

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

SUZY SHIORI SAKANO

**“DE: SUZY; PARA:...”: UMA VIVÊNCIA ASIÁTICA-BRASILEIRA CONTADA EM
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

CURITIBA

2022

SUZY SHIORI SAKANO

**“DE: SUZY; PARA:...”: UMA VIVÊNCIA ASIÁTICA-BRASILEIRA CONTADA EM
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

“From: Suzy; For:...”: The life experience of a asian-brazilian told in comics

Trabalho de conclusão de curso de graduação
apresentada como requisito para obtenção do título
de Bacharel em Design da Universidade Tecnológica
Federal do Paraná (UTFPR).

Orientador(a): Dra. Eunice Liu

CURITIBA

2022



[Atribuição-NãoComercial-
CompartilhaIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Esta licença permite remixe, adaptação e criação a partir do trabalho, para fins não comerciais, desde que sejam atribuídos créditos ao(s) autor(es) e que licenciem as novas criações sob termos idênticos. Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.

SUZY SHIORI SAKANO

**“DE: SUZY; PARA:...”: UMA VIVÊNCIA ASIÁTICA-BRASILEIRA CONTADA EM
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial à obtenção do título de
Bacharel do Curso de Design da Universidade
Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR).

Data de aprovação: 26 de julho de 2022.

Eunice Liu
Doutorado
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Liber Eugenio Paz
Doutorado
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Luciano Henrique Ferreira da Silva
Doutorado
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

CURITIBA

2022

Com amor,
Suzy

AGRADECIMENTOS

Espero que todos os leitores e os que estão presentes diretamente ou subjetivamente neste projeto se sintam representados, comovidos (de alguma forma), ou intrigados pela minha narrativa, e espero que tenha tornado mais acessível e transmitido compreensivamente as temáticas importantes para o projeto, e para mim.

Primeiramente gostaria de agradecer os que me ajudaram diretamente a construir este projeto, Flávio, Yang, Leo, e Miyu. Sei que nossas amizades de anos provam que eu estou aqui para vocês, da mesma forma que estiveram para mim. Da mesma forma, aos meus amigos criados na pandemia: amigos do discord, Borchs, Ber, minha eterna gratidão pelas companhias, jogos, horas de conversas de bar e madrugadas em claro - sem este apoio eu não teria suportado este momento complicado e delicado. Também agradecer os amigos que ainda não foram mencionados acima que estão presentes nas narrativas do projeto. Trago meu obrigada através dos quadrinhos, que pretendo presenteá-los futuramente com uma versão física da narrativa que aparecem.

Agradeço à minha família - mãe, pai, irmã, e tia-madrinha -, que sem o amor e apoio de vocês nada disto seria possível, literalmente. Obrigada por me proporcionarem a oportunidade de me formar, por me oferecerem casa, comida e afeto.

Por fim, viva a Universidade Pública!

“A memória não tanto produz,
mas revela a identidade pessoal, ao nos
mostrar a relação de causa e efeito existente
entre nossas diferentes percepções”
(HUME, 2001, p. 294).

RESUMO

O presente projeto de pesquisa se materializa por meio de coletânea de cartas, apresentadas no formato de histórias em quadrinhos autobiográficas, contadas a partir da narrativa em primeira pessoa da própria autora, reunidas em uma pequena caixa que busca conduzir o leitor à empatia, imergindo-o nas narrativas apresentadas. Os destinatários são pessoas do cotidiano da autora, que através de sua arte narra sua vivência como mulher nipo-brasileira mediante de temas interpostos — como identidade, gênero, cultura híbrida, budismo, representatividade e racismo. Sem ordem, as histórias contadas trazem a visão de lembranças, sentimentos, objetos importantes, e epifanias da narradora. O trabalho resulta de um processo de auto-conhecimento e reflexão de mais de 2 anos, que incluem a vivência de uma pandemia, em que o ódio e preconceito contra asiáticos cresceu, junto com a urgência de tratar de tais temas. Assim, busca, especialmente nesse cenário, contribuir com a representatividade leste-asiática no Brasil.

Palavras-chave: história em quadrinhos; autobiografia; vivência; identidade cultural; representatividade asiático-brasileiro.

ABSTRACT

This research project is materialized through a collection of letters, presented in the format of autobiographical comics, narrated from the author's own point of view, gathered in a box that seeks to lead the reader to empathy, immersing in the narratives presented. The recipients are people from the author's daily life, who through her art narrates her experience as a Japanese-Brazilian woman through interposed themes — such as identity, gender, hybrid culture, Buddhism, representation and racism. Without order, the comics bring the vision of memories, feelings, important objects, and epiphanies of the narrator. The work is the result of a process of self-knowledge and reflection of more than 2 years, which includes the experience of a pandemic, in which hatred and prejudice against AAPI (Asian American Pacific Islander) grew, along with the urgency of dealing with such issues. Therefor, it seeks, especially in this scenario, to contribute to East Asian representation in Brazil.

Keywords: comics; autobiography; life experience; cultural identity; representativeness Asian-Brazilian.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Exposição “Museu da Empatia” em São Paulo	20
Figura 2 - visitantes da exposição Museu da Empatia	21
Figura 3 - Criança Amarela, de Monge Han	22
Figura 4 - História em Quadrinhos de Monge Han	23
Figura 5 - HQ HIKARI, de Paola Tabata	24
Figura 6 - Vovó veio do Japão, de Janaina Tokitaka, Mika Takahashi, Raquel Matsushita e Talita Nozomi	25
Figura 7 - Processo criativo de Talita Nozomi	26
Figura 8 - Christine Mari e seu autorretrato	26
Figura 9 - Quadrinho de Christine Mari sobre saúde mental	27
Figura 10 - Diary of a Tokyo Teen: A Japanese-American Girl Travels to the Land of Trendy Fashion, High-Tech Toilets and Maid Cafes, de Christine Mari	28
Figura 11 - Os 6 passos, de McCloud	29
Figura 12 - KYNE	31
Figura 13 - Adidas & KYNE	32
Figura 14 - Paleta de cores	32
Figura 15 - Texturas	33
Figura 16 - Obra de KYNE	33
Figura 17 - Brush utilizado	34
Figura 18 - Produto com arte de Hinano	35
Figura 19 - Arte de Hinano	35
Figura 20 - Rascunho, processo de criação do quadrinho “Para: Mãe”	37
Figura 21 - Referências e rascunho, processo de criação do quadrinho “Para: Mãe”	38
Figura 22 - Contornos, processo de criação do quadrinho “Para: Mãe”	38
Figura 23 - Sólidos, processo de criação do quadrinho “Para: Mãe”	39
Figura 24 - Aplicação de cor e diagramação, processo de criação do quadrinho “Para: Mãe”	39
Figura 25 - Finalização com textura, processo de criação do quadrinho “Para: Mãe”	40
Figura 26 - Simulação de apresentação da caixa e quadrinhos	41
Figura 27 - Painel do Miro, utilizado para a documentação do projeto	42
Figura 28 - Painel do Miro, sessão de introdução e justificativa	43
Figura 29 - Painel do Miro, desenvolvimento dos quadrinhos	43
Figura 30 - Ciclo de Aprendizagem de Kolb	44
Figura 31 - De: Suzy; Para: Pai	45
Figura 32 - Meus pais - Japão, 1991.	47
Figura 33 - De: Suzy; Sobre representatividade feminina	48
Figura 34 - De: Suzy; Sobre cabelos	50
Figura 35 - De: Suzy; Sobre Gosto de Infância	51
Figura 36 - De: Suzy; Para As noites de sexta	53
Figura 37 - “Gratidão”, pose do grupo de amigos	54
Figura 38 - De: Suzy; Para: Suzy do passado	55
Figura 39 - De: Suzy; Para: Irmã	56
Figura 40 - De: Suzy; Sobre o que as ruas falam	58
Figura 41 - <i>Petit-pavé</i> de Curitiba.	59

Figura 42 - De: Suzy; Para: Lisa	60
Figura 43 - De: Suzy; Para: Os que se foram	61
Figura 44 - Suzy Bishop de Moonrise Kingdom	62
Figura 45 - De: Suzy; Sobre depressão	63
Figura 44 - De: Suzy; Sobre tatuar-se	64
Figura 47 - Tatuagem feita por Monge Han	65
Figura 48 - De: Suzy; Sobre casa	66
Figura 49 - Sapateira, casa de amigos	67
Figura 50 - Panela de Arroz, casa de amigos	68
Figura 51 - Calendário, casa de amigos	69
Figura 52 - De: Suzy; Para: Os que não foram	70
Figura 53 - De: Suzy; Para: Mãe	71
Figura 54 - “O Beijo”, de Gustav Klint	72

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
1.1 Objetivos	15
1.1.1 Objetivo geral	15
1.1.2 Objetivos específicos	15
1.2 Justificativa	16
1.2.1 Identidade	16
2 REFERENCIAL TEÓRICO - HISTÓRIA EM QUADRINHOS	19
2.1 História em Quadrinhos autobiográficos e sentimentos	19
2.2 Inspirações do projeto	20
2.2.1 Museu da Empatia	20
2.2.2 Criança amarela - por Monge Han	22
2.2.3 HIKARI - por Paola Yuu Tabata (Papoulas Douradas)	24
2.2.4 Vovó veio do Japão - por Janaina Tokitaka, Mika Takahashi, Raquel Matsushita e Talita Nozomi	25
2.2.5 Christine Mari	26
3 PROCESSO METODOLÓGICO	29
3.1 Criação do projeto	29
3.1.1 Ideia/Objetivo	29
3.1.2 Forma	30
3.1.3 Idioma	30
3.1.4 Estrutura	36
3.1.5 Habilidade	36
3.1.6 Superfície	40
3.2 Documentação	41
4 O PROJETO - “DE: SUZY; PARA:...”	45
4.1 Pai	45
4.2 Representatividade feminina	48
4.3 Cabelos	50
4.4 Gosto de Infância	51
4.5 Gratidão	53
4.6 Suzy do passado	55
4.7 Irmã	56
4.8 Rua	58

4.9 Lisa	60
4.10 Os que se foram	61
4.11 Depressão	63
4.12 Tatuagem	64
4.13 Casa	66
4.14 Os que não foram	70
4.15 Mãe	71
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	73
REFERÊNCIAS	75
APÊNDICE A - PESQUISA REPRESENTATIVIDADE ASIÁTICA-BRASILEIRA, GOOGLE FORMS	79
APÊNDICE B - DESENVOLVIMENTO DOS QUADRINHOS	81
APÊNDICE C - CAIXA DO PROJETO	97

1 INTRODUÇÃO

A partir da narrativa da autora, neta de imigrantes japoneses, será apresentado o projeto que constitui uma coletânea de 15 cartas em histórias em quadrinhos, destinadas a amigos e familiares da autora. São elementos centrais do projeto a identidade cultural, a subjetividade e laços afetivos. Juntamente com eles, acompanhando a experiência pessoal da autora em sua complexidade, são apresentadas questões que interpõe a raça e identidade, como religião, gênero, relacionamentos, depressão, e referências artísticas.

O início do projeto se deu em 2019, quando, com o objetivo de compreender um pouco mais a representatividade asiática feminina e buscando possível temática desta pesquisa, realizou-se um estudo quantitativo através do *Google Forms* com mulheres asiáticas-brasileiras. Dentro do grupo de Feminismo Asiático do *Facebook*¹, perguntei se acreditavam ser difícil encontrar representatividade real no Brasil para mulheres asiáticas-brasileiras, das quais 66% consideram “muito difícil”².

Entretanto, em março de 2020 a sociedade mudou drasticamente: a presença do Coronavírus fez todos a se moldarem às medidas de segurança de saúde, como o isolamento social e a quarentena - o que afetou diretamente os temas de representatividade racial. Nesse contexto, as pessoas passaram a passar muito mais tempo em redes sociais e, como consequência, a consumir mais conteúdo, principalmente de *digital influencers* (LOZANO e YAZAKI, 2021)³. Como a origem do vírus foi na China, a aparência de muitos asiáticos amarelos passaram a serem vistos como uma ameaça à população. Essa visão aumentou o número de crimes de ódio contra a comunidade Asiática-Americana e das Ilhas Pacíficas (AAPI) nos Estados Unidos – criando o movimento "*Stop Asian Hate*". A organização registrou 10,905 desses crimes entre 19 de março de 2020 e 31 de dezembro de 2021, dos quais a maioria (63%) são assédios verbais e crimes que aconteceram em espaço

¹ O grupo de Feminismo Asiático do Facebook reúne mulheres brasileiras de descendência asiática, e é um espaço em que compartilham suas vivências.

² A pesquisa foi realizada num campo de 100 pessoas que se auto-denominaram mulheres asiáticas-brasileiras.

³ LOZANO, Bruna Lascala. YAZAKI, João Pedro Gonzalles. O fenômeno da influência no Instagram: Um estudo do poder das narrativas cotidianas dos influenciadores digitais. **O cotidiano como espetáculo**: Um estudo da rede social da influenciadora Shantal durante a pandemia da COVID-19. Trabalho apresentado no 4º Encontro de GT de Graduação – Comunicon, realizado de 13 a 15 de out. de 2021. Disponível em: https://comunicon.espm.edu.br/wp-content/uploads/2021/11/GTGrad_LOZANO-e-YAZAKI.pdf Acesso em: 02 de jun. de 2022.

público (48,7%), tendo mulheres como maior foco (61,8%) (*Stop AAPI Hate National Report, 2022*).⁴

Mesmo que diferentes em muitos aspectos, principalmente social (BERTOLOZZI, 2021), a comunidade AAPI também registrou casos de discriminação racial no Brasil. Um dos casos ocorreu num condomínio em São Paulo, que tentou instruir medidas para funcionários chineses de uma empresa localizada no edifício a apenas utilizarem elevador privativo - vale lembrar que esse tipo de restrição, sem qualquer comprovação ou suspeita de contaminação, é crime pela prática de discriminação em virtude de raça (LEVY, 2020).

Diante desse contexto, buscou-se uma abordagem que explore também os sentimentos e lembranças; tendo em vista que, com a quarentena, sentimentos como saudades e nostalgia foram especialmente predominantes no período, com o distanciamento social e longos períodos de quarentena. Assim, o momento em que este trabalho foi desenvolvido também trouxe mais argumentos para sua realização.

Além disso, ao tratar de identidade e representatividade, é mencionada a obra de Chimamanda, Adichie que alerta para os perigos de uma única história. Assim, o projeto busca o afastamento dessa única narrativa, por meio da confecção e apresentação de várias histórias que misturam temas complexos e interpostos contados de forma intimista.

O objetivo do projeto é trazer cunho sentimental e atemporal, buscando somar vozes a movimentos como o do *“Stop Asian Hate”*, por quadrinhos que contribuam com a representatividade asiática. Além disso, em face da discriminação racial contra asiáticos, é evidente a necessidade de manifestar as diferentes facetas desse preconceito e quem sofre com ele, tornando assim mais forte a motivação para contar a própria história.

⁴ HORSE, Aggie J. Yellow. JEUNG, Russell. MATRIANO, Ronae. **Stop AAPI Hate National Report:** March 19, 2020 to December 31, 2021. Disponível em: <https://stopaapihate.org/wp-content/uploads/2022/03/22-SAH-NationalReport-3.1.22-v9.pdf> Acesso em: 02 de jun. de 2022.

1.1 Objetivos

Desenvolver histórias em quadrinhos que transmitam a realidade de uma mulher nipo-brasileira, em sua experiência pessoal de busca de identidade. Objetiva-se também desvendar elementos da cultura japonesa e asiática e retratá-los em quadrinhos, explorando temas conectados. Com isso, espera-se contribuir de forma informativa e educativa aos leitores, buscando provocar reflexões sobre os temas tratados, especialmente identidade cultural, cultura asiático-brasileira e suas expressões subjetivas.

1.1.1 Objetivo geral

Provocar sentimentos empáticos ou representativos em quadrinhos com narrativas autobiográficas curtas reunidas dentro de uma caixa, abordando assuntos do cotidiano e relembrando memórias pessoais, trazendo implicitamente a identidade cultural pessoal.

1.1.2 Objetivos específicos

- a) Contribuir de forma informativa e educativa aos leitores, buscando provocar reflexões sobre identidade, cultura e representatividade;
- b) Reconhecer o papel de designer em produções;
- c) Considerar as possibilidades de produção que difunda reflexões identitárias culturais;
- d) Buscar referências gráficas similares ao projeto em temática e estrutura;
- e) Compreender maneiras para provocar sentimentos no leitor;
- f) Explorar referências pessoais capazes de transmitir simbolismos capazes de gerar identificação e o sentimento de representatividade;
- g) Desenvolver habilidades visuais e verbais;
- h) Delimitar formato de apresentação do projeto;

- i) Concretizar narrativas visuais que abordem vivências e lembranças pessoais além de referências culturais;
- j) Adotar um estilo padrão de ilustração e narração;
- k) Utilizar ferramentas capazes de facilitar o processo de documentação e desenvolvimento do projeto;
- l) Analisar possibilidades futuras para o projeto.

