



Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Graduação em Artes Visuais

THAÍS XAVIER CURY TANIGAKI

MEU AMBIENTE

A psicogeografia na criação de pinturas e quadros

Brasília
2018

THAÍS XAVIER CURY TANIGAKI

MEU AMBIENTE

A psicogeografia na criação de pinturas e quadinhos

Trabalho de conclusão de curso apresentada à
Universidade de Brasília - UnB, para a obtenção
do título de bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Dr. Gustavo Lopes.

Brasília
2018

THAÍS XAVIER CURY TANIGAKI

Meu ambiente: A psicogeografia na criação de pinturas e quadros

Trabalho de conclusão de curso apresentada à
Universidade de Brasília - UnB, para a obtenção
do título de bacharel em Artes Visuais.

Aprovada em _____

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Gustavo Lopes
Orientador - Instituto de Artes/ Universidade de Brasília

Prof. Me. Elder Rocha Lima Filho
Examinador - Instituto de Artes/ Universidade de Brasília

Profª. Mª. Rosana Andréa Costa de Castro
Examinadora - Instituto de Artes/ Universidade de Brasília

Brasília
2018

RESUMO

Este trabalho disserta sobre alguns aspectos e conceitos da psicogeografia e da linguagem de histórias em quadrinhos e os aplica em uma série de projetos pessoais de pintura que procuram expor sentimentos e o ponto de vista da autora sobre o ambiente em que a mesma vive.

Palavras-chave: psicogeografia, quadrinhos, pintura, ambientes

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
1. Psicogeografia: um breve histórico	7
1.1. Origens e definição	7
1.2. Sobre derivar	7
1.3. Novas maneiras de perceber o ambiente urbano	8
2. Os quadrinhos e sua linguagem	9
2.1. Definição	9
2.2. Linguagem	10
- Transições	10
- Imagens	11
- Cenários	11
3. Meu ambiente (Trabalho pessoal)	12
3.1. Fase 1	12
3.2. Fase 2	14
3.3. Fase 3	15
3.4. Fase 4	29
4. Considerações Finais	41
5. Referências Bibliográficas	42

INTRODUÇÃO

Os seres humanos criam relações com o que os rodeia. Um simples ambiente do dia-a-dia impacta aspectos psicológicos das pessoas de forma positiva ou negativa. Este trabalho visa refletir sobre a relação entre pessoa e ambiente para que esses pensamentos auxiliem na produção de imagens que reflitam o ponto de vista e sentimentos de um indivíduo sobre determinados locais de seu convívio diário.

Partindo desse princípio iniciei um projeto que unia elementos da psicogeografia com mídias de meu interesse. Com a evolução do trabalho diferentes pontos da psicogeografia foram sendo incorporados à pesquisa e várias linguagens e técnicas pictóricas foram utilizadas até chegar à obra final: uma aliança do estudo da psicogeografia com o uso da linguagem dos quadrinhos e pintura, os quais se tornam o meio por onde todos os conceitos e sentimentos imateriais transformam-se em algo visível e, logo, de possível de ser interpretado por terceiros.

Este trabalho de conclusão de curso se divide em três grandes capítulos principais. O primeiro apresenta um breve histórico e conceitos de psicogeografia. O segundo discorre sobre aspectos da linguagem de quadrinhos. Por fim, um relato sobre a minha trajetória acadêmica que resultou em uma série de pinturas que formam um quadrinho da minha relação com o ambiente. Essa trajetória inclui desde projetos fracassados e mudanças de foco até o trabalho final.

1. Psicogeografia: um breve histórico

1.1. Origens e definição

Psicogeografia. Um termo que se tornou estranhamente familiar - estranhamente, pois, apesar da frequência do seu uso, ninguém parece saber apontar exatamente o que significa ou de onde surgiu. (Coverley, 2012, pp.9 – tradução minha)

O termo Psicogeografia se origina nos anos 1950, sendo atribuído ao movimento Situacionista, principalmente ao teórico francês Guy Debord. Psicogeografia foi descrita por Debord como o estudo dos impactos que o ambiente geográfico tem sobre aspectos psicológicos de um indivíduo, seja de forma consciente ou não. Trata-se, segundo Debord, de um termo “agradavelmente vago”, no qual psicologia e geografia se encontram, um meio de explorar o impacto comportamental no espaço urbano. (COVERLEY, 2012). Apesar da criação da expressão ser atribuída aos situacionistas características da psicogeografia podem ser encontradas em obras de diversos indivíduos, como Daniel Defoe e William Blake.

O motivo porque psicogeografia costuma parecer nebulosa e resistente a uma definição é que hoje ela parece abrigar tamanho amontoado de elementos aparentemente não relacionados, e ainda assim entre esse mélange de ideias, eventos e identidades, um número de características predominantes pode ser reconhecido. A primeira e mais proeminente destas é a atividade de caminhar. (Coverley, 2012, pp.11 – tradução minha)

1.2. Sobre derivar

Uma característica muito marcante no histórico da psicogeografia é o ato de caminhar. Em meio um mundo urbano que valoriza praticidade e velocidade, essa simples prática pedestre acaba tornando-se um ato de subversão. Cada vez mais as cidades exigem rápida circulação e impõe rotas pré-estabelecidas para melhor fluxo de pessoas. Caminhar em seu próprio ritmo, fazendo seus próprios trajetos e experienciando a cidade em um nível

tão íntimo quanto o que se consegue ao se deslocar à pé acaba expondo áreas marginais, que desafiam a representação oficial das áreas urbanas, o que confere à área da psicogeografia um aspecto político de oposição à autoridade.

Thomas de Quincey, com suas jornadas a base de drogas pelas ruas de Londres pode ser considerado um dos primeiros a realmente praticar a psicogeografia. Em seu livro *Confessions of an English Opium Eater* ele escreve suas experiências e observações das classes pouco favorecidas da cidade. Apesar do título esse não é um livro focado no vício do ópio, mas sim na reflexão sobre o poder que a imaginação e os sonhos têm em transformar os arredores familiares em algo estranho e fantástico. Ele seria a origem da figura do vagante urbano. Vagar pelas ruas permitiria liberdade de criar suas próprias rotas, contra o fluxo comum da cidade e valorizando áreas normalmente marginalizadas, e aproximaria o olhar do caminhante à cidade. Andar sem rumo definido na cidade, que valoriza o fluxo direto e objetivo dos cidadãos, se torna quase um ato de subversão.

1.3 Novas maneiras de perceber o ambiente urbano

Com o tempo a psicogeografia se preocuparia com mais que a contemplação dos arredores. O vagante deixaria de ser apenas um observador para intervir nos assuntos de sua cidade, o que leva a outro ponto marcante da psicogeografia: a busca por um novo entendimento do ambiente urbano. Quanto mais se caminha, mais a cidade se revela e, logo, se tem uma visão do local além do mostrado pelas autoridades.

Os autores relacionados à ideias psicogeográficas tendem a compartilhar uma concepção de cidade como algo a ser investigado, descoberto e ter sua verdadeira natureza revelada, um lado da metrópole que vai além do lado banal com o qual os cidadãos costumam se relacionar. Por explorar o lado mais oculto e marginal da área urbana, muitos desses autores acabam descrevendo uma cidade decadente, repleta de crimes, pobreza e morte. Essa visão sombria é uma tendência na psicogeografia até em obras mais recentes.

