

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

DUANE RIBEIRO MACHADO RAMOS DE MELO

LINHA CLARA:
UMA JORNADA METALINGUÍSTICA

Goiânia
2023



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): **Duane Ribeiro Machado Ramos de Melo**

Título do trabalho: **Linha Clara: uma jornada metalinguística**

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 **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 29/01/2024, às 15:39, 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 **Duane Ribeiro Machado Ramos De Melo, Discente**, em 01/02/2024, às 09:09, 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 **4341051** e o código CRC **2CCDD3A9**.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

DUANE RIBEIRO MACHADO RAMOS DE MELO

LINHA CLARA:
UMA JORNADA METALINGUÍSTICA

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

Orientador: Prof. Dr. Edgar Silveira Franco

Goiânia

2023

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

Melo, Duane Ribeiro Machado Ramos de
LINHA CLARA: [manuscrito] : UMA JORNADA
METALINGUÍSTICA / Duane Ribeiro Machado Ramos de Melo. -
2024.
clxx, 170 f.

Orientador: Prof. Dr. Edgar Silveira Franco.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade
Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Artes Visuais,
Goiânia, 2024.

1. linha clara. 2. ligne claire. 3. história em quadrinhos. 4. Hergé. 5.
Moebius. I. Franco, Edgar Silveira, orient. II. Título.

CDU 7



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos 23 dias do mês de janeiro do ano de 2024 iniciou-se, às 14h30 no Auditório da FAV/UFG, no modo híbrido, a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado **Linha Clara: uma jornada metalinguística**, de autoria de **Duane Ribeiro Machado Ramos de Melo**, estudante do curso Artes Visuais - Bacharelado, da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG). Os trabalhos foram instalados pelo orientador e presidente da banca, Prof. Dr. Edgar Silveira Franco (FAV/UFG), com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Prof. Dr. Gazy Andraus (PPGACV/FAV/UFG) e Prof. Me. Ícaro Lênin Maia Malveira (PPGACV/FAV/UFG). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição da estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota (N2) à estudante, com base nos critérios presentes na Ficha de Avaliação do TCC, considerando o TCC **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 **Edgar Silveira Franco, Coordenador de Curso**, em 10/04/2025, às 16:44, 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 **Ícaro Lênin Maia Malveira, Discente**, em 10/04/2025, às 17:11, 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 **Gazy Andraus, Usuário Externo**, em 25/04/2025, às 19:49, 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 **5305087** e o código CRC **9A662232**.

FOLHA DE APROVAÇÃO

Defendido e aprovado publicamente em 23 de janeiro de 2024,
pelos seguintes membros da banca:

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco –
Orientador Universidade Federal de
Goiás

Prof. Dr. Gazy Andraus – Avaliador
Universidade Federal de Goiás

Prof. Me. Ícaro Lênin Maia Malveira–
Avaliador
Universidade Federal de Goiás

Goiânia 2024

Para meus pais, Magda e Francisco, e para minha vó, Zildete.

Vocês têm o meu amor eterno e imensurável.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer, primeiramente, a Deus e aos meus pais. Sinto um orgulho imenso de ser filha de pessoas tão maravilhosas como vocês. Desde o começo vocês me apoiaram e me incentivaram a seguir o caminho que estou trilhando nesse momento. Obrigada por absolutamente tudo o que vocês fizeram por mim até agora, amo vocês de uma forma imensurável e inexplicável. Obrigada por me tornarem quem eu sou hoje.

Também sou imensamente grata a meu orientador, Edgar Franco, que sempre apoia e escuta as minhas ideias, além de sempre me guiar e aconselhar em minhas jornadas acadêmicas. Você foi um orientador mais que incrível. Por sua causa, eu sou ainda mais apaixonada por história em quadrinhos, obrigada por me incentivar tanto. Graças a você, tive a oportunidade de conhecer e integrar um grupo de pesquisa fenomenal como o Cria_Ciber e participar de eventos acompanhada por pessoas tão incríveis e inspiradoras. Aproveitando a oportunidade, agradeço também a cada um dos membros do Cria_Ciber, aprecio muito a companhia e as conversas com vocês! Em especial, agradeço Ícaro Lênin Malveira, pelas inúmeras revisões, conselhos, dicas de materiais e coisas para ler, incentivos e, especialmente, pelos pães de queijo e das conversas aleatórias. Você acompanhou tudo desde o começo e foi uma companhia maravilhosa.

À minha família, por sempre me apoiarem e me incentivarem, sempre me sinto muito acolhida e amada quando estou com vocês. Os amo muito, não importa a distância.

Aos meus amigos, vocês sabem quem são, que me acolheram em todas as minhas fases, sempre me escutaram e estiverem presentes por mim quando precisei e até nas horas que não precisava, nas quais vocês sempre deixam tudo melhor e mais divertido. Podem sempre contar comigo. O apoio de vocês foi fundamental e sou extremamente grata por tê-los em minha vida.

Por fim, gostaria de agradecer ao corpo docente da FAV, por compartilharem tantos ensinamentos valiosos. Um agradecimento especial à professora Manoela dos Anjos Afonso Rodrigues, que sempre foi muito prestativa e tornou as aulas de TCC I e II extremamente agradáveis e esclarecedoras.

*“Quando comecei, segui uma direção
como um foguete rasgando o céu. No final
vou explodir, mas não sei onde.”*

Jean Giraud

RESUMO

A presente pesquisa tem enfoque na investigação sobre a tendência do traço quadrinhístico europeu conhecida como linha clara. Além de abordar as origens, características e principais artistas do estilo, com destaque para Hergé e Moebius, há uma comparação estilística da *ligne claire* com o mangá, as HQs de super-heróis norte-americanas e as histórias em quadrinhos poético-filosóficas. Simultaneamente à investigação teórica, houve a produção de uma HQ que discute e representa a linha clara sob uma perspectiva autoral e metalinguística, conferindo à pesquisa um caráter teórico-prático. Desta forma, a investigação proporciona um panorama amplo e uma compreensão mais aprofundada da linha clara, destacando sua relevância histórica e suas particularidades estilísticas, além da aplicação prática na história em quadrinhos autoral. A pesquisa contribui para a compreensão das nuances desse estilo de quadrinhos e sua influência duradoura na produção artística contemporânea.

Palavras-chave: linha clara, *ligne claire*, história em quadrinhos, Hergé, Moebius.

ABSTRACT

The present research focuses on investigating the trend in European comic books known as clear line. In addition to addressing the origins, characteristics, and major artists of this style, with an emphasis on Hergé and Moebius, there is a stylistic comparison of the *ligne claire* with manga, north-american superhero comics, and poetic-philosophic comics. Concurrently with the theoretical investigation, a comic that discusses and represents the clear line from an authorial and metalinguistic perspective was produced, giving the research a theoretical-practical character. Thus, the research provides a broad overview and a deeper understanding of the clear line, highlighting its historical relevance and stylistic particularities, as well as its practical application in the produced authorial comics. The study contributes to understanding the nuances of this comic style and its enduring influence on contemporary artistic production.

Keywords: clear line, *ligne claire*, comic books, Hergé, Moebius.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO: UM MUNDO DE POSSIBILIDADES	12
1. EXPLORANDO A LINHA CLARA: O INÍCIO DA JORNADA	16
1.1. Um pouco de história	17
1.2. Definindo a linha clara	26
2. A LINHA CLARA X OUTROS ESTILOS QUADRINHÍSTICOS	52
2.1. Os super-heróis e a Era de Ouro	52
2.2. O mangá e a visão oriental das HQs	59
2.3. As reflexões nos quadrinhos poético-filosóficos	70
3. CRIAÇÃO DE UNIVERSO(S)	79
3.1. A concepção do roteiro	79
3.1.1. O roteiro	80
3.2. Os personagens	82
3.3. O Universo das HQs	91
3.4. Processos	94
3.5. A HQ Completa.....	107
CONCLUSÃO: SEMPRE HÁ MAIS A SER DESCOBERTO	166
REFERÊNCIAS	168

INTRODUÇÃO: UM MUNDO DE POSSIBILIDADES

“Creio que o desafio para os quadrinhos no século XXI não seja seguir adiante, como tanta gente diz. O desafio é expandir-se.”
(Scott McCloud)

Ao adentrar os cenários fantásticos e minuciosamente detalhados de Jean Giraud, popularmente conhecido como Moebius, e ao imergir nas páginas dos personagens carismáticos e icônicos de Georges Remi, mais conhecido como Hergé, fui tomada por um deslumbramento inquietante. O que exatamente me cativava tanto no estilo desses quadrinhistas europeus? No princípio, ainda não conseguia compreender plenamente o que me despertava tamanho interesse: os detalhes, as cores, as linhas limpas e precisas ou até mesmo as narrativas.

Tudo era bastante novo e eu só conseguia pensar na diferença marcante desse estilo em relação aos quadrinhos de super-heróis norte-americanos e em relação aos mangás japoneses, dos quais eu sou uma leitora ávida há muito tempo. Contudo, à medida que o tempo passava, ficava cada vez mais claro que eu estava diante de um estilo de histórias em quadrinhos singular e notavelmente distinto de tudo que havia explorado anteriormente.

Após algumas breves pesquisas, me deparei com o conceito da linha clara. Descobri que a *ligne claire*, que é o termo em francês usado para definir este estilo gráfico, trata-se de uma tendência do traço quadrinhístico europeu, mas existe muito mais a ser explorado sobre ela. Frustrrei-me ao tentar realizar buscas mais aprofundadas sobre o tema, pois a maioria das explicações que havia encontrado, até então, eram superficiais e não traziam além do básico sobre o assunto. Mesmo assim, eu estava determinada a investigar com mais empenho o estilo que havia me cativado tanto.

Descobri que, apesar de ser um elemento importante nos quadrinhos europeus, a linha clara não é tão comentada por pesquisadores e pessoas que investigam os quadrinhos. Na verdade, foram encontrados poucos artigos sobre o tema, sendo que muitos deles não abordavam mais do que o básico sobre o estilo. A maioria dos materiais disponíveis que auxiliam no estudo da linha clara é muito recente (Codespoti, 2009a; Dozome, 2022; Gravett, 2008; Rosa, 2011), o que denota um interesse

crescente sobre este estilo quadrinhístico. Todavia, ainda restavam muitas dúvidas acerca da verdadeira essência desse estilo e suas características inerentes. Conseqüentemente, tendo em vista o meu crescente interesse sobre o tema e as indagações ainda não respondidas, decidi que era hora de transformar este assunto em uma pesquisa mais aprofundada e analítica.

Portanto, surge a necessidade de realizar uma pesquisa que considere a linha clara como um estilo repleto de peculiaridades e que exerce influência sobre a produção em quadrinhos de diversos autores ainda hoje. Diferentes quadrinhistas aplicaram este estilo gráfico de diversas maneiras em suas obras. Então, também é necessário elencar e discorrer sobre os artistas que tornaram a linha clara tão memorável, analisando e comentando como esta foi aplicada na obra de cada um deles. Diante de tantos tópicos a serem investigados e explorados, foi necessário fazer um recorte na pesquisa, delimitando os artistas a serem estudados em maior nível de detalhamento. Foram escolhidos, assim, dois autores de quadrinhos para serem discutidos, sendo estes Hergé e Moebius.

Hergé foi escolhido por ser considerado o pai da linha clara por muitos pesquisadores (Codespoti, 2009b; Rosa, 2011). Sua obra mais influente, *As Aventuras de Tintim* (1929), é reconhecida a nível global hodiernamente, mesmo vários anos após a publicação dos álbuns. Seu estilo quadrinhístico é, indubitavelmente um dos mais distintos e facilmente reconhecíveis, mesmo por aqueles que não têm tanto contato com histórias em quadrinhos. Portanto, Hergé é, inegavelmente, uma das referências imprescindíveis para estudar a linha clara bem como a maneira como ela foi aplicada nas HQs do artista.

Moebius também é uma figura influente e foi escolhido porque foi o primeiro contato que eu tive com a linha clara nas histórias em quadrinhos europeias. Além disso, apesar de também ser um dos nomes mais conhecidos quando se trata de linha clara, o artista possui um estilo completamente distinto de Hergé, o que torna a análise da aplicação da *ligne claire* nas obras dos dois quadrinhistas ainda mais interessante. Moebius tem a autoria de diversas histórias em quadrinhos importantes e conhecidas, das quais é possível destacar: *Blueberry* (1963), *Arzach* (1975), *O Incal* (1980), *O Mundo de Edena* (1990), entre outras.

Apesar de focar as análises e pesquisas nestes dois influentes artistas, outros quadrinhistas relevantes e algumas de suas obras também serão mencionados, porém, de maneira mais breve. Serão estes: Joost Swarte, Willy Vandersteen, Milo Manara, Edgar P. Jacobs e Leo. Mencionar apenas dois artistas poderia delimitar muito o estudo de um estilo tão diverso quanto a linha clara. Portanto, faz-se necessário incluir outros quadrinhistas influentes desse estilo gráfico, mesmo que eles sejam mencionados de forma mais concisa, em comparação a Hergé e Moebius.

A pesquisa é teórico-prática, pois, ao mesmo tempo que a linha clara e os aspectos e elementos ligados a ela são investigados, a produção de uma HQ autoral metalinguística acompanha a investigação teórica. Para a pesquisa, diversas referências foram consultadas e analisadas, para auxiliar e agregar ao estudo e compreensão do estilo em análise. Antes da produção da história em quadrinhos autoral, foi preciso focar no desenvolvimento de alguns aspectos essenciais: o roteiro e as *concept arts* dos personagens. Essa metodologia busca combinar a investigação teórica, que forneceu um subsídio acerca dos aspectos conceituais, históricos e gráficos que concernem à linguagem dos quadrinhos, com a prática da criação artística, que, por sua vez, agrega e complementa à pesquisa teórica com um suporte visual e uma narrativa metalinguística e autoral, se enquadrando também como um produto artístico. Sendo assim, é possível ter uma compreensão mais aprofundada da linha clara por meio da produção de uma HQ que a discuta e represente.

Outrossim, a pesquisa visa aplicar e discutir a linha clara e aspectos relacionados a ela em uma história em quadrinhos autoral metalinguística, desenvolvida simultaneamente com a investigação teórica. Para isso, foi necessário realizar uma pesquisa que considere as origens da *ligne claire* e suas principais características estilísticas, assim como observar e analisar como ela foi aplicada nas obras de diversos artistas. Também foi preciso investigar aspectos marcantes do estilo quadrinhístico dos ilustradores selecionados, realizando, assim, uma análise de suas publicações, a fim de identificar características notáveis, temas recorrentes e técnicas empregadas. Os dados obtidos nesta parte da pesquisa foram usados como base para a produção das *concept arts* de personagens que representarão esses quadrinhistas na HQ produzida.

No primeiro capítulo, será abordada a história e o contexto em que a linha clara está inserida. Como e quando surgiu, quem foram os pioneiros do estilo e como foi difundida com o passar dos anos. Também será discutida a definição de linha clara, levando em consideração pontos de vista de diversos pesquisadores. Por fim, o estilo estudado será comparado com outros estilos e gêneros de quadrinhos, sendo eles: o mangá japonês, as HQs de super-heróis norte-americanas e o quadrinho autoral brasileiro.

No segundo capítulo, a *ligne claire* será comparada com outros estilos e gêneros quadrinhísticos, tais como: o mangá *shonen* japonês, as HQs de super-heróis norte-americanas da Era de Ouro e os quadrinhos poético-filosóficos brasileiros. Assim, será possível compreender de maneira ainda mais clara as peculiaridades da linha clara, ao compará-la com estilos e gêneros famosos dos quadrinhos.

Por fim, o terceiro capítulo tem enfoque no processo de criação. Será comentado sobre o roteiro e a forma como foi estruturado, o processo de criação dos personagens, incluindo as *concept arts*, *moodboards* e outras etapas processuais serão detalhados, bem como a idealização do universo ficcional que será o palco da história. As referências visuais que foram utilizadas como inspiração para as etapas também serão abordadas no capítulo, visto que elas compõem uma parte importante do processo criativo. Serão incluídos rascunhos, ideias iniciais e como estas foram desenvolvidas, processo de idealização e concepção da HQ. Ademais, a história em quadrinhos autoral, como componente integrante desta pesquisa, foi incluída e disponibilizada integralmente no último subtópico do terceiro capítulo.

1. EXPLORANDO A LINHA CLARA: O INÍCIO DA JORNADA

A linguagem das histórias em quadrinhos é mais ampla do que muitos imaginam e pode ser explorada com uma infinidade de maneiras. Devido à liberdade do criador para combinar narrativas sequenciais e eventuais textos e diálogos de diversos modos, as HQs se tornaram uma fonte de experimentação e de possibilidades criativas. Segundo McCloud (2008, p. 5), não há limites acerca do que é possível colocar em uma página em branco, e isso se torna evidente ao observar a variedade de produções que se utilizam da linguagem das histórias em quadrinhos, desde as suas origens até a atualidade.

Do início do século XX até a atualidade as HQs passaram por fases diversas, se expandiram como meio de comunicação de massa e linguagem artística, abarcaram todos os gêneros possíveis, do infantil ao erótico, sofreram preconceito e discriminação por parte da sociedade e da academia, sobreviveram a tudo isso e atualmente vêm sendo largamente estudadas nos meios acadêmicos que se curvaram à força e singularidade dessa arte centenária, nomeando-a de "Nona Arte" (Franco, 2008, p. 22).

Com a linha clara não foi diferente. Diversos quadrinhistas subverteram ou adequaram as características marcantes da linha clara a seus estilos de desenho e, conseqüentemente, em suas histórias em quadrinhos. Joost Swarte, quadrinlista holandês reconhecido mundialmente e um dos grandes nomes da *ligne claire*, definiu-a como o estilo estético e conceitual mais importante desenvolvido nas HQs europeias (Rosa, 2011, p. 11).

Além de comentar sobre as características da linha clara e como estas foram aplicadas nas obras de diversos quadrinhistas, é igualmente importante elucidar como surgiu e como se tornou um estilo tão amplamente utilizado e reconhecido. Ao abordar as origens da *ligne claire*, é possível compreender o contexto no qual o estilo foi desenvolvido e como as condições de produção e veiculação das HQs da época influenciaram em algumas de suas icônicas particularidades estilísticas.

Há muito a ser explorado sobre a linha clara e tudo o que foi escrito até este capítulo não passou de uma breve introdução para tudo que ainda precisa ser percorrido sobre este estilo tão fascinante. Tudo até agora, neste presente texto, foi apenas um convite, para desbravar e adentrar em um mundo amplo e repleto de possibilidades. Portanto, sem mais demora, é chegada a hora de embarcar nessa jornada quadrinhística e desbravar as profundezas e os encantos da linha clara.

1.1. Um pouco de história

*“A gente sempre acha que colocando uma vírgula onde já existe um ponto final a história vai ser diferente. Que tal iniciar outro capítulo?”
(Tati Bernardi)*

Nossa jornada tem início em meados de 1920. É difícil atribuir uma data exata para o nascimento da linha clara como estilo gráfico, mas é certo que Hergé é um dos grandes responsáveis por sua criação e difusão. Naranjo (2011, n.p.) afirma que o mercado editorial se encontrava praticamente monopolizado pelas HQs norte-americanas, que impunham padrões estéticos e culturais para as produções de histórias em quadrinhos. Até que, por volta do final dos anos 1920, um grupo de artistas franco-belgas, incluindo Hergé e o francês Alain Saint-Ogan, resolve criar a linha clara, com características distintas dos quadrinhos norte-americanos, mas que também não rejeitava as influências destes (Naranjo, 2011, n.p.).

Hergé, o criador da série Tintin, é considerado o inventor do estilo linha clara. Hergé marcou toda uma geração de autores de quadrinhos europeus, especialmente os franco-belgas, que deram continuidade a esse estilo, desenvolvendo-a no decorrer das últimas quatro décadas (Rosa, 2011, p. 8).

O estilo gráfico em questão foi batizado de linha clara - do francês, *ligne claire* - pelo belga Joost Swarte, que popularizou o termo como um modo de descrever o estilo quadrinhístico característico de Hergé (Dozome, 2022, n.p.). Alguns pesquisadores, tais como Delwiche (2015, n.p.), Codespoti (2009a, n.p.) e Le Gall (2021, n.p.) afirmaram em unanimidade que a linha clara recebeu esse nome por conta de Swarte, no ano de 1977.

O termo escolhido pelo quadrinhista acaba sendo autoexplicativo e até metalinguístico de certa forma, visto que a linha clara tem como uma de suas principais características a clareza visual e as linhas uniformes, sem muita variação de espessura do traço, assim como pode ser observado, por exemplo, nas páginas do álbum *Tintim: A Ilha Negra* (1938), de Hergé (Figura 1). Gravett (2008, n.p.) aconselha que nunca se deve subestimar a necessidade prática de simplificação a fim de se conseguir uma reprodução mais nítida, especialmente em prensas e papéis de menor qualidade.

Figura 1- *Tintim: A Ilha Negra* (1938), por Hergé.



Fonte: *A Ilha Negra*, por Hergé. Editora Quadrinhos na Cia, 1970, excerto da capa.

Além disso, a *ligne claire* também pode ser associada à Escola de Bruxelas que, além de Hergé, inclui nomes como Joost Swarte, que será abordado como um importante quadrinhista do estilo no próximo subcapítulo, Edgar. P. Jacobs, Willy Vandersteen, Bob de Moor e Roger Leloup. Os membros da Escola de Bruxelas são quadrinhistas do estilo gráfico comentado, mas costumavam incluir em suas produções outras características marcantes, como diálogos mais longos e detalhados, além de balões de formato retangular (Figura 2), de acordo com Codespoti (2009a, n.p.).

Portanto, o que Joost Swarte considera como "ligne claire" é na verdade uma síntese de vários estilos em voga em torno de Bruxelas na época (adaptado para explorar os métodos de impressão em massa predominantes) e foi uma evolução que utilizou vários colaboradores talentosos ao longo de uma carreira de vida (Dozome, 2022, n.p., tradução nossa).

Segundo Paul Gravett (2008, n.p.), durante o auge do *Tintin Weekly*, *Kuifje* ("pequena mecha de cabelo", em flamengo), Hergé supervisionou e orientou um grupo de colaboradores para que seguissem seus princípios e, em 1951, passaram a ser conhecidos como a Escola de Hergé (*L'École d'Hergé*) e, décadas depois, como a Escola de Bruxelas. Gravett ainda aponta que, entre um de seus principais membros, estava seu antigo colaborador, Edgar P. Jacobs, que havia sido contratado no começo de 1944 para auxiliar na revisão e nas cores dos álbuns de *Tintim*.

Com a contribuição de Jacobs, Hergé desenvolveu um sistema de cores planas e uniformes, aplicado em suas áreas abertas e delineadas, que eram impressas em uma segunda placa separada em um tom de azul não reproduzível. Sobre essa base, na impressora, as linhas em preto com o mínimo de sombras e áreas pretas seriam impressas e preservadas em toda a sua clareza. (Gravett, 2008, n.p., tradução nossa).

Figura 2- *Tintim na América* (1945), por Hergé.

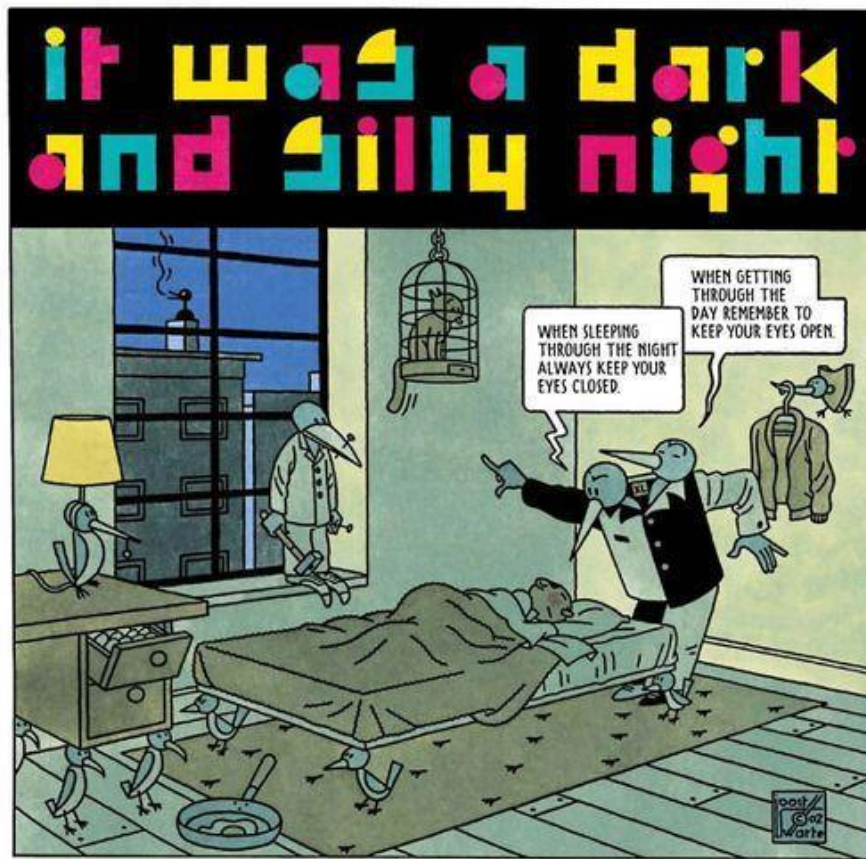


Fonte: *Tintim na América*, por Hergé. Globo Livros, 2016, p. 109.

Outro fator que influenciou em uma das características mais memoráveis da linha clara, que se trata das cores chapadas e sem muito trabalho de luz e sombra (Figura 3), foi a qualidade das impressoras franco-belgas. Rosa (2011, p. 8) explica que isso se deve ao fato de que as HQs da época eram veiculadas em páginas coloridas, estabelecendo um contraponto ao estilo americano, que era carregado de hachuras e preto e branco. Rosa também afirma que a linha clara de Hergé já estava consagrada e era sinônimo de quadrinho europeu e neste estilo não havia linhas finas e grossas, assim como já era habitual nas artes-finais dos quadrinhos americanos. Em outro apontamento do autor, a peculiaridade no resultado das impressões da época fica ainda mais nítida:

Também há o fato de haver uma orientação dos impressores franceses e belgas de não carregar no preto- já que as páginas eram impressas coloridas, muitos elementos dos desenhos poderiam ter cores em vez de manchas pretas chapadas. Além disso, a deficiência da impressão da época, feita em um sistema que usava clichês de chumbo como matriz, causava borrões nas grandes áreas hachuradas de preto (Rosa, 2011, p. 8).

Figura 3- *It was a dark and silly night* (2012), por Joost Swarte.



Fonte: *Is that all there is?*, por Joost Swarte. Fantagraphics, 2012, p. 139.

Franco (2008, p. 53) afirma que “Muitas vezes os artistas são obrigados a adaptar o seu traço às condições do meio em que o material será impresso [...]”. Essa pode ter sido uma das razões pela qual os artistas da época optaram pelo uso de cores chapadas e sem gradação de claro-escuro, tornando essa característica uma das mais icônicas e amplamente reconhecíveis da linha clara.

Essa perspectiva apontada por Franco (2008), ganha contornos mais definidos quando McCloud (1995, p. 186) apresenta seu pensamento sobre a relação entre as cores e as questões monetárias atreladas à impressão dos quadrinhos. O autor explica que “Todos os aspectos dos quadrinhos têm sido afetados pelo comércio. O dinheiro tem um tremendo impacto nas coisas. Contudo, a cor neste meio de comunicação sempre foi sensível às mudanças tecnológicas” (McCloud, 1995, p. 186). Franco (2008, p. 54), ainda afirma que a impressão na Europa sempre foi superior, o que culminava na produção de trabalhos e publicações em altíssima qualidade.

Na Europa, Hergé capturou a magia das cores planas com sutileza sem precedentes. Hergé criou uma democracia da forma em que nenhuma era

menos importante do que qualquer outra – um mundo completamente objetivo. A impressão dos quadrinhos na Europa era superior. E, para Hergé, as cores planas eram uma preferência, não necessidade. No entanto, outros, como Claveloux, Caza e Moebius viram nessa impressão superior uma oportunidade de se expressarem através de uma paleta subjetiva mais intensa. Parte deste trabalho chegou aos EUA nos anos 70, inspirando muitos a olharem além de suas paredes de quatro cores. De repente, parecia possível a cor assumir um papel central. Elas podiam expressar um estado de espírito. Tons e modelações podiam acrescentar profundidade. Cenas inteiras podiam mostrar só cores! (McCloud, 1995, p. 190).

Com o passar do tempo, a *ligne claire* começou a ser difundida com maior intensidade e um número maior de quadrinhistas passou a ter conhecimento sobre o estilo, aplicando-o em suas produções. Naranjo (2011, n.p.) afirma que: “[...] novas gerações de artistas vêm cultivando o estilo com fidelidade, preservando suas características originais e resistindo aos avanços dos quadrinhos contemporâneos, realizados nos Estados Unidos, Oriente e na própria Europa”. Isso tudo denota a força da linha clara como estilo gráfico, que perdura até os tempos atuais.

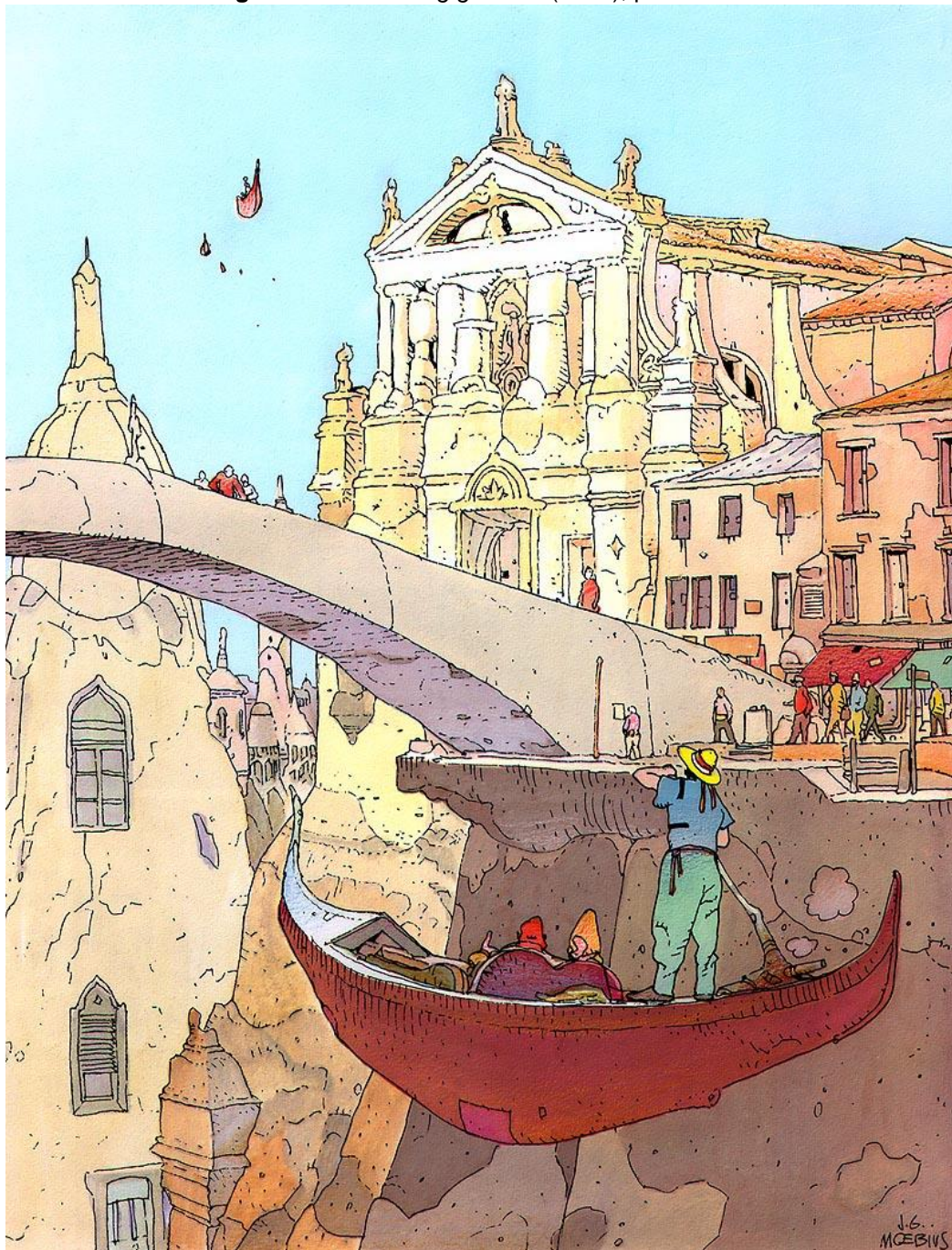
Enquanto isso, um pequeno grupo de quadrinhistas europeus participava de uma pequena revolução francesa que aconteceu entre as décadas de 1960 e 1970, assim como assinalou Codespoti (2009a, n.p.). De acordo com o autor, Moebius, Charlier e Mézières visavam atingir um público mais adulto por meio de suas produções, com enfoque em temáticas mais voltadas para a ficção científica, diferentemente da maioria das publicações de outros quadrinhistas da *ligne claire* daquela época.

Se analisarmos as obras e temas de cada quadrinlista, fica notória a diferença entre as HQs desse grupo (Figura 4) e as produções anteriores da Escola de Bruxelas (Figura 5), formada por seus precursores. Se Hergé e os outros artistas da Escola de Bruxelas tinham um enfoque predominante no mundo real, raramente se aventurando na fantasia, os outros quadrinhistas em questão exploravam temáticas que extrapolavam os limites do conhecido, criando mundos novos que iam além da imaginação de muitos.

Gravett (2008, n.p.) assinala que Joost Swarte afirmou que a abordagem de Hergé era a de levar o leitor ao mundo real. Isso fica evidente ao traçar um breve panorama das *Aventuras de Tintim* (1929), nas quais o personagem principal e seus companheiros desbravam e se aventuram em diversos locais e países. É como se Hergé ou Edgar P. Jacobs oferecessem ao leitor uma viagem a lugares distantes e

culturas diferentes, mas que, de alguma maneira, ainda são familiares, enquanto Moebius cria mundos e convida o espectador a mergulhar em ambientes deslumbrantes, inóspitos e até inexplorados, por vezes. Na Figura 4, essa diferença fica extremamente clara. Na ilustração comentada, o espectador se depara com um cenário que parece comum à primeira vista, mas há uma quebra de expectativa ao notar que as gôndolas estão suspensas no ambiente e voam pela paisagem inspirada em Veneza.

Figura 4- *The floating gondola* (1984), por Moebius



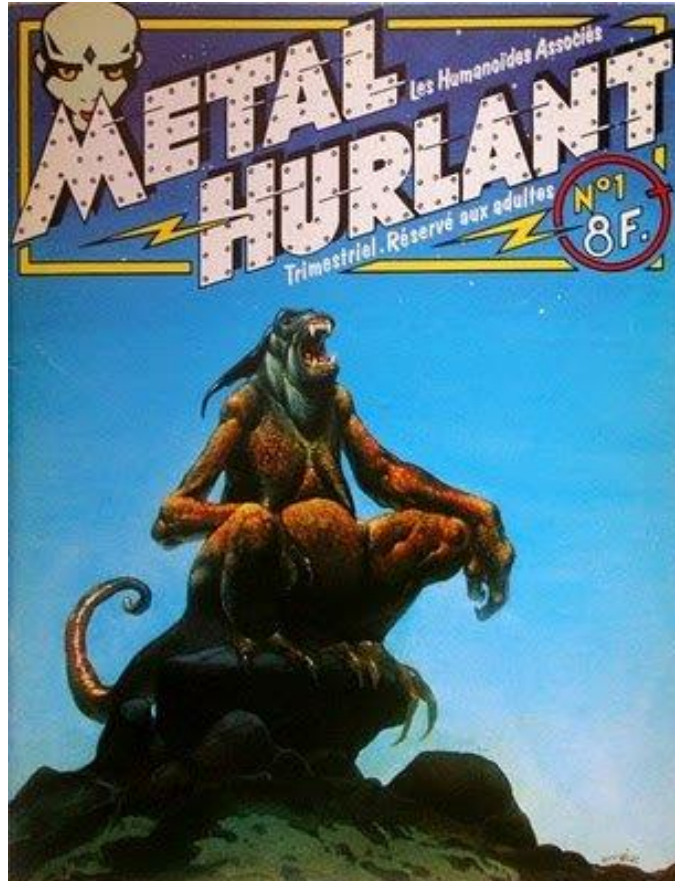
Fonte: *The art of Moebius*. Byron Preiss, 1989, p. 38.

Figura 5- Blake & Mortimer: O mistério da grande Pirâmide (1950), por Edgar P. Jacobs.



Fonte: Blake & Mortimer: O mistério da grande Pirâmide Tomo 1. Cinebook, 2007, p. 21.

Figura 6- Métal Hurlant nº 1 (1975).

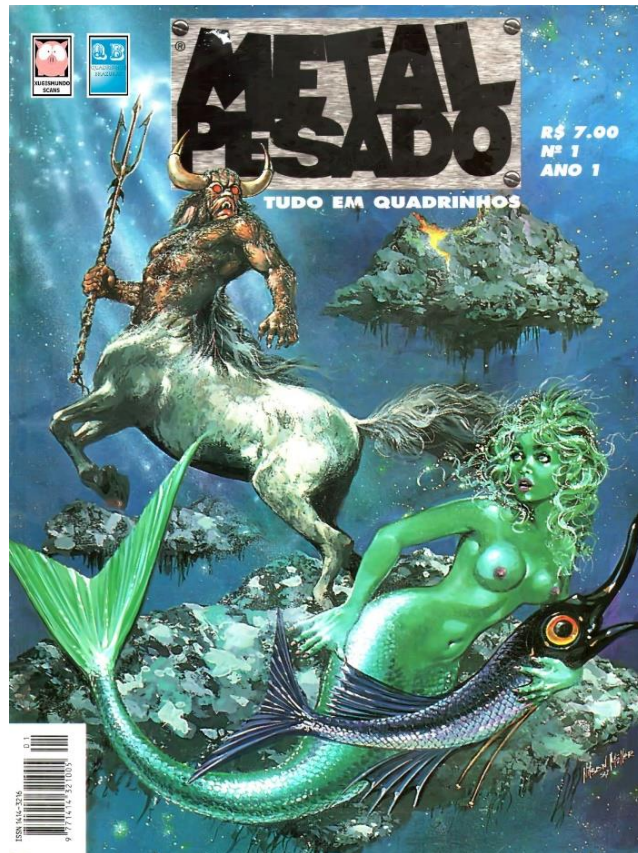


Fonte: Métal Hurlant nº 1. Les Humanoïdes Associés, 1975, capa por Moebius.

Finalmente, em 1974, é lançada a *Métal Hurlant* (Figura 6), uma revista francesa de ficção científica que reunia diversos artistas, autores e outros criadores. Segundo Codespoti (2009a, n.p., grifo do autor), “Nada simboliza mais essa revolução do que a revista *Métal Hurlant*, também conhecida como *Heavy Metal*, lançada em dezembro de 1974 por Jean Giraud, Philippe Druillet, Jean-Pierre Dionnet e Bernard Farkas”.

Em 1977, a revista também ganhou uma versão americana chamada *Heavy Metal* e, até no Brasil, a *Métal Hurlant* serviu de inspiração para que a série de revistas *Metal Pesado* (Figura 7) e o álbum *Brasilian Heavy Metal* (1996) fossem lançados. A última obra mencionada reuniu mais de 70 autores nacionais em uma coletânea que exprime a diversidade do quadrinho autoral brasileiro, com as mais variadas temáticas e técnicas. Publicações como essas ajudavam a trazer visibilidade para as obras de diversos artistas, sendo que muitos deles eram quadrinhistas da linha clara ou receberam inspiração dela.

