

**UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE – UNESC**

**CURSO DE ARTES VISUAIS – BACHARELADO**

**JOSIAS SILVA RAMOS**

**MANGÁ – HISTÓRIA, CONCEITO E CARACTERIZAÇÃO DO PERSONAGEM**

**CRICIÚMA, JUNHO DE 2012**

**JOSIAS SILVA RAMOS**

**MANGÁ – HISTÓRIA, CONCEITO E CARACTERIZAÇÃO DO PERSONAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado para obtenção do grau de bacharel no curso de Artes Visuais da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Angélica Neumaier

**CRICIÚMA, JUNHO DE 2012**

**JOSIAS SILVA RAMOS**

**MANGÁ – HISTÓRIA, CONCEITO E CARACTERIZAÇÃO DO PERSONAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado pela Banca Examinadora para obtenção do Grau de bacharel, no Curso de Artes Visuais da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC, com Linha de Pesquisa em Processos e Poéticas.

Criciúma, 26 de junho de 2012

**BANCA EXAMINADORA**

Prof. Angélica Neumaier - Especialista - (UNESC) - Orientadora

Prof<sup>a</sup> Ma. Odete Calderan - Mestre - (UFSM)

Prof. Ma. Silemar Maria de Medeiros da Silva - Mestre - (UNESC)

**Gilsiney Edson Ramos**  
**Maria José Silva Ramos**  
**Luana Dal Pont Ceconelo**

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, que permitiu a minha caminhada até aqui, e que certamente me acompanhará até o fim de minha vida.

Aos meus pais, Gilsiney Edson Ramos e Maria José Silva Ramos que são os maiores exemplos de que amor, afeto, carinho, honestidade, lealdade e persistência formam o caráter de um ser humano. À minha irmã, Sarah Silva Ramos pelo companheirismo desde a infância até a fase adulta e, por horas de revisões “a fio” até a conclusão deste trabalho.

À minha namorada Luana Dal Pont Ceconelo, por todo o seu amor e compreensão, em momentos bons e ruins, por seu companheirismo que dura há anos e principalmente por sempre acreditar em minha capacidade. Aos seus pais, Magno Ceconelo e Adriana Dal Pont Ceconelo por toda compreensão e amizade.

Aos meus amigos de faculdade Samuel Slemgmann, Mateus Teixeira e Marcelo Moretti, por horas que passamos criando diversos produtos em muitas das disciplinas do curso de Artes Visuais e pelos momentos de lazer que passamos ao longo desta jornada.

À minha orientadora Angélica Neumaier, pela paciência e sabedoria, que possibilitou que este trabalho fosse concluído. E a todos que direta ou indiretamente, contribuíram para a conclusão deste trabalho.

**Há três qualidades de que nenhum bom personagem de quadrinhos pode prescindir: uma vida interior, distinção visual e traços expressivos.**

**Scott McCloud**

## RESUMO

Esta pesquisa, que se insere na linha de Processos e Poéticas do curso de Artes Visuais Bacharelado da Unesc, tem como objetivo a produção artística pessoal na criação e caracterização de um personagem de Mangá e nas relações estabelecidas em seu contexto. Para isso toma os Mangás – histórias em quadrinhos japonesas – como principal instrumento para a prática e reflexão, trazendo uma perspectiva histórica desta linguagem, na qual, buscam-se referências para a história e caracterização de um personagem inventado juntamente a apropriação de imagens, constituindo-se como possibilidade híbrida na contemporaneidade. A partir dessa concepção desenvolve-se uma produção artística trazendo a linguagem da serigrafia sobre um suporte tradicional - camisetas, favorecendo a idéia da cenografia da história em estilo Mangá, juntamente ao conjunto de outros materiais escolhidos para a montagem dessa produção. Conclui-se então, que o Mangá possui características significativas e expressivas, pois o artista tem uma gama de instrumentos, materiais e meios que possibilitam a criação de propostas novas, podendo se utilizar de múltiplas linguagens como a apresentada nesta pesquisa que resultou em uma intervenção artística com o título "Lutando por Justiça" no espaço externo do jardim da Galeria de Arte Contemporânea da Fundação Cultural de Criciúma - SC

**Palavras-chave:** Mangá. Enquadramento. Arte Contemporânea. Intervenção.

Personagem.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Mangá .....	14
Figura 2 – Personagem Icônico.....	16
Figura 3 - Mangá .....	17
Figura 4 – Características do Mangá .....	18
Figura 5 – Ê-Makimono .....	19
Figura 6 – Hokusai Manga .....	20
Figura 7 – Astro Boy.....	22
Figura 8 - Mangá .....	26
Figura 9- Literatura .....	27
Figura 10 - Materiais .....	28
Figura 11 - Obra .....	29
Figura 12 - Obra .....	30
Figura 13 - Obra .....	31
Figura 14 - Obra .....	32
Figura 15 - Obra .....	33
Figura 16 - Detalhe do personagem .....	33
Figura 17 – Castelo .....	36
Figura 18 – Detalhe do personagem .....	38
Figura 19 – Detalhe do personagem .....	39
Figura 20 – Detalhe da obra.....	40
Figura 21 – Detalhe do personagem .....	40
Figura 22 – Detalhe do personagem .....	41
Figura 23 - Katana.....	42
Figura 24 - Serigrafia.....	43
Figura 25 - Telas .....	45
Figura 26 - Estampando.....	45
Figura 27 - Exposição .....	46

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

HQ Histórias em quadrinhos

UNESC Universidade do Extremo Sul Catarinense

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	10
2 METODOLOGIA.....	12
3 CONCEITO MANGÁ .....	14
3.1 DESVENDANDO OS MANGÁS .....	16
3.2 A HISTÓRIA DO MANGÁ.....	19
3.3 MANGÁ PODE VIR A SER ARTE .....	22
4 MEMORIAL DESCRITIVO .....	27
5 CRIANDO UM PERSONAGEM MANGÁ.....	34
5.1 ESTILO PESSOAL.....	35
5.2 CARACTERIZAÇÃO DO PERSONAGEM DE MANGÁ .....	36
6 SERIGRAFIA.....	43
6.1 GRAVANDO TELAS E ESTAMPANDO .....	45
7 EXPOSIÇÃO DA OBRA .....	46
7.1 O SUPORTE: CAMISETA.....	48
8 CONCLUSÃO.....	50
REFERÊNCIAS.....	52
ANEXO 1 <b>ESBOÇO DO PERSONAGEM</b> .....	54
ANEXO 2 <b>ESBOÇO DO PERSONAGEM</b> .....	55
ANEXO 3 <b>EXPOSIÇÃO DA OBRA</b> .....	56

## 1 INTRODUÇÃO

Personagens únicos apresentados de forma heroica, com um visual magnífico, um kimono rasgado nas mangas, lutador de karatê e ainda por cima reúne em suas mãos todo o seu poder e de forma espectral lança sobre seus inimigos a "magia" azul, assim era Ryu do Street Fighter; jogo de luta do antigo Super Nintendo que mais tarde devido ao grande sucesso de vendas tornou-se Mangá e também Anime (desenho animado).

Sem falar das aventuras do queridíssimo "Goku"<sup>1</sup> um menino acanhado, de kimono vermelho, com um bastão e um rabo de macaco, que saía mundo afora com seus amigos em busca das esferas do dragão. Assim era o famoso Dragon Ball que fez milhares de adolescentes perderem horas na frente de uma TV e assistir as reprises todas às vezes, pois nunca se tornava maçante, e quando revisto descobria-se algo que passava despercebido a primeira vista.

Comentei estes dois personagens, pois desde a infância eles me chamam muita atenção, com seus aspectos físicos e forte personalidade na construção do personagem. Algo me intrigava, não seria possível um simples kimono rasgado ser tão especial, pois era apenas um pedaço de roupa, "Goku" prendia a minha atenção e eu o desenhava nas últimas folhas dos meus cadernos.

Os anos foram se passando e no curso de graduação de Artes Visuais com aulas de percepção e desenho, design de superfície, semiótica, pintura e escultura despertaram-me o interesse pela busca do conhecimento do Mangá, como é realizada a construção dos personagens, seu surgimento, e sua composição.

Para tanto, tenho como problema de pesquisa entender a caracterização visual de um personagem Mangá e, como ele pode constituir-se em um elemento motivador para um processo criativo em arte contemporânea. Abordando a importância do conceito e da história do Mangá, o que as caracterizações representam, e quais são as maneiras de explorar artisticamente as imagens de um personagem e ainda realizar a leitura de um Mangá.

Meu objetivo, é compreender a definição de um Mangá e a apresentação de suas características relacionando-os com as linguagens artísticas contemporâneas. A minha obra será uma intervenção no espaço do jardim da

---

<sup>1</sup> Son Goku- conhecido como Goku, é um personagem da franquia Dragon Ball criada por Akira Toriyama.

Fundação Cultural de Criciúma, que foi concebida através da montagem de um varal com camisetas onde estavam serigrafadas as imagens da história criada para a concepção de um personagem, o qual se chama Hendry, elemento principal do enredo intitulado “Lutando por Justiça”.

