

# O QUADRINHO INACABADO DE JULIO SHIMAMOTO<sup>1</sup>

## THE UNFINISHED COMIC BY JULIO SHIMAMOTO

### **Alberto Ricardo Pessoa**

Doutor em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM). Professor do Programa de Pós-Graduação Associado em Artes Visuais da Universidade Federal da Paraíba (UFPB)/ Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: albertoricardopessoa@gmail.com

### **Isaac Newton Dantas da Costa Luz**

Mestrando em Artes Visuais pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)/Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Artista visual.

E-mail: isaacnluz@gmail.com

### **Fernando de Paiva Ferreira Júnior**

Mestrando em Artes Visuais pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)/Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Artista visual.

E-mail: cynic\_focus@hotmail.com

**Resumo:** O objetivo do artigo é refletir acerca das marcas do processo criativo de Julio Shimamoto, com base nos estudos da crítica do processo<sup>2</sup>. Shimamoto começa a publicar em 1957 e possui em sua obra a experimentação de técnicas, narrativas e literacia visual, o que o torna um quadrinista de fronteira com diversas outras expressões artísticas. Acompanhamos o autor de histórias em quadrinhos com uma série de e-mails (2019-2023), recebemos seus originais para análise por intermédio do próprio autor e, por fim, adquirimos uma grande parte da sua obra publicada por editoras comerciais para termos uma base cronológica de publicação. Neste artigo, propomos a análise do quadrinho Sansão, com base nos manuscritos de produção e comentários do autor. A história em quadrinhos escolhida se deve ao fato de ser uma das mais recentes do autor de 84 anos e que apresenta uma crítica do processo comentada pelo próprio autor, que, agregado à nossa pesquisa de sua obra, ajuda-nos a entender esse processo contínuo e inacabado de formação de

1 Este artigo é parte da pesquisa que foi realizada no estágio pós-doutoral em História na Universidade Federal do Rio Grande do Norte sob supervisão do Prof. Renato Amado Peixoto.

2 Optamos por referenciar como crítica do processo no lugar de crítica genética por entendermos que a nossa linha de pesquisa está mais próxima do diálogo que Cecília Salles propõe do que dos críticos genéticos franceses.

um autor, que, mesmo em um país com poucas políticas culturais de incentivo às histórias em quadrinhos, conseguiu se desenvolver e criar uma poética visual fundamental para as outras gerações de quadrinistas, principalmente para o gênero fantástico, com ênfase no terror.

**Palavras-chave:** Crítica do processo. Fantástico. Terror. Julio Shimamoto. História em quadrinhos.

**Abstract:** The purpose of the article is to reflect on the hallmarks of Julio Shimamoto's creative process, based on the criticism of the process studies. Shimamoto began publishing in 1957 and experimented with techniques, narratives and visual literacy in his work, which made him a frontier comic artist with several other artistic expressions. We accompanied the author of comics with a series of emails (2019-2023), received his originals for analysis through the author himself and finally, acquired a large part of his work published by commercial publishers to have a chronological basis of publication. In this article we propose the analysis of the comic *Sansão*, based on the production manuscripts and the author's comments. The comic book chosen is due to the fact that it is one of the most recent by the 84-year-old author and that it presents a criticism of the process commented by the author himself, which, added to our research of his work, helps us to understand this continuous process and unfinished development of an author, who even in a country with few cultural policies to encourage comics managed to develop and create a fundamental visual poetics for other generations of comic artists, mainly for the fantastic genre, with an emphasis on horror.

**Keywords:** Criticism of the process. Fantastic. Horror. Julio Shimamoto. Comic.

## INTRODUÇÃO

O objetivo deste artigo é apresentar ao leitor uma introdução à crítica do processo criativo do autor de histórias em quadrinhos Julio Shimamoto ao longo de sua extensa carreira, que inicia em 1957. Por meio de análise de seus manuscritos, depoimentos e quadrinhos, podemos observar o autor de histórias em quadrinhos e seus processos em momentos diversos, estabelecendo assim uma reflexão acerca da formação e do amadurecimento de um autor de histórias em quadrinhos.

A expressão crítica genética nasceu na França, em 1968, primeiramente na literatura, na tentativa de alguns pesquisadores germânicos organizarem os manuscritos do poeta Heinrich Heine, no Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS). Já em solo brasileiro, ela vem em 1985 nas pesquisas de Willemart (2005). O nome crítica genética deve-se, portanto, ao fato de que essas pesquisas se dedicam ao acompanhamento

teórico-crítico do processo da gênese das obras de arte. Cecilia Salles (2006, 2011, 2017) é uma das pesquisadoras pioneiras nos estudos da crítica genética e atualmente vem optando pela expressão crítica do processo. Por concordarmos com essa mudança, utilizamos a expressão crítica do processo neste artigo.