Figura 7- *Metal Pesado* nº 1 (1997).



Fonte: *Metal Pesado*: tudo em quadrinhos. *Metal Pesado*, 1997, capa.

Porém, Delwiche (2015, n.p.) prova que o triunfo da *ligne claire* não foi constante e começou a perder força na década de 60, sendo ofuscada por obras

ilustrativas mais modernas que eram mais atrativas para o público. Não obstante, em 1980, o estilo foi impulsionado novamente, desta vez evocando uma sensação de nostalgia (Delwiche, 2015, n.p.). Sobre essa sensação de nostalgia mencionada por Delwiche, Garcia ressalta que:

O estilo linha clara, mesmo quando produzido hoje em dia, contém um componente nostálgico importante. Por apresentar como referências artistas como Hergé, E. P. Jacobs, Jacques Martin e Bob de Moor, a tendência dos artistas atuais é de produzir obras com um visual retrô que remonta aos anos 40 e 50 do século XX (2011, p. 44).

Gravett também faz um breve comentário sobre a linha clara na atualidade, com a seguinte afirmação:

E o que dizer da Linha Clara hoje em dia? Na Bélgica e na França atualmente, alguns a consideram fora de moda e em desvantagem. Como Thierry Smolderen comentou na lista de Estudiosos de Quadrinhos: "Desde o início dos anos 90, a Ligne Claire quase nunca é mencionada, e a onipresença de Hergé é coisa do passado...os anos 70 e 80 exploraram excessivamente a Ligne Claire estilisticamente - houve uma época em que todo anúncio na França e Bélgica era desenhado nesse estilo". É verdade que houve um exagero e certa rejeição, mas a Linha Clara é mais do que um estilo superficial ou um aceno à nostalgia. Em minha opinião, sua dinâmica como um todo ainda está muito presente nas bandes dessinées atuais. Vejo-a sendo aplicada, por um lado, em elegantes adaptações de Agatha Christie ou Marcel Proust, ao mesmo tempo em que é revigorada pela precisão viva de Killoffer, pelas inventivas criações de Lewis Trondheim ou pela delicada frescura de Stanislas [...] (Gravett, 2008, n.p., tradução nossa).

Para arrematar, o autor ainda reitera que “A Linha Clara pode ser vista como uma árvore viva e em crescimento, que espalha suas raízes profundamente no solo da história visual, enquanto seus galhos continuam a brotar novos ramos e crescer em suas próprias direções” (Gravett, 2008, n.p., tradução nossa). Essa afirmação é importante, pois, até nos tempos hodiernos, é possível perceber a influência da *ligne claire* para quadrinhistas e outros artistas que gostam e foram influenciados por esse estilo.

Visto que é inegável a influência da linha clara na Europa e em outros lugares, faz-se necessário comentar como esta tendência de traço quadrinhístico europeu chegou nas terras brasileiras. De acordo com Rosa (2011, p. 5), a apreciação e consumo da *ligne claire* foi muito mais restrita no Brasil, sendo majoritariamente focada em *Tintim* e outras poucas HQs publicadas no país ao longo do tempo.

Nos últimos anos, essa realidade vem mudando e agora já é possível encontrar com mais facilidade diversos álbuns de quadrinhistas como Moebius, Milo Manara e

outros. Editoras brasileiras como a Nemo e a Pipoca & Nanquim vêm publicando álbuns desses e de muitos outros quadrinhistas em excelente qualidade gráfica. Esse fato, indubitavelmente, auxilia na disseminação de conhecimento sobre quadrinhos e, é claro, sobre a linha clara.

Após discorrer sobre a história da linha clara, bem como sua trajetória como estilo gráfico ao longo dos anos, e fazer sucintos comentários sobre sua influência em alguns países, nada mais justo do que finalmente abordar suas características. O breve panorama traçado sobre a *ligne claire* auxilia a possuir um entendimento, mesmo que básico, sobre as condições nas quais o estilo em questão foi criado, desenvolvido e disseminado pode vir a ser de grande ajuda ao discutir suas características.

Em conclusão, foi possível perceber que assim como há um sentido para as cores serem chapadas em muitas HQs da linha clara, o contexto histórico pode ajudar ao abordar outras das peculiaridades do estilo gráfico. Portanto, é necessário compreender que as características da *ligne claire* não surgiram de forma isolada, mas estão intrinsicamente ligadas a fatores históricos e sociais que são igualmente importantes para o entendimento dela.

1.2. Definindo a linha clara

A *ligne claire* é uma expressão de etimologia francesa e pode ser traduzida como linha clara. Delwiche (2015, n.p.) afirma que o estilo recebeu esse nome por causa da ênfase em linhas fortes e marcantes, além do sombreado mínimo usado em imagens ou linhas. É evidente que “linha” é uma palavra determinante quando se fala da *ligne claire* e é justamente por esse motivo que essa característica será a primeira a ser comentada.

Porém, antes de analisar o estilo dos traços da *ligne claire*, é fundamental entender os princípios do uso de diferentes estilos de linhas, além dos diversos efeitos e sensações que elas podem provocar nos leitores. Se todas as linhas carregam potencial expressivo, de acordo com McCloud (1995, p. 124), quais impressões as linhas do estilo quadrinhístico em debate evocam? Para nos aprofundarmos nesta

questão, é preciso, em primeira instância, discorrer sobre as linhas de uma maneira mais generalizada. Sobre isso, Barbieri afirma que:

O modo pelo qual é modulada a linha de contorno (grossa ou fina, curva ou quebrada e assim por diante) é determinante para o efeito total do desenho e, por consequência, para o efeito total de uma história em quadrinhos, como também para a ilustração. Entender as diferenças entre os diversos modos de modular a linha nos põe em condições de entender algumas características fundamentais das imagens: por exemplo, sua dinamicidade ou estaticidade, os efeitos infantis e os pictóricos, e assim por diante (Barbieri, 2017, p. 35).

Portanto, com essa afirmação em vista, é possível afirmar que a linha clara consegue, por meio dos seus traços limpos e precisos, evocar uma sensação de clareza visual e uma estética limpa. Isso se torna ainda mais evidente ao observar algumas ilustrações de quadrinhistas da *ligne claire*. Moebius, por exemplo, apesar de construir cenários complexos e detalhados, é uma boa referência quando se trata de linhas marcantes e visualmente claras.

Figura 8- *The Golden Triangle* (1984), por Moebius.



Fonte: *Moebius Starwatcher*. Aedena, 1986, p. 80.

Na Figura 8, é possível observar como cada elemento pode ser facilmente distinguido de outros ao seu redor e como as linhas auxiliam na diferenciação visual, assim como também na clareza da composição e da ilustração como um todo. As cores também desempenham um papel muito importante nesse processo, mas isso será comentado *a posteriori*. É possível observar que as linhas não são carregadas e

há uma variação mínima na espessura delas. Nessa ilustração comentada, os traços também assumem um caráter bastante orgânico, pois mesmo elementos que seriam mais retos e geométricos, não são desenhados seguindo uma reta perfeita.

Em muitas ilustrações de Moebius, o quadrinhista também utiliza hachuras nos elementos, cenários e, às vezes, até nos personagens. Porém, raramente o artista utiliza o recurso das linhas de movimento para destacar ações dos personagens e outros componentes das ilustrações. Segundo Franco (2008, p. 50), esse tipo de linha é, na verdade, uma convenção gráfica usada nas HQs e é utilizada para representar a ilusão de movimento e/ou trajetória dos objetos.

Hergé segue o caminho inverso ao de Moebius, utilizando as linhas de movimento de diversas formas, para expressar ação e movimento. Barbieri explica o uso desse tipo de metáfora visual na Figura 9 da seguinte forma:

[...] o escorregão do mordomo é expresso com a ajuda de uma pequena espiral irregular (um signo muito típico de Hergé), cuja forma instável alude provavelmente à instabilidade do movimento que o mordomo realizou para acabar naquela posição. Em outras vinhetas, a pequena espiral, que está comumente associada ao movimento dos pés (pense-se no famoso cão em movimento do futurista Giacomo Balla), tem, por sua vez, uma evolução muito mais regular, sinal de que o movimento é igualmente regular e controlado (Barbieri, 2017, p. 309).

Figura 9- *Tintim: As sete bolas de cristal* (1958), por Hergé.



Fonte: *A linguagem dos Quadrinhos* (2017), por Daniele Barbieri. Editora Peirópolis, p. 310.

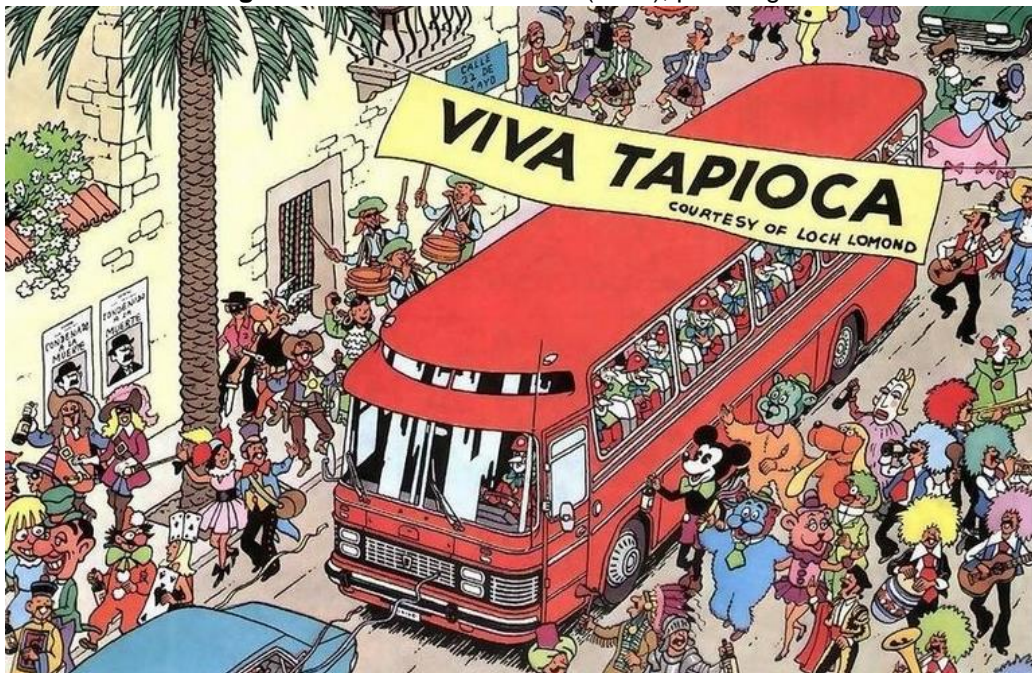
O uso das linhas de movimento também foi incorporado por alguns outros quadrinhistas, como Joost Swarte, Edgar. P. Jacobs, Willy Vandersteen, Bob de Moor e Roger Leloup, todos da Escola de Bruxelas. Apesar de alguns deles utilizarem esse recurso com menos frequência, ainda é possível perceber o eventual uso dessas linhas nas produções dos artistas mencionados.

E não é viável mencionar linhas precisas, fortes e nítidas sem dialogar com as obras de Hergé. O quadrinhista, que é considerado como o pioneiro do estilo, utiliza linhas notavelmente uniformes, com quase nenhuma variação de espessura. Além disso, o artista raramente utiliza hachuras, diferentemente de Moebius. O uso de manchas negras também é quase nulo, principalmente nos álbuns coloridos do quadrinhista.

Essas características ficam ainda mais evidentes ao observar os quadrinhos de Hergé, nos quais a estética limpa e a clareza visual ficam ainda mais nítidas para o observador. Gravett afirma que:

Esta é uma clareza de linha que define figuras, objetos, cenários, tudo, no mesmo contorno preciso, desprovido de detalhes supérfluos ou sombreamento, e, igualmente importante, uma clareza de legibilidade em suas narrativas e histórias de painel a painel (2008, n.p., tradução nossa).

Figura 10- *Tintim e os Pícaros* (1976), por Hergé.



Fonte: *Tintim e os Pícaros*, por Hergé. Magnet, 1982, p. 54.

A Figura 10 exemplifica muito bem a afirmação anterior, exibindo um cenário incrivelmente detalhado, mas que ainda permite uma clara distinção de cada elemento da cena. Outro aspecto importante a se observar na imagem são as linhas. Mesmo com tantos personagens e detalhes no cenário, elas continuam uniformes e precisas, apresentando pouca ou nenhuma variação de espessura entre elas. A imagem comentada apenas ressalta a técnica e o domínio de Hergé ao criar suas composições, ressaltando a nitidez e a clareza de seu estilo quadrinhístico, que é sinônimo da *ligne claire*.

Outros quadrinhistas da Escola de Bruxelas também utilizam as linhas de forma semelhante à Hergé, mantendo a precisão e a uniformidade nos traços. Edgar P. Jacobs utiliza linhas um pouco mais espessas e as sombras também são mais marcadas com preto. Na Figura 11, percebe-se a diferença entre os traços dos personagens, que ocupam uma posição de maior destaque na composição e as linhas que compõem o cenário, que são um pouco mais finas. Além disso, uma característica sutil nas ilustrações do quadrinhista são as linhas que se tornam ligeiramente mais espessas em algum de seus extremos. Esse aspecto pode ser observado com mais clareza no último quadro, nos drapeados do terno do personagem de chapéu, que está segurando a coroa e também na figura de camisa branca (Figura 11).

Figura 11- *Blake & Mortimer: A Marca Amarela* (1956), por Edgar P. Jacobs.



Fonte: *Blake & Mortimer: A Marca Amarela*, por Edgar P. Jacobs. Cinebook, 2007, p. 70.

Nos quadrinhos de Willy Vandersteen essa característica é ainda mais pronunciada. As linhas até possuem uma variação de espessura mais notável, como é possível observar na Figura 12. Os elementos e personagens em primeiro plano foram desenhados com linhas ligeiramente mais grossas, enquanto os elementos ao fundo apresentam linhas um pouco mais finas. Assim como fez Jacobs, Vandersteen também utiliza linhas de espessura variável em um único traço, como observado nas linhas das bordas da televisão, que se tornam gradativamente mais finas à medida que se aproximam das extremidades do objeto.

Figura 12- Spike e Suzy (1945), por Willy Vandersteen.



Fonte: https://cdn.catawiki.net/assets/marketing/marketing/upload_images-files/15073-ca5a06bbaffda1688fc0a752f62f4869c07789a1-original.jpg

Até o momento, apenas a aplicação e características das linhas foram comentadas com maior nível de aprofundamento e já é notório como a linha clara é um estilo amplo. Ao observar como o estilo em análise foi aplicado de diferentes formas por diversos artistas, as singularidades da *ligne claire* ficam ainda mais em evidência. Também é necessário ressaltar que, apesar das características da linha clara poderem ser observadas em cada um dos exemplos mencionados, fica claro que ela raramente é aplicada da mesma forma por quadrinhistas diferentes. Isso se deve ao fato de cada artista possuir maneirismos, características próprias e singulares adquiridas ao longo dos anos. McCloud explica essa ocorrência da seguinte forma:

Um “estilo” geralmente designa detalhes superficiais, como a qualidade da linha, a maneira de desenhar rostos ou o uso de diálogos. Mas maneirismos como estes são apenas subprodutos das tentativas dos artistas de apresentar o mundo como eles o vêem e de capturar os aspectos dos quadrinhos que talvez os tenham cativado como leitores. Por trás dessa luta, está a sua concepção fundamental sobre a vida e a arte. Uma declaração de suas paixões e prioridades. Um eco das épocas e lugares de onde vieram... e uma indicação de aonde eles esperam que sua arte escolhida os leve (McCloud, 2008, p. 212).

Dessa forma, assim como os traços da *ligne claire* foram comentados, é importante discutir o uso e aplicação da cor nesse estilo quadrinhístico, que também é considerada como uma de suas principais características. Antes, é necessário comentar sobre a percepção das cores nas histórias em quadrinhos de uma maneira geral. Barbieri faz o seguinte apontamento:

Que as imagens em cor sejam em geral mais legíveis, mais fáceis de ver, mais atraentes, todos sabem. E em particular os editores, que preferem imprimir uma história mal colorida ao original em preto e branco: um péssimo costume muito difundido. Os desenhistas que sabem utilizar a cor sabem também quando, além de aproveitar suas características de vivacidade e definição visual, é possível jogar com seus conteúdos simbólicos (Barbieri, 2017, p. 74)

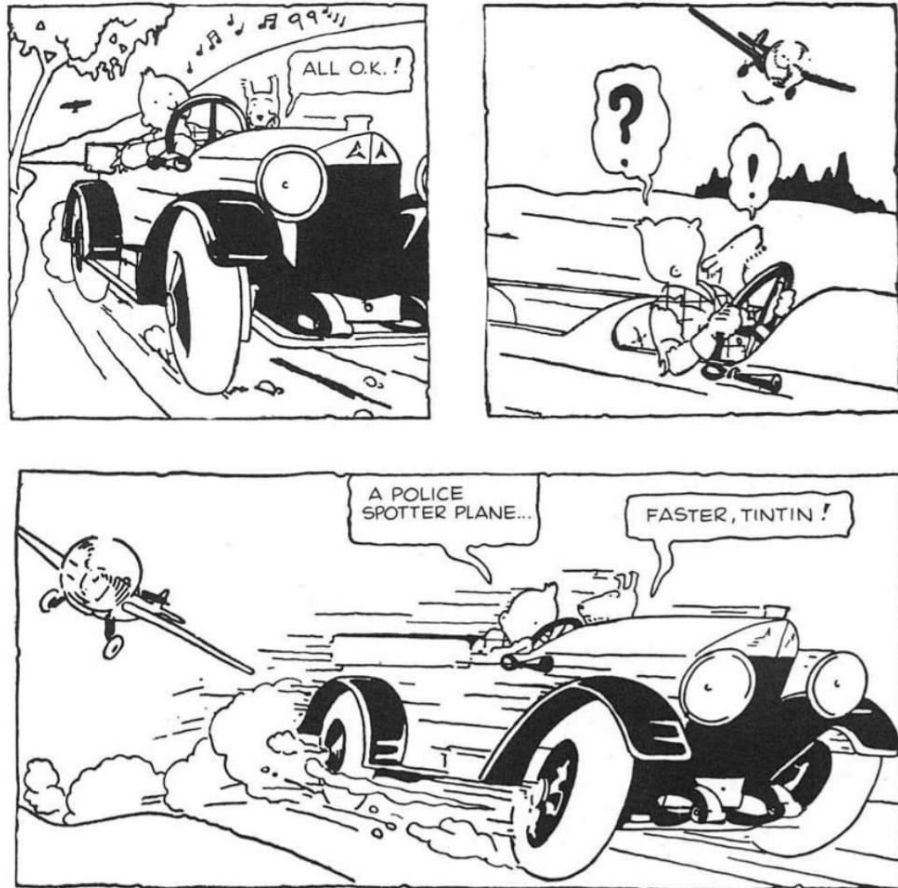
Rosa (2011, p. 7) aponta que a linha clara conta com o uso de cores chapadas e possui poucas sombras e manchas negras. A afirmação do autor serve de ponto de partida para começar a analisar como as cores são escolhidas e utilizadas pelos quadrinhistas da linha clara. Em primeira instância, as cores chapadas e vibrantes são, sem dúvida, um dos aspectos que mais chamam atenção dos leitores.

Os álbuns mais antigos das *Aventuras de Tintim* (1929), ilustrados por Hergé, como *Tintim no País dos Sovietes* (1929), *Tintim no Congo* (1929-1930) e *Tintim na América* (1932), foram publicados pela primeira vez em preto e branco, assim como mostrado na Figura 13. Posteriormente, alguns desses álbuns foram publicados novamente, porém, em versões coloridas. Comparando a Figura 13 com outras ilustrações de Hergé mostradas anteriormente, é possível perceber como o quadrinhista aprimorou sua técnica, assim como seu próprio estilo quadrinhístico.

O ingrediente final na cristalização da Linha Clara de Hergé foi a cor. Tintin sempre apareceu em preto e branco, primeiro em episódios de duas páginas com uma média de doze painéis nos suplementos semanais (ocasionalmente com uma ou duas cores de suporte, aplicadas de forma aproximada), mais tarde em tiras diárias de jornal consistindo em quatro a oito (!) painéis, seis dias por semana. As histórias eram então compiladas em capas duras em preto e branco, com cerca de 120 páginas, sendo a única cor fornecida por quatro a cinco grandes e belas ilustrações precisas. As capas desses álbuns

da década de 1930 também eram adornadas com uma ilustração colorida (Gravett, 2008, n.p., tradução nossa).

Figura 13- *Tintim no País dos Sovietes* (1929), por Hergé.



Fonte: *Tintim no País dos Sovietes*, por Hergé. Casterman, 1981, p. 10.

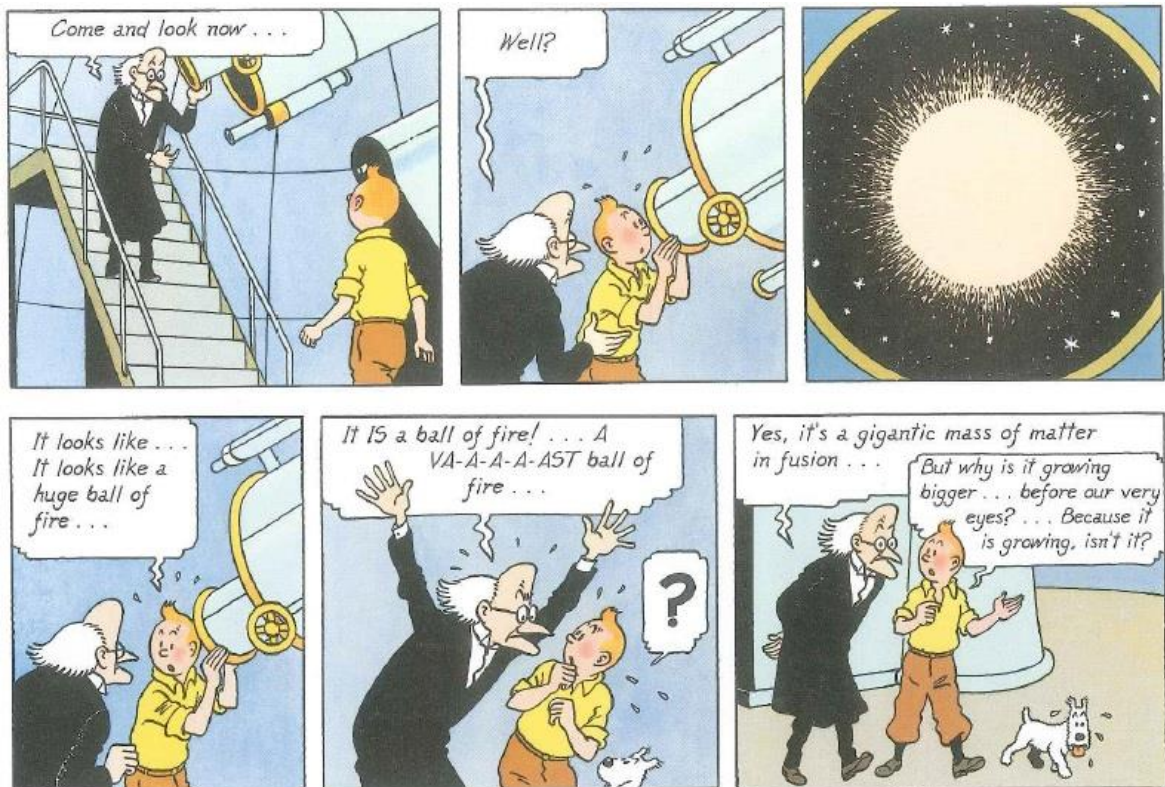
Nas publicações coloridas, Gravett comenta que, mesmo podendo optar pelas cores sólidas e meios-tons, gradações, sombreamento e outras sutilezas de coloração, Hergé não aceitava nenhum deles, insistindo ainda que a qualidade da linha de seus desenhos era o que realmente formava a verdadeira estrutura de seu trabalho (2008, n.p.). Entretanto, é indiscutível que as cores chapadas são uma das características mais visualmente marcantes nas histórias em quadrinhos de Hergé, podendo ser percebidas até mesmo antes das linhas.

O álbum *A Estrela Misteriosa* (1942), décimo volume das *Aventuras de Tintim* (1929), é um marco das impressões coloridas da série, sendo o primeiro a ser publicado inteiramente no processo de quatro cores, o que serviria de modelo para todos os futuros álbuns da série (Tintinimaginatio, 2021, n.p.). Na Figura 14, notam-se as cores chapadas e tons mais claros, sem o uso de nenhuma gradação de cor ou

gradiente. Aqui, o contraste entre os elementos é obtido por meio da saturação e luminosidade das cores.

Para sermos precisos, o fenômeno que nessas páginas chamamos de “cor” se caracteriza em psicologia da percepção por três aspectos: a tonalidade, quer dizer, a cor propriamente dita, que depende da mistura das cores fundamentais; a saturação, que dá a medida da distância com a proporção do cinza; e a luminosidade própria (Barbieri, 2017, p. 68).

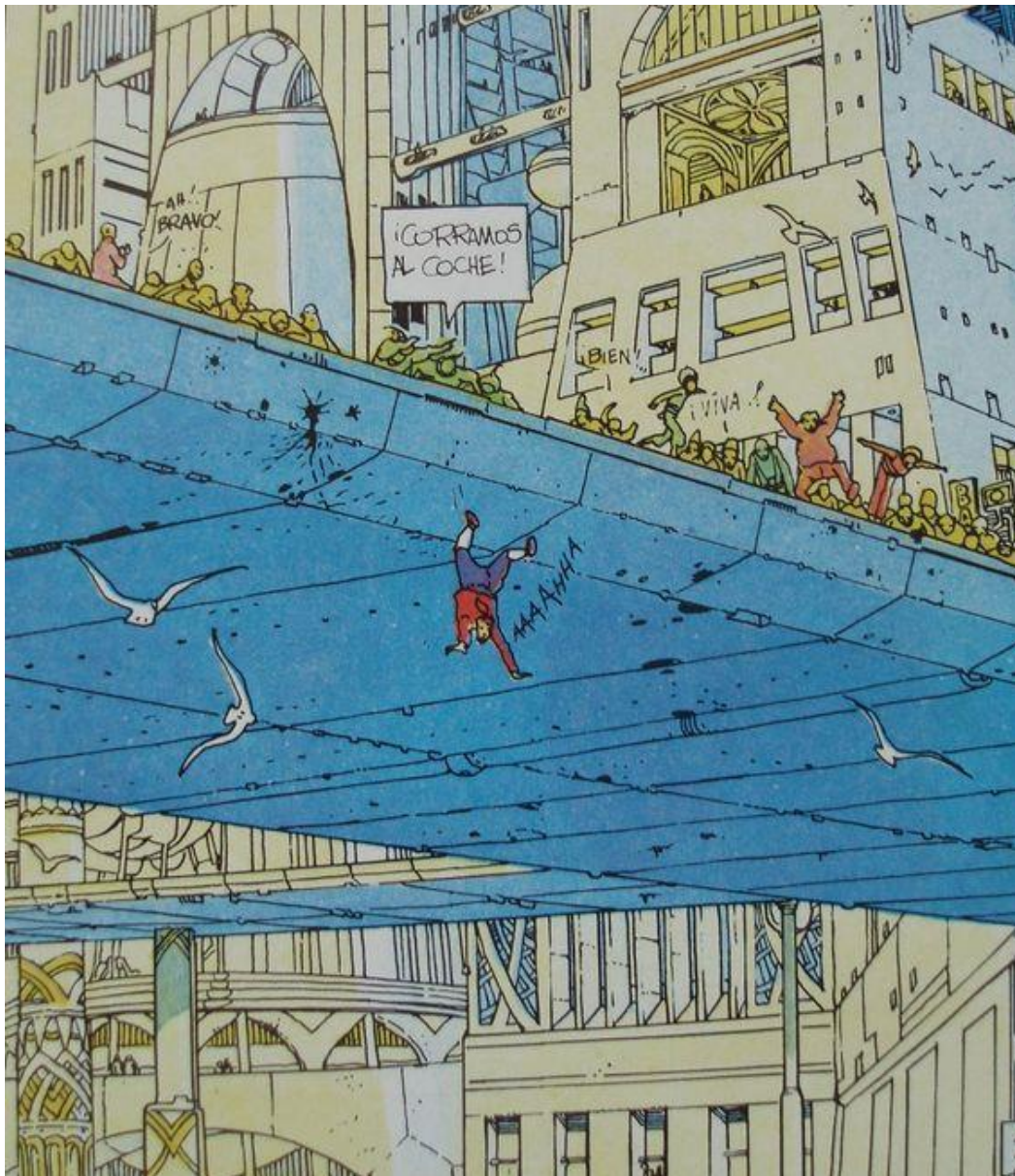
Figura 14- *Tintim: A Estrela Misteriosa* (1942), por Hergé.



Fonte: *Tintim: A Estrela Misteriosa*, por Hergé. Magnet, 1978, p. 5.

Essa percepção mencionada por Barbieri é ainda mais evidente e notável nas ilustrações de Moebius, assim como mostrado na Figura 15. As construções ao fundo do cenário têm cores mais suaves e menos saturadas, enquanto a ponte, mais à frente, foi pintada com um azul muito mais saturado do que os tons ao fundo. Da mesma forma, o personagem que está caindo possui roupas de cores vibrantes, diferenciando-se dos figurantes que ocupam a ponte, que foram todos pintados com tons e luminosidade similares. Esse uso da quantidade de luz nas cores e da saturação, assim como explica Barbieri, ajuda a conferir uma sensação de profundidade à ilustração. Apesar das cores predominantemente sólidas utilizadas, o painel desenhado por Moebius ainda oferece ao observador uma impressão de um cenário repleto de dimensionalidade.

Figura 15- O *Incal* (1980), por Moebius e Jodorowsky.



Fonte: *O Incal* (2017), por Moebius e Alejandro Jodorowsky. *Humanoids*, p. 9.

Esse efeito pode ser percebido ainda mais claramente ao observar a mesma imagem, porém desta vez em escala de cinza. Na Figura 16, a luminosidade de cada cor foi preservada ao fazer a conversão para escala de cinza, permitindo que o contraste entre os elementos da ilustração seja melhor notado. Percebe-se que a clareza visual obtida por meio das cores se torna evidente ao distinguir as tonalidades mais escuras, utilizadas para os elementos em primeiro plano, das mais claras, utilizadas no cenário ao fundo. A mesma coisa acontece com a saturação das cores, característica já comentada anteriormente. Portanto, a clareza visual não é atribuída apenas à qualidade das linhas e traços, mas também está presente na escolha e aplicação nas cores dos desenhos.

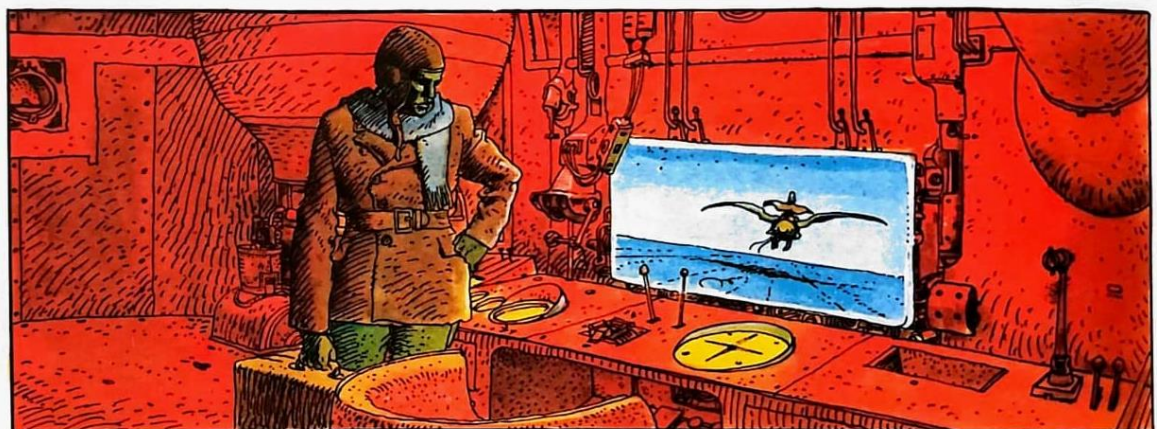
Figura 16- Visualização do painel em escala de cinza



Fonte: *O Incal* (2017), por Moebius e Alejandro Jodorowsky. *Humanoids*, p. 9.

Outro aspecto intrigante nas produções em cor de Moebius, além do uso frequente de tons vibrantes e saturados, é a escolha por utilizar cores visualmente intrigantes e interessantes, que normalmente não seriam usadas para uma reprodução fiel da realidade. Em muitos casos, o artista opta por explorar harmonias de cores, como é o caso do painel da Figura 17, no qual Moebius utiliza tons de vermelho na maior parte do cenário e as cores amarelo, vermelho e um pouco de verde para dar destaque a alguns elementos. Esse tipo de harmonia, por exemplo, se caracteriza pelo uso de cores na tríade cromática.

Figura 17- *Arzach* (1975), por Moebius.



Fonte: *Arzach*, por Moebius. *Nemo*, 2011, p. 40.

Figura 18- *Tintim: Os charutos do Faraó* (1934), por Hergé.



Fonte: *Os charutos do Faraó*, por Hergé. Magnet, 1983, capa.

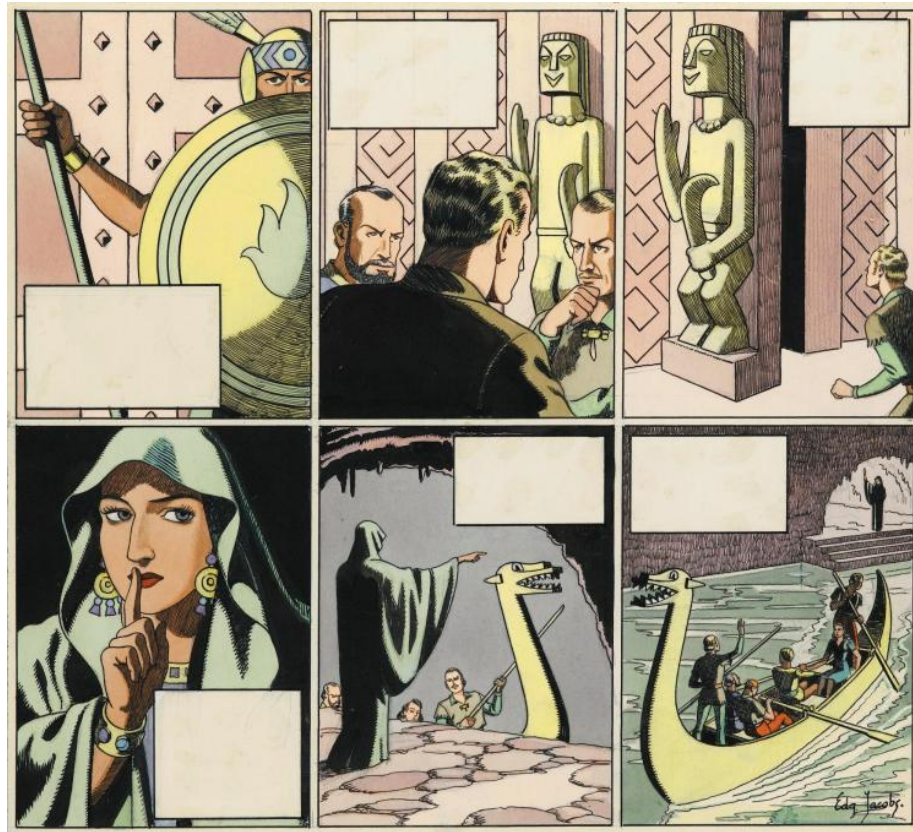
A maioria dos outros quadrinhistas da linha clara opta por utilizar cores saturadas, mas também os tons pastéis. No painel mostrado na Figura 18, observa-se que as cores utilizadas em *Tintim* são mais saturadas, enquanto as cores no cenário ao fundo são majoritariamente mais claras e menos saturadas. Essa característica acaba se repetindo em muitas das páginas de Hergé, nas quais os personagens e suas roupas aparentam ter sido coloridos com cores mais vibrantes do que as do cenário no qual estão inseridos. De forma similar, St-Louis (2009, n.p.) observa que os cenários em *Tintim* são pintados com belos tons pastéis, que não influenciam nos detalhes dos personagens em primeiro plano. Muitos outros quadrinhistas da *ligne claire* seguem um modelo de cores semelhante ao de Hergé, principalmente os membros da Escola de Bruxelas.

Gravett também justifica a preferência de Hergé pelos tons pastéis ao afirmar que essa escolha foi feita para realçar as linhas das ilustrações, permitindo assim que imagens mais complexas fossem facilmente compreendidas (2008, n.p.). Novamente, a clareza visual se torna uma palavra-chave ao se tratar do estilo da linha clara, assim como a qualidade das linhas, que era a característica que Hergé priorizava em seus trabalhos.

Jacobs já trabalha um pouco mais na questão de sombreamento e utiliza gradação de cores bastante sutis, assim como pode ser percebido ao observar a Figura 19. O artista ainda utiliza hachuras com mais frequência em seus trabalhos,

além das manchas negras, que indicam as sombras. De modo geral, as cores escolhidas por Edgar P. Jacobs também são tons pastéis, mas, assim como Hergé, o artista escolhe destacar os personagens com cores mais vibrantes.

Figura 19- *Blake & Mortimer: O Raio U* (1944), por Edgar P. Jacobs.



Fonte: <https://image.invaluable.com/housePhotos/sothebys/67/573467/H0046-L81824131.jpg>

Na maioria das imagens mostradas até agora, é possível notar que o sombreamento e a gradação de cor, quando utilizados, é bastante sutil. Em Hergé, isso raramente acontece, mas nas produções de Moebius ocorre com mais frequência. No geral, as sequências narrativas ilustradas do artista são finalizadas com cores chapadas. Mas, em alguns painéis, como o da Figura 4, percebe-se nos elementos mais próximos ao primeiro plano um trabalho de luz e sombra mais elaborado, em contraste com o cenário ao fundo, de cores chapadas.

Outra característica icônica da linha clara são os personagens simplificados e até caricatos, de certa forma. Rosa (2011, p. 8) os define como “personagens de estética cômica”, provavelmente devido ao fato dessas figuras serem representadas, na maioria das vezes, da forma mais simplificada possível. Essa simplicidade no

design dos personagens pode permitir que o leitor se identifique mais com eles e até que se afeiçoe mais à essas figuras. McCloud explica que:

O estilo Tintin de linhas simples combina personagens muito icônicos com cenários extraordinariamente realistas. Essa combinação permite que os leitores se disfarçam num personagem e entrem em um mundo sensorialmente estimulante (1995, p. 42).

St-Louis (2009, n.p.) descreve as características faciais de Tintim da seguinte forma: ele tem apenas pontos como olhos, sua cabeça é um círculo e sua idade é difícil de determinar. Fatores como esses podem ter auxiliado o personagem de Hergé a se tornar tão icônico e memorável. E mesmo quando formas tão básicas quanto as descritas pelo autor são usadas pelo quadrinhista, os personagens criados por ele estão longe de serem iguais ou até mesmo parecidos. Também é interessante afirmar que mesmo que Hergé não tenha colocado tantos detalhes nos rostos de suas criações, eles não são, de nenhuma forma, inexpressivos. Na Figura 20, é possível observar que o artista conseguiu retratar fenótipos diferentes, assim como expressões faciais variadas, mantendo ainda a simplicidade de seu estilo quadrinhístico.

Figura 20- *O Lótus Azul* (1935), por Hergé.