Procuro fundamentar esta pesquisa através de autores como McCloud (2008), Luyten (2005) e Moliné (2004) sobre conceito e história do Mangá. Sobre concepções de arte e arte contemporânea, Coli (2006), Cocchiarale (2006), Tassinari (2001) e Zamboni (2006) autores que fundamentam a intervenção e a pesquisa em arte. Sobre serigrafia trago Kinsey (1979) e Pujol e Casals (2003).

Busco, por meio desta pesquisa, compreender a concepção e caracterização de um personagem de Mangá, utilizando-o como motivador em um processo criativo em arte contemporânea.

## 2 METODOLOGIA

O objetivo deste trabalho é detalhar o processo de criação de um personagem Mangá a fim de entender por que aspectos físicos e psíquicos atribuídos ao mesmo despertam interesses e geram curiosidades.

A presente pesquisa insere-se na linha de Pesquisa e Poéticas do Curso de Artes Visuais – Bacharelado – UNESC, pois traz os fundamentos históricos e tecnológicos de criação, reflexão e a poética das Artes Visuais.

Esta é uma pesquisa qualitativa, pois a experiência individual, e o conhecimento adquirido são levados em consideração.

[...] a pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, como um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha o universo de significados, motivos, aspirações, crenças valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalidade de variáveis. (MINAYO, 2007, p.21)

Para a produção dessa pesquisa realizei um estudo bibliográfico, onde o desenvolvimento da mesma será baseado nos materiais já produzidos sobre o assunto com os autores: Sandra Rey (2002), Will Eisner (2001) e Jhonatan Mattos Rosa (2011) em livros, monografias, teses e dissertações; buscando e armazenando dados teóricos, conceitos sobre quadrinhos, seus elementos, técnicas de desenhos e linguagens artísticas.

Realizei também uma abordagem histórica dos Mangás verificando suas origens e narrativas aos olhos de renomados pesquisadores como Scott McCloud,(2006) Paul Gravett (2006) e Sônia Bibe Luyten (2005). Como existem problemas a serem solucionados, esta pesquisa se torna exploratória, pois:

Na pesquisa sempre se tem a identificação de um problema, pois exatamente o que a pesquisa se propõe é encontrar soluções para situações problemáticas. Caso contrário, não haveria razão para levar avante a investigação. (ZAMBONI, 2006, p. 47)

A obra será desenvolvida em forma de Mangá, que ao final revelará o personagem principal, porém não em folhas e livretos tradicionais e, sim em camisetas com o método de impressão em serigrafia. Os aspectos materiais desta

história estarão contidos na apresentação e intervenção da obra no espaço de arte contemporânea da Fundação Cultural de Criciúma dando vida ao enredo criado em torno do personagem.

### 3 CONCEITO MANGÁ

Todos têm vivências e histórias que ao serem contadas, desejam a atenção de alguém; o Mangá é uma das formas de se transmitir tais acontecimentos através de palavras, imagens cronológicas e sequenciais através de um livro, mais conhecido no Ocidente como quadrinhos.(Fig. 1)

Segundo McCloud (2006, p. 2) no Mangá *“há um constante fluxo de escolhas em relação a imagens, ritmo; diálogo, composição, gesticulação e uma tonelada de outras coisas, como representar os personagens, objetos e ambientes com clareza nos enquadramentos”*.

No Mangá mistura-se imagens e palavras em uma narrativa única, de uma forma singular onde até as palavras deixam de ser apenas letras e se tornam parte da composição gráfica.

Em seu uso da seqüência visual os quadrinhos substituem o tempo pelo espaço. No entanto, não existe uma norma de conversão, e o tempo flui nos quadrinhos. Numa assombrosa variedade de maneiras. Com imagens inertes que estimulam um único sentido, os quadrinhos representam todos os sentidos e pelo caráter de suas linhas representam o invisível mundo da emoção. Linhas que evoluem e se tornam símbolos ao dançarem com os símbolos mais jovens chamados palavras. (McCLOUD, 2006, p. 2)

Figura 1 - Mangá



Disponível em: [clube-manga.forumeiro.net](http://clube-manga.forumeiro.net)

O Mangá surgiu do encontro do velho com novo, do Oriente com o Ocidente de uma forma dinâmica e explosiva transformando a realidade em traços rápidos de pincel ou caneta.

Com suas histórias voltadas para a cultura japonesa, que por ser muito rica em folclore nacional, traz um leque muito grande de enredos e criadores, com grandes heróis retirados das lendas, animais mitológicos, um ensino rigoroso de leis e comportamentos que o transformam em uma fonte de expressão infinita.

Pode-se afirmar que apenas os quadrinhos produzidos no Japão podem ser chamados de Mangá. Assim como as HQs<sup>2</sup> são brasileiras e também podem ser chamadas popularmente de gibis.

Mangá é a palavra japonesa para quadrinhos, e apenas quadrinhos japoneses devem ser chamados Mangá. [...] se existe algum motivo para distinguir quadrinhos japoneses dos quadrinhos de outras nações por utilizar um termo japonês, Mangá, então este termo deve ser somente usado para quadrinhos japoneses. (McCARTHY, 2006, p.7)

O Mangá não traz apenas o lado lúdico dos personagens, há um espaço para a vida real (colegiais, esportes, brigas e sentimentos) que tornam os aspectos interessantes aos leitores justamente por terem uma vida regrada e cheia de compromissos. O Mangá tem o intuito de unir o real e o cotidiano com a fantasia, ou seja, a fuga da realidade.

O público alvo dos Mangás não são apenas as crianças e adolescentes, mas sim a população como um todo, já que está inserido na cultura japonesa e no hábito da leitura.

Existem Mangás de todos os gêneros e estilos. Feito para meninos e meninas que retratam o cotidiano do universo humano, tais como suas preocupações, estímulos e o modo como enxergam o mundo.

Os Mangás são publicados, originalmente, no Japão em revistas impressas em papel-jornal. As críticas feitas aos Mangás são sob alegação do excesso de violência, pornografia e o erotismo contido em suas obras. Porém, o Mangá surgiu justamente deste estilo, por esse motivo, foram criadas leis que coíbem e classificam as histórias de acordo com as faixas etárias.

Os temas dos quadrinhos japoneses são tão variados quanto seus leitores. As grandes revistas para garotos balançam cuidadosamente suspense e humor: histórias dramáticas de esporte, aventura, fantasmas, ficção científica, e a vida escolar são intercaladas com tiras satíricas ultrajantes. As revistas para garotas também buscam balanço, mas distinguem-se por sua

---

<sup>2</sup> HQs: nome utilizado no Brasil para designar histórias em quadrinhos, assim como os Gibis.

ênfase em contos de amor idealizado, protagonizados por heróis e heroínas estilizados. (SCHODT, 1997, p.15)

Quanto a violência contida nos mangás, origina-se na cultura dos antepassados samurais guerreiros em defesa de sua honra. Os autores retratam as batalhas com um grau de violência que existiam nos combates, segundo Schodt (1997, p. 20) “os artistas japoneses gostam de mostrar um guerreiro samurai cortando um oponente por várias páginas”. A variedade de ângulos que os desenhistas utilizam na criação de um Mangá, nos possibilita explorar cada detalhe de uma cena e isso acaba prendendo a atenção dos leitores.

### 3.1 DESVENDANDO OS MANGÁS

Diferente das histórias em quadrinhos norte-americanas, os Mangás possuem algumas técnicas narrativas que as HQs não utilizam, tais como personagens icônicos (Fig. 2), que nada mais são do que faces e figuras simples e emotivas que levam o leitor a um tipo de identificação.

