



Universidade de Brasília - UnB

Instituto de Artes

Departamento de Design

Morte, Escapismo e Quadrinhos

Experimentação de temas relativos à morte, escapismo e vazio existencial em quadrinhos

Paola Beatriz Gomes Cordeiro

Brasília – DF

2023



Universidade de Brasília - UnB

Instituto de Artes

Departamento de Design

Morte, Escapismo e Quadrinhos

Experimentação de temas relativos à morte, escapismo e vazio
existencial em quadrinhos

Trabalho de conclusão de curso,
apresentado ao curso de Design na
Universidade de Brasília, como requisito
parcial à obtenção do grau de bacharel em
design gráfico. Orientação do professor
Gabriel Lyra Chaves.

Paola Beatriz Gomes Cordeiro

Brasília – DF

2023

Resumo

Este projeto tem o objetivo de produzir uma história em quadrinhos que converse com conceitos relativos à morte, escapismo e vazio existencial. Dessa maneira, o presente trabalho busca apresentar uma narrativa que transmita conforto e identificação para pessoas que estejam passando por situações delicadas referentes a seu estado mental. Serão expostos todos os processos e metodologias utilizados para que a primeira cena da HQ fosse finalizada, além de uma reflexão bibliográfica sobre os temas abordados.

Palavras-chave: História em quadrinhos; Narrativa; Morte; Escapismo; Vazio existencial.

Abstract

This project aims to produce a comic book that explores concepts related to death, escapism and existential emptiness, with the goal of creating a narrative that serves as a source of comfort and identification for individuals going through delicate situations regarding their mental state. The entire process and methodology used to effectively complete the first scene of the comic will be presented, along with a bibliographic reflection on the themes addressed in the work.

Keywords: Comic books, Narrative; Death; Escapism; Existential emptiness.

Lista de Figuras

Figura 1: Metodologia Proposta para a realização do projeto

Figura 2: Sequência da História em Quadrinhos “Pinduca” (1932)

Figura 3: McCloud sobre o fenômeno da “Conclusão” (2005), p. 64

Figura 4: Página de “Chico Bento Moço” (2013-2021), Edição n. 21

Figura 5: Capa Captain America Comics (1941-1950), Edição n. 13

Figura 6: Capa “Dona Morte” (2010), edição n. 6

Figura 7: Capa de “Uma vida sem arrependimentos” (2020)

Figuras 8 e 9: Capas quadrinhos “Minha Experiência Lésbica com a Solidão” (2016) e “Boa Noite Punpun” (2007-2013)

Figura 10: Página de “Minha experiência lésbica com a depressão” (2016)

Figura 11: Página de “Boa noite Punpun” (2007)

Figura 12 e 13: Capas quadrinhos “Namesake” (2012) e “Devil's Candy” (2014)

Figura 14: Primeiro design do personagem principal

Figura 15: Novas experimentações de design do personagem

Figuras 16 e 17: Caronte do jogo “Hades” e Sem Rosto do filme “A viagem de Chihiro”

Figura 18: Design Condutor

Figura 19: Personagens da trama lado a lado

Figura 20: Página 2 do rafe

Figura 21: Página 3 sem modificações no rafe

Figura 22: Página 3 já com as modificações

Figura 23: Estilo original descartado para o quadrinho

Figura 24: Rascunho da página 2 já com o estilo final escolhido

Figura 25: Página 2 Finalizada

Figura 26: Logo do quadrinho

Figura 27: Capa quadrinho “Whalefall”

Sumário

1 Introdução

2 Objetivos e Delimitação Preliminar

3 Justificativa

4 Metodologia

5 Revisão Bibliográfica

5.1 Quadrinhos

5.2 Escapismo

5.3 Morte

6 Pesquisa de Similares

7 Produção do Quadrinho

7.1 Pesquisa

7.2 Roteiro

7.3 Design de Personagem

7.4 Rafe

7.5 Rascunho

7.6 Quadrinho Finalizado

8 Considerações Finais

Referências Bibliográficas

Anexos

1 Introdução

Vivemos em uma sociedade inserida em uma fase tardia do capitalismo, onde hábitos que incitam a competitividade e o egocentrismo foram adotados como regra pela maioria. Esse contexto de impessoalidade e isolamento social junto de várias crises humanitárias, típicas do século XXI, foram ingredientes para que ascendessem as taxas de doenças que impactam a saúde mental de jovens, adultos e até mesmo pessoas recém saídas da infância. Em um mundo que exige produtividade em cada segundo da vida cotidiana, e que compara indivíduos uns com os outros constantemente, é fácil cair em uma espiral de desespero quando expectativas não são cumpridas.

"Com o novo modelo de organização social neoliberal, vai se instaurando uma cultura da produtividade. Isso não é novidade. Já estava presente no início da modernidade aquilo que o sociólogo alemão Max Weber chamou de "espírito do capitalismo", que existia antes mesmo do capitalismo, mas que já foi se instaurando como um modo de vida. Com o neoliberalismo, isso é radicalmente intensificado. Há uma cultura cada vez mais centrada na ideia de performance, desempenho e competição. Se pensarmos no modelo fordista e disciplinar do capitalismo, tínhamos um paradigma da obediência." (CORBANEZI, Elton. 'No capitalismo cada um é responsável pela sua saúde mental'. Entrevista concedida a Leonardo Neiva. Revista Gama, 2021)

Hoje, o valor humano está quase que intimamente atrelado à sua produtividade dentro do sistema. O mínimo passo fora dos moldes que nos categorizam nesse esquema faz com que comecemos a indagar nosso valor, propósito e impacto na sociedade. O vazio existencial tornou-se presente na vida de muitos, até daqueles que alcançaram o "sucesso" dentro do socialmente aceito, e é um problema que assombra cada vez mais a juventude contemporânea. Nessas ocasiões, é comum que as pessoas retornem ao escapismo como forma de lidar com a rigidez da vida real. Muitos se viram para religiosidade, fantasia e, em casos mais graves, a idealização da morte.

Durante a pandemia, um sentimento de mal estar cresceu dentro da sociedade. Um estudo divulgado pela BBC Brasil em 2021 apontou que 45% dos entrevistados tiveram piora de sua saúde mental. A falta de interação social e o isolamento contribuiu para que várias pessoas caíssem em um estado de autodepreciação e ansiedade, e muitas ainda levam sequelas desse período até hoje em suas vidas. Ao mesmo tempo, houve uma mudança na relação das pessoas com a morte, uma vez que a vida tornou-se fragilizada diante de uma crise sanitária em escala mundial.

Na média global, 45% dos cerca de 21 mil entrevistados pelo Ipsos afirmaram que sua saúde mental piorou um pouco ou muito no último ano, na vida sob a pandemia. E em apenas três países (Índia, China continental e Arábia Saudita) dos 30 pesquisados, houve mais gente dizendo que sua saúde mental melhorou do que gente que acha que ela piorou. (BBC Brasil, 2021)

É dentro de um contexto como esse que as mídias de entretenimento podem possuir um poder gigantesco. O escapismo, por mais que tenha seus pontos negativos, é, e sempre foi um mecanismo de defesa da mente humana para situações estressantes. Nesta pesquisa, chamaremos de escapismo toda a tendência de fuga da realidade ou rotina em busca de ocupar e entreter a mente com atividades que tragam algum tipo de sentimento prazeroso ao cérebro. Livros, séries, jogos, entre outros, ajudam as pessoas a se distrair e a viver uma realidade diferente da sua, e podem passar mensagens poderosas para quem lê. O quadrinho, em específico, é uma das linguagens populares que têm a capacidade de passar informação de um jeito único e dinâmico, e se relaciona com o leitor de uma maneira diferente do audiovisual e dos livros. Isso além da sua fácil acessibilidade, uma vez que existem diversos websites que servem como meios de publicação de quadrinhos, assim como as mídias sociais que também permitem que esse meio seja divulgado.

É com essa linguagem, que inspirou e inspira tantas manifestações populares, que eu escolhi transmitir uma história que reflita sobre o significado da existência e a relação do homem com sua morte.

Assim, em uma primeira delimitação, entendo que o principal problema desta pesquisa seria delimitar um método de construção de histórias em quadrinhos, aplicando-o para criar uma HQ curta, que reflita sobre o problema recorrente do vazio existencial, do escapismo e de outros problemas de ordem psicológica, e que converta essa reflexão em uma narrativa que funcione como uma forma positiva de escapismo e passe ao um possível leitor que se identifique uma mensagem positiva sobre sua situação atual.

2. Objetivos e Delimitação Preliminar

O objetivo principal da pesquisa deste TCC é encontrar formas para se realizar a concepção de um quadrinho através de artifícios de design, além de fazer uma reflexão

teórica sobre temas que serão recorrentes dentro do enredo proposto na narrativa, como morte, pós-vida, vazio existencial e escapismo.

Objetivos específicos:

- i. levantar artifícios do design que serão aplicados na produção do quadrinho;
- ii. construir reflexões de cunho teórico sobre os temas recorrentes no enredo;
- iii. construir e refinar o enredo da HQ;
- iv. pensar e elaborar design dos personagens que serão protagonistas da narrativa;
- v. elaborar e refinar o rafe¹ para adaptação de enredo à linguagem dos quadrinhos;
- vi. desenhar e finalizar as páginas da HQ;
- vii. organizar a publicação futura da história em uma plataforma de leitura de quadrinhos.

A partir dessa pesquisa, pretende-se criar uma história cujo objetivo é passar uma mensagem de conforto e de esperança para os leitores que talvez se encontrem em uma situação parecida com a do personagem principal.

A delimitação é que seja realizada ao menos uma cena da HQ proposta, com cerca de 08 páginas. Além disso, pretende-se criar enredo, personagens, capa e o máximo de páginas finalizadas, oferecendo uma noção concreta do produto final, que será concluído após a elaboração do TCC. A história será colorizada e digitalizada, e disponibilizada online para leitura gratuitamente.

3. Justificativa

As mídias de entretenimento possuem um poder transformativo dentro da sociedade. Isso é levado em consideração, na maioria das vezes, por conta de seus aspectos negativos, como a propaganda e a desinformação. Jogos, livros, séries de TV e quadrinhos, além de serem um tipo de manifestação artística, também são veículos de informação, e muito se pode ganhar com o tipo de mensagem que se deseja passar para as pessoas que vão consumir esses tipos de entretenimento.

Além disso, existe uma associação entre o estado mental da pessoa e a quantidade de consumo de entretenimento, principalmente no meio digital, em seu cotidiano

¹ Rafe é uma apropriação do termo da língua inglesa “rough”, que indica algo cru, rude, de pouco refinamento ou baixa qualidade de acabamento. Na produção de quadrinhos, rafe indica a etapa de produção de um esboço rápido da página de quadrinho, onde são estudadas as relações entre os quadros, além do posicionamento geral de elementos pictóricos e textuais.

(GABBIADINI et al. 2021). Esses tipos de veículos são comumente usados como forma de procrastinação e escapismo para muitos que se encontram em situações de desequilíbrio emocional. Quando um jogo ou livro transporta um indivíduo para outro universo diferente do seu habitual, a imersão pode trazer um esquecimento dos problemas da vida real. Uma mensagem, por mais simples que seja, pode ter um impacto enorme na vida de uma pessoa.

O uso problemático das tecnologias digitais tem sido associado à solidão, falta de suporte social e sentimentos de isolamento (para revisões, consulte Tokunaga e Rains, 2010; Nowland et al., 2018; Moretta e Buodo, 2020). As tecnologias digitais de hoje oferecem inúmeros ambientes online com características muito diferentes. Essas tecnologias, desde jogos de vídeo online até redes sociais, bem como serviços de streaming essenciais para comportamentos de maratona de séries, compartilham a mesma base tecnológica: a Internet. Alguns autores também argumentam que o uso excessivo de tecnologias baseadas na Internet poderia representar uma estratégia de enfrentamento para aliviar estados de humor disfuncionais ou distrair a atenção de problemas da vida real (por exemplo, Kuss e Griffiths, 2012; Kardefelt-Winther, 2014). (GABBIADINI et al., 2021, tradução da autora)

A ideia da concepção do quadrinho vem de uma tentativa de fazer uma história que possa transmitir uma mensagem sobre o vazio existencial e o sentimento de insuficiência que atormenta tantas pessoas atualmente, e servir como um tipo de escapismo para quem sofre com esses sintomas. Além disso, também foi uma exploração em temas como morte, espíritos e vida após a morte, uma vez que esses temas tendem a permear muito o imaginário daqueles que passam por vulnerabilidades emocionais e psicológicas.

4. Metodologia

Esta é uma pesquisa exploratória, de abordagem qualitativa. Ela se orienta por uma etapa de pesquisa bibliográfica, que deverá levantar elementos conceituais, tanto sobre histórias em quadrinhos quanto sobre os aspectos filosóficos relevantes à narrativa, além de histórias em quadrinhos similares. Os resultados desta etapa orientam o desenvolvimento de uma história em quadrinhos autoral.

Para o desenvolvimento da HQ, usamos uma divisão de 3 etapas: pré-produção, produção e pós-produção. Essa divisão ajuda a organizar e a alavancar a produção do

quadrinho proposto. Dentro de cada etapa, existem subdivisões específicas, que representam o que fazer em determinado momento do desenvolvimento.