1.2 Justificativa

Na mídia, a minoria é geralmente apresentada por estereótipos, ou, como Chimamanda Adichie denomina, são os frutos da “única história”. Em sua palestra no *TEDtalk* Adichie, escritora feminista nigeriana, fala sobre “O perigo de uma única história”⁵, que tem como consequência roubar das pessoas sua dignidade. Essa única história cria estereótipos, não mentirosos, mas incompletos. Desta forma, expondo minha própria vivência e pensamentos como nipo-brasileira, busca-se retratar representatividade, identidade cultural e sentimentos. Ainda, objetiva ser um meio de informação a respeito de questões identitárias e raciais ao público, narrando histórias que o levem muito além de “uma única história”.

1.2.1 Identidade

Identidade deve ser pensada como uma “produção” que está sempre em desenvolvimento, entretanto autenticidade e autoridade surgem como problemas no termo de “Identidade Cultural” (HALL, Stuart. 1989). Stuart Hall traz dois termos para definir identidade cultural. A primeira, como algo único, reflete as experiências e cultura compartilhadas, tendo sua construção uma base histórica. Essa é criticada dentro de contextos pós-coloniais, como é o caso do Brasil, na construção e redescobrimto de uma identidade nacional. E a segunda também traz pontos críticos do que constitui “o que realmente somos” ou “o que nos tornamos” após intervenções da história. Para Hall, identidade cultural se apresenta como algo

⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EC-bh1YARsc> Acesso em: 30 de mai. de 2022.

subjetivo, contextual. Como nacionalidade, está sempre em transformação: algo que transcende o tempo; e em países como o Brasil, sobretudo, que recebe imigrantes do mundo inteiro, faz com que o país tenha grande diversidade racial e cultural. A ideia de fronteira analisada no contexto da pós-modernidade é uma zona híbrida, que dá terra para muita “negociação”. O termo de “negociação” é utilizado por autores como Jeffrey Lesser (2001), que destaca as identidades como mutáveis e relacionáveis, situacionais. Lesser corrobora a etnicidade como uma negociação das identidades, que hora são considerados como “brasileiros” outras como “estrangeiros”, dependendo das relações e campo social que inseridos (LESSER, 2001, p.27)⁶. Desta forma, entende-se que identidade étnica não é centralizada e homogênea, é híbrida e ambivalente. Apresenta-se o termo “entre-lugar”, formada por Homi Bhabha (2007), como o fundamento teórico da discussão de identidade na pós-modernidade de “dar visibilidade e reforçar ideias de lugar, centro e construção” (SOUZA, 2007. p.05)⁷, a fim de resignificar o passado como uma “ferramenta” para interromper a reprodução ou continuidade de passado e presente (BHABHA, 2007)⁸. Desta forma, este projeto é resultado do próprio descontentamento no posicionamento de “entre-lugar”, o qual demonstra sua ambivalência de identidades e questiona valores de concepção de “brasileiro” e “japonês/asiático”.

Estudos de identidade e de práticas sociais, além da própria cultura, são essenciais para o desenvolvimento do próprio Design, e ele mesmo forma conceitos culturais, consequentemente identitários, organizando e concretizando sentidos a informações e conceitos (Kolko, 2011:15).

A autoridade que é dada ao designer de poder escolher sobre formas e técnicas de produção de produtos, permitindo-o operar também em campo de valor subjetivo, além do material, faz com que se torne um agente cultural (CARVALHO, 2007. p 72). Desta forma, é possível entender que o valor do design não se traduz apenas em um produto, mas deve ser considerado todo seu valor simbólico. Portanto, o impacto do designer também se reflete no campo sócio-cultural, e é

⁶ LESSER, Jeffrey. **A negociação da identidade nacional: Imigrantes, minorias e a luta pela etnicidade no Brasil.** São Paulo: Unesp, 2001.

⁷ DOS SANTOS SOUZA, M. A. O ENTRE-LUGAR E OS ESTUDOS CULTURAIS. **Travessias**, Cascavel, v. 1, n. 1, 2007. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/2748>. Acesso em: 7 jun. 2022.

⁸ BHABHA, Homi K. **O local da cultura.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007.

capaz de atingir aspectos como identidade cultural e ideia de pertencimento. Por fim, entende-se o designer como um impulsionador de mudanças sociais, atuando diretamente no processo de desintegração de identidades convencionais, apresentando "novas identidades" - chamadas de híbridas por Hall (2000).

Através da exploração de um novo espaço, este projeto apresenta a experiência de introduzir a uma identidade híbrida, capaz de manifestar lutas, dores e afetos (MATSUDA, 2020).

2 REFERENCIAL TEÓRICO - HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Sempre tive um apreço por ouvir e contar histórias. Lembro-me de quando era mais nova perguntava ao meu avô a respeito de suas aventuras como imigrante - mesmo com alguma dificuldade de entender seu português com forte sotaque misturado com algumas palavras em japonês. Ele sempre contava as histórias com muita empolgação, fazendo expressões faciais, gesticulando e rindo. Acredito que foi neste contexto que aprendi a apreciar narrativas visuais muito mais do que verbais. Will Eisner, em seu livro “Quadrinhos e Arte Sequencial”⁹, trata da leitura de palavras como um exemplo de atividade de percepção, da mesma forma que há leitura de figuras, mapas, partituras musicais. Quanto à leitura de imagens, apesar de ser vista como uma maneira primitiva de expressão, é algo que exige um conhecimento prévio - adquirido por meio de experiência ou observação - para que seja possível a interpretação do intuito do autor (p.20). Assim, a leitura dos quadrinhos deste projeto requer que o destinatário da carta tenha uma vivência similar para compreensão completa da subjetividade das narrativas visuais - as experiências e reflexões narradas são utilizadas como ferramentas para gerar emoção no leitor (p.41).

2.1 História em Quadrinhos autobiográficos e sentimentos

A produção deste projeto autobiográfico iniciou com a vontade de utilizar quadrinhos como fonte de informação – a fim de alcançar o entendimento mais próximo da própria realidade (SILVA, 2018). Porém o objetivo é abordar temática da vivência como mulher asiática-brasileira através e restritamente de pautas raciais identitárias e de gênero, resultando em narrativas fictícias, mas com narrativas apenas inspiradas em fatos reais.

Para o quadrinho ser denominado autobiográfico precisa ter referências de memórias e relatos do autor, e, além disso, ele também é quem cria o roteiro e elabora a ilustração (BRANDÃO, 2018). Nos quadrinhos autobiográficos, a emoção

⁹ EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

é a ferramenta principal para a apresentação do próprio autor, utilizando a linguagem emocional como uma forma de comunicar sua vivência e identidade. O processo do desenvolvimento dos quadrinhos autobiográficos também levam em consideração seu leitor, como forma de consolidar a identidade do autor no entendimento de quem lê (POLLAK, 2006). Desta forma, é possível entender os quadrinhos como um processo social, comunicativo - o que vem de encontro ao propósito do projeto.

2.2 Inspirações do projeto

Neste tópico trago os projetos que trouxeram inspirações e apresentavam objetivos similares ao projeto presente, no formato de narrativas e no conteúdo apresentado. As inspirações são usadas como referências principais em sua forma de conduzir as experiências de suas vivências - sendo elas fictícias ou baseadas em fatos reais - agregadas as subjetividades de suas identidades híbridas.

2.2.1 Museu da Empatia

Figura 1 - Exposição “Museu da Empatia” em São Paulo



Fonte: por Filipa Porto no Intermuseus¹⁰.

¹⁰ Museu da Empatia. Intermuseus. <https://www.intermuseus.org.br/museu-da-empatia> Acesso em: 30 de mai. de 2022.

A instalação interativa "Caminhando em seus sapatos..." (Figura 01) ocorreu no Parque do Ibirapuera em 2017, em São Paulo, pela primeira vez. Seu título tem proveniência da expressão *"to walk a mile in someone's shoes"*, que seria a experiência em estar no lugar de outro — essencialmente, empatia.

A experiência física se depara com uma caixa de sapatos gigantesca, onde dentro contém diferentes sapatos, que estão dispostos aos visitantes escolhê-los, calçá-los e caminhar enquanto escutam a história da pessoa a quem pertenciam, em um fone de ouvido.

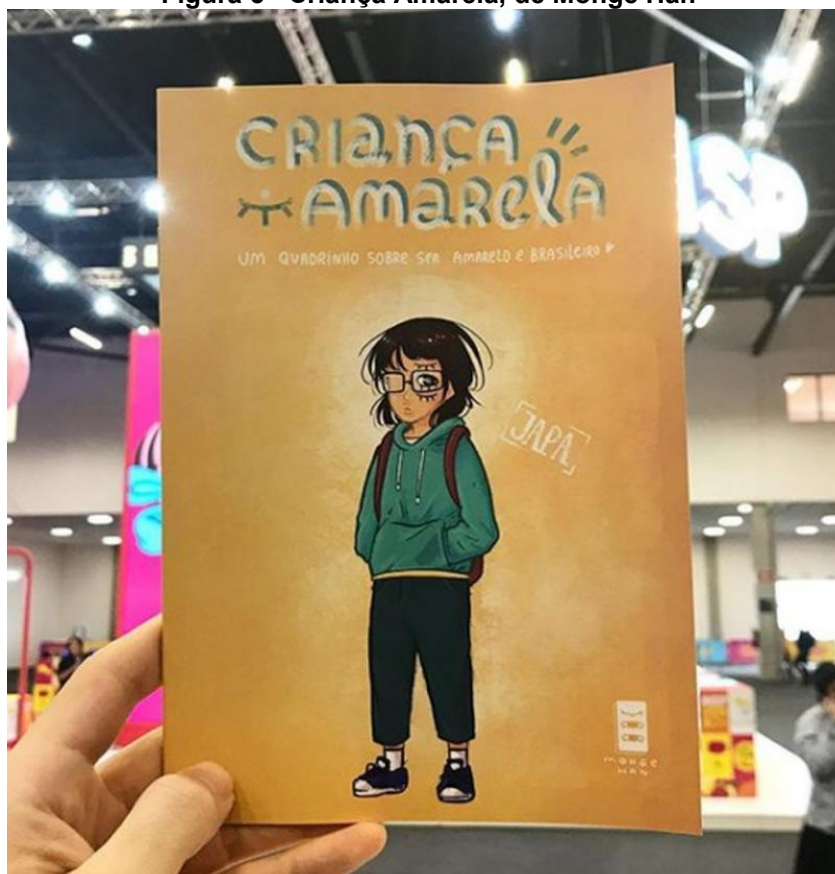
Figura 2 - visitantes da exposição Museu da Empatia



Fonte: por Filipa Porto no Intermuseus.

2.2.2 Criança amarela - por Monge Han

Figura 3 - Criança Amarela, de Monge Han



Fonte: Arquivo pessoal de Monge Han, no site do G1.

Eric Han Schneider, mais conhecido como Monge Han, é artista criador de várias histórias em quadrinhos, entre elas "*Hamon*" (sobre sua avó coreana), "*Mondolís*" (história de fantasia) e a autobiográfica "*Criança Amarela*" (Figura 3). Em suas histórias, ele apresenta muita sensibilidade, referências asiáticas e histórias pessoais, que trazem representatividade e identificação a várias pessoas da comunidade asiático-brasileira.

Em entrevista ao G1 Paraná¹¹, Monge afirmou que foi a primeira vez que transformou suas lembranças em uma narrativa maior, e que, apesar de ser brasileiro e ter a pele clara, não era tratado como pessoa branca, e afirma ser asiático brasileiro. Na obra, o autor narra sobre sua experiência como adolescente de ascendência asiática, trazendo assuntos delicados como preconceitos, fragilidades e

¹¹ Disponível em: <https://g1.globo.com/pr/parana/noticia/2019/12/30/ao-transformar-memorias-pessoais-em-quadrinhos-artista-reflete-sobre-a-vida-de-descendentes-de-asiaticos-no-brasil.ghtml>
Acesso em: 30 de mai. de 2022.

sentimentos. Em um dos quadrinhos (Figura 4) ele questiona o comportamento dos outros de sempre chamarem todas as crianças amarelas do mesmo jeito, “Japa”, e indaga sobre sermos todos iguais e o porquê de não termos direito de cada um ter um nome.

Figura 4 - História em Quadrinhos de Monge Han



Fonte: Arquivo pessoal de Monge Han, no site do G1.

2.2.3 HIKARI - por Paola Yuu Tabata (Papoulas Douradas)

Figura 5 - HQ HIKARI, de Paola Tabata



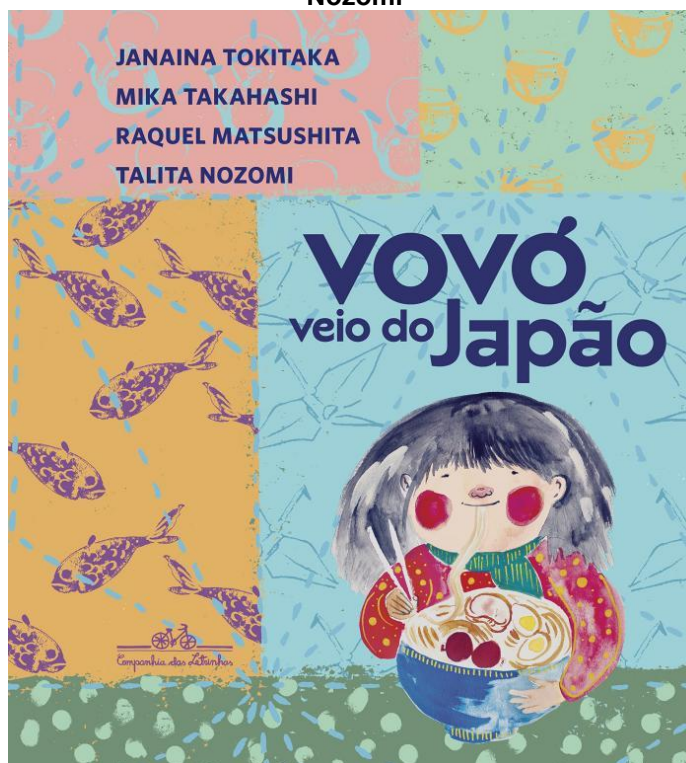
Fonte: loja virtual Papoulas Douradas.¹²

Identificada na internet como Papoulas Douradas, Paola Yuu Tabata é designer e artista, formada pela FAU-USP com seu trabalho de conclusão "HIKARI" (Figura 5), uma história em quadrinhos autobiográfica sobre sua vivência como mulher asiática-brasileira. É grande referência a este projeto, com linhas simples e cores sólidas - além da própria temática.

¹² Disponível em: <https://loja.papoulasdouradas.com.br/produtos/hq-hikari/> Acesso em: 30 de mai. de 2022.

2.2.4 Vovó veio do Japão - por Janaina Tokitaka, Mika Takahashi, Raquel Matsushita e Talita Nozomi

Figura 6 - Vovó veio do Japão, de Janaina Tokitaka, Mika Takahashi, Raquel Matsushita e Talita Nozomi



Fonte: Amazon.¹³

Outra obra usada como referência é "Vovó veio do Japão" (Figura 06), cocriado por Janaina Tokitaka, Mika Takahashi, Raquel Matsushita e Talita Nozomi, todas autoras descendentes de japoneses. Apresenta 4 histórias criadas por cada uma, que relembram suas avós imigrantes japonesas. Cada uma compartilha uma receita culinária japonesa que foi adaptada para a cozinha brasileira, refletindo o cultivo da cultura ascendente e a mistura com a cultura local. Raquel afirma que criou sua narrativa ficcional a partir de uma conexão de uma história íntima com suas lembranças, e Mika conta que a produção de seu conto foi uma forma de homenagear sua falecida avó.

A autora Talita conta que a maior parte de suas ilustrações foram criadas com fotos pessoais da família, utilizando colagens e desenhos digitais (Figura 7) - recurso também utilizados nos quadrinhos deste projeto.

¹³ Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Vov%C3%B3-veio-Jap%C3%A3o-Janaina-Tokitaka/dp/8574068284> Acesso em: 30 de mai. de 2022.

Figura 7 - Processo criativo de Talita Nozomi



Fonte: Blog da Letrinhas.¹⁴

2.2.5 Christine Mari

Figura 8 - Christine Mari e seu autorretrato



Fonte: Chisato Tanaka.¹⁵

¹⁴ Disponível em: <https://www.blogdaletrinhas.com.br/conteudos/visualizar/Historias-saborosas-das-avos-japonesas> Acesso em: 30 de mai. de 2022.

