

O ARTISTA

A CRIAÇÃO DE UM QUADRINHO INSPIRADO NO NASCIMENTO DA TRAGÉDIA



PROEXC
PRO-REITORIA
DE EXTENSÃO E CULTURA





UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ARTES
CURSO DE BACHARELADO EM ARTES VISUAIS

ANTONIO MARCOS DA SILVA JÚNIOR

O ARTISTA:
A CRIAÇÃO DE UM QUADRINHO INSPIRADO NO NASCIMENTO DA TRAGÉDIA

Recife

2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ARTES
CURSO DE BACHARELADO EM ARTES VISUAIS.

ANTONIO MARCOS DA SILVA JÚNIOR

O ARTISTA:

A CRIAÇÃO DE UM QUADRINHO INSPIRADO NO NASCIMENTO DA TRAGÉDIA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Bacharelado em Artes Visuais da Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, como requisito para a obtenção do título de bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Profº. Dr. Eduardo Romero Lopes Barbosa

Recife
2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Silva Júnior, Antonio Marcos da.

O Artista: a criação de um quadrinho inspirado no Nascimento da Tragédia /
Antonio Marcos da Silva Júnior. - Recife, 2025.

160 p. : il.

Orientador(a): Eduardo Romero Lopes Barbosa

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Artes Visuais - Bacharelado, 2025.

Inclui referências, apêndices.

1. Nietzsche. 2. O Nascimento da Trágedia. 3. quadrinhos. 4. estética. I.
Barbosa, Eduardo Romero Lopes. (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

ANTONIO MARCOS DA SILVA JÚNIOR

O ARTISTA:

A CRIAÇÃO DE UM QUADRINHO INSPIRADO NO NASCIMENTO DA TRAGÉDIA

TCC apresentado ao Curso de Artes Visuais (Bacharelado) da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Recife, como requisito para a obtenção do título de bacharel em Artes Visuais.

Aprovado em: ___/___/_____

BANCA EXAMINADORA

Prof.º Dr. Eduardo Romero Lopes Barbosa (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof.º Dr. André Antônio Barbosa (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof.º Dr. Luiz Francisco Buarque de Lacerda Júnior (Examinador Externo)
Universidade Federal de Pernambuco

Para minha mãe, Aparecida, que, mesmo não entendendo muito bem o que faço, me apoia.

AGRADECIMENTOS

Os presentes agradecimentos não seguem ordem hierárquica ou de importância. Apenas meus lapsos de memória. Apesar disso, se esqueci de alguém, já peço desculpas. Mas todos que passaram pela minha vida, seja para o bem ou para o mal, propiciaram-me fazer esse TCC e escrever essas palavras agora. Obrigado a todos que ficaram ao meu lado e ainda estão.

Muito Obrigado a Arlison, Ellen, Matheus, Wemia, Natália, Anderson, Mariana. Vocês foram os melhores professores que eu poderia ter e me influenciam até hoje. Agradeço muito a minha família: obrigado Aparecida, Annie, Ana e Ed por propiciarem a educação e a base familiar pra eu ser quem sou hoje.

Preciso agradecer ao meu orientador Eduardo Romero, da UFPE, por me apresentar a estética de Nietzsche em uma conversa casual enquanto eu era seu monitor durante a disciplina de Desenho I. Muito obrigado por reacender minhas esperanças na filosofia e no desenho! Muito obrigado por tirar minhas dúvidas e sempre estar disposto a ajudar!

Preciso agradecer especialmente também à minha orientadora da BICC, Marina Soares, pela incrível paciência para me ajudar a organizar as minhas caóticas ideias desde o início do projeto. Muito obrigado por cada reunião, conselho e correção! Sem sua ajuda, nada disso teria sido possível!

Minha gratidão a Danilo Noberto, professor de música, que me tirou muitas dúvidas sobre o 'Nascimento da Tragédia', HQs e o mundo grego em nossa primeira reunião.

Mil vezes obrigado para Alice Gomes, uma querida amiga e artista, que me ajudou desde os estágios iniciais de concepção de ideias até a finalização do quadrinho e a exposição. Muito obrigado por suas leituras e releituras dos roteiros iniciais, pelas fantásticas referências que você sempre traz para nossas conversas, por sua incrível motivação e alegria!

Muito obrigado à professora Bete Gouveia, da UFPE, por suas incríveis aulas de pintura e também por ceder seu tempo para me explicar um pouco mais sobre a "cegueira na pintura".

Agradeço ao professor Natal Chicca pelas fantásticas lições de concepção de personagem, *feedbacks* e críticas.

Não poderia deixar de agradecer também a Anna Carolina pelas dicas sobre a BICC e por revisar meu primeiro relatório. Agradeço também a Laura Lins, pela leitura das páginas iniciais e seus incríveis *feedbacks* e ideias.

Muito Obrigado a Izabel Karime e Talles Colatino, coordenador da BICC, por me guiarem na jornada que foi pensar na instalação presente na última parte desse projeto. Sem vocês não teria sido da forma que foi.

Agora um grande agradecimento ao grupo Vitamigos do *WhatsApp*. Tenho muito a agradecer a Pedro Nemrod, desde a revisão do roteiro inicial, lições de como usar o *Clip Studio Paint* (aplicativo que usei para desenhar e colocar os balões na HQ) até a finalização de páginas; sua atenção foi de grande e essencial ajuda. Um grande obrigado a Bia Moreira, minha querida amiga e assistente, sem a sua ajuda, nunca teria conseguido terminar esta história a tempo e também não teria sua linda pintura de capa. Um grande obrigado também a Guilherme Arimatéia, que revisou todo o roteiro e me deu muitas ideias e sugestões de diálogos mais naturais e fluidos, além de me ajudar a reelaborar o final da história; sua atenção e ajuda foram de grande valia para como esta história foi contada! Além disso, muito obrigado para Luiz Gabriel Cardona pela revisão e opinião em cada página nova que eu fiz e também a revisão do presente texto, sua visão foi muito importante! Agradeço muito a Bianca Souza por sua revisão na ortografia de toda a HQ (se tenho o uso de boas vírgulas é graças a ela). Agradeço muitíssimo a Sócrates Nascimento pela revisão de toda a HQ e seus *feedbacks* e correções certeiras. Obrigado a Bernardo Toscano pelos papos filosóficos e sobre cinema. Ademais, muito obrigado para Mayra Aparecida e Lílian Cavalcanti pelos *feedbacks* das páginas e incríveis comentários. Enfim, este grupo foi de suma importância para a realização da HQ que você tem em mãos. Muito obrigado a todos novamente!

Agradeço ao grupo Stremaria, um grupo de amigos que se faz presente e unido até os dias atuais. Samuel, Edvilson, Yury, Ruan, Walter, Viny, Victor, Jorge e Tobão, obrigado pela amizade de todos vocês, pelas *calls* de madrugada e as incríveis *gameplays* que não me deixaram enlouquecer durante o processo.

“[...] a arte; somente ela sabe transformar os pensamentos enojados sobre o horrível ou absurdo da existência em representações com que podemos viver [...]” (Nietzsche, 1872, p. 48–49).

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso apresenta *O Artista*, uma história em quadrinhos inspirada na obra *O Nascimento da Tragédia* (1872), de Friedrich Nietzsche. A proposta consiste em transpor a estética do filósofo alemão para a contemporaneidade da cidade do Recife-PE, explorando as possibilidades de diálogo entre filosofia, arte sequencial e cultura local. O desenvolvimento da narrativa baseou-se em pesquisa bibliográfica e prática criativa, resultando na elaboração de três produtos: a HQ, um zine e uma instalação artística. A partir da leitura e interpretação da obra nietzschiana, buscou-se construir uma linguagem visual acessível, capaz de traduzir os conceitos filosóficos para o universo dos quadrinhos. Além disso, o trabalho propõe uma reflexão sobre como a estética pode se articular com o espaço urbano, evidenciando o potencial da arte gráfica como forma de expressão e intervenção cultural.

Palavras-chave: Nietzsche, O Nascimento da Tragédia, Quadrinhos, Estética.

ABSTRACT

This Final Paper presents *The Artist*, a comic book inspired by Friedrich Nietzsche's *The Birth of Tragedy* (1872). The proposal is to transpose the aesthetics of the German philosopher to the contemporary city of Recife-PE, exploring the possibilities of dialog between philosophy, sequential art and local culture. The development of the narrative was based on bibliographical research and creative practice, resulting in the production of three products: a comic book, a fanzine and an artistic installation. Based on the reading and interpretation of Nietzsche's work, the objective was to create an accessible visual language capable of translating philosophical concepts into the universe of comics. In addition, the work proposes a reflection on how aesthetics can be articulated with urban space, highlighting the potential of graphic art as a form of expression and cultural intervention.

Keywords: Nietzsche, *The Birth of Tragedy*, Comics, Aesthetics.

O ARTISTA

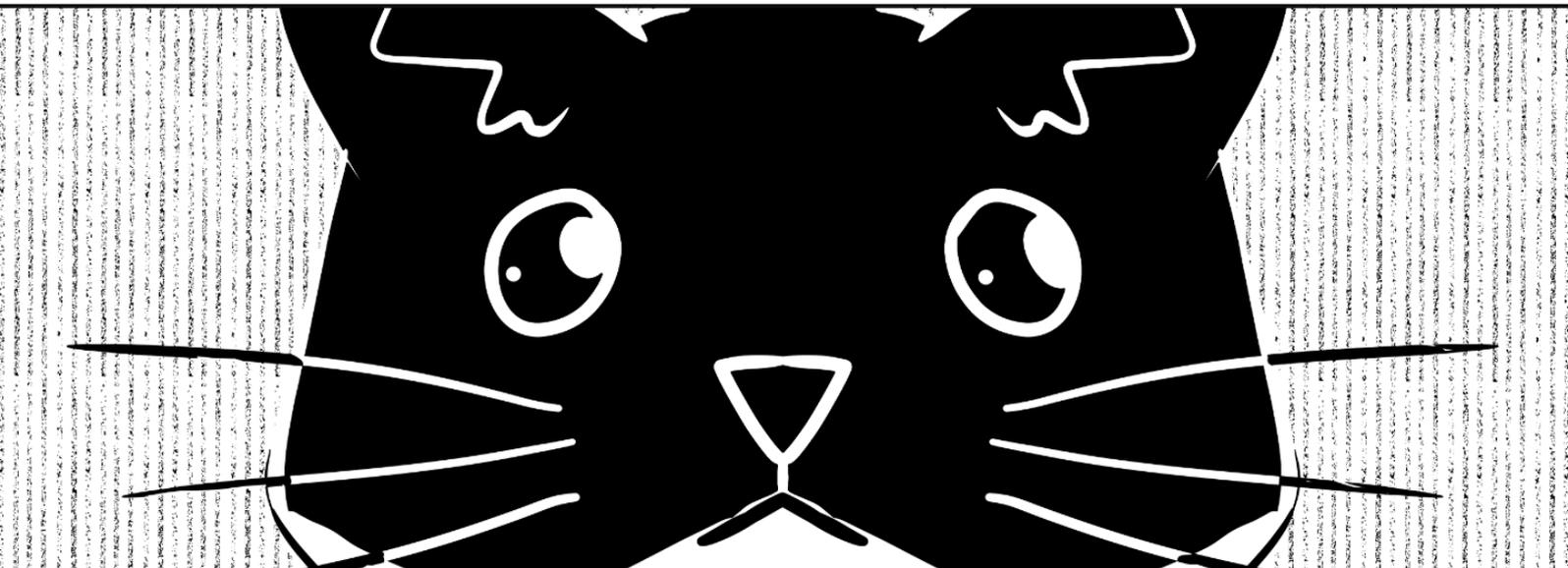


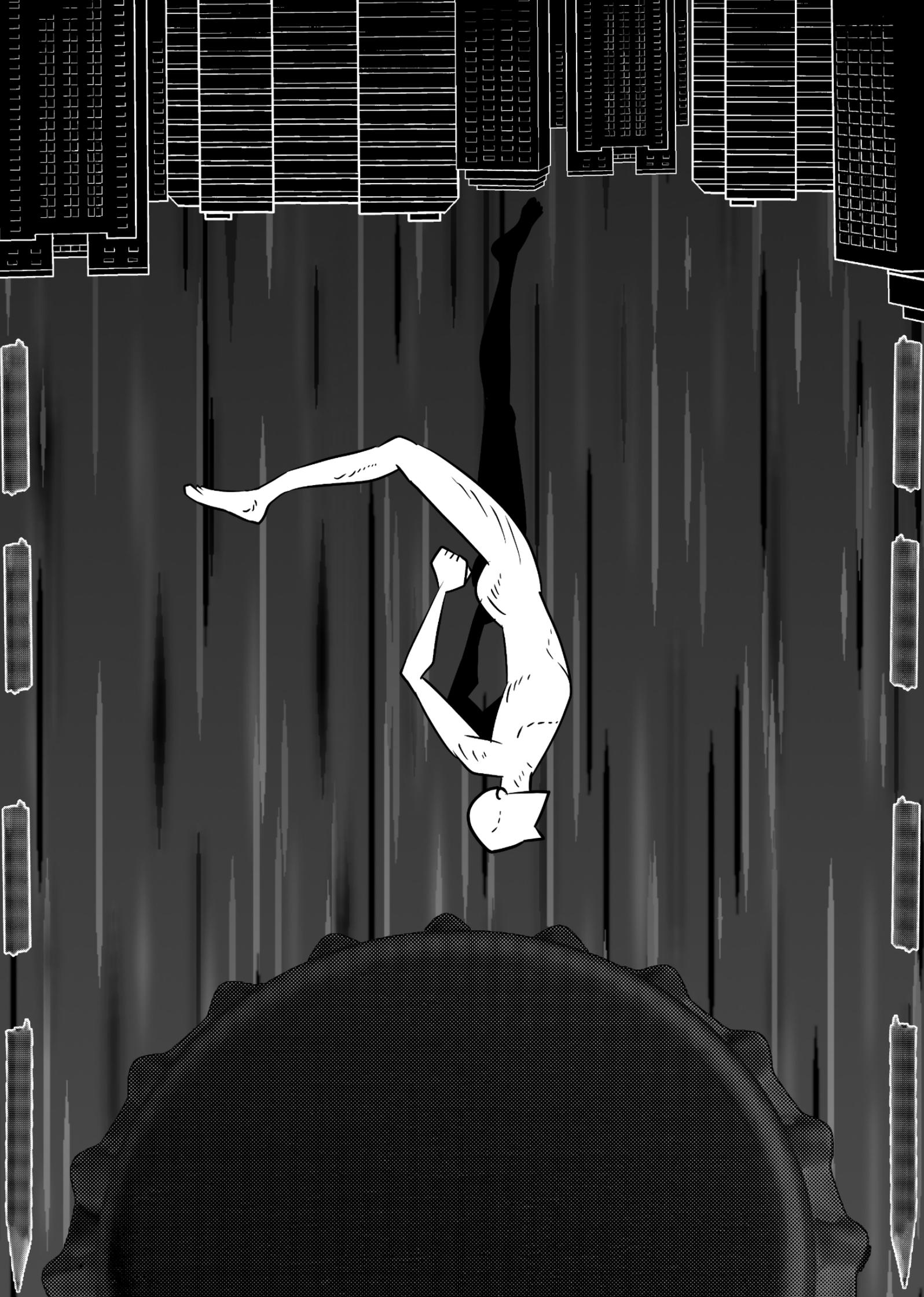


TÔ FICANDO SEM TEMPO,
CÉRBERO...



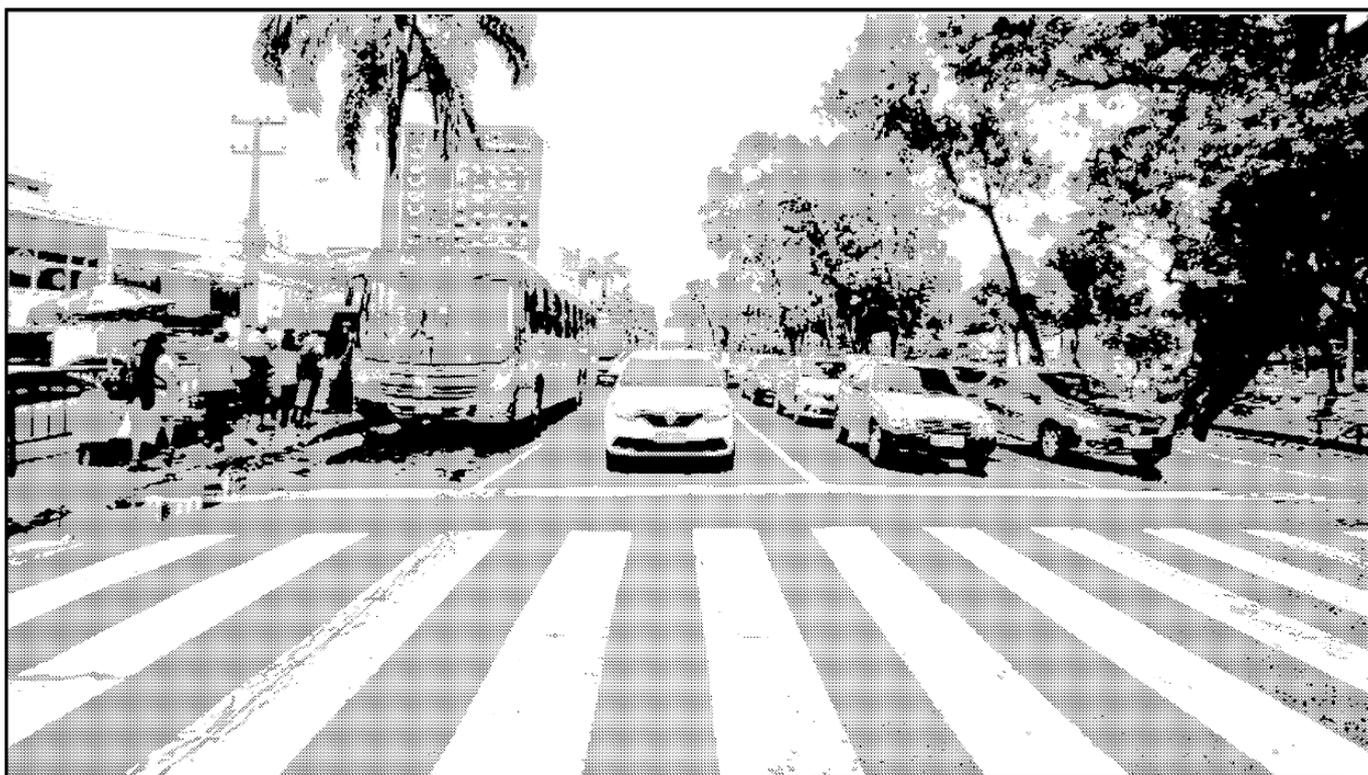
VOU FAZER VALER A PENA!





1° Ato





PARECE QUE SEMPRE FALTA ALGO...

Segunda do Vinho

VOCÊ NÃO DEVERIA
SE COBRAR TANTO.



DIANA, SE EU
NÃO ME
COBRAR,
QUEM
VAI?

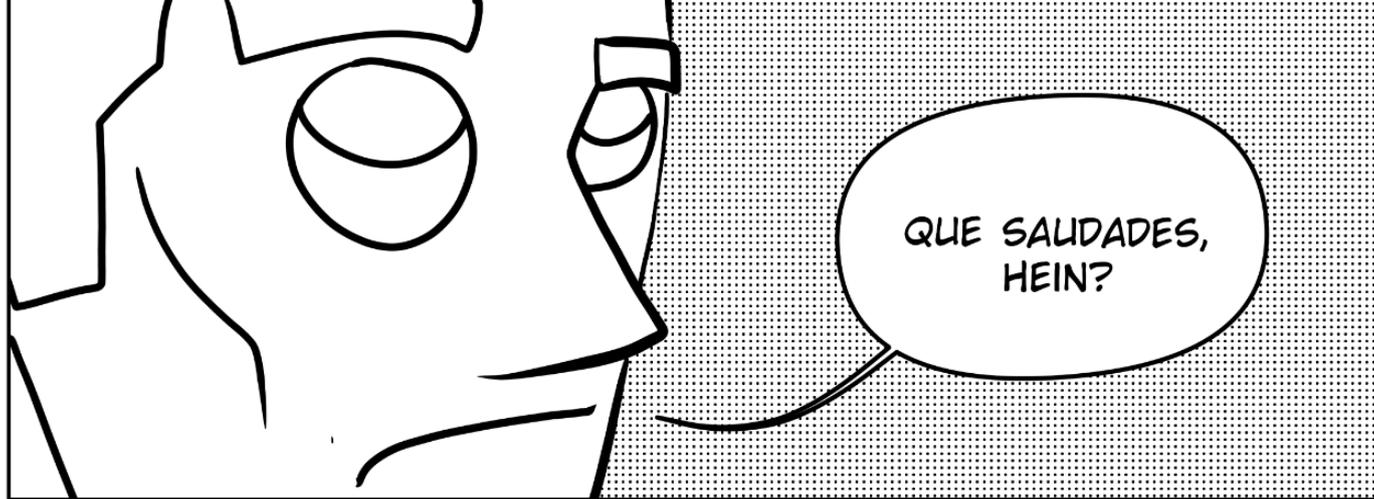
E QUANTAS
VEZES EU JÁ
OUVI ESSA
ANTES? ATÉ
AGORA VOCÊ SÓ
VOLTA COM
MAIS
FRUSTRAÇÕES!



MAS CONTINUA SENDO MEU SONHO, HÁ QUANTO
TEMPO QUE QUERO QUE AS PESSOAS VEJAM MEUS
QUADROS NAS GALERIAS...



SIM SIM, EU
LEMBRO DE
MAINHA MANDANDO
VOCÊ ESTUDAR
ENQUANTO VOCÊ
PINTAVA.

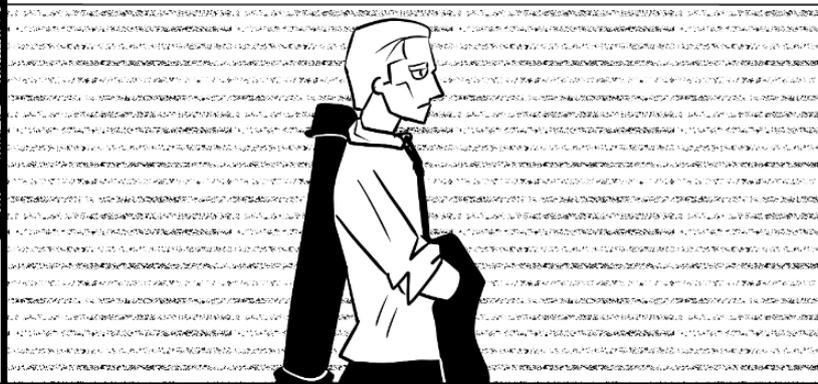




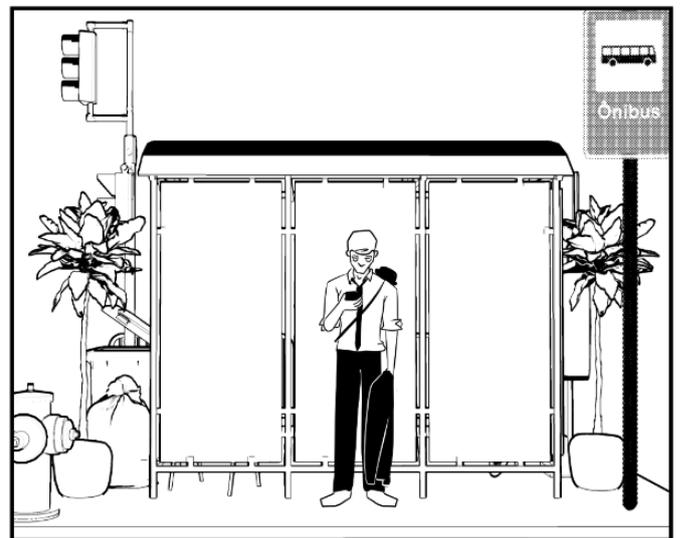
...SINCERAMENTE NÃO SEI POR QUE AINDA TENTO...

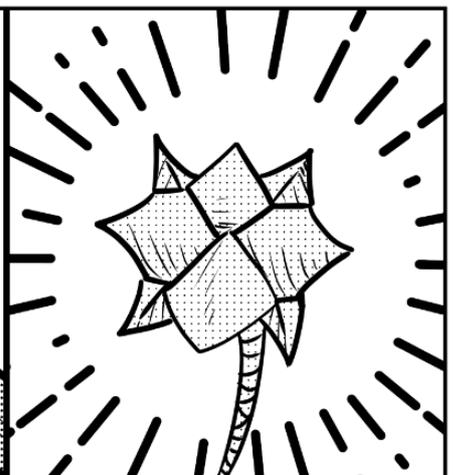
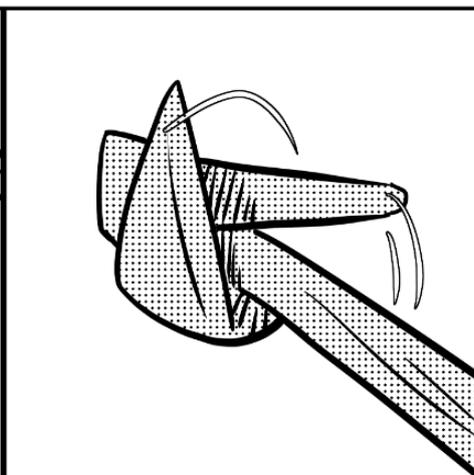
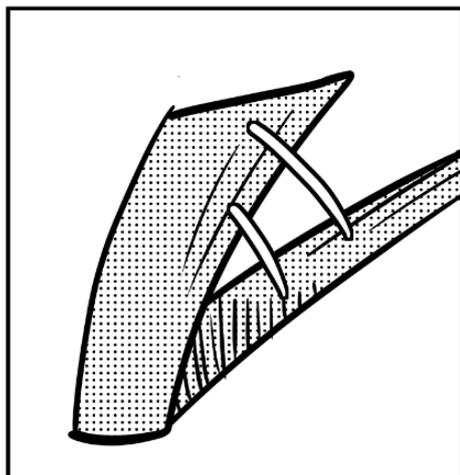
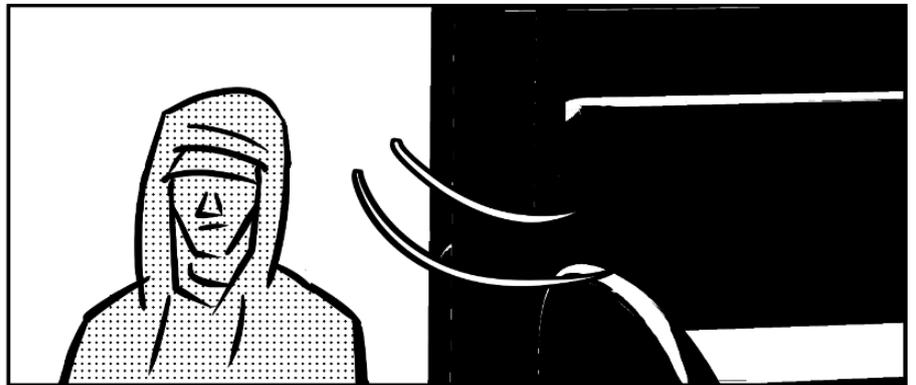
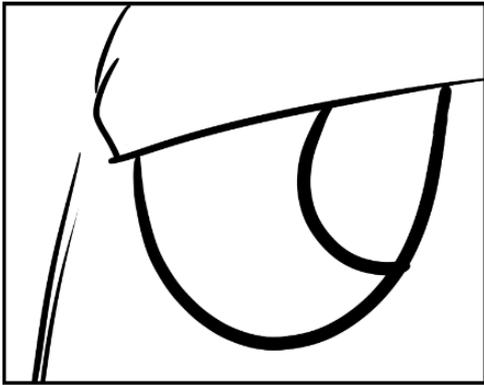


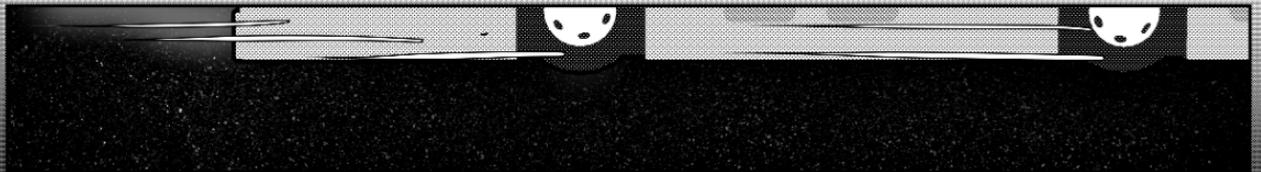
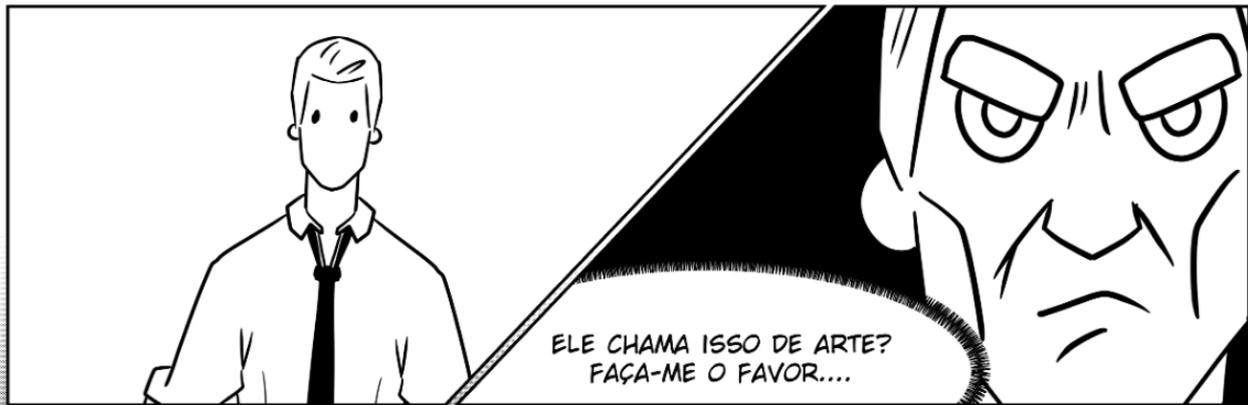
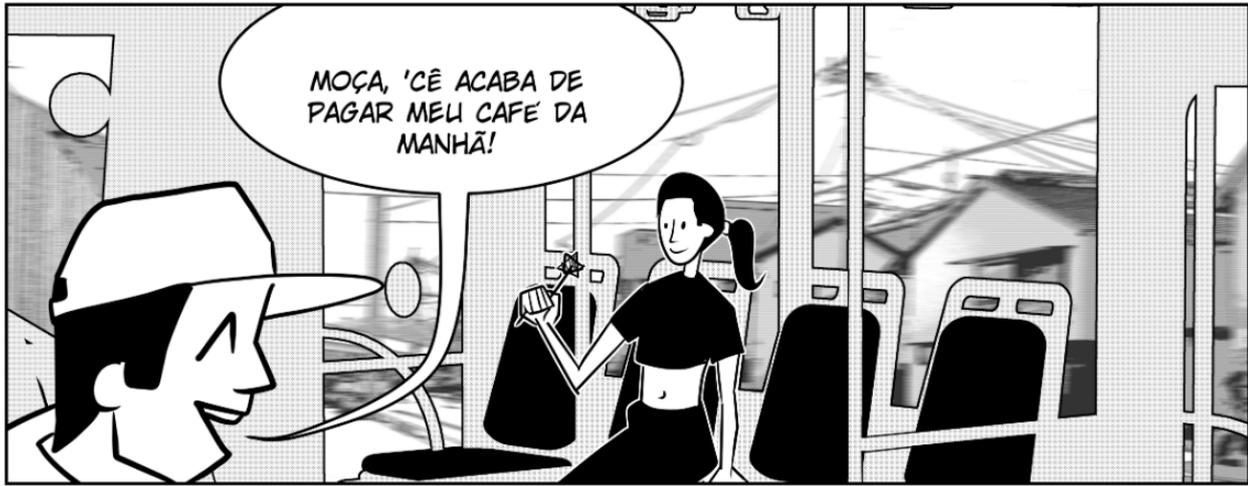
NEGADO MAIS LIMA VEZ...



...VAI VER SÓ SOU BOM DEMAIS PRA ELES...







QUEM SABE ESSE SEJA O MELH
FUTURO... MENDIGAR POR UM POU
DE ATENÇÃO... AH, BOBAGEM, JÁ
TÔ VELHO
DEMAIS PARA ISSO...





POR QUE EU AINDA TENTO SER ACEITO?

MAMÃE SEMPRE FALOU QUE UMA HORA MINHA
"BRINCADEIRA DE SER ARTISTA" IRIA TER QUE
ACABAR, BEM... ACHO QUE ELA ESTAVA CERTA...

VOU JOGAR AQUELAS MERDAS TODAS
NO LIXO AMANHÃ!



IRMÃZINHA, EU JÁ TE DISSE QUE VOU JOGAR ISSO NO LIXO... NÃO, NÃO ACHO QUE NINGUÉM VÁ QUERER TELAS MAL ACABADAS E TINTA VELHA.. CLARO QUE JÁ PERGUNTEI...



...DAR MAIS UMA CHANCE? NÃO TENHO MAIS IDADE PRA ISSO...

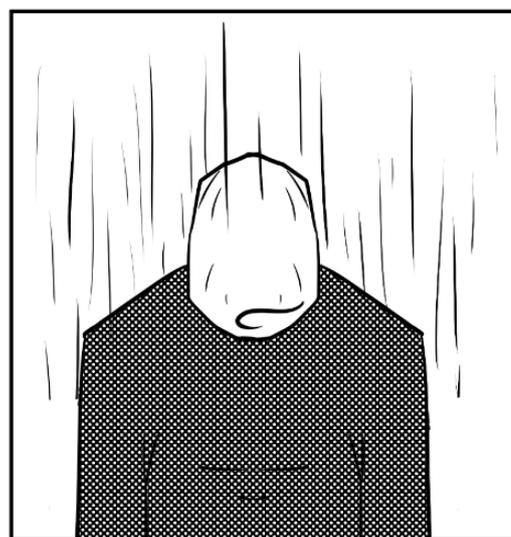
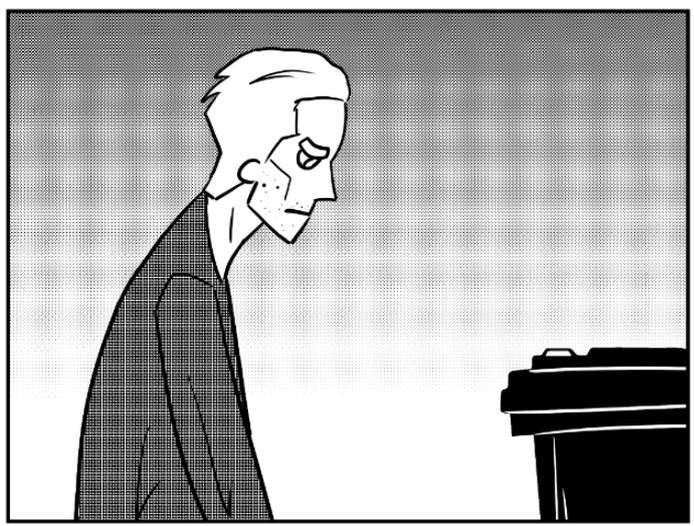


NÃO... EU NÃO CHAMEI VOCÊ DE VELHA...





POR DEUS, DIANA, MAIS TARDE A GENTE CONVERSA MELHOR... PRECISO LIMPAR AS COISAS AQUI... TE AMO! ATÉ MAIS.



DEUS, TÁ TENTANDO ME CONVENCER, É? TALVEZ ISSO FUNCIONE...

Feira Cultural Do Recife

Venha celebrar a diversidade na 5ª edição da Feira de Artes em Recife!

Sua Chance de expor!!!

24 de Março de 2024
No Centro de Convenções!

Atrações Imperdíveis:

- Conheça artistas locais e nacionais.
- de um espaço ao ar livre artísticas,

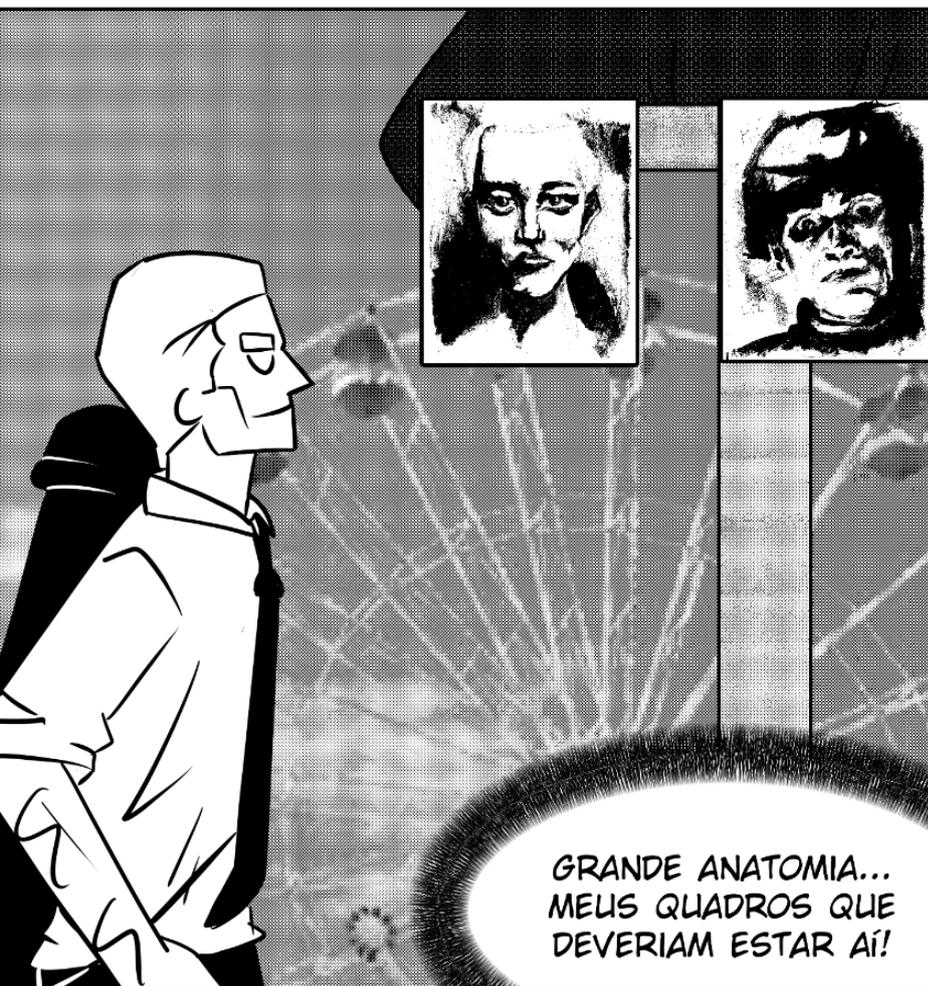
CENTRO DE CONVENÇÕES- 24 DE MARÇO (À TARDE)



RECLUSADO ATÉ AQUI...



QUEM DIRIA QUE NÃO TERIA MAIS ESPAÇO PARA EXPOR...

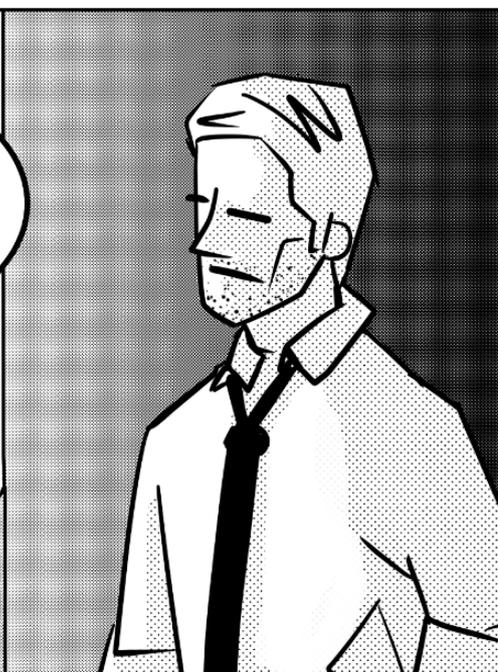
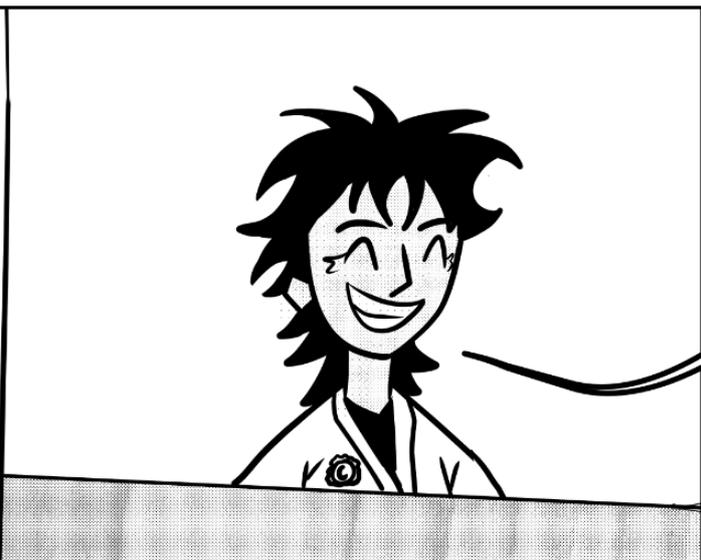


GRANDE ANATOMIA...
MEUS QUADROS QUE
DEVERIAM ESTAR AÍ!



