

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS**

Luísa Cabral Mahl

**GAROTA AZUL NA CAIXA BRANCA – DOCUMENTAÇÃO E
(RE)FORMULAÇÃO DE UM *ZINE* INDEPENDENTE**

Santa Maria, RS
2019

Luisa Cabral Mahl

**GAROTA AZUL NA CAIXA BRANCA – DOCUMENTAÇÃO E
(RE)FORMULAÇÃO DE UM *ZINE* INDEPENDENTE**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Artes Visuais – Bacharelado em Desenho e Plástica, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM - RS) como requisito para obtenção do título de **Graduação em Artes Visuais.**

Orientadora: Prof. Dra. Helga Corrêa

Santa Maria, RS
2019

Luisa Cabral Mahl

**GAROTA AZUL NA CAIXA BRANCA – DOCUMENTAÇÃO E
(RE)FORMULAÇÃO DE UM *ZINE* INDEPENDENTE**

Trabalho de Conclusão de Curso de
Graduação em Artes Visuais – Bacharelado
em Desenho e Plástica, da Universidade
Federal de Santa Maria (UFSM - RS) como
requisito para obtenção do título de
Graduação em Artes Visuais.

Aprovado em 27/06/2019

Santa Maria, RS
2019

AGRADECIMENTOS

Agradeço à banca examinadora pela disposição, especialmente à minha orientadora Helga Corrêa e meu antigo orientador José Goulart, cujo apoio incondicional nestes anos de graduação foi crucial para que me mantivesse firme em minha busca.

Obrigada à minha família que esteve sempre ao meu lado, em especial minha mãe Magali e minha irmã Rafaela.

Obrigada ao meu companheiro Luis Filipe. Pelos laços que criamos nestes tempos talvez devemos ao curso de Artes Visuais da UFSM. Mas principalmente a nós mesmos pela paciência e amor um com o outro.

Obrigada Marcos pela parceria, pelo apoio e disposição na hora do trabalho final, de crucial importância.

Obrigada especialmente a mim por ter confiado e não ter desistido, mesmo com a importância de todas essas pessoas em minha vida e passagem por esta etapa, essa confiança foi a que permitiu tudo se concretizar.

RESUMO

Este trabalho desenvolve um Zine a partir de influências do campo da arte sequencial, busca inspirações em estudos voltados para o campo de energia humana e aborda a criação visual de espaços extrafísicos através de experiências oníricas. Contém a reunião de fatores em uma pesquisa plástica individual desenvolvida através de anos de investigação nos campos do desenho, gravura e escultura. Há então o relato do processo de criação, a execução das páginas partir de técnicas tradicionais de desenho, convertidas ao campo digital onde passam pela pós-produção e diagramação para o formato final desejado.

Palavras-chave: Zine, Narrativa Gráfica, Campos de energia, Extrafísico.

ABSTRACT

This work develops a Zine from influences of the sequential art field. Search inspiration on studies geared towards the human energy field and approaches the visual creation of extraphysical spaces through oniric experiences. Contains the reunion of factors in a plastic search developed through years of investigation on the fields of drawing, engraving and sculpture. There is then the story of the creation process, the execution of pages from traditional techniques of drawing, converted to the digital field where it goes through post-production and layout to the final format.

Keywords: Zine, Graphic Story, Energy Fields, Extraphysical.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Figura 1: Obra original de Ito na exposição de Taipei. Página 10
- Figura 2: Obra de Ito redimensionada para o tamanho de uma parede, exposição em Taipei, Taiwan. Página 11
- Figura 3: Releitura em relevo de um desenho da obra original de Junji Ito, Uzumaki, artista desconhecido. Página 12
- Figura 4: Espectadora da exposição experimentando a realidade aumentada de uma das obras. Página 13
- Figura 5: Sem Título, escultura em argila. Luísa Mahl, 2016. Página 15
- Figura 6: Sem título, escultura em argila. Luísa Mahl, 2015. Página 16
- Figura 7: Sem Título, gravura em metal (água-forte, água-tinta). Luísa Mahl, 2018. Página 18
- Figura 8: Sem Título, gravura em metal (água-forte, água-tinta). Luisa Mahl, 2017. Página 20
- Figura 9: Sem título, gravura em metal (ponta seca). Luisa Mahl, 2016. Página 22
- Figura 10: Sem Título, gravura em metal (água-forte, água-tinta). Luisa Mahl, 2018. Página 23
- Figura 11: Sem Título, gravura em metal (água-forte, água-tinta). Luisa Mahl, 2016. Página 24
- Figura 12: Ensaio Onírico, gravura em metal (água-forte, água-tinta). Luisa Mahl, 2017. Página 26
- Figura 13: Zine Garota Azul, fotocópia. Luisa Mahl, 2014, 2015. Página 27
- Figura 14: Sem Título, técnica mista (grafite, caneta, colagem). Luisa Mahl, 2014. Página 28
- Figura 15: Desenho feito para produção do Zine, nanquim. 2019. Página 29
- Figura 16. página do Zine pré-diagramada para impressão, Luisa Mahl, 2019. Página 30
- Figura 17: Página produzida para o Zine, nanquim. Luisa Mahl, 2018. Página 31
- Figura 18: edição do desenho com o uso da ferramenta 'Curvas'. Luisa Mahl, 2019. Página 31
- Figura 19: pós-produção do desenho. Luisa Mahl, 2019. Página 32
- Figura 20: comparativo pré e pós-produção do desenho. Luisa Mahl, 2019. Página 33

SUMÁRIO

LISTA DE ILUSTRAÇÕES	5
INTRODUÇÃO	6
2 HQ, ZINE E SUAS POSSIBILIDADES EXPOSITIVAS	8
3 A CRIAÇÃO DA NARRATIVA E O FORMATO DA OBRA	13
4 METODOLOGIA E SIMBOLOGIA APLICADA	17
4.1 O CAMPO DE ENERGIA HUMANO	18
4.2 A CRIAÇÃO DE UM CENÁRIO EXTRA-FÍSICO.....	25
5 OS MATERIAIS E A CONSTRUÇÃO DO ZINE.....	26
CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
REFERÊNCIAS	35
GLOSSÁRIO.....	36
ANEXOS.....	37

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem a intenção de relatar o processo de criação de uma obra no formato de narrativa gráfica que vem sendo desenvolvida desde o Trabalho de Graduação I. Busco desenvolver uma pesquisa que contenha elementos da exploração plástica realizada ao longo da duração do curso de Artes Visuais e que também satisfaça expectativas pessoais acerca do que se trata ser uma artista e praticar o ofício da arte.

No processo de construção deste trabalho foi necessária a mediação de conflitos de interesse duradouros partidos de meus próprios impulsos, onde a vontade de apresentar um trabalho dentro de padrões de publicação de HQ e também da apresentação uma narrativa tratando de temas oriundos de vivências coletivas, foi aos poucos dando lugar à urgência de um mergulho introspectivo que acabou por criar uma temática de exploração do campo emocional individual. Desta forma, compilados de diversos trabalhos anteriores servem como elementos que constituem o campo imagético deste trabalho.

No curso de Artes Visuais o campo da arte é apresentado dentro de significações históricas e pós-históricas que passam a constituir o padrão de produção a ser incorporada pelos alunos dentro de suas práticas artísticas, porém, não é um fator único e determinante para a obra apresentada neste trabalho. Pois, além das experimentações dentro dos parâmetros técnicos e poéticos apresentados pelo curso, tive uma experiência muito importante fora da universidade, no campo da produção e publicação independente. Trago neste trabalho a documentação de trabalhos anteriores, alguns *zines* publicados em um formato padrão com temáticas em comum que inspiraram a formatação deste trabalho final. Assim, este vem com a intenção de unir todas estas pontas soltas da minha produção artística.