¹⁵ Disponível em: <https://www.transatlanticagency.com/2021/05/06/welcoming-christine-mari-to-transatlantic/> Acesso em: 30 de mai. de 2022.

Christine Mari (Figura 8) é uma artista que conta sua vivência como mestiça nascida no Japão e criada nos Estados Unidos. Relata como se sente no país japonês e compartilha muitos sentimentos e epifanias sobre sua saúde mental (Figura 9). Aos 15 anos Christine auto-publicou seu primeiro livro, "*Diary of a Tokyo Teen*" ("Diário de uma Adolescente de Tokio" - tradução livre) (Figura 10), que posteriormente foi publicado por uma editora. Agora, pelo *Instagram*¹⁶ ela alcança pessoas do mundo inteiro, com publicações pessoais e reais, são histórias que não precisam ser lidas em ordem - recurso também utilizado nos quadrinhos desenvolvidos neste trabalho. É também referência o uso do preto e branco e a economia em traços.

Figura 9 - Quadrinho de Christine Mari sobre saúde mental

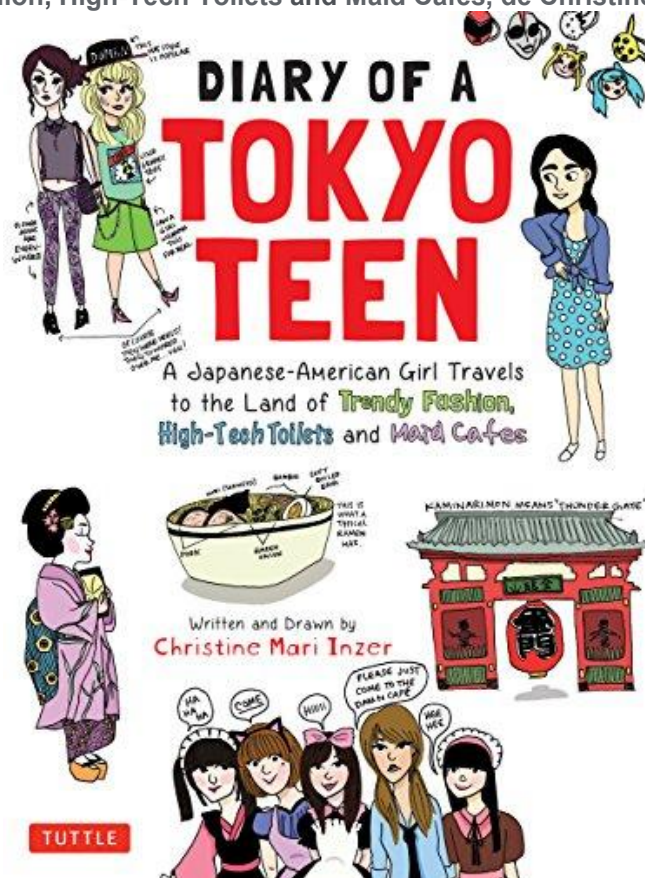


Fonte: Christine Mari no Instagram.¹⁷

¹⁶ Disponível em: <https://www.instagram.com/christinemaricomics/> Acesso em 05 de jun. de 2022.

¹⁷ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/BsCIEz-IXis/> Acesso em: 30 de mai.o de 2022.

Figura 10 - Diary of a Tokyo Teen: A Japanese-American Girl Travels to the Land of Trendy Fashion, High-Tech Toilets and Maid Cafes, de Christine Mari



Fonte: Amazon.¹⁸

¹⁸ Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Diary-Tokyo-Teen-Japanese-American-High-Tech-ebook/dp/B01LYSONCE> Acesso em: 30 de mai. de 2022.

3 PROCESSO METODOLÓGICO

3.1 Criação do projeto

Para o desenvolvimento dos quadrinhos utilizou-se os passos criados por Scott McCloud em “Desvendando os Quadrinhos” (2005. cap.07). O processo de criação de McCloud é desenvolvido em 6 passos: Ideia/Objetivo, Forma, Idioma, Estrutura, Habilidade e Superfície.

Figura 11 - Os 6 passos, de McCloud



Fonte: Scott McCloud, em Desvendando os Quadrinhos¹⁹.

3.1.1 Ideia/Objetivo

McCloud classifica este primeiro passo como “passar a mensagem”. É desta meta que surgirão ideias para a continuidade da obra, assim esta etapa passa a utilizar a arte como uma ferramenta para transmitir suas ideias. Os objetivos do projeto já foram mencionados (1.1).

¹⁹ MCCLOUD, Scott. Os seis passos. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M.Books do Brasil editora Ltda, 2005. Disponível em: <https://balburdia.net/2016/06/17/mccloud-vs-mccloud/> Acesso em: 08 de jun. de 2022.

3.1.2 Forma

Os quadrinhos são autobiográficos, narrativas fictícias baseadas em situações reais. Eles são criados em formato de cartão (105x148mm), tendo uma história em cada folha solta, sem ordem. A maioria dos cartões apresentam de ilustrações principais que representam ou fazem parte da história presente nos quadros. O uso dos quadros são limitadores de cenas, podendo ser considerados parte da grande ilustração. As cartas são inspiradas em um destinatário e um sentimento atrelado a ele. Algumas das cartas não têm um destinatário específico ou claro, pois buscou-se focar na história a ser compartilhada. Os sentimentos retratados são fortes, ou corriqueiros. Nesta parte de cada quadrinho, apela-se à criatividade e a memória de alguma lembrança significativa que retrate o sentimento. Dessa forma, as histórias buscam aproximar o leitor ao sentimento da autora, como um amigo próximo.

3.1.3 Idioma

Neste passo, McCloud apresenta dois conceitos diferentes para a criação do idioma: gênero e estilo. “Gênero” refere-se à linguagem ou estilo da narrativa; já “estilo”, é a linguagem verbal e não verbal - passo para expressar a individualidade, originalidade e inovação. Neste projeto, optei pelo “gênero” mais focado no emocional e sensível, e o “estilo” da linguagem mais utilizada é a não verbal, produzidas com poucas palavras. Os textos foram escritos de forma manuscrita, e apresentam-se tanto em letra cursiva quanto em fôrma. O uso da escrita cursiva é optado para textos mais delicados e sensíveis. Utiliza-se também a estilização de textos para transmitir sentimentos. Poucos quadrinhos apresentam apenas linguagem visual como comunicação, podendo ter significado aberto para interpretação, como no quadrinho Gosto de Infância (4.4) que busca a relação do leitor com as imagens apresentadas. Ou também a falta de escrita seja uma estratégia de narração, como no quadrinho Lisa (4.9) que, como se trata de um cachorro, não há linguagem falada por parte do animal.

As ilustrações simples, sem muito plano e fundo definido é uma maneira de demonstrar a forma que memórias são lembradas: a partir dos pontos principais de cada visão.

As cores foram usadas de forma sólida; uma grande referência para as ilustrações é o artista KYNE (Figura 12) - um artista japonês moderno e contemporâneo. Um de seus importantes trabalhos é a colaboração com a Adidas (Figura 13) - e tornou-se uma referência importante para o estilo de ilustração adotado pela autora. Com grande influência da *pop culture* da década de 80, utiliza poucas cores para complementar o uso do preto e branco.

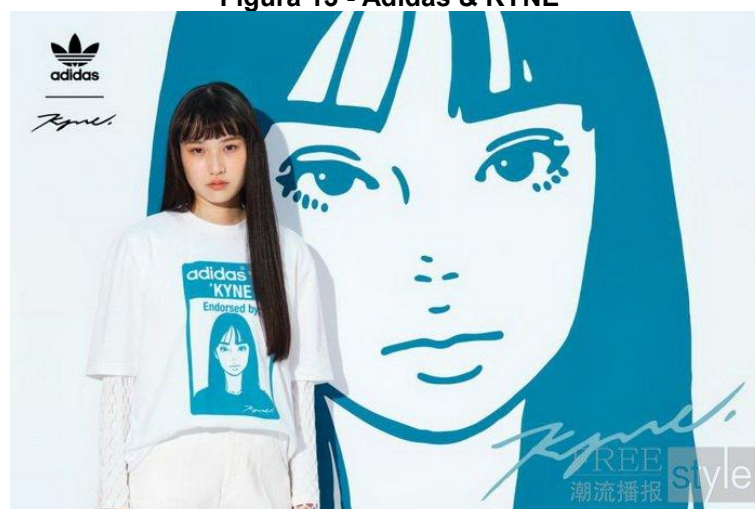
Figura 12 - KYNE



Fonte:Kaikai Kiki Gallery.²⁰

²⁰ Disponível em: <http://en.gallery-kaikaikiki.com/2021/03/kyne-biography/> Acesso em: 01 de jun. de 2022.

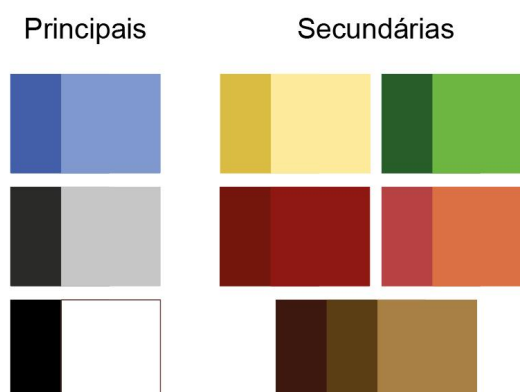
Figura 13 - Adidas & KYNE



Fonte: Freestyle.²¹

O uso do *swatches* do *Illustrator* foi indispensável para conseguir a paleta de cores (Figura 14). Partindo de um cinza que funciona contrastado tanto no branco quanto no preto, buscou-se um tom de azul específico, cor especialmente escolhida para representar à própria autora do projeto - já que é sua cor preferida. Depois, pelo azul, buscaram-se outras cores auxiliares, como amarelo, vermelho, verde, laranja e marrom. Da mesma forma, foi buscado nos *swatches* algum tom da cor mais escura para ser usada como contorno.

Figura 14 - Paleta de cores



Fonte: Acervo Pessoal.

Quanto à textura (Figura 15), essa foi feita com a repetição de linhas horizontais distribuídas com a mesma distância entre si e transformada em textura, pela ferramenta *Pattern* (*Object > Pattern > Make*) do *Illustrator*. A textura é utilizada

²¹ Disponível em: <https://www.freestyle666.com/m/view.php?aid=8989#> Acesso em: 01 de jun. de 2022.

em menor opacidade (20%), e para dar profundidade e sobrepor componentes (adicionar ideia de "outra cor" sem utilizar outra). Também serviu como delimitador de quadros. De novo, KYNE é trazido como influência no uso de textura e traço, textura em casos específicos e traço leve (Figura 16).

Figura 15 - Texturas

Textura

Original



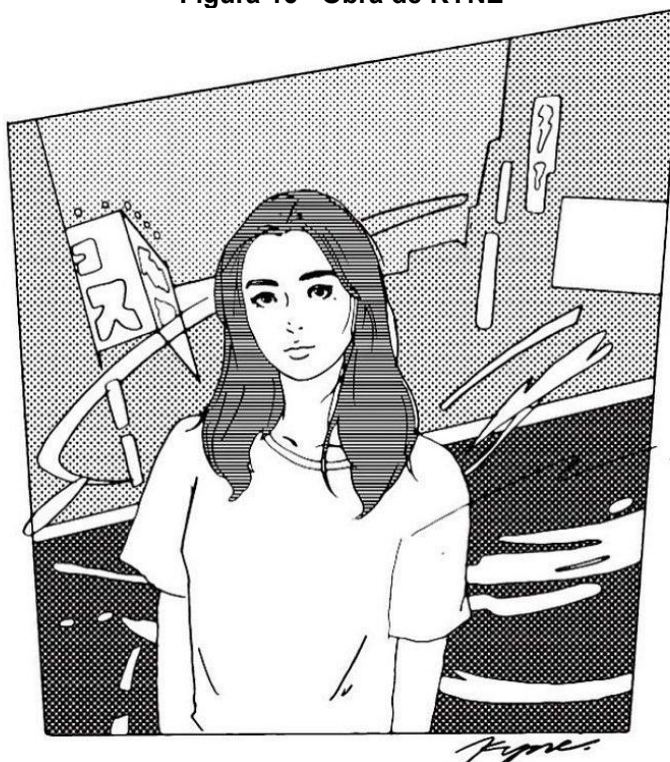
Aplicadas



- opacidade: 20%
- espelhadas



Fonte: Acervo Pessoal.
Figura 16 - Obra de KYNE



Fonte: KYNE.²²

Os traços foram padronizados a um *brush* padrão do *Illustrator* (Figura 17) que imita caligrafia, e utilizados em 0,25pt (em ilustrações menores) e 0,5pt (em ilustrações maiores).

²² Disponível em: <https://kyne.jp/works> Acesso em: 01 de jun. de 2022.

Figura 17 - Brush utilizado



Fonte: Acervo pessoal.

Em busca de referências na internet, encontra-se Trym Hinano - artista japonesa. Muitas de suas artes são aplicadas em produtos (Figura 18) e publica suas obras em seu *Instagram*²³. As obras de Hinano atraem por sua narrativa sem palavras e ordem de quadros - e suas ilustrações sobrepõem suas margens (Figura 19). Implementado ao projeto, aplica-se técnica de não ter quadros muito fechados e inflexíveis - buscando a representação de memórias: não limitadas ou lembradas enquadradas.

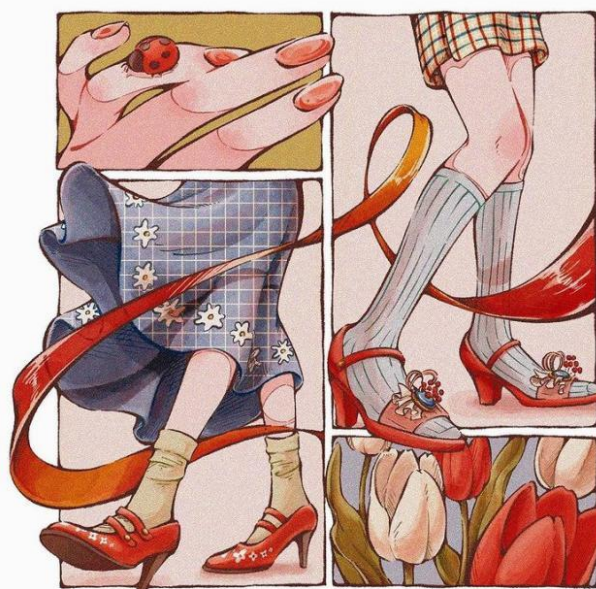
²³ Hinano, Trym (@trym_hinano) https://www.instagram.com/trym_Hinano/?hl=ja Acesso em: 01 de jun. de 2022.

Figura 18 - Produto com arte de Hinano



Fonte: Hinano, no instagram.²⁴

Figura 19 - Arte de Hinano



Fonte: Hinano, no instagram²⁵.

²⁴ Hinano, Trym (@trym_hinano) https://www.instagram.com/trym_Hinano/?hl=ja Acesso em: 01 de jun. de 2022.

²⁵ Hinano, Trym (@trym_hinano). 2021. “春風”. Instagram, 22 de nov. de 2021. <https://www.instagram.com/p/CWk0r0EPCoP/?hl=ja> Acesso em: 01 de jun. de 2022.

3.1.4 Estrutura

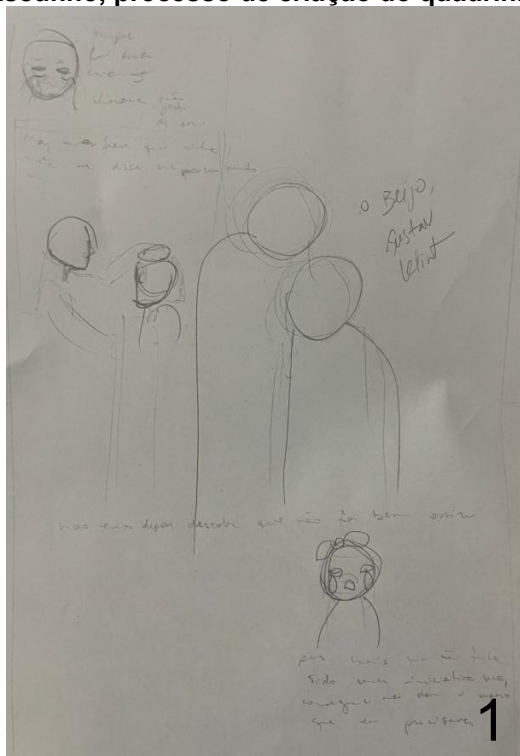
Definida por McCloud (2005) de “juntar tudo”, a parte da composição do trabalho - personagens, tema, trama. O projeto atual trata-se de trabalho autobiográfico, as histórias têm como personagem central a própria autora, remetente das cartas. Além disso, explora relacionamentos entre pessoas, havendo presença de pessoas e elementos cotidianos. O objetivo é transmitir sentimentos, relacionamentos, reflexões em narrativas visuais. Explorando lembranças, fotos, sentimentos, e relacionamentos que pudessem proporcionar narrativas que fossem capazes de mostrar de forma realista e profunda quem a narradora é, sua perspectiva e suas experiências.