[...] o fazer é a revelação do impulso humano para explorar e expressar formas de conhecimento e um conjunto de emoções; um impulso em direção ao conhecimento e ao sentimento que molda a ação humana e consequentemente o mundo que criamos. A recompensa do fazer é a oportunidade de experimentar um sentido individual de liberdade e controle do mundo. O fazer não é apenas uma satisfação de necessidades, mas de desejos – um processo através do qual a mente, o corpo e a imaginação estão integrados na prática do pensamento através da ação (Margetts, 2011, p. 39).

A crítica do processo é um meio de investigação que se propõe a observar o objeto de pesquisa pelo ponto de vista do processo de construção e não somente do estado final. A crítica do processo se aproxima do autor, dos processos de criação, dos manuscritos, dos fenômenos ativos e passivos que, de alguma forma, exercem influência no resultado final do objeto em questão (Salles, 2006, 2011, 2017).

Entendemos que, após a definição do ponto de partida do objeto concreto, investigamos o universo conceitual no qual ele está inserido, o espaço geocrítico e temporal, os percursos de criação, as questões primordiais para conferir personalidade ao objeto, os obstáculos com que ele se deparou para chegar ao que o objeto de pesquisa é hoje, e chegamos novamente ao olhar investigativo sobre o objeto, porém sob um ponto de vista renovado. Dito isso, a crítica do processo é uma estratégia de reflexão e investigação que propõe ao fenômeno apontamentos para a compreensão e o desenvolvimento do objeto em questão.

A personalidade gráfica de um autor de histórias em quadrinhos é construída por meio de uma bacia etnográfica; um poço em que se resguardam símbolos, signos, índices, além de, claro, o seu desenvolvimento e conhecimento técnico, teórico, histórico e conceitual de arte. Os registros que o autor de histórias em quadrinhos faz constroem uma rede de acontecimentos, que são os gestos inacabados (Salles, 2006, 2011, 2017).

A crítica do processo pressupõe que o autor de histórias em quadrinhos parte de um manuscrito consciente ou inconsciente e trabalho, ao contrário do que propõe o senso comum em relação ao autor de histórias em quadrinhos, que trata o seu fazer artístico como uma inspiração direta. Compreendemos que o ato de criar tem uma relação de extensão entre mente e corpo, e que o objeto final deixa de fora elementos

dessa relação a que só podemos ter acesso por meio dos manuscritos (Salles, 2006, 2011, 2017).

No caso de Julio Shimamoto, autor de histórias em quadrinhos, a leitura e a análise de seus esboços, anotações e processos se fazem ainda mais necessárias por causa da natureza de veiculação de sua arte. As histórias em quadrinhos são uma arte oriunda da era da reproducibilidade (Benjamin, 2017), ou seja, seus quadrinhos passam por diversos agentes, tais como roteiristas, editores, revisores e gráficos, até chegarem ao leitor final. Em muitos casos na carreira de Shimamoto, seus quadrinhos foram publicados em coletâneas com outros autores ou em publicações de baixo orçamento, o que reflete no tipo de material impresso e vinculado ao público. Nos últimos anos, o autor vem sendo publicado em obras individuais, com o cuidado editorial apropriado, e pesquisadores estão apresentando trabalhos com base em entrevistas e manuscritos.

**Foto 1:** Estúdio de Julio Shimamoto em sua casa



**Fonte:** Shimamoto (2020).

Shimamoto nasceu em Borborema, no ano de 1939, e, em tenra idade, sua família mudou-se para um local próximo de Mato Grosso com o objetivo de seu pai se tornar um administrador de fazenda. Na idade de 5 anos, Shimamoto já desenhava e tinha contato com objetos e pessoas que mais tarde fariam parte do seu imaginário artístico, tais como rifles, pistolas, facões, jagunços, posseiros, milícias e a violência (Chaves, 2020).

De acordo com Shimamoto, seu pai foi quem iniciou o que denominamos correspondências indiretas (Willemart, 2005), ou seja, conhecimento a que o autor de histórias em quadrinhos teve acesso de forma obrigatória, sem a própria curadoria. Aqui temos, inclusive, uma dualidade, uma vez que Shimamoto criança recebia as histórias em quadrinhos pelo pai, que posteriormente começou a proibir devido a sua queda de rendimento escolar. O que era uma correspondência indireta passou, ao longo do tempo, a ser correspondência direta, em que o autor de histórias em quadrinhos inicia por conta própria a busca por conhecimento e informações, criando assim uma curadoria própria e de acordo com seus interesses (Willemart, 2005).

