

Kristen

LUM

& Marcos Steagall

KRISTEN LUM

ORCID: 0000-0002-8760-0062

kristen.lum.07@gmail.com

Ilustradora e designer gráfica especializada em retratar personagens e cenas. Concluiu a Licenciatura em Design, com especialização em Design de Comunicação, na AUT. Kristen está particularmente interessada em design de personagens, histórias em quadrinhos e narrativa visual como suas principais práticas. Os seus interesses de investigação são a ligação entre a prática da ilustração criativa, o storytelling e as metodologias de investigação autoetnográfica.

Kristen Lum is an illustrator and graphic designer who specialises in depicting characters and scenes. She completed a Bachelor of Design, majoring in Communication Design, at AUT. Kristen is particularly interested in character design, graphic novels, and visual storytelling as her primary practices. Her research interests are the connection between the creative illustration practice, storytelling and autoethnographic research methodologies.

MARCOS MORTENSEN STEAGALL

ORCID: 0000-0003-2108-4445

marcos.steagall@aut.ac.nz

Professor associado no departamento de Design de Comunicação da Auckland University of Technology - AUT desde 2016. Ele é o líder da vertente de pós-graduação em design de comunicação e líder do programa de design de comunicação e design de interação do terceiro ano.) e PhD (2006) em Communication & Semiotics pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil, e PhD em Art & Design pela Auckland University of Technology em 2019.

Marcos Mortensen Steagall is an Associate Professor in the Communication Design department at the Auckland University of Technology - AUT since 2016. He is the Communication Design Postgraduate Strand Leader and Programme Leader for Communication Design and Interaction Design for Year 3. He holds a Master's (2000) and PhD (2006) in Communication & Semiotics acquired from The Pontifical Catholic University of São Paulo, Brazil, and a PhD in Art & Design from Auckland University of Technology in 2019.

COMO CITAR

HOW TO QUOTE (APA):

Lum, K. & Mortensen Steagall, M. (2023). Breakthrough: An illustrated autoethnographic narrative into professional identity and storytelling. *DAT Journal*, 8(1), 336-369.

<https://doi.org/10.29147/datjournal.10.29147/datjournal.v8i1.694>

Breakthrough: Uma narrativa autoetnográfica ilustrada sobre identidade profissional e storytelling

Marcos Steagall
[Tradução]

Resumo Este artigo apresenta um projeto de pesquisa artística conduzido pela prática focado no processo criativo de um romance gráfico roteirizado e ilustrado que utiliza métodos autoetnográficos para se envolver com altos níveis de originalidade. O projeto: Breakthrough: Uma narrativa autoetnográfica ilustrada na identidade profissional e na narrativa responde a uma pergunta retórica que pergunta: como alguém pode expressar a identidade pessoal na forma de um romance gráfico? O resultado do design deste projeto é uma história em quadrinhos publicada que explora ideias em torno da identidade, particularmente a identidade profissional e a descoberta ou redescoberta de si mesmo. O enredo do romance baseia-se na jornada do pesquisador como artista e ilustrador, nas experiências de perder e recuperar paixões e estímulos criativos. O processo criativo da história em quadrinhos emprega habilidades de expressão criativa para conceituar e visualizar a narrativa. O resultado do design tem a intenção de ressoar com outras pessoas que estudam ou trabalham em indústrias criativas e inspiram jovens criativos em suas jornadas. O projeto de pesquisa contribui para discursos sobre o uso de métodos etnográficos para envolver a originalidade na produção de resultados de design de comunicação visual sustentados por novidades e significados pessoais. Além disso, contribui para a compreensão das metodologias de pesquisa orientadas para a prática e da escrita exegética que suporta um artefato de design.

Palavras-chave

Pesquisa em Design;
Identidade Profissional;
Narrativa gráfica;
Autoetnográfico;
Narrativa Ilustrada.

Introdução

Neste artigo, o pesquisador se identifica como designer criativo em diversas formas. Em primeiro lugar, como ilustrador, artista e designer que valoriza o artesanato e a criatividade. No entanto, como muitos outros jovens designers, a pesquisadora encontrou muitas lutas na jornada de realização da identidade. Durante os anos na universidade e antes dela, o pesquisador passou por dúvidas, falta de crença e conflito interno sobre se seguir uma carreira criativa é adequado e um senso de confiança em seu ofício e habilidade. Na visão de que muitos outros que também estão envolvidos em percursos criativos sentiram caminhos semelhantes aos da investigadora, surgiu a ideia deste projeto. 'Breakthrough' é um projeto de graphic novel baseado na jornada do pesquisador, mas contado em um cenário fictício. O objetivo é retratar uma história pessoal de forma ilustrativa, visualizando metaforicamente as lutas, esperando que outros criativos possam ressoar com a história e se inspirar nela.

