UNIVERSIDADE ESTADUAL DO RIO GRANDE DO SUL
UNIDADE UNIVERSITÁRIA EM MONTENEGRO
GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS: LICENCIATURA

GABRIEL MACHADO KNIEST

LEMBRANÇAS QUADRINIZADAS:

registrando e recordando a vida através de histórias desenhadas

MONTENEGRO
2019

GABRIEL MACHADO KNIEST

LEMBRANÇAS QUADRINIZADAS:

registrando e recordando a vida através de histórias desenhadas

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Artes Visuais da Universidade Estadual do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Artes Visuais.

Orientadora: Prof.ª Dra. Carmen Lúcia Capra

MONTENEGRO

2019

Catalogação de publicação na fonte (CIP)

K51l Kniest, Gabriel Machado

Lembranças quadrinizadas: registrando e recordando a vida através de histórias desenhadas/ Gabriel Machado Kniest - Montenegro, 2019.

56 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Estadual do Rio Grande do Sul, Curso de Licenciatura em Artes Visuais, Unidade em Montenegro, 2019.

Orientadora: Prof.ª Dr.ª Carmen Lúcia Capra

1. Autobiografia. 2. Desenho. 3. Quadrinização. 4. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação). I. Capra, Carmen Lúcia. II. Curso de Licenciatura em Artes Visuais, Unidade em Montenegro, 2019. III. Título.

Catalogação elaborada pelo Bibliotecário Uergs - Marcelo Bresolin CRB10/2136

GABRIEL MACHADO KNIEST

LEMBRANÇAS QUADRINIZADAS:

registrando e recordando a vida através de histórias desenhadas

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Artes Visuais da Universidade Estadual do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Artes Visuais.

Orientadora: Prof.ª Dra. Carmen Lúcia Capra

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Prof.ª Dra. Carmen Lúcia Capra
Universidade Estadual do Rio Grande do Sul - UERGS

Prof.ª Dra. Juzélia de Moraes Silveira
Universidade Estadual do Rio Grande do Sul - UERGS

Prof.ª Dra. Mariana Silva da Silva
Universidade Estadual do Rio Grande do Sul - UERGS

Agradeço, em primeiro lugar, à minha mãe, Virginia, minha primeira professora na questão artística, mentora nos assuntos desenhísticos e quem, por meio de brincadeiras e incentivos, me introduziu neste universo artístico; provavelmente não estaria aqui ou chegaria até este ponto da jornada se não fosse por ela. Agradeço à meu pai, Rigoberto, por sempre dar todo o auxílio e apoiar meus estudos. Agradeço aos meus familiares, amigos, colegas e professores que acabaram por se tornar parte da composição deste trabalho, mais a meus colegas e amigos próximos, por terem compartilhado momentos engraçados comigo e por insistirem para que eu me mantivesse nas produções quadrinescas para este trabalho, quando minha ideia era tentar variar. Agradeço à minha grande amiga Luyza por ter sido a musa cômica que despertou em mim a origem destas Lembranças Quadrinizadas. Agradeço aos professores que auxiliaram ao dar dicas que me orientassem no presente trabalho. Por fim, endereço agradecimentos especiais à minha professora orientadora, Carmen Lúcia Capra, pelas esclarecedoras e engraçadíssimas orientações e por suas ideias que ajudaram a aprimorar este trabalho.

RESUMO

O Trabalho de Conclusão de Curso intitulado “Lembranças Quadrinizadas”, trata de uma pesquisa em poéticas visuais sobre desenhos e narrações autobiográficas, através de desenhos quadrinizados. A pesquisa teve como base as lembranças de momentos vividos e presenciados, a maioria ocorrida durante o período de frequência à universidade e que, por alguma razão, foram marcantes para a geração de uma forma poética e quadrinizada de narrar os ocorridos do passado com humor. Além da pesquisa ter incentivado a criação de piadas ilustradas (desenhos executados no interior de balões de pensamento, elemento das histórias em quadrinhos, que têm como objetivo conversar com as ideias apresentadas ao longo da escrita) para o texto argumentativo, oportunizou pensar sobre as modificações que o processo de quadrinização das lembranças pode causar às narrativas e o que pode ser criado a partir do mesmo.

Palavras-chave: Lembranças quadrinizadas. Quadrinização. Humor. Desenho. Autobiografia.

ABSTRACT

The final paper entitled “Quadrinized Recollections”, it is about a research in visual poetics about drawings and autobiographical narratives, through quadrinized drawings. The research was based on the recollections of lived and witnessed moments, most occurred during university frequency period and that, for some reason, were important to the production of a poetic and quadrinized way to narrate with humor the past events. In addition to stimulating the creation of illustrated jokes (drawings executeds inside thought balloons, elements of comics, that aim talk about ideas apresented throught wrinting) for the argumentative text, the research provided an opportunity to think about the modifications that the process of recollections quadrinization can cause to narratives and what can be created from this process.

Keywords: Quadrinized recollections. Quadrinization. Humor. Drawing. Autobiography.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 9
1. DESENHO E REGISTRO 11
2. O FUNDO LÍMBICO E O CONTRASTE COM A SIMPLICIDADE 27
3. NEM TUDO QUE SE PARECE SE IGUALA 33
4. A VIAGEM 47
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS 54
REFERÊNCIAS 56

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa trabalhará ideias voltadas à como contar histórias por meio de desenhos e humor. Tratará das Lembranças Quadrinizadas, de como transformar momentos do passado em desenhos ou desenhos quadrinizados e de como isso afeta e transforma o que será contado e produz algo novo, de como este tipo de história em quadrinhos pode diferenciar-se das demais, do que é presente nelas, o que pode levar a fazê-las e sobre o que podem contar de novo para quem as produz.

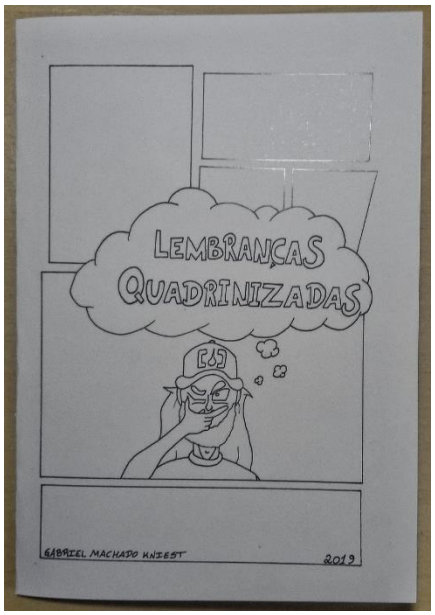
Durante algum tempo, após ter realizado minha primeira Lembrança Quadrinizada, fiquei perguntando-me que tipos de momentos ou lembranças poderiam ser transformados, ou ainda, dar origem a outras destas produções, quais deveriam ser escolhidos. Porém, esse tipo de questão sempre acaba por causar sua oposta: por que algum deveria ser excluído? Mas os trabalhos de pesquisa devem possuir algum foco, ou então eles não sairão do lugar.

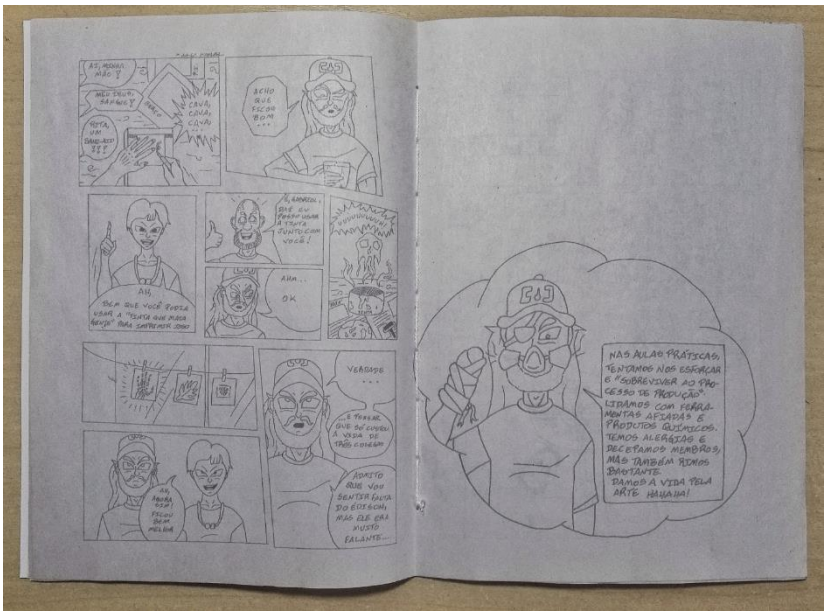
Algum tempo depois, já possuindo alguns exemplares de minhas produções, outra questão passou a habitar meu pensamento, e a pergunta passou a ser: a quem pertencem estas Lembranças Quadrinizadas? Porém, com o acompanhamento de minha banca e um outro ponto de vista sendo lançado sobre tal pergunta, a questão acabou a voltar-se mais à: para quem são feitas estas lembranças?

Outro desafio para mim, que me atraio mais pela área de criação de histórias e personagens, foi ter de elaborar histórias, ainda que cada qual fechada em si mesma, que fossem baseadas em momentos da realidade e contendo personagens que eram as pessoas à minha volta. O esforço de ter de desenhar meus colegas e professores foi desafiador, pois tinha de fazê-los minimamente semelhantes a como eram, e a cópia nunca foi o meu foco até então. Mas observá-los reconhecendo-se, lembrando dos momentos desenhados e rindo de tudo aquilo, foi recompensador. Ainda assim, a mão do desenhista “coça” ao iniciar um desenho, e a mente se expande a cada traço executado, o que acabou por fazer-me misturar minhas lembranças em forma de desenho com o meu ponto de vista humorístico e meu prazer por inventar a partir do desenho e isso me levou a outra questão: o que resulta dessa fusão entre as lembranças, o ponto de vista do criador e sua vontade criativa, em um trabalho artístico autobiográfico?

Por fim, após realizar um certo número de histórias e algumas tentativas de organizá-las em conjunto até que este obtivesse uma “cara melhor”, cheguei ao seguinte resultado: uma pequena HQ em tamanho A5, com minhas lembranças quadrinizadas impressas em folhas de papel jornal e costuradas à mão para que pudessem permanecer unidas.

Figuras 1 e 2 – HQ Lembranças Quadrinizadas – Gabriel Kniest, 2019.





Fonte: Acervo Pessoal

1. DESENHO E REGISTRO

Desde os primórdios da humanidade, podemos dizer que nossos ancestrais possuíam certo interesse em registrar suas histórias, sendo a partir de um meio de registro de si próprios, de um grupo em que se encontravam inseridos ou daquilo ao seu entorno.