2. OS QUADRINHOS E SUA LINGUAGEM

2.1. Definição

Por mais de um século artistas de histórias em quadrinhos e tirinhas vêm desenvolvendo em seu trabalho a interconexão entre palavras e imagens. No processo eles, eu acredito, alcançaram um cruzamento bem sucedido entre ilustração e prosa. (Eisner, 2008, pp.02 – tradução da autora)

O famoso cartunista Will Eisner usava o termo *arte sequencial* para se referir a histórias em quadrinhos. Uma imagem não constitui uma obra de arte sequencial, é apenas uma imagem. Mas colocada ao lado de outra, de forma que subentende-se que elas devem ser vistas como duas partes de uma mesma obra, ela se transforma em uma sequência. Duas imagens já são suficiente para criar um quadrinho, mas a maior parte dos artistas desse meio emprega várias imagens e palavras escritas. Palavras escritas, contudo, não são necessárias em um quadrinho. *Arte sequencial* de fato engloba a área de quadrinhos, mas abrange também coisas como filmes de animação, que também são compostas por inúmeras imagens que aparecem rapidamente uma atrás da outra. Então, Scott McCloud cria uma definição mais específica: imagens pictoriais, ou outras, justapostas em sequência deliberada com intenção de transmitir informação e/ou gerar reação estética no espectador. Dessa forma animação é excluída desse conceito, pois as imagens não são justapostas, cada uma toma lugar da anterior no mesmo espaço (tela de tv, cinema, etc) enquanto em quadrinhos as imagens coexistem lado a lado. “Suponho que a diferença básica é que animação é sequencial em tempo, mas não espacialmente justaposto como quadrinhos são” (McCloud, 1994). Essa definição proposta por McCloud, diz ele, também exclui palavras (letras são imagens e postas em sequência), pois não é composta de imagens pictoriais. A palavra *arte* foi retirada, pois, de acordo com o autor, ela impõe um juízo de valor.

2.2. Linguagem

Transições

Em filme a edição e transições entre cenas são responsáveis por informar ao espectador a passagem de tempo, a mudança de ponto vista ou de local, etc. Nos quadrinhos esse trabalho é feito pela sequência de imagens que, quando colocadas uma ao lado da outra devem comunicar todas as informações necessárias. Ao contrário dos filmes, as histórias em quadrinhos não possuem um fluxo contínuo de imagens, então, mesmo em ações simples precisam ser quebradas em partes e confiar na conclusão do leitor. Ou seja, alguém é apresentado a três quadros: uma pessoa em pé olhando para uma bola no chão, a mesma pessoa com a perna esticada para trás com a ponta do pé apontada na direção da bola, a mesma pessoa com a perna esticada para frente e a bola desapareceu. A maioria dos espectadores entenderiam que o personagem chutou a bola para longe. Essa interpretação só é possível pela capacidade do ser humano inferir acontecimentos no espaço de em branco entre cada quadro, a *conclusão*, ou o “fenômeno de perceber as partes e entender o todo” (McCloud, 1994). O que cada um interpreta das experiências de cada um, mas no geral pessoas conseguem tirar conclusões semelhantes nas cenas apresentadas em histórias em quadrinhos.

Existem vários tipos de transição em quadrinhos. McCloud apresenta 6 categorias de transição que englobam a maior parte das existentes em quadrinhos: momento-a-momento, onde não há muita mudança do acontecimentos e pouca interpretação é requerida do leitor; ação-para-ação, onde há transição no que os personagens estão fazendo; tema-a-tema, o foco muda, mas continua na mesma cena ou ideia; cena-a-cena, há grande transição de tempo ou espaço; aspecto-para-aspecto, costuma ignorar tempo e assemelha-se a um olhar vagando por diversos pontos de uma cena, ideia ou atmosfera; e non-sequitur, onde não há ligação lógica entre os quadros. O exemplo da pessoa chutando a bola seria uma transição ação-ação e esse costuma ser de longe o tipo mais utilizado em quadrinhos ocidentais. Já em quadrinhos orientais, principalmente japoneses, a transição aspecto-para-aspecto (quase inexistente na maioria das obras americanas) aparece com frequência. A transição

aspecto-para-aspecto costuma pairar sobre uma mesma cena de diferentes ângulos, dando *closes* em algumas partes e mostrando o cenário. Essa transição não avança a história, mas é eficiente em transmitir uma atmosfera. Seu uso na arte sequencial oriental está ligado tanto ao comprimento dessas obras (costumam se mais longas que as ocidentais) e à filosofia desses países, onde a jornada para chegar ao objetivo da história é tão, senão mais, importante quanto chegar lá.

Imagem

Nas histórias em quadrinhos, mais importante que palavras são as imagens. *Ler* imagens é possível e é o que bons quadrinistas geralmente tem em mente quando estão construindo suas obras. Deixar o significado de uma ilustração clara às vezes significa recorrer a símbolos já imbuídos no subconsciente das pessoas. Por isso tantos quadrinhos usam estilos cartunescos, um par de pontos e um risco horizontal já são suficientes para que seres humanos identifiquem aquilo como um rosto e se conectem com ele. Subtrair de uma representação realista não significa eliminar detalhes, mas sim focar-se em detalhes específicos, chegando ao significado essencial da imagem, o que acaba amplificando esse significado e dando mais universalidade à imagem.

Cenário

A cartunização das imagens costuma gerar um envolvimento e identificação maior do leitor com a ilustração, por isso é nos personagens da história que esse recurso tende a ser mais fortemente utilizado. Por outro lado, não é comum o artista desejar que o fundo, o cenário seja algo emocionalmente envolvente, ao menos não tanto quanto os protagonistas da história. Logo, os cenários tendem a serem desenhados mais realisticamente. “Essa combinação permite que os leitores se vejam no personagem e entrem com segurança em um mundo sensorialmente estimulante” (McCloud, 1994).

3. Meu ambiente

Explicação

Durante a explicação do desenvolvimento do trabalho uso os nome das disciplinas do curso de Bacharelado em Artes Plásticas como referência de tempo. A ordem cronológica se dá da seguinte forma:

- Projeto Interdisciplinar, Fase 1;
- Atelier 1, Fase 2;
- Atelier 2, Fase 3.

Cada disciplina teve duração de um semestre e houve espaços de um semestre entre cada uma.

3.1. Fase 1 - O início

Na época que estava fazendo Projeto Interdisciplinar li o texto Uma Psicogeografia de Games #1: Kentucky Route Zero. Nesse artigo uma entrevistadora conversa com um *game designer*, Jake Elliott, sobre como ambientes reais, tanto o que ele se encontra no momento quanto os que ele vivenciou na infância, influenciaram no jogo Kentucky Route Zero que ele ajudou a criar. Paisagens de infância e o estado de Kentucky, onde Elliott vive atualmente, aparecem no jogo, de forma mais sentimental e lúdica do que realista. Além das paisagens em si, o designer menciona o próprio ato de viajar, da interação e relação entre as pessoas, principalmente entre estranhos, quando se está numa viagem. Ele diz que o jogador é como um passageiro dele, não sabe bem onde vai parar, mas aceita a viagem. Kentucky Route Zero conta a história de um homem em busca do endereço onde ele deve fazer uma entrega com seu caminhão. Nessa jornada ele encontra pessoas e cria conexões com elas, um roteiro ao estilo do gênero *road trip* americano, mas com um belo diálogo e toques de realismo fantástico.

Esse texto ficou na minha cabeça, por isso no meu projeto iniciei uma pesquisa que visava compreender como o uso da psicogeografia ajuda na construção de mundos virtuais, no caso, de videogames. A ideia era explicar como o ambiente que uma pessoa se

encontra pode influenciar aspectos psicológicos dela e como isso pode ajudar a evocar sentimentos específicos em um cenário cuidadosamente construído. Busquei, também, explicar como o ser humano tende a ter reações mais ou menos semelhantes a certos ambientes (lugares escuros causam medo, ambientes iluminados podem dar sensação de tranquilidade, etc.) e como conhecer essas particularidades de como o arredor de uma pessoa influencia seu psicológico pode ajudar a passar sensações através de mundos virtuais ou até mesmo obras como pinturas ou instalações. Por ser uma mídia interativa, os jogos possuem grande potencial imersivo e criam ambientes por onde é possível caminhar (ter a sensação de caminhar, na verdade) sendo totalmente customizáveis a gosto do criador, portanto me pareceram boas fontes para análises. Além disso, são uma mídia que aprecio bastante e que creio que ainda não foi tão explorada a fundo quanto outros meios artísticos mais clássicos.

