



QUADRINHOS MUSICAIS: UMA APROXIMAÇÃO AO PERCURSO CRIATIVO DE THIAGO A.M.S.

Thais Pereira Vital¹
Laila Rotter Schmidt²

RESUMO: O presente trabalho propõe uma aproximação ao percurso criativo do artista paulistano Thiago A.M.S, concentrando-se nos quadrinhos musicais criados a partir das músicas *Reflektor*, *Porno* e *Afterlife* da banda canadense *Arcade Fire*. Como referencial teórico e metodológico, o trabalho vale-se dos conceitos da Crítica Genética e de documentos de processo enviados pelo artista, recorrendo também aos conceitos básicos da Narrativa Gráfica. Passando por uma breve contextualização das Histórias em Quadrinhos, quanto à suas características, importância histórica, de sua relação com o cinema e principalmente com a música, este trabalho visa indicar as tendências do processo criativo do artista. Assim, buscamos indicar tendências durante a análise dos documentos de processo acerca da transcrição da música em elementos gráficos nos quadrinhos, das influências externas na construção dos personagens e nos meios pelos quais o artista define o enquadramento no requadro de suas obras. Por fim, encontramos alguns dos caminhos que guiam os movimentos processuais do artista e as influências que aparecem em sua obra. Com isso, a pesquisa busca contribuir com os estudos sobre Histórias em Quadrinhos dentro dos caminhos que guiam sua construção, além de possibilitar estudos do processo criativo em outras expressões artísticas.

PALAVRAS-CHAVE: Crítica Genética; Quadrinhos Musicais; Processo Criativo.

ABSTRACT: The presented paper propose an approximation to the creative process of the paulistano artist Thiago A.M.S, focusing on music comics created based on the songs *Reflektor*, *Porno* and *Afterlife* by the canadian band *Arcade Fire*. As a theoretical and methodological references point of view, the paper value of Genetic Criticism concepts and from documents sent by the artist, also recurring to the basic concepts of Graphic Novel. Starting with a brief contextualization of Comic Books and it's characteristics, historical relevance and relations to Cinema and mostly with Music, this paper seeks to show the artist creative process' tendencies. This way, we seek to indicate tendencies during the analysis of the documents of process observed through the transcreation of the music into graphic elements in the comics, of the external influences on the character creation and on the means by which the artist define the framing on its work. By the end, we found the ways that guide the artist's processual movements and the influences shown on his work. With this, the research seeks to contribute with studies about Comic Books and the ways that guide its construction besides allowing studies of the creative process among other artistic expressions.

KEY-WORDS: Genetic Criticism; Music Comics; Creative Process.

¹ Acadêmica do 7º período do curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda, da Faculdade Assis Gurgacz (FAG). thaispv@gmail.com

² Professora orientadora. laila@fag.edu.br

INTRODUÇÃO

O presente trabalho visa realizar uma aproximação ao percurso criativo do artista plástico Thiago A.M.S. na criação de quadrinhos musicais³, utilizando o referencial teórico e metodológico da Crítica Genética. O trabalho se concentra no processo criativo de três obras criadas por Thiago a partir de músicas da banda *Arcade Fire*.

A História em Quadrinho pode ser definida basicamente como uma narrativa visual que expressa ideias através de imagens combinadas com textos. Suas características específicas ficam por conta da utilização de balões para indicar as falas, dos sinais de pontuação para reforçar a voz e o sentimento do personagem, bem como das onomatopeias que movimentam a história com o som ambiente (crashhh, BUUUUM) ou o som produzido por uma pessoa (zzzz, hahaha). Além desses artifícios, o artista conta com elementos como o tamanho e a organização dos quadros para ditar a velocidade e a ordem da narrativa.

Em termos mais técnicos, as histórias em quadrinhos são narrativas gráfico-visuais que expressam movimento, nutridas por repetidos cortes que, segundo Cirne, “agenciam imagens rabiscadas, desenhadas e/ou pintadas” (2000, p. 23). Lucchetti (1993) afirma que a história em quadrinhos recorre às ações interrompidas que contam com a interpretação e imaginação do leitor para preencher os espaços entre os cortes.

Foi no início do século XX buscando novos meios de comunicação e de expressão que as primeiras manifestações das histórias em quadrinhos ocorreram. Muitos consideram os quadrinhos de Richard Outcalt os primeiros a serem criados, principalmente pelo fato do artista ter sintetizado o que já havia sido feito e a introduzir o balão como novo elemento essencial na arte (JARCEM, 2007).

Acompanhando a evolução da comunicação, a história em quadrinho encontrou na web um novo espaço para se expressar e interagir. Franco (2004) traz os quadrinhos para o contexto da web, apresentando os principais elementos agregados à linguagem dos quadrinhos clássicos com inovações, como: animações, diagramação dinâmica, efeitos sonoros, narrativas multilíneas e interatividade. Criando um gênero híbrido com a linguagem da hipermídia.

Historicamente, o humor está presente em quase todos os gêneros das HQs⁴, partindo do público infantil até o adulto, por isso *Comics*⁵ se tornou uma denominação popular para esta forma de expressão. Essa linha humorística caracterizou também as HQs no Brasil, vindas da

³ Termo comumente utilizado por quadrinhista e ilustradores desta arte, como por exemplo o artista mexicano Pablo Stanley, muito citado em seu meio pelo seu trabalho baseado em músicas.

⁴ Abreviação de História em quadrinhos.

⁵ Tradução: Cômicos

imprensa, cartuns, charges e caricaturas do século XIX (BIBLIOTECA VIRTUAL DO GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO, 2011).

As histórias em quadrinhos divertem, encantam, emocionam e levam conhecimento ao leitor. Lucchetti (1993) comenta seu valor histórico por meio da retratação detalhada do terreno, das armas e dos uniformes, nos principais conflitos bélicos da Segunda Guerra Mundial à Guerra do Vietnã. Conta também da sua comoção com conquistas alcançadas pelas mulheres nos anos de 1960, a reflexão do inconformismo com os problemas enfrentados pelos negros nos Estados Unidos e a incorporação de elementos estéticos de outras expressões artísticas ou de comunicação.

Os quadrinhos mantêm estreita relação com o cinema, tendo precedido, de inúmeras formas, aspectos da linguagem consagrada pela sétima arte. Trata-se de duas artes narrativas que têm em comum a sucessão de imagens, que, segundo Cirne, tornaram-se “um elemento subversivo para os padrões culturais que alimentam a sociedade” (CIRNE, 2000, p. 134).

