

EMILY BONNA, EM BUSCA DA FEIURA

MANUH GRACIANO GONÇALVES¹; JESIEL ROCHA LOFHAGEN²; NÁDIA SENNA³

¹*Universidade Federal de Pelotas— manuh.graciano@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – jesiel.r.lofhagen@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – nadiadacruzsenna@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho surgiu a partir do seminário final para a disciplina História em Quadrinhos (2022/2) do curso de Artes Visuais, ministrada pela Profª Nádia Senna, para o qual escolhemos apresentar o trabalho da quadrinista e artista visual Emily Bonna. Selecionamos como objeto principal de nossa análise a publicação *Bufo-Gunfa* (2021) realizada em conjunto com seu parceiro, o também quadrinista, Victor Bello. Ambos investem na produção de quadrinhos independentes, alinhados com a escola underground e com fortes marcas do surrealismo pop. Corrente artística que surgiu nos anos 1970 nos EUA, permanecendo ligada à contracultura e se manifestando, por exemplo, em produções de quadrinhos, arte gráfica de bandas de punk rock e no cinema trash.

Para a realização do trabalho, procedemos à análise de *Bufo-Gunfa* e do perfil profissional de Bonna no Instagram, o que nos motivou a entrevistar a autora. Sua colaboração foi determinante para ampliar a leitura em torno de sua produção e processos criativos.

A investigação segue uma abordagem transdisciplinar apoiada nos estudos sobre a feiúra e o grotesco, de Umberto Eco, e em textos que abordam o surrealismo pop, comix e cinema underground.

2. METODOLOGIA

Nos valemos de metodologia própria da pesquisa em Artes Visuais e Comunicação, que leva em conta o objeto artístico, criador, contexto e processo criativo. Para dar conta dessas etapas foi feita a leitura da obra, visitas ao perfil de Emily Bonna no Instagram, entrevista com a artista, realização do seminário para a turma e sistematização do processo para a apresentação.

A entrevista foi feita unicamente em texto pelo instagram, por exigência da própria artista, e as respostas foram recebidas com um intervalo de tempo suficiente para extensa elaboração das mesmas. A entrevista não será aqui reproduzida na íntegra, porém destacamos alguns trechos que acreditamos ser de grande pertinência para nossa compreensão do trabalho de Bonna. Para a análise da produção da artista, acompanhamos sua página no Instagram, onde ela faz atualização regular de seus trabalhos e lemos a primeira edição da revista *Bufo-Gunfa*.

A pesquisa comprehende uma breve biografia situando a formação e o percurso profissional de Bonna. Apresentamos a produção artística, o processo criativo e as referências destacadas pela quadrinista.

As reflexões e análises se referenciam em estudiosos da arte e da cultura visual, com destaque para o quadrinho *undergound* e a estética da feiura manifestada no trabalho de Emily Bonna. Dividimos a feiura no trabalho de Bonna

em três categorias: Feiura do objeto, feiura como estética e feiura moral a partir dos estudos de Umberto Eco.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Emily Bonna (1996) é natural de Colatina - ES. Não possui formação acadêmica e é responsável pela criação da revista de história em quadrinhos *Bufa-Gunfa* (*Bufa-Gunfa Produções*), juntamente com seu parceiro, o também quadrinista Victor Bello. Bonna também possui trabalhos publicados na Revista *Ragu*, (Ed. Cepe) na coletânea *Heavy Metal Pornô Holocausto* (*Escória Comix*), além de já ter publicado as *graphic novels* *Esgoto Carcerário* (*Escória Comix*) e, seu mais recente lançamento, *Chalabala* (*Escória Comix*).

É aqui necessário refletirmos sobre o que torna algo feio, o uso dos termos belo e feio muda conforme o tempo e sempre passará pelo crivo da cultura onde é aplicado. Dito isto, é possível perceber alguns padrões de feiura nas diversas sociedades que nos deixaram registros de imagem e suas análises, como por exemplo, representações da doença. Seres doentes são comumente vistos como feios e decadentes. Além disso, é importante ressaltar que o feio mundano se distingue do feio artístico. É possível representar o feio com maestria artística, várias pinturas são atribuídas de enorme beleza, mesmo representando coisas de grande feiura.

