



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS NATURAIS E TECNOLOGIA
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

“MANDE NOTÍCIAS”: UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS BASEADA
NA MÚSICA “PRECISO ME ENCONTRAR”

KARINA PONTES CASANOVA

BELÉM-PA

2024

KARINA PONTES CASANOVA

“MANDE NOTÍCIAS”: UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS BASEADA NA MÚSICA
“PRECISO ME ENCONTRAR”

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Bacharelado em
Design, na Universidade do Estado do
Pará como requisito integral para obtenção
de nota na atividade.

Orientador(a): Ana Paula Nazaré de
Freitas

BELÉM-PA

2024

KARINA PONTES CASANOVA

**“MANDE NOTÍCIAS”: UMA HISTÓRICA EM QUADRINHOS BASEADA NA MÚSICA
“PRECISO ME ENCONTRAR”**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como
requisito parcial para obtenção de título de Bacharel em
Design da Universidade do Estado do Pará.

Orientadora: Profa. Ma. Ana Paula Nazaré de Freitas

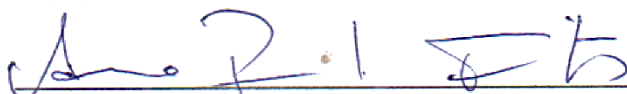
Área de concentração: Design de Gráfico

Aprovado em: 18 / 01 / 24 .

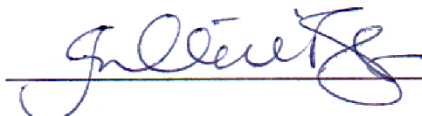
Nota: 10,0

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Ma. Ana Paula Nazaré de Freitas – UEPA



• Profa. Ma. Ana Cristina Lopes Braga – CESUPA



Profa. Ma. Larissa Buenaño – UEPA



AGRADECIMENTOS

Em razão de todos os desafios, das tristezas, dos estresses, dos empecilhos, da negligência e do caos que passei para terminar essa jornada, agradeço, em posição exclusiva e primordial, a mim mesma. É intrínseco e inexorável o mérito único e restrito a mim pelo trabalho feito, com todos os erros e os acertos. Agradeço a mim por ter persistido nesse trabalho, agradeço a mim pela paciência, pela força de vontade, pela criatividade e pela inteligência. Agradeço a mim por ter procurado ajuda e por ter encontrado a luz quando tudo que estava ao meu redor era a escuridão. Agradeço a mim por ter sido minha única fonte de autoestima e de direcionamento para achar respostas, por eu ter suportado cada ansiedade e desconforto sozinha. Caso eu não me encontrasse nesse período agridoce que rondou esse trabalho, ainda estaria à espera de respostas para minhas dúvidas. É amargo o sentimento de ter terminado essa jornada com minha única vontade em vigor, mas posso dizer que é ligeiramente doce a sensação de ter colocado um ponto final nisso.

Agradeço à minha mãe e à minha tia pelo apoio e pelos momentos de extroversão e saída da rotina, com as palavras de incentivo e pela criação com amor e carinho, por sempre serem presentes na minha vida e me possibilitarem estar rodeada de conhecimento. Agradeço à minha família por ter considerado e entendido meus atrasos com paz e harmonia e acreditar no meu sucesso.

Agradeço ao Leonel por acreditar em mim de olhos fechados e me motivar com nossas conversas sinceras e verdadeiras. Você foi um apoio incondicional e especial com a sua presença e sua confiança, me fazendo rir e deixando que eu me expressasse com conforto e cuidado.

Agradeço aos meus amigos Alfredo, Rebecka e Vinicius por se manterem presentes com palavras e ações e me ajudarem com companhia e com esforços para que me acalmasse e conseguisse terminar esse trabalho. Sem vocês esse trabalho não teria sido formado. Aos meus amigos Agatha, Ana Beatriz e Yan por abraçarem as minhas dores e por estenderem as mãos quando precisei com lágrimas nos olhos. Nós por nós.

Aos meus amigos de engenharia de produção, Karen, Byanca, Rômulo, Carmo, João, Bruno, Iasmin, Johnny, Alfaia, Dion, Maria, Zoca, por acreditarem em mim e no meu progresso e trazerem dias ensolarados e risonhos nas horas do almoço e nas manhãs dentro da monitoria. Eu consegui.

À professora Ana Cristina por ter depositado fé no meu trabalho e cedido o seu tempo para revisar o primeiro texto da minha monografia. Você é uma grande mãe e uma grande professora. Sou muito grata pelas suas sugestões e ensinamentos.

Às minhas amigas de coração Brenda e Ana Scalercio por não me fazerem esquecer o que gosto de fazer e serem sempre uma fonte de motivação para o meu progresso. Vocês são incríveis e gigantes.

Aos amigos da escola, Vytor, Robert, Elen, Hassan que foram pessoas essenciais para que eu desenvolvesse quem sou.

Essas pessoas foram imprescindíveis para o desenvolvimento e conclusão desse trabalho. Todo o apoio, toda palavra de carinho, toda risada e puxão de orelha foi de extrema importância para que esse trabalho fosse possível. A vocês minha gratidão absoluta para todo sempre. Toda memória é vida na mente de quem recorda.

“Não peça coerência ao mistério nem lógica ao absurdo.” (LYGIA FAGUNDES TELLES, 2018)

RESUMO

O presente projeto propõe a criação de uma história em quadrinhos, desenvolvida a partir de interpretações e traduções de uma música para aplicabilidade em narrativas visuais. Trata-se de uma pesquisa qualitativa aplicada que utiliza-se de métodos de análise semióticos instruídos por Vasconcelos e Cavalcante (2018) e Santaella (2005), e métodos de criação de quadrinhos indicados por McCloud (2008) em conjunto à metodologia projetual de design de Munari (1998). Por meio desse diálogo, busca-se investigar formas de interpretação de uma música em mídias visuais como o cinema e os quadrinhos, suas diversas abordagens semióticas que conceituavam a música e validações interpretativas, assim como os estilos que abrangem uma história em quadrinhos, respeitando sua história e expressão cultural. O conteúdo teórico e analítico foi coletado e estudado mediante pesquisa bibliográfica por meio de livros, artigos, publicações e sites. Para a seção criativa foram utilizados como base, além dos meios citados, cursos e validação prática de métodos analíticos. Baseado nos resultados apresentados, o desenvolvimento de uma história em quadrinhos constata a singularidade de uma produção gráfica e suas diversas formas de expressões individuais, sociais e históricas, o que valoriza o trabalho para a concepção de futuros projetos de narrativas visuais atrelados ao design.

Palavras-chave: Design Gráfico. Semiótica. História em quadrinhos. Música brasileira.

ABSTRACT

This project proposes the creation of a comic, developed from interpretations and translations of a song, for application in visual narratives. This is an applied qualitative research that employs methods of semiotic analysis instructed by Vasconcelos and Cavalcante (2018) and Santaella (2005), along with comic creation methods indicated by McCloud (2008), in conjunction with the design project methodology of Munari (1998). Through that dialogue, this work seeks to generate a comic that values the subjectivity and sensitivity of a production. The investigation focused on interpreting a song in visual media such as film and comics, its diverse semiotic approaches that conceptualized music and interpretative validations, as well as the styles that encompass a comic book, respecting its history and cultural expression. The theoretical and analytical content was collected and studied through bibliographic research using books, articles, and publications. In addition to those resources, courses and practical validation of analytical methods were taken as means to assist on the creative section. Based on the results shown, the development of a comic confirms the uniqueness of a graphic production and its various forms of individual, social, and historical expressions, which enhances the work for the conception of future visual narrative projects linked to design.

Keywords: Graphic design. Semiotics. Comics. Brazilian music.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Diagrama de Scher.....	20
Figura 2 - Cena em que aparece o café “California”	24
Figura 3 - Paleta de cores de Chungking Express	25
Figura 4 - Paleta de cores de Aftersun.....	26
Figura 5 – Personagem King Crimson.....	27
Figura 6 - Personagem Yoshikage Kira.....	28
Figura 7 - Página inicial da fanzine “A place for us to dream”	29
Figura 8 - Exemplo de considerações a partir da melodia	31
Figura 9 - Exemplo dos quatro temas.....	40
Figura 10 - Capa e conteúdo do quadrinho independente “Love can Hurt”	42
Figura 11 - Capa e conteúdo da Graphic novel “Moonshadow”	43
Figura 12 – Conteúdo da webcomic “Lebre e Coelho”	45
Figura 13 - Divisão de partes da música.....	50
Figura 14 - Captura de tela do vídeo oficial da música.....	56
Figura 15 - Captura de tela do vídeo não-oficial	57
Figura 16 - Gráficos dos tipos básicos de tempo narrativo	63
Figura 17 - Forma estrutural dos atos de uma história	64
Figura 18 - Concept art da personagem principal.....	68
Figura 19 - Concept art de Henrique	69
Figura 20 - Concept art d’A vizinha.....	70
Figura 21 - Concept art d’O porteiro	71
Figura 22 - Plot First de Doug Moech’s para “Green Lantern: Dragon Lord”	76
Figura 23 - Full script de Darius e Abraham Marder para o filme The Sound of Metal	77
Figura 24 - Página da zine “a place for us to dream”	78
Figura 25 - Uma das páginas do quadrinho “Preto tipo A”	79
Figura 26 - Página inicial do quadrinho “Karaokê Box”.....	80
Figura 27 - Thumbnail da página 3 do quadrinho “Moonshadow”.....	84
Figura 28 - A configuração e organização de thumbnails por Marina Schenkel	85
Figura 29 - Aperfeiçoamento de uma página a partir da thumbnail	85
Figura 30 - Seleção de páginas.....	86
Figura 31 - Layouts do quadrinho “Mande Notícias”	87
Figura 32 - Tipografias utilizadas e suas descrições de uso	89
Figura 33 - Seleção de posters de filme para inspiração	92
Figura 34 - Versão 1 da capa.....	93
Figura 35 - Versão 2 da capa.....	93
Figura 36 - Resultado final do protótipo	94
Figura 37 - Folha interna do resultado final do protótipo	95

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 OBJETIVO GERAL	13
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
1.3 METODOLOGIA.....	13
2 APORTE TEÓRICO	15
2.1 A MÚSICA COMO NARRATIVA VISUAL.....	15
2.1.1 Mídias animadas	23
2.1.2 Mídias estáticas	26
2.2 SEMIÓTICA DENTRO DA MUSICALIDADE.....	30
2.3 TRAÇOS ESTÉTICOS DENTRO DOS QUADRINHOS	35
3 NARRATIVA DE “MANDE NOTÍCIAS”	46
3.1 ANÁLISE DA MÚSICA	47
3.1.1 Narrativa	50
3.1.2 Visualidade	55
3.2 PROPOSTA DE HISTÓRIA.....	61
4 CONSTRUÇÃO DO QUADRINHO “MANDE NOTÍCIAS”	74
4.1 ROTEIRO	75
4.1.1 Roteiro em Prosa	81
4.2 THUMBNAILS E LAYOUT.....	83
4.3 ELEMENTOS E ARTE-FINALIZAÇÃO.....	88
4.4 CAPA E PROTOTIPAGEM	91
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	96
REFERÊNCIAS	98
APÊNDICE A - Troca de Email com Gabriela Dionísio – Gabiss	104
APÊNDICE B - Troca de Email com Gabriel Jardim	105
APÊNDICE C - Troca de Email com Ing Lee	106
APÊNDICE D – Roteiro Plot First	107
APÊNDICE E – HISTÓRIA EM QUADRINHOS	111

1 INTRODUÇÃO

Quando se reflete sobre uma história em quadrinhos, pergunta-se ao longo da leitura sobre as possibilidades de interpretação e criatividade que a contemplaram e a fizeram formar o entremeio de narrativas e construções de mundo que a mantem viva. Volta-se o olhar para si e divaga sobre a interpretação de cada detalhe e de cada entendimento. O que eu li é certo? O que eu senti é válido? Mediante esses questionamentos foi possível iniciar os pormenores de uma criação de quadrinhos, estudando certas singularidades e formas de expressão que compõe um olhar sobre a imagem, a palavra, e a linguagem visual que materializam essas subjetividades.

Por meio da leitura delicada e intuitiva de uma produção pessoal, a associação que o design tem de organizar ideias em ressonância à criatividade ilimitada de uma criação buscaram discernir o que é valorizado e o que pode compor cada método, respeitando as limitações de cada um. Em sobreposição de temas, visa entender que apesar de únicos, puderam ser trabalhos em conjunto para conceber um produto de valor emocional e ainda assim por meios organizacionais de operação.

Assim, o problema que alavanca o trabalho foi entender o desenvolvimento de uma música brasileira dentro de uma história em quadrinhos, levando em consideração a naturalidade que a música tem na humanidade e ainda assim a visão pessoal a qual é interpretada. Quando Riche (2012) interpreta Monteiro (2006) e comenta que as adaptações mantêm viva e ativa a tradição considerada de valor, sugere um discurso de permeabilidade da cultura e de uma interpretação de gerações, que se atualiza constantemente. Desse modo, utilizar uma música brasileira como tema de interpretação é tornar evidente e respeitar a cultura na qual se está inserida.

Fora escolhida a música “Preciso me encontrar” na versão de Cartola para dar valor a esse discurso, uma vez que carrega em si um texto de grande individualidade humana que permite diversas leituras para cada momento da vida de um indivíduo. A fim de enfatizar a sensibilidade e a criatividade para os quadrinhos, foi levado em consideração o poder interpretativo que a continha, em que traz como temática assuntos como a despersonalização, a vontade de viver e a autonomia de uma pessoa, que possibilitou a construção narrativa de forma diversificada e intimista.

O uso dos quadrinhos para dar vida à essa interpretação e união de interesses é, além da facilidade de manifestação artística da autora, uma forma de voltar a atenção ao uso do design em narrativas, ademais de todos os processos para se fazer

produtos, mas à exposição artística com objetivo, alternativas e execução. De modo que, Munari (2007), ao afirmar que a fantasia é irregular, e que imaginação também é fantasia, abre interpretações sobre fazer projetos a partir de suas próprias ideias e motivações, explicando que dar definições – mesmo que provisórias e somente com finalidades específicas – é o suficiente para conseguir tornar o objeto comunicável. Tudo é passível de lógica para um resultado, mas também tudo parte de uma experiência.

Ao verificar os processos de McCloud (2008) acerca de manipulações de narrativas, escolhas e familiaridade com o assunto, definiu-se inicialmente o que tangia a construção de uma narrativa em sua abrangência para visualizar o objeto de estudo em condições extraordinárias – tais como filmes e animações –, e assim processa-las para as histórias em quadrinhos. Em vista disso, foi realizada a pesquisa de material bibliográfico e documental que conferiu livros, artigos e demais publicações com a finalidade de se entender as interpretações, análises e métodos que cercam o fazer de uma história interpretativa.

Este projeto de pesquisa foi dividido em capítulos que conferem todos os detalhes dados nesse tópico. O primeiro capítulo é a referente introdução, que buscou pontuar os aspectos gerais da monografia.

O segundo capítulo inclui todo o levantamento teórico para fundamentar o trabalho, em que se pontua os processos de tradução e de interpretação da música, assim como suas aplicações em outras mídias, e uma breve revisão histórico socio cultural sobre os quadrinhos e sua forma de produção atual.

No terceiro capítulo é descrito a aplicação do método para formar a interpretação de uma música e sua forma de tradução para um quadrinho, em que é descrita a análise minuciosa dos componentes do projeto, sendo a primeira etapa de criatividade do projeto.

O quarto capítulo foi escrito para apresentar e registrar os processos de confecção e construção do quadrinho, informando as etapas gerais da criação de um. É a segunda e última etapa de criatividade do projeto.

É seguido então da conclusão e por fim as referências bibliográficas, juntamente aos anexos que são marcados durante todo o projeto.

1.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver uma história em quadrinhos inspirada na música “Preciso me encontrar”.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fazer um levantamento bibliográfico sobre modos de traduzir e interpretar uma música sob viés semiótico e sobre estilos de quadrinhos;
- Analisar a música escolhida;
- Propor uma narrativa para o quadrinho;
- Definir roteiro;
- Fazer *concepts art*;
- Gerar protótipo da história em quadrinhos.

1.3 METODOLOGIA

Analisando os objetivos que compõe a pesquisa, afirma-se segundo Gil (2002) que ela é classificada como qualitativa, ao definir esse processo em seus postulados por depender de alguns fatores levando em consideração a natureza dos dados coletados, que envolve uma sequência de atividades que reduzem e categorizam os dados, interpretam, e relatam o processo ao final.

Ao que se refere aos procedimentos para realizar a pesquisa bibliográfica, fora utilizado nesse projeto livros, artigos, publicações, assim como sites e similares. Gil (2002) infere que esse processo tem como objetivo permitir uma pesquisa mais ampla e diversificada das que já foram feitas anteriormente, permitindo complementações e agregando informações.

No que tange as etapas de criatividade e de construção do projeto, estas foram possíveis por meio da interpretação, relevância e prática das fases desenvolvidas por McCloud (2008) com as conceituações elaboradas em quadrinhos, Bruno Munari (1998) no que tange à organização dos métodos de se fazer design, a Lúcia Santaella

(2005) – sob o estudo de Vasconcelos e Cavalcante (2018) – pela execução interpretativa e minuciosa da análise semiótica, e demais autores e materiais que serviram para fundamentar cada direcionamento teórico e prático com desenvoltura e proporcionar que seus estudos possam ser vistos em conjunto com áreas diversas.

Desse modo, a construção do quadrinho e a pesquisa podem ser de contribuição e incentivo para a elaboração de novas formas de ver a produção de quadrinhos e de design nos meios acadêmicos, além do incentivo à criação para artistas independentes que não sabem por onde começar. Para o ato de projetar que define ser designer, a fagulha do olhar artístico, sensível e intuitivo pode vir a ser um ânimo e um apreço à experimentação de novos métodos e demonstrações para reinventar a visão da pesquisa e suas aplicações.

A metodologia que compõe o processo de análise da música foi detalhada no tópico 2 do Aporte Teórico e aplicada no capítulo 3 deste projeto. No que confere às metodologias referentes às etapas de criatividade, estas podem ser conferidas no capítulo 3 e capítulo 4.

2 APORTE TEÓRICO

Este capítulo tem como objetivo fundamentar os conceitos, por meio do levantamento teórico, que auxiliarão na concepção e estrutura do projeto final a ser criado nos capítulos seguintes, que é uma história em quadrinhos.

Neste tópico é abordado os principais assuntos para compreender as temáticas do projeto e é subdividido em três abordagens teóricas e seus exemplos de aplicação. O primeiro subtópico intitulado “A música como Narrativa Visual” busca destacar o que compõe a música, a leitura desta sobre um ponto de vista interpretativo semiótico e sua aplicação visual dentro de mídias como o cinema e o próprio gênero de quadrinhos. Em seguida, no subtópico “Semiótica dentro da Musicalidade” discute-se sobre as expressões que a semiótica tem no meio da interpretação de letras e ritmos, discernindo métodos de análises e aplicabilidade. Ao final, no subtópico “Traços Estéticos dentro dos Quadrinhos”, é realizada uma análise dos tipos de estilos mais reconhecidos e seus enfoques com um panorama histórico e sociais, além da mudança de abordagem ao longo do tempo.

2.1 A MÚSICA COMO NARRATIVA VISUAL

A música, sob viés técnico, é composta de uma diversidade de elementos sonoros, como timbre, duração, intensidade etc. Esses elementos são subdivisões dos três principais aspectos da música: harmonia, melodia e ritmo. Dozena (2019) pontua essas três divisões ao lembrar que a música é como a combinação harmoniosa e expressiva de um conjunto de sons, que conseqüentemente são expressões artísticas que seguem regras variáveis. Assim, pode-se dizer que esses elementos formam uma composição musical, uma vez que são partes essenciais de um sistema de regras.

A narrativa, tal qual as divisões da música, “compreende uma cadeia de signos com sentidos sociais, culturais e/ou históricos particulares, e não gerais” (Squire, 2014, p. 2). Ainda que a música apresente diversos aspectos formais, cabe afirmar, segundo Blacking (2007) que constitui também um sistema de pensamento humano e representa um tipo de ação social, reflexiva e gerativa. Afirma Squire (2014), conseqüentemente, que as explicações de uma narrativa se dão pelas

particularidades apresentadas em questão de pesquisa sobre histórias, biografias e casos específicos.

Desse modo, cabe traçar um paralelo que justifica os paramentos técnicos e significativos da música dentro da construção de uma narrativa visual. Squire (2014) comenta que materiais visuais constituem narrativas, uma vez que se permite explorar e enfatizar a maneira reflexiva de se relacionar narrativamente com a imagem. Sendo a música “um quadro específico das capacidades cognitivas e sensoriais” (Blacking, 2007, p. 2), é possível então transmitir sensações e reflexões com o conjunto de ambas técnicas.

Para iniciar a abordagem de fundamentação, é tomado como ponto de partida o estudo das três composições técnicas da música e as suas leituras sob interpretações semióticas, com a finalidade de auxiliar os meios que é possível ler uma música.

Sob um ponto de vista semiótico, é importante pontuar que o conceito de signo é, de forma simplificada, uma coisa que representa outra coisa, segundo Peirce (1997). Santaella (2001) discorre que um signo só é funcional se carregar o poder de representar, substituir uma outra coisa diferente dele. Quando o signo está no lugar do objeto, ele representa o objeto de certo modo e certa capacidade a produzir um efeito interpretativo à pessoa.

No que tange a categoria dos signos, Medeiros (2017) a categoriza para fácil entendimento em primeiridade, secundidade e terceirdade como no quadro a seguir:

Quadro 1 – Definição de cada categoria de signos

PRIMEIRIDADE	Primeira categoria da experiência. “Relativa às propriedades de um fenômeno que pode ser descrito por predicados monádicos (X é verde) observados em uma entidade considerada em si mesma” (MEDEIROS, 2017, p. 3). Seria a primeira concepção de algo, uma abstração pura que é pré-reflexiva. Um sentimento, sensação não elaborado ou não consciente.
SECUNDIDADE	Segunda categoria da experiência. É a categoria da ocorrência, da existência, em contraposição a primeiridade que corresponde a categoria do Ser. Decorre da relação com um outro. Enquanto a experiência da primeiridade é atemporal, na secundidade começa a haver noção de tempo. O registro do sentimento é um fato dessa categoria.

TERCEIRIDADE

Terceira categoria da experiência. “Corresponde à capacidade que algo tem de interpretar, na medida em que esse algo existe (secundidade) e é (primeiridade)” (MEDEIROS, 2017, p.3). Funciona, portanto, como uma conexão entre a qualidade (primeiro) e o fato (segundo), conseguindo conectar aquilo que é aquilo que está aí, fazendo com que o sujeito tenha acesso ao conhecimento e sua interpretação.

Fonte: adaptado de Medeiros, 2017.

Desse modo, conceitua-se que a primeiridade tem relação primeira a percepção, como uma rápida abstração do signo, enquanto a secundidade tem o valor representativo do signo, evidenciando sua função, assim a terceiridade se dá pelo conjunto completo do pensamento, contextualizando e interpretando o signo como uma síntese de todas as categorias anteriores.

Entendendo as dinâmicas de signo e seus conceitos, é dado prosseguimento às suas leituras em relação à música.

Pontes (2017) enuncia que o ritmo é um padrão que organiza os sons, exemplificando que uma música pode ser criada a partir de qualquer objeto, desde que seja criado um ritmo, ou seja, um padrão sonoro. Santaella (2001) define o ritmo como uma correlação com a primeiridade peirceana, discorrendo também que a sonoridade é o elemento dominante nesse aspecto. Continua: “O ritmo musical está diretamente conectado com aquilo que se constitui no sistema nervoso central da música: o tempo. A música é, antes de tudo, uma arte do tempo” (SANTAELLA, 2001, pg. 169). Assim, o ritmo guia o compasso da música.

Em seguida, na composição de uma música, há a melodia. Valente (2023) exemplifica a melodia como sendo uma sequência linear de notas. Segundo Tatit e Lopes (2008), a melodia em conjunto com a letra constituem elos e são os principais responsáveis diretos pelos sentimentos que as canções despertam. Desse modo, vinculam de forma integral a associação que fazemos da combinação de tons musicais (melodia) com o texto (letra). Carmo (2005) discorre, em concordância, sobre a dificuldade de se analisar um texto oral em conjunto com outras formas de linguagem:

O caso da canção é ainda mais evidente: a expressão eu te amo é um signo distinto da expressão eu te amo modulada por uma melodia, que é um signo distinto da expressão eu te amo modulada por uma melodia interpretada pela voz de Caetano Veloso (CARMO, 2005, p. 58).

Desse modo, o texto – lido como um signo –, em conjunto com outro signo como forma de comunicação, torna-se um conjunto complexo e ainda assim distinto,

e que pode ser interpretado em primeiridade a depender de como está sendo passado. Assim, o conceito de melodia ultrapassa campos de singularidade, tal qual como uma construção narrativa, revisitando as definições de Squire (2014).

Santaella (2001) afirma que a melodia, na verdade, encaixa-se como secundidade, e que a visualidade, ou seja, toda associação representativa do signo, se enquadra nesse aspecto. Em concordância, Santaella (2001) discorre que a melodia tem uma grande diversidade de caracteres, e que para tomar um ponto de partida é uma definição bem ampla, uma vez que o ritmo existe sem a melodia, mas é a melodia que preenche o suporte com conteúdo.

Entende-se, portanto, que a visualidade na secundidade parte da forma de expressão da melodia, pois mesmo que se defina a sucessão de notas, tensões, extensões de altura, a execução do intérprete junto ao instrumento é singular. Santaella (2001 apud Wishart, 1996, p. 17-18):

A música vocal – quando não existem um intermediário mecânico socialmente construído – e particularmente, quando a prática da performance não ficou dominada por um sistema teórico baseado em notação – é a portadora mais sensível da informação gestual (ibid.).

Ao final da estruturação de uma música, chega-se então à Harmonia, que Schmidt (2019) define como combinação de notas de maneira organizada, para gerar sons que se equilibram entre si. É, por si, um conjunto de sons dispostos a trazer equilíbrio. Seguindo as correlações, Santaella (2001) termina as sintaxes das convenções musicais comentando que a terceiridade se associa à harmonia, e que nessa análise o discurso verbal se faz mais presente. Continua fomentando a complexidade da harmonia por ser mais sofisticada que as demais citadas. A sofisticação da harmonia parte do fato que é um elemento que traz profundidade à melodia, tal qual a perspectiva de uma pintura (ibid).

O discurso verbal em conjunto com a harmonia, para Santaella (2001), provém pelo poder que a ressonância de “vozes” fortifica o som, tornando um intervalo melódico. Fernandes (2010) concorda sob o estudo de consonância e dissonância dentro da harmonia, que se correlaciona com a intensidade e a extensidade dentro dos estudos semióticos. A intensidade e a extensidade, nesse ponto, estão relacionados à semiótica do discurso, que são análises e estudos direcionados para leitura e análise de textos.

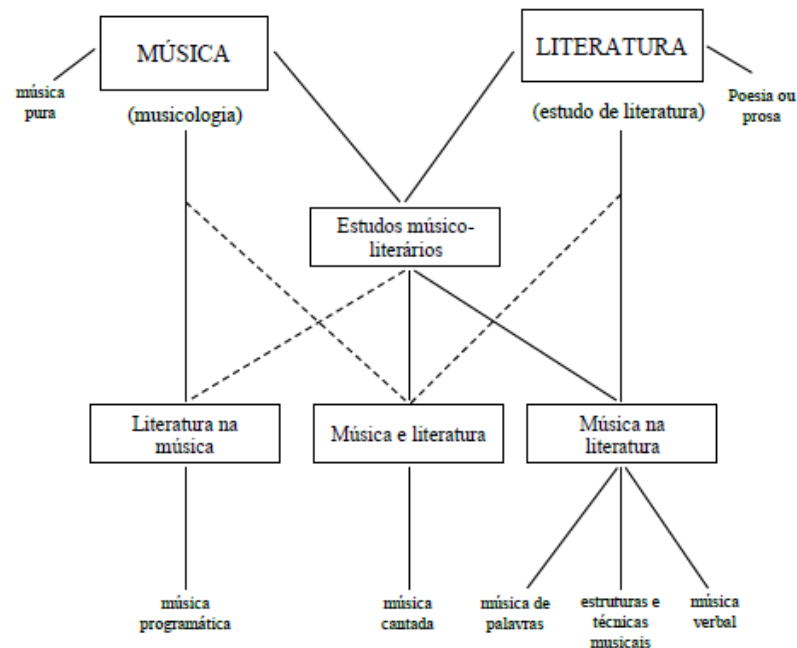
A forma como esses três elementos musicais se junta à visualidade é pelo uso e distinção. Como passar uma linguagem de uma área à outra? Utiliza-se, então, conceitos similares sob o cenário necessário. Santaella (2001) afirma, na análise de linguagem e pensamento, que “a sonoridade pode adquirir características que a aproximam da lógica que é precípua à visualidade, isto é, das questões da forma”. Ainda que nesse parágrafo o assunto seja sobre a congruência entre dinâmicas musicais e sintaxe textual, infere que a musicalidade pode ser descrita em diversos âmbitos e realocada em possíveis casualidades.

Continua Santaella (2001) que essa estrutura entre música e semiótica pode se aproximar da lógica que é prerrogativa do discurso verbal, a lógica das leis, cálculos, controles, das codificações e convenções do sistema. Logo, se pode existir essa correlação intrínseca a depender somente de aplicações, então elementos visuais consonantes à música tendem a fortalecer bases pré-estruturais, e trazer consigo características de primeiridade, em que Spindola (2008) afirma ser um processo de tradução.

A música e a imagem visual, apesar de serem dois campos de estudo distintos, partem de uma mesma unidade: a linguagem. Desse modo, ambas as expressões se aproximam. Oliveira (2003) discorre que existe uma sonoridade literária, inclusive, e está para a voz humana. Prossegue que a musicalidade verbal se manifesta pela fonética, enquanto a musical compreende parâmetros sonoros.

A junção entre a música e a literatura compreende o estudo da *melopoética*, termo cunhado por Steven Paul Scher. Em um diagrama estabelecido por Scher (figura 1) e interpretado por Torres (2013), observamos que a música e a literatura, duas artes distintas, unem-se para formar estudos próprios, que inferem em literatura na música, música e literatura, e música na literatura. Esses três moldes de estudo, segundo Oliveira (2002), são de grande valor, uma vez que demonstram a recriação de efeitos de uma arte por outra, utilizando empréstimos.

Figura 1 - Diagrama de Scher



Fonte: Adaptado de Oliveira, 2002, p.47

O processo em que um signo “age como” ou tem a função de mediador entre o objeto e o interpretante é nomeado como um processo de semiose, configurado por Lafuente (2016 *apud* SANTELLA, 2008, p. 8) como a ação de um signo gerar e se desenvolver em outro signo. Esse processo em série de uma linguagem para outra pode ser cunhada como a representação de uma tradução. É importante informar os termos e seus conceitos para entender as etapas de leitura do momento em que a música se caracteriza em outra mídia.

Spindola (2008) diz que a tradução pode se caracterizar na tricotomia peirciana, em que o processo passa por três operações fundamentais. O autor prossegue ressaltando que cada processo é uma busca de pontos de convergência entre as duas linguagens envolvidas. Se a tradução é uma forma de semiose, em que se converge duas linguagens em uma nova representação, a música enquanto linguagem primária e o texto enquanto linguagem secundária tem como finalidade formar uma consonância de tradução intermídia. A intermídia, nesse caso, referindo Spindola (2008) é uma semiose, que pode se caracterizar como tradução intersemiótica em virtude do fluxo semiótico de um sistema de signos para outro.

Umberto Eco (2007) interpreta o termo tradução em sentido figurado, assumindo que uma tradução é precedida por interpretação. Nesse ponto, Eco (2007)

também argumenta que transmutações - adaptações - interferem na leitura do texto, uma vez que não somente existe uma interpretação, mas uma tomada de posição. Interpelando Eco, Spindola (2008) diz que essa imposição de interpretação forma, em muitas vezes, uma nova obra.

Então, temos uma tríade de tipos de processos, definida por Jakobson (1959 apud Machado, 2010, p.1), que tangem à tradução: (1) a intralinguística [reformulação]: é “uma interpretação de signos verbais por meio de outros signos verbais da mesma língua”; (2) interlinguística [tradução propriamente dita]: é “uma interpretação de signos verbais por meio de signos verbais de alguma outra língua”; e (3) intersemiótica [transmutação]: é “uma interpretação de signos verbais por meio de um sistema de signos não verbais”.