Revisão Contextual do Conhecimento

O objetivo desta sessão é revisar conhecimentos relevantes e contextualizar o projeto apresentado neste artigo. Resumirá esses pontos críticos relacionados à questão de pesquisa: como alguém pode expressar a identidade pessoal por meio de uma história em quadrinhos? Esses pontos-chave são:

- Identidade e em quais aspectos da identidade este projeto se concentra
- Romances gráficos como meio
- Graphic novels/obras que utilizam temas de identidade
- Graphic novels/obras que informam o processo de criação

Identidade

Este projeto é informado por teorias e conceitos relacionados à identidade. A identidade, em geral, pode ser definida como o senso de identidade de uma pessoa, que pode ser composto por suas características, afiliações e papéis sociais (Yilmaz, 2015). Sua identidade pode distingui-los dos demais, e eles se orgulham (Fearon, 1999), que, apesar das mudanças em suas vidas, mantém alguma continuidade em seu caráter (Yilmaz, 2015).

Os diferentes tipos de identidades incluem, entre outros, raça, orientação sexual, gênero, religião e carreira. Este projeto centra-se na identidade de carreira no sentido profissional, que se forma à medida que uma pessoa escolhe o seu percurso profissional e evolui à medida que progride ou faz alterações na sua carreira. Meijers (1998, p. 200) define esse termo como vinculando a “motivação, interesses e competências de alguém com funções de carreira” que seriam adequadas para o indivíduo em questão e suas preferências.

Graphic novels

Graphic novels, no uso ocidental, são definidos como produtos editoriais contendo histórias em quadrinhos ou histórias agrupadas (Murray, 2017). Eles são conhecidos por serem geralmente voltados para um público mais adulto, com narrativas mais longas e estilos de arte e temas mais sofisticados. O que separa as histórias em quadrinhos dos quadrinhos geralmente é o público-alvo e o método de publicação. No entanto, frequentemente lugares como bibliotecas não fazem distinções entre eles, e a história em quadrinhos é usada como um termo abrangente. As histórias em quadrinhos também estão presentes e prevalecem em outros lugares e culturas, incluindo a Europa (França em particular), onde há muito tempo há histórias em quadrinhos reunidas em álbuns, e o Japão, onde o mangá, que se traduz literalmente em imagens ilimitadas (Rousmaniere, 2019), vem em uma variedade de gêneros e estilos e é amplamente lido. Neste projeto, a preferência pessoal do pesquisador/designer por assentos de mídia dentro do universo das histórias em quadrinhos, com um interesse particular no formato mangá, por abrigar minhas histórias favoritas, influenciou muito o estilo deste projeto.

Os seguintes estudos de caso foram investigados devido à sua relevância para o tema da pesquisa, os métodos utilizados para sua produção e/ou publicação e porque eles são essenciais para o conhecimento contextual que informou o projeto.

Trabalhos gráficos com temas de identidade

Em sua webcomic, *The Moon and Me* (2022), as gêmeas ilustradoras Elena e Olivia Ceballos (que também atendem por ELIOLI online) retratam uma narrativa solta guiada por recursos visuais e um único personagem humano explorando o ambiente ao seu redor. A história em quadrinhos é publicada online em um formato de história em quadrinhos, comumente referido como webtoons ou webcomics. *The Moon and Me* não usa muito diálogo, então as ilustrações conduzem principalmente os quadrinhos, incluindo os personagens, suas expressões e o cenário. ELIOLI faz uso de

sua experiência em arte conceitual de personagens e ambientes para criar uma história envolvente, onde a personagem principal é uma jovem navegando pelo mundo ao seu redor enquanto “navega pelas mudanças dentro de si mesma” (ELIOLI, 2022).

‘Homebound’, uma história em quadrinhos ilustrada por Don Chooi (Figura 1), é centrada em torno de Xing Loh’ Tommy’ Yun, um imigrante malaio residente em Auckland, Nova Zelândia. Tommy é um homem homossexual, morando com seu parceiro Neil, mas não se assumiu para sua família, que ainda mora na Malásia, onde a homossexualidade ainda é considerada crime. Quando seu pai adoece repentinamente, ele volta para casa, mas é confrontado com as mentiras que contou à família quando os deixou e o senso de dever que sente por ser um ‘bom filho’ (Chooi, 2017). O romance é baseado na experiência de vida de Chooi como um imigrante gay asiático e explora ideias de identidade e o senso de pertencimento de uma pessoa em uma voz autobiográfica. O trabalho em si é uma jornada comovente na qual as perspectivas do autor-ilustrador sobre a vida, os conflitos internos e o crescimento interno são retratados de uma forma muito pessoal e significativa.