As vivências nos diferentes ateliers que tive durante minha extensa passagem pela universidade contribuíram de diferentes formas para o trabalho a seguir. Durante a passagem pelo atelier de escultura desenvolvi uma pesquisa na forma humana, que começou numa representação de um feminino andrógino, passando por um alongamento das figuras, a gradativa diminuição dos traços sexuais em cada peça foi criando figuras asexuais que reconheço como sendo traços psíquicos personificados.

Já no atelier de gravura, tive minha passagem trabalhando com símbolos místicos, a partir do tarô e do contato com estudos do campo de energia humana, tanto por meio de desenhos quanto na gravura comecei a explorar formas de representar estes campos e símbolos.

Na transição do trabalho de graduação I para o II, o formato editorial da obra passa de HQ para *zine*, que constitui uma mudança fundamental da obra para um modelo livre, sendo assim mais desprendido de aspectos tradicionais da HQ para recortes e colagens naturais da técnica de formatação dos *zines*, também vinculados às já citadas experiências anteriores neste campo de criação e publicação.

Usando como artifício o relato do que houve em meu campo emocional e meu corpo físico, no decorrer de experiências ao longo da formação em artes visuais tenciono mostrar a inter-relação entre estes dois tópicos, documentando abordagens anteriores e reformulando uma série já existente em um novo formato. Neste processo de descobrimento de uma personalidade artística própria, os conflitos internos que emergiram no campo emocional estão interligados a esta situação da pesquisa plástica.

A imersão em um campo de produção artística independente que se dá pela confecção de *zines*, ao exterior da universidade, experiência essa o qual após determinado ponto não pude ignorar por se tratar de um ponto crucial de minha trajetória ao longo desses anos me desenvolvendo e criando como artista. No que diz respeito à mixagem dos elementos explorados entre si, trago estes símbolos pessoais explorados dentro das situações acadêmicas, trabalhando em conjunção com estas experiências pessoais tentando atribuir significados a estas imagens.

Sendo assim, este trabalho também transforma em narrativa gráfica um estudo analítico de vivências individuais.

Busco referências bibliográficas que auxiliem na tentativa de compreender os processos emocionais que motivam o fazer artístico, para melhor compreensão do formato escolhido para a feitura do trabalho. Trago referências artísticas e literárias que motivaram certos aspectos estéticos da obra a seguir, que me acompanham desde a estadia nos ateliers os quais tive passagem por esse processo.

Este trabalho começa partindo de uma reflexão que visa criar um vínculo entre trabalhos em múltiplas plataformas, sendo em suas exposições funcionando de formas diferentes que a impressa e a compartilhada, para a criação de uma narrativa de mergulho introspectivo que nada pelas fontes do inconsciente e por si cria diferentes incógnitas a serem exploradas.

2 HQ, ZINE E SUAS POSSIBILIDADES EXPOSITIVAS

A arte sequencial, termo criado pelo quadrinista Will Eisner (1985), apesar de ser uma das formas de leituras mais populares do século XXI encontra dificuldades em se encaixar quaisquer uma das modalidades em que se abrange. Não é considerada como parte da literatura, tampouco parte das artes visuais, em determinadas escolas e faculdades passa completamente ignorada.

Apesar disso, campo da arte sequencial se demonstra como uma forma expressiva de mídia impressa, também é largamente utilizada em adaptações de roteiro, como apoio para a concepção de obras cinemáticas e animações por meio dos storyboards.

A dificuldade de encaixar esta linguagem em algum campo específico da comunicação se dá pelo seu hibridismo inato. Para algumas pessoas dessas áreas a mistura de texto e imagem da arte sequencial é uma característica que condena suas obras a manterem uma superficialidade no uso destes elementos. Assim sendo considerado muitas vezes tanto pela área da literatura quanto pelas áreas da comunicação visual como uma linguagem separada de outras obras cujas características puristas garantem uma maior complexidade, tornando-as de contribuição mais significativa para estas áreas do conhecimento:

Em nossa cultura os filmes e as revistas em quadrinhos são os principais contadores de história através de imagens. Todos eles empregam imagens e texto, ou diálogo. Enquanto o cinema e o teatro já construíram sua reputação se estabeleceram há um bom tempo, as histórias em quadrinhos continuam lutando para serem aceitas, mas esta forma de arte, depois de mais de um século em uso popular, ainda é tida como um veículo literário problemático (EISNER, 2005)

De qualquer forma encaixar a linguagem da arte sequencial em certas áreas do conhecimento não dificulta o sucesso de distribuição nem o volume de produção desta linguagem a nível mundial, a cultura dos quadrinhos no ocidente foi largamente disseminada nos anos 80 a partir dos quadrinhos americanos de selos como Marvel e DC Comics são um exemplo comercial onde a arte sequencial foi muito bem sucedida e comercializada. Até hoje estas empresas contém grande concentração de produção deste tipo de mídia, sendo distribuídas em nível mundial.

Nestes quadrinhos massificados ocidentais a forma de produção geralmente consiste em vincular ilustradores a escritores, a fim de produzir as histórias a partir de um mesmo contexto, ou de nichos que constituem uma realidade comum que geralmente

constrói uma ligação entre as histórias feitas por cada uma das produtoras, vide “universo Marvel”.

A criação das histórias em quadrinhos também pode ser feita de forma solitária, onde o autor escreve e desenha toda a sequência, geralmente enviada posteriormente para alguma empresa que executa uma pós-produção voltada para normativa editorial. Hoje a mídia digital atual permite a disseminação de forma inteiramente independente e gratuita, mas existe uma forma popular de publicação, a contracultura dos *Zines*. É nessa área que nos aproximamos da situação do trabalho aqui desenvolvido, que se inspira largamente na cultura popular dos quadrinhos, mas é produzida somente por uma pessoa, de formato alternativo independente de normas editoriais.

Há uma ausência bibliográfica no tema da cultura de *zines*, como visto no trabalho desenvolvido por Denise Lourenço em sua tese de mestrado. A respeito da forma de desenvolvimento dessas obras, a autora diz:

Como podemos perceber, não existe um modelo, um manual para se produzir informação para *fanzine*, o que existe são diversas linguagens que vão sendo organizadas em distintos jogos combinatórios para criar situações midiáticas momentâneas (LOURENÇO, 2007, p. 14)

A escolha pelo formato editorial do *zine* se firma em várias necessidades demonstradas neste processo. Há uma busca por um método que facilite a livre expressão artística, que torne possível a pesquisa voltar-se para o grau de bacharel em Artes Plásticas, a fim de perseguir questões de busca poética e resultado estético. O formato de *zine* permite seguir sem a necessidade de entrada em termos formais da produção editorial, o que tornaria a pesquisa demasiadamente extensa e extrapolaria questões cruciais de foco e do tempo disponível para a conclusão do trabalho.

Os Mangás, histórias em quadrinho japonesas, constituem um nicho importante da história em quadrinhos, que no século XXI é consumido mundialmente tanto quanto o quadrinho ocidental. Junji Ito é um autor de mangá, que trago nesta ocasião para exemplificar e ajudar a expressar minhas ideias sobre as possibilidades expositivas das histórias em quadrinhos, tendo inspirado o formato escolhido para desenvolvimento das obras que compõe esse Trabalho de Graduação.



Figura 1: Obra original de Ito na exposição de Taipei, Taiwan.

Junji Ito começou a produzir seus mangás de horror na década de 90 e desde então vem conquistando crescente popularidade no gênero. Sua produção é feita da forma solitária citada anteriormente, Ito faz seus próprios roteiros e desenha todos os quadros, tendo apenas uma equipe que trabalha na pós-produção aplicando películas e finalizações que possibilitam a edição de seu trabalho nos livros, alguns deles lançados no Brasil por diversas editoras.