Desse modo, pode-se então afirmar que a música para a visualidade passa por uma tradução intersemiótica, onde não há somente uma reação de primeiridade, mas um conjunto de signos que perpassa pela percepção do interpretante. Assim, é possível firmar o estabelecimento de comunicação visual, onde, segundo Munari (1998), qualquer estímulo visual pode transmitir uma mensagem, em que não temos somente um signo por si só, mas sim uma série que formam códigos que são decodificados, interpretados por um alfabetismo visual.

Catalá Doménech (2011) discorre sobre o alfabetismo visual pontuando ser um processo de aprendizagem do reconhecimento da produção visual. Dondis (1997) analisa em concordância dizendo que a visão é natural, e afirma que a eficácia da compreensão só pode ser alcançada por meio do estudo, isto é, compreendendo os elementos visuais e seus alcances.

Logo, a música em conjunto com o visual necessita ter uma série de códigos que passem mensagens a serem entendidas por diversos estágios da observação. Assim como a estrutura da música, que passa pelo processo de ritmo, melodia e harmonia, há a anatomia da mensagem visual, descrita por Dondis (1997) e dividindo-se em três estágios: a) a representação; b) o simbolismo; e c) a abstração. Dondis (1997) justifica eles:

Expressamos e recebemos mensagens visuais em três níveis: o representacional — aquilo que vemos e identificamos com base no meio ambiente e na experiência; o abstracto — a qualidade cinestésica de um fato visual reduzido a seus componentes visuais básicos e elementares, enfatizando os meios mais directos, emocionais e mesmo primitivos da criação de mensagens, e o simbólico — o vasto universo de sistemas de símbolos codificados que o homem criou arbitrariamente e ao qual atribuiu

significados. Todos esses níveis de resgate de informações são interligados e se sobrepõem, mas é possível estabelecer distinções suficientes entre eles, de tal modo que possam ser analisados tanto em termos de seu valor como táctica potencial para a criação de mensagens quanto em termos de sua qualidade no processo da visão (DONDIS, 1997, p. 85).

Para criar uma visualidade para a música, segue-se um processo de entendimento e projeção das informações. Dondis (1997) diz que a música é abstrata, portanto, as composições de formas visuais atuam como sua contraparte. Se a música em si, como forma de interpretação visual, já é abstrata, ou seja, parte de uma série de interpretações subjetivas, então a tradução de uma música pode ser pontuada e colocada seguindo sua estrutura base, ainda que o subjetivo esteja em primeiro plano.

Desse modo, a música pode ser expressa por imagens visuais a partir de dois moldes: a) narrativo; e b) estético. O molde narrativo contextualiza a inspiração de uma peça visual baseada em uma música, ou seja, a mídia vai ser totalmente inspirada na existência de uma composição, seus contextos sociais, históricos e suas interpretações pessoais.

O molde estético, por outro lado, segue a linha de estudo de Dondis (1997) e pode-se trilhar o seguinte argumento de correlação entre a música e a estética de uma peça: 1) a música enquanto representação; 2) a música enquanto símbolo; 3) a música enquanto abstração. Esses três argumentos configuram a tradução de uma composição em uma criação imagética ou visual de uma peça.

Dondis (1997) infere sobre a abstração, que esta busca um significado mais intenso e condensado. Por outro lado, ainda é uma forma visual que contrapõe uma devoção purista, logo tomando "liberdades" da realidade. O molde estético então define as tomadas de decisão artísticas dentro da visualidade - para além da sua narrativa. Decerto pode-se perceber essa série de códigos estruturais em diversos aspectos da visualidade musical, em mídias estáticas e animadas.

A autora denominou esses dois nomes para definir dois conjuntos de mídias que perpassam pela representação da música em outros campos de estudo. As mídias estáticas compreendem toda produção visual que é unicamente plana, sem movimentos e gestos, que necessitam como área de execução superfícies materiais, em 2D, e que são por si só inanimadas, utilizando de linguagem escrita em consonância.

As mídias animadas, por outro lado, compreendem toda produção visual que extrapola objetos inanimados, contendo movimentos, gestos, e uma dinâmica de quadro a quadro, além de utilizar a linguagem verbal em conjunto ao visual.

Em concordância com o processo de construção visual que Dondis (2015) descreve, é realizada a seleção de algumas mídias que utilizam a música como destaque a fim de perceber suas representações e traduções.

2.1.1 Mídias animadas

No que confere as mídias animadas, pode-se ter como exemplo filmes, séries, novelas e animações compondo essa categoria. Os aspectos representativos, simbólicos e abstratos são expressos por meio dessas mídias em conjunto com uma imagem seguida de som ou somente estando em movimento. Selecionou-se dois filmes que valorizam músicas existentes e as tornam partes da narrativa.

O primeiro, “*Chungking Express*”, foi dirigido por Wong Kar Wai e lançado em 1994. A trama divide-se em duas narrativas paralelas, sendo a de maior destaque com a música a narrativa da segunda parte do filme. Observa-se, com certa importância, um casal composto por um policial (Policial 663) e uma atendente de lanchonete (Faye). É perceptível na atendente Faye uma representatividade musical, ressaltada na música tema “*California Dreamin*” de *The Mamas & the Papas*.

O aspecto representacional da música é visualizado por Faye e a constante repetição que a personagem coloca na música, pondo-a para tocar em volume alto e que incomoda os outros personagens. É a música sendo utilizada para dançar, se expressar e se energizar, um alívio na rotina da personagem.

A presença da música aparece no campo simbólico ao utilizar a palavra “California” por escrito (figura 2), em que se torna o nome de um lugar específico de encontro. No entanto, a própria Faye é também uma forma de abstração da música em si, não utilizando-a somente como uma característica de composição, mas sim como ela por si mesma, nos atos e nos desejos, extrapolando o campo representativo e tornando uma expressão visual e abstrata, sem obedecer a padrões de composição.

Figura 2 - Cena em que aparece o café “California”



Fonte: Autora, 2023

A interpretação abstrata da música é visível nas falas da personagem, em que ela enuncia que tem o desejo de ir para California. Pode ser interpretado como semelhante ao “sonho californiano” descrito na canção. E tal qual a música, ela parte em um momento sem resolver as coisas que precisa na cidade.

Na música “*California Dreamin*” temos a recorrência de um cenário de inverno. O inverno, nesse filme, é amplamente presente na utilização de tons azuis que permeiam os dois personagens. Faye, por exemplo, está em uma cidade que é representada por tons gelados (o próprio policial 663 usa um uniforme azul), enquanto sempre utiliza roupas alegres ou que demonstrem uma animação (branco, amarelo, roupas estampadas com sorriso). Desse modo, o abstrato faz uso de características em primeiro pensamento do que poderia representar. Pode-se observar alguns tons opacos na figura 3.

Figura 3 - Paleta de cores de Chungking Express



Fonte: Autora, 2024

Para além de California ser um lugar em Los Angeles, e se o sonho californiano fosse um café em uma cidade fria? O abstrato está presente nesse primeiro entendimento, algo desconstruído e sem forma.

O segundo filme selecionado, chamado “*Aftersun*”, por outro lado, tem maior evidência ao representativo e ao abstrato. Dirigido por Charlotte Wells em 2022, acompanha-se no filme as lembranças de férias de verão de um pai (Calum) e sua filha (Sophie) sendo revividas por sua filha já adulta. A música enquanto representação está em dois momentos principais: no karaokê e na dança com seu pai, no ato final do filme. Para facilitar as visualizações dentro do filme, é pertinente comentar especificamente do momento da dança com o pai.

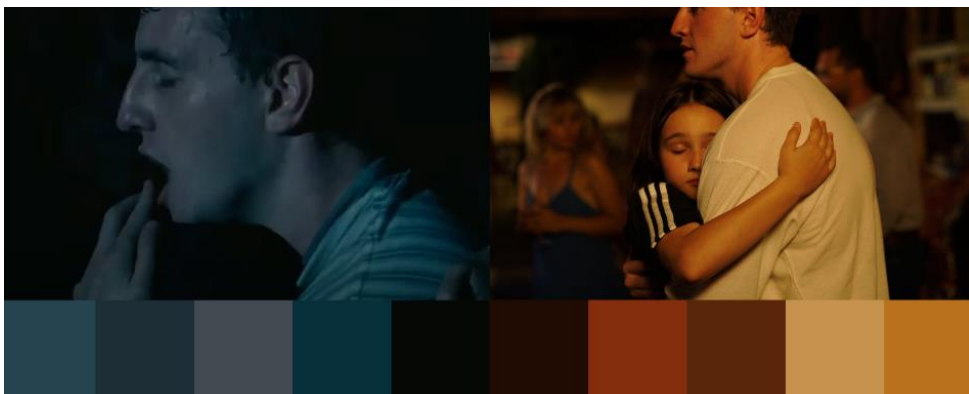
A cena da dança, que é comumente chamada de “A Última Dança”, é possível observar um momento em que Calum simula uma falta de angústia, colocando uma expressão animada e dançando de forma desengonçada. Ao fundo, toca a música “*Under pressure*”, na versão da banda *Queen* com *David Bowie*. No momento em que a música ganha mais ritmo para o refrão, Calum convida Sophie para dançar. Todo esse momento acontece no último dia de viagem deles.

A música é usada como representativo justamente por tocar no fundo e compor a cena. O simbólico, nesse ponto, é os movimentos da dança que são entrepostos em flashes de luzes com uma briga, onde o telespectador tenta distinguir

ambas as situações. Para além de representar diretamente a música, existe uma confusão do que é uma dança e o que é uma separação. Não suficiente, existe a tradução abstrata de como Calum, o pai, se sente em relação à sua filha e ao mundo. Sofrendo de depressão, o personagem passa por diversos desafios durante o filme, e ao som da música e do que se entende ao passar do longa-metragem, é possível observar um vínculo intrínseco da esperança de um tempo bom que a música carrega com o valor sentimental que a cena provoca.

A paleta de cores do filme é marcada por tons azuis e por vezes por tons terrosos e vermelhos. Na cena da dança final é visível, como colocado na figura 4, a contraposição do azul e do vermelho, sendo usado em intensidade e ênfase. Dondis (2015) pontua que o uso intenso da coloração está carregado de expressão e emoção, afirmando a carga emocional e as polaridades dele no momento.

Figura 4 - Paleta de cores de Aftersun



Fonte: Autora, 2024

É pertinente o uso da forma abstrata de dar identidade à música por atingir padrões que partem de uma observação e expressão de sensação de quem cria. Mesmo que queira expressar formas e modos de interpretação, existe momentos em que um sentimento não tem padrões.

2.1.2 Mídias estáticas

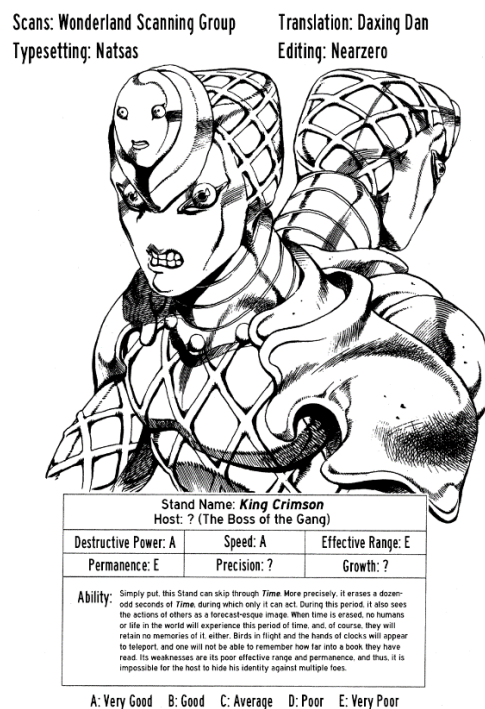
No que confere as mídias estáticas, pode-se ter como quadrinhos, zines, livros ilustrados, webcomics e toda produção que não tenha movimento compondo essa categoria. Os aspectos representativos, simbólicos e abstratos são expressos por meio dessas mídias em conjunto com uma imagem seguida de letra, diálogo,

caracterização de personagem etc. Foram selecionados um mangá e uma zine para ser possível visualizar essas definições.

A primeira, “Jojo”, é um conjunto de séries de mangás criada por Hirohiko Araki em 1987 e em andamento até hoje. De forma geral, a história acompanha a vida e a morte da linhagem Joestar. É pertinente comentar sobre essa obra visto que grande parte dos personagens ou associados tem relação com a música. Desse modo, cabe enfatizar aspectos gerais e não de uma série em específico.

A música, dentro das séries, tem como modo representativo os títulos das músicas ou referência aos cantores e bandas. Na figura 5 é colocado um dos artifícios do vilão da parte 5 de Jojo, que tem como nome “*King Crimson*”, representação direta da banda de rock de mesmo nome.

Figura 5 – Personagem King Crimson



Fonte: Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/598697344187619209/>>. Acesso em: 10 jan. 2024.

Usando o personagem como exemplo, é entendível também um nível abstrato da representação da banda. O autor, nesse ponto, moldou um personagem a partir de suas próprias convenções, utilizando somente do artifício de um nome de banda para agregar identidade.

Essa fórmula é recorrente em toda a obra, não existindo uma variação muito específica. Cabe comentar que, no que tange o simbólico, observa-se a caracterização de determinados personagens com feições de artistas do meio musical.

No personagem Yoshikage Kira da parte 4 de Jojo tem características formais que fazem alusão ao cantor *David Bowie*, como o cabelo, as roupas, as poses (figura 6).

Figura 6 - Personagem Yoshikage Kira



Fonte: Disponível em: <<https://twitter.com/MiCanal5/status/1215100668656201728/photo/1>>. Acesso em: 10 jan. 2024.

Cabe pontuar que as expressões e interpretações da música dentro do campo visual não se restringem a um modo somente de se ver a música, mas podendo englobar diversas simulações e características que cabem ao criador.

De outro modo, na fanzine “*A Place for us to dream*”, desenvolvida por Gabriela Dionísio em 2019, é perceptível as variações de uso do simbólico.

Dentro da narrativa que Gabriela coloca, todas as colocações, o desenvolvimento e o corpo do texto remete às letras das músicas. *A Place for us to dream* é uma zine que busca narrar o ponto de vista do cotidiano e dos pensamentos de Bruno, assim como o encontro dele com Abbacchio.

No início da zine, Gabriela coloca um índice de músicas, as quais narram em ordem os acontecimentos. As narrações dos acontecimentos acontecem por meio de recortes de trechos de música, com uma ou outra modificação de palavra para fazer sentido com a sequência (figura 7). A representação da música, nesse caso,

enquadra-se em conjunto com o simbólico, uma vez que é usada tanto por escrito – representação – quanto por montar uma narrativa que faz sentido – simbólico.

Figura 7 - Página inicial da fanzine “A place for us to dream”



Fonte: Autora, 2024

Ainda sobre o simbólico, Gabriela busca desenhar seu personagem com referência direta ao cantor da banda Placebo *Brian Molko*, trazendo suas características faciais como inspiração.

O abstrato, nesse ponto, pode ser lido na forma que a artista faz uso das cores para simular algum sentido da letra ou da própria característica da narrativa. Ainda na figura 7, é visto esse uso na composição dos quadros, quando no fundo a letra da música “*Where is my mind?*” da banda Pixies ronda os desenhos que ilustram a confusão mental e alguns elementos que a música narra.

2.2 SEMIÓTICA DENTRO DA MUSICALIDADE

Ao estudar as formas que a semiótica pode ser expressa no entendimento de uma música e suas singularidades de traduções em outras mídias, para além da linguagem visual, é perceptível as análises e as interpretações como colaboradores dessa tradução.

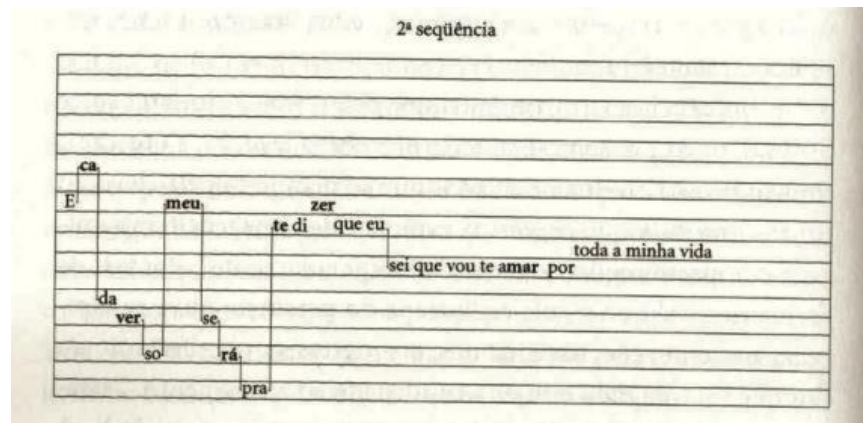
Essas análises são comumente revisitadas por diversos autores, compositores e estudiosos da música e suas composições no geral. A mais comum é apresentada por Tatit (1994) na sua tese no Concurso de Livre Docência, e buscou evidenciar o método de análise semiótica musical que se estende ao estudo da melodia. No entanto, é um método analítico da semiótica musical que valoriza a crítica musical em um todo na construção de uma canção. Tatit (2014) diz:

ao propor que a letra segmente uma sequência melódica, o compositor deposita em seus versos não apenas uma configuração de conteúdo (um assunto a ser tratado), mas também um modo de dizer entoativo que substitui a abstração musical pela enunciação concreta de um personagem, normalmente associado à imagem do cantor (Ibid, p. 2).

Desse modo, Tatit (1994) formaliza um método valorizando o conjunto da letra com a melodia, justificando então as escolhas artísticas e pessoais do compositor. Define, também, a canção como sendo uma letra cantada por uma certa melodia. Ou seja, ambas as definições são intrínsecas uma à outra.

No estudo semiótico feito por Tatit e Lopes (2008) de “Eu sei que vou te amar” composta por Tom Jobim e Vinicius de Moraes, o autor demonstra a análise semiótica como caso concreto. Em primeiro plano, analisa-se a canção em geral, levando em consideração as questões de primeiras impressões que a música oferece, passando pelas considerações em relação à letra e finalizando nas considerações sobre a melodia (figura 8).

Figura 8 - Exemplo de considerações a partir da melodia



Fonte: Adaptado de Tatit e Lopes, 2008

A análise de Tatit e Lopes (2008) é extremamente pontual acerca do estudo da canção, englobando diversos aspectos sociais, históricos e aprofundando a narratividade da música pela melodia e suas diferenças em canto e desequilíbrio.

Pela óptica peirceana, pode-se inferir que o estímulo que a canção oferece, em primeira análise, está ligado à primeiridade, enquanto a letra à secundidade e a melodia à terceiridade. Ainda que o aprofundamento da letra ocorra após uma interpretação, o estímulo primário se torna importante método para discorrer a análise musical.

No estudo realizado por Oliveira (2007) sobre semiótica e música, a autora cita o autor José Luiz Martinez que propõe o uso das teorias de Peirce para uma compreensão musical extraordinária a aplicação de método de Tatit (1998). Martinez propôs 3 campos de investigação, nomeados de “A Semiótica Musical”, relatados pela autora:

1. Semiótica Musical Intrínseca; 2. Referência Musical e 3. Interpretação Musical. No primeiro, ele estuda o *signo* com relação a ele mesmo: a significação musical interna, a materialidade musical, a realização de obras e os hábitos de organização musical. No segundo, estuda o *signo* com relação aos possíveis *objetos* representados pela música como o *objeto* representa o *signo* musical. No terceiro, estuda o *signo* com relação aos *interpretantes*, a ação dos *signos* musicais numa mente potencial ou existente, sendo que este terceiro campo de investigação pode ser subdividido em: 3.1 Percepção Musical; 3.2 Execução e 3.3 Inteligência Musical e Composição. A inteligência musical abrange a análise, crítica, educação, teoria e semiótica musicais (OLIVEIRA, 2007, p. 33).

Oliveira (2007 *apud* Martinez, 2001, p.188) afirma que qualquer investigação musical é necessariamente semiótica, uma vez que só se pode conhecer a realidade

por meio dos signos e da semiose. Martinez assim como Santaella (2001) divide a música nas três instâncias de Peirce.

A primeiridade para Martinez confere em toda possibilidade acústica que a materialidade musical pode se estender, sendo em três eixos, altura, intensidade e duração dos sons. A primeiridade, nesse ponto, nada mais é que as sínteses sensoriais que se pode ter com a música em primeiro contato. Assim, segundo Brito e Cunha (2020), todos os elementos básicos do som, as possibilidades, o seu caráter qualitativo, potencialidades etc, fazem parte da primeiridade. Fomenta, também, sobre Garcia (2017) chamar, na análise, de um conceito profundamente abstrato.

Em seguida, na secundidade, Martinez diz que remete ao aspecto de ofício. Nesse sentido, a secundidade na música refere-se a toda e qualquer funcionalidade, como música de trabalho, canção de ninar, uma vez que define algo para alguém do seu entendimento.

Oliveira (2007) define então que:

É [...] nesse nível de secundidade que se tem a noção de gosto, de sensações que podem ser agradáveis ou não. Quando ouvimos uma música, sem que pensemos qualquer coisa a respeito dela, sentimos certo incômodo, por desgosto, ou certa satisfação, por ser agradável (OLIVEIRA, 2007, p. 43).

Em concordância, Brito e Cunha (2020) dizem que essa associação pode ser percebida quando um fenômeno exterior que irrompe os sentidos por interagir com o interior, formando assim construções mentais relacionadas a sensações que já foram experimentadas.

A terceiridade para Martinez envolve o aprendizado, o conhecimento musical. Desse modo, Oliveira (2007) e Noth (1995) concordam que a terceiridade é a categoria da mediação - entre a primeiridade e a secundidade -, uma vez que parte de uma interpretação entre as primeiras impressões e as representações externas, encaixando-se inclusive nas leis e normas presentes na composição de uma música.

A depender do método descrito, ambas descrevem as categorias universais descritas por Peirce. Assim sendo, a semiótica dentro da musicalidade parte primordialmente da percepção primária das coisas, uma percepção imediata antes de qualquer associação.

Todavia, os métodos supracitados tem como primeira análise o conjunto de uma música levando em consideração todos os aspectos técnicos e formais. Para o presente trabalho, no entanto, aspectos técnicos e formais não são o principal objetivo

para se formar uma narrativa. Desse modo, é posto em evidência um terceiro método que leva em consideração todos esses, mas ainda assim tornando primordial as análises interpretativas da subjetividade: o método da objetivação. Esse termo foi cunhado por Vasconcelos e Cavalcante (2018) com o objetivo de se analisar a música "Vai Passar Rápido", da cantora gospel Marcela Taís. Utilizaram, portanto, uma ideia básica que Santaella (2005) pincela em *Semiótica Aplicada*. Nesse aspecto, levou-se em consideração a análise do *signo* com seu *objeto*. Desse modo, o método da objetivação enfatiza a segunda tricotomia de Peirce, que tem correlação à gramática especulativa.

No que tange ao design e suas considerações de análise, Santaella (2005) torna importante o uso da gramática especulativa, uma vez que fornece as definições e classificações gerais de todos os tipos de códigos, signos etc, necessários para visualizar as mensagens, suas referências e suas interpretações. Portanto, para análise de peças publicitárias, entender esses detalhes e essas guias geradas por esse ramo da semiótica peirceana é essencial.

A gramática especulativa é, segundo Santaella (2005) um dos ramos da semiótica, que se segue da lógica crítica e da retórica especulativa.

A lógica crítica está baseada na gramática especulativa e a metodêutica está baseada na lógica crítica. Há pois uma relação de dependência dos níveis mais baixos aos níveis mais altos de classificação. A primeira divisão da semiótica, a gramática especulativa, está na base das outras duas. Ela é uma teoria geral de todas as espécies possíveis de signos, das suas propriedades e seus comportamentos, dos seus modos de significação, de denotação de informação e de interpretação (SANTAELLA, 2005, p. 4).

Assim, sendo a base de todas as outras, pretende “trabalhar com os conceitos abstratos capazes de determinar as condições gerais que fazem com que certos processos [...] possam ser considerados signos” (ibid). Torna-se, por conseguinte, conveniente e intimista utilizar desse método para realizar quaisquer análises musicais e traduzi-las para uma mídia visual.

Vasconcelos e Cavalcante (2018), ao considerar a segunda classificação de signo de Peirce que se refere ao ícone, o índice e o símbolo como elementos de importância, levam em consideração na análise todos os objetos que circulam na música, sendo estes a letra, o poder de interpretação do ritmo, e possíveis traduções visuais (como videoclipes), respeitando também o contexto social e cultural que envolve a composição.

Santaella (2005) afirma que a gramática especulativa pode ser analisada em três questões: 1) em si mesmo, nas suas propriedades internas, ou seja, no seu poder para significar; 2) na sua referência àquilo que ele indica, se refere ou representa; e 3) nos tipos de efeitos que está apto a produzir nos seus receptores, isto é, nos tipos de interpretação que ele tem o potencial de despertar nos seus usuários.

Diferente das categorias de signo abordado no tópico anterior e presente neste, é utilizado a partir desse ponto as classificações do signo, sendo divididas em *Representamen* – o signo em si –, *Objeto* – o signo em sua capacidade referencial –, e *Interpretante* – o signo em suas possibilidades interpretativas. Ao pontuar o signo em sua capacidade referencial para análise, toda e qualquer interpretação estudada, pesquisada e entendida será dada pelo objeto e suas referências.

Medeiros (2017) exemplifica cada signo que compõe a segunda classificação no quadro abaixo:

Quadro 2 – Definição de signos na segunda classificação de Peirce

ÍCONE	<p>“Signo que aparece como simples qualidade na sua relação com seu objeto. Possui alguma semelhança com o objeto representado. Através de formas e sentimentos [...] Eles tem condições, por isso, de ser substituto de qualquer coisa que se assemelhe. Ex.: uma fotografia, uma escultura” (MEDEIROS, 2017, p. 6)</p>
ÍNDICE	<p>“Signo que se refere ao objeto através de alguma modificação causada pelo próprio objeto. Ex.: fumaça é um signo indicial de fogo; um campo molhado pode ser um índice de que choveu. [...] Em outras palavras, o signo e o referente estão próximos um do outro” (MEDEIROS, 2017, p.6)</p>
SÍMBOLO	<p>“Representação arbitrária do objeto por força de uma associação de ideias. É portador de uma lei que, por convenção ou pacto coletivo, determina que aquele signo represente seu objeto. Representa um objeto real através de noções abstratas. Ex.: o símbolo \$ representa dinheiro; palavras de algum idioma; cores representativas” (MEDEIROS, 2017, p.6)</p>

Fonte: Adaptado de Medeiros, 2017.

Vasconcelos e Cavalcante (2018), elaboram etapas para a análise da música: comenta-se as primeiras características a serem lidas da música – se a letra é marcante, se o ritmo é fluido –, e então disserta rapidamente sobre possíveis referências relacionadas aos signos que primeiro chamaram atenção ao interpretador. Segue-se, então, para a interpretação em relação a melodia e ao modo de ser

cantado, estudando assim possíveis análises do que seria caracterizado como signo dentro das definições da segunda classificação, com a finalidade de trilhar uma linha entre referências entre elas.

A interpretação em relação à letra da música é dada observando cada detalhe de palavra e entoação, relacionando assim seus possíveis padrões e as definições. Caso a música tenha algum videoclipe ou outra atribuição visual relacionada a ela, é válida de análise para que a interpretação dos signos seja feita em sua completude.

Essas etapas da análise podem ser divididas entre o que confere às interpretações iniciais e seus guias, e as atribuições dessas interpretações, visto que antes da investigação sobre a letra toda a forma de observação é unicamente empírica, baseada nas interpretações individuais do interpretador.

As funções de cada signo são colocadas em diversos pontos da análise, não existindo um padrão para suas definições. São pontuadas em maior importância para que o interpretador consiga formar imagens relacionadas e utilizar para caracterizar a música e seu significado – formal ou subjetivo.

Com o estudo de Vasconcelos e Cavalcante (2018), observa-se, então, a existência de um método objetivo em que toda e qualquer análise partem de uma avaliação e descrição de processos existentes e ainda assim subjetivos. Pois, se o objetivo do projeto é elaborar uma história em quadrinho baseado em uma música, define-se, portanto, uma análise musical que compõe os principais elementos perceptivos para composição de uma narratividade e uma visualidade.

2.3 TRAÇOS ESTÉTICOS DENTRO DOS QUADRINHOS

Para conseguir entender as particularidades de um quadrinho, é necessário buscar conhecer uma parte de seu viés histórico e suas formas de representações mais reconhecidas.

Se a narrativa pode ser sustentada por quaisquer tipos de linguagens – articuladas, orais, escritas, por imagem –, sendo fixas ou móveis, segundo Barthes (1971), cabe o recorte que a contação de história usando imagens é um fascínio pré-histórico do ser humano. Rahde (1996) pontua os traçados e composições dos homens primitivos como sendo as primeiras demonstrações de uma narração usando

imagem, uma vez que deixaram as interpretações deles acerca dos seus supostos cotidianos.

Em outro tempo, nota-se a narração de histórias em peças de tapeçaria, painéis, vitrais etc, afirmando Feijó (1997) como sendo uma forma de comunicação e divulgação de episódios da vida dos homens, figuras religiosas, santos, com um viés de permitir que essas imagens e histórias fossem passados para um público muito mais amplo do que o que era capaz de ler na época. E para além da civilização europeia, encontra-se registros dos hieróglifos do Egito, que Gaisarsa (1970) interpreta como uma forma de história feita por desenhos, o que também caracteriza como uma linguagem própria.

No entanto, os quadrinhos como conhecemos hoje em dia, ainda que mantenham a elaboração de narrativas imagéticas em sequência a fim de repassar uma ideia ou uma história, tornaram-se mais comuns com a evolução da impressão e produção em massa. Rahde (1996) tece o argumento à ilustração no desenvolvimento de livros, citando exemplos como Gustave Doré e Charles Dickens, que durante a publicação de periódicos e de seus trabalhos, utilizaram ilustradores para implementar a imagem do texto, contendo assim uma expressão máxima da interpretação para incluir à história.

Xavier (2017) disserta em concordância que a reprodução gráfica em série possibilitou que a união texto e imagem com maior abrangência. De outro modo, comenta sobre como a existência do Jornalismo auxiliou para que a junção texto-imagem fosse então uma expressão própria, se desligando dos conceitos de literatura e ilustração.

O primeiro termo cunhado seria o de “Comics” por volta de 1890, tendo sua aparição nos jornais da França a fim de alavancar a venda, e então avançou para os Estados Unidos e se transformando em como é lido atualmente.

Um quadrinho, por viés semiótico, é uma intermídia, uma vez que é composto de uma linguagem escrita e uma visual, em que ambas se complementam e criam uma nova obra. No entanto, um quadrinho consegue se sustentar somente com o visual, enquanto o escrito torna-se, então, uma outra obra agregada e não um quadrinho. Desse modo, pode-se afirmar que a estética dentro dos quadrinhos é a base primordial para a sua criação. Assim, entender a forma que a estética foi moldada até a atualidade é interessante para perceber suas expressões e estilos.

Xavier (2017) traça um panorama do histórico das HQs e as influências que marcaram a produção da época. As primeiras histórias em quadrinhos – que circulam por volta dos anos 1900 até 1920 – tinham como a característica o humor e uma forma de expressão bem estilizada, com destaque tanto ao fundo quanto à figura para compor a peça. Entre 1930 e 1940 o humor, que era primordial, fora substituído pelas históricas policiais e pelos heróis que conhecemos hoje da *Marvel Comics* e da *DC Comics*. Com o objetivo de simular mais movimentos e ações, o fundo não era mais tão atrativo e o destaque era essencial para a atmosfera e as poses e expressões dos personagens.

Em 1950, 1960 e 1970 existe um movimento nos quadrinhos marcado pelos aspectos sociopsicológicos, de contracultura e as manifestações artísticas. Em razão da grande produção de histórias em quadrinhos de super-heróis indaga-se sobre a particularidade das produções de quadrinho e os seus valores sociais e culturais, reencontrando inspirações em outros temas e atingindo o público da melhor maneira.