Apesar de ser caipirão sem escolaridade, sempre tive que trabalhar no meio de gente instruída, e procurei ler muito de tudo, ecleticamente. Tive também a sorte de ter um pai que não cansava de me dizer que leitura era a coisa mais fundamental na vida. Proibia gibis, mas comprava-me livros, e obrigava-me a ler o jornal e revistas desde os meus dez anos de idade. Na adolescência, já trabalhando, comprei muitos pocket books de detetives (Ellery Queen) e de ficção científica (Isaac Asimov e Arthur C. Clarke). Ainda jovem adulto, guiado por suplementos literários, passei a ler autores badalados nacionais e estrangeiros, Herman Hesse, Castañeda, Guimarães Rosa, Érico Veríssimo, Euclides da Cunha, Jorge Amado, Josué de Castro, Vianna Moog, Bertrand Russel, Gabriel García Marques, Jean-Paul Sartre, Jorge Luis Borges, Vargas Llosa, Norman Mailer, John Steinbeck, Ernest Hemingway, William Faulkner, Krishnamurti, Yukio Mishima, Gilberto Freyre, Albert Camus, Guy de Maupassant, Roberto Arlt, Julio Cortázar, Machado de Assis, Eça de Queirós, José de Alencar, Monteiro Lobato... entre outros. Atualmente ando lendo muito pouco, e estou bastante defasado (Shimamoto, 2020).

Aos 17 anos iniciou na carreira de quadrinista, com um trabalho que versava acerca de curiosidades com ênfase no folclore e na cultura brasileira, intitulado “Agora sei que...” em parceria com o editor da Novo Mundo, o seu mentor Miguel Penteado (1918-?). Podemos considerar Penteado como primeiro personagem crítico na vida artística de Shimamoto, e que ajuda o quadrinista a definir algumas escolhas artísticas que o permearam ao longo de sua trajetória.

Miguel Penteado era dono da Ed. Novo Mundo, e em fins de 1957 eu estava desempregado e levei um projeto de HQ chamado Conquista do Acre, baseado no livro do mesmo nome. Me atendeu muito bem, e

criticou meu trabalho construtivamente, mostrando série de defeitos, inclusive de roteiro. E deixou-me a porta aberta, pedindo que eu retornasse com novas amostras. Retornei vinte dias depois e ele gostou da minha evolução e encomendou-me trabalhos só para me incentivar: os primeiros da minha carreira! Depois ele me apresentou ao seu amigo Jayme Cortez, na época diretor artístico da Ed. La Selva. Eu tinha dezoito anos e me tornei profissional graças ao Penteado (Shimamoto, 2020).

Nos primeiros anos como autor de quadrinhos, Shimamoto teve contato com o diretor de arte e quadrinista luso-brasileiro Jayme Cortez (1926-1986), e com o quadrinista Flávio Colin (1930-2022). Esses autores de histórias em quadrinhos, dois dos mais importantes do país, apresentaram técnicas, orientações, pensamentos acerca da arte e quadrinhos que ressoam na arte de Shimamoto de maneira direta e indireta.

O Cortez, caro Alberto, era filho de carroceiro pobre, e teve tutela artística do grande desenhista Eduardo Teixeira Coelho. [...] Observei muito as capas de Cortez, mas não segui seu estilo: ele costumava usar as cartelas pigmentadas da Kodak de pintar fotos p & b. Minha tia fotógrafa costumava ter no atelier dela, no interior (Borborema). Eu só uso tintas acrílicas de parede para pintar minhas capas, e começo sempre do fundo preto. Cortez começava no fundo branco (Shimamoto, 2020).

Shimamoto apresenta nos depoimentos acerca desses autores de histórias em quadrinhos uma distinção importante: apesar de conhecer e analisar o percurso técnico de ambos, ele não os considera em seu escopo de influências artísticas. Entendemos nesses dois depoimentos que o autor de histórias em quadrinhos se refere à ideia conceitual que Cortez e Colin possuem e que, de fato, são destoantes quando observamos o amadurecimento artístico deles. Enquanto Shimamoto era experimental em seus processos, Colin e Cortez eram mais conservadores.