Nos quadrinhos um elemento marcante é o grafismo, ao passo que no cinema a relação entre as imagens dita à estética. Enquanto o cinema força o expectador ao tempo de projeção, nos quadrinhos o leitor cria seu tempo de leitura, conforme o espaço narracional marcado pelo corte, fazendo com que o leitor utilize sua imaginação a cada vazão (CIRNE, 2000, p. 135). O autor ainda afirma que:

[...] cada plano/imagem – como unidade mínima significativa do discurso quadrinhístico – carrega um momento específico do seu tempo de leitura, que será maior ou menor de acordo com a temperatura emocional do leitor, mas, de qualquer maneira, em relação direta com as interações narrativas do autor/desenhista. Os quadrinhos serão uma sucessão de imagens na medida exata em que serão uma sucessão de cortes (CIRNE, 2000, p. 143).

Estabelecendo uma comparação ainda entre o cinema e os quadrinhos, Cirne apresenta as diferenças no momento da representação do personagem entre uma expressão e outra. Em um, o ator é quem cria o personagem, enquanto no outro, o personagem é criado conforme o imaginário do desenhista. “No cinema, o que conta é o ator e seu diretor, a partir de uma determinada perspectiva formal e temática. Nos quadrinhos, o que conta é o personagem e seu desenhista, igualmente a partir de uma determinada perspectiva formal e temática” (2000, p. 154).

A música é outra expressão artística que possui estreita ligação com os quadrinhos. Historicamente, esta arte foi utilizada para ilustrar biografias de artistas e bandas de diferentes gêneros musicais, capas de discos ou participações de artistas na criação de histórias.

Robert Crumb, renomado quadrinhista americano, realizou inúmeras interseções com a música em pôsteres e capas de álbuns de nomes como James Brown, Frank Zappa, Janis Joplin,

entre outros. No livro *Minha Vida*, Crumb conta que a música foi uma ferramenta de trabalho, canções antigas de jazz e blues o inspiravam para criar seus personagens (PALCO ALTERNATIVO, 2012).

Uma das relações mais fortes entre música e quadrinhos é a história que envolve a carreira do rapper britânico Daniel Dumile. O artista utiliza-se de vários pseudônimos para se apresentar, entre eles DOOM e Viktor Vaughn, ambos derivados do vilão da *Marvel Comics*⁶, Victor Von Doom. Dumile se apropria de personagens e suas respectivas personas em cada um de seus projetos, utilizando uma diferente maneira de rimar, além de distintas produções musicais (FUERTES-KNIGHT, 2013).

A relação entre Dumile e os quadrinhos vai ainda mais longe, seja em referências nas artes de capa de seus diversos discos, em sua participação em revistas de ilustração e quadrinhos, como sua curadoria para a edição 48 da revista Frank 151, onde diversos artistas interpretaram suas letras através de ilustrações, ou até mesmo em seus videoclipes, mais especificamente no caso do clipe para o single *All Caps*⁷ de seu projeto *Madvillain*⁸, com uma animação que se apropria de várias características exclusivas dos quadrinhos, como os quadros, balões de falas e onomatopeias (FUERTES-KNIGHT, 2013).

No livro *Icons of the American Comic Book*, os autores Randy Duncan e Matthew J. Smith citam Daniel Dumile como o “impacto mais curioso do personagem (Doctor Doom) fora das histórias em quadrinhos”. Duncan e Smith continuam:

Sua personalidade no hip-hop emula alguns aspectos de Dr. Doom [...] A música de Dumile incorpora *samples* de animações da Marvel, inclusive discursos do próprio Dr. Doom [...] Os álbuns e vídeos de Dumile o mostram como alguém parecido com Dr. Doom, porém usando um chapéu e um sobretudo verde ou um casaco com capuz ao invés de uma capa com capuz (2013, p. 218).⁹

No Brasil um exemplo dessa relação da música com os quadrinhos vem de forma contrária ao citado anteriormente, em que Arrigo Barnabé¹⁰ compôs em 1984 *Tubarões Voadores* a partir de uma das primeiras HQs de Luiz Gê¹¹. Na composição, Luiz Gê apresenta uma história

⁶ Editora de Histórias em Quadrinhos estadunidense fundada em 1930.

⁷ Tradução livre: Todas as tampas

⁸ Duetto de hip hop fundado em 2004 formado por MF DOOM (MC/produtor) e Madlib (MC/produtor).

⁹ Texto original: “ His hip hop personality emulates some aspects of Dr. Doom [...] Dumile’s music has employed samples from Marvel cartoons including statements made by Dr. Doom himself. [...] Dumile’s albums and vídeos have depicted him as looking like Dr. Doom, but wearing a hat and green trench coat or hooded sweatshirt rather than cape and hood.”

¹⁰ Músico e ator brasileiro mistura em suas composições elementos e procedimentos da música erudita do século XX a letras ferinas sobre a vida na grande cidade

¹¹ Ilustrador, considerado um dos maiores expoentes dos quadrinhos brasileiros nos anos 80.

em quadrinhos ao invés de ocupar o papel de compositor da canção, com isso, combinou HQ e música em um mesmo plano de expressão (PIETROFORTE E GÊ, 2009).

Outro exemplo de forte relação entre quadrinhos e música é o trabalho do artista plástico paulistano Thiago Augusto Mariano dos Santos, ou Thiago A.M.S. Com formação moldada pelos quadrinhos, graduou-se em Artes Plásticas pela ECA-USP que o levou para pintura, grafite e lambe-lambes. Sua visibilidade no meio artístico se dá por conta de participações como desenhista e ilustrador em projetos como a Graffiti: Um Conto Urbano¹², O Miolo Frito¹³ e intervenções urbanas, além dos quadrinhos musicais, sendo este último o objeto do percurso criativo objetivado neste trabalho.