Ledo (2019) afirma que a estrutura criada pelos quadrinhos *undergrounds* – quadrinhos de caráter independente e com conteúdo contrário aos impostos na imprensa de comics – surgidos em 1960 alteraram significativamente os quadrinhos em forma e conteúdo. Ao se contestar os valores de produção, o movimento *underground* estabelecido pela contracultura permitiu que os quadrinistas explorassem temas mais sombrios ou se permitissem criar personagens que “cutucavam” o comodismo e a sociedade na época, de modo que os anos 60 e 70 instigaram a produção dos anos 80 e 90.

Xavier (2017) exemplifica essa visão histórica e seus propósitos com a origem do personagem “Pererê” de Ziraldo, criando em 1960, e a personagem “Mafalda” de Quino, criada em 1964, além da “Mônica” de Maurício de Sousa criada em 1970, que foram de grande importância para considerar um personagem um reflexo ou expressão de uma sociedade.

É observada essa mudança em relação aos quadrinhos quando nos anos 80 e 90 os super-heróis exploraram a violência e os papéis da sociedade, antes temas que só eram debatidos por quadrinistas independentes. Não o suficiente, em 1990 Will Eisner categorizou um novo tipo de quadrinhos, as *Graphic novels*, que segundo Arcuri (2013) era um bom exemplo entre o comercial e o estético, expandido o valor narrativo, o valor estético e o valor cultural de uma história narrada por imagens.

A história dos quadrinhos é intrínseca à forma de comunicação de uma sociedade, como visto nas formas de representação do ser humano e seus hábitos. Essa comunicação passou por diversas adaptações a depender do contexto histórico e da cultura a qual está inserida, pois enquanto divaga-se sobre a produção ocidental, no oriente a produção de quadrinhos gere novas regras e performances que diferem em diversos contextos.

A exemplo, o prestígio de quadrinhos ocidentais, segundo Xavier (2017) só foi conseguido a partir dos anos 1990, enquanto Carvalho (2007) diz que Ozamu Tezuka revolucionou a produção de mangá – quadrinho japonês – na época do pós-guerra, indicando evidente diferença de cultura e seus consumos.

Debater sobre a história das histórias em quadrinhos é dar valor a diversas representações da humanidade e seus padrões. “Porque esse assunto é abordado dessa forma?” ou “Qual a motivação para escolher esse estilo?” são perguntas que abordavam uma produção em constante evolução a depender dos hábitos e as modas que estavam em maior destaque, sendo uma crítica ou uma extensão desses elementos.

Nos tempos atuais, sendo definidos aqui entre 2000 e 2020, as temáticas são outras, e existem novas formas de se fazer quadrinhos. O que antes só poderia ser feito com um papel e uma caneta, e reproduzido e difundidos apenas por meios impressos, hoje tem a opção de se publicar de forma online e criar por meios digitais. Xavier (2017) fomenta essas definições com diversas formas de se definir quadrinhos. Sendo as histórias em quadrinhos um rótulo que engloba diversos gêneros e suas representações, cita em exemplo de gêneros, portanto, as *webcomics*, os mangás, as *graphic novels*, entre outros de configurações mais específicas. No entanto, cada gênero compreende a um estilo, uma abordagem e uma linguagem para determinados públicos.

McCloud (2008), ao motivar a criação de quadrinhos, comenta que a definição de um estilo é um detalhe superficial, já que vai gerir principalmente a qualidade de linhas, maneiras de desenhar, que são, inclusive, apenas subprodutos para que artistas possam representar o mundo que veem. Assim, mesmo que o estilo seja apenas um detalhe, ainda é essencial para se contar uma história. E desse modo, McCloud (2008) propõe três ensaios sobre o estilo de um quadrinho, para que o quadrinista consiga entender o estilo que mais justifica sua narrativa. Os três ensaios

dividem-se em “Desvendado mangás”, “desvendando os gêneros”, e “desvendando a cultura dos quadrinhos”.

Em “Desvendando mangás”, McCloud é observado a relevância dos mangás por uma série de experiências como quadrinista: enquanto trabalhador da DC Comics, consumia como forma de trabalho quadrinhos americanos, que nos anos 80 estavam em relevância. Dentro dos quadrinhos americanos dificilmente era visto técnicas de expressão, narrativa, estrutura ímpar como em um mangá.

Dessa forma, McCloud (2008) pontua o mangá não como um traço estético a ser seguido, mas uma forma essencial de imersão e participação do leitor. Dondis (1997) afirma que a força maior da linguagem visual está em seu caráter imediato, em sua evidência espontânea. Logo, se uma história em quadrinhos, que tem como ponto chave a expressividade de uma visualidade não utilizar com abrangência seus fundamentos, tudo torna-se padronizado e sem característica. Dessa forma, a mensagem é passada sem expressividade. Dondis (1997) prossegue:

Uma mensagem é composta tendo em vista um objetivo: contar, expressar, explicar, dirigir, inspirar, afetar. Na busca de qualquer objectivo fazem-se escolhas através das quais se pretende reforçar e intensificar as intenções expressivas, para que se possa deter o controle máximo das respostas. Isso exige uma enorme habilidade. A composição é o meio interpretativo de controlar a reinterpretação de uma mensagem visual por parte de quem a recebe. O significado se encontra tanto no olho do observador quanto no talento do criador. O resultado final de toda experiência visual, na natureza e, basicamente, no design, está na interação de polaridades duplas: primeiro, as forças do conteúdo (mensagem e significado) e da forma (design, meio e ordenação); em segundo lugar, o efeito recíproco do articulador (designer, artista ou artesão) e do receptor (público) (Ibid, 1997. p. 132).

É indiscutível que há diferenças de consumo no que tange o Japão e a América do Norte, que interferem na qualidade final do quadrinho. McCloud (2008), no entanto, afirma que desde os anos 80 para os anos 2000 a diferença de qualidade entre ambos já não é mais tão evidente. Isso pode ser observado, por conseguinte, no mercado alternativo, que produz quadrinhos independentes; nas graphic novels; e nas webcomics.

Observa a fundo, então, os gêneros de um quadrinho. Enquanto Xavier (2017) afirma o gênero como um modelo de quadrinho, McCloud (2008) lê o gênero como sinônimo de temática ou assunto abordado na história.

McCloud (2008) afirma que um estilo, formato ou tipo de história firmado e estruturado provavelmente vai ser imitado, e se essa imitação for expansiva o suficiente, temos um gênero. Desse modo, por exemplo, um quadrinho de terror

difícilmente será trabalhado com traços fofos, cores claras, expressões sorridentes e brilhos no fundo dos quadros. Existe, todavia, singularidades. Assim, discorre que mesmo que existam regras dentro dos quadrinhos, ainda que todo gênero parta de um denominador comum, não existe algo como uma resposta certa dentro de cada gênero, uma vez que somente o quadrinista seja capaz de escolher como executar a ideia.

Por fim aos ensaios, chega-se à cultura dos quadrinhos, em que McCloud (2008) define temas comuns no que tange o propósito de um traço estético. O primeiro tema é a devoção à beleza, em que se encontram “os classicistas”, que consiste em um estilo voltado à maestria da técnica, que a história e os personagens expressos pelo traço se façam sentir. O segundo tema é a devoção ao conteúdo, em que se encontram “os animistas”, que consiste em um estilo a serviço do tema, onde a arte e a história são harmoniosas e a disposição do narrador não entre em evidência. O terceiro tema é a devoção ao quadrinho em si, em que se encontram “os formalistas” que consiste em um estilo voltado à maleabilidade da forma quadrinística, onde a arte é feita para compreender mais plenamente o seu potencial, trazendo novas ideias de disposição, arte e história. E por fim, o quarto tema é o desejo de honestidade, em que se encontram “os iconoclastas”, que consiste em um estilo voltando à determinação de espelhar a vida, a arte é feita para fazer conexão com a realidade, levando-se muito a sério.

Assim, o autor prossegue dizendo que essas quatro ideias são compatíveis e incompatíveis em alguns sentidos. Isso se dá bastante pela forma em que elas se contrastam ou se assemelham.

Figura 9 - Exemplo dos quatro temas



Fonte: McCloud, 2008

Na figura 9 é lida a caracterização de cada tema. A exemplo da semelhança, os classicistas e formalistas compartilham a fidelização formal e excelência, a arte

pela arte, enquanto o contraste seria marcado pelo modo em que, em outro caso, um classicista sentiria desconforto em confrontar a autenticidade da vida com o domínio pela beleza.

Em seguida, McCloud (2008) afirma que se um quadrinista tiver preferência por dois desses ideais, então opta-se por um par adjacente de seguimento da história. Em inclusão, termina afirmando que os classicistas foram a espinha dorsal dos quadrinhos, uma vez que a técnica era um requisito para se criar história. Por outro lado, os animistas geraram mais leitores, uma vez que estabeleceram padrões temáticos e diversos da construção de uma história. Os formalistas então promoveram avanços dentro dos quadrinhos, estando à frente por gerarem novas ideias de composição e construção. E por fim, os iconoclastas deram a consciência dos quadrinhos, já que toda narrativa parte de uma leitura da realidade.

Definido essas três bases primordiais para a compor um traço estético, e entendendo a mudança de estilo a depender o quadrinista e da sua leitura da realidade, pode-se estudar a aplicação deles nos conjuntos principais de produção citados anteriormente: os quadrinhos independentes, as *graphic novels* e as *webcomics*. Os três conjuntos alinham-se ao objeto de estudo em produção e estruturação. A linha básica de ambos é a distribuição não linear, e seguida da escolha subjetiva de temática. Não se torna importante aprofundar sobre o estilo de mangá pois é uma caracterização muito marcante de outro modelo de produção.

Os quadrinhos independentes, em sua grande maioria, partem de um estilo baseado na estética própria do artista e no que abrange as suas referências. São independentes porque fogem da publicação tradicional e agenciada. Rivero (2020) indica que a categorização deles enquanto independentes se dá por questões que condizem à independência tanto editorial e formal quanto a liberdade criativa. Atualmente, por meio de meios virtuais, ganharam ainda mais abrangência e diversidade de produção, tais como suas publicações por meio online (assimilando-se às *webcomics*) ou impressas.

Andraus (2016) evidencia as fanzine/zine como uma forma de editoração alternativa, que carrega essa variedade estilos. Quando se estuda quadrinhos independentes, as zines são pontos fundamentais para entender o valor da arte e da independência da arte, e prossegue:

Há muitas afinidades entre os quadrinistas independentes e os produtores de fanzines, que muitas vezes são as mesmas pessoas, com práticas que se

imbricam de maneira indistinguível: autopublicação, autonomia na elaboração de conteúdo, linguagem gráfica e temáticas marginais ao mainstream (Andraus, 2016. p. 182).

Ainda que similares, cabe a pontuação de Andraus (2016 apud Magalhães 2014, p.5) em que a zine prioriza a linguagem escrita e priorizariam algum assunto, enquanto os quadrinhos seriam a publicação de uma revista em si, seguindo o conjunto texto-imagem com maior vínculo.

Não existe, portanto, algo que caracterize uma definição para o estilo de quadrinhos independentes. Ainda que se comente sobre suas expansões em relação aos meios digitais e de zine, é um estilo que compõe um método autoral que condiz unicamente com o quadrinista ou autor. A exemplo, na figura 10 está o quadrinho “*Love can Hurt*” da artista Marina Schenkel, que mesmo em uma publicação independente, por meio de um financiamento coletivo conseguiu imprimir cópias em capa dura e vender em plataformas *on-lines*.

Figura 10 - Capa e conteúdo do quadrinho independente “*Love can Hurt*”



Fonte: Autora, 2024

Tanto a qualidade gráfica quanto o traço estético da Marina não podem definir toda publicação independente, mas é um bom exemplo que é possível atingir resultados excelentes sem ser agenciada por editoras de renome.

As *graphic novels*, nesse ponto, são as que mais podem se assemelhar ao estilo norte americano de quadrinhos. No entanto, não no que tange ao consumo. Quando Will Eisner cunhou o termo e caracterizou um estilo de narrativa adulto, permitiu que os estilos que seguiram o mesmo gênero fossem similares em conteúdo

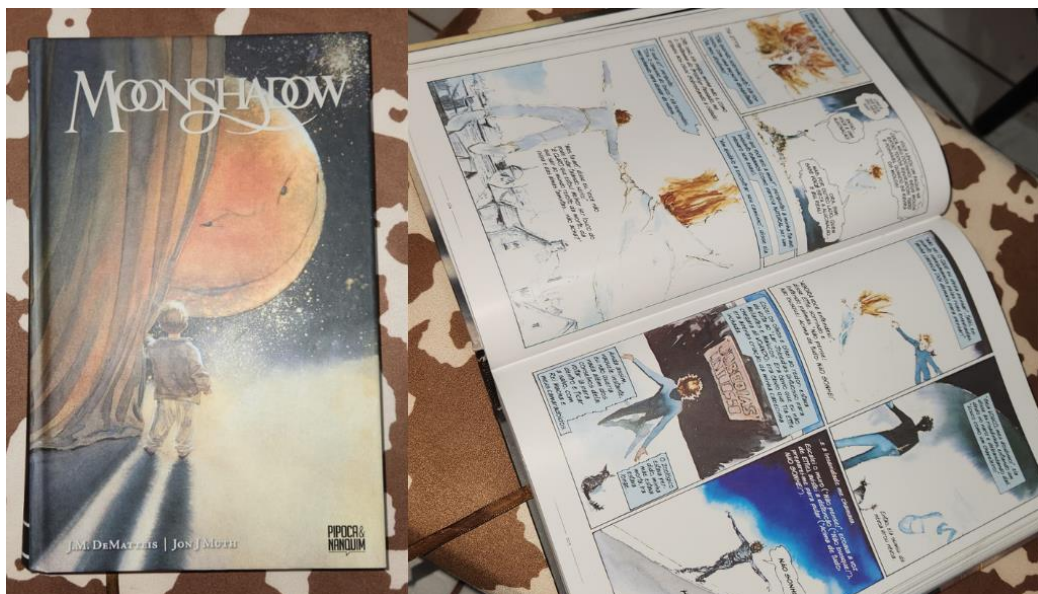
e formalidade. Schlögl (2011 *apud* EISNER, 1999, p.5) enfatiza que as *Graphic novels* lidam de forma artística e literária para narrar uma história ou dramatizar uma ideia, assim como a disposição dos seus elementos assume a característica da linguagem.

De outro modo, Guimarães (2014) assume que uma das marcas do gênero é a característica do noir, que a partir de seu estudo, é definido como uma herança do cinema expressionista, em que a ênfase, agregada ao exagero, contorno e detalhes eram representativos da estética.

Santos (1992) discerne que, para além da densidade dos assuntos abordados, as *Graphic novels* são marcadas por um entremeio de *plots*, narradores e fragmentação de tempos e ações. Afirma, no entanto, que não entende o estilo das *Graphic novels* como padronizado, mas sim que a abordagem das temáticas é o molde que caracteriza o gênero em conjunto com a inovação da exposição destes.

Desse modo, na figura 11 é exemplificado a *Graphic novel* “*Moonshadow*”, que tem como frase complementar “um conto de fadas para adultos”. Em *Moonshadow* o uso de cores – em aquarela – é extremamente importante para caracterizar a história, utilizando de espaços em brancos na pintura para criar contraste ao texto e ao ponto central da ilustração.

Figura 11 - Capa e conteúdo da *Graphic novel* “*Moonshadow*”



Fonte: Autora, 2024

Uma das principais características de *Moonshadow* é trabalhar com os temas sensíveis – maturidade, morte, busca de si, família disfuncional – de forma carregada

e presente, mas ainda assim com o uso da literatura para remeter a conto de fadas e trazer ao texto uma sensibilidade.

As *webcomics*, de outro modo, trazem semelhanças inegáveis à estética de mangá. No início, quando começou a se popularizar com a expansão da internet, observava-se, portanto, um traço estético inegável às obras japonesas de quadrinhos. A partir do momento em que o consumo de *webcomics* tornou-se para além desses moldes, observou-se, então, um amontoado de estilos e representações que se assemelhavam à liberdade criativa que os quadrinhos independentes carregavam. Cardoso e Domingos (2017) caracterizam as *webcomics* como uma mescla de arte sequencial utilizando recursos de animação, áudio e vídeo, o que marca a principal diferença do conceito de quadrinhos independentes – para além da diferença de origens históricas.

Outra característica fundamental das *webcomic* é a adaptação que se deve planejar para os meios digitais, com uma estrutura de página no modelo “tela infinita”. Ricardo (2017 *apud* Mendonça, 2008) pontua que os quadros são dispostos para explorar o espaço virtual disponível, sendo representando assim pela rolagem da tela de um celular. Afirma também que faz com que o leitor tenha a percepção de uma leitura contínua.

No que tange à diversificação de estilos estéticos, Santos et al. (2012) consolida que por se tratar de um gênero que incorpora recursos de mídia digital, é passível de uma mescla de obras, sendo animadas ou estáticas, além de valorizar a cor, os efeitos, imagens. Portanto a *webcomic*, ainda que carreguem muitos elementos dos quadrinhos tradicionais, é um gênero que carrega uma gama de possibilidades narrativas podendo ser usado para a construção de uma história.

Uma *webcomic* que ganhou notoriedade por editoras e pelo seu sucesso em âmbito nacional foi a “Lebre e o Coelho” criada por Alec em 2016 (figura 12). Estando disponível no site “*Tapas*” permitiu que diversas pessoas criassem carinho a medida que a história ia se atualizando, um dos pontos fortes em se criar *webcomics*.

Figura 12 – Conteúdo da webcomic “Lebre e Coelho”



Fonte: Disponível em: <https://tapas.io/episode/431285>. Acesso em: 10 jan. 2024

O estilo de Alec é simples e cheio de cor, possibilitando o uso de pintura de digital tanto para o traço quanto para o preenchimento das ilustrações. O padrão da folha, no entanto, pode ser reproduzido para uma página impressa normal. Comenta-se que, nesse exemplo, existem diversos padrões para uma *webcomic* – para além do modelo citado de tela infinita –, principalmente quando ela é desenhada aos poucos, como no caso da “Lebre e o Coelho”, possibilitando que o quadrinista escolha os enquadramentos que melhor facilitam ou traduzem o seu trabalho.

A partir dessa pesquisa é evidenciado que o que forma os traços e os estilos de um quadrinho é uma escolha intrínseca das possibilidades que o quadrinista tem, além da sua capacidade artística, sua interpretação da sociedade e suas angústias. A diversidade de gêneros e assuntos que traduzem uma história e suas formas de serem narradas são um aporte essencial para conseguir trilhar um direcionamento para a concepção de uma história em quadrinhos, uma vez que caracterizam a abordagem do quadrinista. É perceptível o uso da subjetividade e da intuição para se construir uma história em quadrinhos, pontuando em adição a leitura sensível, particular e social, de modo a reforçar os objetivos do projeto a ser construído.

3 NARRATIVA DE “MANDE NOTÍCIAS”

Ao observar a pesquisa supracitada nos tópicos de referência, entende-se alguns pontos de configuração estética, análise subjetiva e criação de imagens que compreendem o conjunto de uma história, seja ilustrada, filmada, ou simplesmente documentada por escrito. No presente tópico cabe iniciar o que dará forma ao projeto, a sua base narrativa e sua organização, para que mais adiante seja possível moldar em desenhos o que será analisado.

Para tanto, cabe aqui entender o contexto da música para valorizar seu histórico, e analisar de forma intuitiva e simbólica os aspectos que a permeiam, sendo estes visuais – por meio de elementos que são observados na letra -, e narrativos – por meio da forma que é composta. Assim, utilizando como base a estrutura proposta por Vasconcelos e Cavalcante (2018) como descrito anteriormente, descreve-se e pesquisa-se referências textuais, imagéticas e simbólicas de tudo que reflete a música de inspiração.

Ao fim, comenta-se uma breve síntese sobre as localizações de alguns elementos importantes dentro da segunda tricotomia de Peirce, que é o signo em relação ao seu objeto, proposta por Santaella (2012).

Em concordância a tudo pesquisado e revisto, a criação da história começará tendo como base uma adaptação da metodologia de Munari (1998) em conjunto com a estruturação de uma narrativa proposta por Afonso Cruz (2023). Esta adaptação foi utilizada a fim de se conseguir usar a metodologia de design para corresponder ao objetivo do projeto. Neste tópico é visto da metodologia de design somente o *briefing*, que segundo Munari (1998) que define toda a criação do projeto, e é colocado de modo auxiliar nos elementos que devem ser trabalhados na narrativa da história. Então, passa-se para a estrutura da história, visto que todos os elementos já estão evidenciados, sobra portanto a definição do que será trabalhado para a construção do quadrinho.

Como a metodologia de Munari (1998) fora adaptada, no capítulo 4 é continuada de modo a ser validada para os moldes da metodologia de quadrinhos.

3.1 ANÁLISE DA MÚSICA

Para iniciar a análise, torna-se necessário explicar os processos anteriores da seleção da música. Assim, a base do projeto ser uma música brasileira fora necessário para evidenciar o diálogo que a música popular tem com o cotidiano dos cidadãos. Júlia Hummes (2004), em seu trabalho do ensino da música na educação, pontua diversas funções da música na sociedade, sendo uma forma de expressão emocional, prazer estético, divertimento, comunicação etc.

Desse modo, dentro da sociedade a música tem um valor muito abrangente que declama a vivência das pessoas e contém também certa expressividade que reage ao indivíduo. O fato da música ser bastante presente no cotidiano pode ser dito como “claramente indispensável para uma promulgação apropriada das atividades que constituem uma sociedade; é um comportamento humano universal (Hummes, 2004, pg. 3)

Exclui-se, portanto, toda e qualquer música com trechos ou versos ou conteúdo extraordinário ao nacional, uma vez que pode ser representado por um grupo de pessoas específicas e ser cabível a um estudo sociocultural adicional, que não é o objetivo do trabalho. Outro processo para escolher a música foi a expressividade e as possibilidades de interpretação que a continham, sendo assim excludentes letras que possuam uma estrutura fechada (que expressam começo, meio e fim bem evidentes) e relatam especificidades de algum grupo. Por fim, o processo final para a escolha da música foi a relação pessoal da autora com a sua vivência musical, sendo compreensível o segmento ou fio narrativo que se tomara para decisões poéticas e estruturais.

Por convergência de temas, a música “Preciso me encontrar” foi utilizada como base primordial da concepção da história em quadrinhos.

Em um primeiro estudo, afirma-se que a composição foi feita por Candeia, um sambista reconhecido pelas suas composições de samba e por ter fundado a escola Portela. A música em questão foi composta por ele como um pedido do jornalista e escritor Juarez Barroso que, segundo o canal Novabrazil (2023), andava meio perdido na vida. Juarez morreu em 1976. No mesmo ano, Candeia deu a composição de presente para Cartola como sugestão de Juarez para que fizesse parte do álbum e cantasse em sua voz, na qual é a versão mais conhecida desde então.

Assim, a canção tem como finalidade tratar com temas como solidude, autocuidado, autoconhecimento e amor próprio, “dando o recado de que, para gente realmente se encontrar, se conhecer, saber quem somos, o que queremos, o que sentimos, precisamos de tempo de reflexão, de tempo a sós conosco” (Novabrazil, 2023).

Logo, em primeira análise, nota-se um repasse de entendimento de uma pessoa a outra. Uma música foi criada para alguém como pedido, em seguida, passada para que um intérprete pudesse revisita-la e reproduzi-la como bem quisesse. Neto (2015), afirma que a música muito se assemelha com uma canção de desapego, e narra com suas palavras a interpretação do histórico que a cerca:

A inspiração do Criador para esta canção foi uma coisa tão sublime que, ouvindo-se sua letra, você tem a impressão de que ela foi feita muito mais para compreender a vida pós-morte do que para atender alguém que quer encontrar seu rumo e seu prumo neste vasto mundo (NETO, 2015, online).

Como desejo de incluir a música no segundo LP de Cartola, assim foi feito e a música se tornou reconhecida pela voz de seu interprete. Nos anos seguintes, fora interpretada mais diversas vezes, como por Zeca Pagodinho, Liniker, Elza Soares. Nota-se, ao ouvir cada versão, que ainda que a letra seja mantida intacta, põe-se como singular e mutável a interpretação vocal e expressiva que os demais interpretes colocam. Isso porquê, de acordo com Marília Laboissière (2007), o “performer nunca é somente a partitura, mas a partitura dentro dele”, possibilitando que a “palavra tomada” perpetue o objeto de interpretação, fazendo com que sobreviva com o tempo, sendo modificado somente as reflexões que a letra discorre em cada um. Em vista disso, é possível afirmar que cada interprete dará a música uma forma de interpretação diferente, sendo capaz de mudança na análise de versão para versão.

Assim, pelo aspecto pessoal, escolhe-se trabalhar nesse projeto com a versão de Cartola, por ser amplamente difundida e discorrer pela passagem do tempo na perspectiva da autora.

Neste preâmbulo, é seguida a letra em sua forma integral para fins analíticos, retirada do site *LyricsFind*:

Deixe-me ir, preciso andar
 Vou por aí a procurar
 Rir pra não chorar
 Deixe-me ir, preciso andar

Vou por aí a procurar
Rir pra não chorar

Quero assistir ao sol nascer
Ver as águas dos rios correr
Ouvir os pássaros cantar
Eu quero nascer
Quero viver

Deixe-me ir, preciso andar
Vou por aí a procurar
Rir pra não chorar
Se alguém por mim perguntar
Diga que eu só vou voltar
Depois que me encontrar

Quero assistir ao sol nascer
Ver as águas dos rios correr
Ouvir os pássaros cantar
Eu quero nascer
Quero viver

Deixe-me ir, preciso andar
Vou por aí a procurar
Rir pra não chorar

(Deixe-me ir, preciso andar
Vou por aí a procurar
Sorrir pra não chorar)

Deixe-me ir, preciso andar
Vou por aí a procurar
Rir pra não chorar

(Deixe-me ir, preciso andar
 Vou por aí a procurar
 Sorrir pra não chorar)

Dado o contexto histórico, investigou-se, portanto, seus vieses simbólicos e interpretativos no que compõe suas características visuais e narrativas.

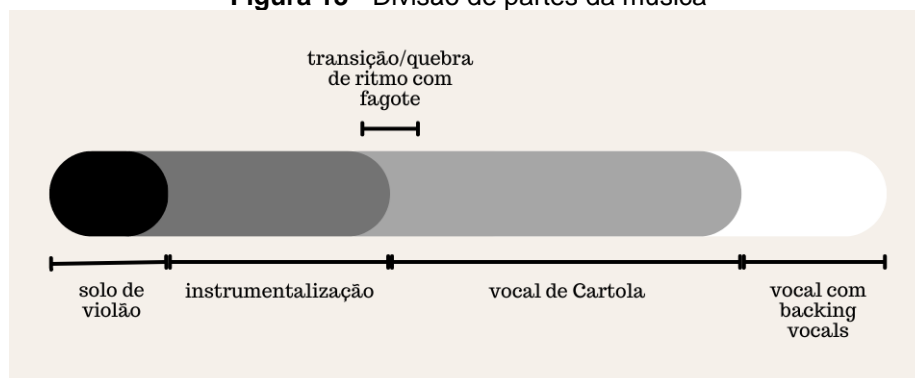
3.1.1 Narrativa

Acerca da narrativa, vincula-se nesse estudo todos os componentes que se referem a estrutura da letra e sua interpretação por Cartola. Inclui-se estrutura de versos, colocação de palavras, as vontades expressas nas frases e sua característica vocalizada e tocada. Põe-se como interesse essa análise em primeira para que seja possível entender os sentimentos que compõe o processo interpretativo da música.

Vasconcelos e Cavalcante (2018) tornam como ponto de partida à análise sua letra e sua forma de ouvir a música.

Preciso me encontrar, de Cartola, tem uma duração de aproximadamente 2 minutos e 57 segundos. Dessa duração, a música contém de tempo inicial 6 segundos de um solo de violão, seguidos de 50 segundos de instrumentalização com o fagote. A parte cantada por Cartola na música dura cerca de 2 minutos e 14 segundos, sendo finalizada nos 36 segundos restantes por um grupo de *backing vocals* em conjunto com a voz de Cartola, e se encerrando com um *fade out*, permitindo que a música seja tocada em sua completude acabando apenas quando não dá para ouvir mais alguma voz ou instrumento. A divisão da música pode ser melhor vista na figura 13.

Figura 13 - Divisão de partes da música



Fonte: Elaboração própria com base na duração da música, Autora, 2024

A música toda nessa versão é tocada com os instrumentos de uma composição de samba, utilizando instrumentos de percussão, como pandeiro, tamborim, surdo, apito, e harmonizando com instrumentos de corda, como violão. Nesse arranjo, adiciona-se o uso do Fagote, um instrumento de sopro. Daniel Brazil (2007) comenta que o Fagote não é um instrumento com maior destaque em músicas, no entanto, na faixa em análise seu uso acaba por surpreende os ouvintes, uma vez que o sopro permeia o início da música por cerca de 50 segundos e se agrupa aos outros instrumentos em consonância.

Cabe-se evidenciar o uso do Fagote nesse caso, uma vez que dentro da música existe um solo do instrumento. Grillo *et al* (2023) fomentam que é um instrumento melódico, produzindo notas sucessivas, em diferença à instrumentos harmônicos como o violão que é capaz de produzir vários sons simultâneos. Prosseguem falando que não é tão popular por ter custos altos, mas é evidente por ser um instrumento que produz sons refinados e penetrantes. O Fagote é recorrente usando em orquestras, no entanto, “é inconfundível e se adequa bem a qualquer gênero musical” (Grillo *et al*, 2023, p. 2).

Nota-se, portanto, uma importância à ambientação da música, trazendo elementos do samba e misturando com harmonia ao uso de um instrumento de sopro melódico. Essa distinção de arranjo cabe à composição a fim de remeter a apreciação de detalhes e diversas sensações ao ouvinte. Por se tratar de uma letra com carga emocional objetiva – a busca de si bem evidente na letra –, permite-se a emoção do que se está na base da música, que é seu ritmo e seus acordes.

Pontua-se também, de acordo com a figura de divisão mostrada anteriormente, a variação de conjuntos que compõe a música. O início, em adição com o solo de violão de 6 segundos, leva o ouvinte para uma expectativa do que será seguido com a letra. É um ritmo devagar, com notas claras de violão e o sopro do Fagote, enfatizando a diferença harmônica de cada instrumento, e ainda assim carregando a calma e a sinuosidade de uma série de acordes que serão, no segundo 56, elevados em união aos instrumentos de percussão do samba. A partir dessa minutagem, a música que tinha um carácter contemplativo, torna-se animada e empolgada, marcada pela transição de uso do fagote que simula uma quebra de expectativa – mantém-se um instrumento que tem notas sucessivas, sem mudança de som, e muda o ambiente de arranjo, saindo de um acompanhamento de violão e passando para um conjunto de sons característicos do samba.

O que se segue é uma batida forte e evidente, com bastante vibração e que denota entusiasmo e euforia que se estende até o final da música. No entanto, ainda que a batida apresente essa sintonia vibrante, existe nesse momento um contraste com a letra e a vocalização na interpretação de Cartola. O interprete, nesse ponto, carrega em sua voz um tom pacífico e neutro, sem altos e baixos como graves ou agudos exagerados. A letra se inicia com o seguinte verso:

Deixe-me ir, preciso andar
 Vou por aí a procurar
 Rir pra não chorar

Este é repetido duas vezes em sequência. Na primeira colocação, enfatiza os verbos “ir”, “andar”, “procurar”, “rir” e “chorar”. Observa-se que o tom utilizado é equânime. Ainda que enfatize os verbos, o conjunto vocal usado não apresenta grandes mudanças, sendo falado como se o interprete estivesse expressando um desejo a alguém. Na segunda colocação, por outro lado, enfatiza os demais verbos, advérbios, preposições – em resumo, as palavras restantes do verso. Essa ênfase se dá pela maior quantidade de segundos que o interprete segura a palavra na música, tornando um verso que insinua desejo em um verso que demanda dever e imposição, como uma necessidade. Nota-se a imposição como se algo segurasse a pessoa que canta, de modo que seu desejo individual tem um embate com algum desejo externo.

Não obstante, é possível observar um derradeiro momento de dificuldade que se passa na letra, dizendo que prefere procurar algo para rir, uma vez que não gostaria de chorar.