3.1.5 Habilidade

Este passo é, definido por McCloud (2005) como o domínio da técnica. O primeiro passo foi fazer um esboço do quadrinho, à mão com lápis e papel, focando na expressão da ideia acima de representação (Figura 20). Depois a folha é digitalizada e é sobrepostas no *Adobe Illustrator* por imagens referências (Figura 21). Essas referências foram buscadas em arquivo pessoal, tiradas especialmente para ser usadas como base, ou encontradas no *Pinterest* ou bancos de imagens, como *pexels* e *iStock*. Assim é possível fazer contornos das imagens principais e do texto (Figura 22). Depois, para distinção de cores e aplicação de textura, foi desenhada a limitação dos sólidos, como apresentada na Figura 23. Chegou-se ao passo de diagramar os quadros e suas dimensões, e a aplicação de cores - fazendo um encontro das cores principais nas obras inspiradas (como marca de referencial) com a paleta de cores estipulada (Figura 14). Não se seguiu um padrão muito concreto para este processo, mas foi indispensável a permanência de uma margem segura, e a sobreposição de alguns componentes em cima das margens - a liberdade criativa é importante para saber quando limitar ou não cada imagem. Além disso, a ideia de não ter quadros muito fechados e inflexíveis tem como justificativa que, por grande parte do conteúdo ser proveniente de memórias, não são limitáveis ou lembradas enquadradas. No último passo do processo, é a aplicação de textura e ajustes: a

textura é utilizada para dar ideia de perspectiva, sendo bastante usada em fundos, e consequentemente à delimitação de quadros (Figura 24).

Figura 20 - Rascunho, processo de criação do quadrinho “Para: Mãe”



Fonte: Acervo pessoal.

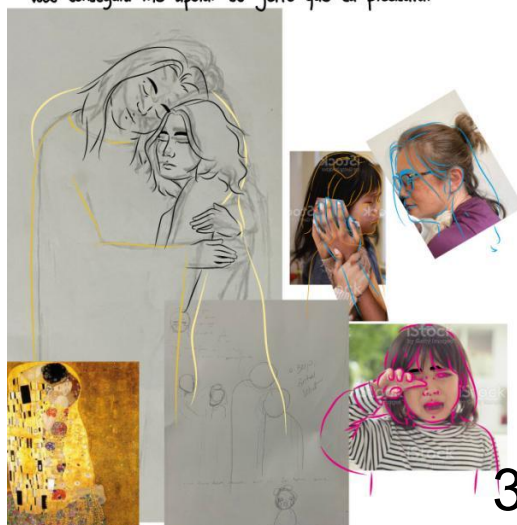
Figura 21 - Referências e rascunho, processo de criação do quadrinho “Para: Mãe”



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 22 - Contornos, processo de criação do quadrinho “Para: Mãe”

Sempre fui uma criança chorona.
 Mas uma frase que minha mãe disse para mim uma vez me marcou muito.
 Chore. Você não está fazendo mal para ninguém, não tem problema.
 Pode chorar.
 E por muitos anos essa frase me deixou tranquila em ser chorona.
 Anos mais tarde eu descobri que não foi algo tão espontâneo assim...
 Por que você sempre fala pra eu parar de chorar? Eu QUERO chorar!
 Mesmo que não tenha sido uma iniciativa sua,
 você conseguiu me apoiar do jeito que eu precisava.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 23 - Sólidos, processo de criação do quadrinho “Para: Mãe”



Figura 24 - Aplicação de cor e diagramação, processo de criação do quadrinho “Para: Mãe”



Figura 25 - Finalização com textura, processo de criação do quadrinho “Para: Mãe”



Fonte: Acervo pessoal.

3.1.6 Superfície

Todas as 15 narrativas serão reunidas na “caixa de sapato” (Figura 26), projetada para comportar as narrativas e proporcionar uma experiência imersiva ao leitor. As cartas serão dispostas de maneira solta dentro da caixa; as narrativas funcionam independentemente de ordem.

Figura 26 - Simulação de apresentação da caixa e quadrinhos



Fonte: Acervo pessoal.

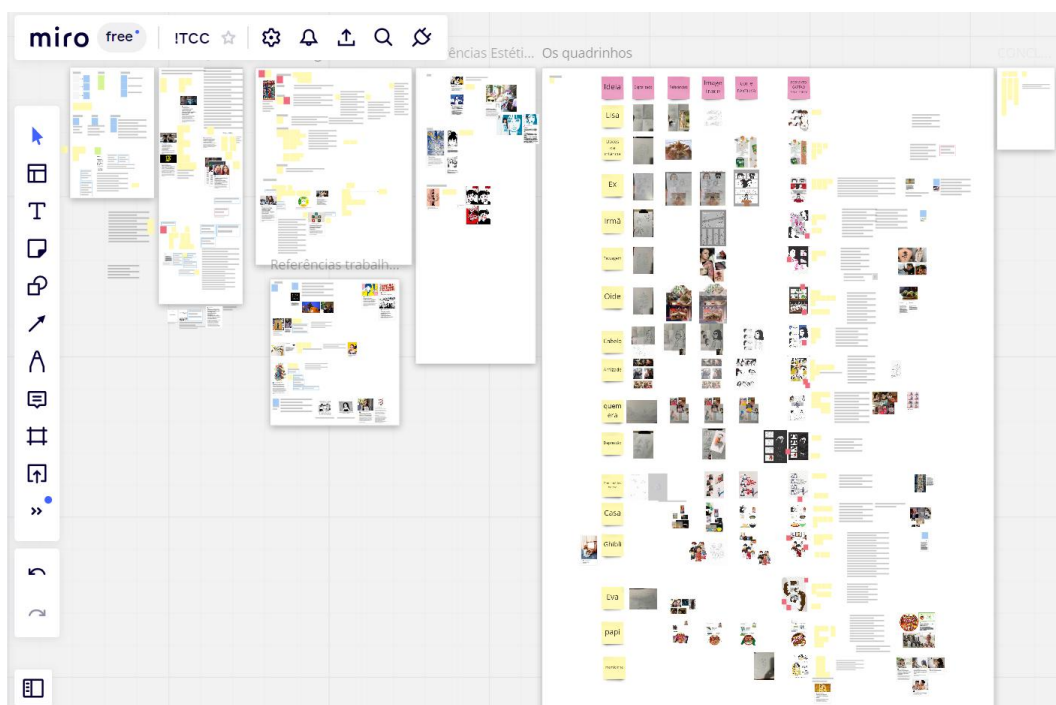
O nome do projeto “De: Suzy; Para: ...” é para deixar explícita o formato de carta, e, reforçando, a frase “Com amor, Suzy”, como uma assinatura finalizando uma presente no fundo da caixa. Também na caixa, a presença do nome do projeto ao lado da figura de pés com tênis - remetendo o uso de sapatos - introduz uma ideia similar ao “Museu da Empatia” (2.2.1), e pode também simbolizar como jornadas, caminhadas e, pelo posicionamento frontal dos pés, uma visão de entregador.

3.2 Documentação

No começo, houve dificuldade em documentar o projeto. O uso de apenas *Google Docs* e *Bloco de Notas* para agrupar textos, imagens, referências e links não era o suficiente para manter um documento organizado e com informações claras. Diante de tal impasse, utilizou-se o *Design Thinking* – ferramenta que pode ser compreendida como uma ideologia que, além de sua conceituação no “pensar como designer” e em todas inovações para a solução de problemas de forma criativa, estimula a habilidade de intuição dos envolvidos no projeto, reconhecendo padrões e também criar possibilidades que tenham tanto significado emocional como funcional (BROWN. 2018). Dessa forma, optou-se pelo uso de uma plataforma utilizada em processos criativos de projetos colaborativos, o *Miro* (Figura 27, 28 e 29). *Miro* é uma ferramenta visual de trabalho, que permite a inclusão de blocos de nota,

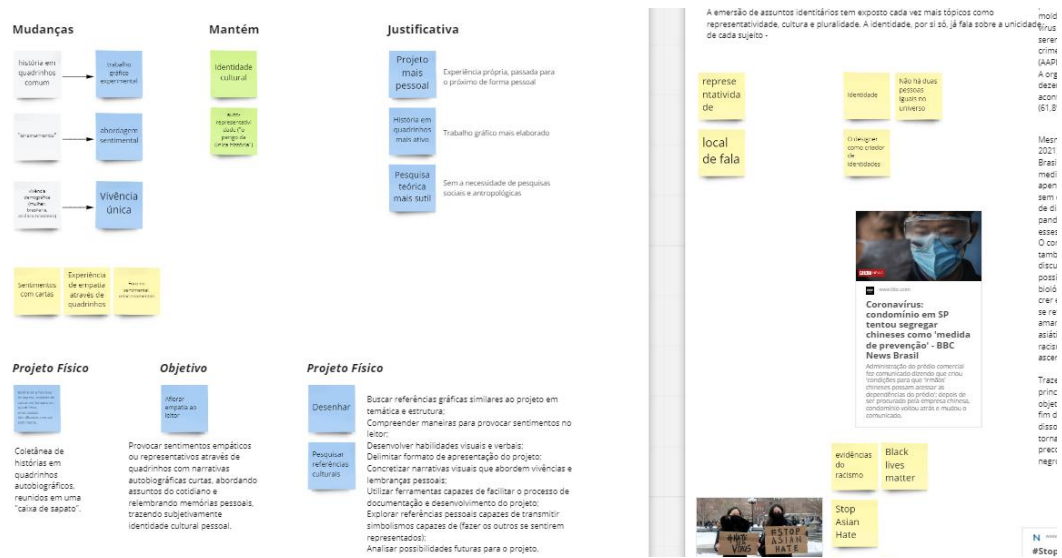
imagens, links e outros recursos numa tela livre, que permite a movimentação dos livre dos componentes colados nela. Assim permitiu-se o progresso significativo na documentação e no desenvolvimento do projeto. É notável que o melhor método pessoal de aprendizado é aprender fazendo as coisas no próprio processo de fazer - o *learn by doing* ("aprender fazendo"), que busca incluir quem aprende no próprio processo de ensinamento - onde se tem descobertas no processo e se aprende errando. Um método aplicável ao "*learn by doing*" é o Ciclo de Aprendizagem de Kolb (Figura 30), que consiste em 4 passos cíclicos: Agir (experiência concreta), refletir (observação reflexiva), conceitualizar (conceitualização abstrata) e aplicar (experimentação ativa).

Figura 27 - Painel do Miro, utilizado para a documentação do projeto



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 28 - Painel do Miro, sessão de introdução e justificativa



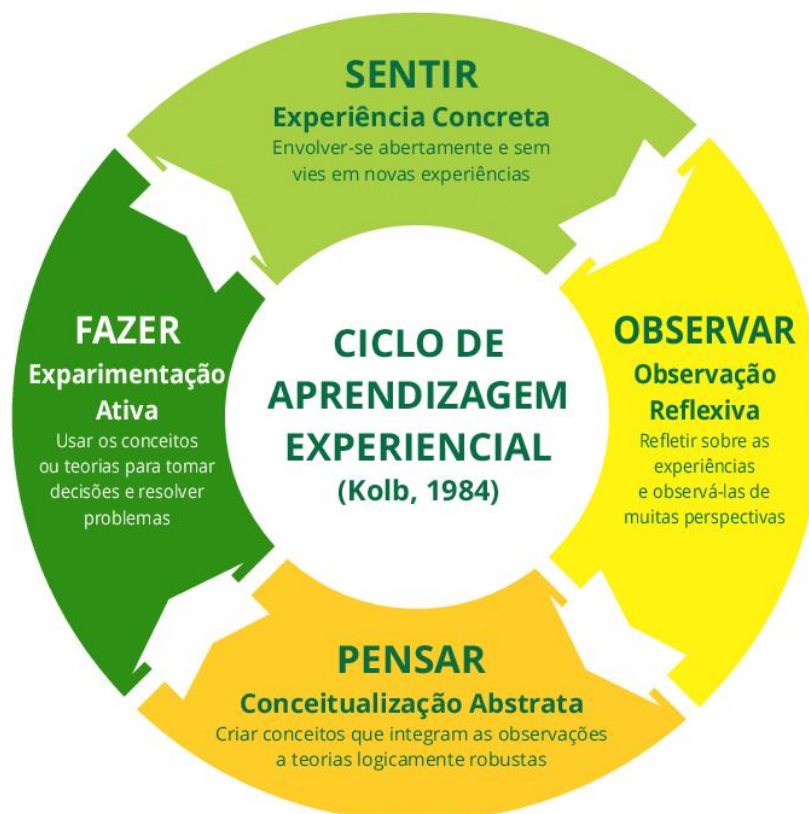
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 29 - Painel do Miro, desenvolvimento dos quadrinhos



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 30 - Ciclo de Aprendizagem de Kolb



Fonte: Carolina de Oliveira Jordão, 2016.²⁶

²⁶ Ciclo de Aprendizagem Experiencial (Baseado em Kolb, D. 1984). **Experiential learning**. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.) Disponível em: https://www.researchgate.net/figure/Figura-03-Ciclo-de-Aprendizagem-Experiencial-Baseado-em-Kolb-D-1984-Experiential_fig2_341579912 Acesso em: 01 de jun. de 2022.

4 O PROJETO - “DE: SUZY; PARA:...”

Neste capítulo, apresenta-se os quadrinhos desenvolvidos e suas histórias e lembranças por trás de seu desenvolvimento, retratando suas motivações, sentimentos e subjetividades.

4.1 Pai

Figura 31 - De: Suzy; Para: Pai



Fonte: Acervo pessoal.

O pai da autora foi trabalhar no Japão no final de 2019, de novo. A primeira vez foi em 91 (Figura 32), na época do "Fenômeno dekasegui". No Brasil o termo "Dekassegui" refere-se aos brasileiros com descendência japonesa que vão para o Japão com o intuito de trabalhar temporariamente. O movimento aconteceu pela a

crise econômica local, gerada pela hiperinflação brasileira da década de 80 (ABREU, 2019. p.19)²⁷. Mas desta vez com família e longe de sua esposa, ele ligava para ela todos os dias quando voltava do trabalho, sempre mostrando o que estava comendo - ele aproveita o país japonês pela comida, experimentando tudo o que ele se restringiu na primeira vez, por ter foco no objetivo de economizar dinheiro para voltar para o Brasil.

Sempre perguntava se ele tinha comido o tal lamen, já que ele comentava com os outros no Brasil, dizendo que queria ter experimentado. Ao que ele sempre me respondia que não. Queria muito que meu pai comesse - de uma forma até simbolista de dizer para ele que ele poderia comer o lamen que antes achava caro. Acredito que perguntei tanto que meu pai achou que eu queria experimentar o lamen, e ele enviou um para mim na primeira oportunidade. Independente da motivação, senti o carinho de meu pai, e, também senti o privilégio que ele jovem não teve e fez questão de me proporcionar.

²⁷ ABREU, Caleb Ido. **O Movimento Dekassegui**: A migração para o lugar das oportunidades. Monografia (Bacharel) - Departamento de Geociências da Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF, 2019. Disponível em: <https://www2.ufjf.br/geografia/wp-content/uploads/sites/267/2015/06/O-MOVIMENTO-DEKASSEGUI-A-MIGRA%C3%87%C3%83O-PARA-O-LUGAR-DASOPORTUNIDADES2.pdf> Acesso em: 01 de jun. de 2022.

Figura 32 - Meus pais - Japão, 1991.



Fonte: Acervo pessoal.

4.2 Representatividade feminina

Figura 33 - De: Suzy; Sobre representatividade feminina



Fonte: Acervo pessoal.

Os filmes do Studio Ghibli (株式会社 スタジオジブリ) são grandes inspirações. O estúdio de animação japonesa foi criado em 1985, e é responsável por vários filmes de animes japoneses recordes em bilheterias, como A Viagem de Chihiro (千と千尋の神隠し — *Sen to Chihiro no Kamikakushi*) (2001), Castelo Voador (ハウルの動く城 — *Hauru no Ugoku Shiro*) (2004), entre outros²⁸. As animações da Ghibli protagonizam mulheres e garotas fortes, independentes, cheias de ambição. O que,

²⁸ List of highest-grossing Japanese films. In: Wikipedia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_highest-grossing_Japanese_films Acesso em: 01 de jun. de 2022.

dado serem produzidos no Japão, é dar voz aos protagonismos femininos não presentes, ocultados ou silenciados em sociedade (ILES, 2005)²⁹. Por isso ganham destaque para uma narrativa (Figura 33) - além de inspirarem pelo desenvolvimento das histórias, sempre me senti representada, como por exemplo no 2º quadrinho, uma cena de A Viagem de Chihiro em que a personagem principal, Chihiro está buscando sua coragem para descer escadas altas perigosas. No 3º, uma cena de confronto retirada do filme A Princesa Mononoke.