Thiago costuma ilustrar as músicas que mais escuta, aquelas que “são possíveis ouvir no *repeat* sem parar. “Elas acabam me inspirando, os versos ficam gravados na minha mente e a ilustração se torna fácil”, comenta Santos (2014). Em um momento sem saber o que desenhar, criou um quadrinho relacionado com a música que ouvia. Foi então que nasceu seu primeiro quadrinho musical: *Hey Bulldog*¹⁴, imaginando um diálogo entre um casal enquanto escutava a música, colocou tudo em quadrinhos, sabendo que um som conhecido quando ilustrado seria facilmente reconhecido. Seus quadrinhos musicais contemplam bandas como *Beatles*, *The Kinks*, *Beach Boys*, *Daft Punk* e *Arcade Fire*. Trabalho que iniciou em 2012 como um passatempo, ganhou visibilidade e repercussão para o artista através da internet, atraindo novo nicho de público para sua obra. Com isso, seus quadrinhos ganharam mais espaço e importância no conjunto de sua obra, sendo expostos juntamente com seus outros projetos na Feira Plana¹⁵.

Por meio da internet, o artista compartilha e comercializa seus materiais em seu site batizado de Pizzaria do Felix¹⁶, em seu perfil do *Facebook* e recentemente disponibilizou alguns de seus materiais para venda online no site americano *Society9*¹⁷.

OBJETIVO

Aproximar-se do percurso criativo da narrativa gráfica-musical do artista Thiago A.M.S é objetivo do presente trabalho. Valendo-se de documentos de processo que registram o

¹² história em quadrinho realizada com o apoio do Governo do Estado de São Paulo, Secretaria de Estado da Cultura e lançada pela editora Devir em 2011.

¹³ Publicação independente lançada em coletivo com 6 quadrinistas com a temática de gastronomia.

¹⁴ canção dos Beatles do álbum *Yellow Submarine*.

¹⁵ Reunião de editores independentes, artistas que fazem livros, zineiros e quadrinistas. Reúne participantes nacionais e internacionais que expõem e vendem suas obras.

¹⁶ Disponível em: <<http://www.pizzariadofelix.com.br>> Acesso em 22 fev 2014

¹⁷ Disponível em: <<http://www.society6.com/pizzariadofelix>> Acesso em 15 mar 2014

movimento de construção de quadrinhos baseados em três músicas da banda *Arcade Fire*, o estudo busca indicar tendências do processo criativo do artista, analisando os meios de armazenagem de informações que nutrem a obra em criação, os testes, experimentações, rastros, mapeando assim, traços do seu projeto poético.

Neste contexto, a pesquisa busca contribuir com a ampliação dos estudos sobre Histórias em Quadrinhos dentro dos caminhos que guiam a sua construção, além de possibilitar melhor compreensão do processo criativo em outras expressões artísticas.

METODOLOGIA

Para análise do objeto, utilizaremos como base metodológica os conceitos da Crítica Genética, disciplina esta, que propõe a compreensão do processo criativo a partir das marcas deixadas pelo artista, estuda a obra a partir de sua construção em diferentes manifestações artísticas. Recorremos também aos conceitos básicos da narrativa gráfica por conta da natureza de nosso objeto de pesquisa. Com o auxílio dessas referências, em um primeiro momento faremos uma leitura geral, observando pontos semelhantes no conjunto total dos documentos de processo. Em um segundo momento, faremos uma leitura minuciosa nos três objetos observando os pontos de transcrição¹⁸ e da tradução intersemiótica¹⁹ da música em quadrinho, a construção dos personagens, e os enquadramentos com base na crítica de processo.

CRÍTICA GENÉTICA

Disciplina limitada inicialmente à literatura, a crítica genética surgiu na França no final dos anos de 1960 e chegou ao Brasil em 1985. Com Cecília Salles, pesquisadora brasileira disseminou-se a possibilidade de estudar campos transdisciplinares que permitissem discutir o processo criador em outras manifestações artísticas. Neste sentido, Salles afirma que “processos e registros são independentes da materialidade na qual a obra se manifesta e também, das linguagens nas quais estas pegadas se apresentam” (SALLES, 2007, p. 42), pois “já está, portanto,

¹⁸ Conceito de Haroldo de Campos sobre tradução entre signos diferentes, afirma que o ato transcriativo traduz não apenas o significado da obra, mas também sua materialidade. (CAMPOS, 1987; 2004)

¹⁹ A Tradução Intersemiótica é compreendida como transcrição de formas que visa à sua transformação, assim, seu interesse está nas relações estruturais dos diferentes signos definindo procedimentos que orientam a criação. (PLAZA, 2003)

na própria essência da crítica genética a possibilidade de se estudar manuscritos de toda e qualquer manifestação artística” (SALLES, 1998, p. 14).

Neste campo de investigação que toma a obra de arte a partir de sua construção, “o foco de atenção é, portanto, o processo por meio do qual algo que não existia antes, como tal, passa a existir, a partir de determinadas características que alguém vai lhe oferecendo”. O movimento criador é o grande interesse da crítica genética, os rastros deixados pelo autor durante o seu percurso da obra, o “ir e vir da mão do criador” (SALLES, 1998, p. 13).

O objeto de estudo da Crítica Genética não é obra em si, mas o que Salles denomina *documentos de processo*, “registros materiais do processo criador” (SALLES, 1998, p. 17) que contêm a ideia de registro, independente da materialidade utilizada pelo criador. Os documentos desempenham dois papéis no processo criador, o “armazenamento e a experimentação”. A armazenagem refere-se ao ato de registrar informações que nutrem e auxiliam o artista no processo de concretização da obra em criação. Os registros de experimentação são encontrados em rascunhos, estudos, esboços, roteiros, etc., “deixando transparecer a natureza indutiva da criação” (SALLES, 1998, p. 18).

Para Salles “uma visão simplificadora do gesto criador mostra um percurso que tem sua origem em um *insight* arrebatador, que se concretiza ao longo do processo criativo. Um caminho do caos inicial para a ordem que a obra oferece.” (1998, p. 20). Este caminho geralmente é resultado da tensão entre as tendências do processo e o acaso. “A tendência mostra-se como um condutor maleável. Este movimento dialético entre rumo e incerteza gera trabalho, move o ato criador e o caracteriza como uma busca de algo que está por ser descoberto – uma aventura em direção ao quase desconhecido” (SALLES, 2002, p. 186).

A mobilidade do pensamento acompanha a criação e cabe ao crítico genético encontrar a tendência que indica o rumo do processo. “O processo de criação é o lento clarear da tendência que, por sua vagueza, está aberta a alterações.” (SALLES, 1998, p. 31) Nesta perspectiva, o percurso criativo pode ser compreendido como “um acúmulo de ideias, planos e possibilidades que vão sendo selecionados e combinados” (SALLES, 1998, p. 33) em meio ao qual um objeto com organização própria começa a surgir.

