



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:  
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

# FEPEG

F Ó R U M  
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

## “COZINHA GRÁFICA”: PESQUISA EM ARTE VOLTADA PARA PRODUÇÃO DE QUADRINHOS

**Autores:** VINICIUS RIBEIRO DA SILVA, LUCAS CARVALHO RÔLA SANTOS

### Introdução

O “Cozinha Gráfica” é um projeto interinstitucional, desenvolvido pelo Prof. Orientador, em conjunto com o Prof. Thiago Pena da Escola Guignard – Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), e a TV UEMG, cujo foco primário é a produção vídeo-documental voltada para a pesquisa em arte, com intuito de promover a democratização de conteúdo sobre arte a público diverso, fora das esferas formais, de maneira acessível, em canal próprio no Youtube e pela TV UEMG.

Em virtude de pensar a produção da arte em sentido cooperativo e ampliado, além do seu canal virtual no Youtube, também se inscreve no “Cozinha Gráfica” um projeto voltado para a produção quadrinhística, cujos resultados são disponibilizados em página própria no Facebook e Instagram semanalmente. Esta pesquisa é desenvolvida pelo Prof. Orientador em conjunto a Orientando de Iniciação Científica Voluntária, sendo o primeiro responsável pela produção dos roteiros das histórias, e o segundo responsável pela produção da arte (Figura 1), corroborando a um dos intuítos fundamentais que norteiam o pensamento do “Cozinha Gráfica” como um todo, que é trazer a arte, produzida dentro da academia, para um contato maior com a esfera pública, democratizando sua produção técnica-científica.

O objetivo é realizar uma pesquisa em arte continuada, voltada para a produção de quadrinhos, com visos a produzir tirinhas semanais que alimentem as páginas virtuais do “Cozinha Gráfica”, estudando e experimentando a linguagem dos quadrinhos em sentido prático/teórico, promovendo uma produção artística cooperativa entre professor e aluno, e disponibilizando os resultados em interface aberta à visualização e comentários críticos do público.

A pesquisa, portanto, situa-se dentro da especificidade da pesquisa em artes; uma pesquisa que é indissociável de uma produção artística, antes dela dependente, na qual a teoria advém da prática. Mais do que isso, pretende colocar o Orientando dentro de uma vivência artística profissional, saindo do exercício de sala para apresentação de produtos acabados, que atendem a prazos e conectam-se diretamente com a sociedade, além de contribuir para a compreensão e valorização da linguagem quadrinhística que, desde a década de 1940, tem atingido “potencialidades ilimitadas” (MANZUR e DANNER, 2014, p. 11), e cuja complexidade é patente, dado que, nos quadrinhos, “as regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente” (EISNER, 2001, p. 8).

Segundo Eisner: “A arte sequencial, especialmente nas histórias em quadrinhos, é uma habilidade estudada, que pode ser aprendida, que se baseia no emprego imaginativo do conhecimento da ciência e da linguagem, assim como da habilidade de retratar ou caricaturar e de manejar as ferramentas do desenho” (EISNER, 2001, p. 144). Desta feita, apesar de ser possível estudar os quadrinhos do ponto de vista distanciado, exclusivamente teórico, a compreensão integral da linguagem só pode se dar no exercício da prática, levando em consideração que cada roteiro pressupõe intuítos narrativos diferente e, portanto, instrumentalizações artísticas igualmente distintas.



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:  
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

# FEPEG

F Ó R U M  
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

Assim, o presente projeto proporciona, ao Orientando, a possibilidade do exercício prático simultâneo ao aprendizado da arte sequencial em suas muitas facetas, colaborando para o desenvolver das suas habilidades artísticas e lapidando seu potencial gráfico, tendo em vista que seu trabalho é acompanhado semanalmente pelo Prof. Orientador. Também o auxilia a construir um conjunto de produções próprias dentro de um escopo ordenado que, inclusive, exige o rigor e disciplina próprios de uma inserção profissional, pois que, como mencionado, as tirinhas pretendem produção em cronograma semanal, além de serem disponibilizadas à apreensão crítica do grande público – o que implica tanto na divulgação da arte desse futuro profissional, quanto no preparo psicológico de apresentá-la a outros, tendo de lidar diretamente com a reação do público, de forma a promover seu crescimento tanto em aspecto profissional quanto pessoal.

