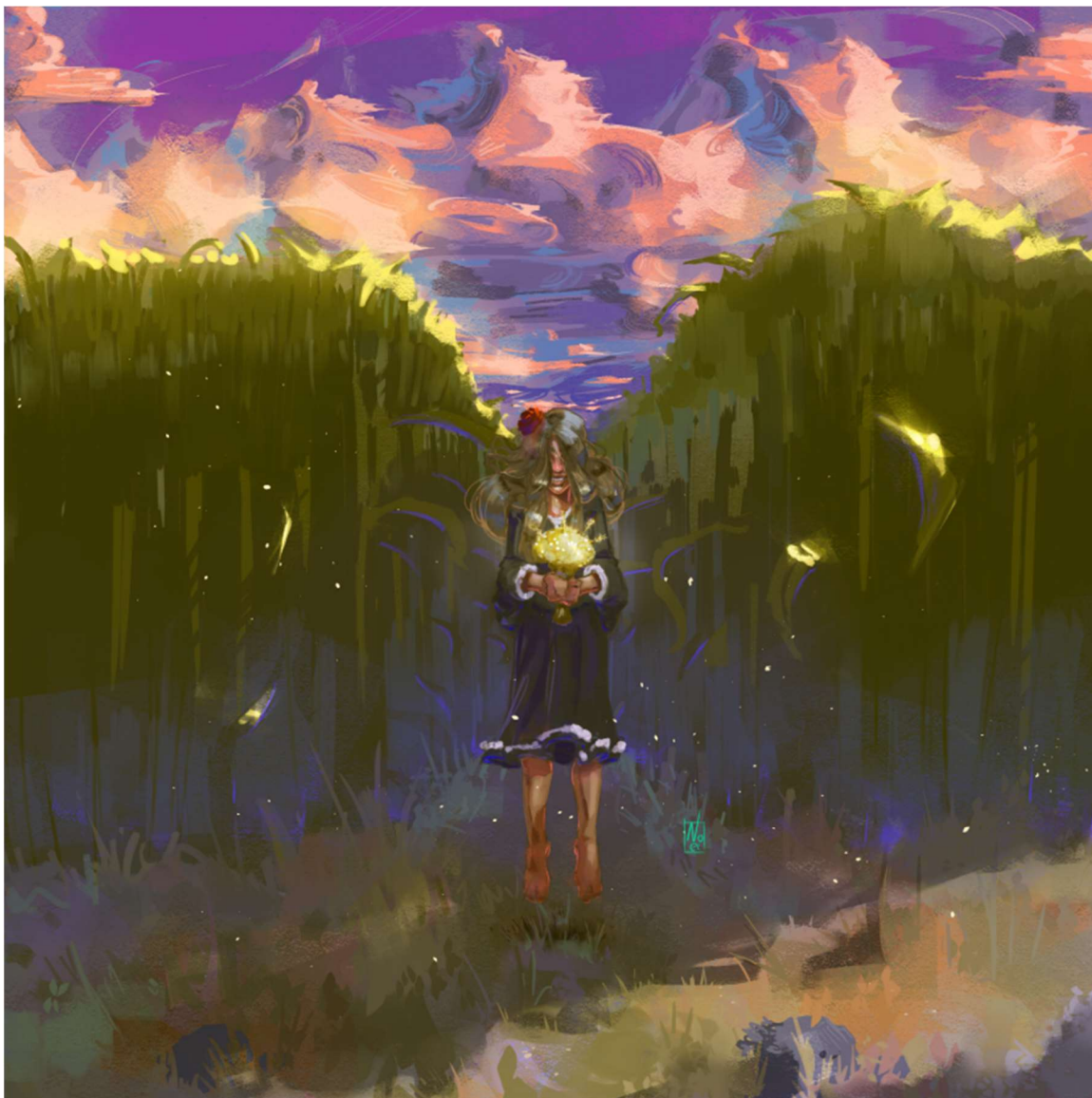
Figura 7, Zdzisław Beksiński, *Sem título*, 1978, óleo sobre compensado, 73 x 87 cm.



Fonte: http://beksiński.dmochoowskigallery.net/galeria_karta.php?artist=52&picture=2478

Com isso em mente, uma vez que adquiri certo domínio técnico, inicialmente, tratei de tentar representar, pelo desenho, os mitos que ouvia durante a infância, as histórias de fantasmas nos campos, de bichos papões. Essas temáticas dominaram minha produção por cerca de um ano e, foram também a direção que pretendia dar a pesquisa, uma produção cheia de cenas de horror, monstros, aparições e afins (figura 8; figura 9). Ignorando a qualidade pictórica desses trabalhos antigos, enquanto eventualmente abandonei a ideia de investigar apenas o medo quanto a aparição das almas penadas e outros horrores, decidi que ainda havia validade na utilização dessas figuras.

Figura 8, *Sem título*, 2000 x 2000 px, desenho digital, 2022.



Fonte: Arquivo da pesquisa.

Figura 9, *Manoel*, *Sem título*, 2000 x 2000 px, desenho digital, 2023.



Fonte: Acervo da pesquisa

Não mais buscando emular os trabalhos daqueles que tinha como referência, minha perspectiva se tornou em como representar - com os monstros - o efeito do inquietante em contraste ao cotidiano. Criar, em minhas próprias obras, com minhas personagens e criaturas, narrativas que consigam apelar para ao infamiliar que discutimos nesse texto. Dessa forma, podemos passar então para a maneira com que isso se deu, partindo para a criação das obras.

3.2 - Processo de criação

Como mencionado no capítulo anterior, a ideia das ilustrações seria contrapor na cena criaturas - representando o elemento infamiliar - com situações normais do dia-a-dia. Tais monstros, entretanto, não poderiam ser feitos de qualquer forma, era necessário procurar inspirações que condizem com o teor da história a ser trabalhada. Durante a fase de quadrinho de *Penumbra*, o intuito era encontrar, dentro do folclore e imaginário, coisas que fossem próprias da nossa cultura, que nos fossem também familiares de certa maneira.

Dessa forma, por escolher aquilo que já existisse dentro do imaginário coletivo, o modificando, poderia se reafirmar a qualidade do trabalho como Inquietante. Conforme o processo de desenvolvimento da história seguia, as criaturas em questão foram escolhidas; A Cuca, o chupa-cabra e a mula sem cabeça. A escolha dessas figuras não se deu pelo acaso, todas foram aquelas que tive mais contato - pensando em estórias típicas do interior brasileiro.