Documentos de processo podem revelar que há ação do acaso durante o percurso de criação, implicando que o artista poderia ter feito àquela obra de modo diferente. Salles (2006) aponta que essas intervenções se tratam de imprevistos externos e internos ao processo que podem ser responsáveis por interessantes mudanças em um projeto, o olhar do artista transforma tudo para o seu interesse, seja um artigo de jornal, uma cor, um fragmento de pensamento, etc. A

tendência é então o objeto de estudo que acompanha e compreende os mecanismos criativos de um artista e sua obra, e que deve ser compreendida sempre em conjunto com a ação do acaso.

O conjunto de tendências dos processos criativos de um artista indicam o seu projeto poético, conforme afirma Salles:

A ação da mão do artista vai revelando esse projeto em construção. As tendências poéticas vão se definindo ao longo do percurso: são leis em estado de construção e transformação. Trata-se de um conjunto de princípios que colocam uma obra em criação específica e a obra de um artista como um todo em constante avaliação e julgamento (1998, p. 40).

NARRATIVA GRÁFICA

No campo da narrativa gráfica, o diálogo entre imagem e texto é um fator fundamental na composição quadrinhística. Com o passar do tempo e a popularização das histórias em quadrinhos, além da maior capacidade técnica que as novas mídias foram disponibilizando, essa relação entre o gráfico e o verbal se tornou ainda mais forte. Como coloca Santos:

Ao elaborar uma sintaxe dos quadrinhos, encontram-se alguns elementos que têm uma função expressiva na narrativa quadrinhográfica e que, por sua utilização constante, converteram-se, aos olhos dos quadrinhistas e leitores, em códigos facilmente reconhecíveis e necessários para a integração dos signos gráficos (a imagem e a linguagem escrita) característicos dos quadrinhos e para o desenvolvimento da narrativa. Essa gama de elementos, entendidos universalmente, é formada por requadro, balão, recordatório, onomatopéia, metáforas visuais e linhas cinéticas (2002, p. 22).

A utilização de cada um desses elementos é fundamental na construção da narrativa, buscando criar uma sinergia entre elementos verbais e gráficos com o objetivo de ditar o ritmo e o entendimento da história. Como colocam Santos & Santos (2010), os elementos gráficos utilizados definem vários aspectos de tempo, espaço e andamento da narrativa. Desde o requadro que molda cada vinheta, passando pelos balões que representam falas e pensamentos dos personagens, até chegar em onomatopeias, metáforas visuais e linhas cinéticas que buscam expressar alguma ação ocorrida.

OBJETO DE PESQUISA

Os documentos de processo são um recorte dentro da variedade criativa do artista, representando apenas as obras criadas a partir de músicas. Sua materialidade consiste em esboços criados em cadernos de rascunhos, folhas sulfite e caderno de canson feitos a partir da banda *Arcade Fire*, enviados pelo artista por meio digital, que somam 18 imagens de seu processo.

Fazem parte dos documentos de processo as músicas *Neighborhood #2 (Laika)*²⁰, *Rebellion (Lies)*²¹, *Reflektor*²², *Porno*²³, *Afterlife*²⁴ e *No Cars Go*²⁵. Dentre eles, escolhemos *Reflektor*, *Porno* e *Afterlife* como objeto de estudo para esta pesquisa.

A banda canadense *Arcade Fire* de *indie rock*, foi fundada em 2013 pelo casal Win Butler e Régine Chassagne em Montreal, sendo muito conhecida pela grande quantidade de instrumentos musicais utilizados pelos seus integrantes, além do básico bateria, guitarra e baixo, o *Arcade Fire* utiliza xilofone, teclado, acordeão, violoncelo, violino, viola, teclado, harpa, etc. Com o lançamento do primeiro álbum, 'Funeral', em 2004, o grupo virou um fenômeno no cenário *indie rock*. Em 2007, a banda lançou outro celebrado álbum, *Neon Bible*. Três anos depois saiu *The Suburbs*, o terceiro e vencedor do *Grammy* de álbum do ano em 2011. O quarto álbum da banda, *Reflektor*, foi lançado em outubro de 2013. (MUZPLAY, 2013; WIKIPEDIA, 2014)

A escolha se justifica por fazerem parte de um mesmo disco chamado *Reflektor*, lançado no final de 2013, que segundo Nelson (2013) "no mundo de *Reflektor*, somos tanto vida quanto morte, céu e inferno, resultado da terrível pornografia da vida moderna, os efeitos inerentes de observar e ser observado [...] *Reflektor* nos leva a uma jornada ao nosso interior"²⁶. Levou-se em consideração também os recentes lançamentos de videocliques, apresentações e início da turnê.

Classificamos o conjunto de documentos de processo selecionados de acordo com a sua concepção, segundo informações fornecidas pelo autor. Feito isso, organizamos as imagens em grupos classificando: a) Esboço (criado em caderno de folhas brancas e desenhado a lápis), b) Desenvolvimento (esboço passado a limpo em um formato maior e desenhado a lápis) c) Finalização (pintura com tinta guache e nanquim) e d) Obra final (escaneada e finalizada em programa de edição de imagem).

²⁰ Tradução: Vizinhança #2 (laika)

²¹ Tradução: Rebelião (mentiras)

²² Tradução: Refletor

²³ Tradução: Pornô

²⁴ Tradução: Pós-vida

²⁵ Tradução: Nenhum Carro Vai

²⁶ Texto original: In the world of *Reflektor*, we are both life and death, heaven and hell, products of the terrible pornography of modern life, the divisions inherent to watching and being watched. [...] *Reflektor* drives the journey inside.

I – Neighborhood #2 (Laika): Ia, Ib, Ic e Id

II – Rebellion (Lies): IIb e IIc

III – Reflektor: IIIb, IIIc e IIId

IV – Porno: IVa²⁷, IVb, IVc e IVd

V – Afterlife: IVa, Vb, Vc(1), Vc(2) e Vd

VI – No Cars Go: Via, VIb, VIc e VIc

ANÁLISE DO OBJETO

Com o dossiê em mãos, nos dedicaremos em seguida à leitura geral do conjunto de documentos presente nesta pesquisa.