Nesse sentido, consistem dos seus objetivos específicos:

- Manter a produção continuada de roteiros, produzir e postar semanalmente uma tirinha, observando e perpassando todas as etapas que envolvem uma produção da tal natureza, do esboço à arte final, discutindo o processo com o Orientando, segundo às necessidades particulares de cada narrativa;
- Contribuir para a divulgação de produção artística feita no Curso de Artes Visuais da Universidade Estadual de Montes Claros (UNIMONTES);
- Contribuir para o entendimento do valor da pesquisa específica em artes, compreendendo a produção e experimentação artística como um método de pesquisa próprio e necessário às especificidades da matéria arte;
- Auxiliar, através da produção quadrinhística, a divulgar o projeto “Cozinha Gráfica” na sua vertente videográfica interinstitucional entre UNIMONTES, Escola Guignard e TV UEMG;
- Compreender e aprofundar-se na linguagem dos quadrinhos, coletando informações sobre os processos de produção envolvendo cada tirinha, que auxiliem na promoção de uma produção teórica sobre quadrinhos e no ensino de quadrinhos em classe;
- Organizar as tirinhas totais em volume a ser publicado posteriormente.

## Material e métodos

A metodologia é embasada na prática, pressuposição da pesquisa em artes, com o uso de autores que trabalham e teorizam os quadrinhos, tais como Eisner (1999) e McCloud (2005). Ou seja, trata-se de pesquisa que “situa-se, obrigatoriamente, na prática plástica, com o questionamento que ela contém e as problemáticas que ela suscita (LANCRI, 2002, p. 19) e que perpassa, portanto, as camadas decisórias e de experimentações próprias da vida cotidiana com o fazer artístico: “no ato criador, o artista passa da intenção à realização, através de uma cadeia de reações totalmente subjetivas. Sua luta pela realização é uma série de esforços, sofrimentos, satisfações, recusa, decisões que também não podem e não devem ser totalmente conscientes, pelo menos no plano estético” (DUCHAMP apud BATTCOCK, 1986, p. 73).

A elaboração de cada tirinha é realizada a partir de um pequeno roteiro, escrito pelo Prof. Orientador, que, de maneira geral, é estruturado em quatro “quadros-cenas com indicação de ação e diálogo” (COMPARATO, 1983, p. 225). Contém o tema e a ideia principal da história, com descrição dos personagens, cenas, falas etc. O Orientando faz a leitura do roteiro e dá início aos primeiros esboços dos quadros. Neste processo, são levadas em consideração as características mais importantes para a composição da cena: qualidades físicas básicas dos personagens, seu estado psicológico, vestimenta e profissão; ambiente em que a cena ocorre, enquadramento e desenvolvimento sequencial da ação.

Nessa fase, o esboço da ideia é feito à mão livre, contendo os elementos mais importantes da narrativa. Para composição dos cenários, gestos, poses dos personagens e demais elementos visuais, o artista usualmente recorre à pesquisa em banco de dados de imagens, na internet e em livros de arte, buscando referências que o auxiliem no processo. A transferência dos desenhos para o computador é feita com o uso de uma mesa digitalizadora Wacom Intuos Pen, tornando a imagem um arquivo digital, o que facilita sua edição e arte-finalização, colaborando, principalmente, às eventuais necessidades de modificação. Nessa etapa, a edição do desenho é conduzida através dos softwares Paint Tool Sai e Manga Studio.



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:  
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

# FEPEG

F Ó R U M  
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

O processo de criação das tiras é mediado pelo diálogo entre o roteirista e o artista, de maneira a facilitar o entendimento de determinados aspectos da história, dos personagens, harmonia cromática e passagem de cenas entre os quadros. Em alguns casos, a tirinha passará por drástica alteração para chegar ao melhor resultado, fazendo melhor condizer imagem e texto e transmitir a história pretendida. Definido o esboço final, passa-se para a finalização da imagem. Nesse processo, o artista dá uma melhor definição ao desenho, uniformiza a cor, modificando os valores de tom e saturação, confere nitidez aos traços do desenho, tornando-o mais precisos, após o que a tirinha é publicada on-line.