Em um tom ligeiramente mais forte, Cartola prossegue:

Quero assistir ao sol nascer
 Ver as águas dos rios correr
 Ouvir os pássaros cantar
 Eu quero nascer
 Quero viver

Assim como no primeiro verso, este continua a relatar os desejos de vida que foram expostos anteriormente. Com um pouco mais de ênfase nos verbos “querer”,

“ver”, “ouvir”, “nascer” e “viver”, Cartola demonstra juntamente à letra um evidente fervor na sua vontade de querer descrita, como se a necessidade no verso anterior fosse um rompante para se aproveitar a vida e seus recomeços. Uma vez que os verbos “nascer” e “viver” representam um início alegre de algo vivo e a constância dos altos e baixos que uma vida carrega, a expressão “eu quero nascer, quero viver” demonstra que o interprete entende os desafios que o rodeia e ainda assim deseja vivenciar isso.

No verso seguinte, Cartola repete o primeiro verso e adiciona:

Se alguém por mim perguntar
Diga que eu só vou voltar
Depois que me encontrar

De modo a se perguntar pelo desejo do viver, nessa colocação é posta uma ambição ao desapego e a liberdade de seguir seus próprios passos, preocupando-se exclusivamente com seu bem estar e não ignorando os relacionamentos que tem com outras pessoas – visto que a frase é direcionada a mais alguém –, mas que nesse momento entende que sua vivência é individual em certo momento.

A música segue repetindo o primeiro verso e segundo verso em sequência, voltando para o primeiro verso, e então alterna a sua voz com a das *backing vocals*. No momento em que se ouve essa alternância, há uma mudança na letra. Enquanto Cartola canta “rir pra não chorar”, as *backing vocals* cantam “sorrir pra não chorar”, trazendo assim um sinônimo de riso com sorriso, ainda que o sorrir também possa ser utilizado em momentos de apatia.

A letra e sua vocalização retornam em diversos pontos da canção, alterando uma outra palavra, mas sempre sendo repetida e destacada. É uma música escrita e cantada em primeira pessoa, com o eu-lírico bem marcado com o uso do pronome pessoal reto “eu” e a conjugação dos verbos em primeira pessoa do singular. A letra insinua uma pessoa expressando desejos, ora passivos ora imperativos. Observa-se, à medida que a música se desenrola, que o eu-lírico mantém um diálogo com alguém. As frases “deixe-me ir” e “se alguém por mim perguntar/diga que eu só vou voltar” denotam que a pessoa expressa seu desejo para alguém, e diz o que esse alguém deve fazer quando perguntado pela pessoa que canta.

O “deixe-me ir” é uma ordem extremamente marcada durante a música, pois é perceptível que o alguém a quem se fala não gostaria que a pessoa fosse embora

por algum motivo que não fora relatado. É interessante pontuar sobre a procura de si e da tristeza aparente que ronda a música. Quando se canta “rir para não chorar” é suposto que em determinado momento na trajetória do eu-lírico acontece um evento que é marcado pelo chorar, mas que a pessoa prefere partir para outro lugar e manter os bons momentos presentes na sua vida, trazendo o verso “eu quero nascer, quero viver” em confirmação.

Permeia também a ideia do isolamento para se reconhecer após o suposto evento. Para tanto, Flávio Cordeiro (2020) comenta sobre a sensação de desorientação que existe em algum momento da vida, fazendo alusão à música “Preciso me encontrar”. Relata, ao analisar o desenho de um paciente, a seguinte reflexão:

Numa crise pessoal nos sentimos despedaçados. Pedacos de nós flutuam e, por um tempo indeterminado, nos perdemos deles e de nós mesmos. Escrevo essa coluna enquanto analiso o desenho de um paciente que passava por uma profunda crise profissional no início do tratamento. Uma silhueta humana que se deforma é puxada por todos os lados, em direções opostas, como se uma força centrífuga estivesse atuando. Sua desvitalização e ansiedade diante de um quadro de grande ameaça estava ali, simbolizada neste desenho que pretendia responder à pergunta: “como me vejo hoje?” (CORDEIRO, 2020, online).

Cabe, portanto, uma linha interpretativa da letra, que se desenrola do argumento que a partir de algum momento crise, pode-se haver uma desorientação de quem a pessoa é, e assim procura tentar juntar seus desejos para poder se ver de outra forma ou retomar quem é.

Cordeiro (2020) prossegue discorrendo sobre a análise junguiana, comentando que a expressão dos sentimentos por alguma técnica de expressividade auxilia a diluir a inundação de emoções que a pessoa sente, uma vez que no momento da crise, essa inundação desorienta e confunde a pessoa. Na música, percebe-se diversos sentimentos, seja o de querer, o de viver, o de procurar, chorar. O eu-lírico demonstra uma ansiedade de ir à procura de si, e dá ênfase ao fato de preferir não ser procurado. É demonstrado certa importância aos verbos que significam movimento e aos de felicidade, tentando afastar o ato de chorar, que de todas as escolhas de palavras, é um dos únicos que se mantém como é.

Levando esta análise em consideração, por meio da segunda tricotomia de Peirce, pontua-se que relações com o objeto o signo tem. Por se tratar de uma música, é observável que grande parte do descrito pode ser dado como índice ou símbolo, uma vez que só há indícios e interpretações imagéticas.

No entanto, ao se levar em consideração o ritmo e toda sua composição, Martinez (1991) comenta sobre esse ser um elemento exclusivamente icônico, uma vez que a linguagem musical é icônica, e que a única referência que se faz é aos próprios dados acústicos que a compõe. Determina também que os índices na música podem ser interpretados levando em consideração o contexto histórico, social e seus meios de produção, de modo que o que vai ser sugerido e dado como indício pode ser interpretado com base nas análises de contexto. Sobre os símbolos, Martinez (1991) dialoga sobre o simbólico em músicas tradicionais de diversas regiões, ou então sobre a reação que uma música provoca, exemplificando a corneta do quartel que provoca um efeito de lei.

Desse modo, o estudo acerca da composição e suas divisões são em sua totalidade ícones. A forma que fora composta e criada é autossuficiente, pois a letra somente complementa uma contraposição de ideia e carrega em si um papel auxiliar de composição, não sendo a totalidade da música.

Os índices são possíveis perceber a partir do contexto histórico estudando. A ideia de autocuidado, de aproveitamento da vida e de solidão colocados no início são extremamente marcantes durante a letra e fazem indícios constantes, como nas frases “vou por aí a procurar/rir pra não chorar”, “se alguém por mim perguntar/diga que eu só vou voltar/depois que me encontrar” e “quero assistir ao sol nascer”.

No que configura os símbolos representados dentro dessa narrativa, estes podem ser dados a partir da leitura intuitiva que se tem, o que configura a análise subjetiva que se deu nesse tópico. Os demais, que carregam em si elementos representativos e de alfabetismo visual, referem-se à sua síntese visual que será tratada posteriormente.

Foi interpretado, portanto, que a letra e a composição de “Preciso me encontrar” descrevem uma pessoa que gostaria de ir à procura de si, para aproveitar o que a vida lhe dá enquanto se é possível. É um arranjo de elementos que reafirma de fato o desapego, mas não por vontade própria, e sim por uma inquietação causada pelo que a cerca.

3.1.2 Visualidade

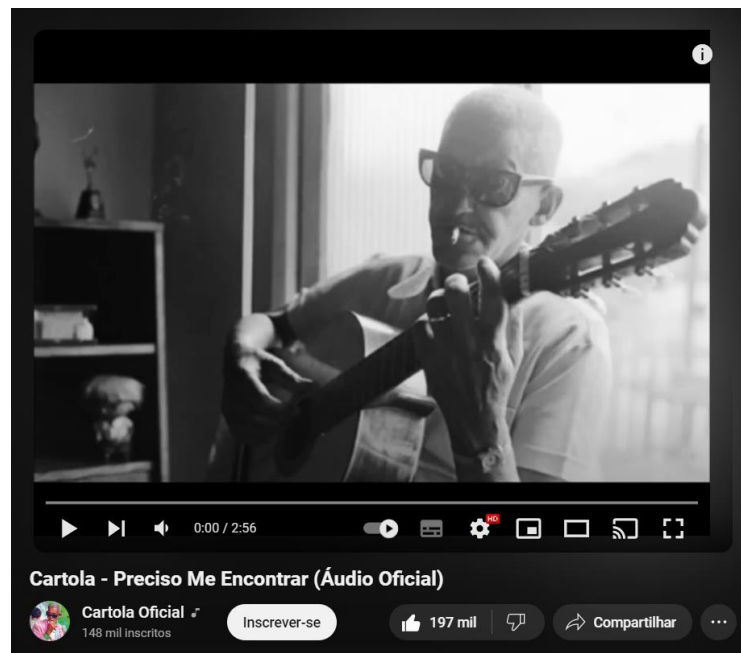
No que tange a visualidade, é atribuído a esta quaisquer reproduções visuais vinculadas à obra, como conseguinte qualquer elemento que seja imagético e

atribuído a interpretações visuais formais. De forma a incluir, por conseguinte, o conhecimento visual e pessoal que se pode ter de tal elemento.

Assim, é pesquisado meios visuais que primeiro se apresentam em relação a música e que seja oficial ou popular, em seguida a análise dos elementos que evocam imagens e expressões artísticas evidentes.

A música “preciso me encontrar” não tem quaisquer usos atrelados a algum videoclipe ou animação. No canal oficial do interprete “Cartola” é possível encontrar, com aproximadamente 10 milhões de visualizações, o áudio oficial da música, como mostrado na figura 14. Este vídeo tem como fundo uma imagem estática do cantor em preto e branco, em um momento em que, à iluminação natural, toca um violão.

Figura 14 - Captura de tela do vídeo oficial da música



Fonte: Cartola – Preciso me encontrar (Áudio Oficial). Disponível em:

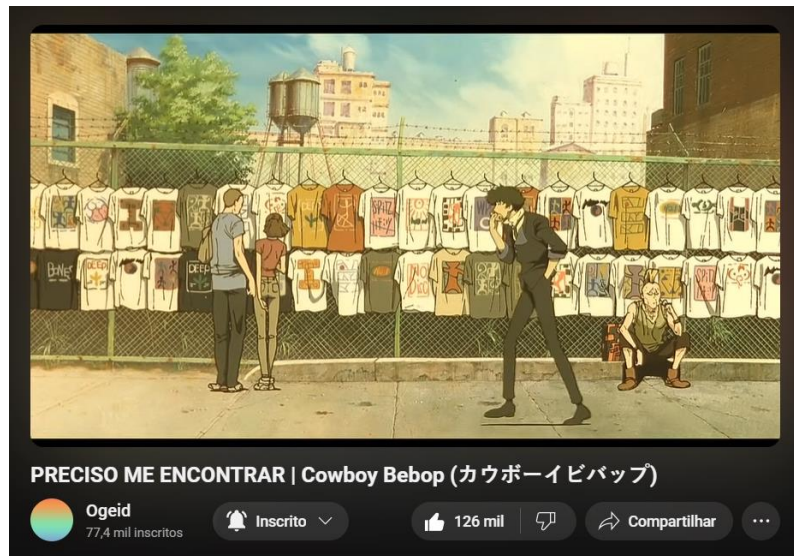
<https://www.youtube.com/watch?v=56mu8KSUYqk>. Adaptado pela autora. Acesso em 28 dez. 2023.

A foto utilizada não está relacionada a qualquer ação além do toque do instrumento e a apreciação do momento. O foco está especialmente no cantor e na sua ferramenta, trazendo um ou outro detalhe ao fundo.

Entretanto, existe uma reprodução da música com aproximadamente 3 milhões de visualizações, como vista na figura 15, que pode ser considerada uma relação popular da canção difundida de forma *online* e para um público específico de forma não-oficial. Esta versão é atribuída ao canal *Ogeid*, que é reconhecido por fazer

diversos AMV – Anime Music Video – com a utilização de músicas brasileiras ao fundo, sem fins lucrativos.

Figura 15 - Captura de tela do vídeo não-oficial



Fonte: Preciso me encontrar – Cowboy Bebop. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=Ymwj0zcgqDw>. Adaptado pela autora. Acesso em 28 dez. 2023

Autora, 2024

Na criação desse AMV, *Ogeid* utilizou a música para complementar o uso escolhido da animação. A animação, composta por recortes, fora retirada do filme animado “*Cowboy Bebop: Knockin’ on Heaven’s Door*”, dirigido por Shinichiro Watanabe. O uso dessa composição foi pensado para que o protagonista do filme, *Spike*, fosse representado por meio da canção. Isso se dá porque *Spike* é um dos personagens principais da animação *Cowboy Bebop*, e toda a obra gira em torno, assim como demais obras do diretor, da luta “para se definir e sobreviver dentro de suas comunidades restritivas, podendo ser vista como um reflexo de sua própria autopercepção e desejos internos” (Keene, 2021, pg. 14). Fazendo um recorte de Keene (2021), percebe-se, portanto, que a obra usada para animação é um retrato dos próprios pensamentos do diretor para traduzir uma busca por si e continuidade da vida. De certo modo, ambas obras, apesar de diferentes, se completam porque trazem nas suas bases vivências individuais e de defesa de crises, em que os eu-lírico enfrentam uma constante busca para poder entenderem a si e os acontecimentos ao seu redor.

Sendo estas as duas representações visuais de maior difusão da música, é seguido assim para os elementos que compõe a letra. A começar das expressões

imagéticas, é possível notar “O sol”; “As águas”; e “Os pássaros”. Das expressões emocionais, são elas “A procura”; “O riso/sorriso”; “O andar”; e “O chorar”.

É interessante analisar as visualidades que compõe a letra uma vez que, por meio delas, é possível criar e reproduzir imagens para argumentar com a narrativa estudada e atribuir à ícones. O sol, os pássaros e as águas, dentro da música, representam uma ideia de liberdade, enquanto os verbos trazem ideia de ambição e sentimento, esses provocados por movimentações, sendo internas e externas. Ao que confere os elementos imagéticos, vale-se pensar sobre suas interpretações individuais. De acordo com a análise semiótica dada por Vasconcelos e Cavalcante (2018), as palavras supracitadas se enquadram como símbolos, uma vez que são postas de modo a simbolizar um elemento que compreende a convenções sociais e que geram uma associação de ideias, e não indica ou torna icônico quaisquer características.

Primeiramente, o sol é comumente representado graficamente pela cor amarelo ou laranja, tendo diferenciações voltada ao branco em razão dos raios solares. Isso se dá pela animação e quentura que estas cores passam. Segundo o Jean Chevalier (2001), o sol tem simbolismos diversificados e contraditórios. Fomenta sobre a representação do sol enquanto manifestação da divindade – enquanto Deus –, como fonte de calor, inteligência, autoridade e oposição – como a dualidade simbólica do sol-lua. Opta-se por não abordar todos seus usos, se restringindo a trazer como visualidade os símbolos que mais se cercam à narrativa analisada no tópico anterior. Desse modo, o sol como autoridade, fonte de calor e oposição revelam-se de interesse.

São estas formas de visão que reafirmam todas as vontades já analisadas. A autoridade que se expõe na vontade de viver, a fonte de calor que move o eu-lírico, e a oposição que torna contrastante o ritmo com a letra da música. A oposição não somente é relevante pelo contraste, mas sim por abordar os nuances que ocorre entre sol e chuva, o brilho e o nublado, a força e o desânimo, estas vistas por escrito na frase “rir pra não chorar”.

Chevalier (2001) analisa também o uso do elemento sol enquanto carta de tarot, discorrendo inicialmente sobre o uso dominante do amarelo-ouro, que chama bastante atenção. Pergunta-se se, enquanto carta que aborda diversos temas, não torna o sol tão interpretativo a modo de ser de fato um representante de uma só leitura. Olha, por tentativa, com carinho sobre esses símbolos. No entanto, as cartas de tarot

são formas muito diversas de fato a interpretar um elemento somente, sendo relevante comentar apenas alguns temas de forma superficial. Para isso, Sallie Nichols (1988), sob a óptica do tarot de Marselha dentro dos arquétipos junguianos, diz sobre a carta:

O sentimento do corpo e da alma como iguais interagindo harmoniosamente não é logrado com facilidade. Como vimos, o herói chegou a este ponto depois de muitas voltas e regressões. Em sua jornada do Taro, recapitulou o desenvolvimento psicológico do homem em nossa cultura ocidental da infância à maturidade. Por ocasião do nascimento, o espírito se identifica com o corpo - enterrado, por assim dizer, na carne. Em grande parte, o infante é o seu corpo; as exigências da carne (fome, etc.) predominam. À proporção, porém, que a criança amadurece, necessidades espirituais (de pertencer a, de identidade, de sentido) principiam a surgir. Estas, muitas vezes, conflitam com os instintos corporais, de modo que precisam ser separadas e reconhecidas, a fim de que se possam fazer escolhas conscientes. (Nichols, 1998, p. 442).

Encontra-se, portanto, um denominador comum que simboliza o sol dentro do que fora analisado sobre os aspectos visuais.

Segundamente, as águas, citada na letra como um ponto de observação do eu-lírico, tem como característica universal seu simbolismo com sentimentos. Assim, Chevalier (2001) começa seus significados indicado três temas dominantes no que tange à água: fonte de vida, meio de purificação e centro de regenerescência. Abrangendo esses três temas, diverge palavras para significar esses temas, como um sinal de benção, uma massa que representa uma infinidade dos possíveis, centro de paz, fertilização, eternidade, vida. A água enquanto um meio de regeneração, vida e paz entra em conjunto com a letra, carregando então a calma da observação que o eu-lírico descreve, tal qual com o nascimento e a vivência que enfatiza nos demais versos.

Contudo, cabe trazer uma perspectiva indicada ao simbólico dentro das águas: a especificidade. O eu-lírico coloca em evidência as *águas do rio*, e de todo o fluxo das águas, as do rio podem ser descritas, como pontua Oliveira (2009), que nas suas margens, o mundo acontece e os diferentes tempos da vida passam. Chiapetti e Chiapetti (2011) trazem a reflexão do cotidiano que o rio tem no dia a dia das pessoas, principalmente as que moram em sua proximidade. É, portanto, uma relação constante e singular de cada pessoa com o contato dos rios. Prossegue falando:

Algumas pessoas têm uma relação interessante com os rios, com os lagos, muitas vezes, transferindo para a sua água sentimentos de medo, sofrimento, dor, repulsa... como no exemplo de alguém que perde uma pessoa querida nas águas de um rio. Por outro lado, os rios têm a imagem da vida, ou a água de que necessitamos para viver. Portanto, os rios têm vida e nos proporcionam a vida, mas, também, podem tirar a nossa vida! Por isso, é preciso ouvir a sua voz, prestar atenção ao que eles dizem, assim podemos

aprender com eles e não morrer através deles, pois os rios nunca têm culpa pelas nossas tristezas. Somos nós que não escutamos o seu recado. (Chiapetti e Chiapetti, 2011, p. 6).

Assim como o analisado na letra, as águas do rio têm um valor contemplativo, e não somente merece ser respeitada, mas também compreendida, uma vez que é uma força que flui, lava e muda o tempo todo. Esta, que normalmente é expressa visualmente na cor azul, nesse ponto cabe a sua reprodução em tons mais barrocos, marrons ou verdes.

Por fim, os pássaros, que são descritos na música como um objeto de apreciação, dando ênfase ao seu canto. Chevalier (2001) descreve esse símbolo de diversas formas, sendo elas: a função de mensageiro, presságio, a leveza, estado espiritual, alma, comunicação e personalidade. No que se configura o canto, este é relacionado somente à comunicação, da expressividade do ser e do acordar de alguma alma. Por ser um dos símbolos que mais carrega a emotividade da letra, torna-se importante levar essas interpretações em totalidade.

Ao fim de sua análise, Chevalier (2001) dá importância o sonho. Descreve que quando aparece no campo onírico por vezes simboliza a personalidade do sonhador, que molda o pássaro de acordo com suas vontades e traços, expressando também suas emoções, como raiva ou felicidade. Evidência que o pássaro, que em sua interpretação é sinônimo de leveza, ao apresentar uma característica maior e contrastante, carrega o reflexo dual do sonhador, a imagem que mostra diante as pessoas e a imagem que reflete seus anseios íntimos.

Os pássaros, assim como as águas do rio, podem se representados com cores diversas, não se limitando a uma somente, e até mesmo expressando o interior do eu-lírico.

Sobre as expressões emocionais de procura, riso/sorriso, andar e chorar, estas não são cabíveis de aprofundamento simbólico, uma vez que, por se tratar de ações, elas mesmas se definem e são seus próprios símbolos. Cabe somente validar que, por serem trabalhado verbos, é interessante expressar o movimento que transmitem, tornando assim a leitura fluida e objetiva. Por se tratarem também de expressões individuais, uma vez que cada indivíduo vivência essas sensações e vontades de modo diferente, são cabíveis a uma constante mudança de interpretação.

3.2 PROPOSTA DE HISTÓRIA

A partir da análise narrativa e visual da música, segue-se então para a proposta de uma narrativa baseada no que fora lido e pesquisado. Para a construção de uma narrativa, utiliza-se como auxílio uma proposta de organização por Afonso Cruz (2023), um renomado escritor português, em seu curso de “Escrita de narrativa original do princípio ao fim”, e o esquema de briefing para auxiliar na composição dos itens necessários e também superficiais da história, como exposto no quadro 3.

Quadro 3 – Briefing para a história

OBJETIVO	REQUISITOS
Interpretar a música “Preciso me encontrar” por meio de uma narrativa ilustrada	1 – Manter a maioria dos elementos visuais e narrativos analisados; 2 – Utilizar alguma localidade de Belém para enquadrar a história; 3 – Agregar escrita poética e interpretativa no texto.

Fonte: Autora, 2023

Os aspectos descritos nos requisitos foram selecionados com a finalidade de auxiliar a melhor escolha de elementos que irão compor a história em quadrinhos. Nesse tópico, utilizou-se em sua completude para orientar e definir a estrutura que será tomada.

O requisito de manter a maioria dos elementos foi colocado porque, em obras baseadas ou inspiradas, nem tudo consegue ser colocado, de modo a não ter uma reprodução igual ou fiel. O requisito de utilizar alguma localidade de Belém é posto a trazer à narrativa características regionais que cabem no repertório da autora e participam de sua rotina. Por fim, o requisito de escrita que é a escrita poética e interpretativa coloca-se com a finalidade de ter compatibilidade sentimental com a letra e composição analisados.

Assim, é cabido a descrição e fundamentação de tudo que será trabalhado na estrutura e formará o roteiro, como o cenário, personagem e anatomia da história.

Segue-se, portanto, à narrativa da história. Viana (2020) afirma que o ato de contar histórias é comumente referenciado ao termo “*storytelling*” e, de certo modo, é uma técnica que constitui de uma lógica de estruturação de pensamento e de difusão

e construção de narrativas. Entende-se, portanto, que é um recurso usado para comunicar, conquistar e fidelizar determinada audiência.

Viana (2020) prossegue afirmando que as características de composição de uma narrativa – ou uma série de narrativas –, incluem a humanização do que está sendo descrito e é aliado à transmissão de informações. Para isso, pontua-se perguntas para que seja possível definir uma estrutura para formalizar o que está sendo criado: “quem?”, “onde?”, “como?”, “quando?” etc. Viana (2020 apud Lima, 2014, pg. 292) afirma que toda essa cadeia organizacional tem como propósito conduzir o leitor simbolicamente para dentro dos ambientes que suas narrativas representam.

À vista disso, uma narrativa respeita padrões de construção e tem um valor emocional bem marcado a fim de gerar atenção ao leitor. Cunha e Mantello (2014) afirmam que a estrutura de uma narrativa deve ser formada por um tema, um argumento, uma trama e um sentido. No entanto, o *storytelling* pode ser aplicado a diversos campos e depender de diversos autores com determinadas propostas, ainda que exista um padrão básico do que deve ser apropriado manter.

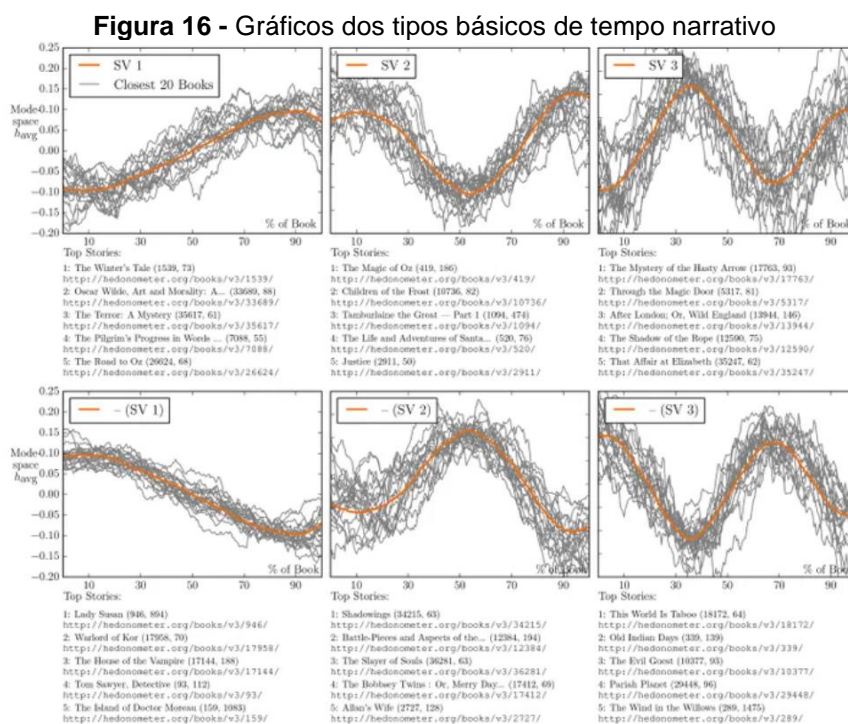
Cruz (2023), em seu curso de escrita narrativa, ensina um padrão que funciona para ele para criar e contar uma história. Na aula em que mostra a Anatomia da história, Cruz (2023) pontua que esta constrói o esqueleto de um enredo, e sugere alguns passos. O início de um enredo, segundo o escritor, parte definindo o tipo de narrador, e então segue para o momento de “empurrão”, em que o personagem deve sair do ponto de equilíbrio e entrar dentro da história, criando um momento de assimetria e desequilíbrio para que a história possa se desenrolar. A motivação que fará o protagonista se mover se diferem em negativas, positivas ou mistas. Comenta nessa aula também sobre os personagens e suas características, além da escolha de ambientação.

No início do curso, comenta algumas escolhas que definem elementos principais para se começar uma história. A começar o enredo, diz que este forma a linha narrativa a ser seguida, sendo esta linear ou rizomática – feita por meio de idas e vindas na narrativa. Optou-se por trabalhar na elaboração dessa narrativa pela linearidade, uma vez que torna a história mais pontual, direta e prática no que tange sua execução.

Para a escolha do tempo narrativo, Cruz (2023) sugere a distinção em dois tipos: o teleológico e o ontológico. O primeiro trata de um tempo causal, que é a

condução por uma lógica que se encaminha ao final, e o segundo é a condução que se baseia nos personagens, ou seja, não importando o final em si, mas sim como o personagem vivem dentro do tempo. Dessa forma, como consequência da análise narrativa da letra, assume-se para a narrativa um tempo ontológico, em que o personagem principal torna os fatos importantes e dirige o leitor pela história. Para além desses dois, há a estrutura do tempo narrativo, ou seja, o que dará “forma” à narração. Essa escolha de tempo ontológico faz jus ao índice de aproveitamento da vida que foi marcado na análise da música.

Drake Baer (2016) comenta sobre um estudo realizado na Universidade de Vermont, em que fora analisado 6 tipos básicos de formas de tempo narrativo. Estes foram nomeados em a) De pobre a rico (ascensão); b) Do rico a pobre (queda); c) Homem num buraco (queda-ascensão); d) Ícaro (ascensão-queda); e) Cinderela (ascensão-queda-ascensão); e f) Édipo (queda-ascensão-queda). As ascensões podem ser descritas como momento de felicidade ou completude do personagem, e as quedas os momentos de tristeza e perda. Os gráficos que demonstram essas formas podem ser vistos na figura 16.



Fonte: Disponível em: <https://www.thecut.com/2016/11/stories-have-six-emotional-shapes.html>. Acesso em: 04 jan. 2024

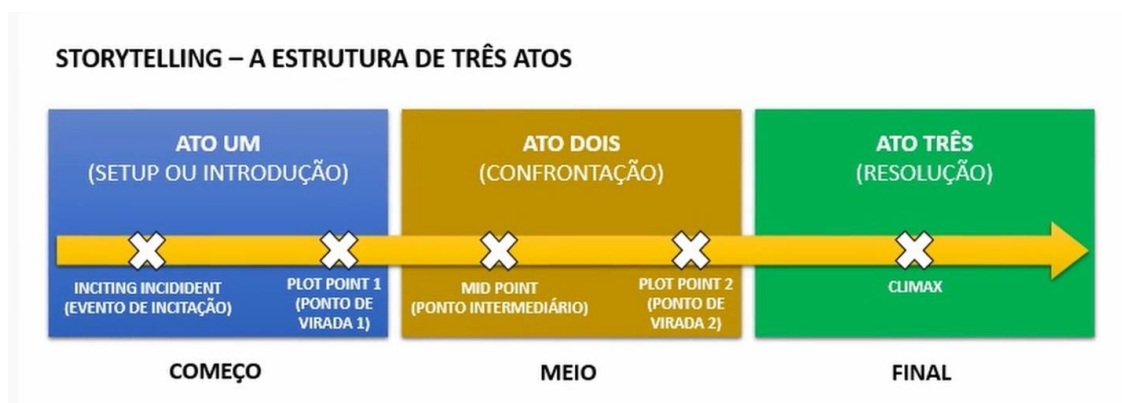
Por se tratar de um momento de fuga e busca que é descrito na letra, põe-se como sugestivo o uso do tipo Cinderela, em que a personagem começa com uma angústia, teve um momento de ascensão, depois queda, e finalizou a história em ascensão. O tipo “De pobre a rico” não se enquadra como uma sugestão de tempo por se tratar de uma narrativa mais causal, simples, e que não abre tantas margens à interpretação.

Sobre o tipo de narrador que dará forma à narrativa, este tipo se divide em três: o heterodiegético; o autodiegético; e o homodiegético. O primeiro é um narrador que não faz parte da história e narra a história por fora. O segundo é um narrador que se enquadra como personagem principal, e narra a história do seu ponto de vista. E o terceiro é um narrador que também é um personagem dentro da história, mas não se enquadra como principal.

Como dito anteriormente, a letra insinua um eu-lírico bem marcante, de modo a ser reproduzido na construção da narrativa um narrador autodiegético. Escolhe-se também utilizar o modo de narrar como o “epistolar”. Romance epistolar é um termo cunhado para histórias que são apresentadas por cartas entre os personagens, em que se mantém o uso do narrador em primeira pessoa, mas apresenta uma forma de comunicação para terceiros, assim como no modo escrito da letra da música.

Segue-se então para a estrutura em si, indicado à técnica de *storytelling* que divide-se em três atos para formar a história, como observado na figura 17.

Figura 17 - Forma estrutural dos atos de uma história



Fonte: Disponível em: <https://www.domestika.org/pt/courses/2064-escrita-de-narrativa-original-do-principio-ao-fim/units/9104-primeiros-passos-para-a-construcao-de-uma-historia>. Acesso em: 10 ago.

Lewis (2018) diz que a primeira referência a utilizar esse tipo de estrutura foi Aristoteles, e sugere a descrição do que contém cada ato.

O ato 1 – ato de introdução ou de Setup – configura na introdução da questão principal que representa a história. E essa questão é um acumulado de outras mais importantes, como: “onde se passa a história?”; “quem é o protagonista?”; “porque devemos nos importar pelos personagens?”; “porque o conflito importa?”; e “porque isso importa para o protagonista em si?”. É nesse momento em que apresentamos as palavras chaves e o conflito principal do personagem, para que o leitor possa ou não se simpatizar por ele e ter interesse a continuar.

O ponto de virada seria a transição entre o ato 1 e o ato 2, e entre o ato 2 e o ato 3. Esses pontos podem ser lidos como momentos de preparação, de enfrentamento, de consciência do momento.

O ato 2 – confronto – consiste na percepção de crescimento do personagem. Ou seja, o preparo que ele – e consequentemente o leitor – terá para o momento de confronto com o final, que será o clímax.

E por fim, o ato 3 – resolução – configura no clímax da narrativa, que o momento de maior importância, de maior tensão e que fundamenta a resolução das angústias do personagem.