Com o andamento da matéria de Projeto Interdisciplinar, o projeto afinou-se para uma análise específica de um único jogo, Fallout 3. Sinceramente, não o considero bom jogo. As mecânicas são bem ruins, ele é cheio de *bugs* e a história principal é bem rasa e mal construída em várias ocasiões. No entanto, há coisas interessantes em Fallout 3 e duas delas são, na minha opinião, o uso do ambiente na narrativa e o design de certas áreas do jogo. Acho até impressionante a qualidade desses pontos considerando que se trata de um jogo bastante longo. Enfim, nessa nova proposta pretendia analisar mais o design do ambiente, especialmente de prédios, no jogo. Como escolhas arquitetônicas guiam o jogador pelo cenário, como corredores apertados que causam uma sensação claustrofóbica e ambientes abertos podem causar tanto alívio quanto agorafobia, como portas permitem enquadramentos estratégicos para destacar coisas específicas, um item importante, por exemplo, etc. Essa ideia, contudo, acabou desviando-se e, no fim, o trabalho tornou-se um artigo relacionando conceitos um pouco mais históricos e filosóficos da psicogeografia com o jogo em questão como o andar pela cidade e a psicogeografia como meio de preservar e entender história do local, etc. O ato de caminhar e narrativas contadas através do ambiente foram pontos centrais do trabalho, que foi muito mais acadêmico do que poético. A narrativa é um assunto que me interessa muito e tomou bastante espaço do trabalho, mas a meu ver

foi uma parte que talvez tenha ficado meio deslocada do assunto psicogeografia, mesmo que houvesse relação com o contexto. O foco ficou um tanto incerto.

Esse projeto acabou focando-se unicamente na parte teórica, não houve trabalhos práticos cuja proposta fosse explicitamente correlacionar-se com o trabalho de Projeto Interdisciplinar. Observei, contudo, certa relação entre pinturas feitas na disciplina de Pintura 2 que traziam certa carga psicogeográfica, por apresentarem uma evocação de sentimentos mais através do ambiente do que por personagens. Nessas telas pessoas aparecem diminutas em uma imensidão de um cenário que parece engoli-las ou uma ou outra obra nem havia figuras humanas, apenas paisagens surreais. Não foram muitas as telas que tomaram essa direção, mas é um tema que praticamente não aparecia em meus trabalhos anteriores, que boa parte das vezes nem tinham fundo preenchido.

3.2. Fase 2

Na disciplina de Atelier 1 o que eu havia iniciado em Projeto Interdisciplinar perdeu ainda mais o rumo. Não me senti impelida a continuar, pois acho que o que queria dizer sobre aquele jogo específico e aquela abordagem do tema já tinha sido dito. Meu desejo era voltar à ideia original, talvez uma aproximação mais sobre construção de ambientes, como conceitos de arquitetura e geografia, ainda tentando usar videogames como objeto de análise. Não conseguia pensar em um trabalho prático para relacionar com jogos eletrônicos, então essa temática foi esvaindo-se até ter presença diminuta no projeto. Com a falta de tempo do semestre enlouquecidamente corrido e certa crise existencial a pesquisa teórica não avançou muito, meu trabalho continuou em um limbo temático.

Passando à parte prática foquei-me em pinturas. Por estar ainda incerta com o trabalho geral escolhi materiais de custo mais baixo, para que eu pudesse trabalhar sem receio de gastar coisas preciosas. Usei papel Kraft de 400 gramas como base e tinta acrílica. O papel absorve bastante tinta, então foram necessárias várias camadas de tinta. Queria fazer imagens que representassem meu estado de espírito e sentimentos que tenho em determinados lugares. Então, intitularia uma obra *São Paulo* e pintaria uma tela, não

necessariamente figurativa, usando cores pesadas, tentaria passar a sensação meio claustrofóbica que tenho quando visito essa cidade. Poderia ser também ambientes menores como minha própria casa, universidade, etc., mas sempre sob minha perspectiva. Como sou uma pessoa que não fala muito e tenho dificuldades de me expressar por fala, vi valor em tentar comunicar minha visão e sensações através dessa forma não verbal.

No final, não fiquei nem um pouco satisfeita com o resultado. Sinto que não consegui colocar emoção nas imagens que foram feitas e não sentia um pingão de vontade de trabalhar mais nessas pinturas. Não sei o porquê tamanha insatisfação com esses trabalhos. Geralmente, mesmo com um resultado aquém, eu me divirto com o processo da pintura. Em Atelier 1, contudo, não consegui aproveitar quase nada. Apesar de ser bem ruim de trabalhar com tinta acrílica gosto muito de papel Kraft, acho a cor amarronzada de meio tom agradável, talvez o use com outros materiais em trabalhos futuros.

3.3. Fase 3

Como o que eu fiz na parte prática da disciplina de Atelier 1 não me agradou nada, não havia muito do que partir em Atelier 2. Passei a cogitar a possibilidade de fazer algo digital interativo para relacionar com o assunto jogos, mas esse tipo de trabalho requer conhecimentos de programação, área que até agora mostra-se de extrema dificuldade para mim. Precisaria de mais alguns anos para adquirir a sapiência necessária para executar o que queria.

Pensei também, em alguns breves momentos, em fazer uma instalação. Isso se encaixaria bem com a ideia de ambiente. Essa ideia, no entanto, não evoluiu e durou pouquíssimo. Eu não gosto de criar coisas grandes e que ocupem muito espaço, por esse motivo que faço muito mais coisas em papel e telas pequenas. Além desse meu bloqueio psicológico há também o fato que fazer algo de um porte de uma instalação requer um considerável investimento financeiro.

Eis que surgiu, durante o semestre de Atelier 2, uma matéria de quadrinhos da faculdade de arquitetura, onde faríamos quadrinhos relacionados a Brasília. A matéria em si

não foi muito esclarecedora ou informativa, mas trouxe à tona meu amor por histórias em quadrinhos. Como a ideia de ambientes ainda remanesca na minha consciência, falar sobre Brasília, o lugar onde vivo, pareceu uma boa ideia. Além disso, poderia contar histórias, ou seja, trazer o conceito de narrativa que esteve presente nos primórdios de Projeto Interdisciplinar.

Logo, comecei a pensar em histórias ligadas à cidade. Uma das primeiras que fiz foi uma referência à lenda brasiliense que diz que os prédios das superquadras tem essa altura padrão por ser a máxima distância do chão que permitiria mães do último andar serem escutadas por seus filhos que estariam nos jardins da quadra. Essa história é apenas uma invenção, claro, mas é um mito simpático que cria todo um imaginário próprio para a cidade. Nesse caso meu quadrinho foi totalmente intrínseco a Brasília. Quem não a conhece ou a lenda urbana que ela referencia provavelmente não entenderá totalmente a piadinha da história, que, nesse caso específico, é o charme da obra, pois, com desenhos simples e finalização básica, a parte visual não oferece muita coisa além da narrativa (Figura 1).



Figura 1
Super Quadra
Arquivo pessoal

Fiz alguns rascunhos com desenhos relativos a prédios da cidade e à UnB que caíam mais na categoria de charge. Dentre eles, no entanto, saiu uma história maior que seria a base das experiências do semestre.