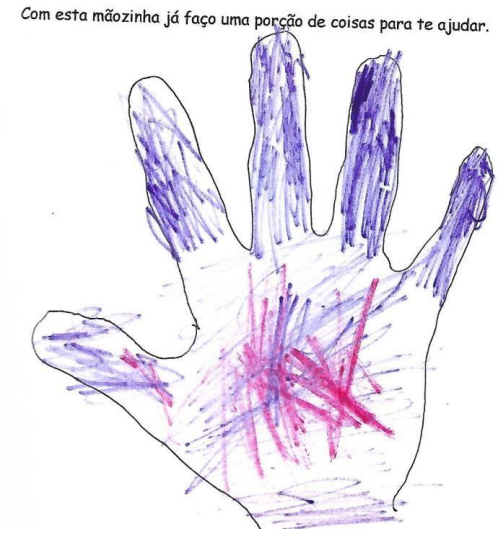
[1]

[1] As figuras que não possuem legendas com denominação e fonte, são aquelas cujo diálogo faz parte do texto argumentativo.

De certa maneira, este interesse, que talvez seja, na verdade, uma característica nossa enquanto espécie, continua a nos acompanhar até os tempos mais recentes e podemos observar indícios disto, logo na infância. Caso não tenha ficado claro, darei uma “mãozinha”.

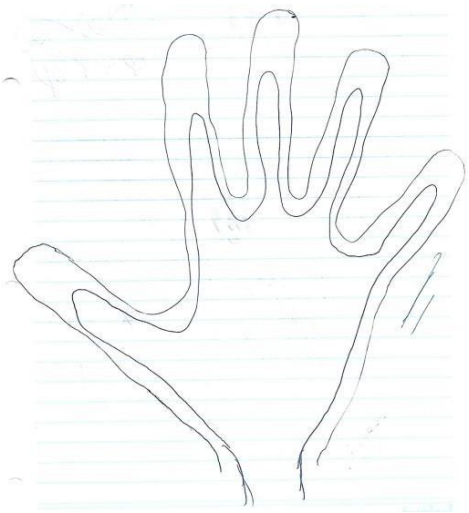
Quem de nós nunca desenhou (ou contornou) a própria mão, quando criança, tendo o feito espontaneamente, por influência dos pais ou professores de séries iniciais?

Figura 3 - Trabalho Escolar. Gabriel Kniest, 2002.



Fonte: Acervo Pessoal

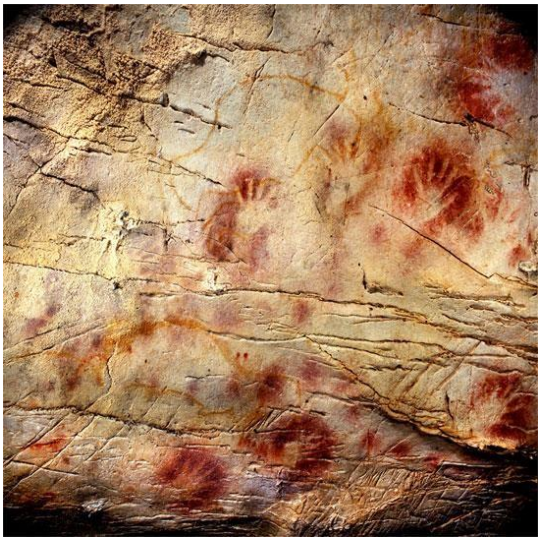
Figura 4 - Influência dos Pais. Raquel Kniest, 2007.



Fonte: Acervo Pessoal

Talvez possa parecer algo simplório, mas esta é uma das primeiras formas de autorregistro que exercemos, muito similar ao que fazia o “Senhor Uga-Buga” (piada ilustrada na página 11), na sua época.

Figura 5 - Pintura Rupestre de Altamira, Espanha.



Fonte: Portal da Arte

De desenhos que autorretratam aquele que os fez à representações de outros (alguns com nomes e setas indicativas) e até mesmo animais e lugares registrados, começam a se agrupar características daquilo que venho a denominar de: *Histórias Desenhadas*. É possível entendermos ou pensarmos estes desenhos como fragmentos de momentos que, vividos ou observados, talvez mais voltados para o prazer do ato de desenhar e experimentar esboçar novas imagens do que para o objetivo de contar uma história, provável explicação pela qual esquecemos boa parte daquilo que fora desenhado durante certos períodos da infância. Mas, alguns de nós possuem uma espécie de “historiador de plantão” na família (pai, mãe, outro responsável) que coleta aquelas folhas que “rabiscamos e, no minuto seguinte, perdemos, completamente, o interesse” e, as impondo um valor que nos é imperceptível temporariamente, as armazenam, compondo, assim, nosso **primeiro acervo autobiográfico**, que é DESENHADO!

Figura 6 - Mãe e Pai. Raquel Kniest, 2007.

Fonte: Acervo Pessoal

Figura 7 - Mãe, Raquel e o Arbusto Caverna. Raquel Kniest, 2007.

Fonte: Acervo Pessoal

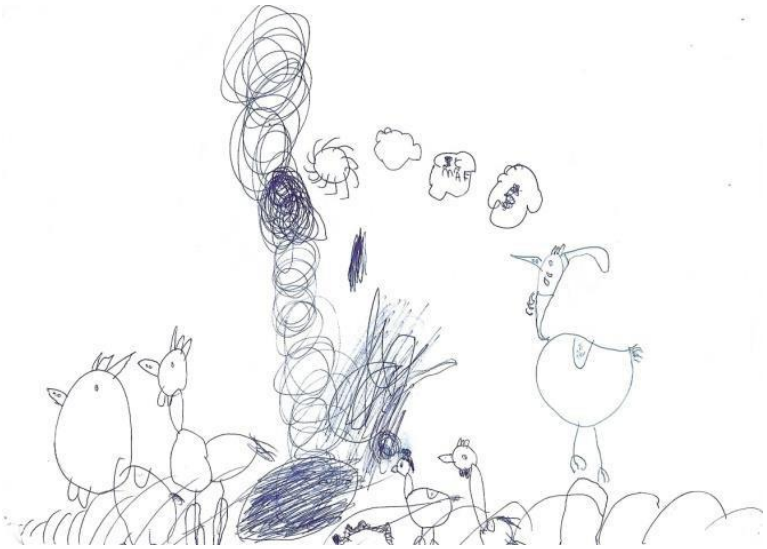
Figura 8 - Mãe no canteiro de flores. Raquel Kniest, 2007.

Fonte: Acervo Pessoal

Figura 9 - Raquel, sua família e “o Robocop”. Raquel Kniest, 2007.

Fonte: Acervo Pessoal

Figura 10 - As galinhas no pátio. Raquel Kniest, 2007.



Fonte: Acervo Pessoal

Figura 11 - Cricri (pássaro de estimação). Gabriel Kniest, 2007.

Fonte: Acervo Pessoal

Acredito que estes desenhos, que retratam as crianças, as quais fizeram seus familiares, seus animais e outras coisas mais que se encontravam à sua volta, possam ser tratados como **lembranças**, as primeiras **lembranças desenhadas** que compomos.

Os meios de registrar nossa história, os quais foram executados através de imagens ao longo dos anos, variam de desenhos e pinturas em paredes de cavernas à colunas e arcos esculpidos em um estilo que pode nos remeter às histórias em quadrinhos, como a Coluna de Trajano, por exemplo. Mas como a maioria de nós não costuma andar por aí empunhando um formão e um martelo ou possui uma caverna nos fundos de casa, vamos nos manter nas produções em suportes de papel.

Mas quais os limites ou os efeitos de fusão entre a ficção, a realidade e as *Histórias Desenhadas*?

Ficção, segundo o dicionário, significa: ato ou efeito de fingir, de simular uma intenção ou sentimento, falsidade; criação da imaginação, invenção fabulosa, opõe-se ao que é real, fantasia. Em relação à arte é mencionada como: criação artística que se pauta em elementos ou personagens irreais, frutos da imaginação. Ao consultar o dicionário sobre o significado de realidade, ele a menciona como: característica ou particularidade do que é real (tem existência verdadeira), a reunião daquilo que é real (coisas, fatos, circunstâncias, etc.).

Quando se trata de histórias ou lembranças, a identificação precisa de ambas é uma tarefa difícil de ser exercida, quando é, ou ainda, uma tarefa questionável sobre sua necessidade ou real possibilidade de ser exercida. Quem conta uma história o faz através de seu ponto de vista. De acordo com Celestino e Lucas (2013, Documento Eletrônico),

> As lembranças, por mais nítidas que pareçam, são fluídas e muitas vezes são influenciadas pelo “eu” do escritor no presente, o que exige uma visão além de si mesmo e de um contexto geral no qual estava inserido. Ao discutir sobre a complexidade da memória, Vilas-Boas destaca:
> O filtro da memória impede a objetividade tanto no relato autobiográfico oral quanto no escrito. As fronteiras entre imaginação e memória são difíceis de determinar, e as autobiografias e livros de memória funcionam como espelho, autoconhecimento, reinvenção e até autodefesa. Vladimir Nabokov, autor de Lolita, dizia que ninguém pode falar de si mesmo sem estar consciente da quantidade de ficção que existe na percepção do eu. (VILAS BOAS, 2008, p. 40 *apud* CELESTINO; LUCAS, 2013).

Ainda segundo Celestino e Lucas, uma das marcas da elaboração de uma HQ autobiográfica - como a que fora produzida para esta pesquisa - é ser, na maioria dos casos, autoral. Pelo fato de o autor participar de todo o processo de produção (da criação do roteiro à elaboração do desenho), é possível encontrar na sua obra traços de personalidade e de identidade.

Ao pensarmos em histórias desenhadas, como quadrinhos, ou parcialmente desenhadas, como livros de contos ilustrados, provavelmente nossas lembranças remeterão muito mais rapidamente a histórias puramente fictícias, como as HQs dos

universos de quadrinhos da Marvel e DC[2], os também muito populares mangás[3], entre outros. Isso, talvez, pelos inúmeros derivados produzidos para outros meios, como as séries de televisão, as animações, as produções cinematográficas, enfim, que acabam por atrair até mesmo públicos que antes não possuíam interesse pelas histórias em quadrinhos. E, mesmo que não pertençamos às legiões de fãs, que não acompanhemos as febres momentâneas, acabamos por nos deparar com anúncios televisivos sobre tais obras, postagens nas redes sociais e convivemos com pessoas que as apreciem, em especial, as crianças, que, muitas vezes, buscam pelas HQs após terem conhecido e começado a acompanhar suas versões derivadas.