Desde criança, assistia Meu Vizinho Totoro (となりのトトロ — Tonari no Totoro) (1988) (demonstrada no 1º quadrinho), e me muito representada com sua irmã pela relação das irmãs protagonistas Satsuki (mais velha), mais responsável e sempre cuidava da mais nova, e Mei (mais nova), curiosa e animada, sempre copiando os passos de sua irmã, — a qual está presente na ilustração do projeto (canto inferior direito da ilustração principal).

Chihiro, da A Viagem de Chihiro, também aparece na ilustração em plano principal (meio) — especialmente pela sua história ser sobre sua jornada em se tornar forte e independente de seus pais, jornada que a própria eu-lírico se sente representada a desbravar. Motivo a qual Kiki, de Serviço de Entregas da Kiki (魔女の宅急便 — *Majo no Takkyūbin*), de 1989, também aparece na ilustração (inferior esquerdo); e traz como referência também a Lisa no lugar do Jiji, gato preto companheiro da bruxinha.

A Princesa Mononoke (もののけ姫 — *Mononoke-hime*) (1997) marca sua presença no projeto (topo direito da ilustração). É particularmente o filme preferido, que traz as ambiguidades de um mundo que busca o equilíbrio entre humanismo, natureza e tecnologia.

Menos conhecida, a Fio, de Porco-Rosso: O Último Herói Romântico (紅の豚 — *Kurenai no Buta*) (1992), está presente na ilustração (superior direito) pelo desenvolvimento da visão do personagem Porco-Rosso, com relação à ela, que vai de um menosprezo por ser uma jovem mulher que se esforça para se tornar

²⁹ ILES, Timothy. **Female Voices, Male Words:** Problems of Communication, Identity and Gendered Social Construction in Contemporary Japanese Cinema. 2005. Disponível em: <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2005/iles.html> Acesso em: 01 de jun. de 2022.

engenheira até ser respeitada e defendida pelo próprio Porco. Ao final do filme, ela conquista seu desejo de ser presidente da empresa de mecânica de aviões de seu avô.

4.3 Cabelos

Figura 34 - De: Suzy; Sobre cabelos



Fonte: Acervo pessoal.

Comecei a pintar meu cabelo aos 7 anos, com minha mãe - que trabalhou alguns anos como cabeleireira antes da maternidade. A primeira cor foi roxo. Sempre gostei muito de tinturas com cores fantasias que, mesmo com os olhares tortos na rua, me faziam sentir única e diferente. Descobrir meu cabelo como um cabelo ondulado, e não liso como o esperado de uma pessoa amarela, mudou

totalmente a minha relação com cabelos. Comentários como "você tem um cabelo rebelde" me faziam sempre manter o cabelo curto. Agora sinto liberdade e confiança em ter cabelos longos. Nos quadros, um acompanhamento do crescimento e cortes em diferentes fases da vida, inclusive o cabelo raspado, feito no começo da pandemia – com o objetivo de libertação da dependência da autoestima feminina no cabelo comprido.

4.4 Gosto de Infância

Figura 35 - De: Suzy; Sobre Gosto de Infância



Fonte: Acervo pessoal.

Muito além de comidinhas aleatórias, as comidas retratadas eram as minhas preferidas quando criança, sendo também extremamente icônicas para várias

peças com ascendência asiática. A ideia de ser a mais colorida é para dar o gostinho da lembrança de infância que esses doces trazem, sendo eles gomas de mascar Murukawa, que eram quase obrigatórias de se compartilhar com irmã ou amigos. Os biscoitinhos Koala, recheados de chocolate, apresentavam vários coals diferentes em cada biscoitinho. E o suco coreano Bonbon, de uva verde que vem com pedacinhos da fruta.

Segundo McCloud (2005, p. 85), “a arte nos quadrinhos é tão subtrativa quanto aditiva. Encontrar o equilíbrio entre a falta e o excesso é crucial para qualquer criador de quadrinhos. Para atingir esse equilíbrio, os autores geralmente pressupõem a experiência de seus leitores.”, desta forma, a ideia proposta é apresentar a composição excessiva como direcionar o leitor a ter um olhar mais “infantil”, que sentiria a o exagero dos doces como algo positivo.

4.5 Gratidão

Figura 36 - De: Suzy; Para As noites de sexta



Fonte: Acervo pessoal.

Um dos grupos de amigos que mais senti saudades no momento da pandemia foi representado nesta narrativa. Os encontros com eles sempre incluíam comida ou café. Uma bebida que traz memórias desses momentos é o Soju, uma bebida alcóolica coreana, que gostávamos de experimentar vários sabores diferentes. O lugar mais frequente era o Oidê, um *izakaya* (bar típico japonês), em que sempre pedíamos *onigiri* (bolinho de arroz japonês), e de sobremesa *choux cream* (sobremesa bem popular no Japão) de *matchá* (chá verde). Todas essas comidas foram ilustradas junto com a fachada do bar. Também fiz um quadrinho com duas fotos (Figura 37) que são as únicas que tinha o grupo inteiro de amigos; decidi colocar elas como uma forma de demonstrar as fotos tiradas como a criadoras

de memórias. A "pose" que retratamos nas fotos chamamos de "gratidão", criada espontaneamente por um dos amigos, que colocou a mão de cada um que estava de seu lado, com a palma para baixo, em cima da sua, com a palma para cima, e perguntou "do que você é grato hoje?", o que se tornou um hábito para o grupo.

Figura 37 - "Gratidão", pose do grupo de amigos



Fonte: Acervo pessoal.

4.6 Suzy do passado

Figura 38 - De: Suzy; Para: Suzy do passado



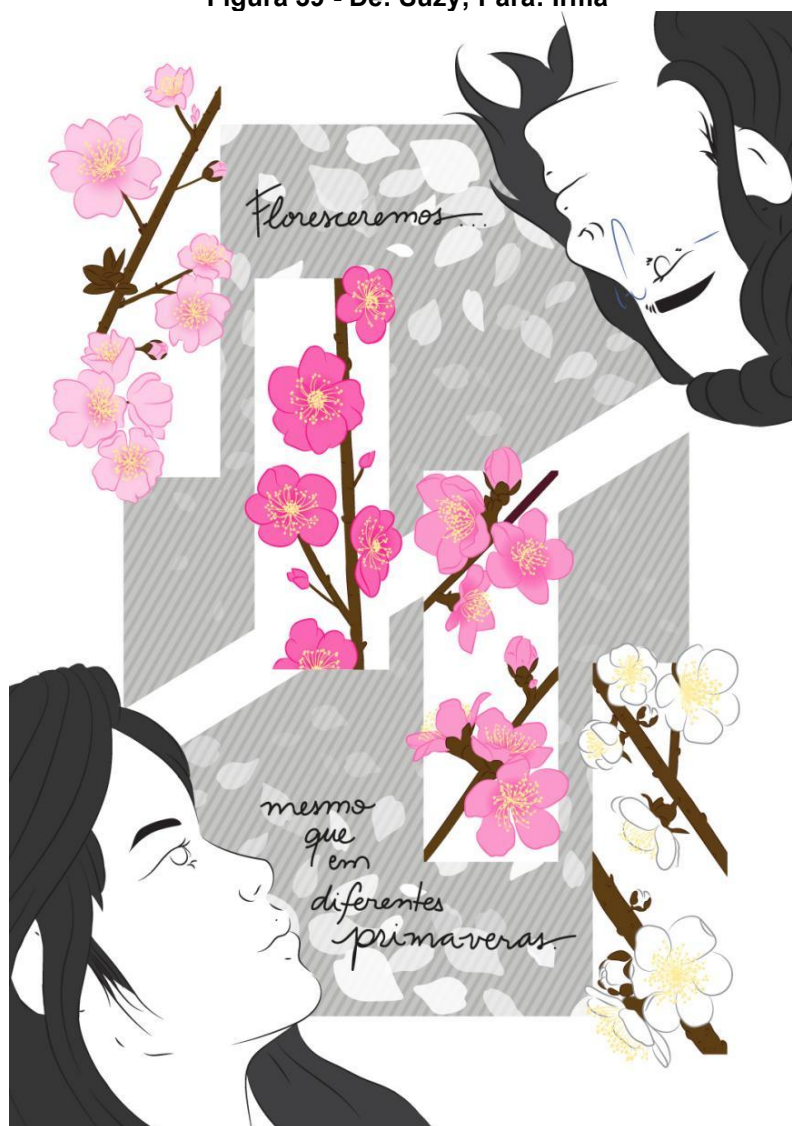
Fonte: Acervo pessoal.

Fui uma criança alegre, piadista e cheia de energia. Entretanto a imposição de limites de meus pais e de minha irmã pré-adolescente, na época, acabavam muitas vezes limitando o que era. Sem estabelecer limites, gradativamente fui me reprimindo, incapaz de ter uma auto-aceitação. Isso gerou muita dor quando pré-adolescente, o ápice de transformação de personalidade de todo ser humano. Relembrar e assistir antigos vídeos de quando eu era criança depois de tanto tempo me faz ter mais empatia com quem fui, principalmente no meu eu que tinha tanta repulsão de quem eu era. O "perdão" pedido não é ao meu eu que foi criticado, mas sim ao que carregou a dor. Meu amadurecimento como adulta é reconhecer que errei em ter me culpado por algo que era apenas quem eu era.

Na ilustração, utilizei como referência um corte de um vídeo com a cachorrinha da família Didi, a qual cresci junto e faleceu em 2017. Também está presente no quadrinho um momento registrado pelo meu pai, quando criança brincando com argila - um dos fatos que sempre relembrava quando fiz a matéria de cerâmica da faculdade. As imagens de criança são utilizadas como uma lembrança - e a ilustração principal e a narrativa textual comunicam uma conversa entre si mesma, refletida em um posicionamento de reclusão e sofrimento.

4.7 Irmã

Figura 39 - De: Suzy; Para: Irmã



Fonte: Acervo pessoal.

A maior inspiração da minha vida sem dúvidas é minha irmã. Uma de suas conquistas foi de fazer mestrado no Japão em 2019. Mesmo com a distância, ainda me sinto próxima dela, e decidi representar sobre nossa relação neste quadrinho. A distância das ilustrações minha (canto superior direito) e da minha irmã (inferior esquerdo) e a quebra na diagonal dos quadros é para significar que conseguimos nos manter próximas mesmo distantes. As flores no meio, que seus quadros acabam sendo utilizados mais como parte da ilustração do que quadros da narrativa, são referências de um princípio budista, também conhecido como *Obaitori*:

“Cada um de nós possui uma missão e um curso de vida. Não precisamos tentar ser outra pessoa. A cerejeira tem a própria vida e a causa inerente para ser cerejeira. A ameixeira, o pessegueiro e o damasqueiro também possuem causas inerentes. Do ponto de vista do budismo, cada um de nós nasceu com uma missão neste mundo, e possui as próprias causas inerentes para ser quem é. [...] cada um tem características únicas, um princípio correlacionado de “revelar sua natureza intrínseca”.³⁰

O trecho é uma adaptação do discurso de Daisaku Ikeda, presidente da Organização Soka Gakkai Internacional — fundada no Japão para propagar o humanismo dos ensinamentos do Budismo de Nichiren Daishonin, religião praticada pela nossa família desde a geração de meus avós maternos.

O princípio se torna especial por ser muito aplicável na nossa relação que, como irmãs, estamos acostumadas a viver num ambiente de comparação (seja entre nós ou por terceiros). As flores, mesmo sendo aparentemente parecidas, são únicas, cada uma com sua finalidade. A frase apresentada na narrativa é referência direta ao princípio, e faz uma alusão às estações do tempo no Brasil e no Japão serem diferentes.

³⁰ Disponível em: <http://www.seikyopost.com.br/humanismo-ikeda/apreciem-a-individualidade> Acesso em: 30 de mai. de 2022.

4.8 Rua

Figura 40 - De: Suzy; Sobre o que as ruas falam



Fonte: Acervo pessoal.

A narrativa se passa em um passeio na rua, e os assédios que acontecem com mulheres amarelas. É partindo desse ponto que é claro que gênero e raça são inseparáveis em discussões sobre machismo e racialidade. O machismo que sou submetida é específico, é focado na minha cor - é diferente do tratamento que mulheres brancas, negras, marrons, ou vermelhas recebem. Nos quadrinhos, a cada "comentário", a velocidade do passo aumenta, e a postura se retrai. Expondo a solidão, o quadrinho principal traz referência à rua XV, a via exclusiva para pedestres de Curitiba, com seus *petit-pavé* tradicional do centro (Figura 41).

Figura 41 - *Petit-pavé* de Curitiba.

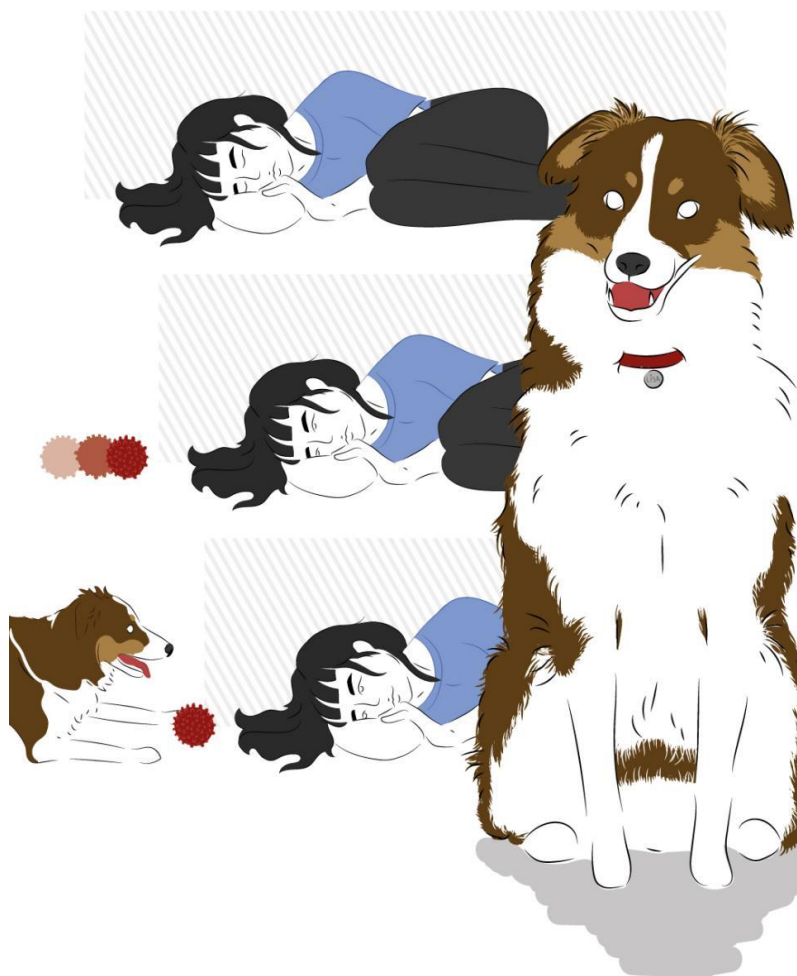


Fonte: Folha de São Paulo, 2019.³¹

³¹ Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2019/11/de-onda-carioca-a-pinhao-curitibano-calceteiro-cria-desenhos-pelo-brasil.shtml> Acesso em 05 de jun. de 2022.

4.9 Lisa

Figura 42 - De: Suzy; Para: Lisa



Fonte: Acervo pessoal.

O cachorro apresentado é a Lisa, que entrou na nossa família com apenas 45 dias de vida em 2018. Ela se tornou o maior motivo de levantar todas às manhãs - ela é extremamente brincalhona, e faz de tudo para brincarem com ela jogando a bolinha. Sua presença foi essencial para a melhora da minha saúde mental, principalmente na pandemia - me influenciando a brincar e passear com ela. Não teria como não retratá-la de uma maneira mais simples e alegre. O quadrinho narra a abordagem da Lisa só para jogar bolinha para ela. Sem palavras, sem grandes gestos.

4.10 Os que se foram

Figura 43 - De: Suzy; Para: Os que se foram



Fonte: Acervo pessoal.