Figura 1. Propagação de ‘Homebound’, mostrando a história da família do protagonista, bem como sua vida atual, mostrando assim suas identidades e referenciando o conflito que está por vir dentro da história em quadrinhos.

Trabalhos gráficos com o processo de criação

Embora não centrada na identidade, a história em quadrinhos ‘WAKAME and WAVE and INFINITY’ (2019) do ilustrador Little Thunder é um exemplo de história cuja narrativa é conduzida principalmente por recursos visuais. No entanto, o diálogo não está totalmente ausente. A história retrata o relacionamento dos personagens titulares, Wakame e Wave, e seu relacionamento entre si enquanto percorre vários universos, o que os envolve se apaixonando ou se machucando e tentando se matar. A artista é conhecida por seu uso magistral da expressão humana em suas obras, e um tema que ela costuma incluir nelas é tornar o leitor ou espectador um voyeur (Hoffman, 2020). ‘WAKAME and WAVE and INFINITY’ não é exceção quando se trata do uso desse tema – nós, como leitores, somos acusados de voyeurismo e de como os eventos do livro são para nossos leitores. Outras obras de Little Thunder também foram analisadas e investigadas para técnicas semelhantes. Por exemplo, ‘EM...PATHETIC’ (2021) é uma história em quadrinhos curta centrada em duas garotas e o fim de sua amizade, e trechos de um de seus trabalhos anteriores, ‘KYLOOE’ (2010), uma trilogia em quadrinhos detalhando três histórias diferentes, que têm como tema central as pessoas nas histórias tentando se encaixar na sociedade.

Alguns mangás foram usados como referência para métodos de encadernação e ideias de layout de página. Os praticantes que procurei como referência incluem: Tite Kubo, Hiroyuki Asada e Sui Ishida, o mangaká (um artista de quadrinhos que cria mangá, geralmente escrevendo e ilustrando) da série ‘Bleach’ (2001-2016), ‘Tegami Bachi’ (2006-2015) e ‘Tokyo Ghoul’ (2011-2018), respectivamente.

Metodologia de Projeto

Esta sessão discute as metodologias empregadas na pesquisa e prática, bem como os métodos e estratégias utilizadas e o processo realizado para o projeto. Esta pesquisa é enquadrada como conduzida pela prática e, como toda pesquisa que é informada pela prática, está enraizada no contexto da prática criativa do pesquisador e inclui uma reflexão robusta e significativa sobre a prática e como o pesquisador se relaciona com o contexto que está abordando (Ardern & Mortensen Steagall, 2023; Brown & Mortensen Steagall, 2023; Chambers & Mortensen Steagall, 2023; Falconer & Mortensen Steagall, 2023; Lewis & Mortensen Steagall, 2023; Li & Mortensen Steagall, 2023; Lum & Mortensen Steagall, 2023; Shan & Mortensen Steagall, 2023; Michie & Mortensen Steagall, 2021; Mpofu & Mortensen Steagall, 2021; Van Vliet & Mortensen Steagall, 2020).

Metodologias: Autoetnografia e investigação heurística

Depois de revisar o conhecimento contextual e o posicionamento, a metodologia selecionada e mais adequada para a investigação foi a autoetnografia, que é uma abordagem de pesquisa que busca descrever e analisar experiências pessoais para entender a experiência cultural (Ellis, 2004; Holman Jones, 2005). Ele usa o pesquisador como sujeito e envolve o estudo do eu e da narrativa pessoal para entender as abordagens que estão sendo feitas. A experiência pode ser lembrada para a criação de obras como autobiografias e obras de arte. Vale ressaltar que o criador não passa por experiências para publicá-las em suas obras futuras. Em vez disso, eles os lembram em retrospectiva (Ellis et al., 2011).

Este tópico de pesquisa emprega alguns elementos de investigação heurística durante a prática criativa, uma metodologia centrada na resolução de problemas por tentativa e erro, em vez de usar fórmulas pré-estabelecidas (Mortensen Steagall; 2022; Mortensen Steagall & Ings, 2018).

Tendo discutido as metodologias empregadas no estudo, é útil falar sobre os métodos empregados e sua influência no resultado do projeto.

Métodos

No processo criativo, a inspiração foi o primeiro passo para a criação da história. O pesquisador procurou em romances e ilustradores existentes ideias sobre design de layout, composição, coloração e poses. Da coleta de inspiração, o processo progrediu para a conceituação e redação. Vários rascunhos da história foram escritos, e eles passariam por várias revisões que envolviam a necessidade de cortar ou condensar partes para dar um melhor fluxo. A história foi mais ou menos baseada na jornada pessoal do pesquisador de perder e depois redescobrir a paixão pela arte e ilustração, que se estende por cinco anos. Ao mesmo tempo em que experiências reais foram relatadas, optou-se por visualizar alguns dos sentimentos do passado para criar os cenários da narrativa.