Figura 2 – Personagem Icônico



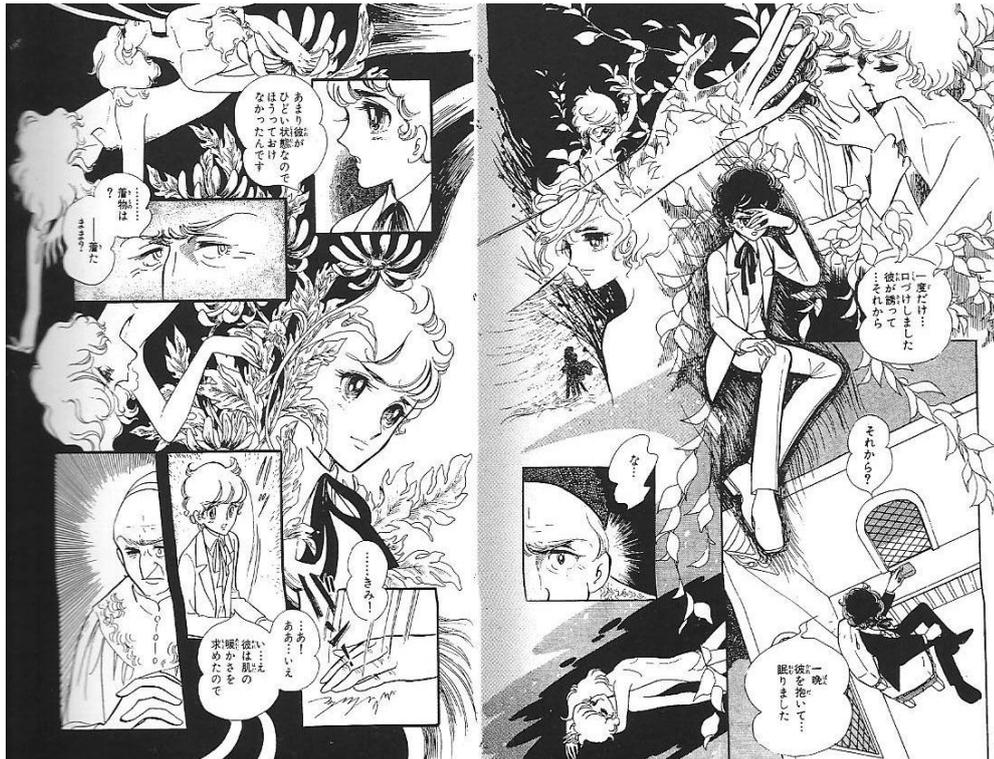
Fonte: McCloud, 2008, p. 216

No Mangá, não existe um tema fixo ou um que não possa ser explorado; nem todas as histórias vão retratar heróis, violência ou a honra japonesa e, sim abordar assuntos relacionados a esportes, ficção, negócios, terror, comédia, dramas pessoais e até mesmo sobre a sexualidade.

O que deverá prender a atenção dos leitores neste caso específico não é

a habilidade sobre-humana do personagem, mas, sim seu caráter fictício, enredo e ambientação em que a história está sendo contada (Fig. 3). Para isso tem-se um forte senso de localidade e detalhes ambientais que ao serem misturados com os personagens transformam o Mangá na rica e “mágica” experiência quando descoberta.

Figura 3 - Mangá



Fonte: Gravett, 2006, p. 93

Com inúmeros desenhos, os Mangás trazem em suas histórias a criação de personagens únicos com vários tipos de rostos, feições e “efeitos emocionais expressivos com fundos expressionistas, montagens e caricaturas subjetivas – todos destinados a oferecer aos leitores uma janela para o que os personagens estão sentindo” (McCLOUD, 2008, p. 216). Segundo ainda o autor as vestimentas e particularidades que os humanos possuem; a mistura do lúdico com pequenos detalhes do mundo real faz com que o leitor se aprofunde e crie uma relação íntima com o enredo e com os personagens.

Por fim, os movimentos subjetivos que usam fundos rajados (Fig. 4), faz com que os leitores sintam que estão se movendo juntamente com o personagem,

em vez de ficarem apenas observando de fora. Segundo (Schodt, 1997, p. 20) “eles aprenderam a fazer a página fluir; a construir tensão e invocar humores variando o número de frames<sup>3</sup> utilizados para retratar uma sequência”. Essas técnicas amplificam o senso de participação do leitor no Mangá; que é a sensação de fazer parte da história, também utilizado em meu processo artístico.

Figura 4 – Características do Mangá



Fonte: McCloud, 2008, p. 216

<sup>3</sup> Frames é uma palavra inglesa, que significa moldura. Também utilizado em filmes e animações para designar quantidade movimento.

### 3.2 A HISTÓRIA DO MANGÁ

Os Mangás possuem características marcantes como: olhos grandes, cabelos pintados e muita fantasia; essa forma não muito convencional acaba atraindo uma legião de admiradores criando assim, uma indústria especializada a fim de atender esses “seguidores”, que podem ser adultos ou crianças.

Esse tipo de abordagem teve como marco inicial o século XI, com os Choujugiga, que eram desenhos de animais feitos em rolos que contavam histórias. Nos séculos seguintes, os japoneses começaram a fazer os desenhos e gravuras em pergaminhos, “não sendo raras as ocasiões em que estas apresentavam temas escatológicos ou eróticos” (Moliné, 2004, p.18).

Muito abundante nos séculos XI e XII, os Ê-Makimono eram desenhos pintados sobre um grande rolo e contavam uma história, cujos temas iam aparecendo gradativamente à medida que ia sendo desenrolado (Fig. 5). Dessa maneira, era construída, com estilo original, uma história composta de numerosos desenhos (Luyten, 2000, p. 91 - 92). Ê-Makimono são considerados a origem das histórias em quadrinhos no Japão. Em minha experiência artística a história é contada dentro de rolos desenhados e não utilizo palavras, fazendo alusão aos primórdios do Mangás, vale ressaltar outro exemplo mais recente é o Kung Fú Panda uma animação da Disney onde utiliza apenas animais em sua história.

Figura 5 – Ê-Makimono



Disponível em: [herofactory.com.br](http://herofactory.com.br)

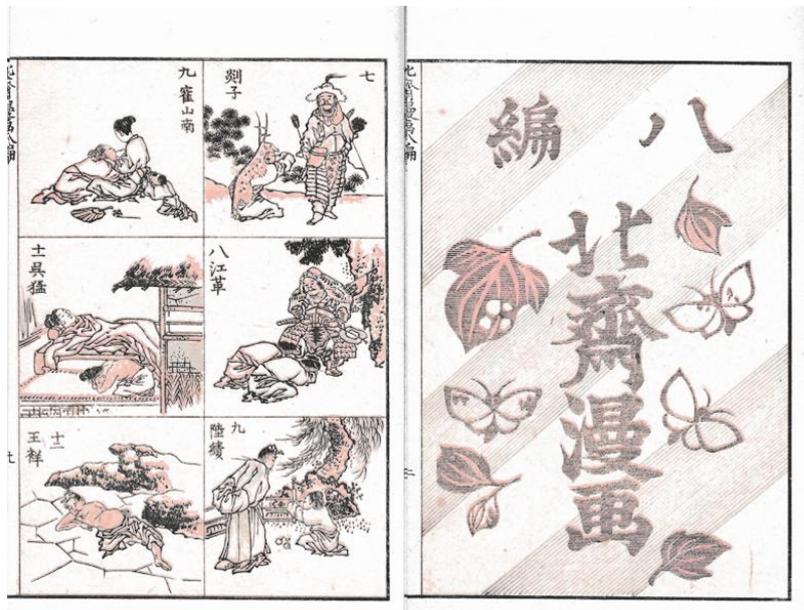
Os desenhos de linhas simples vieram da influência chinesa; personagens com olhos grandes e geralmente estilizados eram feitos desta forma, devido a grande maioria da população ser analfabeta. E, essa era a maneira mais fácil de demonstrar os sentimentos.

No período Edo <sup>4</sup>, quando o Japão se isolou do resto do mundo criando uma política contra estrangeiros, que os japoneses desenvolveram novas grafias e aprimoraram suas técnicas de gravação. A maior parte das gravuras eram de temáticas religiosas e meditação. Mais tarde, surgiram pinturas feitas em madeiras que retratavam de forma cômica a chegada dos europeus ao Japão (Moliné, 2004).

Foi em 1814 que a palavra Mangá foi utilizada pela primeira vez. O pintor Katsura Hokusai (1760-1849), foi o primeiro a desenvolver desenhos sequenciais que foram encadernados e batizados como Hokusai Manga que eram lidos da direita para esquerda diferente da nossa cultura Ocidental.

“Hokusai não poderia imaginar que a palavra, por ele inventada, abriria caminho, a partir da referida década, a uma das mais prósperas e gigantescas indústrias do país” (Moliné, 2004, p.19).

Figura 6 – Hokusai Manga



Disponível em: [universoanimanga.blogspot.com.br](http://universoanimanga.blogspot.com.br)

<sup>4</sup> Período Edo (1603-1868).

Em 1853, o almirante norte-americano Matthew Calbraith Perry (1794-1858) chega ao Japão com o objetivo de estabelecer laços de amizade entre os Estados Unidos e os japoneses, acabando assim com o isolamento; esse período ficou conhecido como era Meiji (1868-1912).

Essa época influenciou o desenvolvimento e a publicação do desenho humorístico japonês, principalmente pelo trabalho do inglês Charles Wirgamn e do francês Georges Bigot; ambos moravam no Japão e eram casados com mulheres japonesas.

Foi somente em 1910, graças ao cinema, que os japoneses conheceram os desenhos animados. Em 1913, desenhistas japoneses produziram um curta-metragem Saru Kani Kassen (A Luta entre o Caranguejo e o Macaco), baseado em contos infantis.

Os anos 20 foram marcados por uma grande evolução técnica na animação japonesa, sendo em 1927 produzido Osekisho (O Inspetor de Estação) por Noburo Ofuji; o primeiro desenho animado com som do Japão. Em 1937 o mesmo autor criou o primeiro desenho animado japonês em cores chamado Katsura Hime (Princesa Katsura).

Ainda em 1927, Yasuji Murata produziu pela primeira vez no Japão uma animação nos mesmos moldes dos americanos: desenhos sobre celulóide e full animation, fotografando 24 imagens por segundo; a obra foi Tako no Hone (Os Ossos do Polvo) (Sato, 2005).