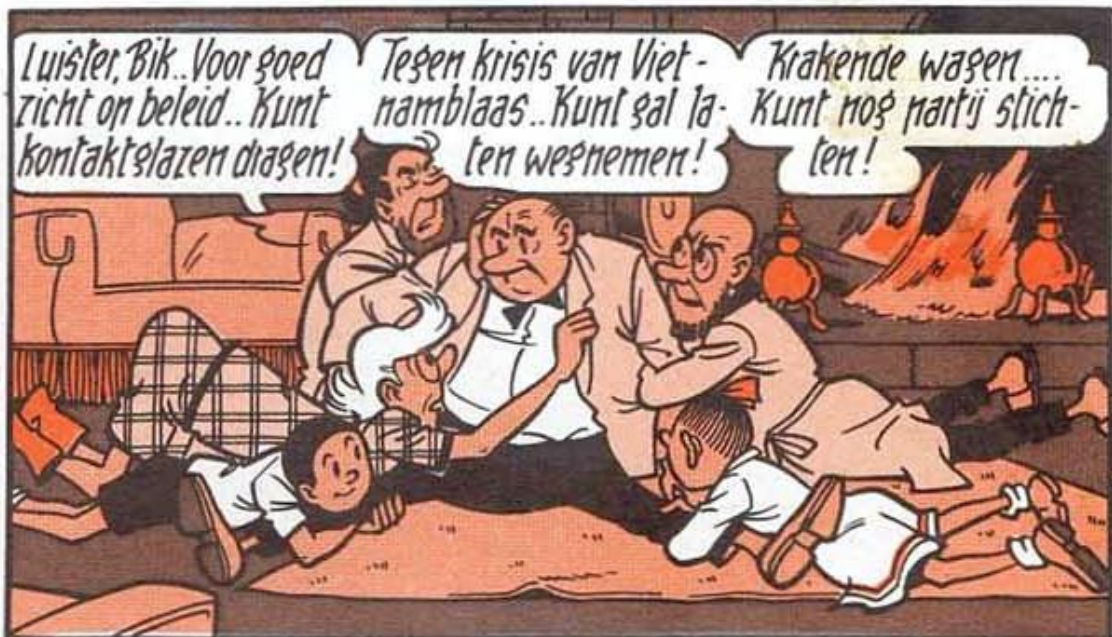


Fonte: *O Lótus Azul*, por Hergé. Mammoth, 1990, p. 42.

Essas figuras caricatas e simplificadas também se tornaram sinônimo de linha clara para muitos. Willy Vandersteen seguiu um caminho similar ao de Hergé, com personagens carismáticos, expressivos e visualmente simples (Figura 21). Assim também fez Joost Swarte (Figura 22), com suas figuras de proporções e expressões faciais ligeiramente exageradas. Porém, isso não quer dizer que todos os quadrinhistas da *ligne claire* seguiram o mesmo estilo ao ilustrar seus personagens. Edgar P. Jacobs, Moebius, Milo Manara e Leo são alguns exemplos de artistas que seguem uma anatomia e feições faciais um pouco mais fiéis à realidade, mesmo que bastante estilizadas.

As figuras desenhadas por Jacobs já são conhecidas, assim como mostrado nas Figuras 11 e 19. Assim como ele, Manara e Leo não são simplistas ao desenhar seus personagens, conferindo muitos detalhes e até certo nível de realismo nas figuras desenhadas por eles. Dentre eles, Leo é o que mais se aproxima da realidade (Figura 23). Manara também utiliza uma anatomia bastante verossímil, mas ainda é possível perceber a estilização nos personagens do artista, principalmente em suas feições (Figura 24), assim como também pode ser observado nas figuras desenhadas por Moebius (Figura 25).

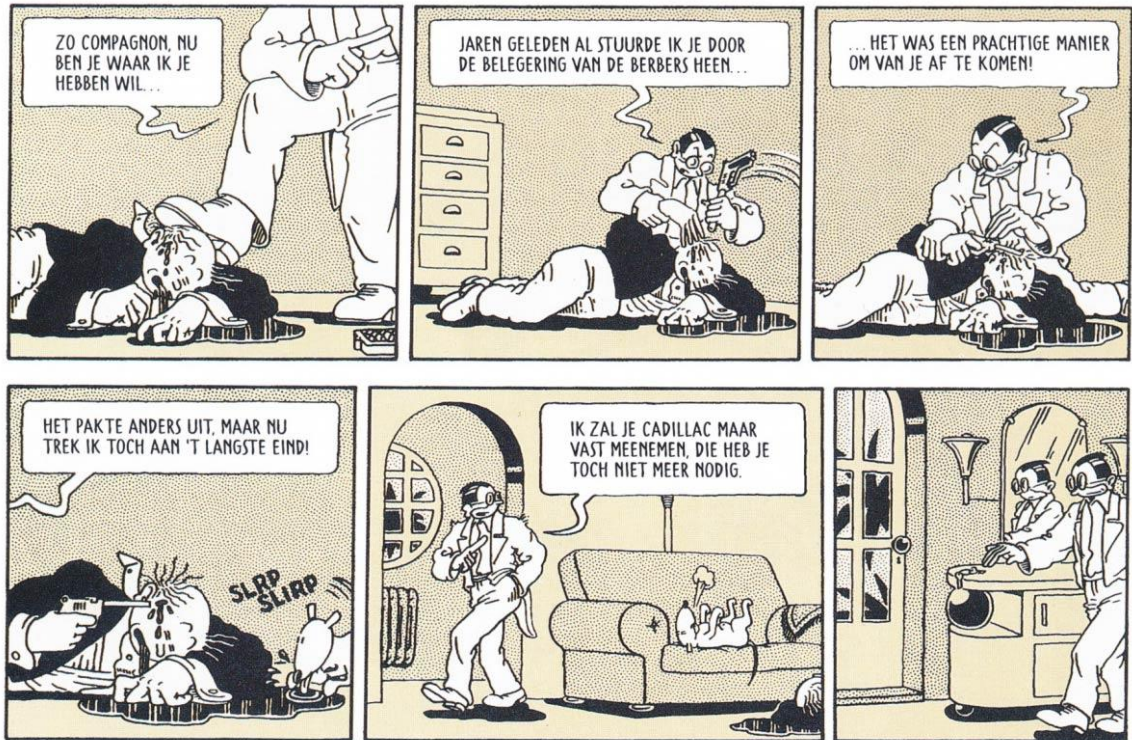
Figura 21- Spike & Suzy (1945), por Willy Vandersteen.



Fonte: [https://1.bp.blogspot.com/-](https://1.bp.blogspot.com/-wnaQfM1THtA/VpLItpdodal/AAAAAAAAAFtM/LRh1vI23s1E/s1600/1966_comics_suske_wiske_no63_jerom_wiske_lambik_suske_barabas.jpg)

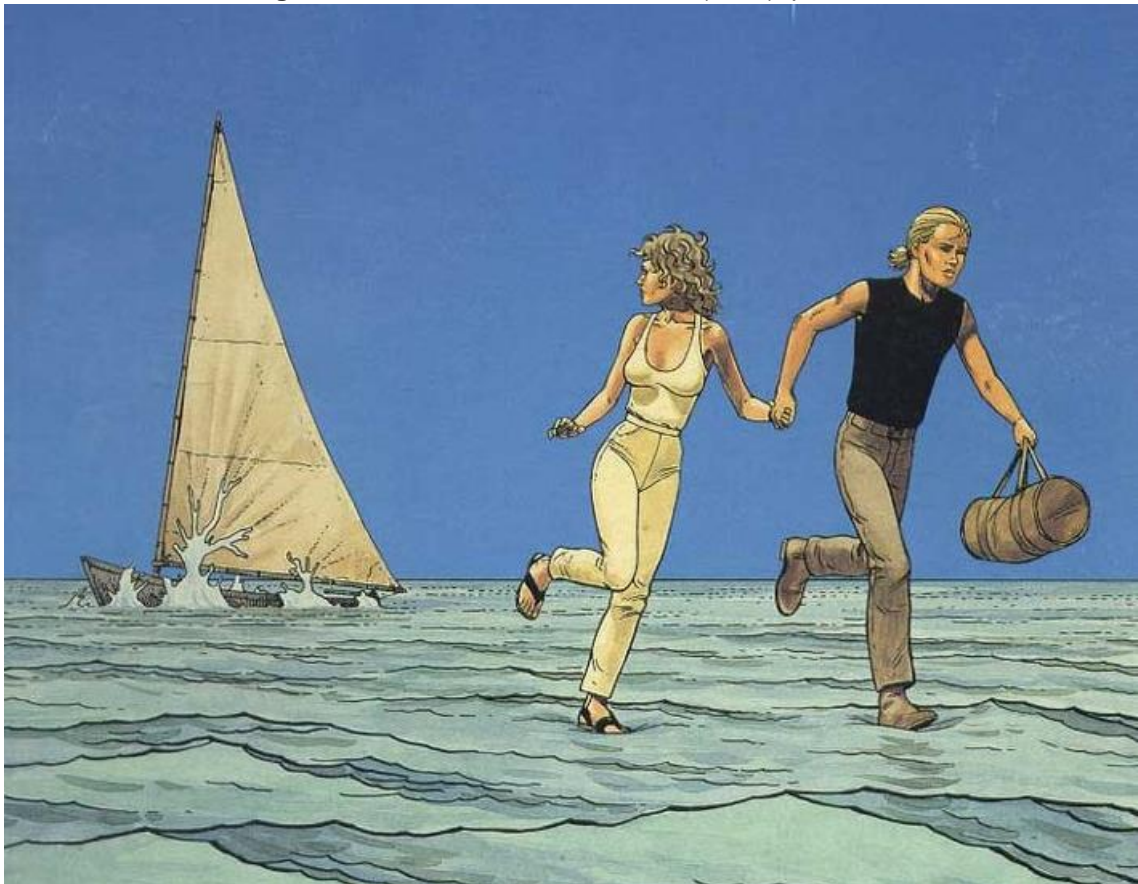
[wnaQfM1THtA/VpLItpdodal/AAAAAAAAAFtM/LRh1vI23s1E/s1600/1966_comics_suske_wiske_no63_jerom_wiske_lambik_suske_barabas.jpg](https://1.bp.blogspot.com/-wnaQfM1THtA/VpLItpdodal/AAAAAAAAAFtM/LRh1vI23s1E/s1600/1966_comics_suske_wiske_no63_jerom_wiske_lambik_suske_barabas.jpg)

Figura 22- *Caesar Soda?* (1973), por Joost Swarte.



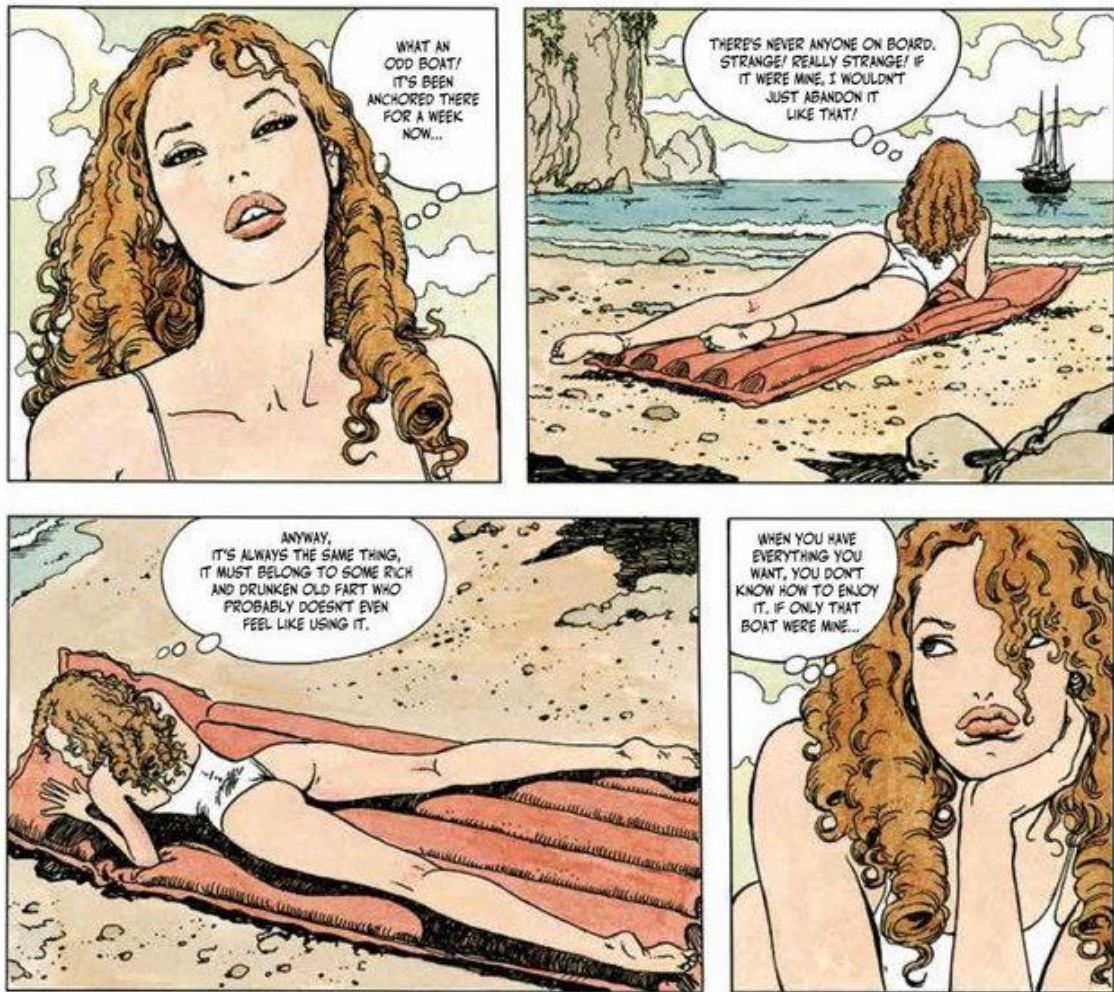
Fonte: *Is that all there is?* (2012), por Joost Swarte. Fantagraphics, p. 24.

Figura 23- *Aldebaran 1: A Catástrofe* (2005), por Leo.



Fonte: *Aldebaran 1: A Catástrofe*, por Leo. Dargaud, 2005, capa.

Figura 24- *Gullivera* (1996), por Milo Manara.



Fonte: *Gullivera*, por Milo Manara. Eurotica, 1996, p. 4.

Figura 25- *O Mundo de Edena* (1990), por Moebius.



Fonte: <https://revistaogrito.com/wp-content/uploads/2013/03/moebius.jpg>

Se a maioria das características da linha clara dialogam com a percepção equilibrada e clara de todos os elementos compositivos das cenas ilustradas em uma narrativa quadrinhística, é viável imaginar que, com os cenários e paisagens, não seria diferente. Codespoti (2009a, n.p.) corrobora com essa asserção ao esclarecer que na *ligne claire* o primeiro plano e o fundo, sendo este último o cenário, estão equilibrados em termos de importância visual. Do mesmo modo, McCloud aponta que os cenários extraordinariamente realistas são combinados com personagens icônicos (1995, p. 42), assim como comentado anteriormente.

O site Tintin.com, criado pela companhia Tintinimaginatio, dedicado a promover e proteger os trabalhos de Hergé, afirma que a Figura 26, painel do álbum *O Tesouro de Rackham, o Terrível* (1944), é um dos favoritos do quadrinhista. O quadro referido pelo artista é o primeiro, à esquerda, da figura em questão. Na imagem, é possível notar novamente o uso de cores mais claras e menos saturadas nos elementos do cenário, de modo a não sobrepujar os personagens na cena e as cores com as quais eles foram pintados, assim como já mencionado por St-Louis (2009, n.p.).

Hergé tinha grande apreço por este quadro silencioso, afirmando que estava particularmente bem feito. O desenho alcança três objetivos, resumindo três ações-chave: o navio sendo ancorado, o bote sendo puxado para a costa e o início da exploração da ilha (Tintinimaginatio, 2021, n.p., tradução nossa).

Figura 26- *O Tesouro de Rackham, o Terrível* (1944), por Hergé.

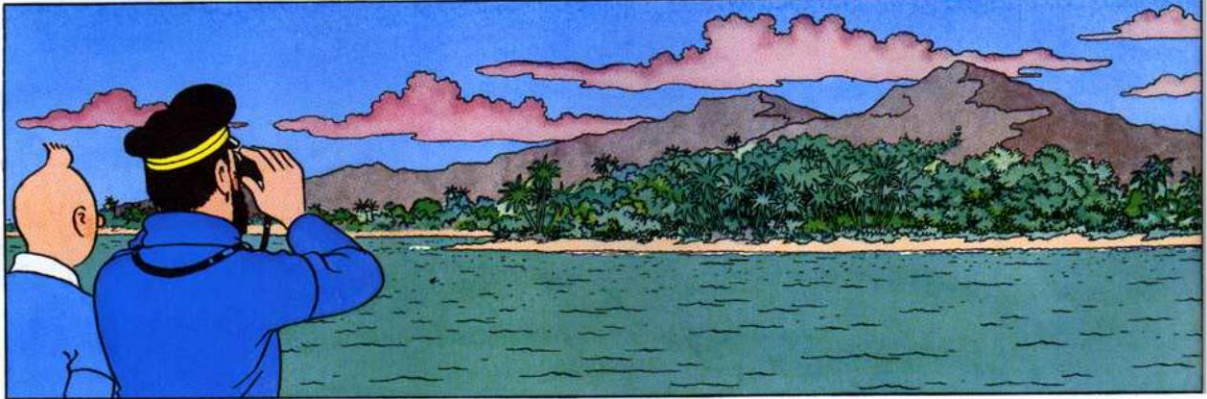


Fonte: *O Tesouro de Rackham, o Terrível*, por Hergé. Magnet, 1987, p. 25.

A atenção de Hergé à hierarquia em suas composições fica em evidência ao observar os quadros nos quais o quadrinhista trabalha em cenários mais detalhados. Tintinimaginatio oferece mais uma análise crítica do trabalho de Hergé, ao comentar, sobre a Figura 27, que:

Este quadro possui a largura máxima possível por um motivo simples: permitir que os olhos do leitor explorem a maior parte da ilha que os aventureiros estão se preparando para investigar. Mais uma vez, Hergé dá prioridade ao seu desenho (2021, n.p., tradução nossa).

Figura 27- *O Tesouro de Rackham, o Terrível* (1944), por Hergé.



Fonte: *O Tesouro de Rackham, o Terrível*, por Hergé. Magnet, 1987, p. 24.

Figura 28- Comparação entre a *pirâmide desenhada por Hergé* e o Templo de Kukulkán.



Fonte: https://pakansi.files.wordpress.com/2019/11/fb_img_1573766002830.jpg

Há outro fator intrigante sobre os quadrinhos de Hergé, que é o fato do artista utilizar referências de lugares e monumentos reais em algumas suas ilustrações. Isso confere um aspecto ainda mais verossímil à realidade nos painéis das suas histórias em quadrinhos. Por exemplo, em *Tintim e os Pícaros* (1976), Hergé usou como referência uma pirâmide Maia, chamada Templo de Kukulkán, mais conhecida como *El Castillo* (Figura 28). O uso de referenciais reais, assim como ocorre na imagem mostrada, pode ser percebido nas HQs de Hergé em algumas outras ocasiões.

Em outro viés, a perspectiva nos cenários de Hergé é relativamente simples, sendo que o artista raramente se aventurava em pontos de vista mais complexos. Por outro lado, Moebius explorava a perspectiva em seus cenários de maneira complexa e inusitada. Em Hergé, a maioria dos elementos aparenta estar em um plano similar, como se a “câmera” que está filmando a cena estivesse quase sempre de frente para os personagens e/ou para o cenário.

A perspectiva chamada renascentista é uma invenção dos pintores e arquitetos do início do século XV. Ela permite uma representação do mundo muito similar à que tem o olho imóvel que contempla uma cena. O amplo costume de figurações de tipo perspectivo nos habituou a considerá-la o modo “natural” de representar as coisas. [...] Os quadrinhos foram perspectivos desde o princípio. Enquanto representação do mundo, faziam um uso óbvio da perspectiva para representar sua profundidade (Barbieri, 2017, p. 134).

Moebius explora as diferentes sensações que podem ser discernidas pelos leitores, como no painel de *O Incal* (1980), no qual o artista escolheu utilizar uma perspectiva vista de cima, acentuando assim a queda do personagem (Figura 29). Também é importante ressaltar o nível de detalhamento nos cenários do quadrinhista, assim como pode ser observado na Figura 29. Barbieri (2017, p.144) explica que: “[...] a perspectiva de Moebius amplia o efeito de profundidade, acentuando a convergência das linhas, e a diferença de definição da imagem entre o próximo e o distante [...]”.

Portanto, é possível afirmar que a perspectiva para Moebius não é apenas uma regra aplicada a uma composição, e sim um elemento que agrega valor narrativo à suas histórias em quadrinhos. Barbieri (2017, p. 134) argumenta ainda que, contrariando os usos habituais e realistas da perspectiva, surgiram aqueles que desobedeceram a suas regras, a fim de conseguir efeitos expressivos. Por conseguinte, pode-se afirmar que Jean Giraud é um desses artistas descritos por Barbieri.

Figura 29- O Incal (1980), por Moebius e Jodorowsky.



Fonte: O Incal, por Moebius e Alejandro Jodorowsky. Pipoca & Nanquim, 2021, p. 6.

Edgar P. Jacobs também explorava um pouco mais as possibilidades por meio da perspectiva e os diversos pontos de vista. Na página da história em quadrinhos de Jacobs da Figura 30, o artista utiliza vários ângulos para construir sua narrativa. É

necessário salientar que os cenários do quadrinhista também são bem detalhados, além de serem realistas, assim como se observa na imagem mostrada.

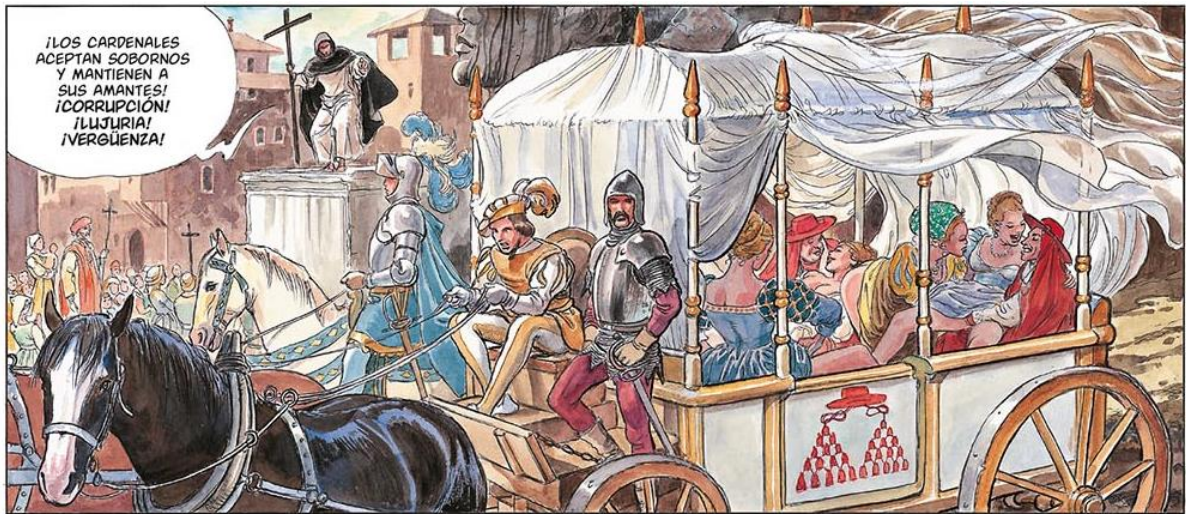
Outros quadrinhistas da Escola de Bruxelas utilizaram a perspectiva de forma similar a Hergé, como observado nos quadros desenhados por Willy Vandersteen (figs. 12 e 21) e em páginas das HQs de Joost Swarte (figs. 3 e 22). Milo Manara, na maioria das vezes, não é tão ousado quanto Moebius ao desenhar seus cenários, mas faz um bom uso da perspectiva e de diferentes pontos de vista de uma mesma cena (figs. 24 e 31). O trabalho do artista também é rico em detalhes, e pode-se afirmar o mesmo sobre os trabalhos de Leo, nos quais o quadrinhista insere seus personagens em cenários extremamente detalhistas, repletos de elementos de ficção científica (Figura 32).

Figura 30- *Blake & Mortimer: O Mistério da Grande Pirâmide- Tomo 2* (1987), por Edgar P. Jacobs



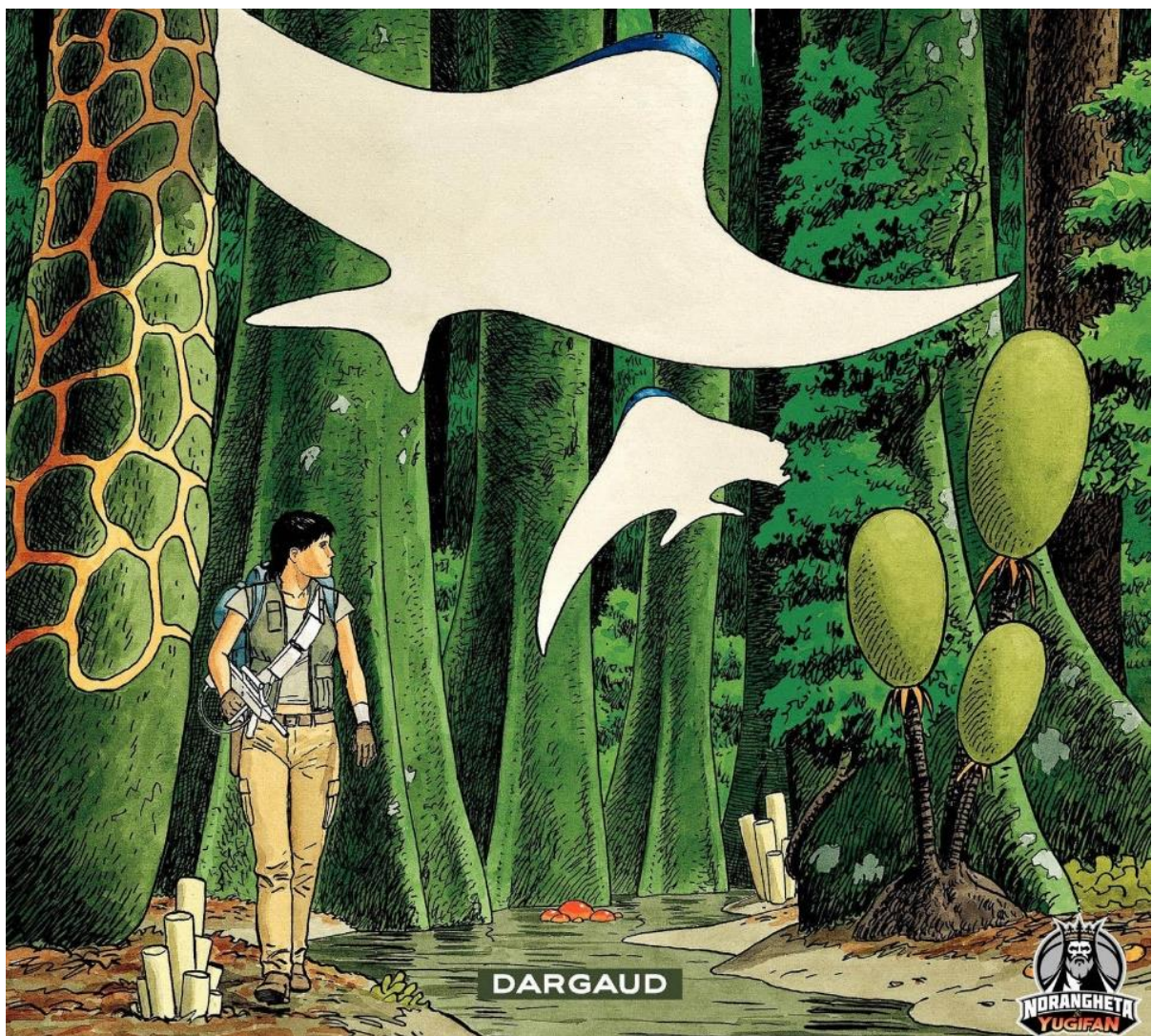
Fonte: *Blake & Mortimer: O Mistério da Grande Pirâmide- Tomo 2*, por Edgar P. Jacobs. Cinebook, 2008, p. 45.

Figura 31- *Bórgia: Sangue para o Papa* (2006), por Milo Manara e Jodorowsky.



Fonte: *Bórgia: Sangue para o Papa*, por Milo Manara e Jodorowsky. Conrad, 2005, p. 7.

Figura 32- *Episode 2: Antares Vol. 2* (2012), por Leo.



Fonte: *Episode 2: Antares Vol. 2*, por Leo. Dargaud, 2012, capa.

É difícil estabelecer apenas um tema específico abordado nas histórias em quadrinhos da *ligne claire*, visto como o estilo é amplo e diverso. Porém, é possível elencar estilos de narrativas recorrentes e alguns dos temas mais populares entre os quadrinhistas da linha clara. Hergé utilizava uma narrativa objetiva, que permitia uma leitura de fácil compreensão e que raramente abria espaço para possíveis subtextos. Rosa (2011, p. 8) pode confirmar a afirmação anterior ao constatar que: “[...] o quadrinho europeu de Hergé tem como diferencial a história de aventura de narrativa direta [...]”. Ainda sobre essa questão, Codespoti afirma que:

Hergé também batia em outro ponto importante: a narrativa e o enredo diretos, sem complicações. Este aspecto, porém, nem sempre está presente nos artistas mais contemporâneos que fazem uso de elementos da linha clara. Alguns deles, como Jacques Tardi, algumas vezes até usam o recurso como contraste à narrativa complexa e labiríntica (2009a, n.p.).

No geral, a maioria dos quadrinhistas mencionados até aqui também seguia um sistema de narrativas similar ou até mesmo idêntico ao modelo narrativo explicado por Codespoti. Moebius, em seu álbum *Arzach* (1975), diferenciou-se um pouco mais dos outros artistas mencionados e até mesmo de algumas de suas outras produções, nesse sentido. Nasi comenta sobre a referida obra da seguinte forma:

No mundo de Arzach, é difícil afirmar muita coisa com certeza. Mas, mesmo assim, pode-se ler as histórias, entender o que está acontecendo, deduzir quem tem qual papel. [...] Esse é justamente o grande barato desta série de histórias curtas de Moebius: ler ideias visuais instáveis, mas que, de tão fortes, de tão arquetípicas, o leitor consegue reconhecer e compreender, encaixando-as em uma narrativa. [...] Arzach pode não ser um dos álbuns canônicos de Moebius, daqueles cuja fama precede a leitura, e que tem ideias elaboradíssimas. Nele, o autor está mais cru - e, no caso do francês, isso é bom. Sua visão de mundo fica mais transparente. Dá para ver suas ideias se formando, ganhando peso, volume, textura e significado (Nasi, 2011, n.p.).

A respeito de temas recorrentes, pode-se afirmar que “aventura” é um dos mais explorados na linha clara. Viagens a diversos locais e países, nos quais os personagens exploram os arredores buscando resolver mistérios e até mesmo crimes, como visto frequentemente em *As Aventuras de Tintim* (1929), de Hergé, e em *Blake & Mortimer* (1946), de Edgar P. Jacobs. Porém, a obra de Hergé possui um tom um pouco mais cômico se comparado às histórias em quadrinhos de Jacobs. Naranjo (2011, n.p.) afirma que: “[...] na narrativa, a linha clara se diferencia por ser direta,

linear e bem-humorada e, quanto à temática, privilegia a aventura e também é bem abastecida de referências históricas”.

Outro gênero abordado é a ficção científica. Nesta categoria, destacam-se Moebius e Leo, que criaram mundos, personagens e até uma fauna e flora totalmente fantasiosos. Os dois quadrinhistas exploram a fantasia com muito afinco, ao contrário da maioria dos quadrinhistas mencionados e, principalmente, os da Escola de Bruxelas, que se contentam em explorar a vastidão do planeta Terra e suas diversas localidades. St-Louis (2009, n.p., tradução nossa) comenta ainda que “A linha clara é frequentemente associada a histórias sérias, não necessariamente voltadas para adultos em termos de temas, mas definitivamente não para crianças pequenas”.

Finalmente, um dos últimos aspectos a serem comentados é a quadrinhização, assim como outros elementos das HQs da *ligne claire*. Indubitavelmente, cada quadrinlista possui preferências quando se trata de estéticas e modos de quadrinhização, mas aqui serão abordadas algumas características recorrentes nas obras dos artistas abordados.

No geral, percebe-se o uso frequente de balões de fala com formato retangular, assim como presença de textos longos em seu interior. Essas características podem ser notadas nas Figuras 2, 3 e 11, por exemplo. Codespoti (2009a, n.p.) afirma que os membros da Escola de Bruxelas utilizavam diálogos mais longos e detalhados, além de balões de formato mais retangular (Figura 33). Tais aspectos já não estão tão presentes nas obras de Moebius, que geralmente opta por balões com formato mais arredondado e com diálogos mais curtos. Porém, eventualmente, o artista também utiliza balões de formato mais retangular, assim como pode ser observado na Figura 29.

A disposição de quadros e sua sequencialidade seguem um modelo mais tradicional de quadrinhização, na maioria dos casos. Os balões de fala, assim como personagens ou outros elementos das cenas, raramente ultrapassam os limites dos quadros, assim como estes são majoritariamente quadrados ou retangulares. De certo modo, a sequencialidade dos quadros também segue um certo tipo de clareza visual e simplicidade, que já são sinônimo de linha clara. As Figuras 22, 24, 26 e 33 são um

bom exemplo para se observar a disposição de uma sequência de cenas em uma mesma página.

Figura 33- Blake & Mortimer: O "M" Amarelo (1956), por Edgar P. Jacobs.



Fonte: Blake & Mortimer: O "M" Amarelo, por Edgar P. Jacobs. Cinebook, 2010, p. 8.

Agora que a linha clara foi conceitualmente definida e que algumas de suas principais características foram elencadas e comentadas, foi possível compreender o estilo quadrinhístico em análise de uma forma mais aprofundada. Visto que alguns dos aspectos marcantes da *ligne claire* foram descritos, é hora de comparar o estilo gráfico em questão com três outros estilos quadrinhísticos, explorando suas características mais marcantes e apontando eventuais semelhanças ou divergências estilísticas e conceituais. Essa análise comparativa permitirá uma melhor compreensão sobre a singularidade da linha clara no contexto das histórias em quadrinhos. E quais serão estes três estilos abordados? Bom, a espera por uma resposta não tardará, pois a próxima etapa desta jornada está logo à frente.

2. A LINHA CLARA X OUTROS ESTILOS QUADRINHÍSTICOS

*“Ver pelos olhos de outro – do ponto onde o outro está e atento ao que o outro vê – ajuda a mudar nossa vista da perspectiva unidimensional à multidimensional.”
(Nick Sousanis)*

A *ligne claire* já pode ser compreendida como um estilo gráfico icônico e amplamente reconhecido, assim como discutido anteriormente. Porém, além dela, é possível destacar outros estilos importantes e conhecidos. Nos quadrinhos norte-americanos, também conhecidos como *comics*, é possível destacar as HQs de super-heróis como um dos gêneros mais famosos. O mangá japonês também ganhou destaque nas últimas décadas, conquistando espaço e influenciando tanto a indústria de quadrinhos quanto inúmeros artistas. Outro gênero relevante é o das histórias em quadrinhos poético-filosóficas, nesse caso, as brasileiras, que se caracteriza por uma produção autoral e, muitas vezes, experimentalista.

Tanto as HQs estadunidenses quanto o mangá japonês e as histórias em quadrinhos poético-filosóficas apresentam estilos abrangentes, assim como a *ligne claire*. Diante da influência e amplitude desses gêneros, serão destacados especificamente as histórias em quadrinhos de super-heróis norte-americanas da Era de Ouro, o mangá *shonen* japonês e as HQs poético-filosóficas brasileiras. Desse modo, será possível elaborar uma análise mais detalhada, além de comparar os estilos mencionados com a linha clara, levando em consideração os temas, estilos e as narrativas recorrentes em cada um dos gêneros escolhidos.

De forma alguma busca-se aqui enaltecer, e dessa forma persistir com o discurso do “um” superior ao “outro”, mas apenas lançar indagações que ajudem a refletir sobre a legitimidade do discurso dos detentores do mesmo (Zanoni, 2020, p. 100).

2.1. Os super-heróis e a Era de Ouro

Começando pelas HQs de super-heróis, que são praticamente um símbolo das HQs norte-americanas e até mesmo uma espécie de fomento para a cultura de massa e dos quadrinhos comerciais. Os *comics*, termo comumente utilizado para se referir a essas produções, se popularizou porque os quadrinhos eram majoritariamente cômicos (Moya, 1987, p. 76). Essas histórias em quadrinhos se tornaram fonte de entretenimento para inúmeras gerações dos mais variados modos. Seja nas próprias

HQs, das quais surgiram, nos filmes e animações que adaptaram suas aventuras e até em produtos diversos comercializados em todo o mundo.

Mas seu poder não repousa apenas nos feitos extraordinários que executam na ficção. É no mundo dito real que eles se mostram mais fortes e impressionantes, pois desde seu advento, no início do século XX, não deixaram de se espalhar por diferentes meios, em diversas narrativas. Incorporaram-se assim ao imaginário coletivo da modernidade, tornando-se símbolos indispensáveis para a compreensão da cultura pop e, por consequência, da própria maneira de entender o mundo atual e futuro (Costa, 2012, p. 21).

Muitas pessoas tiveram seu primeiro contato com o mundo das histórias em quadrinhos por meio das HQs de super-heróis americanas. Esse fenômeno começou em 1938, no estopim da Era de Ouro dos quadrinhos. A precursora de todo esse movimento foi a *Action Comics*, publicada pela famosa editora DC Comics. Em sua primeira edição (Figura 34), introduziu ao público uma figura que trajava um uniforme colorido com uma capa e que levantava um carro com suas próprias mãos, aparentemente sem esforço algum.

O mês é junho. O ano é 1938. Nas bancas de jornal, farmácias, barbearias e doçarias dos Estados Unidos, uma revista com a imagem de um homem musculoso vestido com roupas que se assemelham a de um artista circense carregando um carro por cima dos ombros chama a atenção de crianças, jovens e adultos. O título era “Action Comics”, em sua primeira edição. A figura destacada é aquela que, historicamente, se consagra como super-herói original: o Superman (Costa, 2012, p. 43).