O Colin, para mim o maior desenhista do Brasil, me confessou que detestava desenhar capa. Também não tive influência dele, embora fôssemos grandes amigos. [...] Colin usava muito a caixa de luz. Fazia o primeiro esboço a lápis, depois redesenhava por cima com lápis azul, e pela última vez, fazia revisão com lápis vermelho, e então levava para a caixa de luz e sobre o esboçado deitava um papel branco. Iniciava o acabamento com bico de pena com nanquim e pincel para o sombreamento. Reparou que ele nunca usava borracha do início ao fim? (Shimamoto, 2020).

Esse pensamento conceitual e a experimentação técnica não o impediram de ser um autor de histórias em quadrinhos que realizou ilustrações, propagandas, esculturas, pinturas, *storyboards* e histórias em quadrinhos para o mercado.

Este último foi a linguagem artística em que Shimamoto foi mais profícuo, produzindo desde 1957 títulos como os heróis Capitão Sete, a criação de Lee Falk (1911-1999) O Fantasma, antologias de terror, mistério, ficção científica, erótico e temas pioneiros, como é de sua autoria a primeira história do Drácula em quadrinhos e a primeira história em quadrinhos brasileira que envolve a cultura oriental dos samurais, como *Os fantasmas do rincão maldito* (1959).

Shimamoto buscou, ao longo de sua carreira, o que definimos como poética visual que é reconhecida gráfica e artisticamente pelo receptor de sua obra e compartilhou com o leitor um estilo narrativo, sequencial e gráfico em todos os elementos presentes nessa linguagem, tais como balões de texto, tipografia, *layout* de página e interpretação de roteiro.

Criar é, basicamente, formar. É poder dar uma forma a algo novo. Em qualquer que seja o campo de atividade, trata-se, nesse “novo”, de novas coerências que se estabelecem para mente humana, fenômenos relacionados de modo novo e compreendidos em termos novos. O ato criador abrange, portanto, a capacidade de compreender; e esta, por sua vez, a de relacionar, ordenar, configurar, significar (Ostrower, 2014, p. 9).

O arcabouço imaginário de seus personagens e de suas histórias está mais presente no gênero fantástico, com ênfase nos quadrinhos de terror. Partimos do princípio de que o fantástico é uma área que abriga o gênero terror, uma vez que se origina na interrupção da normalidade cotidiana por meio de efeitos de sentido, como o grotesco, o medo e a angústia, que envolvem tanto os personagens quanto o próprio leitor mediante suas marcas de discursos verbais e não verbais (Lucchetti, 1993).

## O TRAUMA COMO INSPIRAÇÃO ARTÍSTICA

Julio Shimamoto é um autor de histórias em quadrinhos singular. Sua obra perpassa por diversos personagens, protagonistas, antagonistas, heróis e anti-heróis e em diversos espaços históricos, tornando-se cronista da sociedade brasileira.

Samurais, zumbis, monstros, ditadores, canibais, prostitutas, justiceiras, demônios, boêmios produzem múltiplos discursos que se mesclam com situações do cotidiano, estimulando assim o imaginário criativo do leitor e propiciando uma relação de espaço e tempo, de empatia e afeto com as histórias, de pertencimento a um determinado lugar na história e na sociedade. Como cronista social, utiliza as histórias em quadrinhos

como meio de correspondência ativa para dialogar acerca de ciência, religião, moral, poder, migração, entre outros temas que exigem produtos ideológicos.

Ao longo do processo de troca de e-mails e conversas, Shimamoto apresenta com bastante desenvoltura os aspectos técnicos do seu trabalho, além de rememorar sua participação em editoras, em títulos de personagens e parcerias com outros autores. Shimamoto refaz a sua biografia de acordo com o ato de rememorar os quadrinhos e seus respectivos manuscritos. A questão, para o crítico do processo, é ir além do que o artista expõe e assim ao menos tentar entender o que ocorre no inconsciente criativo do artista.

[...] um elemento essencial estará sempre faltando à crítica literária [...], são os livros sucessivos que a imaginação do autor projetava a cada momento antes de sua pluma, e que mudaram, com a modificação inevitável que o trabalho de escrever imprime a cada capítulo [...] durante páginas, capítulos inteiros, é o fantasma deles que puxou, chamou o escritor, excitou sua sede, chicoteou sua energia. [...] É à luz deles que partes inteiras do livro às vezes foram escritas (Ferrer, 2011, p. 165).