Na década de 30, o Japão entra em guerra contra a China, e nessa época toda a produção cinematográfica é voltada à exibição de filmes e animações de propagandas bélicas; toda a produção era controlada pelos militares, e foi nessa época que houve o maior avanço das técnicas em animação e impressão, pois eram financiadas pelo governo.

Após o término da Segunda Guerra Mundial, houve um processo de desmilitarização e as propagandas bélicas foram proibidas, e os americanos tiveram espaço na cultura japonesa modificando assim, muitas palavras do vocabulário japonês. (Luyten, 2005).

Foi nos anos 50, que um desenhista chamado Osamu Tezuka modificou o Mangá e o anime, dando maior ênfase aos olhos grandes e brilhantes, juntando aos quadrinhos técnicas de enquadramento cinematográfico e animação, influenciado por Walt Disney.

Figura 7 – Astro Boy



Fonte: Gravett (2006, p.36)

A maioria dos Mangás e animes começaram a ser desenhados com personagens de olhos grandes, que se tornaram características das animações orientais, e um dos motivos para isso, segundo Moliné (2004), seria pela maior facilidade de os autores transmitirem emoções sinceras e psicologicamente profundas.

### 3.3 MANGÁ PODE VIR A SER ARTE

A minha experiência artística gira em torno dos Mangás, que provêm da cultura japonesa e possui características específicas, são produzidos em livros e possuem uma dinâmica diferente. Em minha criação será utilizado os mesmos princípios do Mangá, apenas exposto em uma proposta artística diferente, serão serigrafados em camisetas e exposto na Fundação Cultural de Criciúma.

A realização da pesquisa não apenas coloca o artista como um produtor de objetos que lançam sua candidatura ao mundo dos valores artísticos, mas pressupõe que, ao produzi-los, o faz de tal modo que esses objetos são oriundos de um questionamento, delimitando um ponto de vista particular, propondo uma reflexão sobre aspectos da própria arte e da cultura. Para a pesquisa, muito mais importante do que achar respostas é saber colocar questões. A arte produto de pesquisa não se limita a simples repetição de fórmulas bem-sucedidas. A pesquisa faz avançar as questões da arte e da cultura, reposicionando-as ou apresentando-as sob novos ângulos. (REY, 2002, p. 127)

Como cita Sandra Rey, assim como a arte, o Mangá também precisa de uma ação reflexiva para que haja acima de tudo o entendimento deste meio de comunicação que não se utiliza de métodos convencionais e sim de uma linguagem inovadora apesar de existir a muito tempo. O Mangá em uma prateleira não se torna arte e nem em sua constituição física como livro, mas pode vir a ser arte se utilizado com as demais linguagens artísticas e exposto em locais apropriados.

[...] É possível dizer, então, que arte, são certas manifestações da atividade humana diante das quais nosso sentimento é admirativo, isto é: nossa cultura possui uma noção que denomina solidamente algumas de suas atividades e as privilegia. (COLI, 2006, p.8)

Habitou-se a pensar que Arte é algo muito diferente das ações do cotidiano. Que Arte e vida estão separadas por molduras. E, foi essa a percepção que perdurou desde o renascimento até meados do século XX; guerras e novas mídias transformaram as pessoas e também a Arte, surgindo deste modo a Arte Contemporânea.

Segundo Coli (2006) “podemos ficar tranquilos: se não conseguimos saber o que é a Arte, pelo menos sabemos quais coisas correspondem a essa idéia e como devemos nos comportar diante delas”.

Então como definir o que é Arte? Para alcançar essa definição existem instrumentos, críticos e ambientes que proporcionam estímulos para que os objetos se tornem arte (museus, galerias, etc). Um deles é o discurso sobre o objeto artístico, ao qual se atribui competência e autoridade. Este adjetivo é dado por um historiador de arte, crítico ou conservador de um museu ou espaço expositor.

Existe ainda a arquitetura, como se pode colocar um prédio dentro de um museu? Pode-se então dizer que Arte é tudo aquilo que foge da banalidade e do senso comum.

Segundo Coli (2006, p. 6-7):

[...] O importante é termos em mente que o estatuto da arte não parte de uma definição abstrata, lógica ou teórica, do conceito, mas de atribuições feitas por instrumentos de nossa cultura, dignificando os objetos sobre os quais ela recai.

Declaramos o que é Arte quando fazemos um comparativo entre as obras; tal obra representa mais, esta representa menos e assim por diante. Então,

se um crítico não classificar uma obra como Arte, não quer dizer que ela não seja e sim que a obra não alcançou status de Arte aos olhos do crítico.

A crítica, portanto, tem o poder não só de atribuir o estatuto de arte a um objeto, mas de o classificar numa ordem de excelências, segundo critérios próprios. Existe mesmo uma noção em nossa cultura, que designa a posição máxima de uma obra de arte nessa ordem: o conceito de obra-prima. No passado, entretanto, a obra-prima era aquela que coroava o aprendizado de um ofício, que testemunhava a competência de seu autor. Não se tratava de uma realização forçosamente inovadora, original, e era com frequência um produto utilitário, saído das mãos de um carpinteiro, ourives, tecelão. Os ofícios, exercidos em ateliês (isto acontece aproximadamente a partir do século XIV), constituíam um sistema não apenas de produção e de distribuição de objetos, mas também de ensino. O ateliê tinha um mestre, dono o mais das vezes da matéria-prima e dos instrumentos de fabricação, que ensinava aos aprendizes. Estes começavam crianças e adquiriam todas as técnicas necessárias ao ofício. (COLI, 2006, p.14)

Definir o que é Arte vai muito além das habilidades técnicas do criador, mas sim de um conjunto de afinidades do crítico e da obra a ser analisada. Por exemplo, valorizar determinados autores que outrora poderão ser reavaliados pela crítica sobre o valor atribuído e não obter a mesma importância.

Os Mangás possuem em sua constituição aspectos da arte contemporânea, onde misturam narrativa, palavras, imagens e temas do cotidiano. Segundo Cocchiarale (2006, p. 12), afirma que o “artista contemporâneo nos convoca para um jogo onde as regras não são lineares, mas desdobradas em redes de relações possíveis que podem ou não serem estabelecidas”.

Os outros estilos de artes, como a moderna tentavam proteger a invasão de elementos literários e narrativos passando a estudar os seus próprios meios de produção, linha, espaço, percepção, expressão e etc. exaltando a individualidade.

Os discursos sobre as artes parecem, com frequência, ter a nostalgia do rigor científico, a vontade de atingir uma objetividade de análise que lhes garanta as conclusões. E na história do discurso, na história da crítica, na história da história da arte, constantemente encontramos esforços para atingir algumas bases sólidas sobre as quais se possa apoiar uma construção rigorosa. (COLI, 2006, p. 24)

Por isso, a Arte Contemporânea resolveu mudar o caminho e ir contrário dos outros estilos, abrangendo temas do cotidiano e materiais diferentes, deixando de ser centralizada em um único caminho e acabou transformando-se em uma rede de compartilhamentos e, não de regras fixas.

A arte contemporânea esparramou-se para além do campo especializado construído pelo modernismo e passou a buscar uma interface com quase todas as outras artes e, mais com a própria vida, tornando-se uma coisa espalhada e contaminada com temas que não são da própria arte. Se a arte contemporânea dá medo é por ser abrangente demais e muito próxima da vida. (COCCHIARALE, 2006, p. 16)

O Mangá pode vir a ser arte contemporânea, pois é a mistura de literatura com narrativa (temas) sem modelo fixo ou regras que valoriza a impureza, ou seja, mixa conteúdos éticos, políticos e sexuais, pois o mundo contemporâneo é cheio de possibilidades. Porém, o Mangá impresso em livros não se torna obra de arte, tanto quanto as pinturas em um quadro ou molduras só por estarem ali, precisa-se de toda uma concepção e ambientação para que o objeto se torne uma obra de arte.

Segundo Rey (2002, p. 127) “Toda obra contém em si mesma a sua dimensão teórica. A teoria, subterrâneo da obra, é como os alicerces da casa: o que lhe dá sustentação, embora não seja, necessariamente, aparente”.

Em uma obra existe um certo número de construções, expressões, sistemas plásticos, literários, musicais, que são escolhidos (mas sem que esta noção tenha um sentido consciente) e empregados pelo artista com certa frequência.

Esta parte conceitual nem sempre estará explícita na obra, diferente da ciência que procura comprovar em laboratórios, a arte procura apresentar um ponto de vista diferente através das linguagens.