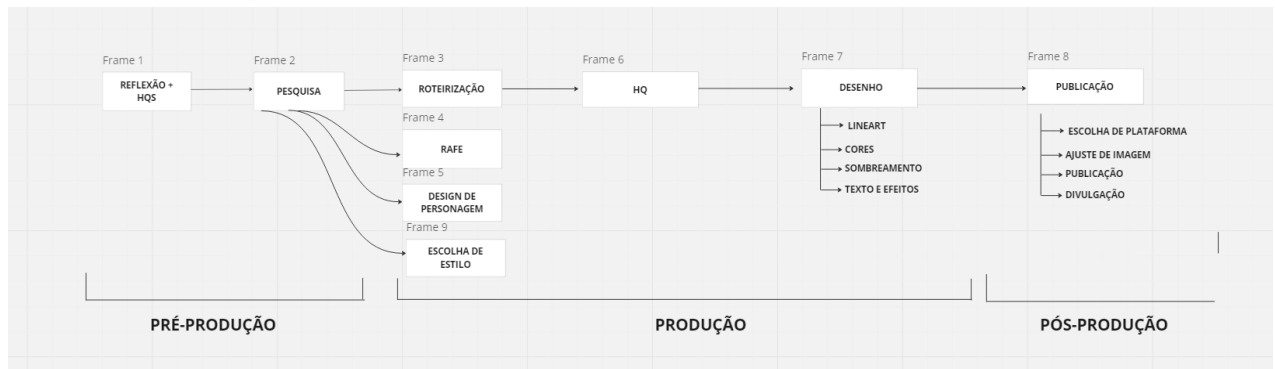


Figura 1: Metodologia Proposta para a realização do projeto

Em maiores detalhes, a etapa de pré-produção delimita as decisões referentes ao enredo e aos temas abordados na história, além de uma pesquisa pelos temas recorrentes dentro da narrativa, de forma a incorporá-los na história.

A etapa de produção é a mais extensa. É onde acontece a produção de fato da HQ proposta. Ela vai desde a roteirização, produção do rafe, design de personagem e escolha de estilo até a finalização e acabamento da história como um todo. É a etapa que mais demanda tempo de projeto, e onde a maior parte das decisões de design são tomadas para que o quadrinho atenda aos objetivos que foram propostos pela pesquisa.

Por fim ocorre a etapa de pós-produção, em que são realizadas escolhas referentes à publicação da história em quadrinho, assim como sua divulgação e ajustes necessários para que ela seja acessível ao público-alvo que o projeto deseja alcançar. No recorte deste trabalho, essa etapa não será realizada. A metodologia a inclui no planejamento geral, mas a finalização de todas as páginas é um requisito para que seja possível avançar à pós-produção, o que foge dos objetivos desta pesquisa.

Por fim, após a realização da etapa de produção e a aplicação de todas as etapas para a criação da primeira cena do roteiro, realizaremos uma análise qualitativa do produto final.

5. Revisão Bibliográfica

5.1 Quadrinhos

Primeiramente, devemos avaliar o que são exatamente as histórias em quadrinhos. Uma das formas mais comuns de se conceituá-las é pelo termo “arte sequencial”, popularizada por Will Eisner (1989). Ou seja, para que uma história ou representação seja considerada uma história em quadrinhos, ela precisa ter uma sequencialidade de imagens e de ideias, de forma que passem uma narrativa para o leitor. Scott McCloud, no livro *Desvendando Quadrinhos*, completa também que os painéis devem estar justapostos de maneira deliberada, como forma de diferenciar esse meio do audiovisual e dos livros (McCLOUD, 2005, p. 9). Diferente de uma concepção popular, os quadrinhos não necessariamente dependem da linguagem textual para transmitir um sentido, como exemplificado na história “Pinduca” de *Carl Thomas Anderson*.

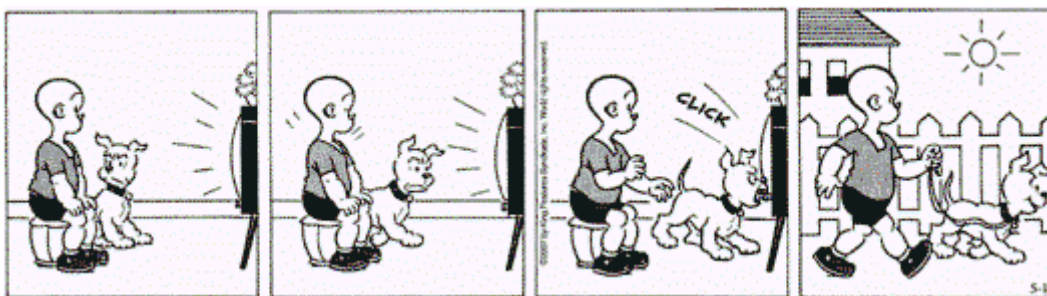


Figura 2: Sequência da História em Quadrinhos “Pinduca” (1932)

Contudo, apenas esses termos não são suficientes para descrever exatamente a experiência que é a leitura de uma história em quadrinho. Sua característica marcante, fora a justaposição de quadros que contam uma história, é sua linguagem única, diferente de qualquer outro meio de comunicação e entretenimento existente. Cada decisão tomada dentro da construção dos quadrinhos corrobora para o quão bem a mensagem será transmitida ao leitor. Desde a escolha de estilo do desenho até o tamanho e a justaposição dos quadros dentro da página, cada escolha pode mudar drasticamente a semântica que será passada. Por ser uma linguagem própria, os quadrinhos não dependem unicamente do texto ou da imagem para evidenciar uma ideia, se apoiando na articulação destes elementos. Além disso, a linguagem dos quadrinhos recai sobre o próprio esforço interpretativo do leitor ao concluir o que também não está explícito na página. (McCLOUD, 2005, p. 60-93)

McCloud chama esse fenômeno de observar apenas partes de uma cena, mas perceber o todo de “conclusão”.



Figura 3: McCloud sobre o fenômeno da “Conclusão” (2005), p. 64

Toma-se como exemplo essa página de “Chico Bento Moço” (Edição 21, 2018). Mesmo com apenas duas ilustrações, além das onomatopéias, o sentido da página é completo, pois se ancora na interpretação do leitor ao que não está explícito dentro da cena. Por mais que esse recurso da conclusão possa ser utilizado em outros meios midiáticos, ele é quase que inseparável dos quadrinhos, uma vez que existe uma infinidade de possibilidades entre quadros que permitem que isso aconteça.



Figura 4: Página de “Chico Bento Moço” (2013-2021), Edição n. 21

Ademais, os quadrinhos, assim como a maior parte dos veículos midiáticos de entretenimento, são ferramentas para passar e disseminar uma mensagem. Não à toa que existem diversos títulos que serviram, e ainda servem, como propaganda política e ideológica. Um bom exemplo disso são os quadrinhos de heróis publicados durante a segunda guerra mundial, em que diversos dos grandes nomes da atual *Marvel Comics* foram retratados derrotando inimigos alemães e japoneses. Um dos casos mais conhecidos da utilização desse meio como recurso ideológico talvez sejam as primeiras publicações do Capitão América, em 1941, onde o herói tinha seu principal antagonista o Caveira Vermelha, deliberadamente uma representação nazista. Não se pode deixar de comentar

também as diversas capas das revistas que retratam os super-heróis golpeando figuras pertencentes ao Eixo na guerra, como soldados e políticos importantes, de forma a zombar dos que se opuseram aos Aliados durante esse período.



Figura 5: Capa Captain America Comics (1941-1950), Edição n. 13

Contudo, a propaganda não é o único tipo de mensagem que pode ser atrelada a esse meio. As narrativas nos permitem experimentar o mundo pelos olhos das personagens, nos aproximando de outras pessoas e nos permitindo enxergar como elas pensam e se sentem. Uma vez que essa história sucede em criar um vínculo e uma identificação, suas mensagens podem ao mesmo tempo reafirmar e desafiar nossas crenças e opiniões sobre o mundo real (DELISTRAY, 2014). Essa característica acaba

sendo muito importante quando se trata de problemas emocionais, muitas vezes alheios à vontade e à interferência de quem os tem, e narrativas que possuem personagens em situações parecidas acabam fornecendo um conforto na identificação.

Humanos estão inclinados em ver narrativas onde não há, porque elas proporcionam significado para nossas vidas, uma forma existencial de resolver problemas (DELISTRAY,2014, tradução da autora).

Usamos narrativas como refúgio e escapismo do mundo real a milênios, e, em um mundo tão caótico e fragmentado quanto o de hoje, isso acaba sendo uma maneira comum e recorrente de se lidar internamente com problemas.

5.2 Escapismo

Algumas das primeiras pesquisas formais sobre escapismo, na década de 60, classificavam esse fenômeno como um comportamento disfuncional, uma vez que sua ocorrência estava muito atrelada a hábitos como alcoolismo e jogos de azar. Contudo, estudos mais recentes passaram a identificar esse fenômeno como uma forma de “escapar de si mesmo por meio do engajamento de atividades prazerosas” (WULF, BREUER, E SCHMITT, 2022, p. 3). Entretanto, mesmo nessas pesquisas, há uma concordância em retratar esse fenômeno como algo negativo, uma forma da pessoa de evitar seus próprios problemas

Se traçarmos uma linha do tempo da relação entre o ser humano e o escapismo, podemos perceber que é um fenômeno que nos acompanha desde os primórdios da civilização. Friedrich Nietzsche, por exemplo, em sua crítica da religião, postulava que a ideia de vida após a morte na verdade servia como refúgio e escapismo da crueldade do mundo físico, e que dar sentido ao sofrimento limitava o potencial humano. Em sua filosofia do estoicismo, dizia que a vida só é má para aqueles que buscam a recompensa e a melhoria após a morte (CARVALHO, 2015). Apesar de ele falar especificamente do cristianismo em sua filosofia, o conceito de um mundo existente apenas após a morte, que te recompensa pelas ações feitas durante a vida, existe em diversas religiões, muitas sendo mais antigas que o próprio catolicismo, se mostrando um ponto em comum no imaginário humano.

Os seres humanos buscam refúgio da vida na vida após a morte, seja de forma religiosa (por exemplo, o céu no Cristianismo) ou filosófica (por exemplo, os argumentos de Sócrates para a imortalidade da alma no diálogo Fédon, de Platão). (FRUHLING, 2022, tradução da autora)

Entretanto, apesar de tantas associações negativas ao escapismo, não podemos afirmar que se trata de uma ocorrência exclusivamente ruim. Wulf, Breuer e Schmitt (2022) citam que esse processo se diferencia de acordo com a forma pela qual o indivíduo irá utilizar do escapismo. Ainda que existam pessoas que utilizem desse fenômeno para escapar e se distrair de problemas da vida real, outras utilizam dessa distração como forma de se recuperar do estresse e de situações ruins do dia a dia. No mesmo estudo, os autores discutem sobre o uso do escapismo durante a pandemia, mais especificamente através do consumo de mídias que trazem um sentimento nostálgico ao telespectador. A conclusão foi de que as pessoas tendem a retornar para mídias nostálgicas como forma de enriquecer suas vidas, principalmente em momentos em que estão desprovidas de fatores que trazem prazer e contentamento no cotidiano, além de as usarem como forma de escapar da realidade solitária que foi a pandemia.

Além disso, também podemos citar a reflexão teórica de Margarida L. Losa (1984) sobre o papel social que a arte e o escapismo proporcionam em uma sociedade contemporânea como a que vivemos. Em meio a vários levantamentos sobre a função da arte e de romances, tanto populares quanto clássicos, a autora discorre sobre o efeito catártico que várias das narrativas populares proporcionam aos leitores. Ela fala como a identificação das ansiedades das massas com as atribuições dos personagens nos fazem libertar nossos próprios sentimentos internalizados, e no final do espetáculo, ao rir, chorar ou expressar nossa indignação externamente, nos sentimos calmos e “purgados”, como se a solução apresentada aos personagens da narrativa nos proporcionasse uma conclusão na vida real.

Demais, Losa (1984) também discute a arte como empenhamento, e em como narrativas que utilizam de problemas reais cotidianos às massas e aos leitores de classes populares podem ter um poder transformador e revolucionário na sociedade, ao levantar e estimular todos os desejos “adormecidos”, e o fazer lutar pela satisfação desses.

Desta forma, podemos concluir que o consumo de mídia como forma de escapismo pode sim trazer uma experiência positiva ao consumidor. Isso, combinado ao poder que as narrativas possuem em nossa concepção de mundo, pode alavancar mudanças significativas na vida de uma pessoa, ainda mais se ela estiver em um estado mental sensibilizado, onde não se sente à vontade de compartilhar seus problemas.

5.3 Morte

Talvez sendo uma das características mais emblemáticas da experiência dos seres vivos, a morte permeia o imaginário humano desde que nos entendemos como espécie. Sendo ela inevitável e, em certo nível, incompreensível, seu conceito e sua percepção foram e são muito explorados em diversos âmbitos da vida humana. Por mais que muito do que percebemos sobre ela pareça universal, a percepção desse conceito varia muito de cultura para cultura, e a forma de olhar e representá-la também varia.

Esse tema já foi explorado por muitos teóricos e cientistas ao longo da história, isso porque não se trata de algo isolado que podemos ignorar, a morte é um fenômeno inevitável a todo ser vivo, e humanos não são exceções. Desde o homem Neanderthal, humanos já lidam com a morte de uma maneira diferenciada de outros animais. Nesse período, as pessoas já faziam o esforço de não apenas enterrar os mortos, como agrupá-los em forma de “cemitérios”. Desde então, nossa relação com esse fenômeno mudou consideravelmente, mas um ponto em comum na grande parte das civilizações relacionado à morte é uma ideia de continuidade após o falecimento, seja ele físico ou intangível (ESCOLA, sem data).