Cruz (2023) indica iniciar a estrutura da narrativa – a culminação de todos os elementos supracitados – definindo o contexto inicial, que seria a definição do contexto da história. Contexto este que já descreve os personagens, o cenário, e suas motivações. A partir desse contexto, é possível enxergar os demais eventos que formarão a história. Portanto, o contexto inicial da história se dá pelo quadro 4.

Quadro 4 – Definição de contexto

Contexto	<p>Se passa no meio do inverno amazônico. Os dias são em sua maioria nublados e chuvosos. A profissão dela não é importante. Os dias são os atuais.</p> <p>A protagonista está em derradeira preocupação sobre a sua vizinha do novo apartamento que acabara de se mudar. Narra os acontecimentos por carta para uma pessoa próxima. O cenário é o cemitério da soledade.</p>
-----------------	---

Fonte: Autora, 2023

É observado nesse contexto a definição de cenário. Fora escolhido o cemitério da soledade, atualmente parque cemitério da soledade, como pano de fundo da narrativa. Essa escolha tornou-se conveniente por ser um lugar em que aconteceu uma reestrutura pelo governo, e que carrega uma grande história de manutenção e reimaginação da memória da cidade. Para além da sua importância, é interessante utilizar esse cenário por trazer elementos contraditórios ao viver que fora mencionado na letra da música. É um lugar que carrega memórias, conflitos, mudanças e bonanças, tal qual estudadas na análise da música.

Em vista disso, foi favorável um pano de fundo que instigue a procura interior da protagonista, revivendo memórias e tornando-as um apego excessivo no cotidiano. Fora escolhido também como importância no que tange aos símbolos pontuados na análise de visualidade, que confere “o chorar”, “o andar”.

Outro cenário citado é o da nova casa da protagonista. Esta não tem uma forma definida, uma vez que não tem como objetivo um destaque grande a este elemento, sendo mais auxiliar para o andamento da história.

Para tirar o desequilíbrio informado por Cruz (2023) no início da aula de anatomia, sugere que sejam elaboradas motivações que dão o pontapé na história. Assim, cria-se a partir do contexto uma motivação para desenrolar a narrativa, como elaborado no quadro 5.

Quadro 5 – Definição de motivação

Motivação	Após tombar com a vizinha no meio da rua, tenta um diálogo para entender como tornar as coisas melhores entre elas.
-----------	---

Fonte: Autora, 2023

Convém, a partir do decidido, de formalizar os personagens apresentados e dar características para eles. Para isso, no que diz respeito à história em quadrinhos, pontua-se como necessidade a criação de uma *concept art* para visualizar com maior clareza as apresentações dos personagens.

Concept art, como referido por Alves (2017), não se trata de uma ilustração, e sim de uma forma de representação de um produto final, sendo assim uma parte que dá estrutura total do projeto – de criação de personagem e história. Assim, Concept Art é uma apresentação de um visual que traduz as características que devem ser levadas em consideração antes da versão final. Alves (2017) levanta a

importância que não importa como será reproduzido no fim, mas sim que carregue em sua ideia o seu conceito e sua ideia. Esse visual pode ser expresso por algum esboço, alguma arte com finalização, uma modelagem 3D simples. Qualquer meio que dê para ter por completo a visualização do conceito é válida.

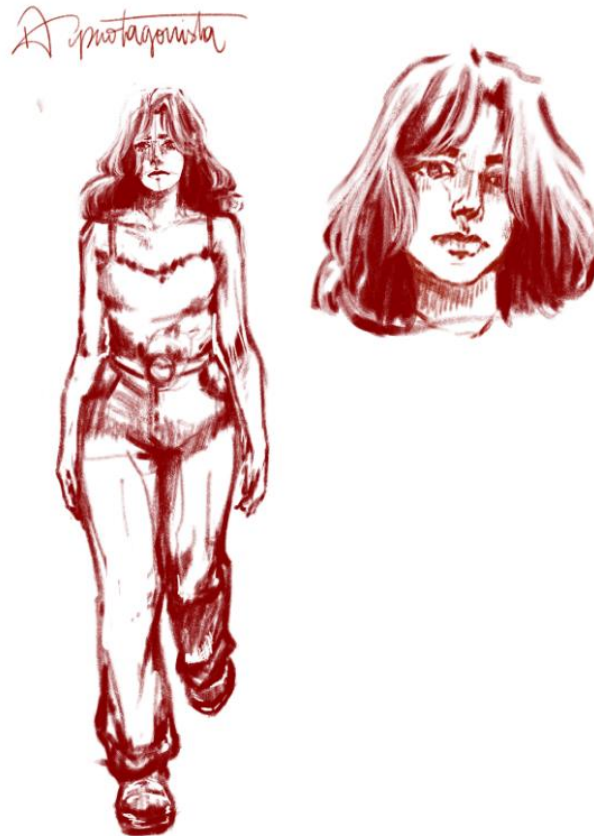
Assim, para a concepção dos personagens, o processo se dá referenciando três qualidades citadas por McCloud (2008) para o design, que são os princípios da vida interior – personalidade da personagem, o que molda seu comportamento e define suas ações e reações –, da distinção visual – os aspectos físicos que a diferenciam de outra personagem –, e dos traços expressivos – elementos da fala e comportamento.

Com esses elementos estabelecidos, foram feitos esboços que enfatizavam que a melhor representação para os personagens. O que fora alterado foi feito no mesmo arquivo do esboço finalizado, pois houve o texto em conjunto de qual seria a melhor forma de passar tal característica.

Fora definido no momento do contexto inicial e da motivação a quantidade de personagens que iria conter na história. A personagem principal, que seria a representação do eu-lírico da letra; O personagem secundário um, que seria a pessoa no qual o eu-lírico manda mensagem e anuncia seus desejos; O personagem secundário dois, que seria a representação de um dos elementos analisados no tópico de Visualidade – com o objetivo de deslocar o simbolismo estudado e torna-lo ainda mais expressivo; e o personagem secundário três, que seria um elemento para causar movimento e questionamento na narrativa.

A personagem principal não tem nome, como observado na figura 18. Optou-se por não a nomear com a finalidade de manter o mistério da letra original. A principal fora pensada para ser uma garota simples, que não se veste de forma extravagante, que não tem grandes características físicas. É uma personagem que não gosta de conflito, e prefere resolver as coisas do que jeito que a convém, tentando ser simpática e justa sempre, e é apegada a memória que têm dos outros. Sua estatura é mediana, tem cabelo um pouco abaixo do ombro e normalmente veste roupas sem estampa, com calça e camiseta. Sua maior característica é o olhar, que por ser a personagem principal, busca expressar suas emoções com maior ênfase dessa forma. À medida que a história prossegue, a principal tem certa mudança nas suas crenças, tornando-se mais desapegada.

Figura 18 - Concept art da personagem principal



Fonte: Autora, 2023

O personagem secundário um fora nomeado como Henrique como visto na figura 19. Ainda que na letra não diga também algum nome, fora planejado chama-lo assim para ter um direcionamento das cartas e das falas da personagem principal. É um garoto com uma beleza um pouco acima da média, que se veste de uma maneira mais elegante, gosta de toques e gestos de carinho, e tem uma forma corpulenta. Seu cabelo é curto e espetado, e tende a ser bem reservado. Mostra-se como alguém de confiança e que é extremamente próximo da protagonista.

Figura 19 - Concept art de Henrique

Fonte: Autora, 2023

O personagem secundário dois é nomeado somente como “A vizinha”, uma vez que o seu nome também não tem relevância pela falta de proximidade da protagonista com ela. A vizinha é uma personagem que se transforma e não tem exatamente uma forma física, como indicado na figura 20. Trabalha com atuação e seu trabalho a obriga a se vestir como pássaro de diferentes formas, conseguindo moldar sua altura e sua máscara com certa facilidade. Foi pensado nessa particularidade após a análise do símbolo de “Os pássaros”. Ela sempre se apresenta com diversas máscaras diferentes, mantendo somente o sobretudo que se assemelha a uma capa de chuva. É uma personagem austera, arisca e misteriosa, e que nunca fala com a protagonista. O silêncio é uma característica marcante dela. Essa personagem foi pensada também para trazer a contraposição do “barulho dos pássaros”.

Figura 20 - Concept art d'A vizinha

Fonte: Autora, 2023

O personagem secundário três é nomeado somente como “O porteiro” uma vez que sua existência serve para causar movimentação dentro dos acontecimentos, e pode ser visualizado na figura 21. Ele é um senhor de aproximadamente 60 anos, gordo, alto, com cabelo curto e ralo. É um personagem que gosta de conversar e saber como os moradores se sentem. É bastante observador e questionador. Não tem tanta característica marcante, usando somente seu uniforme de trabalho e cuidando de quem entra e sai do prédio.

Figura 21 - Concept art d'O porteiro



Fonte: Autora, 2023

Com os personagens devidamente estruturados, passa-se para a estrutura dos três atos, em que é possível entender o acontecimento que moldam a história. Essa estrutura pode ser observada no quadro 6.

Quadro 6 – Definição de atos

PRIMEIRO ATO	A protagonista, após se mudar e conhecer as pessoas que moram no local, observa uma vizinha que não a trata bem. Em um dia, tem uma conversa com o porteiro e este aponta que ela tem uma semelhança com a vizinha que acha estranha. A vizinha em questão não conversa com ela em momentos de oportunidade e usa uma máscara de pássaro toda vez que se encontram.
ENTRELAÇAMENTO	A protagonista fica pensando sobre não gostar de se comparar com alguém tão diferente e escreve para Henrique que sente medo que ele vá visita-la e acabe encontrando com a vizinha.
SEGUNDO ATO	Ao observar a chuva, percebe que uma parte do seu pé está insensível. Volta para o apartamento porque está sem guarda-chuva para poder caminhar e decide ver como está essa parte do seu corpo
ENTRELAÇAMENTO	A protagonista divaga sobre danças e possíveis causas do que teria feito o seu mindinho parar de se mover e cai em lembranças.
TERCEIRO ATO	A protagonista se esbarra com a vizinha na rua. Ela percebe que enquanto o seu dedo não tem alguma dor, o dedo da vizinha dói. Ajuda a vizinha e entram no cemitério para que ela se recupere. No entanto, fica sentada ao lado dela, e decide quebrar o silêncio com uma conversa. Ao tentar manter um diálogo, percebe um certo distanciamento da vizinha de forma literal, em que o banco se distorce. Intrigada, pensa sobre o que acontece até que percebe uma sombra pairar ao seu lado, e ao se virar vê Henrique com as vestes da vizinha. Se assusta e volta para o prédio. Decidi se mudar.

Fonte: Autora, 2023

Ao elaborar os atos e os acontecimentos, foi levado em consideração todos os elementos estudados e revisados no que tange à visualidade e a narrativa da música, com a finalidade de trazer a partir de ícones e índices um molde dos símbolos vistos.

A atmosfera da chuva carrega o cotidiano que se apresenta no inverno amazônico, um evento normal na vida paraense. Ademais, refere-se ao símbolo do “O sol” visto na análise visual da letra, como uma contradição, trazendo o “choro” eminente da letra. Trazer esse contraste de “chuva” e “sol”, e “nublado” e “ensolarado” pareceu interessante por marcar essa ansiedade do eu-lírico da música de querer ver as águas do rio e assistir ao sol nascer.

A decisão de trazer os pássaros como personagem é justificável para invocar um mistério na história e também uma polaridade. Sobre o símbolo “As águas”, é observada e indicada em um cenário de pensamento, em que a protagonista cai em lembranças e pensa sobre os rios que gostaria de ir visitar.

Sobre os verbos supracitados anteriormente, são visíveis dentro da composição narrativa e dos pensamentos, sendo colocados como índices e ícones também (o ato de andar, de procurar). Exclui-se o ato de chorar e sorrir como ícones por não terem tantas características visuais dentro da trama proposta, no entanto, foram postos como índices e símbolos pelos pensamentos e descrições da personagem.

Os elementos descritos são melhor visualizados no que confere à construção do quadrinho e na sua totalidade.

4 CONSTRUÇÃO DO QUADRINHO “MANDE NOTÍCIAS”

A partir da leitura e análise dos elementos que compõe a música e definição de uma proposta de linha narrativa a ser seguida, segue-se, portanto, aos componentes da concepção e construção do quadrinho em si. Torna-se conveniente neste tópico comentar sobre as etapas e os processos que compõe a estrutura de um quadrinho, desde o roteiro até o seu protótipo, evidenciando a melhor opção escolhida pela autora para o seguimento da narrativa ilustrada.

Dentro de todo o processo do presente quadrinho, utiliza-se como metodologia principal uma especificamente de quadrinhos sugerida por McCloud (2008) em razão da construção enumerada e sequencial de etapas dentro da criação de uma história em quadrinhos, fazendo jus aos nuances empíricos e subjetivos da obra, uma vez que não define exatamente processos e sim etapas de elaboração. A metodologia de McCloud (2008) propõe passos que se correlacionam aos métodos de Munari (1998), que foram adaptados para dar continuidade à criação do quadrinho.

Enquanto no tópico 3 foi abordado somente *briefing* para a base da história, neste a metodologia prossegue no que tange à fase da criatividade, em que se propõe seleções de similares e geração de alternativas em etapas como a criação de layout e de capa, acabando na etapa de prototipagem, onde se explica o protótipo físico.

O quadrinho, para além de um objeto comercial, é também um projeto de base artística com elementos e execuções que partem de escolhas subjetivas e que melhor se encaixam de acordo com a individualidade do artista. Desse modo, a metodologia de design, neste ponto, auxilia somente para organizar a concepção do objeto e definir o que é deixado de forma livre na metodologia de quadrinhos.

Assim sendo, a estrutura do presente quadrinho é composta, após a escolha da linha narrativa no tópico anterior, seguindo a ordem de McCloud (2008), com a definição de um roteiro, a concepção das *thumbnails* – que definiram tanto os elementos quanto os *layouts* -, os elementos visuais – que conferem estilo, cor, efeitos – e a arte-finalização que se segue, portanto, a prototipagem final.

4.1 ROTEIRO

McCloud (2008) não define em si uma ordem para a escrita de roteiro. Sugere, no entanto, cinco situações que determinam uma narrativa “clara e convincente”, em que são: escolha do momento; escolha do enquadramento; escolha das imagens; escolha das palavras; e escolha do fluxo. Todo esse processo compõe uma *thumbnail*¹, em que o quadrinista pode realocar quadros em melhores situações, escolher melhor a forma de expressar uma ideia a partir de um rascunho, e conseguir enquadrar as palavras que serão postas.

Dennis O’Neil (2013, p. 38) afirma “o modo que funcionar para você é o jeito certo” sobre análises de formas de roteiro de quadrinho, enquanto Groensteen (2015) diz que o roteiro de um quadrinho é feito de forma abstrata e especulativa. É possível dizer, então, que o roteiro de um quadrinho se baseia unicamente do estilo próprio do quadrinista.

Miranda (2017) comenta rapidamente em seu TCC sobre a execução de um roteiro colaborativo com o artista e o roteirista, que é bastante comum no universo dos quadrinhos norte-americanos, de modo que o roteiro do quadrinho deve ser feito para que ambas as ideias se alinhem e se estruturam para entendimento mútuo. Como o projeto em questão surge unicamente de uma única autora, o roteiro do quadrinho teve liberdades para que a leitura fosse dinâmica e colocada para que a própria autora conseguisse entender o seu processo.

Como autor de quadrinhos norte-americanos, O’Neil (2013) sugere duas formas de roteiro para quadrinhos: *Plot first* e *full script*, que podem ser vistas nas figuras 22 e 23, respectivamente. O *Plot First* é uma forma em que o roteirista escreve, sem regras, o resumo da história. Esse método foi posteriormente chamado de *The Marvel Way* por ser muito utilizado entre os anos 60 e 70 na Marvel. O *Full Script*, por outro lado, já é um roteiro mais similar ao que se vê em televisão e cinema, em que existe mais detalhamento de falas, ações, organização dos eventos.

¹ Processo que configura um rascunho simples e rápido do que deverá compor a página (Leal, 2021, p. 23).

Figura 22 - Plot First de Doug Moech's para "Green Lantern: Dragon Lord".

GL/Dragon Lord I -- Moech -- 1

1 PAGE THREE: Medium shot on the two (and maybe portions of the Dragon statues); Jong Li still puzzled; Master still inscrutable. Li: not why is it lost? Master: Because gloating is not becoming of greatness. Li again: But...how can one be both humble and great?

Full shot of Jong Li & Master passing between the facing rows of Dragon statues toward temple's rear entrance. (Aerial shot?) Master: It is the only way because it is two ways, the binding of contrast, the graceful line between yin and yang. Were you truly an excellent pupil, you would know it as the Way of the Dragon. Li: Yes, of course, Master,

Two-shot, maybe from rear; ~~Master has still not so much as looked~~ in Li's direction. Li: ~~but~~ but I need to-- Master: Those who need forever want, and those who want forever need. / Only by remaining selfless in the self satisfied, all wants and needs fulfilled.

2 Small closeup utterly baffled Jong Li: Fulfilled by...nothing? Master/off-panel: Just so.

3 Shift to (some of) the other monks, their exercise now finished, (silence) starting to fall into line and file away from the courtyard's exercise area. (No need to show it yet, but FYI: They're also heading for the statue-formed Way of the Dragon leading to temple's rear entrance.)

4 Li's VO: How is it, Master, that you are so wise? That you seem to know everything?

Shift back to the two; Jong Li now regarding Master skeptically -- as Master displays emotion for the first time, spreading his hands and smiling broadly in sheer delight, pleased with his own joke. Master: How should I know? Li: But-- Master again: And how should you know what I know and do not know? Li again: Ah...wh-what...?

Fonte: Dennis O'Neil, 2013

Figura 23 - Full script de Darius e Abraham Marder para o filme The Sound of Metal

6.

LOU
Well you know now you can get ashes
put into tattoo ink. My face on
your back where the clown is.

RUBEN
What?!

LOU
Yeah.

RUBEN
(Singing)
Scary clown face. Scary clown face.

INT. SILO CLUB - DAY

Ruben and Lou set up their funky version of a MERCH TABLE. Lou talks with ANOTHER MEMBER OF A BAND while Ruben sets out various spray painted pieces of original art and a stack of vinyl to sell. Suddenly, out of nowhere, A RINGING SOUND enters Ruben's ears... he tilts his head as if trying to dislodge it... Ruben stands frozen, waiting for the sound to abate. It doesn't. He looks at Lou. She looks up at him and smiles. He looks away.

INT. SILO CLUB - STAGE - NIGHT

On stage, Ruben slams away at his drums in deep concentration as Lou screams torturously in the background. We push toward him as the RINGING SOUND again takes over and then gives way to a LOW VIBRATIONAL, THUMPING OF HIS DRUMS.

INT. AIRSTREAM - MORNING

MUFFLED QUIETNESS. Ruben's eyes open painfully... The trace of daylight coming through the closed curtain... He turns anxiously glancing at Lou's peaceful face, asleep on the pillow... He pulls himself out of bed, very carefully so as not to wake Lou and enters the bathroom... he studies his ears in the mirror, almost expecting to find a bug or creature hiding inside.

He makes A NOISE IN HIS THROAT. It registers in his ears as DAMP AND MUFFLED.

He COUGHS. MUFFLED.

Fonte: Autora, 2023

Ao elaborar um quadrinho independente, a autora permitiu a pergunta de elaboração de roteiro para três quadrinistas brasileiros também independentes acerca da construção de quadrinhos. Para isso, consultou os artistas Gabriela Dionísio, Gabriel Jardim e Ing Lee por meio da troca de *e-mails*.

A Gabriela Dionísio, que se apresenta com nome artístico “*Gabiss*”, em seu trabalho de fanzine “*A place for us to dream*” e “*How to disappear*” cria narrativas que perpassam diversos trechos de músicas, tanto nos diálogos quanto nas palavras de pensamento e de descrição do momento, trazendo para a narrativa um aspecto poético. No e-mail trocado, Gabriela comenta “sempre tive a música como uma fonte de inspiração e acabei juntando isso de maneira mais evidente e literal, aliado a ilustração”. Desse modo, cabe dizer que o roteiro que ela utiliza em ambos projetos

partem de uma subjetividade que recorta a composição de diversas músicas e a partir disso forma-se uma ilustração conceitual que se une a outras a ponto de compor uma história. Afirma, também no e-mail, que o seu primeiro projeto foi uma extensão e expansão de alguns conjuntos de desenhos que deram base e origem à história. Um dos trabalhos pode ser visto na figura 24.

Figura 24 - Página da zine “a place for us to dream”



Fonte: Autora, 2023

Gabriel Jardim, criador do quadrinho “Preto tipo A”, diz sobre as diferenças de quando ele começou a desenhar e agora. Atualmente escreve a história em prosa primeiro. Segue dizendo que no início tentava definir os diálogos primeiro, e hoje só pensa nos diálogos quando o desenho já está na página, focando apenas na intenção do que pode ser escrito. Relata: “Depois de escrever tudo, começo a fazer os *thumbnails*, que são aquelas paginazinhas pequenas pra diagramar os quadros e planejar virada de página. Só depois de planejar a história toda é saber quantas páginas de quadrinhos vão ser, começo a desenhar”. Sobre sua arte-final, ele fala sobre a mudança dos processos, e que prefere fazer toda a história no lápis e depois ir finalizando, em virtude das mudanças no meio do processo. Gabriel Jardim tem um método de definição de roteiro e *thumbnails* que foi testado e aperfeiçoado durante o início de sua carreira até hoje, trabalhando principalmente na sua arte e adequando o

texto à medida que constrói o quadrinho. O estilo de Gabriel pode ser visto na figura 25.

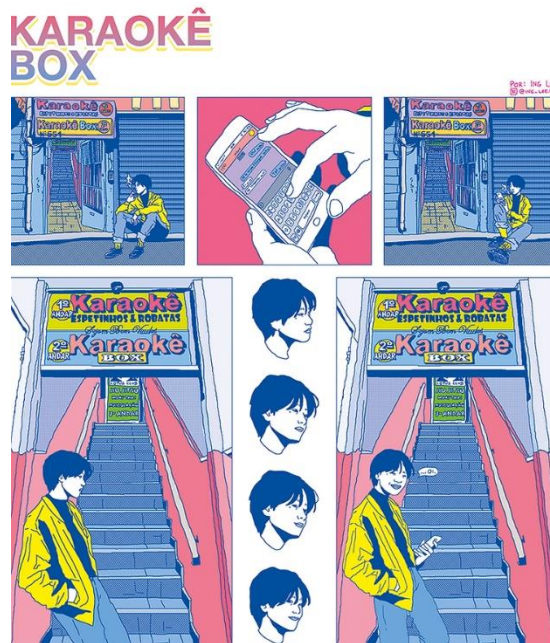
Figura 25 - Uma das páginas do quadrinho “Preto tipo A”



Fonte: Disponível em: <https://www.comichouse.com.br/us/products/preto-tipo-a-de-gabriel-jardim/>. Acesso em: 02 jan. 2024

Ing Lee, ilustradora e quadrinista coreano-brasileira, que faz trabalhos recorrentes como capista para diversas editoras de livros e produz quadrinhos nas suas redes sociais, por outro lado, comenta que a sua produção como quadrinista e ilustradora é bem similar no estilo que utiliza, uma vez que a sua produção difere somente em propósito e finalidade, mas que o processo tende a ser similar. Acerca o roteiro, Ing Lee diz “costumo começar com um roteiro escrito, onde redijo também o que pretendo retratar em cada quadro/imagem e depois vou direto pro desenho”. Assim, é possível perceber que dentro das ilustrações que produz, o roteiro que ela trabalha já contém uma ideia de todos os elementos que pretende trabalhar, apenas definindo nos desenhos. Uma das produções independentes de Ing Lee pode ser vista na figura 26.

Figura 26 - Página inicial do quadrinho “Karaoke Box”



Fonte: Disponível em: <<https://www.inglee.art/karaoke-box>>. Acesso em: 02 jan. 2024

A troca de e-mails com esses quadrinistas serviu para que, além das sugestões definidas por pessoas que estão na indústria como O’Neil (2013) e McCloud (2008), a autora conseguisse elaborar um método de roteiro que melhor conseguisse expressar sua proposta para o papel. Os e-mails podem ser lidos na íntegra nos Apêndice A, B e C.

Desse modo, foi definido um processo muito similar ao *Plot First* sugerido por O’Neil (2013), mas que implementam elementos da construção narrativa sugerida por Afonso Cruz (2023) em seu curso na plataforma *Domestika*.

Como visto na pesquisa e análise feita na proposta e definição da história, fora escrita uma proposta em três atos que define os cenários, os personagens e as motivações que movem a narrativa. A partir dessa proposta, criou-se primeiramente um roteiro em prosa, em que a narradora em primeira pessoa descreve os acontecimentos da história, e um segundo roteiro que segue o *Plot First*, em que há apenas descrições do que se planeja ter nas páginas. Ambos roteiros foram escritos para que a história ficasse delimitada e assim fosse possível programar o número de páginas.

O roteiro em prosa foi revisado duas vezes, mudando algumas formas de se escrever e encurtar o necessário. Já o roteiro como *plot first* foi alterado três vezes. Sua primeira versão tinha como expectativa 48 páginas – incluindo nessas páginas capa, capa interna, contracapa interna e contracapa. Em razão de causas externas

como tempo e esforço físico para ilustrar mais de 40 páginas, o roteiro diminuiu para 36 páginas, e foi finalizado com 28 páginas, sendo 25 ilustradas. O roteiro plot first se encontra no Apêndice D.

A versão passada para o quadrinho teve mudanças de frases significativas durante a implementação dos textos nos quadros, mas manteve-se fiel à ideia criada nos roteiros iniciados e alterados e na estrutura proposta da história.

4.1.1 Roteiro em Prosa

Queria saber porque a minha dor era igual a dela. E então vim parar ao seu lado.

Sempre fui uma pessoa que é muito apegada às coisas como são. Quando você não respondia minhas mensagens, achei que talvez fosse melhor eu mudar. Peguei uma mala e uma mochila e parti para um apartamento pequeno em frente ao cemitério. Já estava cansada de algumas situações, então senti que a melhor opção era me afastar um pouco do dia a dia e me aproximar um pouco do desconhecido.

Acho que foi aí que tudo começou.

Meu novo lugar era pequeno e eu já vinha de um exausto trabalho na editora, então ter esse espaço me cabia. Com uma janela na sala e que usava de iluminação natural para te escrever, ainda que você não retornasse. Tive diversos dias de conforto e descanso ouvindo aos passarinhos da janela, com o canal de música ligado, e fazendo comidas simples.

Tudo estava bem, até que não estava mais.

Descendo as escadas, um dia, me esbarrei com a vizinha que pra nada me respondia. Era uma figura morta que usava fantasias de pássaro e me olhava com os olhos de vidro. Não abria o bico de jeito algum.

E então, o porteiro anunciou em uma conversa o quanto me parecia a ela. “Eram os olhos que eram iguais, até o sorriso, e o nariz”. Eu não conseguia ver, pois a mim não me cabia uma opinião. Nunca havia visto o seu rosto, só os outros. Enfatizava que, por já trabalhar naquele prédio por 16 anos, era óbvio que sabia o rosto de cada um que entrava e saía. E eu saía muito.

Um dia me olhando no espelho fiquei mexendo na pele ao redor do meu olho, vendo se até os pontos de leite poderiam ser iguais, ou então se até a gengiva maior

era parecida. Olhei os furos da minha orelha, marcados por piercings que deixei de usar, se na dela também havia furos como na minha. E deixei de lado.

Escrevi então uma carta pra ti, que acho que não leu, dizendo a saudade que tinha tua, e em cada linha eu lembrava dos bons tempos que passamos no meu antigo apartamento, próximo à avenida. Eu queria muito que você me visitasse. Mas me pegava pensando no medo que eu sentia de você se interessar mais pela minha vizinha que a mim.

Em um dia de chuva, não pude sair para andar, então observei as gotas d'água escorrerem pela janela do corredor da escadaria. Nesse momento, eu senti uma parte do meu pé dormente. Essa foi a segunda coisa errada. E ao olhar para ele, tentei mover o meu dedo mindinho. Não consegui.

Com devido espanto, corri de volta para o meu apartamento, e ao tirar o sapato entendi que não se mexia como o do outro pé. Pensei em fazer imediatamente uma fisioterapia, então pensei: ir ao médico por conta de um mindinho... Como pode eu sentir a falta de algo que nunca reparei? Era porque antes tudo estava bem.

Passei algumas horas em constante dúvida do que fazer. Onde teria começado a falta de mobilidade? Como isso aconteceu? Será que quando dormia? Isso se estenderia a todos os outros dedos? Quando vi, eu só aceitei também que havia perdido a capacidade de mover meu dedo.

E a terceira é essa situação.

Estava indo visitar os túmulos no cemitério, quando me esbarrei com alguém. E era a vizinha, com suas roupas de teatro e sua máscara memorável. Ainda que fossemos iguais, pelos olhos dos outros, porque a achava mais memorável que eu, sendo que sou quem sou?

A vizinha caiu, e eu tropecei no dedo indolor. E tal qual a batida de um carro, não senti nada, mas ouvi um evidente resmungo latido. E como se acumulasse o dobro da minha dor, ela olhava para seu pé, na mesma posição em que eu não sentia mais nada.

Sugeri então que fossemos nos sentar, e então fiquei lá, vendo o tempo passar. Como se tivessem cortado suas cordas vocais, ficou em um silêncio imediato. Ela nem olhava mais para seus pés, mas estava sentada com a coluna curvada.

Tentava puxar assunto, e recebia o uivo do silêncio. O vento tropeçava pelas lápides e o som das nossas não vozes se combinavam fazendo uma música entristecedora.

As coisas começaram a ficar estranhas quando fui olhá-la, e parecia distante. Então estava normal. Até que não a via mais do meu lado. O sol, azul e quente, foi coberto. E ao olhar te vi nas roupas dela.

Assustada, eu me paralisei. Eu queria cair do banco e sair correndo. Mas o medo me paralisou. E eu só quis que você sumisse.

Me levantei, virei de costa, e ignorei tudo o que estava na minha frente. A minha pressão caiu, eu só desejava ficar parada, mas desejei cair no meio da rua. Não cai. Me dirigi ao apartamento.

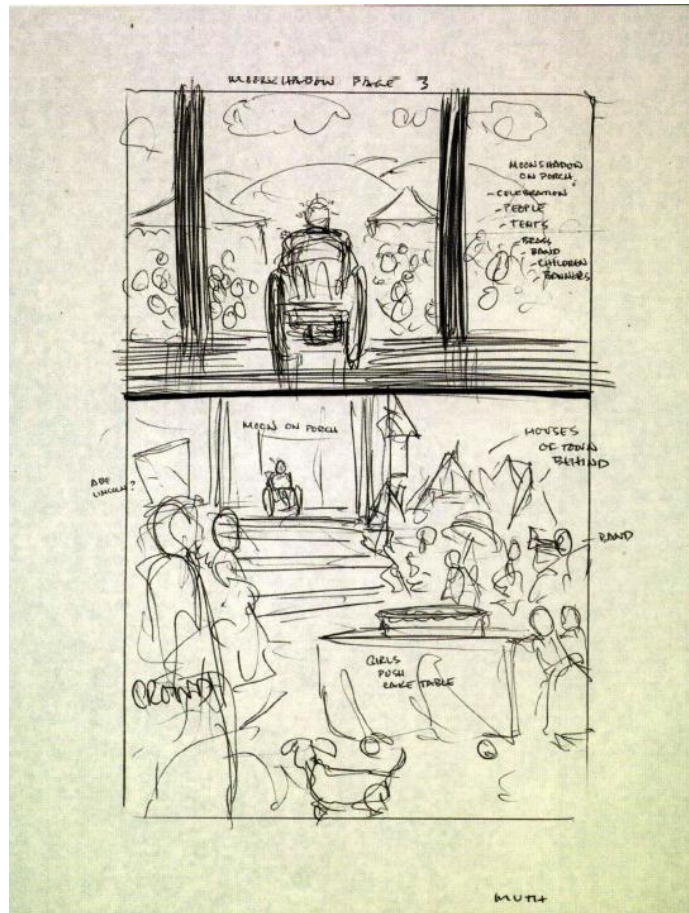
Não aguentava. Talvez fosse melhor eu me mudar.

E como se em um sonho, eu que sempre me vi em você, na verdade precisava me encontrar.