A arte conceitual foi esboçada de forma tradicional e digital (Mortensen Steagall, 2021; Mortensen Steagall, 2020, Mortensen Steagall, 2019). A protagonista foi criada antes que o design de seu eu mais jovem fosse conceituado. Ela foi pensada para ser uma estudante universitária do primeiro ano com um estilo de moda semelhante ao que a própria pesquisadora identifica (Figura 2) e o eu mais jovem foi projetado para invocar memórias do eu jovem (ela tem cabelos mais escuros e curtos e um senso de moda tradicionalmente feminino) (Figura 3).

As cores foram testadas no protagonista em esquemas de cores ligeiramente diferentes antes de decidir sobre a paleta de cores final (Figura 4).

Figura 2. A arte conceitual concluída para o protagonista. Ela aparece como alguém que é jovem, mas está em uma fase em que está descobrindo seu caminho no mundo.

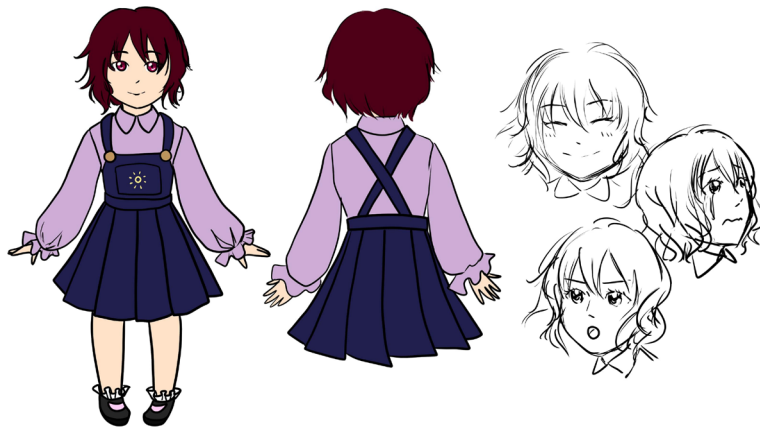
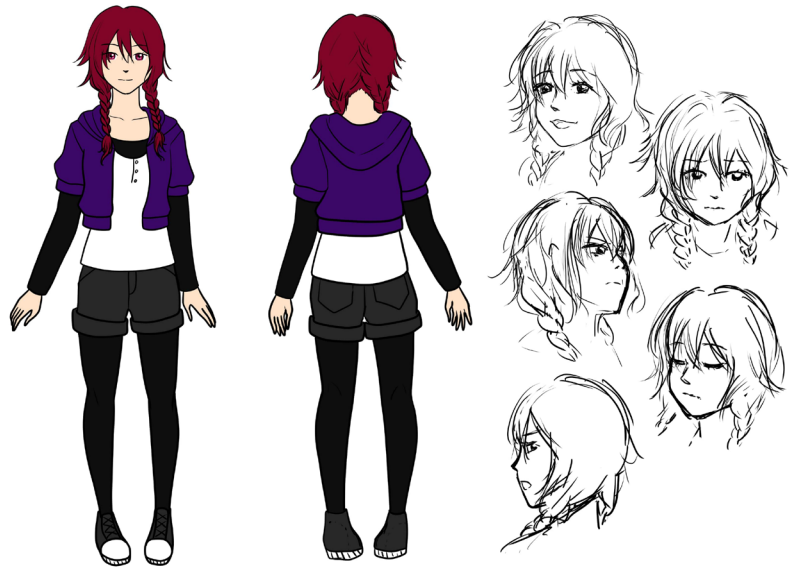


Figura 3. A arte conceitual completa para o protagonista como seu eu mais jovem. Projetado para ser uma garota criativa, sem medo de seguir seu coração.

Figura 4. Conceitos de cores para o design do protagonista. Várias combinações de cores foram testadas.