Algumas culturas tratam essa continuidade de uma maneira mais objetiva. No cristianismo, existe a ideia de céu e de inferno. No budismo e em outras religiões, existe a ideia de reencarnação e de ciclo da alma. Já para civilizações da antiguidade, como os nórdicos e os gregos, há um mundo completamente à parte onde as almas se encaminhariam após morrerem. Já para outros povos, a morte é uma questão inseparável da vida, um processo a ser vivido por todos. Os maias, por exemplo, experienciaram cada morte de forma coletiva, um luto que toca a todos da comunidade. Já os povos fino-úgricos (povos da região da Península de Kola e da Sibéria Ocidental), enterravam os mortos em covas familiares, onde os que morreram a mais tempo recebiam os “mais recentes”, evidenciando famílias tanto de vivos quanto de mortos (ESCOLA, sem data).

Uma questão importante a ser apontada, visto esses exemplos, é a diferença entre o olhar ocidental e oriental ao fenômeno da morte. No ocidente, principalmente numa perspectiva cristã, existe uma tendência a rejeitar a morte, e visualizá-la de forma negativa, como sofrimento e angústia. Já culturas do leste asiático tendem a seguir uma perspectiva alternativa em cima disso, uma vez que existe uma concepção no imaginário das pessoas de que tanto a vida quanto a morte são ciclos que um espírito passa, e tanto o respeito, quanto as tradições que exaltam os anciões mantêm a lembrança e a essência daqueles que partiram dentro da família. (BRYANT, 2021). Essa perspectiva foi muito importante para a elaboração do projeto, já que, uma vez que muitas das minhas referências durante a vida

foram de mídias orientais, mais especificamente japonesas, muito desse olhar diante a morte acabaram se traduzindo para dentro da narrativa.

Diante de tanta diversidade, uma similaridade em muitas das concepções de morte nas culturas humanas se trata justamente da ideia de vida após a morte. De maneira geral, existe um parentesco nesses pontos de vista, por mais distintos que sejam, que é o impacto que as ações do vivo tem na situação do seu espírito no pós-morte, e que esse outro mundo, acessível após o falecimento, recompensaria o sofrimento vivido no mundo físico, da mesma forma que puniria aqueles que agissem de forma imoral e indigna. Em um cenário metafísico como esse, é natural que surjam diversas figuras relacionadas à morte no imaginário humano, e muito disso se traduz e se incorpora em produções tanto populares quanto tradicionais.

Inspiradas nessas concepções espirituais, surgem inúmeras figuras que representam a morte, geralmente de forma assustadora e imponente. A mais comum no ocidente é a figura encapuzada esquelética carregando uma foice, que ceifa as almas dos finados. Outra figura popular é a do Caronte, deus grego que representa a morte, e que leva a alma dos falecidos em um barco pelos rios Estige e Aqueronte. As culturas ocidentais não são as únicas a representar esse conceito. Na mitologia chinesa, por exemplo, existe a figura de Meng Po, uma idosa senhora do esquecimento, encarregada de fazer a alma dos finados esquecer de suas vidas passadas para sua reencarnação. (YAZBEK, 2020)

Muitas dessas figuras evidenciam a relação do humano com a morte: o medo, a apreensão, o desconhecimento e um olhar muitas vezes negativo sobre o evento. Entretanto, querendo ou não essas figuras nos ensinam a lidar com esse fenômeno. Para muitas crianças a figura do ceifador ou do esqueleto, presente em muitos desenhos destinados ao público infantil, são o primeiro contato que elas têm com esse conceito, e ajuda a familiarizar um olhar em cima disso.

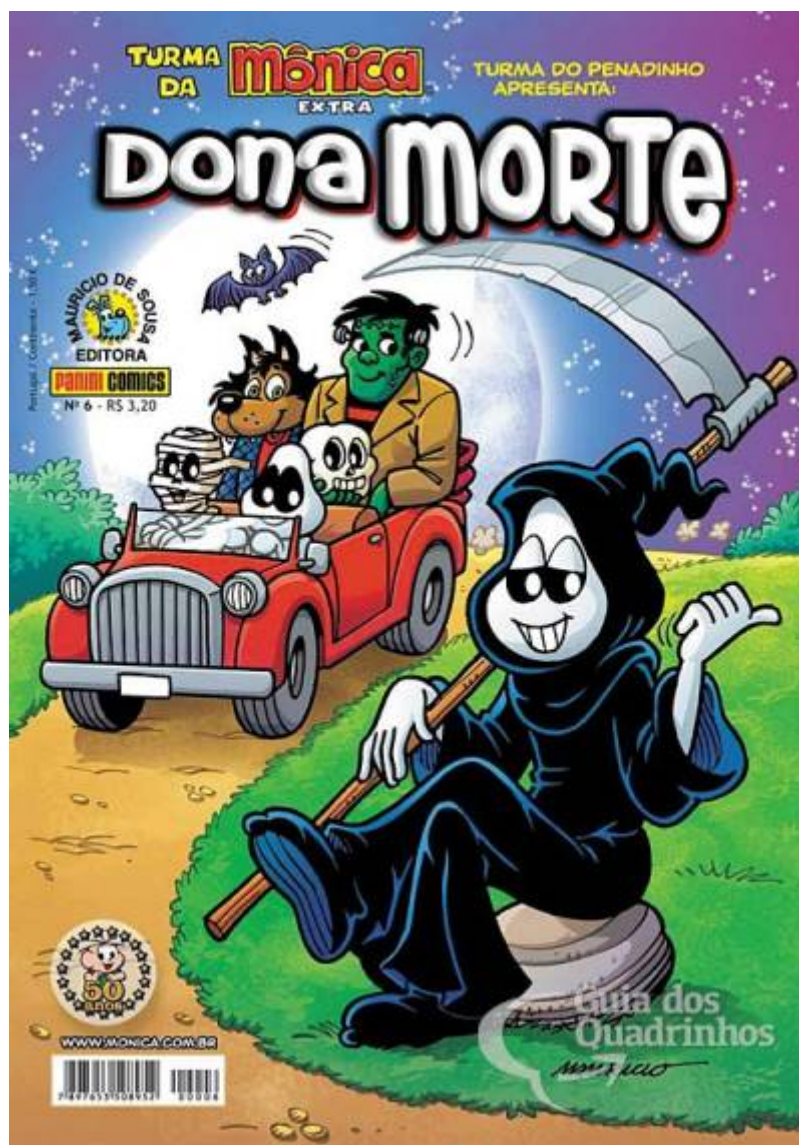


Figura 6: Capa “Dona Morte” (2010), edição n. 6

Em muitas obras atuais, existe um esforço em olhar essa ocorrência de uma forma não tão negativa. Em algumas obras japonesas como o mangá “Soul Eater”, criado por Atsushi Okubo em 2004 e publicado pela revista semanal Shounen Gangan, por exemplo, há uma representação da figura da morte de maneira cômica e divertida, onde ela raramente é levada a sério. Na animação ocidental “As Terríveis Aventuras de Billy e Mandy”, criada por Maxwell Atoms em 2003 e distribuída pelos estúdios da Warner Bros. também se observa o mesmo tratamento cômico à figura tradicional a que estamos habituados.

Em suma, uma vez que é um assunto que permeia o imaginário humano em diversos âmbitos da vida, e permeia diversos sentimentos internalizados nas pessoas, a morte é um tema interessante a ser trabalhado, principalmente de forma introspectiva.

6. Pesquisa de Similares

A principal inspiração para a composição dessa história veio dos quadrinhos japoneses, conhecidos como mangás. Além de possuírem um formato narrativo diferente das histórias em quadrinhos ocidentais, os mangás entregam contos que permeiam assuntos como depressão e morte mais tradicionalmente. Hoje em dia, também há a presença forte de quadrinhos feitos para o formato digital, as webcomics, que, por sua praticidade de publicação, acabam abrangem os mais diversos temas.

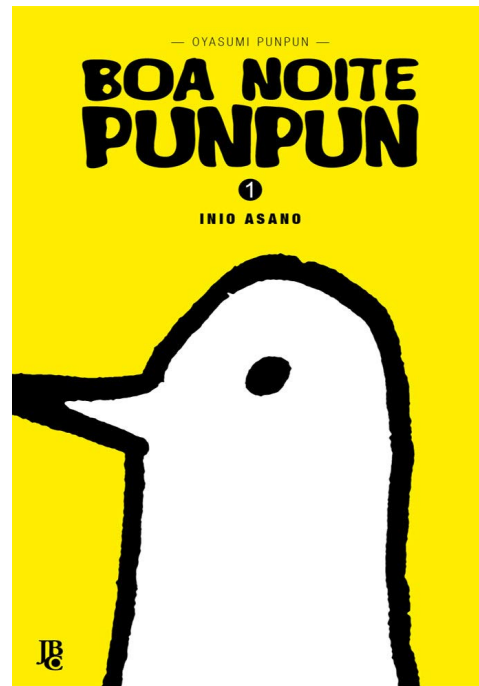
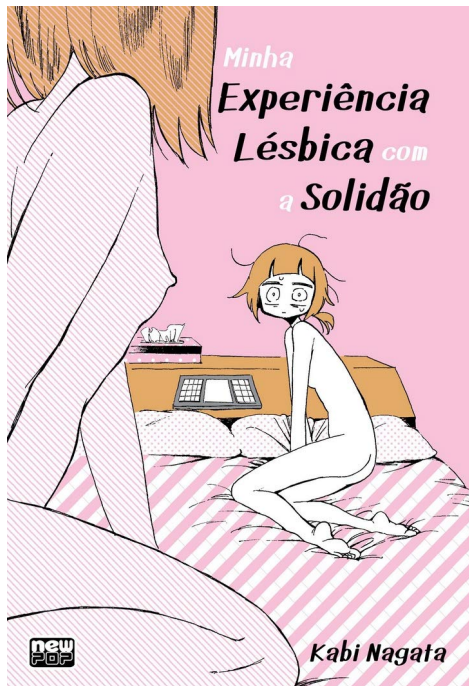
Em questões de narrativa e história, os similares a proposta do quadrinho seriam as obras “Uma vida sem arrependimentos”, do autor *Avogado6*, “Minha experiência lésbica com a solidão”, de Kabi Nagata e “Boa Noite Punpun” de Asano Inio. A *oneshot* “Uma vida sem arrependimentos”, em especial, possui uma contextualização muito similar ao que foi proposto no TCC, uma vez que retrata um espírito e suas relações com as pessoas de sua vida passada após seu suicídio.



Of a Life Without Regret

Figura 7: Capa de “Uma vida sem arrependimentos” (2020)

Já “Boa Noite Punpun” e “Minha experiência lésbica com a solidão” são obras que retratam muito bem problemas psicológicos e a dificuldade dessas pessoas em se encontrar dentro da sociedade.



Figuras 8 e 9: Capas quadrinhos “Minha Experiência Lésbica com a Solidão” (2016) e “Boa Noite Punpun” (2007-2013)

Na primeira obra, a autora faz uma espécie de autobiografia, e descreve com detalhes toda a sua experiência com distúrbios mentais e sua jornada de autodescobrimento em questões introspectivas e identitárias. Uma vez que é um relato direto de sua vivência, a forma com que ela aborda e representa seus problemas de saúde mental e seus conflitos internos e externos referente à sua identidade e seu pertencimento dentro da sociedade tendem a ser um pouco objetivos, sempre colocando a protagonista, no caso a própria autora, como centro das reflexões em cima de seu dia a dia, e evidenciando de forma direta, mesmo com metáforas, como ela se sentia em determinados momentos de sua vida. Na página abaixo, se evidencia esse tipo de linguagem que Nagata Kabi utiliza em sua narrativa, a forma que ela ilustra seu processo de pensamento e como ela se enxerga em sua própria mente, além de uma certa dependência do texto escrito para esclarecer com palavras o que ela estava passando.