Em uma observação preliminar sobre o conjunto dos documentos de processo, ou seja, o objeto de estudo do crítico genético (SALLES, 1998), já é possível identificar recorrências que podem revelar tendências do processo criativo. Percebemos nos conjuntos A que o artista utiliza lápis para fazer pequenos rabiscos das divisões de quadros, em sua maioria, misturados com ideias de outros projetos, o que nos dá indícios do seu projeto poético. Nestes documentos, o artista deixa rastros de seu pensamento que oferecem meios para catar fragmentos do funcionamento do pensamento criativo (SALLES, 1998), quando anota trechos das músicas em alguns de seus esboços, porém, isso aparece nos projetos que possuem as ideias bem definidas e não precisando passar pela fase de experimentação.

Essa característica pode ser observada na figura 1, onde os quadros aparecem já com a ideia de organização dos quadrinhos em meio a outros projetos. Notamos que os trechos das falas que contarão a história aparecem anotados nos quadros, mas ainda sem definição de personagem. Na figura 2, observou-se uma ação contrária, visto que existe o desenho dos quadros, porém o trecho da música é trabalhado no entorno do papel, ação que demonstra testes do diálogo e personagens para posteriormente definir o que irá para o projeto final. Entende-se então, que os documentos A são cabíveis de testes e experimentações, pois a partir deles o artista coloca no papel a obra que caminhará para o resultado final, deixando transparecer a natureza indutiva da criação. Hipóteses de naturezas diversas são levantadas e vão sendo testadas. (SALLES, 1998)

No documento B, Thiago transfere a ideia rascunhada para outro papel em uma escala maior e coloca os rastros extraídos do documento A, ainda em lápis. Um ponto comum

²⁷ Este documento é o mesmo para o quadrinho IV e V.

encontrado nos documentos B aparece no meio de construção da ideia, onde os personagens são criados de forma quase definitiva, sofrendo poucas alterações nesta etapa. Fica evidente que grande parte das transformações ficam restritas à mente do artista. Sua intuição guia o caminho da incerteza e orienta o processo de construção sem a necessidade de colocá-los passo a passo no papel, pois quando os rabiscos do documento A são repassados para o documento B, a obra já está – em sua grande parte – definida.

Neste documento, conseguimos perceber também indícios de seu repertório criativo, encontrando pontos de referência e citações que o artista utilizou para se inspirar. É neste documento que o artista define os balões e o diálogo entre os personagens, quando um será masculino ou feminino. No documento A entendemos que existe nele a ideia de como o diálogo irá se comportar, mas somente no documento B os personagens tomam forma, ganhando a fala e o gênero na medida em que o artista ressignifica as vozes presentes no refrão escolhido. Dessa forma o artista utiliza os trechos das canções para compor o diálogo, exemplo disso na figura 3.



FIGURA 1: Documento IVa, esboço de *Porno* e *Afterlife* em meio a outros projetos



FIGURA 2: Documento Ia, esboço referente ao quadrinho musical de *Neighborhood #2 (Laika)*

Observamos também, que em seus rabiscos não existe marcas de testes ou rasuras para seus personagens, porém, encontramos rastros das características visuais dos personagens que serão definidos no documento C com os detalhes de finalização. Ainda na figura 3, observamos o ponto de referência criativa na construção do primeiro quadro, que cita o videoclipe oficial da banda, bem como características dos personagens que contemplam a história através dos traços aparentes no documento B.

Outro ponto semelhante aparece na construção do estilo dos personagens com traços caricatos, melhor analisados no documento C, que dentro dos quadrinhos musicais ganham olhos grandes e colados, narigões, além das expressões exageradas. Podemos encontrar esses traços caricatos em outros projetos do artista, o que indica que estes fazem parte de seu projeto autoral. No documento C, o artista utiliza tinta guache para colorir os quadrinhos, os contornos são feitos posteriormente utilizando tinta nanquim, processo esse explicado por Thiago via meio digital (figura 5). Nesta etapa, os pontos de referência externa do artista são ainda mais evidentes, pois os detalhes recorrentes dos outros documentos ganham definição, como é possível observar na figura 4, os rabiscos e marcas em volta dos olhos do personagem presente do quarto requadro aparecem como máscara e maquiagens conforme o visual do videoclipe da música *Reflektor*. Nesta etapa o artista atribui então mais significado na construção visual dos personagens ao desenhar as roupas, cabelos e elementos retirados de seu repertório.



FIGURA 3: Documento IIIb, referente ao quadrinho *Reflektor*



FIGURA 4: Documento IIIc, referente ao quadrinho *Reflektor*



FIGURA 5: Documento Vc (2), processo de pintura do quadrinho *Afterlife*

Com isto é possível perceber que o artista expressa em suas obras seus interesses nas mais diversas formas, como quando permite que videoclipes influenciem seu percurso criativo, bem como imagens que não possuem contexto com a música, entre outras experiências observadas no conjunto. Percebemos a ação do acaso iluminando a mente do artista, quando o mesmo permite que os elementos externos interfiram no que está em sua mente, se trata de uma ação observada por Salles (1998, p. 35) e chamada por ela de “uma espera pelo inesperado” que irá dar o pontapé inicial para a obra ser criada.

Percebemos também essa ação do acaso ao observarmos o projeto estético do conjunto de quadrinhos musicais e nessa observação encontramos indícios do projeto poético do artista, ou seja, “como a realidade externa penetra o mundo que a obra apresenta” (Salles, 1998, p. 38). Um exemplo disso está na imagem 5, neste quadrinho da canção *Rebellion (lies)* o artista permite que o tempo e o espaço em que esta inserido motive sua criação. Neste caso os protestos ocorridos em 2013 penetram na obra e guiam o momento em que o artista relaciona o nome da canção com o momento social vivido. Observou-se que as falas dos personagens são transcritas como gritos de protestos e os personagens atuam como membros de uma manifestação. Outro indício de projeto poético se mostra também quando colocamos o conjunto de documentos lado a lado e encontramos elementos estéticos de um projeto emprestado para outro.