Relato aqui dois momentos importantes na vida do quadrinista que afetaram a sua relação com os quadrinhos. Em 1969, Shimamoto, que vivia em São Paulo e trabalhava na agência Standard Propaganda, fora interceptado por agentes federais e levado para a sede da Operação Bandeirante (Oban), na qual ficou preso em torno de duas semanas e posteriormente foi transferido para o Departamento de Ordem Política e Social (Dops), onde ficou preso mais alguns dias.

Estava na publicidade, no setor de criação, como diretor de arte, caro Alberto. Senti-me bastante vulnerável psicologicamente. Eu que sempre me achava um tanto destemido, concluí que um fator externo incontrolável pode reduzi-lo a uma barata, como em *A metamorfose*, de Franz Kafka. Via-me seguido e vigiado por todos os cantos, nas ruas, nos restaurantes. Decidi sair de São Paulo e vim para o Rio na primeira oportunidade, ainda como publicitário. Tornei-me um antifascista empedernido e odeio profundamente o autoritarismo, seja de esquerda ou da direita. Essa condição pode ter afetado meus desenhos (Shimamoto, 2020).

A experiência da prisão inesperada, a tortura psicológica que sofreu com o ambiente e com os sons de tortura de prisioneiros que ouvira, e o estresse pós-traumático

resultaram em uma mudança de espaço cartográfico, como sair de São Paulo e ir para o interior do Rio de Janeiro, e de percepção, o que resultou em redirecionamentos artísticos e de processo de criação.

A paisagem do medo é um tópico pouco estudado nas ciências humanas, e Tuan (2005) procura, com essa linha de pesquisa, questões norteadoras – por exemplo, “O que significa ser gente?” e “Como viver neste mundo?” – a fim de traçar laços e ressonâncias entre diferentes paisagens do medo.

[...] um sentimento complexo, no qual se distinguem claramente dois componentes: sinal de alarme e ansiedade. O sinal de alarme é detonado por um evento inesperado e impeditivo no meio ambiente e a resposta instintiva do animal é enfrentar ou fugir. Por outro lado, a ansiedade é uma sensação difusa de medo e pressupõe uma habilidade de antecipação (Tuan, 2005, p. 10).

A criação é um efeito da submissão do artista à sua linguagem, à sua memória. A tradição que ele carrega ou as circunstâncias que o cercam e das quais é o mensageiro (Willemart, 2005). Shimamoto continuou a produzir histórias em quadrinhos, e suas escolhas gráficas e temáticas possuem agora uma nova ação afetiva, oriunda de um trauma, o que afeta o inconsciente criativo.

As suas mudanças cartográficas até então eram oriundas de oportunidades de trabalho, não do terror que ele havia sofrido, seja individual ou familiar.

[...] as quase infinitas manifestações das forças do caos, naturais e humanas. Sendo as forças que produzem caos onipresentes, as tentativas humanas para controlá-las são também onipresentes. De certa forma toda construção humana-mental ou material é um componente na paisagem do medo, porque existe para controlar o caos (Tuan, 2005, p. 12).

Outro elemento bastante significativo na sua forma de ver o mundo e logo a sua arte foi quando ele teve um grave problema de saúde em 1996. A extração do rim e da costela, por conta de um tumor maligno, associada à situação econômica e à escassez de trabalhos em decorrência do período de recuperação, e a percepção perante a morte levaram o quadrinista a buscar um rumo diferente para sua arte. Ele buscou uma personalidade gráfica única, e o primeiro resultado dessa pesquisa pode ser visto em *O ogro* e na graphic novel *Sombras*.

*O ogro.* Sim, com essa HQ me convenci que achara um novo veio, que consistia em desenhar com branco sobre papel ou cartolina preta, revertendo o processo clássico. Na verdade, desde o meu primeiro dia de escola, eu vi a professora escrever com giz branco sobre a lousa toda preta. O álbum *Sombras* foi totalmente produzido dentro desse contexto. O estilo definido do xilo sempre me fascinou, e fiquei buscando uma técnica que me aproximasse dele. Vou repassar-lhe PDF de uma entrevista publicada na [revista] *Medo* n. 1 de 1985, feita com Ofeliano, falando dessa busca. A HQ *Neurose* citada na entrevista, apesar da técnica mista, tem muito do estilo de *O ogro* (Shimamoto, 2020).

O artista muda a cada obra finalizada. Algo fica em meio ao processo, seja de pesquisa, rejeição e alegria, ou ao próprio tempo da obra. Inconsciente, Shimamoto trouxe sentido aos acontecimentos que explicam o seu agir e a sua trajetória, o que o leva, aos 81 anos de idade, a apresentar uma história em quadrinhos experimental, com a direção de arte aperfeiçoada, com o aceite da rasura em seu próprio trabalho final, como podemos ver a seguir.