## Resultados e discussão

Com base nos objetivos e metodologia propostas, são apresentados os resultados parciais da pesquisa até o presente momento: o objetivo primário, referente à produção de roteiros, de uma tirinha semanal e discussão do processo desde o início até a arte final, além da disponibilização em interface aberta à visualização do público, tem sido alcançado com êxito.

O processo de produção tem mantido regularidade, salvo em algumas tirinhas cuja complexidade é maior, e que necessitam de maior atenção e tempo para se adequarem às intenções do roteirista e suas especificidades narrativas. A média de tiras publicadas na página por mês tem sido de quatro tiras e até o presente momento o projeto conta com 49 tirinhas produzidas e publicadas. A produção também tem contribuído para a divulgação da produção artística feita no curso de Artes Visuais da UNIMONTES, uma vez que, divulgadas virtualmente, gozam de possibilidades amplas de acesso, e redistribuição do seu conteúdo, por meio de compartilhamentos.

As tirinhas produzidas também têm tido boa recepção por parte do público, chegando a picos de mil curtidas (Figura 2) e dezenas de milhares de visualizações no Facebook. Além da *fanpage* do Facebook, criamos também um perfil no *Instagram* que atualmente conta com mais de trezentos seguidores.

## Considerações finais

A complexidade da linguagem dos quadrinhos muitas vezes camufla-se pela convencionalidade da leitura. Quando a narrativa é promovida por uma boa articulação dos elementos, ao leitor passam naturalmente despercebidos peso e importância de cada um desses. O exercício prático dos quadrinhos, todavia, é capaz de demonstrar que pequenas diferenças, seja na pose de um personagem, seja na forma do quadro, do letreiramento, etc. produzem alterações significativas na composição e na mensagem que ela transmite. Trata-se de uma calibragem fina entre elementos gráficos, ritmo e semântica cujo aprendizado e, principalmente, a importância de cada uma dessas questões só é entendida no fazer continuado.

Desde a primeira tirinha publicada à mais recente, é visível a evolução da construção dos quadrinhos do projeto, demonstrando um aprimoramento tanto no entendimento da linguagem quanto das próprias potencialidades e características estilísticas por parte do Orientando. Contribui a isso a experimentação em roteiros heterogêneos, que lhe demandam versatilidade para adequar as imagens aos intuítos específicos de cada narrativa.

Noutro aspecto, as informações coletadas sobre os processos de produção das tirinhas estão sendo empregadas para realização de produção teórica e de ensino acerca da linguagem dos quadrinhos. Assim, uma oficina teórica e prática, aberta ao público, já foi realizada no dia 31 agosto de 2018, como parte do projeto de Extensão Cultural “A Gosto da UNIMONTES”, e outras oficinas e minicursos estão previstos. A pesquisa também consistirá na base para a pesquisa de monografia do Orientando. E, completadas mais de 100 tiras, pretende-se que sejam reunidas em publicação impressa do projeto, a ser lançada em 2019.



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:  
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

# FEPEG

F Ó R U M  
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

## Agradecimentos

Agradecemos à Universidade Estadual de Montes Claros; à Comissão Institucional do Programa de Iniciação Científica; aos integrantes e apoiadores do projeto “Cozinha Gráfica”, e aos amigos, familiares e,



1. SANTOS, Lucas C. R.; DA SILVA, Vinícius R., 2018. Tirinha publicada em 14 de agosto de 2018.

Figura 2. SANTOS, Lucas C. R.; DA SILVA, Vinícius R., 2018. Tirinha publicada em 01 de maio de 2018. Fonte: [www.facebook.com/cozinhagrafica](http://www.facebook.com/cozinhagrafica), acessado de 31 de agosto de 2018.

## Referências bibliográficas

BATTCOCK, Gregory. A nova arte. São Paulo, Perspectiva, 2002.

COMPARATO, Doc. Roteiro: arte e técnica de escrever para cinema e televisão. 4ª Ed. Rio de Janeiro: Nórdica, 1983.

EISNER, Will. Quadrinhos e Arte sequencial. 3ª Ed. Trad. Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

LANCRI, J. Colóquio sobre a Metodologia da Pesquisa em Artes Plásticas na Universidade. In: BRITES, B; TESSLER, E. O meio como ponto zero. Porto Alegre: UFRGS, 2002.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. Quadrinhos: história moderna de uma arte global. 1ª Ed. Trad. Marilena Moraes. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

MCCLLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books, 2005