Em 2017, em Hong Kong, Beijing e Taipei ocorreu a exposição *Aesthetics of Horror: Junji Ito's Exhibition* (Estética do Horror: A Exposição de Junji Ito), com a curadoria de Vanessa Wen.



Figura 2: Obra de Ito redimensionada para o tamanho de uma parede, exposição em Taipei, Taiwan.

Nesta exposição também foram desenvolvidas em realidade aumentada dez cenas de histórias famosas de Ito, criando um aspecto imersivo acessado apenas por quem participou das exposições.

Isso faz parte de um conceito inovador de como se pode consumir a banda desenhada, expandindo sua visualidade através de tecnologias e técnicas expográficas disponíveis, fazendo mesclas equilibradas das histórias em quadrinhos ocupando espaços tradicionais de exposição de artes visuais e adaptando-se a tecnologias.

No desenvolvimento de uma nova cultura visual, de acordo com Will Eisner, é importante exaltar o desempenho das histórias em quadrinhos uma vez que a linguagem atrela-se à cultura de leitura por imagem que caracteriza a forma como nos relacionamos com a literatura e com as artes visuais nos dias atuais. E algo que não é levado em consideração muitas vezes é a riqueza de possibilidades que notamos ao pensar nessas histórias expandindo-se para além das páginas impressas, como capazes de ocupar espaços expositivos e espaços na web, como são os quadrinhos digitais.



Figura 3: Releitura em relevo de um desenho da obra original de Junji Ito, Uzumaki, artista desconhecido.

Na exposição recursos de impressão foram usados para aumentar as dimensões de algumas obras, ocupando a sala de exposição, trazendo outra proposta para quadros que ocupavam muitas vezes espaços mínimos nas páginas dos quadrinhos do artista. Desenhos originais foram expostos em enquadramentos e foram trazidas muitas releituras feitas por outros artistas. Sendo esculturas de suas personagens mais marcantes em tamanho real, como também obras de diversas dimensões pensadas para ocuparem o espaço expositivo e complementarem a experiência dos espectadores às sensações já apresentadas por Ito em suas obras impressas.



Figura 4: Espectadora da exposição experimentando a realidade aumentada de uma das obras.

O que podemos perceber nas imagens mostradas é que as obras do autor, mesmo que originalmente desenvolvidas para serem impressas em livros podem ser realocados para a realidade de uma galeria e até mesmo pensados para a realidade expandida, recurso relativamente novo na área das artes visuais.

Com isso, na atual pesquisa mostra possível que os desenhos desenvolvidos de atuem de formas semelhantes, adaptadas ao contexto, sendo a exposição e/ou redimensão de algumas obras em uma disposição adequada para a sala de exposições Claudio Carriconde no Centro de Artes e Letras na UFSM tanto quanto a pós-produção de uma revista devidamente dimensionada no formato de história em quadrinhos.

3 A CRIAÇÃO DA NARRATIVA E O FORMATO DA OBRA

Para desenvolver esta narrativa é feito um estudo de imagens produzidas por mim anteriormente no curso, tanto durante a passagem pelo atelier de escultura, onde criei estas figuras alongadas, de aspecto impessoal, quanto no atelier de gravura onde explorei uma noção de campo energético sutil. Estas duas características passam a ser incluídas no desenho, campo o qual fui durante todo o curso desenvolvendo em atelier de apoio e também fora da universidade com as produções independentes quais analiso a seguir.

Há nesses trabalhos a abordagem de um ponto de vista auto explorador, ou auto analítico que envolve colocar em foco uma atitude de passividade diante de aspectos da mente inconsciente e funcionamento biológico a fim de entendê-los melhor. Considero que a associação da imagem da personagem à minha própria personalidade passou por diferentes etapas, desde uma inicial abdicação da representação da autoimagem, com a intenção de atingir algum público específico, apresentada no primeiro semestre do TCC em formato de roteiro, até atingir a forma e o conceito agora apresentados.

Atualmente reconheço que não há como exercer controle sobre como o público irá comportar-se diante do conteúdo que será apresentado e quais relações irão se criar em sua mente. Parece-me de maior legitimidade assumir a necessidade de um encontro com uma grafia artística que seja de meu próprio fazer, construída com minhas vivências e cargas emocionais as quais por vezes tentei mascarar em amenizações das experiências profundas representadas neste trabalho.

Então, finalmente nesta etapa final decido seguir em frente compondo a narrativa de forma que seja fiel com a minha vivência, adquirindo a visão que minha experiência integra e compõe a obra enquanto o espectador é externo e alheio a ela.

É importante frisar que produto final apresenta-se como um híbrido de diversas inspirações que trago da HQ junto com a produção em *zine* já desenvolvida por mim e algumas outras imagens que até então haviam ficado ou no campo da escultura, ou da gravura.

Agora o todo me parece com um ciclo familiar vivido, onde logo no início a personagem aparece encarando-se no espelho, com o rosto quebrado, uma representação de uma personalidade estatelada pela ação de apagar-se diante da falsa necessidade de atingir ou agradar o exterior, causa uma grande crise, uma confusão interior que é a tomada inicial da narrativa aqui descrita.

Muito antes de uma história contada que parte do ponto inicial de apresentação da personagem, passo a incluir de forma mais direta todos os símbolos que compõem a obra, sem a necessidade da criação de um espaço específico onde se passa a narrativa ou alguma motivação para os acontecimentos nela representados. Não há linearidade e o tempo espaço são caóticos.

Dada a situação de confusão interior relatada nos primeiros momentos da obra, é definida então a necessidade de reorganização deste espaço interior, o que constitui uma tomada de consciência acerca de aspectos físicos e mentais, assim como atitudes que devem ser tomadas para que a personalidade possa se solidificar novamente em uma

figura saudável e ativa. Cada um dos elementos humanoides apresentados além da personagem principal têm a função de criar consciência acerca dessas questões no seu campo psíquico. As três figuras alongadas, assim como a sombra respectivamente constituem pontos internos importantes os quais a personagem deve primeiramente conscientizar-se de sua existência para então explorá-las, a fim de reconstruir e reorganizar seu espaço interior. Estas figuras inseridas no espaço mental da personagem são reconhecíveis no trabalho anteriormente desenvolvido no campo da escultura



Figura 5: Sem Título, escultura em argila. Luísa Mahl, 2016.