Tais conceitos foram mantidos após a transição para a linguagem da ilustração, e seguiram para a etapa de finalização. A seguir, irei detalhar quanto ao processo de construção de cada um, suas alterações ao longo da pesquisa, bem como a inspiração por detrás deles. Começando então pela criatura que fora mencionada primeiro, como trabalhei a imagem da Cuca, e quais as escolhas que foram envolvidas em seu design?

A ideia moderna da Cuca é algo que, tal como outras de nossas lendas mais conhecidas, é apresentada para toda criança durante a escolarização. Uma bruxa, meio mulher, meio jacaré, que assola o país, levando os miúdos mal comportados, uma espécie de bicho-papão por assim dizer (CASCUDO, p. 324). A visão que se tem da Cuca hoje em dia - popularizada como a vilã das obras de Monteiro Lobato - se resume a uma feiticeira reptiliana que sai por aí fazendo maldades.

Essa personagem com que se tem tanta familiaridade hoje, na realidade, tem suas origens na figura da Coca - ou Coco - trazida do Velho Mundo pelos portugueses. Dentro da península ibérica, seria tanto uma aparição encapuzada - um tipo de fantasma - usada para amedrontar as crianças mal comportadas, quanto também um grande dragão que aterroriza as cidades; variando conforme regiões (CASCUDO, p. 325). Com isso em mente, uma vez que a intenção seria tratar a familiaridade da imagem da Cuca, havia a escolha entre ignorar o passado da lenda, ou abraçá-lo como inspiração. Portanto, ao longo da criação do que seria a HQ, tratei de buscar essa ponte entre a nossa jacarua e

aquilo que veio antes - dragões e espectros - mais especificamente, procurei estabelecer um meio termo entre eles (figura 10).

Figura 10 - Rascunho da Cuca.



Fonte: Acervo da pesquisa

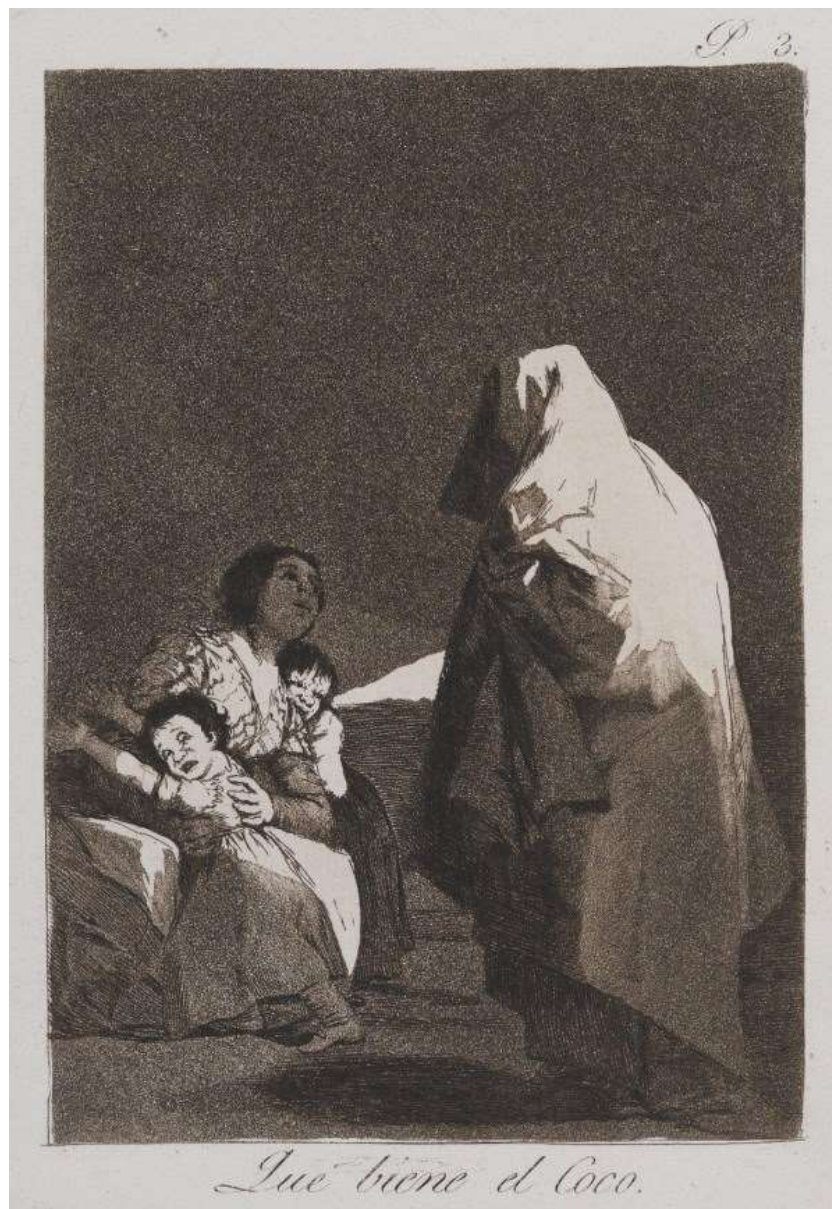
A dificuldade inicial era entender qual o grau dessa mistura, quais características seriam mantidas, e quais seriam descartadas. Para guiar essa escolha, foi uma questão de entender primeiro o papel do personagem no roteiro, e quais os temas que iriam ser trabalhados ali. Dentro da história, a Cuca serviria não apenas como monstro assustador, mas também - em contradição - como um porto seguro, uma guia para a protagonista.

Dessa forma, enquanto a figura precisava ser imponente, era necessário também injetar humanidade em sua aparência e, com isso em mente, o semblante do jacaré foi sendo gradativamente substituído. Ao passo que o monstro deixava de ser tão monstruoso, a mulher jacaré foi ganhando outros elementos; esses que tinham como papel passar ao então leitor uma pista visual do papel da criatura. A bengala da velha paponna - dada para exaltar sua idade - foi trocada por um cajado de bruxa, e esse por sua

vez foi se alterando para o de um pastor - em razão da função que desempenharia na narrativa.