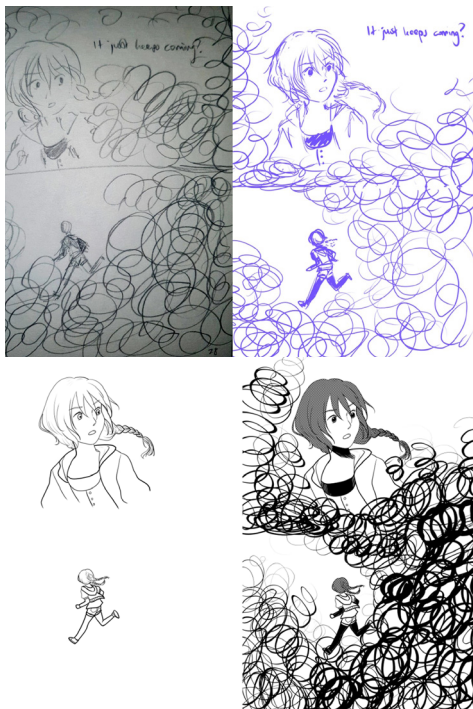


Figura 5. Processo de conclusão de uma página. Começa no papel, antes que o mesmo esboço seja digitalizado, depois alinhado e colorido conforme necessário. Um passo para todas as páginas foi feito de cada vez para garantir a consistência.

Depois que os designs finais foram decididos, o processo passou para as páginas de esboço. Estes começaram em papel, contidos em dois diários antes de serem auditados, e o número de páginas foi ligeiramente reduzido, e os esboços foram digitalizados. Terminados os esboços das páginas, o pesquisador passava a delinearlos e depois coloria. Em seguida, todas as páginas são alinhadas antes de serem coloridas para que se possa concluir cada etapa de forma mais consistente (Figura 5).

O feedback crítico foi solicitado a amigos, conhecidos, colegas de classe e tutores em diferentes etapas do projeto, alguns dos quais são artistas ou ilustradores. Pode ter sido benéfico buscar críticas de profissionais fora do círculo do pesquisador. No entanto, o feedback recebido foi útil na formação das ideias do livro. O feedback mais crítico recebido foi durante apresentações de protótipos realizadas em aulas e sessões individuais (Figura 6).

Uma decisão que também foi influenciada pelo feedback e pela preocupação foi encurtar o tamanho do livro e diminuir a carga de trabalho. Ao fazer isso, o pesquisador pode se concentrar em menos páginas.



Figura 6. Primeiro protótipo impresso (esquerda), com os esboços das primeiras sete páginas da história. O primeiro protótipo impresso em cores e encadernação perfeita (à direita) que tinha todas as páginas, totalmente coloridas, sem texto.

Comentário Crítico

Nesta sessão, após a descrição das metodologias, métodos e processos, o artigo refletirá criticamente sobre as decisões de design tomadas ao longo da jornada de criação da história em quadrinhos 'Breakthrough' e fornecerá evidências e justificativas para elas. As principais áreas que esta sessão abordará serão o estilo de arte (que inclui influências e escolhas de design), o produto físico ou artefato e as inclusões do pesquisador nos elementos da história.

Estilo de arte

O estilo de arte do pesquisador é muito influenciado por anime e mangá, já que os meios são algumas das maiores inspirações e há muito tempo são um conceito que desperta tanto interesse. Ao longo dos anos de prática artística, a pesquisadora foi misturando lentamente o realismo às obras de arte, na tentativa de individualizar os personagens e dar-lhes um senso de originalidade e singularidade.

O estilo utilizado no romance é uma síntese da estética desenvolvida neste projeto. Essa melhoria técnica no estilo de ilustração foi impulsionada para se alinhar com os pontos fortes do pesquisador, contando com a melhor experiência que já estava em mãos. Essa abordagem ajudaria a fortalecer o conjunto de habilidades do pesquisador, evitando não utilizá-lo em todo o seu potencial ou não atender aos requisitos do cronograma.

Dentro da história em quadrinhos, vários tipos de estilos são encontrados nos capítulos do livro. Embora seja colorido, um único capítulo é desenhado e colorido inteiramente em preto e branco, com meios-tons. Os meios-tons são reprográficos - a prática de copiar e reproduzir - uma técnica que usa pontos para criar imagens ou gradientes (Campbell, 2000) para sombreamento. O estilo é uma homenagem aos estilos típicos de mangá, onde os desenhos são feitos de forma semelhante. À medida que a história avança, as páginas ficam mais coloridas, tornando-se mais parecidas com a maioria das histórias em quadrinhos.