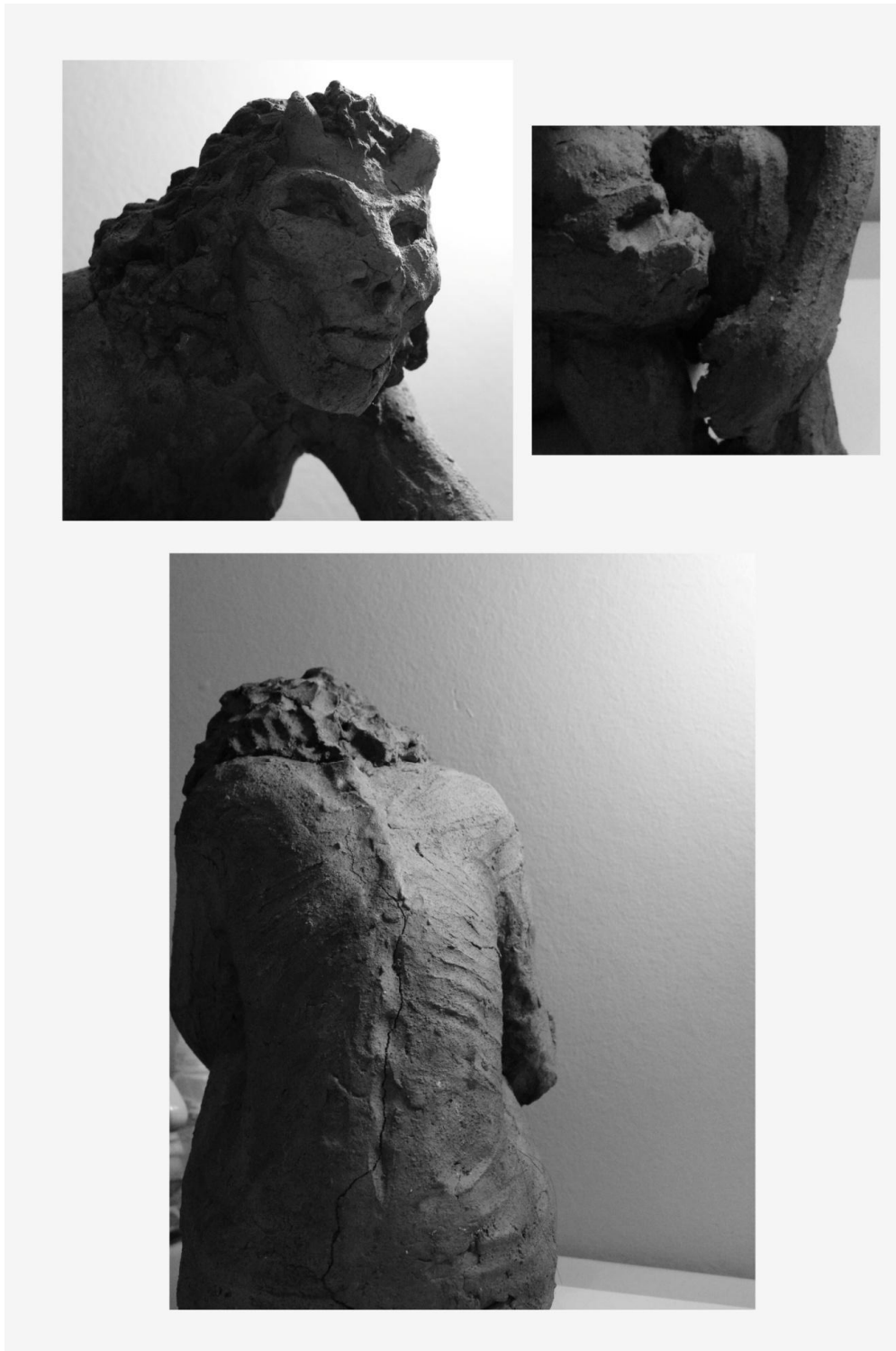


Figura 6: Sem título, escultura em argila. Luísa Mahl, 2015.

Para enfatizar esta reorganização, e como parte da reformulação desta narrativa faço uso de uma forma particular de estruturação textual. Tradicionalmente na história em quadrinhos há a mescla do texto com a imagem por meio de balões e quadros, porém

considerando o formato de *zine* esta composição é de maior liberdade, uma vez não existe um formato correto do *zine* ser feito.

Na narrativa criada para este trabalho os recursos simbólicos são meios usados em algumas situações como substituição do texto para contar a história e a descrição da personagem em si, no enredo. A intenção por trás desta ação é separar o texto da imagem em ocasiões cruciais e direcionar a atenção do espectador aos detalhes apresentados no desenho, que poderiam passar despercebidos caso houvesse a presença de um texto na mesma página. Com a ausência deste texto, a atenção do espectador está completamente disposta à leitura da imagem e seus símbolos ali contidos. No entanto há texto apresentado de diversas formas, desenvolvidos para que apareçam de forma intercalada com a imagem, pois os desenhos em maioria não são produzidos em forma de página, fazendo com que a narrativa também se desenrole em fragmentos que se deslocam no espaço expositivo.

4 METODOLOGIA E SIMBOLOGIA APLICADA

Neste capítulo trago a metodologia aplicada para o desenvolvimento da novela gráfica, assim como as simbologias utilizadas com suas origens e as motivações para a aplicação nos trabalhos desta pesquisa plástica.

A começar pela representação figura principal, preocupo-me em mantê-la em uma forma andrógina, ou pelo menos que primeiramente o seu aspecto sexual não seja evidenciado pela sua representação. Essa preocupação se dá por conta da intenção de direcionar o contexto do trabalho como um todo para os aspectos psicológicos e mentais vividos na situação. Eventualmente sob o efeito de percepções energéticas a sexualidade passa a ser vista a partir de sutis movimentos expressos por formas abstratas em seu corpo. Porém, em alguns outros momentos a intenção é que seja de difícil percepção o sexo biológico ou a identidade de gênero da pessoa retratada. Isso se dá também a partir de uma convicção pessoal relacionada com as áreas aplicadas que serão colocadas neste capítulo. Acredito que o cenário extrafísico expresso nesta obra diz respeito a uma “camada” da realidade onde certos traços biológicos tornam-se irrelevantes.

Durante a narrativa, em diversos momentos a personagem aparece com suas roupas e quando passa a ser representada no contexto energético/extrafísico suas vestimentas e seus cabelos somem, dando espaço para que formas diversas ocupem o seu corpo e denotem outras sensações diversas que não os seus traços físicos.



Figura 7: Sem Título, gravura em metal (água-forte). Luísa Mahl, 2018.

Observam-se como essas formas abstratas aplicadas no corpo personagem e no ambiente servem para a representação de sensações muitas vezes julgadas indescritíveis por meio de palavras ao passo em que escrevo este trabalho. Por outro lado, é também um exercício de atenção ao observador, visto que muitos dos significadores não estão explicitados da forma como uma afirmação literal dos acontecimentos ambientais. Cada forma aplicada no corpo da personagem tem a intenção de ser uma forma de expressão do campo de energia humano, mas que não segue a ideia de ser explícito como estas formas agem sob o corpo, deixando que a imaginação do observador tome as rédeas dos significados aparentes das formas apresentadas.

4.1 O CAMPO DE ENERGIA HUMANO

O primeiro dos fatores simbólicos apresentados no Trabalho de Graduação I foi o campo de energia humano, ou aura. A partir do livro *Mãos de Luz*, de Ann Brennan, trago algumas descrições do funcionamento deste campo de energia, chamado na obra por Campo áurico.

O campo de energia humana é a manifestação da energia universal intimamente envolvida na vida humana. Pode ser descrito como um corpo luminoso que cerca o corpo físico e o penetra, emite sua radiação característica própria e é habitualmente denominado 'aura' (BRENNAN, 1987, p. 67).

No livro, a autora busca referências bibliográficas para descrever a aura humana como possuidora de sete camadas e sete centros principais, referidos como chakras, além de vinte e um referidos chakras menores. Uma característica importante desses centros é que são constituídos por ondas vibracionais muito sutis, que poderiam ser percebidas pelos olhos de uma pessoa sensível e devidamente preparada. A movimentação da

energia pelos centros se dá em espiral, tendo então um padrão de movimento natural dito saudável de todos os centros, e diversas outras que destoam desta forma ideal de funcionamento, caracterizando doenças psíquicas ou físicas que se manifestam de diversas formas no corpo e no campo de energia humano.

O campo áurico é estudado como intrínseco ao ser humano e age juntamente com nossas funções biológicas, psíquicas e mentais, criando uma ponte entre estas funções. Aparentemente durante muito tempo veem-se os problemas físicos como se não se relacionassem com o campo mental e emocional, e esta obra como têm o cunho medicinal como parte da sua missão, nos mostra que há não apenas uma relação, mas uma união entre estes fatores, sendo esta união tão sutil que necessita de uma noção de que a nossa realidade existe além do imediato.