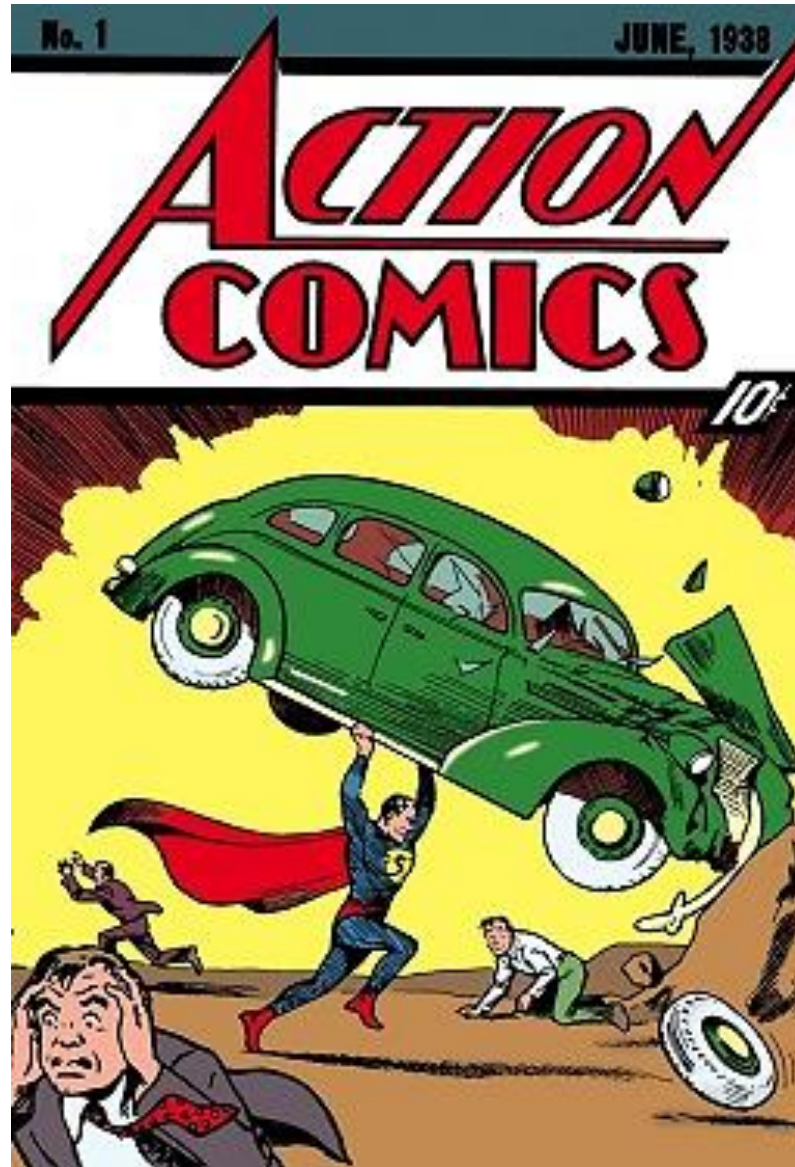
Spiegelman (2019, n.p.) afirma que Jerry Siegel e Joe Shuster, que deram origem à *Action Comics*, criaram um novo arquétipo- ou até mesmo um novo estereótipo, que mostrou que o gênero de super-heróis poderia render muito dinheiro, fazendo com que muitos outros imitadores lançassem suas próprias versões de heróis.

A ingenuidade juvenil do Superman era, aparentemente, parte do seu apelo, convidando os jovens para uma nova história especialmente amigável para crianças, cujas fantasias eram ainda mais livres de lógica do que a maioria das histórias em prosa, tudo apresentado com visuais diagramáticos em cores primárias e secundárias que podiam transformar cada página em uma cortina de teatro para ser erguida em direção a novas sensações visuais e ... ação (Spiegelman, 2019, n.p., tradução nossa).

Esse foi apenas o início para o surgimento de uma legião inteira de super-heróis nas histórias em quadrinhos. Além da DC Comics, fundada em 1934, a Marvel Comics, que também é uma editora norte-americana de grande destaque, foi fundada no ano seguinte após o lançamento da primeira edição da *Action Comics*, em 1939. Mas o

que chamava tanto a atenção dos leitores nesses quadrinhos de super-heróis? Quais características, estilos e temáticas eram recorrentes nessas publicações?

Figura 34- *Action Comics* nº 1 (1938), por Jerry Siegel e Joe Shuster.



Fonte: *Action Comics* nº 1, por Jerry Siegel e Joe Shuster. Detective Comics Inc, 1938, capa.

Primeiramente, é necessário esclarecer o que é a Era de Ouro dos quadrinhos, visto que as HQs deste período foram escolhidas para serem abordadas. Ramone (2015, n.p.) atribui o começo dessa era ao ano de 1938, com o lançamento da primeira edição da *Action Comics*, e termina em meados de 1955. As produções neste período possuem estilos similares e muitas características em comum, o que torna sua análise mais fácil.

Entre 1938 e 1945 os super-heróis floresceram. Spirit, Capitão Marvel, Flash, Tocha Humana, Sandman e muitos outros nasceram em várias publicações. Em 1940, os quadrinhos de guerra possibilitaram a estréia de todos os heróis patrióticos. O Capitão América, criado por Joe Simon e Jack Kirby, tornou-se o primeiro herói a ganhar seu próprio título antes de aparecer em um outro quadrinho. Em 1945, com o final da guerra, a Era de Ouro dos quadrinhos começou a declinar e os quadrinhos de ficção científica ganharam popularidade (Ramone, 2015, n.p.).

Depois de compreender as noções básicas sobre a Era de Ouro das HQs norte-americanas, é hora de começar a discorrer sobre as características que tornam o estilo presente nessas histórias em quadrinhos tão marcante. Em primeira instância, é possível afirmar que a cor é um dos aspectos que mais se sobressaem neste gênero de quadrinhos, assim como pode ser observado na Figura 35.

Figura 35- *Whiz Comics* nº 1 (1940), capa por C. C. Beck.



Fonte: *Whiz Comics* nº 1, C. C. Beck. Fawcett Publications, 1940, capa.

Assim como já comentado anteriormente, o dinheiro e o comércio são fatores importantes nas histórias em quadrinhos. Com as HQs de super-heróis não foi diferente, e a sua estética acabou sendo fortemente influenciada pelas questões de qualidade de impressão e papel utilizado, assim como também aconteceu com a *ligne claire*, na Europa. Sobre isso, McCloud afirma que:

O quadrinho em cor atingiu a indústria jornalística como uma bomba. A cor aumentou as vendas, só que também aumentou os custos! Providências foram tomadas para tornar o processo mais custo eficaz e o processo-padrão de “quatro cores” passou a predominar. Esse processo restringia a intensidade das três primárias a 100%, 50% e 20% usando tinta preta pros traços. O visual dessas cores, simples e nítidas, reproduzidas em papel jornal barato, se tornou marca registrada dos quadrinhos na América (McCloud, 1995, p. 187).

O autor (McCloud, 1995, p. 188) ainda comenta que, para compensar esse efeito nas impressões em papel, as editoras passaram a utilizar cores primárias brilhantes, o que garantia um visual mais chamativo e, além disso, também funcionava como uma estratégia para se destacar da concorrência. Além disso, as cores são predominantemente chapadas, assim como na linha clara, mas é possível perceber as hachuras e manchas negras sendo utilizadas com mais frequência.

As cores eram escolhidas pela sua força, e contrastadas intensamente mas, na maioria das páginas, nenhuma delas predominava. [...] Contudo, embora os quadrinhos coloridos não fossem expressionistas, eles assumiram um novo poder icônico: como as cores dos uniformes permaneciam as mesmas, quadro após quadro, elas passaram a simbolizar personagens na mente do leitor (McCloud, 1995, p. 188).

Essas identidades visuais atribuídas a cada personagem por meio de uniformes já não acontecem com tanta frequência nas histórias em quadrinhos da linha clara. Tintim, por exemplo, nas Figuras 18 e 20, aparece trajando roupas de estilos e cores diferentes. Alguns personagens de Moebius utilizam as mesmas roupas do início ao fim da história, mas não possuem cores tão icônicas e chamativas como as dos super-heróis. Um bom exemplo desse efeito pode ser observado ao isolar tons específicos das cores vermelho e azul, ou preto e amarelo, sem nenhuma outra ilustração ou imagem além dessas duas cores. Muitas pessoas, ao observar essas cores, podem imediatamente associá-las ao Superman e ao Batman, respectivamente.

[...] os uniformes são itens caracterizantes do gênero super-herói e, numa demonstração da potencialidade dessas personagens, tornaram-se ícones Pop, reconhecíveis em diferentes situações e, por isso mesmo, ponto definidor, indissociável e indispensável ao salto entre as mídias [...] (Costa, 2012, p. 56).

Outra característica que se diferencia bastante da *ligne claire* é a modulação da linha nessas HQs. Percebe-se uma variação maior na espessura dos traços e, assim como já mencionado anteriormente, o uso de hachuras é mais frequente. Porém, mesmo que haja uma variação maior na espessura das linhas, os traços nas ilustrações dessas histórias em quadrinhos são claros e bem definidos, assim como

também ocorre na linha clara. Essa oscilação na grossura dos traços pode ser um efeito do uso de pincéis, material comumente utilizado na arte-finalização das ilustrações das histórias em quadrinhos de super-heróis da época em questão. A técnica de finalização com o pincel permite que as linhas sejam moduladas com uma maior variação de espessura de maneira mais fácil, tornando também o preenchimento de áreas escuras mais rápido e prático. As características aqui mencionadas podem ser observadas de forma clara na Figura 36.

Figura 36- *The Little Book of Batman* (2015), por Paul Levitz.



Fonte: *The Little Book of Batman*, por Paul Levitz. Taschen, 2015, p. 40.

Já os personagens, como visto na imagem comentada, não são excessivamente simplificados, mas também não apresentam uma complexidade extrema. A anatomia e as feições faciais seguem um padrão mais estilizado, de uma maneira que os torna discerníveis. Os super-heróis, como ícones de justiça idealizados, são majoritariamente retratados com corpos musculosos, aderindo a um padrão estético considerado belo. Essa característica pode servir como uma analogia aos ideais de beleza e proporções corporais exaltados na Grécia antiga. Tal representação busca transmitir uma imagem de força e poder, reforçando o aspecto heroico que os personagens personificam. Sobre isso, Costa complementa que:

No plano metafórico ficcional, o uniforme é também reafirmação da sexualidade: os super-heróis utilizam, na maior parte dos casos, roupas

coladas ao corpo, sem receio de mostrarem seus potenciais físicos. [...] Em se tratando das super-heroínas, a sexualidade e a sensualidade, ainda que sejam controladas, como já vimos, estão constantemente presentes (2012, p. 56).

Outro aspecto que se aproxima da linha clara são os cenários que possuem certo grau de semelhança com a realidade. Apesar dos quadros a seguir (Figura 37) terem sido coloridos com tons que não são tão verossímeis, as paisagens retratadas são bastante convincentes e algumas são bem detalhadas.

Figura 37- *Marvel Comics #1: Tocha Humana* (1939), por Carl Burgos.



Fonte: *Marvel Comics #1: Tocha Humana*, por Carl Burgos. Timely Comics, 1939, p. 4.

Por fim, os estilos de narrativas recorrentes e a quadrinhização nas HQs de super-heróis são características notavelmente marcantes. De modo geral, os enredos focam em histórias com tramas mais curtas e diretas, nas quais a ação e o embate entre o bem e o mal são constantes e marcados por extensos balões de fala. Barbieri (2017, p. 286) afirma que há uma necessidade teatral de expressar com a fala aquilo que a ação não pode mostrar, utilizando diálogos e monólogos demasiadamente longos. O autor (Barbieri, 2017, p. 290) ainda comenta que seria esperado encontrar mais movimento do que diálogo nessas histórias, mas o que realmente acontece é o

inverso: tal fator acaba por diminuir o ritmo da leitura, e os textos tomam mais tempo do leitor do que as ações em si.

Assistimos nesses quadrinhos a uma inundação de balões, correspondentes a incômodos monólogos dos personagens, que devem dizer tudo de seus pensamentos, intenções e motivações. [...] Os espaços-texto arredondados ou retangulares invadem literalmente a cena, comumente tornando-se os objetos mais significativos (Barbieri, 2017, p. 236).

Em conclusão, Costa (2012, p. 40) afirma que os super-heróis consagram o termo de heroísmo, tornando-se ícones da modernidade. Esse mundo no qual os heróis aparentam ser seres invencíveis, sem falhas ou problemas encantou- e ainda encanta- inúmeros leitores por várias gerações, com suas capas longas e seus uniformes colados ao corpo. Mas esse não é o único gênero que conquistou incontáveis leitores ávidos ao redor do mundo: o mangá, originário do Japão, será comentado a seguir.

2.2. O mangá e a visão oriental das HQs

A palavra “mangá” é originada do termo japonês *manga*, que pode ser literalmente traduzido como desenho ou imagem involuntária, mas nada mais é do um vocábulo para designar as histórias em quadrinhos japonesas. Sua origem é atribuída ao Período Edo, compreendido de 1603 até 1868. Nessa época, de acordo com Braga Júnior (2020, p. 12), o artista Tawaraya Sōtatsu buscou inovar nas produções em xilogravura da época, que era uma forma de arte popular bastante apreciada, criando então um método de composições abstratas com cenas flutuantes que estavam sempre justapostas: o *Ukiyo-e*. Zaroni (2020, p. 99) explica que a intenção aqui era a de retratar a vida simples e cotidiana do povo japonês, o que na época não era considerado como arte na Europa e nos Estados Unidos, simplesmente por não reproduzir os valores e movimentos aceitos pela elite.

A intenção desse novo estilo de pintura era retratar a vida mundana e cotidiana do povo japonês, de forma simplória. Nesse momento não havia nem uma semelhança visual com o mangá moderno, todavia, sua temática já era muito próxima. O mais famoso desses pintores foi Katsushita Hokusai, que cunhou o termo *mangá* (Zaroni, 2020, p. 99, grifo do autor).

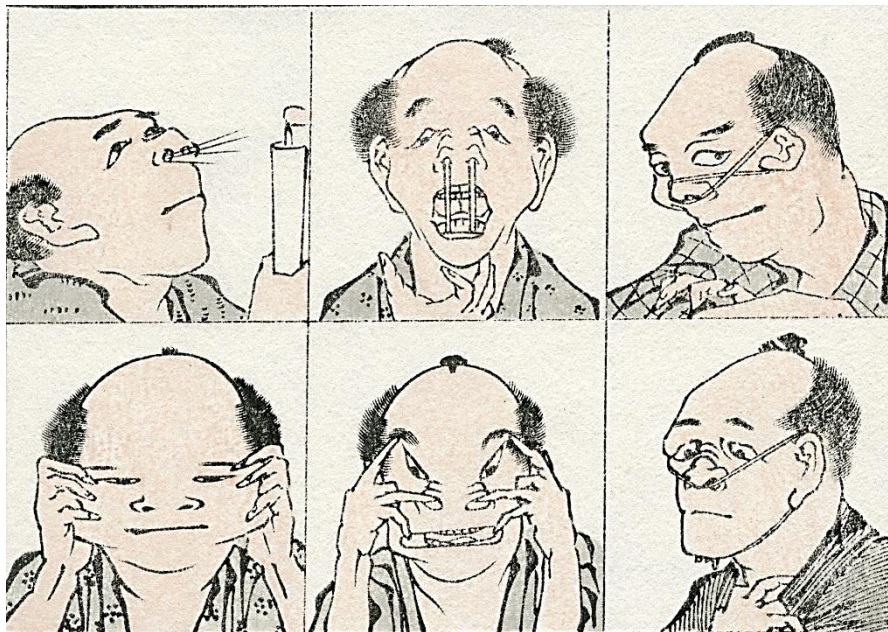
Contudo, precursor a ele, o autor (BRAGA JÚNIOR, 2020, p. 14) comenta que havia ainda o *Chojugiga*, que começou a ser feito por um monge budista chamado Toba Sojo, retratando animais em situações cômicas com traços cartunescos.

A grande questão é que, apesar da inovação estética na produção deste estilo, ele não era comercializado naquele momento. Eram materiais únicos usados para contemplação e meditação monástica. Ainda assim, é sua linguagem cartunesca e caricatural que influenciará a produção de materiais semelhantes ao longo dos anos (Braga Júnior, 2020, p. 14).

Após alguns anos, um artista chamado Hokusai resolve produzir inúmeros desenhos soltos com nenhuma intenção de estabelecer uma narrativa contínua ou um tema explícito. Essa série de ilustrações foi publicada e cunhada como *Hokusai Manga* (Figura 38), originando então o termo que faz referência a esses desenhos despretensiosos.

Era uma série de esboços. Desenhos livres, esboços e, talvez, até estudos de anatomia corporal, de posições, instrumentalizações e técnicas diversas. Estes desenhos livres não formavam um *continuum* narrativo unificado, uma história. Eram páginas soltas com cenas livres, mas feitos numa técnica simples, limpa e caricatural (Braga Júnior, 2020, p. 26, grifo do autor).

Figura 38- *Hokusai Manga* (1814), por Katsushita Hokusai.



Fonte: *Hokusai Manga*, de Jocelyn Bouquillard e Christophe Marquet. L'Ippocampo, 2007, p. 114.

Assim, a expressão *manga* acabou se popularizando, principalmente no Ocidente, como meio de se referir a esses desenhos simples, não coloridos, mas com certa expressividade e com um viés cômico que retratam a vida cotidiana (Braga Júnior, 2020, p. 23).

Não é que Hokusai tenha criado o mangá moderno. Longe disso. Mas a publicação do *Manga Hokusai* apresentou à comunidade um novo estilo gráfico e editorial de narrar histórias e retratá-las visualmente. Os editores do material estamparam as gravuras em blocos segmentados por linhas que delimitavam o desenho e uma calha branca entre eles. Estava se

consolidando um dos elementos sinópticos que estão fortemente associados às histórias em quadrinhos: as calhas e os requadros (Braga Júnior, 2020, p. 23).

Após a publicação do *Hokusai Manga*, o mangá começou a se popularizar na Era Meiji, que começou logo após o Período Edo, entre 1868 a 1912. Segundo Braga Júnior (2020, p. 31), nessa época o Japão inicia um processo de abertura com o Ocidente, o que resultou em uma troca entre as culturas que afetou a produção do mangá.

Zanoni (2020, p. 109) explica que, mesmo assim, as tradições são mantidas, e isso se deve a capacidade de adaptação do país: quando aspectos que podem ser alterados e que podem se mostrar benéficos, eles serão polidos até se tornarem japoneses e serem encaixados em suas tradições milenares. Por isso, o Japão passou a adotar diversas influências da cultura Ocidental, tornando-as suas no processo. Por exemplo, os jornais que começaram a contar com ilustrações cômicas que remetiam aos cartuns e charges que já circulavam na Europa, segundo Braga Júnior (2020, p. 31).

Avançando um pouco mais no tempo, no final da Era Meiji, surge um subgênero do mangá, que foi escolhido para ser comentado em maior nível de aprofundamento a seguir: o *shonen*.

No fim da Era Meiji, houve uma popularização de revistas de literatura e entretenimento voltadas para o público infantil. A mais famosa era a *Shōnen Sekai*, voltada para meninos (publicada desde 1895). [...] As histórias publicadas nestas revistas passaram a incorporar variações temáticas e estéticas que criaram os primeiros subgêneros de publicação de mangá que representarão boa parte deste estilo de produzir quadrinhos que o Japão consolidou (Braga Júnior, 2020, p. 35).

Atualmente, esse subgênero é, sem dúvida, um dos mais famosos na indústria do mangá. Esses quadrinhos têm como público-alvo garotos adolescentes, mas acabaram conquistando leitores das mais diversas faixas etárias e gêneros. Algumas das produções shonen mais conhecidas são: *Naruto* (1999), de Masashi Kishimoto; *Dragon Ball* (1984), de Akira Toriyama; *Boku no Hero Academia* (2014), de Kōhei Horikoshi; *One Piece* (1997), de Eiichiro Oda, entre outras.

Braga Júnior (2020, p. 85) explica que, majoritariamente, os *shonen* apresentam como temáticas recorrentes os confrontos, brigas e conflitos, assim como a amizade, esforço, superação e conquistas são abordados com bastante frequência.

O autor ainda afirma que: “[..] obviamente, a maioria dos protagonistas é de jovens meninos adolescentes que se envolvem em uma aventura repleta de desafios, que terminam por ser superados depois de muita luta, dor e sofrimento” (Braga Júnior, 2020, p. 85).

Depois de discorrer sobre um breve panorama da história do mangá e definir o que é *shonen*, as particularidades estéticas deste subgênero serão comentadas. Antes disso, é necessário reiterar que as características comentadas podem não ser exatamente iguais em todas as produções do gênero. Muito pelo contrário: o mangá é extremamente amplo e diversificado, mas os aspectos aqui apresentados são recorrentes em muitas obras e contribuem para o fato das histórias em quadrinhos japonesas terem se tornado tão icônicas e influentes.

Começando pelas linhas, que exercem um papel importante no mangá. Elas, em sua maioria, são bem claras, limpas e precisas, e geralmente apresentam variação de espessura. Isso não impede, portanto, uma modulação mais rebuscada das linhas em momentos nos quais o artista deseja expressar emoções mais intensas. Além disso, é possível observar o uso frequente de manchas negras e hachuras, assim como visto na Figura 39.

Figura 39- *One Piece* (1997), por Eiichiro Oda.



Fonte: *One Piece* cap. 601, por Eiichiro Oda.
VIZ Media LLC, 2010, p. 18.

A hachura é uma técnica frequentemente utilizada pelos *mangakas*, termo utilizado para designar os quadrinhistas japoneses, visto que, como a grande maioria dos mangás não é impresso em cores, os artistas têm que recorrer a outros tipos de

soluções gráficas para designar áreas com variação tonal. Portanto, as hachuras são amplamente utilizadas para atribuir a sensação de texturas, volume e até mesmo sombras. Na Figura 39, a hachura é utilizada no chapéu do personagem de Eiichiro Oda, modulando a textura da palha, além de ter sido usada na boca e pescoço para expressar as sombras e as transições em meio-tom para as áreas pintadas de preto.

Outro recurso gráfico importante, também utilizado na linha clara, porém de maneira mais tímida, são as linhas de movimento. No mangá, principalmente no subgênero em questão, a necessidade de expressar o movimento é uma questão importante. Por isso, a convenção gráfica das linhas de movimento foi adotada por muitos quadrinhistas, seja nas cenas de ação ou em outros tipos de acontecimentos. Novamente, na Figura 39, essas linhas foram utilizadas para amplificar a fala, a empolgação, e até mesmo a própria presença do personagem no quadro apresentado.

Figura 40- *Boku no Hero Academia* (2014), por Kôhei Horikoshi.



Fonte: *My Hero Academia* vol. 10 cap. 89, por Kohei Horikoshi. JBC, 2018, p. 178.

Outro bom exemplo do uso de linhas de movimento é o da Figura 40. As linhas foram utilizadas tanto para indicar e até acentuar o movimento dos personagens, como também para demonstrar o deslocamento e o ponto de origem dessa ação.

Assim como mencionado anteriormente, as impressões em preto e branco poderiam ser um fator limitante para muitos. McCloud (1995, p. 192) afirma que a diferença entre os quadrinhos em preto e branco e coloridos é profunda, o que acaba influenciando cada nível da experiência de leitura: nessa primeira situação, as ideias

implícitas na arte são comunicadas de maneira mais direta, de modo que o significado transcende a forma.

A ausência de cores nesses quadrinhos não deve ser vista de forma negativa, e pode ser interpretada como uma característica que torna essas obras ainda mais marcantes. Além das hachuras, que podem ser utilizadas para simular os meios tons, e as manchas negras, as retículas também são bastante utilizadas. As retículas funcionam como uma espécie de película, que podem atribuir nos desenhos os mais diversos efeitos, como sombreado e textura. Por exemplo, no painel a seguir (Figura 41) o uso da retícula é bem evidente e foi utilizada para conseguir o efeito de sombra e os diferentes tons de cinza. O uso desses recursos já diferencia bastante o mangá da *ligne claire* e das HQs de super-heróis.

Figura 41- *Fairy Tail* (2006), por Hiro Mashima.



Fonte: *Fairy Tail* vol. 34 cap. 290, por Hiro Mashima. KC Magazine, 2012, p. 163.

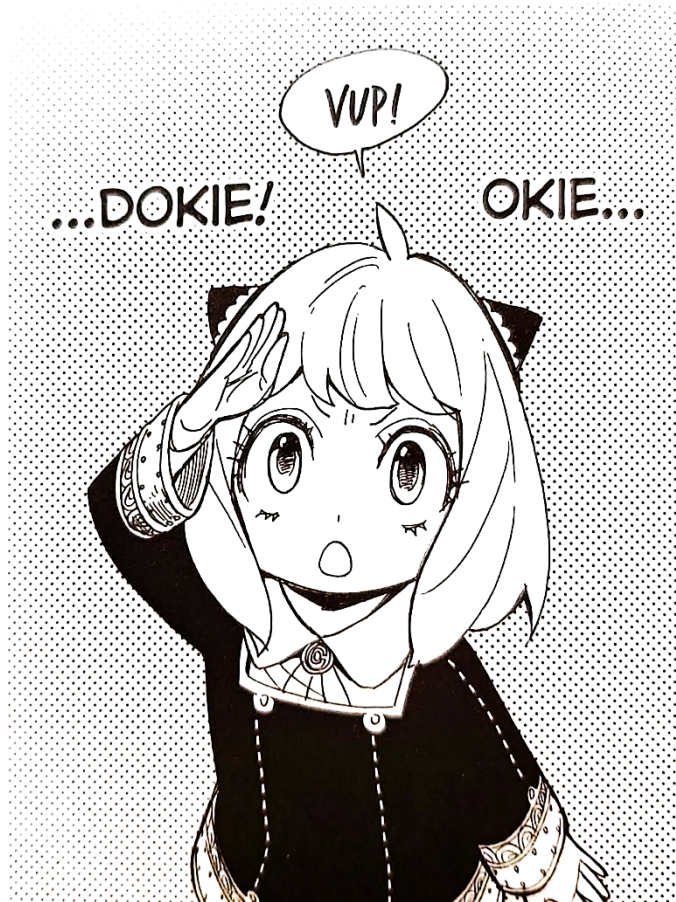
Antes de adentrar no âmbito dos personagens, é preciso traçar um breve parâmetro com as obras de Osamu Tezuka. Tezuka tem a autoria de obras famosas como *A Princesa e o Cavaleiro* (1954) e *Astro Boy* (1952) e foi um quadrinhista incrivelmente influente na história do mangá por diversos motivos. Segundo Braga

Júnior (2020, p. 53), nas produções de Tezuka, já seria possível encontrar uma pequena fagulha de uma característica que, hoje, é considerada uma das mais icônicas do mangá: os olhos grandes dos personagens.

Graças à influência do desenhista Osamu Tezuka, os quadrinhos japoneses têm uma longa e rica história de personagens icônicos. Como em décadas recentes, os fãs japoneses também desenvolveram um gosto pela arte fotorealista. Os estilos híbridos resultantes mostraram uma tremenda variação icônica, com personagens muito cartunizados e fundos quase fotográficos (McCloud, 1995, p. 43).

Dessa forma, o mangá produziu personagens icônicos a ponto de serem reconhecíveis até mesmo por pessoas que não se interessam por esse tipo de produção. McCloud (1995, p. 44) explica que os quadrinhos no Ocidente evoluíram de forma diferente dos japoneses por razões como essa: enquanto a maioria dos personagens era desenhada com simplicidade para melhor identificação do leitor, outros eram desenhados de forma mais realista, conferindo o efeito oposto ao da primeira situação: algo que não é familiar.

Figura 42- *Spy X Family* (2019), por Tatsuya Endo.



Fonte: *Spy X Family* vol. 2 cap. 8, por Tatsuya Endo.
Panini Comics, 2020, p. 67.

A anatomia aqui pode seguir duas vertentes principais: a que se aproxima mais da realidade e aquela extremamente estilizada. De modo geral, os personagens em si já são muito estilizados: os olhos são muito maiores do que o esperado, as bocas geralmente são desenhadas apenas com um simples risco e o nariz é apenas uma sugestão na maioria dos casos (Figura 42). Essa estilização, de uma maneira geral, contribui para que os personagens do mangá se diferenciasssem tanto de outros personagens do Ocidente, como os da linha clara. Nas palavras de Braga Júnior (2020, p.67): “O que se tem, portanto, é uma tendência a supressão dos traços”.

Os personagens tendem a apresentar traços simples, cuja definição seja atribuída em poucas linhas. Há uma preocupação com as expressões faciais e corporais, assim como o cabelo, interferindo na própria constituição dos personagens. Cortes, formas, volumes, tamanhos são executados ao extremo. Existe, portanto, uma grande preocupação com a cabeça dos personagens e suas vestes, que sempre são bem trabalhadas, nos mínimos detalhes. Já outros elementos como estrutura do corpo, detalhes dos membros, compleição física e proporções reais são deixados de lado e tendem a ser simplificados (Braga Júnior, 2020, p. 67).

Ao se tratar de anatomia, *One Piece* (1997) é um ótimo exemplo para se observar figuras incrivelmente estilizadas com uma anatomia irreal. Essa característica não é negativa de modo nenhum, pois foi por meio desse estilo quadrinhístico que Eiichiro Oda conseguiu criar personagens tão icônicos e queridos pelo público.

Figura 43- *One Piece* (1997), por Eiichiro Oda.



Fonte: *One Piece* cap. 815, por Eiichiro Oda. VIZ Media LLC, 2016, p. 15.

Também é evidente que existe uma grande preocupação com a expressividade dos personagens, seja pela linguagem corporal ou pelas expressões faciais.

Frequentemente, observa-se um exagero ao retratar até mesmo a menor das emoções. Braga Júnior explica esse fenômeno da seguinte maneira:

As caretas expressivas são presentes em todo o tipo de história, por mais séria que seja; As gotas de lágrima e de secreção nasal, ampliadas, muitas vezes maiores que os rostos dos personagens; Os socos, pontapés e cascudos físicos, assim como as quedas “de-pernas-para-o-alto”. Ou os pontos dispersos no cenário das histórias indicando movimentos, vento ou apenas preenchendo os vazios da imagem com pigmentos dispersos (Braga Júnior, 2020, p. 73).

Os cenários do mangá, de maneira similar aos da linha clara e das HQs norte-americanas de super-heróis, são bem realistas. Nas produções japonesas, muitas vezes os cenários se destacam dos personagens por aparentarem ser muito mais realistas do que eles. Algo similar ocorre com os objetos em uma cena, de acordo com McCloud. O autor afirma que um objeto poderia ser desenhado de uma forma mais simplificada em uma sequência de quadros, sendo como uma extensão da caricatura simplificada do personagem, mas se tornaria mais realista e detalhada em um quadro no qual o foco é o objeto em questão (Figura 44). Essa característica serve, além de mostrar os detalhes, para o leitor estar consciente de que o objeto em questão é uma coisa com peso, textura e complexidade física (McCloud, 1995, p. 44).

Figura 44- *Haikyuu!!* (2012), por Haruichi Furudate.



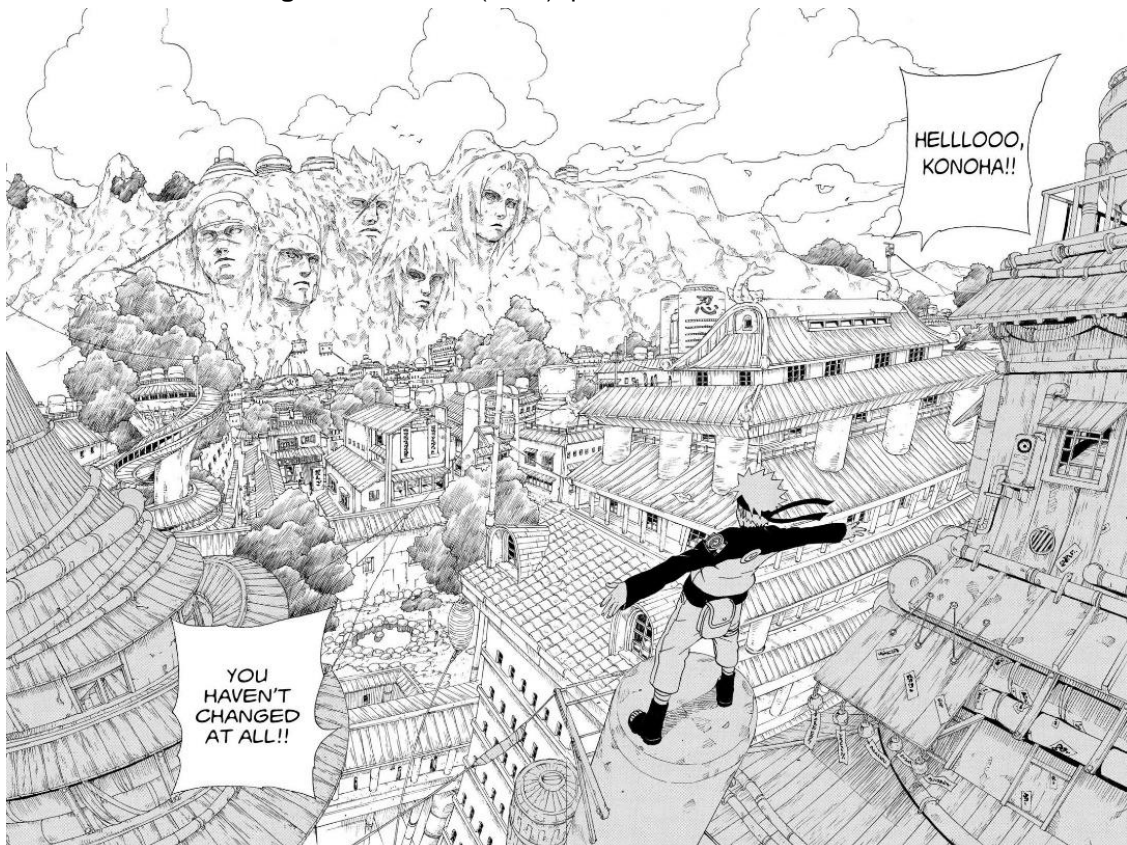
Fonte: *Haikyuu!!* cap. 290, por Haruichi Furudate. VIZ Media LLC, 2018, p. 15.

No painel da Figura 44 assim como na Figura 45, pode ser percebido a complexidade dos cenários no mangá. Porém, de acordo com Braga Júnior (2020, p.

67): “Cenários são muitas vezes dispensados. Os personagens são desenhados em fundos brancos ou acompanhados de linhas de ação”. Isso pode ser observado nas Figuras 39, 42 e 43.

Aliados a um conjunto de perspectivas mais ousadas e originais, com ângulos muito obtusos e beligerantes, jogo de visões variadas de cima, de baixo e transversalmente, os quadrinhos japoneses conseguem atribuir à narrativa uma cinética completamente diferente dos quadrinhos ocidentais (Braga Júnior, 2020, p. 69).

Figura 45- *Naruto* (1999), por Masashi Kishimoto.



Fonte: *Naruto* vol. 28 cap. 245, por Masashi Kishimoto. VIZ Media LLC, 2008, p. 11.

Ao falar sobre os estilos narrativos do mangá, é necessário reiterar uma peculiaridade marcante em relação aos quadrinhos Ocidentais: no Japão, os mangás são manuseados e lidos da direita para a esquerda (Luyten, 2011, p. 137). Além disso, segundo Luyten (2011, p. 129): “A estrutura dos mangás é muito mais fluída que a ocidental, pois há presença abundante de quadrinhos multiformes e linguagem cinematográfica”. McCloud (1995, p. 79) define as transições entre cada quadro dos mangás como transições de aspecto-para-aspecto. Segundo o autor, é como se o tempo parasse nessas sequências silenciosas, e um único momento é composto por

fragmentos dispersos. Braga Júnior (2020, p. 54) descreve isso como composições de enquadramento cinematográficas.

A arte e a literatura do Ocidente não divagam muito. Nós temos uma cultura muito orientada pelo objetivo. Já o Oriente tem a tradição de obras de arte cíclicas e labirínticas. Os quadrinhos japoneses parecem herdar essa tradição, enfatizando mais o estar lá do que o chegar lá (McCloud, 1995, p. 81).

Há ainda outro elemento gráfico importante: as onomatopeias (figs. 39 e 43). Elas podem ser observadas em grande parte das produções do gênero e são usadas de maneira diferente se comparado às onomatopeias nos quadrinhos Ocidentais. Luyten (2011, p. 136) afirma que, nos mangás, estes grafismos estão entrelaçados aos desenhos, de tal forma que se houvesse a tentativa de traduzi-las ou substituí-las, o conjunto visual harmônico criado seria arruinado.

Portanto, apenas traduzir essas onomatopeias já se mostra como um trabalho difícil, visto que, segundo Braga Júnior (2020, p. 72): “[...] a escrita japonesa se constitui de ideogramas silábicos que, num contexto muitas vezes simbólico, dão sentido às ações e às palavras”. Muitas vezes, não existe uma tradução exata para os ideogramas, mas essas convenções gráficas acabam dando força às imagens nas quais estão integradas.

Por fim, em relação a quadrinhização e o *layout* das páginas, percebe-se uma tendência da verticalização dos elementos. Braga Júnior (2020, p. 69) define essa estética como totalmente irregular e dinâmica. Esse aspecto se diferencia bastante dos *layouts* dos outros estilos comentados anteriormente, que seguem, em sua maioria, o padrão de uma sequência de quadros de formatos similares enfileirados em uma página. Braga Júnior (2020, p. 69) explica a quadrinhização Ocidental como um sistema que se organizava com nove quadros por página e com linhas de três quadros.

Desta forma, a horizontalidade típica das cenas nos quadrinhos ocidentais é substituída por uma verticalização, muitas vezes sobrepondo os quadros e dispensando os espaços em brancos que os separam (as calhas). E, incrivelmente, por mais diferente que seja este layout, eles mantêm uma limpidez teligível (Braga Júnior, 2020, p. 69).

Em conclusão, o mangá é uma expressão tanto cultural como artística das histórias em quadrinhos japonesas, e possui um histórico longo desde sua origem até seu desenvolvimento como estilo quadrinhístico. As inúmeras peculiaridades do mangá o tornam extremamente marcante e atraente para leitores que já se

acostumaram e se cansaram de outros gêneros que seguem sempre os mesmos padrões e raramente inovam. Agora, ao se tratar de histórias em quadrinhos que quebram os padrões da produção comercial e da cultura de massa, existe um gênero no qual o experimentalismo é um fator recorrente e que torna essas HQs ainda mais interessantes. Esse gênero será o próximo a ser explorado, logo adiante.

2.3. As reflexões nos quadrinhos poético-filosóficos

“São nas obras dos quadrinistas autorais que os quadrinhos alcançam sua maior expressividade e é nelas que vemos confirmada a importância das HQs como forma artística” (Franco, 2008, p. 33). A reflexão de Franco sobre o gênero conhecido como HQ Autoral é um excelente ponto de partida para introduzir as histórias em quadrinhos autorais e as HQs poético-filosóficas brasileiras, que será o gênero discutido neste subcapítulo.

Antes de adentrar no âmbito das produções que se enquadram como poético-filosóficas, é necessário contextualizar e explicar o que são as histórias em quadrinhos autorais. Barbieri (2017, p. 102) atribui o surgimento desse tipo de HQs aos anos 1960, na França, a partir daí se estendendo para a Itália, em 1970, e apenas em 1980 foi difundida em outros países.

De acordo com Franco (2008, p. 32), as histórias em quadrinhos autorais se diferenciam da produção comercial descartável e se caracterizam por refletir o ideário do autor, além de apresentar um traço pessoal e narrativas mais complexas. McCloud (1995, p. 57) complementa ao afirmar que: “Para os quadrinhos amadurecerem como meio de comunicação, eles devem expressar as necessidades e idéias de cada artista. No entanto, cada artista tem diferentes necessidades interiores, diferentes pontos de vista, precisando encontrar diferentes formas de expressão”.

Falar de “quadrinho autoral” comporta, na realidade, uma boa dose de mistificação: tende a fazer pensar que os autores anteriores eram inferiores ou menos criativos, e isso é falso. Leva-nos a achar que no “quadrinho autoral” exista alguma outra maior marca artística, e também isso é falso. De todo modo, há algo distinto entre esses autores e os que os precederam. Trata-se da recusa geral a aceitar que os quadrinhos devam estar dentro dos esquemas e no interior dos espaços em que sempre estiveram. Não é a primeira vez que semelhante repulsa toma corpo na história dos quadrinhos, mas é a primeira vez que o faz em toda uma geração de quadrinistas e não apenas em autores isolados. Os realizadores dos “quadrinhos de autor” ou da “vanguarda dos quadrinhos” investigam, porque querem fazer que os quadrinhos contem aquilo que nunca contaram. Querem ir além de onde

foram seus predecessores. Querem explorar ao máximo as possibilidades expressivas da linguagem dos quadrinhos; mais do que jamais havia sido feito no passado (Barbieri, 2017, p. 102).