No entanto, tal fato não impede que tenhamos noção da existência de HQs autobiográficas como Mesa 44 e Persépolis, por exemplo, das quais tratarei mais à frente e com maior profundidade, ou aquelas em que o autor trate de eventos que de fato aconteceram, de lugares que existem ou já existiram ou mesmo sobre a vida de alguém. A diversidade de trabalhos em HQ possibilita aos ligados ou amantes da prática de desenho, como eu, que façam obras cujas histórias baseiam-se na realidade, no entorno, no dia-a-dia, em nós mesmos; como o que acabei fazendo, sem perceber, em 2018, durante meu Estágio Supervisionado em Artes Visuais I, intitulado “Desenhanças: experimentando técnicas e trabalhando ideias sobre desenho com foco na geração do mesmo”, enquanto refletia sobre os ocorridos do processo. O artigo final referente ao estágio intitulava-se “É minha vez de perder o nome” e tratava de situações que ocorriam na sala de aula, ideias e observações, por vezes estranhas ou preconceituosas, que são dadas pelos professores da escola aos estagiários e de como passamos a ser chamados pelo título de professor.

---

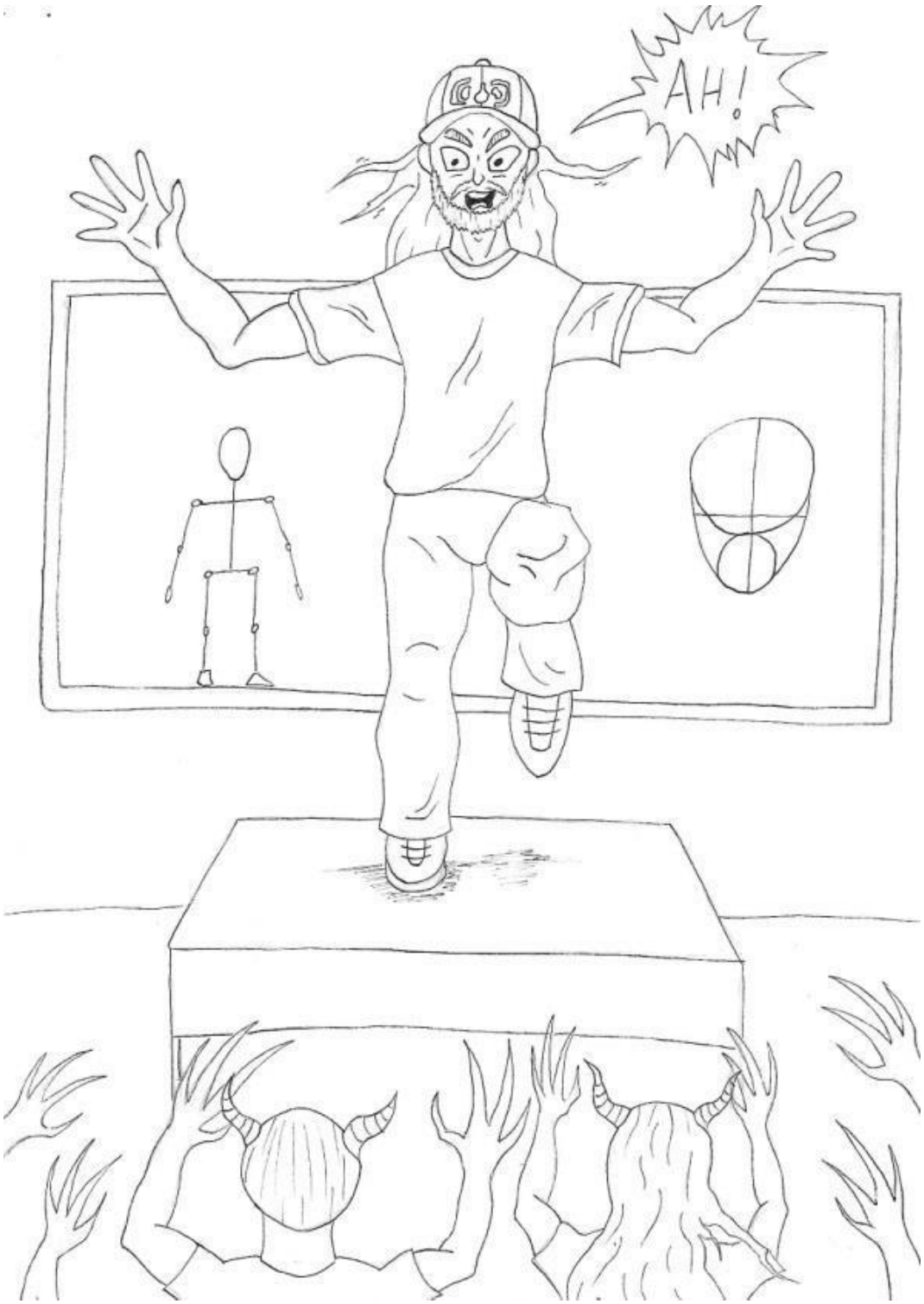
[2] A Marvel Comics e a DC Comics são duas grandes editoras americanas de histórias em quadrinhos, talvez as mais conhecidas no mundo. À Marvel, por exemplo, pertencem Os Vingadores e seu universo e à DC pertence a Liga da Justiça e seu universo.

[3] Mangás são histórias em quadrinhos japonesas ou feitas no estilo japonês.

Figura 12 - Observar a turma é como ser um cinegrafista e narrador do Animal Planet. Gabriel Kniest, 2018.

Fonte: Acervo Pessoal

Figura 13 - Os alunos não são uma legião de demônios. Gabriel Kniest, 2018.

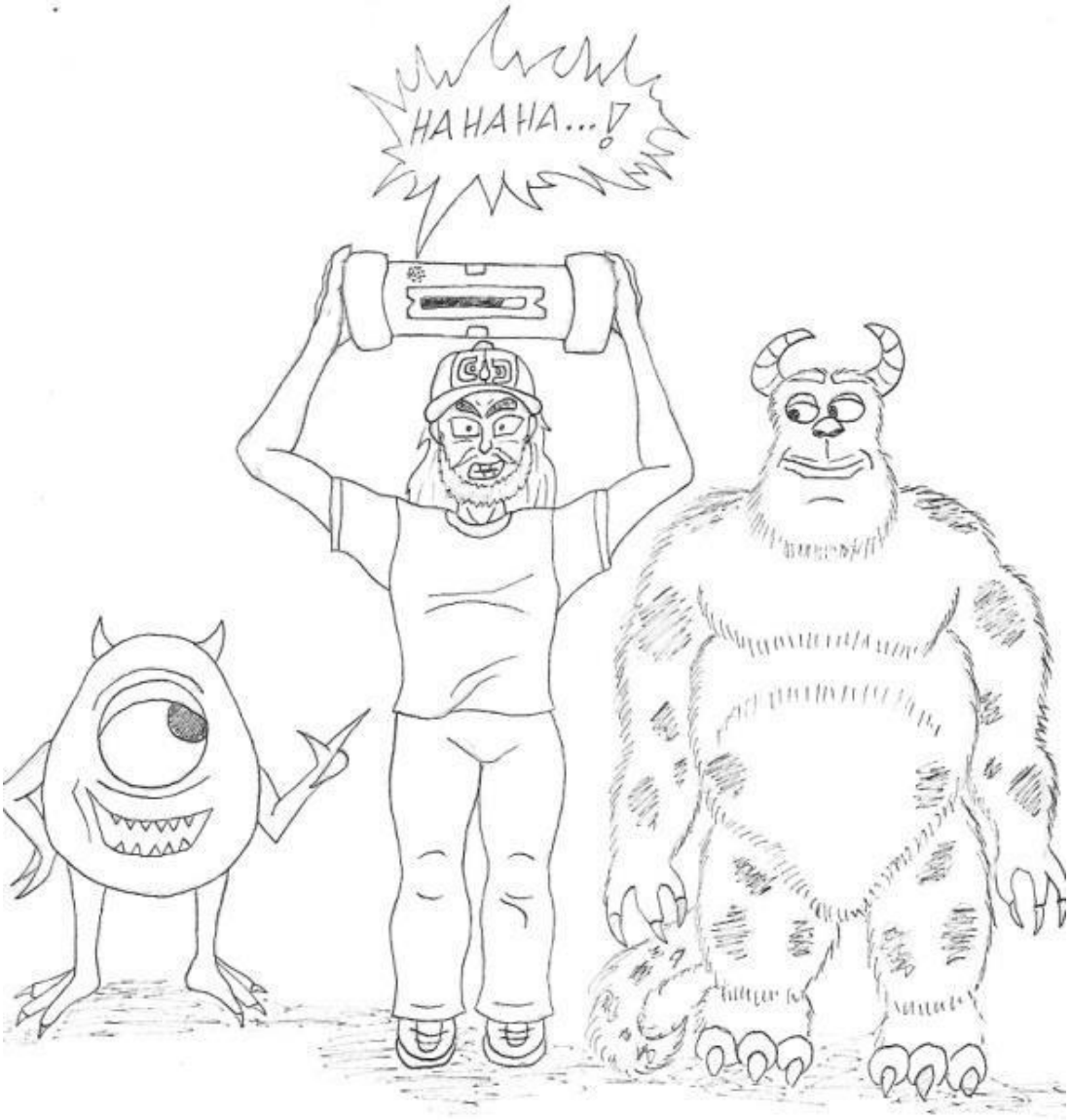


Fonte: Acervo Pessoal

Figura 14 - Os alunos perceberão que o Gênio não existe quando todos na sala tiverem nascido com o poder mágico de andar de bicicleta. Gabriel Kniest, 2018.

Fonte: Acervo Pessoal

Figura 15 - A risada é dez vezes mais potente que o grito (crie vínculos com a turma, não abismos). Gabriel Kniest, 2018.



Fonte: Acervo Pessoal

Mas foi em 2019 que passei de ilustrar pensamentos para quadrinizar momentos, sendo eles relacionados a situações do ensinar ou outras quaisquer, mas todas voltadas para características que, em minha perspectiva, tinham uma energia cômica desde o momento em que ocorreram.