4.2 THUMBNAILS E LAYOUT

As *Thumbnails* servem, de forma simplificada, para mapear a história e o trabalho de composição ao mesmo tempo, de acordo com Karen (2014). McCloud (2008) explica a escolha do momento em um quadrinho por meio de um rascunho simples de um boneco, e define um objetivo para esse boneco. À medida que o autor vai desenhando, uma narrativa se desenrola. Nesse ponto, mostra que cada quadro leva o enredo adiante, e a alteração de um ou outro quadro muda completamente o sentido. Uma *Thumbnail*, por meio desse exemplo, é o rascunho do simples boneco e o desenrolar de cada quadro desenhado, sendo possível modificar, trocar de posição, alterar enquadramento e estilo. Na figura 27 é ilustrado um exemplo de *thumbnail*.

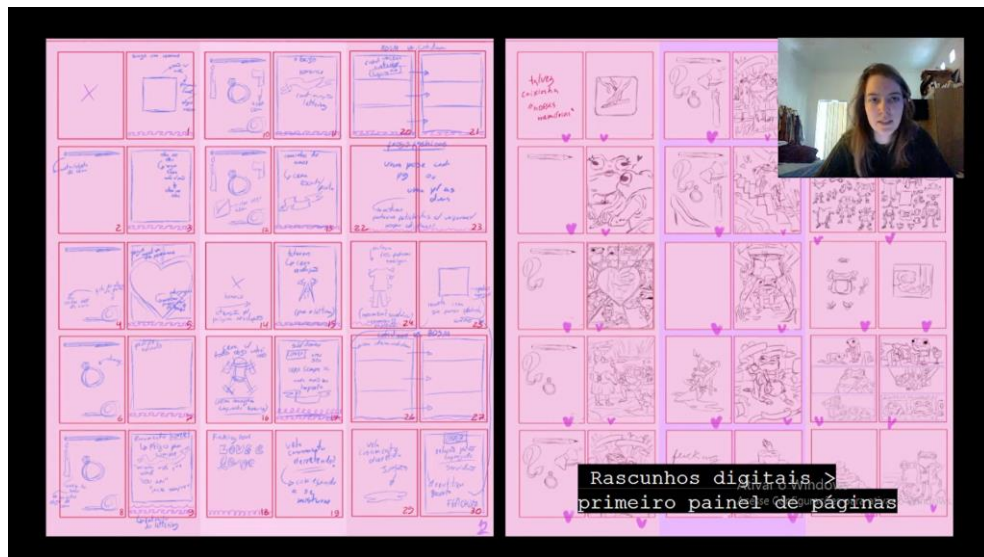
Figura 27 - Thumbnail da página 3 do quadrinho “Moonshadow”



Fonte: Autora, 2023

A *thumbnail* pode ser utilizada para diversos tipos de quadrinhos, seja os que tenham diálogos ou os que sejam somente ilustração. A artista Marina Schenkel (2022), no projeto Love Can Hurt, demonstra a utilização das *thumbnails* nas figuras 28 e 29 como um processo do rascunho para pintura digital do seu trabalho.

Figura 28 - A configuração e organização de thumbnails por Marina Schenkel



Fonte: Marina Schenkel Jensen. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EfiqJreIWxU>.

Adaptado pela autora. Acesso em 02 jan. 2024

Figura 29 - Aperfeiçoamento de uma página a partir da thumbnail



Fonte: Marina Schenkel Jensen. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EfiqJreIWxU>.

Adaptado pela autora. Acesso em 02 jan. 2024

De certo modo, esse processo pode ser definido como um rascunho prévio do que vai ter em cada página. Percebe-se nas imagens acima, também, que a configuração da página é pensada nessa etapa. Schenkel (2022) iniciou esse projeto para seu trabalho de conclusão de curso, retornando em 2023 como financiamento coletivo reelaborando algumas ilustrações e adequando alguns quadros. A *thumbnail*,

portanto, é uma técnica de organização e elaboração que pode ser modificada recorrentemente e atualizada para melhor compor a ideia do artista.

Essa organização compõe as formas e localizações dos quadros, o posicionamento de imagens, a linha narrativa, e demais elementos estruturais que diagramam a página.

A fim de ter referências de composição de quadros em páginas de quadrinho, foi conveniente, para além das escolhas de fluidez da narrativa, observar em uma análise de similares, páginas de quadrinhos para melhor elaboração do layout. Dando prosseguimento à metodologia de Munari (1998), que sugere o recolhimento máximo de conteúdo que contém os elementos similares para evitar a produção de algo que já está no mercado, foi coletado e avaliado layouts de diversos títulos de quadrinho que seriam cabíveis de alteração ou adaptação como montado na figura 30.

Figura 30 - Seleção de páginas



Fonte: Adaptado pela autora, 2023.

Na seleção de páginas, observa-se que cada autor tem um método diferente para adaptar e enquadrar sua história. É possível notar também a polaridade de cenário no fundo de enquadramento, que de um lado há um fundo de cor simples e de outro um com extremos detalhes. No que tange à organização de páginas, a grande

maioria prefere chamar atenção à arte e sua expressão, com o texto fazendo parte da ilustração. Como foram coletadas diversas páginas, percebe-se também, no momento de seleção, que narrativas com mais mistério, crime ou ação trazem quadros mais cheios de arte, dificilmente utilizando quadros vazios para texto. Por outro lado, narrativas mais pessoais, intimistas e poéticas preferem utilizar quadros com fundo vazio ou com cor sólida para transpor algum pensamento.

Para definir as *thumbnails* do quadrinho, levou-se em consideração a fluidez de ambos os roteiros e as páginas coletadas como referência de similares. Assim como os roteiros, algumas páginas tiveram de ser tiradas e outras alteradas. No geral, a organização dos quadros, imagens e texto foi colocado de modo a não seguir um *grid* padrão em todas as páginas, partindo somente do que seria mais adequado ao texto que teria naquela página. As primeiras *thumbnails* do quadrinho foram feitas somente à lápis e um papel já delimitados. Assim que foi realizada a revisão do roteiro *Plot First*, seguiu-se somente para o rascunho digital.

Na montagem ilustrada na figura 31 do projeto, é possível ver o dinamismo que difere de página para página, podendo ser divididas em tamanhos iguais e inconstantes. Utilizou-se também essa falta de padrão por trazer mais dinamismo na leitura e maior apreço à arte do quadrinho.

Figura 31 - Layouts do quadrinho "Mande Notícias"



Fonte: Autora, 2023

A estrutura e organização de layout – seguindo o padrão dos roteiros já elaborados –, assim como a alternância das páginas, tem como finalidade a tentativa de manter a composição da música, em que começa calma, existe um momento de transição e de quebra de expectativa, e finaliza em *fade out*.

Para demais composições, a melhor elaboração de quadros foi definida no que tange aos elementos do quadrinho como um todo.

4.3 ELEMENTOS E ARTE-FINALIZAÇÃO

Ao que refere aos elementos, inclui nessa etapa toda escolha artística que compõe o quadrinho, como a tipografia, cores, balões de fala, definição de estilo, material, tamanho. McCloud (2008) comenta sobre esses elementos em dois capítulos intitulados “Ferramentas, técnicas e tecnologia” e “Seu lugar nos quadrinhos”, em que após a teorização de métodos de elaboração e ideação, como as *thumbnails* e estrutura, o autor pode partir para a escolha do que vai dar forma literal à narrativa. McCloud (2008) pontua um passo a passo para a escolha de ferramentas, que segue no decorrer desse tópico.

A começar pelo tamanho, o quadrinho foi elaborado para caber em uma folha A3, com dimensões 297mmx420mm, podendo no tamanho impresso do protótipo variar entre uma folha A4 ou A5. Isso dá ao resultado final linhas mais precisas e controladas. Utilizou-se esse tamanho para que os detalhes das ilustrações ficassem mais evidentes.

A margem utilizada, em um tamanho A3, foi de 4cm, levando em consideração a sangria e a possível modificação de medidas de no mínimo 50% no tamanho final do arquivo. O espaçamento seria reduzido ao fim, mas ainda assim iria compreender um bom espaço de leitura e manuseamento. Em algumas páginas foi utilizado uma margem vazada – ou página vazada -, que compreende a ilustrações que ultrapassam a margem e atingem o limite da prancheta. Optou-se por trabalhar com ambas margens para trazer mais evidência ao desenho.

Ao que tange a tipografia, a primeira ideia era utilizar um letreiramento manual, em que ambos diálogos e textos reproduzissem a letra da autora e evitassem o deslocamento visual de leitura. No entanto, como é um processo que demanda tempo e configurações específicas, foi preferido utilizar tipografias que conseguissem se assimilar, ainda que ligeiramente, a algo manual e poético. Para os diálogos, portanto, foi utilizada a tipografia *Kalam* em sua configuração *regular*. No que compõe os textos e pensamentos fora de caixas de balão, optou a tipografia *Averia Serif Libre* em sua configuração *bold italic*. Utilizou-se uma adicional para as

onomatopeias de pássaros, a fim de se diferenciar das que trazem alguma frase, que foi a *Breathing*, em seu caráter de uso pessoal. Nesse caso em específico, para uma possível reprodução, caberia a alteração de todas as fontes propostas para que houvesse uma harmonia de escrita humana e autoral para compor a ideia do projeto. Todas as fontes utilizadas da composição do quadrinho podem ser visualizadas na figura 32.

Figura 32 - Tipografias utilizadas e suas descrições de uso

Texto/pensamento
Averia Serif Libre
Bold Italic

Diálogo/fala
Kalam
Regular

Onomatópeia de pássaro
Breathing Font
Regular

Fonte: Autora, 2024

Para os fundos e demais detalhes, foi utilizado os *assets* do programa usado para a construção do quadrinho todo, o *Clip Studio Paint*, misturado com a técnica de posterização e traçado de linha sob a imagem. Esse programa permite o uso de efeitos, *assets* e *brushes* para a criação de qualquer quadrinho. Os *Brushes* são pinceis normais, que imitam lápis, caneta etc, e os *Assets* são materiais que imitam texturas, efeitos, e composição de fundos ou detalhes. Ambos podem ser utilizados para fins comerciais. Portanto, todos os detalhes de fundo, camisas, sombreamento foram feitos usando diversos *assets* da plataforma, com exceção aos fundos em preto e branco que contém texturas de blocos de lápis, que foram feitos manualmente dentro do programa. Preferiu utilizar essa forma de fundo para trazer ao quadrinho maior individualidade e personalidade, uma vez que o estilo da autora permite essa composição por trabalhar bastante com luz e sombra.

Já em relação a fundos que não contém *assets*, traços ou o desenho somente, foi escolhida a técnica de posterização. Essa técnica foi mostrada por Inio Asano em um documentário feito por Naoki Urasawa em 2015, em que consiste na edição da foto para preto e branco, e contorno com acréscimo de linhas ou pessoas. Muitos artistas de mangá compreendem o uso de fotografias próprias e a incorporação delas dentro de suas obras. Desse modo, ainda que o quadrinho em questão não seja um mangá, foi utilizada essa técnica para fins de composição dos quadros e prosseguimento das idealizações e organizações concebidas na estrutura e nas *thumbnails*. As imagens utilizadas compreendem aos cenários elaborados na etapa de proposta de história e aos personagens. Todas as imagens foram fotografadas pela autora, com exceção à cabeça da colagem de passarinhos na página 15 do quadrinho, em que foi pesquisado tipos diversos de passarinhos para compor o quadro.

E assim, chegando ao estilo, como visto anteriormente no tópico de traços estéticos, McCloud (2008) comenta sobre alguns e suas formas de composição. Como a estrutura da história foi escrita de modo a trazer um mistério e ainda assim ser uma leitura pessoal e poética da música, o estilo do quadrinho se enquadraria em um aspecto independente, sem formalidade, e com certo experimentalismo, trazendo também beleza em enquadramento e arte.

Ao dizer que um quadrinista geralmente opta por determinadas tribos – uma vez que seu trabalho carrega uma individualidade para públicos já definidos -, McCloud (2008) traz os exemplos de diversos autores que trabalham com mais de uma tribo, ou seja, contam suas histórias com elementos de um molde misturado com de outro molde artístico. O quadrinho em questão se encaixa nesse patamar, uma vez que a história foi feita por um viés fantástico e sua composição carrega diversas características formais e experimentais, não se apegando a um só material ou estilo, utilizando fotos, colagens, rabiscos e desenhos. O estilo da autora se manteve, trazendo, como visto no tópico de estrutura, uma ou outra modificação de seu traço próprio para dar valor às expressões e à estranheza dos personagens.

Acerca da falta do uso de cores, foi preferido o padrão preto e branco para caracterizar o simbólico dentro do modo de ilustrar a história, conferindo a profundidade do tema a fim de trazer contraste à letra da música e harmonizar com a ausência de tempo e cor que remete à narrativa – enxergar a vida “sem cor” como sinônimo de perda, tristeza etc. Resgata, também, a imagem do Cartola analisada no tópico de visualidades que já é acompanhada de ausência de cor. Essa escolha

permitiu que as características dos personagens e suas expressões fossem melhor exploradas e tornassem as ilustrações marcantes e uniformes.

A construção, com exceção da primeira *thumbnail*, foi toda feita em computador pelo programa citado anteriormente, o *Clip Studio Paint*. A pré-finalização das páginas é o momento em que os desenhos já passaram da fase das *thumbnails* e foram para os rascunhos, com moldes e formas mais elaboradas. Assim que todas as páginas estavam desenhadas e rascunhadas, passou-se para a fase de arte-finalização, em que permite a junção de todos os elementos supracitados. O pincel – ou *brush* - que foi utilizado para desenhar imitava a textura de um lápis. Optou-se por um contorno com essa textura para que os desenhos consigam ter uma expressividade humana, rítmica e esquemática. Nessa etapa, também, foi adicionado os textos e elaborada as falas – que não continham nos roteiros.

Os textos elaborados fazem referência constante aos índices e ícones pontuados na análise narrativa da composição. Nos diálogos e nos pensamentos é marcado a transcrição de alguns trechos da letra, representando assim o icônico, a música por ela mesma, e o indicial podendo ser visto na forma que a principal expressa seus desejos, se assemelhando ao estudado no contexto histórico da música e na letra em si.

O chorar, símbolo pontuado na análise, foi colocado na presença da chuva durante o desenho do quadrinho e suas descrições, como em falas ou em desenhos de guarda-chuva. O riso/sorriso foi um símbolo a ser descartado durante a construção do quadrinho, sendo representado somente na busca de ânimo da principal, mas não exatamente sendo desenhado.

Dessa forma, para a autora, a arte-finalização guia toda a construção do quadrinho, ainda que seja a sua etapa final. Por ser a fase em que todos os elementos e o roteiro se agrupam, é importante que o quadrinista esteja atento aos detalhes do que foi feito de forma efetiva ou não no projeto, pois é a última chance da autora corrigir e dar prosseguimento para a capa e sua impressão.

4.4 CAPA E PROTOTIPAGEM

A criação da capa foi elaborada após todo o processo de finalização da história. Ela teve como base um fundo inicialmente branco baseado em posteres de

filmes, em que os personagens estariam em negativo se comparado ao conteúdo que o compunha. Não fora trabalhado com algum atrativo que identificam as capas de quadrinhos, e optou-se pelo minimalismo que traria os simbolismos da história. Estas referências podem ser melhor observadas na figura 33.

Figura 33 - Seleção de posters de filme para inspiração



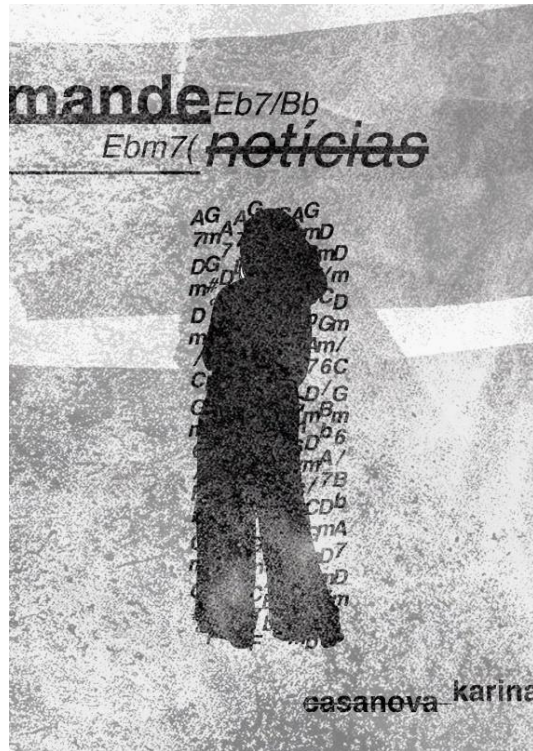
Fonte: Adaptado pela autora, 2023.

Desse modo, foi escolhido como principal elemento a figura da personagem principal a fim de remeter o foco central do que pode ser encontrado na narrativa, e ao seu lado e em seu interior notas de música. A utilização das notas de música foi pensada para colocar em evidência a valorização de todo o fundamento do quadrinho, dando a entender que a personagem e todo o seu redor é composto pela sonoridade da música.

A tipografia utilizada foi a *Helvetica*, com a finalidade de trazer objetividade para a composição. No entanto, a tipografia fora modificada em diversos pontos, transpondo a expressividade do quadrinho, o esforço e a atividade do leitor para ler e organizar os elementos. Aplicou-se, também, textura de papel para deixar similar a toda composição das páginas.

Foram feitas duas versões da capa, como mostrado nas figuras 34 e 35, escolhendo ao final a versão 2 indicada pela figura 35 por ter melhor visão dos elementos e da configuração da página.

Figura 34 - Versão 1 da capa



Fonte: Autora, 2023

Figura 35 - Versão 2 da capa

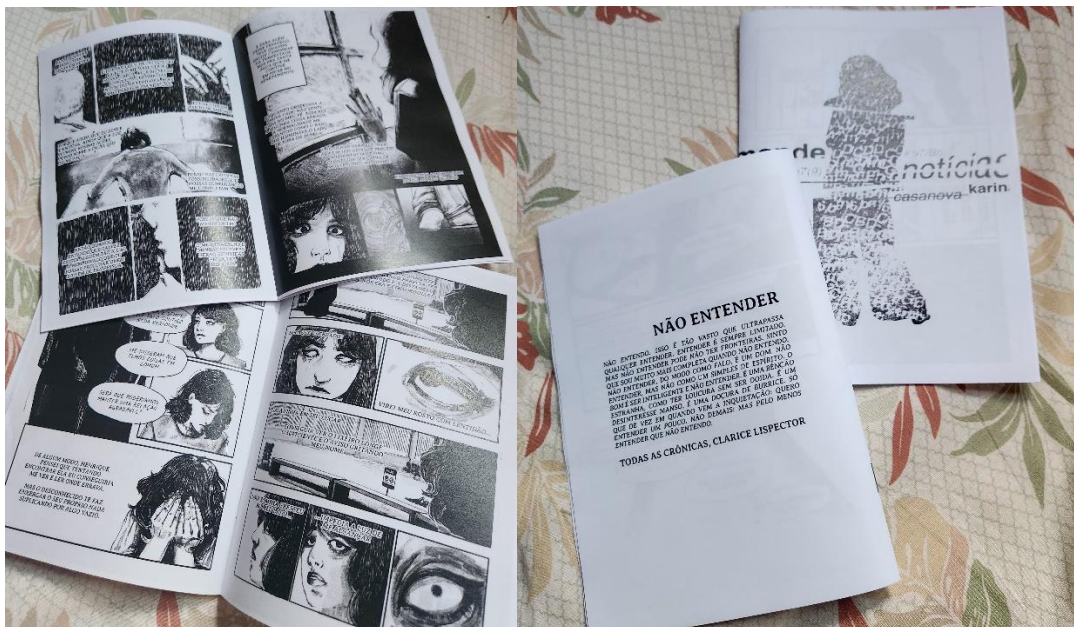


Fonte: Autora, 2023

Desse modo, finalizado o quadrinho e capa, o projeto estava pronto para seguir à fase de prototipagem.

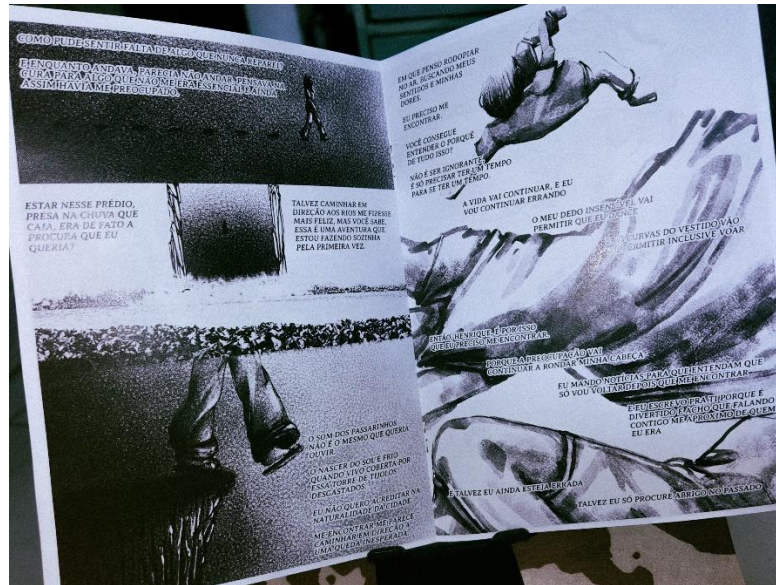
Como o quadrinho fora feito em uma prancheta de escala maior, o resultado do protótipo poderia caber em diversos tamanhos do padrão de quadrinhos. Fora considerado as limitações de produção e de orçamento, por isso, optou-se por fazer a impressão em tamanho A5 (148mmx210mm), a fim de trazer ao leitor melhor manuseamento e legibilidade na hora da leitura. O quadrinho foi impresso a laser em papel *chamex* 75g em todo o corpo – capa e conteúdo -, por limitação da gráfica escolhida. Na figura 36 e 37 é visto o resultado do protótipo, e pode ser lido na integra no Apêndice E.

Figura 36 - Resultado final do protótipo



Fonte: Autora, 2024

Figura 37 - Folha interna do resultado final do protótipo



Fonte: Autora, 2024

Para uma produção em larga escala da história em quadrinho, por ser um tamanho de páginas menor que as demais produções, as medidas do protótipo seriam as mesmas. As modificações caberiam à mudança tipográfica e à utilização do papel, preferindo para a capa o papel cartão supremo 250g e para as folhas de conteúdo o papel offset 90g.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma das motivações principais desse projeto foi instigar o uso da música brasileira para uma produção de quadrinho, de modo que a força motriz fora o conjunto da criação intuitiva de se criar uma história e as estruturas organizacionais de se fazer design. Vivenciar a elaboração de um quadrinho que rondava esses elementos foi de extrema importância para entender que um quadrinho não é somente uma produção comercial, mas uma extensão do próprio pensamento coletivo e individual, independente da escolha musical que se estabeleça para quaisquer estudos, sendo música nacional ou internacional, pois cada composição tem uma narrativa.

Estabelecer uma metodologia de quadrinhos para tornar a base do projeto fora desafiador, mas o uso auxiliar da metodologia de design para tornar as etapas organizadas e estruturadas foi de extrema importância. Assim, os componentes que rondam o design usados para a criação de um quadrinho foram vistos como essenciais para se trilhar um planejamento correto, ainda que não possam ser usados em sua totalidade por não caberem na conceituação empírica de diversas decisões dentro do projeto.

Fora sugerido o uso de uma música brasileira como base principal para uma narrativa a fim de estimular as abrangências que uma produção nacional pode ter. Agregado à pesquisa, requereu uma compreensão em sua totalidade do que rondava a composição, observando as dificuldades de entender a leitura social de uma música, de modo que ao se trabalhar com alguma de outro idioma ou nacionalidade, o projeto seria cabível de temas extraordinários e fora do cotidiano de uma pessoa brasileira.

A pesquisa sendo dividida para definir todas as referências que compunham o trabalho foi de extrema importância para entender que o histórico de um quadrinho não se limita a tempo ou espaço ou localidade, mas sim ao que o quadrinista interpreta do seu meio e da sua vida. Pode ser percebido ao repassar as coletas de informações, de autores e de decisões tomadas ao longo do projeto que cada detalhe definido e projetado teve uma leitura intuitiva, com o resultado igual a diversos, de modo a se entender a distinta expressão da elaboração de um quadrinho. O que fora proposto durante o processo de criatividade é algo mutável, de modo que o que foi estruturado é passível de cada quadrinista e seu modo de trabalho.

O uso da semiótica, marcado pela interpretação durante todo o estudo, foi fundamental para entender as possibilidades que poderiam ser trabalhadas e os

diversos modos fazer a história funcionar, sugerindo assim uma gama de interpretações baseadas na vivência de cada pessoa e nas suas escolhas.

Ainda que todo o projeto tenha sido elaborado em completude, é notável as limitações que foram apresentadas durante sua construção, o que era de se esperar. Exemplo disso foi a quantidade de páginas, que fora encurtada em razão do tempo, e do resultado do protótipo, que fora feito dentro das capacidades da gráfica local. Todas etapas, ainda que limitadas, foram finalizadas com um resultado excelente tendo como base a proposta do trabalho e o que fora pesquisado.

A construção e finalização de uma história em quadrinhos com esse entremeio de subjetividade e pesquisa foi de importância inexplicável para a vivência da autora, uma vez que fora sugerido padrões de fundamentação que se intercalavam com todas as linhas de pensamento e estudo que permeavam a criatividade. Cabe pontuar que, em razão ao tempo e a inexperiência acadêmica da autora com os assuntos elaborados durante a pesquisa, a discussão sobre os temas comentados e citados tornou-se compacta e não expressando com suficiência sua abrangência, sendo utilizados de forma pontual e objetiva.

Pretende-se, como prosseguimento do projeto, realizar a difusão do quadrinho em ações governamentais para atrair público e expandir as formas que uma música pode ser interpretada. Cria-se oportunidades para que mais pessoas possam explorar suas criatividade e suas formas de leitura de uma música, assim como tornar possível o desenvolvimento de mais pesquisas sobre o assunto em meio acadêmico.

REFERÊNCIAS

(85) Pinterest. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/598697344187619209/>>. Acesso em: 11 jan. 2024.

ALVES, N. DE L. **Métodos de criação do concept art para personagens de HQ.** bachelorThesis. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/31495>. Acesso em: 4 jan. 2024.

ALVES, P. H.; BERZOINI, T. Avenida Dropsie: reflexões sobre as transformações sociais a partir da graphic novel de Will Eisner. **ANALECTA - Centro Universitário Academia**, v. 8, n. 1, 3 mar. 2023.

ANDRAUS, G. **O caso QI – Quadrinhos independentes: um fanzine como imprensa alternativa de resgate cultural.** n. 11, 2016.

ARCURI, M. C. M. Literatura em quadrinhos hoje. **SOLETRAS**, n. 26, p. 237–250, 2013.

ARCURI, Mariana Conde Moraes. **Literatura em quadrinhos hoje.** SOLETRAS, n. 26, p. 237-250, 2013.

BAER, D. **How Are Narratives and Stories Shaped? -- Science of Us.** Disponível em: <https://www.thecut.com/2016/11/stories-have-six-emotional-shapes.html>. Acesso em: 3 jan. 2024.

BARROS, L. M. DE. **Hibridações estéticas midiáticas: diálogos entre música e quadrinhos.** Comunicação Mídia e Consumo, v. 10, n. 28, p. 87–113, 20 set. 2013.

BLACKING, J. Música, cultura e experiência. **Cadernos de Campo (São Paulo - 1991)**, v. 16, n. 16, p. 201–218, 30 mar. 2007.

BORGES, I. A. B. G. **MELOPOÉTICA: A SIMSIOSE LITEROMUSICAL.** Revista Athena, v. 5, n. 2, 2013b.

BRAZIL, D. **Timbres raros na música popular | Revista Música Brasileira.** Disponível em: <http://www.revistamusicabrasileira.com.br/especial/timbres-raros-na-musica-popular>. Acesso em: 4 jan. 2024.

BRITO, M. M. O.; CUNHA, P. C. R. DA R. DE M. **SEMIÓTICA E MÚSICA: Uma leitura das categorias fenomenológicas e tricotomias peircianas.** Revista Rios, v. 14, n. 25, p. 81–103, 1 jun. 2020.

CARDOSO, J. A. Webcomic e hiperleitura. **Esferas**, n. 9, 2016.

CARMO, J. R. DO. **Da voz aos instrumentos musicais: um estudo semiótico.** [s.l.] Annablume, 2005.

CARMO JR., José Roberto. **Melodia e prosódia: um modelo para a interface música/fala com base na análise comparado do aparelho fonador e dos instrumentos musicais reais e virtuais.** 2007. 192 f. Tese (Doutorado em Semiótica

e Linguística Geral) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

CATALÀ DOMENÉCH, Josep M. **A Forma do Real: Introdução aos Estudos Visuais.** São Paulo, Editora Summus. 2011.

CCA0314-2017105: Apostila básica de semiótica | e-Disciplinas. Disponível em: <<https://edisciplinas.usp.br/mod/resource/view.php?id=1534535&forceview=1>>. Acesso em: 10 jan. 2024.

CORDEIRO, F. **Preciso me encontrar.** Disponível em: https://www.jb.com.br/colunistas/olhar_para_dentro/2020/03/1022743-preciso-me-encontrar.html. Acesso em: 4 jan. 2024.

CUNHA, K. M. R; MANTELLO, P. F. Era uma vez a notícia: storytelling como técnica de redação de textos jornalísticos. *Comunicação Midiática, Bauru*, v. 9, n. 2, p. 56-67, 2014.

DARIZ, M. R. **INTRODUÇÃO AOS ESTUDOS DE SEMIÓTICA DISCURSIVA.** [s.d.].

DE ALMEIDA FERNANDES, M. C. **DESENHO PARA QUADRINHOS: TRAÇO, ESTILO, MENSAGEM.** [s.d.].

DE LEMOS RAMIRES, Cíntia Pires. **EMOÇÃO E RITMO: HERANÇAS MUSICAIS PRESENTES NO GÊNERO LÍRICO.** *Travessias*, v. 4, n. 3.

DE MORAES, J. JOTA. **O que é a música?** São Paulo: Editora Brasiliense s.a., 1983.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual** 2ª Ed - São Paulo, Martins Fontes. 1997

DOZENA, A. OS SONS COMO LINGUAGENS ESPACIAIS. *Espaço e Cultura*, n. 45, p. 31–42, 18 jun. 2019.

ESPÍNDOLA, B. R. **Tradução, transcrição e intertextualidade: a semiose intermídia.** São Paulo, 2008.

FERNANDES, C. V. **Intensidade e extensidade: proposta de análise semiótica das dissonâncias harmônicas musicais.** *Estudos Semióticos*, v. 6, n. 2, p. 49–54, 7 dez. 2010.

FRAZÃO, F. A. DE S. **Literatura e música: uma análise semiótica das canções *Ontem ao luar, Flor amorosa e Cabôca de Caxangá*, de Catullo da Paixão Cearense.** 13 out. 2014.

FREITAS, D. T. D.; DUARTE, R. S. **Literatura entre o digital e o analógico.** [s.l.] Edufpi, 2013.