A linguagem é subjetiva e tem a ver com as vivências do artista e do seu processo criativo, pois estão enraizadas na sua concepção e formação como ser humano, já os conceitos surgem dos procedimentos e da maneira que o autor tem de trabalhar. Uma obra não pode ser meramente conceitual e nem teórica em sua totalidade, deve-se ter uma articulação entre ambos para que os conceitos tragam a luz o que não fica visível na obra, aproximando o que está afastado e também distanciando o que está próximo dando clareza a “mensagem” do criador trazendo um sentido muito além do que está sendo visto na obra. (REY, 2002)

Figura 8 - Mangá



Disponível em: [animeearth.blogspot.com.br](http://animeearth.blogspot.com.br)

O Mangá é resultado de uma mistura de técnicas que quando utilizadas corretamente ajudam a conduzir o olhar sobre sua obra despertando assim alguns sentimentos no observador criando assim uma cinematografia. Pode vir a ser arte se utilizado em ambientes propícios, pois já se utiliza dos aspectos contemporâneos unindo várias formas de expressão e valendo-se de temas cotidianos e muito próximos da realidade, além dos enquadramentos cinematográficos.

## 4 MEMORIAL DESCRITIVO

Vivenciando os Mangás desde a infância como forma de entretenimento ele se torna o maior motivador para a minha experiência artística, unindo à outras paixões adquiridas recentemente, a serigrafia em camisetas e a descoberta da literatura europeia medieval <sup>5</sup>, utilizadas na criação do enredo da história e dos desenhos dos personagens no estilo Mangá.

Como referencial busquei nos livros do autor George R.R. Martin que me influenciaram de forma direta, pois suas histórias medievais são renomadas no mundo inteiro; as crônicas do gelo e do fogo: Guerra dos tronos, Fúria dos reis, Tormenta de espadas e Festim dos corvos, contam histórias místicas de dragões e demônios, mas sem deixar de lado as intrigas sociais e os aspectos humanos dos personagens.

Figura 9: Literatura



Disponível em: [mag-tudoenada.blogspot.com.br/2012/03/george-r-r-martin-em-portugal](http://mag-tudoenada.blogspot.com.br/2012/03/george-r-r-martin-em-portugal)

Em todo o processo artístico não utilizei diálogos entre os personagens, apenas imagens com uma voz ao fundo narrando os acontecimentos. Em minha história os desenhos não tem a preocupação com os detalhes físicos e sim com a transmissão da história de uma forma mais simples e objetiva, assim como eram os

<sup>5</sup> George R.R. Martin é um famoso escritor, suas histórias são de fantasia e na grande maioria medieval.

antigos Ê-Makimonos. Como toda a trama da minha história se ambienta em uma época medieval (poucas pessoas sabiam ler e escrever), utilizei a narrativa como método mais eficaz para transmissão da história vivenciada pelo personagem.

As imagens sem palavras, embora aparentemente representem uma forma mais primitiva de narrativa gráfica, na verdade exigem certo refinamento por parte do leitor (ou expectador). A experiência comum e um histórico de observação são necessários para interpretar os sentimentos mais profundos do autor. (EISNER, 2001, p. 24)

Junto à narração foram colocados fundos musicais compatíveis com as situações e trilhas sonoras combinadas com as situações, criando toda uma ambientação. Os objetos descritos na minha história como as espadas, o machado e o elmo são fabricados por um ferreiro, que é a profissão do meu personagem. Utilizo também esses elementos reais como suporte para a obra.

Figura 10 - Materiais



Fonte: Acervo pessoal

O processo de feitura da obra aconteceu primeiramente com a criação da história em quatro capítulos: prólogo, infância, mestre e lutando por justiça.

A história criada para este personagem consiste em uma narrativa épica medieval, onde os reis comandavam seus súditos ao seu bel prazer, filhos ilegítimos e conflitos sociais e tributários.

Dando inicio a narrativa da história de Hendry:

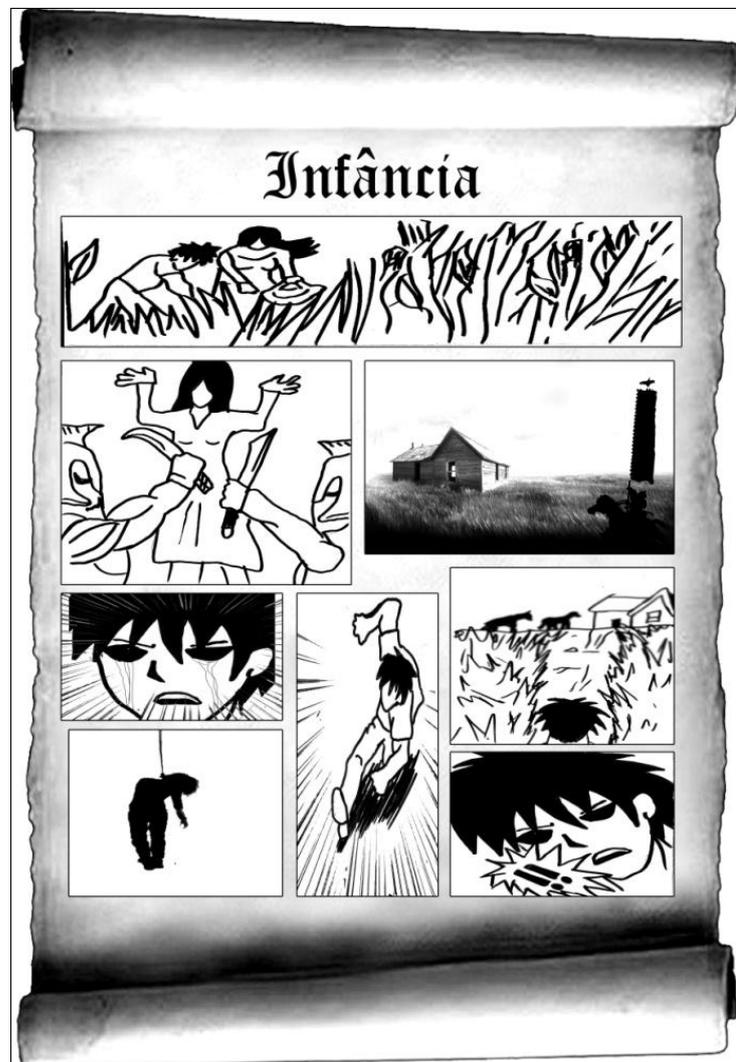


## Capítulo II

### Infância

O garoto crescia ao lado da mãe, ajudando na colheita e nos afazeres da casa. A fome no reino era soberana, e eles sobreviviam com o que plantavam. Certo dia os cavaleiros vieram a casa em busca de impostos, Hendry estava no Campo enquanto a sua mãe suplicava por misericórdia, mas sem dinheiro e pouca comida ela foi enforcada (Fig. 12).

Figura 12 - Obra



Fonte: Acervo pessoal



*Capítulo IV*  
*Lutando Por Glória*

O reino estava perigoso demais e a comida cada vez mais escassa. Sozinho Hendry decide deixar o reino em busca das cidades livres. Lá é bem acolhido e vive entre eles como irmãos até receberem a visita dos cavaleiros em busca de escravos. Hendry reúne seus amigos armados de foices e facões e decidem tomar o reino e acabar com a tirania de um certo rei, que por bem ou por mal era seu pai. (Figura 14)

Figura 14 - Obra



Fonte: Acervo pessoal

Figura 15 - Obra



Fonte: Acervo pessoal

Construído os fundamentos e as características do meu personagem, a história é desenhada utilizando-se do estilo peculiar do Mangá (Figura 15). Personagens representados de formas icônicas, de linhas simples e objetivas, unidos por fundos rajados e linhas posicionadas em um ângulo vertical, nos dão a impressão de um maior impacto e movimento nas cenas em que se utilizam tais técnicas. (McCLOUD, 2008, p. 216)

## 5 CRIANDO UM PERSONAGEM MANGÁ

Quando se vê um personagem de Mangá ficamos extasiados, olhando as aventuras de um ser ficcional e por vezes não nos damos conta por que razão esse personagem nos chama a atenção.

Os traços do pincel, a escolha da roupa, a característica física e o estilo e o caráter do personagem, está relacionado à cultura de seu criador os mangakás<sup>6</sup>, Akira Toryama e Osamu Tesuka são grandes exemplos de artistas japoneses.

Conforme Rosa,

As diversidades de estilos, temas e formas apresentadas pelo mangá contemporâneo, é resultado direto do trabalho de cada um dos mangakas que, para produzir suas obras, adaptam técnicas e formas, criando assim uma enorme diversidade de novas técnicas e estilos pessoais dentro de uma mesma forma de Arte, a arte de desenhar Mangá. (ROSA, 2011, p. 16)

Como experiência artística, criei um personagem no qual será exemplificado o processo criativo, tal como seus aspectos físicos e a caracterização do mesmo. O modo de como se desenha o personagem varia de acordo com o estilo e preferência pessoal do autor.

McCloud (2008, p. 63) diz que “alguns personagens nascem como rabiscos em um caderno de desenho, alguns são improvisados no meio de uma história e alguns são concebidos na fase de roteiro para que outra pessoa o desenhe”. Um personagem precisa ter uma história, percepção de mundo e desenhos únicos, um corpo, rosto, uma indumentária característica e, por fim traços e comportamentos próprios.