Comecei fazendo um rascunho de apenas uma folha, bem rapidamente com caneta esferográfica, para calcular o ritmo e aparência geral do quadrinho. Era basicamente um relato sobre estacionar em Brasília, pois é algo que detesto devido à falta de vagas nas quadras e pessoas que estacionam em fila dupla atrás do carro dos outros, impedindo a saída deles, e depois somem. Isso me enfurece profundamente. Continuando o desenvolvimento da ideia, fiz um novo rascunho, desta vez mais detalhado e em folhas A4 para que eu pudesse ver melhor como seria o resultado e o visual como um todo de cada página. Tentei me preocupar em fazer cada página ter um arranjo que dialogasse com o que acontecia narrativamente. Portanto, na primeira página a personagem está procurando uma vaga. Para transmitir a monotonia e a repetição do vai e vem da busca fiz uma página simétrica onde todos os quadros são o mais ou menos do mesmo tamanho. Nos dois últimos quadros coloquei um close nos olhos da personagem para dar um drama exagerado, que representaria mais como a pessoa está se sentindo do que a realidade (Figura 2).

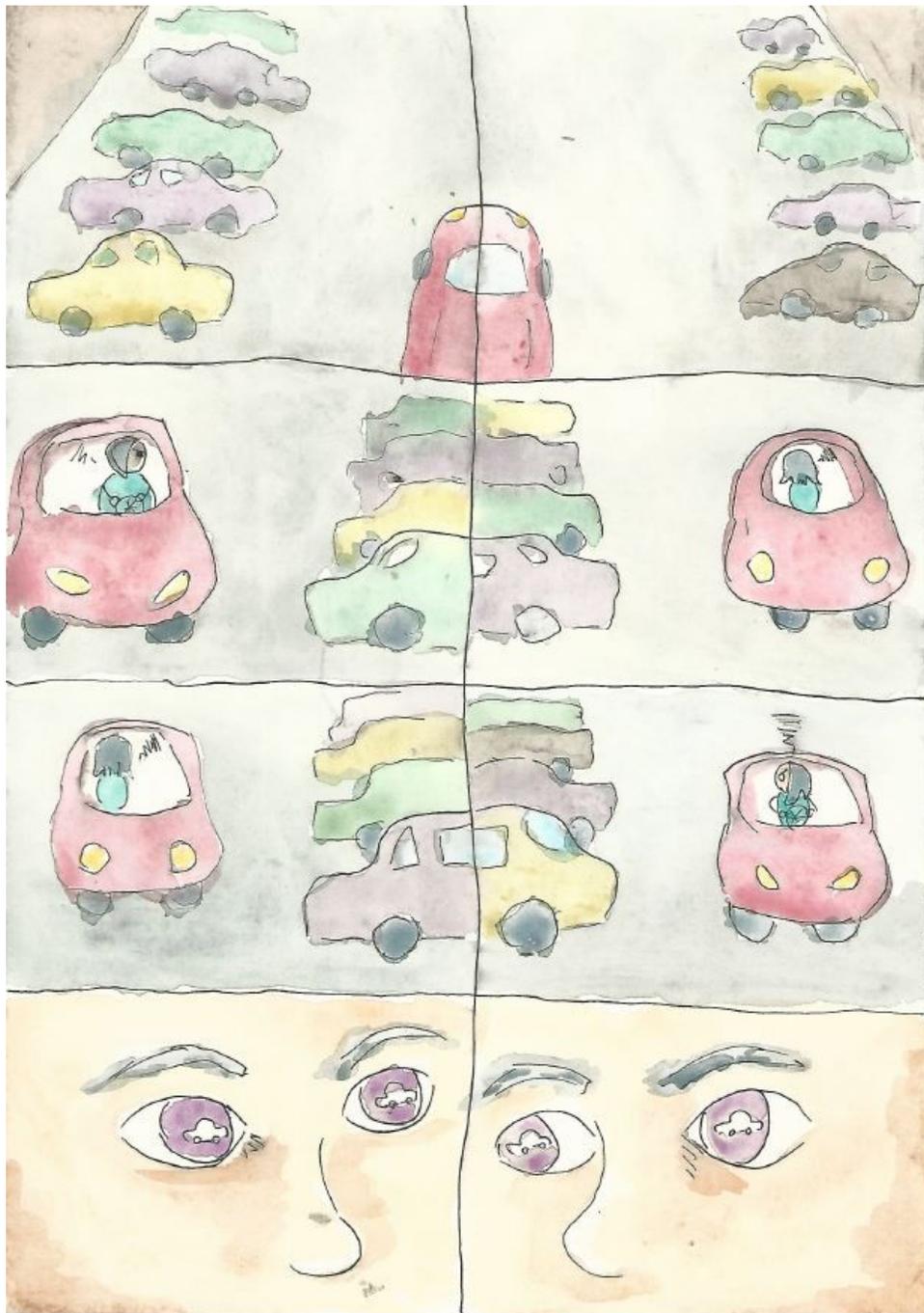


Figura 2
Sem título
Arquivo pessoal

Na segunda página tentei fazer algo ainda com certa simetria, só que mais centralizada. Na minha cabeça essa disposição das imagens me lembrava representações religiosas, onde pessoas santas ou divindades se encontram no centro, rodeadas de outros símbolos religiosos ou objetos que remetem às histórias específicas do ser divino representado. Retratos de deuses hindus me inspiraram um pouco quando fiz essa página. Esse ponto de partida religioso para a confecção dessa parte surgiu pelo simples fato que é nesse momento da história que a protagonista acha uma vaga o que, na minha opinião, é um quase milagre nesta cidade. O conceito de religiosidade não apareceu muito no resultado final, mas foi uma boa base para impulsionar meu processo criativo (Figura 3).



Figura 3
Sem título
Arquivo pessoal

Na página seguinte, a personagem terminou as compras segue feliz para seu carro para enfim voltar para casa. No entanto, depara-se com um carro estranho parado atrás do dela. Aqui minha prioridade foi dar cadência aos acontecimentos, tentando dar certo ar cômico à situação. Primeiro a saída feliz do mercado, depois uma parada repentina e então a revelação do carro fechando a saída. Em seguida o rosto da protagonista incrédulo e no próximo quadro um zoom nos olhos, agora em chamas de ódio. O fim da página dedicado a mostrar a reação padrão nessas ocasiões: buzinar freneticamente. Nesse ápice de raiva desenho a pessoa principal um pouquinho mais animalesca, com presas à mostra, para transmitir a fúria que ela sente (Figura 4).