Com a intenção de fortalecer seu vínculo com a ideia da Cuca fantasma, escolhi cobrir parcialmente a forma da personagem, a envolvendo com panos e lonas. Dessa maneira, sem revelar totalmente a aparência do ser, pode-se contar apenas com sua silhueta para extrapolar sua forma, trazendo assim um mistério do que há por dentro dos panos. Tal representação tem como referência diferentes figuras encapuzadas do imaginário; como as das almas penadas, monstros como a *Mary Lwyd* galesa, as representações da morte, bem como a própria interpretação da Coca (figura 11) de Goya. Assim, enquanto o ser por trás permanece oculto de certa forma, ainda se é revelado o suficiente para remeter quanto aos elementos serpentinos da nossa Cuca, não perdendo totalmente o vínculo com o observador.

Figura 11 - Francisco de Goya y Lucientes, *Que viene el Coco*, 1797-1798, gravura em água-tinta sobre papel vergê, 30.3 x 20.2 cm.



Disponível em: <<https://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/47147>> .

O resultado até essa etapa pode ser melhor exemplificado na figura 12, onde o progresso do conceito da personagem agregou também a adição de múltiplos membros - nesse caso, braços. A função desse acréscimo vem em contrapor com a figura mais humana que a criatura agora apresentava, utilizando justamente a adição de características humanas em quantidades que fogem do normal. Trazendo essa visão de um ser quimérico, que recobre a própria forma, que exprime perigo predatório; mas que também serve como orientadora, como aquela que instrui e guia - um jogo de contradições ambulante.

Figura 12, Manoel, Rascunho da Cuca, 2000 x 2000 px, desenho digital, 2023.



Fonte: Acervo da pesquisa.

Por fim, as relações pareciam balanceadas - o dragão e a aparição - ou quase tal, entretanto, a imagem da bruxa não estava tão clara sem o cajado previamente mencionado. E, mesmo com a sua inclusão, faltava ali algo que o ligasse com a simbologia da Cuca, um elemento que o integrasse a visualidade da história. Por isso, voltei-me para o nome do personagem para uma solução.

Conforme a Real Academia Espanhola; “cuca”, tal como os outros nomes usados para a coletânea de seres - Cuca, Coca e Coco - todos se referem ao crânio humano,

sendo a origem para o nome da fruta também (COCO, p.356). É justamente no nome da fruta que encontrei uma solução, pois, uma vez que a mesma remete a aparência de uma cabeça pelos três furos que possui - com a ajudinha da pareidolia facial - não poderia o mesmo ser agregado de alguma forma ao cajado? Com essa ideia em mente, os cocos de pedra - estátuas de tamanhos variados com as marcas distintas da fruta - foram incorporados, tanto como elemento para o cenário, quanto característica para a vara da personagem. Ademais, as inspirações para a inclusão desse componente vem de duas fontes: as abóboras cortadas ao feitio da cabeça humana - utilizada em celebrações diversas - bem como a visualidade dos *kodamas*, personagens da animação *Princesa Mononoke* (1997). Por fim, o resultado final da arte conceitual para a personagem pode ser observado na figura 13, onde a mesma conta com suas capas, seu cajado, suas várias mãos e outros elementos para conectá-la com a figura da Cuca que todos conhecem.

Figura 13, Coca - arte conceitual, A3, desenho digital, 2023.



Fonte: Acervo da pesquisa

Partindo agora para a próxima criatura, passemos à outra pertencente ao nosso folclore, íntimo de nossa cultura. Prometendo manter as análises subsequentes breves, passamos então a discutir quanto à figura da mula sem cabeça. A ideia da mula seria que, tal como a Cuca, é uma figura conhecida dentro do imaginário popular, quintessencialmente, um ser equino com labaredas saindo de onde deveria existir uma cabeça.

De acordo com o *Dicionário do Folclore Brasileiro* (1984, p.324), a lenda da mula, conhecida ao longo da América Latina, remonta a noções religiosas de adultério e quebra de votos. Tal infração, advinda da união com um padre, resulta numa maldição sobre uma moça que cometeu tal ato, transformando-a na besta. Essa criatura maldita, iria cavalgar pelas estradas, assombrando e ferindo quem ali habitasse. Entretanto, ainda poderia ser libertada de seu sofrimento caso lhe fosse retirado o bridão ou, alternativamente, fosse feita a sangrar de alguma maneira.

Estranhamente, Cascudo (p. 596), descreve a criatura como exalando brasas por suas narinas e boca, o que parece contradizer o alicerce da denominação em si. Essa contradição foi uma das questões a serem trabalhadas no início do processo criativo pois, enquanto era necessário buscar algo de novo, a descrição da personagem já estava logo no nome. Se propor a apresentar a mula sem cabeça, mas representar o animal de uma maneira que destoava de sua designação, seria uma confusão visual desnecessária para o observador, ao meu ver.

Mesmo assim, algumas alternativas foram testadas, como pode ser observado na figura 14, onde a proposta para o monstro ainda incluía diferentes formas das cabeças paradoxalmente não existentes. Desde crânios voadores, cabeças feitas de chamas e afins, a decisão final fora de trabalhar um design simples e claro, se distinguindo apenas pela maneira quanto à fisicalidade da mula. Isto é, partindo da temática de uma aparição amaldiçoada que cospe fogo, a noção de um ser etéreo não totalmente corpóreo - mundano - seria um passo na direção de exaltar essa parcela sobrenatural.

Figura 14, Arte conceitual - Mula, A3, desenho digital, 2024.



Fonte: Acervo da pesquisa.

Por isso, enquanto em sua totalidade a aparência da mula não foi tão alterada, foi-se introduzida a fluidez de seu corpo - semelhante a fumaça. Tal decisão teve como intuito exaltar o aspecto sobrenatural da criatura, sua conexão com o elemento do fogo, com que está associada. Tendo como referências outras figuras relacionadas com equinos, como os pesadelos - por vezes retratados como cavalos - *kelpies* e *nucklavees* do folclore escocês; a mula que busquei retratar deveria deixar clara sua anormalidade; seu contraste com o real.

Figura 15 - Henry Fuseli, *O Pesadelo*, 1781, óleo sobre tela, 101.7 x 127.1 x 2.1 cm.