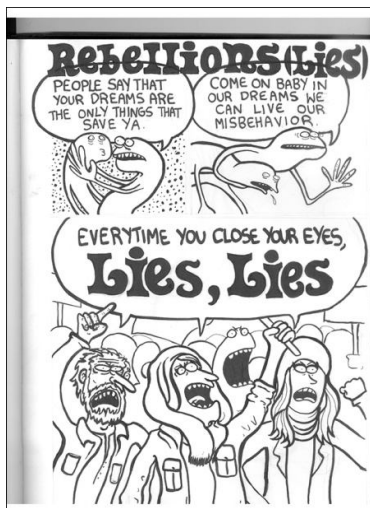


FIGURA 6: Documento IIb, do quadrinho *Rebellion (lies)*



FIGURA 7: Documento III d, referente ao quadrinho *Reflektor*



FIGURA 8: Documento VI d, do quadrinho *No Cars Go*

Ainda nos conjuntos de documentos, percebeu-se que o artista segue a mesma linha quando se trata da identificação dos quadrinhos. Observou-se que essa identificação é feita através do nome da música na parte superior da folha, exceto no documento VI (imagem 8), que o artista insere o nome interagindo como fala do personagem. Essa identificação é criada por último, após todo o quadrinho construído. No quadrinho III, podemos observar que o artista rascunha o nome na página, mas muda de ideia e se apropria do ícone da banda para nomear o quadrinho, como mostram as imagens 3 e 7. Outras formas de identificação são encontradas nos quadrinhos que emprestam a aparência dos artistas na construção do personagem. Em nenhum momento encontramos em suas obras o nome da banda propriamente dito.

A partir dessas percepções gerais, prosseguimos para as análises dos três objetos escolhidos, levando em consideração os pontos mais relevantes e característicos no processo do artista.

Como mencionado anteriormente, a música é fundamental na construção das obras, afinal, é a partir dela que os quadrinhos do artista existem. Desse modo, observamos nos documentos III, IV e V que a composição dos diálogos surge a partir dos refrãos de cada canção escolhida, conforme no quadrinho V: o artista seleciona parte do refrão da segunda metade da música: *I've gotta know / Can we work it out? / If we scream and shout till we work it out / Can we just work it out? / If we scream and shout till we work it out / But you say / "Oh / When love is gone / Where does it go?"*²⁸, o que nos leva a entender que essa escolha é baseada por ser o momento mais forte da música, permitindo fácil reconhecimento ao leitor interessado na obra. Analisando o documento IVa (figura 1), encontramos os rastros deixados através das anotações de trechos nos quadros novamente em seus rascunhos, como tendência indicada em leitura dos documentos gerais.

Outro ponto encontrado durante as análises - e talvez o mais relevante quando relacionado à música - está na construção dos diálogos a partir das frases do refrão. É evidente nos três documentos que o artista se apropria da letra para criar a sua história e constrói seus personagens baseados nos cantores do trecho escolhido a partir do documento B, conforme tendência encontrada também em leitura dos documentos gerais. Encontramos tal característica no documento IIIb, ao fazer análise do refrão acompanhado da música, entendemos que o personagem masculino existente no quadrinho cita o cantor Win Butler, pois na música é ele quem canta a frase *I thought I found a way to enter*. O mesmo ocorre com o personagem feminino no quadrinho. Em análise ao documento IV, notamos que a história é contada somente com falas de um personagem, essa característica diferente dos documentos III e V, se explica pela canção conter em seus versos maior predominância da voz de Win Butler, se tratando tanto musicalmente quanto visualmente de um monólogo. Entendemos com isso, que a construção dos personagens e seus diálogos acompanham fielmente a interpretação musical, o artista respeita os trechos cantados em relação aos seus membros bem como as participações especiais no momento de transcriar letra em diálogo.

Seguindo com a construção do diálogo a partir da música, Thiago leva para seus quadrinhos o ritmo das canções quando organiza os versos em balões, quadros e onomatopeias, de forma que acompanhem o tempo musical e a melodia. Essa tentativa de traduzir o ritmo na história é observada nos três objetos de estudo, com isso, no documento Vb (figura 9), o trecho

²⁸ Tradução: Eu tenho que saber / Podemos resolver isso? / Se gritarmos e berrarmos até resolvermos isso / Podemos apenas resolver isso? / Se gritarmos e berrarmos até resolvermos isso / Mas você diz / "Oh / Para onde iremos? / Para onde ele vai?"

If we scream and shout till we work it out é dividido em dois balões para o mesmo personagem, seguindo as pausas presentes na melodia, de modo contrário no documento IVd (figura 10), os trechos *Every man that you know / Would have run at the word go* são colocados dentro de um só balão, decorrente das frases cantadas de uma vez só. Observamos que no documento Vb, Thiago encontra nos recursos da narrativa gráfica formas para ilustrar momentos diferenciados na canção, como o backing vocal do trecho *Oooh* transcriado como onomatopeia entre os requadros, mantendo a sua essência musical e a ideia de vozes de fora participando do diálogo central.



FIGURA 9: Parte do documento Vb, quadrinho *Afterlife*, referente à construção da fala

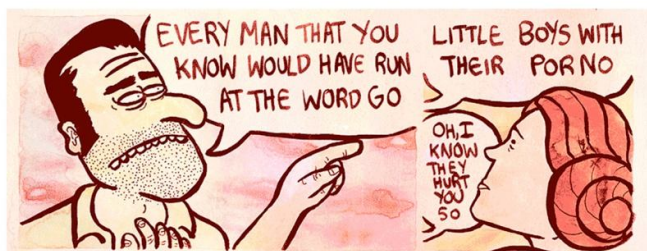


FIGURA 10: Parte do documento IVd, quadrinho *Porno*, referente à construção da fala

Essas ações confirmam a preocupação do artista em manter a origem dos versos quando resignificados para o papel. Compreendeu-se que o artista tenta estabelecer outro ponto de conexão com o leitor, induzindo-o a fazer uma leitura que torne a sua experiência mais divertida e pessoal.

Um ponto interessante observado nos quadrinhos musicais aparece no documento V, por exemplo. Notou-se que nele, o artista não inclui alguns trechos presentes no refrão quanto o transcreve para diálogo, a frase *If we scream and shout till we work it out*, que aparece duas vezes no trecho, é deixada de fora logo no documento A, corte que já está definido em sua mente quando faz o registro dos trechos utilizados. Esta mesma ação aparece no documento III, no momento em que o artista reduz em sua obra a quantidade da frase *It's just a reflektor* que aparece na letra.

Após compreensão da construção do diálogo a partir da música, partiu-se para os pontos de construção dos personagens nos objetos selecionados. Percebeu-se na primeira leitura dos conjuntos de documentos que a construção do personagem possui influência da experiência pessoal do artista, indicando seu projeto poético. Neste sentido, observou-se que são muitas as influências que o artista deixa expressar em suas obras. Algumas diretamente relacionadas à banda escolhida, outras completamente fora do universo musical, mas mergulhadas em referências citadas, resignificadas e traduzidas que de algum modo se relacionou com a obra.