POR QUE EU TENHO QUE
ME SUBMETER A ISSO?
POR QUE PORRA EU VIM
PRA, CÁ?

LOCO



SE 'CÊ QUER MESMO
CONHECER ARTE, TÓ!

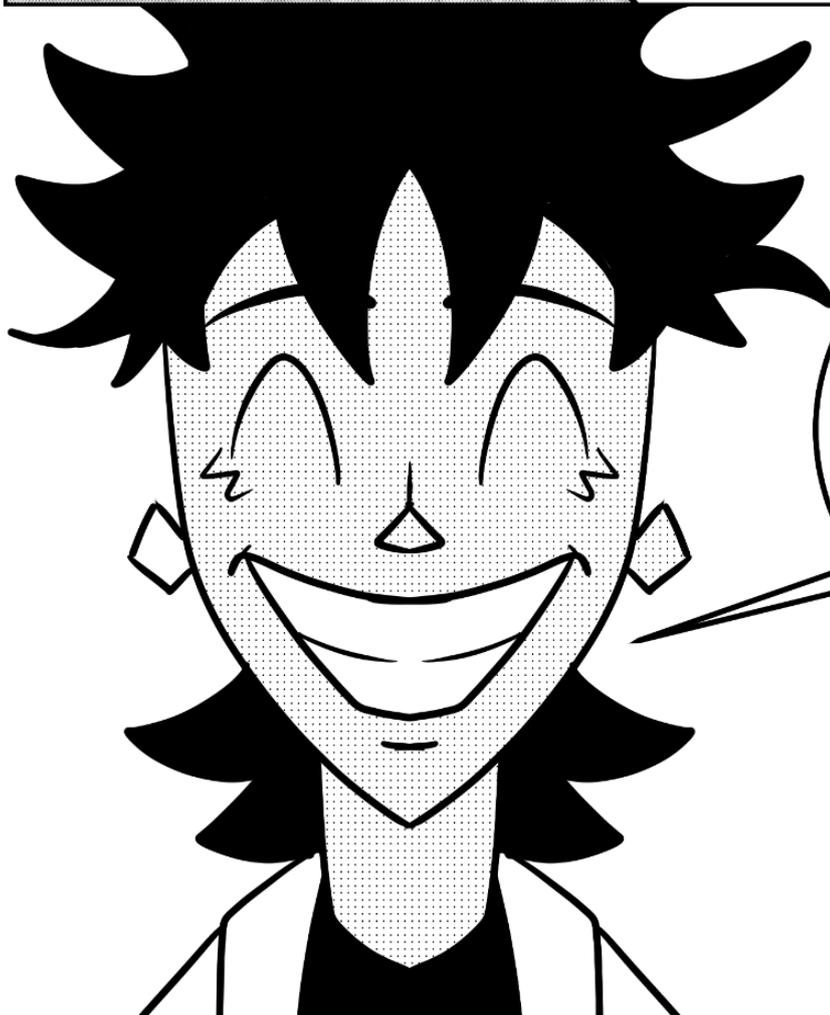


POR QUE
ACHA QUE
VOU FICAR
COM ISSO?

'CÊ PARECE
SER UM CARA
LEGAL, MAS
CONFUSO...

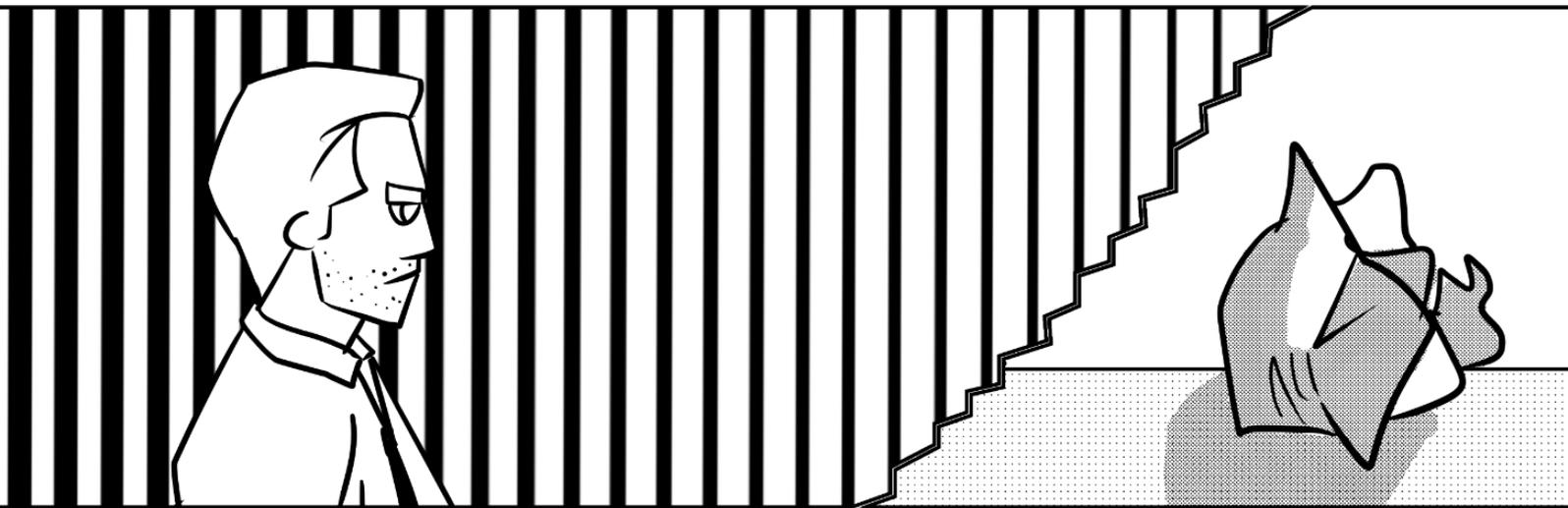
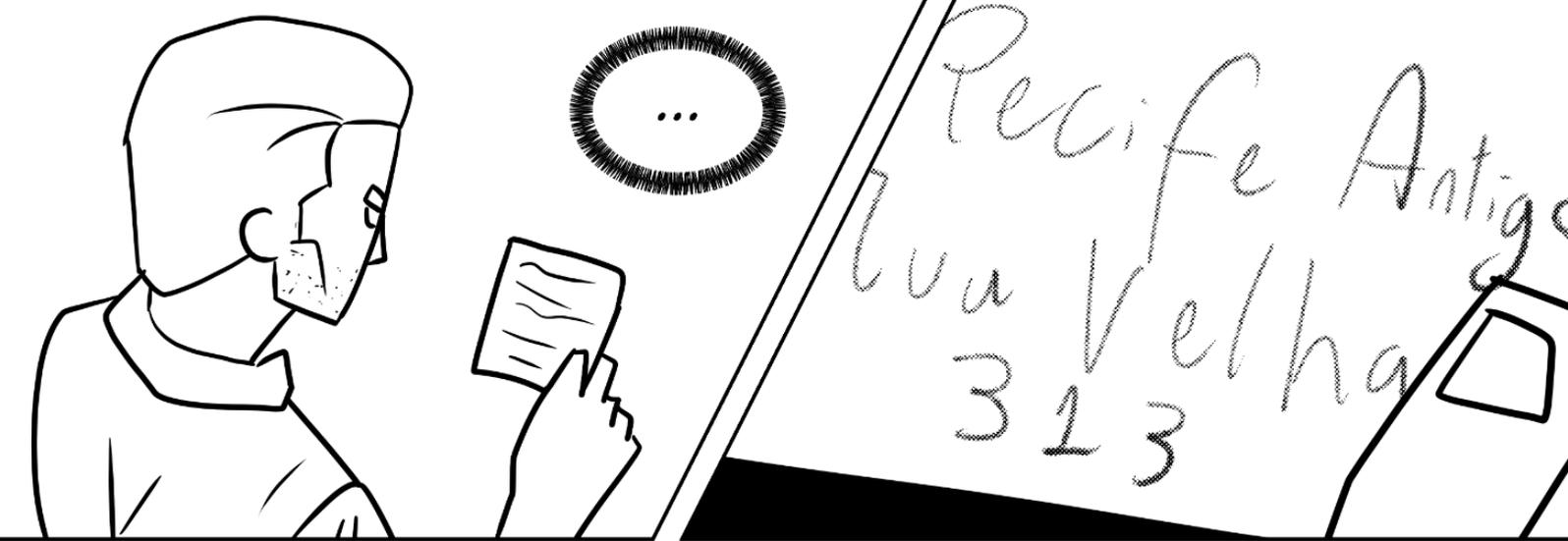
EU?
LEGAL?

ALÉM DO MAIS...
NEM TODAS AS
LETRAS SÃO
MAIÚSCULAS NÃO
É MESMO?

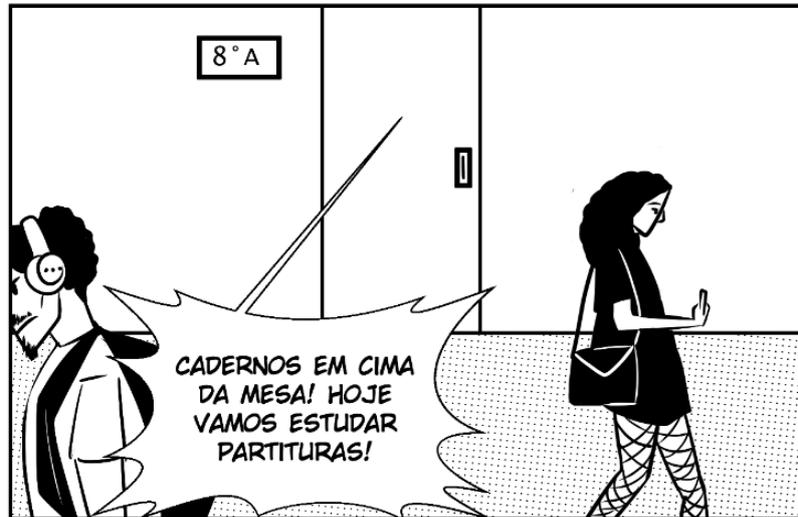
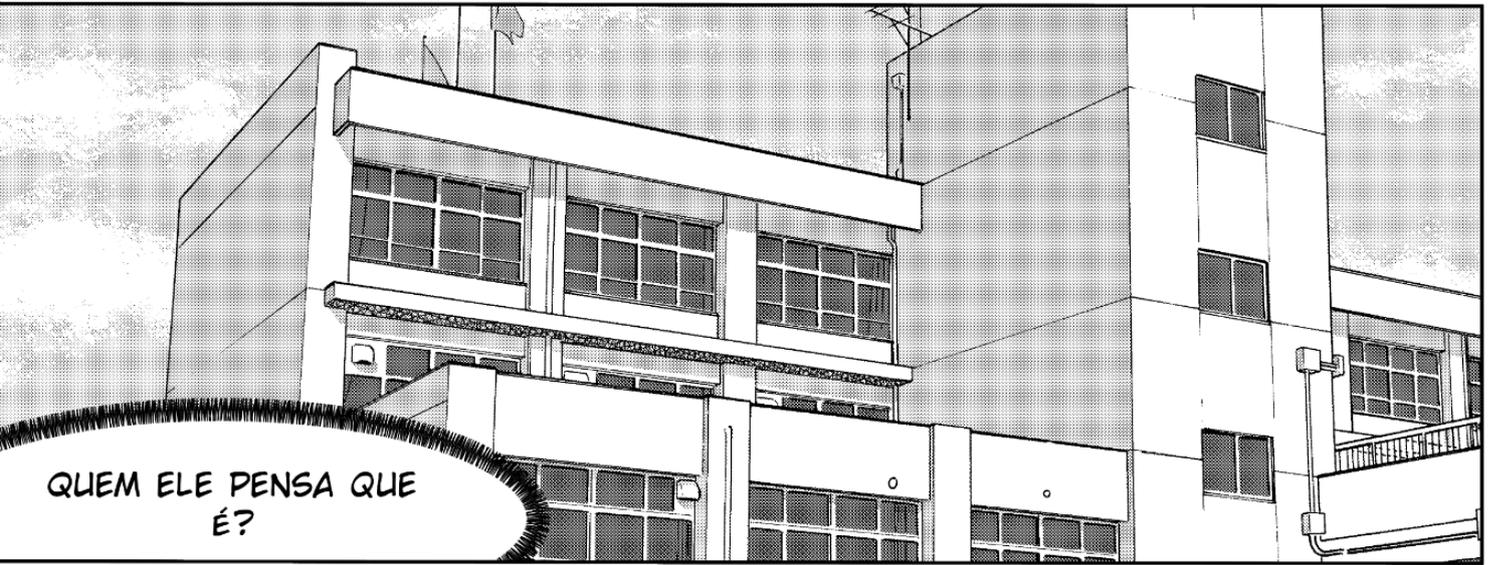


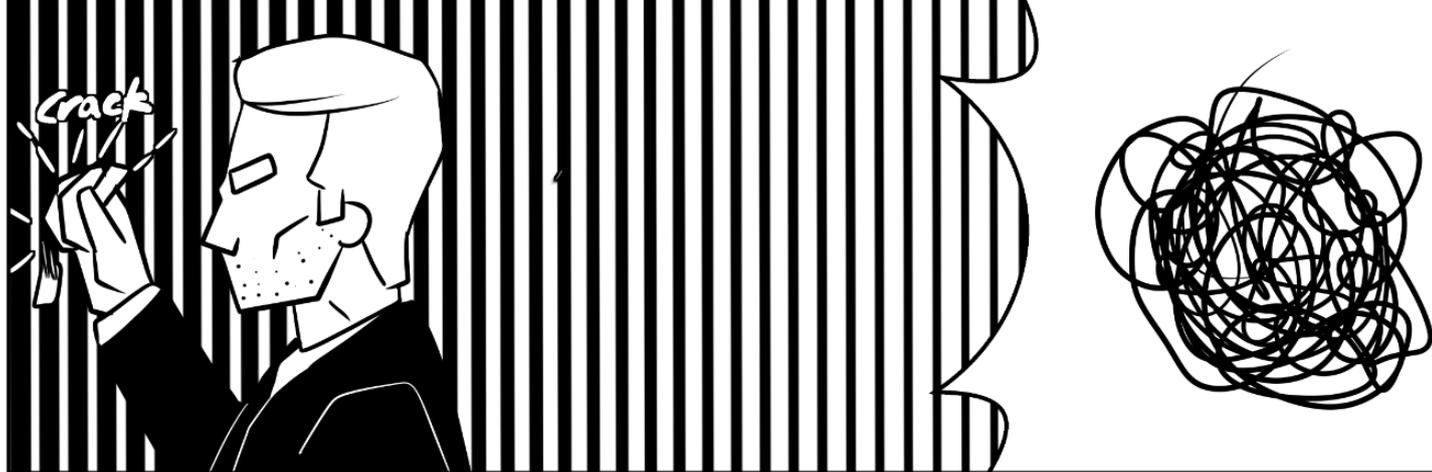
SE VOCÊ QUISER
CONHECER A ARTE DA VIDA
SEM SER MAIÚSCULA EM
SEU REPERCUTIR, MAS
GRANDE EM SEU AGIR...
VENHA CONHECER

O CORO!



INSTITUTO ARIMATÉIA (FUNDAMENTAL E MÉDIO) - CASA AMARELA - RECIFE



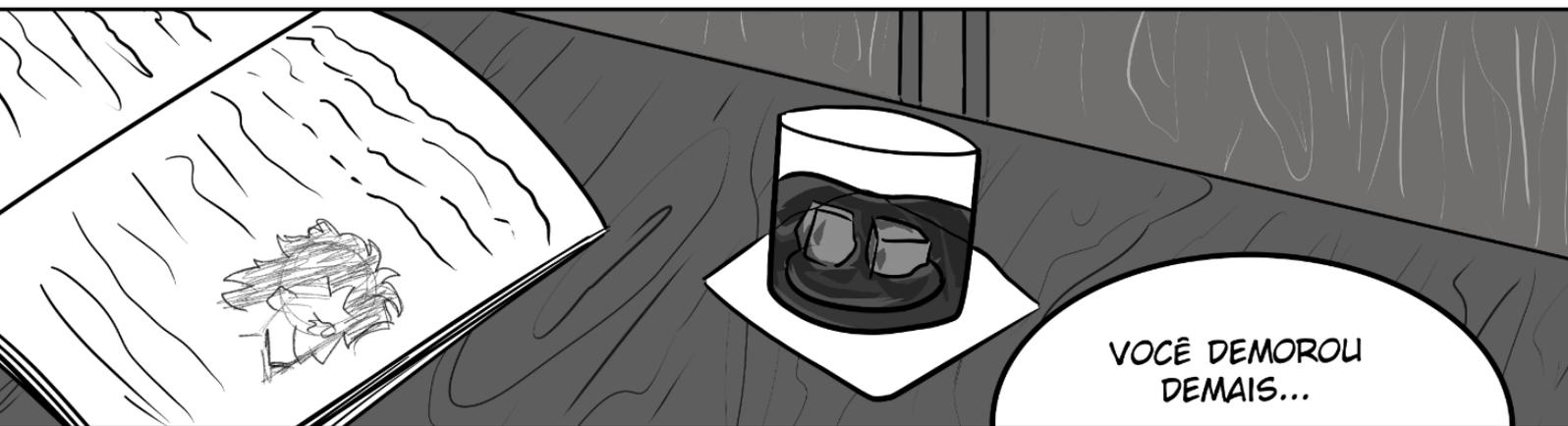




...DE TODAS AS COISAS DOS ÚLTIMOS DIAS, AQUILO FOI O MAIS ESQUISITO...



COMEÇOU SEM MIM?

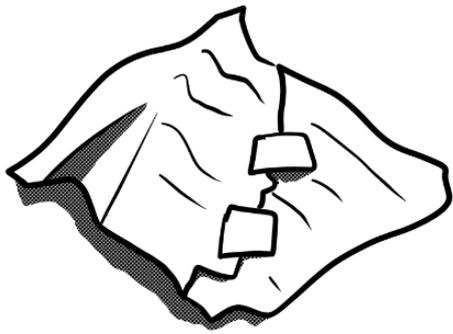


VOCÊ DEMOROU DEMAIS...



VOCÊ SABE COMO É EM DIA DE PLANTÃO.

AH SE SEI.



DI, OLHA ISSO...



...

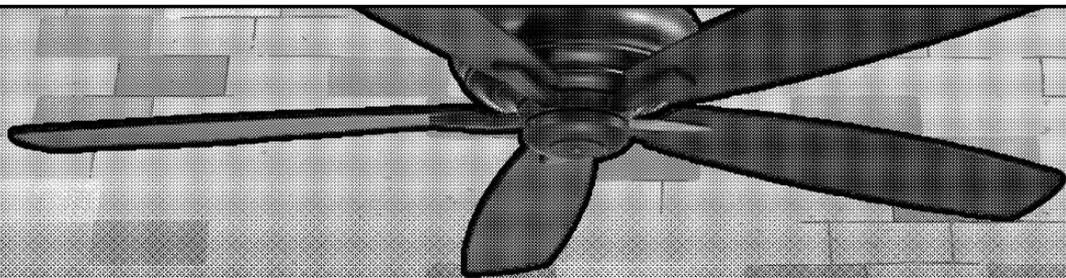
ENTÃO ERA ESSE
O CONVITE QUE
VOCÊ NÃO
PODERIA FALAR
PRA MIM PELO
TELEFONE?



ERA...

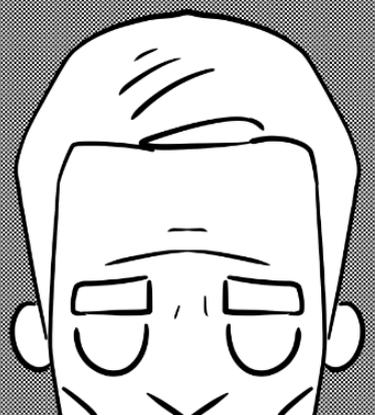


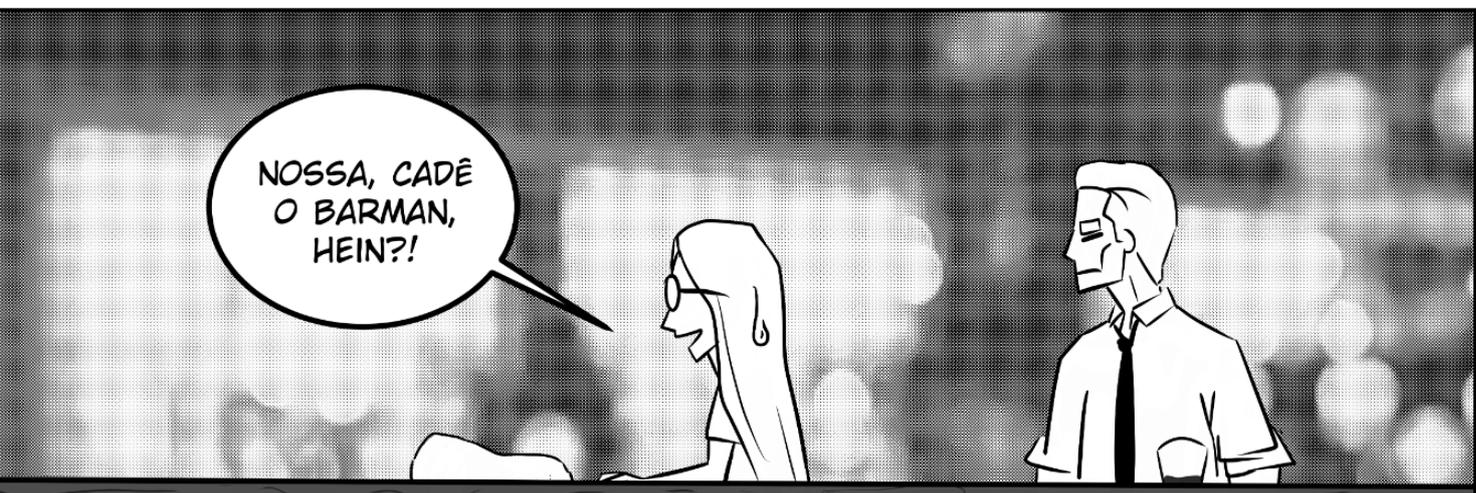
IRMÃOZINHO, VOCÊ
DEVERIA IR...



PRA QUÊ?

VOCÊ VIVE DIZENDO
QUE NÃO TEM
OPORTUNIDADE PRA
SUA ARTE E VOCÊ
RECEBE UM CONVITE
EM MÃOS E VAI
RECUSAR?



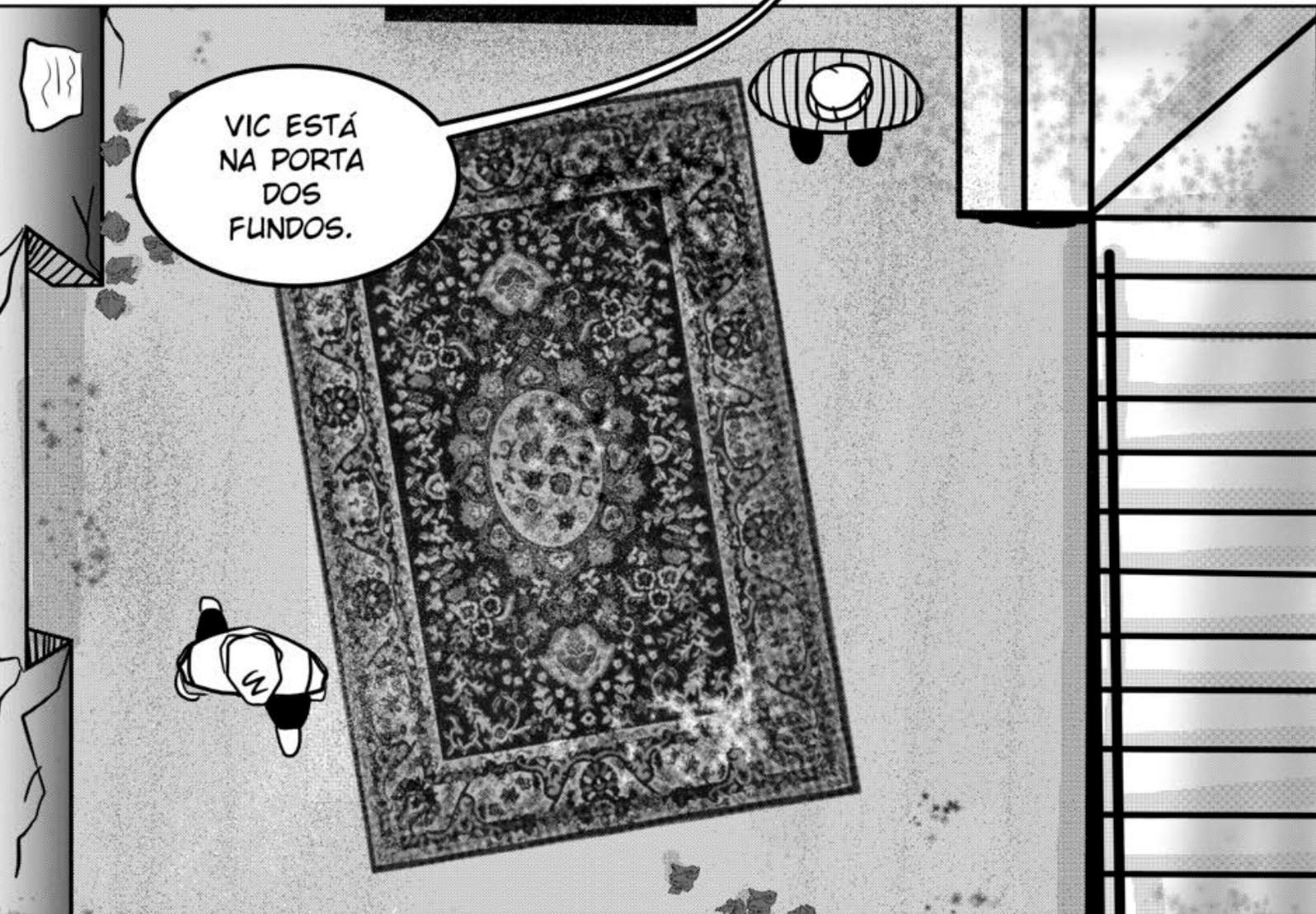
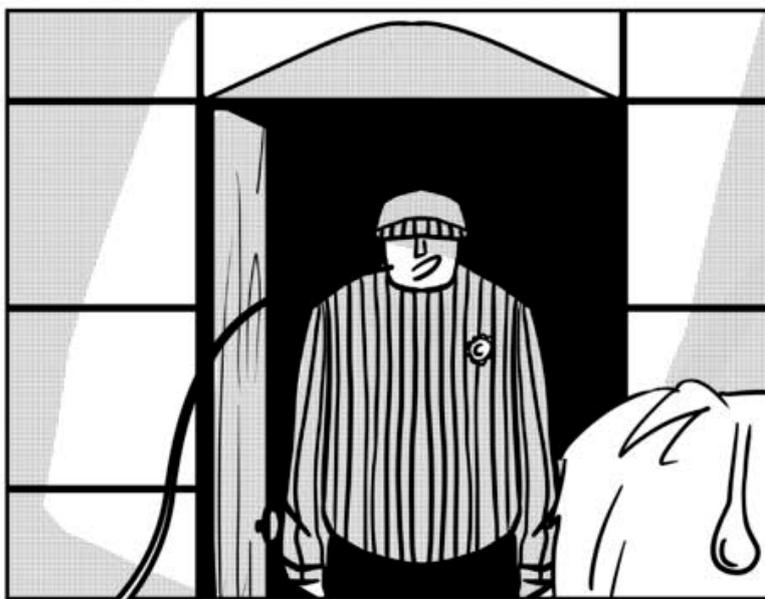
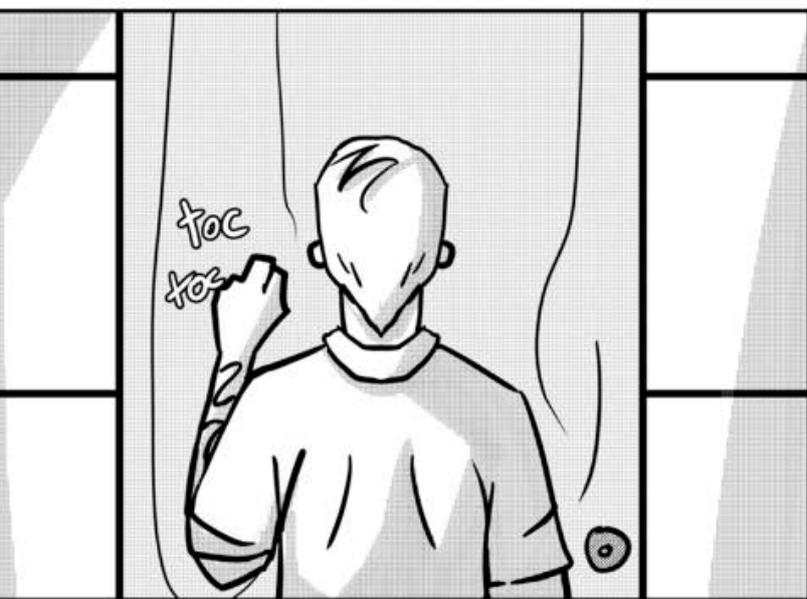


*DIANA FAZ REFERÊNCIA À INTRODUÇÃO DA MÚSICA "LOSE YOURSELF" DO RAPPER NORTEAMERICANO EMINEM.

2° Ato

ALGUM LUGAR DO RECIFE ANTIGO - 16:00







ATÉ QUE 'CÊ NUM
DEMOROU
TANTO...

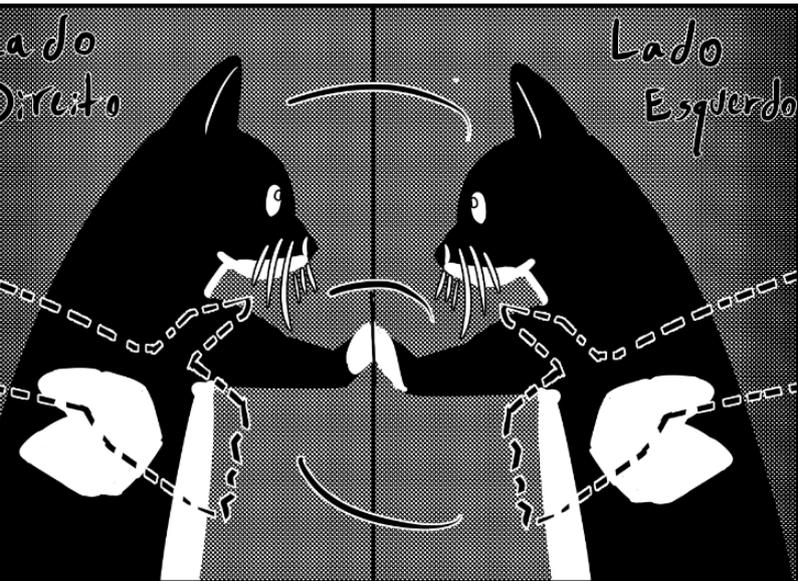
NA VERDADE
NEM EU SEI
PORQUE EU
VIM...



TEM ALGO
AQUI QUE
LHE CHAMA,
MEU AMIGO!



...E É POR ISSO QUE O NOME DELE É CÉRBERO!



Lado Direito

Lado Esquerdo



MAS VOCÊ ESTAVA FALANDO SOBRE O COLETIVO...

EITA, FOI MAL... ME DESCULPE, EU ME DISTRAIO MUITO FÁCIL

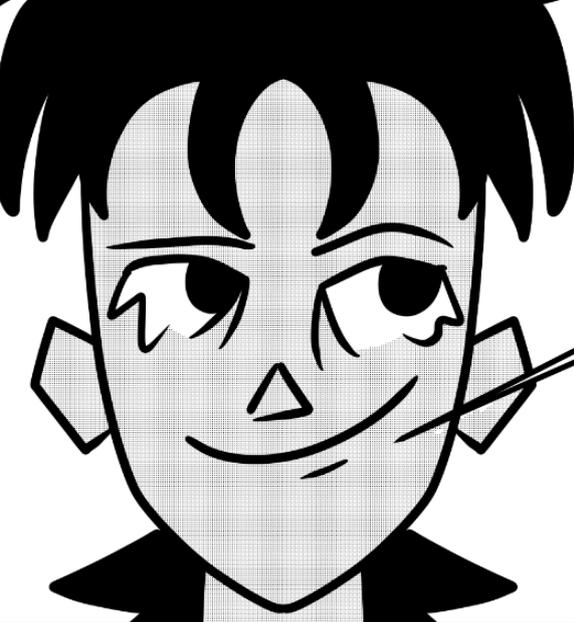


O CORO FOI IDEIA MINHA. O LANCE TODO É REUNIR A MAIS AMPLA DIVERSIDADE DE ARTE DO RECIFE AQUI E CRIAR!

ENTÃO EU SOU TIPO UM "NOVO RECRUTADO"?

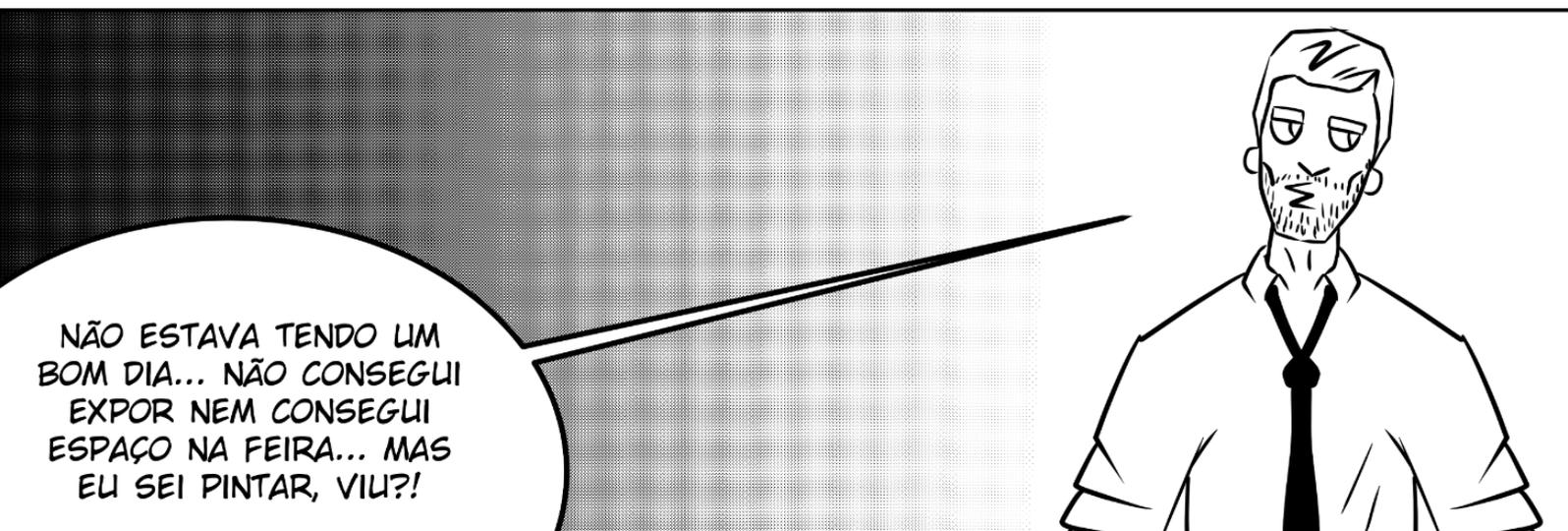
BASICAMENTE...



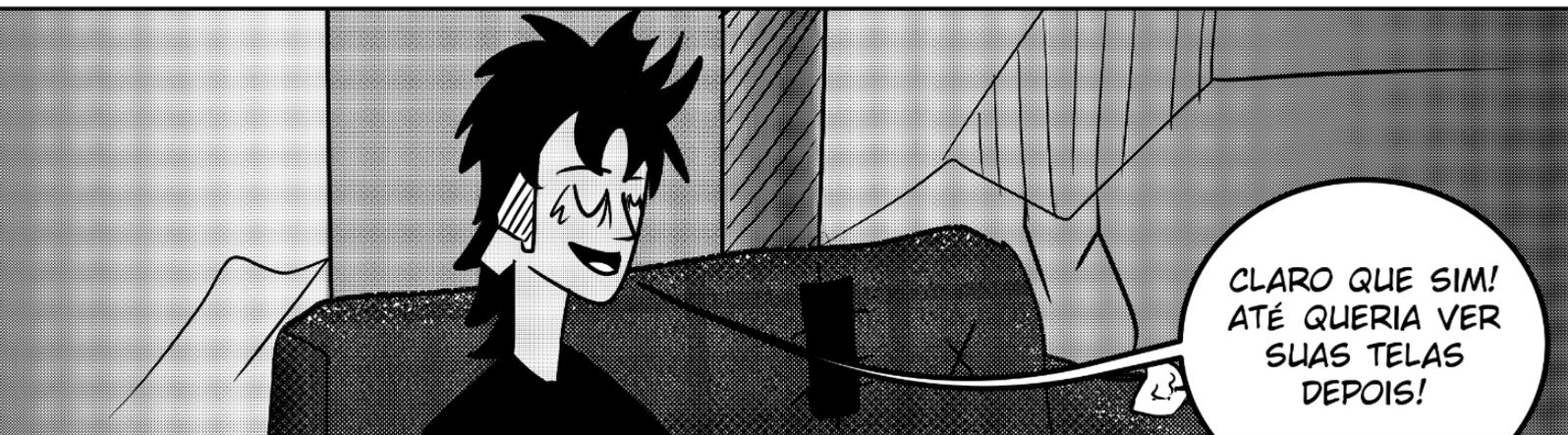


NAQUELE DIA NA FEIRA,
NORMALMENTE QUEM
NÃO GOSTA SÓ NÃO
FALA NADA, SABE? DAVA
PRA VER QUE ALGO TE
INCOMODAVA...

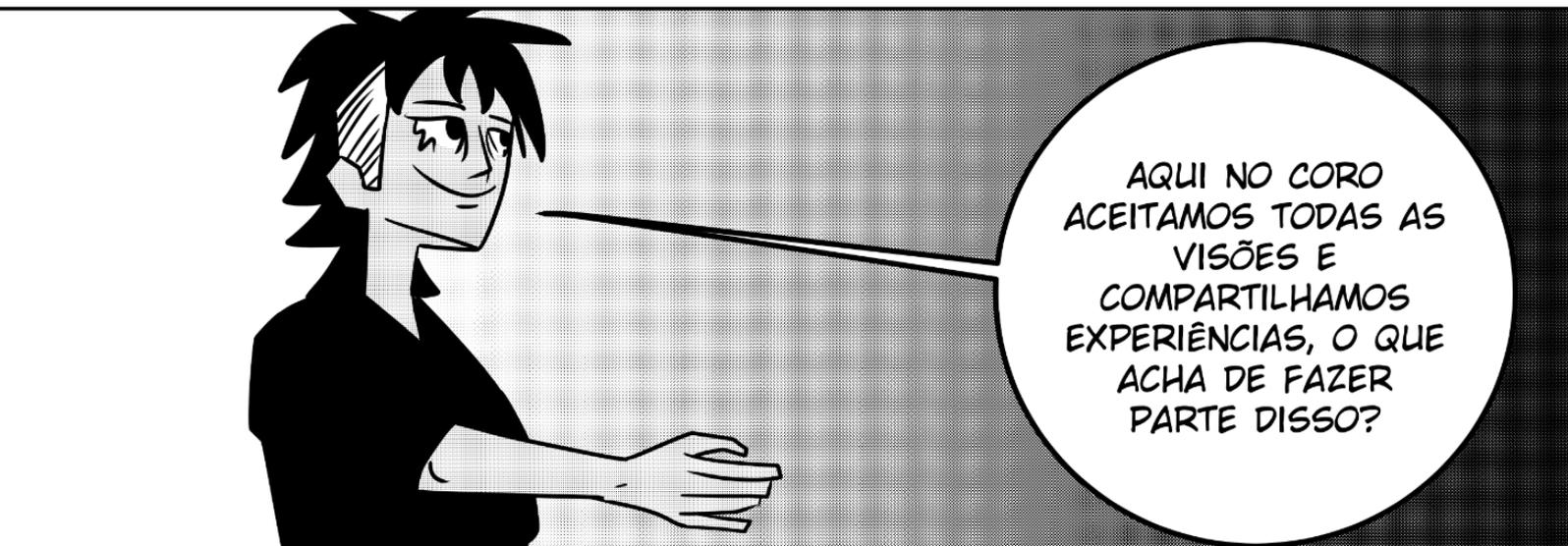
'CÊ FOI DIFERENTE...