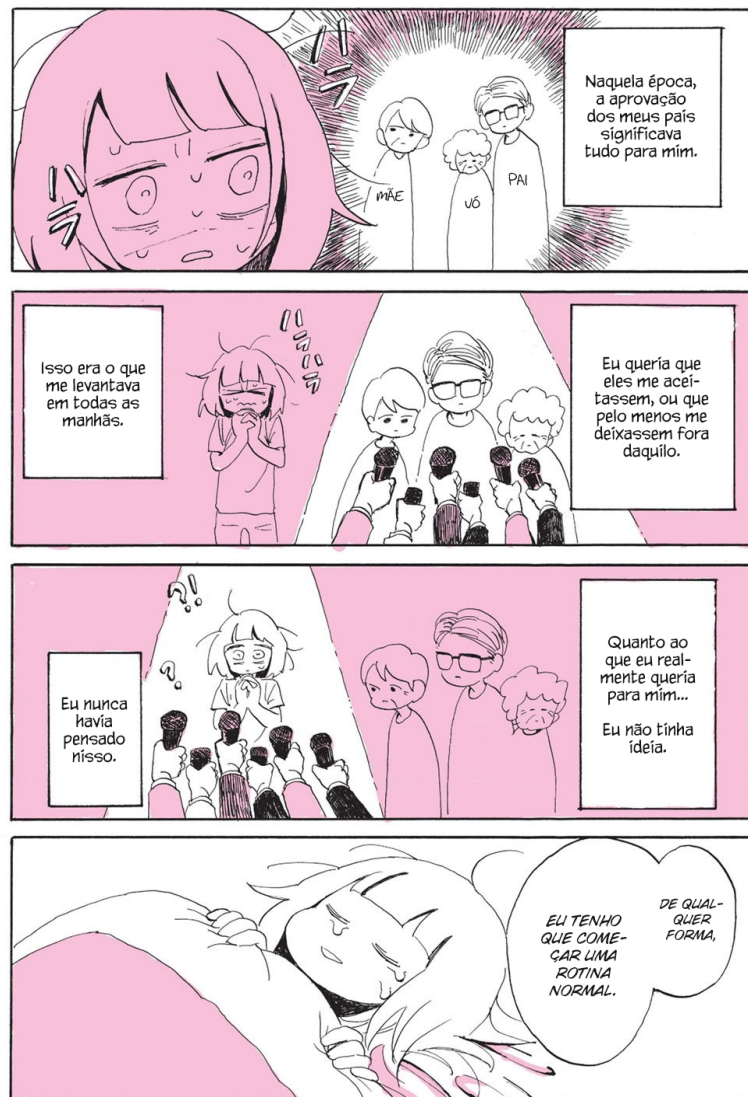


Figura 10: Página de “Minha experiência lésbica com a solidão” (2016)

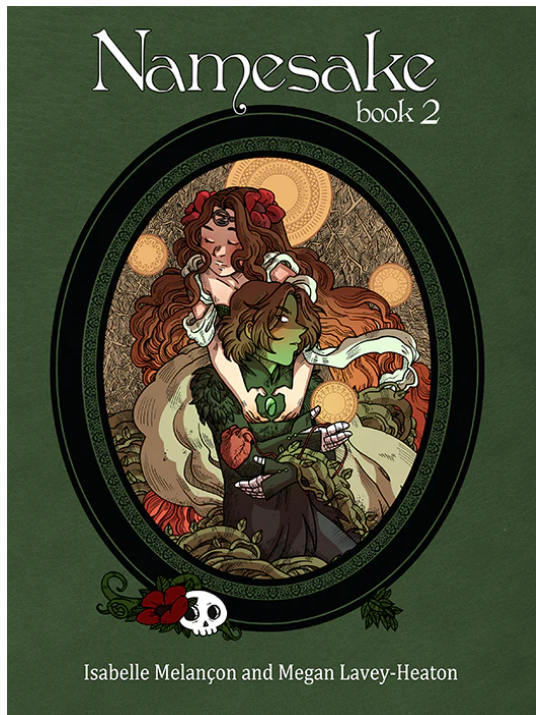
Já em “Boa Noite Punpun”, o autor faz uma representação realística, não só do protagonista, mas também de outros personagens que passam por casos severos de depressão, utilizando de metáforas e de experimentações visuais que traduzem efetivamente os sentimentos dos personagens da trama. Começando já pela diferenciação do personagem principal e sua família aos demais, e sua recorrente mudança de aparência de acordo com seu estado mental ao decorrer da narrativa, já podemos identificar uma das várias formas que Asano Inio utilizou para representar o deslocamento desses personagens dentro da sociedade, uma vez que todo o cenário e os outros personagens têm uma representação visual muito próxima do realismo. Além disso, o autor constantemente ilustra

cenas de maneira dramática, com linhas grossas e expressivas, beirando o assustador, como forma de evidenciar o permanente sentimento de melancolia e a complexidade do que acontece dentro da narrativa.



Figura 11: Página “Boa noite Punpun” (2007)

Em quesitos de estrutura e estilo de arte, acredito que as obras mais semelhantes que existem para se comparar são webcomics, uma vez que a maioria orbita em uma área que se inspira tanto nos quadrinhos ocidentais quanto nos mangás japoneses, mas não necessariamente se prendem unicamente a um deles. Como exemplo temos as webcomics “Namesake” de Isabelle Melançon e “Devil’s Candy” de Clint Bickham e Priscilla Hamby.



Figuras 12 e 13: Capas quadrinhos “Namesake” (2012) e “Devil’s Candy” (2014)

7. Produção do Quadrinho

Para a realização desse projeto, foram divididos três momentos diferentes para a produção da HQ: Pré-Produção, Produção e Pós Produção. Cada um desses momentos também tiveram sub-etapas mais específicas que corroboraram para uma execução mais

organizada do projeto. Algumas dessas etapas acabaram recebendo mais atenção diante de outras por conta da complexidade e do tempo disponível para a realização deste trabalho, e outras etapas não puderam ser realizadas como planejado na delimitação preliminar.

Por mais que tenha tido uma certa linearidade na execução desses passos, em certos momentos alguns foram trabalhados ao mesmo tempo que outros, ou retrabalhados posteriormente. No mais, serão abordadas as sub-etapas específicas do processo de criação da HQ que foram mais trabalhadas, evidenciando os processos e elementos de design que foram importantes para a conclusão do trabalho e como cada etapa se relacionou com tais conceitos. Essas sub-etapas são: pesquisa, roteirização, design de personagem, rafe, rascunho e finalização.

7.1 Pesquisa

Toda história surge de uma ideia, e essa ideia muito provavelmente surge de alguma experiência pessoal que o autor presenciou em sua vida, seja ela uma ocorrência real com pessoas físicas ou sua relação com outras mídias de informação e entretenimento. A ideia da produção do quadrinho “Whalefall” surgiu de uma aproximação minha à filosofia durante a pandemia, quando, assim como muitos outros, não estava em um bom momento em relação ao estado mental. Nesse período, se popularizaram em redes sociais conteúdos falando sobre teorias filosóficas referentes ao estoicismo e existencialismo, uma vez que essas compartilham mensagens poderosas de como se lidar com problemas introspectivos e internos, como o vazio existencial e a depressão. Após perceber como cada mensagem tinha um poder transformador na mentalidade das pessoas, mesmo que momentâneo, decidi criar uma narrativa baseada nas reflexões que tais teorias incitavam.

A primeira parte da execução do projeto se deu, então, em uma pesquisa referente a quais teorias para que elas pudessem ser inseridas dentro da narrativa. O primeiro filósofo que eu procurei me aproximar foi Albert Camus, e sua perspectiva em encontrar o sentido da existência. Essa aproximação aconteceu com as reflexões de Lucas Brandão (2021) sobre sua obra. Segundo Brandão (2021), Camus entende que o sentido da vida não é algo objetivo e pré-determinado, mas algo que devemos construir individualmente, conscientes de que não há uma resposta final ou universal para essa questão. Ele enfatizava a importância da consciência, da liberdade e da solidariedade humana como bases para

encontrar um senso de propósito em meio à absurdidade da existência. Essa perspectiva foi essencial para a roteirização do projeto, uma vez que influenciou muito a mensagem principal que eu desejava passar na história.

Já o segundo autor usado como referência no trabalho influenciou de uma maneira diferente. Para me aproximar da obra de Friedrich Nietzsche, busquei apoio nas reflexões de Elycio Carvalho (2015) e Zachary Fruhling (2022). Estes autores afirmam que Nietzsche, em sua filosofia estoicista e niilista, era um ávido crítico do ato de buscar sentido no divino e nas coisas fora do controle do homem. Para ele, o mundo e a existência não fazem sentido, e devemos enfrentar a vida aceitando e abraçando a indiferença do universo da forma que ele coloca. Por mais que muitas partes de seu discurso sejam proveitosas, acabei entrando em discordância com a base dessa filosofia. Uma das mensagens que propus passar em “Whalefall” é que, se não conseguimos achar sentido no que está diretamente à nossa frente na vida, não tem problema olhar além, e ler e discordar das teorias de Nietzsche me ajudou a chegar nesse local.

Além dessa parte filosófica, também houve a pesquisa de temas mais fantasiosos que eu desejava implementar na narrativa. Mais especificamente relacionados à morte, fantasmas e a figura de um “ceifador”. Essa pesquisa acabou se baseando mais em outras mídias de entretenimento que utilizavam desses temas, e acabou encaminhando mais a parte de design de personagem.

Ademais, também foi feito um levantamento de elementos básicos que uma narrativa deve conter para que possa transmitir uma mensagem de forma adequada ao leitor. Os mais importantes elementos, e os que foram trabalhados nas etapas seguintes, foram personagens, enredo, tempo, lugar e desfecho.

7.2 Roteiro

Depois da realização das pesquisas em cima dos temas que desejava abordar na narrativa, a primeira etapa para execução do quadrinho foi a criação de um roteiro para a história. O formato inicial escolhido para a roteirização foi um mais literário, feito em texto corrido, descrevendo de forma mais generalista o enredo da HQ para que pudesse ser passado para um formato de rafe posteriormente.

A ideia inicial era que a história tratasse de uma aventura longa e contínua de amadurecimento do personagem principal, em que, após morrer e não conseguir lembrar de quase nada de relevante que aconteceu em sua vida, viajasse ao lado de uma figura

“condutora” por uma espécie de “submundo”. Ao interagir com diversas pessoas com experiências diferentes das suas, ele iria aos poucos encontrando a si mesmo e o sentido de sua própria existência perante o universo, isso tudo misturado a diálogos fortemente influenciados pela filosofia e vertentes existencialistas. Entretanto, ao decorrer do processo de escrita, mudei muito da ideia original, uma vez que o resultado estava ficando massante e sem apelo. No final, o roteiro mudou completamente de um projeto ambicioso de longa duração, distribuído em vários capítulos, para uma história curta com começo, meio e fim, e que pudesse passar de maneira adequada todas as mensagens planejadas no início. O roteiro assumiu a seguinte forma:

CENA 1 : A história começa com o personagem principal abrindo lentamente seus olhos, aparentando acordar de um sono profundo, desorientado sem saber o local em que está. O protagonista aos poucos se situa, e chega a conclusão de que apenas dormiu no chão de sua própria casa. Contudo, suas memórias estão confusas, e ele não consegue se lembrar de quase nada que antecedeu aquele momento. Nessa hora, ele ouve um gato miar ao seu lado, aparentemente pertencente a um dos seus vizinhos do prédio em que ele mora. Após o susto inicial e de se perguntar como o felino havia entrado, ele percebe que o gato está encarando um local específico. Virando-se para esse lado o jovem então finalmente percebe, ao seu lado está deitado no sofá seu próprio corpo físico, pálido e desprovido de vida. O protagonista acaba aceitando rapidamente o acontecimento, e então finalmente se lembra: no dia anterior, ele morreu dentro de sua sala. Mesmo assim, ele acaba entrando em desespero, e em um monólogo começa a indagar o sentido de sua existência e o que vai acontecer a partir de agora. Ele chega à conclusão de que deveria apenas esperar que alguém o encontre, e que após seu velório as coisas se resolveriam. Contudo, meses passam, e ninguém encontra seu corpo, o rapaz caiu em completo esquecimento por aqueles em sua volta. Devastado, o personagem principal fica completamente apático diante de tudo. Sendo apenas um fantasma preso em um único cômodo, ele passa seus dias pensando na eternidade que ele ainda precisa aguentar para se livrar dessa situação.

CENA 2: Nesse momento, surge atrás dele uma figura longa, toda de preto e sem uma forma definida, afirmando que finalmente “o encontrou”. Os dois têm uma breve conversa, e a figura de preto convida o rapaz para entrar em seu barco junto dele. Nessa conversa fica claro, o menino está feliz que finalmente vai se livrar desse sofrimento, mas se sente mal pela sua existência irrelevante e sem propósito que o

levou a ser esquecido por um longo período de tempo. O condutor, insatisfeito com essa perspectiva, começa a contar uma história para o garoto. Ele fala sobre uma baleia específica, que ao contrário das outras, tinha um canto que ecoava em uma frequência de 52 hz. Por conta disso, ela era solitária e vivia isolada e, uma vez que baleias são animais sociáveis, sua existência também poderia ser considerada irrelevante. Contudo, o condutor convida o garoto a olhar por outra perspectiva. Mesmo que ela tenha sido um animal deslocado durante sua vida, a baleia encantou e continua encantando pesquisadores sobre sua história, e quando morreu, foi um banquete para toda a vida marinha existente no fundo do mar. Mesmo assim, o garoto continua insatisfeito, pois não acha justo a comparação de um animal silvestre a humanos que vivem dentro de uma sociedade separada.

CENA 3: Dito isso, o condutor forneceu mais uma vez outras perspectivas sobre sua existência, dessa vez mostrando pequenos atos que o protagonista fez que tiveram um grande impacto na vida de outros. Até mesmo sua morte, que depois de meses foi televisada, acabou impactando alguém. Finalmente, o menino percebe sua importância dentro desse universo, e consegue partir em paz.

Dessa forma, foi criado o contexto e a atmosfera geral que se planejava ter dentro da narrativa: um mundo que beirava o físico e o espiritual, que facilitasse uma reflexão dos personagens sem que houvesse interferência de fatores externos. Assim como o design dos personagens para que a história pudesse ser transmitida de uma forma mais aperfeiçoada ao leitor. Nessa parte, também foi criado o nome do quadrinho. “Whalefall” vem do nome em inglês ao fenômeno que acontece no fundo do mar quando uma baleia morre e vira alimento para animais marinhos. Como não existe um termo em português, decidi deixar em inglês.

7.3 Design dos Personagens

Um dos passos executados logo no início do trabalho foi a criação de personagens para a trama. Tão importante quanto o próprio roteiro, o design de personagens é um dos recursos que mais ajudam a compartilhar informações sobre o mundo que não serão explicitadas formalmente dentro da história. Essencialmente, a HQ criada para esse projeto contém apenas dois personagens: o protagonista, um jovem fantasma desmotivado perante o sentido de sua existência e de seu esquecimento, e o Condutor, uma figura comumente

utilizada para representar a morte como entidade, e que guia o protagonista em sua jornada de autodescobrimento. Como a história se trata de uma *one-shot* que não explora muito a vida dos personagens fora desse recorte, é importante que os elementos visuais esclareçam ao leitor elementos da personalidade e dos sentimentos de cada personagem.