## O QUADRINHO INACABADO

Shimamoto, com 81 anos à época, enviou para um dos pesquisadores deste artigo a história em quadrinhos apresentada a seguir, inédita até aquele momento. No próximo depoimento do artista, podemos comparar o processo técnico dele com os outros dois autores de histórias em quadrinhos citados. A página em questão é de uma história feita em 2022 e ainda não publicada. Segue inicialmente a história completa para contemplação, os comentários do autor e, por fim, os manuscritos para análise.

É a coisa mais recente que fiz, a “Jean-Luc Godard”. Brincadeirinha. Bolei uma mini-HQ de 4 páginas para a coletânea de Dario Chaves: começa com o roubo de uma ânfora milenar com cabelos de Sansão, do Museu Nacional de Tel Aviv. Esse cabelo é implantado na cabeça de um boxeador americano pouco promissor, Joe “Bomb” Corbin. Este começa a derrotar os melhores lutadores do mundo, um após outro, até que... vou iniciar quando pintar uma brecha na minha agenda (Shimamoto, 2020).

Estou também pensando em produzir mais rápido, simplificando os contornos. “Sansão” foi um teste (Shimamoto, 2020).

**Figura 1:** Página 1 – Sansão



**Fonte:** Shimamoto (2020).

Usei técnica mista: caneta hidrográfica de ponta fina preta para *outline* e letreiro de baluns. Tinta acrílica preta para parede para contraste de sombras e azulejo raspado em alguns quadros para impactar. O letreiro inverteu para negativo no *photoshop*. Ah, quebrei a simetria dos quadros para dar ideia de tumulto narrativo, tipo Glauber Rocha filmando com câmera na mão, rerreh! (Shimamoto, 2020).

**Figura 2:** Página 2 – Sansão



**Fonte:** Shimamoto (2020).

**Figura 3:** Página 3 – Sansão



**Fonte:** Shimamoto (2020).

**Figura 4:** Página 4 – Sansão



**Fonte:** Shimamoto (2020).

Aos 81 anos, caro Alberto, você já vivenciou e viu muita coisa. Já não me apetecia mais fazer quadrinhos. Para sair dessa inércia, decidi experimentar a desconstrução, desenhando de improviso, sem planejamento. Essa HQ “SANSÃO” não teve esboço em nenhum momento (Shimamoto, 2020).

Envio-lhe a forma como eu uso o espaço das cerâmicas. Depois xeroco os desenhos ampliando ou reduzindo para montar a página. [...] tinta de parede acrílica preta, da Suvinil ou Coral, e uso secador de cabelo para apressar secagem. Atualmente uso cabo de escova de dente, um extremo bem pontiagudo para traços finos, e outra ponta mais espatulada para traços largos, ou abrir espaços brancos. Uso lima chata para modelar o plástico. Antigamente usava ponta de prego em lapiseira, ou espertinho de bambu para churrasquinhos (Shimamoto, 2020).

**Figura 5:** Pranchas – Sansão



**Fonte:** Shimamoto (2020).

Em seu depoimento processual, podemos observar o uso de materiais não convencionais no meio das histórias em quadrinhos. Por se tratar de uma forma de comunicação com natureza de reprodução gráfica, de alta periodicidade e de natureza industrial, os processos artísticos acabam por ser, em sua grande maioria, normalizados e distribuídos entre diversos profissionais. A história em quadrinhos é, em escala industrial, dividida por roteirista, desenhista, arte-finalista, colorista, letrista e diagramador. Essa equipe é chefiada por um editor ou diretor de arte.

No caso de Shimamoto, por executar tudo sozinho e por contar com um meio de publicação de baixa tiragem com prazos de publicação sazonais, o autor de histórias em quadrinhos pode experimentar mais e utilizar, em vez da convencional folha de papel ou tela digital, azulejos, pontas secas, entre outros.

A ausência do esboço é outro reflexo que ressoa na relação processo de criação e produto final que permeia a sua carreira. O esboço é realizado pelo autor de histórias em quadrinhos em escala industrial e enviado para aprovação do editor como uma forma de evitar refugo de produção, e cabendo a outro profissional finalizar o trabalho. Shimamoto detém todo o processo e, nesse caso, toda a liberdade criativa para realizar acertos e erros oriundos de sua escolha artística.