NÃO ESTAVA TENDO UM
BOM DIA... NÃO CONSEGUI
EXPOR NEM CONSEGUI
ESPAÇO NA FEIRA... MAS
EU SEI PINTAR, VIU?!



CLARO QUE SIM!
ATÉ QUERIA VER
SUAS TELAS
DEPOIS!



AQUI NO CORO
ACEITAMOS TODAS AS
VISÕES E
COMPARTILHAMOS
EXPERIÊNCIAS, O QUE
ACHA DE FAZER
PARTE DISSO?



CLARO.



A OPORTUNIDADE DE FAZER PARTE DE UM GRUPO DE ARTISTAS QUE JÁ TEM UM NOME E UM ESPAÇO NA CENA E, APARENTEMENTE, UM LÍDER VISIONÁRIO?

FALANDO ASSIM ATÉ PARECE QUE JOGUEI FORA UMA GRANDE OPORTUNIDADE...



IRMÃOZINHO, É PORQUE FOI MESMO...

(TARDE DO DIA SEGUINTE) HOSPITAL CARDONA VITAL



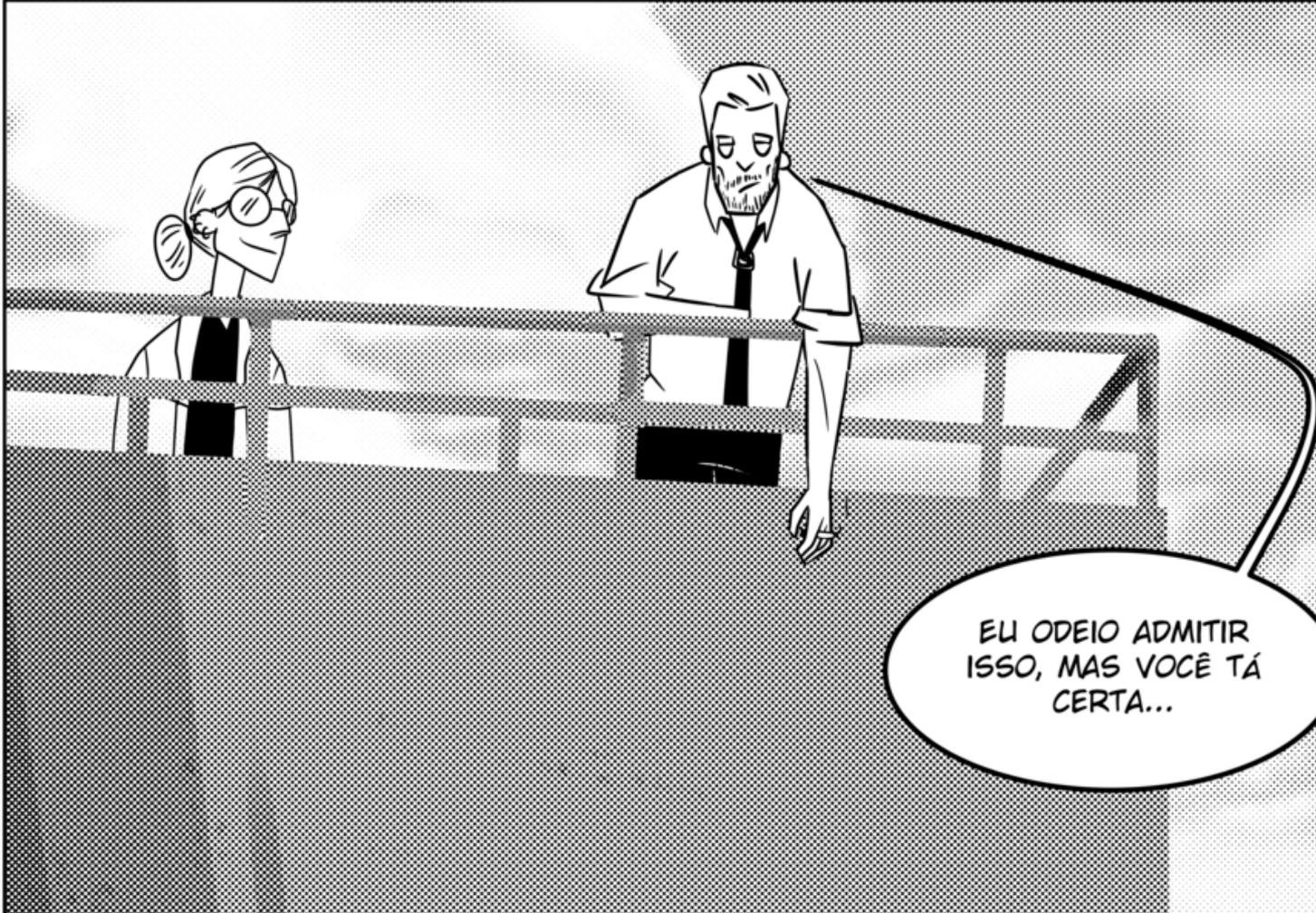


VOCE
ACHA?

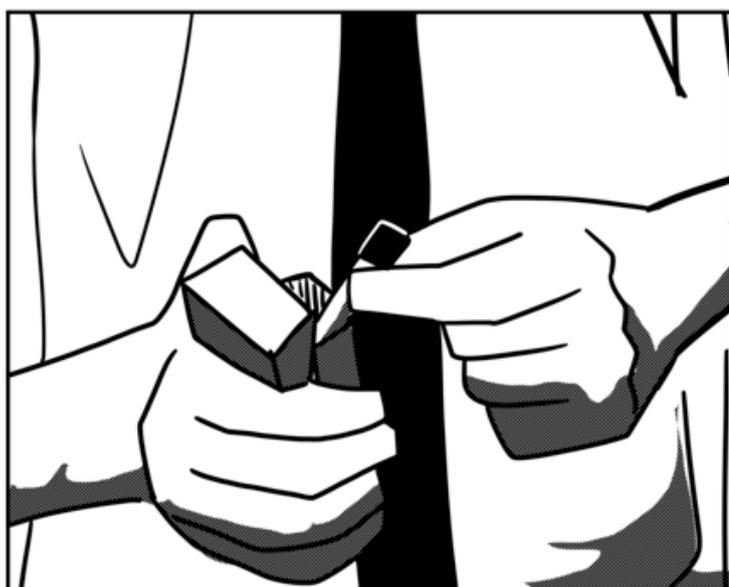
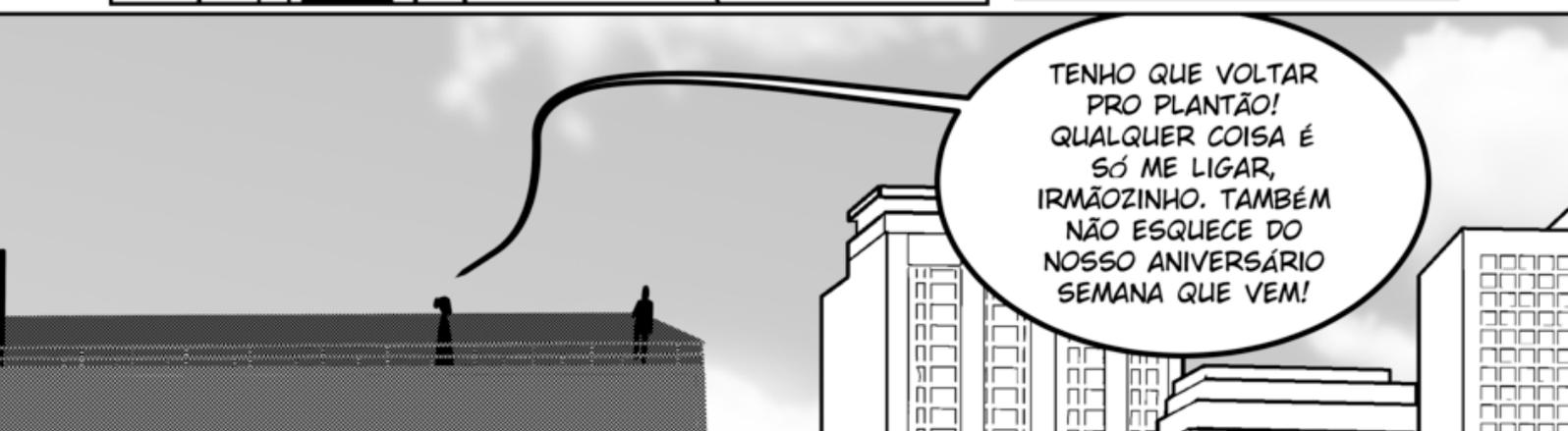
COM CERTEZA, SE EU
FOSSE VOCE VOLTAVA
LÁ E DIZIA QUE TAVA
COM DOR DE BARRIGA
NA HORA E PENSEI
ERRADO.



MAS SÉRIO... 'CÊ
DEVERIA PELO
MENOS TENTAR...
NÃO DISSE QUE IA
DESISTIR DE TUDO
UM DIA DESSES?
VAI DESISTIR SEM
PELO MENOS
TENTAR TODAS AS
ABORDAGENS?



EU ODEIO ADMITIR
ISSO, MAS VOCÊ TÁ
CERTA...



PRAÇA DO MARCO ZERO-RECIFE - DIA SEGUINTE

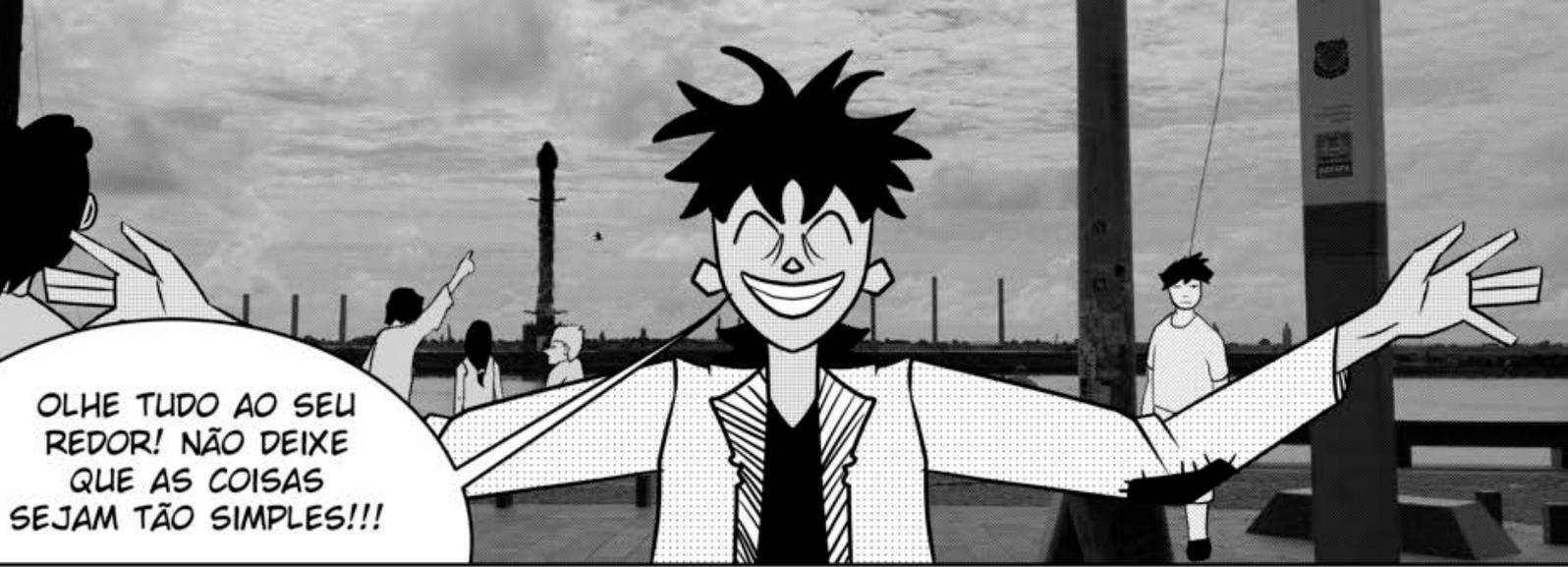


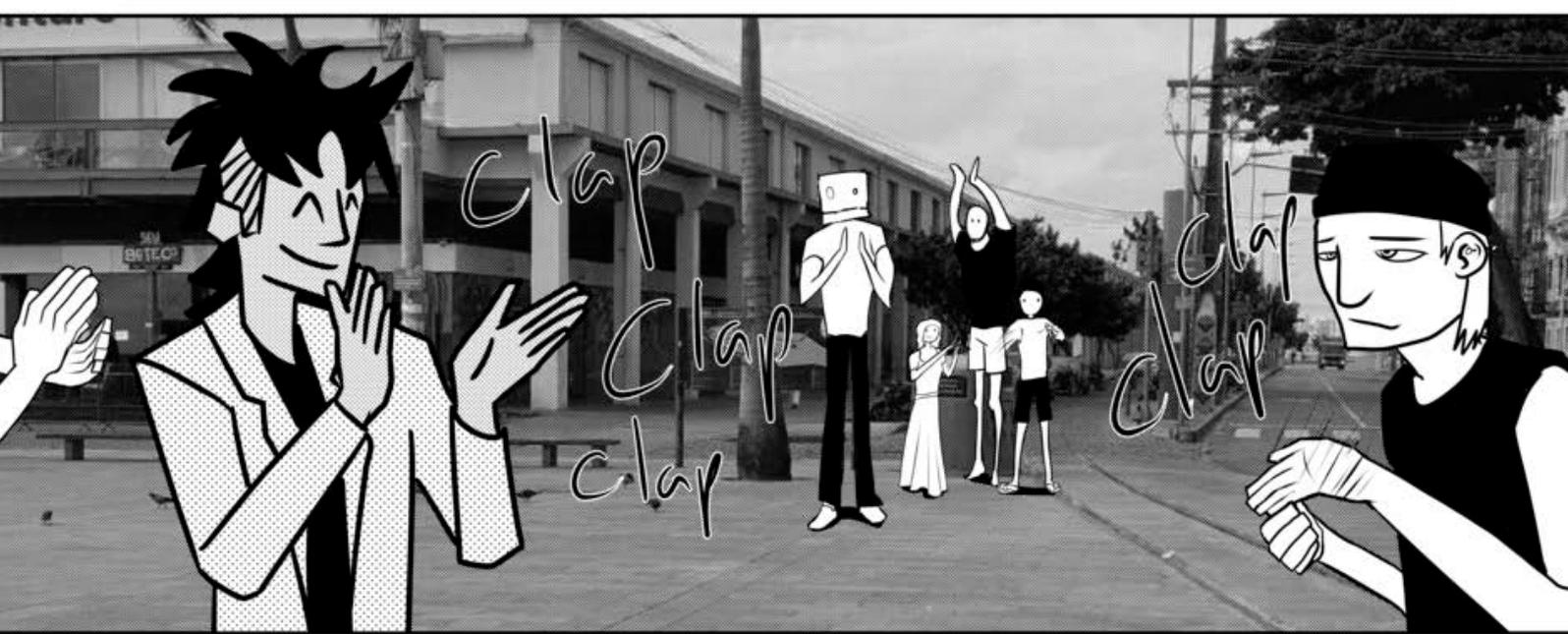
CERTO, POR QUÊ
ESTAMOS AQUI
MESMO?!

PARA TENTAR DEIXAR
SEUS OLHOS MAIS
ATENTOS... O MUNDO
NÃO É SOBRE
ESTÁTUAS DE GESSO!

SÃO DE
MÁRMORE...

POLCO
IMPORTA...

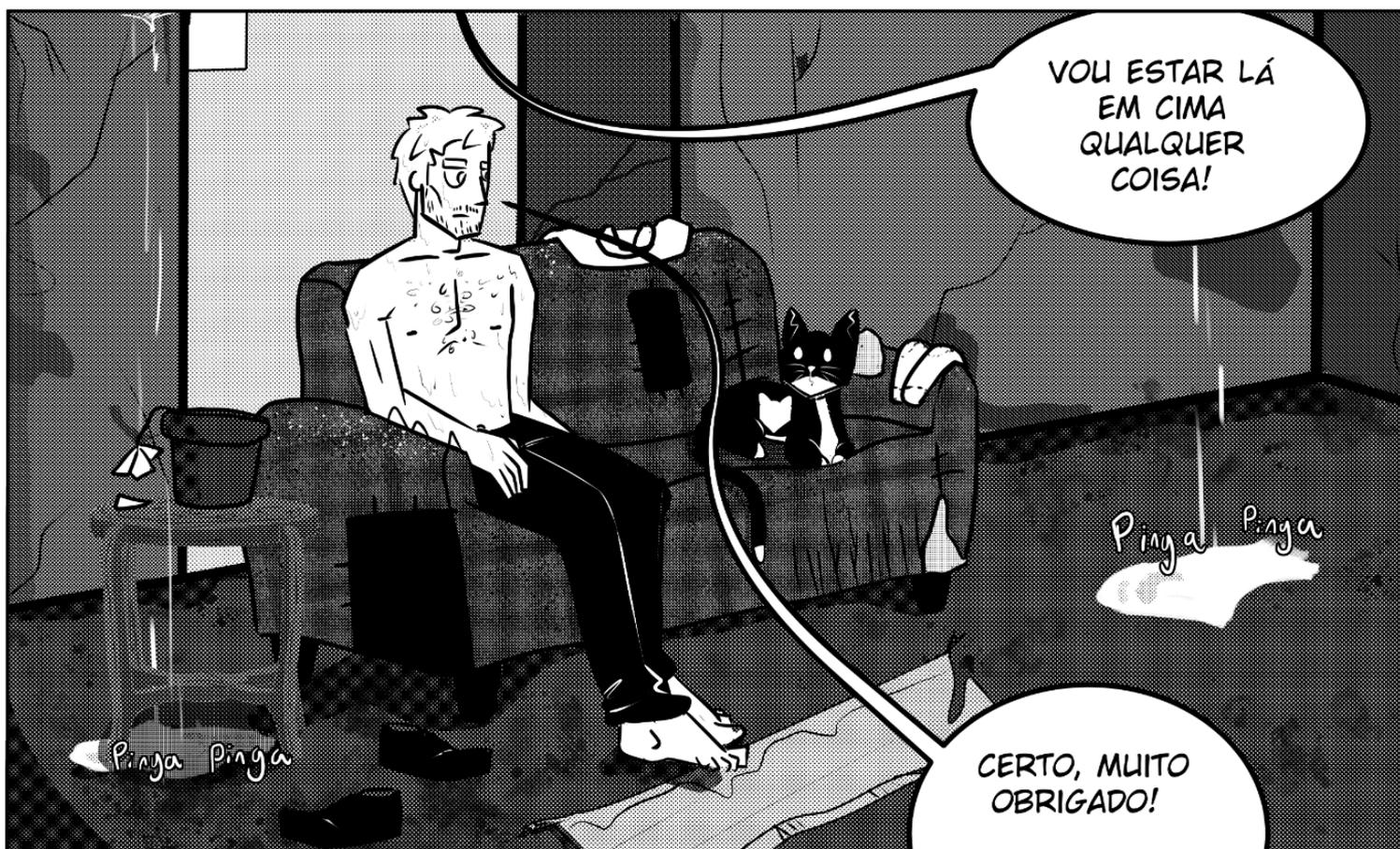
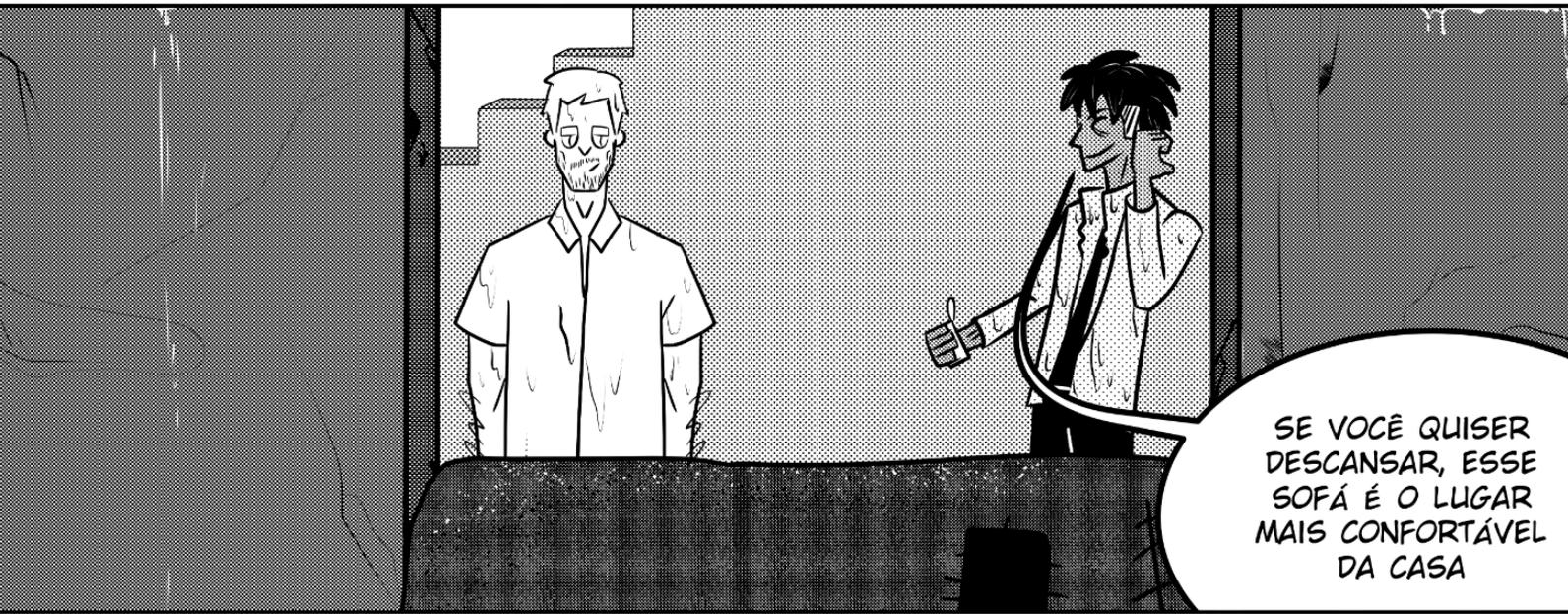
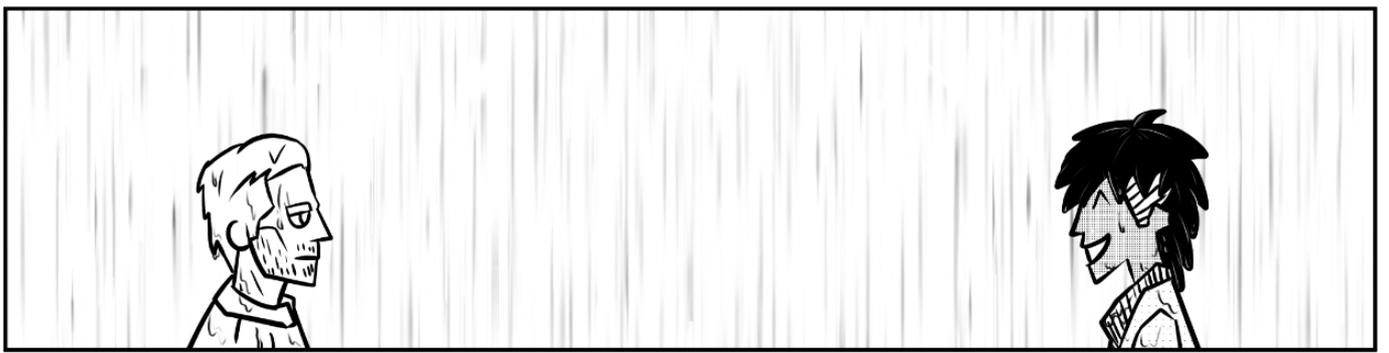


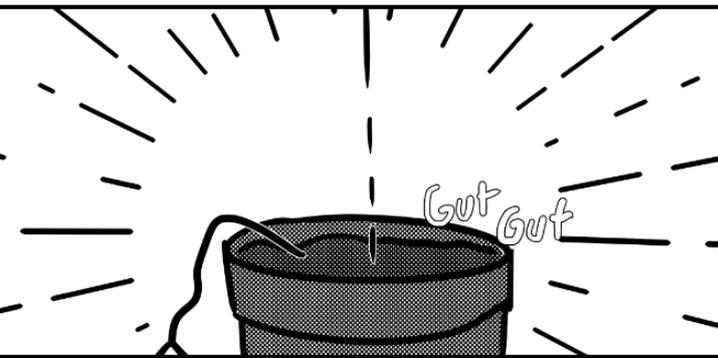
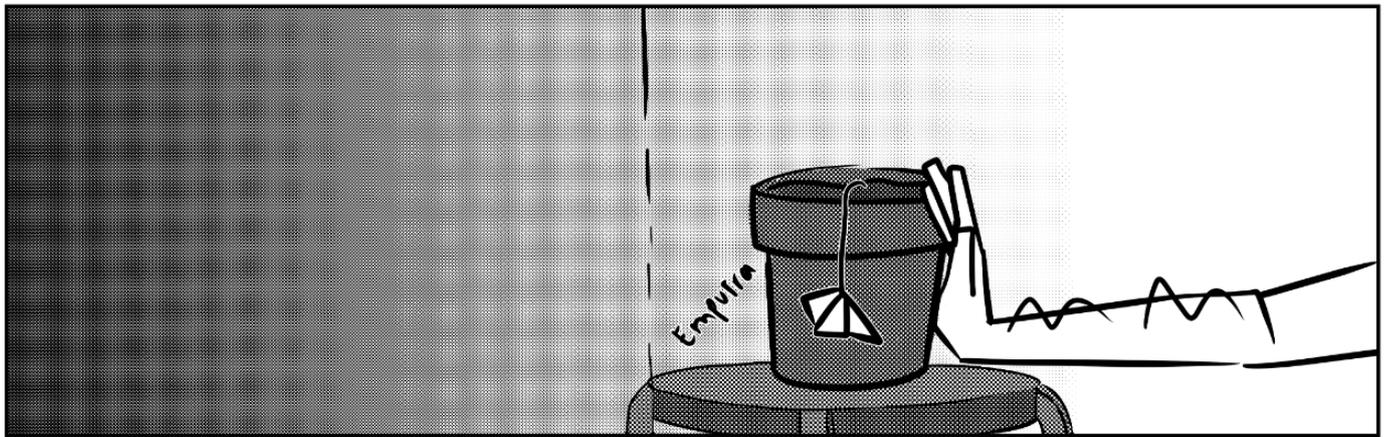




*EVENTO PERFORMÁTICO ESPONTÂNEO E QUE ENVOLVE DIRETAMENTE O PÚBLICO.









DIA SEGUINTE



HOJE NÃO TEM
TAREFA DE
CASA!



CLARO QUE
ESQUECI DISSO...

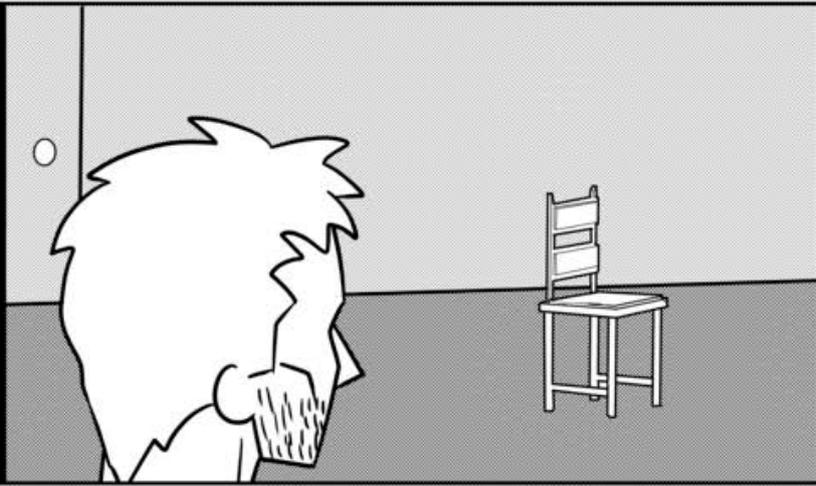
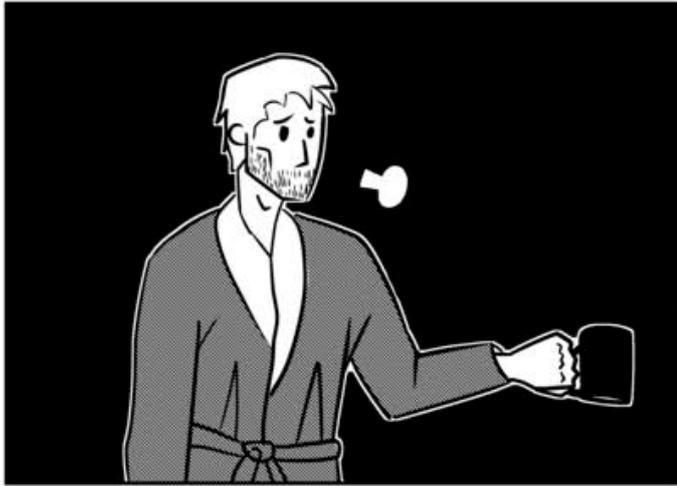


VIC, ACHO QUE TENHO
UMA PEQUENA
DOAÇÃO PARA O
CORO...

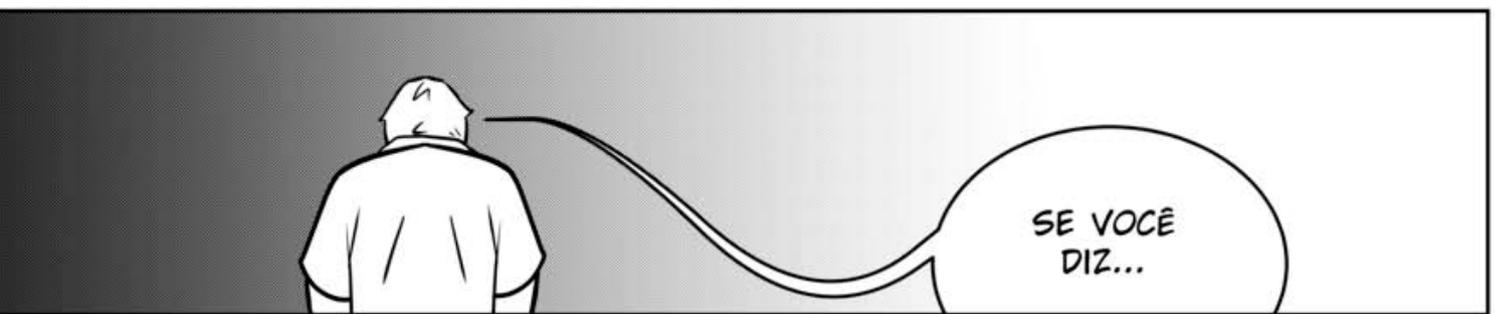
O CORO - RECIFE ANTIGO

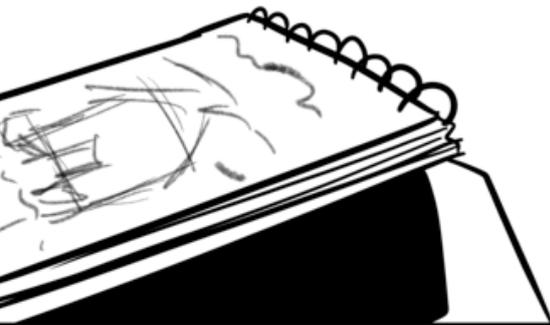
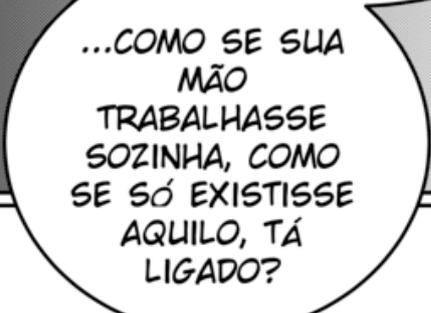


DIA SEGUINTE - SEDE DO CORO



PARQUE DA JAQUEIRA - RECIFE







QUEM SABE SEJA ISSO QUE FALTA, QUE VOCÊ DEIXE DE TER TANTO CONTROLE ASSIM E DEIXE ROLAR...



DEIXAR ROLAR?

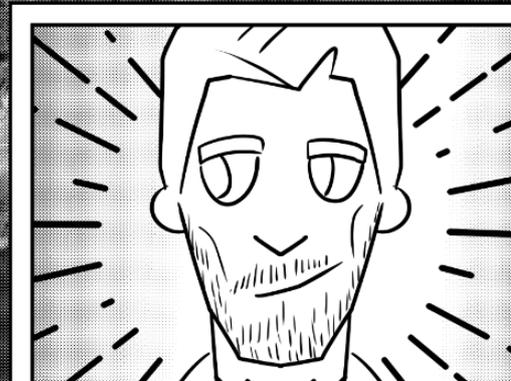
ISSO AÍ MEU AMIGO, DEIXA ROLAR A CEGUEIRA DA PINTURA NO SEU TRABALHO!



NUNCA ENCAREI DESSE JEITO.



SEI LÁ, EU POSSO TÁ SÓ VIAJANDO TAMBÉM...





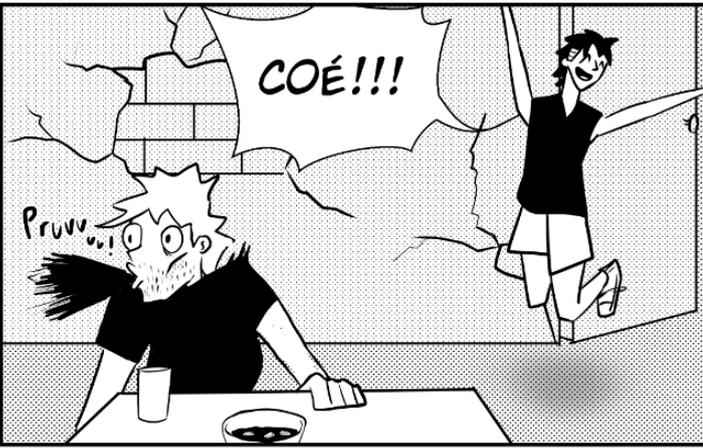
NÃO SEI COMO
VOCÊ AGUENTA
ISSO AQUI!

VAI POR MIM,
AQUI É O
PARAÍSO...



TEMOS UM TETO
SOB NOSSAS
CABEÇAS, SOMOS
LIVRES PARA CRIAR
E O VIC SÓ PEDE
QUE VOCÊ
COMPARTILHE
CONHECIMENTO COM
OS DEMAIS!

PARA MIM
ISSO
MERECIA UM
POUCO MAIS
DE CLASSE...



CÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉ
ÉÉÉÉÉÉÉ!!!





FIM DE FESTA - BOA VIAGEM





É SÓ UMA PEQUENA ESTADIA ARTÍSTICA, NADA DEMAIS...

E EU NEM FICO LÁ TANTO TEMPO ASSIM...

INCLUSIVE AQUELE LUGAR PRECISA DE UMA BOA LIMPEZA!

E EU DURMO EM CASA...

...ÀS VEZES...



JÁ QUE VOCÊ ESTÁ DIZENDO, NÃO POSSO DUVIDAR



MAS SINCERAMENTE, ÀS VEZES ACHO QUE VOU ENLOUQUECER...



PROBLEMAS NO PARAÍSO?



PARAÍSO? DIANA, TODO DIA TEM GENTE NOVA NAQUELA CASA

TÁ CERTO QUE VIC PROIBIU TODOS DE IREM NO MEU QUARTO, MAS MESMO ASSIM, É UM ENTRA E SAÍ DANADO...



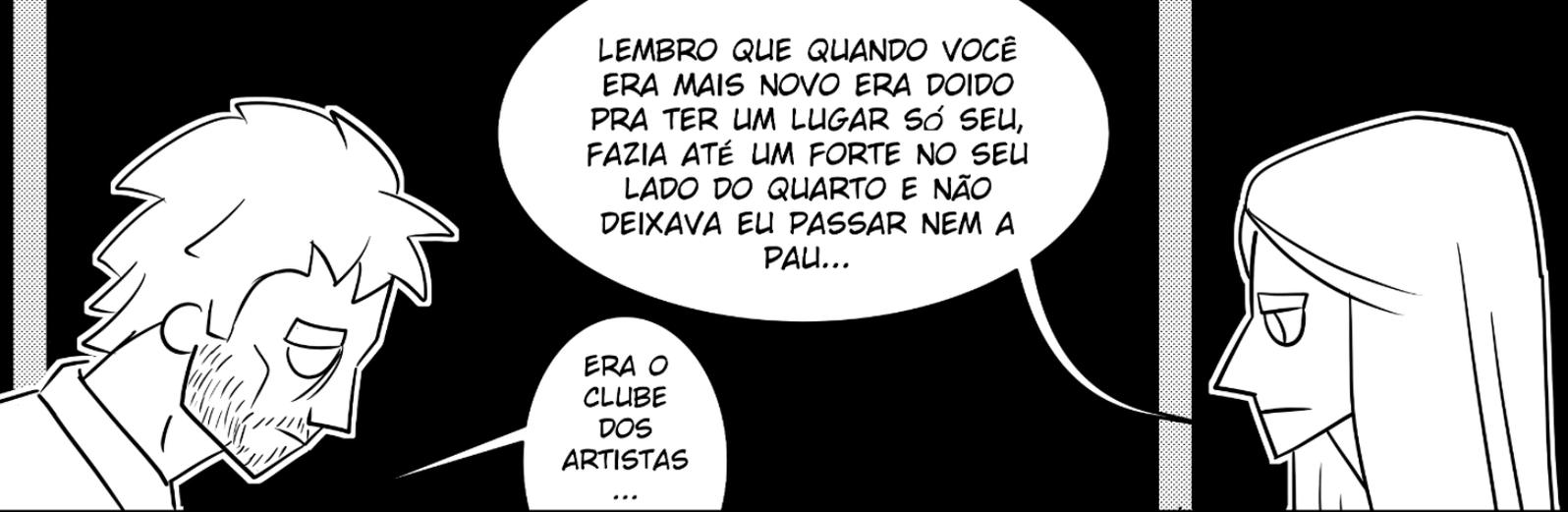
SEM CONTAR TAMBÉM OS
MÓVEIS, EU TENTEI DAR
UMA AJEITADA, MAS
PARECE QUE QUANTO MAIS
AJEITO MAIS TEM COISA
PRA ARRUMAR...



E AINDA
TEM VIC...
ELE..
...ELE É
IRRITANTE-
MENTE
FOFO..

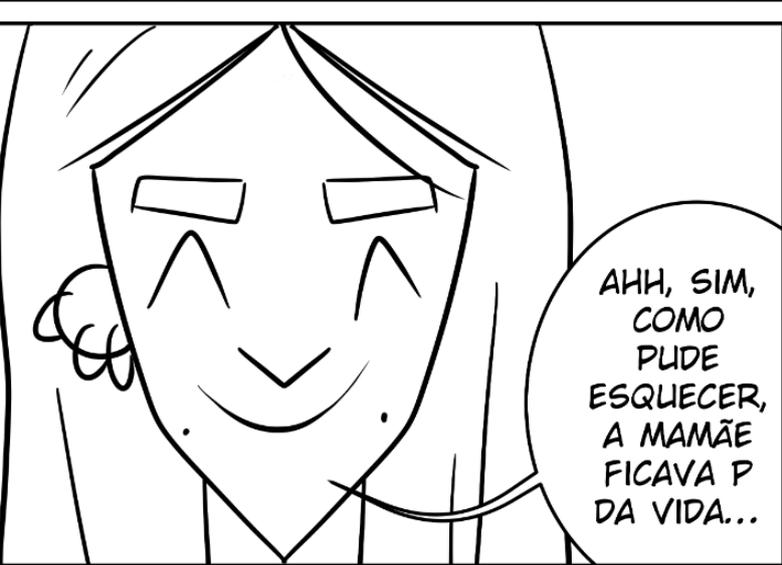


HAHAHAHA!!!