Uma característica importante do campo de energia humana e parte indispensável para a sua representação ao longo do livro citado é a representação das cores nas funções de cada uma das camadas estudadas. Havia explorado esse campo em diversos trabalhos produzidos durante minha passagem pelo ateliê de Gravura em Metal, buscando criar uma forma monocromática de representação destes campos. Uma vez que a minha percepção não alcançou muitas das formas que o livro apresentava como camadas superiores do campo áurico, utilizei de minha percepção da forma que pude e comecei a criar formas a partir de minhas próprias ideias de quais formas essas camadas de campo áurico poderiam ser representadas na situação da gravura e do desenho. Alguns dos resultados obtidos estão a seguir:



Figura 8: Sem Título, gravura em metal (água-forte, água-tinta). Luisa Mahl, 2017.

Pode-se observar como o movimento das linhas e as formas geométricas atuam na criação desta aura que circunda os personagens. Seus pensamentos tranquilos são representados por linhas onduladas e fluidas, enquanto pensamentos e emoções mais turbulentas são representados através de hachuras e formas mais vibrantes. A luz

representada em branco puro traz uma sensação de brilho interior que por vezes vaza ao exterior, de forma que podemos ver os sentimentos a serem expressos pela personagem, mostrando também os níveis de energia que fluem para fora do corpo, e os que são mantidos dentro dele, como uma seleção natural que fazemos das coisas que expressamos e aquelas que guardamos em nosso interior.

A quantidade de informação em cada representação gráfica também faz o parâmetro entre tranquilidade e caos. Uma personagem aparece com diversas linhas onduladas fluindo para fora de sua cabeça como a representação de uma mente que lida com diversas informações, que podem desestabilizar emocionalmente a personagem, ou desencadear uma rede de pensamentos criativa e produtiva.

Outras formas, como o nó ou a esfera, foram usadas para representar algumas sensações de prisão emocional ou mental, um nó na garganta ou no estômago seriam a representação de algo a ser dito que não sai do próprio corpo, algumas espécies de dor física são representadas através de rachaduras.



Figura 9: Sem título, gravura em metal (ponta seca). Luisa Mahl, 2016.

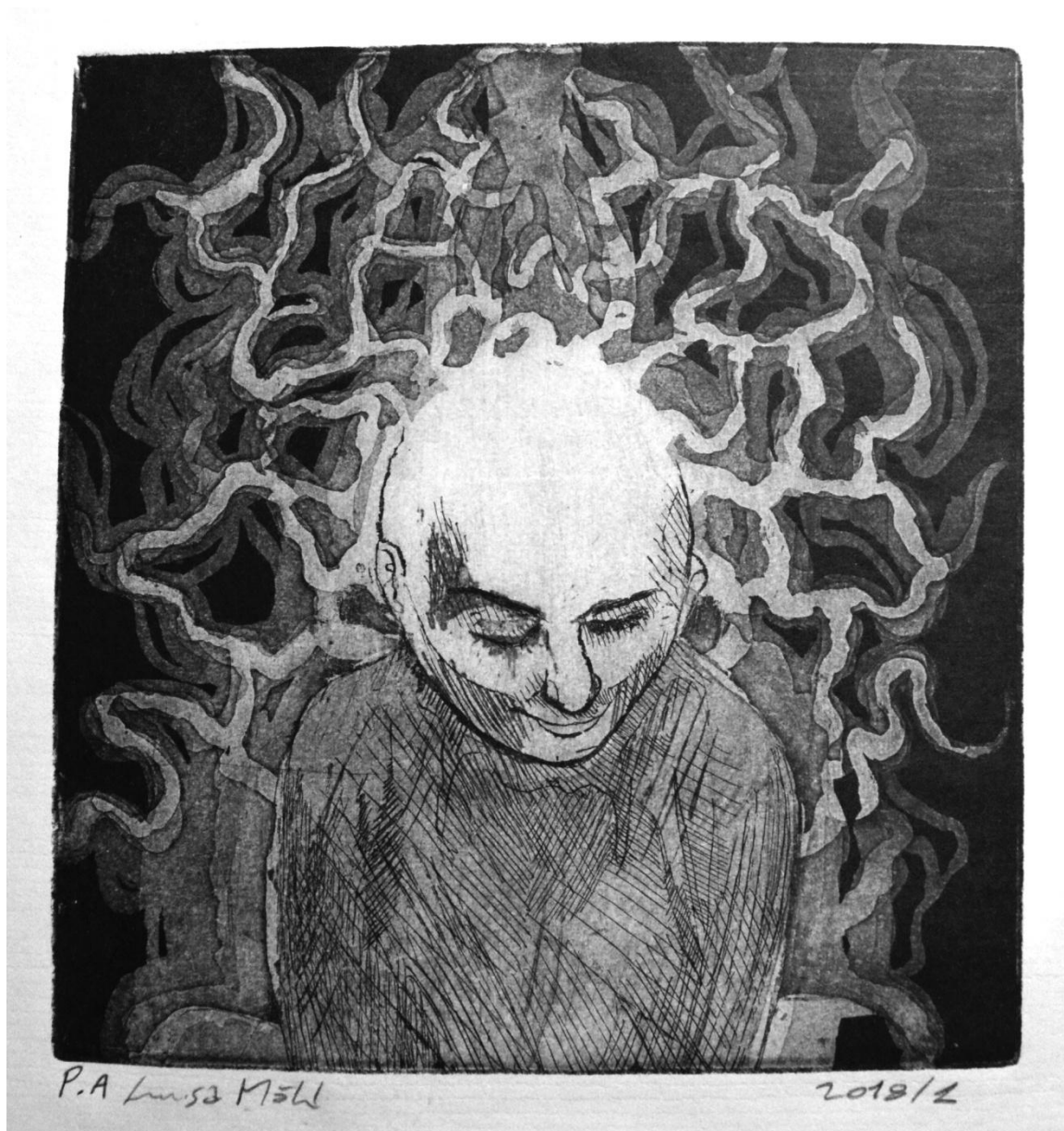


Figura 10: Sem Título, gravura em metal (água-forte, água-tinta). Luisa Mahl, 2018.

Todas essas formas de expressão foram criadas por mim como forma de exploração do campo áurico, uma vez que em obras do assunto, sobretudo a referência de Brennan que trago nesta ocasião, relaciona estas diversas situações descritas entre muitas outras, sobretudo com a manifestação de cores na aura humana. Os procedimentos técnicos da gravura me possibilitaram trabalhar neste campo de forma muito agradável, desenvolvendo uma forma monocromática de exploração desse tema. As camadas de água-tinta permitiram-me trabalhar em diversos níveis de campo energético, respeitando a noção de que o campo de energia humana funciona dentro de uma lógica de camadas. Podia dentro das noções colocadas anteriormente, selecionar os materiais e técnicas desejados para alcançar resultados diversos, funcionou em muitas situações com uma

precisão que interligava os tópicos das gravuras com o senso poético buscado, e mostrou ser a parte de minha pesquisa plástica como a mais harmônica com os propósitos de representação do campo de energia humana, ou campo áurico.

Como esta experiência se mostrou muito bem sucedida, poderá se perceber muitas semelhanças entre os traços adquiridos na gravura neste trabalho, adaptados para as técnicas de nanquim aguado e bico-de-pena, porem mantendo essencialmente as formas compositivas resultantes da pesquisa no período em que residi o atelier de gravura na UFSM.



Figura 11: Sem Título, gravura em metal (água-forte, água-tinta). Luisa Mahl, 2016.

4.2 A CRIAÇÃO DE UM CENÁRIO EXTRA-FÍSICO

Para entender o campo de energia humano é necessário vislumbrar a possibilidade de que a realidade em que vivemos desdobra-se em planos de existência mais sutis. A autora Ann Brennan em seu livro reúne diversas referências a fim de utilizar diferentes áreas do conhecimento de forma que auxiliem o entendimento dessa possibilidade.

Aqui em nosso campo, utilizo alguns recursos visuais que criam uma atmosfera cujo resultado final causa um estranhamento que induz o observador a questionar qual plano de existência aquela cena se passa.