O mesmo pode ser dito em relação ao roteiro. Em uma escala industrial, o desenhista recebe um roteiro com especificações de cenas, quadros por página, imagens de referência, textos descritivos de cenários e diálogos de personagens, e cabe a ele buscar interpretar esse roteiro e apresentá-lo em forma de histórias em quadrinhos.

Shimamoto (2020) simplifica o pensamento e produção de roteiro da seguinte forma: “No roteiro uso a técnica de bolar piadinha: penso num final, primeiramente. Há também casos em que começo escolhendo um tema qualquer”.

O pensamento estrutural de Shimamoto remete às criações de tirinhas de histórias em quadrinhos. Por ser uma história muito curta, os autores costumam pensar no começo e fim, para poder desenvolver o meio da trama (McCloud, 2000).

**Figura 6:** *Carl comics*



**Fonte:** Disponível em: <https://www.scottmccloud.com/1-webcomics/carl/3b/cyoc-1/cyoc-1.html>. Acesso em: 19 fev. 2024.

Nesse exemplo, McCloud (2000) pondera acerca das infinitas possibilidades que a história pode tomar trabalhando apenas a trama entre começo e final. Naturalmente, o começo e o final podem ser manipulados e redirecionados ao longo da montagem dos quadros, em benefício de uma narrativa mais harmoniosa e criativa.

**Figura 7:** *Carl comics*



**Fonte:** Disponível em: <https://www.scottmccloud.com/1-webcomics/carl/3b/cyoc-3/cyoc-3.html>. Acesso em: 19 fev. 2024.

Shimamoto consegue executar trabalho semelhante por ser um autor de histórias em quadrinhos que realiza, em sua grande maioria, histórias curtas e nas quais detém controle da maior parte do processo de criação. Apenas na parte de edição e gráfica o autor fica ausente.

As referências narrativas de Shimamoto destoam da maioria dos autores em quadrinhos, que acabam por fazer uma imersão em seus respectivos códigos e estruturas linguísticas. A razão disso pode ser identificada no seu depoimento acerca de como ele pensa a narrativa da página.

Verdade que o cinema sempre foi minha inspiração, caro Alberto. Sobretudo quando desenho capas, pois nunca uso fotos como é praxe no meio, desde antes de Cortez e Miguel Penteado (adeptos da famosa escola americana Famous Artist School) que usa modelos e para escrever, Mutarelli confessou que se inspira em muita coisa que leu na vida. Faço isso com imagens, busco na memória resíduo de alguma cena de filme para me inspirar. Copiando de foto a arte fica posada, sem movimento espontâneo (Shimamoto, 2020).

Outra característica é a irregularidade de um trabalho para outro, em que tenciona a experimentação com a constância gráfica. Ao considerarmos que as histórias em quadrinhos são uma arte de fronteira e que seu consumo é de ordem midiática e comercial, é um caminho marginal, de subversão criativa que Shimamoto decide seguir.

Nessa busca de ordenações e de significados reside a profunda motivação humana de criar. Impelido, como ser consciente, a compreender a vida, o homem é impelido a formar. Ele precisa orientar-se, ordenando os fenômenos e avaliando o sentido das formas ordenadas; precisa comunicar-se com outros seres humanos, novamente através de formas ordenadas. Trata-se, pois, de possibilidades, potencialidades do homem que se convertem em necessidades existenciais. O homem cria, não apenas porque quer, ou porque gosta, e sim porque precisa; ele só pode crescer, enquanto ser humano, coerentemente, ordenando, dando forma, criando (Ostrower, 2014, p. 9).

A opção de ser um autor de histórias em quadrinhos experimental em um círculo no qual a mudança gráfica e artística é menos intensa que em outros círculos das artes faz com que esse autor de histórias em quadrinhos não fique em uma zona de conforto e o mantenha como um autor de histórias em quadrinhos contemporâneo, que apresenta ao leitor novas possibilidades de leitura e contemplação artística. Shimamoto é intencionalmente um autor de histórias em quadrinhos de traço inacabado.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Como a obra de Shimamoto se confunde com a história das histórias em quadrinhos brasileiras, a própria dinâmica de publicações, formatos e mercado o colocou como um autor que produz histórias de uma e três páginas, histórias seriadas, histórias fechadas, tiras seriadas, entre outras configurações. E esse cenário tornou Shimamoto um autor singular nas histórias em quadrinhos.

Ele também enveredou pelo universo *underground* ao publicar em fanzines, e isso permitiu que ele se envolvesse em diálogos amplos com os mais diversos atores da comunidade das histórias em quadrinhos, tanto na esfera profissional quanto na relação com os fãs.