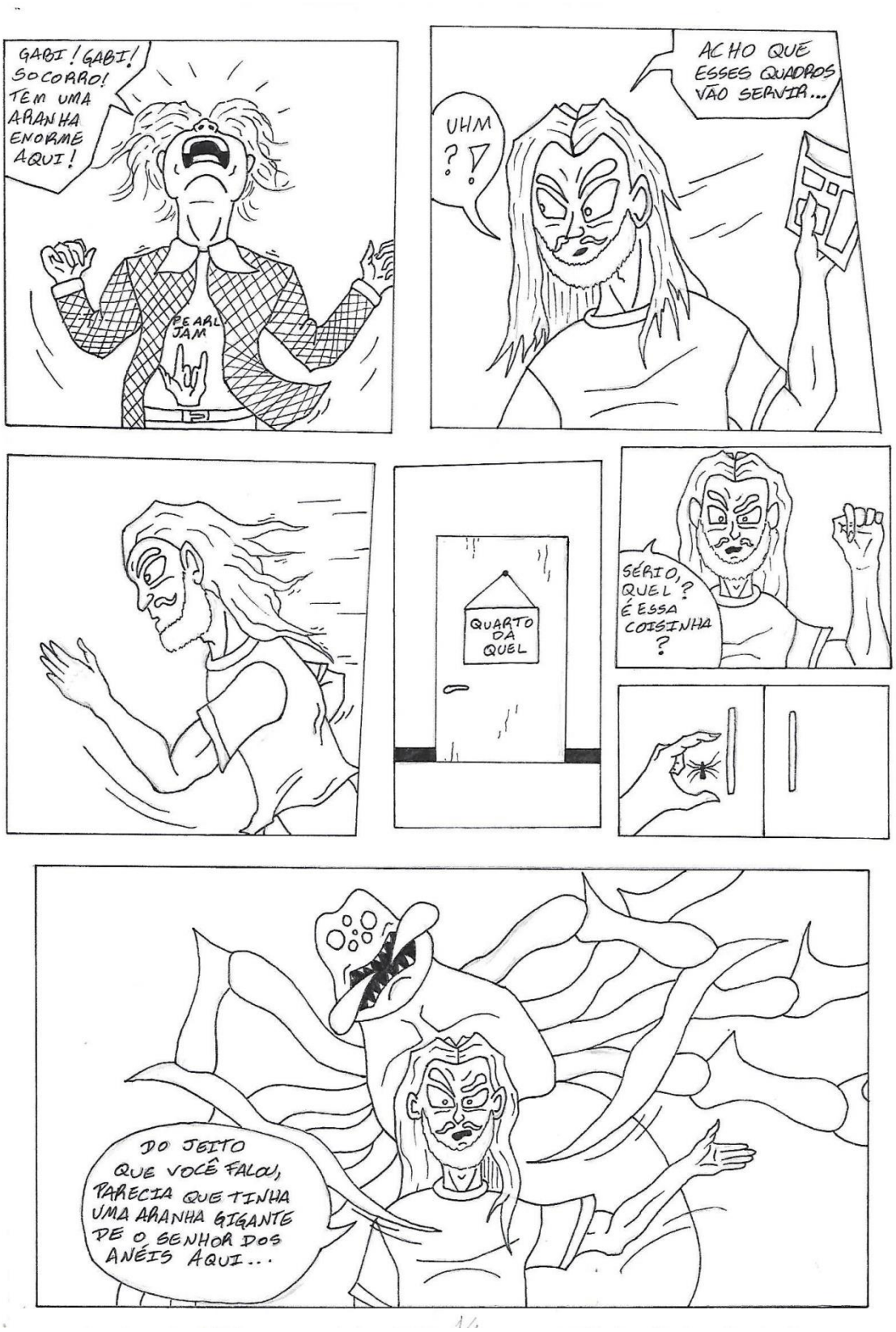
Figura 16 - A Pesquisa da Luyza, 2019 (1ª Lembrança Quadrinizada). Gabriel Kniest, 2019.

Fonte: Acervo Pessoal

Figura 17 – Xilo Fatal. Gabriel Kniest, 2019.

Fonte: Acervo Pessoal

Figura 18 - Para minha irmã Raquel, todas as aranhas são Ungoliant. Gabriel Kniest, 2019.

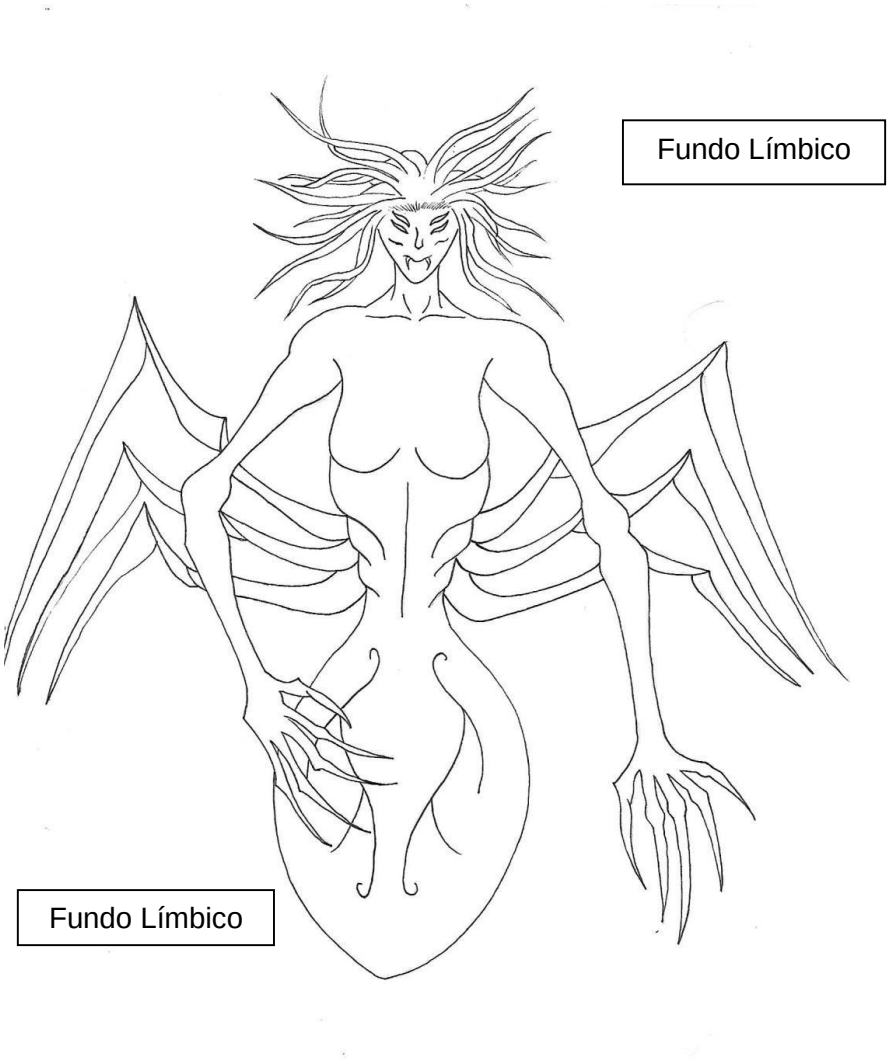


Fonte: Acervo Pessoal

2. O FUNDO LÍMBICO E O CONTRASTE COM A SIMPLICIDADE

Segundo o dicionário, **Limbo** significa: estado em que se encontra esquecido, negligenciado ou indefinido; condição de dúvida, incerteza, perda de memória, esquecimento; local onde são colocadas as coisas sem importância. Para mim, o limbo é, também, um imenso vazio pálido onde, por vezes, podem flutuar imagens soltas, como esboços de personagens, por exemplo.

Figura 19 - Aracwitch – esboço de um personagem de minhas histórias. Gabriel Kniest, 2017.



Fonte: Acervo Pessoal

Já se tratando dos quadrinhos que costumo produzir, fictícios em sua totalidade, a ocorrência de fundos com o **branco límbico** em determinados quadros trata-se de uma estratégia que tem como objetivo ressaltar o personagem que está sendo apresentado, fazendo com que o leitor foque no mesmo, devido à inexistência de um fundo figurado.

Figura 20 - Página de um antigo quadrinho. Gabriel Kniest, 2016.

Fonte: Acervo Pessoal

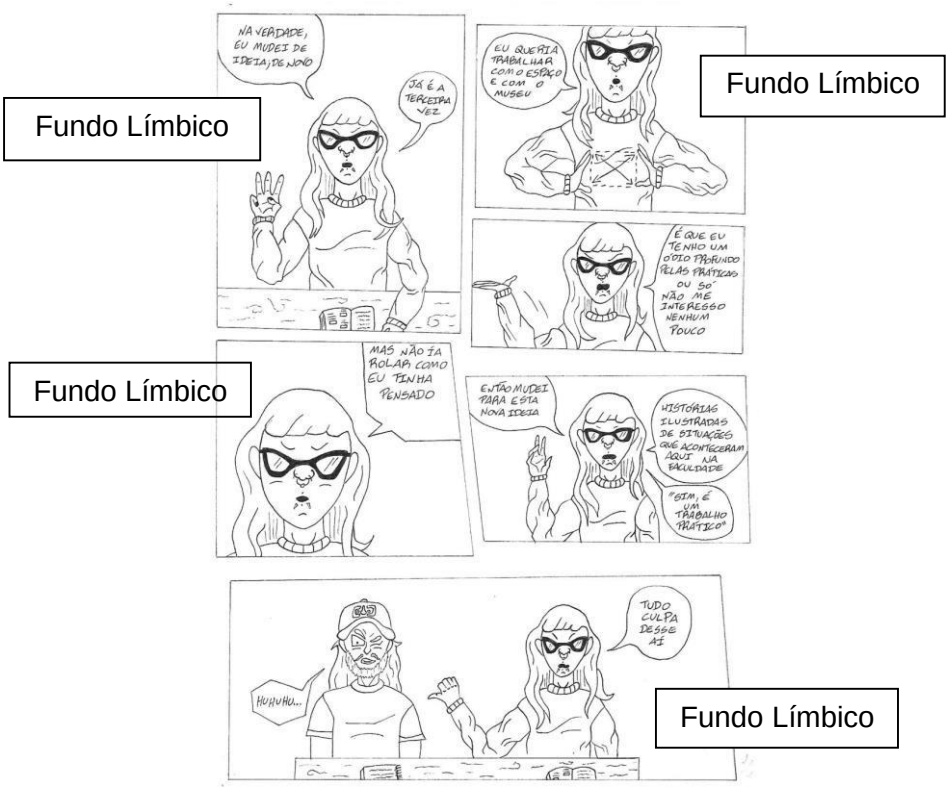
Nas Lembranças Quadrinizadas, contudo, os sentidos ou razões para a ocorrência dos **Fundos Límbicos** podem ter uma origem e justificativa distintas das anteriormente apresentadas.

Nós, ao encontrarmos conhecidos, exercermos hábitos que são costumeiros como o de contar ocorridos ou situações pelos quais passamos ou as quais presenciamos. Tal ato, obriga nossa mente a recapitular eventos que, mais provavelmente, tenham ocorrido próximos ao momento atual. No entanto, se alterarmos as variáveis de um destes encontros, passando uma tarde com um parente ou amigo que não vemos há tempos por exemplo e comentarmos ou conversarmos sobre um acontecimento ou feito do passado em que estivemos envolvidos, isso exigirá que nossa mente recorde de dados armazenados em um ponto muito mais distante de nossa “linha temporal memorial e mental”, o que pode fazer com que o nosso cérebro, como todo bom computador, acabe perdendo alguns dados ou dê “leves travadas” ao tentar “rodar arquivos” tão antigos.