Ao nos aprofundarmos na mente dos personagens, podemos procurar aqueles fatores que lhes dão uma razão para tudo que fazem e dizem nos ajudem a prever o que farão em qualquer situação específica a tal ponto que eles escrevem a si mesmos. (McCLOUD, 2008, p. 64)

Um bom começo para sua criação pode ser a história de vida de seu personagem. Onde nasceram? Onde foram criados? Seus familiares? Qualidades e dificuldades.

---

<sup>6</sup> Mangakas são as pessoas que desenharam os personagens de Mangá.

Todo criador coloca um pouco de si em sua criação, isso é normal, mas não é bom exagerar em atribuir todas as qualidades possíveis em um único personagem, pois, assim você desmerece os coadjuvantes e a história torna-se chata e sem graça.

Na criação necessita-se de variedades de artistas gráficos, pois isso facilitará a distinção e compreensão entre os personagens. Criar novos personagens não é uma tarefa fácil, muito pelo contrário, acertar na composição é extremamente difícil e exige prática, por isso devemos ficar atentos a detalhes, como a altura dos personagens, corpos diferentes (gordos, magros, musculosos, tatuados...), fisionomias diferentes para cada personagem, bravos, alegres e/ou carrancudos.

Pode-se também, utilizar de outros materiais já existentes segundo uma intenção específica. Quando Marcel Duchamp expõe algum objeto como o urinol, ele coloca o olhar do artista sobre o objeto e desloca o processo de criação manual no ato de escolher. Em minha obra utiliza imagens apropriadas para dar ênfase aos ambientes realísticos, característica do Mangá citada na página 18.

Ele afirma que o ato de escolher é suficiente para fundar a operação artística, tal como o ato de fabricar, pintar ou esculpir: “atribuir uma nova idéia” a um objeto é, em si, uma produção. [...] criar é inserir um objeto num novo enredo, considerá-lo como um personagem numa narrativa. (BOURRIAUD, 2009, p. 22)

O desafio que artista tem a enfrentar é criar um mundo sólido e real em um pedaço de papel, expondo suas experiências visuais. Conforme os leitores forem conhecendo seus personagens, os aspectos e atributos passam a fazer sentido para o expectador gerando uma afinidade ou interesse.

## 5.1 ESTILO PESSOAL

Existem diversas maneiras de se desenhar, variados tipos de linhas e curvas e esse conjunto chama-se estilo. Quando se resolve criar um personagem ou vários deles em uma história, surge então a seguinte pergunta: qual estilo utilizar para a criação desses personagens. McCloud (2008, p. 213) diz que “descobrir seu próprio estilo é um processo profundamente pessoal que pode levar anos e que não pode ser encontrado em um livro”. O autor descobrirá após ler diferentes Mangás de diferentes autores, quando a prática o levar a descoberta do seu estilo pessoal.

## 5.2 CARACTERIZAÇÃO DO PERSONAGEM DE MANGÁ

Figura 16 - Detalhe do personagem



Fonte: Acervo pessoal

Este é Hendry, o personagem central da história, de origem hispânica, como seus aspectos físicos demonstram (cabelo fino com leves ondulações, molhados e pentados para trás na cor castanho claro), pele bronzeada, característica latina, e expressão que sugere ar de mistério e reprovção. Estes são os elementos que também constitui o seu caráter.

A arquitetura da Espanha mostra a influência dos vários povos que dominaram o país. Pontes e outras edificações dos antigos romanos ainda estão em uso, enquanto ruínas de outros monumentos romanos podem ser vistas em todo o país. A enorme catedral de Córdoba foi construída como mesquita no século VIII. Mais de mil colunas de granito, jaspe, mármore e ônix sustentam suas arcadas. Os mouros construíram castelos fortificados chamados alcázares. A Espanha tem cerca de 1400 castelos e palácios, o Escorial, que é uma combinação de mausoléu, igreja, mosteiro e palácio. O cenário onde a história é contada se confunde com a paisagem local, mostrando lugares pedregosos onde se formam homens duros como pedras. (ESPAÑA. Vacaciones al sol)

Figura 17 - Castelos



Disponível em: [turismo.terra.com.br](http://turismo.terra.com.br)

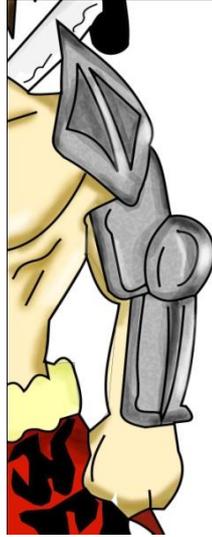
Devido à rica cultura da Espanha (diversas etnias), este parece ser o ambiente perfeito para que a trama se desenvolva a fim de criar o caráter do personagem, sendo que esta é uma história medieval. A convivência do personagem principal com outras nacionalidades e culturas o tornariam mais astuto e apto à negociação.

Por exemplo, negociar com um árabe e suas tradições sem desrespeitá-lo ou, um romano com seu rígido estilo de vida. Negociar com um africano que outrora morava em aldeias e agora um escravo; homens sem lei que matam e abusam dos mais frágeis por pouco menos de um pão.

Para que houvesse uma boa convivência com as muitas diferenças, se fazia necessário estar preparado já que sua origem era de um lugar afastado por conta de seu segredo; um filho bastardo do rei.

Com influência significativa da vestimenta romana, foi construída a armadura do braço esquerdo. Aço escovado e formas arredondadas cobrem o braço por inteiro sugerindo que o mesmo seja destro, deixando a defesa para o braço mais fraco, para assim atacar com a mão direita (sua melhor posição).

Figura 18 – Detalhe do Personagem



Fonte: Acervo pessoal

As armaduras romanas recebiam o nome de Lóricas, eram uma revolução da engenharia de combate, pois eram fáceis de manusear, com um sistema de fivelas e cintos que se prendiam mais rapidamente que uma armadura medieval comum, sendo que cada soldado poderia vestir-se a si mesmo.

No ombro tem uma peça de proteção em forma de diamante, construída com aço duplo sugerindo força e robustez. O diamante é a pedra mais dura que existe isto significa que não pode ser quebrada ou riscada por outro material a não ser o próprio diamante.

Essa proteção sugere que o inimigo não a transpassaria com uma espada comum, subentendendo-se que fora forjada por deuses; uma proteção mágica, sobrenatural. Um ícone, que segundo McCloud (1995, p. 28) “um signo visual (uma imagem) que representa outro objeto por força de semelhança. Ícones são signos substitutivos (podem ser usados no lugar da coisa representada)”.

Figura 19 – Detalhe do personagem



Fonte: Acervo pessoal

Já no braço direito, existe um protetor de ombro simples e arredondado com faixas vermelhas por todo o braço enroladas em volta do pulso. As faixas são utilizadas para proteger e evitar ferimentos não permitindo a contaminação de um machucado e até mesmo para esconder cicatrizes que o personagem possa devido a sua profissão de ferreiro.

O personagem é construtor de armas, elmos e suportes feitos de metal, ferro ou aço moldando-os através de fogo e ferramentas, tais como martelos e marretas, enrijecendo-as com água. Utilizando os elementos que são considerados purificadores, água e fogo.

Como ferreiro (Fig. 20), o trabalho era independente, o que significa que o próprio personagem estipulava o preço de cada peça; diferentemente das outras profissões em que os patrões impunham o salário ao povo.

Ser ferreiro não significava ter estudado (saber ler e escrever ou ter título de cavaleiro ou lorde), mas sim no valor possuía junto à comunidade e também ao seu rei, pois poderia construir armaduras, espadas e machados aos vassalos.

Seu ofício não era apenas a construção de armaduras e utensílios para guerra, mas também de materiais importantes para a comunidade, por exemplo, a fabricação de pregos, martelos, estacas, suportes e uma infinidade de produtos.

Figura 20 – Detalhe da Obra

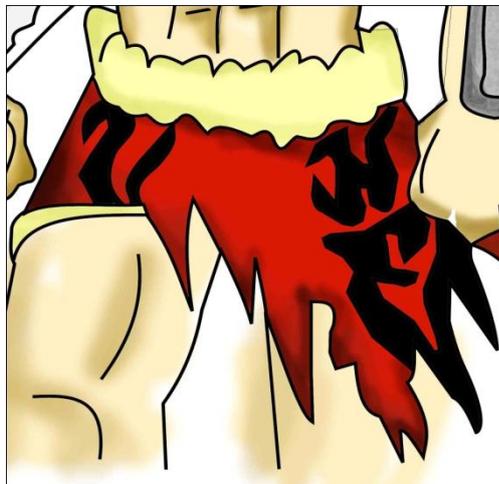


Fonte: Acervo pessoal

Adotado por um senhor oriental, Hendry pratica arte marcial de contato pleno, o Karatê, e suas roupas rasgadas mostram a dedicação e o tempo de treinamento do personagem.

As roupas não poderiam ser reparadas e nem costuradas, cada marca de luta deveria ficar registrada para que se lembrasse do trabalho árduo que praticara.