O acesso ao acervo de histórias em quadrinhos de Shimamoto permite que o crítico do processo observe como o autor se comporta em diferentes momentos no seu caminhar poético, no seu hibridismo e na quebra de regras de construção artística preestabelecida, e como institui marcas do ato criador não só dele mesmo, mas também dos outros que são, de alguma maneira, influenciados pela sua arte.

Ainda assim, é notório observar que Shimamoto se posiciona com a história em quadrinhos como ator social de resistência. As texturas e os desenhos remetem às xilogravuras por terem uma relação muito forte com o negativo entre o preto e o branco, linhas duras e extremamente gráficas. Ao observarmos o *design* da página, consideramos as marcas experimentais de Shimamoto, como os requadros pretos, com

contornos e letras em branco, o corte angular dos quadros que remontam à dinâmica comum aos criadores em áreas correlatas como *design*, publicidade e ilustração.

Em uma sociedade de criadores de conteúdo, o autor de histórias em quadrinhos encontra em seu traço uma verdade inconveniente: a de que a não comunicação, o acaso e a falta de conteúdo refratam nos maiores medos urbanos do ser humano. O medo é uma emoção, um alerta da natureza humana em que o indivíduo avalia a situação e estabelece estratégias com o intuito de preservar a própria existência. Em um campo coletivo, essa emoção é tomada por problemas compartilhados em sociedade, geralmente relacionados à falta de valores abstratos, como a economia, a fé ou o prazer.

Shimamoto busca nos quadrinhos elementos como desenho, gestual, anatomia expressiva, narrativas, conectivos de balão de texto e letras, que são questões complementares para encontrar a sua poética visual.

ALBERTO – Analisando seu trabalho, eu considero que hoje o senhor está mais experimental e criativo do que em toda a sua carreira. O que o senhor acha?

SHIMAMOTO – Aos 81 anos, caro Alberto, você já vivenciou e viu muita coisa. Já não me apetecia mais fazer quadrinhos. Para sair dessa inércia, decidi experimentar a desconstrução, desenhando de improviso, sem planejamento.

ALBERTO – A desconstrução que o senhor alega seria do próprio conhecimento que adquiriu ao longo do tempo?

SHIMAMOTO – Posso afirmar que sim, caro Alberto. Fugir dos dogmas e *know-how* avolumados e sedimentados na memória. Mas é claro que não se livra absolutamente daquilo que você é. Impossível. Sinto que minha vida está escoando e não posso desperdiçar tempo.

As marcas incisas, duras e diretas presentes na arte de Shimamoto não possuem acordos sociais com a beleza, a forma e a composição, somente oferecendo ao seu leitor um estado de entropia, o que se torna um processo de criação desafiador para o autor de histórias em quadrinhos e para recepção dos leitores na contemplação dessa obra.

## REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reproduzibilidade técnica. In: DUARTE, R. (org.). *O belo autônomo: textos clássicos de estética*. Belo Horizonte: Autêntica, Crisálida, 2017. p. 40-51.
- CHAVES, D. *Julio Shimamoto: o samurai do traço*. São Paulo: Criativo, 2020.

- FERRER, D. *Logiques du brouillon: modèles pour une critique génétique*. Paris: Seuil, 2011.
- LUCCHETTI, M. A. *Lucchetti & Rosso: dois inovadores dos quadrinhos de horror*. 1993. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 1993.
- MARGETTS, M. Action not words. In: CHARNY, D. (ed.). *Power of making: the importance of being skilled*. London: V&A Publishing, 2011. p. 38-43.
- MCCLOUD, S. *Reinventing comics: how imagination and technology are revolutionizing an art form*. New York: William Morrow & Company, 2000.
- OSTROWER, F. *Criatividade e processos de criação*. Petrópolis: Vozes, 2014.
- SALLES, C. A. *Redes da criação: construção da obra de arte*. Vinhedo: Horizonte, 2006.
- SALLES, C. A. *Gesto inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: Intermeios, 2011.
- SALLES, C. A. *Processos de criação em grupo: diálogos*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.
- SHIMAMOTO, J. Depoimentos. [mensagem pessoal]. Mensagens recebida por alberto-ricardopessoa@gmail.com, entre 23 mar. 2019 – 30 nov. 2020. Entrevista concedida a Alberto Pessoa.
- TUAN, Y.-F. *Paisagens do medo*. São Paulo: Editora Unesp, 2005.
- WILLEMART, P. *Crítica genética e psicanálise*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

**Recebido em:** novembro de 2023.

**Aprovado em:** fevereiro de 2024.