Disponível em: <<https://dia.org/collection/nightmare-45573>>. Acesso em: 22/08/2024.

Ironicamente, essa é uma abordagem completamente oposta com a proposta que a mula tinha como personagem, durante a fase de HQ do trabalho. Fazendo um pequeno adendo, dentro da história inicial, a ameaça do monstro seria puramente de cunho biológico, sendo um perigo por conta dos ácidos de seu corpo (figura 16). Tal abordagem foi descartada conforme a linguagem para o trabalho fora trocada, e seu oposto - o sobrenatural - fora escolhido.

Figura 16, Rascunho - Mula, 2000 x 2000px, desenho digital, 2023.



Fonte: acervo da pesquisa

Falaremos agora sobre a criatura final do trabalho - o chupacabra - após o qual, então, discutirei quanto ao processo de criação dos trabalhos a serem expostos, e apresentarei os resultados obtidos. Diferentemente das figuras que discutimos anteriormente, o chupacabra é uma invenção recente - um criptídeo moderno. Seus primeiros relatos de avistamento começaram em Porto Rico na década de 90 e, eventualmente, se espalharam por toda a América.

Conforme *The Skeptic 's Dictionary*, os relatos dos ataques ao gado atribuídos à criatura descreviam seres relativamente diferentes, variáveis entre tipos de humanóides, cachorros, e outras misturas. Esses ataques pelos quais era responsabilizado, entretanto, mantinham um mesmo tema, animais desprovidos de sangue. Caracterizando a criatura

no imaginário popular como uma espécie de vampiro, que atacavam os rebanhos em busca de animais para sugar.

Com isso em mente, na hora de trabalhar o visual do monstro; e tendo em mente a ambiguidade quanto os relatos sobre sua aparência, optei por seguir com aquela que acreditava ser a mais familiar. Partindo do que se pode considerar como uma anedota pessoal, a noção do chupacabra como uma espécie de cão chupador de sangue foi a única que tive contato antes de adentrar na pesquisa do tópico. Portanto, foi através desta interpretação que busquei explorar a criatura.

Inicialmente, tendo como foco o hábito alimentar do animal, a perspectiva se concentrava muito nas ideias usuais sobre os vampiros tradicionais. Não é surpreendente que, por conta disso, o design da criatura exibisse elementos advindos dessa percepção, majoritariamente dos morcegos e suas orelhas (figura 17). Quanto a suas outras características, o intuito era justamente em buscar alusões ao papel desse ser dentro da história.

Figura 17, Rascunho - Chupacabra, 2000 x 2000 px, desenho digital, 2023.



Fonte: Acervo da pesquisa.

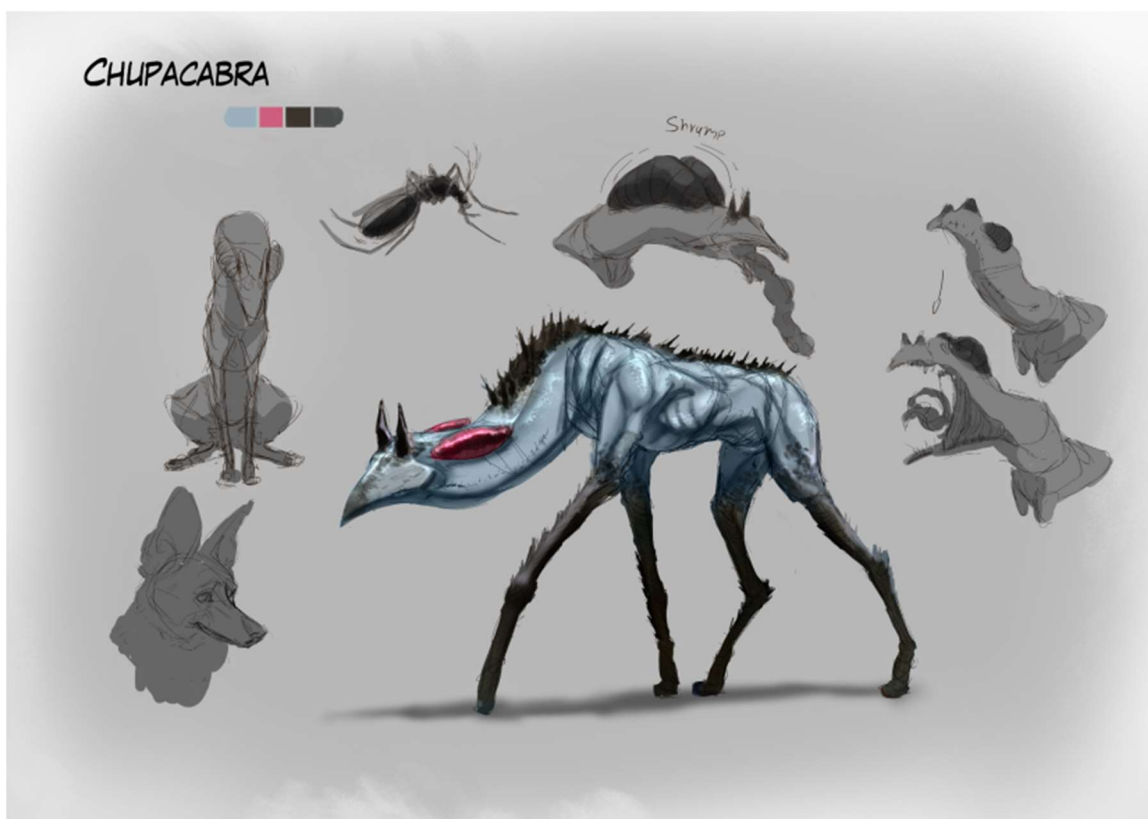
Isto é, por ser um predador que viria a perseguir as personagens ao longo da narrativa, a comparação com aquilo que mais facilmente poderia ser comparado - os cães - serviria de base para o que contrapor na criatura. Em específico, o monstro teria a postura e físico típico dos canídeos mas, em contrapartida, não viria a exibir pelos. O intuito dessa decisão era de remeter aos animais doentes capturados, que por vezes eram acreditados serem os culpados pelos ataques aos rebanhos.