GIL. Antônio Carlos. **Como elaborar um projeto de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

- GRILLO, M. L. N. et al. A física e a música do fagote. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, v. 45, p. e20230133, 18 ago. 2023.
- GUIMARÃES, D. A. D. Trans/re/criações do estilo noir: das páginas para as telas. **ILUMINURAS**, v. 15, n. 35, 31 jul. 2014.
- HUMMES, J. M. Por que é importante o ensino de música? Considerações sobre as funções da música na sociedade e na escola. **REVISTA DA ABEM**, v. 12, n. 11, 2004.
- KARENCOMICS. **A Comic in Process: from Thumbnails to Finished**. Karen Gillmore Art, 29 jan. 2014. Disponível em: <https://karengillmoreart.com/2014/01/28/a-comic-in-process-from-thumbnails-to-finished/>. Acesso em: 4 jan. 2024
- KUROKI, William Shigueto Rocha; MACIEL, Felipe Tessarolo. Usos do design gráfico nas histórias em quadrinhos. *Revista Científica FAESA*, v. 13, n. 1, 2018.
- LABOISSIÈRE, M. **Interpretação Musical: a Dimensão**. [s.l.] Annablume, 2007.
- LAFUENTE, L. A. M. **Semiose: O interpretante e a inferência de Charles Sanders Peirce**. Dissertação. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br>. Acesso em: 10 jan. 2024.
- LEAL, G. Z. **HQ e Design: propondo um procedimento metodológico para o desenvolvimento de Histórias em Quadrinho**. [s.d.].
- LEDO, A. C. D. **CONFIGURAÇÕES DO GROTESCO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE LOURENÇO MUTARELLI**. [s.d.].
- LEMKE, J. L. **Letramento metamidiático: transformando significados e mídias. Trabalhos em Linguística Aplicada**, v. 49, p. 455–479, dez. 2010.
- LORGUS, Alexandra Luiza; ODEBRECHT, Clarisse. *Metodologia de pesquisa aplicada ao design*. Blumenau: Edifurb, 2011.
- MACHADO, F. M. A. Interpretar não é traduzir de Umberto Eco. **Debates Latinoamericanos**, n. 15, p. 110 a 1113–110 1113, 1 out. 2010.
- MACIEL, F. T.; KUROKI, W. S. R. USOS DO DESIGN GRÁFICO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS. **Revista Científica Faesa**, v. 13, n. 1, p. 28–32, 1 dez. 2017.
- MIRANDA, Beatriz Farias de. Não se esqueçam de nós: uma história em quadrinho sobre Feminismo. 142 f. TCC (Graduação em Design) – Universidade do Estado do Pará, Centro de Ciências Naturais e Tecnologia, Belém, 2017.
- MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: M Books 2008.
- MUNARI, Bruno. *Das coisas nascem coisas*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2008.

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1998.

NETO, A. “**PRECISO ME ENCONTRAR**”, DE ANTONIO CANDEIA, É A CANÇÃO DO DESAPEGO ~ Musicaria Brasil. Disponível em:

<<https://musicariabrasil.blogspot.com/2015/06/preciso-me-encontrar-de-antonio-candeia.html>>. Acesso em: 4 jan. 2024.

NOGUEIRA CHIAPETTI, R. J.; CHIAPETTI, J. A ÁGUA E OS RIOS: imagens e imaginário da natureza. **Geograficidade**, v. 1, n. 1, p. 67–86, 2011.

O que é Melodia na Música? Como Usar a Melodia em Suas Composições. Disponível em: <https://blog.landr.com/pt-br/melodia-na-musica/>. Acesso em: 5 ago. 2023.

O’NEIL, D. **The DC Comics Guide to Writing Comics**. [s.l.] Watson-Guption Publications, 2013.

OLIVEIRA, L. D. DE. **Signos e Metáforas na Comunicação da Música**. 14 maio 2007.

OLIVEIRA, S. R. R. E. **Potencialidade do ritmo em processos de significação de textos visuais**. dObra[s]: revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda, v. 2, n. 3, p. 52–56, 2008.

OLIVEIRA, Solange Ribeiro. **Literatura e Música: modulações pós-coloniais**. São Paulo: Perspectiva, 2002.

_____ [et al]. **Literatura e música**. São Paulo: Editora Senac São Paulo: Instituto Itaú Cultural, 2003.

PASCUALI, D. C. DOS S. **Gênero Graphic Novel : histórias para uma nova geração de leitores**. [s.l.] [s.n.], 2017. Disponível em:

<https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/981047>. Acesso em: 10 jan. 2024.

PIETROFORTE, A. V. **A semiótica da canção: letra, música e performance**. **Estudos Semióticos**, v. 17, n. 3, p. 19–41, 20 dez. 2021.

PONTES, M. M. **O que é o ritmo musical? SABRA - Sociedade Artística Brasileira**, 25 set. 2017a. Disponível em: <https://www.sabra.org.br/site/o-que-e-o-ritmo-musical/>. Acesso em: 5 ago. 2023

PRECISO ME ENCONTRAR | Cowboy Bebop (カウボーイビバップ). , 25 mar.

2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ymwj0zcgqDw>>. Acesso em: 4 jan. 2024

RAHDE, M. B. Origens e evolução da história em quadrinhos. **Revista FAMECOS**, v. 3, n. 5, p. 103–106, 1996.

RICARDO, J. DOS S. **Webcomics ou história em quadrinhos: uma análise da Aces Weekly**. 2017b.

RICHE, Rosa Maria. **Literatura e quadrinhos: linguagens em diálogo**. Anais do XVI CNLF. Rio de Janeiro: CiFEFiL, 2012.

RIVERO, R. B. C. Autopublicação: Observações sobre os quadrinhos independentes brasileiros. 12 nov. 2020.

SANTAELLA, L. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal : aplicações na hipermídia**. [s.l.] Editora Iluminuras Ltda, 2001.

SANTOS, R. E. DOS; CORRÊA, V. W.; TOMÉ, M. L. As histórias em quadrinhos na tela do computador. **Revista Comunicação Midiática**, v. 7, n. 1, p. 117–137, 1 abr. 2012.

SANTOS, R. O caos semiótico dos quadrinhos: um estudo das graphic-novels. **Comunicação & Sociedade**, n. 18, p. 71–77, 1992.

SCHLÖGL, L. A SINTAXE VISUAL DA GRAPHIC NOVEL “DO INFERNO”: A CRUELDADE DE UM ASSASSINO NARRADA EM PRETO E BRANCO. 2011.

SCHMIDT, R. **Você sabe o que é harmonia na música? Encorda, 9 dez. 2019a. Disponível** em: <https://www.encorda.com.br/blog/o-que-e-harmonia-na-musica/>. Acesso em: 5 ago. 2023

SQUIRE, C. O que é narrativa? **Civitas - Revista de Ciências Sociais**, v. 14, p. 272–284, 15 jun. 2020.

TATIT, L. Ilusão enunciativa na canção. **Per Musi**, p. 33–38, jun. 2014.

TATIT, L.; LOPES, I. C. **Elos de melodia e letra: análise semiótica de seis canções**. [s.l.] Atelie Editorial, 2008.

TORRES, A. W. L. A relação entre música e palavra: uma análise das canções de Chico Buarque e Tom Jobim. 17 jul. 2013b.

Urasawa Naoki no Manben Manga Documentary S1E3 201, 20 jul. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6oBAndgCPJ0>. Acesso em: 4 jan. 2024

VIANA, L. O uso do storytelling no radiojornalismo narrativo: um debate inicial sobre podcasting. **RuMoRes**, v. 14, n. 27, p. 286–305, 16 jul. 2020.

VICENTE PIETROFORTE, A. **A semiótica da canção: letra, música e performance**. **Estudos Semióticos**, v. 17, n. 3, p. 19–41, 2021.

VILAÇA, C. E. **A última dança: fragmentos de memórias em “Aftersun”** • **Jornal Diário do Pará**. **Jornal Diário do Pará**, 11 jan. 2023. Disponível em: <<https://diariodopara.dol.com.br/colunistas/videolocadora/a-ultima-danca-fragmentos-de-memorias-em-aftersun-32337/>>. Acesso em: 11 jan. 2024

XAVIER, G. K. R. DA S. Histórias em quadrinhos: panorama histórico, características e verbo-visualidade. **DARANDINA REVISTELETRÔNICA**, v. 10, n. 2, p. 1–20, 2017.

APÊNDICE A - Troca de Email com Gabriela Dionísio – Gabiss

Permissão de uso e de análise de zine

3 mensagens

Karina Pontes <dcrimsonqueen@gmail.com>
Para: gabi.dionisio@gmail.com

19 de julho de 2023 às 18:02

Olá, Gabi. Boa tarde!

Me chamo Karina, e sou graduanda de design da UEPA (Universidade do Estado do Pará). Há uns três/quatro anos atrás conheci o seu trabalho, e há dois conversei contigo na minha antiga conta do twitter para poder comprar digitalmente as suas zines feitas de JOJO. Me apresentei como graduanda, pois estou concluindo o meu curso, e o objetivo do meu TCC é criar uma HQ baseada em músicas brasileiras. O motivo deste email é para solicitar duas coisas, caso esteja confortável:

- 1) Gostaria de saber se poderia usar uma ou outra página da sua zine para poder identificar o tópico de referências artísticas do meu TCC. Como a sua arte nessas zines são feitas de desenhos, mais colagens, mais experimentações digitais, mais referências musicais, estou fazendo um comparativo com outras técnicas utilizadas por quadrinistas diversos e queria poder colocar um recorte de identidade para inspiração dentro da monografia.
- 2) Você nomeou os seus dois trabalhos como zine e fanbook, e queria saber porquê decidiu escolher esses nomes para nomear essa produção (eu entendo a parte do fanbook, mas ainda assim é bem específico).

Grata! :)

Gabriela Dionisio <gabi.dionisio@gmail.com>
Para: Karina Pontes <dcrimsonqueen@gmail.com>

20 de julho de 2023 às 07:14

Bom dia, Karina!
Tudo bem e contigo?

Poxa, muito obrigada pelo seu email e por considerar esses trabalhos durante a sua pesquisa! Espero que você se divirta e explore muita coisa interessante nesse projeto. Esteja a vontade em usá-los como exemplos e inspiração! Espero que sejam úteis e caso precisa de mais material sobre eles e o processo de criação sinta-se a vontade em entrar em contato! Se quiser conversar meu número é . Na verdade estou bem surpresa, na época que eu fiz esses projetos eu não sabia absolutamente nada sobre esse tipo de mídia, foi por causa do primeiro (A Place...) que eu comecei a aprender sobre impressão e diagramação, além de começar a dar os primeiros passos com quadrinhos. Sempre tive a música como uma fonte de inspiração e acabei juntando isso de maneira mais evidente e literal, aliado a ilustração - coisas que eu não explorei durante minha graduação em Artes Visuais, mas depois foi criando forma. Tanto que depois desses fiz outros projetos semelhantes sobre outros artistas.

Quanto a nomenclatura, quando eu comecei a fazer o primeiro projeto, que foi uma extensão e expansão de alguns conjuntos de desenhos que deram base e origem à história, na comunidade online que eu participava existiam sempre projetos coletivos temáticos que eram chamados zines. Como você deve saber, zines são, originalmente, publicações de baixo custo e independentes, sendo coletivas ou não. No campo digital hoje, esses projetos tomaram uma forma muito mais polida e profissional, mesmo não sendo oficiais. Na gringa é bem comum a organização dessas iniciativas com objetivo financeiro para os artistas, incluindo não apenas a publicação, mas também outros materiais como postais, posteres, chaveiros, bottoms, dentre outros. Por isso, como o primeiro projeto foi feito sem tanto conhecimento e de forma mais simples, acabei aderindo ao nome de zine, até porque era o que eram comumente usado naquele momento. Entretanto, como ele acabou ficando extenso, alguns colegas na época me disseram que ultrapassava o conceito de zine, por isso nos próximos acabei nomeando como Artbook, pela extensão, trabalho e conceito empregados.

Espero que tenha ajudado!! E de novo, sinta-se a vontade para conversar caso eu possa lhe ajudar em mais algum coisa!

Boa sorte com seu projeto e pesquisa e muito obrigada pela consideração! ♥♥♥

Gabi

[Texto das mensagens anteriores oculto]

APÊNCIDE B - Troca de Email com Gabriel Jardim

Permissão de uso de imagem/arte

2 mensagens

Karina Pontes <dcrimsonqueen@gmail.com>
Para: gabriel_jfs@hotmail.com

21 de julho de 2023 às 18:39

Olá, Gabriel! Boa noite. Tudo bem?

Meu nome é Karina, e sou graduanda de Design na UEPA (Universidade do Estado do Pará). Já conheço o seu trabalho há pouco mais de 2 anos, e eu vi o processo de criação (que você deixou salvo no Instagram) da HQ "Preto tipo A". Estou finalizando o meu curso e meu projeto de TCC é a concepção de um quadrinho sobre música. Mando esse email para solicitar algumas permissões e dúvidas, caso esteja confortável:

1) Como eu não tenho a edição física das suas produções (somente as postadas por você nas suas redes), gostaria de saber se poderia utilizar uns prints do seu planejamento/arte para colocar dentro do tópico de referências da minha monografia (como vai ser lido por uma banca e ficar disponível dentro da biblioteca da faculdade, achei melhor perguntar!).

2) Você se descreveu na bio do Instagram como "comic book artist in progress", e a minha dúvida era se desde a produção da sua primeira hq até os seus projetos atuais, você mudou os seus processos de planejamento e utiliza um agora que é mais fácil e prático para ti, ou se permanece o mesmo processo desde o início? (Quando digo processos, falo sobre métodos para definir storyboard, a ferramenta que você vai utilizar, o trajeto até a finalização de um quadrinho)

Grata!

Gabriel Jardim <gabriel_jfs@hotmail.com>
Para: Karina Pontes <dcrimsonqueen@gmail.com>

22 de julho de 2023 às 09:53

Oi Karina, tudo bom?

Aaah, massa! Valeu por acompanhar meu trabalho, fico feliz!

Então, pode usar sim, sem problema nenhum. Em relação ao meu processo ele mudou muito pouco em relação ao início (no caso de quadrinhos autorais). Sempre começo pensando muito na história em si, criando ela na mente pra só depois passar pro papel. Escrevo a história em prosa.

A primeira mudança é que antes eu já tentava definir os diálogos mesmo que mudasse depois, mas hoje prefiro pensar nos diálogos só quando vou desenhar a página mesmo, ou no pós. Sei apenas a intenção da fala e se ela deve ser longa ou mais curta. Depois de escrever tudo, começo a fazer os thumbnails, que são aquelas paginazinhas pequenas pra diagramar os quadros e planejar virada de página. Só depois de planejar a história toda é saber quantas páginas de quadrinhos vão ser, começo a desenhar.

Aí vem a segunda mudança. Antes eu fazia o lápis e a arte final logo. Hoje prefiro fazer todo o lápis da história inteira e depois vir finalizando tudo. Porque sempre rola mudanças, tirar ou acrescentar quadro/página, mudar a ordem e coisas do tipo. Estando tudo no lápis ainda fica mais fácil de mexer nisso. Além de que com o tempo o traço muda, a gente aprende a desenhar os personagens de maneira mais confortável e deixando pra finalizar tudo junto, acredito que deixa a arte um pouco mais uniforme. Sem tanta mudança do traço dos personagens.

Basicamente é isso. Espero que tenha ajudado e que tu tire nota máxima no teu TCC!

Gabriel

APÊNDICE C - Troca de Email com Ing Lee

Permissão de uso de arte

2 mensagens

Karina Pontes <dcrimsonqueen@gmail.com>
Para: hello@inglee.art

24 de julho de 2023 às 12:07

Olá, Ing Lee. Boa noite! Tudo bem?

Meu nome é Karina, e sou graduanda de Design na UEPA (Universidade do Estado do Pará). Conheci o seu trabalho há um ano mais ou menos por meio das divulgações das ilustrações que você fez de capas de livros. Estou finalizando o meu curso e meu projeto de TCC é a concepção de um quadrinho sobre música. Mando esse email para solicitar algumas permissões e dúvidas, caso esteja confortável:

1) Gostaria de saber se poderia utilizar uns prints do seu planejamento/arte para colocar dentro do tópico de referências da minha monografia (como vai ser lido por uma banca e ficar disponível dentro da biblioteca da faculdade, achei melhor perguntar). :)

2) Uma coisa que percebo ao acompanhar a sua produção postada nos perfis do instagram e twitter é que a sua ilustração editorial e as ilustrações para os seus quadrinhos são bem complementares e interligadas. Dentro do processo de concepção das artes de ambos ramos, unir os estilos de cada um facilita na forma que você expressa suas ideias para o papel? Sobre seus projetos autorais, você trabalha com algum texto/ideia pré elaborado/a ou você parte da construção de um rascunho de cada quadro e complementa com o texto?

Grata! :)

Ing Lee <hello@inglee.art>
Para: Karina Pontes <dcrimsonqueen@gmail.com>

26 de julho de 2023 às 16:17

Boa tarde, Karina!
Como você está?

Que legal, acho que por mim tudo bem inserir, apenas sinalizar os créditos devidos de autoria, título da obra e a editora.

Sobre sua questão, acho que sim! Não vejo como coisas separadas, apenas fins/propósitos distintos. Dos projetos autorais, eu costumo começar com um roteiro escrito, onde redijo também o que pretendo retratar em cada quadro/imagem e depois vou direto pro desenho :)

Abç,
Ing

[Texto das mensagens anteriores oculto]

--

ING
LEE

APÊNDICE D – Roteiro Plot First

Página 1:

Em um cemitério, temos a Protagonista ao lado da Vizinha. A vizinha está imóvel, e a protagonista pensativa.

Em três quadros horizontais, mostra-se a dinâmica entre elas.

O primeiro quadro mostra a Protagonista à direita, e com uma das mãos apoiando o rosto (testa).

No segundo quadro, temos a Vizinha à esquerda, impassível.

No último quadro, temos um fundo com algum pensamento.

Página 2:

Observa-se a figura de uma das lápides do cemitério à direita, e ao lado o título do quadrinho.

Página 3:

Em uma ilustração ao fundo, temos a figura de costa da protagonista observando um prédio. Abaixo, duas sequências em que observamos uma janela em frente a uma mesa com uma flor em cima, e no outro uma foto do cemitério no jornal, aberto em cima da cama.

Página 4:

Uma página com fundo preto e 35 quadros mostrando falas e lembranças, e um amontoado com o rosto da protagonista.

Página 5:

Um quadro em vertical da protagonista escrevendo visto de cima, e ao fundo uma notícia de jornal, com alguém segurando-a.

Página 6:

A protagonista desce as escadas e se esbarra com a vizinha lendo jornal encostada na parede. Pergunta se é uma posição confortável para se lê algo e recebe um olhar vazio da vizinha. Desce as escadas em silêncio, olhando para trás sutilmente, mas sem expressar uma palavra. A vizinha continua parada na escada.

Página 7:

O porteiro, ao lado dela, conversa sobre como ela está se sentindo ao se mudar para lá. Em uma sequência de 4 quadros faciais, prossegue o seguinte diálogo:

Após a conversa, há dois quadros horizontais onde dois passarinhos piam em um galho de árvore. No quadro seguinte, o foco é em um ovo quebrado nas raízes de uma árvore. Enquanto prossegue essa cena, ao fundo acontece o seguinte diálogo:

Página 8:

O porteiro continua falando, em dois quadros focais no rosto de cada personagem. O primeiro mostra a protagonista de frente, olhando para o porteiro, e o seguinte, o rosto do porteiro de lado.

Ao fundo, então, mostra o porteiro de costa, com as grades do banco, em um fundo branco. A protagonista, ao lado, observando-o. Ao fundo, misturando-se com o fundo, soam notas quebradas de música da boca do porteiro.

Página 9:

Ao fundo e abaixo da sequência, enfileirado e com vestimentas diferentes, repousam 5 figuras de pessoas fantasiadas de pássaros, em colagem.

Temos uma página com 6 quadros em vertical, com a protagonista se olhando e fazendo expressões. À medida que se move tem uma figura ao fundo um pouco parecida.

Página 10:

A protagonista está de costa, escrevendo. Em seguida, tem dois quadros mostrando lembranças do passado dela com outra pessoa. Por fim, mais um quadro mostrando-a escrevendo. (inverter ordem – lembrança – escrita – lembrança)

Página 11:

A protagonista estava observando a chuva da janela da escada. Olha para o pé, e percebe que não está se movendo. Decide voltar

Página 12:

Cena do pé

Página 13:

No painel com os pés ao chão, acompanhamos uma cena de dança em duas rotações.

Página 14:

Na posição de dormir, observamos a protagonista deitada na cama. Em seguida, a vemos mais de longe, um pouco na diagonal, e ao fundo, observamos um fundo preto (talvez azul).

Página 15:

Ainda no fundo azul, os pontos brilhosos permanecem e estão maiores. Em conjunto, notas musicais pairam no ar. O fundo azul na verdade é um conjunto de janelas com algumas luzes acesas.

E então voltamos para a cena de início, com a protagonista tentando conversar com ela.

Página 16:

A vizinha estava muito longe, como se o banco tivesse se estendido e ela estivesse na ponta.

Ela pausa um momento e olha novamente pro chão

Quando decide olhar de novo percebe que não tem ninguém ao seu lado.

Outro quadro igual, mas com a projeção de uma sombra azul escura, com a protagonista olhando de soslaio.

Página 17:

A protagonista observa a figura de Henrique, com as roupas da vizinha, com as costas iluminadas pelo sol. Não podemos ver a reação da protagonista.

Página 18 e 19:

Página com fundo preto, marcado pelo pensamento.

Página 20 e 21:

Página dupla com 24 quadros (8x3).

Ambas as páginas sugerem espanto e desespero como se em um pesadelo. Em ambas temos quadros com cenas acontecendo (a vida passando normalmente) com pássaros, lápides.

Página 22;

Uma sequência de 6 quadros em que a protagonista, está gritando, seguida por um que está calma.

Ela se levanta e volta a caminhar normalmente, ignorando o que está na sua frente.

Temos o ponto de vista da lápide.

Página 23:

A protagonista acorda cansada de um sonho e ajeita a casa para a mudança.

Página 24:

Em uma sequência de dois painéis horizontais, o motorista pergunta onde quer que ele a leve, com o foco na visão do retrovisor externo. E ela responde que gostaria de ir à um lugar longe, sendo observada pelo retrovisor interno. E ao fundo, finalizando a sequência, vê-se a traseira do carro indo em direção ao horizonte.

APÊNDICE E – HISTÓRIA EM QUADRINHOS



MANDE NOTÍCIAS

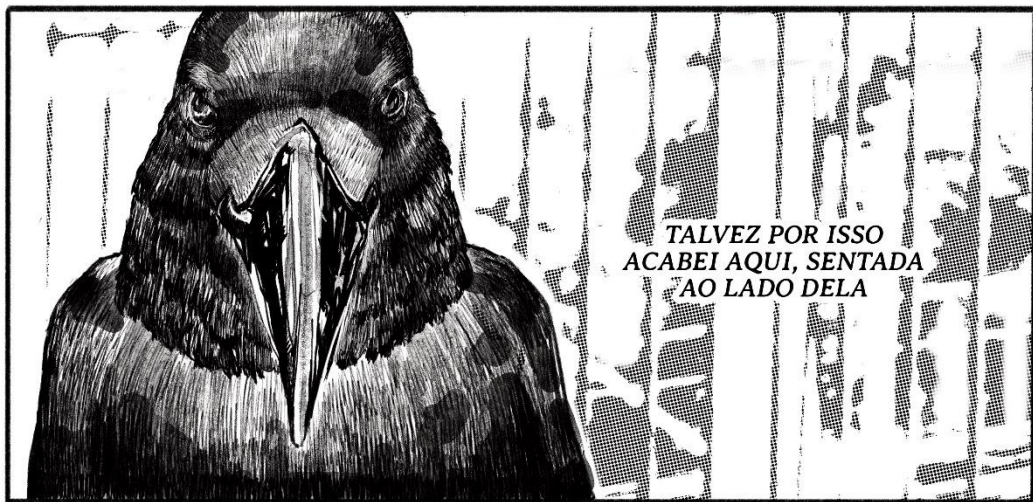
KARINA PONTES CASANOVA

*TODA A ARTE, A HISTÓRIA, A DIAGRAMAÇÃO E DEMAIS
COMPONENTES ARTÍSTICOS E TÉCNICOS FORAM FEITOS
PELA ARTISTA E DESIGNER:*

KARINA PONTES CASANOVA

*E AINDA QUE SE MOVA O TREM,
TU NÃO TE MOVES DE TI.*

HILDA HILST



POR SER MUITO APEGADA ÀS COISAS COMO ELAS SÃO, ME SENTI PERDIDA QUANDO TUDO PARECEU FORA DO LUGAR NA MINHA VIDA

OS OBJETOS COMEÇARAM A FICAR TURVOS, AS RESPOSTAS PARARAM DE CHEGAR E OS DIAS SE TORNARAM MAIS PARADOS.

TALVEZ EU PRECISASSE ME ENCONTRAR PARA VER TUDO COM CLAREZA

ACHEI QUE O PRIMEIRO PASSO ERA FUGIR DA ROTINA. COM MUITA DOR DISSE PARA ME DEIXAREM IR PARA ALGUM LUGAR QUE EU MESMA ESCOLHESSE, E ASSIM ME MUDEI PARA UM PRÉDIO ANTIGO EM FRENTE AO CEMITÉRIO

ENTÃO ME DISSERAM COM CERTA PIEDADE:



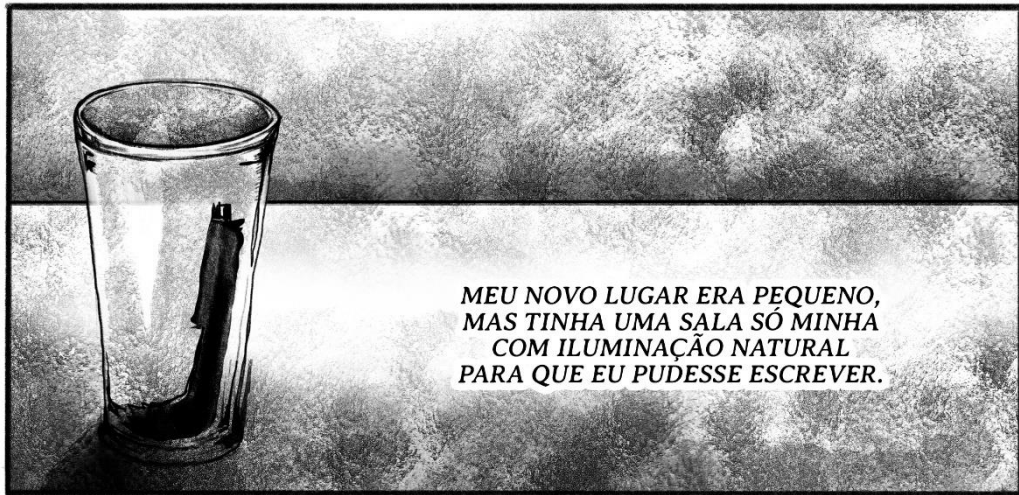
**MANDE
NOTÍCIAS**

CHEGUEI AO LOCAL EM UM DIA DE CHUVA.

ERA UM PRÉDIO EM QUE A PINTURA RESSALTAVA OS TIJOLOS.



APESAR DE ESTAR FRIO, A TEMPERATURA NÃO ME ALCANÇAVA QUANDO ESTAVA DENTRO DO AMBIENTE.

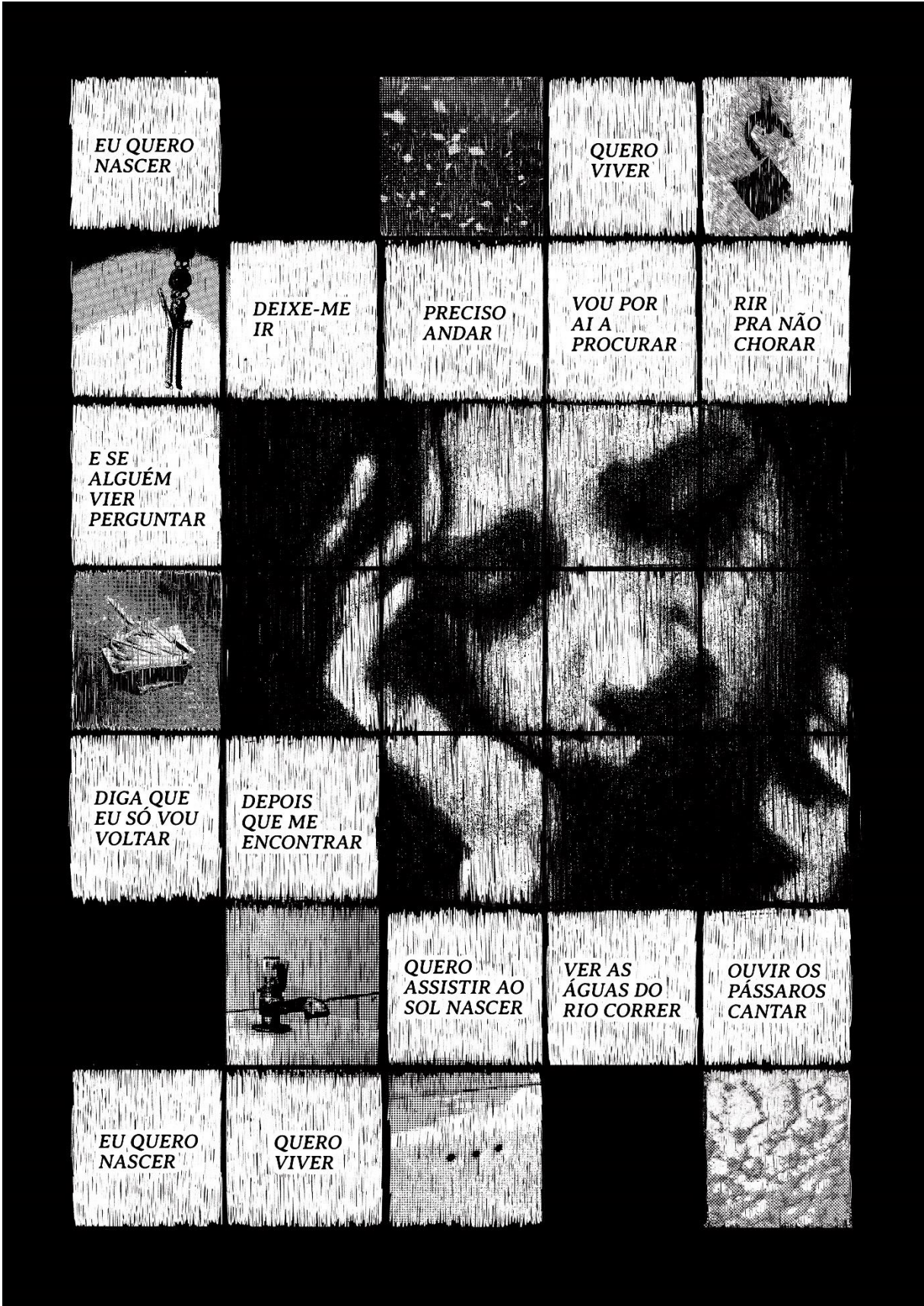


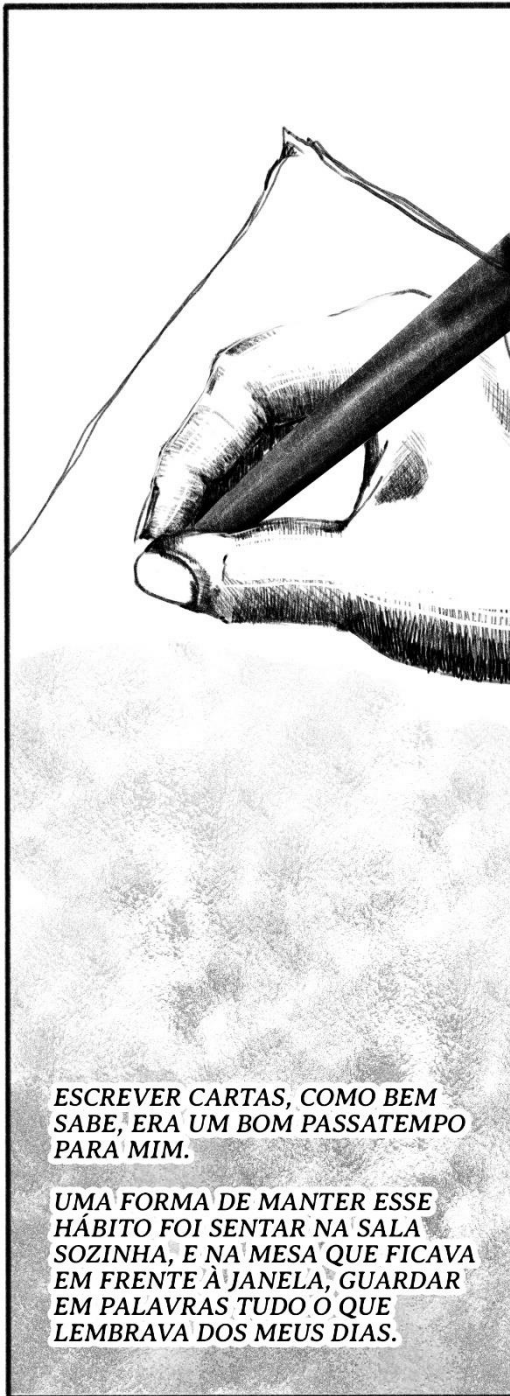
MEU NOVO LUGAR ERA PEQUENO, MAS TINHA UMA SALA SÓ MINHA COM ILUMINAÇÃO NATURAL PARA QUE EU PUDESSE ESCREVER.