Estas perdas ocasionam os popularmente conhecidos **Brancos** ou **Brancos Mentais**, que são espaços vazios entre os dados/informações que conseguimos recordar. Pode-se dizer que este é um fenômeno bem comum na mente das pessoas. Quem nunca teve que dar uma pausa durante um diálogo, pois deparou-se com um “abismo límbico” que rompia o caminho fluído de uma história que estava sendo contada? Ou, ao relatar algo a alguém, lembrou-se com nitidez, somente das informações principais ou mais relevantes do ocorrido, ocasionando o embaçamento de tudo aquilo que havia ao entorno de tal ocorrido-foco (fundo, sons, outras pessoas, outras conversas, etc.)?

A ocorrência deste fenômeno pode ser percebida em certos quadros das Lembranças Quadrinizadas, onde alguns cenários não são representados, pois são considerados menos importantes do que as imagens que foram, de fato, desenhadas. Podemos perceber nos desenhos a seguir:

Figura 21 - A Pesquisa da Luyza, 2019 (1ª Lembrança Quadrinizada). Gabriel Kniest, 2019.



Fonte: Acervo Pessoal

Assim como um dos significados da palavra temática deste capítulo, é possível ver que os fundos dos quadros desta Lembrança Quadrinizada foram “enviados para o Limbo”, pois não eram tão importantes em relação às imagens restantes, enquanto que a minha visão focou-se nas informações que me pareceram significativas: a personagem representada, Luyza, com certos detalhes que a caracterizam, suas expressões faciais e os gestos que fizera, também muito característicos. Acredito que os personagens (as pessoas que represento nas lembranças) sejam compreendidos como mais relevantes em relação aos fundos dos quadros em que os desenho, pois são eles que exercem as ações que acabam por chamar a minha atenção e são gravadas em minha mente. Por isso, a Luyza se torna o foco desta Lembrança Quadrinizada e o relevante aqui era mostrá-la. Pouco importava o cenário onde se encontrava, pois o foco daquilo que estava sendo buscado em meu acervo de lembranças (a comicidade do momento) encontrava-se naquilo que observei e julguei de suas ações naquela ocasião, o que consequentemente, fez com que minha mente voltasse a se lembrar, durante a execução dos esboços desta HQ, somente dos dados do ocorrido julgados relevantes.

O trabalho produzido sobre as lembranças contém certa simplicidade em relação às histórias em quadrinhos que vim criando ao longo dos anos, como um de meus hobbies. Nas histórias, eu precisava forjar personagens do zero e situá-los em algum local onde os ocorridos aconteceriam, ou seja, tinha que criar também os cenários. Nas lembranças, o processo me parece se inverter em vários pontos, começando por ter que recordar dos acontecimentos de momentos passados para então recriá-los através do desenho ao invés de forjá-los desde o princípio.

Quando crio personagens e os cenários para estas histórias em quadrinhos completamente imaginadas, costumo detalhá-los, preencher os espaços, utilizar melhor os espaços da folha, um toque de ornamentação de autor, porém, talvez nas Lembranças Quadrinizadas observo que meu pensamento quanto a isso funciona de maneira distinta. Nelas não trabalho com a composição do desenho através da elaboração de imagens e adição de detalhes, mas com algo que poderia mencionar como uma espécie de reconstrução de imagens da realidade cujas peças de montagem são, novamente, encaixadas a partir da retomada dos momentos vividos ou presenciados, através das lembranças. Com isso, me parece que o critério de preenchimento não é autoimposto com a mesma intensidade, pois ele não dependerá diretamente de minha vontade de criar o entorno do ocorrido ou de preencher o

espaço da folha delimitado pelas linhas que fecham os quadros, mas sim, do quão minha mente será capaz de recordar. Isso também deixa-me mais aliviado quanto à cobrança relativa ao aspecto mais simples e “esvaziado”, do que no exemplo dos quadrinhos que são criados do zero, por provocar a impressão de preguiça, não acabamento, entre outros, mas que acredito não se enquadrarem aqui. O que não foi lembrado, que não tinha tanta importância ou não causava o impacto preciso para ser gravado na mente, foi esquecido, enviado para o limbo.

Ainda que tenham uma relação com a realidade (uma realidade passada), os desenhos que compõe as Lembranças Quadrinizadas nunca tiveram a intenção de seguir uma linha realista e isso já ocorria com minhas outras produções em desenho, pois não é o estilo que me provoca o mesmo prazer ao realizá-lo e mesmo devido à eu não ser um grande dominador do mesmo, e, com isso, tento retratar a mim e aos outros que se encontram presentes nos quadros do trabalho com alguns detalhes que nos remetam. Desenhar deste modo, que não tem que ser exatamente fiel ao indivíduo representado, parece proporcionar-me maior liberdade de trabalhar com estes pontos ou detalhes que lhes são característicos, o que talvez contribua para a potencialidade do fator cômico que é buscado nestas HQs. Quanto ao colorismo, que é também ausente em grande parte dos trabalhos que desenho, sua não feitura em mais esta produção não me preocupa ou causa estranhamento, como também, não parece afetar nem positivamente e nem negativamente no fator de comicidade que busco.

No caso desta história, protagonizada pela Luyza, então minha colega, o ponto cômico em que foquei foi a sua fala, que é acompanhada e incrementada por suas expressões e gestos. É como que ao dizer que possui um ódio ou grande desinteresse pelo fazer artístico voltado à prática, ela dissesse a seguinte fala (abrindo, aqui, para uma liberdade poética ao descrever as entrelinhas de suas frases): — “Eu queria trabalhar o espaço porque é algo que me atrai, além do mais, eu odeio profundamente e não me interesso nenhum pouco pelas práticas. As práticas são coisas do passado, a teoria é a nova prática. A leitura e a escrita dão um calorzinho no coração, a prática dá um ranço. A escrita causa uma alegria de viver, mexer com argila suja as mãos e provoca uma vontade de suicídio coletivo!”.

No entanto, esta interpretação de sua fala, como também as falas de outros personagens representados do mundo real e suas ações, por exemplo, pode resultar em um possível problema em que o número de pessoas capazes de interpretar aquilo que se tenta transmitir como engraçado acabe por se tornar reduzido.

3. NEM TUDO QUE SE PARECE SE IGUALA

Contar histórias, ou mesmo estórias, parece um ato tão comum ou algo que possivelmente esteja fundido de alguma maneira à nossa vida que acaba por tornar-se um hábito que certas vezes passa despercebido, mas que é tão essencial para nós quanto a própria fala e o desenvolvimento da habilidade de falar sobre algo ou sobre as coisas. Se pararmos para pensar, perceberemos que todas as coisas possuem uma história (que pode também ser estória), provocadora de reações como o riso e o fascínio, que viaja através do tempo e nos conta sobre elas, mas juntamente sobre o mundo e sobre nós: a gravidade foi pensada através de uma fruta atingindo a cabeça de alguém; as rochas, a areia e a terra que compõe o chão sobre o qual pisamos são resultantes de uma batalha ou ação cooperativa entre lava e água; os humanos resultam de seres que exploraram novos ambientes; o mundo ou a existência são resultado de uma explosão cósmica ou de uma organização consciente e mística, dependendo da base de leitura que se preferir seguir, entre outras.

Além disso, existem as estórias que são fictícias ou parcialmente fictícias, como os livros de contos, que lemos por prazer, as histórias de ninar que nos são contadas e os mitos e folclores de inúmeras culturas que já possuem a função de tentar explicar os fenômenos da realidade, como: a seca de um rio, a perda de uma plantação, as pragas e, até mesmo, o assumir de um trono por um rei ou faraó.

Mas não são só de *fadas* que se constituem nossas vontades de leitura e escrita (produção), temos, também, a necessidade, talvez imperceptível pelo costume e prática constante, de contarmos histórias sobre nós mesmos. Podemos fazer isso, por exemplo, através de álbuns fotográficos, como aqueles que mostram momentos do passado tais como reuniões de família, aniversários, casamentos, eventos importantes ou mesmo alguma situação do dia a dia que alguém tivera motivo ou vontade de querer registrar e guardar, e também das fotografias em massa tiradas com nossos dispositivos celulares, atualmente. Fazemos também por meio de diários, cartas, vídeos, etc. E o fazemos, ainda, por meio da linguagem escrita, falada e também podemos fazê-los pela linguagem dos desenhos, por exemplo.

Quando pensamos em histórias contadas por meio de desenhos, talvez as histórias em quadrinhos sejam um dos primeiros exemplos que vêm à nossa mente. Dependendo de seu círculo familiar, de amigos, de convívio, de sua acessibilidade à

informações variadas, um indivíduo pode conhecer e interessar-se por HQs distintas, seja a Turma da Mônica, as produções do universo DC ou Marvel, os mangás, enfim, inúmeros trabalhos os quais podem, também, inspirá-lo a começar a criar os seus (isso normalmente ocorre com aqueles que possuem gosto pelo desenho, procuram matricular-se em cursos de desenho para se aperfeiçoarem e adquirirem certo domínio da linguagem, mas alguns acabam por seguir uma outra linha, como desenhistas de roteiros de histórias pertencentes a universos de empresas como as anteriormente citadas). Ainda há aqueles que podem ou sintam vontade ou certa motivação de ao contrário, seguirem executando produções totalmente fictícias ou criadas do zero, criar trabalhos voltados a falar sobre si, os autobiográficos. Para citar alguns exemplos de HQs autobiográficas trago as seguintes produções: Mesa 44, de Raphael Pinheiro; Persépolis, de Marjane Satrapi e Maus, de Art Spiegelman.

Raphael Pinheiro (Rio de Janeiro, 1992) é um quadrinista brasileiro criador de algumas histórias entre elas: Mesa 44, que em suas palavras, comenta sobre o trabalho da seguinte maneira: “eu conto histórias do que vejo semanalmente no bar e as pessoas também sentam e falam comigo, então tanto o que elas falam quanto o que acontece vai parar nas histórias” (PINHEIRO, 2018).

Figura 22 - Mesa 44 - Extra – Ar-condicionado. Raphael Pinheiro, 2019.

Fonte: Tapas.

Colocando minha produção ao lado do trabalho Mesa 44, de Pinheiro, posso iniciar uma análise compositiva.

Figura 23 – Comparação Compositiva.