LEMBRO QUE QUANDO VOCÊ ERA MAIS NOVO ERA DOIDO PRA TER UM LUGAR SÓ SEU, FAZIA ATÉ UM FORTE NO SEU LADO DO QUARTO E NÃO DEIXAVA EU PASSAR NEM A PAU...

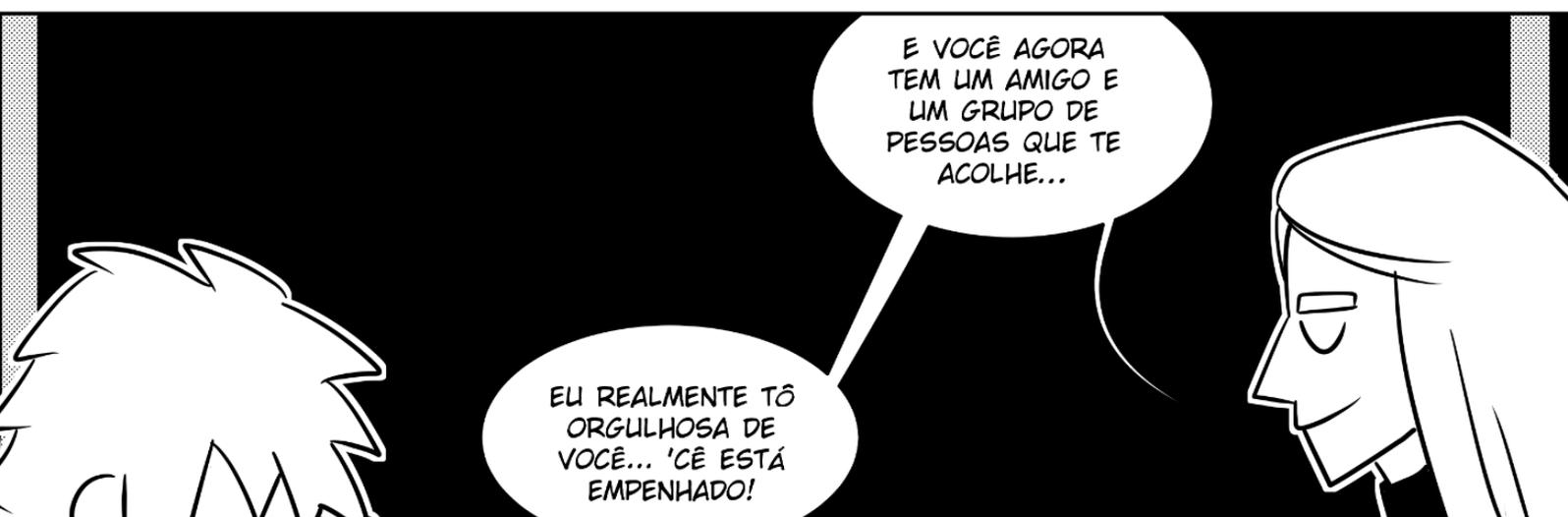
ERA O CLUBE DOS ARTISTAS ...



AHH, SIM, COMO PUDE ESQUECER, A MAMÃE FICAVA P DA VIDA...



MAS VOCÊ SEMPRE FAZIA TUDO SOZINHO, PARECIA ATÉ QUE TINHA ALERGIA A GENTE DO MESMO JEITO QUE A MÃE TINHA ALERGIA A PELO DE GATO...



E VOCÊ AGORA TEM UM AMIGO E UM GRUPO DE PESSOAS QUE TE ACOLHE...

EU REALMENTE TÔ ORGULHOSA DE VOCÊ... 'CÊ ESTÁ EMPENHADO!





NÃO TÁ
CONSEGUINDO
DORMIR DE
NOVO NÉ??

JÁ VAI FAZER ALGUNS
MESES QUE TÔ COM
INSÔNIA E QUANDO
CONSIGO DORMIR SÓ
TENHO PESADELOS, O
DE SEMPRE...



AINDA LEMBRO DO DIA EM
QUE VOCÊ ACORDOU TODO
MUNDO DA CASA COM UM
GRITO ENQUANTO DORMIA!

E VOCÊ FICOU
COMIGO DE MÃOS
DADAS A NOITE
TODA...



CLARO QUE SIM,
EU TAMBÉM
QUERIA DORMIR
NAQUELA NOITE!



ÀS VEZES ESQUEÇO
QUE VOCÊ É MINHA
GÊMEA. DE TANTAS AS
VEZES QUE VOCÊ
CUIDOU DE MIM PARECE
ATÉ UMA IRMÃ MAIS
VELHA...

A GENTE SEMPRE
SE CUIDOU BEM... E
TEORICAMENTE EU
SOU MESMO A MAIS
VELHA!

POR
QUESTÃO DE
SEGUNDOS!



VAMOS PARAR DE
PAPEAR E TERMINAR
DE ARRUMAR A
COZINHA!





AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
HHHHHHH!!!!



MAIS PESADELOS?



COMO ADIVINHOU?



MEUS OLVIDOS E OLHOS AINDA FUNCIONAM BEM!

VOCÊ ANDA ME VENDO DORMIR?!



EU NÃO!

'CÊ QUE DORME EM QUALQUER LUGAR!!





O QUE VOCÊ TEM PENSADO ULTIMAMENTE?



SE ESTOU FAZENDO AS ESCOLHAS CORRETAS...

QUE TANTOS REMÉDIOS SÃO ESSES QUE VOCÊ TOMA?!



ESTOU MORRENDO ...

O QUÊ?!

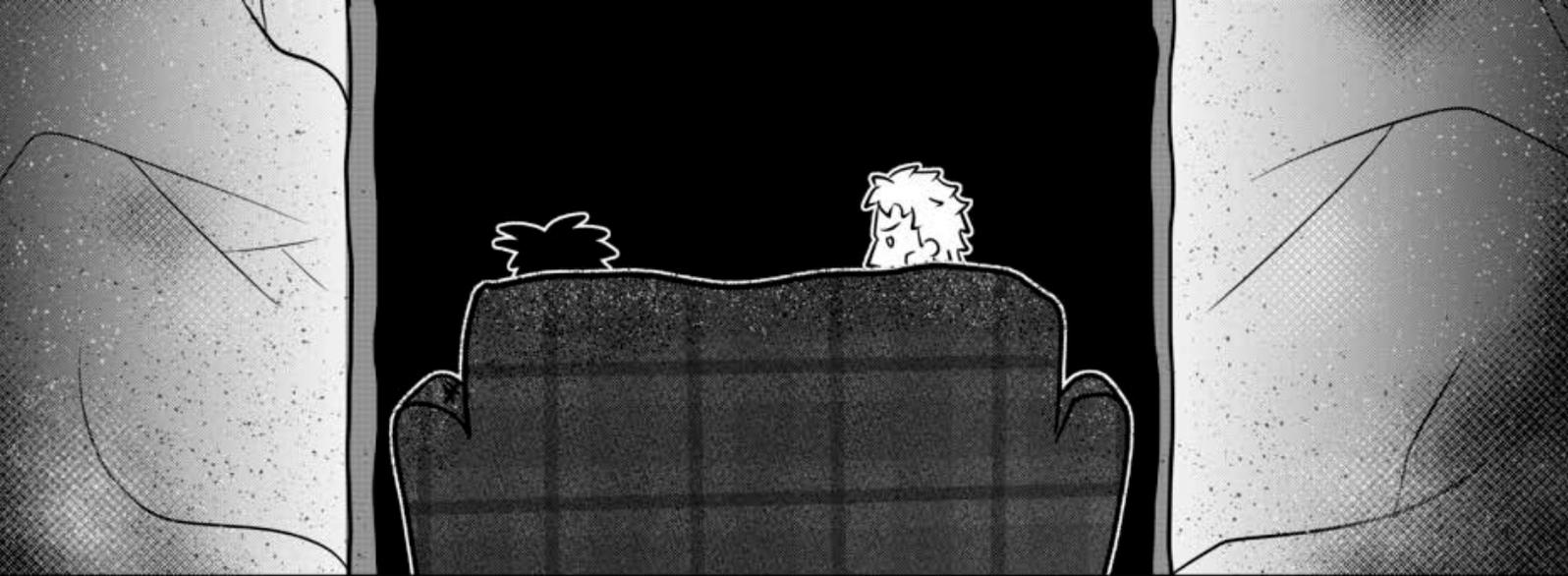


SABE O QUE GOSTO DE PENSAR QUANDO PENSO SE ALGO VALE A PENA OU NÃO?

NÃO...

PENSO QUE SE ESSA MESMA SITUAÇÃO FOSSE SE REPETIR INFINITAS E INFINITAS VEZES EM MINHA EXISTÊNCIA, EU IRIA GOSTAR?

TOMAR ESSA DECISÃO INÚMERAS E INÚMERAS VEZES IRIA VALER A PENA?



É UMA PORCARIA GENÉTICA,
PEGOU MINHA MÃE E MINHA
IRMÃ E ESTÁ VINDO ME
PEGAR TAMBÉM.
BASICAMENTE MEUS RINS E
OUTROS ÓRGÃOS VÃO
PARAR DE FUNCIONAR...

MELI DEUS, EU
SINTO MUITO!



TUDO BEM, EU JÁ ME
ACOSTUMEI COM A
IDEIA, E VOU FAZER
CADA SEGUNDO
VALER A PENA!!!



E ESSE REMÉDIO
RETARDA A FALHA
NOS ÓRGÃOS?

NÃO, ISSO SÓ ME DEIXA
CHAPADO E FODE MAIS
AINDA MEUS RINS... HAHA!



MEUS RINS VÃO PARAR UMA
HORA OU OUTRA, MAS EU
DECIDO ISSO!

AGORA TENHO
CERTEZA DE QUE É
LOUCO



ACHO QUE FOI NAQUELE
MOMENTO QUE PUDE ENTENDER:
O VIC NÃO PARECIA UMA PESSOA
AMARGURADA COM A VIDA, NA
VERDADE, NUNCA VI ELE
RELCLAMAR DE ALGO...



...ELE TINHA UMA IDEIA, UM
SONHO, E SEGUIA ISSO À
RISCA, MESMO SABENDO DO
SEU FIM PRECOCE...

POR QUE NÃO
POSSO FAZER O
QUE QUERO
TAMBÉM?!



ZZZ
ZZZ...

FUI AO MARCO
ZERO
NOVAMENTE...

ACHO QUE ESTIVE
CEGO PARA A
CEGUEIRA POR
MUITO TEMPO...



COM CERTEZA É
LIMA MÃO JOGANDO
UM TOURO PRA
CIMA!

TENHO CONSEGUIDO
DORMIR MELHOR...



... É SEMPRE INTERESSANTE
VER COMO AS PESSOAS ME
ACOMPANHAM...



ACHO QUE O
BICODE
COMBINOU,
HEIN...

-Q-QUAL É A MAIOR FELICIDADE DE UM
HOMEM?

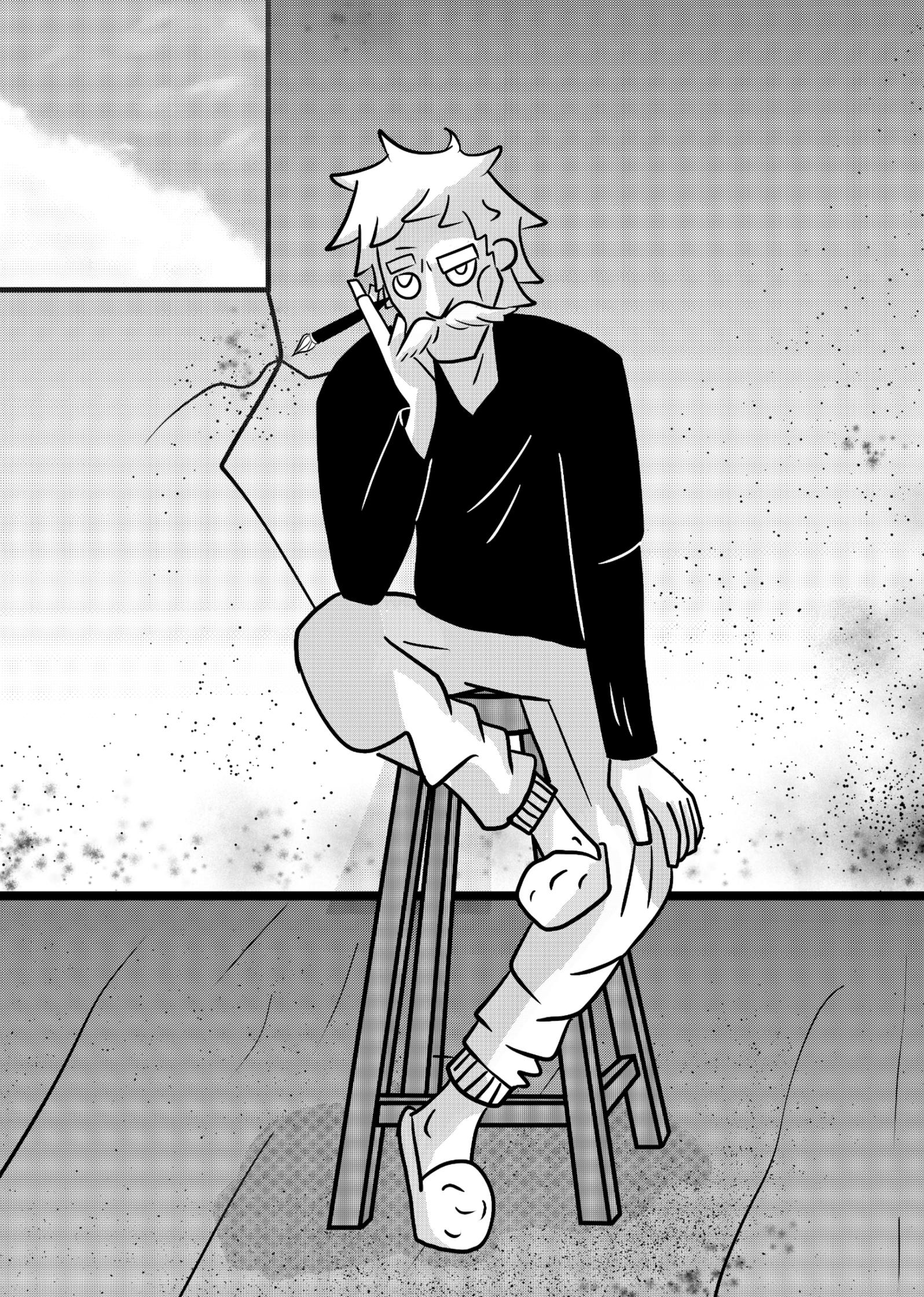
...

-DESGRAÇADO EFÊMERO, GERADO POR
ACASO E ESFORÇO, POR QUE ME FORÇAS
A TE DIZER AQUILO QUE TUA MAIOR
BÊNÇÃO SERIA NÃO OUVIR? O QUE SERIA
MELHOR PARA TI ESTÁ BEM ALÉM DE TEU
ALCANCE: NÃO TER NASCIDO, NÃO SER,
SER NADA...
MAS A SEGUNDA MELHOR COISA É
MORRER CEDO...*





3° Ato







O QUE ACHA?



É BEM DIFERENTE DO QUE
VOCÊ ESTAVA FAZENDO...

BEM DIFERENTE
MESMO...

EU TAMBÉM
GOSTEI...



VOCE
DEVERIA
MOSTRAR
ELE PRA
ALGUM
CURADOR!



NÃO SEI...



SE VOCÊ NÃO
FIZER ISSO, EU
FAÇO!

CONSEGLI!!!





Prezado Sr. da Nobrega,

Estou impressionado com a sua obra que nos enviou recentemente. Sua pintura é excepcional e gostaríamos de apresentá-la em uma exposição especial em nosso museu.

Por favor, poderia nos informar sobre sua disponibilidade para discutirmos os detalhes da exposição?

Atenciosamente,

Pedro da Silva,
Curador da Galeria Aparecida Cavalcanti



DISSE QUE TU IA CONSEGUIR!

NÃO SEI NEM COM QUE ROUPA EU VOU PRA ESSA EXPOSIÇÃO...



ESSA PODE SER UMA ÓTIMA OPORTUNIDADE PARA O CORO GANHAR MAIS VISIBILIDADE!





E SE EU QUISE
SER UM DESSES
BABACAS?!

PRA MIM 'CÊ
TINHA APRENDIDO
ALGO AQUI...



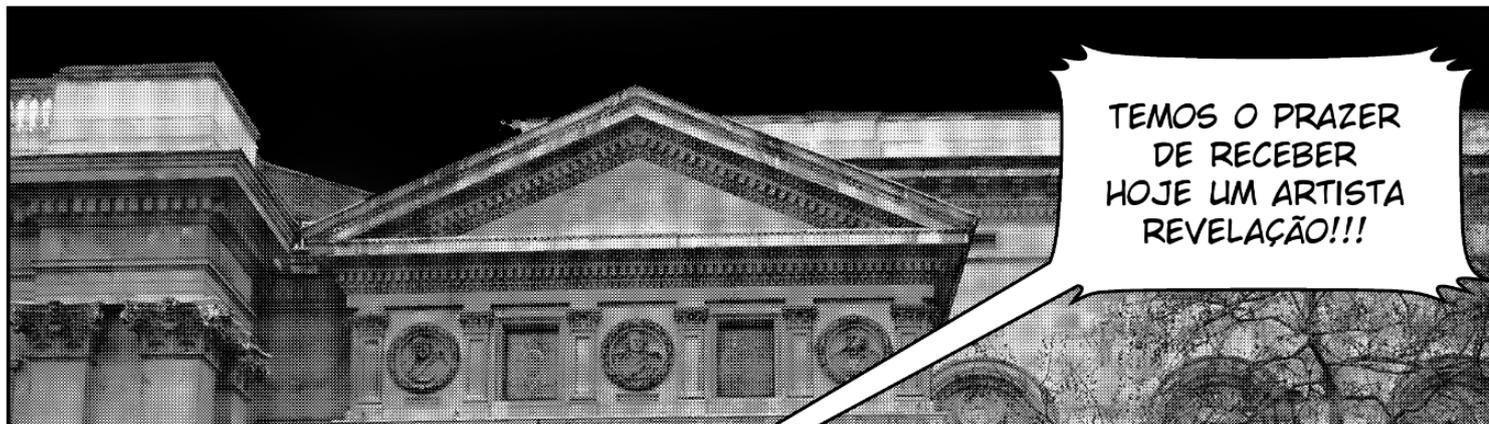
APRENDI SIM,
APRENDI A
SUPOSTAR
VOCÊ E AS
SUAS MERDAS
DE LOUCURAS!

NÃO
PRECISA
PARECER NO
DIA DA
EXPOSIÇÃO
SE VOCÊ
NÃO
QUISE...

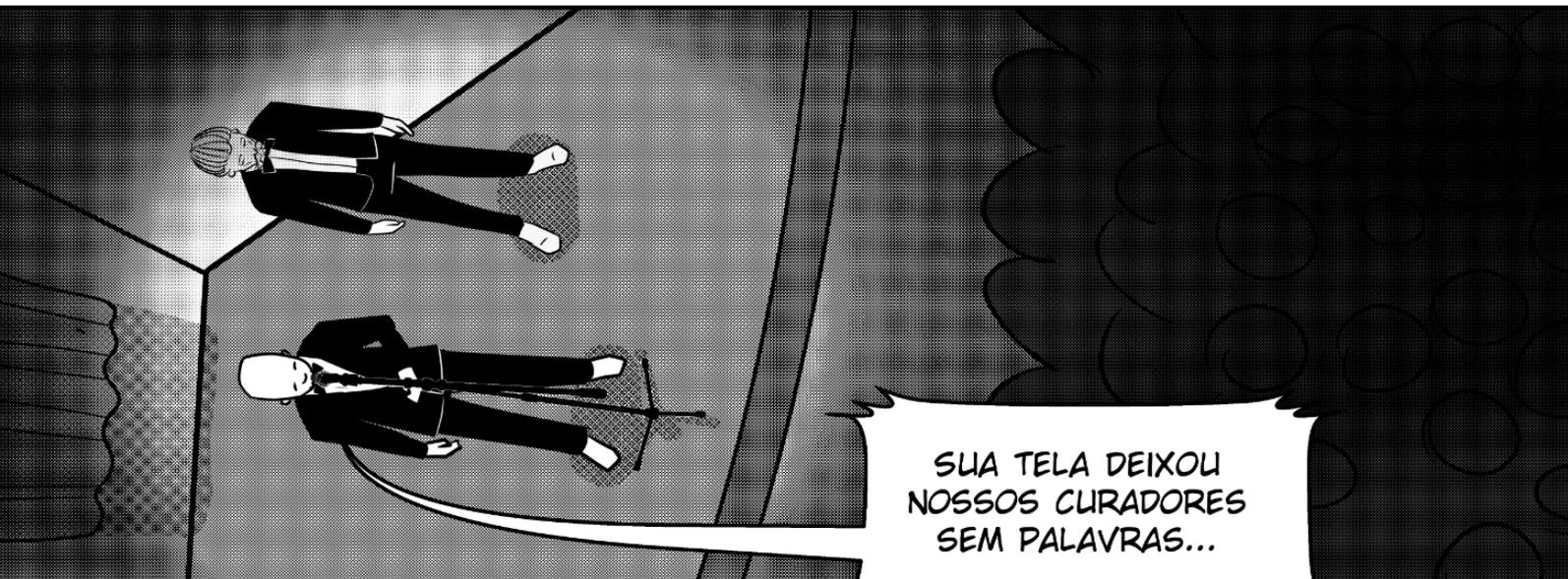
TODA ARTE
DEVERIA TER
VISIBILIDADE...



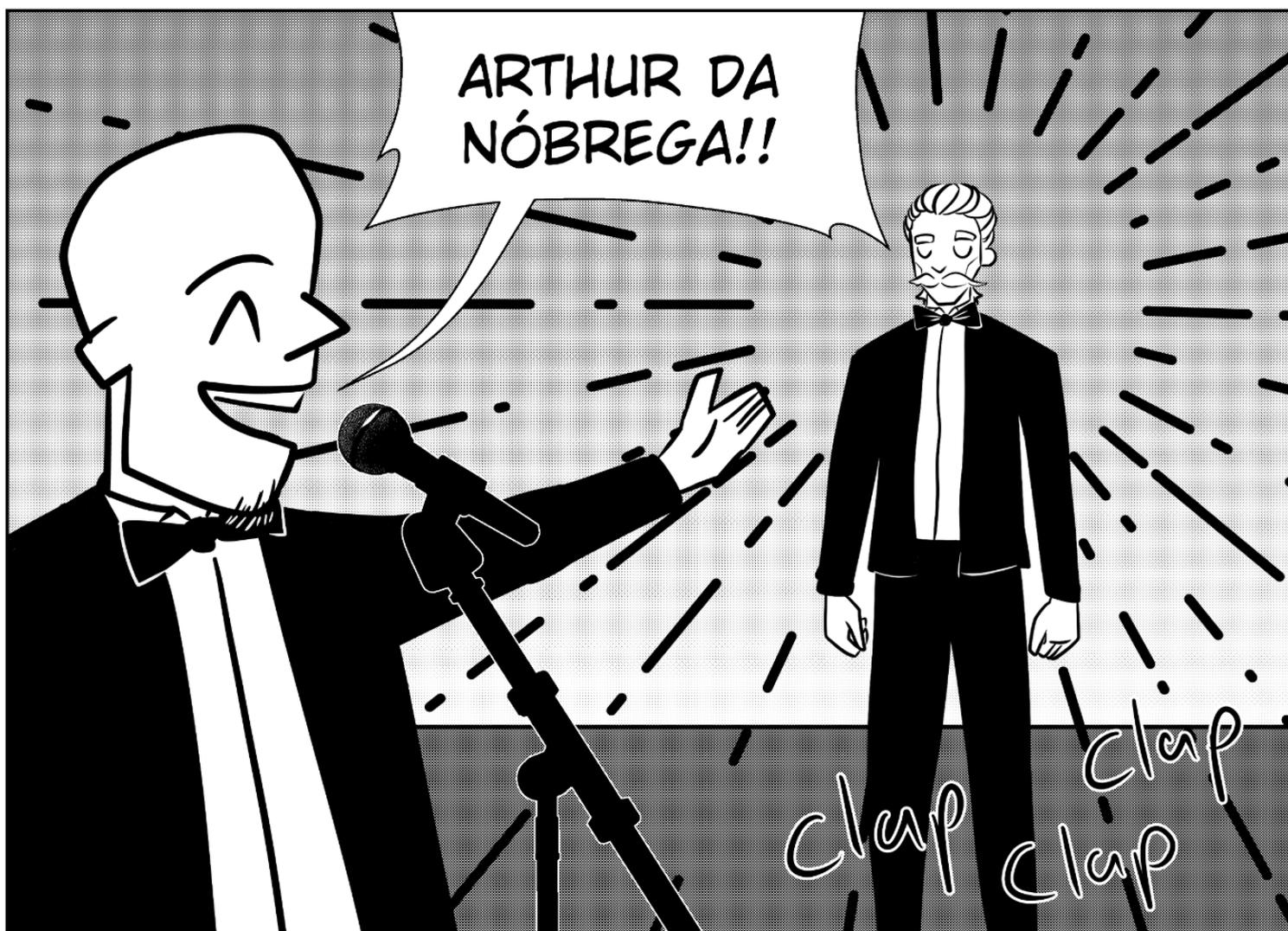
GALERIA APARECIDA CAVALCANTI (RECIFE) - NOITE



TEMOS O PRAZER
DE RECEBER
HOJE UM ARTISTA
REVELAÇÃO!!!



SUA TELA DEIXOU
NOSSOS CURADORES
SEM PALAVRAS...



ARTHUR DA
NÓBREGA!!

clap clap

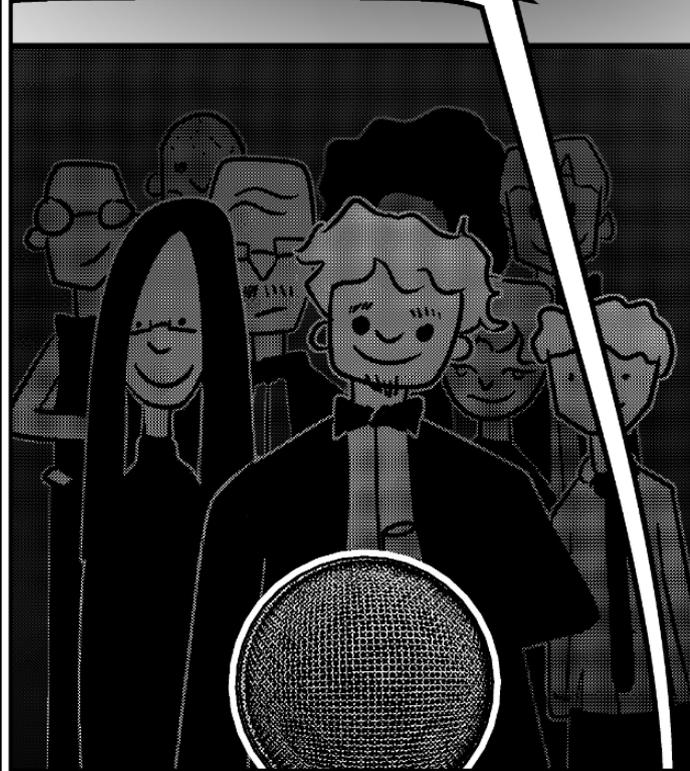


É MUITO BOM
FINALMENTE ESTAR
AQUI E SER
RECEPCIONADO
PELA ACADEMIA...

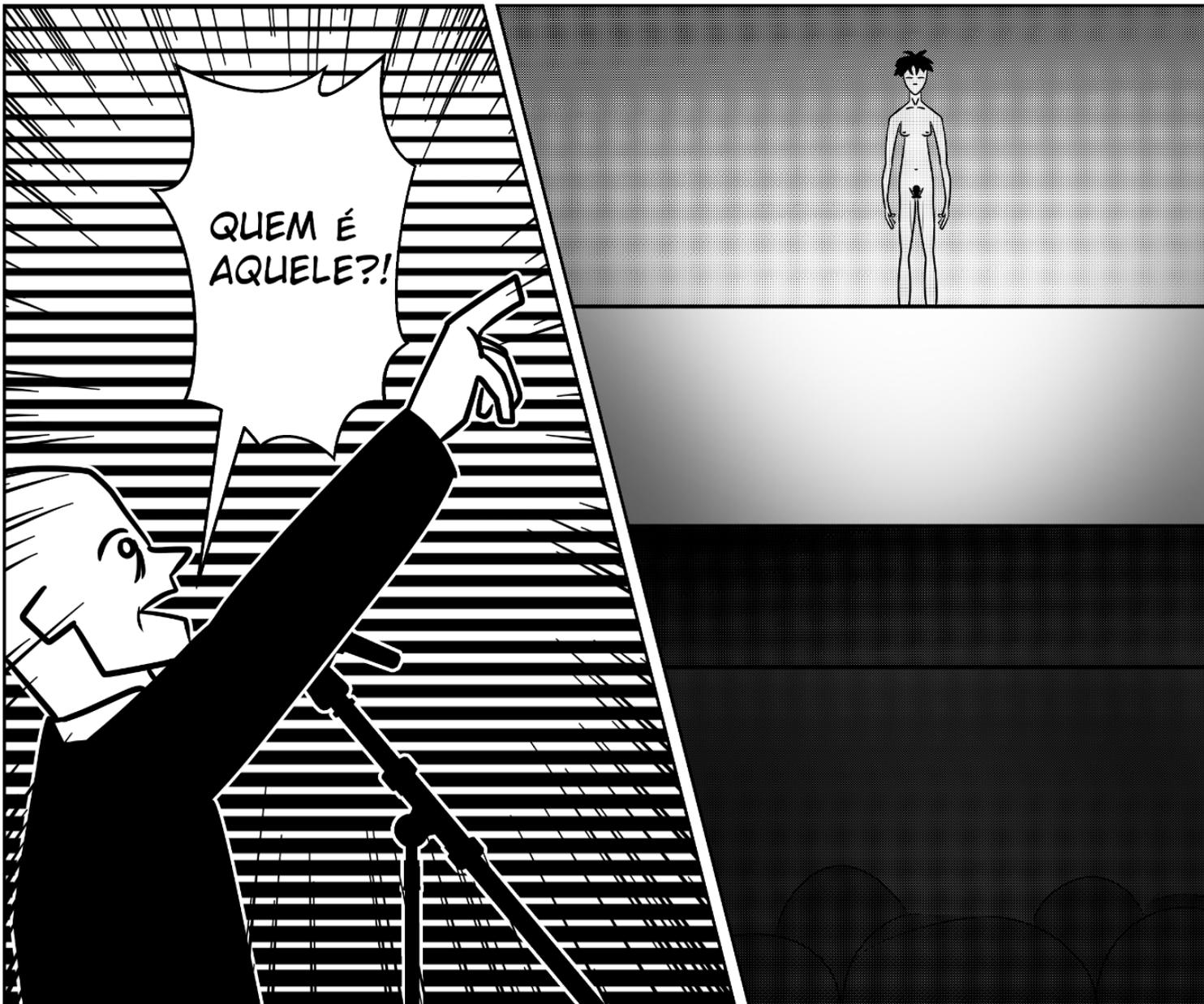
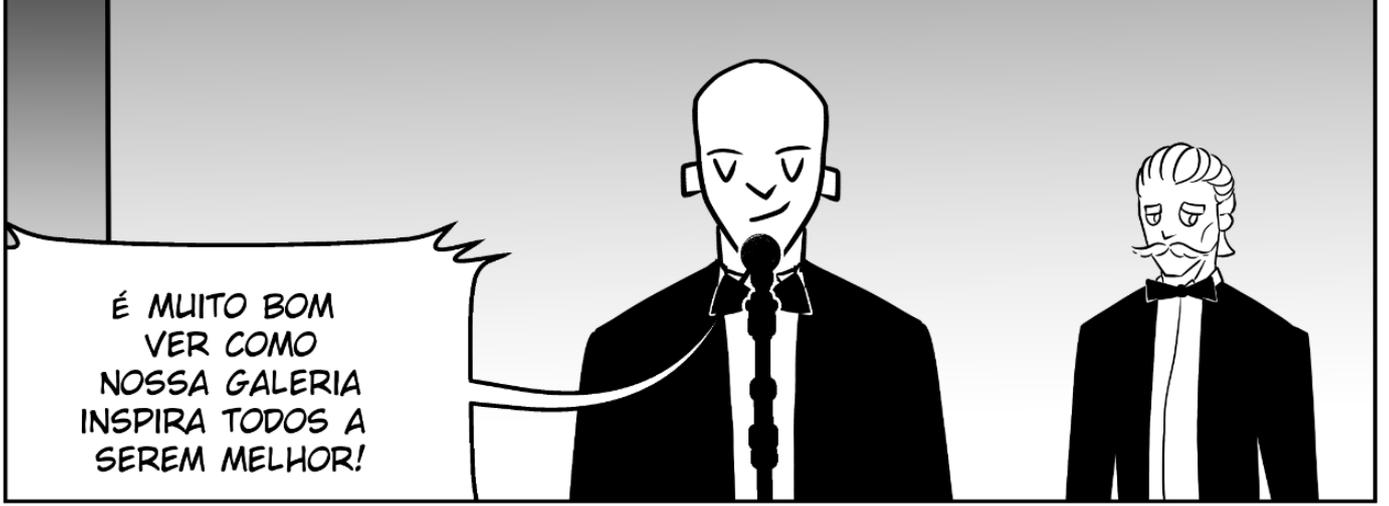
HÁ MUITO QUE ALMEJO
ESTAR AQUI NESTA
POSIÇÃO...



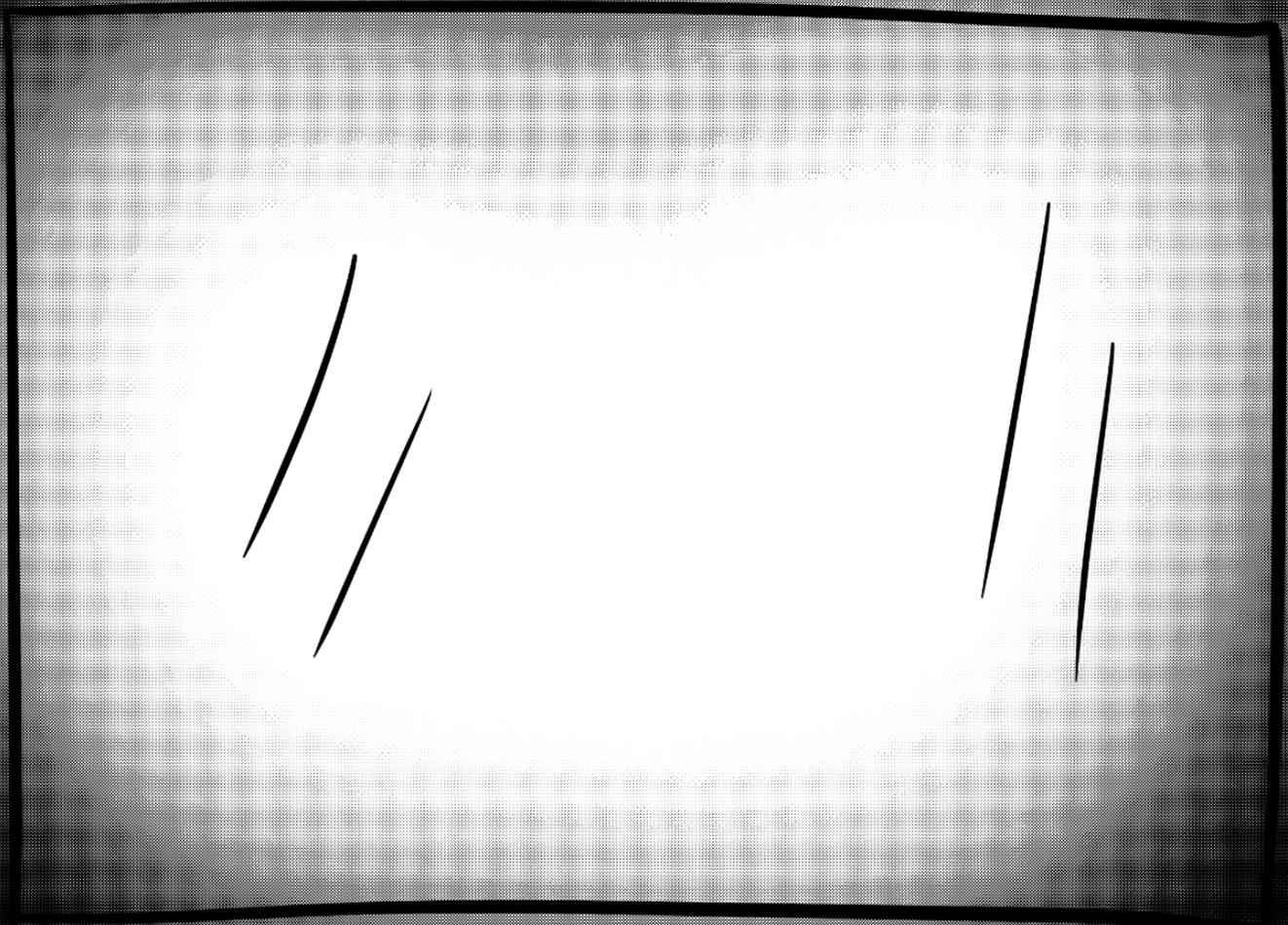
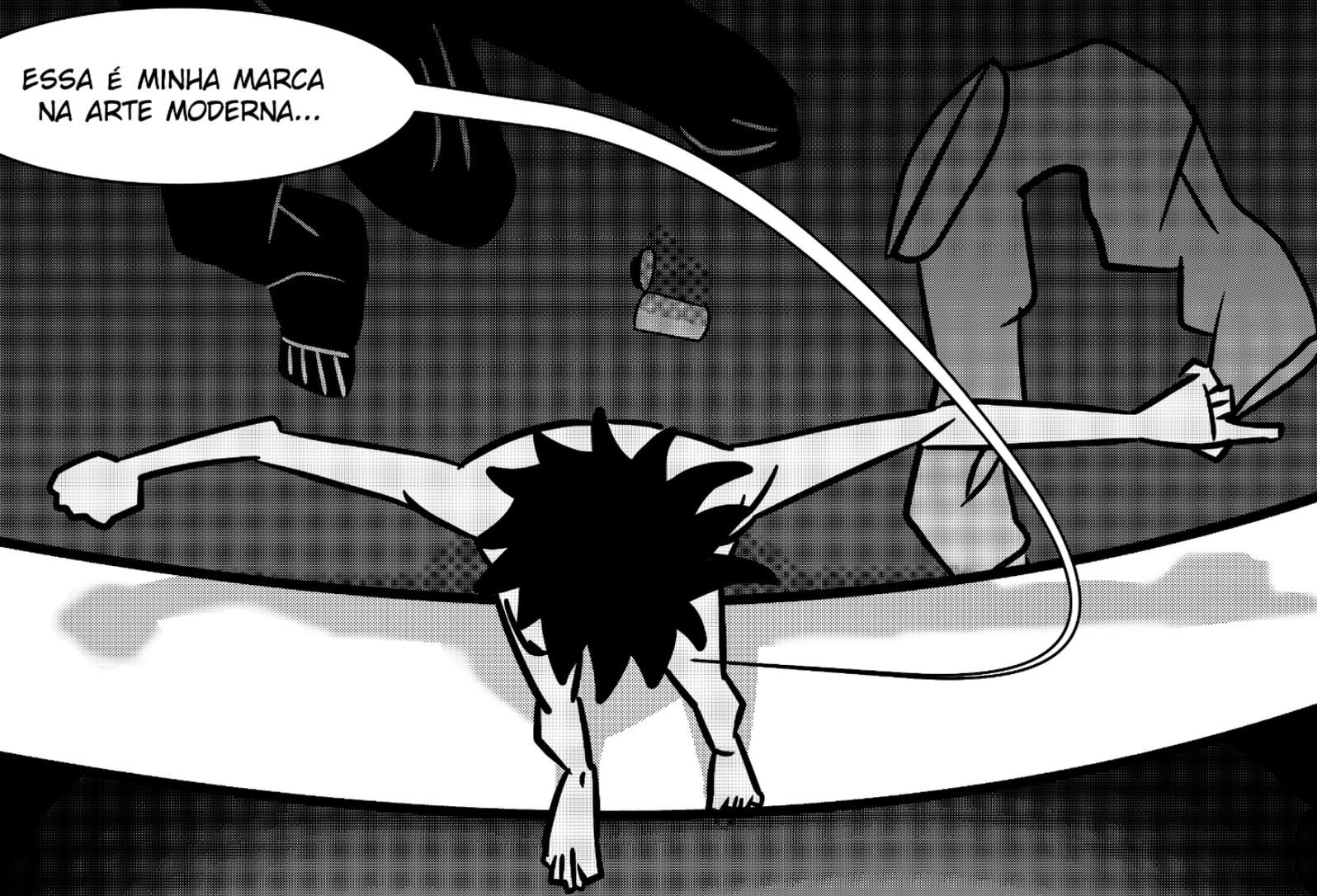
...REALMENTE ESTOU SEM
PALAVRAS...