Cor e progressão de cores

A maioria das escolhas de cores feitas na obra de arte foram retiradas diretamente do estilo do pesquisador. Enquanto o livro começa colorido com o prólogo, ele dá uma guinada no primeiro capítulo, sendo em preto e branco. A drenagem drástica de cor destina-se a representar as mudanças feitas no personagem (mais detalhada no subcapítulo Inclusão da personalidade). Com o desenrolar da narrativa, a personagem principal vai aos poucos se enchendo de cor como sinal de uma mudança significativa em sua visão sobre a própria vida (Figura 7). Rosa e azul têm um significado significativo no cenário da história. Em termos de significados de cores, rosa representa nutrição, inocência e felicidade. O uso do rosa é apresentado principalmente no prólogo, onde a protagonista, quando jovem, mostra sua paixão pela arte, e o mundo ao seu redor sendo rosa reflete sua juventude e estado de felicidade. O azul é proeminente na dimensão em que a protagonista se encontra e na área inundada em que ela entra no Capítulo 4: Submerso. O azul tem associações com calma, liberdade, imaginação e introspecção, mas também pode simbolizar a depressão e as profundezas da psique humana (Smith, 2004). Do ponto de vista do pesquisador, essas cores parecem opostas. Enquanto o rosa pode ser apaixonado, feliz ou enérgico, o azul representa calma e quietude, bem como sentimentos de melancolia. Devido à natureza introspectiva da criação da história, o azul parecia uma escolha de cor importante.

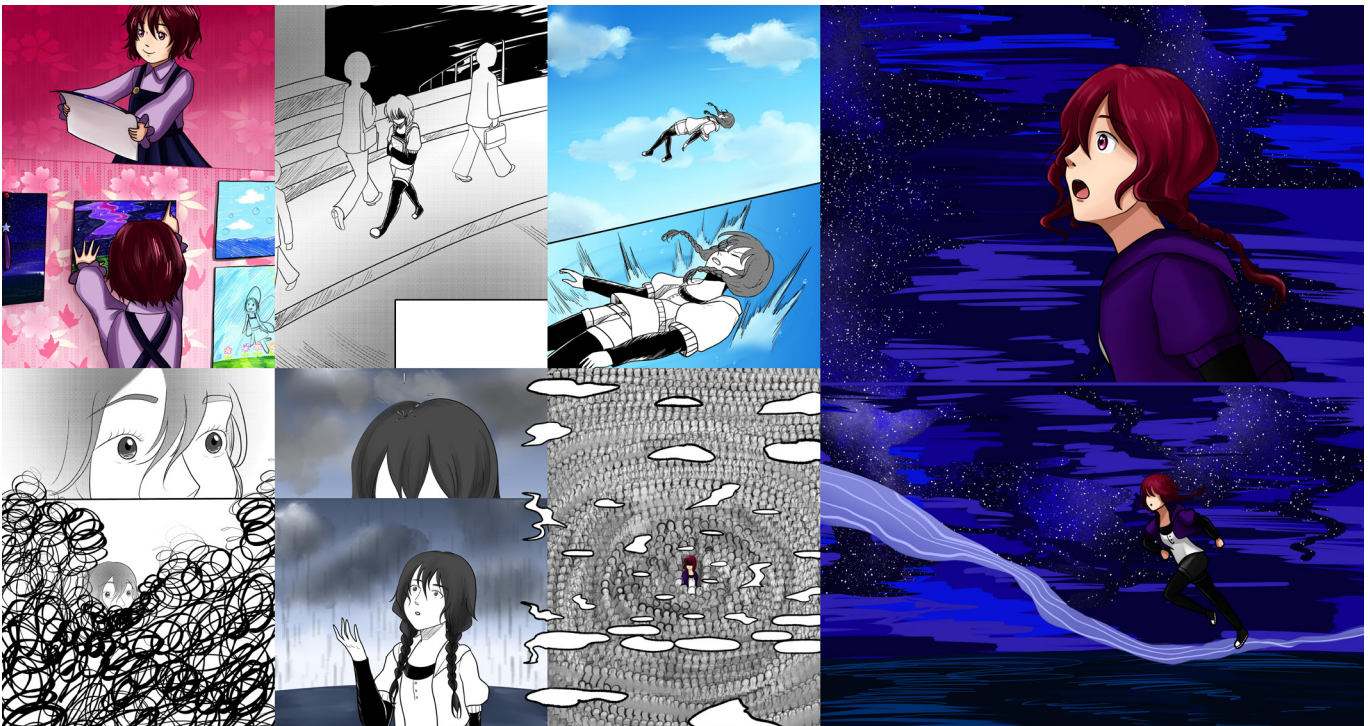


Figura 7. Exemplos de páginas mostrando a progressão do tema de cores. A página mais à direita é do capítulo final do romance, onde as cores são mais vibrantes - mostrando o crescimento da protagonista e sua aproximação de reencontrar seu sonho.

Os layouts de cada página foram feitos de maneira semelhante às histórias em quadrinhos. No entanto, com tempo insuficiente para aprender adequadamente todos os elementos dos layouts de página, o pesquisador empregou o conhecimento e os livros disponíveis para decidir como desenhar os sistemas de grade selecionados nas páginas do livro. Empregava soluções gráficas inspiradas em uma seleção pessoal de volumes de mangás e histórias em quadrinhos. Foi empregado para pesquisar o ritmo das histórias em histórias em quadrinhos. Atenção especial foi dada às estratégias para fazer transições entre cenas, desenhar cenas, utilizar personagens, etc. Houve uma escolha deliberada de como olhar para essas referências, uma vez que foram os meios nos quais o projeto foi diretamente inspirado.