O primeiro personagem projetado foi o protagonista. Seu design já havia sido criado antes do começo do Trabalho de Conclusão de Curso, para outra matéria da universidade. A priori, o intuito era que o design evidenciasse que fosse um jovem comum, e que também estivesse claro que ele não está no melhor estado mental. Pensando nisso, a escolha desde seu rosto, cabelo, corpo, roupas até a paleta de cores que ele seguiria dentro do quadrinho foram pensados nesses parâmetros. No começo, um nome havia sido pensado para ele, contudo, decidi deixá-lo sem nome durante o quadrinho inteiro, como mais uma forma de tirar sua individualidade, e afirmá-lo como alguém que poderia ser “qualquer um”.



Figura 14: Primeiro design do personagem principal

Como eu visava a imagem de uma pessoa comum, que pudesse representar o maior número de pessoas em situações similares às do protagonista, escolhi elementos genéricos para sua aparência. Primeiro, o cabelo desarrumado e de tamanho médio, representando a falta de cuidado que o personagem tem com sua própria aparência,

somado às roupas mais simples, largas e que visam mais o conforto. A escolha desse tipo de cabelo também se deu por uma tentativa de deixar o design mais andrógino, para que mais pessoas pudessem se identificar com ele. A presença do óculos também é importante, pois em muitas mídias de entretenimento eles são utilizados como forma de identificar o personagem como mais “comum” e mais introspectivo.

Contudo, também achei importante acrescentar alguns detalhes de individualidade ao personagem. Dessa forma, adicionei um acessório no cabelo e um suéter por cima da blusa. O resultado final ficou como representado abaixo.



Figura 15: novas experimentações de design do personagem

A paleta de cores também foi uma escolha importante para o design. Usando quase que exclusivamente tons de azul para o personagem principal, o intuito era passar uma sensação de solidão e tristeza vindo dele, uma vez que o azul é comumente associado a esses sentimentos. Além disso, também ajudou a afirmar o estado do personagem como um fantasma, retirando dele cores comumente associadas à vitalidade.

O segundo personagem da história, o Conductor, demandou um pouco mais de atenção em sua criação. Desde o início, já buscava uma figura que se assimilasse às representações ocidentais da “morte” em mídias de entretenimento, como a figura esquelética e encapuzada. Além disso, queria que ele aparentasse ser amigável ao mesmo tempo que misterioso, ao invés de assustador, pois não exerce uma função negativa dentro da narrativa. Dessa forma, usei como referência os design dos personagens “Caronte” do

video-game “Hades”, desenvolvido e publicado pelo estúdio “Supergiant Games” (Figura 14), e o “Sem Rosto” do filme de animação “A Viagem de Chihiro”, criado e distribuído pelo estúdio japonês “Studio Ghibli” (Figura 15). O resultado pode ser visto na Figura 15.



Figuras 16 e 17: Caronte do jogo “Hades” e Sem Rosto do filme “A viagem de Chihiro”



Figura 18: Design Conductor

Tanto o chapéu quanto a túnica longa foram inspirações no Caronte da mitologia grega, especialmente no personagem com mesmo nome do jogo "Hades". Já o véu remete aos que as viúvas usam em muitas representações populares. Os cogumelos em suas roupas também são outra forma de representar essa questão da morte, uma vez que muitos dos fungos vivem se alimentando de material orgânico em decomposição.

Por fim, sua paleta de cores foi pensada para dar um ar de mistério ao personagem. Predominantemente usando cores puxadas ao cinza e preto, cores que remetem à morte e ao medo na cultura ocidental. Já os cogumelos são pintados de amarelo como forma de representar a esperança que o personagem propõe passar ao outro ao longo da narrativa.

O design final dos personagens que foi usado na HQ foi esse:



Figura 19: Personagens da trama lado a lado

7.4 Rafe

Com o roteiro e o design dos personagens completos, comecei a ilustrar a história no formato de rafe, em folhas de papel. Nessa etapa, tentei traduzir tudo que estava no roteiro para um formato quadrinizado, pensando em balões de fala e efeitos especiais. Muito do roteiro original acabou sendo modificado nesta etapa, para que a narrativa pudesse ser expressada de maneira mais adequada. Um dos exemplos dessa mudança é o fato de que, originalmente, haveria muito mais monólogos e diálogos. Mas durante a execução da ilustração, percebi quanta informação imagens sozinhas podem passar, e acabei descartando muito do que foi imaginado no roteiro original.



Figura 20: Página 2 do rafe

7.5 Rascunho

Depois da finalização do rafe, comecei a passar tudo que havia sido pensado para a narrativa para o formato digital. Nessa etapa, tanto elementos mais técnicos, relativos ao tamanho da página, quadros e fonte dos balões de fala, quanto questões criativas foram trabalhadas e revisitadas. Foram criados dois arquivos diferentes para a história, um com uma resolução de 940 px x 1331 px, visando a publicação em sites de webcomics, que geralmente não aceitam arquivos muito pesados, e outro arquivo de 6000 px x 8500 px, de tamanho A4, mais apropriado caso seja necessária a impressão.

Por mais que eu tenha começado o processo pela primeira página, as verdadeiras experimentações estilísticas e mudanças na base do rafe ocorreram a partir da segunda. Muito da organização dos quadros e das ilustrações mudaram a partir dessa página, em busca de traduzir melhor as ideias e sentimentos que haviam em cada cena, o que também deu mais dinâmica à narrativa. Também comecei a prestar mais atenção nos balões de fala e o espaço que cada um ocupava dentro dos quadros. Um exemplo disso se deu na página 3, que acabou mudando bastante em comparação ao rafe, em busca de deixar mais interessante e criativa a narrativa, ao invés de mostrar de forma objetiva o que estava acontecendo.



Figura 21: Página 3 sem modificações no rafe



Figura 22: Página 3 já com as modificações

De início, eu esperava usar um estilo de arte um pouco mais simples, parecido com o que eu havia desenvolvido no rafe, para facilitar a finalização de mais páginas dentro de um espaço de tempo mais curto. Contudo, não gostei dos resultados iniciais, então optei por detalhar um pouco mais o estilo artístico, com linhas mais grossas, hachuras e um estilo de desenho um pouco mais complexo.



Figura 23: Estilo original descartado para o quadrinho



Figura 24: Rascunho da página 2 já com o estilo final escolhido

7.6 Finalização

Ao invés de fazer o rascunho de todas as páginas primeiro e depois partir para outras etapas, a finalização de cada página foi feita individualmente logo após serem rascunhadas. Feitas a lineart e a colorização das páginas, adicionei os balões de fala e os diálogos, utilizando da fonte “Anime Ace 2.0 BB”. Para a lineart, utilizei de um pincel

texturizado, tentando fazer linhas grossas e dramáticas, ao mesmo tempo que simples. Para as cores do background, tentei manter todas mais puxadas ao cinza ou dentro do espectro das cores frias, como forma de trazer uma sensação mais incômoda de morte e tristeza para dentro das cenas. Algumas texturas de background foram disponibilizadas pelo próprio software, e algumas foram feitas à mão. Abaixo, segue uma página finalizada, que exemplifica o processo.



Figura 25: Página 2 Finalizada

7.7 Quadrinho finalizado

Por fim, apresento aqui todas as páginas finalizadas para o projeto, assim como a capa. Também disponibilizarei ao final do documento as 28 páginas do rafe que contam toda a narrativa da história, e que estarão compiladas no Anexo I.

A logo na capa foi feita com a fonte “Josefin Sans”, com leves estilizações feitas na letra L. A escolha dessa fonte se deu por um desejo de passar uma sensação de solidão e melancolia. O fato de que é uma fonte sem serifa ajuda a retratar um sentimento de frieza e distanciamento, além de que a letra “W” traz uma imagem “pontiaguda” à identidade, podendo remeter a um sentimento de medo. Apesar de tudo isso, as outras letras também possuem um aspecto divertido, com alguns cortes diagonais das letras “e” e “f”, que ajudam a trazer mais comicidade e dinamismo para a logo, importante para uma história em quadrinhos.

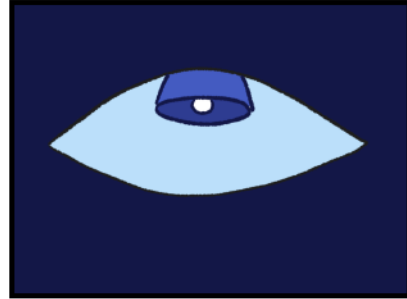
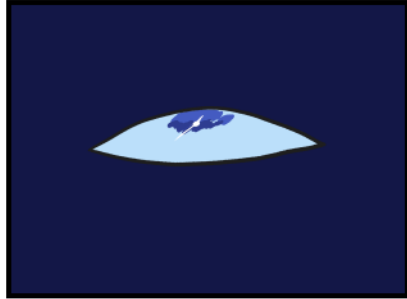


Whalefall

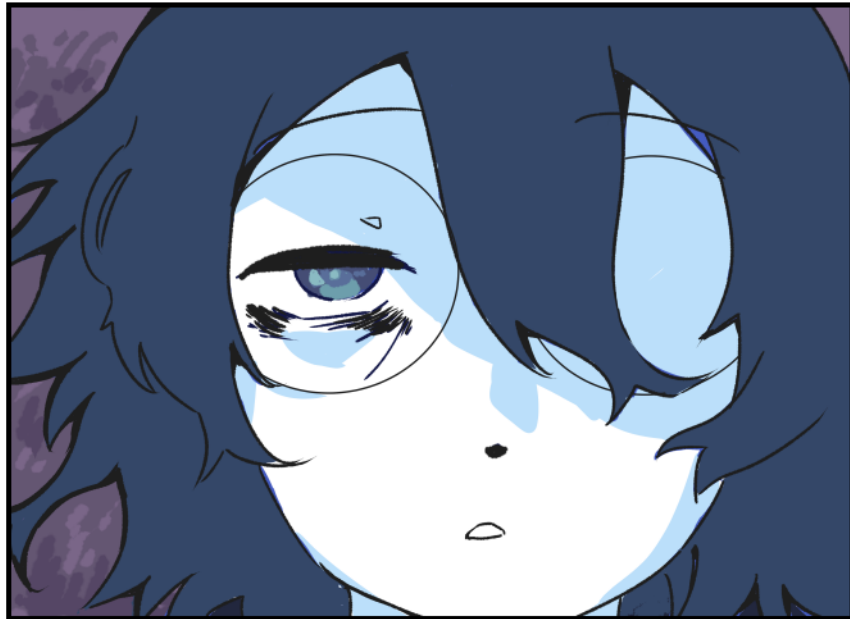
Figura 26: Logo título do quadrinho



Figura 27: Capa criada para o quadrinho “Whalefall”



HUH...
ONDE ELI ESTOU?

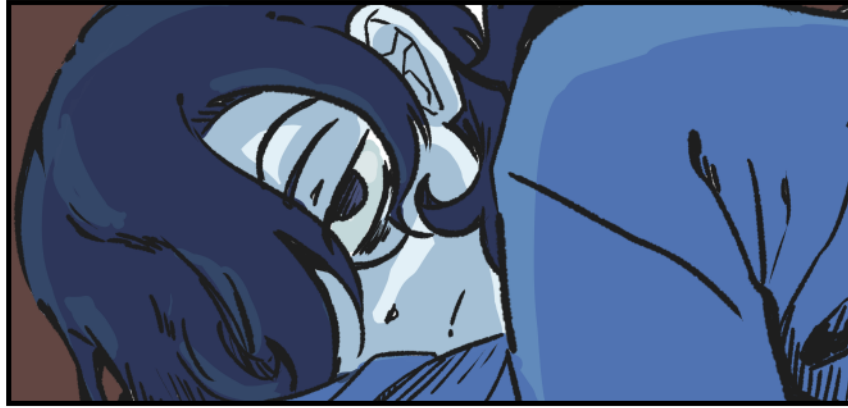


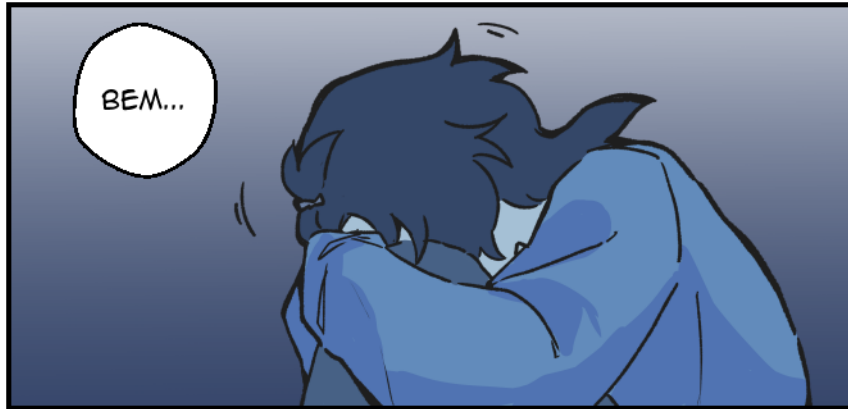




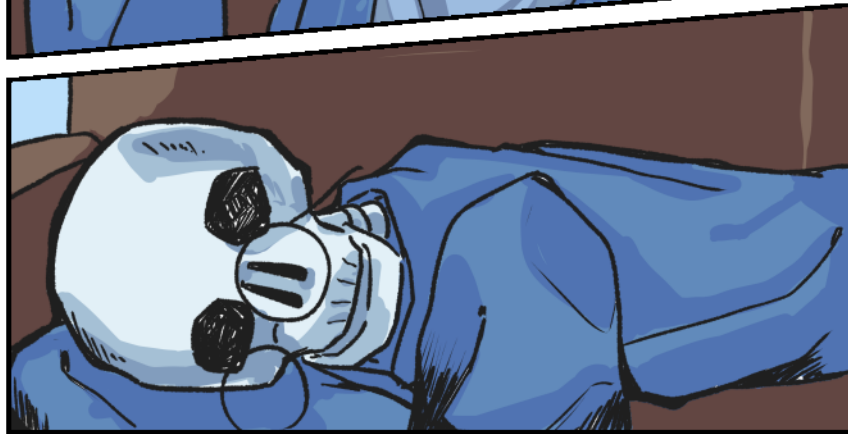
NÃO TINHA MORRIDO?