É importante entender o conceito de história em quadrinho autoral e como ela se diferencia das produções comerciais pois as HQs poético-filosóficas também são extremamente autorais. Segundo Franco (2014, p. 22), o gênero foi batizado dessa forma por ele, mas também recebeu o nome de “fantasia-filosófica” por Henrique Torreiro, um crítico de quadrinhos espanhol. Santos Neto (2009, p. 71) afirma que, no Brasil, essas produções têm sido elaboradas desde o final da década de 80, e cita quadrinhistas como Flávio Calazans, Edgar Franco, Gazy Andraus, Henry e Maria Jaepelt, Wally Viana, Joacy Jamys, Luciano Irrthum, Eduardo Manzano e Antonio Amaral como representantes importantes do gênero em destaque.

As HQs poético-filosóficas ainda são pouco conhecidas no Brasil, embora em 2007, a revista *Lngua Portuguesa*, de São Paulo, em trabalho assinado por seu editor Luiz Costa Pereira Junior, tenha dedicado uma extensa matéria, intitulada “Poesia em quadrinhos”, ao estudo deste gênero fazendo referências ao trabalho de Henrique Magalhães como editor, e aos trabalhos dos artistas Edgar Franco, Antonio Amaral, Flávio Calazans e Gazy Andraus (Santos Neto, 2009, p. 79, grifo do autor).

Franco complementa o comentário de Santos Neto ao elucidar sobre um breve histórico desse gênero de história em quadrinhos:

Esse gênero de quadrinhos tem como antecedentes alguns autores europeus como Caza e Victor Mesquita, entretanto ele vem se desenvolvendo de forma ímpar no Brasil desde a década de 90, quando seu crescimento culminou na criação da revista *Mandala* pela editora Marca de Fantasia, o primeiro título seriado de quadrinhos do mundo dedicado exclusivamente à publicação de histórias em quadrinhos poético-filosóficas e esotéricas. A inexistência de um mercado de quadrinhos autorais no país, fez com que a grande parte da produção dos autores desse gênero seja editada nos fanzines e publicações independentes de pequena tiragem, o que não os impede de participarem eventualmente de coletâneas de quadrinhos voltadas para o mercado e as bancas, como o álbum “Brazilian Heavy Metal” e a revista “Metal Pesado” (Franco, 2014, p. 22).

O caráter autoral já diferencia as histórias em quadrinhos poético-filosóficas dos outros gêneros já mencionados, como as HQs de super-heróis norte-americanas e o mangá. Claramente, essa afirmação se baseia em um panorama geral dessas produções, visto que a maioria é destinada ao consumo e comercialização em massa e que se preocupam primordialmente com as vendas ou até mesmo a opinião e preferências do público. Naranjo faz o seguinte comentário sobre essa tendência da cultura de massa:

A inegável versatilidade do quadrinho norte-americano não impediu, no entanto, que ocorresse uma massificação desse gênero específico de arte, pois os quadrinhistas, independentemente de sua nacionalidade, desenhavam segundo os padrões dos clássicos americanos que conheceram desde a infância. Esse status começou a mudar mais recentemente, com a ascensão do quadrinho japonês (o mangá). Porém, a tendência à massificação continuou - apenas agora os quadrinhistas procuram desenhar seguindo os padrões estéticos do quadrinho japonês (2011, n.p.).

Figura 46- *Ternário M.E.N.* (2001), por Gazy Andraus.

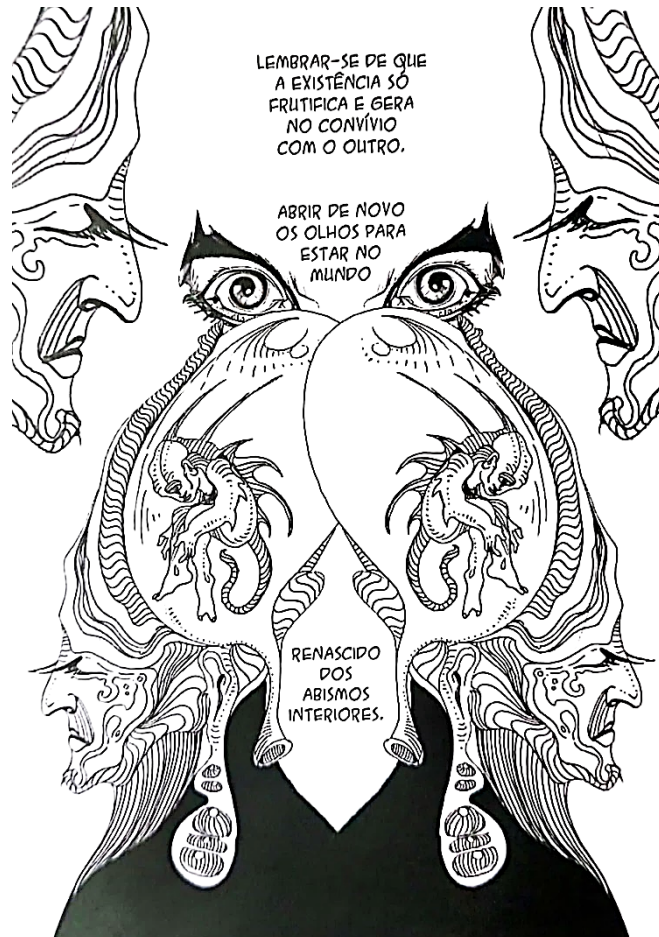


Fonte: *Ternário M.E.N.*, por Gazy Andraus. Marca de Fantasia, 2001, p. 45.

Primeiramente, antes de adentrar nas características dos quadrinhos poético-filosóficos, é preciso esclarecer que esse tipo de HQ abrange uma variedade de estilos, principalmente por conta do caráter autoral, mas é possível elencar similaridades a respeito de uma temática central e recorrente nessas produções. Franco (2014, p. 22) afirma que o gênero é caracterizado por algumas particularidades, sendo uma delas um texto mais vinculado à poesia do que à prosa (Figura 46), assim como o fato de incluírem argumentos com intenção filosófica deliberada. Moura (2019, p. 111) afirma que: “O espaço da arte sequencial permite a experiência daquilo que pode transcender linguagem, tal como o valor da multiplicidade de pontos de vista, fator

típico de absorção do conhecimento presente na estrutura das histórias em quadrinhos”.

Figura 47- *Translobo* (2023), por Ciberpajé.

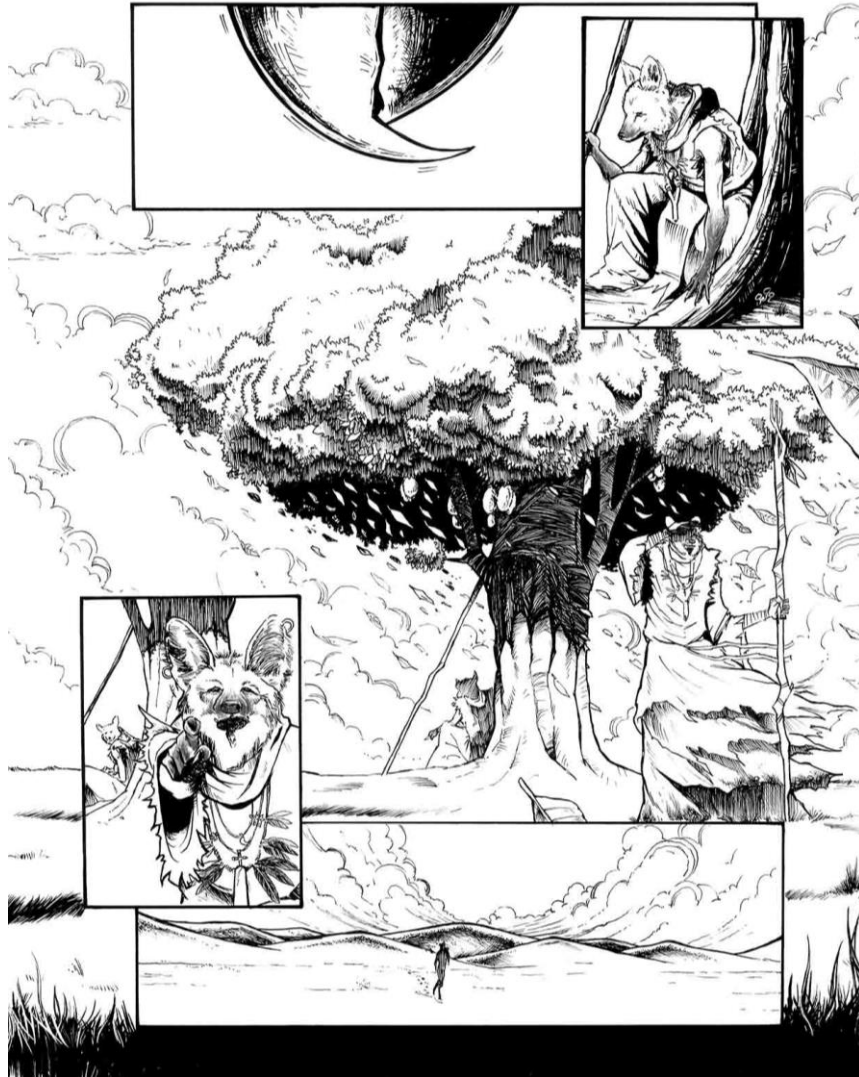


Fonte: *Translobo*, por Ciberpajé. Marca de Fantasia, 2023, p. 10

Edgar Franco, também conhecido como Ciberpajé, explora também os aforismos em suas obras, integrando imagens com aforismos, em uma forma de produção denominada por ele de HQforismo. A Figura 47 é um exemplo quando se trata da mistura das reflexões filosóficas textuais com as ilustrações. As obras do artista frequentemente utilizam simbolismos e metáforas para refletir sobre situações e acontecimentos diversos. A imagem a seguir (Figura 47), por exemplo, integra uma HQ cuja produção foi inspirada pelas circunstâncias causadas pela Covid-19 no período da pandemia. Observa-se que, em nenhum momento, o quadrinhista utiliza uma narrativa linear ou descritiva das ocorrências que inspiraram a produção da obra. Esse fato permite que o leitor possa fazer diversas leituras e interpretações de uma mesma ilustração, observando as nuances e mensagens implícitas em cada desenho

e tentando assim desbravar seus significados. A mesma situação nem sempre é possível quando se trata de uma narrativa extremamente literal e objetiva, assim como é o caso de muitas HQs da linha clara, por exemplo.

Figura 48- *Ecos Humanos* (2018), por Edgar Franco e Eder Santos.



Fonte: *Ecos Humanos*, por Edgar Franco e Eder Santos. Reverso, 2018, p. 21.

Porém, o texto não é um elemento necessariamente obrigatório, sendo que muitas histórias do gênero são completamente mudas. Por exemplo, a obra *Ecos Humanos* (2018), de Edgar Franco e Eder Santos (Figura 48), não possui falas ou textos, contando apenas com a narrativa visual silenciosa para explorar questões relativas ao ciclo da vida por meio de metáforas e simbologias. McCloud (2005, p. 34) explica que: “O mero uso de metáforas visuais não invoca automaticamente um subtexto na ficção, mas quando esses símbolos ecoam um ao outro e se relacionam diretamente com os temas centrais da história, os resultados podem ser hipnotizantes”.

Esse fenômeno descrito pelo autor é justamente o que ocorre em muitas obras do poético-filosófico.

São, portanto, três as características que principalmente definem uma história em quadrinhos poético-filosófica: 1. A intencionalidade poética e filosófica; 2. Histórias curtas que exigem uma leitura diferente da convencional; 3. Inovação na linguagem quadrinhística em relação aos padrões de narrativas tradicionais nas histórias em quadrinhos (Santos Neto, 2009, p. 90).

Figura 49- *Mora na filosofia e outras histórias* (2022), por Daniel Figueiredo.



Fonte: *Mora na filosofia e outras histórias*, por Daniel Figueiredo. Marca de Fantasia, 2022, p. 40.

As HQs poético-filosóficas também se destacam por sua natureza experimental, seja nas ilustrações, nos *layouts*, nos textos ou nas narrativas. Diferentemente dos gêneros mencionados anteriormente neste capítulo, e até mesmo de algumas produções da linha clara, essas histórias em quadrinhos abraçam a possibilidade de experimentar em diversas mídias, suportes, técnicas e ideias. Essa característica é uma das razões que tornam essas HQs tão intrigantes e cativantes para os leitores. Um exemplo é o quadrinhista Daniel Figueiredo (Figura 49), que utiliza em algumas de suas produções uma técnica que se baseia em fotografias para criar narrativas oníricas que refletem sobre a vida cotidiana e outras questões relacionadas a ela. De acordo com Franco:

Outra característica a se destacar é o caráter experimental que envolve essas HQs, o que as distancia das tradicionais narrativas quadrinhísticas. [...] Os quadrinistas poético-filosóficos costumam assumir as HQs como uma forma de arte com possibilidades ilimitadas, distanciando-se do conceito

desgastado de que os quadrinhos são uma forma vazia de entretenimento de massa (2014, p. 22).

Sobre as características e estilos narrativos recorrentes nos quadrinhos poético-filosóficos, Santos Neto (2009, p. 89) afirma que essas histórias tendem a serem apresentadas em histórias mais breves e que muitas vezes rompem com as narrativas lineares, que são mais comuns e frequentes nas HQs mais convencionais, utilizando para tal o próprio traço do quadrinhista ou até mesmo em propostas de utilização dos requadros. Além disso, Franco (2014, p. 22) destaca que as produções do gênero são destinadas a um público que encare as HQs como fonte de reflexão e deleite estético, mas faz uma ressalva ao afirmar que essas definições são genéricas, visto que cada artista dos quadrinhos poético-filosóficos possui suas particularidades.

Penso que as histórias em quadrinhos poético-filosóficas podem provocar este tipo mais aberto de reflexão filosófica e desta forma contribuir com o processo de constituição do modo de ser humano e brasileiro diante das exigências problemáticas do mundo contemporâneo (Santos Neto, 2009, p. 85).

Figura 50- *Retrogênese* (2014), por Edgar Franco e Al Greco.



Fonte: *Retrogênese*, por Edgar Franco e Al Greco. Reverso, 2014, p. 5.

Em relação à quadrinhização e às escolhas que dizem respeito ao uso de elementos típicos das HQs, como os requadros, é possível afirmar que não há uma estrutura fixa ou até mesmo recorrente nas produções dos artistas do gênero. Em alguns casos, os requadros nem são utilizados, como pode ser observado na Figura 50. Na página em destaque, observa-se que não existem delimitações entre os elementos e que a própria sequencialidade e disposição das ilustrações se integram para compor a narrativa da cena.

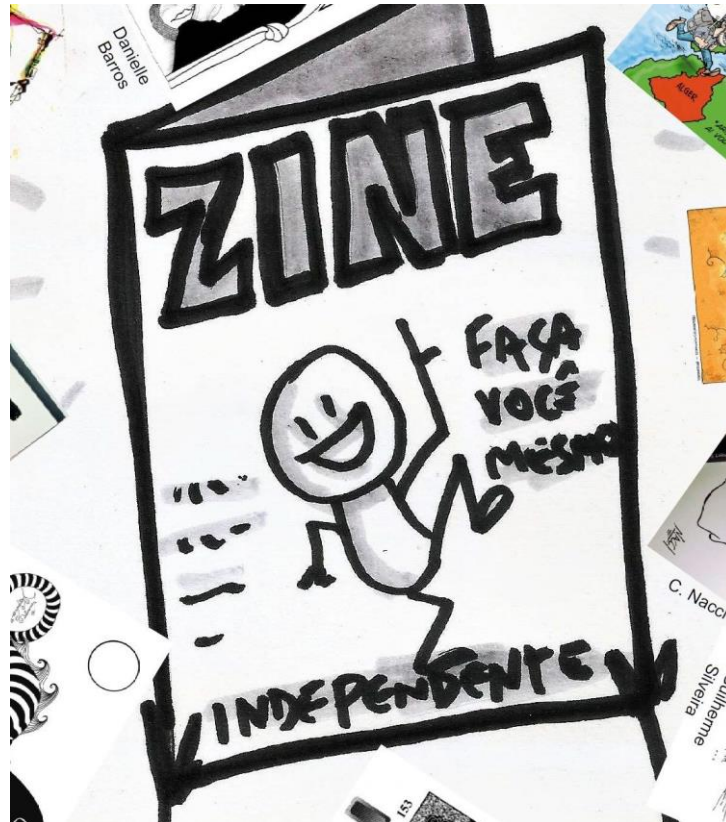
Assim como já comentado anteriormente, os artistas da linha clara não exploram tanto as possibilidades de composição de páginas, escolhendo, majoritariamente, se manter nas delimitações de requadros geométricos. Uma das exceções, assim como visto, seria Moebius. Pode ser que, por motivos como esse e também por causa do experimentalismo em suas obras, o quadrinhista em questão influenciou artistas do poético-filosófico como Gazy Andraus e Edgar Franco.

Outro detalhe que está presente em muitos quadrinhos poético-filosóficos é a utilização de tipografias manuais (Figuras 46 e 50) para o texto, o que confere a essas produções uma característica ainda mais manual e autoral. Esse atributo mencionado raramente ocorre nas HQs da *ligne claire*, mas quando são utilizadas, geralmente estão em títulos, onomatopeias ou textos mais curtos.

A respeito da veiculação dessas histórias, Santos Neto (2009, p. 75) comenta que, devido ao seu caráter autoral e não-comercial, é comum que essas produções sejam encontradas em *fanzines* (Figura 51), que se caracterizam por serem publicações independentes e autorais, que são geralmente editados e publicados em tiragens menores pelos próprios criadores, mas que também podem ser encontrados em revistas e outras publicações independentes, segundo o autor.

Os formatos dos *fanzines* não seguem, necessariamente, uma estrutura fixa, permitindo ao criador a liberdade de explorar as possibilidades, formatos, materiais, etc. Ao se tratar das revistas e editoras que publicam quadrinhos do gênero em análise, seja em versões físicas ou digitais, é possível destacar: Editora Marca de Fantasia, as revistas *Brasilian Heavy Metal* (1996), *Metal Pesado* (1997), *Café Espacial* (2007), entre outras.

Figura 51- *Fanzinar* (2020), por Gazy Andraus.



Fonte: *Fanzinar*, por Gazy Andraus. Marca de Fantasia, 2020, capa.

Em conclusão, as histórias em quadrinhos poético-filosóficas brasileiras abrangem diversos tipos de estilos e permitem que seus quadrinhistas realizem diversas experimentações, reflexões e narrativas que geralmente não seriam exploradas em uma produção mais comercial. Foi possível compreender o que define as HQs desse gênero e como essas peculiaridades se diferenciam das produções de outros gêneros e estilos comentados anteriormente, como as histórias em quadrinhos de super-heróis norte-americanas da Era de Ouro, o mangá *shonen* e a *ligne claire*.

Com esta etapa da jornada concluída, é chegada a hora de anunciar a próxima parada: o processo de criação de uma história em quadrinhos autoral e metalinguística, que tem a linha clara como um dos pontos centrais da trama.

3. CRIAÇÃO DE UNIVERSO(S)

*“Escreva o tipo de história de que você mais gosta – escreva a história que você quer ler.”
(Austin Kleon)*

Imagine um lugar dedicado inteiramente a todas as histórias em quadrinhos já criadas. Esse ambiente não seria como uma biblioteca imensa completamente destinada às HQs, se assemelhando mais a um cenário que remonta à ficção científica. Neste lugar, os quadrinhistas e suas criações convivem em espaços criativos que são um reflexo de suas próprias produções. Esse é o Universo das Histórias em Quadrinhos: um cenário que abriga e torna factível a possibilidade de desbravar e ter contato com diversos gêneros, estilos, personagens e artistas dos quadrinhos.

Criar todo um Universo e suas particularidades exige que algumas etapas sejam seguidas e que haja uma disposição de tempo por parte do criador. Ademais, é sempre importante ressaltar que seres humanos são plurais. Logo, é evidente que diferentes criadores possuem processos e metodologias criativas dispares, mesmo que se assemelhem em alguns aspectos.

Portanto, neste capítulo completamente dedicado ao processo de criação da história em quadrinhos, que é uma parte integrante do presente trabalho, será discutido e discorrido sobre os processos que deram origem à HQ que leva o mesmo título desta pesquisa: *Linha Clara: uma jornada metalinguística*.

3.1. A concepção do roteiro

Segundo Danton (2016, p. 7) o roteiro é como um veículo pelo qual o escritor orienta o desenhista a ilustrar a história exatamente como ele havia imaginado. Nesse sentido, o roteiro é essencial para que história possa começar a ser delineada e estruturada. Assim sendo, a definição do roteiro foi a primeira etapa no processo de desenvolvimento da HQ.

Nessa fase ainda existiam inúmeras ideias e possibilidades, então foi necessário realizar um processo de seleção para optar por aquela que mais se adequasse. Após a escolha do argumento geral definitivo e do detalhamento deste, algumas pequenas alterações, revisões e cortes no roteiro foram feitos para melhorar a fluidez da narrativa. Kleon afirma que isso é algo positivo, visto que:

Nessa era de abundância e sobrecarga de informação, aqueles que estarão à frente serão aqueles que souberem o que deixar de fora, para assim focar no que é realmente importante. Nada é mais paralisante do que a ideia de possibilidades ilimitadas. A ideia de que você pode fazer qualquer coisa é apavorante (Kleon, 2013, p. 145).

A ideia escolhida foi a que consistia na criação de um universo completamente dedicado às histórias em quadrinhos e aspectos relacionados a elas. Mais à frente será comentado de forma mais detalhada sobre as características e referências que possibilitaram a criação deste universo ficcional das HQs. No enredo escolhido, a personagem principal é uma representação minha, identificada apenas como “a Autora”.

O roteiro da história em quadrinhos foi escrito nos moldes do Argumento, que é um dos dois tipos principais de roteiro demarcados por Danton (2016, p. 12). O autor (Danton, 2016, p. 12) esclarece que no Argumento, também denominado como Marvel Way, o desenhista tem um pouco mais de liberdade criativa para conceber o *layout* de cada página, visto que no modelo definido como *full script* há uma estrutura previamente definida a ser seguida pelo quadrinhista. Portanto, enquanto no segundo tipo de roteiro mencionado o roteirista detalha todos os quadros de cada página, no Argumento há a descrição da página como um todo.

Para a idealização do roteiro da HQ, o Argumento foi o que mais se adequou às minhas preferências, visto que esse modelo me proporciona uma maior liberdade criativa. Além disso, esse tipo de roteiro é o que funciona mais pra mim, visto que me sinto mais confortável na possibilidade de fluidez e de realizar mudanças, quando necessário, ao esboçar as páginas.

3.1.1. O roteiro

A Autora, frustrada com suas tentativas de criar uma HQ utilizando a linha clara como estilo, parte para uma pesquisa online sobre ferramentas e tutoriais que poderiam auxiliá-la. Enquanto navegava por vários sites e vídeos, ela se depara com um site misterioso, que oferecia um produto intitulado “Experiência imersiva: Linha Clara”. Com receio, porém curiosa sobre o produto ofertado, a Autora acaba cedendo e compra a experiência que, supostamente, a ajudaria na produção de sua HQ. Após pouco tempo, um pacote é entregue em sua casa e, ao abri-lo, ela é surpreendida por um brilho intenso que a cega temporariamente.

Quando finalmente consegue abrir os olhos, ela se depara com um lugar completamente diferente de sua casa. Logo a autora descobre que, de alguma forma, foi transportada para outro lugar. Um ser misterioso aparece e explica que ele veio do reino das histórias em quadrinhos poético-filosóficas e que será o Guia para a jornada até a linha clara. Confusa com tantas informações novas e repentinas, ela questiona o ser sobre o que estava acontecendo e o que era aquele lugar. O Guia explica que o lugar em que estavam continha todas as HQs já produzidas em todo o mundo, publicadas ou não. Além disso, ele diz que esse universo das histórias em quadrinhos era dividido em reinos e cada um deles continha estilos e gêneros de HQs.

Antes de partirem para a jornada, ele explica que para chegarem na linha clara teriam que passar por alguns reinos antes: o das HQs poético-filosóficas, os quadrinhos de super-heróis norte-americanos e o dos mangás japoneses. Para viajar entre os reinos eles precisariam das chaves de cada lugar para acessar as portas, que funcionam como um tipo de portal.

A passagem pelo reino das HQs poético-filosóficas é tranquila. Porém, a visita aos outros reinos é um pouco mais conturbada. No reino das HQs norte-americanas, uma super-heroína lutava contra um vilão para recuperar a chave roubada. Após o confronto, a Autora pede a chave recém recuperada para a heroína. Ao descobrir que estavam em uma jornada até a linha clara, a super-heroína decide que irá acompanhá-la. Como a Autora foi bastante influenciada por este estilo de HQ em tempos anteriores, ela acaba cedendo, afirmando que poderia ser uma boa ideia mesmo após o Guia retrucar que ela poderia atrapalhar a jornada.

Seguindo para o reino dos Mangás, eles quase são atacados acidentalmente pelo protagonista do mangá. Ele revela que estava em um duelo e que o prêmio, caso vencesse, seria uma das chaves. Após ganhar a luta, ele dá a chave para a Autora e decide que irá acompanhá-los. No caminho até a próxima porta, a heroína sussurra algo no ouvido do protagonista e ele concorda com a proposição feita por ela, que consistia em atrapalhar a jornada até a linha clara.

Mais à frente, finalmente chegando na linha clara, o Guia começa a explicar um pouco sobre o estilo gráfico. Porém, enquanto isso, o protagonista do mangá e a heroína começam a reclamar e a afirmar que seus respectivos gêneros

quadrinhísticos são superiores. Hergé aparece e ajuda o Guia com as explicações sobre a linha clara. Ao passear pelo lugar, o Guia começa a apontar as características e escolhas estéticas e estilísticas, comparando a *ligne claire* de forma estética com o mangá, as HQs de super-heróis e as histórias em quadrinhos poético-filosóficas. Enquanto isso, a heroína e o protagonista começam a interromper as explicações, e adicionar informações que confundiam a Autora. Ela se irrita com os comentários deles e afirma que gosta dos gêneros de HQs deles, mas que seu foco no momento é a linha clara. Moebius aparece em uma nave e acrescenta mais algumas informações. Nesse ponto, a heroína e o protagonista do mangá passam a ajudar a protagonista.

Ela percebe que aprendeu muitas coisas e começa a listar todas as informações que ela absorveu durante a jornada. Nesse momento, uma última porta surge e ela a atravessa, contente. Ao olhar para trás, se despede dos companheiros de viagem e fecha os olhos. Quando os abre novamente, ela repara que está de volta à sua casa. Ela decide voltar ao trabalho e produzir algo depois de tudo o que foi aprendido na jornada. Ela sorri e volta sua atenção para os papéis à sua frente, escrevendo a seguinte frase em um deles: “A Linha Clara: uma jornada metalinguística.”

3.2. Os personagens

Após a finalização do roteiro, os personagens começaram a ser esboçados. O primeiro design a ser feito foi o da Autora. Eu já havia esboçado um design para um projeto anterior (Figura 52), então não foi difícil chegar em um resultado final. A partir desse primeiro rascunho, o design definitivo sofreu algumas pequenas alterações, como as botas e alguns detalhes do traje.

Como a trama da HQ envolve uma jornada, além do ato de explorar e se aventurar pelo Universo das Histórias em Quadrinhos, inspirei-me em algumas referências da cultura pop e em roupas que remetem à essas práticas. A Figura 53 ilustra uma dessas inspirações com o design icônico da personagem Lara Croft, de *Tomb Raider*. O traje esboçado para a Autora tem um design que remete à temática de aventura em cenários de ficção: aparentemente confortável, porém com alguns detalhes que provavelmente tirariam a sua praticidade, caso fossem utilizadas em um contexto mundano.

Figura 52- Primeiros esboços e desenhos da protagonista



Fonte: Acervo pessoal, 2023.

Figura 53- Design das roupas da Lara Croft, personagem de Tomb Raider.

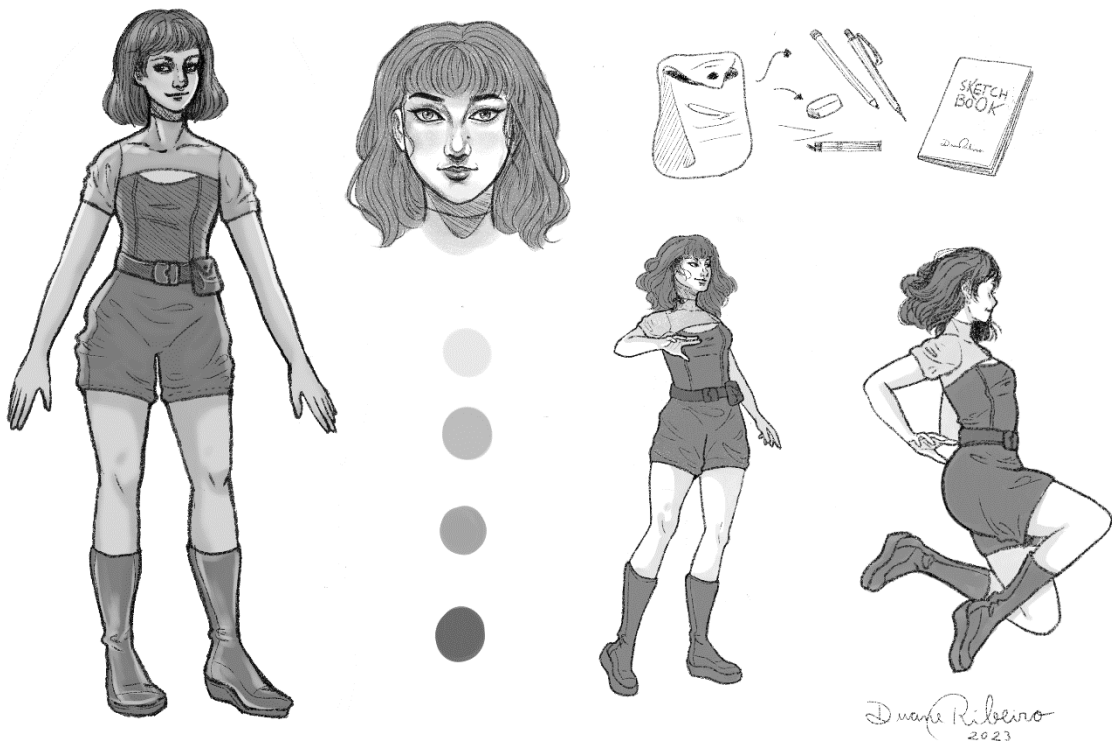


Fonte:

<https://pbs.twimg.com/media/GBy55r1WcAArVhS?format=jpg&name=medium>

Para cada personagem foi feita uma folha de referência, que são comumente utilizadas como guias para a aparência dos personagens, contendo elementos como: detalhes, algumas poses e feições do personagem em ângulos diferentes, paleta de cores e algumas informações. Esses modelos auxiliam a desenhar o personagem com fidelidade ao longo da HQ, mantendo suas características fundamentais e paletas de cores. Neste caso, o único elemento que sofreu mudanças da idealização até o resultado final foi a matiz da paleta de cores em todas as folhas de referências, mas isso será comentado à posteriori. O aplicativo utilizado para produzir essas ilustrações foi o Ibis Paint X.

Figura 54- Folha de referência da Autora.



A Autora. 2023. Ilustração Digital. 5799x3783 px. Fonte: Acervo pessoal.

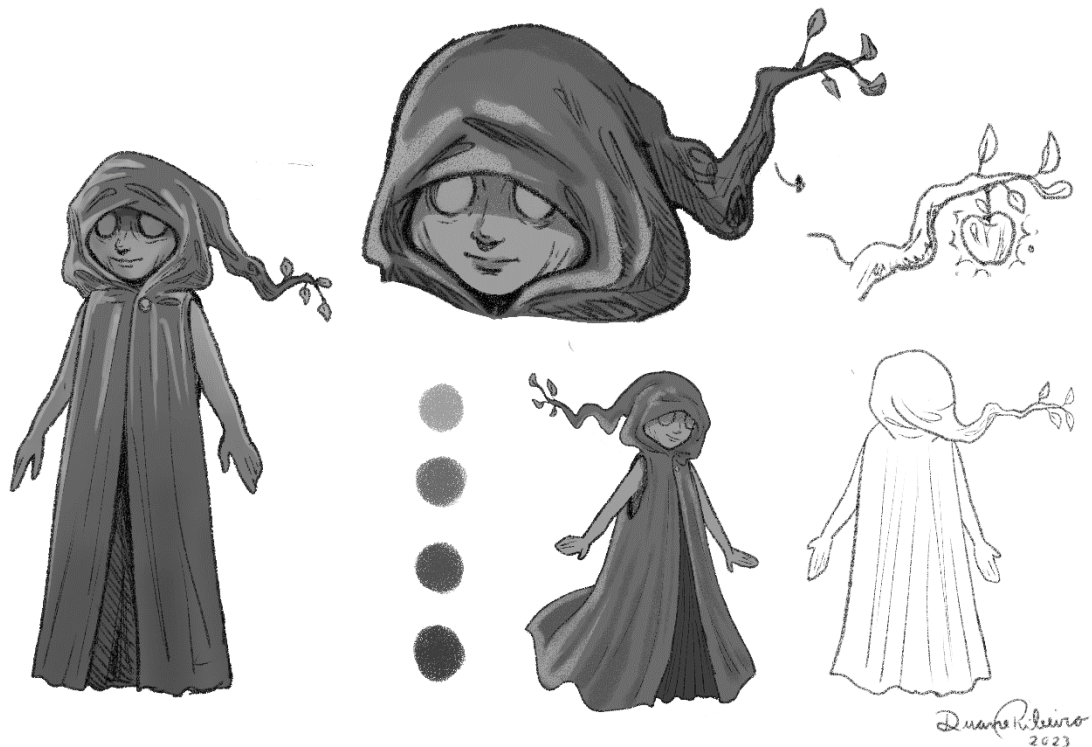
A Figura 54 corresponde à folha de referência do design final da Autora. Mantive algumas das minhas características marcantes na personagem, como o cabelo escuro curto com franja e a pintinha perto do nariz. Assim como mencionado anteriormente, a roupa foi idealizada para ser algo confortável de se vestir em uma jornada longa, mas existem alguns detalhes nos quais a estética foi priorizada em relação à praticidade. Como se trata de uma obra ficcional, minuciosidades como essas podem ser facilmente relevadas. Como a protagonista da obra é uma representação minha,

tentei alinhar meus gostos pessoais com trajes que fossem confortáveis, mas que mantivessem um certo nível estético.

As botas de cano médio, por exemplo, são uma escolha ideal para caminhadas. Nesse caso, o salto pode ser um empecilho. Portanto, já que eu não queria desenhar um sapato sem salto para a personagem, resolvi adequá-lo ao optar por um design no estilo plataforma para a bota. O cinto com um pequeno bolso acoplado na lateral é o principal acessório no traje da Autora. Ele foi idealizado para que a personagem pudesse guardar objetos como um bloco de notas pequeno e canetas, visto que ela poderia utilizá-los para fazer anotações ou esboços durante a jornada.

O segundo design foi o do Guia. Esse personagem foi escolhido para ser um representante das HQs poético-filosóficas e o guia da jornada. Inicialmente, o Guia foi idealizado de maneira completamente diferente do que é mostrado no resultado final (Figura 55). À priori, o ser que o representa seria alto, esguio e teria o rosto completamente coberto por um capuz. Nessa ideia inicial, uma das maiores inspirações foi a das representações mais genéricas e recorrentes da figura da morte.

Figura 55- Folha de referência do Guia.



Na fase de esboços, a figura do Guia mudou para uma criatura um pouco mais baixa e com características humanoides, envolto por uma capa e um capuz que se ramifica em um galho de árvore. Esse novo design tornaria o ato de desenhar o personagem um pouco mais fácil, visto que ele é uma das figuras mais recorrentes na HQ.

Após o Guia, Hergé e Moebius foram os próximos a receber seus respectivos designs para a HQ. Na concepção do roteiro, foi decidido que no Universo das HQs os personagens e autores seriam personificados. Portanto, foi necessário estudar um pouco sobre os dois quadrinhistas e suas obras para esboçar as suas personas.

Figura 56- *Bungo Stray Dogs* (2013), de Kafka Asagiri e Sango Harukawa.



Fonte: *Bungo Stray Dogs* (2013) volume 10, de Kafka Asagiri e Sango Harukawa. Panini, 2020, p. 2.

A ideia de criar personagens inspirados em quadrinhistas e suas produções surgiu em virtude da obra *Bungo Stray Dogs* (2013), de Kafka Asagiri e Sango Harukawa (Figura 56). Nesse mangá, os personagens não apenas receberam nomes de autores renomados, mas foram criados a partir de referências encontradas nas obras, bem como nos gostos e traços distintivos desses escritores. Adicionalmente, suas habilidades especiais foram nomeadas a partir do título de um livro, que geralmente corresponde à obra mais conhecida do respectivo autor. Como exemplo, o

personagem mais à direita na Figura 56, de cabelo escuro com calças de cor clara e sobretudo bege, é nomeado a partir do renomado escritor japonês Dazai Osamu e sua habilidade especial recebe o título "O Declínio de um Homem", que é uma de suas obras mais famosas.

A partir dessa inspiração para a criação da personificação dos artistas, as pesquisas sobre Hergé e Moebius começaram a ser feitas. Primeiramente, o processo de desenvolvimento da persona de Hergé foi um pouco mais complexa. Nessa etapa da pesquisa, eu ainda não havia tido contato com muitas obras do quadrinhista, então a investigação sobre ele foi um pouco mais extensa. Para auxiliar no processo, foi feito um painel de referências (Figura 57) contendo algumas anotações, referências e elementos que serão comentados a seguir.

Figura 57- Painel de referências- Hergé.

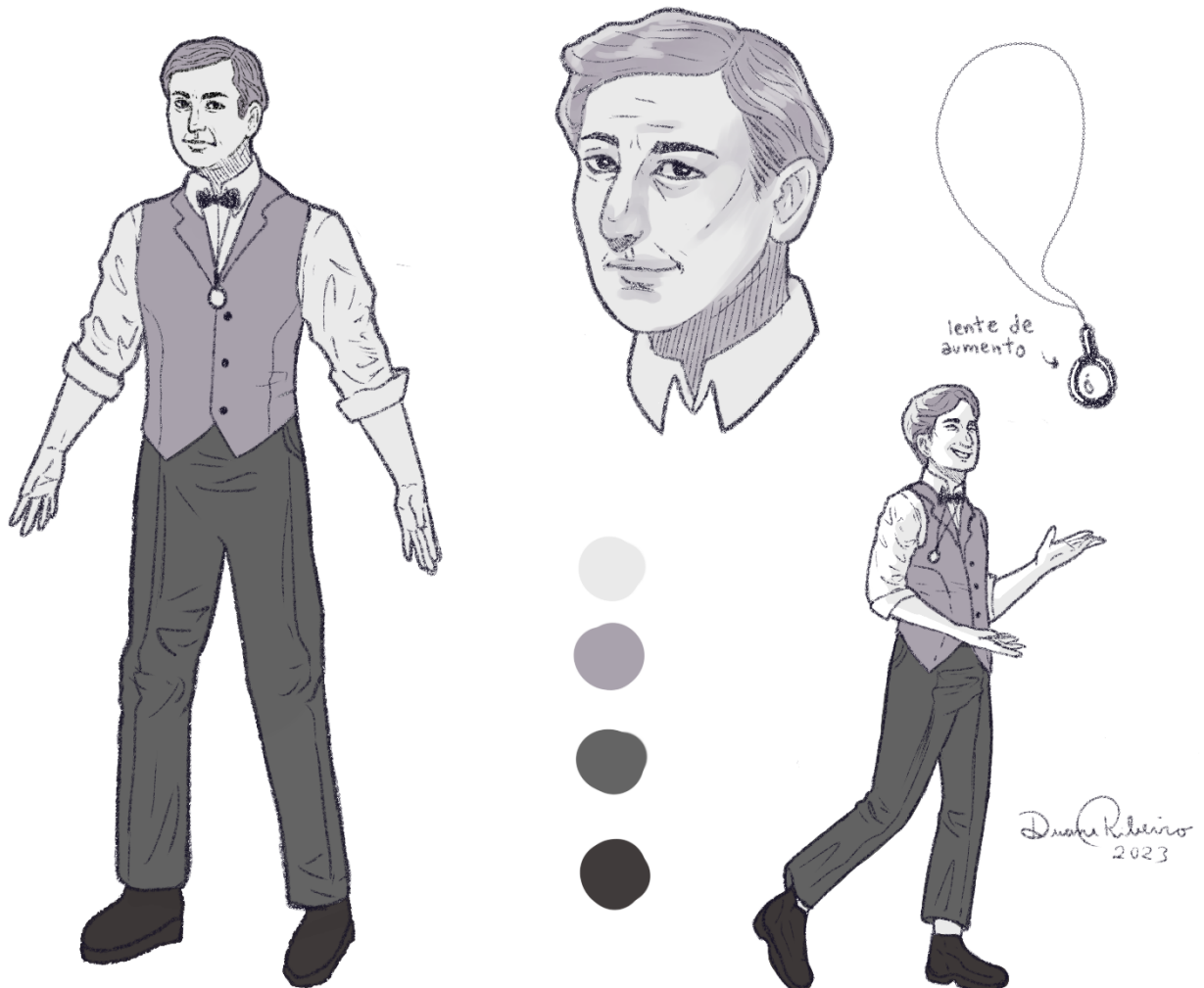


Fonte: Acervo pessoal.