(imagem de um dos desenhos inteiros)

Aqui podemos observar uma das cenas completa, onde uma silhueta um tanto turva denota o plano mais distante, junto com as três figuras alongadas que anteriormente foram citadas. No plano médio temos a personagem repousando no centro da composição. Neste plano, a forma como a cama onde a personagem descansa contrasta com a vegetação e a neblina cria uma atmosfera surreal, ou pelo menos pouco comum, que coloca em cheque a nossa noção básica de como diferentes espaços agregam diferentes características.

Parte da formulação dessas imagens provém do conteúdo onírico que venho recolhendo ao longo dos últimos dois anos. Tornou-se de meu costume anotar e prestar atenção a detalhes dos meus sonhos quando me dei por conta que ali havia conteúdos que poderiam me ajudar a entender certos traços de minha própria personalidade. Assim com o passar do tempo, meus sonhos começaram a ganhar em detalhes e variedade de símbolos apresentados.

Não é de minha vontade representar um sonho inteiro. Estes são de conteúdo muito pessoal. Densos, complexos e longos, são desprovidos de uma narrativa que seja compreensível o suficiente para qualquer pessoa que não eu mesma. Decido então interagir na narrativa alguns dos símbolos recolhidos em diversos sonhos que conversem com o objetivo final do trabalho, afim de ajudar na criação dos aspectos deste espaço extrafísico.

Em algumas outras ocasiões houve o uso destes elementos oníricos para a constituição de obras, como o exemplo a seguir na gravura.



Figura 12: Ensaio Onírico. Luisa Mahl, 2017.

No campo da psicologia, a análise de sonhos é uma ferramenta utilizada para analisar conteúdos advindos do inconsciente que auxiliem no tratamento dos pacientes. O recurso de criação de imagens também acompanha esse processo seja para descrição da imagem onírica ou a associação de elementos do inconsciente em estado de vigília, de forma espontânea orientada pelo analista. Penso que não é de minha feitura fazer qualquer análise ou definição do que se tratam os fragmentos oníricos aqui reunidos, uma vez que a formação buscada não possibilita nem visa à análise destes dados, mas sim sua livre expressão e reflexão.

5 OS MATERIAIS E A CONSTRUÇÃO DO ZINE

O processo de criação se inicia em uma pesquisa no acervo de minhas produções anteriores, onde encontro muitas experimentações feitas no campo a ser explorado no formato final deste trabalho. Anteriormente em 2016, com o recurso do desenho e a colagem já havia explorado algumas representações do campo de energia humana que foram utilizados para inspiração nas formas de representação utilizadas neste trabalho.

Algumas personagens vistas no trabalho deste ano de 2019 já foram utilizadas em outras ocasiões por mim, e foram resgatadas para caberem à situação atual, como é o caso da sombra e das figuras alongadas vistas na escultura, já discutidas anteriormente.

Para o *zine* atual, parte da reformulação consta em utilizar apenas a técnica de nanquim a bico de pena e aguada, técnica tradicional da banda desenhada que não havia sido utilizada por mim em sua forma pura.

Os *zines* anteriores do Garota Azul foram todos formulados por intermédio da colagem, utilizando tanto canetas esferográficas quanto grafite e textos escritos à mão. Enquanto os primeiros *zines* (respectivamente dos anos de 2014 e 2015) tiveram desenhos feitos para o *zine*, em formato direto e para serem vistos com totalidade pelas páginas, o *zine* atual consta com uma técnica um pouco diferenciada para a sua construção.



Figura 13: Zine Garota Azul, fotocópia. Luisa Mahl, 2014, 2015.



Figura 14: Sem Título, técnica mista (grafite, caneta, colagem). Luisa Mahl, 2014.

Observo que a narrativa se desenvolve de forma sutilmente diferente nos resultados dos desenhos feitos na fase de pré-produção em relação ao resultado final de pós-produção formatando em *zine*. Aproveito a passagem de um formato para o outro, para criar formas diferentes de contar a mesma história. Destacam-se os desenhos da fase de pré-produção são planejados como composições que têm uma continuidade perceptível entre si quando expostas, porém também constituem certa autonomia narrativa como desenhos isolados.

Nos exemplos a seguir percebe-se a nuance entre a utilização da imagem, sendo a 1ª imagem da composição completa, em tamanho A2 e a 2ª imagem um fragmento do *zine* em que o conteúdo do desenho anterior é distribuído pelo conjunto de páginas.

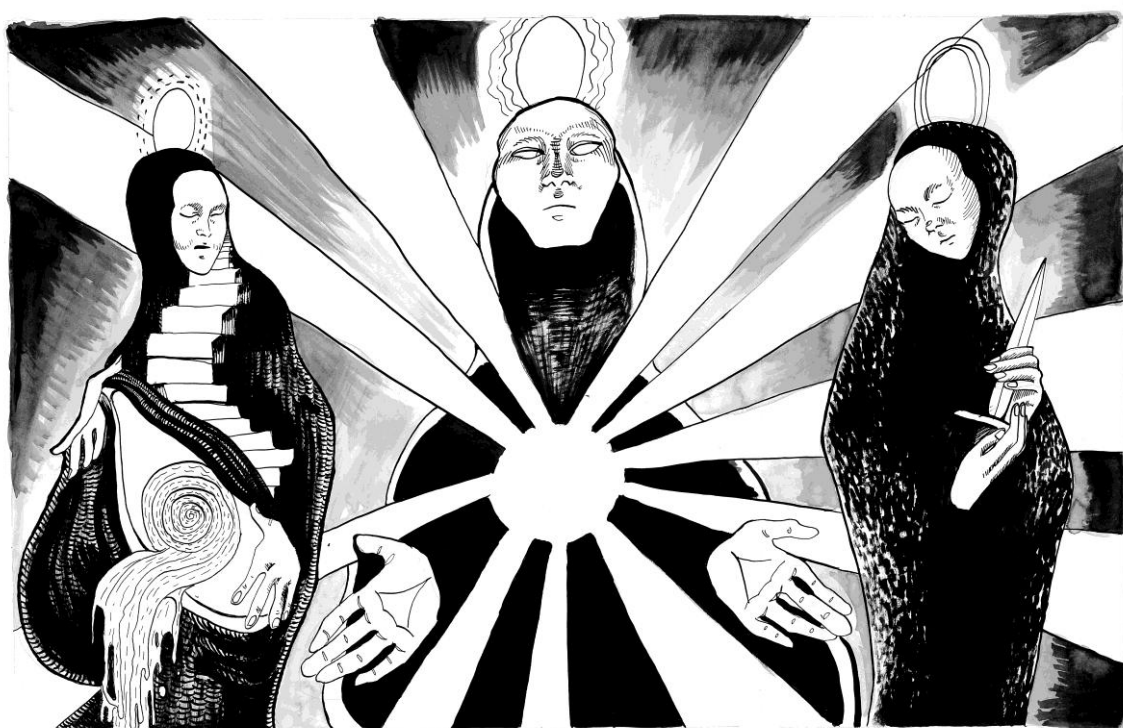


Figura 15: Desenho feito para produção do Zine, nanquim. Luisa Mahl, 2019.