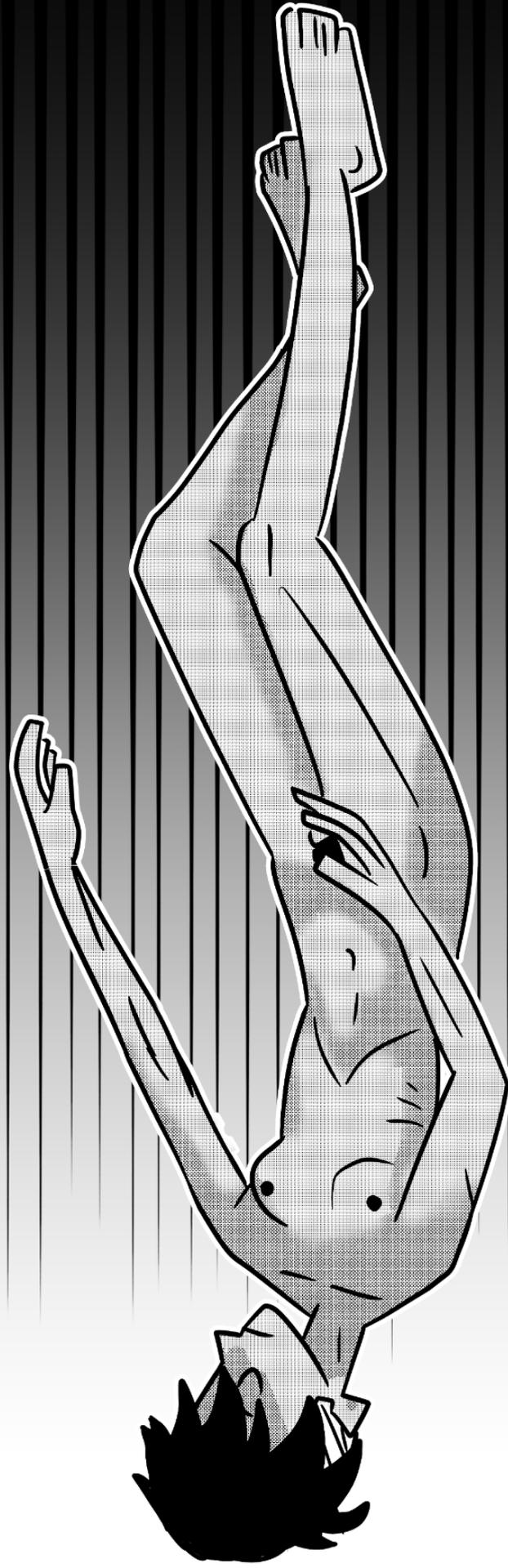


REALMENTE ESTOU
SEM PALAVRAS...

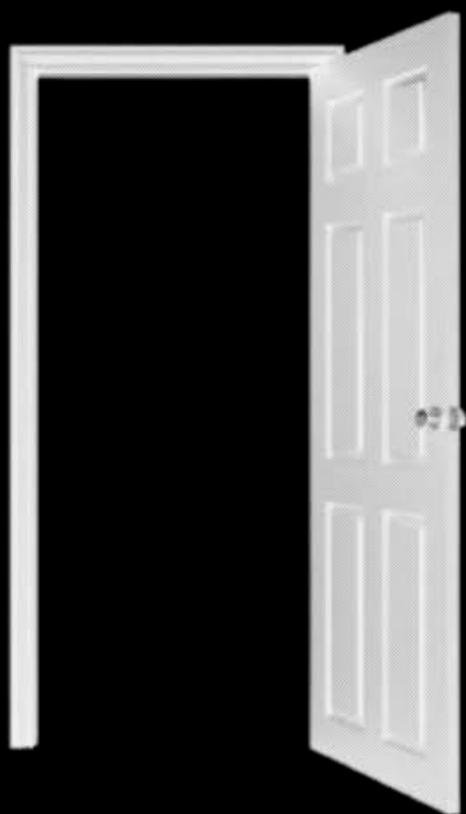


ESSA É MINHA MARCA
NA ARTE MODERNA...





4° Ato



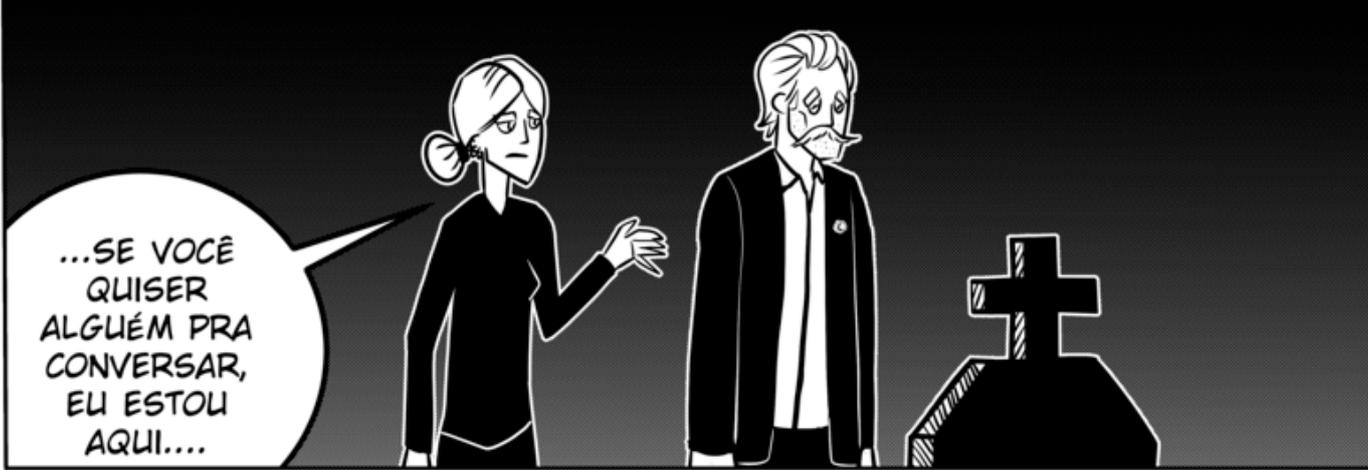
CEMITÉRIO DE SÃO NEMROD - (RECIFE)

AQUELA TELA NÃO PODE SER EXPOSTA...

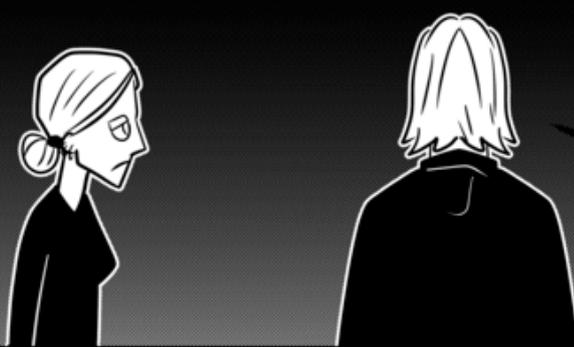
IRMÃOZINHO,
TODOS JÁ FORAM
EMBORA...

...VIC FOI UM GRANDE ARTISTA, MAS NÃO
PODE SER LEMBRADO POR AQUILO...

...ELE NÃO TINHA MUITO MAIS TEMPO, MAS
AQUELA NÃO ERA A SOLUÇÃO...



...SE VOCE
QUISER
ALGUÉM PRA
CONVERSAR,
EU ESTOU
AQUI....



OBRIGADO, DI,
MAS AGORA NÃO
QUERO MUITO
CONVERSAR...



TUDO
BEM... EU
PRECISO IR
PARA O
HOSPITAL
AGORA.
QUALQUER
COISA ME
LIGUE, TÁ?



CERTO,
OBRIGADO...

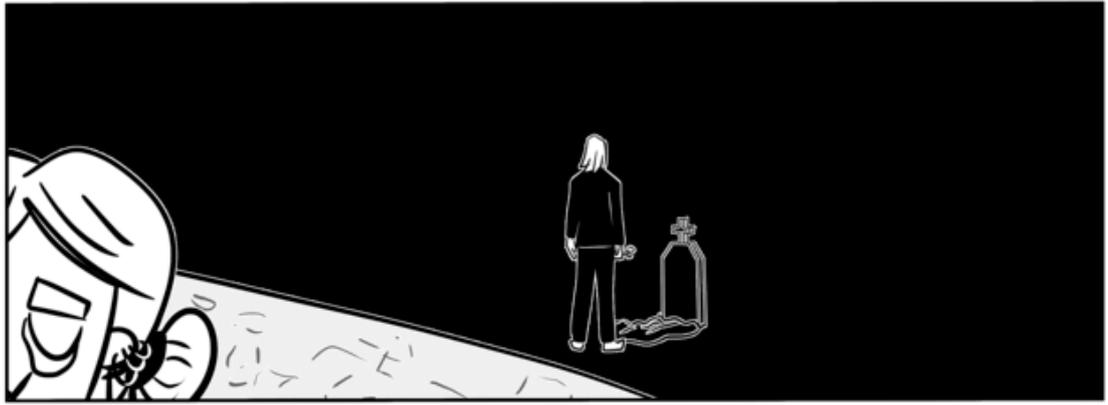


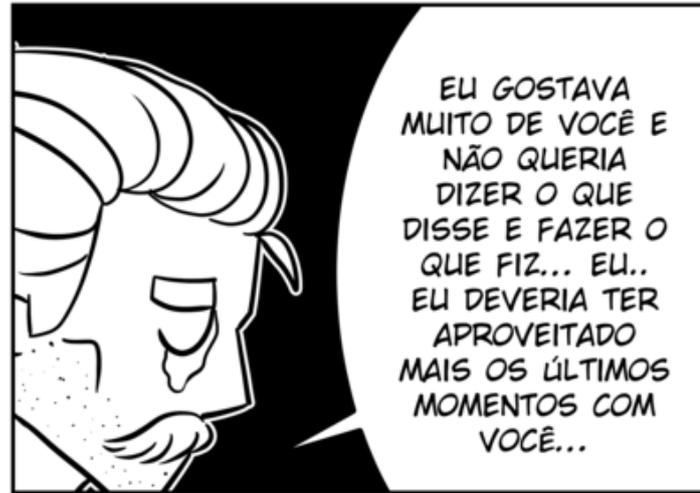
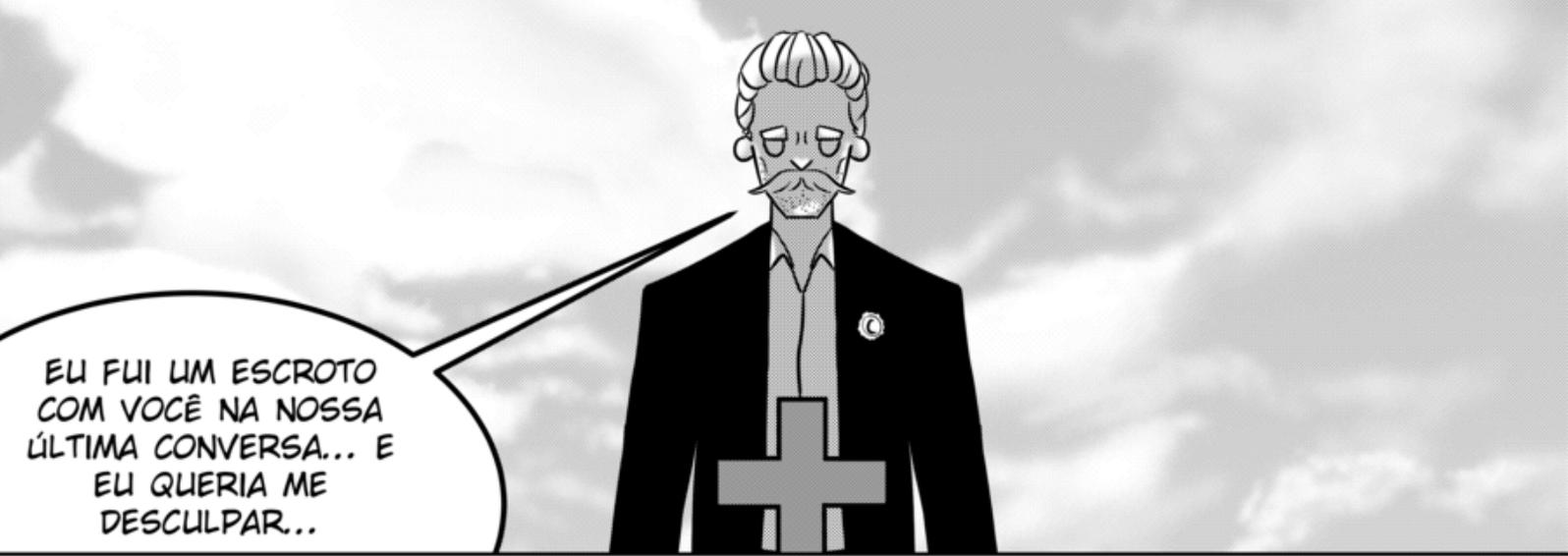
DIANA,
VOLTA, POR
FAVOR...



EU TE AMO,
IRMÃ!

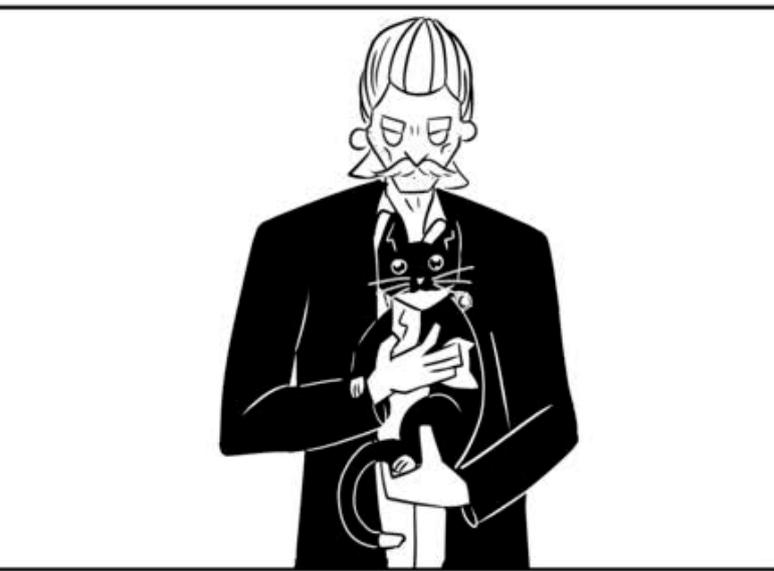
EU TAMBÉM TE
AMO, MANINHO!







EU IREI
HONRAR SUA
MEMÓRIA, VIC.
EU PROMETO!



FIM
?

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Tyler e Narrador, respectivamente.....	108
Figura 2 - Protagonistas de ‘O Farol’	109
Figura 3 - O final de Thomas Howard.....	110
Figura 4 - Conceito inicial no caderno	111
Figura 5 - Anotação no caderno	114
Figura 6 - Montagem unindo os primeiros esboços dos personagens principais	116
Figura 7 - Montagem com vários quadros de Vic com substâncias	117
Figura 9 - O Coro.....	119
Figura 10 – Diana	120
Figura 11 - O Gato.....	121
Figura 12 - Montagem com recortes do quadrinho trazendo a mudança da aparência de Arthur da Nóbrega.....	121
Figura 13 - Montagem com recortes do quadrinho trazendo a mudança da aparência de Vic Miranda.....	122
Figura 14 - O primeiro encontro de Arthur e Vic.....	122
Figura 15 - Arthur e Diana no bar	123
Figura 16 - Fragmento do quadrinho que faz referência ao Eterno Retorno.....	124
Figura 17 - O sonho	124
Figura 18 - Ilustração que foi tomada como referência para pesadelo de Arthur da Nóbrega (Figura 17).....	125
Figura 19 - A primeira aparição da flor	126
Figura 20 - A última aparição da flor	126
Figura 22 - As primeiras silhuetas de Vic	128
Figura 23 - Variações e refinamentos do <i>design</i> de Vic.....	129
Figura 24 - <i>Turnaround</i> de Vic	129
Figura 25 - <i>Turnaround</i> de Arthur.....	130
Figura 26 - <i>Storyboard</i> e rascunho da página 8.....	131

Figura 27 - A página finalizada da Figura 26 e com representação do fluxo de leitura por meio das linhas em vermelho	132
Figura 28 - Uso de fotografia para <i>background</i> da página 45	135
Figura 29 - Exemplo do rascunho da página 49 e sua forma finalizada por Pedro Nemrod..	136
Figura 30 - Capa inicial	137
Figura 31 - Capa do primeiro exemplar de <i>Chainsaw Man</i>	137
Figura 32 - Capa final colorida por Bia Moreira	138
Figura 33 - Esquema de leitura do zine	140
Figura 34 - O zine	140
Figura 35 - Oficina de quadrinhos ministrada no dia 3 de abril no Laboratório de Fotografia do CAC	141
Figura 36 - Exploração dos quadrinhos	142
Figuras 37 e 38 - Modelo da página utilizada para o primeiro exercício e resultado do primeiro exercício pela dupla Alice Gomes e Alice Lobo.	142
Figura 39 - Resultados do segundo exercício por Júpiter Uchoa Lima e Alice Lobo, respectivamente	143
Figura 40 - Montagem que traz as várias visões da caixa maltrapilha: Assinatura de Arthur, O Coro Vive e o Fundo da Caixa	144
Figura 41 - Pedaco de Anotação de <i>sketchbook</i> (1).....	145
Figura 42 - Página integral e rascunho de uma das primeiras páginas.....	145
Figura 43 - Pedacos de anotações de <i>sketchbook</i> (2).....	146
Figura 44 - Pedacos de anotações de <i>sketchbook</i> (3).....	146
Figura 45 - Página 53 de ‘O Nascimento da Tragédia’ e Figura de Dionísio	147
Figura 46 - Pedacos de anotações de <i>sketchbook</i> (4).....	147
Figura 47 - Rascunho por meio de intervenção digital para visualizar como seria a finalização do cubo	148
Figura 48 - Lado A e B	149
Figura 49 - Lado C e D	150

Figura 50 - Topo A	151
Figura 51 - Topo B	152
Figura 52 - Topo C	152
Figura 53 - Página 4 da HQ. Os últimos quadros diminuindo à medida que vão se repetindo dão uma ideia de continuidade e, em certa medida, até de tédio. Este é um bom exemplo do uso da linguagem dos quadrinhos.....	154
Figura 54 - Página 5 da HQ. A ausência de pessoas nesse quadro isolado dá uma ideia de solidão muito grande, algo que rima com o que está sendo dito, ou seja, “parece que falta algo” ali.....	155

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	103
2	O NASCIMENTO: DA TRAGÉDIA A IDEIA	106
3	A TRAMA: UMA DISSECAÇÃO PARA A CONCEPÇÃO	113
3.1	Os personagens	113
3.1.1	Arthur e Vic	114
3.1.2	Diana e Cérbero.....	120
3.2	Organização e trama.....	121
4	O PROCESSO: DE IDEIAS PARA PÁGINAS	127
4.1	Os Personagens.....	127
4.2	As páginas	130
4.2.1	Fator tempo	132
4.2.2	A Capa.....	136
5	A EXPOSIÇÃO: DO PARTICULAR AO PÚBLICO.....	139
5.1	A finalização da BICC	139
5.2	A Exposição da instalação	144
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	153
	REFERÊNCIAS	157
	APÊNDICE A - O RASCUNHO DO ZINE.....	159
	APÊNDICE B - ATA DA OFICINA DE QUADRINHOS	160

1 INTRODUÇÃO

NIETZSCHE É POP. Ou pelo menos tornou-se *pop* do último século para cá. Juntamente aos existencialistas como Paul Sartre (1905–1980) e Albert Camus (1913–1960), ou até psicanalistas como Sigmund Freud (1856–1939) e Carl Jung (1875–1961). Utilizo “*Pop*” no sentido de furar sua bolha, no caso, a *bolha da filosofia*. Hoje muitos filmes, séries e até desenhos animados como ‘Rick e Morty’¹ (2013), tratam de assuntos como o Nihilismo, o Super Homem e até o Eterno Retorno². Tornando assim o que era *nichado* do filósofo alemão em linguagem mais abrangente e lúdica para o público jovem/adulto. Friedrich Nietzsche (1844–1900) já foi adaptado para quadrinhos. Como é o caso de ‘Assim falou Zaratustra’³ (2013), *mangá*⁴ que trata de adaptar o livro do alemão de mesmo nome, ou ainda ‘Nietzsche: Um guia gráfico’ (2020), que, por meio da linguagem dos quadrinhos e colagens, tenta tratar de toda a filosofia e vida de Friedrich de forma despojada, mas sem deixar de ser densa. Mas o que isso tudo tem a nos dizer? Por que mais uma obra sobre ou de Nietzsche é relevante? Bem, os conceitos mencionados neste parágrafo são os mais gerais. Os mais *clichês* quando se trata da filosofia de Nietzsche. Não dizendo que as obras citadas são insuficientes ou ruins — inclusive me inspirei nelas para a produção do objeto principal desta monografia. Mas digo que até meados de 2025 nenhuma obra em quadrinhos tinha adaptado especificamente a primeira obra publicada de Nietzsche que é o tratado estético. Eis aí a relevância de tal objeto que é dissertado nas seguintes páginas.

Desde antes do ensino médio (2018), sempre fui interessado por filosofia, especificamente aquela que poderia me ajudar nas minhas questões pessoais. Com o passar do tempo fui me aprofundando com vídeos e com algumas leituras (algumas inclusive do próprio Friedrich Nietzsche), mas nunca passou de um interesse momentâneo ou supérfluo. A ideia de tratar Nietzsche em quadrinhos surgiu muito antes de setembro de 2023, mais exatamente em uma conversa com Eduardo Romero, professor efetivo do curso de Artes Visuais (UFPE). Na época não sabia que Nietzsche tinha um tratado estético, muito menos que esta tinha sido sua primeira publicação, neste caso ‘O Nascimento da Tragédia’ (1872), a conversa girou em torno dos conceitos principais, o *Apolíneo* e *Dionisíaco*, que me interessaram muito e que me

¹ Desenho animado televisionado pelo Adult Swim. No qual mostra as aventuras de um cientista louco, Rick, e seu neto, Morty.

² Todos esses três conceitos são explorados por Nietzsche em sua bibliografia.

³ TANIGUCHI, Gō; NIETZSCHE, Friedrich. Assim falou Zaratustra: o super-homem em mangá. Tradução de Karen Kazumi Hayashida. São Paulo: Editora BestSeller, 2013.

⁴ Estilo de quadrinho oriental. É lido de “trás para a frente” se você considerar o sentido de leitura ocidental como o “correto” ou padrão.

fizeram começar a pesquisar, agora com um embasamento mais denso. Mais tarde, em setembro de 2023, o professor Eduardo Romero, deu-me a ideia de me inscrever na Bolsa de Incentivo à Criação Cultural, a BICC. Não tinha a mínima ideia do que iria tratar e também não tinha muita confiança para tal, mas já sabia que seria sobre F. Nietzsche. Depois da primeira conversa com Marina Soares, minha orientadora do projeto da bolsa, decidimos fazer um zine⁵ tratando da estética de Nietzsche em seu primeiro livro e a realização de uma oficina de quadrinhos no Centro de Artes e Comunicação (CAC).

A real intenção, tanto do quadrinho quanto do presente documento é “reapresentar” os conceitos criados pelo pensador alemão no século XIX, com uma roupagem mais moderna. Algo importante socialmente, que leve os leitores não só a pesquisarem e se interessarem por Nietzsche (e, em parte, mitologia, como será vista e explorada nos próximos capítulos) como também por filosofia no geral. Para o campo das artes visuais acho importante trazer esse tratado estético não tão explorado e também demonstrar que a releitura/parceria com a filosofia só enriquece tanto a filosofia, como a arte.

É importante ressaltar que o **objetivo geral** é: descrever o processo de criação da história em quadrinhos ‘O Artista’, de 2024, com o fim de explicar a estética do alemão. Enquanto os **objetivos específicos** são:

- a) Pesquisar e contextualizar ‘O Nascimento da Tragédia’ de Friedrich Nietzsche;
- b) Expor o processo criativo da leitura do texto filosófico ‘O Nascimento da Tragédia’ à adaptação do roteiro da HQ ‘O Artista’ (2024);
- c) Descrever o processo de criação e ilustração HQ ‘O Artista’ (2024);
- d) Como se apresenta a estética de Nietzsche na HQ ‘O Artista’ (2024).

Assim, ‘O Nascimento da Tragédia’ é o texto principal de toda essa pesquisa. Ademais, ‘Para ler o nascimento da tragédia de Nietzsche’ (2012), de Henry Burnett, fez-se necessário para uma visão externa e uma explicação maior do complexo texto do alemão, assim como ‘Compreender Nietzsche’ (2005), de Jean Lefranc. Além disso, ‘O Grande livro dos Mitos Gregos’ (2008), de Robert Graves, é uma leitura complementar ao texto principal tendo em vista que a síntese do texto trata de estudar princípios estéticos tendo como base o teatro e a mitologia grega, assim como outras leituras de apoio e inspirações que são devidamente citadas

⁵ Produção de revista independente (feita artesanalmente).

ao decorrer do texto e ao seu final. Por fim, a inspiração final para a trama do quadrinho veio a partir das histórias e modos de contar histórias das obras cinematográficas: ‘Clube da luta’ (1999) de David Fincher e ‘O Farol’ (2019) de Robert Eggers.

É importante ressaltar que trata-se de uma metodologia descritiva em sintonia com processo criativo. Assim, uso como base a dissertação ‘Processos Artísticos como Metodologia de Pesquisa’ (2015), de Lúcia Gouvêa Pimentel e ‘Criatividade e processo de Criação’ (1977), de Fayga Ostrower. Dessa forma, pretendo recorrer à revisão bibliográfica utilizada para a confecção da HQ⁶ ‘O Artista’, tanto o lado teórico quanto o lado da inspiração narrativa e de estilo, e não limitando-se somente à bibliografia, mas também fazendo o uso de HQs que me inspiraram a fazer o trabalho, como os filmes e livros teóricos dos assuntos citados. Dessarte, os instrumentos de coleta foram todos os textos e relatórios mensais confeccionados no processo de criação da obra juntamente aos meus diários utilizados durante o dito processo. Além disso, é importante ressaltar que o presente trabalho será dotado de uma autocrítica, tendo em vista que escrevo em meados de 2025 e a obra, o objeto da pesquisa, foi iniciada no final de 2023 e publicada no início de 2024. Desta maneira, como artista, é impossível não notar coisas que antes seriam *invisíveis*, ter mais referências ou só mudar de opinião sobre o funcionamento de determinada página (tratando-se da confecção de uma HQ). Finalizando, o trabalho a seguir é fruto de muita leitura e revisão, uma revisitação não só da obra analisada (O Nascimento da Tragédia), mas também do meu próprio trabalho e como consegui desenvolvê-lo na época.

O seguinte trabalho divide-se em quatro partes principais:

Na primeira parte, o Capítulo 2, *O Nascimento*, viso explicar o conceito geral da obra do filósofo alemão. Como também o surgimento da ideia geral dos quadrinhos, algo que ocorreu concomitantemente aos estudos e leituras aqui referenciadas.

Na segunda parte, o Capítulo 3, *A trama*, trato de como realizei a criação dos personagens e dei prosseguimento a criação da história do quadrinho.

Na terceira parte, o Capítulo 4, *O Processo*, trato da parte prática da criação dos personagens e páginas.

E, por último, na quarta parte, o Capítulo 5, *A exposição*, trato da finalização do projeto BICC e também da criação da instalação que foi incluída na exposição conjunta dos projetos BICC do final de 2023 ao início de 2024.

⁶ Abreviação para “Histórias em Quadrinhos”.

2 O NASCIMENTO: DA TRAGÉDIA A IDEIA

A priori, para falar sobre o *nascimento da ideia* para a execução do quadrinho é necessário explorar o ‘Nascimento da Tragédia’, juntamente ao seu contexto histórico e influências. É importante destacar que, após metade do século XIX, a recém formada Alemanha estava em busca de uma *identidade nacional* (Burnett, 2012, p. 12), até então a Prússia carecia de uma identidade própria devido aos reinos recentemente unificados.

[...] unificar vários estados numa nação requeria mais do que vitórias militares, apesar destas elevarem o moral. Requeria também repensar os comportamentos políticos, sociais e culturais, e a construção de novos conceitos do ‘nós’ e do ‘eles’ (Silvestre, 2016, p. 14).

Não havia ainda uma ideia do que era *ser alemão*, do “nós” ou fazer parte desse novo país, pois até então eram diferentes reinados, diferentes culturas e costumes que agora se encontravam no mesmo território, a Alemanha. Algo que justifica a busca do até então filólogo⁷ Friedrich Nietzsche por um cerne criador, algo maior que *unificasse o conhecimento* e, conseqüentemente, o *ser alemão*. Algo que, para ele, seria a origem de todo o saber, os Gregos. Ideia sustentada por Jean Lefranc, autor de ‘Como compreender Nietzsche’:

[...] Só o germe criador pode tirar proveito da imitação. Quanto a Filologia acadêmica, ela parece comprazer-se em sua própria impotência. Resta, porém, descobrir o sentido filosófico desta nostalgia persistente na superioridade grega (Lefranc, 2005, p. 42).

Assim, não só em sua primeira publicação ‘O Nascimento da Tragédia’, de 1872, como também em toda a sua vasta bibliografia, Nietzsche, tem uma longa e progressiva valorização do gênio grego em detrimento da cultura latina (Lefranc, 2005, p. 41). Uma das formas que o alemão encontrou de explicar, pelo menos inicialmente, suas ideias foi através da música grega (no caso a do teatro grego). Dessa forma, para ele, a lírica popular alemã guardava as “origens” do gênero grego e, além disso, Richard Wagner (1813–1883), compositor e maestro alemão contemporâneo ao filósofo, seria o apogeu de tais ideais (Burnett, 2012, p. 12). É perceptível a admiração de Nietzsche por Wagner em toda a sua primeira obra publicada, para o filósofo alemão, ele era a síntese dessa nova fase de criação alemã por carregar consigo as características da Grécia Arcaica em suas composições. Tais características artísticas são sintetizadas por Nietzsche entre o dualismo **dionisíaco** (remetendo ao deus grego Dionísio) e o **apolíneo** (remetendo-se ao deus grego Apolo).

⁷ Estudioso que estuda através de textos antigos a língua de um povo o que, posteriormente, revela sobre sua cultura e costumes

[...] precisamos lembrar aqui que a penetração do elemento dionisíaco levava o homem de volta à natureza, quer dizer, o fazia romper com o laços da individualização e o transportava àquele estado primordial, em ligação com o Uno gerador; a noção de popular significa, portanto, um poder anterior a tudo, e quando Nietzsche pensa em música popular ele está pensando em uma capacidade de expressar a alma do povo, sua natureza (Burnett, 2012, p. 48).

O elemento dionisíaco, como diz a passagem anterior, remete à liberdade, natureza, até a embriaguez, mas não a da bebida, mas a do encanto ou quase *hipnose* por algo. Já a parte apolínea é tudo o que, na parte apolínea da tragédia grega, chega à superfície, no diálogo, parece simples, transparente, belo (Nietzsche, 2020, p. 55). Em síntese: a *ordem*, algo *polido* e *ordenado*. Ou seja, para Nietzsche, o teatro grego traria a união dessas duas forças não opostas, mas complementares, na junção da dramaticidade e diálogos (o Apolíneo) e a música, neste caso “o coro”, que traria a multidão dionisíaca (Nietzsche, 2020, p. 53). Dionísio em encontro e sintonia com Apolo, tal *síntese* de valores até então perdida estaria *reencontrada* na música de Wagner. “Nietzsche [...] defendia que a lírica popular guardava as bases do mito original, e que Wagner as reincorporava em seus dramas musicais” (Burnett, 2012, p. 12).

Em suma, o primeiro livro do alemão trata de explorar o teatro grego antigo e traçar paralelos com suas contemporaneidades, criando e sintetizando os termos **dionisíaco** e **apolíneo** ao decorrer do mesmo. No explanar do presente documento irei recorrer novamente às citações do filósofo para tratar das características e escolhas de roteiro com base na estética abordada no livro do alemão na minha *graphic novel*⁸.

Concomitantemente à leitura do livro integral e também dos textos de apoio, comecei a perceber que a ficção e arte como um todo está cheia desta *dinâmica entre Dionísio e Apolo*. Um que logo associei foi o filme ‘Clube da Luta’ (1999), dirigido por David Fincher. No filme, o Narrador⁹, interpretado por Edward Norton, vive uma vida comum trabalhando em um escritório de uma seguradora, sofre de insônia e no fundo só é infeliz, mesmo tendo uma vida considerada *ideal*. Até que ele conhece Tyler Durden, interpretado por Brad Pitt, um homem que tem um estilo excêntrico e nunca para em um emprego, está sempre fazendo bicos ou vendendo sabonetes que ele mesmo fabrica. É possível observar os dois contracenando na Figura 1.

⁸ “Novela Gráfica” na tradução direta. Termo que corresponde a histórias em quadrinhos, majoritariamente longas.

⁹ O personagem principal não tem nome, mas é comumente chamado de Narrador, já que narra a história.

Figura 1 - Tyler e Narrador, respectivamente



Fonte: Filml-Grab, Fight Club. Acesso em: 2 jan. 2025.

Ao fim, quando o apartamento do Narrador pega fogo, ele vai morar com Tyler em uma mansão abandonada numa parte decadente da cidade. O filme basicamente é a dinâmica entre esses dois personagens, há críticas ao consumismo e ao capitalismo, juntamente a debates filosóficos sobre pertencimento e identidade, mas, ao meu ver, após estudar o ‘Nascimento da Tragédia’, trata-se também do embate e do encontro entre o *Apolíneo*, o Narrador, e o *Dionisíaco*, Tyler Durden. Os dois se completam, já que ao final descobre-se que Tyler é uma alucinação criada pelo Narrador, alguém ideal, alguém que ele gostaria de ser, já que sua vida é tão ordenada e *certinha* Tyler seria, de forma caricata, o *caos necessário* ou o que ele pensava ser necessário para ser feliz e ter um propósito. Já Tyler, como idealizado, é a essência do dionisíaco.

Para que possamos, porém, nos servir da terminologia de Platão, dever-se-ia falar mais ou menos do seguinte modo das figuras trágicas do palco helênico: o único Dionísio verdadeiramente real aparece numa pluralidade de configurações, na máscara de um herói lutador e como que enredado nas malhas da vontade individual (Nietzsche, 2020, p. 61).

Tyler seria esse “herói dionisíaco” criado pelo narrador para guiá-lo pela história.

Após começar o projeto e perceber que só um zine não seria capaz de suportar tanto conteúdo que queria tratar, então decidi fazer uma história maior e um zine de *introdução e divulgação*. Agora tratando-se do quesito adaptação. Como trazer esses conceitos à vida sem tratá-los diretamente como: *dionisíaco é assim apolíneo é assado?* Desta vez recorri ao filme ‘O Farol’ (2019), de Robert Eggers. Em resumo, dois faroleiros, um novato, interpretado por Robert Pattinson, e outro já experiente e mais velho, interpretado por Willian Dafoe, (observáveis na Figura 2) precisam cuidar da manutenção de um farol, entretanto, os dois

acabam presos lá e, por fim, enlouquecendo. Um enredo simples, mas que trás subtextos que remetem aos mitos gregos.

Figura 2 - Protagonistas de 'O Farol'



Fonte: Filml-Grab, Fight Club. Acesso em: 2 jan 2025.

Em síntese, o filme reconta a história de Prometeu, o titã que roubou o fogo dos deuses e entregou aos humanos. Em castigo, Zeus ordenou que Prometeu fosse acorrentado a uma pedra e que dia após dia uma águia iria devorar seu fígado, que se regeneraria somente para ser comido novamente pela ave e perpetuar eternamente seu sofrimento (Kury, 2013, p. 24–90). Em 'O Farol', a figura do próprio farol seria o fogo, o conhecimento guardado pelos deuses, já Thomas Howard, o protagonista interpretado por Robert Pattinson, seria Prometeu tentando roubar ou ter acesso ao fogo. Há várias referências, mas a principal é a cena final (Figura 3), na qual Thomas, após ter conseguir chegar ao topo do farol e ver sua luz, é mostrado deitado em uma pedra totalmente ensanguentado e com vários albatroz a sua volta bicando seu abdômen, remetendo justamente ao castigo de Prometeu.

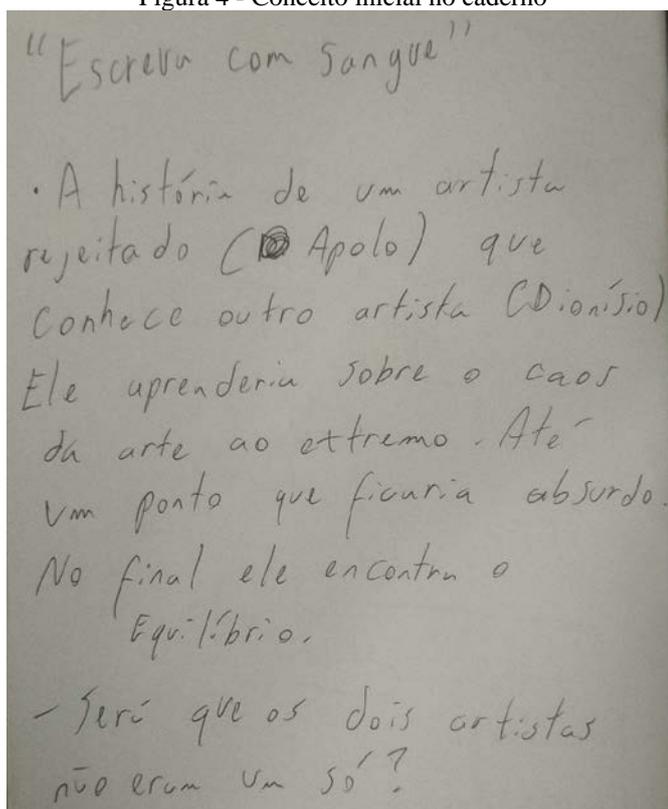
Figura 3 - O final de Thomas Howard



Fonte: Filml-Grab, Fight Club. Acesso em: 2 jan 2025.

Partindo de tais referências e com a mente *borbulhando de ideias*, decidi utilizar os conceitos já apresentados de Nietzsche em uma história urbana, assim como é em ‘Clube da luta’, com dois personagens representando esses conceitos, assim como Robert Eggers conseguiu contar a história de Prometeu em ‘O Farol’. Queria que eles estivessem *vivos* e que fossem de encontro um ao outro. Assim, a ideia foi concebida após algumas leituras e rascunhos em meu cadernos de anotações da época (Figura 4) e é sintetizado em uma mensagem de *WhatsApp* que mandei posteriormente ao rascunho para minha orientadora da BICC na época, Marina Soares:

Figura 4 - Conceito inicial no caderno



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2023.

Mensagem do dia 27 de outubro de 2023:

Um artista é recusado por galerias

Ele é um artista clássico, desenha paisagens e retratos somente como ele o vê. Só que não tem verdade nas coisas que ele faz, ele só imita o que ele vê e faz o que acha que vai "vender".