Fonte: Acervo Pessoal

Começando pelos fundos dos quadros pertencentes ao trabalho de Pinheiro, em relação aos de minha produção, nota-se que nas Lembranças Quadrinizadas há a presença de uma espécie de vazio branco que preenche grande parte dos cenários das situações neles desenhadas, ocasionando aquilo que denominei de Fundo Límbico. Já em Mesa 44 ocorre algo distinto, pois há quadros em que podemos ver vultos e algumas fragmentações do cenário e no entanto, existem também fundos que não apresentam forma alguma, mas que são preenchidos por cor. Uma espécie de névoa colorida que oculta ou elimina o cenário. Talvez ocorra para Pinheiro o mesmo que ocorre para mim no momento em que realizo as HQs que compõe o conjunto das Lembranças Quadrinizadas, o esquecimento daquilo para além dos personagens e suas ações e, com isso, surgem os vazios dos quadros de sua HQ. Porém, pensando melhor sobre sua metodologia de trabalho, a qual se distingue da minha e, partindo

do ponto que ele executa seus desenhos enquanto observa o local e fala com os indivíduos que se tornam personagens, acredito que posso dizer que a ocorrência dos vazios é oposta em nossas produções. Digo isso pois, se eu venho a deixar de desenhar algo é devido ao esquecimento, tendo a noção que realizo meus desenhos em um momento distante de sua ocorrência, enquanto que Pinheiro, estando presente no momento do ocorrido e executando a produção ao mesmo tempo, só pode estar propositalmente ignorando partes do cenário, o que torna certos fundos vazios. Já estes fundos vazios vêm a diferirem-se também, daqueles de minhas lembranças, por causa da névoa colorida, devido ao trabalho de aplicação de cor que o autor faz em seu trabalho. Portanto, nas Lembranças Quadrinizadas os vazios brancos simbolizam o esquecimento próprio da mente e não ações propositais.

A aplicação de cor da aquarelagem e a soma com os contornos atribui à composição de Mesa 44 as aparências de leveza, que remetem à ilustração e de um certo envelhecimento ou antiguidade, talvez causado pela tonalidade clara que o papel toma para si. Ainda no exemplo citado, é possível notar que neste episódio de Mesa 44 ocorre uma variação de estilos que segue a cada quadro, tanto nos personagens quanto no cenário, começando por um traço mais voltado para o realismo, passando para outro mais cartunesco, seguindo para algo que lembra uma mistura entre ambos e terminando em um estilo mais simples ou descontraído (sem tanto esmero, talvez, ou menos detalhista) que aparenta dar mais atenção ou ter um objetivo mais humorístico.

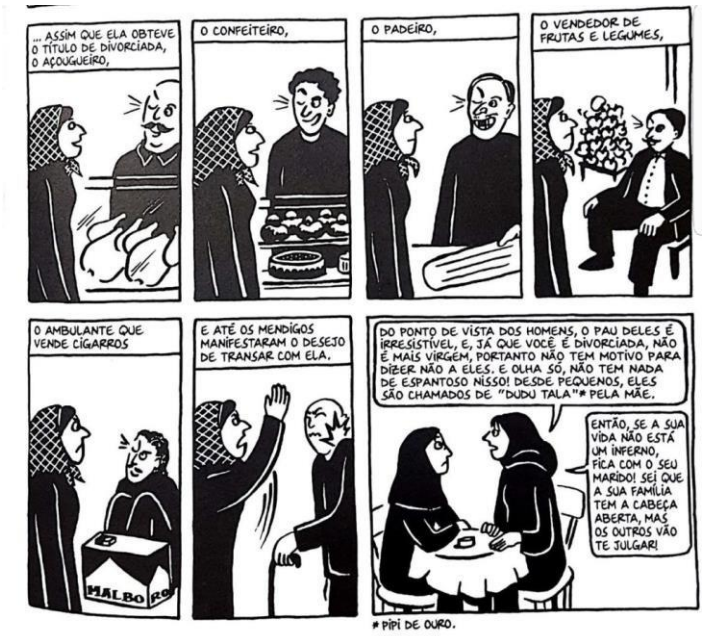
Figura 24 - Mesa 44 – Trabalhar com o que gosta. Raphael Pinheiro, 2019

Fonte: Tapas

Como minha produção não contém cores adicionais além do branco que é próprio da folha que utilizo como suporte e do preto, próprio da tinta da caneta que escolho para realizar a arte final, resume-se em preto e branco. E isso lhe atribui maior peso, o que vem a somar-se com uma certa dureza proporcionada por sua construção feita, unicamente, através de contornos, sem preenchimentos que poderiam equilibrar estas impressões de peso entre as imagens (características que são amenizadas pela aquarelagem, em Mesa 44).

A iraniana Marjane Ebihamis (Rasht, 1969), conhecida pelo nome artístico de Marjane Satrapi, é escritora e ilustradora de livros e autora, dentre outras obras, da HQ autobiográfica Persépolis que conta sua história, percorrendo desde a infância até a vida adulta.

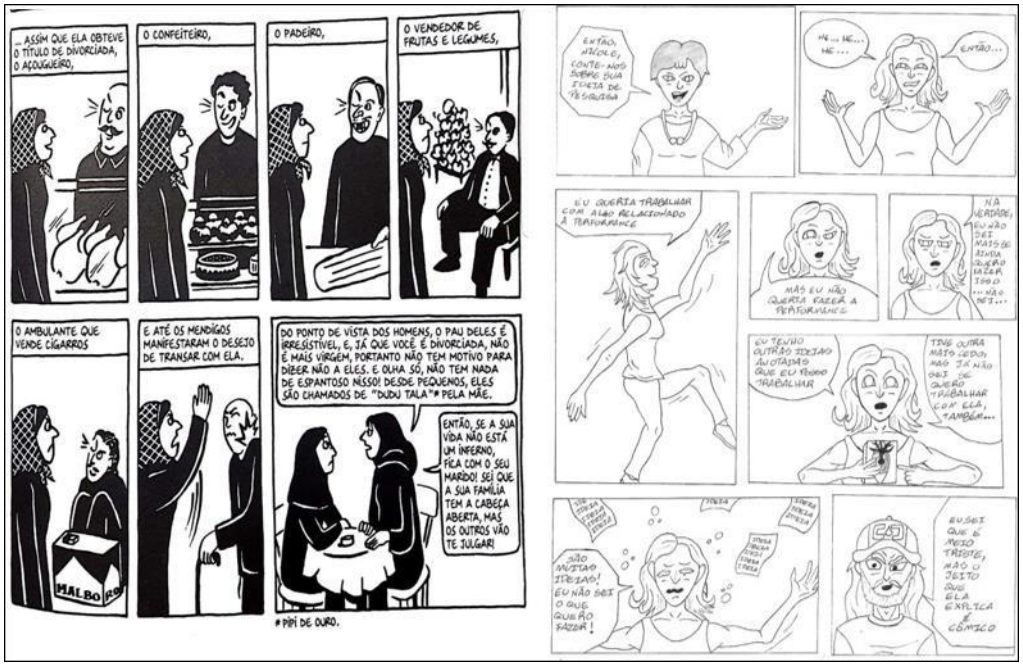
Figura 25 - Recorte de Persépolis. Marjane Satrapi, 2000.



Fonte: 7 Marte

Executando uma análise entre minha produção e a obra Persépolis, de Satrapi, é possível apontar resultados semelhantes e distintos.

Figura 26 – Análise entre produções.



Fonte: Acervo Pessoal

É possível notar que tanto as Lembranças Quadrinizadas quanto Persépolis compartilham similaridades quanto à ausência de cores e a presença de fundos completamente brancos como os de minha produção, os quais nesta, chamo de fundos límbicos. Os desenhos de ambas as nossas produções são compostos por figuras que se formam a partir de contornos, no entanto, as figuras de Satrapi atraem muito mais atenção do que as que faço devido ao peso gerado pelo contraste daquelas que a autora preenche em relação aos fundos de seus quadros e às demais, formadas apenas pelo contorno. Tal contraste não ocorre em minha produção porque também não ocorre o preenchimento de figuras. Refletindo sobre a feitura de meus desenhos percebo que esta ausência de preenchimento não me incomodava e continua não me provocando incomodo. O que me interessava e interessa no processo de construção do desenho é chegar até a forma que estou construindo, se ela está parecendo com aquilo que desejo desenhar, se parece passar a impressão que desejo que passe, enfim, que pareça estar servindo para o objetivo que estou lhe impondo. Como também não costumo colorir meus desenhos, até os preferindo somente na forma contornada, não executo tal preenchimento em nenhum momento, e mesmo se fosse, devo apontar que não me recordo das cores das vestimentas dos personagens ou da maioria das coisas que compõe as Lembranças Quadrinizadas, o que pensando bem, faz muito sentido em relação à temática da produção, já que se trata e se compõe daquilo que é lembrado, logo, aquilo que está em branco foi esquecido (deu um branco, em termos coloquiais). Sinto-me satisfeito com as imagens compostas apenas por contornos.

Como outros pontos que distinguem as produções, além do peso e do contraste posso apontar que minha produção não possui uma representação cronológica que conte sobre, ou relate minha vida desde a infância ou que ainda represente um momento qualquer dela. Ela foca-se, na verdade, em situações não temporalmente sequenciais, mas sim, naquelas que presenciei ou vivi e acabei por julgar como cômicas. Esta característica, a meu julgamento, é algo que acaba por tornar o próprio potencial de comicidade, subjetivo. Em segundo, devo dizer que ambos lidam com humor, porém, em Persépolis ele se distingue daquele que apresento em minhas Lembranças. Seu humor tem um tom muito mais crítico, voltado a situações sociais que a autora vivenciou em seu país de origem, o Irã, durante parte de sua vida e das mudanças que o próprio país passou, enquanto que o de minha produção, as Lembranças Quadrinizadas, volta-se a uma fala, uma expressão, uma

ação, uma interação, ou um momento que aparente ser engraçado ou, por alguma razão, absurdo para mim enquanto pessoa que os viveu ou presenciou, como apelidar um material com um nome engraçado, rir de ou tratar um assunto preocupante como se não fosse tão sério, realizar grandes debates sobre coisas que aparentemente não possuem grande relevância, reclamações que são ora voltadas aos trabalhos práticos e ora para os teóricos, entre outros.

A *graphic novel* Maus, que é produzida pelo ilustrador e cartunista sueco Art Spiegelman (Estocolmo, 1948), trata-se também de uma história em quadrinhos biográfica, pois nela o autor relata a história de vida de seu pai. Quanto a esta, traço uma relação além da que é referente à biografia, voltando-me a liberdade ficcional que as HQs permitem.

Figura 27 - Recorte de Maus. Art Spiegelman, 2010.

Fonte: História Zine

Executando uma análise entre minhas HQs e a de Spiegelmam, é possível perceber diferenças entre as produções. Primeiramente, podemos perceber a substituição ou alteração da natureza real dos personagens, os quais são transformados em animais. Em segundo, os fundos de seus quadros não são vazios, pelo contrário, eles contêm formas figuradas, o que a distancia um pouco das Lembranças Quadrinizadas e de Persépolis, mas que a torna mais próxima de Mesa 44. Já como características de aproximação temos o preto e branco, em relação tanto a minha produção, quanto em relação à Persépolis e o preenchimento escuro, também em relação à obra de Satrap.

Assim como Spiegelman manipula a realidade para transformar os personagens de sua produção biográfica em animais, tento manipular a realidade para transformar certas partes das lembranças por meio do exagero cômico.