SE EU ESPERAR
ALGUÉM DEVE APARECER, CERTO?



NINGUÉM APARECEU

Dessa forma, foi finalizada a primeira cena do roteiro proposto para o projeto, Por conta de problemas relacionados à tempo, não foi possível a execução das outras cenas, entretanto a narrativa não acaba nessa última página, e a continuidade da história se dará no futuro.

8. Considerações finais

Por fim, podemos avaliar a efetividade do que foi proposto nos objetivos gerais e específicos do projeto. Em geral, percebo que consegui desenvolver boa parte do que foi pensado no objetivo geral. A metodologia funcionou satisfatoriamente. Contudo, por problemas relativos a tempo, foi necessário focar na produção e finalização apenas da primeira cena. Durante a implementação, a realização da roteirização e do rafe acabaram demandando mais tempo e pesquisa do que eu originalmente tinha pensado, principalmente porque muitas das minhas ideias iniciais para história mudaram à medida que eu ia produzindo. Isso afetou o tempo separado para a finalização do projeto. Outra etapa que também acabou demandando mais de mim do que eu planejava foi o uso do software, já que não estava familiarizada com muitas de suas ferramentas específicas para quadrinização. Por conta disso, oito das 28 páginas de rafe foram de fato finalizadas.

Nessa etapa, utilizar de conceitos e artifícios do design aprendidos ao longo da graduação foi de grande importância para uma melhor organização e execução do trabalho. Questões relativas à teoria da cor, tradução de conceitos e o próprio ato de projetar tendo em mente um público específico foram muito utilizados ao longo do processo, isso além da divisão metodológica do que queria ser alcançado e das ações necessárias para isso.

Quanto ao um âmbito mais teórico, tentei o meu melhor em inserir os temas propostos dentro da narrativa. Realizar uma história inteira em torno da morte como algo positivo pode parecer um pouco desafiador, uma vez que é um assunto que nos remete muitas vezes ao medo e à melancolia. Contudo, como já refletido dentro desse trabalho, a pós-vida pode sim ser vista como forma de refúgio e um local de realização para várias pessoas. Utilizar de um contexto fantasioso em que mesmo após viver uma vida “supérflua” e “vazia” você é capaz de encontrar seu significado e sua razão para ter existido pode ser visto como uma mensagem construtiva. No final, muitos de nós utilizamos da ficção para fugir um pouco do cotidiano, um tipo de escape da repetição e da rotina, e tirar algo proveitoso dessas narrativas pode significar mais do que imaginamos.

Uma vez que a história se trata de uma *oneshot* com começo, meio e fim, a publicação não pôde ser realizada de fato em meios de leitura online, como eu havia

planejado no início. O plano seria que fosse feito o upload da narrativa na plataforma “Tapas” quando ficasse pronta, e todas as dimensões das páginas e da capa foram pensadas visando isso. Agora que já estou familiarizada com a produção e tenho mais tempo, planejo terminar e finalizar toda a história em quadrinhos no futuro, para que seu objetivo original de alcançar pessoas como uma forma de conforto possa ser devidamente concluído. Quanto ao TCC e à realização da pesquisa, entendo que os objetivos foram cumpridos e que a organização metodológica necessária à finalização desta narrativa será de grande ajuda no futuro próximo.

Referências:

BRANDÃO, Lucas. 'Albert Camus e o absurdo da existência'. Comunidade Cultura e Arte Revista, 2021. Disponível em:

<https://comunidadeculturaearte.com/albert-camus-e-o-absurdo-da-existencia/>

. Acesso em: 03 de Julho de 2023.

BRYANT, Sue. "Death and dying: How different cultures view the end". Revista Country Navigator, 2021. Disponível em:

<https://www.countrynavigator.com/blog/death-and-dying-how-different-cultures-view-the-end/>

. Acesso em: 24 de Julho de 2023.

CARVALHO, Elysio. Trágica História de um criador de valores. In: **Dossiê "Recepção: Nietzsche no Brasil: núcleo histórico, parte II"** • Cad. Nietzsche 36 (1) • Jun 2015.

Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cniet/a/QHrTnyZrJYmN9Nyg6vNChw/?lang=pt> .

Acesso em: 16 de fevereiro de 2023.

Covid: saúde mental piorou para 53% dos brasileiros sob pandemia, aponta pesquisa.

BBC Brasil, 2021. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-56726583> .

Acesso em: 26 de Junho de 2023

DELISTRAY, Cody D.. The Psychological Comforts of Storytelling. In **The Atlantic**, 2 de novembro de 2014. Disponível em:

<https://www.theatlantic.com/health/archive/2014/11/the-psychological-comforts-of-storytelling/381964/> . Acesso em: 26 jun 2023.

EISNER, Will. **Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ESCOLA, Equipe Brasil. **"Estudo Teórico da Morte"**; Brasil Escola. Sem data. Disponível em:

<https://brasilecola.uol.com.br/psicologia/estudo-teorico-morte.htm>. Acesso em 29 de junho de 2023.

FRUHLING, Zachary. **The Menagerie: Escapism in Star Trek and Philosophy**. Zachary

Fruhling (Blog), 06 de maio de 2022. Disponível em:

<https://www.zacharyfruhling.com/philosophy-blog/the-menagerie-escapism-in-star-trek-and-philosophy> . Acesso em: 26 jun 2023.

GABBIADINI, A. et al.. Loneliness, Escapism, and Identification With Media Characters:

An Exploration of the Psychological Factors Underlying Binge-Watching Tendency. In

Frontiers in Psychology. Vol. 12, 15 december 2021. DOI

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.785970>. Acesso em: 26 jun 2023

GRUPO DIERSMANN. A morte em diferentes culturas: descubra novos significados. Grupo

Diersmann, 2023. Disponível em :

<https://www.diersmann.com.br/morte-em-diferentes-culturas-descubra-novos-significados/> .

Acesso em: 16 de fevereiro de 2023

KIDD, David e CASTANO, Emanuelle. **Reading Literary Fiction Improves Theory of Mind**. Revista Science, 2013. Disponível em:

<https://www.science.org/doi/abs/10.1126/science.1239918> . Acesso em: 26 de Junho de 2023.

LOSA, Margarida Lieblich. Para que serve o romance?: empenhamento, escapismo e catarse: primeiros tópicos para um primeiro estudo interdisciplinar. In **Humanidades: revista crítica de ciências sociais e humanas**, n. ° 4, 1984, p. 51-60, 1984.

McCLOUD, Scott. **Desvendando Quadrinhos**. São Paulo-SP. M.Books do Brasil Editora Ltda. 2005.

NEIVA, Leonardo. **‘No capitalismo, cada um é responsável pela própria saúde mental’**.

Gama Revista, 2021. Disponível em:

<https://gamarevista.uol.com.br/semana/voce-ta-bem/capitalismo-e-saude-mental/>

. Acesso em: 26 de Junho de 2023.

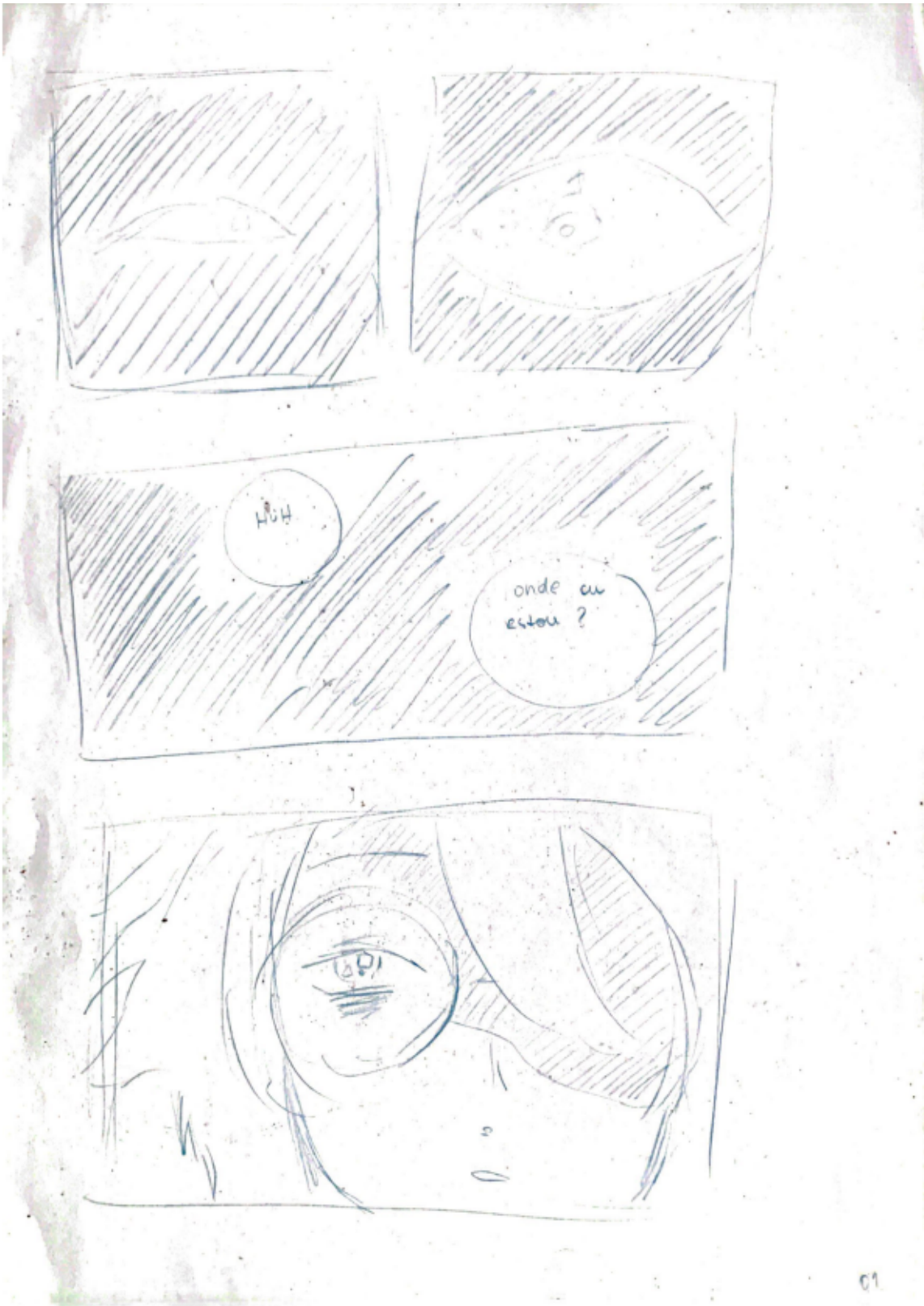
WULF, T. BREUER, J., SCHMITT, J. Escaping the pandemic present: The relationship between nostalgic media use, escapism, and well-being during the COVID-19 pandemic. In **Psychology of Popular Media**, Vol 11(3), Jul 2022, p. 258-265. DOI

<https://doi.org/10.1037/ppm0000357> Acesso em: 26 jun 2023.

YAZBEK, Leticia. “5 FIGURAS MITOLÓGICAS QUE REPRESENTAM A MORTE QUE VOCÊ PROVAVELMENTE NÃO CONHECE”. 2020. Disponível em:

<https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/almanaque/conheca-5-representacoes-mitologicas-da-morte-das-quais-voce-provavelmente-nunca-ouviu-falar.phtml> . Acesso em: 29 de junho de 2023.

Anexos:







Uh?
O gato da vizinha?
Como ele foi parar
aqui...?

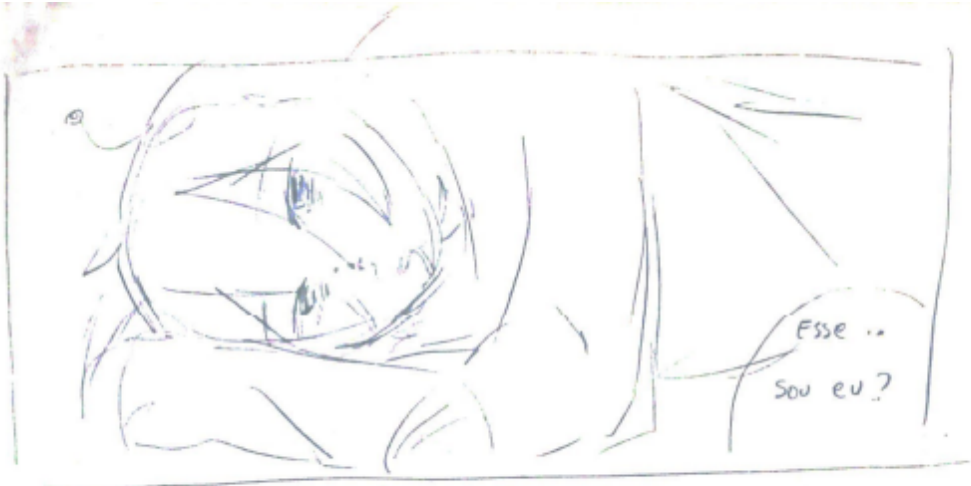


Será que
eu deitei a
porta aberta sem
querer?