Bem, depois de ser recusado ele vai pra alguma praça ou algo do tipo... Ele encontra um artista que faz umas pinturas mega expressivas assim. Seria uma figura bem rebelde e contra o sistema, que faz o que quer. Depois eles se relacionam e o artista recusado fica obcecado pelo artista revoltado e eles se tornam uma dupla. Esses dois artistas seriam a representação de Apolo, o certinho e Dionísio, o revoltado com tudo. Bem, a história segue e o artista recuso iria se envolvendo mais e mais, se desprendendo mais e mais até ir só extremo (ainda estou pensando no que fazer aqui). Aí depois ele começaria a repensar tudo e esse extremo também não seria "ele" seria o que ele queria ser, ou pelo menos o que ele pensava que queria ser. Pra ter um final feliz ele encontraria meio que esse equilíbrio entre um e o outro.

Essa seria uma base rudimentar do que 'O Artista', posteriormente seria. Será possível ver o polimento da ideia e o *nascimento* dos personagens que iriam reger a história no capítulo *A Trama*.

Agora gostaria de tratar o porquê de eu ter optado por histórias em quadrinhos para ser o meio pelo qual fiz essa adaptação. Poderia ter optado por um conto ilustrado, folheto, filmagem, fotografias. Mas por que quadrinhos? É importante defini-los. Para Scott McCloud, teórico e autor de quadrinhos, em seu livro 'Desvendando Quadrinhos', quadrinhos são "[...] imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada" (McCloud, 2005, p. 9). Para

o eu de 2023, HQs, mangás, *graphic novels*, eram uma mídia que eu consumia em demasia, tinha certa prática e me identificava muito.

Para mim, essas imagens justapostas conseguem reunir tudo que gosto, como o roteiro e parte da direção/enquadramento do cinema, a narrativa dos livros e o desenho puro ganha em si uma “utilidade”, a comunicação com a auxílio (quando necessária) do texto. Sem contar que, como trata-se de uma linguagem própria, obviamente tem suas particularidades como o *fluxo de leitura* e a *composição das páginas* (que serão abordadas no capítulo *o Processo*, o capítulo 4). Sendo assim, as HQs torna-se algo particularmente cômodo, mas também desafiador.

Em 2023, eu só tinha feito pequenos projetos ou tirinhas, fazer uma *graphic novel* como ‘O Artista’ era um desafio que me animava, juntamente ao estudo de Nietzsche e sua adaptação. Hoje, em 2025, ainda adoro e escrevo e desenho quadrinhos, estudo como posso melhorar a cada história e publicação. Esse *objeto* que estou analisando, essa publicação, foi e é uma grande realização pra mim, ainda que hoje eu tenha certas críticas (que irão ser guardadas para o capítulo 4, *O Processo*).

3 A TRAMA: UMA DISSECAÇÃO PARA A CONCEPÇÃO

É importante destacar que, assim como disse Elwyn Brooks White, escritor norte-americano, analisar humor é como dissecar um sapo. Ambos morrem no processo (Helitzer; Shatz, 2014, p. 32). Analisar o processo de uma obra ficcional faz com que parte da sua *magia* seja perdida, então se você gostou de ‘O Artista’ prepare-se para uma dissecação.

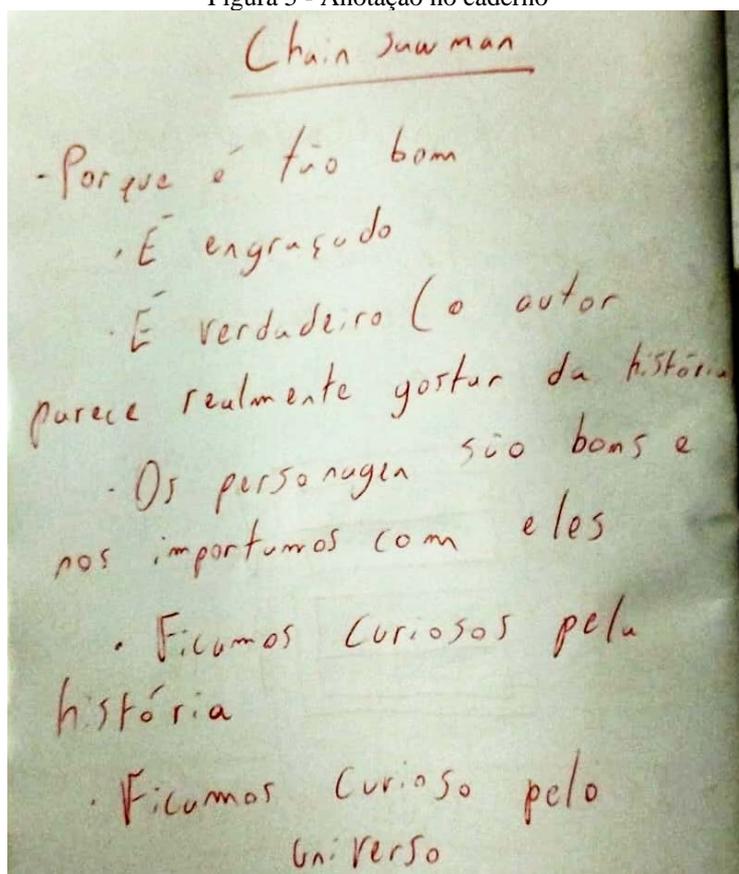
Para melhor explanação do processo de criação da *graphic novel* usarei como base a obra ‘Como fazer manga’ (2022) de Raonin Marqs. Todavia, apesar de se encaixar quase que perfeitamente na feitura do objeto principal tratado, na época da feitura de ‘O Artista’ eu não tinha conhecimento dessa obra. Entretanto, para vias de explicação e *progressão* dela, ela será utilizada como base em conjunto com as demais obras de apoio acerca de quadrinhos e criação de histórias.

Neste momento da obra eu tinha a premissa, a síntese de ideias para a criação de uma história coesa (Marqs, 2022, p. 71–88). Que, apesar da mensagem de *WhatsApp* para minha orientadora, anteriormente vista, ser demasiado longa, pode-se resumir brevemente em: **Um artista em crise encontra outro artista que o faz encarar a arte de uma nova**. A premissa, a base da história seria essa, então, neste momento eu precisava tratar da criação dos personagens para dar prosseguimento a história.

3.1 Os personagens

Em um breve estudo na época, acerca de uma de minhas obras favoritas até hoje, ‘*Chainsaw Man*’ (2018–), de Tatsuki Fujimoto (1992–). Fiz algumas anotações do *porquê* gostava dessa obra em meu caderno (Figura 5).

Figura 5 - Anotação no caderno



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2023.

Em conclusão, eu precisava de personagens marcantes que fizessem a trama ocorrer, pois mesmo que a obra fosse um *slice of life*¹⁰, os personagens precisavam ser marcantes, pois:

[...] que se deseja é saber o que acontecerá com esses personagens que nos cativaram (aqui ele fala sobre Memórias Póstumas de Machado e Crime e Castigo de Dostoiévski). Mais do que reviravoltas do enredo, o que deixa marcas duradouras no leitor é o acesso à vida do personagem, às suas debilidades e carências (Assis, 2021, p. 34).

Assim, tal qual Nietzsche utilizou-se do mito grego para a criação de sua síntese estética. Eu utilizei os mitos gregos para o embasamento e criação dos personagens de minha história, adjunto ao tratado estético do alemão, de maneira análoga ao que é visto em ‘O Farol’.

3.1.1 Arthur e Vic

Arthur e Vic (Figura 6) foram inspirados, a princípio, no Narrador e em Tyler Durden

¹⁰ “Vida Cotidiana” em tradução livre. Gênero de quadrinhos/*mangás* que explora a vida comum e o cotidiano dos personagens.

do ‘Clube da Luta’, respectivamente, mas, após muita pesquisa, ganharam identidades e personalidades próprias para além de serem paródias de personagens já existentes. Alguns elementos do filme ainda estão remanescentes na trama e em suas personalidades (como será visto posteriormente ou notado a partir da leitura da obra), mas reimaginados e alterados para a criação de algo novo e único. Com base nas características do Apolíneo, já destrinchadas anteriormente, imaginei Arthur tendo a seguinte descrição (sendo esta retirada de um arquivo digital datado do final de 2023):

Arthur (A Personificação do Apolíneo):

Um artista clássico frustrado. Ele faz pinturas de paisagens e tem uma grande aversão à chamada “arte contemporânea”, incluindo performances, fotografias como arte ao invés de algo documental etc. Ele pode ser retratado como um homem alto com uns 35 anos, sempre anda de terno fora de seu ateliê e tem domínio das técnicas clássicas. É uma pessoa frustrada e que não vê mais significado em sua vida e arte (Silva, 2023, s/p).

A princípio, na época clássica, a música, a poesia, a filosofia, a astronomia, a matemática, a medicina e as ciências em geral estavam sob o controle de Apolo. Inimigo do barbarismo, ele pregou a ponderação em tudo (Graves, 2008, p. 100). Sendo assim, Arthur precisava ser alguém *ponderado, equilibrado e mediano*. Inicialmente imaginei ele sendo médico, mas após descobrir que Apolo desde que se tornou reconhecido como o deus da música, tocou sempre sua lira de sete cordas nos banquetes dos deuses (Graves, 2008, p. 94), decidi que ele seria músico, ou melhor, neste caso, professor de música. Para mim, sua frustração por não conseguir ser uma artista de sucesso poderia ser aproveitada para ele se tornar professor de música, o que daria mais profundidade ao personagem, já que ele não conseguiria exercer a arte que queria, mas poderia ensinar a outras pessoas a arte que ele domina, a música. Assim, tinha-se a base para Arthur, que se tornaria o personagem com mais mudanças e foco na obra.

E Vic teria inicialmente essa descrição (retirado do mesmo arquivo de Arthur):

Vic (A personificação do Dionisíaco):

Um artista jovem sem família e sem estudo formal. Ele transita por diferentes áreas, desde desenho, fotografia e performance. É um jovem com 27 anos, muito sorridente e aficionado por arte contemporânea e neovanguardista. Tem problemas com abuso de substâncias e mora em uma casa abandonada com outros artistas. Já foi chamado para expor em algumas galerias, mas detesta ambientes formais. Suas roupas e aparência são desleixadas (Silva, 2023, s/p).

A criação de Vic estava bem visível em minha mente. Esse *abuso de substâncias*, faz referência:

[...] a essência do dionisíaco, que nos é transmitida mais diretamente pela analogia com a embriaguez. Seja por influência de bebidas narcóticas, de que todos os homens e povos primitivos falam em seus hinos, seja pelo poderoso advento da primavera,

que permeia de alegria toda a natureza, são despertadas as emoções dionisíacas, que intensificando-se levam a subjetividade ao completo esquecimento de si (Nietzsche, 2020, p. 61).

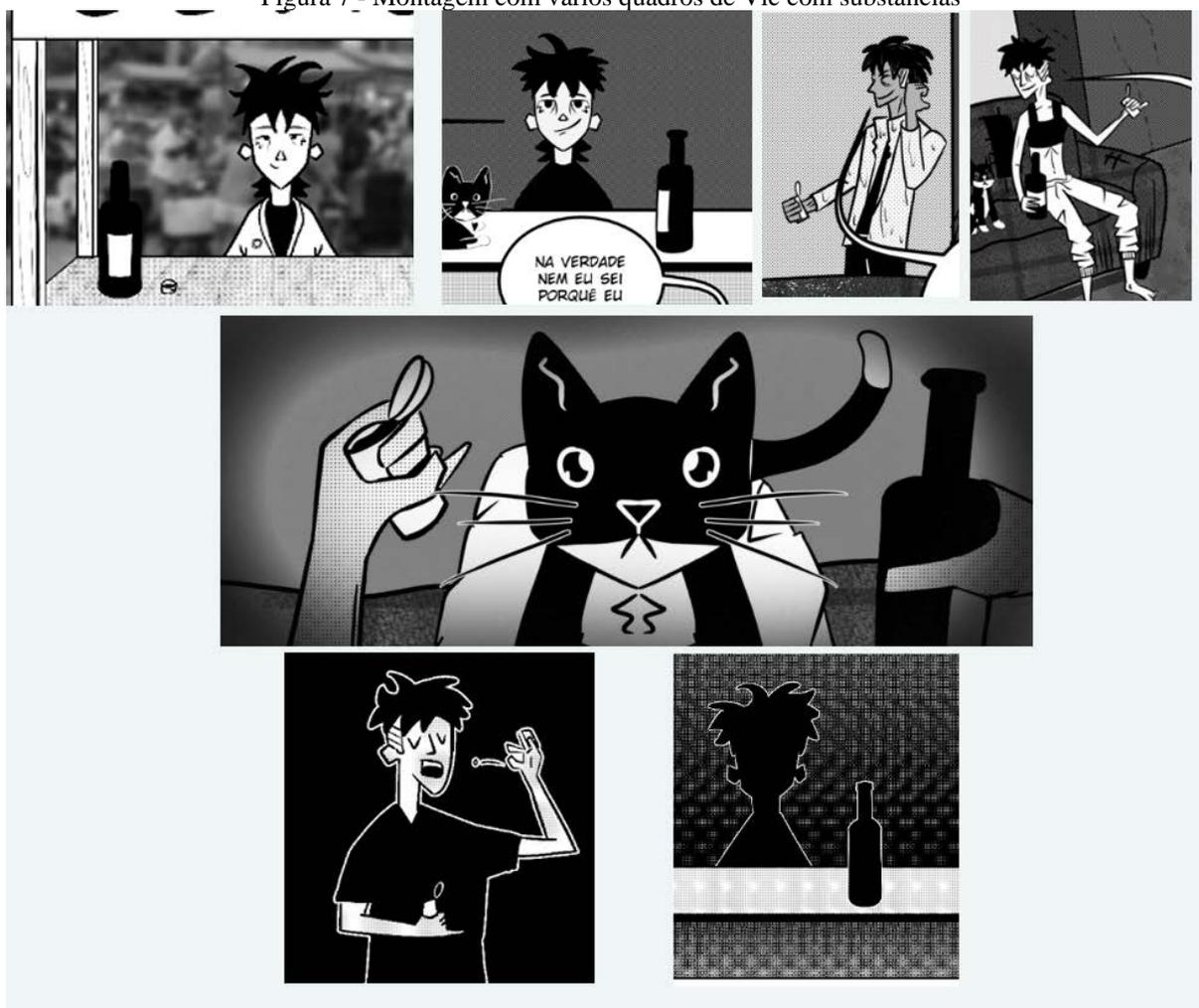
A “embriaguez” citada seria um estado metafórico que o dionisíaco alcançaria, a intensificação das emoções e de sua própria percepção. Além disso, é importante destacar que foi no Monte Nisa que Dionísio inventou o vinho, motivo de sua celebração (Graves, 2008, p. 124), a criação do vinho por parte de Dionísio e essa embriaguez no texto do alemão com certeza fazem referência a este fato. Assim, após as leituras e indo além da metáfora, defini que Vic teria um problema com substâncias químicas e álcool, algo bastante visível na obra, já que quase todas suas aparições está acompanhado de uma garrafa de vinho e/ou tomando remédios (quadros inferiores da Figura 7, por exemplo).

Figura 6 - Montagem unindo os primeiros esboços dos personagens principais



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2025.

Figura 7 - Montagem com vários quadros de Vic com substâncias



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

Um ponto importante a tratar é a não-binariedade de Vic, ou seja, a não identificação com nenhum dos dois sexos (masculino e feminino). “Em *Orcômeno*, as três filhas de Míneas, chamadas Alcítose, Leucipe e Arsipe (Ou Aristipo ou Arsínoe), recusam-se a participar das orgias apesar de terem sido convidadas pessoalmente por Dionísio que surgiu sob a forma de uma moça” (Graves, 2008, p. 126). Em algumas passagens, como essa, Dionísio tem a capacidade de mudar sua aparência e até seu gênero. Pensei em alguma forma de aplicar isso à obra e até ao próprio personagem. A maneira que encontrei foi ele se identificar como “ele” (como é observado em toda obra é “o Vic”) mesmo tendo o sexo feminino, algo que é tratado como um pequeno *plot twist*¹¹ na segunda metade da história quando ele aparece com um top e é possível observar melhor sua fisionomia (Figura 8).

¹¹ Em tradução livre “Reviravolta”.

Figura 8 - Fragmento da Página 8



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

Além disso, o coro da tragédia grega, o símbolo do conjunto da multidão dionisicamente excitada, encontra nesta nossa interpretação uma explicação completa. A multidão dionisíaca, a pluralidade, tudo isso teve uma ressignificação na obra. Vic não seria apenas um simples coadjuvante, ele representaria essa *pluralidade dionisíaca* com o coletivo artístico *O Coro* (uma referência óbvia a passagem de Nietzsche). Assim, mesmo não sendo o foco principal, Vic, sendo o Dionísio, também representa o Coro e vice-versa. Algo importante a ressaltar também é que:

[...] Hermes conseguiu salvar o filho que estava no sexto mês de gestação e costurou dentro da coxa de Zeus, para que ali maturasse por mais três meses. No tempo devido, ele nasceu. Por isso Dionísio é chamado de ‘nascido duas vezes’ ou ‘a criança da porta dupla’ (Graves, 2008, p. 69).

Dionísio ter nascido duas vezes me fez ter a ideia para a morte de Vic. Observa-se na história Vic viver pelo coletivo. Após seu suicídio, Arthur ainda continua com o Coro, o coletivo, Vic ainda irá viver por meio dele, por isso *nascido duas vezes*. E, além disso, Dionísio, assim torna-se imortal, após renascer de seu pai imortal (Graves, 2008, p. 124). De certa forma, na história, após sua morte, fica subentendido a continuidade dos ideais do coletivo de Vic por Arthur, tornando-o, assim, *imortal* no campo das ideias mesmo após sua morte.

Algo importante a tratar também é a localização e o ambiente da sede do Coro. No bilhete que Arthur recebe, há um endereço que remete ao Recife Antigo¹², uma localização real

¹² É interessante trazer que o Recife Antigo, administrativamente, é somente Bairro do Recife. Popularmente ele é chamado de (Recife) Antigo.

da cidade do Recife; entretanto, o casarão mostrado no início do capítulo 2 (Figura 9) é popularmente conhecido *Casarão da Várzea*, localizado no bairro da Várzea, no Recife próximo a Universidade Federal de Pernambuco. Assim, há essa realocação e *reimaginação* do Recife Antigo. Essas escolhas, de colocar um casarão abandonado em específico no Recife Antigo (que já é cheio deles), é puramente sentimental. Para mim, o Recife Antigo tem muito dessa atmosfera de algo que *parou no tempo* pela arquitetura e também algo que é *plural e contemporâneo* devido aos grandes eventos que ocorrem lá e os pontos turísticos como a Torre de Cristal de Ricardo Brennand e a Caixa Cultural, entre tantos outros. Também me passa o ar de *abandono* e algo *esquecido* e solitário, principalmente quando se passeia por lá de noite ou pela madrugada, então queria trazer um pouco dessa atmosfera para o quadrinho com a figura de um casarão decadente que, infelizmente, é o estado em que se encontra o Casarão da Várzea atualmente. Algo importante a se destacar também é o tempo em que a história se passa. Como queria que fosse *contemporâneo*, escolhi o tempo presente (mais precisamente datas próximas a época da publicação da HQ — o início de 2023). Escolha que traria mais ainda esse mito grego e tratado estético do século XIX para a atualidade, mas agora de forma literal.

Figura 9 - O Coro



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

3.1.2 Diana e Cérebro

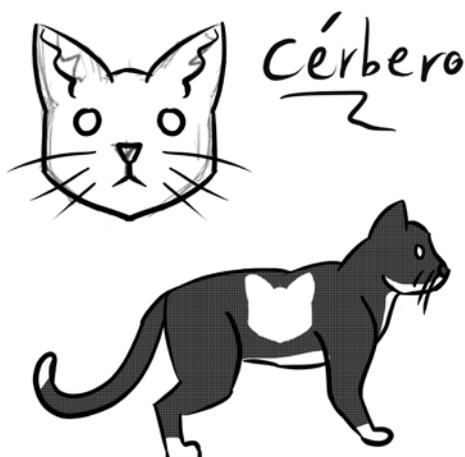
Ainda partindo das ideias saídas do estudo dos deuses gregos: “[...] [Zeus] gerou Apolo e Ártemis (Diana entre os romanos)” (Graves, 2008, p. 68); assim, Diana nasceu como a irmã gêmea de Arthur, alguém com quem ele pudesse conversar e, conseqüentemente, mostrar um pouco do que ele estava pensando para quem estava lendo. Além disso, ela serve como alguém para *alinhar* Arthur a seguir seus sonhos e deixar de ser alguém assim tão teimoso (Figura 10). A ideia de Arthur ser médico foi reaproveitada para Diana. Outras referências às tragédias gregas é o gato Cérebro que no original era um cão de três cabeças que cuida do Tártaro (Graves, 2008, p. 113), mas em ‘O Artista’ é o gato de Vic com duas manchas laterais em forma de gato (Figura 11).

Figura 10 – Diana



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

Figura 11 - O Gato



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

3.2 Organização e trama

Após a ideação de Arthur e Vic (juntos aos coadjuvantes), onde e quando a história iria se passar, eu tinha uma base sólida para trabalhar o conceito da estética do ‘Nascimento da Tragédia’. O ideal entre apolíneo e dionisíaco que Nietzsche via no teatro grego e teria encontrado em Wagner.

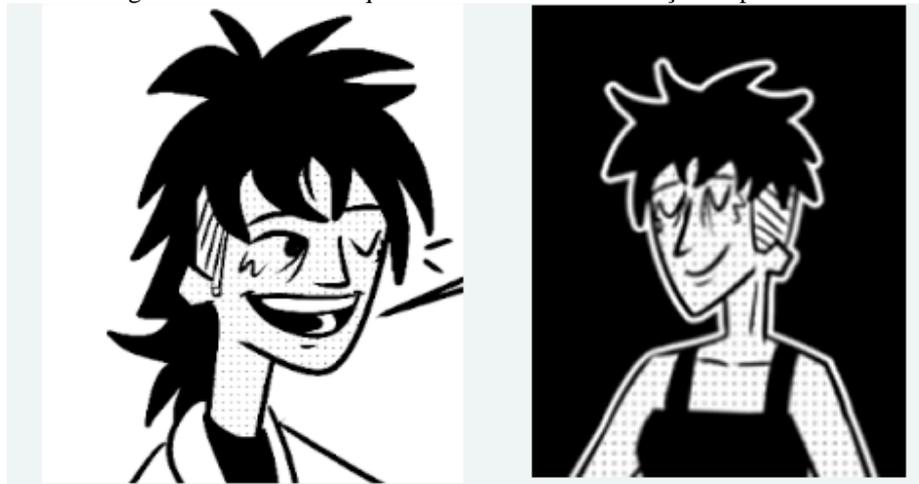
Ao final, *O Artista* é a jornada do isolado, rabugento e conservador (no sentido das artes) Arthur entrando em contato com Vic, que é quase que seu completo oposto, sendo esperançoso, inconsequente e sorridente, mesmo com um atestado dizendo que ele irá morrer em pouco tempo. O tempo que Arthur passou com Vic o mudou, não só suas ideias, mas também sua aparência, como é possível observar na Figura 12 juntamente a Vic (Figura 13).

Figura 12 - Montagem com recortes do quadrinho trazendo a mudança da aparência de Arthur da Nóbrega



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2025.

Figura 13 - Montagem com recortes do quadrinho trazendo a mudança da aparência de Vic Miranda



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2025.

É interessante observar o primeiro encontro entre o dionisíaco e o apolíneo (Figura 14), em que Arthur, frustrado por não conseguir expor, faz comentários maldosos acerca das fotografias de Vic, o qual responde de forma amena e até debochada. No início, Arthur via Vic como alguém menor, mas guardando o bilhete com o endereço do Coro para conversar com sua irmã ao final do primeiro ato (Figura 15) demonstra já seu interesse, ou até desespero, em tentar dá uma última chance à arte.

Figura 14 - O primeiro encontro de Arthur e Vic



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

Figura 15 - Arthur e Diana no bar



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

O segundo capítulo é focado na adaptação de Arthur a Vic e ao Coro. Inicialmente Arthur tem uma resistência ao encanto dionisíaco, mas se deixa levar apesar do mau humor. A nova visão, o contato com uma nova realidade faz com que ele se inspire a produzir mais. Acredito também que a própria ideia de ter companhia o faz querer produzir mais, pois, como é dito e mostrado algumas vezes durante a obra, Arthur não tem muitos amigos além da própria irmã.

Após um período de adaptação ocorre a conversa em que Vic faz referência ao Eterno Retorno¹³ (Figura 16) e Arthur fica sabendo do diagnóstico da morte precoce (de Vic) até então desconhecida pelo protagonista. É neste momento que Arthur entra em contato com uma pequena amostra da forma como Vic encara a vida. Após esse momento, Arthur se enche de determinação, tenta fazer valer cada momento e se entrega verdadeiramente à arte.

¹³ Exercício metafísico de Nietzsche que em síntese é se todas as suas ações se repetissem eternamente após sua morte, no caso você vivesse essa vida eternamente em *looping*, você tomaria as mesmas ações que toma agora? (Gane, 2020, p. 43-45).

Figura 16 - Fragmento do quadrinho que faz referência ao Eterno Retorno



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

É importante observar que o sonho (Figura 17) é o que motiva Arthur a fazer sua pintura final (que não é mostrada como artifício de roteiro para que o leitor imagine a pintura que quiser), também é uma referência direta à uma passagem do texto de Nietzsche (2020, p. 29–30)¹⁴ e a uma colagem presente em Nietzsche: um guia gráfico, de Laurence Gane e ilustrado por Piero (2020, p. 14) (Figura 18).

Figura 17 - O sonho



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

¹⁴ Passagem citada a partir de “*Eudemos*, um diálogo de Aristóteles do qual só existem fragmentos; pensamento semelhante se acha em Sófocles, *Édipo em Colono*, vv. 1224-6” (Nietzsche, 2020, p. 138), que é: “Raça miserável e efêmera, filhos do acaso e da fadiga, por que me obrigas a te dizer o que em nada te ajudará ouvir? A melhor coisa é inalcançável para ti: não haver nascido, não ser, nada ser. E a segunda melhor coisa para ti, é — Brevemente morrer”.

Figura 18 - Ilustração que foi tomada como referência para pesadelo de Arthur da Nóbrega (Figura 17)



Fonte: GANE, Laurence. Nietzsche: um guia gráfico; Ilustrações de Piero; tradução de Beatriz Medina. Rio de Janeiro: Sextante, 2020. p. 14.

Então, em um último conflito entre Dionísio e Apolo, o ego de Arthur vence e ele resolve se separar de Vic para expor sozinho. Nesse instante Vic vai até seu ápice como personagem e se mata pela arte, para o Coro, e não para sua doença. E Arthur, arrependido e em choque encontra seu *equilíbrio apolíneo-dionisiaco*, assim como Nietzsche afirmava (ou o idealizava) que Wagner representava.

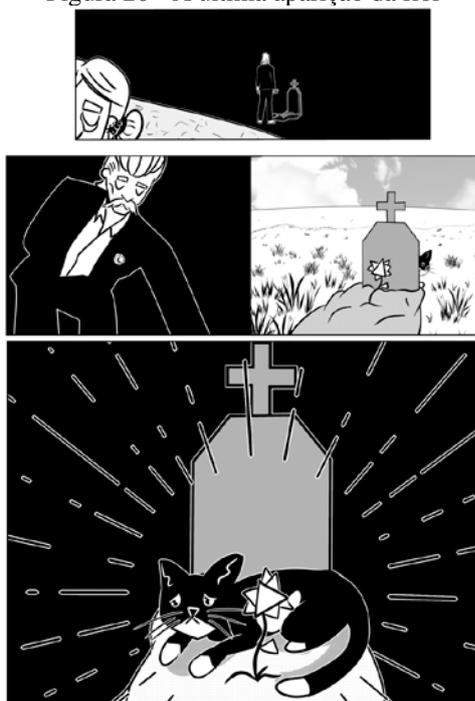
Alguns pontos importantes e curiosos a se destacar é o segundo momento em que Arthur vai para o Coro e coloca uma flor murcha em uma goteira e depois essa flor floresce e Arthur a coloca no túmulo de Vic (Figuras 19 e 20). Algo que, simbolicamente, indica a amizade e que algo estava florescendo naquele local, mas parte disso se foi com Vic. Outro ponto é que o gato Cérbero, por muitas vezes, representa o próprio Coro só pela sua presença e também pela intimidade com Arthur. Além disso, há a referência do próprio visual final de Arthur que tem um grande bigode fazendo referência a Friedrich Nietzsche (último quadro da Figura 12).

Figura 19 - A primeira aparição da flor



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

Figura 20 - A última aparição da flor



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

A ideia de colocar o diagnóstico de início e a ideia de que o *tempo está acabando* logo na primeira página é um *hook*¹⁵ para que o leitor fique instigado a continuar. Juntamente às sequências surrealistas de sonhos de Arthur que passam entre capítulos e pequenos lapsos de tempo da história. Outro ponto importante é que não são capítulos e sim *atos*, mais uma vez remetendo ao teatro, que separam a obra.

¹⁵ “Gancho” em inglês. Termo utilizado por roteiristas para algo que chame a atenção da audiência logo no início de uma trama.

4 O PROCESSO: DE IDEIAS PARA PÁGINAS

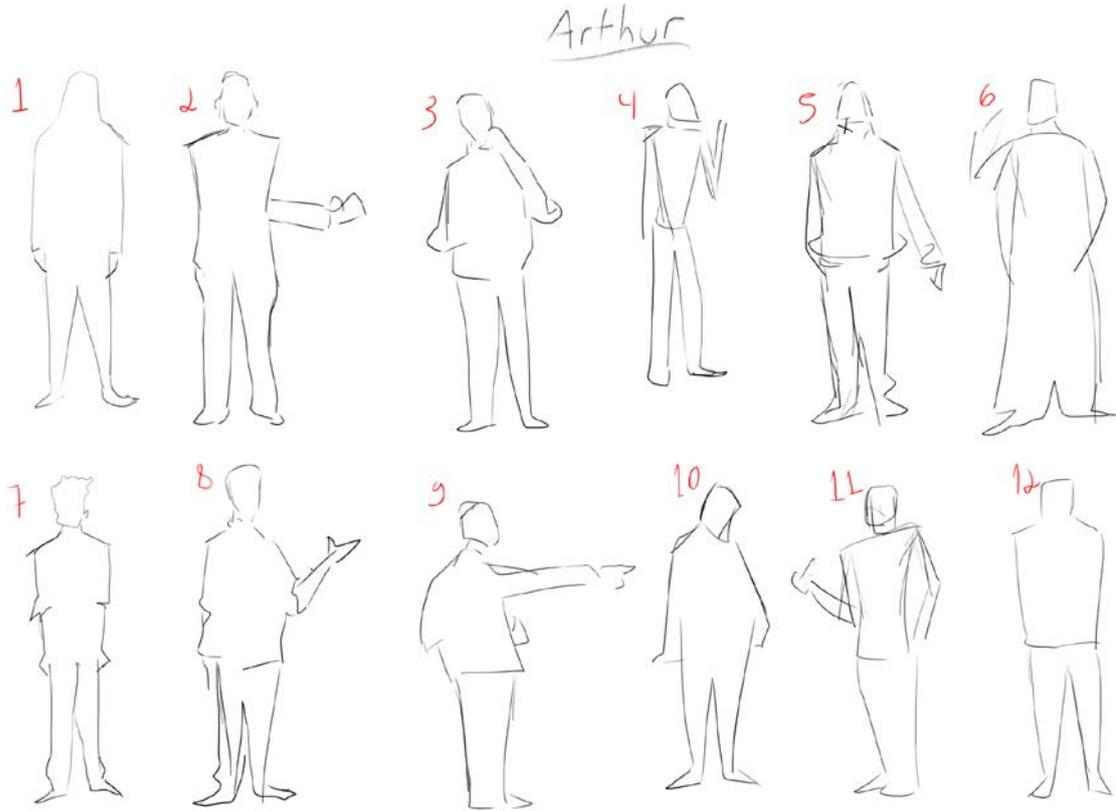
Irei tratar agora do processo da feitura da *novel*, minhas ideias e dificuldades ao longo do processo. É importante destacar que a obra foi feita inteiramente em formato digital. Utilizei-me do aplicativo *Clip Studio Paint* para a feitura das páginas das páginas, esboços e *designs* iniciais dos personagens.

4.1 Os Personagens

Partindo para o *design* dos personagens. Após definir suas personalidades e pesquisar suas origens nos mitos gregos, parti para a escolha das silhuetas que melhor representam suas identidades (Figuras 21 e 22). Tal método visa retirar todas as possibilidades da mente de quem faz o design e gerar mais possibilidades de forma simples e intuitiva (só com a silhueta do personagem) para, assim, escolher as melhores e, conseqüentemente, a definitiva. A quantidade nessa parte era mais importante que a qualidade, então fiz muitos rabiscos para depois escolher alguns e refiná-los e gerar uma variação interna entre eles (Figura 23). Posteriormente, tendo um esboço rudimentar de como eles seriam (Figura 6) a partir das silhuetas, fiz o *turnaround*¹⁶ de cada um para usar de guia para que os desenhos ficassem consistentes entre si em todo o quadrinho (Figuras 24 e 25). Diana e Cérbero, sendo secundários, não passaram por tantos processos. Após a criação de Vic e Arthur os secundários e até a criação do ambiente ficou mais simples. Então as Figuras 10 e 11 representam o *design* inicial e definitivo de Diana e Cérbero.

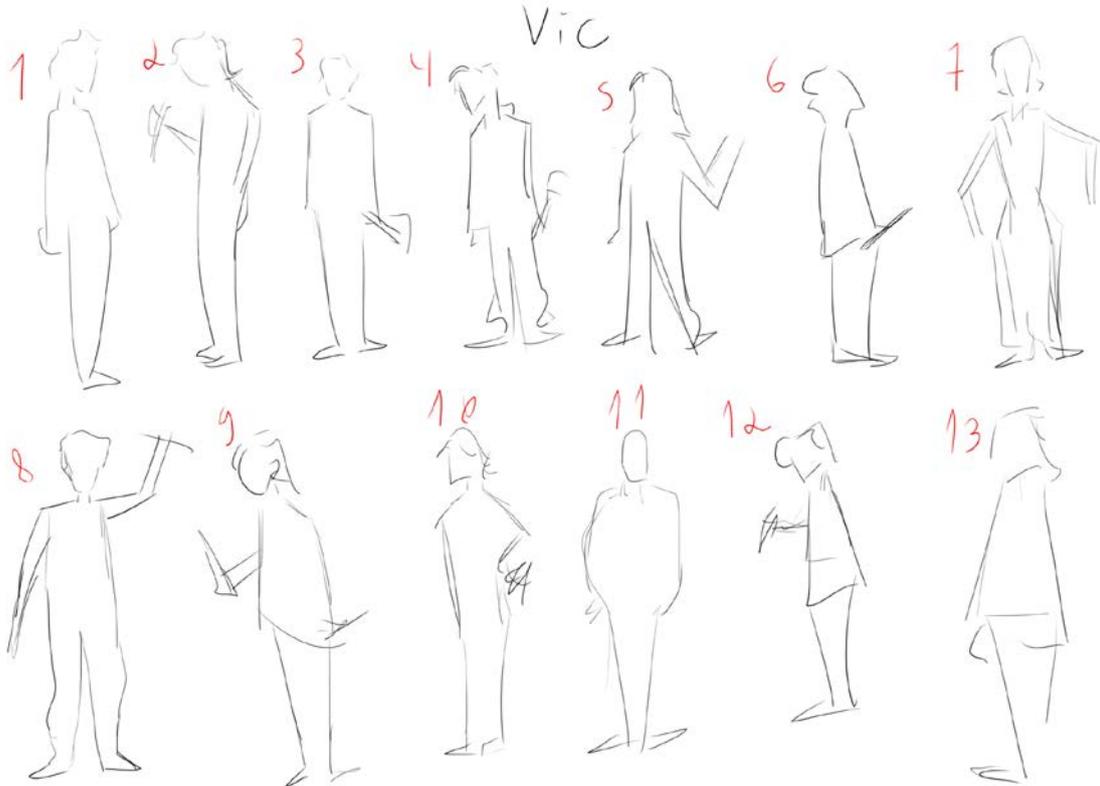
¹⁶ “Dar meia volta” em tradução livre. Este termo, no meio da animação, quadrinhos etc., representa a visualização de algum personagem ou objeto em vários ângulos (frente, costas, lado) para que, posteriormente, seja possível manter a “unidade entre os desenhos” da obra em si.

Figura 21 - As primeiras silhuetas de Arthur

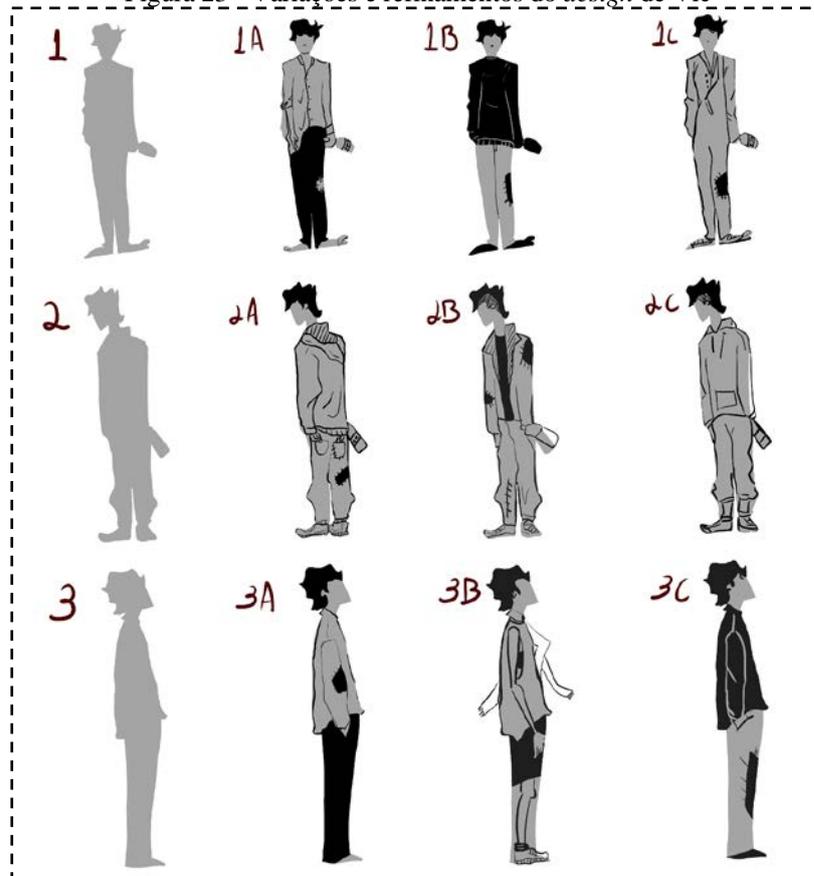


Fonte: Produção do autor. Carpina, 2023.

Figura 22 - As primeiras silhuetas de Vic

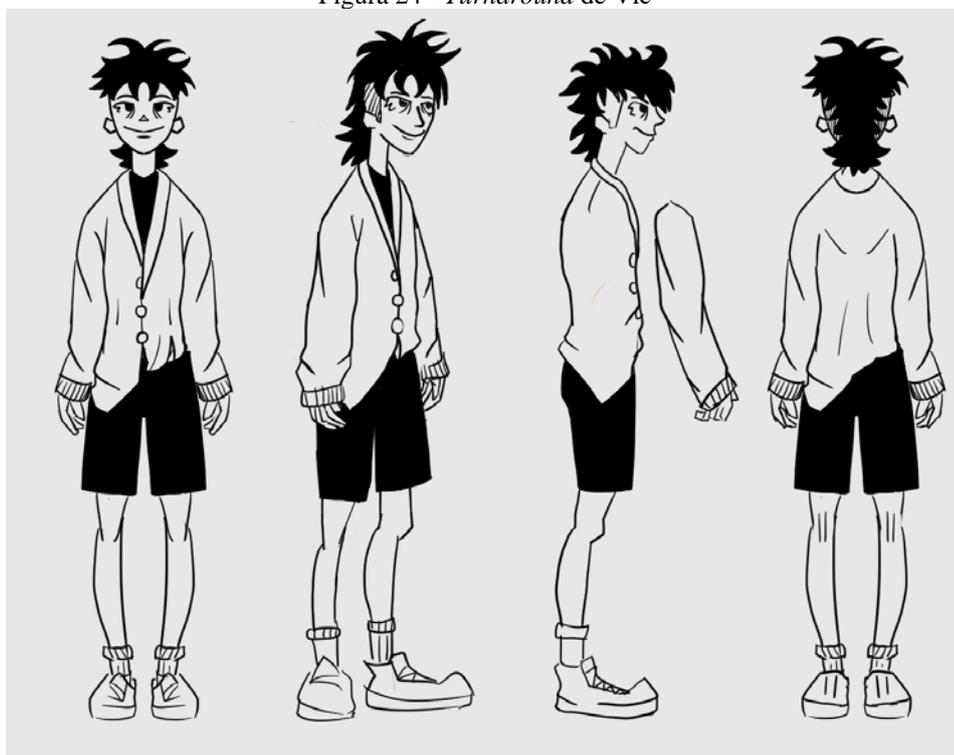


Fonte: Produção do autor. Carpina, 2023.