Figura 28 – Análise entre produções

Fonte: Arquivo Pessoal

É possível dizer ainda, que na HQ Maus, em relação às Lembranças Quadrinizadas e os demais exemplos citados anteriormente, que possuem fundos mais simples e muitas vezes vazios e brancos, com exceção de Mesa 44, apresenta construção muito mais elaborada dos cenários onde ocorrem as situações de seus quadros, quase realistas, enquanto que seus personagens parecem fantasiosos.

Um trabalho como o que foi produzido e os demais com os quais tracei relações tratam da retratação da realidade passada, em sua maioria, através das lembranças dos autores, as quais são convertidas em desenhos quadrinizados, por maio de um trabalho artístico. Este processo pode criar várias alterações nos fatos retratados, que podem ser causadas pelo esquecimento, pela personalidade do autor que influencia o modo como ele entende o que se passou ou mesmo pelo ponto de vista do artista, no presente, que pode mudar o modo como interpretaria os ocorridos no passado, ou ainda, manipulações propositais proporcionadas por uma liberdade artística, como no caso de Maus. Então, vejo estas histórias desenhas não como uma cópia exata dos ocorridos da realidade e nem teriam como ser, porque são desenhos somados a todos os pontos causadores de alterações já citados, mas como uma maneira alternativa de contar nossas histórias, que é decidida e que retoma àquele que as conta.

Posso dizer que desenho há muito tempo e que nem lembro com certeza das coisas que já desenhei. Desenhava enquanto estava em casa, como um *hobby* prazeroso e também quando sobrava-me tempo na escola; após realizar as atividades das aulas, folhando o caderno em suas últimas folhas e rabiscando prazerosamente nelas, durante aquele tempo tedioso.

Como a maioria das crianças, quando bem jovem eu desenhava, com traços muito infantis, os meus familiares e outras coisas e seres que havia ao meu redor, mas, com o decorrer do tempo, meu interesse migrou para os personagens, o que se reforçou no momento em que eu descobri os quadrinhos e comecei a explorar o seu mundo. A partir de então, fundi meus gostos por desenhar personagens, escrever histórias e por HQs e segui tentando desenvolver produções próprias. Nunca passou pela minha cabeça a ideia de me desenhar como personagem de uma destas histórias em quadrinhos, até que tive quer fazer uma apresentação sobre meu primeiro estágio (Estágio Supervisionado em Artes Visuais I), na qual ilustrei partes do artigo final referente ao mesmo, para retratar reflexões pensadas sobre o exercício docente. Minha apresentação foi composta inteiramente por desenhos. Mas por que fiz isso?

Figura 29 – Captura de Tela de PowerPoint. Gabriel Kniest, 2018.

Fonte: Arquivo Pessoal

Não tinha certeza do que exatamente deveria mostrar nesta apresentação, então voltei-me para o texto que havia escrito sobre aquelas dez aulas e a experiência que tive com a oitava série. Eu havia escrito um texto com alguns pontos de vista um tanto engraçados que logo me deram ideias sobre desenhos, também com um fundo de piada, que poderiam complementá-los e foi o que acabei fazendo. E assim, os *slides* de minha apresentação continham uma frase e um desenho que faziam lembrar daquilo que devia ser dito e, aquilo que eu dizia, remetia ao desenho projetado na apresentação. Não havia *script*, só **desenhos** e **lembranças**. Os desenhos me auxiliaram a falar sobre os pontos que tratei na apresentação, mas não só, eles também serviram como manifestação de meus pensamentos através de imagens. Imagens que demonstram e demonstraram como procuro lidar com as situações de maneira bem humorada e que eles são mais uma das maneiras com as quais faço isso e conto o que se passou. Os desenhos desta apresentação contam sobre parte de minha história, sobre parte de minha formação, sobre minhas primeiras experiências em sala de aula e são registros desenhados de minhas lembranças referentes àqueles momentos, são alguns dos fragmentos de minha história desenhada.

Relatar histórias autobiográficas por meio de uma linguagem quadrinizada realiza uma espécie de fusão entre o eu lírico (a voz que narra a história), o

personagem principal desenhado e o autor que, por sua vez, recria uma imagem sua em determinado ponto de sua história, junto a outros personagens. Em uma HQ fictícia, o autor pode referir-se a um personagem pelo seu nome ou como ele. Mas, em uma história em quadrinhos autobiográfica como as Lembranças Quadrinizadas, o ele sou eu, porém, representado de uma forma diferente ou,

> [...] os quadrinhos autobiográficos apresentam uma dificuldade a mais com relação à prosa autobiográfica, pois estabelecem uma representação visual do narrador na terceira pessoa, que se apresenta como 'objetiva' quando na verdade já é uma invenção artística". (GARCÍA, 2006, p. 218 *apud* CELESTINO; LUCAS, 2013).

Ou ainda "o autor, no presente, cria uma imagem que representa a si, no passado, o "ele", uma terceira pessoa como define García" (CELESTINO; LUCAS, 2013, p. 5).

É exatamente esta tentativa de relatar os acontecimentos voltando-se para uma realidade passada, que existe somente em nossa mente, que torna impossível demonstrar com exatidão os momentos que tentam ser recordados, o que tende a tornar-se ainda mais difícil com o maior distanciamento que estes encontram-se do momento em que o autor estiver realizando o trabalho. O eu do autor no presente, acabará por influenciar em sua tentativa de rever o passado. Não há como voltar nestes momentos com exatidão, o que reside em nossa mente são partes, fragmentos de um passado que ainda somos capazes de recordar, mas que se encontram misturados com partes ficcionais que são originadas pela nossa própria mente.

4. A VIAGEM

À esta altura podemos nos perguntar como é que são criadas as nossas produções artísticas ou de onde elas podem ter vindo? Ou como foi a **viagem** delas para chegar até aqui? Eu me pergunto: como as Lembranças Quadrinizadas chegaram até aqui?

Talvez seja uma precipitação afirmarmos que tudo que fazemos/produzimos surge ao acaso, de repente e simplesmente é o que é, sem nenhuma influência nossa ou exterior, mesmo que no momento em que estamos forjando algo, estes toques pessoais ou mesmo referenciais sejam inclusos de maneira involuntária. Nós somos constantemente bombardeados por informações e, provavelmente, também bombardeamos algumas coisas.

Interesso-me por histórias em quadrinhos, mas não sou um colecionador fanático e então, esta é a razão pela qual a produção deste trabalho, Lembranças Quadrinizadas, possui um formato de HQ. Mas minhas produções anteriores (histórias em quadrinhos, contos, desenhos), como também, suas histórias e personagens distanciam-se do que venho a fazer neste trabalho, mesmo que compartilhem semelhanças quadrinescas e, parcialmente, imaginativas. Em minhas produções anteriores, os personagens e as histórias originavam-se de minha imaginação, saíam de mim, digamos assim, mas no trabalho atual as Lembranças Quadrinizadas partem do material que compõe a produção, é capturado do mundo real e de minhas experiências de vida, parte é fruto da minha imaginação e parte é resultado dos efeitos do tempo e da minha consciência presente sobre as lembranças que retomo.

Para contar uma história fictícia é possível que capturemos ou consultemos o material referencial de outras histórias que já conhecemos e utilizemos naquela a qual estamos construindo, empregando-o, novamente ou de outra maneira. No entanto, estas criaturas, personagens, lugares, mundos, entre outros, que vêm a ser reutilizados, remodelados, recriados, pertencem a um universo distinto daquele que habitamos, um universo imaginário que não se deixa barrar por regras, capaz de forjar coisas infinitas e o qual utiliza de nossas produções como “portais” ou meios, para chegar até o nosso universo e para ser visualizado por outros que não, ou além de nós.

Mas o que é que acontece quando nossa intenção é contar a história baseando-se e representando algo que já aconteceu? O que será que acontece? O que deve ser representado? Como vai ser representado? E o que resulta do convívio entre as lembranças de uma realidade passada e os seres, mundos e pensamentos forjados pela imaginação ao passarem pelas engrenagens e pela **Forja da Mente** e, também, pelo tempo de aguardo em que estiverem armazenados em nossa mente?

Bom, quem está desenhando estes momentos e seus acontecimentos sou eu, então, os relembro e busco modos de os retratar devido a alguma importância que representaram para mim, algo que por alguma razão me faça lembrá-los e, juntamente, busco uma maneira criativa de tentar passar as impressões que os mesmos me causaram, por meio de meus desenhos, ou seja:

> "[...] devemos levar em conta que os autores das autobiografias se posicionam como narradores de momentos marcantes de suas próprias vidas, mas também como visualizadores inclusive de si mesmos" (CELESTINIO e LUCAS, 2015, p.319).

Seria como se aqueles que decidiram contar suas histórias através de desenhos e de desenhos quadrinizados como estou fazendo, além de, por meios artísticos, recriassem a si mesmos também, recriando e reinventando os momentos que se lembram, através das influências da personalidade, da mente e do tempo.

Tendo em vista a mente como esta forja, capaz de criar mundos e recriar realidades, buscarei entender melhor como funciona o processo de seleção destes momentos que são retomados a partir das lembranças e reconstruídos através do tempo, da imaginação, dos desenhos e de meu pensamento enquanto autor destas histórias desenhadas.

Eu sempre procuro enxergar a graça nas situações da vida e quando comento com alguém sobre algum destes momentos do passado tento brincar um pouco, dar uma entonação engraçada com a intenção de potencializar aquilo que no meu julgamento foi engraçado. Às vezes estes pontos que me parecem cômicos de alguma forma tratam-se de pequenas falas ou um conjunto delas que chamem a atenção por alguma razão, um termo que pareça estar empregado de uma forma estranha ou exagerada, gestos, comportamentos, cenas, pontos de vista, enfim, coisas que transmitam comicidade para mim e que acredito perceber devido a uma percepção própria de minha personalidade que passei a chamar de “óculos de comediante”. E é devido a este modo como os percebo que eles me causam algo que leva a minha mente a gravá-los.

A memória é um mecanismo que nos serve (e, também, aos animais) para recordar de dados relevantes, como: o que é comestível, o que é nocivo, que é quente no verão e frio no inverno, entre outras informações. No entanto, a mente humana é portadora de outro mecanismo que, embora pareça semelhante e, muitas vezes, seja usado como sinonímia de **memória**, não é idêntico, e possui uma função distinta. Segundo Rossi:

> A memória é de homens e animais, a reminiscência só é humana. Como dirá São Tomás de Aquino, “homem não possui, como os outros animais, apenas a memória, que consiste na lembrança imprevista do passado, mas também da reminiscência que é quase fazer silogismos buscando a lembrança do passado” (Tomás de Aquino, Suma teológica I*, Q 78, 4*).
> A história da filosofia, aos olhos de Heidegger, mostra, sobretudo, uma coisa: os homens acreditavam estar falando do ser e acabaram falando dos entes. A questão da verdade do ser é “*esquecida* na metafísica e por causa dela” (Heidegger, 1953, p.95). O fato de o homem estar sempre voltado somente para o existente é “indício indireto do *olvido do ser*”. A técnica, em sua essência, é “um destino histórico da verdade do ser fundada no olvido” (Heidegger, 1953, p.107, 110). A “própria verdade como ser” nunca foi pensada e a história do ser “tem início, necessariamente, com olvido do ser”

> (Heidegger, 1973, p. 242). O olvido do ser é “o olvido da diferença entre o ser e o ente”. O ser, enquanto aparece no ente, se oculta como tal. A história é jogo de revelação e encobrimento, de manifestação e ocultação. O olvido “não é resultado de uma negligencia do pensamento”, mas é o próprio do ser, “entre na essência do próprio ser” (Heidegger, 1982, p. 22; cf. Foti, 1984, p. 242). O saber pode ser definido como “memória do ser” [Das Wissen ist das Gedächnis des Seins] (Heidegger, 1973, p. 325), mas é o esquecimento que suscita a memória e permite voltar-se para o esquecido (ROSSI, 2007, p.19, 20).