Dizem que "amar também é deixar ir" - e eu, como uma pessoa apegada, sempre tive dificuldade disso. Crescer é entender que nem tudo é para ser, independente de ser um trabalho, uma amizade ou um relacionamento. Este quadrinho especificamente é sobre deixar "ex" – sejam namorados ou amigos - irem. Muitas pessoas são perdidas no percurso da vida, às vezes por trilharem caminhos diferentes. Ao fazer uma referência à *Unmei no akai ito* (運命の赤い糸) ou "O Fio Vermelho do Destino"³². Como o mito das almas gêmeas de Platão, essa lenda

³² Disponível em: <https://cacadoresdelendas.com.br/japao/akai-ito-o-fio-vermelho-destino/> Acesso em: 30 de jun. de 2022.

também acredita na predestinação de duas pessoas. Mas em vez de serem partidos em dois, as pessoas são interligadas por um fio invisível — que representa um amor eterno. A lenda teve origem na China, mas se tornou tão popular na Ásia que surgiu um ritual de juramento japonês (*Yubikiri Genman* — 指切りげん), a popular “promessa de dedo mindinho”. Além disso, a lenda é referência em muitas produções populares, em animes e mangás, filmes e séries, músicas, jogos.

Quis demonstrar meu carinho aos que foram embora opcionalmente, que reconheço suas decisões, mas ainda espero que sejam felizes - e que também estarei de longe buscando saber sobre elas. A posição segurando o binóculo é inspirada na personagem Suzy Bishop do filme *"Moonrise Kingdom"* (Figura 44). O filme dirigido por Wes Anderson faz uso do binóculo para mostrar o *POV Shot* ("*Point of View Shot*" - "Cena de Ponto de vista") da personagem, como se a imagem que é vista fosse por seus olhos. A decisão de fazer essa referência foi, além de sermos xarás, ela faz descobertas importantes para a narrativa olhando de seu binóculo, e também tem comportamentos que se assemelham a este projeto, como mostra do ponto de vista, guardar cartas em uma caixa de sapato, e encarar a realidade de crescer.

Figura 44 - Suzy Bishop de Moonrise Kingdom



Fonte: Mubi.³³

³³ Disponível em: <https://mubi.com/pt/films/moonrise-kingdom> Acesso em 05 de jun. de 2022.

4.11 Depressão

Figura 45 - De: Suzy; Sobre depressão



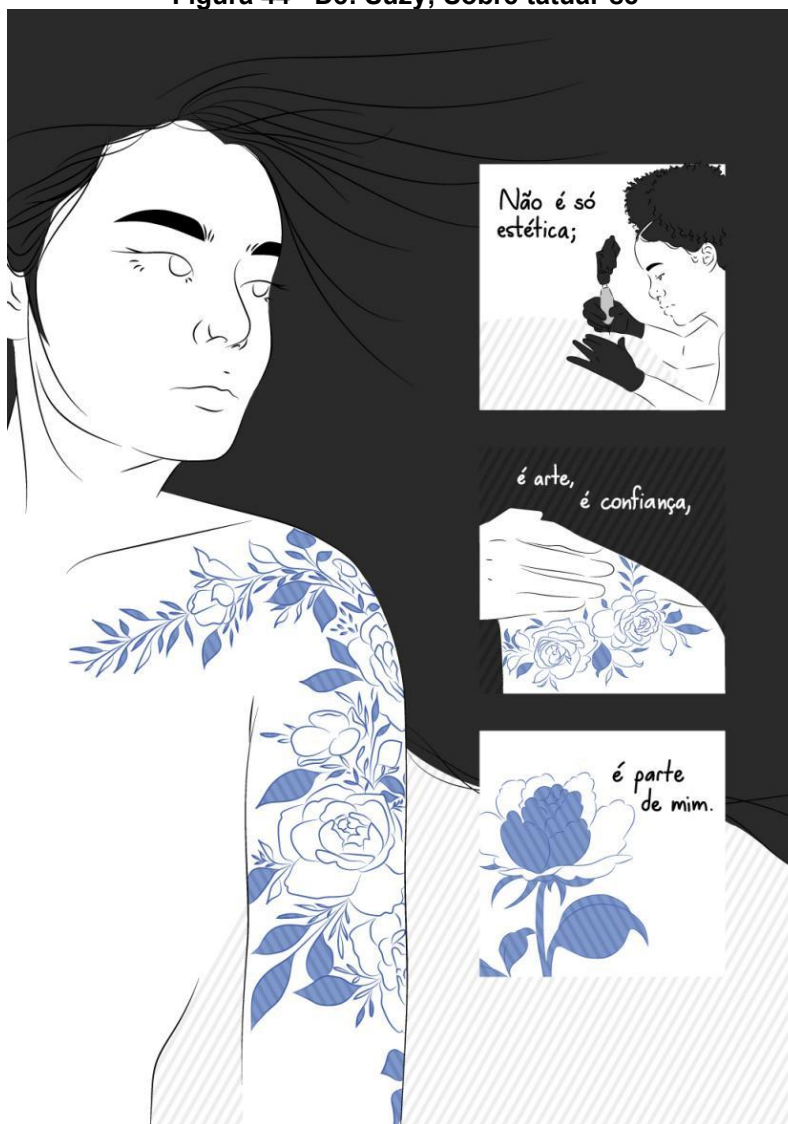
Fonte: Acervo pessoal.

Uma das vivências que tenho é a de viver com depressão - e no contexto de pandemia e isolamento, a minha saúde mental teve dificuldades para se adaptar. Uma das coisas que mais me perturbava era sobre o quanto era romantizado e exagerado - como se todas as pessoas depressivas resultassem em suicídios, ou não tem prazer na vida. Criar consciência sobre os momentos felizes e tristes da vida e entender que é importante aprender a viver nessa ambiguidade foi um longo processo, mas também pude aprender que demonstrar vulnerabilidade não me torna mais fraca e melhorou minha relação com a doença. Fiz um quadrinho sobre esse tema porque é quase inevitável falar da minha vida sem citar a depressão e quis retratar uma realidade, que tem dias que são assim: devagar. Nesta narrativa,

ilustrei uma temporalidade diferente: com cenas que passam um sentimento de lentidão e melancolia.

4.12 Tatuagem

Figura 44 - De: Suzy; Sobre tatuar-se



Fonte: Acervo pessoal.

Muitas vezes visto como símbolo de marginalidade, a tatuagem pode ser mal interpretada por muitos que não entendem da arte permanente na pele - principalmente para parentes japoneses mais conservadores. O desenvolvimento do quadrinho foi inspirado num questionamento trazido pela minha mãe, que, inconformada, me perguntou o porquê de fazer tantas tatuagens. Na imagem principal, apresenta-se a tatuagem preferida. No primeiro quadro, Pétala Cavalcanti

(@petalacavalcanti, no *Instagram*), tatuadora residente em Curitiba que, além de amiga, foi a que mais me tatuou. Por último, a peônia das costas, tatuada por Wesley Siqueira (@wlttoo no *Instagram*). A presença das tatuagens apresentadas e de outras trazem o sentimento de autoconfiança do próprio corpo e a expressão identitária. Uma das tatuagens que mais me identifico é a realizada pelo Monge Han (Figura 47). Nela, meu signo chinês, rato, figurado de ninja, como se fosse um personagem de fantasia, tomando um chá. Sua figura foi tatuada por ter sido um dos primeiros símbolos identitários asiáticos que me fez sentir representada. O signo de rato é caracterizado por sua curiosidade, personalidade acumuladora, carisma e ganância.

Figura 47 - Tatuagem feita por Monge Han



Fonte: Monge Han, no Instagram.³⁴

“as representações do corpo são representações da pessoa [...] corpo metaforiza o social e o social metaforiza o corpo. No interior do corpo são possibilidades sociais e culturais que se desenvolvem”. (BRETON, 2007)³⁵

³⁴ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Bycv-RahOiM/> Acesso em: 05 de jun. de 2022.

³⁵ LE BRETON, Davi. **A sociologia do corpo**. 2a ed. Tradução de Sonia M.S. Fuhrmann. Petrópolis: Vozes, 2007.

4.13 Casa

Figura 48 - De: Suzy; Sobre casa



Fonte: Acervo pessoal.

Goethe dizia que a casa transmite nossa identidade³⁶. Na casa de todo asiático um costume importante é tirar o sapato na entrada. Geralmente, as casas são tipicamente cheias de calendários e é possível observar vários utensílios asiáticos pela casa. Para referência, pedi para amigos asiáticos mais próximos para me mandarem fotos de suas casas (Figuras 49, 50 e 51). A iniciativa surgiu depois de ver o calendário na casa de um amigo (Figura 51), e quis usá-lo como base para

³⁶ “Não chegamos a conhecer as pessoas quando elas vêm a nossa casa; devemos ir a casa delas para ver como são” Disponível em: <https://www.pensador.com/frase/NzQwMQ/> Acesso em: 04 de jun. de 2022.

ilustração, e pedi aos outros para deixar ainda mais claro as similaridades das casas asiáticas. Para finalizar a narrativa, uma refeição simples servida, sempre acompanhada de arroz.

Figura 49 - Sapateira, casa de amigos.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 50 - Panela de Arroz, casa de amigos.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 51- Calendário, casa de amigos.



Fonte: Acervo pessoal.

4.14 Os que não foram

Figura 52 - De: Suzy; Para: Os que não foram



Fonte: Acervo pessoal.

Graças à comunidade budista, nunca cresci sozinha; alguns amigos sempre estavam comigo e fizeram e fazem parte de vários momentos da minha vida. São amigos incríveis que fizeram parte de muitas coisas que me construíram,. A frase "Existe tanto amor em amizade que sinto falta de ouvir mais histórias como as nossas." foi inspirada em: "*There is so much love in friendship, people forget that.*"³⁷

³⁷ "Existe tanto amor em uma amizade, pessoas esquecem isso." - tradução livre. A frase original tem autor desconhecido e foi publicada e acessada através do The Artidote, uma curadoria de ilustrações e frases criada por Jova Ferreyra, presente nas redes sociais do Facebook e Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/BODSPTmomt8/?hl=en> Acesso em 04 de jun. de 2022.

Nas ilustrações foram utilizadas fotos do arquivo pessoal, sendo de diferentes anos e momentos: num vagão de bondinho da Disney (2014), numa festa junina no IFPR (2015), num ônibus da cidade após tirar fotos no centro (2017), e antes de ir para uma balada (2018).

4.15 Mãe

Figura 53 - De: Suzy; Para: Mãe

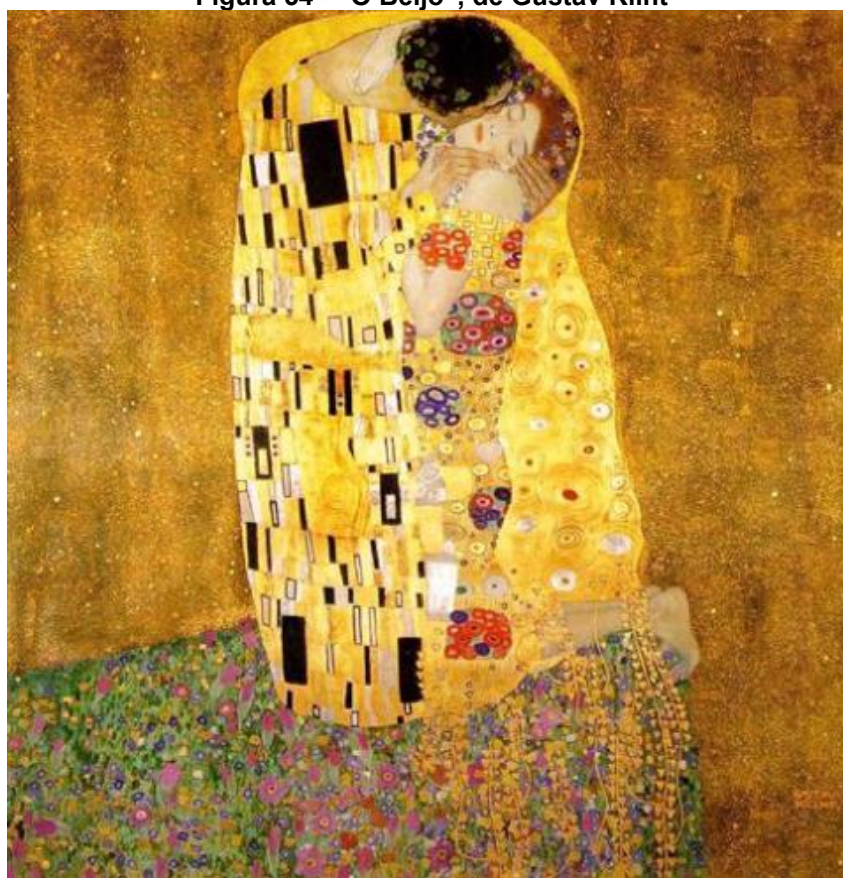


Fonte: Acervo pessoal.

Por fim, registrei minha relação com minha mãe. Sempre tivemos uma relação horizontal, a qual sempre me deixou sã sobre a humanidade de minha mãe. Ela é uma pessoa que sempre foi muito sincera comigo, e lembro-me de ela me dizer que "eu sempre ensinava muitas coisas para ela, desde muito nova". A narrativa expõe

um desses momentos, e mostra também como lembranças podem ser distorcidas ou relembradas diferente conforme o ponto de vista - e, neste caso, apresenta-se duas perspectivas do mesmo momento. Também demonstra mais um dos pontos que foi apontado em outra narrativa, a falta de paciência que convivi com meu eu-criança. A ilustração faz uma referência ao quadro de Gustav Klimt, "o Beijo" (1907-1908), que retrata um beijo romântico, mas trouxe com ressignificado do amor romântico para um amor parental, maternal; colocando o carinho como uma forma de apoio, uma forma de reconhecer a linguagem do amor do toque físico.

Figura 54 - "O Beijo", de Gustav Klimt



Fonte: Arte e Blog.³⁸

³⁸ Disponível em: <https://www.arteeblog.com/2018/07/analise-da-pintura-kiss-de-gustav-klimt.html>
Acesso em 04 de jun. de 2022.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da pesquisa, foi possível compreender o impacto que o design tem sobre as mudanças sociais. Desta forma, quadrinhos autobiográficos produzidos durante os anos conseguiram expor as diferentes vivências de grupos minoritários capazes de falarem por si mesmos. Avalia-se o designer como agente de implementação de subjetividades culturais, identitárias e sociais. Desta forma, o projeto buscou a exposição de relações sociais e intrapessoais, de via emocional como fator gerador de empatia e de compreensão social. A exploração da identidade híbrida asiática-brasileira foi alcançada de forma subjetiva e sensível de acordo com seus objetivos - não precisando falar sobre a própria identidade para senti-la e expressá-la. As narrativas visuais tornam as histórias mais próximas ao leitor e expõem cotidianos e sentimentos relacionadas às temáticas apresentadas. Com os estudos de identidade cultural e narrações autobiográficas foi possível encontrar vários exemplos e análises da intersecção das atividades sociais e produção cultural de quadrinhos.

O trabalho autobiográfico trouxe a identidade asiática-brasileira pela autobiografia como tópico mais tangível de reconhecimento por leitores e também sua representatividade. O estudo dessas identidades híbridas ainda é muito recente e sua atividade de representação é essencial para que novas identidades não representadas pela identidade tradicional padrão sejam trazidas, afastando-se de uma única história.

O processo de desenvolvimento dos quadrinhos durou quase 3 anos; estudos sociais identitários raciais se tornaram assuntos delicados de serem estudados pelas condições contextuais do momento, o que tornou o projeto em uma época de reflexão e de auto-desenvolvimento. Relembrar a relação própria com as narrativas visuais mudou minha perspectiva e a maneira de ver meu eu do passado - e revivenciar os acontecimentos trouxeram sentimentos nostálgicos agradáveis. Desta forma, as pequenas histórias desenvolvidas e notar detalhes da minha vivência fizeram a diferença na minha visão de mundo e de auto-conhecimento.

Futuramente, pretende-se levar esse projeto para publicação em livro digital, com o propósito de tornar a obra mais acessível e visível ao público. Assim, busca contribuir de forma informativa e educativa aos leitores, provocando reflexões sobre os temas tratados, especialmente identidade cultural, cultura asiático-brasileira e suas expressões subjetivas. Além disso, cultivo o desejo de abordar a temática de forma objetiva também, como complemento deste projeto subjetivo.