Durante as pesquisas e leituras, ficou evidente que Hergé gostava de incluir aventuras e mistérios em seus quadrinhos. Fazendo referência a isso, surgiu a ideia

de adicionar uma pequena lupa que fica pendente no pescoço do personagem por uma corrente. O quadrinhista também parecia ter uma preferência por um vestuário mais formal, então foram selecionadas algumas opções que se encaixam nessa categoria. Além disso, foram incluídas no painel algumas fotos de Hergé para que suas características e feições marcantes pudessem ser estudadas e assimiladas para criação do personagem. Após esses estudos, surgiu a versão final do design da persona do artista, que pode ser visualizada na Figura 58.

Figura 58- Folha de referência de Hergé.

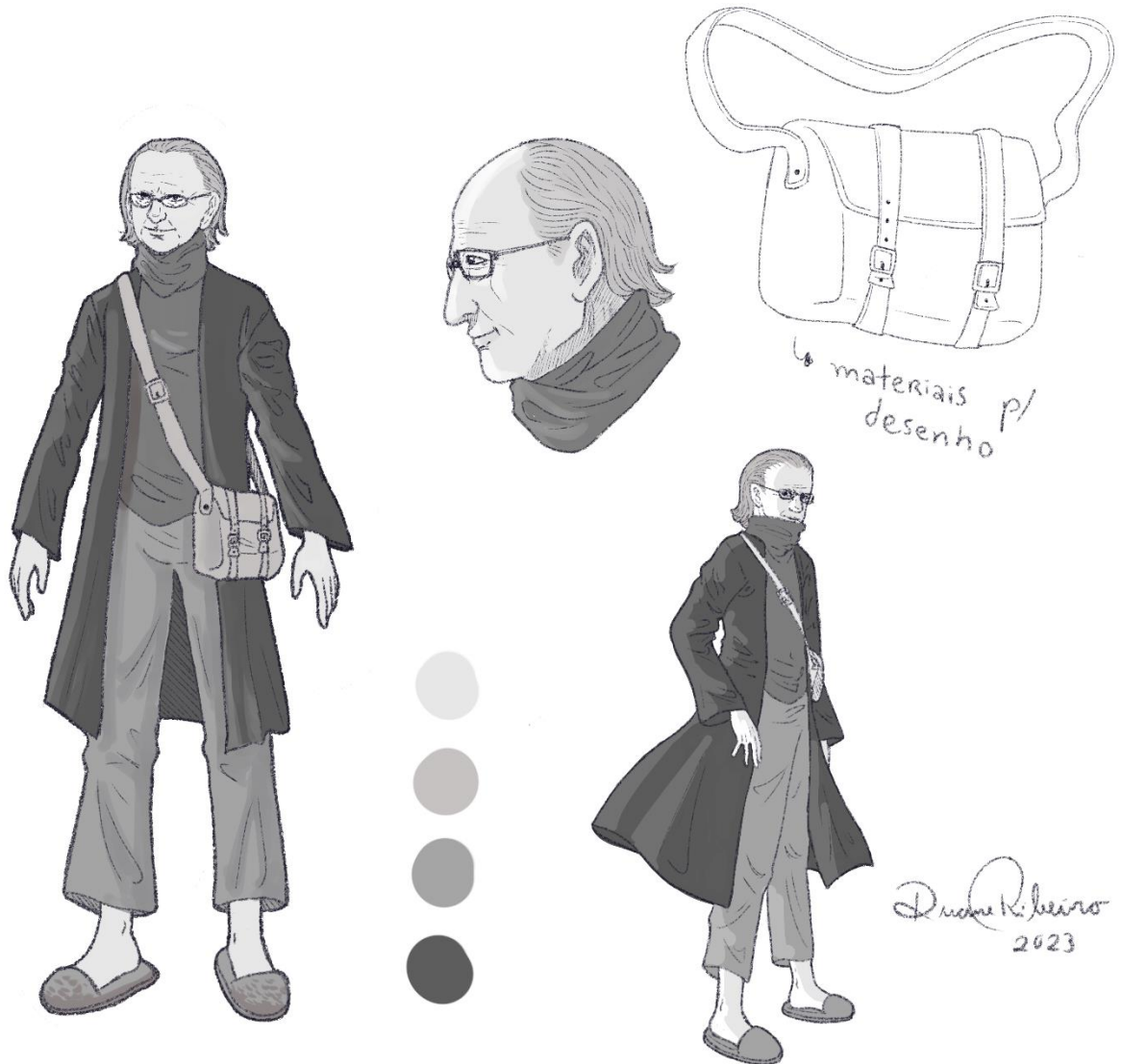


Hergé. 2023. Ilustração Digital. 4103x3671 px. Fonte: Acervo pessoal.

A criação do personagem de Moebius ocorreu de maneira mais fluida. Visto que eu já havia explorado algumas obras do quadrinhista, minha pesquisa teve enfoque no próprio artista. No design final do personagem (Figura 59), destaca-se a inclusão de óculos semelhantes aos que ele costumava usar. Ao analisar algumas fotos de Moebius, notei uma preferência por roupas mais casuais, ao contrário de Hergé. Essa

observação ocasionou na escolha de trajes com tecidos mais leves e fluidos, que também permitem uma melhor movimentação. Além disso, optei por incluir no design uma bolsa transversal, na qual o artista poderia colocar seus materiais de desenho. Essa ideia surgiu após a leitura do livro *The Art of Moebius* (1989), no qual o artista expõe algumas ilustrações e estudos feitos e inspirados em viagens feitas por ele.

Figura 59- Folha de referência de Moebius.

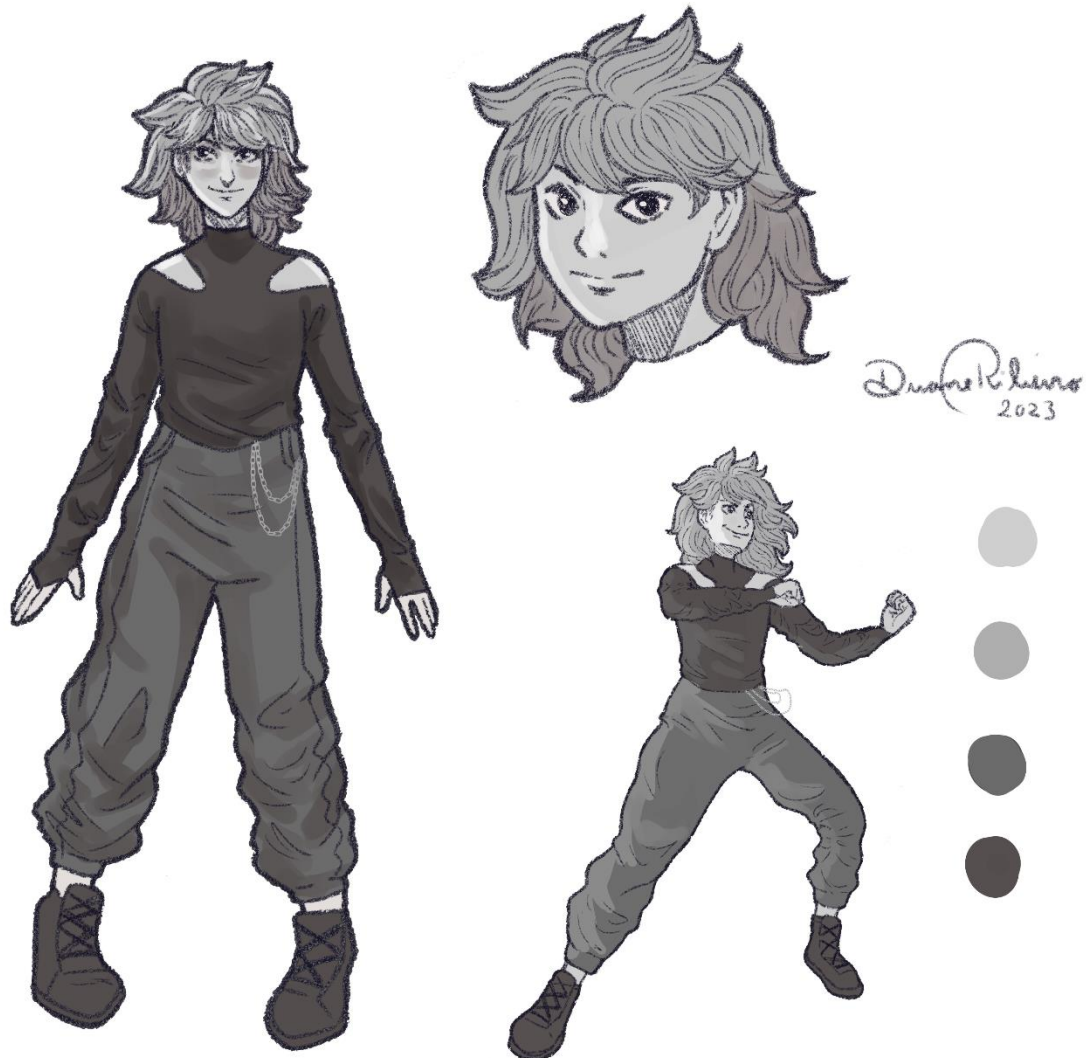


Moebius. 2023. Ilustração Digital. 4103x3671 px. Fonte: Acervo pessoal.

Por fim, os dois últimos personagens da HQ: o protagonista do mangá *shonen* e a heroína das HQs de super-heróis norte-americanas. Para o protagonista do mangá, inspirei-me no gênero *shonen*, com personagens principais mais jovens e de ideais vigorosos, repletos de energia e poder inesgotável. Esse protagonista raramente não aceitaria uma chance de testar sua força e teria forte convicção. Personagens como Goku, de *Dragon Ball* (1984), Natsu, de *Fairy Tail* (2006) e *Naruto* (1999) foram

utilizados como fonte de inspiração para que o personagem fosse criado. E assim surgiu o protagonista do mangá shonen, que pode ser observado na Figura 60.

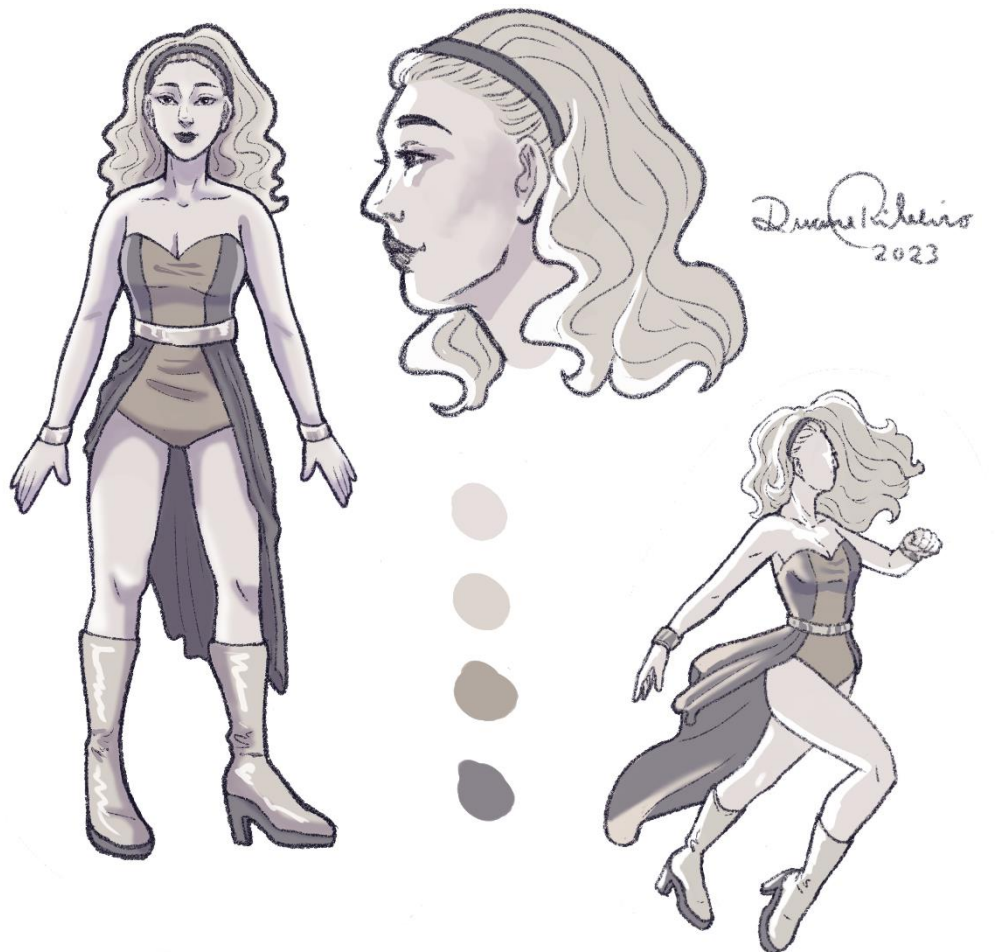
Figura 60- Folha de referência do protagonista do mangá.



O protagonista do mangá. 2023. Ilustração Digital. 4103x3671 px. Fonte: Acervo pessoal.

Por fim, a heroína das HQs de super-heróis norte-americanas também foi inspirada em algumas personagens, como a Mulher-Maravilha, a Canário Negro e a Supergirl. O penteado dela possui leves ondulações, uma característica que remete aos visuais das super-heroínas nas HQs. Além disso, alguns outros elementos foram incorporados em seu design: os braceletes e cinto dourados, as botas de cano médio com salto, a roupa colada ao corpo marcando a silhueta da figura e uma espécie de capa que também funciona como saia. Na Figura 61 é possível ver o resultado do design da heroína.

Figura 61- Folha de referência da heroína.



A heroína. 2023. Ilustração Digital. 4103x3671 px. Fonte: Acervo pessoal.

3.3. O Universo das HQs

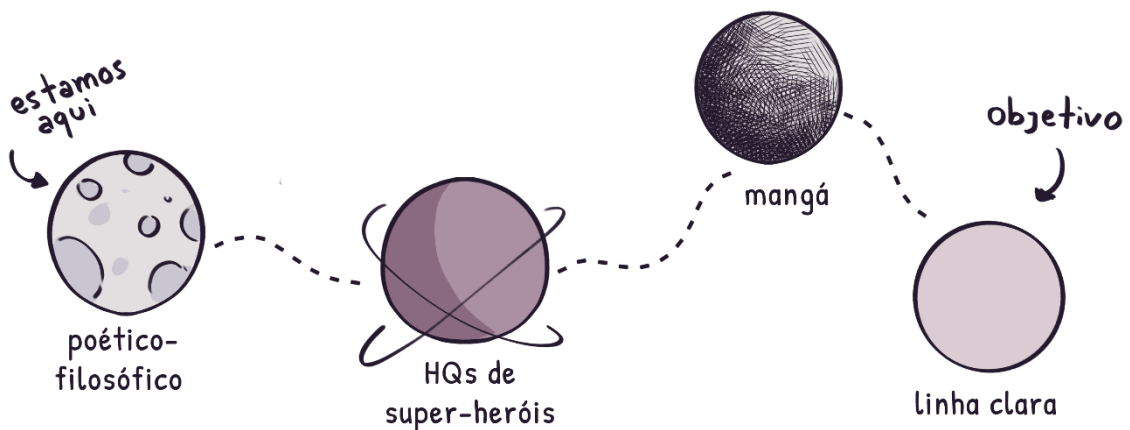
De acordo com Kleon (2013, p. 16): “Se estivermos livres do fardo de ser completamente originais, podemos parar de tentar construir algo do nada e abraçar a influência ao invés de fugirmos dela.” Por esse motivo, existem algumas influências e referências que auxiliaram no processo de construção do Universo das HQs e da história em quadrinhos como um todo.

A ideia inicial foi elaborada a partir da inspiração de criar um lugar que abrigasse todas as produções de histórias em quadrinhos do mundo, semelhante à Biblioteca de Babel, criada por Jorge Luis Borges e introduzida em um dos contos de seu livro *Ficciones* (1944). A partir disso, o conceito se desdobrou para que esse espaço pudesse ser organizado pelos diferentes gêneros e estilos das histórias em quadrinhos.

Nessa etapa foram delineadas algumas soluções conceituais. Na primeira delas, a concepção da "biblioteca" assemelhou-se a um vasto oceano, onde cada gênero de HQ seria representado por uma ilha. Uma segunda proposta considerou uma metrópole como o cenário principal para abrigar essas histórias em quadrinhos, na qual cada bairro representaria uma categoria distinta de produção e cada quadrinista teria uma residência com as características particulares de suas obras. Contudo, mesmo com tantas possibilidades, a sensação era de que tudo ainda era muito próximo à realidade.

Surgiu então a ideia de criar um universo, no qual cada planeta representaria um gênero das HQs. Nesse lugar, cada um dos mundos seria repleto de características que tornam as suas respectivas produções marcantes. Na figura 62 é possível ver a trajetória estabelecida para a jornada, que se inicia no reino poético-filosófico, passa pelo planeta das HQs de super-heróis, pelo mangá e termina na Linha Clara.

Figura 62- Alguns dos planetas do Universo das HQs.



Fonte: Acervo pessoal, 2023.

Para viajar entre os diferentes planetas, surgiu a solução de utilizar portas que funcionariam como uma espécie de portal. Nesse quesito, o filme *Suzume* (2022), de Makoto Shinkai, foi uma grande inspiração, visto que na trama existem diversas portas que precisam ser fechadas pela protagonista para evitar que desastres aconteçam. Nessa animação, algumas das portas não possuem estruturas ao seu redor, assim como mostra a Figura 63, o que foi um fator que inspirou e impulsionou na decisão de

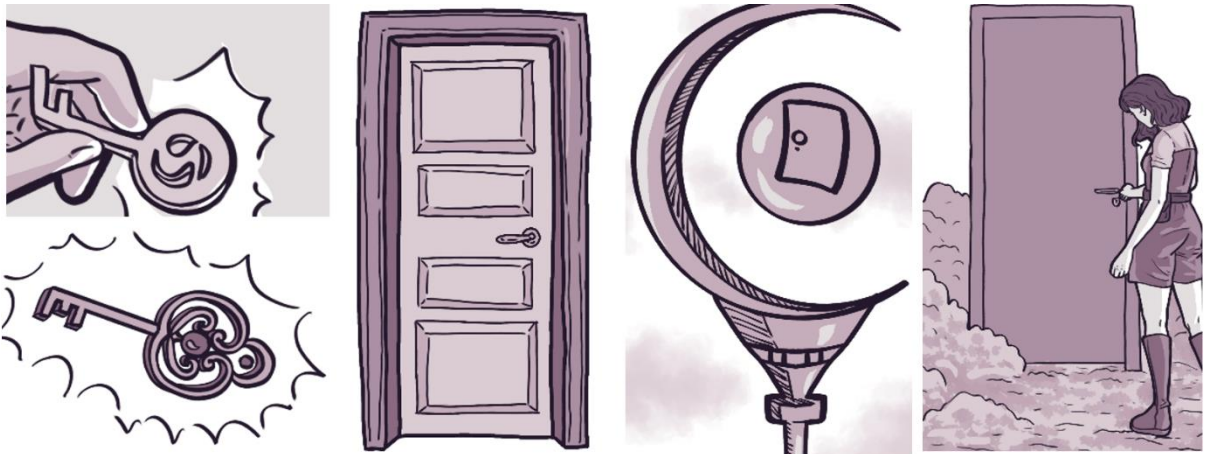
utilizar as portas como meio de passagem entre os mundos. Algumas das portas desenhadas na HQ podem ser vistas na Figura 64.

Figura 63- Cena do filme *Suzume* (2022).



Fonte: <https://c4.wallpaperflare.com/wallpaper/348/794/348/suzume-anime-door-japanese-hd-wallpaper-preview.jpg>

Figura 64- Chaves e portas mostradas na HQ.



Fonte: Acervo pessoal, 2023.

Além disso, um dos elementos que foram incorporados à narrativa são as chaves (Figura 64). Cada reino possui pelo menos uma chave que permite que as portas para os outros planetas sejam usadas. Elas, além de possuírem características singulares, ficam em posse dos quadrinhistas e de alguns dos personagens, sendo que cada uma só pode ser utilizada para abrir as respectivas portas de seus reinos.

O único lugar no qual nenhuma chave foi utilizada, assim como será comentado com maior detalhamento a posteriori, foi no reino poético-filosófico, pois um dos quadrinhistas de lá já estava mantendo a porta aberta para a Autora e o Guia.

Outra característica do Universo das HQs é que os quadrinhistas possuem territórios que funcionam como espaços criativos. Neles, os criadores têm total autonomia para customizarem seus arredores como quiserem, o que torna possível que seus personagens e cenários ganhem vida. E essas são algumas das peculiaridades e referências sobre as quais o Universo das HQs foi desenvolvido. Ainda existem alguns outros processos criativos a serem explicitados que serão comentados a seguir.

3.4. Processos

Após a finalização do roteiro e das folhas de referência, os rascunhos começaram a ser realizados. A primeira página da história em quadrinhos serviu como um campo de teste e de experimentação para definir os aspectos estilísticos e estéticos que regeriam a HQ. Esse primeiro esboço, assim como alguns outros rascunhos, foi feito em mídia tradicional para ser posteriormente finalizado no digital por meio do aplicativo Ibis Paint X. A figura 65 exhibe o processo de produção da primeira página da obra e seus diversos estágios: do esboço até a finalização digital com as linhas e as cores. Nesta etapa foi definida uma sangria, que por sua vez tem a função de manter um padrão para todas as páginas e de delimitar o espaço para a quadrinhização ser feita.

Inicialmente, a paleta de cores idealizada para a HQ seria composta majoritariamente por tons de cinza, assim como mostrado nas ilustrações dos personagens nas folhas de referência (Figuras 54, 55, 58, 59, 60 e 61). Porém após aplicar essa paleta de cores na primeira página, decidi que o resultado final não havia me agradado (Figura 66). Essa insatisfação provavelmente se deve ao fato de que estou habituada a trabalhar com muitas cores, então encontrar uma paleta monocromática com pouca variedade de matizes se mostrou um trabalho inesperadamente árduo.

Conseqüentemente, os testes em busca de um novo esquema de cores começaram. Após algumas experimentações, a paleta de cores exibida na Figura

67, que consiste em uma mistura de tons arroxeados e alguns acinzentados, foi escolhida como a definitiva para ser aplicada em todas as páginas da HQ.

Figura 65- Processo da primeira página.

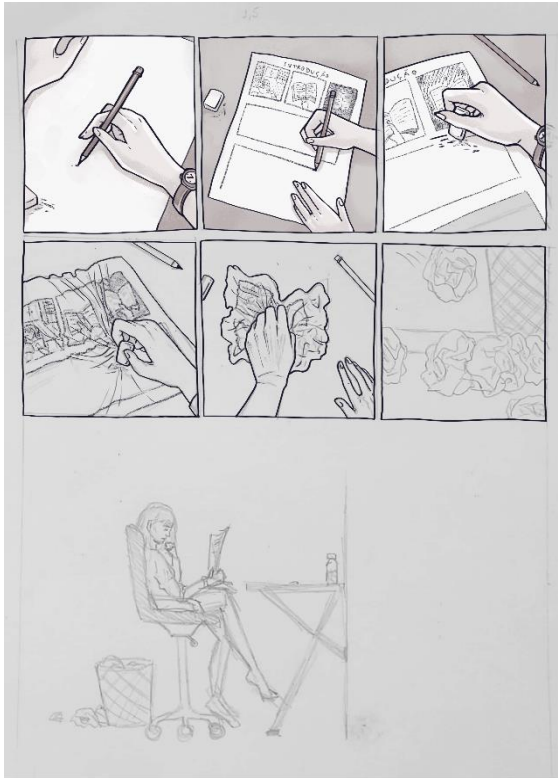
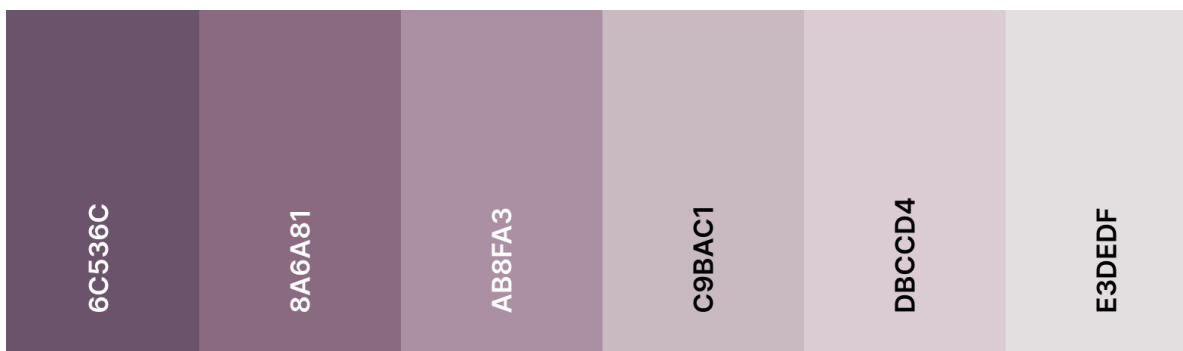


Figura 66- Teste com tons de cinza.



Fonte: Acervo pessoal, 2023.

Figura 67- Paleta de cores definitiva.

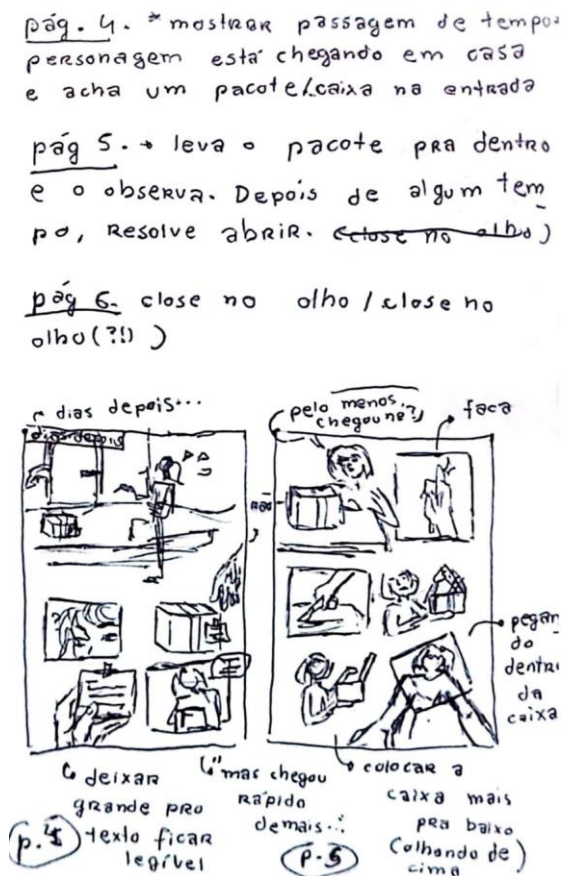


Fonte: Acervo pessoal, 2023.

A forma de realizar os esboços foi bastante diversa. Após fazer o rascunho de mais duas páginas em papel A4, decidi que fazê-los menores e com menos detalhes poderia agilizar o trabalho. Dessa forma, foram feitos alguns rascunhos em *post-its* pequenos, incluindo a disposição dos quadros na página, os desenhos e a descrição das falas, assim como pode ser observado na Figura 68. Depois de terminar de

planejar quatro páginas da maneira descrita, percebi que esta não havia sido uma boa solução, pois os desenhos e até mesmo algumas falas se tornam de difícil compreensão devido ao tamanho do papel que estava sendo usado. Assim sendo, foi decidido que seria necessário mudar de estratégia.

Figura 68- Planejamento de páginas em *post-its*.



Fonte: Acervo pessoal, 2023.

Considerando que havia um cronograma a ser seguido e que este exigia que os rascunhos fossem feitos rapidamente, era imprescindível encontrar um meio que facilitasse e agilizasse a produção desses esboços das páginas. Até então, eu não havia considerado fazê-los no meu aplicativo habitual para desenho no tablet, pois tinha certa dificuldade em fazer esboços diretamente na mídia digital. Todavia, resolvi fazer um teste e o resultado acabou sendo satisfatório o suficiente para que eu optasse por rascunhar as páginas quase que inteiramente no digital. A primeira página que surgiu com essa nova abordagem corresponde à Figura 69.

Posteriormente, visto que esses esboços foram feitos no tablet e eu não conseguia levá-lo a alguns lugares devido ao seu tamanho, algumas das páginas

foram feitas em mídias físicas e, por vezes, até mesmo em mídia mista. A Figura 70 representa um desses casos, no qual o rascunho foi iniciado digitalmente e finalizado um papel A4 com caneta esferográfica.

Figura 69- Esboço digital da página 8.



Figura 70- Esboço em mídia mista.



Fonte: Acervo pessoal, 2023.

Os esboços de todas as páginas, com exceção da primeira, foram feitos para que pudessem ser revisados antes da finalização com linhas, cores e sombras. Esse procedimento foi aplicado para verificar a coerência e a fluidez da narrativa, dos desenhos e das falas. Outra característica distinta desses rascunhos, que pode ser observada nas páginas já exibidas, é o fato de terem sido feitos com linhas coloridas. Essa particularidade não foi escolhida ao acaso, já que foi observado que os traços coloridos auxiliam a distinguir os esboços das ilustrações finais, sendo que estas podem ser discriminadas mais facilmente por terem sido feitas em cor mais escura.

Devido ao roteiro ter sido concebido no modelo de Argumento, as falas e textos foram escritos de maneira bastante intuitiva, ainda na etapa dos rascunhos. Nesta fase, tudo foi escrito com a minha própria tipografia, à mão. À medida que as cenas a qual correspondiam eram finalizadas, os elementos textuais iam sendo adicionados, já considerando o *layout* da página e os desenhos já feitos. Esse planejamento foi crucial na última etapa de produção da HQ, que consistia em incluir os balões de fala

e os textos revisados com a tipografia definitiva. Dessa forma, foi evitado que na fase final do processo da obra houvesse uma sobreposição imprevista das ilustrações pelos balões de fala e os elementos textuais.

Após o término de todos os esboços, que durou cerca de dois meses, foi iniciado o processo de finalização das páginas. Nessa etapa, foram feitos os desenhos definitivos a partir dos rascunhos; a *lineart*, que é o trabalho com as linhas; a colorização e o trabalho de luz e sombra. Para que o cronograma estipulado por mim mesma pudesse ser acatado, foi estabelecido uma meta de produzir um mínimo de cinco páginas por semana, sendo que, ocasionalmente, esta era ultrapassada.

A HQ é composta por cinco páginas de abertura com uma única ilustração em toda a página, também chamada de *splash pages*. Danton (2016, p. 11) explica que esse tipo de elemento nas HQs pode ser definido como um quadrinho que ocupa toda a página, afirmando ainda que podem ser utilizadas em certos momentos da narrativa para demonstrar situações ou momentos impactantes.

Nesse sentido, as *splash pages* foram escolhidas para serem utilizadas nas páginas de abertura que introduzem o leitor aos lugares visitados na obra: o Universo das HQs, o reino poético-filosófico, as HQs de super-heróis, o mangá e, por fim, a linha clara. Eisner (1989, p.62) afirma que esse tipo de página “[...] se torna uma página de apresentação, mais do que uma simples primeira página, quando o artista a planeja como uma unidade decorativa”.

A primeira ilustração a ser finalizada foi a das HQs poético-filosóficas. Na ordem da narrativa, a *splash page* que aparece primeiro é a do Universo das HQs. Porém, esta página será comentada de maneira mais detalhada a posteriori, visto que a ilustração dela foi um reaproveitamento da arte da capa. Nela, apenas as cores foram alteradas, a fim de manter a paleta de cores escolhida para a HQ.

Volvendo agora para a primeira *splash page* finalizada, é importante comentar as mudanças realizadas a partir do rascunho inicial da página. Na Figura 71, é possível ver as duas versões do esboço lado a lado, sendo que a da esquerda é a mais antiga. Essas mudanças realizadas durante a etapa comentada ocorreram na maioria das páginas de abertura, assim como pode ser observado na Figura 72. Por fim, a Figura 73 expõe os resultados finais dessas páginas de abertura.

Figura 71- Evolução nos esboços da *splash page* do reino poético filosófico.



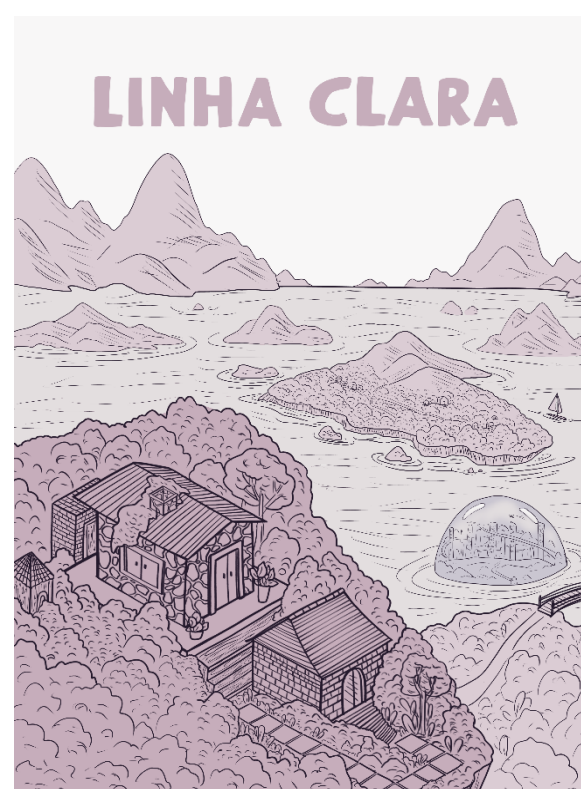
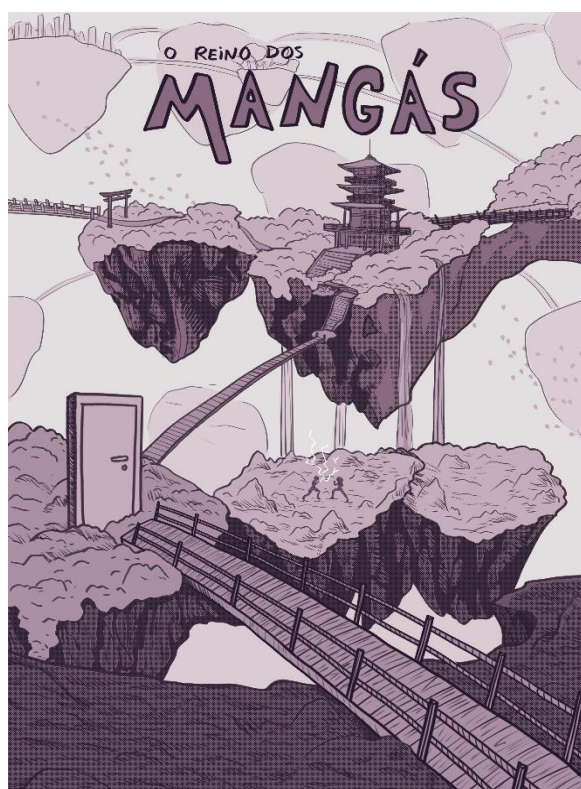
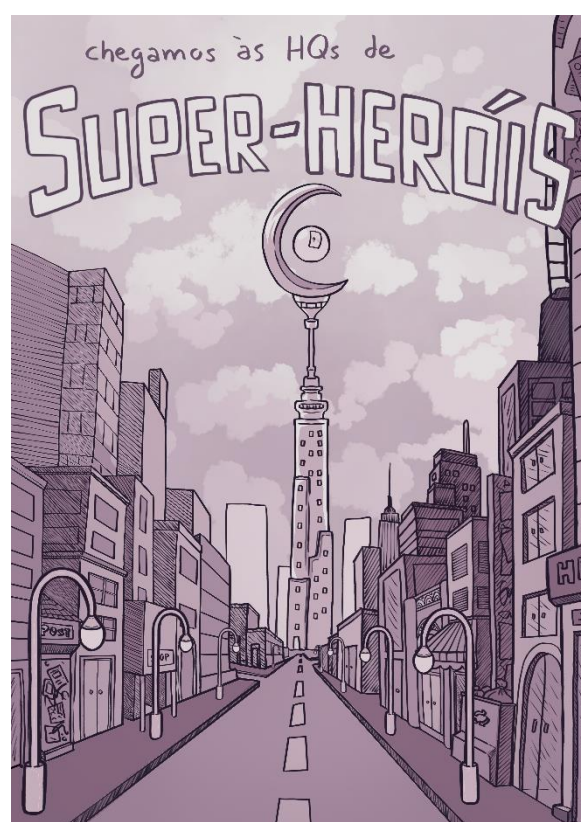
Fonte: Acervo pessoal, 2023.

Figura 72- Evolução nos esboços da *splash page* das HQs de super-heróis.



Fonte: Acervo pessoal, 2023.

Figura 73- Splash pages da HQ.



Fonte: Acervo pessoal, 2023.

Na Figura 73 é possível ver de um modo panorâmico algumas das diferenças estilísticas de cada um dos reinos. Em especial, ressalta-se que nos cenários e personagens do mangá foi utilizada uma retícula para obter o efeito de sombreamento, assim como é comumente feito nas obras do gênero. Na linha clara, nota-se que as cores são mais pastéis e as linhas possuem espessuras mais uniformes. E por fim, nas HQs de super-heróis as hachuras foram utilizadas em abundância.

Existem algumas outras referências aos respectivos estilos e gêneros aos quais as *splash pages* fazem alusão. A tipografia dos títulos de cada uma foi inspirada nos estilos de letras utilizados nas capas das publicações dos gêneros, ou pelos próprios quadrinhistas, como é o caso do poético-filosófico. Para este último, a inspiração surgiu das curvas nos textos de Edgar Franco e Gazy Andraus. Para os demais gêneros, foi levado em consideração algumas das tipografias utilizadas nas capas das obras, a fim de produzir algo no mesmo estilo para as páginas de abertura. Algumas das fontes utilizadas como referência foram organizadas na colagem indicada pela Figura 74.

Figura 74- Tipografias usadas como referência.



Fonte: Acervo pessoal, 2023.

Para a capa da HQ, uma estratégia similar foi utilizada. Além das tipografias, o próprio layout e elementos desta foram inspirados pelos modelos de capa mais recorrentes da linha clara. A colagem da Figura 75 apresenta algumas das referências utilizadas para a construção da capa, assim como alguns dos elementos-chaves destacados que contribuem para atribuir a estética desejada para o layout.