Outro detalhe seriam a falta dos olhos e abertura exacerbada da boca, ambos sendo um esforço em distanciar o ser da normalidade e dos animais que são vistos no cotidiano. Por fim, o rosto e as orelhas são, como previamente dito, elementos que

buscam conectar tal bicho com a visualidade do morcego. Tal escolha, entretanto, parecia demasiadamente óbvia, banal e sem graça; em especial a junção do morcego à temática.

Por isso, a aparência acabou por sofrer alterações, a mais decisiva sendo a troca dos animais com que o monstro seria baseado. Deixando de lado o cão doméstico e o morcego vampiro em sua ideia geral, algo fora do padrão - e mais típicos da nossa região - parecia um caminho mais interessante. Em seus lugares, o lobo guará - com seu corpo alongado - e o mosquito - com suas bolsas de sangue - foram escolhidos para substituí-los. Claro que, as referências ao ser mitológico ainda foram mantidas, apenas adaptadas para as características que agora foram incorporadas (Figura 18).

Figura 18, Arte conceitual - Chupacabra, A3, desenho digital, 2024.

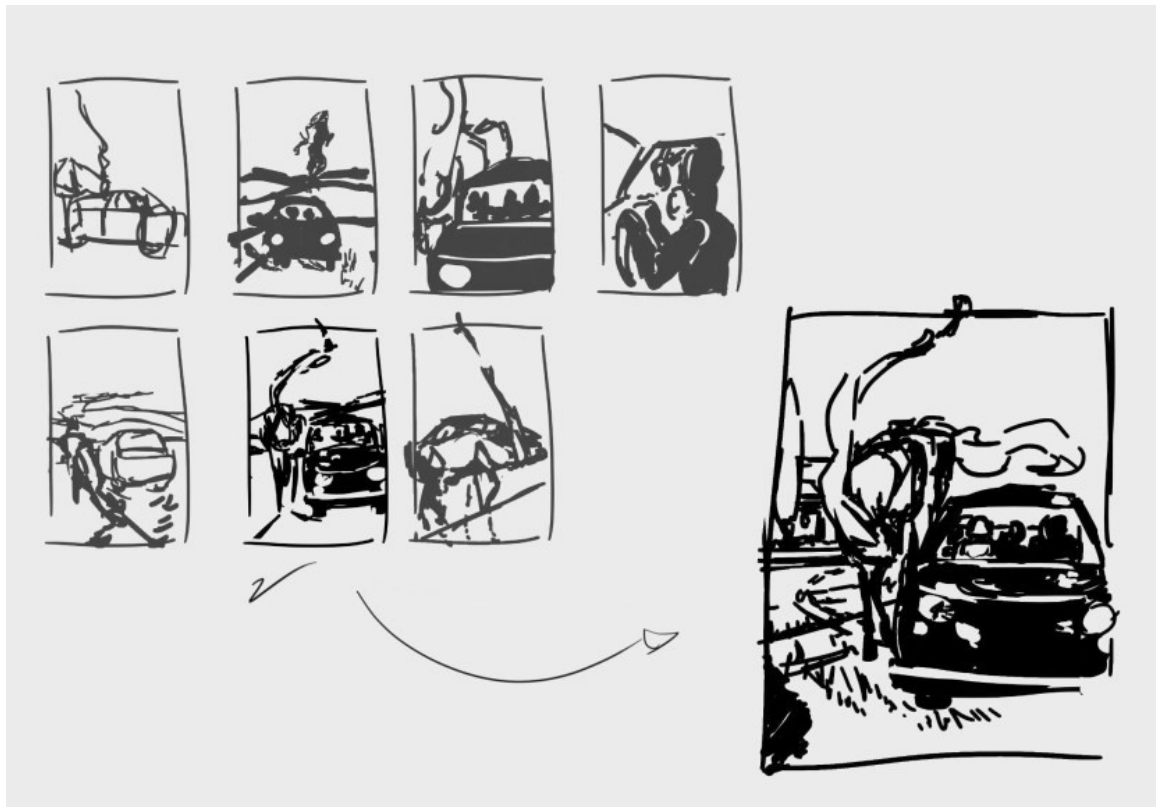


Fonte: Acervo da pesquisa.

Passando agora para o processo de criação das cenas, entrarei em detalhes a metodologia de um dos trabalhos, para melhor explicar quanto aos procedimentos e decisões dos demais. Primeiramente, então, iremos adentrar quanto à criação da cena que

envolve a mula sem cabeça. Começando pela estrutura da composição, a figura 19 representa a etapa chamada *thumbnail* dentro do meio da ilustração.

Figura 19 - Processo - *thumbnail*



Fonte: Acervo da pesquisa.

Durante esse estágio, o intuito é testar o maior número possível de cenas da maneira mais simples, vendo as formas sem detalhamento para então escolher aquela que melhor exprime a ideia desejada. Esse método é comumente utilizado dentro do campo da ilustração - por grandes nomes da indústria como Craig Mullins, Dave Greco, Marco Bucci, etc. - para experimentar com os temas sem se fixar numa só ideia logo de início. Após trabalhar algumas composições, uma delas é escolhida, e é então que os detalhes são explorados mais a fundo.

Com a composição definida, desde o enquadramento, o ângulo, os personagens e o cenário, agora os passos se resumem a refinar o trabalho. Manipulando as formas, as cores, a luz e as sombras para alcançar um produto final harmonioso e bem definido,

claro em sua leitura. Esse processo é exemplificado abaixo através da figura 20, perpassando desde os rascunhos, o processo de *grayscale*⁴ e por fim a colorização do trabalho.

Figura 20, Processo criativo do trabalho.



Fonte: Acervo da pesquisa.

Usando como exemplo o trabalho da mula sem cabeça, pensando quanto a questão do enquadramento, a ideia da cena é justamente explorar - através dos personagens que representam pessoas comuns - a reação frente aquilo que foge da normalidade. Portanto, uma das maneiras mais eficientes em demonstrar essas emoções é através das feições faciais. Logo é necessário apresentar na cena os rostos dos indivíduos, e por isso a cena é montada de uma perspectiva frontal para com eles. Mas ao mesmo tempo, precisa-se encaixar ali também o motivo dessas reações, então a mula também se encontra enquadrada, em paralelo aos outros personagens. Tal como explicado anteriormente, com a ilustração da bruxa e do espantalho, a iluminação da cena afeta o entendimento do tom da composição. Neste caso, a escolha por retratar uma cena noturna

⁴ **Grayscale:** Etapa ou procedimento de trabalhar a ilustração ou desenho apenas em tons de cinza, de maneira a se concentrar nos valores de claro e escuro da peça, invés de suas cores.

está ligada com a intenção de induzir tensão, nervosismo e um senso de perigo frente aquilo que os personagens vêm por encontrar.