Para entender melhor o que é reminiscência, eis um de seus significados: resíduo ou parte fragmentada de alguma coisa que já não existe mais.

A exemplo disso pode-se citar a recordação de um momento ou acontecimento, onde as partes ou peças mais relevantes são mantidas e o restante é enviado para o limbo (como citei, anteriormente no capítulo que trata sobre o Fundo Límbico). Estas partes restantes formam uma imagem mental que, mesmo não sendo inteiramente verdadeira, reconstrói partes de momentos de nossa vida e, com isso, temos **Lembranças**.

Nós possuímos uma habilidade muito poderosa: conseguimos capturar e armazenar parte ou partes de nossa história. Mas como diria Stan Lee, criador de diversos personagens da Marvel, através da voz do Tio Ben (Ben Parker, tio do Homem-Aranha e personagem que criou para as HQs da Marvel): “Com grandes poderes vem grandes responsabilidades!”.

É como se a mente pudesse fazer teias, como o Homem-Aranha, e capturasse as lembranças como se fossem borboletas que voam ao nosso entorno ao longo do dia a dia. No entanto cabe ao autor, neste caso eu, decidir o que fazer com esta poderosa habilidade. Posso capturar estas “borboletas” e deixá-las morrer, trancafiadas em potes de vidro, no interior de nossa mente, onde somente eu as poderei ver; ou posso transformá-las em algo, como um desenho, como um meio de contá-las e fazê-las durar para além de mim. Mas claro, assim como a própria mente brinca com as lembranças, eu também posso usar de meus pensamentos para brincar com a minha mente, através da imaginação, enquanto retorno a essas lembranças, utilizando de todas aquelas ferramentas de criação e recriação que se encontram na Forja Mental para dar origem a algo novo (mas que pode ter traços velhos/do passado).

Anteriormente argumentei, metaforicamente, que as criações puramente imaginárias utilizavam de nossas produções referentes a elas como portais de acesso ao nosso mundo, à realidade. Mas, se este tipo de criação vem de “um outro mundo”, de onde vêm as criações com base na realidade, como as Lembranças Quadrinizadas?

Como penso o processo:

1) Elas são vividas, observadas e/ou presenciadas;

2) Elas são capturadas e armazenadas na mente;

3) Elas são revisitadas no local em que repousam e re-observadas no estado em que se encontram;

4) São levadas a fazer um caminho de retorno passando por todas as possíveis influências de nossa personalidade, “que se encontram flutuando no território da mente”;

5) Voltam para a realidade, semelhantes, mas diferentes, como se “pertencessem a um outro lugar”.

Descubro, então, que todo este processo de tentar lembrar destes momentos e do que havia neles ocorrido, de reavaliar estas situações que vivi e presenciei, em

um tempo distinto das ocorrências, de buscar meios de recriar a mim e aos demais personagens que compuseram estas partes de minha história e de tentar resolver meios de, através dos meus desenhos, passar as impressões que tais situações causaram a mim, que a minha verdade em relação ao passado perde-se a cada um destes passos e, assim, crio uma maneira alternativa de descrever o que se passou, a qual acaba por falar muito mais sobre mim do que das histórias que conto através destas histórias em quadrinhos. Então, seria possível dizer que, para esta produção, a mente não abre um portal para outro mundo, ela cria um túnel para outra dimensão paralela. Mesmo que aquelas passagens do tempo contidas nas lembranças pareçam com o que se passou, elas não poderão mais ser vistas agora, como foram em sua origem e serão cada vez mais alteradas por não tentarmos puxa-las para o momento atual. “Esse imediatismo na captura do tempo é exclusivo do artista, pois apenas uma ação criadora pode trazer a origem até o presente [...]” (CAUQUELIN, 2005, p. 49).

Mas o que acontece se **a ação criadora** é quem traz a origem até o presente, através desta viagem?

Penso neste processo através da seguinte analogia: eu cresci em um lugar onde eram criados animais, entre eles: peixes. Estes peixes eram colocados nos açudes em suas formas iniciais: os alevinos (filhotes de peixe). Após algum tempo, variando para qual finalidade, estes peixes tinham de ser pegos/capturados e trazidos de volta à superfície. Às vezes, dependendo do tipo ou idade destes peixes, era utilizada uma rede especial que pegava só alguns, em meio a todos que haviam no açude. Porém, não importando qual era o espécime foco a ser capturado com a rede, sempre vinham junto outras coisas, como tocos, galhos, rãs, algum objeto jogado pelo vento e que afundou, entre outros. Estas outras “coisas” vinham junto, devido ao fato de já estarem lá dentro, faziam ou acabaram fazendo parte do conteúdo do açude. A ideia era pegar de volta os peixes, mas o resto era trazido junto, no “arrastão” (rede de pesca cuja extremidade inferior passa rente ao fundo do açude tornando quase impossível que as pequenas coisas ou peixes escapem), assim como aqui, a intenção era trazer de volta os momentos engraçados do passado, mas o resto dos toques de minha personalidade, que também estão dentro do “açude da minha mente”, foram trazidos juntos no meu “arrastão das lembranças”.

Elas não deixaram de ser as minhas lembranças, mas elas passaram por uma série de modificações até tornarem-se estas produções quadrinizadas, as Lembranças Quadrinizadas, percorrendo uma espécie de viagem transformadora que se trata do meu processo de criação. Elas são agora, fragmentos de uma dimensão imaginária paralela que chega até esta, através de uma ação artística, uma produção em quadrinhos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a feitura desta pesquisa, em muitos momentos preocupei-me com o distanciamento ou perda de veracidade que poderia ocorrer entre os desenhos que compõem as histórias em quadrinhos da produção Lembranças Quadrinizadas e aquilo que eu entendia como verdade dos acontecimentos presentes em minhas lembranças. Porém, acabei por entender que o processo de tentativa de recobrar e interpretar a realidade passada, somada ao processo de criação artística, fazem com que a verdade seja transformada aos poucos ou a cada passo dado e, que minha produção artística por fim, acaba por falar mais daquele que a produziu, eu, do que de fato do que queria ser contado, muito mais de como aqueles momentos me impactaram e de como faço para tratar deles, do que realmente ocorreu. Esta produção também me fez refletir sobre o que os trabalhos que produzo podem provocar em mim, pois durante a feitura destas HQs, em relação as que produzi anteriormente, não me senti tão cobrado por mim mesmo quanto aos detalhes de preencher os quadros com imagens ou imagens minuciosamente trabalhadas, que eram criadas do zero a partir de minha imaginação, como compor cenários, entre outros, pois trabalhava nelas aquilo que era lembrado e o que não era, tornava-se o vazio. Sinto-me contente por ter descoberto (ou, talvez, redescoberto) esta maneira de contar minhas histórias ou de contar sobre meus desenhos e desenhar sobre minhas histórias, pois uma vez que o desenho faz parte do modo como me comunico, ele faz parte também, da minha história.

Percebo que ao escolher lembranças de momentos que se focam em um lugar que nem todos frequentam, como a faculdade de artes e em acontecimentos tão isolados, os quais são de alguma maneira, selecionados e capturados a partir de um ponto de vista particular (que é o meu), que minhas produções, as Lembranças Quadrinizadas, acabam por não atingirem o objetivo que lhes foi proposto de início, que era o de fazer com que leitores quaisquer de tais HQs percebessem a graça que via naqueles acontecimentos, acabando por ficar um tanto limitado a quem já convivia naquele mesmo espaço.

Quanto ao questionamento, para quem são feitas estas lembranças em forma de histórias em quadrinhos, é uma dúvida que ainda habita minha mente, pois provavelmente eu as faça para mim mesmo, devido a tratarem-se de algo que me toca de algum jeito e faz com que eu as produza. Porém, também as faço pensando

naqueles que estiveram envolvidos, ou que protagonizaram seus acontecimentos. Gosto de mostrá-las a essas pessoas para observar suas reações e deixo que outros as vejam, também com o objetivo de ver como reagirão, ainda que não estejam envolvidos de maneira alguma com os acontecimentos de tais histórias.

Por fim, tentar apegar-se a uma reconstituição dos acontecimentos que não os fizesse distanciar-se do que realmente havia acontecido, torna-se uma tentativa em vão, pois as lembranças já iniciam seu processo de perda de fidelidade com os ocorridos passados, em nossa própria mente com o passar do tempo. Com isso, creio que em vez de paralisarmos perante a uma questão insolucionável como esta, podemos tentar usar estas brechas de brancos mentais e vazios de esquecimento para forjarmos criações ou produções artísticas que preencham estas lacunas e, originem assim, trabalhos que tenham o melhor de nossas lembranças e o mais interessante de nossa imaginação.

REFERÊNCIAS

BROCKMEIER, Jens; HARRÉ, Rom. **Narrativa: Problemas e Promessas de um Paradigma Alternativo**. Documento Eletrônico, 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/prc/v16n3/v16n3a11.pdf> Acesso em: 29 set. 2019.

CAUQUELIN, Anne. **Teorias da arte**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2005.

KNIEST, Gabriel. **É minha vez de perder o nome**. Montenegro: Universidade Estadual do Rio Grande do Sul, 2018.

LUCAS, Ricardo; CELESTINO, Juliana. **A representação dos gêneros em quadrinhos autobiográficos**. Documento Eletrônico, 2013. Disponível em: <encurtador.com.br/gnGO4 > Acesso em: 15 out. 2019.

PINHEIRO, Raphael. **Mesa 44**. Revista Eletrônica. Disponível em <https://tapas.io/episode/988186> Acesso em: 08 nov. 2019.

PORTAL D'ARTE. **Pintura Rupestre**. Disponível em <http://www.portaldarte.com.br/pinturarupestre.htm> Acesso em: 11 nov. 2019.

ROSSI, Paolo. **O passado, a memória, o esquecimento: seis ensaios da história das ideias.** São Paulo: Editora UNESP, 2010.

SPIEGELMAN, Art. **Maus**. Tradução: Antônio de Macedo Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.