REFERÊNCIAS

- ABREU, Caleb Ido. **O Movimento Dekassegui**: A migração para o lugar das oportunidades. Monografia (Bacharel) - Departamento de Geociências da Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF, 2019. Disponível em: <https://www2.ufjf.br/geografia/wp-content/uploads/sites/267/2015/06/O-MOVIMENTO-DEKASSEGUI-A-MIGRA%C3%87%C3%83O-PARA-O-LUGAR-DASOPORTUNIDADES2.pdf> Acesso em: 01 de jun. de 2022.
- ADICHIE, Chimamanda. **O Perigo da História Única**. Vídeo da palestra da escritora nigeriana no evento Technology, Entertainment and Design (TED Global 2009).
- ARTIDOTE (@theartidote). “**There is so much love in friendship, people forget that.**” —Unknown” Instagram, 18 de jul. de 2019. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/B0DSPTmomt8/?hl=en> Acesso em: 07 de jun. de 2022.
- BHABHA, Homi K. **O local da cultura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007.
- BORDWELL, David. Moonrise Kingdom: Wes in Wonderland. 20 de jul. De 2014. <http://www.davidbordwell.net/blog/2014/07/20/moonrise-kingdom-wes-in-wonderland/> Acesso em: 01 de junho de 2022.
- BRANDÃO, Dayse. **Quadrinhos autobiográficos e sua dimensão emocional**: reflexões sobre as narrativas de Marjane Satrapi em Persépolis. Programa de PósGraduação em Antropologia da UFRN. Natal - RN, 2018. Disponível em: https://www.academia.edu/42751792/Quadrinhos_autobiograficos_e_sua_dimensao_emocional Acesso em: 03 de jun. de 2022.
- BROWN, Tim. **Design Thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Alta Books. 2018.
- Caçadores de Lendas, **Akai Ito**: A lenda em forma do Fio Vermelho do Destino. Caçadores de Lendas. fev. 2015. <https://cacadoresdelendas.com.br/japao/akai-ito-o-fio-vermelho-destino/> Acesso em: 01 de jun. de 2022.
- CARVALHO, Ricardo Artur Pereira de; COELHO, Luiz Antonio Luzio; FABIARZ, Jackeline Lima. O papel do designer na cultura. **Livro de Guarani feito por Juruá**: Reflexões acerca do design do livro e da leitura a partir da escolarização dos agentes de saúde guarani. Rio de Janeiro, 2007. 108p. Dissertação de Mestrado - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Disponível em: https://www.academia.edu/22874439/Livro_de_Guaranifeito_por_Juru%C3%A1_reflex%C3%B5es_acerca_do_design_do_livro_e_da_leitura_a_partir_da_escolariza%C3%A7%C3%A3o_dos_agentes_de_sa%C3%BAde_Guarani Acesso em: 02 de jun. de 2022.
- Ciclo de Aprendizagem Experiencial** (Baseado em Kolb, D. 1984. Experiential learning. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.) Disponível em: <https://www.researchgate.net/figure/Figura-03-Ciclo-de-Aprendizagem-Experiencial->

[Baseado-em-Kolb-D-1984-Experiential_fig2_341579912](#) Acesso em: 01 de jun. de 2022.

CORDEIRO, Luciane. Ao transformar memórias pessoais em quadrinhos, artista reflete sobre a vida de descendentes de asiáticos no Brasil. **G1 PARANÁ**, Londrina, 30 de dez. de 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/pr/parana/noticia/2019/12/30/ao-transformar-memorias-pessoais-em-quadrinhos-artista-reflete-sobre-a-vida-de-descendentes-de-asiaticos-no-brasil.ghtml> Acesso em: 30 de mai. de 2022.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ENNES, Marcelo Alario. **Imigração japonesa e produção de “entre-lugares”**: uma contribuição para o debate sobre identidades. Anais do XXVI Simpósio Nacional de História (ANPUH). São Paulo, jul. 2011.

FREESTYLE666. **adidas Originals 携手 KYNE 带来合作系列**. 08 jun. de 2021. <https://www.freestyle666.com/m/view.php?aid=8989#> Acesso em: 01 de jun. de 2022.

HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós-modernidade**. 2000.

HALL, Stuart. **Identidade Cultural e Representação Cinemática**. 1989.

HALLIDAY, Devon. Welcoming Christine Mari to Transatlant IC!. 06 de mai. De 2021. <https://www.transatlanticagency.com/2021/05/06/welcoming-christine-mari-to-transatlantic/> Acesso em: 30 de maio de 2022

Hinano, Trym (@trym_hinano) https://www.instagram.com/trym_Hinano/?hl=ja Acesso em: 01 de jun. de 2022.

Hinano, Trym (@trym_hinano). 2021. “春風”. Instagram, 22 de nov. de 2021. <https://www.instagram.com/p/CWk0r0EPCoP/?hl=ja> Acesso em: 01 de jun. de 2022.

Histórias saborosas das avós japonesas. Blog da Letrinhas, 29 de ago. de 2018. <https://www.blogdaletrinhas.com.br/conteudos/visualizar/Historias-saborosas-das-avos-japonesas> Acesso em: 30 de mai. de 2022.

HUME, David. **Tratado da natureza humana**: Uma tentativa de introduzir o método experimental de raciocínio nos assuntos morais. São Paulo: Editora da UNESP / Imprensa Oficial do Estado, 2001.

IKEDA, Daisaku. Apreciem a individualidade. **BS**, ed. 2.293, 26 set. 2015, p. B1 <http://www.seikyopost.com.br/humanismo-ikeda/apreciem-a-individualidade> Acesso em: 01 de jun. de 2022.

ILES, Timothy. **Female Voices, Male Words**: Problems of Communication, Identity and Gendered Social Construction in Contemporary Japanese Cinema. 2005.

Disponível em: <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2005/lles.html>
Acesso em: 01 de jun. de 2022.

INZER, Christine Mari. (@christinemaricomics). “**2018 (tw: implied self harm)**”. Instagram, 31 de dez. de 2018. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/BsCIEz-IXis/> Acesso em: 30 de maio de 2022.

INZER, Christine Mari. Diary of a Tokyo Teen: **A Japanese-American Girl Travels to the Land of Trendy Fashion, High-Tech Toilets and Maid Cafes (English Edition)**. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Diary-Tokyo-Teen-Japanese-American-High-Tech-ebook/dp/B01LYS0NCE> Acesso em: 30 de mai. de 2022.

KANZE ARTS. **KYNEexhibition at フウライ堂**. 24 de jan. de 2015. Disponível em: <http://kanzearts.com/news/kyne-furaido/> Acesso em: 01 de jun. de 2022.

KAIKAI KIKI GALLERY. **KYNE biography**. <http://en.gallery-kaikaikiki.com/2021/03/kyne-biography/> Acesso em: 01 de junho de 2022.

KYNE. **WORKS**. 19 de set. de 2020. Disponível em: <https://kyne.jp/works> Acesso em: 01 de jun. de 2022.

LE BRETON, Davi. **A sociologia do corpo**. 2a ed. Tradução de Sonia M.S. Fuhrmann. Petrópolis: Vozes, 2007.

LESSER, Jeffrey. **A negociação da identidade nacional: Imigrantes, minorias e a luta pela etnicidade no Brasil**. São Paulo: Unesp, 2001.

List of highest-grossing Japanese films. *In: Wikipedia*. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_highest-grossing_Japanese_films Acesso em: 01 de jun. de 2022.

LOZANO, Bruna Lascala; YAZAKI, João Pedro Gonzalles. O fenômeno da influência no Instagram: Um estudo do poder das narrativas cotidianas dos influenciadores digitais. **O cotidiano como espetáculo: Um estudo da rede social da influenciadora Shantal durante a pandemia da COVID-19**. Trabalho apresentado no 4º Encontro de GT de Graduação – Comunicon, realizado de 13 a 15 de out. de 2021. Disponível em: https://comunicon.espm.edu.br/wp-content/uploads/2021/11/GTGrad_LOZANO-e-YAZAKI.pdf Acesso em: 02 de jun. de 2022.

MATSUDA, Marco Takeshi. **A MARCA AMARELA**: produção artística como resistência na militância asiático-brasileira. Dissertação (Mestrado) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. 2020. Disponível em: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/5105> Acesso em: 04 de jun. de 2022.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M.Books do Brasil editora Ltda, 2005. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Desvendando-os-Quadrinhos-Scott-Mccloud/dp/8589384632> Acesso em: 30 de mai. de 2022.

MORETTI, Isabella. **Conclusão de TCC**: veja como fazer e exemplos prontos. dez, 2020. Disponível em: <https://viacarreira.com/conclusao-de-tcc/> Acesso em: 05 de jun. de 2022.

Museu da Empatia. **Intermuseum**. <https://www.intermuseum.org.br/museu-da-empatia> Acesso em: 30 de mai. de 2022.

SANDE, Axel. **O designer como formador de identidades**: relações entre experiência do usuário e geração de sentido no campo do design. Blucher Design Proceedings, set. de 2015. Num. 2, v. 2.

SILVA, Luiz Antonio. Culturas híbridas e movimentos sociais na resignificação da política e da cultura. **Travessias auto-reflexivas, contatos culturais e sistemas sociais**: processos de construção teórica entre alteridade, política e bens culturais. 2007. Tese (Doutorado em Letras) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=10339@2> Acesso em: 06 de jun. de 2022.

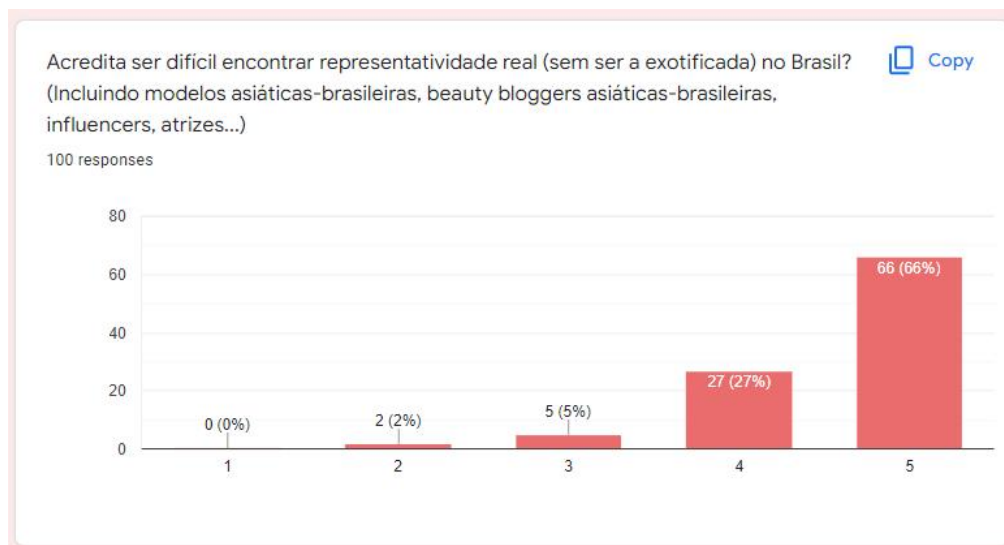
SOUZA, Marcos Aurélio dos Santos. O entre-lugar e os estudos culturais. The betweenplace and the cultural studies. **Revista travessias**. Cascavel: v. 1, n. 1, 2007. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/2748>. Acesso em: 07 de jun. 2022.

TABATA, Paola Yuu. **HQ HIKARI**. Disponível em: <https://loja.papoulasdouradas.com.br/produtos/hq-hikari/> Acesso em: 30 de mai. de 2022.

TOKITAKA, Janaina; TAKAHASHI, Mika; MATSUSHITA, Raquel; NOZOMI, Talita. **Vovó veio do Japão**. Companhia das Letrinhas, 2018. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Vov%C3%B3-veio-Jap%C3%A3o-Janaina-Tokitaka/dp/8574068284> Acesso em: 30 de mai. de 2022.

VELHO, Gilberto. **Biografia, trajetória e mediação**. In: VELHO, Gilberto; KUSCHNIR, Karina (orgs.). Mediação, cultura e política. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2001, pp. 15-28.

APÊNDICE A - Pesquisa Representatividade asiática-brasileira, *Google Forms*



Esta pesquisa foi executada entre 04 e 09 de out. de 2018, na plataforma do *Google Forms*, no campo de 100 pessoas auto-declaradas mulheres asiáticas-brasileiras. A filtragem foi realizada a partir da divulgação da pesquisa, publicada no grupo Feminismo Asiático no *Facebook*, a qual também inclui mulheres não-amarelas (não-leste asiáticas), pessoas de descendência do Oriente Médio e Península Hindustânica. Neste momento, pesquisava sobre a possibilidade de algum material relacionado à indústria da beleza e maquiagem, focadas em mulheres asiáticas. Por se tratar de tendências e fortemente influenciado por fatores externos (como moda), é uma temática que sempre está mudando - o que faz do projeto difícil de ser delimitado. Desta forma, optei pela descontinuação do mesmo pela motivação de um projeto sem continuidade - com começo, meio e fim bem delimitados.

APÊNDICE B - Desenvolvimento dos quadrinhos

Desenvolvimento do quadrinho: Pai



Toda vez que falava sobre o Japão, meu pai mencionava um lamen que parecia muito japonês.

U.F.O., parecia gostoso...



Quando ele foi pro Japão, estava guardando dinheiro para voltar pro Brasil e comprar uma casa, para a família que ia criar.

Pai ele voltou pro lá.

o lamen?

E aí na 1ª oportunidade, ele me mandou um.

Ainda não! Muito coisa para experimentar :)

Ainda não! Muito coisa para experimentar :)



Toda vez que falava sobre o Japão, meu pai mencionava um lamen que parecia muito japonês.

U.F.O., parecia gostoso...



Quando ele foi pro Japão, estava guardando dinheiro para voltar pro Brasil e comprar uma casa, para a família que ia criar.

Pai ele voltou pro lá.

o lamen? e aí, comeu o lamen?

E aí na 1ª oportunidade, ele me mandou um.

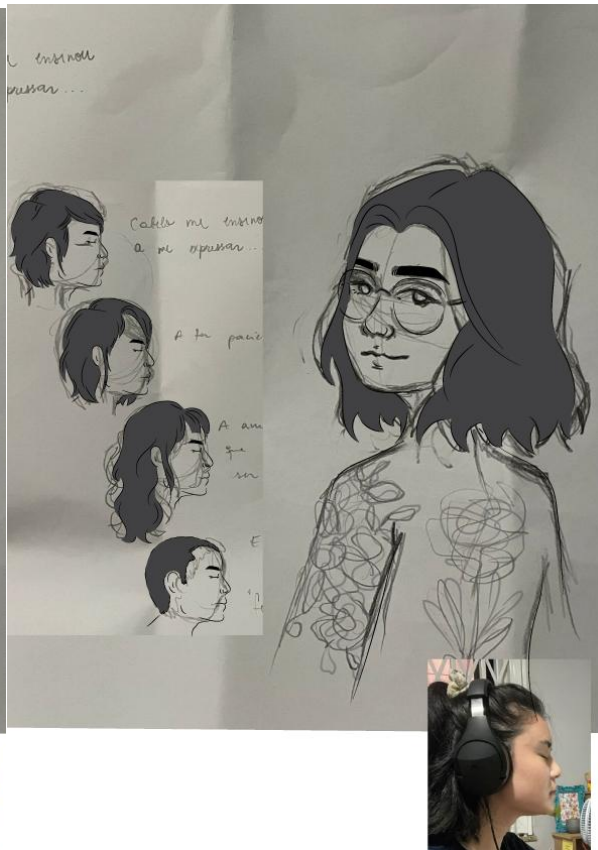
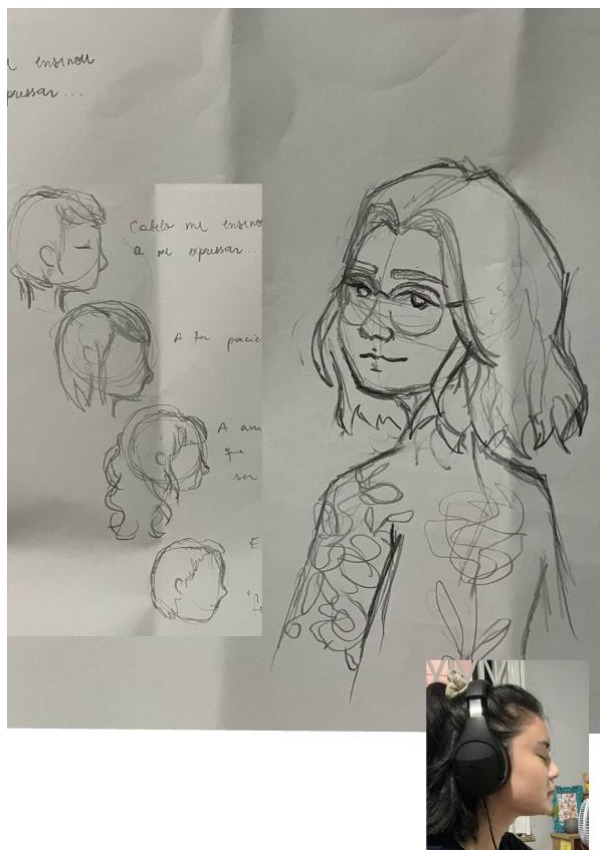
Ainda não! Muito coisa para experimentar :)