Ademais, é necessário também pensar em como guiar os olhos do observador, fazendo uso de recursos como contraste, figura fundo, e outras noções de percepção para orientar quanto o que está sendo representado. Nesse sentido, pensando o modo de leitura predominante no ocidente - esquerda para a direita, e então de cima para baixo - a composição é organizada de maneira que, ao se observar o trabalho, as cores e movimento da cena ajudem a encaminhar os olhos do observador (figura 21). Nesse caso, a discrepância entre a escuridão do cenário e os pontos de luz - tanto da mula quanto do carro - vão chamar a atenção, especialmente pela maneira com que as chamas dividem a cena.

Figura 21 - Exemplo de linha visual.



Fonte: Acervo da pesquisa.

Fazendo uso desse tipo de subterfúgio, se pode, enquanto não de forma garantida, direcionar o observador por uma ordem dos que fora representado. Ademais, pensando no trabalho visual como veículo para uma dada ideia, a utilização das cores é outro

instrumento para atingir esse objetivo. Cores, conforme Gurney (2010, p.8) são - junto à luz - uma das principais ferramentas que o pintor tem a sua disposição.

Através das cores, pode-se exprimir ideias, sensações e sentimentos, produzindo “efeitos tanto de caráter fisiológico quanto psicológico” no ser humano (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2006 p. 2). Para essa etapa da produção, por exemplo, além do jogo de claro e escuro, o contraste da saturação - em relação ao cenário dessaturado - também foi uma forma de distinguir os pontos de interesse do resto da composição. Não obstante, fazendo o uso das relações cromáticas - a interpretação das cores pela percepção humana - a escolha da paleta também é importante para saber o que será destacado ou não.

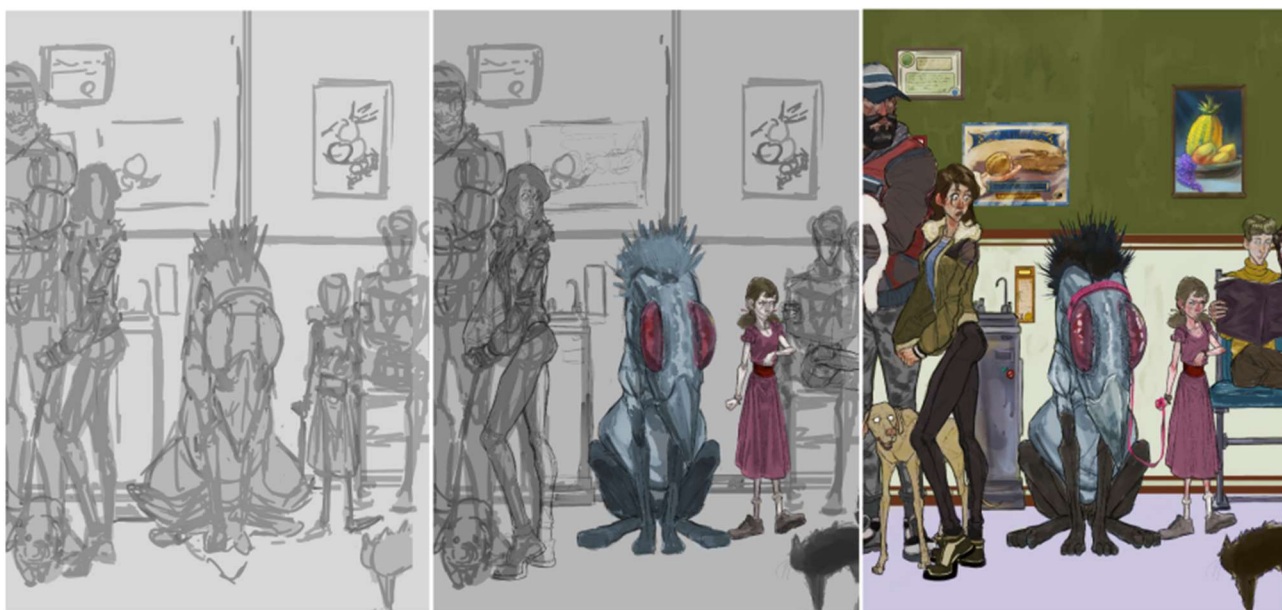
De acordo com Gurney (p.142), nossa visão das cores, bem como nossa interpretação das mesmas, é influenciada pela nossa percepção dualista do mundo, uma associação de noções antagônicas. Pensando no trabalho discutido, visto que, em razão da intensidade e prevalência de cores quentes na composição, a inclusão de qualquer elemento em tons azulados - frios - seria por sua vez ressaltado. Mas tudo isso depende da hierarquia cromática do trabalho, isto é, entender quais cores dominam a cena, para complementá-las ou contrariá-las.

Tratando agora quanto a escolha da composição e sua relação com o tema, a ideia central dessa cena é o confronto entre normal e anormal. Nesse caso, apresentando um momento do cotidiano que fora interrompido pelo encontro com o inusitado. A escolha por esse evento se dá na conexão com a história da mula, que cavalga pelas freguesias durante a noite. Portanto, durante uma dessas caminhadas, uma pobre família viria a dar de cara com a criatura, tendo nesse encontro uma quebra da sua noção de realidade expressa através de suas reações. A história, que pode ser interpretada a partir dessa ilustração, é contada não apenas pela relação em seu centro - entre as personagens - mas também pelos pequenos detalhes ao redor - as marcas de pneus na terra, bem como as pegadas no capô do carro.

Passando agora - de maneira mais pertinente - as outras obras, começando pelo chupacabra. O trabalho (figura 22) trata de representar uma cena inquietante de tom mais humorístico. Isto é obtido através da relação de contradição entre as duas figuras principais - monstro e garota - bem como a comparação ao cenário à sua volta, com todas as reações de espanto dos outros personagens. A cena é incumbida por um tom quase

ridículo, pela discrepância causada entre uma criatura como o chupacabra - na função de *pet* - e os outros animais de estimação dentro do consultório.