NÃO TINHA
MORRIDO?





PROVAVELMENTE VOU TROCAR PISC PRINEL

MESMO ASSIM,
EU NÃO ME LEMBRO
DE NADA, SÓ ACHO
NATURAL QUE
ACONTECEU



O QUE QUE
EU FAÇO
AGORA?

NÃO FEA
PRA ISSO
SÓ O
F. H. ?

NÃO
FAZ
SENÃO EU
CONTINUAR AQUI



ENTÃO AGORA
EU VOU PRO
CÉU !!

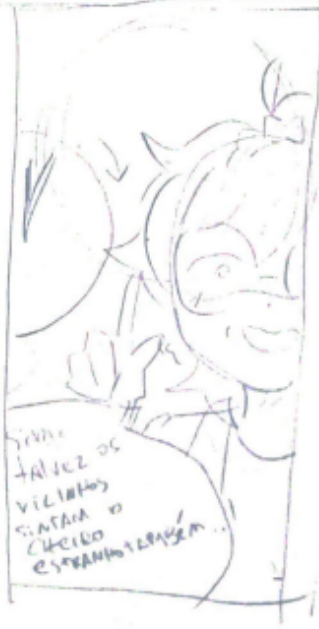
A PÁRA...
QUAL O
SENIDO
DE EU
AINDA TER
CONSCIÊNCIA!
MEU CORPO
ESTÁ MORTO
MAS UMA
FRENTE!



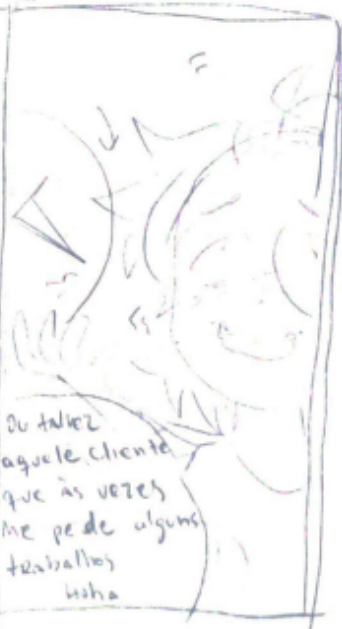
DE QUALQUER
FORMA EU DEVO
ESPERAR ALGUÉM
PERCEBER QUE EU
MORRI, CERTO?



talvez
talvez os
viciados
sintam o
cheiro
estranho...



ou talvez
aquele cliente
que às vezes
me pede alguns
trabalhos
haha



esses papéis vão ficar
maior

...mas eu
NÃO FAÇO LOM
MINHA MÃE É UMA
PÓCICA

É A VITÓRIA
DO LADO
SE MUDO
RECENTEMENTE

1. COMO EU
SÓ FAÇO FREELANCE
EU NÃO TENHO
UMA EMPRESA PARA NUNCA
QUE EU SUMI

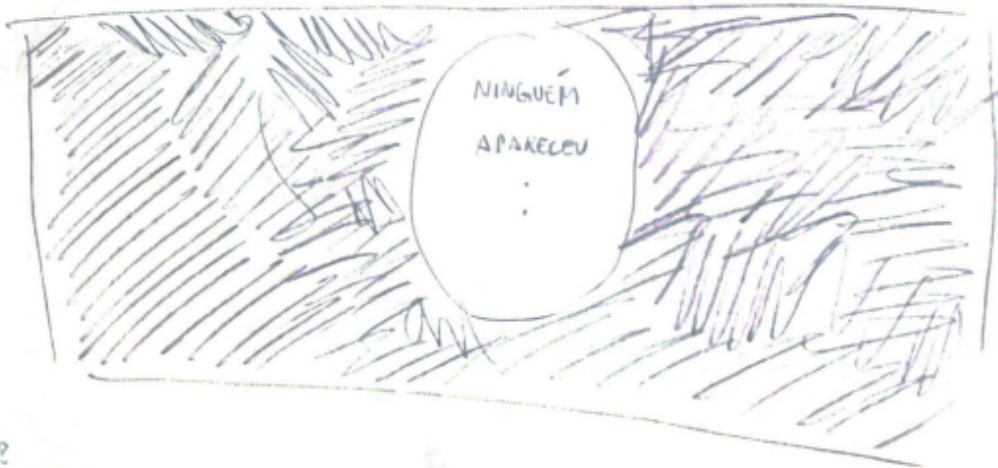
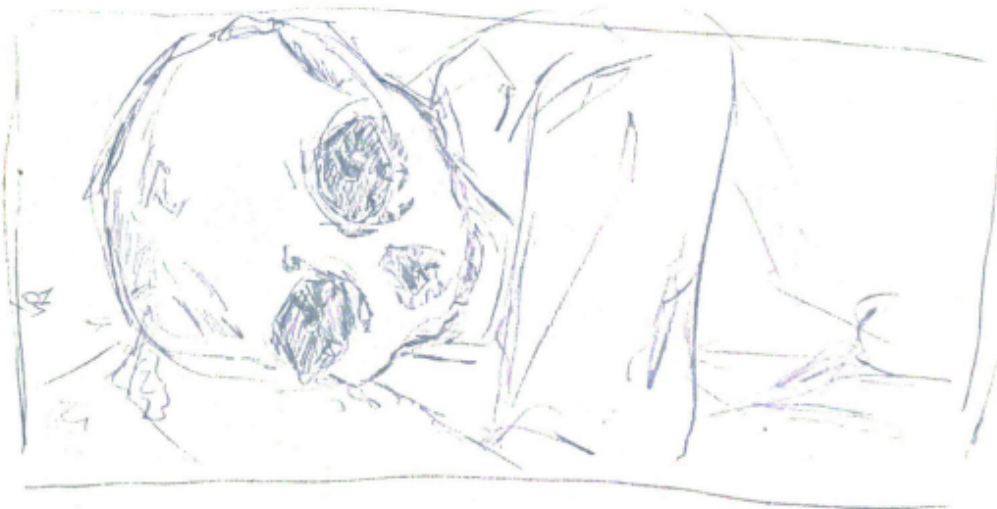
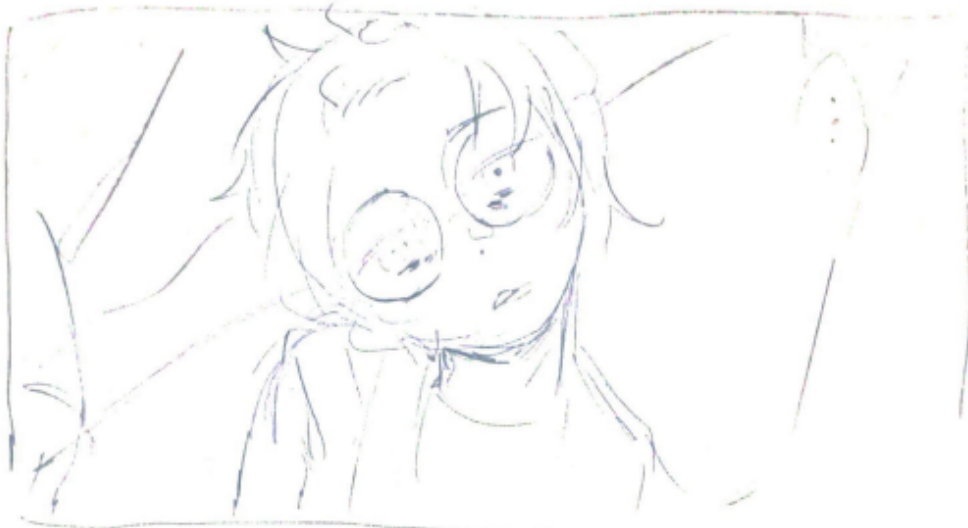
É ASSIM
RAPAZ CÔ
DEVE ACHAR
OUTRA PESSOA

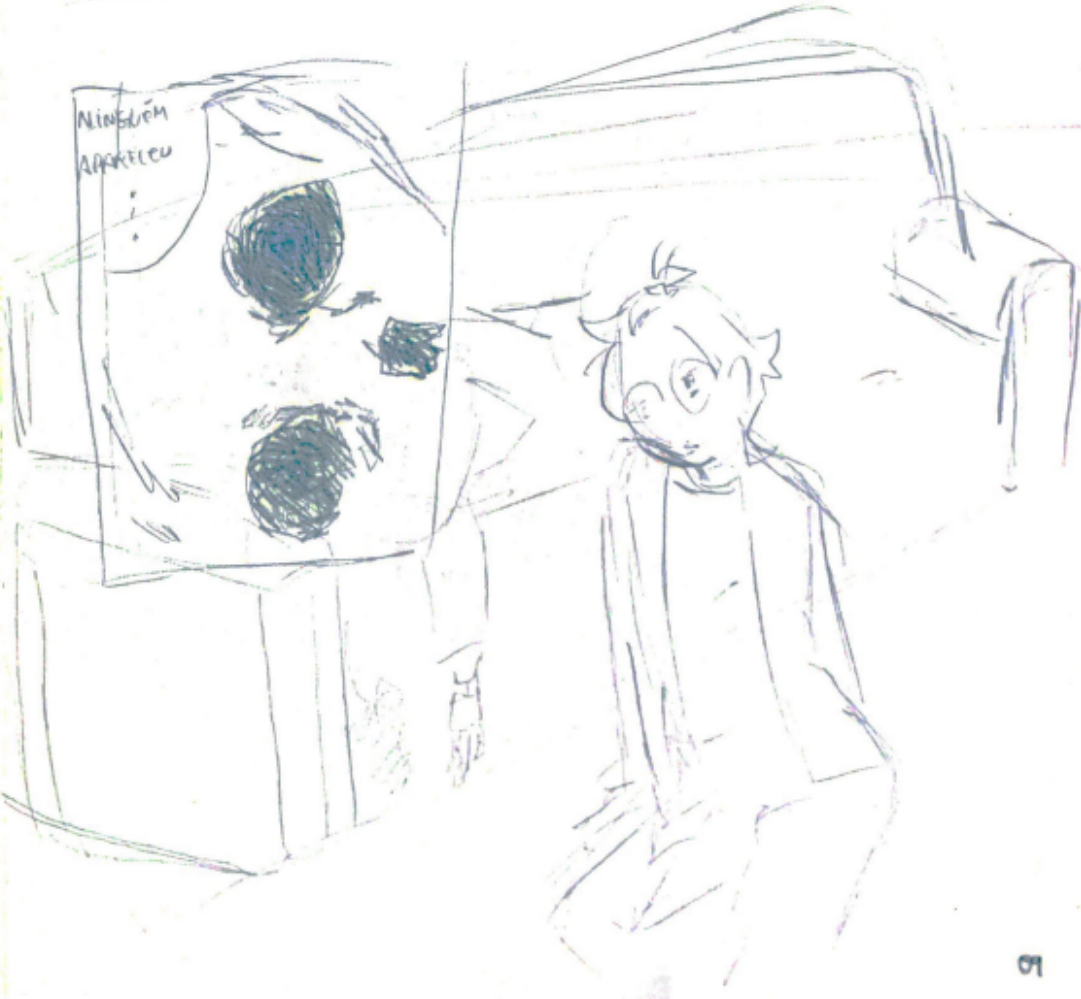
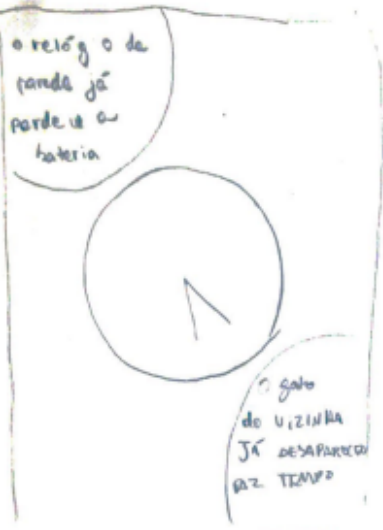


TALVEZ
MUDE

BEM
?

SE EU
ESPERAR
ALGUÉM
DEVE APARECER
CERTO...?





MEUS PESAMENTOS
SÃO MINHA
ÚNICA
COMPANHIA
DESDE BOUTÔ



55

72a



JÁ TENSEI
TANTO
QUE NÃO
SOPROO
MAIS

"O QUE EU
FAÇO?"

PERDEU
AINDA
ESTOU
AQUI?