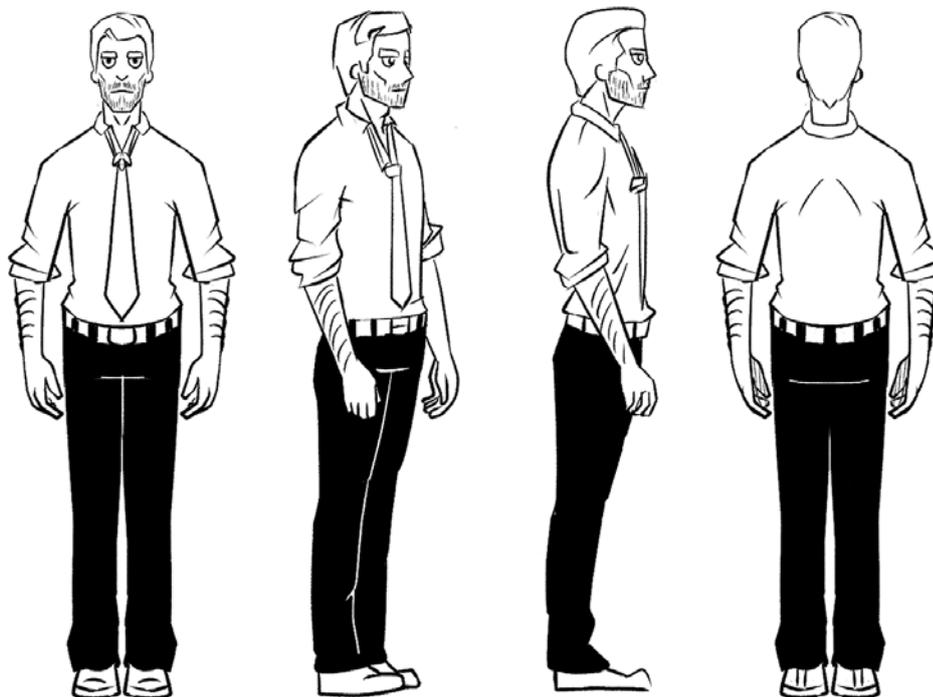
Figura 23 - Variações e refinamentos do *design* de Vic

Fonte: Produção do autor. Carpina, 2023.

Figura 24 - Turnaround de Vic



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2023

Figura 25 - *Turnaround* de Arthur

Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

4.2 As páginas

A feitura de uma página pode ser dividida em: análise do roteiro escrito, *storyboard*¹⁷, esboço das páginas, balonização, arte final dos personagens e efeitos de finalização (Marqs, 2022, p. 21–38). Produzir o quadrinho após o roteiro pronto foi desgastante, mas prazeroso ao mesmo tempo devido a extensão da obra que não defini de início, apenas fui fazendo a quantidade de páginas que achei que ela necessitava. Algumas ideias estavam previstas para o roteiro, mas conceitos como a rosa na sede do Coro foram criadas durante a fase de criação das páginas em si, não do texto. Por isso foi importante o “*storyboard*”, algo como um “teste” de como iria ficar a página. É importante ressaltar que o fluxo de leitura na composição da página é muito importante ser definida nesta parte da criação do quadrinho, é a linha que divide uma leitura clara e coesa de um quadrinho e a confusão por parte do leitor (McCloud, 2008, p. 32–33). Fluxo nada mais é como o olhar do leitor vai correr pela página (é possível observar esse “fluxo” representado pela linha vermelha na direita da figura 27). Observa-se abaixo um

¹⁷ “História em quadros” em tradução livre. Basicamente o esquema desenhado preliminar de como ocorrerá a quadrinização da página. Visando a simplicidade e a clareza.

exemplo de um trecho do roteiro virando *storyboard* (esquerda da Figura 26), o rascunho (direita da Figura 26) e, posteriormente, a página finalizada (esquerda da Figura 27).

Arthur está deitado em algum banco de praça, ele parece desolado. Narração em *off*: 'Negado mais uma vez'

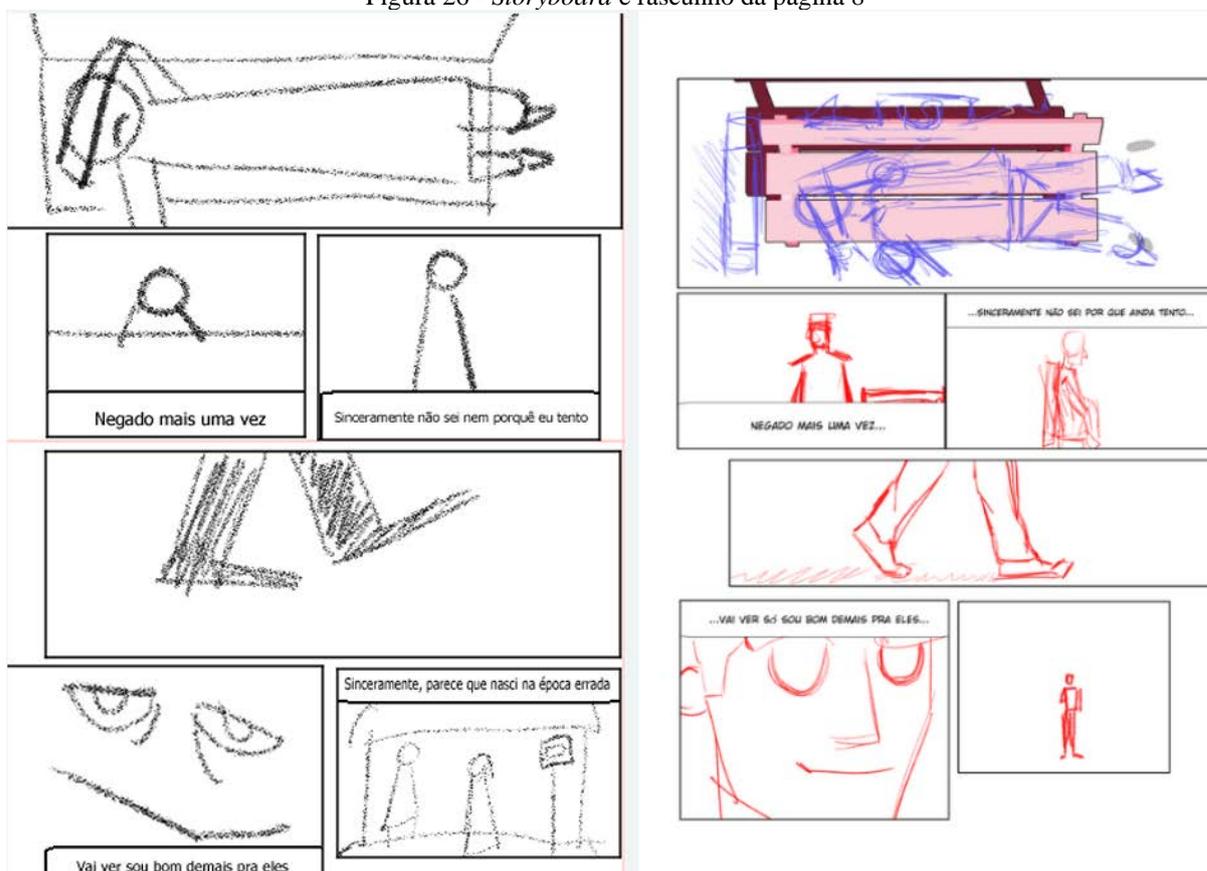
Ele se levanta, sua postura é caída e ele olha para baixo. Narração em *off*: 'Sinceramente não sei nem porquê eu tento'

Arthur vai andando. Narração em *off*: 'Vai ver sou bom demais pra eles'

Arthur dá um sorriso confiante

Arthur está no ponto de ônibus. Narração em *off*: 'Sinceramente, parece que nasci na época errada.'

Figura 26 - *Storyboard* e rascunho da página 8



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2023.

Quadro 1 - Distinções de assistências no produto final da HQ

Distinções de assistências no produto final da HQ		
Página	Quem fez	O que foi feito
Capa	Bia Moreira	Colorização
12	Bia Moreira	Colocação de retículas ¹⁹ para finalização
13	Bia Moreira	Colocação de retículas para finalização
21	Bia Moreira	Desenho do cenário e finalização com retículas
22	Bia Moreira	Desenho do cenário e finalização com retículas
23	Bia Moreira	Desenho do cenário e finalização com retículas
30	Bia Moreira	Desenho do cenário e finalização com retículas
31	Bia Moreira	Desenho do cenário e finalização com retículas
32	Bia Moreira	Desenho do cenário e finalização com retículas
33	Bia Moreira	Desenho do cenário e finalização com retículas
35	Pedro Nemrod	Desenho de figurantes no cenário
36	Pedro Nemrod	Desenho de figurantes no cenário
38	Pedro Nemrod	Desenho de figurantes no cenário
39	Bia Moreira	Desenho do cenário e finalização com retículas
40	Bia Moreira	Desenho do cenário e finalização com retículas
41	Bia Moreira	Integração da página de sonho ²⁰
42	Pedro Nemrod	Desenho do cenário e finalização com retículas
43	Pedro Nemrod	Desenho do cenário e finalização com retículas
48	Bia Moreira	Integração da página de sonho
49	Pedro Nemrod	Desenho do cenário e finalização com retículas e desenho de figurante
50	Pedro Nemrod	Desenho do cenário e finalização com retículas
51	Pedro Nemrod	Desenho do cenário e finalização com retículas
52	Pedro Nemrod	Desenho do cenário e finalização com retículas

Quadro 1 - Distinções de assistências no produto final da HQ

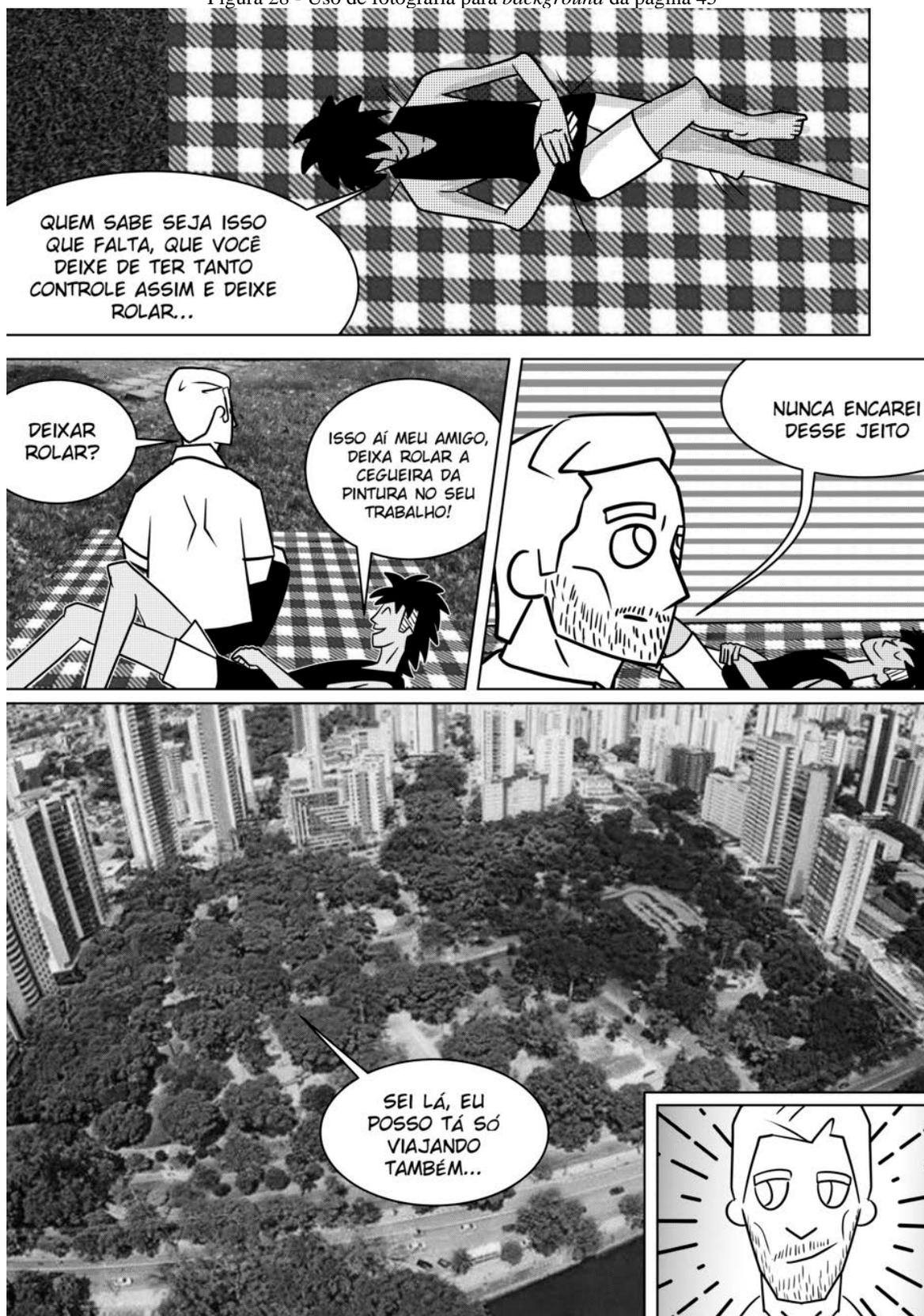
Distinções de assistências no produto final da HQ		
53	Pedro Nemrod	Desenho do cenário e finalização com retículas
54	Pedro Nemrod	Desenho do cenário e finalização com retículas
55	Pedro Nemrod	Desenho do cenário e finalização com retículas
57	Bia Moreira	Integração da página de sonho.
58	Bia Moreira	Desenho do cenário e finalização com retículas
59	Bia Moreira	Desenho do cenário e finalização com retículas
60	Bia Moreira	Desenho do cenário e finalização com retículas
61	Bia Moreira	Desenho do cenário e finalização com retículas
62	Bia Moreira	Desenho do cenário e finalização com retículas
66	Bia Moreira	Integração da página de sonho.
67	Bia Moreira	Desenho do cenário e finalização com retículas
84	Bia Moreira	Desenho do cenário e finalização com retículas

Fonte: Elaborado pelo autor. Carpina, 2025.

¹⁹ São esses “pontinhos” pretos que simulam tons de cinza ao longo da obra.

²⁰ As páginas de Sonho têm, em sua maioria, colagens como destaque. Eu passava as colagens brutas para Bia Moreira com a ideia da composição e ela tinha a liberdade de finalizar as páginas com o desenho do estilo que desejasse.

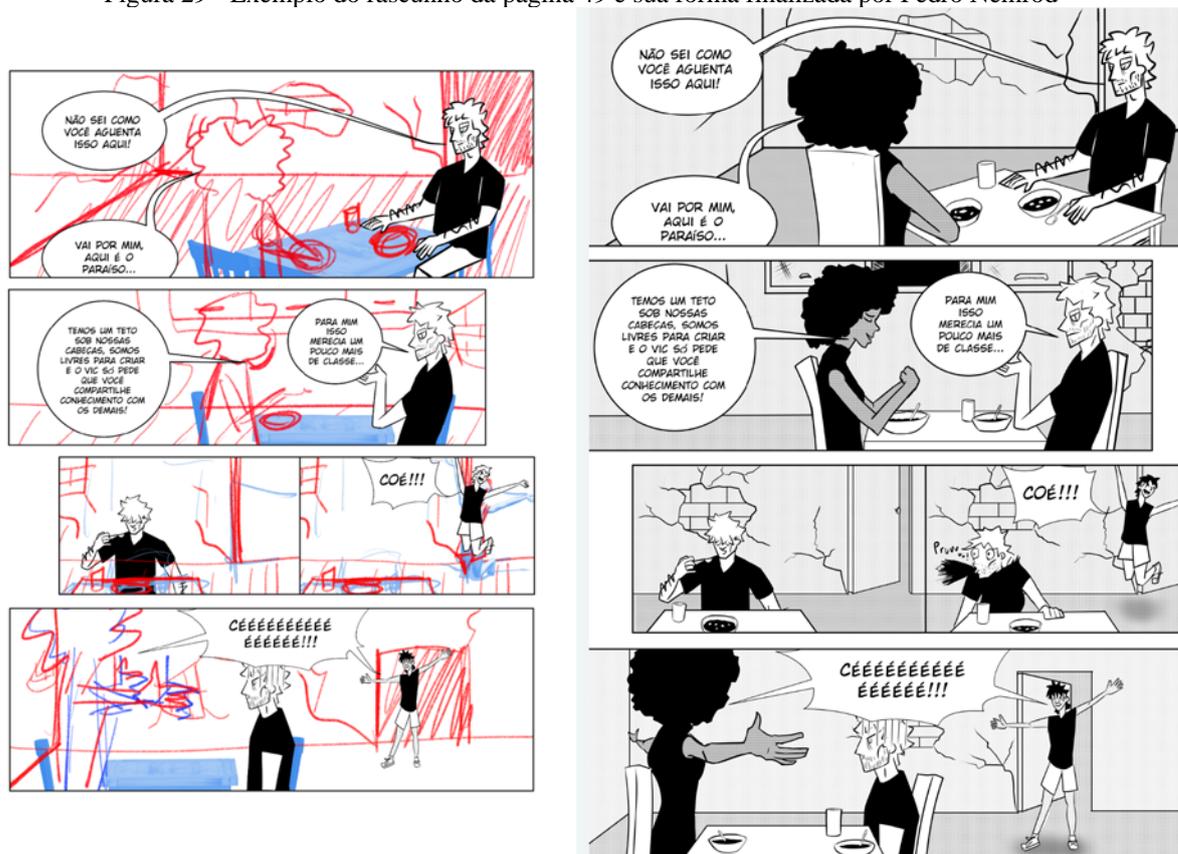
Figura 28 - Uso de fotografia para *background* da página 45²¹



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

²¹ “Plano de Fundo” em tradução livre.

Figura 29 - Exemplo do rascunho da página 49 e sua forma finalizada por Pedro Nemrod



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

4.2.2 A Capa

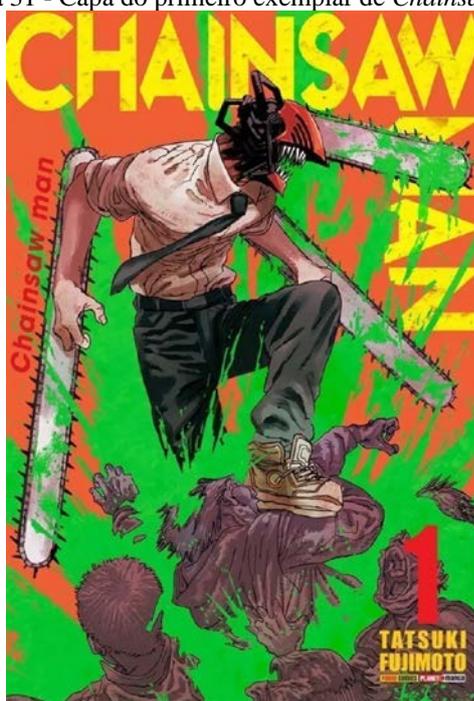
A arte final da capa (Figura 30) foi feita por mim. Ela retrata a sede do Coro (O Casarão da Várzea) de forma distorcida e caótica, em primeiro plano há uma flor em cima de uma pilastra grega, algo que para mim representa muito bem o caos dionisíaco e a ordem apolínea sem ser tão explícito. A ideia também era chamar a atenção de quem fosse ler, então, mais uma vez, recorri à *'Chainsaw Man'*, especificamente a capa (Figura 31) que tem cores vivas e explosivas. Então, quando pedi para Bia fazer a colorização da capa oficial (Figura 32) já tinha a ideia e a referência em mente.

Figura 30 - Capa inicial
 HISTÓRIA E ARTE DE ANTONIO MARCOS E ASSISTÊNCIA DE BIA MOREIRA E
 PEDRO NEMROD



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

Figura 31 - Capa do primeiro exemplar de *Chainsaw Man*



Fonte: Panini. Disponível em: <https://panini.com.br/chainsaw-man-vol-1-achai001r5>. Acesso em: 5 jul. 2025.

Figura 32 - Capa final colorida por Bia Moreira



Fonte: Produção do autor e de Bia Moreira. Carpina, 2024.

5 A EXPOSIÇÃO: DO PARTICULAR AO PÚBLICO

A exposição dá-se aqui em dois sentidos. Tanto a exposição do trabalho finalizado em si, em sua forma virtual, como também a instalação produzida a partir da obra. As próximas partes tratam da finalização e entrega final da BICC em *abril de 2024* e também de sua exposição em *agosto de 2024*.

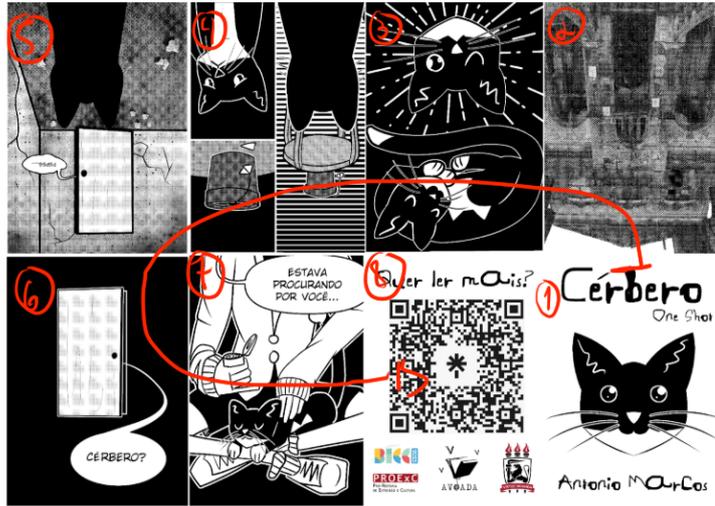
5.1 A finalização da BICC

O quadrinho foi oficialmente lançado no dia *5 de abril de 2024* nas plataformas virtuais de publicação de quadrinhos: *Tapas*, *Fliptru* e *Funktoon*. Entretanto algumas ações foram tomadas antes para o encerramento do projeto.

No final, o zine físico (Figura 34) foi confeccionado e distribuído no Centro de Educação (CE), no Centro de Filosofia e Ciências Humanas (CFCH) e no Centro de Artes e Comunicação (CAC) no dia *4 de abril* (e também no dia anterior, na oficina que será explicada posteriormente). A priori, o zine carrega uma história simples: Cérbero procura Vic e recebe seu carinho, acontece que essas ações vem antes da história principal de ‘O Artista’. Majoritariamente o zine foi utilizado para a divulgação do quadrinho digital, com um código QR²² na parte de trás que leva à história principal. A curta história é um chamariz que mostra um simpático gato e seu misterioso dono em uma construção decadente para atrair o espectador para a história principal. É importante ressaltar que a sequência correta de quadros é como a Figura 33 demonstra, já que a ideia é que com um simples corte ao meio e algumas dobraduras tem-se um pequeno livro com uma folha A4 simples. Também é importante ressaltar que, quando aberto, no verso do zine tinha-se um pequeno cartaz da capa do quadrinho em preto e branco (Figura 30).

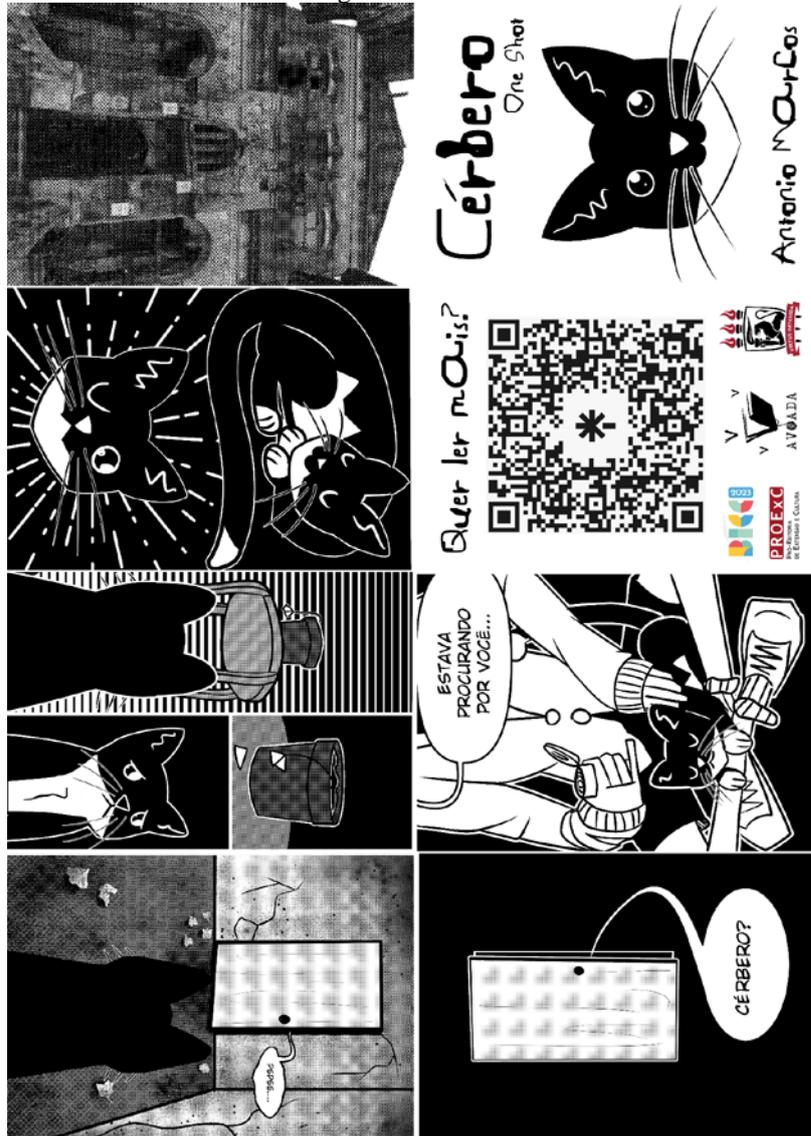
²² *Quick Response Code* ou Código de Resposta Rápida é um tipo de código de barras bidimensional que pode ser lido por smartphones e outros dispositivos com câmera.

Figura 33 - Esquema de leitura do zine



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2025.

Figura 34 - O zine



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

No dia 3 de abril foi realizada uma oficina de quadrinhos no CAC (Figura 35). Ela tinha um conceito simples: fazer as pessoas conseguirem desenhar uma página de quadrinhos. E nesse sentido foi um sucesso. Inicialmente foi explicado sobre a arte sequencial, plano de câmera e houve a exploração de alguns títulos de HQs e *mangás* (Figura 36). Logo após foi feito um exercício utilizando uma página com 16 quadrados impressos (Figura 37) e, em dupla, os participantes tinham que desenvolver uma curta história alternando quem desenhava entre cada quadro, fazendo assim eles terem a noção da arte sequencial de que *uma coisa segue a outra*. A partir desse exercício tiveram-se ótimos resultados (Figura 38). Os segundo e último exercício foram a elaboração de uma página com uma história fechada. A diferença é que agora cada membro da dupla fazia um roteiro e página própria. Podendo variar o tamanho dos quadros e a formatação da página, várias pessoas conseguiram ter êxito e um bom resultado neste último exercício (Figura 39). É importante ressaltar que ambas as ideias foram retiradas do livro ‘Desenhando Quadrinhos’ de Scott McCloud (2008, p. 56–57) e adaptadas para a melhor exploração no ambiente da oficina.

Figura 35 - Oficina de quadrinhos ministrada no dia 3 de abril no Laboratório de Fotografia do CAC



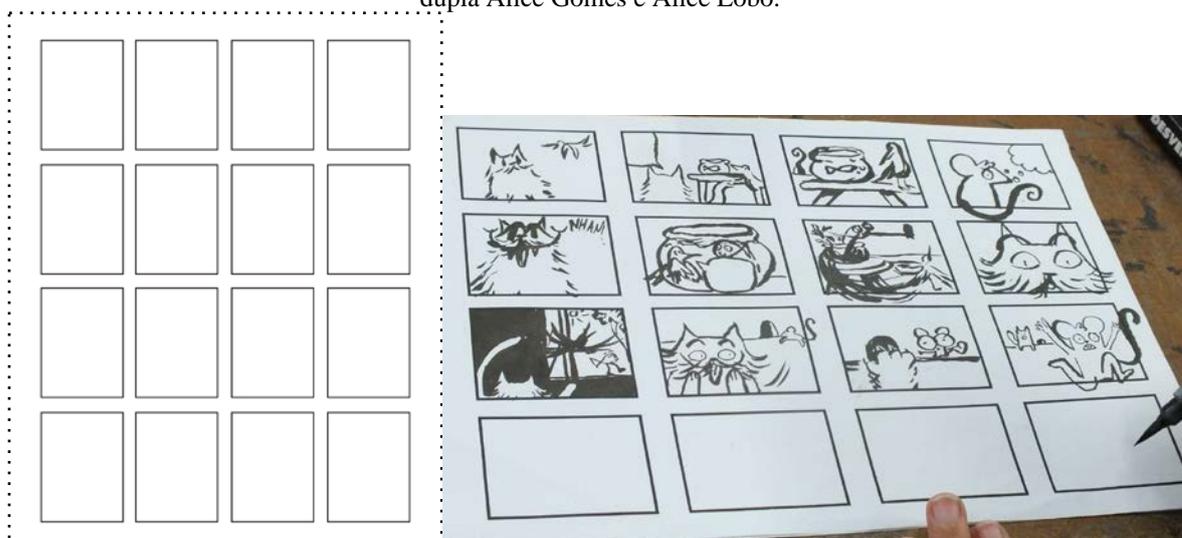
Fonte: Registro fotográfico por Luiz Gabriel Cardona. Recife, 2024.

Figura 36 - Exploração dos quadrinhos



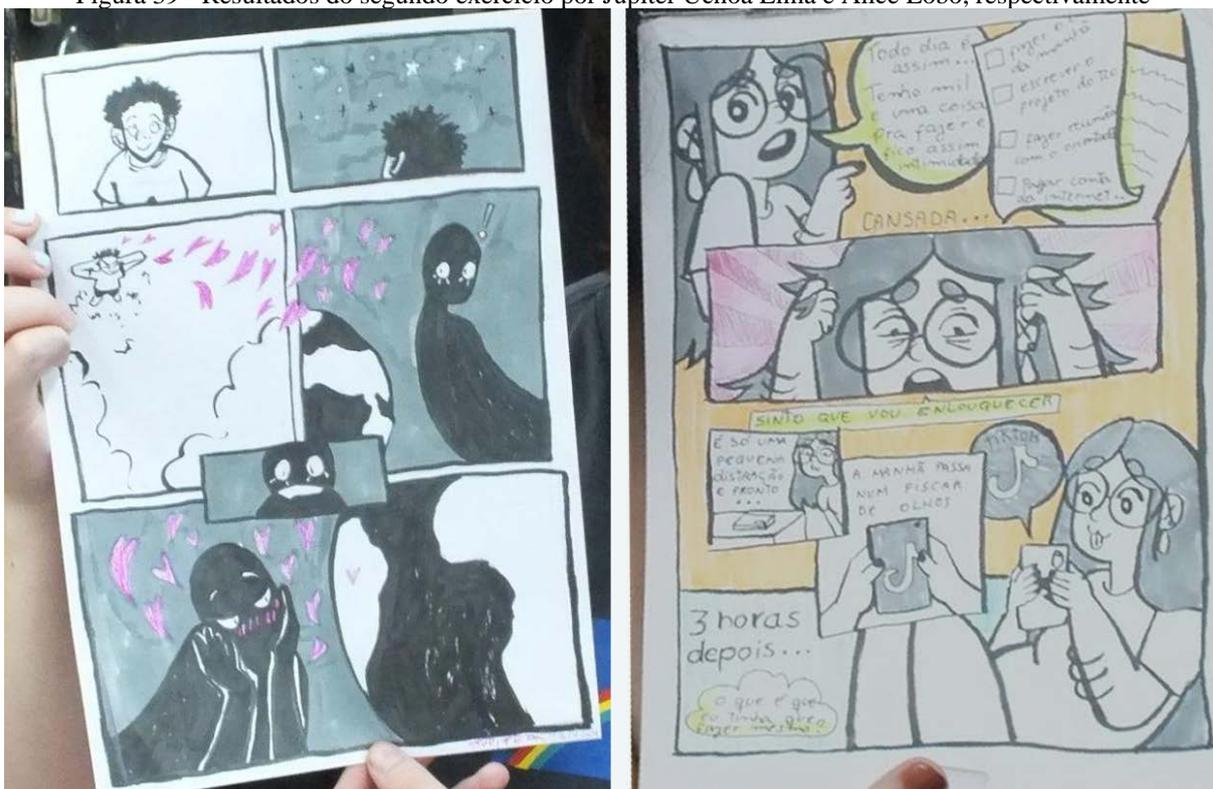
Fonte: Registro fotográfico por Luiz Gabriel Cardona. Recife. 2024.

Figuras 37 e 38 - Modelo da página utilizada para o primeiro exercício e resultado do primeiro exercício pela dupla Alice Gomes e Alice Lobo.



Fonte: Produção do autor e registro fotográfico por Luiz Gabriel Cardona. Recife, 2024.

Figura 39 - Resultados do segundo exercício por Júpiter Uchoa Lima e Alice Lobo, respectivamente



Fonte: Registro fotográfico por Luiz Gabriel Cardona. Recife, 2024.

5.2 A Exposição da instalação

A priori minha ideia inicial seria a elaboração de uma caixa maltrapilha (Figuras 40), algo que iria combinar com o coletivo fictício criado no quadrinho, com algumas das minhas anotações que fiz durante a fabricação do quadrinho e leituras já referidas (Figuras 41–46). Assim, uma simples caixa de papelão revestida com pedaços de papelão e com algumas anotações, desenhos e partes do livro do Nietzsche com um código QR ao fundo (que levaria para o *linktree*²³ com as múltiplas plataformas em que o quadrinho estaria disponível para leitura) tomaria conta de um dos centros expositivos do Instituto de Arte Contemporânea (IAC Benfica), no dia 30 de agosto de 2024 até 31 de outubro do mesmo ano junto às outras peças da exposição da edição da BICC em questão.

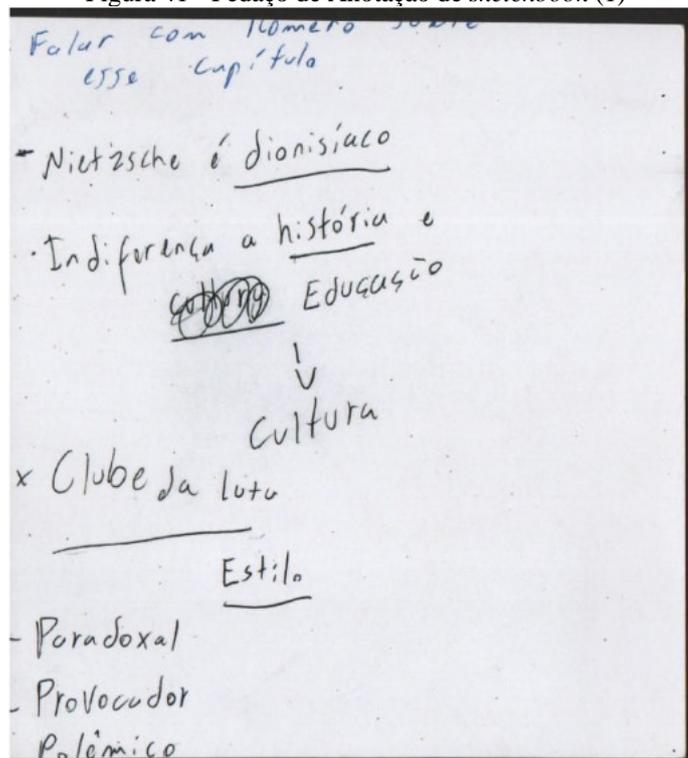
Figura 40 - Montagem que traz as várias visões da caixa maltrapilha: Assinatura de Arthur, O Coro Vive e o Fundo da Caixa



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

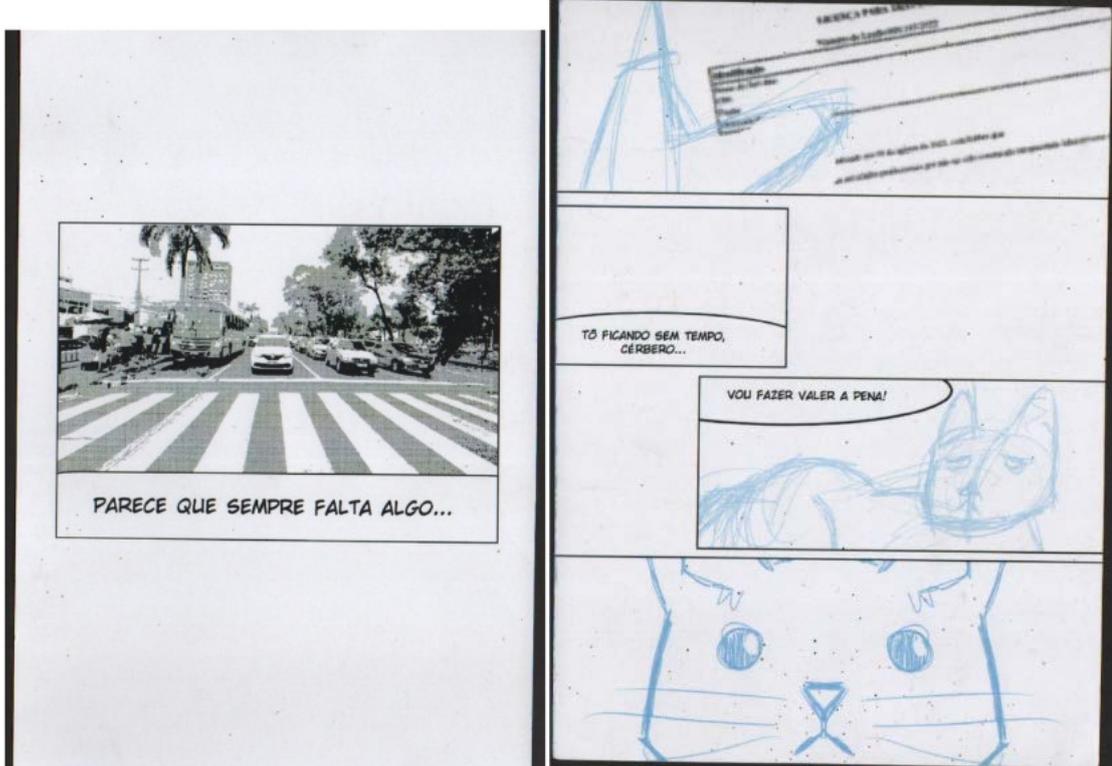
²³ Plataforma online em que vários *links* podem ser anexados em uma só página para ficar mais intuitivo ao público acessar diferentes sites ou redes sociais de uma mesma pessoa.