E NO QUARTO DE DORMIR, A CAMA PODERIA FICAR CHEIA DE JORNAIS.

AINDA QUE DISTANTE, ERA BOM ACOMPANHAR A VIDA QUE ACONTECIA.





ESCREVER CARTAS, COMO BEM SABE, ERA UM BOM PASSATEMPO PARA MIM.

UMA FORMA DE MANTER ESSE HÁBITO FOI SENTAR NA SALA SOZINHA, E NA MESA QUE FICAVA EM FRENTE À JANELA, GUARDAR EM PALAVRAS TUDO O QUE LEMBRAVA DOS MEUS DIAS.

ENQUANTO ESTAVA AQUI, GOSTAVA DE SAIR PARA ANDAR.

IMAGINAVA ENCONTRAR ALGO PELAS RUAS QUE ME PRENDESSE A PONTO DE ME RECONHECER.

UM DIA, DESCENDO AS ESCADAS, ACABEI ME ENCONTRANDO COM ALGUÉM QUE SÓ PODERIA SER UMA VIZINHA MINHA.

TUDO ESTAVA BEM, ATÉ QUE NÃO ESTAVA MAIS.

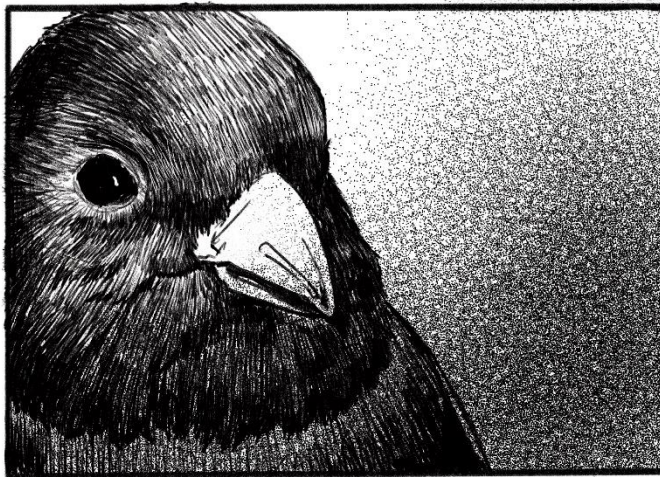
DE NOVO.



SEGURANDO UMA
REVISTA QUE NADA
TINHA ESCRITO, ELA
ABAIXOU E OLHOU
VAGAROSAMENTE
PARA MIM.



DO ALTO DA ESCADA,
OLHAVA EM SILÊNCIO
PARA ONDE ESTAVA,
COM SUA FANTASIA DE
PÁSSARO E SEUS OLHOS
DE ACRÍLICO.



EU NÃO SABIA
QUAL ERA SEU
APARTAMENTO,
MAS A NATUREZA
MORTA DE SEUS
OLHOS CONTINUOU
RODEANDO MEUS
PASSOS.

EM OUTRO DIA, SENTADA NA PARTE ARBORIZADA NO PRÉDIO, O PORTEIRO ME PAROU PARA CONVERSAR.

COMO ESTÁ SENDO MORAR AQUI?

VOCÊ TEM SE ACOSTUMADO COM O AMBIENTE?

E RESPONDI COM SUTIL DELICADEZA

AQUI É TÃO CALMO QUE NEM PARECE UM LUGAR VIVO

EM RISO REPLICOU:

DEVE SER POR CAUSA DOS MORTOS AQUI DA QUADRA DA FRENTE. SÃO TÃO SILENCIOSOS QUE NEM PARECE QUE EXISTEM

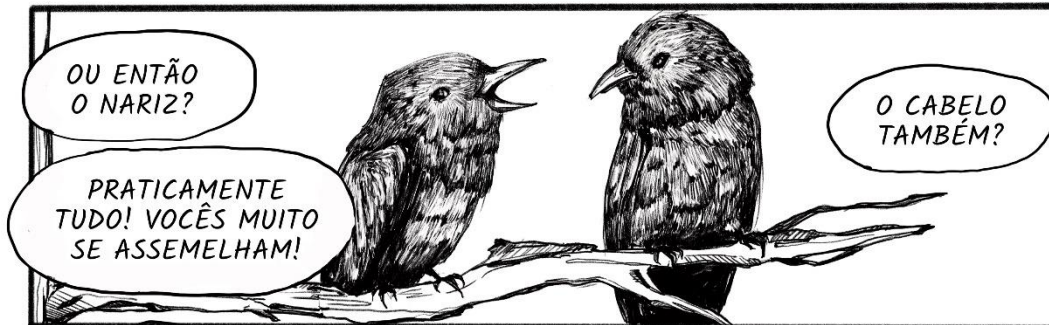
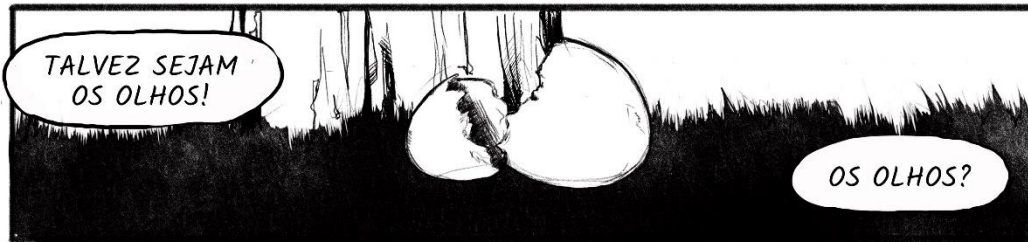
HÁ POUCOS DIAS ME ESBARREI COM UMA VIZINHA QUE USAVA FANTASIA DE PASSARINHO

E COMO SE LEMBRASSE DE ALGO, DISSE

AH, ELA

É A MAIS ANTIGA DAQUI. QUASE NEM ENVELHECE!
A CONHEÇO DESDE QUE COMECEI A TRABALHAR

POR CURIOSIDADE, ELA MUITO ME LEMBRA VOCÊ!



OUVI COM ATENÇÃO AS PALAVRAS, MAS ATÉ QUERIA RIR. ALGUÉM IGUAL A MIM PARECIA ENGRAÇADO QUANDO EU NÃO FAZIA IDEIA DE QUEM EU MESMA ERA.



ELE CONTINUOU FALANDO. AGORA SOBRE AS SUAS EXPECTATIVAS E O TEMPO. PARECIA ATÉ QUE RECITAVA O CANTO DE ALGUM PÁSSARO, POIS EM QUIETUDE OUVIA TUDO.

NÃO BASTASSE O SILÊNCIO MORTUÁRIO DA VIZINHA, AGORA A LEMBRANÇA DE QUEM EU ERA E QUEM ERA ELA PAIRAVA REPETIA NA CABEÇA COMO UM DISCO QUEBRADO.

QUANDO A VIA SAIR, ERA UM VISUAL DIFERENTE COM ALTURAS DIFERENTES, MAS SEMPRE A MESMA VIZINHA. SERIA EU ALGO DIFERENTE TAMBÉM?



ENQUANTO ME OLHAVA NO ESPELHO, MEXIA NO MEU ROSTO, TOCANDO MINHA PELE E EXTRAPOLANDO AS MINHAS FEIÇÕES.



SERÁ QUE O CASTANHO DOS OLHOS DELA ERA IGUAL AO MEU?

E O NARIZ, TINHA OS MESMOS DEFEITOS COMO O MEU?

SUA ORELHA TINHA TANTOS FUROS COMO A MINHA?

EU PRECISAVA ME ENXERGAR TENTANDO ME VER NO REFLEXO DE QUEM EU NEM CONHECIA?



E PARA ALÉM
DESSE PESADELO,
TEVE QUANDO
DECIDI CAMINHAR
NA TEMPESTADE.
MAS ERA TANTA
ÁGUA QUE ME
CONTIVE
EM FICAR NO
APARTAMENTO.

ENQUANTO OBSERVAVA A
CHUVA CAIR, NÃO SENTI
NADA NO MEU PÉ. ESSA FOI
A SEGUNDA COISA ERRADA.
A NORMALIDADE ME
ESPANTOU COMO O RAIO
QUE ILUMINAVA O LADO
DE FORA DA JANELA.

E AO OLHAR PARA ELE, MEXI
CADA UM DOS DEDOS, E PERCEBI
A DORMÊNCIA DE NÃO
CONSEGUIR SER CAPAZ DE
MOVER O MEU MINDINHO.

EM COMEDIDO ASSOMBRO ME
DIRIGI AO MEU QUARTO



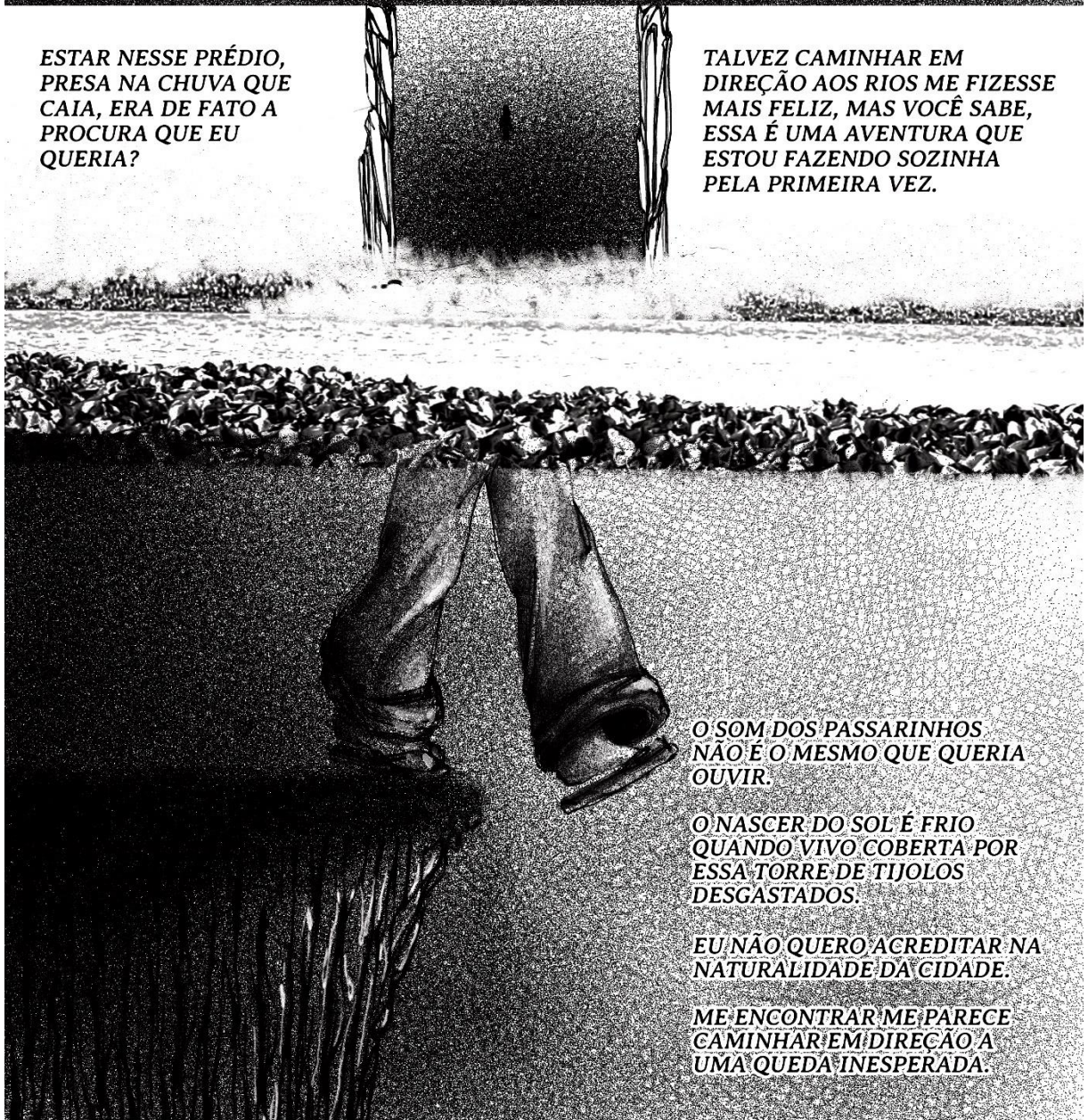
COMO PUDE SENTIR FALTA DE ALGO QUE NUNCA REPAREI?

**E ENQUANTO ANDAVA, PARECIA NÃO ANDAR. PENSAVA NA
CURA PARA ALGO QUE NÃO ME ERA ESSENCIAL E AINDA
ASSIM HAVIA ME PREOCUPADO.**



**ESTAR NESSE PRÉDIO,
PRESA NA CHUVA QUE
CAIA, ERA DE FATO A
PROCURA QUE EU
QUERIA?**

**TALVEZ CAMINHAR EM
DIREÇÃO AOS RIOS ME FIZESSE
MAIS FELIZ, MAS VOCÊ SABE,
ESSA É UMA AVENTURA QUE
ESTOU FAZENDO SOZINHA
PELA PRIMEIRA VEZ.**

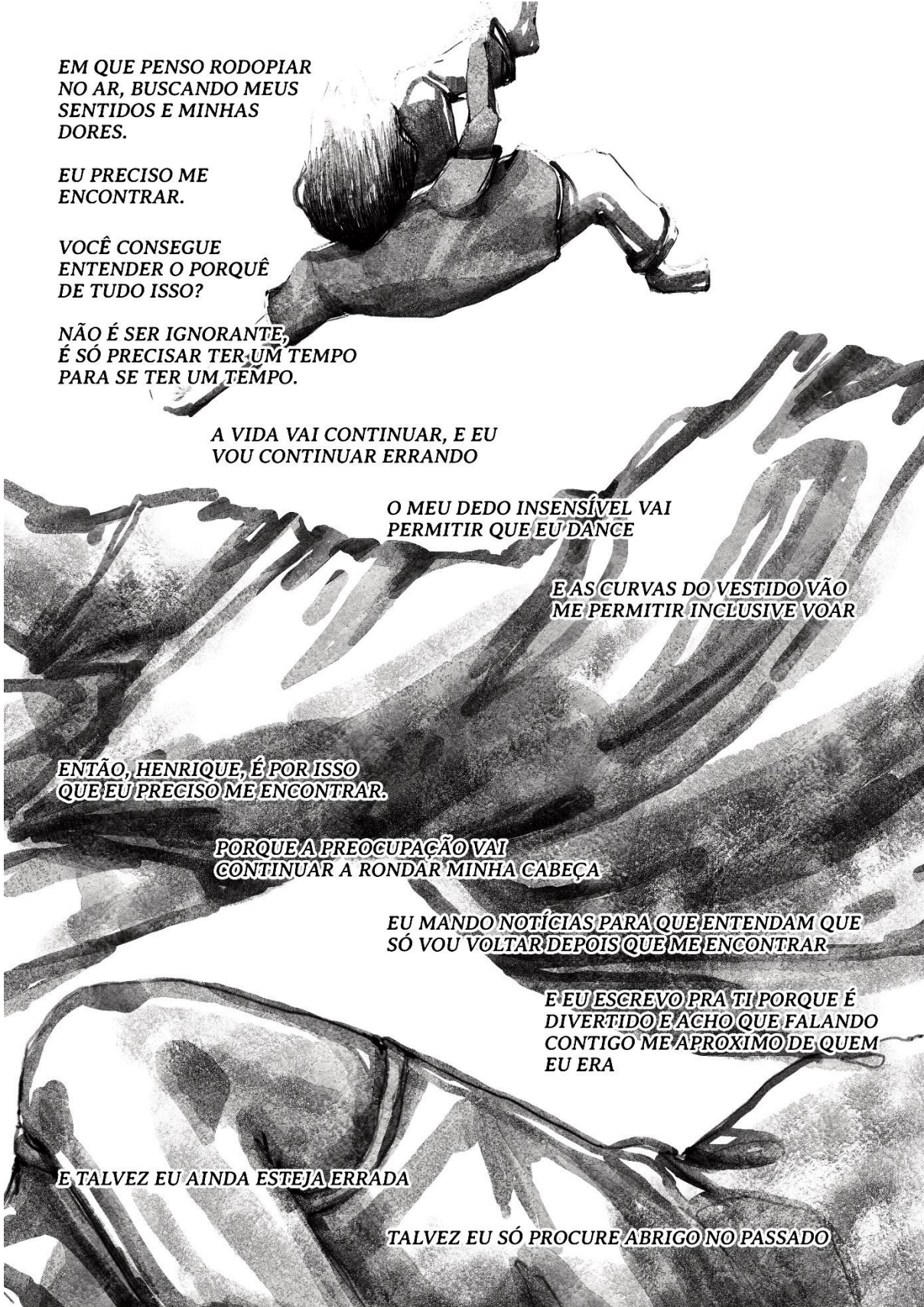


**O SOM DOS PASSARINHOS
NÃO É O MESMO QUE QUERIA
OUVIR.**

**O NASCER DO SOL É FRIO
QUANDO VIVO COBERTA POR
ESSA TORRE DE TIJOLOS
DESGASTADOS.**

**EU NÃO QUERO ACREDITAR NA
NATURALIDADE DA CIDADE.**

**ME ENCONTRAR ME PARECE
CAMINHAR EM DIREÇÃO A
UMA QUEDA INESPERADA.**



EM QUE PENSO RODOPIAR
NO AR, BUSCANDO MEUS
SENTIDOS E MINHAS
DORES.

EU PRECISO ME
ENCONTRAR.

VOCÊ CONSEGUE
ENTENDER O PORQUÊ
DE TUDO ISSO?

NÃO É SER IGNORANTE,
É SÓ PRECISAR TER UM TEMPO
PARA SE TER UM TEMPO.

A VIDA VAI CONTINUAR, E EU
VOU CONTINUAR ERRANDO

O MEU DEDO INSENSÍVEL VAI
PERMITIR QUE EU DANCE

E AS CURVAS DO VESTIDO VÃO
ME PERMITIR INCLUSIVE VOAR

ENTÃO, HENRIQUE, É POR ISSO
QUE EU PRECISO ME ENCONTRAR.

PORQUE A PREOCUPAÇÃO VAI
CONTINUAR A RONDAR MINHA CABEÇA

EU MANDO NOTÍCIAS PARA QUE ENTENDAM QUE
SÓ VOU VOLTAR DEPOIS QUE ME ENCONTRAR

E EU ESCREVO PRA TI PORQUE É
DIVERTIDO E ACHO QUE FALANDO
CONTIGO ME APROXIMO DE QUEM
EU ERA

E TALVEZ EU AINDA ESTEJA ERRADA

TALVEZ EU SÓ PROCURE ABRIGO NO PASSADO



A PAISAGEM DA JANELA ME DAVA
VISLUMBRES DE LUZES QUE
PARECIAM ESTRELAS.

ENTÃO SONHO O SUFICIENTE
PARA PARECER ESTAR LONGE.

RODOPIO A PONTO DE CAIR EM
POSIÇÃO FETAL, DORMINDO O
SUFICIENTE PARA PAIRAR
ENTRE AS REALIDADES.

ISSO É TÃO NORMAL

ENXERGAR O COLORIDO EM
TONS DE CINZA

DE DIA AS LUZES DAS JANELAS DOS PRÉDIOS ERAM REFLEXOS DOS RAIOS DE SOL. E QUANDO O INVERNO AMAZÔNICO CHEGAVA, ERAM REFLEXOS DAS GOTAS DE CHUVA PAIRANDO ENTRE O VIDRO.

EU SABIA DISSO PORQUE ENXERGAVA A IMPONÊNCIA DOS MUROS DE CONCRETO QUE RODEAVAM O CEMITÉRIO NESTA MANHÃ.

EU ERA ENGOLIDA PELO SILÊNCIO ENTRE EU E A VIZINHA.

SE ELA ERA IGUAL A MIM, PORQUE ESCONDIA SUAS PALAVRAS EM UMA FANTASIA ENQUANTO ME ESFORÇAVA PARA COMPENSAR MINHA NEGLIGÊNCIA DA REALIDADE?

QUANDO ME ESBARREI COM ELA NAQUELA MANHÃ, NÃO ESTAVA NOS MEUS PLANOS ACOMODAR A DOR QUE ELA SENTIA EM SEU PÉ, SENTADA EM UM BANCO NO CEMITÉRIO.





DE ALGUM MODO, HENRIQUE,
PENSEI QUE TENTANDO
ENCONTRAR ELA EU CONSEGUIRIA
ME VER E LER ONDE ERRAVA.

MAS O DESCONHECIDO TE FAZ
ENXERGAR O SEU PRÓPRIO NADA
SUPPLICANDO POR ALGO VAZIO.





E QUANDO OLHEI NOVAMENTE
PARA ELA, O BANCO PARECIA TER
SE EXPANDIDO E A DISTÂNCIA
ENTRE NÓS ERA EXTRAORDINÁRIA.



SERÁ QUE VI ERRADO?



VIREI MEU ROSTO COM LENTIDÃO...



NADA TINHA EM SEU LUGAR.
CONSEGUIA VER O LIXEIRO LONGE
O SUFICIENTE E O AVISO GRITANDO
MEU NOME



UMA SOMBRA GRESCEU
AO MEU LADO...



...IMPEDIA A LUZ DE
ME ALCANÇAR





ENTÃO EU TE VI COMO UMA
ASSOMBRAÇÃO IMPAR QUE ME
ACOMPANHAVA.

EU NÃO
QUERO
ACREDITAR

CRA
CRA
CRA CRA

NEM POSSO
TE OUVIR, POIS
OS PASSAROS
FAZEM MUITO
BARULHO

NEM POSSO TE
VER, POIS EU
NÃO QUERO

CRA

ISSO É BEM
NORMAL

SONHAR A
MORTE DOS
SONHADORES
E SONHAR A
VIDA DOS
SONHOS

O QUE EU
SONHO?

O QUE É A
FALTA
QUE ME
CORROI?

CRA

ESTIVE
BUSCANDO
ALGO, MAS
NADA SE
ALCANÇA
QUANDO SE
OBSERVA
JANELAS
DIFERENTES,
ESTAGNADA

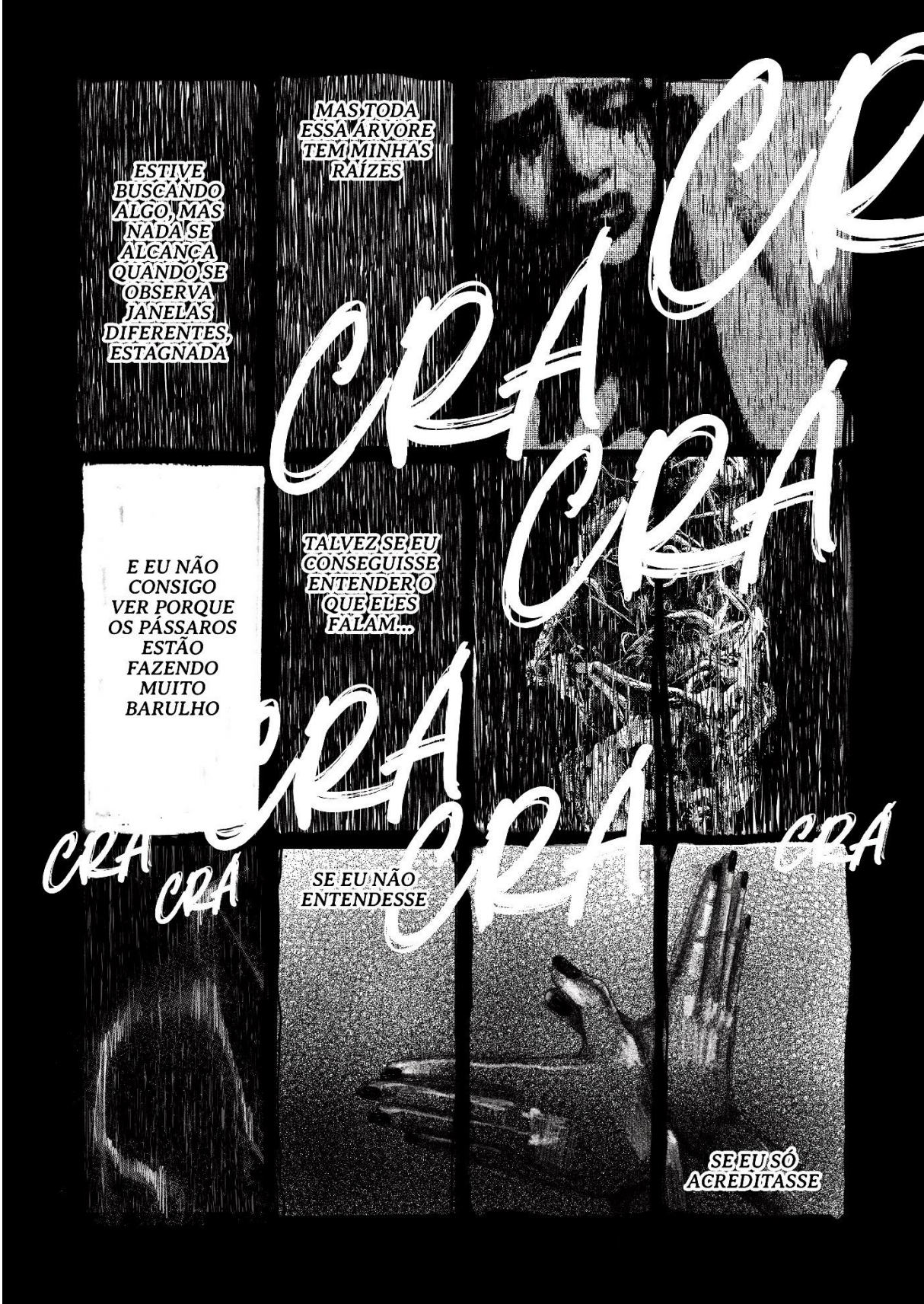
MAS TODA
ESSA ARVORE
TEM MINHAS
RAÍZES

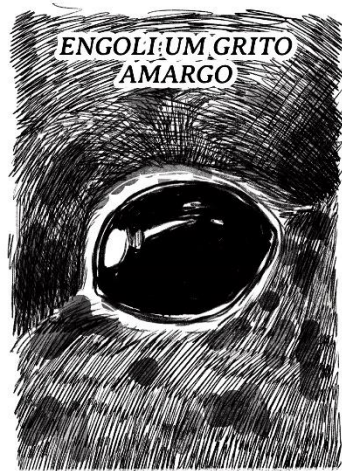
E EU NÃO
CONSIGO
VER PORQUE
OS PÁSSAROS
ESTÃO
FAZENDO
MUITO
BARULHO

TALVEZ SE EU
CONSEGUISSSE
ENTENDER O
QUE ELES
FALAM...

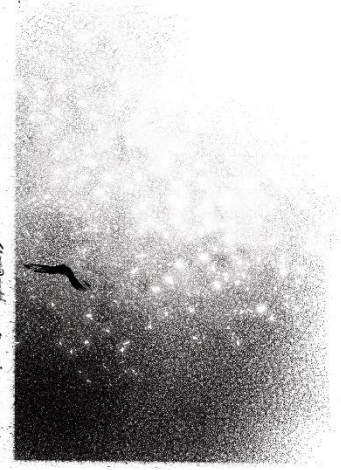
SE EU NÃO
ENTENDESSE

SE EU SÓ
ACREDITASSE





ENGOLI UM GRITO
AMARGO



A LUZ DA JANELA DOS PRÉDIOS
NUBLAVA A FOLHAGEM DAS ÁRVORES

VIREI AS COSTAS COM MEDO E SEGUI
ANDANDO ATÉ O PRÉDIO

DESNORTEADA, SÓ LEMBRO DE ACORDAR NA MINHA CAMA ENGRAÇADO COMO AS COISAS SÃO.



FIQUEI REVIVENDO O HORROR, CANSADA, POR ALGUNS MINUTOS ATÉ LEVANTAR E SEGUIR O DIA

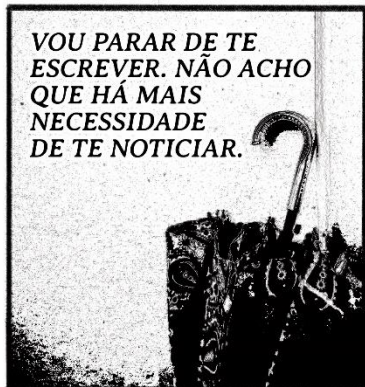


HAVIA DORMIDO EM CIMA DO JORNAL. ERA A ÚNICA COISA QUE ESTAVA FORA DA MINHA MALA.



ESTAVA ARRUMANDO TUDO PARA ME MUDAR, E CHOVIA BASTANTE

VOU PARAR DE TE ESCREVER. NÃO ACHO QUE HÁ MAIS NECESSIDADE DE TE NOTICIAR.



SAIBA QUE DEIXEI O APARTAMENTO COM ALGUMAS DECORAÇÕES



PRECISAVA DEIXAR COISAS PARA TRÁS

PEGUEI O PRIMEIRO CARRO QUE PASSOU.

PARA ONDE VAMOS?

LÁ PRO TERMINAL
RODOVIÁRIO, POR FAVOR.

TÔ AFIM DE FUGIR
DA CIDADE UM POUCO

PRECISO ANDAR

QUERO ASSISTIR AO
SOL NASCER

VER AS ÁGUAS DO
RIO CORRER

OUVIR OS PÁSSAROS
CANTAR...

...

**ESTA HISTÓRIA TEVE COMO INSPIRAÇÃO A MÚSICA
“PRECISO ME ENCONTRAR”, DO MESTRE CARTOLA.**

**PARA ENTENDER ALGUNS DETALHES DA HISTÓRIA,
LEIA A LETRA NA INTEGRA!**

*DEIXE-ME IR, PRECISO ANDAR
VOU POR AÍ A PROCURAR
RIR PRA NÃO CHORAR
DEIXE-ME IR, PRECISO ANDAR
VOU POR AÍ A PROCURAR
RIR PRA NÃO CHORAR*

*QUERO ASSISTIR AO SOL NASCER
VER AS ÁGUAS DOS RIOS CORRER
OUVIR OS PÁSSAROS CANTAR
EU QUERO NASCER
QUERO VIVER*

*DEIXE-ME IR, PRECISO ANDAR
VOU POR AÍ A PROCURAR
RIR PRA NÃO CHORAR
SE ALGUÉM POR MIM PERGUNTAR
DIGA QUE EU SÓ VOU VOLTAR
DEPOIS QUE ME ENCONTRAR*

*QUERO ASSISTIR AO SOL NASCER
VER AS ÁGUAS DOS RIOS CORRER
OUVIR OS PÁSSAROS CANTAR
EU QUERO NASCER
QUERO VIVER*

*DEIXE-ME IR, PRECISO ANDAR
VOU POR AÍ A PROCURAR
RIR PRA NÃO CHORAR*

*(DEIXE-ME IR, PRECISO ANDAR
VOU POR AÍ A PROCURAR
SORRIR PRA NÃO CHORAR)*

*DEIXE-ME IR, PRECISO ANDAR
VOU POR AÍ A PROCURAR
RIR PRA NÃO CHORAR*

*(DEIXE-ME IR, PRECISO ANDAR
VOU POR AÍ A PROCURAR
SORRIR PRA NÃO CHORAR)*

**QUE TAL LER A HISTÓRIA DE NOVO
E PERCEBER MAIS ALGUNS DETALHES?**

NÃO ENTENDER

NÃO ENTENDO. ISSO É TÃO VASTO QUE ULTRAPASSA QUALQUER ENTENDER. ENTENDER É SEMPRE LIMITADO. MAS NÃO ENTENDER PODE NÃO TER FRONTEIRAS. SINTO QUE SOU MUITO MAIS COMPLETA QUANDO NÃO ENTENDO. NÃO ENTENDER, DO MODO COMO FALO, É UM DOM. NÃO ENTENDER, MAS NÃO COMO UM SIMPLES DE ESPÍRITO. O BOM É SER INTELIGENTE E NÃO ENTENDER. É UMA BÊNÇÃO ESTRANHA, COMO TER LOUCURA SEM SER DOIDA. É UM DESINTERESSE MANSO, É UMA DOÇURA DE BURRICE. SÓ QUE DE VEZ EM QUANDO VEM A INQUIETAÇÃO: QUERO ENTENDER UM POUCO. NÃO DEMAIS: MAS PELO MENOS ENTENDER QUE NÃO ENTENDO.

TODAS AS CRÔNICAS, CLARICE LISPECTOR