Encontraram-se influências nos três quadrinhos escolhidos, utilizou-se como exemplo o quadrinho V, percebeu-se nele elementos visuais da apresentação ao vivo da banda no *Youtube Music Awards* em 2013. Esses elementos podem ser percebidos no documento A do quadrinho, quando o artista rabisca o personagem com os movimentos diferentes em cada requadro. Quando se observou o documento B, foi percebido que o personagem ganhou a fisionomia da atriz que atua na apresentação, suas ações são transcritas para o papel através dos gestos atribuídos ao desenho, pode-se observar essa referência visual e estética nas figuras 1, 11 e 12.



FIGURA 11: Documento Vb, detalhe dos requadros de *Afterlife*



FIGURA 12: Cenas da apresentação ao vivo de *Afterlife* no *Youtube Music Awards*

Observou-se neste quadrinho que o artista faz uma grande bricolagem de referências estéticas, como por exemplo, quando se apropria de dois personagens criados em outro quadrinho musical, trazendo novamente o indício de seu projeto poético. Esses dois personagens protagonizam o quadrinho IV, que segundo informações do artista são inspirados em uma imagem de Bill Murray e Carrie Fisher como Princesa Leia (figura 13 e 14). Thiago comentou que ao ver a imagem imediatamente fez relação com a música *Porno*, que para ele se trata de uma canção sobre discussão e lamentação de relacionamento, situação para Thiago, semelhante à cena da foto. Esses personagens quando emprestados para o quadrinho V, assumem os quadros iniciais do quadrinho segundo apresentação feita de *Afterlife* no *Youtube Music Awards*. Nele, o artista coloca os dois personagens no mesmo enquadramento do vídeo e assim introduz a história como uma continuação da obra IV.

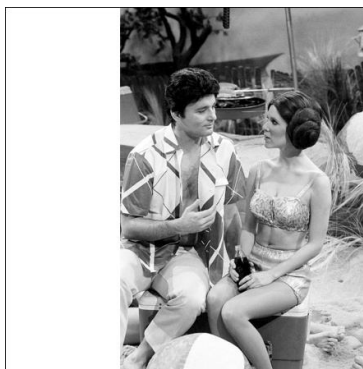


FIGURA 13: Bill Murray e Carrie Fisher em 1977
Fonte: [Pandawhale](#)



FIGURA 14: Recorte do requadro do quadrinho *Porno*, documento IVd

Outra referência estética é encontrada ao analisar o videoclipe da música que utiliza cenas do filme brasileiro *Orfeu* de 1999, no quadrinho o videoclipe é citado através da ilustração do cacique ao lado do título *Afterlife* (imagens 15 e 16), que lembra também a tipografia utilizada no clipe.

Em análise do objeto III, observamos novamente uma tendência apresentada anteriormente referente ao seu projeto poético, que neste caso aparece através do personagem com traços semelhantes ao cantor David Bowie (figura 17). Compreendemos que este personagem existe quando fazemos a leitura do quadrinho escutando a música, pois nela, David Bowie faz uma participação especial cantando a fala que lhe é atribuída no quadrinho. Com isso, entendemos que além da subjetividade criativa de Thiago, elementos marcantes e significativos relacionados às músicas permeiam suas obras.



FIGURA 15: Título do quadrinho *Afterlife*, documento Vd



FIGURA 16: Cena do vídeo clipe *Afterlife* com o filme *Orfeu*



FIGURA 17: Personagem David Bowie, no quadrinho *Reflektor*, documento IIIc

Fazendo uma leitura com relação à construção dos requadros, encontrou-se nos quadrinhos que permitem a influência externa, como por exemplo, do videoclipe, uma

organização semelhante ao elemento que motivou a obra. Como é o caso dos objetos III e V, quando lidos em conjunto com os videoclipes e apresentações, encontrou-se a preocupação do artista em manter a ordem de acontecimentos de um meio ao outro no momento da criação. No documento IIIc (figura 7), percebeu-se que o primeiro requadro (figura 18) é uma citação fiel da cena observada aos 0:20 (figura 19) do videoclipe. O artista leva para sua arte as principais características da cena, a ordem dos personagens, os objetos em suas mãos e o enquadramento. Esse processo continua nos próximos requadros, o que explica a construção do personagem que remete ao cantor Win Butler, desenhado primeiramente com o rosto limpo (figura 20) e depois com uma espécie de máscara em volta dos olhos (figura 21). Podemos encontrar esta questão no videoclipe, que inicia com o vocalista sem nada nos olhos (figura 22) e depois, no minuto 02:22 (figura 23), aparece com uma máscara feita com maquiagem.



FIGURA 18: Primeiro requadro de *Reflektor*, documento IIIc



FIGURA 19: Cena de referência do clipe *Reflektor*



FIGURA 20: Detalhe do personagem sem máscara, quadrinho *Reflektor*



FIGURA 21: Detalhe do personagem com máscara, quadrinho *Reflektor*



FIGURA 22: Cena de referência ao clipe *Reflektor*, Win Butler sem máscara



FIGURA 23: Cena de referência ao clipe *Reflektor*, Win Butler com máscara

Nesta leitura, percebeu-se também que o artista deixou-se influenciar pelo videoclipe no momento de colorir o quadrinho, sendo este, o único preto e branco de todo o conjunto dos quadrinhos musicais. Em outros documentos, entendeu-se que as cores carregam significados representando muitas vezes a interpretação do artista, como o exemplo do objeto IV, em que Thiago utiliza cores frias na sua finalização, traduzindo um sentimento de tristeza que vai ao encontro com a sua interpretação da música. Já no objeto V, o artista utiliza cores quentes e alegres, traduzindo à dinâmica e o entusiasmo carregado no refrão, expressando mais uma vez sua interpretação pessoal na construção da obra.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir destas considerações, foi possível identificar tendências do processo criativo do artista, caminhos recorrentes que indicam o rumo que a obra irá tomar. O movimento criativo entre uma etapa do processo e outra revela tendências, como os rastros deixados pelo artista nos documentos A, que mostraram suas anotações e experimentações na quantidade de quadros, trechos das canções e testes de personagens, até que o artista se sentisse seguro para desenvolver a história em um formato maior. Encontramos também a tendência na construção da ideia nos documentos B, que demonstraram grande clareza do artista ao criar suas histórias, não necessitando de muitos testes ou alterações ao desenvolver as ideias definidas após esboço.