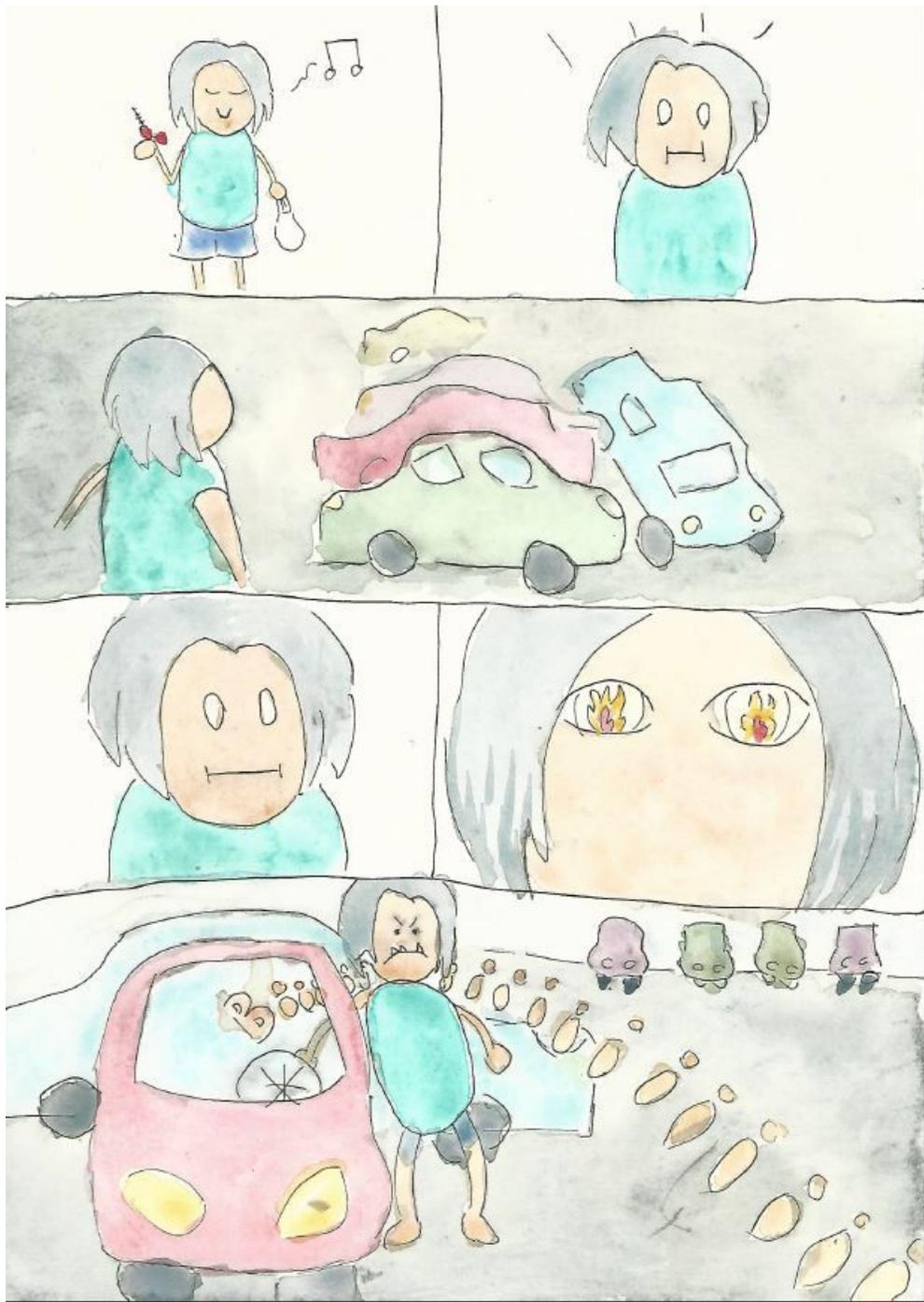


Figura 4
Sem título
Arquivo pessoal

A próxima cena traz a personagem ainda enfurecida e ao fundo surge alguém, o dono do carro infrator. Mostro todo o processo desde a aparição do cidadão que fechou a saída até a remoção do automóvel do mesmo, ocupado a maior parte da página para dar uma sensação arrastada, como se a pessoa não tivesse pressa para retirar o carro, coisa que muitas vezes acontece na vida real nesse tipo de situação. Tal demora vai enervando ainda mais a protagonista (Figura 5).

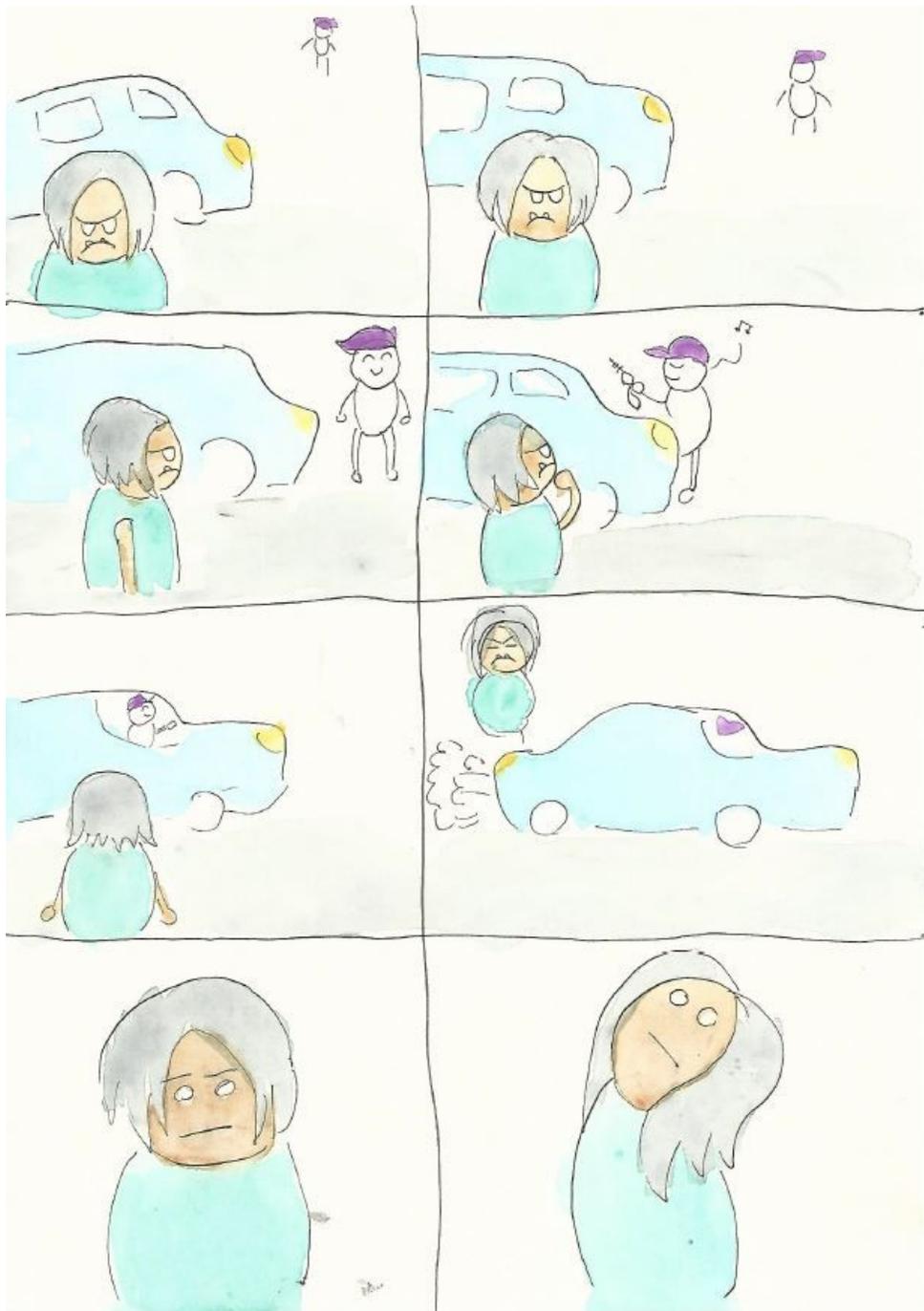


Figura 5
Sem título
Arquivo pessoal

Quando o carro finalmente libera a passagem deixo apenas o rosto da personagem principal primeiro com uma cara séria seguida de uma cara de neutra reflexiva. A última página seria a representação do verdadeiro sentimento da protagonista. Apesar do semblante sereno, por dentro ela imaginaria carros em chamas e demônios atacando a pessoa que estacionou atrás dela (Figura 6).