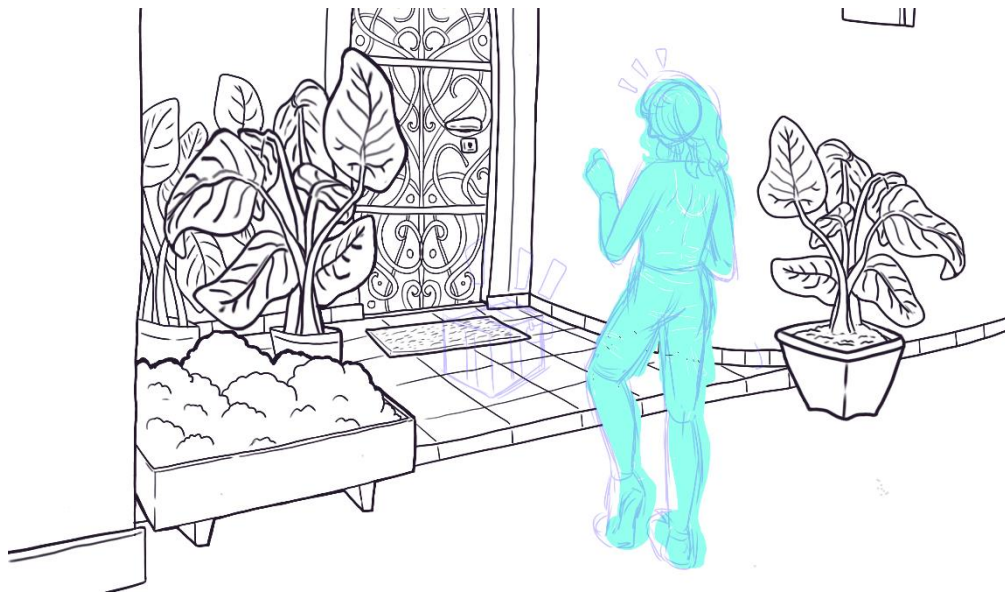
Figura 75- Referências e elementos chave da capa.



Fonte: Acervo pessoal, 2023.

Figura 76- Mudanças sendo aplicadas nos desenhos.

Fonte:



Acervo pessoal, 2023.

Em relação aos processos para a realização dos desenhos definitivos, algumas etapas podem ser destacadas: a *lineart*, as cores-base, o sombreamento e as luzes. Em alguns casos, alguns ajustes foram feitos nos rascunhos na fase da *lineart*, assim como mostra a Figura 76. Na imagem, a parte azulada representa a pose da personagem, que precisou ser refeita para que fosse melhor encaixada na cena. Ao longo da HQ, mudanças como essa foram sendo feitas em determinados rascunhos quando surgia a necessidade.

Quanto às diversas fases do processo como um todo, a Figura 77 oferece uma visão abrangente das etapas previamente listadas. De forma sequencial, da esquerda para a direita, são apresentadas a mesma página nas fases de esboço, *lineart* e finalizada, com as luzes e sombras aplicadas. Seguindo a ordem detalhada no processo, restou apenas a inclusão de uma imagem que ilustrasse a etapa das cores-base, caracterizadas pela aplicação de cores chapadas na página.

As onomatopeias e outros textos mais curtos já foram sendo adicionados nesta etapa, já que muitos deles, assim como a interjeição da Figura 77, eram atrelados aos cenários e personagens. Nesse quesito, as onomatopeias do mangá também seguem essa mesma lógica, sendo que foi preciso realizar uma pesquisa um pouco mais extensa para compreender os tipos de mimologismos utilizados neste gênero e quais poderiam ser utilizados no contexto das cenas da HQ.

Figura 77- Etapas no processo das páginas.



Fonte: Acervo pessoal, 2023.

Ainda sobre os ajustes dos desenhos, destaca-se que fotos de referência foram utilizadas eventualmente, quando se tornou necessário. Na Figura 78 foram destacadas algumas das fotografias tiradas e os seus respectivos resultados finais nos desenhos que as utilizaram como referência. Esse tipo de ferramenta é útil para auxiliar com poses um pouco mais complexas ou com a escala de objetos ou lugares em relação aos personagens, por exemplo. Além disso, eu particularmente acredito que esse tipo de foto agrega um valor autobiográfico ainda maior à obra.

Figura 77- Fotos de referência e os resultados finais.



Fonte: Acervo pessoal, 2023.

Por fim, após cerca de quatro meses, todas as páginas foram finalizadas, restando apenas a adição dos balões e dos elementos textuais. A priori, eu havia decidido que iria tentar criar a minha própria tipografia em um *software* ou aplicativo, visto que escrever tudo manualmente seria inconcebível com o tempo disponível para finalizar esta etapa. Mesmo assim, ainda fiz alguns testes manualmente para verificar como o texto seria encaixado nos quadros e nas cenas (Figura 78). Assim como mencionado anteriormente, as onomatopeias e alguns textos mais curtos foram feitos de forma manual.

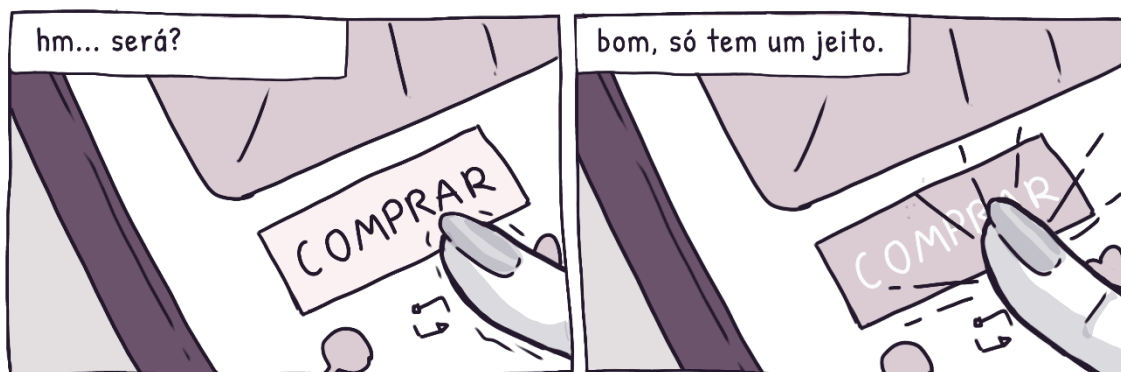
Figura 78- Testes com texto feito de forma manual.



Fonte: Acervo pessoal, 2023.

Depois de tentar alguns aplicativos e ferramentas de criação de tipografia, percebi que o processo estava começando a ser desgastante. Portanto, comecei as buscas por uma fonte livre para uso comercial, caso eu resolvesse tentar publicar a HQ futuramente. Diversas tipografias foram testadas, até que encontrei a fonte *Patrick hand* (Figura 79), criada por Patrick Wagesreiter, com suporte para a Língua Portuguesa. A tipografia me agradou bastante, mas também se adequou bem aos desenhos e à HQ como um todo. Nesta última etapa de produção, foram feitos os balões e todos os outros textos e falas foram adicionados. No total, o processo durou cerca de quatro dias para finalizar a inclusão do texto e revisar tudo.

Figura 79- Tipografia *Patrick hand* aplicada à HQ.

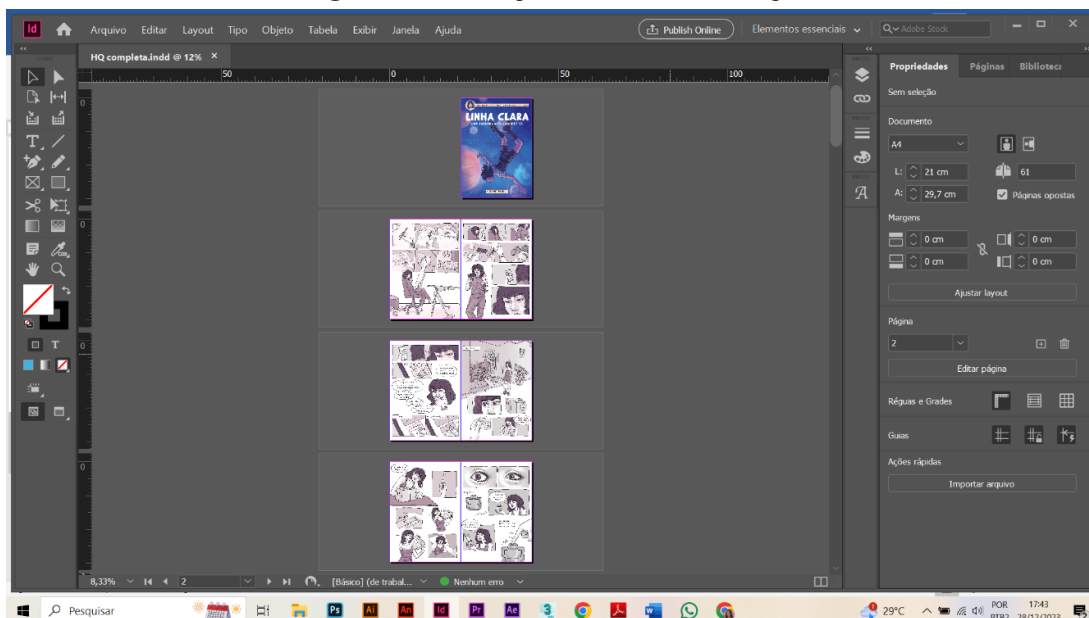


Fonte: Acervo pessoal, 2023.

Por fim, as páginas da HQ precisavam ser compiladas em ordem e organizadas em um PDF. Para isso, tentei utilizar o software *Adobe Illustrator*, pelo qual eu poderia converter o arquivo da obra para CMYK para imprimi-la posteriormente. Após o programa travar repetidas vezes devido a quantidade de páginas, mudei para o software *Adobe InDesign*, que se adequava mais às minhas necessidades. Nesse programa, a organização das páginas da HQ fluiu de maneira

muito mais rápida, simples e prática. A Figura 80 mostra o modo de organização da história em quadrinhos e a disposição de páginas no programa. O resultado final da HQ pode ser encontrado após a parte textual deste trabalho.

Figura 80- Montagem da HQ no *InDesign*.



Fonte: Acervo pessoal, 2023.

Como um bônus e, de certa forma, como um pequeno comodismo por ter finalizado todo o processo de concepção e criação da HQ, fiz um modelo de teste com algumas páginas da HQ impressa em formato A5 (Figura 81). Sempre tive uma apreciação por material impresso e, em especial, gosto bastante de ver as minhas produções em seu formato físico.

Figura 81- Teste de impressão de algumas páginas da HQ.



Fonte: Acervo pessoal, 2023.

3.5. A HQ completa



DUANE RIBEIRO MACHADO RAMOS DE MELO

LINHA CLARA

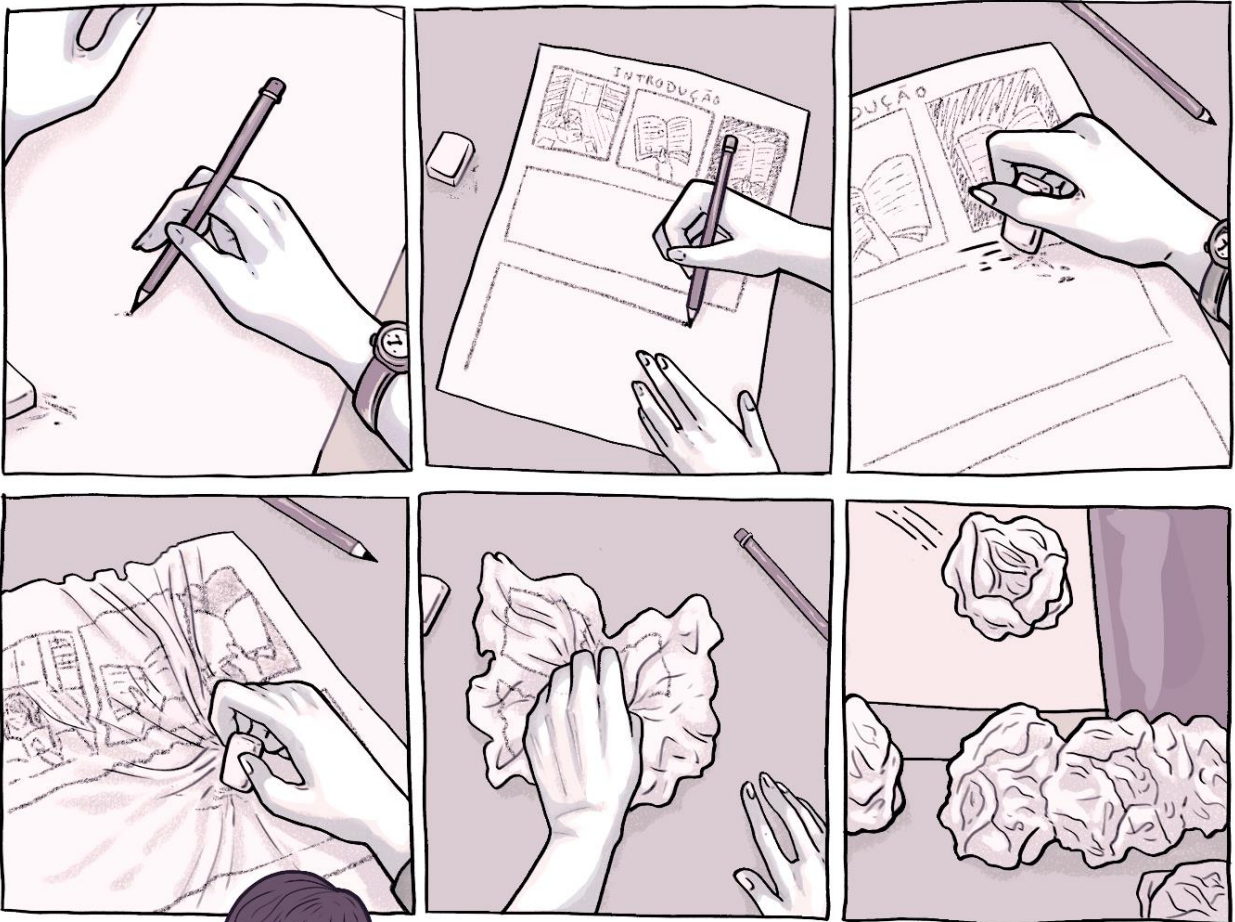
UMA JORNADA METALINGUÍSTICA

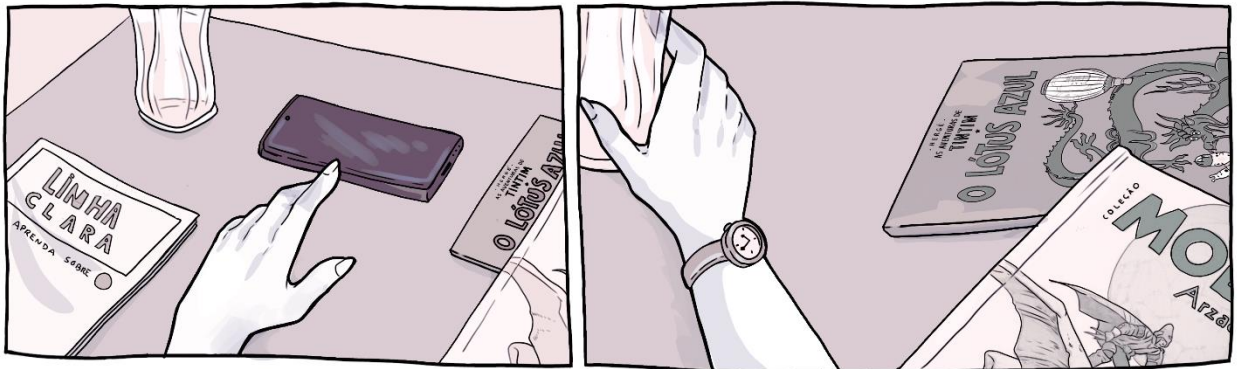


• DUANE RIBEIRO •

LINHA CLARA

UMA JORNADA METALINGUÍSTICA







uma experiência imersiva... da linha clara? mas como?

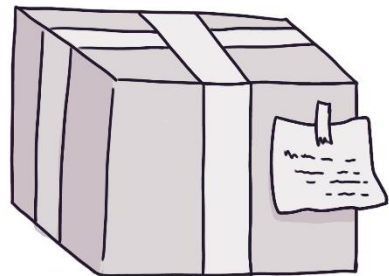
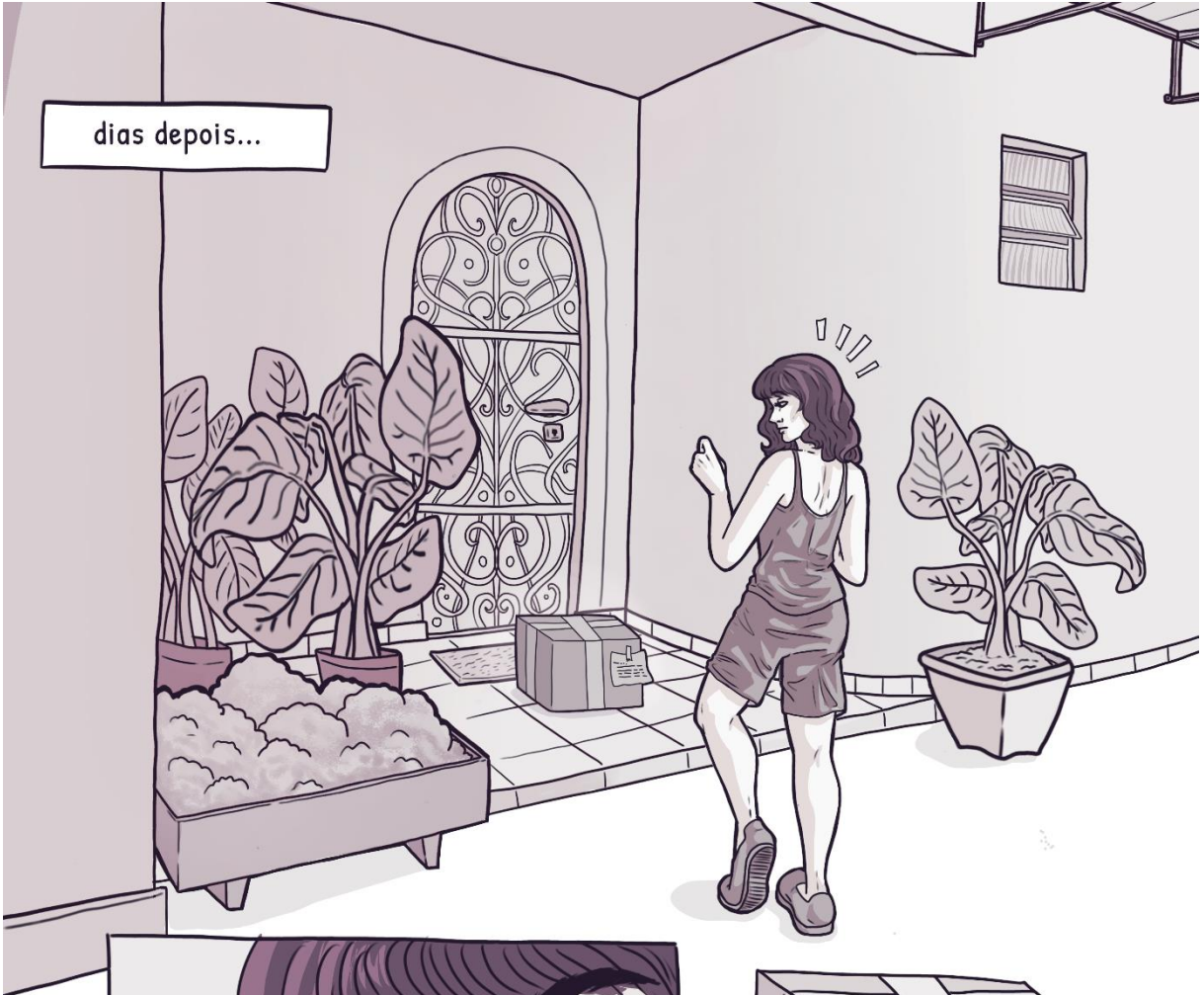
diz aqui que essa tal de "experiência imersiva" promete um panorama amplo sobre a linha clara...

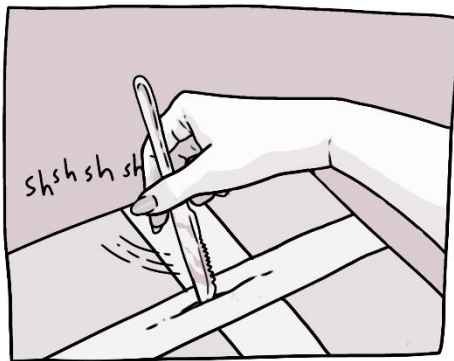
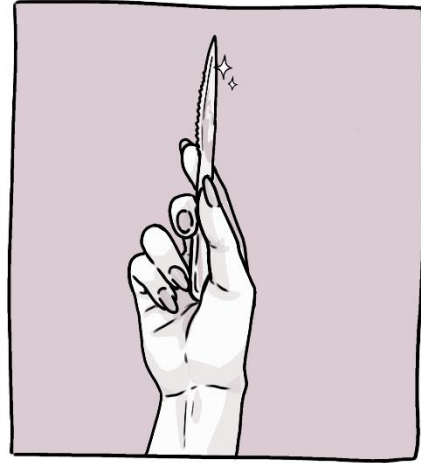
e quanto que é essa brincadeira?

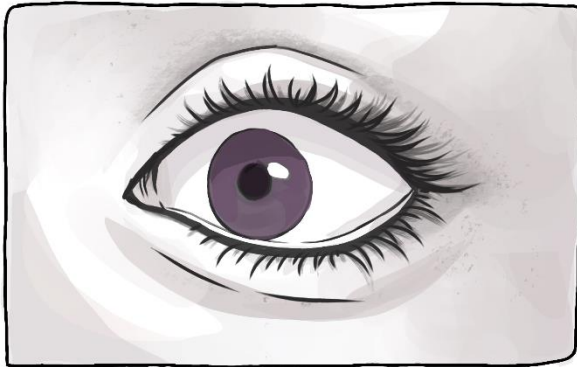
de graça?! isso é um golpe novo?

mas ia ajudar tanto se fosse verdade...









o que ...



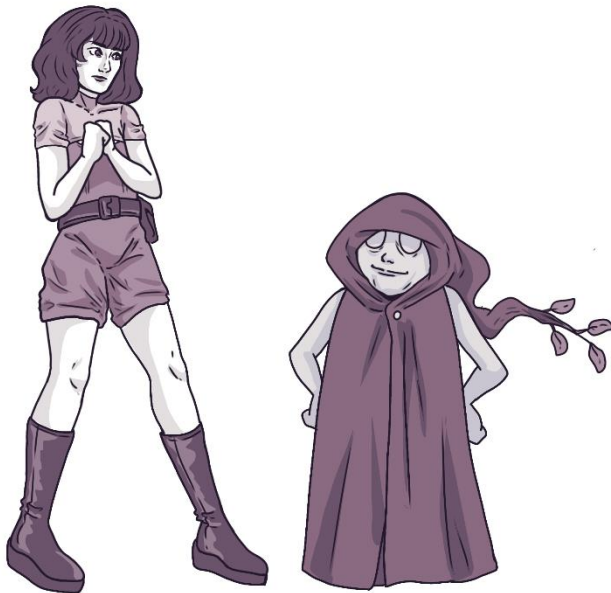
... é isso?



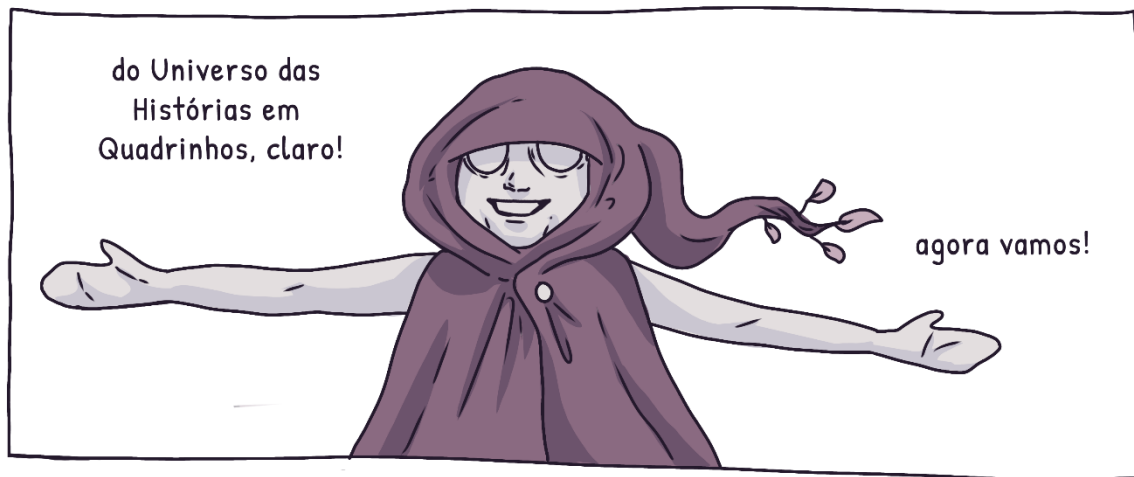
mesmo se eu
apertar esse botão
nada vai acontecer-







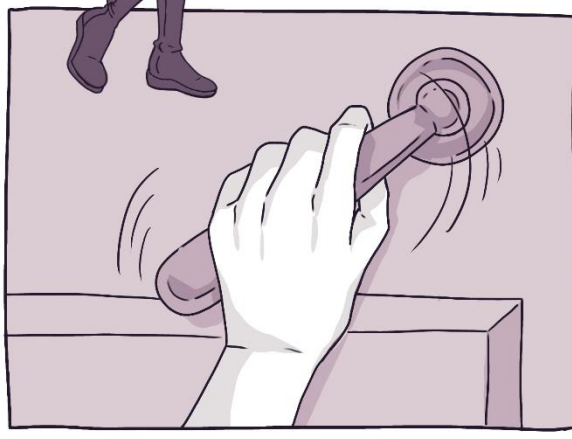
AHHHHH





...aqui.











esse é o Universo das HQs!

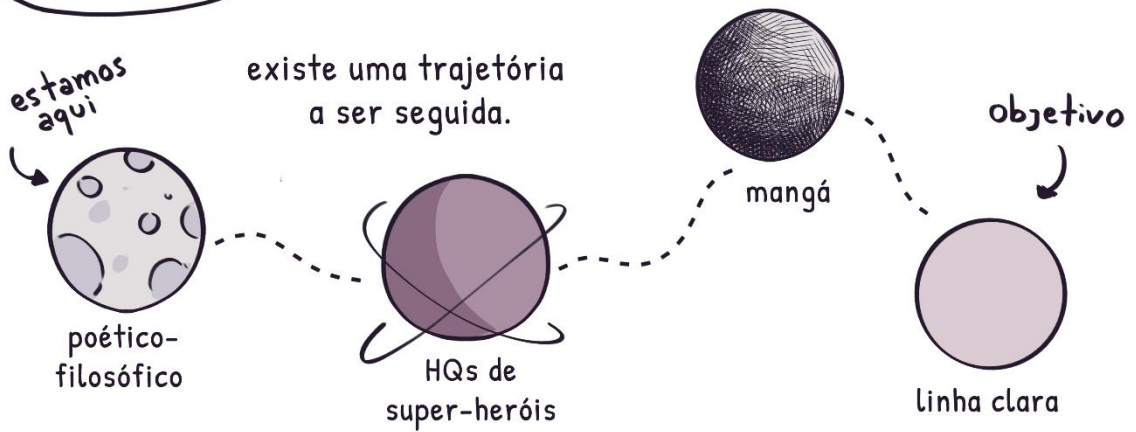
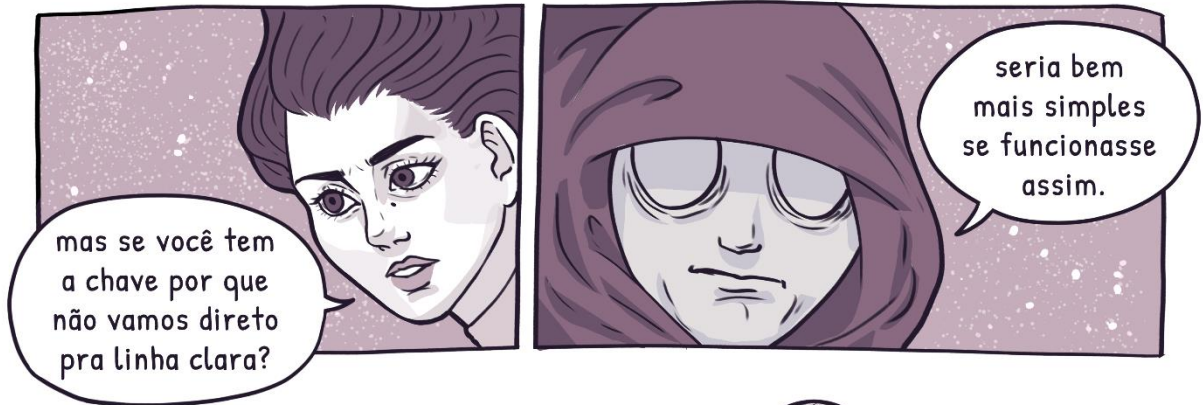
cada planeta daqui abriga um gênero
das histórias em quadrinhos.

viajamos até
determinado planeta
através das portas.



para usar as portas precisamos das chaves.

como eu sou do poético-filosófico
eu tenho a chave para para abrir a
porta de lá.



precisamos passar por cada um desses planetas respectivamente para chegarmos no nosso objetivo.











além disso, nas HQs poético-filosóficas há uma grande variedade de estilos. por isso é possível encontrar vários tipos de obras neste gênero.

a linha clara, como um estilo quadrinhístico, possui algumas características que a tornam tão marcante.

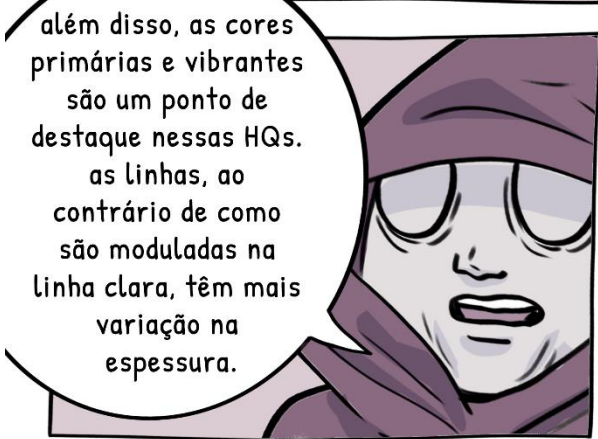


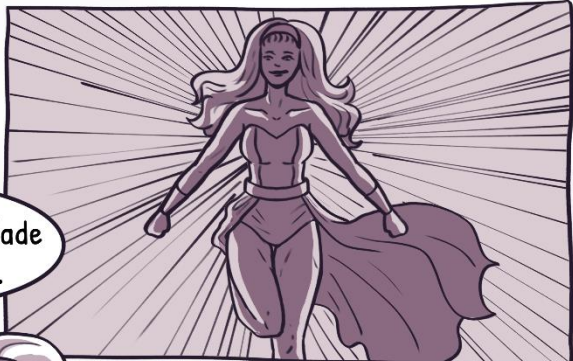
logo tudo ficará claro. você vai aprender bastante nessa jornada.











a "justiça em sua forma mais pura"

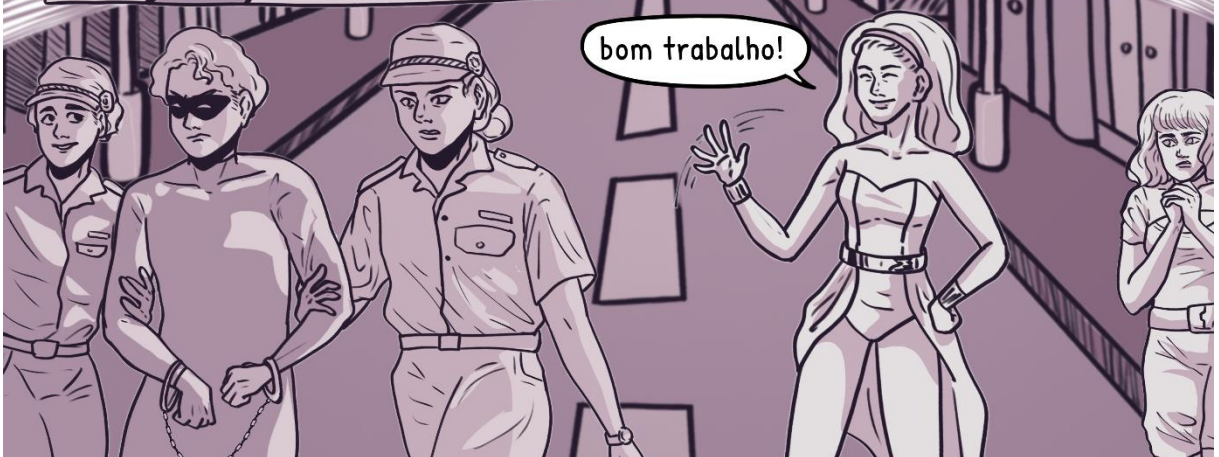
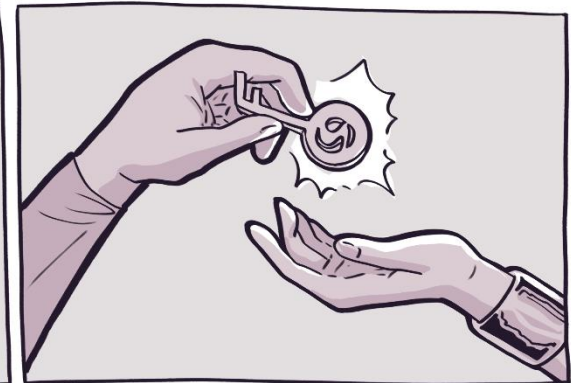
o "bem personificado"

os "símbolos da paz"

sem defeitos ou problemas...

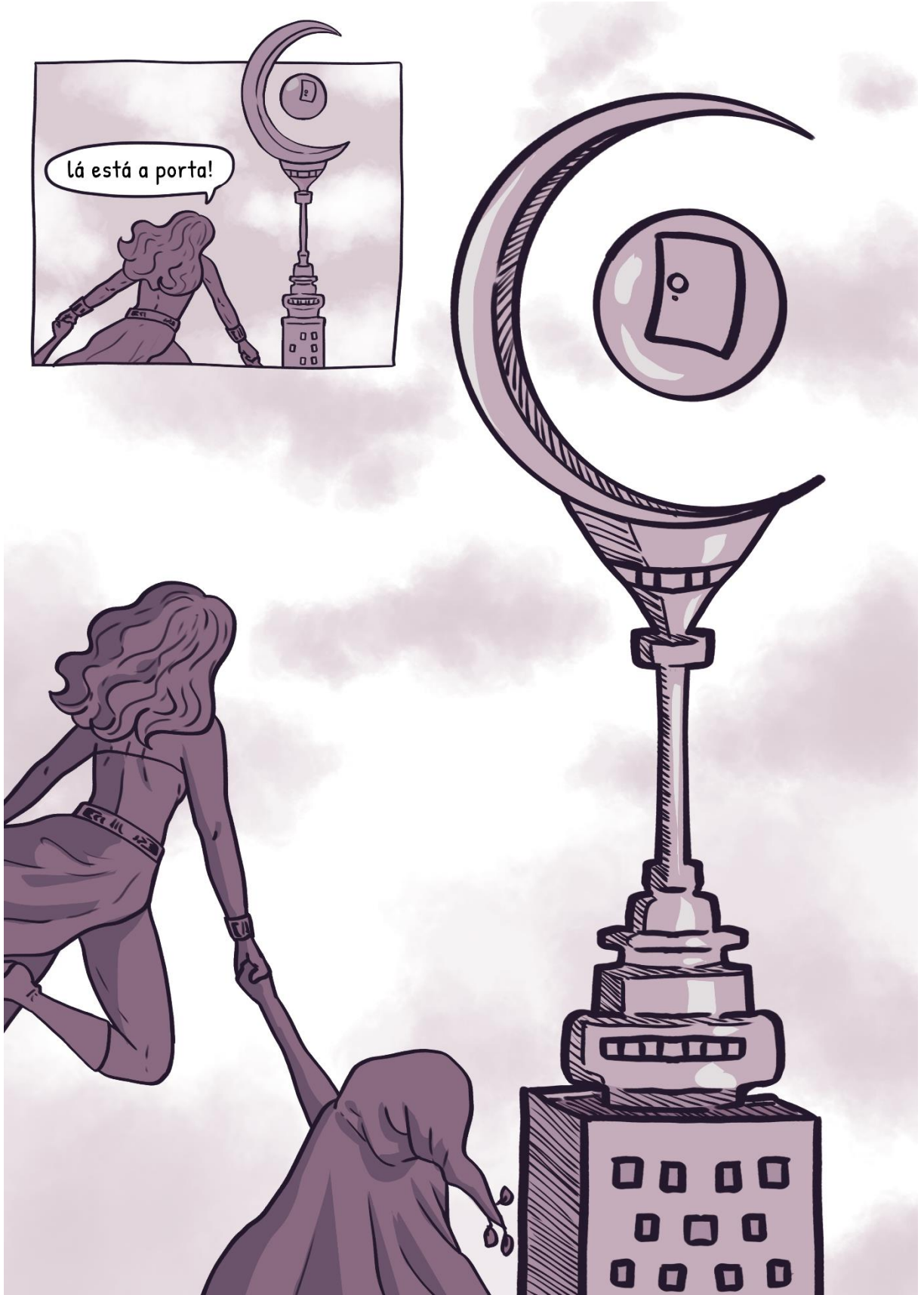


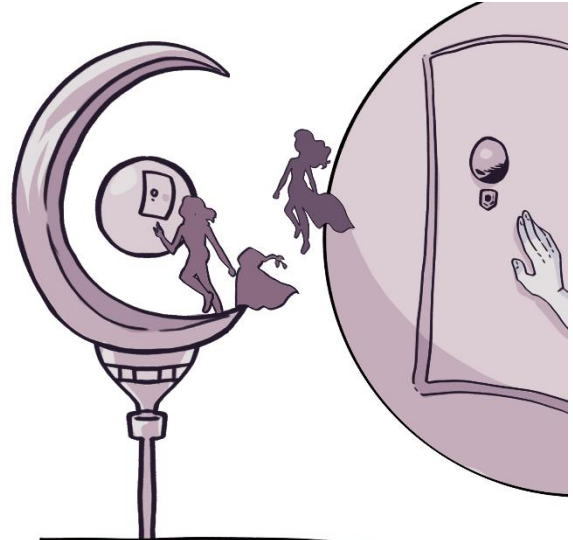
os super-heróis.