Figura 21 – Detalhe do personagem



Disponível em: Acervo pessoal

O karatê é uma das artes marciais orientais mais praticadas e populares do mundo, nos dias atuais. Suas técnicas utilizam basicamente as mãos, os cotovelos, os pés e os joelhos como armas de ataque e defesa. Desenvolveu-se de forma clandestina, pois era proibido e não havia profissionais. Desta maneira, o ensino era através da prática e de forma oral.

[...] o karatê era praticado à noite, atrás dos muros de jardim, no interior das florestas ou ao longo das praias desertas. Nem havia uniforme-padrão de treinamento – os praticantes de karatê costumavam vestir o mínimo dispensável. (STEVENS, 2007, p. 57)

Hendry convivia com pessoas que treinavam com espadas, mas ele praticava arte marcial sem armas, somente para autodefesa e para manter a forma física. O mestre e mentor de Hendry praticara Karatê quando jovem e ensinou ao garoto discipliná-lo e acalmar seus impulsos de raiva e justiça, pois viu a mãe ser morta.

O personagem carrega em suas costas uma espada no estilo japonês (Katana), influência herdada de seu mestre oriental. Por ser ferreiro, Hendry forjou sua própria espada, diferenciando-a das demais onde as armas eram grosseiras e grandes sem estilo e preocupação com design por se tratar de uma época medieval.

Figura 22 – Detalhe do personagem



Fonte: Acervo pessoal

A katana é uma espada japonesa, onde apenas um dos gumes era afiado, apenas um lado era cortante e levemente curvado. Como carregada nas costas, os golpes geralmente começavam de cima para baixo. A katana era muito

mais do que uma arma para o samurai, era a extensão de seu corpo e de sua mente.

Forjadas e cuidadosamente detalhadas, desde a ponta até a curvatura da lâmina, as espadas katanas eram trabalhadas manualmente. Assim, os samurais faziam de sua espada uma filosofia de vida.

Para o samurai, a espada não era apenas um instrumento para matar, mas sim uma forma de fazer justiça e ajudar aos outros. A espada se transformava em um instrumento capaz de "cortar" as impurezas da mente.

Figura 23 - Katana



Fonte: [www.knife-depot.com](http://www.knife-depot.com)

O modo como os leitores interpretarão a linguagem corporal e as expressões faciais, dependerá do que os mesmos já conhecem sobre o personagem, pois “é de responsabilidade do criador tornar a vida interior de seus personagens clara e memorável e seus leitores se tornarão mais capazes de reconhecer tais qualidades em si mesmos” (McCLOUD, 2008, p. 63). Desta maneira, os personagens serão mais valorizados.

## 6 SERIGRAFIA

A serigrafia faz parte da minha vida e também de todas as outras pessoas que nos cercam, seja consumindo produtos serigrafados ou simplesmente caminhando pela rua que avistamos inúmeros produtos que utilizam a mesma técnica. A comunicação visual que a serigrafia nos traz já me chamava atenção muito antes de “trabalhar” com os aspectos específicos da mesma. Quando adquiri um “berço<sup>7</sup>”, que são suportes com encaixes onde você transfere o desenho para uma superfície, comecei a buscar suportes que me auxiliassem na gravação das telas e matrizes serigráficas. No início, gravava as telas na mesa de vidro da minha sala de estar e revelava no meu próprio banheiro, hoje já possuo um local apropriado com mesa de luz (própria para gravação) e outro local para gravar e transferir as gravuras aos objetos desejados.

Como suporte de impressão das imagens que compõem a história do personagem Hendry, já descrito, utilizo camisetas pretas e tintas serigráficas para algodão.

Sendo que, a serigrafia (Fig. 24), é o método de estampar “objetos” mais antigo que existe, com a mesma podemos dar requinte a objetos pouco atrativos com facilidade, não sendo necessário muito conhecimento técnico ou artístico para criar algo original e gratificante.

Figura 24 - Serigrafia



Fonte: <http://sigaoclick.wordpress.com>

---

<sup>7</sup> Berço na serigrafia é o suporte onde fixa a camiseta e assim transfere a estampa para o tecido.

O modo a ser utilizado é a estampa, que simplificada trata-se de aplicar tinta sobre um molde de papel ou tela com tramas quadriculadas que podem ser reutilizadas. A vantagem da serigrafia é que com os moldes podemos produzir em série com o mínimo de erro possível e o tempo gasto para a produção ser menor. (PUJOL-XICOY; CASALS, 2003).

A serigrafia pode ser aplicada em materiais como camisetas, toalhas, móveis, paredes e frascos; as possibilidades são imensas, fator esse que aguça a criatividade oportunizando a cada indivíduo modificar e personalizar o seu ambiente.

Tudo que é produzido sob uma matriz, pode ser considerado como gravura. Cada imagem é única, independentemente de quantas cópias forem feitas. O fato de haver cópias da mesma imagem não deve ser confundido com falta de originalidade. Ao contrário disso, a arte da gravura está justamente na especialidade da reprodução da imagem, na fidelidade entre as cópias, este é um dos fatores que distinguem o artista.

A gravura é um processo inteiramente artesanal. Desde a confecção da matriz até o resultado final, imagem impressa, o artista está em contato com a obra e, quando a serigrafia enfim encontra o mundo das artes, o artista torna-se um misto gênio da criatividade. (KINSEY, 1979)

Não se sabe com exatidão qual foi o momento ou lugar que nasceu a serigrafia, sem documentos que comprovem de onde surgiu, o mais provável é que várias civilizações a tenham praticado, simultaneamente e de formas variadas.

Segundo (PUJOL-XICOY, CASALS, 2003, p. 15) na China em 300 a.C., já se utilizavam moldes furados com agulhas, a descoberta foi feita em 1907 por Sir Aurel Stein com a obra dos Cem Budas. Mais tarde eles inventaram uma tinta ácida que corroía o local do desenho e deixava o molde perfeito.

Já o Japão que explorou bem as possibilidades da serigrafia, foram criados os moldes resistentes que, unidos com resina e raspado com uma faca. Eram muito precisos e utilizados para estampar em seda, geralmente temas inspirados na natureza. Esses moldes foram exportados para Tailândia, Pérsia e Índia onde eram utilizados para representar (através dos desenhos) a natureza, as histórias sagradas e as formas geométricas.

## 6.1 GRAVANDO TELAS E ESTAMPANDO

Para gravar as telas (moldes), utiliza-se um tipo de cola que é sensível à luz que se chama emulsão; espalha-se a mesma na tela para cobrir as tramas e deixamos secar.

Feita a Arte com apenas uma cor (preta), coloca-se sobre o molde e expõe a uma luz forte por um período de tempo e lava-se com água. Após esse procedimento, o molde está pronto para uso. (Figura 25)

Figura 25 - Telas



Fonte: Acervo pessoal

Este é o processo onde se transfere a imagem de um molde para outra superfície, neste caso as camisetas. Com a ajuda de uma espécie de rodo puxa-se a tinta sobre as áreas vazadas do molde e a figura se fixa ao tecido.

Figura 26 - Estampando



Fonte: Acervo pessoal

## 7 EXPOSIÇÃO DA OBRA

Figura 27 - Exposição



Fonte: Acervo pessoal

Minha obra “Lutando por Justiça” ficará exposta na Fundação Cultural de Criciúma, um espaço contemporâneo reservado para a amostragem de obras e experiências artísticas, ficará na parte externa da fundação, especificamente no jardim intervindo com o ambiente e/ou espaço onde está localizada.

A minha produção artística é contada através de camisetas penduradas em um varal feito de foices e ferramentas, que representam os materiais utilizados pelos personagens, o narrador que conta os detalhes de uma trama épica. Assim é a intervenção da obra “Lutando por Justiça” que mistura Mangá com serigrafia, narrativa e narração, material e ambiente. Uma obra híbrida e contemporânea.

[...] A intervenção se dá, assim, sobre uma realidade preexistente, que possui características e configurações específicas, com o objetivo de retomar, alterar ou acrescentar novos usos, funções e propriedades e promover a apropriação da população daquele determinado espaço. ([itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia](http://itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia))

A intervenção pode ser considerada uma vertente da arte urbana, ambiental ou pública, está disposta a interferir sobre alguma situação para promover uma reação ou transformação e podem ficar expostos em áreas externas ou internas.

O termo intervenção é também usado para qualificar o procedimento de promover interferências em imagens, fotografias, objetos ou obras de arte preexistentes. Intervenção, nesse caso, possui um sentido semelhante à apropriação, contribuição, manipulação, interferência. [...] montagens, fotografias e desenhos são trabalhos que freqüentemente se valem desse tipo de procedimento. Fonte: (itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia)

As obras que utilizam a intervenção exploram temas bastante diversos e buscam se aproximar da vida cotidiana, se inserir em um contexto social, abrir novas possibilidades para que a obra seja vista fora dos locais especializados como os museus e galerias, e torná-la mais acessível. A intervenção é marcante na arte contemporânea, pois cria várias experimentações artísticas, conceitos e pesquisas ligadas às linguagens artísticas.