Mostrou-se como outra tendência, a escolha dos trechos das canções utilizadas pelo artista e a maneira como são transcritas para o diálogo. Ficou evidente em todas as suas obras que o artista se apropria da letra para construir sua história e seus personagens, conforme análise realizada no documento IIIb, que revela a construção do personagem a partir da voz presente no trecho escolhido. Neste momento de transcrição, encontrou-se ainda a tendência de ritmar suas obras, transferindo a realidade musical marcada pelo ritmo, em uma sequência e organização de fala, balões e onomatopeias, que evocam a simpatia e a familiaridade da obra com o leitor.

Confirmou-se como tendência às definições de fala e gênero aos personagens, sendo recorrente em todas as obras analisadas, assim como se confirmou, a ação das referências externas do artista, característica do acaso dentro do processo criativo, que traz parte de seu repertório pessoal para as obras, como observada a ação dos protestos dos 20 centavos representados no quadrinho II e as influências visuais e estéticas retiradas de apresentações e videoclipes, como analisado nos quadrinhos III e V, claramente inspirado nos materiais da banda *Arcade Fire*. No seu processo de criação, identificamos também como tendência a construção dos

quadrinhos quanto a definição do enquadramento no requadro, como evidenciado no documento IIIc, em que o artista seleciona cenas do videoclipe, transfere para a obra o enquadramento dos artistas no vídeo e os coloca na moldura do quadrinho, respeitando a ordem dos acontecimentos da referência visual. Encontrou-se ainda uma tendência na forma de identificação das obras, criada a partir dos nomes das músicas na parte superior do quadrinho, da mesma forma que a criação de personagens moldados através de semelhanças físicas dos artistas, roupas, movimentos e outros.

As análises de seu processo criativo revelaram tendências singulares desde os elementos de uma obra emprestada para outra, passando por traços do projeto autoral identificado pelas formas caricatas dos personagens, até a ordem de construção dos quadrinhos pelos esboços feitos a lápis, o desenvolvimento em um papel maior para posteriormente ser colorido com tinta guache e nanquim para que seja então, escaneado e finalizado no computador.

Esse conjunto de tendências permeiam todos os movimentos processuais identificados, revelando parte de seu projeto poético, desde seu traço autoral, passando pela transcrição da música em diálogo, até aos acontecimentos sociais em que o artista está inserido.

REFERÊNCIAS

- BIBLIOTECA VIRTUAL DO GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO. **Historia em Quadrinhos**, 2011. Disponível em: <<http://www.bibliotecavirtual.sp.gov.br/especial/201110-hqs.php>> Acesso em 13 fev. 2014.
- CAMPOS, Haroldo de. Da transcrição: poética e semiótica da operação tradutora. In OLIVEIRA, Ana Cláudia de; SANTAELLA, Lucia. **Semiótica da literatura**. Cadernos PUC, n 28. São Paulo Educ, 1987.
- CAMPOS, Haroldo de. **Metalinguagem e outras metas**. 4. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- CIRNE, M. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- DUNCAN, Randy; SMITH, Matthew J. **Icons of the American Comic Book: From Captain America to Wonder Woman**. Santa Barbara: Greenwood, 2013.
- FRANCO, E. S. **HQtrônicas: do suporte papel à rede internet**. São Paulo: Annablume, 2004.
- FUERTES-KNIGHT, Jo. **A evolução de MF DOOM**. Noisey Music By Vice. 15 nov. 2013. Disponível em: <http://noisey.vice.com/pt_br/read/a-evolucao-de-mf-doom> Acesso em 19 abr. 2014.
- JARCEM, René Gomes Rodrigues. **História das Histórias em Quadrinhos**. História, imagem e narrativa. No 5, ano 3. set. 2007. Disponível em: < <http://www.historiaimagem.com.br/edicao5setembro2007/06-historia-hq-jarcem.pdf>> Acesso em 19 abr. 2014.
- LUCCHETTI, Rubens Francisco; LUCCHETTI, Marco Aurélio. **História em Quadrinhos: uma Introdução**. Dossiê Pala-vra/Imagem, n. 16, pp. 24-35, dez.-92-fev./1993.
- MUZPLAY. **Arcade Fire**. Disponível em: <<http://www.muzplay.ne>> Acesso em 19 jun. 2014.

NELSON, Geoff. **THE ARCADE FIRE, REFLEKTOR**. Impose Magazine, 26 oct, 2013. Disponível em: <<http://www.imposemagazine.com/reviews/reflektor--the-arcade-fire>> Acesso em 20 abr. 2014.

PALCO ALTERNATIVO. **Por trás das capas**: Robert Crumb, entre música e quadrinhos, 2012. Disponível em: <<http://www.palcoalternativo.com.br/2012/06/08/por-tras-das-capas-robert-crumb-entre-musica-e-quadrinhos/>>. Acesso em 13 fev. 2014.

PIETROFORTE, Vicente e GÊ, Luiz. **Análise Textual da História Em Quadrinhos**. São Paulo: Annablume, 2009.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

SALLES, Cecilia Almeida. **Gesto Inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: FAPESP: Annablume, 1998.

_____. Crítica genética e Semiótica: uma interface possível. In: ZULAR, Roberto. (org.). **Criação em processo**: ensaios de crítica genética. São Paulo: FAPESP : CAPES : Iluminuras, 2002. p. 177-202

_____. **Redes da criação**. São Paulo: Editora Horizonte, 2006.

_____. **Crítica genética e outros campos do conhecimento**. Criação em Debate. São Paulo: Humanistas, 2007.

SANTOS, Roberto Elisio dos; SANTOS NETO, Elydio dos. **Narrativas gráficas como expressões do ser humano**. Revista Trama Interdisciplinar, São Paulo, v. 1, n. 2, p.46-60, 2010.

SANTOS, R. E. **Para reler os quadrinhos Disney**: linguagem, evolução e análise de HQs. São Paulo: Paulinas, 2002.

SANTOS, Thiago Augusto Mariano dos. Entrevista concedida via e-mail. 14 Fev. 2014.

WIKIPEDIA. **Arcade Fire**, 2014. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Arcade_Fire>. Acesso em 19 jun. 2014.