Figura 41 - Peça de Anotação de sketchbook (1)



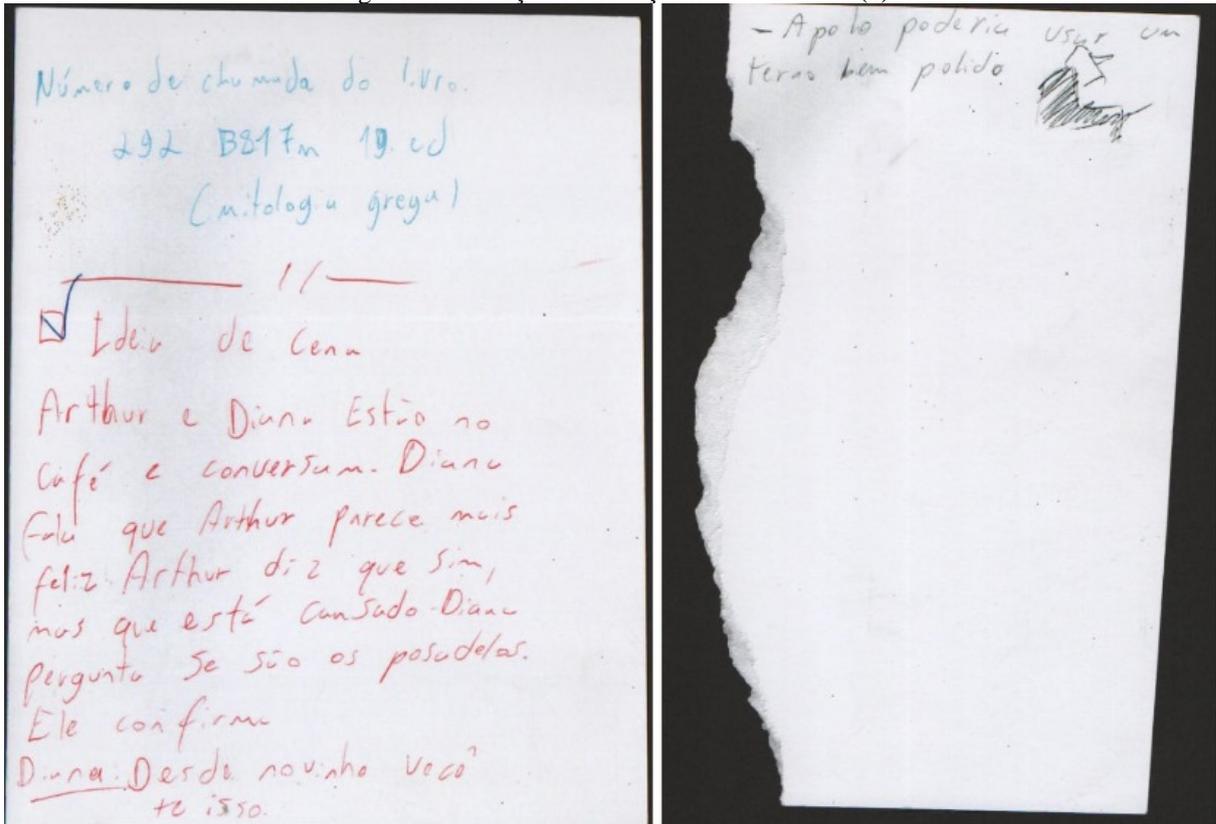
Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

Figura 42 - Página integral e rascunho de uma das primeiras páginas



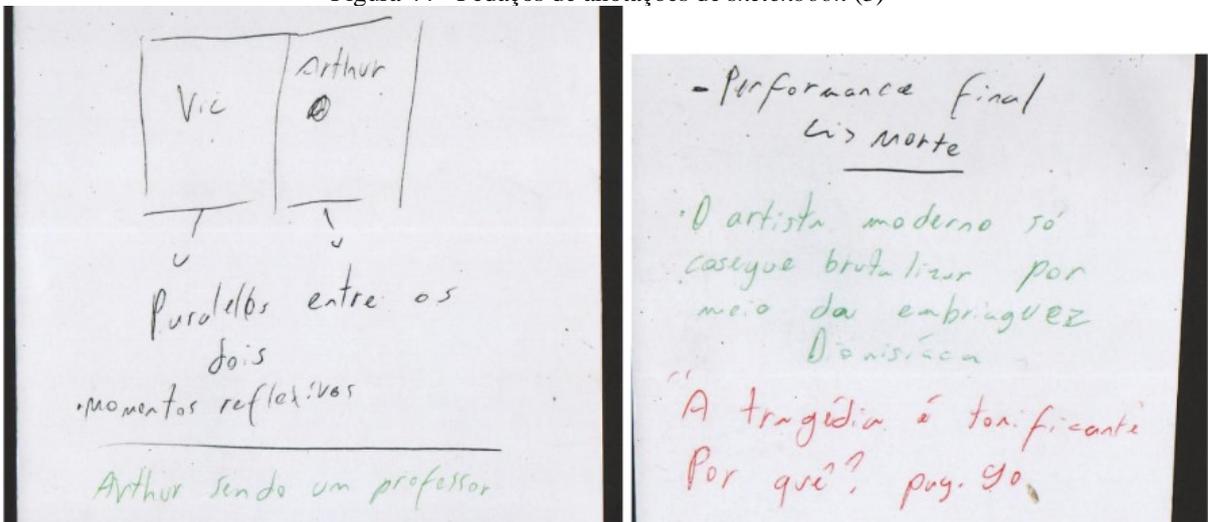
Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

Figura 43 - Pedacos de anotações de sketchbook (2)



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

Figura 44 - Pedacos de anotações de sketchbook (3)



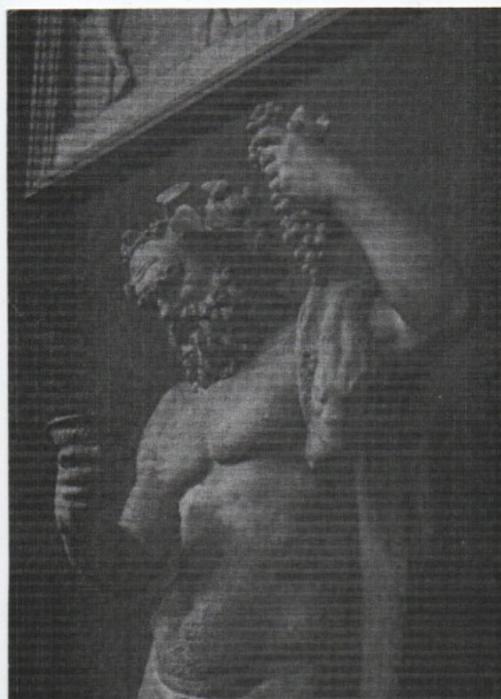
Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

Figura 45 - Página 53 de 'O Nascimento da Tragédia' e Figura de Dionísio

público, algo análogo ao coro trágico. Temos que negar em silêncio tal possibilidade e somos levados agora a nos admirar com a audácia da asserção schlegeliana, tanto quanto com a natureza totalmente diversa do público grego. Pois havíamos sempre pensado que o espectador apropriado, fosse ele qual fosse, precisaria permanecer sempre consciente de que tem diante de si uma obra de arte e não uma realidade empírica; ao passo que o coro trágico dos gregos é obrigado a reconhecer nas figuras do palco existências vivas. O coro das Oceânides acredita ver efetivamente à sua frente o titã Prometeu e considera a si próprio tão real como o deus na cena. E será que o mais elevado e puro tipo de espectador é o que, qual as Oceânides,⁵⁵ considera Prometeu corporalmente presente e real? E seria o signo do espectador ideal correr para o palco e livrar o deus de seus tormentos? Nós havíamos acreditado em um público estético e tínhamos o espectador individual por tão mais habilitado quanto mais estivesse em condições de aceitar a obra de arte como arte, isto é, esteticamente; e agora a expressão de Schlegel nos dá a entender que o perfeito espectador ideal deixa o mundo da cena atuar sobre ele, não ao modo estético, mas sim corpóreo, empírico. "Oh, esses gregos!", suspirávamos nós. "Eles nos põem por terra a nossa estética!" Mas, uma vez acostumados a isso, voltávamos a repetir a sentença schlegeliana, sempre que o coro vinha à baila.

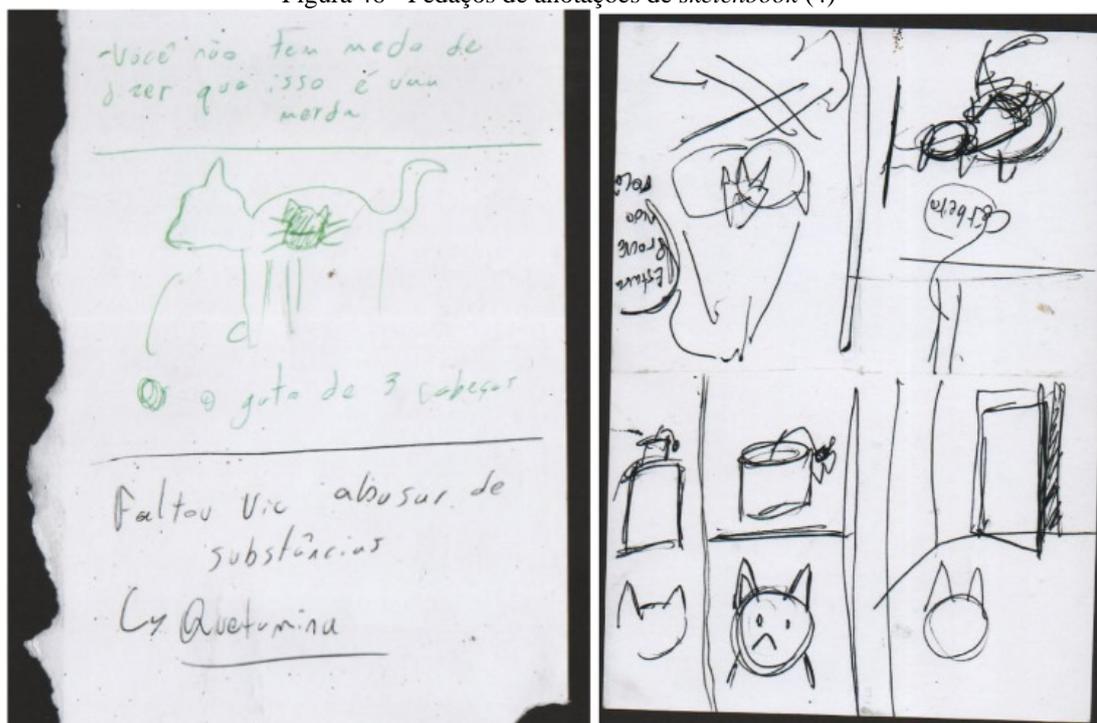
Mas aquela tradição tão explícita fala aqui contra Schlegel: o coro em si, sem o palco, ou seja, a configuração primitiva da tragédia, e aquele coro do espectador ideal não são compatíveis um com o outro. Que espécie de gênero artístico seria esse que fosse extraído do conceito de espectador e do qual se considerasse o "espectador em si" como a verdadeira forma? O espectador sem espetáculo é um conceito absurdo. Tememos que o nascimento da tragédia não possa ser explicado nem por uma alta estima da inteligência moral da massa nem pela noção do espectador sem espetáculo, e temos o problema por demasiado profundo para ser sequer roçado por considerações tão superficiais.

Uma compreensão infinitamente mais valiosa do significado do coro já nos fora revelada por Schiller no famoso



Fonte: Parte integral de 'O Nascimento da Tragédia' de Nietzsche/ Modificado pelo autor. Disponível em: <https://blog.lartduvin.com.br/quem-e-o-deus-do-vinho/>. Acesso em: 6 jul. 2025.

Figura 46 - Pedacos de anotações de sketchbook (4)



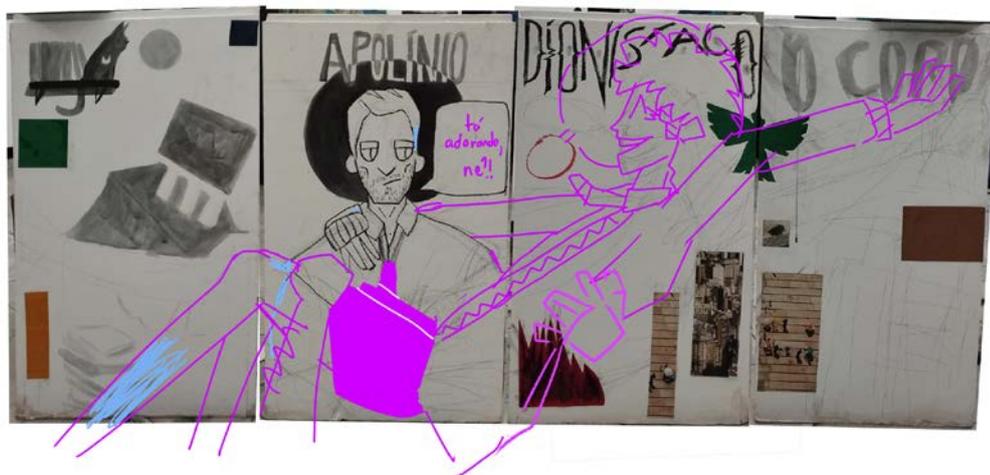
Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

A ideia era ser subversivo e ousado, acho que ao final de todo o projeto estava pensando mais como Vic do que qualquer outra coisa. O cerne em si era trazer para o mundo tangível algo que esses personagens, principalmente Arthur após a sua jornada, faria para uma exposição de si mesmo e, ao mesmo tempo, ser um chamariz para o quadrinho. Assim como uma boa capa conta um pouco da história e testa *fisgar o leitor na primeira olhada*, queria fazer algo curioso, que levasse as pessoas a manusear e tatear, quase que investigar, o que esse conjunto de elementos que, a princípio, poderiam parecer aleatórios, estão juntas e o que isso teria haver com quadrinhos. Essas eram algumas das ideias que tinha em mente, para mim parecia perfeito e subversivo do jeito que almejava, mas ao fundo, para quem viria realmente de fora (que era o foco) iria ser algo solto e talvez até vago.

A posteriori, graças a um dos coordenadores e criadores da BICC, Talles Colatino, que me deu a sugestão de não só colocar minha caixa ao meio de uma das salas da exposição, mas também personalizar a superfície, o cubo maior em que a caixa estaria, com uma narrativa que fizesse menção à própria história e ao que estava sendo contado ali. Achei simplesmente genial e imediatamente iniciei a feitura das ilustrações no cubo, em conjunto com minha amiga artista e *designer*, Alice Gomes.

A ideia era: trazer a dupla principal e uma pequena sinopse da história. A ilustração completa, observada na montagem digital (um esboço da época) da Figura 47, mesmo sendo um esboço preparatório para a arte final — o processo todo levou dois dias e, entre eles, elaborei essa montagem com intervenção digital para me guiar melhor — já é possível observar Arthur segurando Vic nos braços, um esboço rudimentar do interior de um ateliê e também o esboço da sede do Coro no quadrinho. Agora, vamos analisar por partes ou melhor, pelas faces.

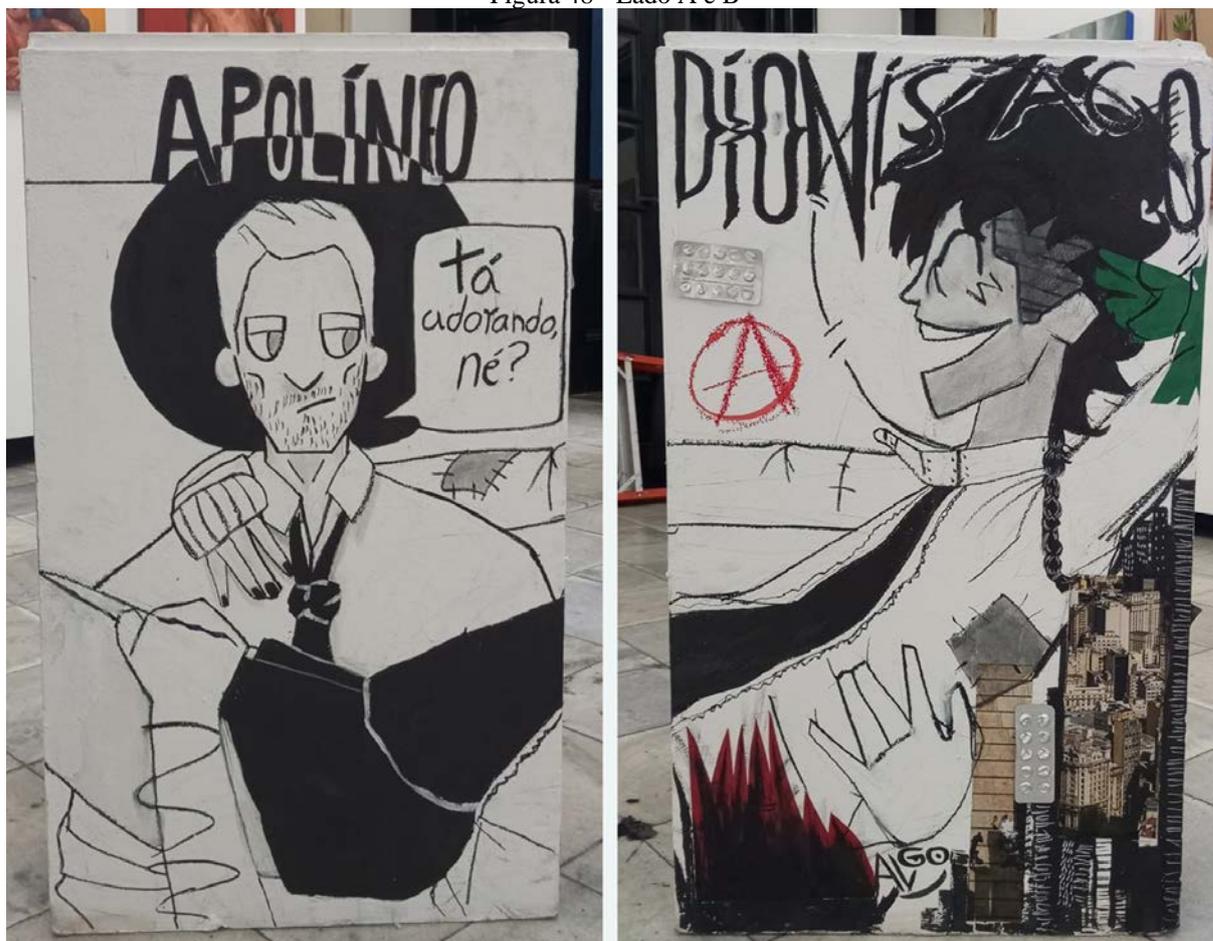
Figura 47 - Rascunho por meio de intervenção digital para visualizar como seria a finalização do cubo



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

A Figura 48 (Lado A e B) mostra os principais lados, já que representam os personagens como um todo. No lado A quase que em perfeita ordem está Arthur com a cara séria segurando Vic e perguntando “tá adorando, né?”, fazendo uma referência à própria exposição. A disposição ordenada e quase calculada (se comparada com as demais faces) faz referência ao próprio Arthur, o Apolíneo referenciado ao topo dessa face. Já no Lado B (Figura 61), Vic é mostrado se divertindo e com um grande sorriso no rosto. A composição é caótica tanto pelos desenhos como pela presença de colagens (material fornecido por Alice Gomes de improviso, na hora), o que transforma o lado B em uma grande junção de mídias e intervenções. É caótico e libertador, assim como a personalidade de Vic, o Dionisíaco referenciado ao topo em letras estilizadas. Fazendo referência a história é possível observar uma cartela de remédios logo a frente do rosto de Vic e também a colagem de prédios e paisagens urbanas no lado inferior direito (dado que a história principal se passa na Região Metropolitana do Recife), o observador já estaria situado mais ou menos na paisagem e nos dois personagens principais nessa leitura inicial do lado A e B.

Figura 48 - Lado A e B



Fonte: Registro fotográfico por Alice Gomes. Recife, 2024.

A Figura 49 (Lados C e D) complementam a história. O lado C tem o título de ‘O Coro’, mais algumas colagens e uma caricatura do *Casarão da Várzea*, fazendo referência a sede do coro na história e também ao desenho da capa do quadrinho. O Lado D faz referência ao ateliê que Arthur usou, no primeiro andar da sede do Coro. Nele (e também em toda a obra) foram utilizados canetões, marcadores, nanquim puro e diluído para ter-se mais variação tonal, também foi-se utilizado giz pastel oleoso em algumas partes especificamente coloridas. O lado D apresenta uma tela de uma árvore sem folhas em um cavalete pequeno em cima de uma mesa, uma xícara de café, muitos livros e o gato Cérbero observando tudo calmamente. De certa forma, o lado D está mais ligado a Arthur e o lado C à Vic, pelas temáticas e personalidades deles já exploradas. Assim, tem-se um pequeno *resumo visual* e, em certa medida, forma uma arte sequencial do que é o quadrinho.

Figura 49 - Lado C e D

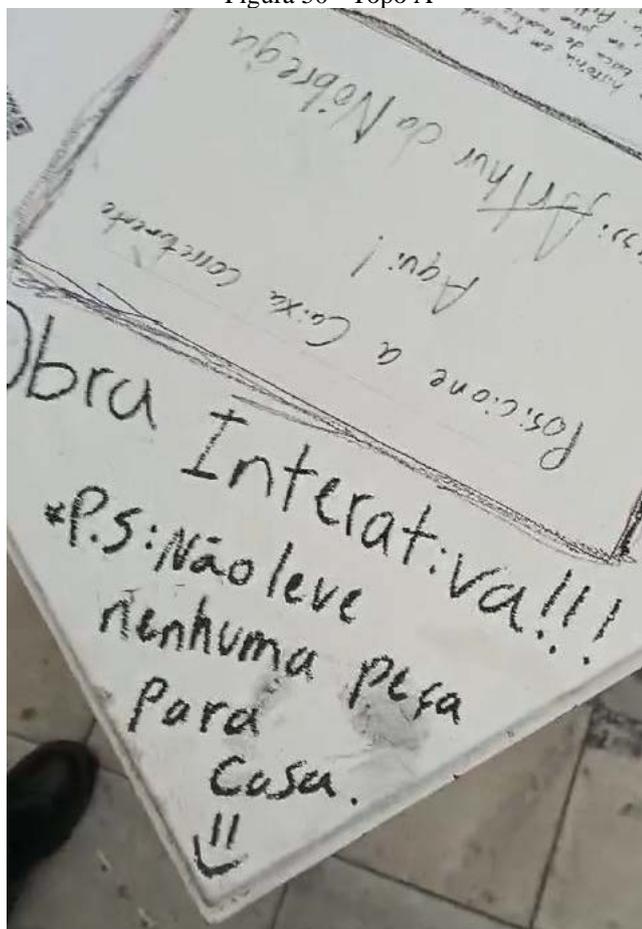


Fonte: Registro fotográfico por Alice Gomes. Recife, 2024.

Agora partindo para o topo, onde a caixa com os recortes ficava localizada. A Figura 50, Topo A, faz uma referência específica à BICC. Lê-se “Obra interativa!!! *P.S: Não leve nenhuma peça para casa =)”. Por si só o texto já se faz entender, mas coloquei ele ali fazendo

referência de um caso onde uma HQ “foi desaparecida” na mesma exposição da BICC, porém no CAC. Primeiramente, a exposição foi dividida em duas devido a grande quantidade de obras e demanda espacial de cada uma. A primeira parte ocorreu na Galeria Capibaribe, no CAC, e a segunda, onde a minha obra esteve exposta, foi feita no IAC. Na Galeria Capibaribe havia sido exposta também a obra em formato de quadrinhos de Alice Lobo, o nome era ‘Seguindo os passos’, tinha a HQ para ser vista, lida e folheada e algumas folhas coladas na parede para a visualização geral do público. Acontece que, em algum dos dias da exposição, sumiram com o encadernado, especula-se que levaram por engano. Procurou-se muito, mas continuou em desaparecimento e Alice teve que adaptar sua maneira de apresentar sua obra na exposição, literalmente fixando as páginas impressas diretamente na parede. Essa mensagem no Topo A foi mais uma referência a esse acontecido do que qualquer outra coisa. No retângulo demarcado, onde a caixa estaria, é possível ler “Posicione a caixa aqui! ass: Antonio Marcos” e essa parte ficava coberta pela caixa, então não é tão relevante assim, mas vale comentar. É possível observar também, no canto superior esquerdo, um pedaço de um código QR que levava ao *linktree* da história.

Figura 50 - Topo A



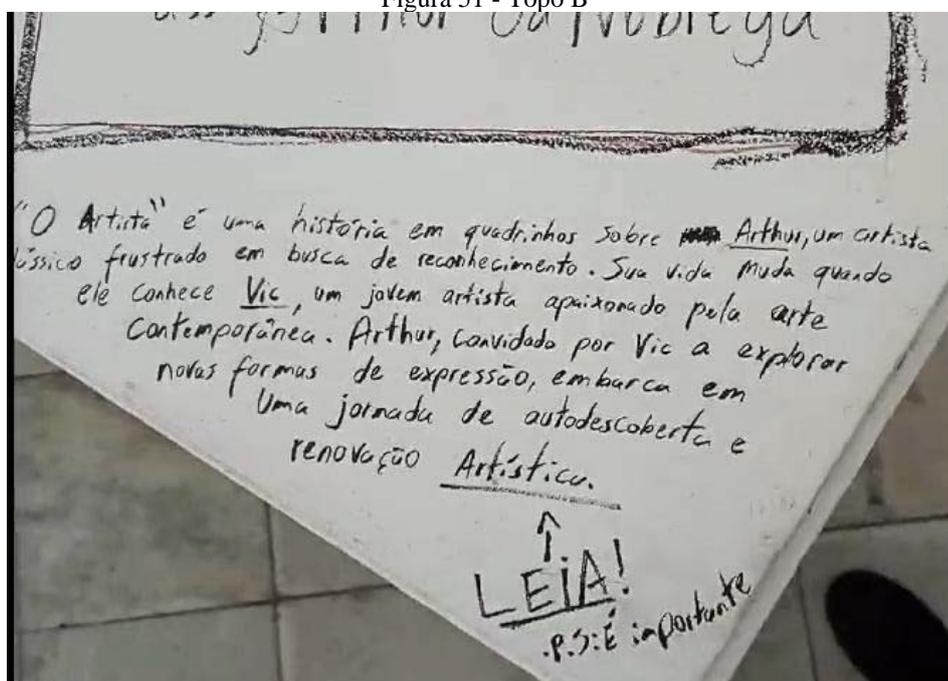
Fonte: Registro fotográfico por Alice Gomes. Recife, 2024.

As Figuras 51 e 52 têm um pequeno resumo da história em quadrinhos e o arroba dos participantes que ajudaram a confeccionar a obra, no caso eu e Alice. A sinopse diz:

“O Artista” é uma história em quadrinhos sobre Arthur, um artista clássico frustrado em busca de reconhecimento. Sua vida muda quando ele conhece Vic, um jovem artista apaixonado pela arte contemporânea. Arthur, convidado por Vic a explorar novas formas de expressão, embarca em uma jornada de autodescoberta e renovação artística.

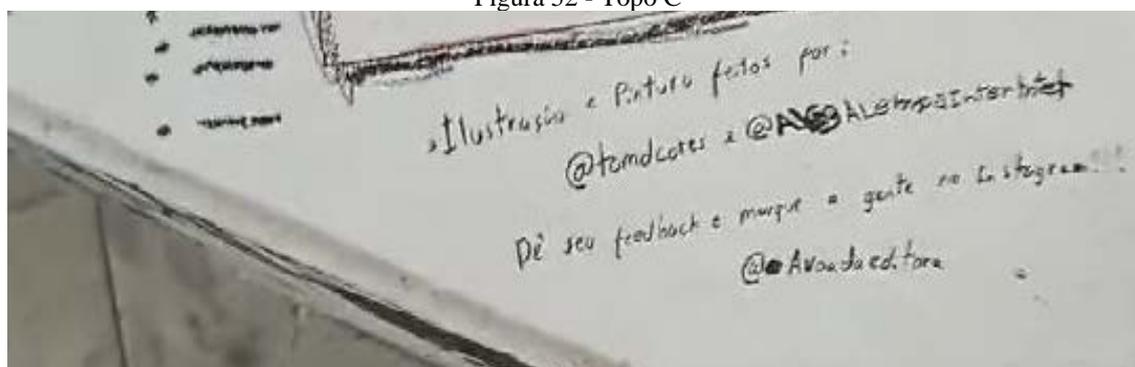
A sinopse foi colocada a pedido de Tales que, ao meu ver, no tempo presente, deixam completas a exposição em conjunto da obra interativa e do cubo e, o mais importante, inteligível e palpável para o grande público, não retirando o *ar investigativo* que era a minha intenção inicial.

Figura 51 - Topo B



Registro fotográfico por Alice Gomes. Recife, 2024.

Figura 52 - Topo C



Registro fotográfico por Alice Gomes. Recife, 2024.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final vejo que é uma autocrítica é necessária. o quadrinho ficou muito grande, quase 100 páginas, e fazer isso em um curto período com limite de tempo foi uma insanidade — a BICC requer que seja feito qualquer projeto num período de seis meses — porque foi preciso fazer a pesquisa teórica, adaptação, roteiro, *design* e o quadrinho na íntegra. Hoje eu vejo isso (e na época também passei a ver), mas essa era uma daquelas histórias (ou obras) que precisavam ser feitas. Se eu pudesse voltar no tempo e me alertar acerca do trabalho que teria, com certeza *faria tudo igual*. Entretanto, a pressa e a minha inexperiência com quadrinhos desse porte na época são evidentes para mim e para o leitor mais atento. O formato e as margens das páginas não estão aplicados corretamente (pros padrões do mercado), o que pode ser justificado já que não visava imprimir e, digitalmente tal erro é *disfarçado*. Há uma ausência grande de figurantes, principalmente no Coro que, em teoria, tinha um fluxo constante de pessoas. E os elementos da própria estrutura dos quadrinhos são subaproveitados em longos diálogos com plano e contraplano que poderiam ser resumidos em páginas mais interessantes para o olhar do leitor como as páginas iniciais, visíveis nas Figuras 53 e 54, as quais são exemplos de como eu poderia ter tratado melhor certas cenas no quadrinho, não só utilizando, mas explorando mais tudo que essa linguagem pode propiciar. Atualmente, vejo que meu traço nessa história não me agrada muito, para mim é muito “travado” e sem variação de linhas — o que também quer dizer que consegui melhorar, perceber elementos que antes não via e aplicá-los de outras maneiras —, tudo devido ao velho ditado *dar um passo maior que a perna*. Consegui dar esse passo, mas ao custo de qualidades técnicas e elementos subexplorados.

Figura 53 - Página 4 da HQ. Os últimos quadros diminuindo à medida que vão se repetindo dão uma ideia de continuidade e, em certa medida, até de tédio. Este é um bom exemplo do uso da linguagem dos quadrinhos.

RECIFE- 22 DE MARÇO DE 2024



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

Figura 54 - Página 5 da HQ. A ausência de pessoas nesse quadro isolado dá uma ideia de solidão muito grande, algo que rima com o que está sendo dito, ou seja, “parece que falta algo” ali



Fonte: Produção do autor. Carpina, 2024.

Entretanto, fico feliz que, em alguns momentos, como no 4^o Ato, consegui transmitir o sentimento de luto e perda que Arthur sentia por Vic, juntamente a tristeza de Diana em deixar o irmão sozinho no cemitério e a esperança que Arthur tem ao final em encontrar Cérbero e olhar um velho esboço no seu caderno de desenhos. Nesses momentos sinto orgulho de mim mesmo por ter feito isso. Enfim, hoje, meados de 2025, vejo e produzo coisas muito diferentes do início de 2024 e espero que daqui a uns 5 anos, por exemplo, eu olhe para trás e consiga ver mais do que consigo ver agora, melhorando cada vez mais e quadrinizando continuamente. Para mim, nos dias de hoje, ‘O Artista’ é um *xodó*, um *xodó* que às vezes dá vontade de ajeitar e reformular por completo, mas que, ao fazê-lo, apagaria parte da minha história como artista, então é um *marco* para mim tanto como quadrinista, como roteirista e desenhista de que: **sim é possível!** Realmente foi uma experiência marcante e que nunca esquecerei.

Por fim, a experiência d’O Artista foi enriquecedora em todos os sentidos. Ver a criação de uma ideia tornando-se realidade por meio de quadrinhos; administrar um time, mesmo que pequeno, para a finalização das páginas e execução da oficina; a criação da instalação para a exposição e a própria leitura e crítica das pessoas tanto leigas quanto do meio dos

quadrinhos/arte foi algo único e inspirador. Como toda experiência em arte, sempre aprendemos muito com o processo e, ainda, o processo tanto de feitura de quadrinhos quanto de pesquisa de roteiro reverbera em mim. Em um sentimento que busca sempre trazer algo melhor ou diferente do que já foi visto. Entender a fundo determinado assunto é muito difícil, principalmente filosófico, mas se eu consigo explicar e ilustrar isso para outras pessoas de forma que elas entendam, então eu posso explicar e entender para mim mesmo (McCloud, 2006, p. 1). Por fim, acredito que ‘O Artista’ peça uma continuação. Finais abertos pedem isso, talvez daqui a algum tempo eu o faça, mas, por hora, não tenho planos. Quem sabe adaptar o “Caso Wagner” de Nietzsche? Não sei.

REFERÊNCIAS

- BRASIL, Luiz Antônio de Assis. **Como escrever ficção: um manual de criação literária**: Colaboram de Luís Roberto Amabile - 1ª Edição - São Paulo: Companhia das Letras, 2019.
- BURNETT, Henry. **Para ler o nascimento da tragédia de Nietzsche**. São Paulo: Edições Loyola, 2012. (Coleção de leituras filosóficas).
- FIGHT Club. Direção: David Fincher. Produção: Ross Grayson Bell; Ceán Chaffin; Art Linson; John S. Dorsey. Alemanha; EUA: 20th Century Fox, 1999.
- FIGHT Club. *In*: FILMGRAB. **FILMGRAB**. Lorigné, França. 14 nov. 2010. Disponível em: <https://film-grab.com/2010/11/14/fight-club/#bwg853/52600>. Acesso em: 2 jan. 2025.
- FUJIMOTO, Tatsuki. **Chainsaw Man: Vol. 1**. São Paulo: Panini, 2025. Disponível em: <https://panini.com.br/chainsaw-man-vol-1-achai001r5>. Acesso em: 1 jul. 2025.
- GRAVES, Robert. **O Grande Livro dos Mitos Gregos**. São Paulo: Ediouro, 2008.
- HELITZER, Mel. **Como escrever humor** / Mel Helitzer; tradução Rick Goodwin. - 1. ed. - Rio de Janeiro: Gryphus, 2014. 220 p.
- GANE, Laurence. **Nietzsche: um guia gráfico**; Ilustrações de Piero; tradução de Beatriz Medina. Rio de Janeiro: Sextante, 2020.
- KURY, Mário da Gama (Trad.). Prometeu acorrentado / Ésquilo. *In*: **O melhor do teatro grego**: edição comentada. Tradução e notas de Mário da Gama Kury; apresentação geral, material de apoio e revisão das notas de Adriane da Silva Duarte. Rio de Janeiro: Zahar, 2013. p. 24–90.
- LEFRANC, Jean. Tradução de Lúcio M. Endlich Orth. **Compreender Nietzsche**. Petrópolis: Rio de Janeiro: Vozes, 2005.
- MARQS, Raoni. **Como fazer mangá**. São Paulo: Japorama Editora e Comunicação, 2022.
- McCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: M.Books do Brasil, 2008.
- McCLOUD, Scott. **Desvendando Quadrinhos**. São Paulo: M.Books do Brasil, 2005.
- NIETZSCHE, Friedrich. **O Nascimento da Tragédia**. Tradução: Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia de Bolso, 2020.
- OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1977.
- PIMENTEL, Lúcia Gouvêa. Processos artísticos como metodologia de pesquisa. **ouvirOUver**, Uberlândia, v. 11, n. 1, p. 88–98, 2015. DOI: 10.14393/OUV16-v11n1a2015-5. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/ouvrouver/article/view/32707>. Acesso em: 1 dez. de 2024.

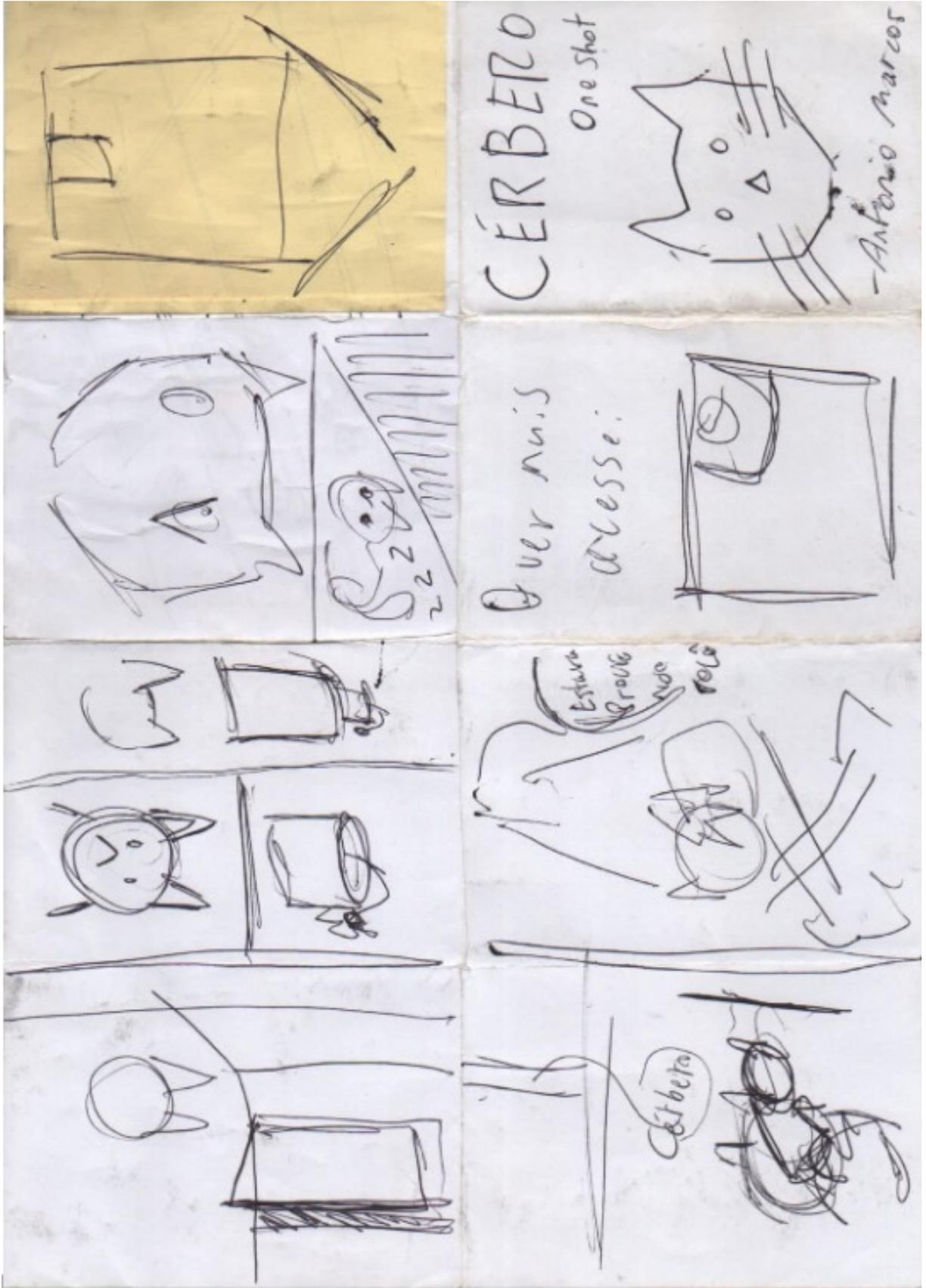
SILVA, Antonio Marcos Júnior. **O Artista**. Tapas, Carpina, 21 mar. 2024. Disponível em: <https://tapas.io/series/OArtista>. Acesso em: 20 Jul. 2025.

SILVESTRE, Eugénio. **A unificação alemã e o Império Alemão: aspectos políticos, sociais e econômicos**. Revista Militar, Lisboa, n. 2573/2574, p. 645–663, jun./jul. 2016. Disponível em: <https://www.revistamilitar.pt/artigo/1137>. Acesso em: 2 jul. 2025.

THE LIGHTHOUSE. Direção: Robert Eggers. Produção: Rodrigo Teixeira; Lourenço Sant'Anna; Jay Van Hoy; Youree Henley. Estados Unidos da América: A24, 2019.

THE LIGHTHOUSE. *In*: FILMGRAB. **FILMGRAB**. [S.l.]. 2 fev. 2024. Disponível em: Disponível em: <https://film-grab.com/2020/08/11/the-lighthouse/>. Acesso em: 2 abr. 2025.

APÊNDICE A - O RASCUNHO DO ZINE



APÊNDICE B - ATA DA OFICINA DE QUADRINHOS

Ata - Oficina de Quadrinhos - 14h - 17h30

Evellyn Thayná Ribeiro Vieira

- *Locutor do Alarimado*

Giovanna Vitória da Silva Souza

Maria Vitória Gonçalves da Silva - BACHARELADO

Renan Elizeu da Silva

Júpter Ulhoa Lima

• Alice Ramos Lobo

• Alice Gomes Maria Alice Gomes de Araújo

- Guilherme de Lima Animateka

- Luana Cohen Carrera

- Bianca Emmily Souza de Lima

Monitores

Beatriz Moreira da Nóbrega

Liz Gabriel Cardoso Pereira

Pedro Montet da Silva