A forma com que Emily Bonna representa a figura humana, com detalhe e minuciosidade, mostrando cada pelo, verruga ou espinha, e com tamanho excesso, causando o maior desconforto possível, nos é visto como um interessante recurso artístico, e uma busca pela feiura. Porém, no caso dela, essa feiura não é apenas do objeto retratado, é também do traço, que configura de forma tosca e grotesca os corpos. Tal opção pode levar a crer, numa primeira mirada, num certo amadorismo, no entanto, trata-se de uma escolha consciente, que agrupa sentimentos de repulsa e incômodo, a artista é proficiente no “desenho feio”, e sabe exatamente quais caminhos tomar para chegar ali.

Ao mesmo tempo, Bonna não procura fazer uma distinção clara entre beleza e feiura, e não define os dois termos como completamente dicotômicos, afirma ela:

Eu e Victor desenhamos todo mundo feio, incluindo pessoas lindas como Adriane Galisteu (nobel da beleza). Agora o que é beleza e o que é feiúra acaba sendo algo muito subjetivo. Eu vejo beleza em muitas coisas que podem não ser consideradas belas como baratas, lixos, sujeiras, etc. (Depoimento em entrevista 14/04/23)

Não bastando, Bonna aposta também em outro tipo de feiúra: o feio moral. Todas suas personagens são dotadas de caráter desviante e profunda ignorância ao que entendemos por certo, o que leva o leitor a duvidar se existe qualquer bússola moral para as pessoas naquele universo. Quando questionada se havia algum tipo de afirmação política no abuso de uma estética grotesca e do próprio escatológico, Bonna respondeu:

O escatológico no meu trabalho tenta ir mais pro estético e sensorial. Como em *Pink Flamingos* na cena em que *Divine* come o cocô do cachorro, a intenção ali, acredito eu, é de causar nojo

mesmo (caso o espectador não seja cropofagista, claro). (Depoimento em entrevista 14/04/23)

Uma das influências mais evidentes no trabalho de Bonna é, certamente, o cinema trash experimental estadunidense da década de 1980. Suas figuras carregam sempre algum tipo de deformidade muito pronunciada (quando não são completas quimeras com alguns traços humanos, caso de Alessandrinho Peligro (Fig.1), remetendo a personagens como Toxic Avenger ou Freddy Krueger. De fato, embora Bonna situe sua produção quadrinística dentro do contexto do quadrinho underground, ela menciona que essa influência não é tão forte em sua produção.

Em relação a montagem dos quadrinhos, os filmes me ajudam a ter mais noção de enquadramento, sequência, etc. Quanto à narrativa, as referências podem vir de diversos lugares, entre eles está a fotografia. O trabalho do David Lynch e seus temas envolvendo o subconsciente e o onírico é uma grande referência pra mim. Outro importante meio de buscar referência é na observação de pessoas reais. Terminais de ônibus, por exemplo, são fontes inesgotáveis de potenciais personagens. Filmes trash, experimentais (como [os de] Paul MacCarthy), Troma, são todos referências para nós. (Depoimento em entrevista 14/04/23)



Fig.1 - Alessandrinho Peligro. Fonte: Revista Bufa Gunfa, 2022.

As histórias construídas por Bonna se alinham com as produções do cinema Surreal e experimental, pela abertura e apostar no *nonsense*. Seus roteiros não apresentam uma estrutura que entrega um retorno satisfatório ao fim da leitura, gerando uma constante frustração de expectativa no leitor, além disso o grotesco ultrapassa o limite do gosto popular, colocando-a no campo dos quadrinhos Underground e experimentais.

4. CONCLUSÕES



O trabalho de Emily Bonna se destaca pelo interesse principalmente sensorial em diálogo com a arte contemporânea e a história da feitura, porém fora do sistema das artes. Sua produção se afina com a arte de consumo rápido, alternativa e independente, fazendo uso das redes sociais para divulgação e venda dos trabalhos. Reconhecemos referências da estética cinema *Trash* e da cultura *Underground* em sua produção em quadrinhos, que se manifestam no desenho e no roteiro. No entanto, a imagem sequencial segue modelos tradicionais da linguagem dos quadrinhos, com requadros retangulares e ângulos de visão na altura dos olhos. O ritmo da narrativa é rápido, optando por transições de tema para tema e de cena para cena, ambas exigem que o leitor conecte a sequência de cenas ou ideias. A produção da artista abusa do grotesco para além do gosto popular, experimentando a estética da feitura que se manifesta no traço e na caracterização bizarra das personagens, com temas que transitam entre o imoral e amoral, fazendo surgir sua própria poética da feitura.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livro

ECO, U. **História da feitura**. Rio de Janeiro: Editora Record LTDA, 2008.

Livro

MCCLOUD, S. **Desvendando Quadrinhos**. Rio de Janeiro: Editora Record LTDA, 2008.