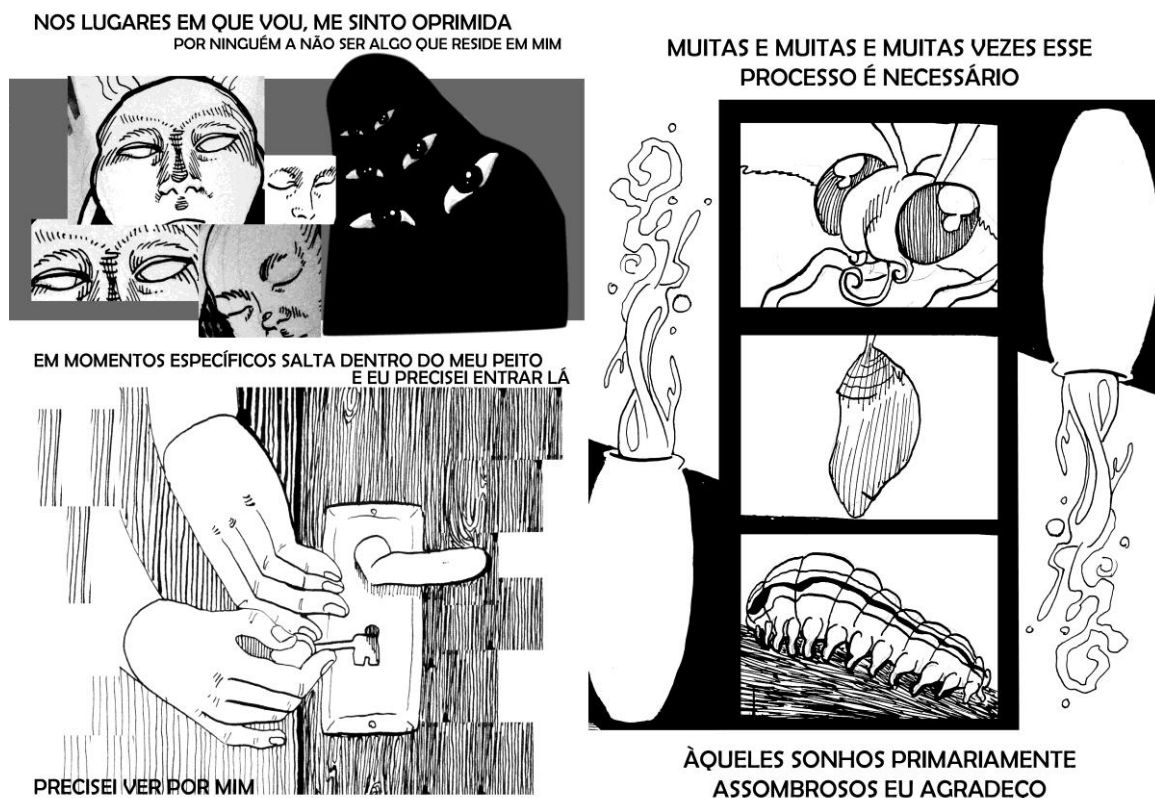


Figura 16: página do Zine pré-diagramada para impressão, colagem digital. Luisa Mahl, 2019.

A matriz do *zine* em seu formato de impressão é feita por mídia digital, em contraste com os *zines* anteriores produzidos por mim, que eram feitos completamente à mão e pensadas apenas para aquele formato. Isto transforma o *zine* em uma obra à parte do conjunto de desenhos expostos separadamente. O leitor que tiver acesso apenas ao *zine* terá uma impressão diferente do conteúdo que aquele que acessar os desenhos por via digital ou de exposição. Quem vê os desenhos apenas, não tem acesso ao texto escrito no *zine*, e quem tem o *zine* não vê os desenhos em sua totalidade. Faz parte de minha intenção crescer e variar o alcance midiático do trabalho desdobrando-o em diferentes versões que enriqueçam a obra.

A formatação do *zine* começa na captação e edição dos desenhos, aqui temos um fragmento de um dos desenhos captados por fotografia, antes da edição:

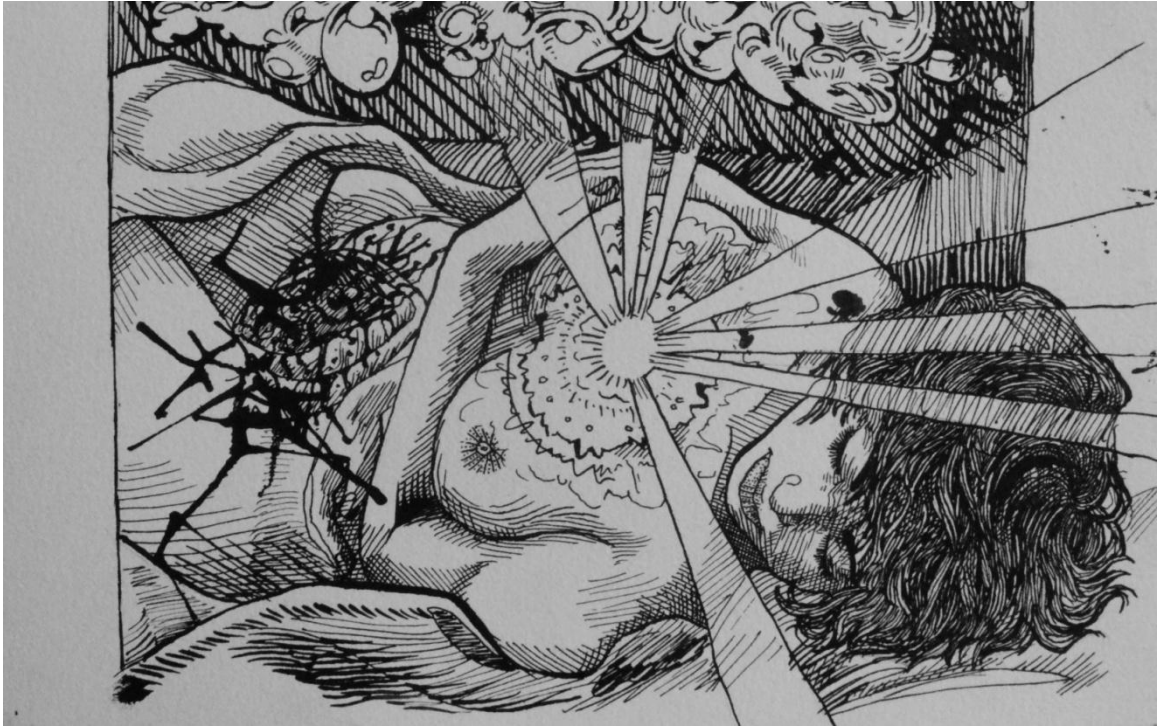


Figura 17: Página produzida para o Zine, nanquim. Luisa Mahl, 2018.

A edição do *zine* começa usando a ferramenta de Curvas no programa Adobe Photoshop CS6, onde busco melhorar o brilho, deixando os valores mais puros e aumentando o contraste entre estes.