A história que inicialmente seria algo específico de Brasília, mas não ficou totalmente claro para o espectador que era esse o caso. Contudo, não acho que explicitar que é uma história brasiliense seja mais meu foco, que nesta história foi a narrativa e os sentimentos da personagem. E creio que carros atrapalhando outros me parece ser uma coisa que pode ser entendida independente da origem de quem lê ou do conhecimento das peculiaridades e lendas daqui.



Figura 6
Sem título
Arquivo pessoal

Outro ponto que só notei depois foi o fato que, assim como a historinha da superquadra, essa é uma narrativa puramente visual, tirando uma onomatopeia, não há palavras escritas. Nada contra palavras, foi mais accidental do que qualquer outra coisa. Palavras poderão aparecer em outras obras.

Com a história e quadros decididos passei para a fase de passar a limpo. Comecei desenhando em uma folha canson A3 e colorindo com lápis de cor. Acabei fazendo um desenho mais certinho, com mais profundidade nos objetos e mais realista que o rascunho.

Quando apresentei o começo da primeira página nesses moldes para a turma de Atelier 2, no entanto, o estilo do desenho e a colorização não agradaram muito. Foi sugerido, então, que eu continuasse com os traços do rascunho ou até que utilizasse os próprios como o produto final. Como o esboço estava bem rabiscado, até com anotações e imagens em cima de imagens, e foi feito em papel comum frágil preferi refazer as páginas em papel canson, mas conservando melhor o traço solto do rascunho. Procurei não olhar os desenhos anteriores para que ficasse um pouco mais livre. Quanto à colorização, achei importante dar cor ao desenho, pois ela ajudaria a leitura e a narrativa. Para os pontos principais da história usei cores um pouco mais vivas e não as repeti no fundo. Ou seja, apenas o carro da protagonista é vermelho. Assim, quando o quadro mostra um automóvel parado atrás de um vermelho já compreende-se que se trata do carro da personagem principal. Faço o mesmo com o carro e o chapéu do antagonista, assim quando mostro o pensamento onde um carro azul-claro pega fogo e uma pessoa de boné roxo é atacada por monstros já se sabe de quem se trata.

Usei tinta aquarela, porque já estava disponível e gosto de aguadas pelas manchas e leveza. Pincelei rapidamente e não me preocupei em pintar totalmente dentro dos contornos e achei que combinou com a proposta mais solta do trabalho. Com o passar das páginas fui inconscientemente deixando cada vez mais partes em branco. No fim essas áreas brancas resultaram em um bom efeito na obra, provavelmente continuarei com elas em trabalhos futuros.

3.4. Fase 4

Entrei na fase final com pelo menos uma decisão: fazer quadrinhos. A questão era continuar o projeto de Atelier 2 ou um novo quadrinho. Esse era um trabalho, apesar de inspirado em experiência pessoal, muito relacionado à cidade de Brasília. Depois de deliberar por um tempo resolvi voltar à ideia de fazer uma representação do ambiente do meu ponto de vista, pensamento que apareceu algumas vezes no passado e fracassou. Desta vez, contudo, faria de uma forma que sentisse mais confortável, para evitar excesso de frustrações que bloqueassem o andamento das coisas, ou seja, faria um quadrinho pintado com tinta acrílica em papel. Como já foi dito, gosto muito de quadrinhos, logo, usar essa mídia seria mais incentivador para mim. Já foi mencionado, também, que não gosto de fazer coisas muito grandes e que ocupem muito espaço por isso optei por papel A3. Outra vantagem do papel é sua versatilidade quanto à apresentação. Com ele posso tanto emoldurar e pendurar na parede quanto escanear em qualquer gráfica e imprimir cópias para fazer livros nos moldes de um quadrinho tradicional. Por último, escolhi pintura em tinta acrílica, pois tenho grande afinidade com esse tipo de técnica e tenho mais agilidade com tinta acrílica e ela permite alguns efeitos e estilos de pintura que queria usar e não seriam possíveis (ou seriam muito difíceis) de alcançar usando a aquarela, que usei no projeto anterior.

Então, a ideia é transmitir meus sentimentos pessoais em relação a ambientes do dia-dia através da pintura. Em Atelier 1 tive uma concepção parecida, mas havia pensado em fazer pinturas individuais mostrando diferentes ambiente, não haveria ligação direta entre elas. No entanto, ao pensar, cheguei à conclusão que se isso fosse colocado na forma de quadrinhos a oscilação de sentimentos ficaria mais clara, a sequencialidade dessa mídia colocaria cada imagem não somente lado a lado, mas criaria uma ligação entre elas e o contraste de emoções entre cada lugar em um curto espaço de tempo ficaria mais evidente. Resolvi mostrar um dia na minha vida através dos ambientes que frequento sob uma visão sentimental pessoal o que, de certa forma, se relaciona com o ideal psicogeográfico de ver a cidade com um novo olhar, neste caso, o minha própria visão.

Nos três primeiros quadros da primeira página a cena vai se abrindo em formato de um olho na vertical, representando eu mesma acordando e mostrando que esta se trata de uma visão minha, em primeira pessoa (Figura 7). Usei diferentes estilos de pinturas para criar imagens que representassem diferentes sentimentos de forma visual. Por isso para cenas da minha casa, onde me sinto mais confortável e segura, empreguei pinceladas mais soltas e com variedade tonal e coloquei mais detalhes e elementos que me agradam, como plantas, nas imagens. Para locais que me entendiam fiz uma pintura bem lisa e geométrica, sem iluminação ou detalhes, só formas básicas apenas servindo o propósito de serem suficientemente reconhecíveis para passar a ideia do local que elas representam. Esses diferentes estilos que queria utilizar no trabalho foram uma das razões que optei pela tinta acrílica. Ela me permite fazer tanto pinceladas aparentes e soltas quanto uma camada plana de uma cor só.

Além das diferentes modos de pintar, variei os enquadramentos de cada cena. Nas representações da minha própria casa usei *closes* de objetos em vários quadros, para passar intimidade, pessoalidade e aconchego. Nas cenas de tédio, usei o mesmo ângulo, um dos modos mais clichês de representar uma rua e a forma mais básica de perspectiva com ponto de fuga.

Em termos de linguagem de quadrinhos, empreguei basicamente dois tipos de transição: aspecto-para-aspecto e cena-a-cena. Como não há personagens aparecendo nas cenas e a ideia é dar ênfase no ambiente, que é estático, as transições ação-para-ação e momento-a-momento não aparecem. São nas imagens que representam minha casa em que as transições aspecto-para-aspecto estão presentes. Isso acontece, pois é nesse ambiente que estou mais tranquila e, logo, percebo mais detalhes e objetos. Sinto-me confortável para parar um momento e absorver o arredor, mesmo que o mesmo já seja muito familiar. Esse sentimento junto ao aconchego dos *closes* mencionados anteriormente cria essa sequência aspecto-para-aspecto (Figura 8 e Figura 9).