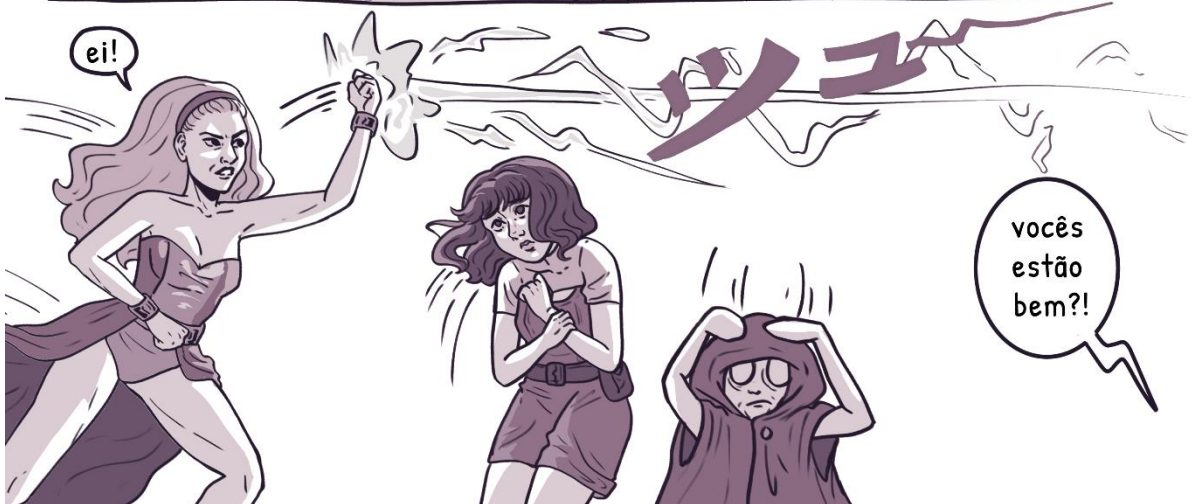
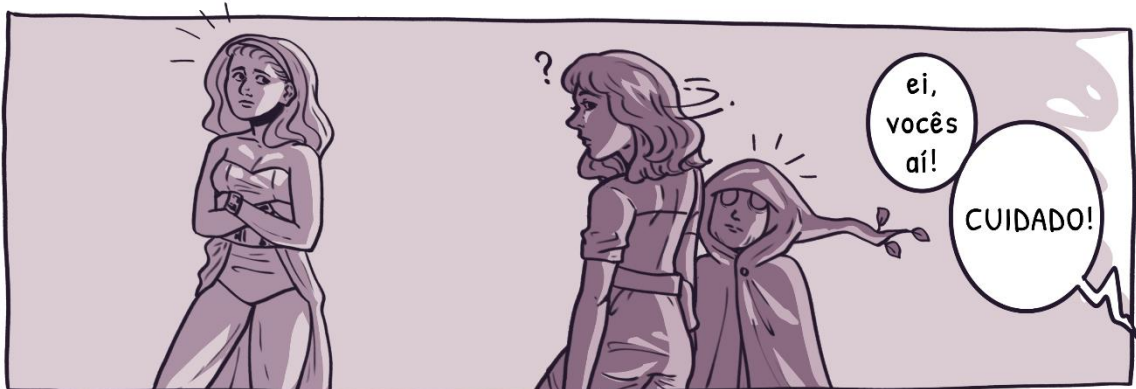


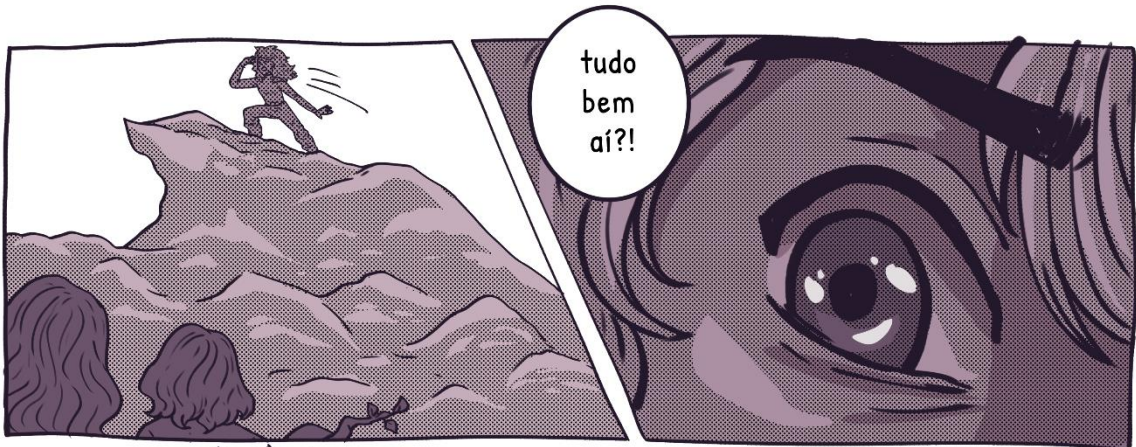








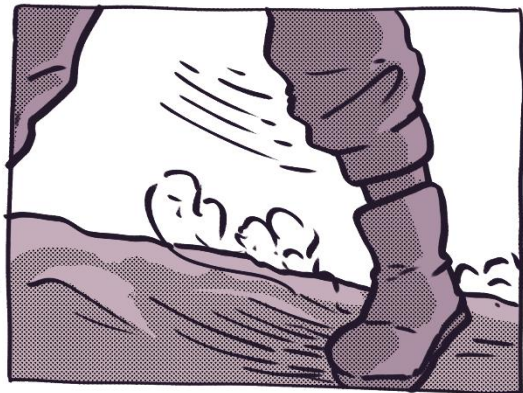


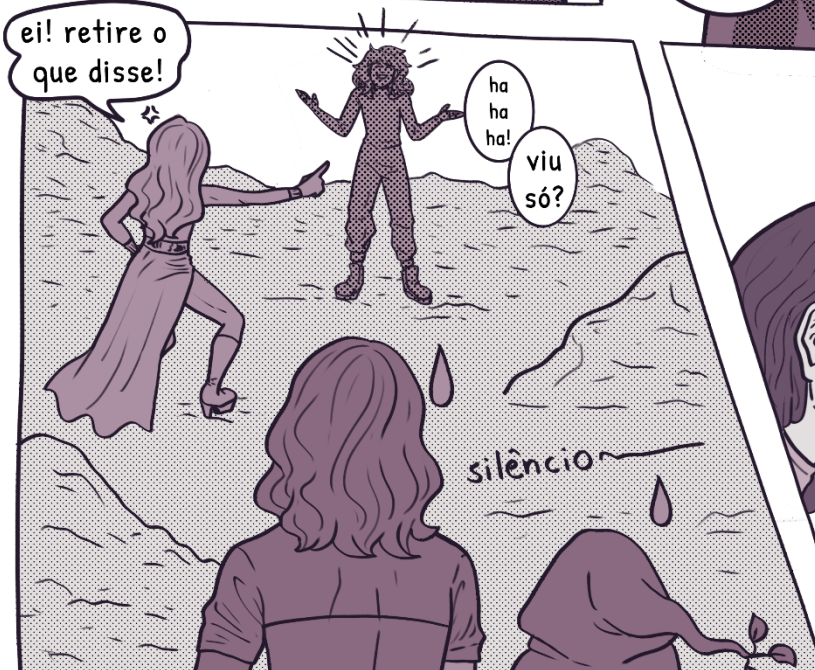
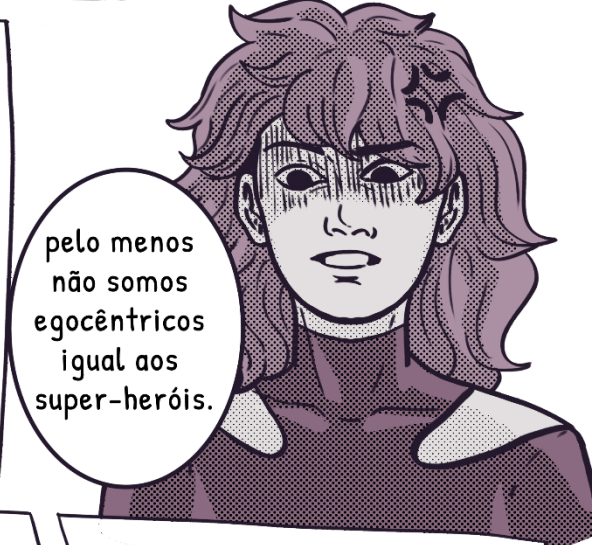
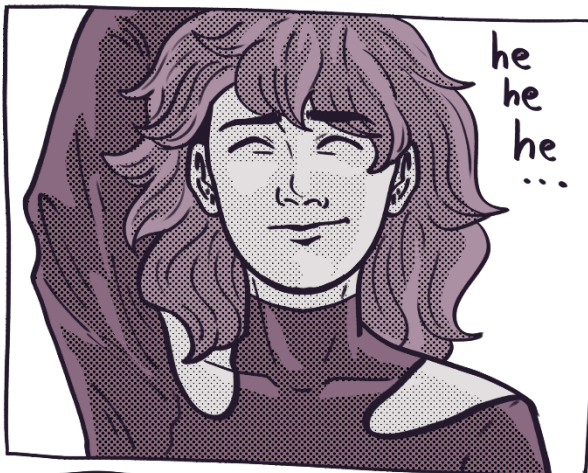


tudo bem aí?!



não tinha visto vocês aí!







na verdade, eles são bem característicos do mangá.

por exemplo... se um personagem estiver dormindo...



e é parecido com as linhas de movimento!

elas são um tipo de recurso gráfico...



que ajuda a expressar movimento.

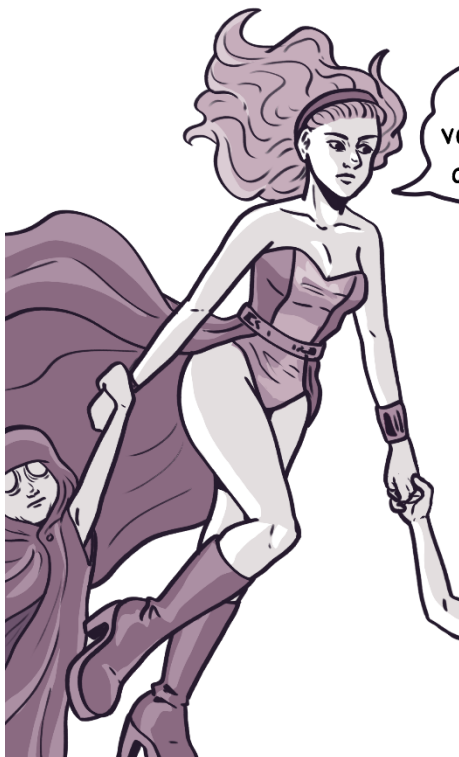
elas são utilizados em vários tipos de HQ!



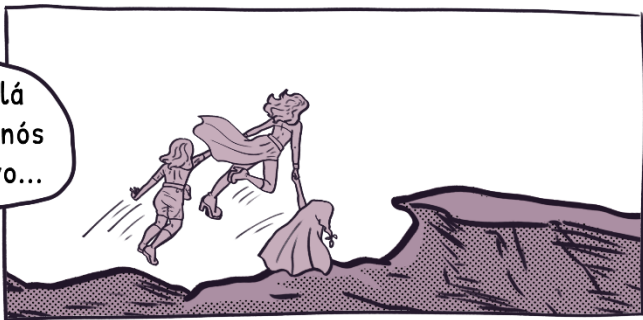


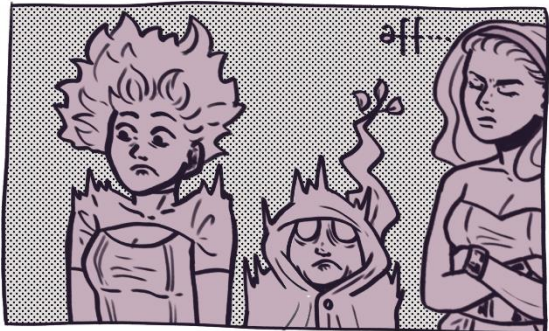
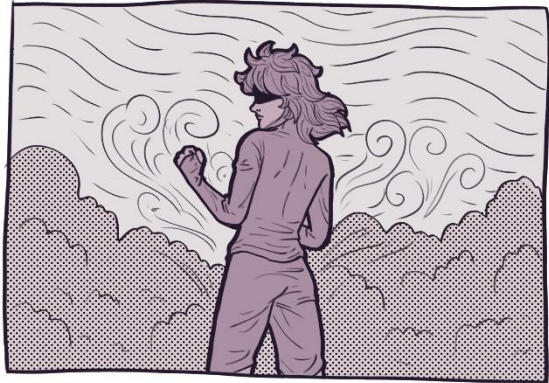


ai ele me ofereceu a chave, caso eu ganhasse.

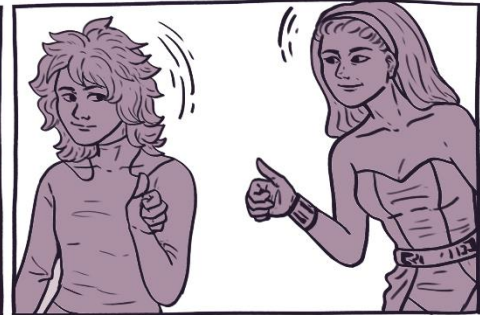


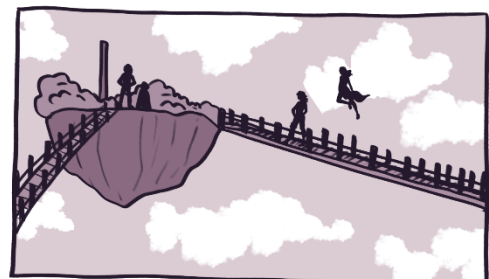
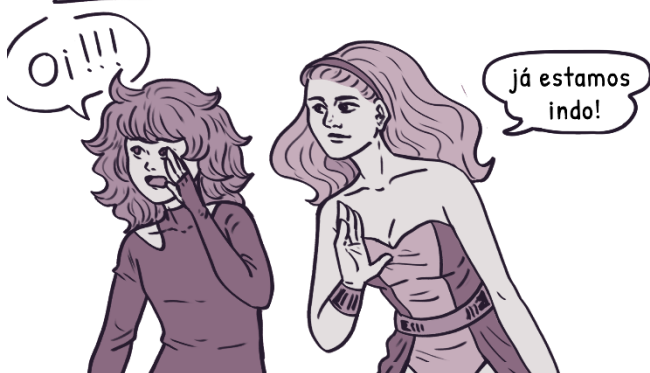
bom, lá vamos nós de novo...





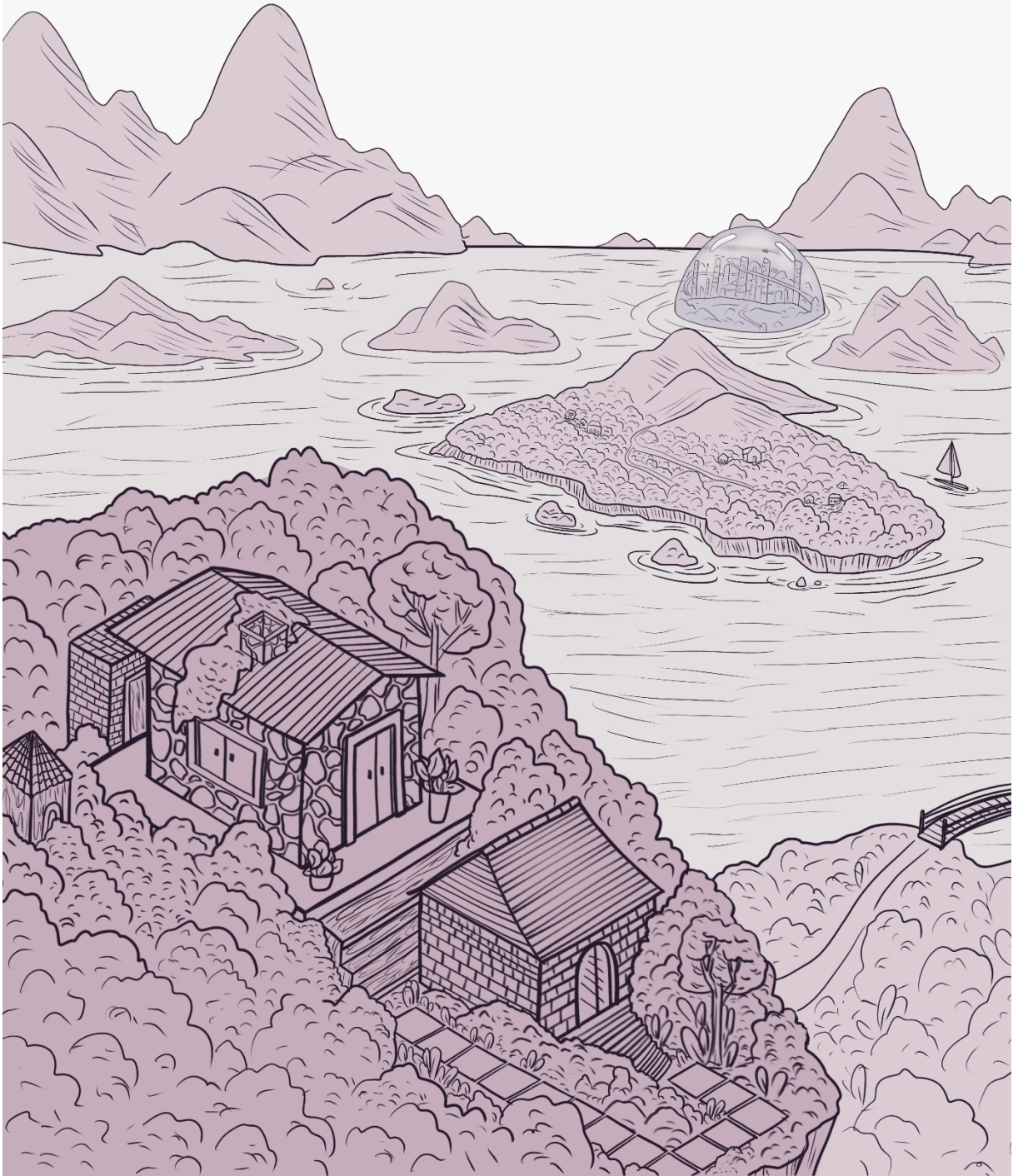






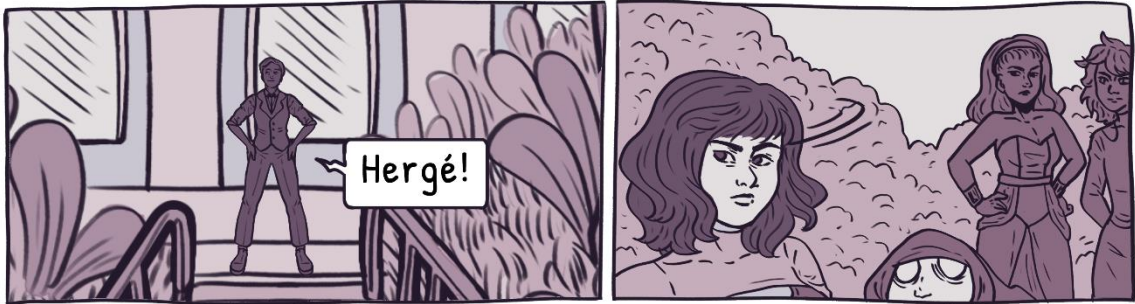


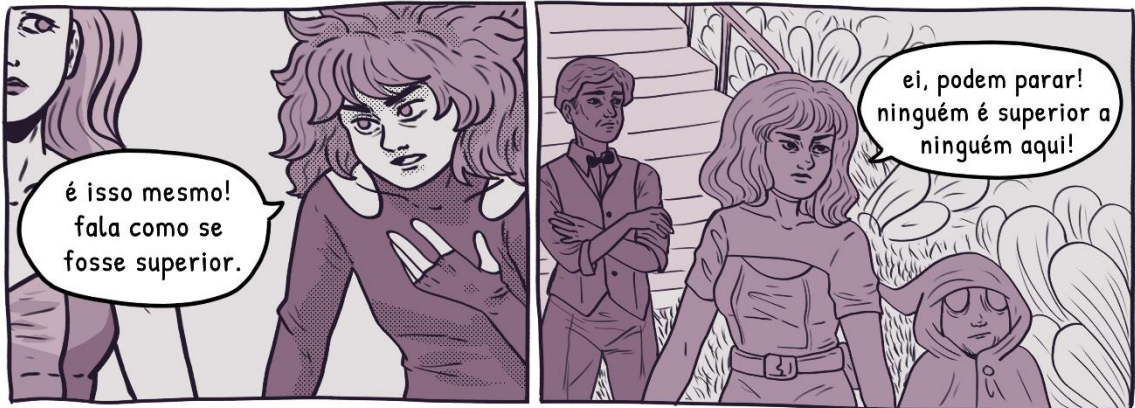
LINHA CLARA













vamos ver...
por onde
começar?



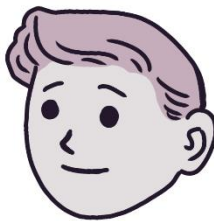
ah!
linhas!

já que vocês já
passaram pelo
mangá e pelas HQs
de super-heróis,
vai ser mais fácil
de explicar.



assim fica mais
fácil de apontar
as semelhanças
e diferenças.

as linhas aqui são bem definidas



além disso, elas
raramente possuem
variação de espessura.



↳ simplicidade



também é comum
encontrar hachuras
e manchas negras
nos dois últimos
gêneros!

no mangá e nas HQs de super-heróis é diferente:
as linhas terão maior variação de espessura.



isso! a estética da
linha clara segue os
princípios da
clareza visual e da
simplicidade.

em uma comparação na
questão estética:



linha clara

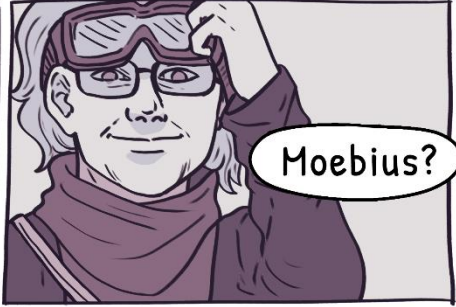


HQs de
super-heróis



mangá





sei que apesar de você e Hergé serem ambos quadrinhistas da linha clara, suas obras são bem diferentes.

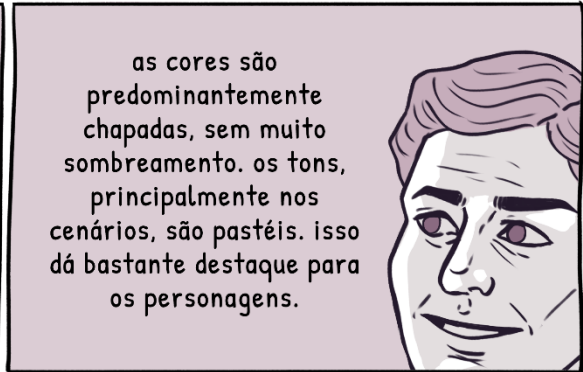
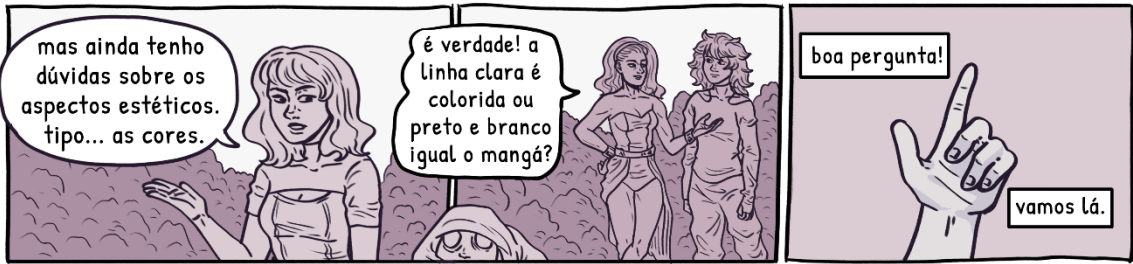


se a maioria das aventuras de Tintim, personagem de Hergé, se passam no mundo real...

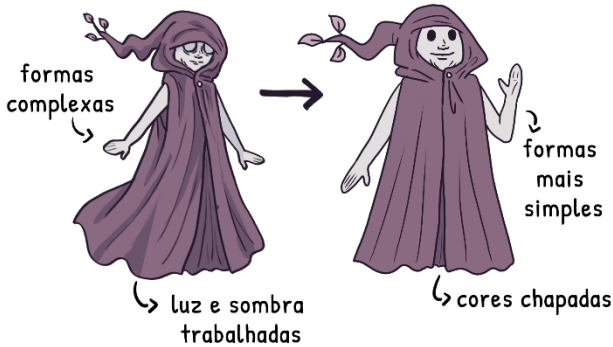


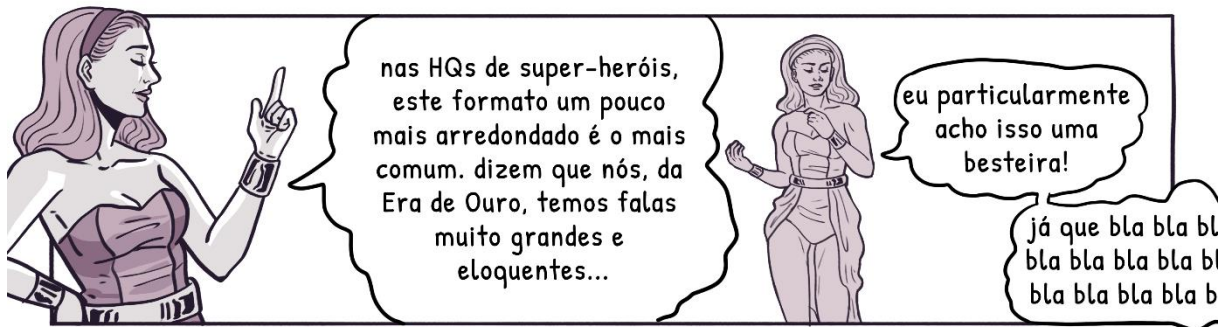
a nave é um bom exemplo disso

... as de Moebius têm maior ênfase na fantasia e na ficção científica.

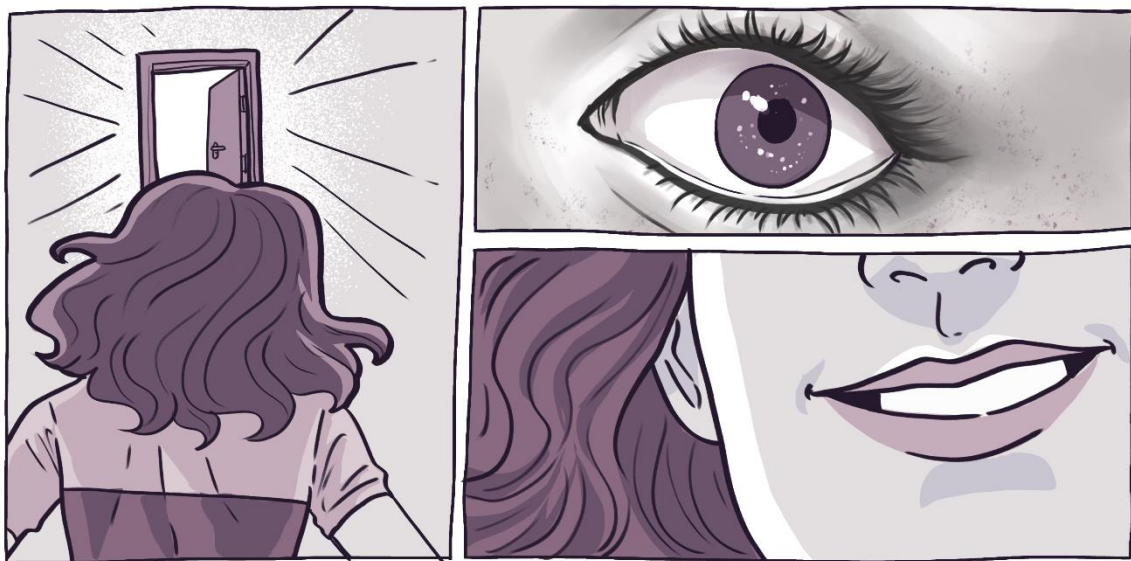


e falando em personagens... é comum encontrar formas mais simplificadas.









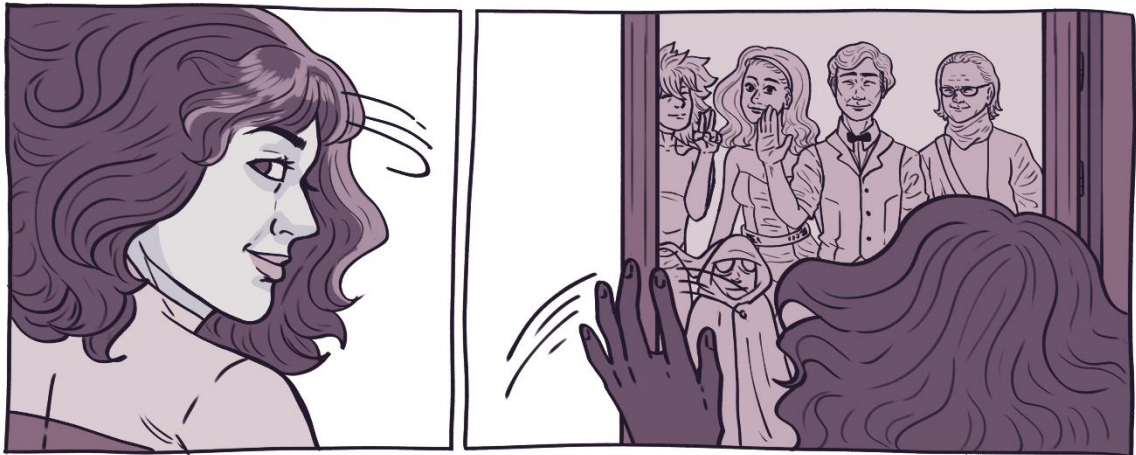
eu sei que...

a heroína das HQs de
super-heróis e o
protagonista do mangá...



... tentaram me
atrapalhar. mas, no
final, eles acabaram
ajudando.

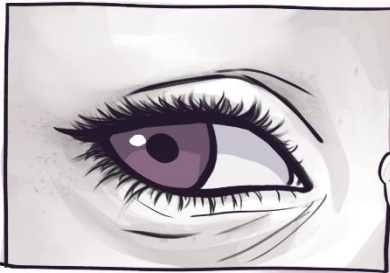
e eu aprendi tanto!



eu mal posso esperar...



pra expandir todo esse conhecimento.



mas...
sinceramente:
não importa.

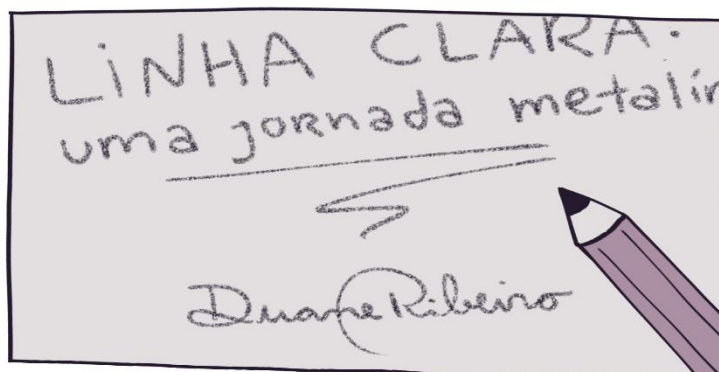




e para todos os caminhos que hei de trilhar, lembre-se:



sempre há
mais a ser
descoberto.



CONCLUSÃO: SEMPRE HÁ MAIS A SER DESCOBERTO

A jornada que se desdobrou através dos confins de um cenário tão vasto quanto o Universo das Histórias em Quadrinhos finalmente chega ao seu destino final. Na trajetória realizada, a linha clara era o objetivo demarcado com um grande “X” vermelho em um mapa que reflete todos os caminhos percorridos e desbravados ao longo desta pesquisa. Eu tornei-me condutora, passageira e até mesmo personagem nesta viagem, que foi instigada pela vontade de conhecer e compreender as nuances de um estilo tão vasto quanto a *ligne claire*.

Antes mesmo da jornada ser iniciada, um mundo de possibilidades foi introduzido como um terreno fértil para a criatividade e para a realização de pesquisas. As passagens foram compradas e pudemos, finalmente, embarcar na viagem rumo à linha clara. Assim como um mapa turístico, foi preciso investigar um pouco mais sobre o local de destino, entendendo assim as suas origens, características, os quadrinhistas que tornaram o estilo marcante e como estes aplicaram os princípios da *ligne claire* em suas obras. Hergé e Moebius, como os convidados especiais desta jornada, desfrutaram o privilégio de receber mais tempo em cena, assim como fazem os protagonistas.

Para oferecer aos passageiros uma visão ainda mais ampla sobre o estilo em destaque, houve uma parada rápida em três pontos da jornada: nos super-heróis da Era de Ouro das HQs norte-americanas, no mangá e nas HQs poético-filosóficas brasileiras. Deste modo, foi possível comparar estilisticamente os gêneros mencionados com a linha clara, de forma a compreender as semelhanças e diferenças entre esses quadrinhos.

Em meio a tantas informações novas, a *Criação de Universo(s)* serviu como um de diário de bordo, no qual o processo criativo da produção e desenvolvimento de uma HQ metalinguística autoral sobre a linha clara foi descrito e comentado. O próprio Universo das HQs, em sua complexidade e imensidão, espelhou-se na pesquisa realizada e nas informações obtidas como um caleidoscópio, no qual cada fragmento revela um novo mundo repleto de particularidades. A produção da HQ autoral sobre o estilo investigado foi fundamental, visto que ofereceu uma compreensão mais

aprofundada da linha clara por meio da produção de uma história em quadrinhos que a discute e representa.

Diante do apresentado, conclui-se que a *ligne claire* é um estilo quadrinhístico intrigante e vasto, que exerce influência em inúmeros artistas e suas produções, desde o seu surgimento até a hodiernidade. Compreender como surgiu e o que a distingue de outros estilos e gêneros de HQs torna-se essencial para entender os motivos pelos quais a linha clara é tão importante para a história dos quadrinhos e para as inúmeras pessoas que se encantaram com as produções do estilo. Ademais, Hergé e Moebius são quadrinhistas influentes e imprescindíveis para aqueles que simpatizam com o estilo gráfico.

Neste encerramento, é necessário entender que o fim pode tardar, mas ele sempre chega. Todavia, o encerramento de uma jornada como esta pode ser o despontar para o desdobramento de muitas outras aventuras vindouras. Mesmo após a chegada no destino final, existem muitas outras trajetórias e lugares a serem trilhados e explorados. Cada conclusão é um ponto de partida e, a pesquisa, portanto, se torna uma eterna viagem na qual somos sempre convidados a embarcar.

No Universo das Histórias em Quadrinhos, a jornada é tão infinita quanto a imaginação que a alimenta. Assim, este capítulo se encerra, com a certeza que outro será iniciado em breve. Nas páginas em branco que esperam para serem esboçadas, novos mundos, personagens e aventuras aguardam. Portanto, lembre-se: sempre há mais a ser descoberto.

REFERÊNCIAS

BARBIERI, Daniele. **As Linguagens dos Quadrinhos**. São Paulo: Editora Peirópolis, 2017. Disponível em: <https://pt.scribd.com/book/405674031/As-linguagens-dos-quadrinhos>. Acesso em: 23 jan. 2023.

BRAGA JÚNIOR, Amaro Xavier. **Histórias em quadrinhos japonesas: história, estética e impactos sociais**. São Leopoldo: Faculdades EST, 2020. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1dRSYUtDzsdt6RdaMmKLMN004ndYG96qx/view>. Acesso em: 29 jul. 2023.

CODESPOTI, Sérgio. **A importância da linha clara e do estilo atômico**. Universo HQ, 2009a. Disponível em: <https://universohq.com/materias/a-importancia-da-linha-clara-e-do-estilo-atomico/>. Acesso em: 23 jan. 2023.

_____. **Tintim completa 80 anos de aventuras**. Universo HQ, 2009b. Disponível em: <https://universohq.com/materias/tintim-completa-80-anos-de-aventuras/>. Acesso em: 04 maio 2023.

COSTA, Thiago Sanches. **O salto transmidiático dos super-heróis: HQ - Filme - Game**. 2012. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012. Disponível em: <https://sapientia.pucsp.br/handle/handle/18111>. Acesso em: 22 jul. 2023.

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

DELWICHE, Althea. **Ligne Claire**. Comic Book Glossary, 2015. Disponível em: <https://comicbookglossary.wordpress.com/ligne-claire/>. Acesso em: 23 jan. 2023.

DOZOME, Neel. **The American “Ligne Claire”**. Medium, 2022. Disponível em: <https://medium.com/fan-fare/the-american-ligne-claire-5fa82f16385b>. Acesso em: 23 jan. 2023.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet**. São Paulo: Annablume & Fapesp, 2ª Ed., 2008.

_____. Processo Criativo de Retrogênese. *In*: FRANCO, Edgar; GRECO, Al. **Retrogênese**. Barretos: Reverso, 2014, p. 22-24.

GARCIA, Arthur. **Aprenda a desenhar linha clara**. São Paulo: Criativo, 2011.

GRAVETT, Paul. **Hergé & The Clear Line Part 1**. Estados Unidos: Paul Gravett, 2008. Disponível em: http://www.paulgravett.com/articles/article/herge_the_clear_line. Acesso em: 23 jan. 2023.

_____. **Hergé & The Clear Line Part 2**. Estados Unidos: Paul Gravett, 2008. Disponível em: http://paulgravett.com/articles/article/herge_the_clearline. Acesso em: 10 jul. 2023.

KLEON, Austin. **Roube como um artista: 10 dicas sobre criatividade**. Rio de Janeiro: Rocco, 2013.

LUYTEN, Sônia. **Mangá, o Poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedras, 2011.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2008.

_____. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

_____. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2005.

MOURA, Giovani. A construção do espaço e suas variantes visuais em Desaplanar, de Nick Sousanis. **Revista História, histórias**, volume 7, número 14. Brasília: 2019. Disponível em: https://www.academia.edu/54915822/A_constru%C3%A7%C3%A3o_do_espa%C3%A7o_e_suas_variantes_visuais_em_Desaplanar_de_Nick_Sousanis. Acesso em: 07 mar. 2023.

MOYA, Álvaro De. **História da História em Quadrinhos**. São Paulo: L&PM, 1987.

NARANJO, Marcelo. **Aprenda a Desenhar Linha Clara é um lançamento da Editora Criativo**. Universo HQ, 2011. Disponível em: <https://universohq.com/noticias/aprenda-a-desenhar-linha-clara-e-um-lancamento-da-editora-criativo/>. Acesso em: 04 maio 2023.

NASI, Eduardo. **Arzach**. Universo HQ, 2011. Disponível em: <https://universohq.com/reviews/arzach/#:~:text=Arzach%20pode%20n%C3%A3o%20ser%20um,%2C%20volume%2C%20textura%20e%20significado>. Acesso em: 12 jul. 2023.

RAMONE, Marcus. **Que Era que era?** Universo HQ, 2015. Disponível em: <https://universohq.com/universo-paralelo/que-era-que-era/>. Acesso em: 22 jul. 2023.

ROSA, Franco de. Linha clara. *In*: GARCIA, Arthur. **Aprenda a desenhar linha clara**. São Paulo: Editora Criativo, 2011. p. 6-11.

SANTOS NETO, Elydio dos. O que são histórias em quadrinhos poético-filosóficas? Um olhar brasileiro. *In*: **Visualidades** – Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual da FAV/UFG, v. 7, n. 1, 2009. Goiânia: UFG/FAV, 2009. p. 68-95. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/18120/10809>. Acesso em: 21 jul. 2023.

SPIEGELMAN, Art. **Art Spiegelman: Golden Age superheroes were shaped by the rise of fascism**. Londres: The Guardian, 2019.

ST-LOUIS, Hervé. **Belgian Comic Book Styles: The School of Charleroi and the Ligne Claire**. Comicbookbin.com, 2009. Disponível em:

http://www.comicbookbin.com/School_Charleroi_the_Ligne_Claire001.html. Acesso em 08 mar. 2023.

TINTINIMAGINATIO. **The Shooting Star**. Tintin.com, Bruxelas, 2021. Disponível em: <https://www.tintin.com/en/albums/the-shooting-star>. Acesso em: 10 jul. 2023.

_____. **Red Rackham's Treasure**. Tintin.com, Bruxelas, 2021. Disponível em: <https://www.tintin.com/en/albums/red-rackham-s-treasure>. Acesso em: 12 jul. 2023.

ZANONI, Antonio Augusto. O mangá como arte, história e narrativa: relações entre o “eu” e o “outro”. **Revista Angelus Novus**, [S. l.], v. 16, n. 16, p. 97-114, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ran/article/view/166469>. Acesso em: 29 jul. 2023.