A escolha da fonte também foi feita em homenagem aos mangás e histórias em quadrinhos, usando uma fonte cômica de aparência mais genérica chamada “Anime Ace” (Figura 8), criada por Nate Piekos, que opera o BlamBot, um site que contém fontes para design gráfico e fontes. Ele fornece letras e design para grandes editoras de quadrinhos, como Marvel, Dark Horse Comics, DC Comics e Oni Press.

Este tipo de letra deve ser uma reminiscência de mangá, especificamente mangá localizado, onde tipos de letra de aparência semelhante são usados quando traduzidos para publicação internacional.



Figura 8. Trecho da página do romance. Isso mostra o uso da fonte “Anime Ace”.

O artefato

Em termos de método de publicação para 'Breakthrough', foi decidido no início do projeto imprimir um livro físico de encadernação capa dura (Figura 9).

Outras opções incluiriam publicá-lo digitalmente em formato de livro PDF ou webcomic (geralmente agrupando páginas em longas histórias em quadrinhos) ou imprimi-lo como uma história em quadrinhos ou zine. A publicação digital, embora apele ao estilo do pesquisador, não criaria o mesmo impacto esperado para o artefato. O objetivo do livro é que os leitores possam sentir o peso fisicamente ao lê-lo, e um zine ou história em quadrinhos forneceria um peso diferente de um volume completo de uma graphic novel ou mangá. Imprimi-lo como um livro exibiria o conteúdo dele da melhor maneira possível e poderia ser colocado em uma prateleira ou exibido.

Para métodos de encadernação, a encadernação perfeita é o acabamento mais comum em histórias em quadrinhos e mangás. A escolha de fazer do romance um livro de capa mole/cartão foi para reduzir o peso do produto final e facilitar o manuseio por qualquer pessoa. As dimensões do romance



Figura 9. Cópias físicas 'Breakthrough', empilhadas umas sobre as outras. A capa azul está na parte superior, enquanto as cópias rosa estão embaixo.

também foram um fator significativo a ser considerado. Os volumes de mangá são tipicamente do tamanho japonês B6 (12,8 x 18,2 cm), mas esse tamanho foi considerado muito pequeno para este projeto. Os romances gráficos podem vir em vários tamanhos e geralmente são maiores que os volumes de mangá. O tamanho escolhido foi de cerca de 17,5 x 24,5 cm, que é o tamanho da graphic novel de Little Thunder 'WAKAME and WAVE and INFINITY', que é uma das mais recentes inspirações artísticas e relacionadas ao design do pesquisador. Essas dimensões pareciam melhores para exibir a arte e seriam de um tamanho gerenciável. Com base nos protótipos criados, pode ser segurado confortavelmente com ambas as mãos durante a leitura.



Figura 10. Livros físicos com as capas dispostas ao lado.

Para a impressão do produto final, optou-se pela impressão profissional de três exemplares, sendo que o pesquisador também imprimiria e encadernaria um manualmente. Ele imitou o método de impressão usado para 'WAKAME e WAVE e INFINITY', onde vários tipos de papel são usados. Vários tipos de papel foram escolhidos, variando de brilhante a texturizado a um quadro branco fosco liso. Os tipos de papel foram divididos entre os capítulos com o melhor da capacidade do pesquisador, para que cada seção parecesse única. Todas as cópias tinham sobrecapas impressas em papel texturizado. Essa abordagem daria aos livros uma sensação distinta que os diferenciaria dos outros. O livro feito pela própria pesquisadora também tinha uma variação de cor em relação aos impressos profissionalmente. A cópia auto-impressa foi tratada como a 'edição limitada', com capa e sobrecapa azul, enquanto as versões 'padrão' que foram terceirizadas tinham capa e sobrecapa rosa (Figura 10).

Inclusões do pesquisador

A jornada do pesquisador inspira principalmente a narrativa no encontro consigo mesmo e na redescoberta da paixão pelo design. O método autoetnográfico do pesquisador baseou-se em fotografias no jardim de infância, gostando de ser criativo, e imbuíu esses traços no eu mais jovem do protagonista. Ela adora se expressar no desenho e sabe que, quando crescer, vai querer seguir seu amor pelo design. O mundo em que ela vive é colorido para refletir seu otimismo.