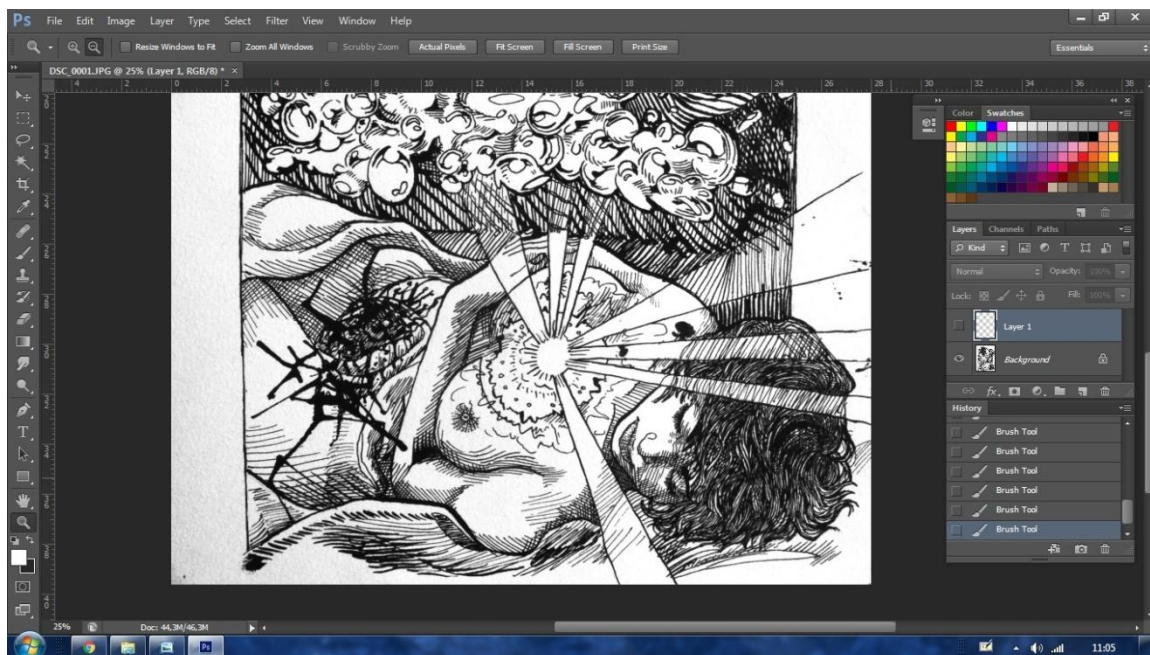


Figura 18: edição do desenho com o uso da ferramenta 'Curvas'. Luisa Mahl, 2019.

Em seguida, há a correção de manchas e imperfeições que fazem parte do processo com a pena e o nanquim, mas não fazem parte do desenho em si. Este tipo de

pós-produção é muito comum no meio dos quadrinhos que ainda utilizam técnicas tradicionais como as usadas neste trabalho. Os trabalhos tradicionais passam por um processo de captação e aperfeiçoamento antes que possam passar para o processo editorial de formatação da revista.

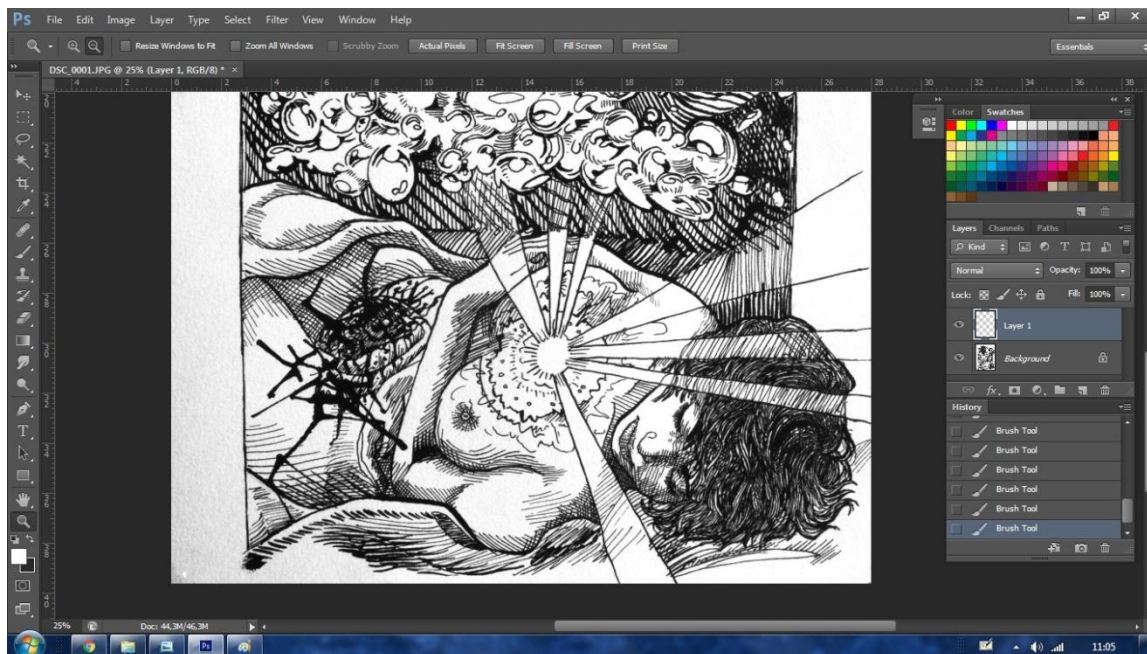


Figura 19: pós-produção do desenho. Luisa Mahl, 2019.

É de minha intenção manter as edições de uma forma simples, nunca mexendo estruturalmente nos desenhos, apenas mantendo uma correção simples de pequenas imperfeições que se deram no processo. Aqui segue um comparativo entre as duas imagens, antes e depois da edição.



Figura 20: comparativo pré e pós-produção do desenho. Luisa Mahl, 2019.

Concluída a edição de cada um dos desenhos captados, é necessário iniciar a formatação editorial do *zine*. Esta demonstrou ser uma etapa particularmente desafiadora do processo, uma vez que a forma escolhida de formatação destoa fortemente do método de colagem usada nos *zines* anteriores. Início escolhendo um formato para o *zine*, e ajustando um arquivo que será a matriz das páginas. Um documento do tamanho padrão A4, já com a resolução certa para a impressão, contém todas as páginas conforme vou adicionando o conteúdo de cada uma em camadas no programa de edição.

Neste processo vou adicionando as imagens e os textos e decidindo ao longo da formatação quais são as melhores ordens e onde entram os textos que fui separando ao longo do semestre. Como um jogo de quebra-cabeça, a colagem digital vai selecionando e criando relações entre o material produzido, parte do que foi produzido não foi para o *zine*, por no fim não criar encaixe ou não servir para a exibição que julgo interessante nessa obra.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste momento percebo como houveram diversos processos criativos contidos na produção desta obra. A pré-produção no TFG1, que foi o impulso básico para o desencadeamento deste complexo processo mental que tenho passado neste processo. A reformulação da ideia básica, transformando o conceito deste trabalho em algo novo que remetia a processos antigos que foram abandonados. A produção dos elementos plásticos apresentados, algo imerso em um imensurável prazer em produzir imagens, que cria a sensação de estar trilhando o caminho certo. A produção textual com toda a sua característica desafiadora a uma artista que gosta de falar sobre o inexplicável. A pós produção com sua grande carga de aprendizado e desbravamento de áreas incógnitas.

Satisfeita ou não com o resultado final desta experiência, reconheço a longitude da jornada e todos os desdobramentos necessários que fiz em meu ser para alcançar o lugar onde resido agora.

De muita dificuldade é resumir uma residência de sete anos em um curso de artes. Onde em meio a muitas explorações técnicas nas diversas áreas plásticas que tive contato, também houve catarses intensas que mudaram a minha forma de ver o mundo, mas principalmente a mim mesma e a minha função nesse campo do conhecimento.

Espero conseguir com este trabalho alcançar a sensação encerrar esta passagem cumprindo com as exigências acadêmicas que o grau de bacharela em Artes plásticas, e alcançando um senso de desfecho dessa passagem pelo curso, que seja igualmente satisfatório para meu espírito quanto para a banca avaliadora.

REFERÊNCIAS

BRENNAN, Barbara Ann, **Mãos de luz**. São Paulo: Editora Pensamento Ltda. 1ª ed: 1987.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas de Will Eisner / escrito e ilustrado pelo autor**. Tradução de Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2005.

ITO, Junji. **Aesthetic of Horrors**. Exposição de Arte em Hong Kong, República Popular da China. 2017 Disponível em: <https://www.highsnobiety.com>. Acesso em Março de 2019.

ITO, Junji. **Uzumaki**. São Paulo: Editora Conrad: 1991.

LOURENÇO, Denise *et al.* **Fanzine: procedimentos construtivos em mídia táctica impressa**. Dissertação de Mestrado em Comunicação e Semiótica. PUC/SP, São Paulo, 2007.

GLOSSÁRIO

ANEXOS