JÁ CANSEI
DE REPETIR
ISSO ENQUANTO
OLHO PARA
O NADA

JÁ ESQUECI
QUASE TUDO
DA MINHA
VIDA PASSADA

PERDI O ROSTRO
DO PAISADO



MAS A DOR
DO ESQUECI-
MENTO
CONTINUA

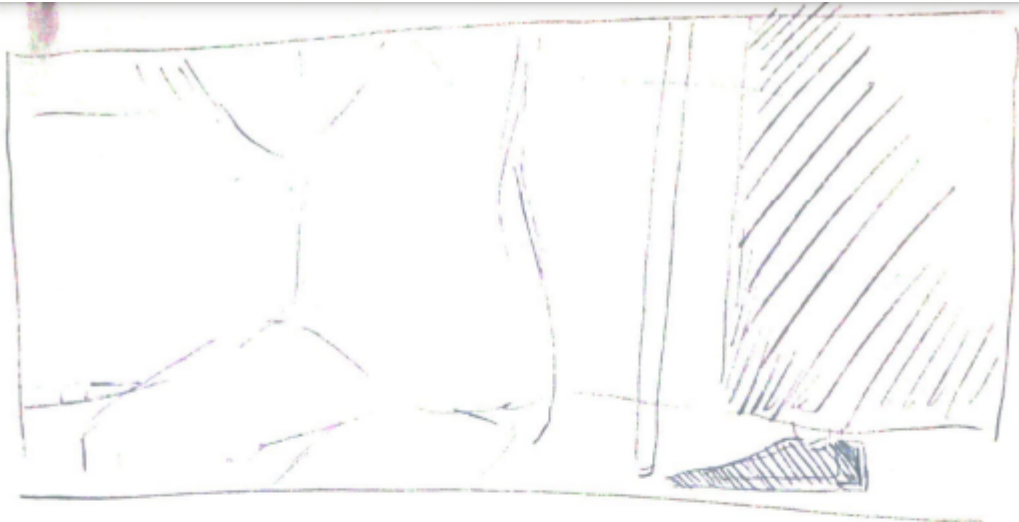
ACHO QUE NO
FINAL O INFERNO
NUNCA FOI UM LUGAR
COM CHAMAS E DEMÔNIOS



TALVEZ TER
QUE AGUMENTAR A
EXISTÊNCIA PELA
ETERNIDADE



É O
VERDADEIRO
CASTIGO





VOCE É UM POETA?

HA HA HA

FAZ TEMPO QUE NÃO VEJO TANTA DRAMATIZAÇÃO



UH?

Confesso que desorei pra te encontrar

mas o jeito que voce lidou com como tédio é realmente diferente



o rise point vai mudar



TEUDO ESSE TEMPO
SÓZINHO, ESCARAVANDO
A MIM MESMO,
FACIENDO LINHÉIN
APARECE

FEZ EU ME
REVALUAR



SERÁ QUE
TEVE SENTIDO
EU SEGUER TER
EXISTIDO, E CUMTI
MVADO A EXISTIR

PRA TER UM
FIMAL COMO
ESSE, ESQUECITO
E SÓZINHO EM UMA
SALA

ESTOU FELIZ
QUE TUDO VA.
FINALMENTE TERMINAR,
MAS AO MESMO TEMPO...

EU SIMO QUE
ERA MELHOR

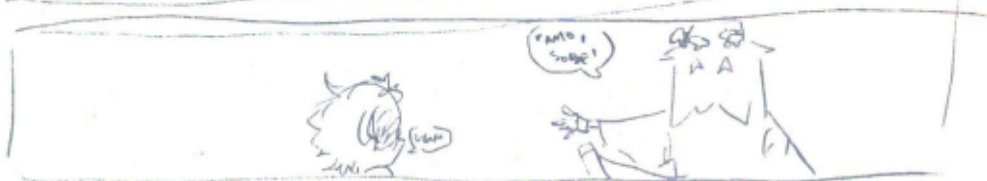
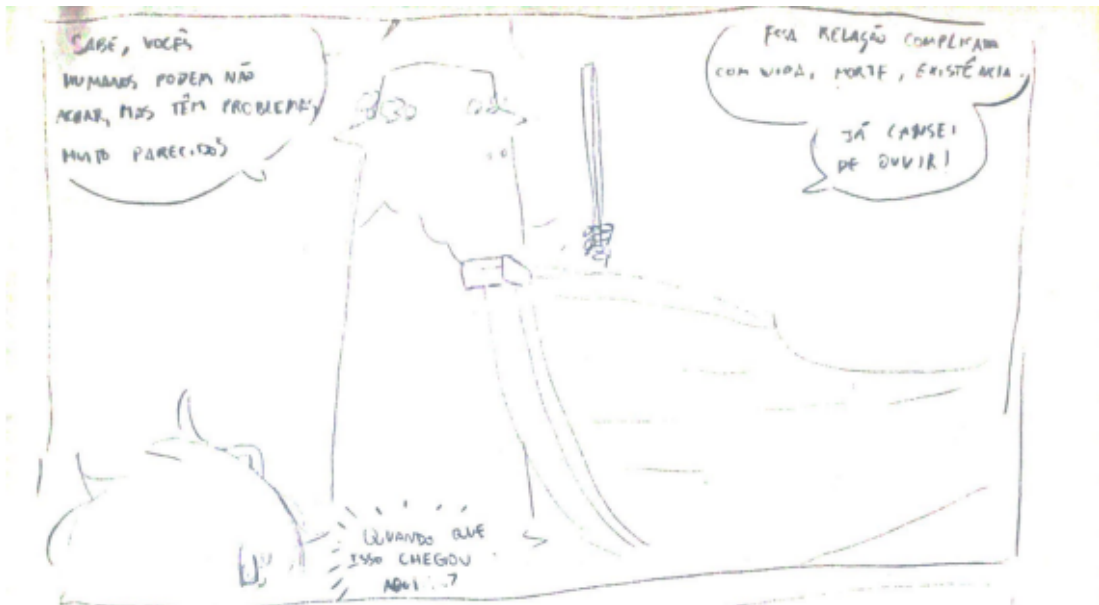
EU NUNCA
TER EXISTIDO



HM...
ENTÃO ESSE
É O PROBLEMA

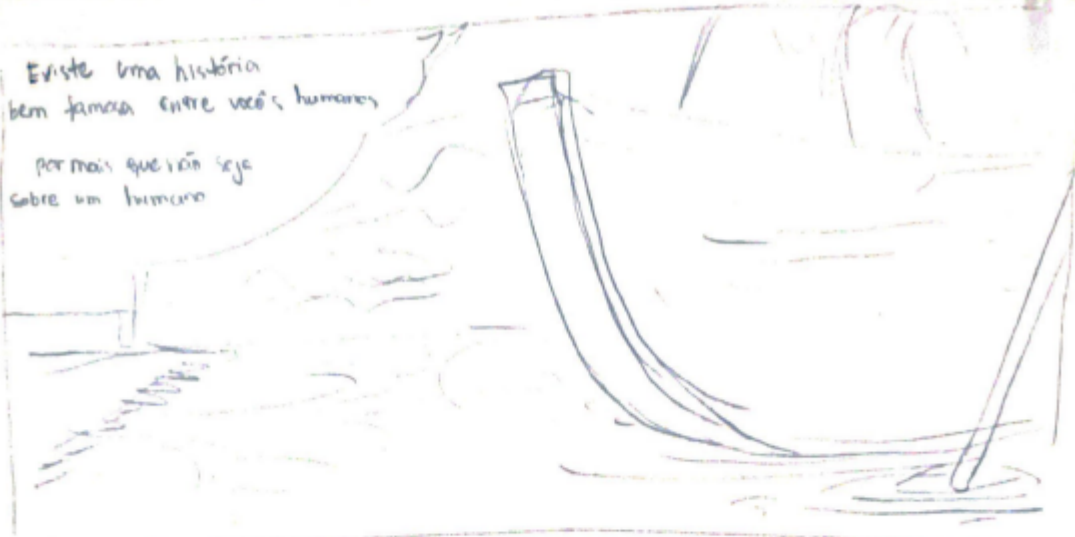


PRIMEIRO
VENHA
COMIGO



Existe uma história
bem famosa entre vocês humanos

por mais que não seja
sobre um humano



É sobre um animal
muito peculiar, admirado
por muitos

Uma
BALEIA



Mas essa
baleia era
diferente das
outras



trabalhou
completo mente

Existem vários animais
solitários, que se agrupam
algumas vezes no ar,
e usam um canto de
15 Hz a 20 Hz pra
se encontrar



Só que existe
um único peixe

cujos
canto ecoa em
uma faixa de 52 Hz



Porém, devido disto
ela não pode se
encontrar com
seus irmãos



E vive uma
VIDA DE SOLITÃO



BEM, EM QUESTÕES
EVOLUTIVAS E SILETAIS
DE BALEIAS,
SUA EXISTÊNCIA
ERA UMA FALHA

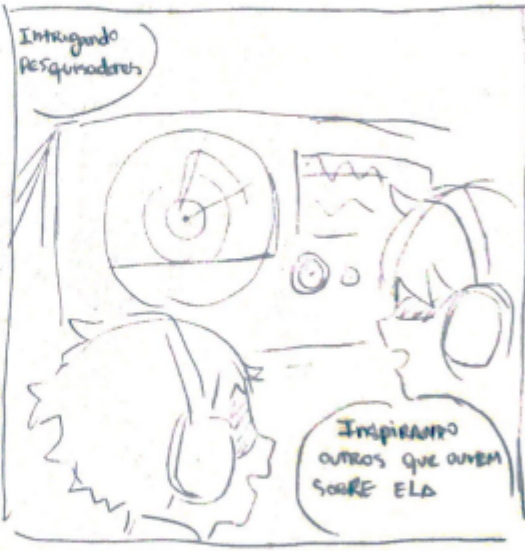


SE QUE NÃO PODE
SE ENCONTRAR COM
OUTROS, SOCIALIZAR,
FICAR LAÇOS E
SE REPRODUZIR



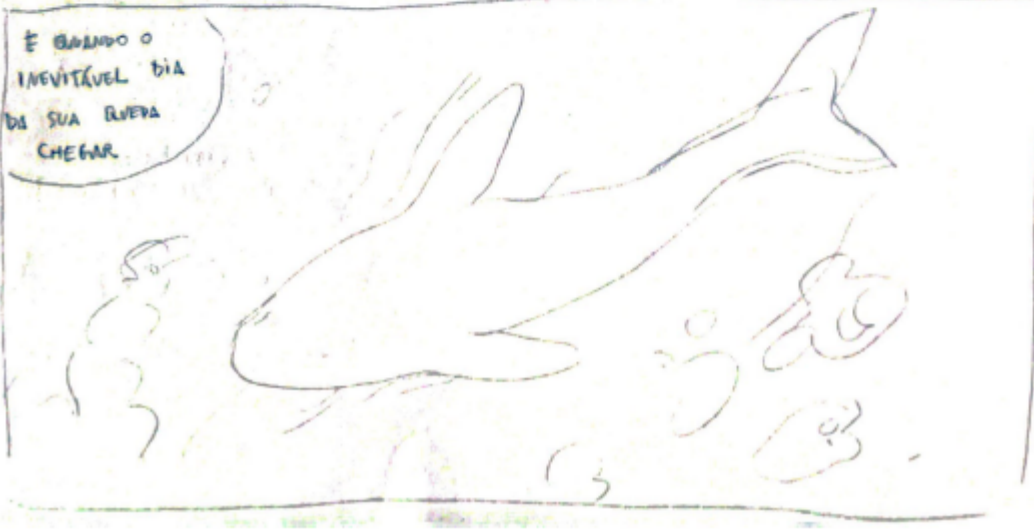
MAS MESMO
ASSIM, UMA
BALEIA CONTINUA
VIVENDO

SE ALIMENTANDO
E AJUDANDO A
ALIMENTAR OUTROS



Intrigando
pesquisadores

Inspirando
outros que NUNCA
SORRIEM PARA ELA



É QUANDO O
INEVITÁVEL DIA
DE SUA VINDA
CHEGAR



SEU CORPO VIRARÁ
UM BANQUETE

FAZENDO A
VIDA FLORESCEM
NO MAR





E QUANDO SUA
IRMÃ ESTAVA
TRISTE POR
CONTA DA ESCOLA



MESMO DO SEU
JEITO DESEMPENHO
VOCÊ FALOU COM
ELA



VOCÊ AJUDOU
A ANIMÁ-LA





EU NÃO ASPIROU
ELA RECUPERAR O
FOFO



E HOJE ELA É
UMA PESSOA DE
MUITO SUCESSO

SUA VIDA
DEVE SER
MUITO OCUPADA
AGORA.. O-O



ALÉM DISSO,
TAMBÉM FIQUEI
SABENDO DE
OUTRA COISA



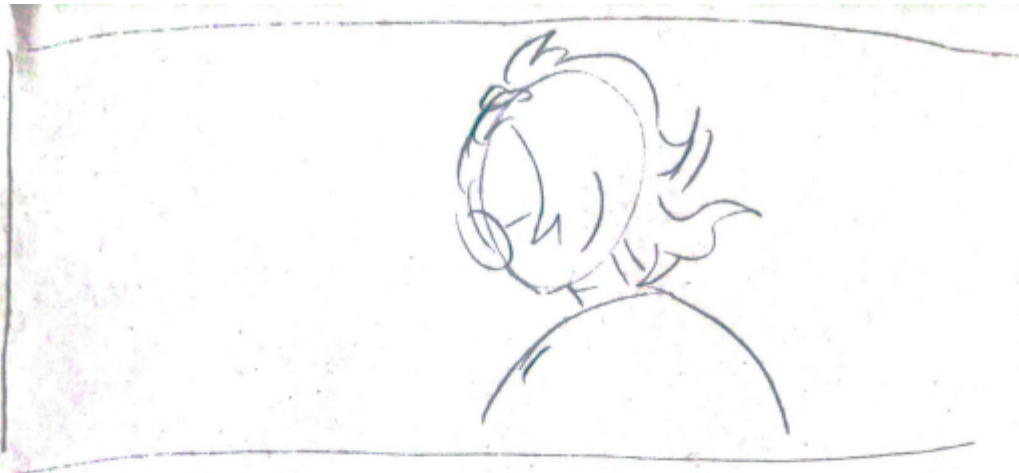
FIQUEI
SABENDO,

QUE SUA
MORTE FOI NOTICIA









ACHO QUE
FINALMENTE ENEDI
OQUE VOCE ESTÁ
ME FALANDO



SENHOR
CONDUTOR
...

QUE BOM
QUE EU
VIVI...



E QUE BOM
QUE EU MORR.