As linguagens, técnicas e táticas empregadas nesses trabalhos são bastante distintas. Intervenções podem ser ações realizadas em eventos participativos em espaços abertos, trabalhos que convidam à interação com o público, ocupações de edifícios ou áreas livres, envolvendo oficinas e debates.

A arte recente não utiliza apenas tintas e pincéis, mas também pedras, metal, madeira, ar, som, luz, palavras e outros tipos de materiais. “A inter-relação entre “obra”, espaço-tempo e espectador inclui o próprio mundo como espaço tempo a ser apropriado e semantizado” (TASSINARI, 2001, p. 76).

Abrangendo desde galerias e museus até ruas, praças, prédios, lagos, montanhas e bosques, uma obra contemporânea não transforma o mundo em arte, mas ao contrário solicita o espaço do mundo em comum para nele se tornar arte. Se o local é parte fundamental da intervenção ela não está ocupando um espaço e, sim reconstruindo o seu espaço.

## 7.1 O SUPORTE: CAMISETAS

Em minha obra as camisetas são utilizadas como suporte para que possa ser montada a história e também observada e entendida pelos expectadores. Comunicação e a exposição que a mesma traz por ser utilizada em vários ambientes, por diversas classes e estilos, a camiseta tornou-se um outdoor ambulante, carregando em si varias informações e ideias.

O impacto deste produto no mercado tem sido muito explorado, já que hoje são fabricadas peças exclusivas ou com tiragens máximas de 100 unidades, agregando valor ao produto final e incluindo o consumidor a um seleto grupo de apreciadores e “proprietários” se assim podemos dizer.

Por ter uma constituição simples e em forma de “T” sem botões, a camiseta tornou-se um prato cheio para a exibição de informações, sejam elas de protestos ou mesmo comerciais, pois, situam-se justamente no campo de visão das pessoas.

A camiseta exprime os sentimentos passageiros e significados voláteis da sociedade de consumo e é isso que faz com que o ritmo de mudança das mensagens das camisetas. (...) é possível mudarmos de ideia velozmente, o que era tão importante, “a ordem do dia” há alguns meses atrás pode não fazer mais tanto barulho em nossos corações em um curto espaço de tempo e sem muita cerimônia, descartamos uma causa e por consequência retiramos do armário a camiseta que poderia representá-la.

Fonte: [geocities.ws/mariane\\_cara](http://geocities.ws/mariane_cara)

Foi por meio de dois astros do cinema que a camiseta passou a ser assumida como uma roupa comum do vestuário. Marlon Brandon, em 1951 no filme "Uma Rua Chamada Pecado", e James Dean, em 1955, em "Juventude Transviada", apareceram somente com a peça em cena. Para a época, foi um escândalo e marcou a popularização do uso da camiseta.

Nas décadas de 1960 e 1970, a contestação começou a integrar as mensagens das camisas. A geração hippie elevou o status da camiseta como forma de expressão com frases de efeito contra a guerra. No Brasil, o símbolo de protesto foi marcado por estampas contra o governo e a ditadura.

Já nos anos 80, começaram as propagandas de grandes marcas estrangeiras e uma comercialização maior destes produtos extremamente comerciais. Nos anos 90 apareceram as cores mais básicas e lisas.

Já no final da década passada, a individualização foi outro elemento que influenciou o uso da peça.

A camiseta como suporte para a exposição da obra, além de ser um objeto de uso comum em nosso cotidiano, pode ser utilizada de outra maneira em exposição pois pode ser vestida por alguém e se tornar outra intervenção em outro cenário conforme quem a veste se movimenta e decida o local que ela possa vir a intervir.

## 8 CONCLUSÃO

Os Mangás são imagens em sequência que transmitem histórias ou conhecimentos, pois as possibilidades são infinitas e tem-se como exemplo os livros do conceituado pesquisador Scott McCloud que são realizados através de histórias em quadrinhos.

O personagem e o Mangá têm relação extremamente íntima e um não “vive” sem o outro, pois sem o Mangá o personagem se tornaria estático como uma fotografia ou um quadro, já que sua proposta é transportar o espectador para dentro da história.

A intenção deste trabalho foi entender os principais elementos dos quadrinhos e qual a melhor maneira de utilizá-los segundo conceitos dos autores com intuito de chegar a um objetivo: criar um personagem.

Com base nos conceitos pesquisados, a conexão entre o leitor e o personagem acontece devido aos elementos principais dos Mangás, tais como o enredo que influenciará a decisão do leitor de consumir o produto.

Uma história bem planejada traz consigo momentos distintos, tanto de ação como drama, e ainda aborda questões que relacionam a vida do leitor com os personagens para alcançar seus objetivos.

O desenho é o responsável pelo primeiro contato entre os leitores e o Mangá. Através do desenho, deve haver comunicação com o espectador de forma clara e objetiva para que a transmissão da mensagem obtenha êxito, deste modo os leitores assimilam e compreenderão o mundo dos Mangás integrando-se com a história.

Segundo (McCloud, 2008) personagens com uma boa estrutura, bem planejados desde a sua constituição histórica, é algo que reforça a criação e dá sustentação ao personagem ao longo da trama, pois os detalhes trazem a identificação do espectador com o personagem. Entende-se que a criação de um personagem não é apenas o rabiscar em um papel, mas exige planejamento de suas características e constituições físicas e psíquicas. Tornando-se impossível criar algo de valor sem uma história concreta que revele o personagem.

Compreende-se então que o conjunto de técnicas ilustrativas (desenhos), unidas a uma narrativa forte, aliadas a um bom enredo constitui no Mangá uma linguagem artística contemporânea, sem regras fixas onde não existe o impossível,

pois a contemporaneidade resolveu fazer o caminho contrário dos outros estilos, tornou-se mais próxima dos temas do cotidiano trazendo materiais diferenciados, deixando de ser centralizada em um único caminho transformando-se em uma rede de compartilhamentos, como afirma (COCCHIARALE, 2006).

Diferente de livros que informam detalhes, o Mangá descreve e mostra em algumas páginas, que se torna quase “palpável” tal objeto ou quase humano certo personagem.

Conclui-se então, que o Mangá possui características significativas no processo criativo, pois o artista tem uma gama de instrumentos e materiais que possibilitam a criação de um mundo novo repleto de detalhes que podem ser utilizadas em múltiplas linguagens artísticas na contemporaneidade.

## REFERÊNCIAS

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo**. Tradução Denise Bottmann - São Paulo: Martins, 2009.

CARA, Mariane. **Portfolio mais textos**. 2006. Disponível em: [www.geocities.ws/mariane\\_cara](http://www.geocities.ws/mariane_cara). Acesso em: 29 de maio de 2012 às 19:18.

COCCHIARALE, Fernando. **Quem tem medo da arte contemporânea?** Recife: Fundação Joaquim Nabuco: Massangana, 2006.

COLI, Jorge. **O que é arte**. São Paulo: Brasiliense, 2006.

EINESR, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. tradução Luiz Carlos Borges – São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ESPAÑA. Vacaciones al sol. Disponível em: <[spain.costasur.com](http://spain.costasur.com)>. Acesso em: 02 de abril de 2012.

Disponível em: [geocities.ws/mariane\\_cara](http://geocities.ws/mariane_cara) Acesso: 29 de Maio de 2012.

GRAVETT, Paul. Mangá – **Como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2006.

Disponível em: [itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopédia](http://itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopédia) Acesso: 02 de Julho de 2012.

KINSEY, Anthony. **Serigrafia**. Lisboa: Editorial Presença, 1979.

LAMAS, Nadjia de Carvalho. **Arte contemporânea em questão** - Joinville, SC: (UNIVILLE) Instituto Schwanke, 2007.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Cultura Pop Japonesa – Mangá e Animê**. São Paulo: Hedra, 2005.

MCCARTHY, Helen. **500 Manga – Heroes and villains**. Singapore: Barron's, 2006.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

\_\_\_\_\_. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2006.

\_\_\_\_\_. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2008

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa Social: teoria, método, criatividade**. Petrópolis: Vozes, 1994.

MOLINÉ, Alfons. **O Grande Livro dos Mangás**. São Paulo: JBC, 2004.

PUJOL-XICOY, Reyes; CASALS, Juana Julià. **Estampado**. Lisboa: Estampa, 2003

ROSA, Jhonatan Mattos. **Mangá uma arte cinematográfica**. Criciúma: TCC, 2011.

SATO, Cristiane. A Cultura Popular Japonesa: Animê. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe. Cultura Pop Japonesa – Mangá e Animê. São Paulo: Hedra, 2005.

SCHODT, Frederik. **Manga! Manga! – The world of Japanese comics**. Tkyo: Kodansha, 1997.

STEVENS, J. **Três mestres do Budo**: Kano (judô), Funakoshi (karate), Ueshiba (aikido). São Paulo: Cultrix, 2007.

TASSINARI, Alberto. **O espaço moderno**. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência**. Campinas: Autores Associados, 2006.

ANEXO 1 ESBOÇO DO PERSONAGEM



ANEXO 2 ESBOÇO DO PERSONAGEM



### ANEXO 3 EXPOSIÇÃO DA OBRA