Figura 7
Meu ambiente p.1
Arquivo pessoal



Figura 8
Meu ambiente p.2
Arquivo pessoal

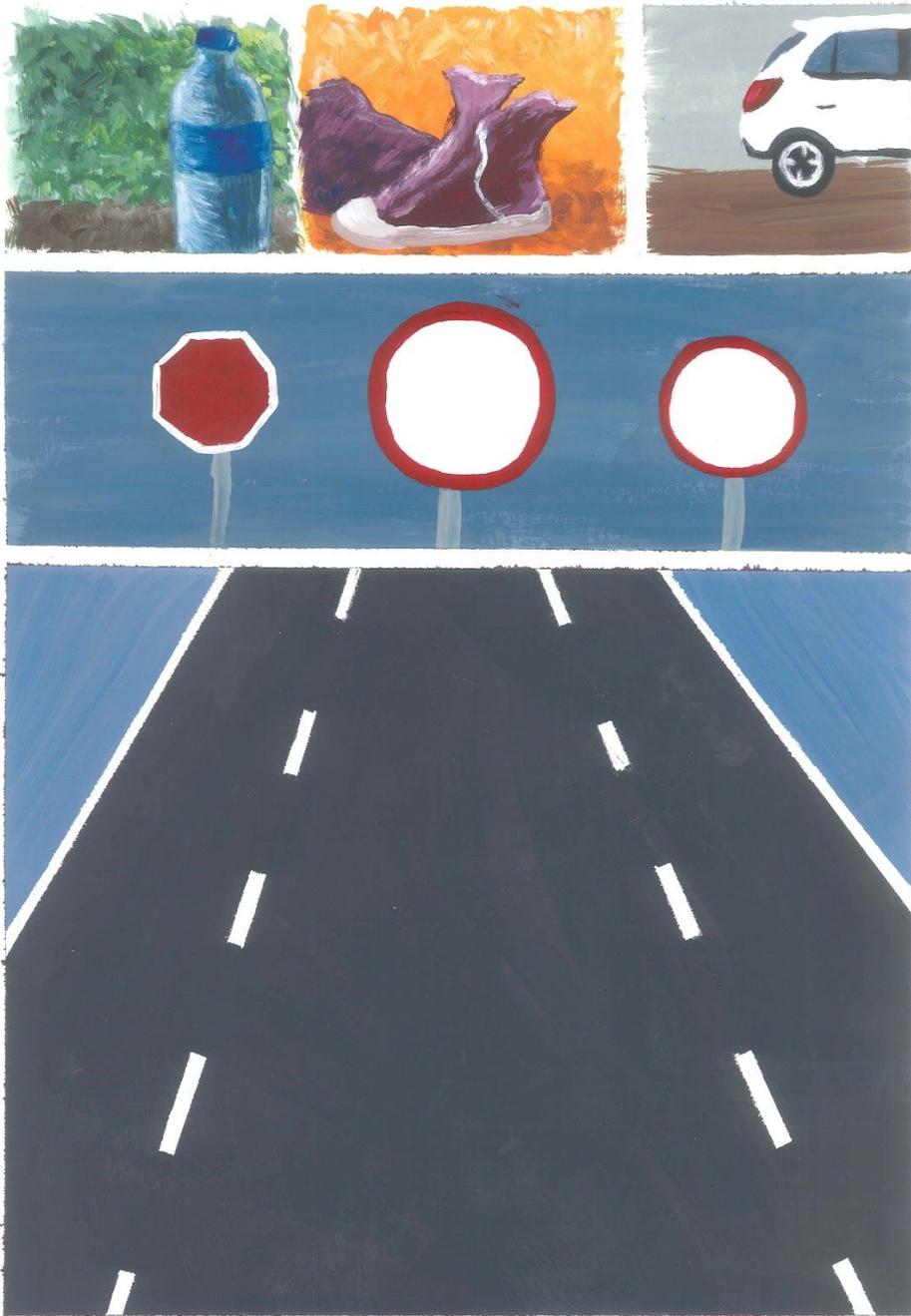


Figura 9
Meu ambiente p.3
Arquivo pessoal

O segundo tipo de transição empregado, cena-a-cena, aparece nas cenas que envolvem os deslocamentos do cotidiano (ir ao supermercado, à universidade, etc.). Esses momentos estão relacionados a tarefas que considero tediosas ou que requerem ligeireza e eficiência. Quando se dirige o ideal é, na maioria das vezes, chegar ao seu destino da forma mais eficaz, rápida e segura. Por isso, além da simplicidade pictórica das imagens, o uso da transição cena-a-cena, onde o quadro seguinte mostra uma passagem de tempo ou espaço, acontece. Em meu quadrinho represento as ruas, estacionamentos e supermercado em quadros únicos, um seguido do outro, sem enrolação, pois normalmente minha relação com eles é essa, eles servem seu propósito e eu vou embora. Nesses casos as transições cena-a-cena estão muito relacionadas a mudança de espaço (Figura 10).