Desenvolvimento do quadrinho: Representatividade Feminina



Desenvolvimento do quadrinho: Cabelos



Desenvolvimento do quadrinho: Gosto de Infância



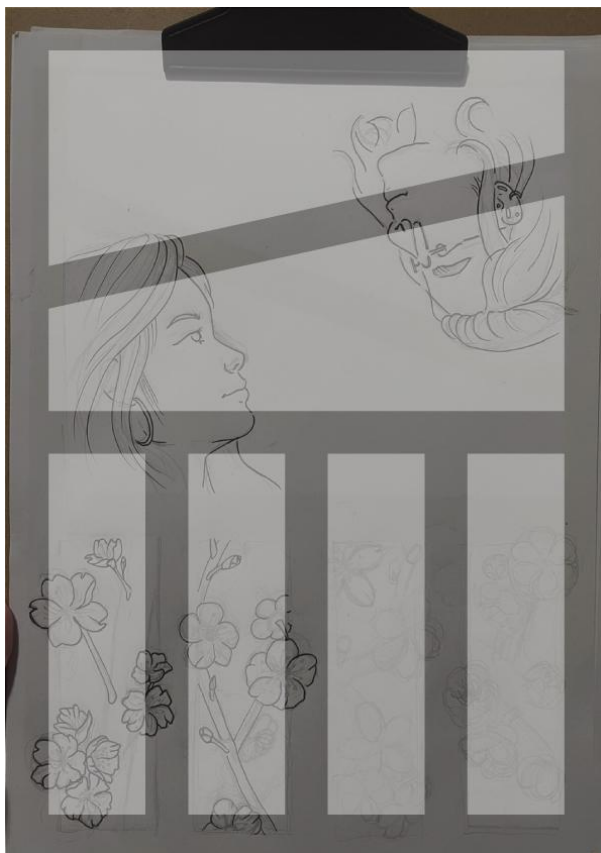
Desenvolvimento do quadrinho: Gratidão



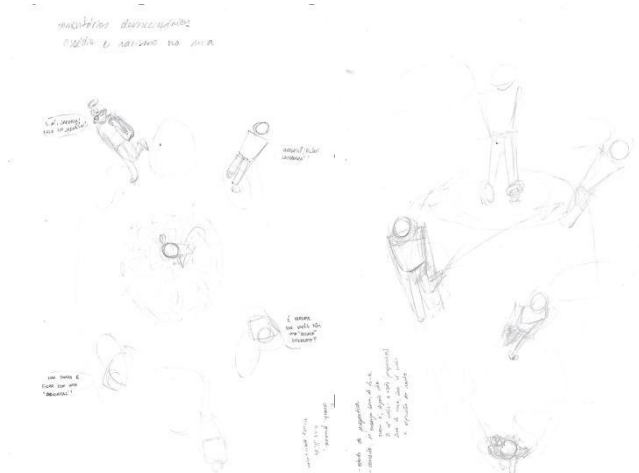
Desenvolvimento do quadrinho: Suzy do Passado



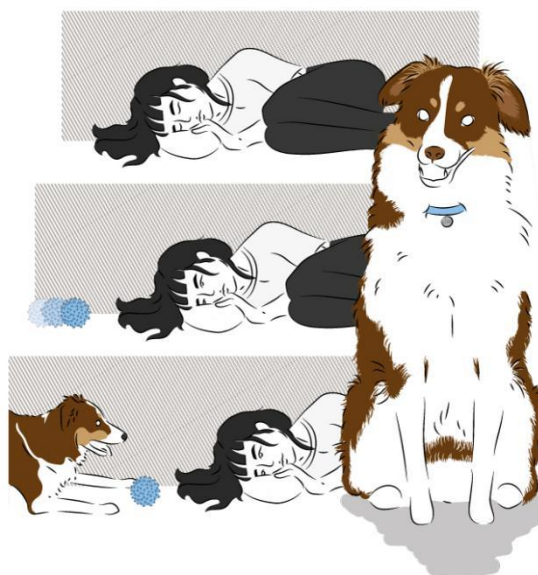
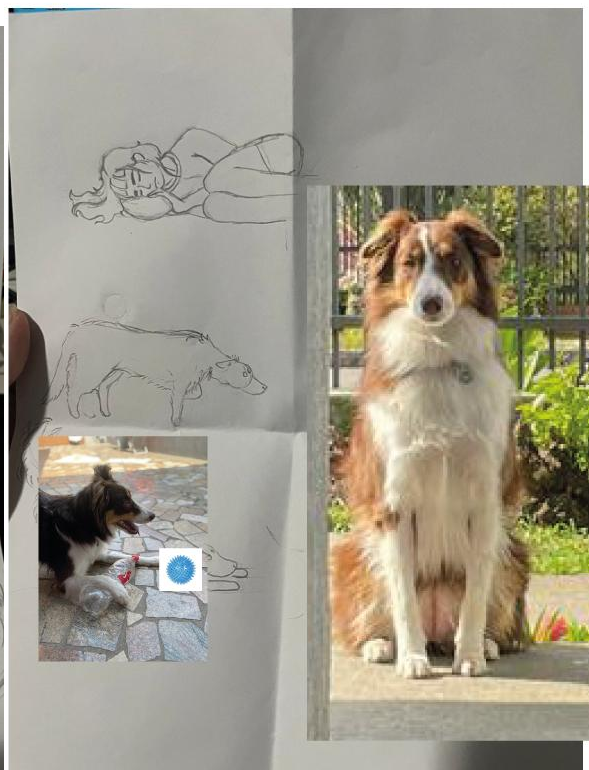
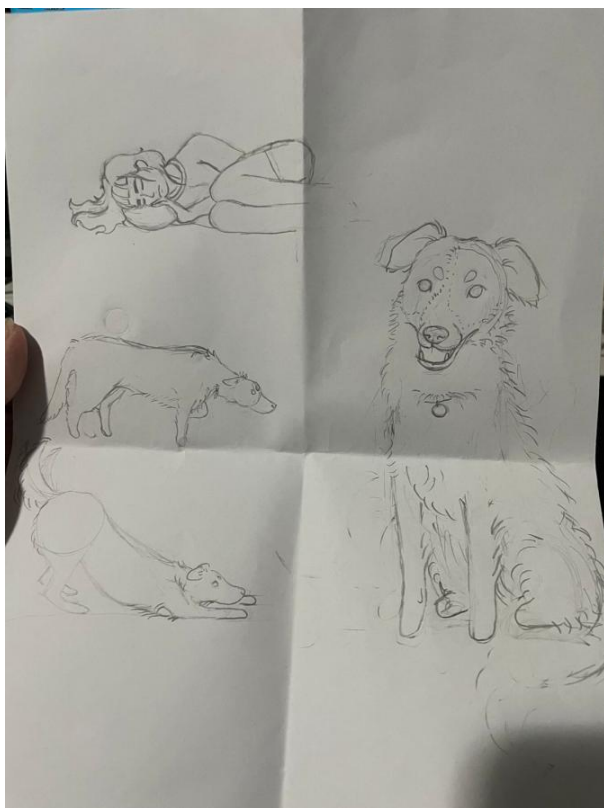
Desenvolvimento do quadrinho: Irmã



Desenvolvimento do quadrinho: Rua

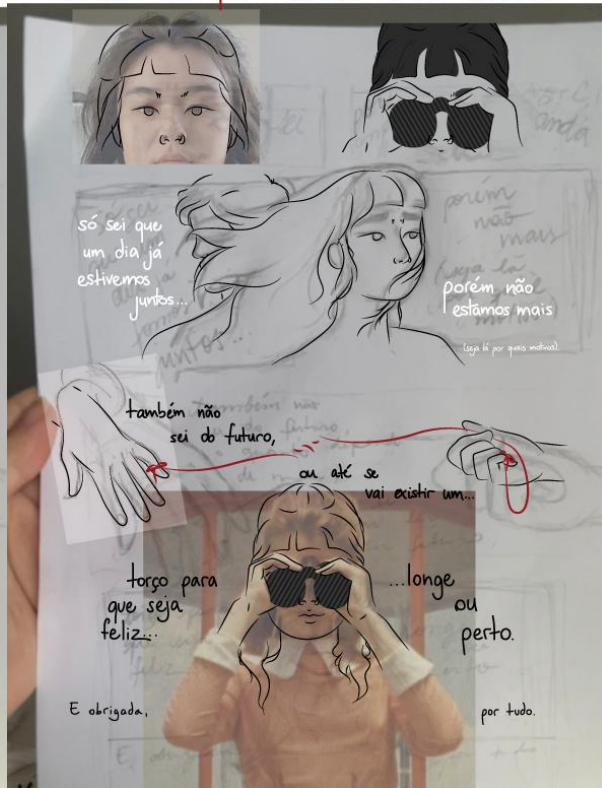
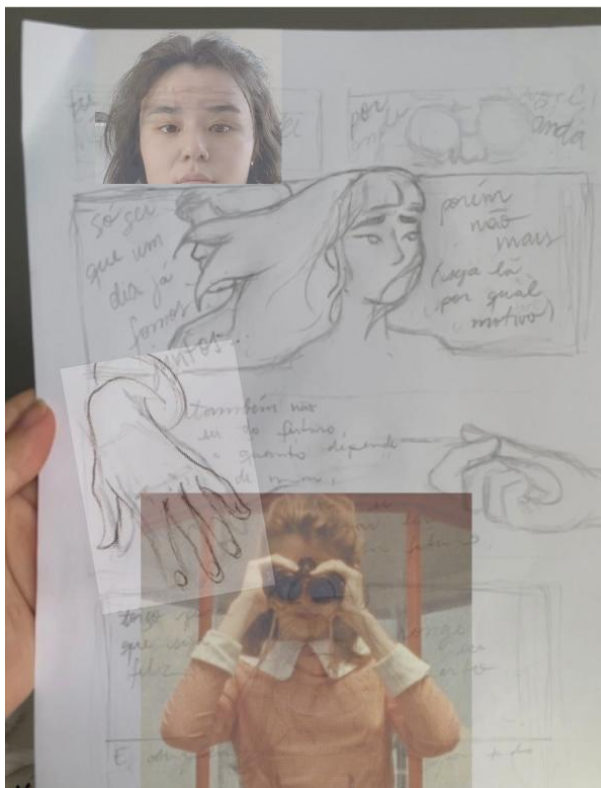


Desenvolvimento do quadrinho: Lisa



Desenvolvimento do quadrinho: Os que se foram

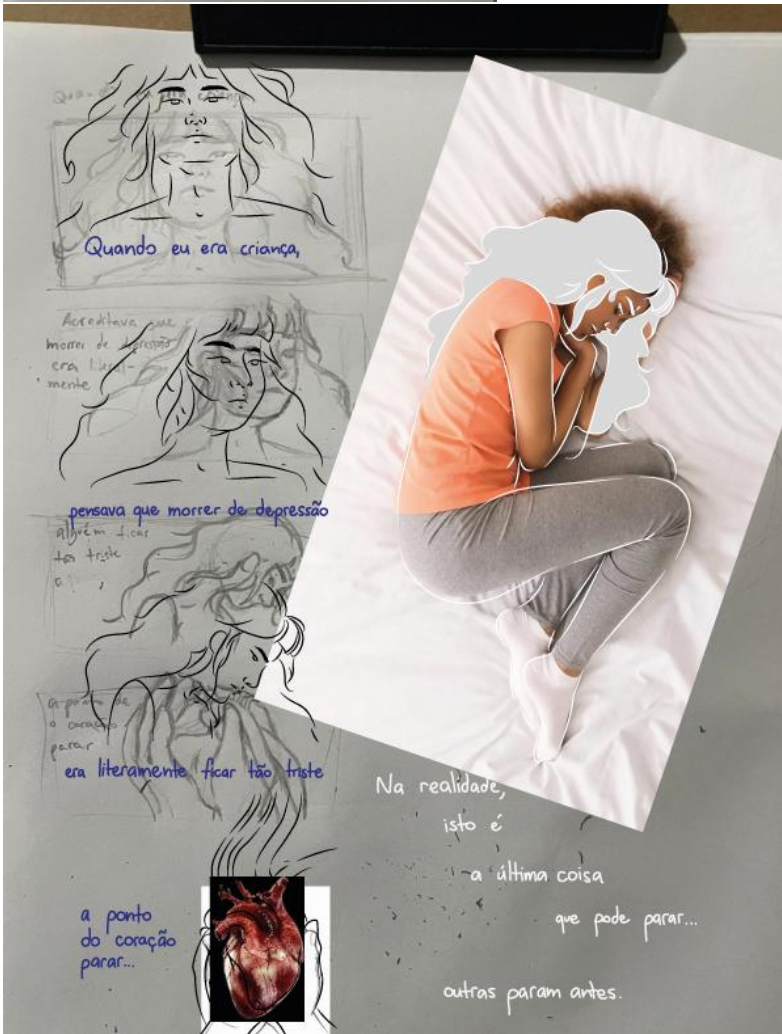
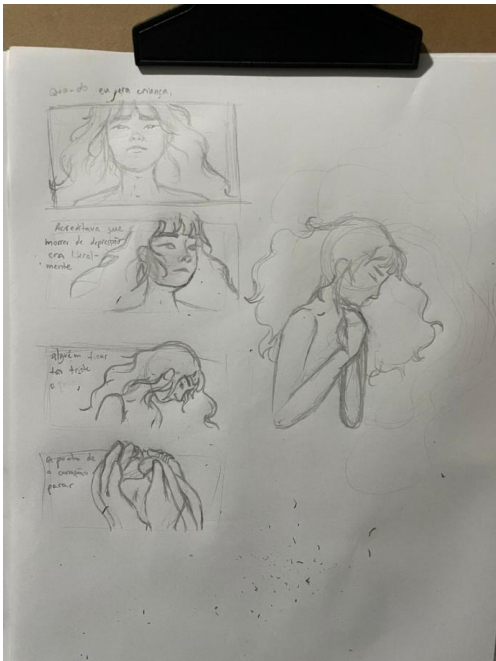
Não sei por onde você anda...



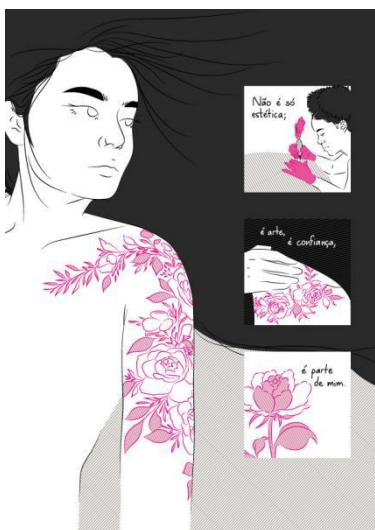
Não sei por onde você anda...



Desenvolvimento do quadrinho: Depressão



Desenvolvimento do quadrinho: Tatuagem



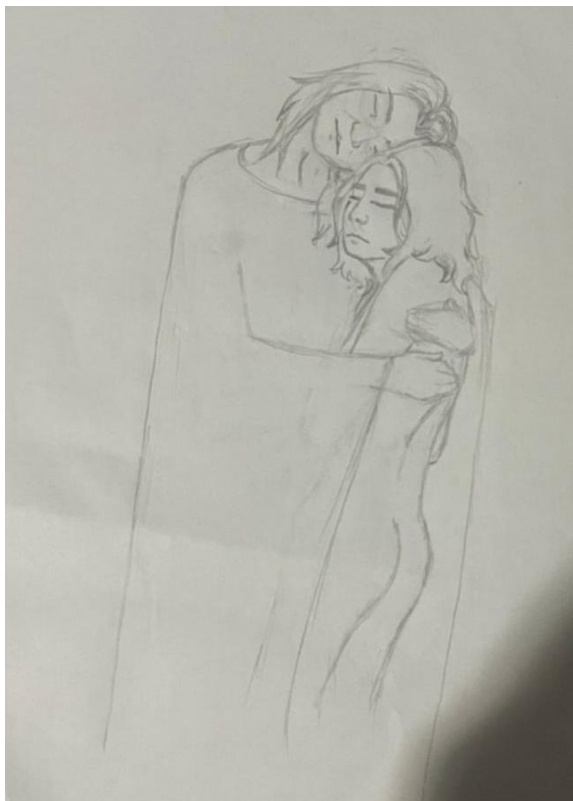
Desenvolvimento do quadrinho: Casa



Desenvolvimento do quadrinho: Os que não foram



Desenvolvimento do quadrinho: Mãe



E por muitos anos essa frase me deixou tranquila em ser chorona.

Porém anos depois descobri que não foi tão espontâneo assim

Por que você sempre fala pra eu parar de chorar?

Eu QUERO chorar!



Mesmo que não tenha sido uma iniciativa sua, consegui me apoiar do jeito que eu precisava.

APÊNDICE C - Caixa do projeto