Figura 22, Processo criativo do trabalho.

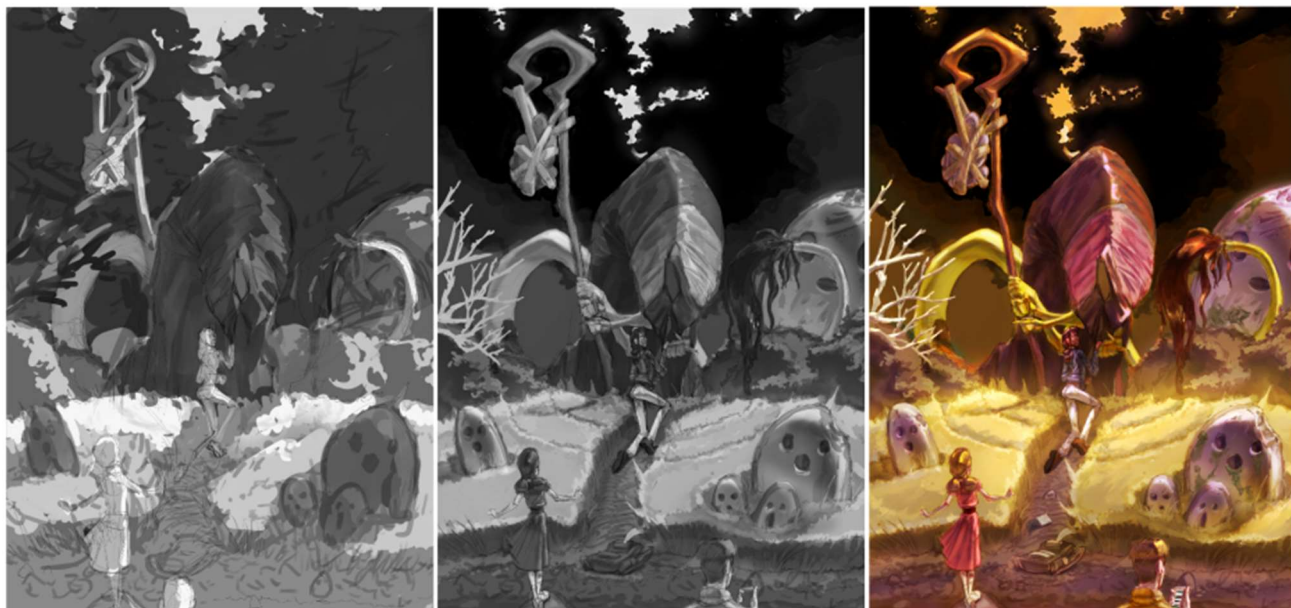


Fonte: Acervo da pesquisa.

A decisão de trabalhar essa composição se dá pela maneira com a qual os relatos da criatura foram desmantelados. As capturas e avistamentos dos supostos chupacabras logo eram entendidas como apenas animais doentes que, por suas aparências atípicas, passavam por criaturas incompreendidas. Portanto, trazer uma cena onde, não só a criatura é representada como um ser real, dentro de um consultório veterinário, mas também que fora domesticado de alguma forma, é uma brincadeira com essa faceta da lenda.

Por fim, quanto a ilustração da Cuca - que pode ser observada na figura 23 - a ideia para a cena difere das demais de certa forma, pois deriva de três linhas de raciocínio. Primeiramente, o trabalho representa o encontro das personagens com o monstro durante uma caminhada em meio a relva. Enquanto essa situação ainda é crível para alguém que reside dentro de uma metrópole, caminhar por trilhas no campo pode não reter tanta familiaridade quanto para alguém do interior.

Figura 23, processo criativo do trabalho.



Fonte: Acervo da pesquisa.

Em sequência, a apresentação da Cuca tem por intuito apresentar um encontro de cunho fantástico, tal como de uma fábula. A criatura de aparência monstruosa se presta a ajudar as crianças - estendendo sua mão para levantar a personagem - revelando que, apesar de sua fisionomia, também existe gentileza escondida por baixo dos panos. Não obstante, a ideia era de apresentar, em contraste com o trabalho da mula, uma situação que ocorre durante a luz do dia, contrapondo com a tensão do primeiro trabalho da série. Ademais, o terceiro e último motivo é mais pessoal, este está relacionado com o projeto da HQ, sendo uma ligação da série de ilustrações com a história que escrevi previamente, com a dinâmica e encontro dos personagens.

Para fechar essa etapa da pesquisa, todas as cenas representam formas de intrusões quanto ao inquietante. Isto é, a infiltração do que se tem como realidade, normalidade, pelo imaginário e as criaturas que de lá pertencem. Tem como intuito apresentar esses seres fantásticos - com que se tem familiaridade - de uma nova maneira, de forma atizar a curiosidade do observador quanto ao que está vendo. Cada trabalho aborda uma faceta para a estranheza que essas cenas evocam - a mula na escuridão da noite e a tensão de perigo; o chupacabra e o espanto com o inesperado dentro de um

consultório; e a cuca com a estupefação com o irreal em meio a natureza. Sem mais delongas, os produtos finais de todos esses processos se encontram a seguir.

3.3 - Resultados

Segue abaixo os resultados do processo de criação acima discutido, com as obras devidamente refinadas e finalizadas. Todos foram realizados digitalmente, através do *software Clip Studio Paint* e são produtos de, em média, 40 horas de trabalho cada um. Ademais, esses trabalhos, bem como seus processos de criação estão disponíveis digitalmente na internet, através das redes sociais, e podem ser livremente acessados.

Figura 24, *Sem título*, A3, desenho digital, 2024.



Fonte: Acervo da pesquisa.

Figura 25, Sem título, A3, desenho digital, 2024.



Fonte: Acervo da pesquisa.

Figura 26, Sem título, A3, desenho digital, 2024.



Fonte: Acervo da pesquisa.