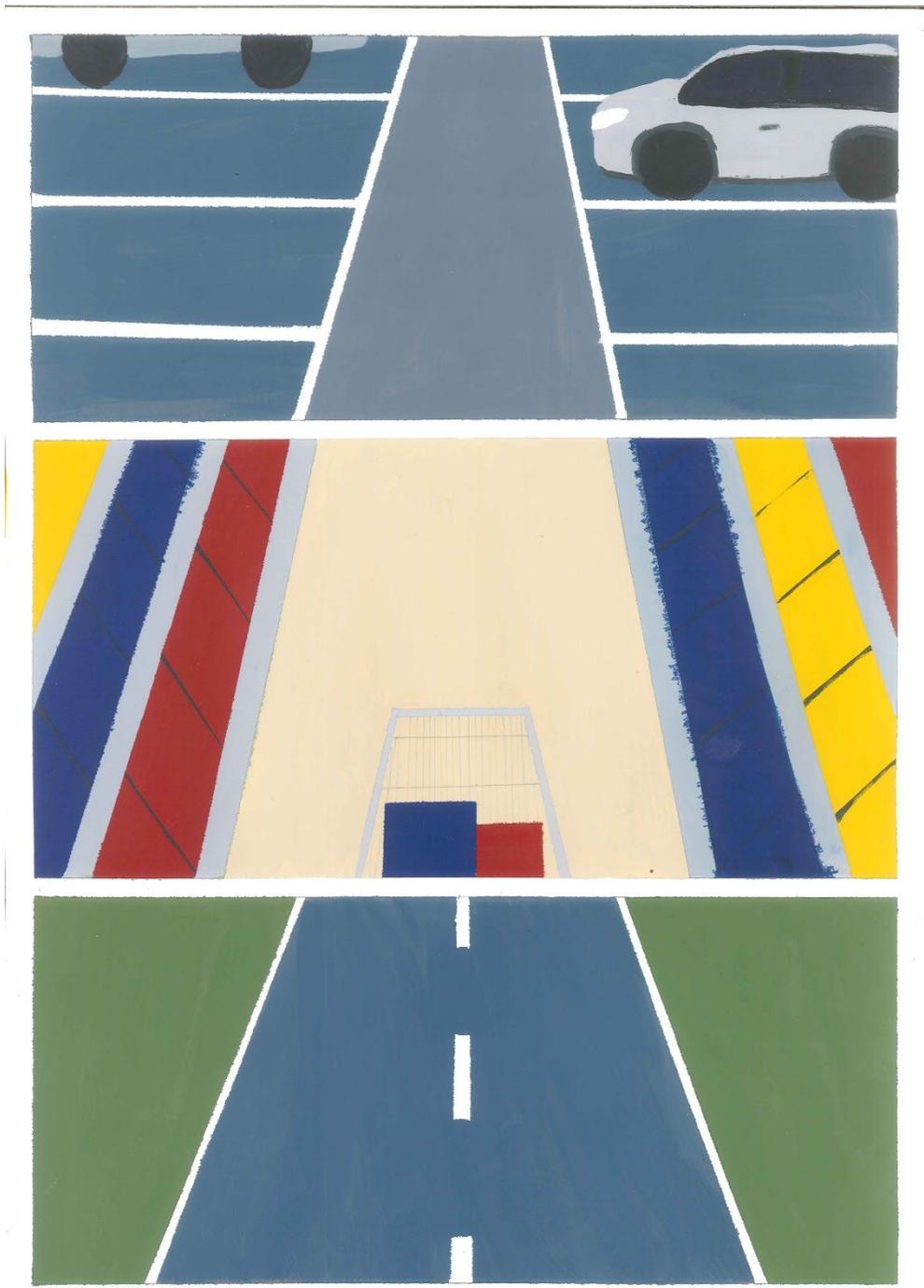


Figura 10
Meu ambiente p.4
Arquivo pessoal

Há uma mudança de cenário quando represento a universidade. Como às vezes passava muito tempo nesse local, tenho um relacionamento mais profundo com ele. Logo, o represento com muito mais detalhes que o supermercado, por exemplo. É neste ponto que introduzo três quadros cujas combinações de cores representam dia, crepúsculo e noite. Neste ponto, a transição cena-a-cena relaciona-se mais à passagem de tempo, pois, no quadro seguinte, pinto a mesma cena da universidade, porém à noite. Queria mostrar que há vezes que o mesmo lugar causa diferentes impactos dependendo do horário. Durante o dia, a universidade é um lugar normal, mas durante a noite pode ser tenso, por isso usei cores muito escuras e com pouca fonte de iluminação (Figura 11). Também representei plantas, que antes eram arredondadas e mais simpáticas, de forma angulosa e com pontas, o que lhes dá um ar menos amigável. Usei o mesmo princípio na representação do estacionamento, onde acrescentei um pouco de vermelho (cor que denota alerta) e deixei meu carro como única fonte de luz, pois ele seria meu ponto de segurança. O nervosismo que sinto durante a noite se estende até enquanto dirijo de volta para casa (Figura 12).



Figura 11
Meu ambiente p.5
Arquivo pessoal

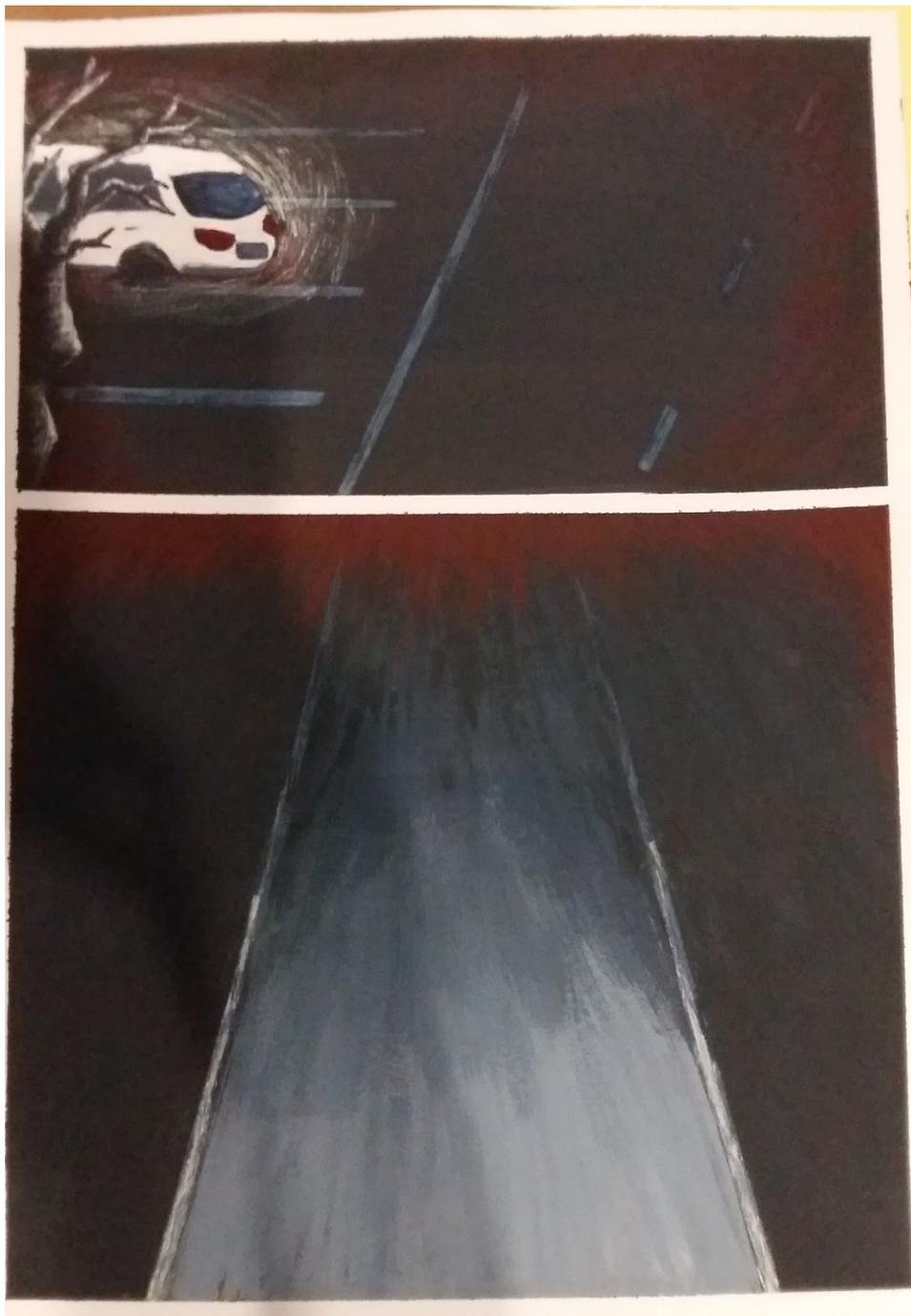


Figura 12
Meu ambiente p.6
Arquivo pessoal

Na última página fecho o ciclo voltando ao ambiente do lar. Volto a fazer pinceladas mais relaxadas, mais *closes* e mais transições aspecto-para-aspecto. Os três últimos quadros voltam a mostrar um olho se fechando, até se cerrar por completo e cair na escuridão (Figura 13).



Figura 13
Meu ambiente p.7
Arquivo pessoal

4. Considerações Finais

O estudo da psicogeografia é ajuda na compreensão de emoções e até mesmo como expressá-las pictoricamente. Mesmo assim expressar em imagens sentimentos pessoais é complexo. Apesar da universalização de algumas reações humanas em relação a certas formas, cores, etc., ainda é difícil traduzir a complexidade da relação de um indivíduo com determinado local, especialmente se esse for mais intrínseco do indivíduo em questão. Há também pessoas de diferentes personalidades, que podem ter reações menos ou mais extremas a ambientes idênticos. Uma pessoa extrovertida pode sentir menos desconforto em lugares públicos e movimentados que uma introvertida, por exemplo. Esse, no entanto, é um ótimo motivo para tentar transmitir sentimentos por imagens, especialmente histórias em quadrinhos, que possuem bom potencial para envolver o leitor.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COVERLEY, Merlin. Psychogeography. Reino Unido, Oldcastle Books, 2012. Edição do Kindle.

EISNER, Will, Foreword (1985). In: Eisner, Will, Comics and sequential Art. Estados Unidos da América, Norton, 2008.

ELLARD, Colin. Places of the Heart: The Psychogeography of Everyday Life, 2015.

Fallout 3. Bethesda Game Studio (desenvolvedor), Bethesda Softworks (publisher), 28 outubro, 2008. PC game.

MCCLLOUD, Scott. Understanding Comics The Invisible Art. Estados Unidos da América, HarperPerennial, 1994.

MCCLLOUD, Scott. Making Comics. Estados Unidos, HarperCollins, 2006.

NICKLIN, Hannah (2015), A Psychogeography Of Games #1: Kentucky Route Zero.

Disponível em:

<https://www.rockpapershotgun.com/2015/07/03/a-psychogeography-of-games-1-kentucky-route-zero/>. Acesso 30 de junho de 2016.

TOTTEN, Christopher W., An Architectural Approach to Level Design. Estados Unidos, Taylor & Francis Group, 2014.