CONCLUSÃO:

Dando finalização ao pensamento dessa pesquisa, é interpretado como inquietante tudo aquilo que contradiz um entendimento já existente, uma certeza tida como familiar. Conforme os estudos apresentados, entende-se que é um elemento que, enquanto mutável e variável entre pessoas, ainda é compreensível a grosso modo, por sua função de oposição ao que se sabe como real. Tal ideal tem sua morada desde os pequenos estranhamento, perceptíveis na vida cotidiana, quanto a grandes contradições típicas dos misticismos, mitos e imaginário.

Histórias, em especial as fantasiosas, trabalham justamente nessas lacunas do que se tem como certo - como conhecido. É justamente a partir do embate com o que se tem como familiar, na incerteza do mundo, que o contraste dessas histórias com a realidade se torna possível. Nessa incerteza frente aquilo que não se compreende por completo, a dúvida abre caminho para ponderar as possibilidades - de ser curioso e imaginar.

Com Penumbra, ao menos com os trabalhos apresentados durante essa pesquisa, a intenção era, a partir de figuras já conhecidas, explorar o efeito do inquietante em cenas do dia a dia. Exaltar visualmente a oposição entre o comum e o anormal de uma maneira clara, enaltecendo a dinâmica desses conceitos através dos personagens e a situações que eles se encontram.

Acredito ter conseguido transmitir o papel que o Inquietante possui dentro das narrativas visuais através de tal produção, bem como executar a criação de uma história que aborda tal conceito como temática de maneira clara. Por fim, enquanto não acredito ter exaurido a discussão quanto ao tema, penso ter, ao menos, contribuído para o desenvolvimento do debate sobre o mesmo. Planejo continuar a investigação, e em um futuro próximo, dar continuidade à pesquisa através da linguagem dos quadrinhos, concretizando a ideia inicial dessa pesquisa.

REFERÊNCIAS:

ALVARENGA, V. M. **A cidade dos mortos: O mundo imaginário do artista polonês Zdzislaw Beksinski**. R. Inter. Interdisc. Art&Sensorium, Curitiba, v.4, n.2, p. 31-45, 2017.

AZEVEDO, C. A. D. A Filosofia da arte e os primeiros elementos para a formulação da filosofia da mitologia. **Artefilosofia**, Ouro Preto, v. 15, 2013. 2526-7892. Disponível em: <<https://periodicos.ufop.br/pp/index.php/raf/article/view/531/487>> . Acesso em: 11/07/2023.

CASCUDO, L. D. C. **Dicionário do folclore brasileiro**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1984.

CHUPACABRA. *In*: CARROLL, R. T. **The skeptic's dictionary**. Disponível em: <<https://skepdic.com/chupa.html>> . Acesso em: 11/07/2024.

COCO. *In*: BLUTEAU, R. **Vocabulario portuguez e latino**. Coimbra: Collegio das Artes da Companhia de Jesu, 1712-1728. Disponível em: <<https://permalinkbnd.bnportugal.gov.pt/records/item/249107-vocabulario-portuguez-e-latino-aulico-anatomico-architectonico-bellico-botanico-brasilico-com>> . Acesso em: 11/07/2024.

COCO. *In*: REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: **Diccionario de la lengua española**, 23.^a ed. Disponível em: <<https://dle.rae.es/coco?m=form>> . Acesso em: 20/09/2024.

DANTON, G. **O roteiro nas Histórias em Quadrinhos**. 2ed. Paraíba: Marca de Fantasia, 2016.

DARWIN, C. **Viagens de um naturalista ao redor do mundo**. Tradução: Pedro G. Porto Alegre: L&PM, 2013.

DONDIS, D. A.; CAMARGO, J. L. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins fontes, 1997.

ECO, U. **Arte e beleza na estética medieval**. Tradução: Eliana A. Rio de Janeiro: Globo, 1989.

ECO, U. **História da beleza**. Tradução: Eliana A. Rio de Janeiro: Record, 2004.

ECO, U. **História da feiura**. Tradução: Eliana A. Rio de Janeiro: Record, 2007.

- ESQUIVEL, T. G. R. **Texturas do estranho**: O estranho na pintura a partir do processo criativo. 2017. 160 f. Tese (Doutorado em Artes Visuais) – UNESP, São Paulo.
- FARINA, M. et al. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5. ed. São Paulo: Edgar Blücher. 2006.
- FREUD, S. **O infamiliar**. Tradução: CHAVES, E.; TAVARES, P. H. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2019
- GURNEY, J. **Color and light: A guide for the realist painter**. Andrews McMeel Publishing, 2010.
- HELLER, E. **A psicologia das cores**: Como as cores afetam a emoção e a razão. 1. ed. São Paulo: Gustavo Gili. 2013.
- LEE, S.; BUSCEMA, J. **Como desenhar quadrinhos no estilo Marvel**. Tradução: Marilena de Moraes. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes. 2014.
- LIMA, S. O. **Das Unheimliche e o ato criativo**: algumas considerações. Concinnitas. Rio de Janeiro, v. 21, n. 38, p. 319-332, maio de 2020.
- MCCLOUD, S.; DO NASCIMENTO PARO, M. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo, v. 1, 1993.
- MONTEIRO, J. M. **Decifra-me ou te devoro**: A inquietante estranheza na arte contemporânea. Maxwell, 2016. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=28217@1>> . Acesso em: 01/03/2022.
- MORI, M. ; MACDORMAN, K.F. **The Uncanny Valley**: The Original Essay by Masahiro Mori.IEEE Spectrum, 2017.
- MUÑOZ, M. M. **“O homem da areia” de E.T.A. Hoffmann**: o inquietante como categoria estética. Travessias, Cascavel, v. 17, n. 1, p. e30544, 2023. DOI: 10.48075/rt.v17i1.30544. Disponível em: <<https://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/30544>> . Acesso em: 2 jul. 2023.
- ROSA, A. M. **O destino pós-humano em Stelarc e Masahiro Mori**. 2017. Disponível em: <<https://hdl.handle.net/10216/115598>> . Acesso em: 01/04/2022.

SCHELLING, F.W. **Introduction à la philosophie de la mythologie.** Trad.: Jean-François Courtine e Jean-François Marquet. Paris: Ed. Montaigne, 1945.

TODOROV, T. **As estruturas narrativas.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2013.

TODOROV, T. **Introdução à Literatura Fantástica.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2004.

TRÍAS, E. **Lo Bello y lo Siniestro.** 3. ed. Barcelona: Editora Ariel, 2006.