A pesquisadora se valeu dos recentes desafios com bloqueio criativo e a necessidade de mais inspiração para desenvolver a protagonista. Essa garota mais nova se tornou uma estudante em seu primeiro ano de universidade. Ela perdeu a paixão pelo design e agora está presa em seu estresse, preocupações e dúvidas sobre o caminho escolhido. Seu mundo, e até ela mesma, uma vez cheia de cor, agora está esgotada e é quase casca de seu antigo eu.

Com o desenrolar da história, porém, a protagonista volta a ter mais cor ao redescobrir suas paixões e se livrar das preocupações que cercam sua vida. A superação metafórica dos obstáculos da história serviu para refletir sobre o percurso da pesquisadora, esperando que outros se identifiquem com ela e se inspirem nela.

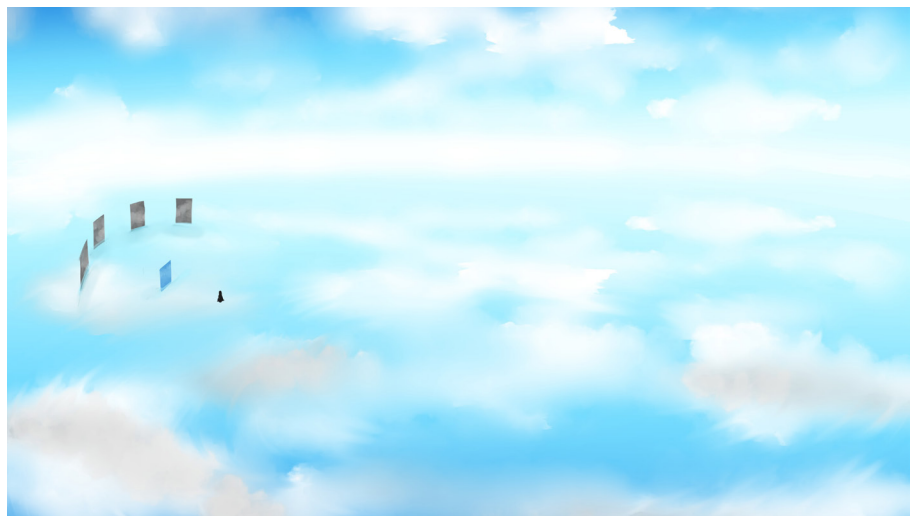


Figura 11. Página espelhada de 'Breakthrough' mostrando a paisagem mental do protagonista, que é um céu azul sem fim.

Há uma semelhança pessoal para o céu e o cenário que pode ser encontrado nele, e o céu estrelado da noite é um favorito particular, então o céu é um elemento presente ao longo da história. Um céu, em particular, é o infinito céu azul presente no 'Capítulo 2: Fallen', (Figura 11), que é inspirado por uma paisagem de núcleo espiritual como visto na série 'Demon Slayer' (2016-2020). O personagem principal, o núcleo espiritual de Tanjiro, é um céu azul, que reflete seu coração e caráter puros, mesmo diante do perigo iminente quando um inimigo se infiltra nele. Embora os temas dessa paisagem contradigam o estágio da história, ela é mostrada em. Foi decidido que essa paisagem refletiria o potencial ilimitado da mente humana.

No geral, o pesquisador deseja demonstrar habilidades e pensamento de design, mostrar amor pela forma de arte e ilustrar uma jornada pessoal. O produto que respondeu ao feedback recebido parece uma história em quadrinhos e foi executado de forma a mostrar as influências que tiveram no design. Neste projeto, o pesquisador pode utilizar a ilustração ao basear-se em experiências pessoais e técnicas de design para traçar, agrupar e compor o produto final em realidade.

Conclusão

Fazer uma história em quadrinhos era um sonho da pesquisadora, que queria expressar as idiossincrasias da existência humana por meio de ilustrações e narrativas, já que o projeto se desenvolveu por meio da documentação e interpretação que desloca o imprevisível engajamento daquela pesquisa que responde a tal investimento pessoal. Embora o livro não tenha utilizado totalmente ou mesmo incluído corretamente elementos proeminentes dos quadrinhos na história em quadrinhos, houve uma tentativa de aprender sobre a criação de quadrinhos e desenvolver habilidades de pesquisa e originalidade que serão empregadas em projetos futuros. Alguns dos desafios encontrados incluíam aceitar a necessidade de ajuda para completar as ilustrações em todo o seu potencial. Foi doloroso cortar a história quando estava na metade, mas acabou sendo a melhor escolha para garantir um escopo de projeto factível. As habilidades e o estilo de ilustração do pesquisador melhoraram desde o início deste projeto de design gráfico. O artigo tentou evidenciar a prática conduzida pela pesquisa como um processo com reciprocidade entre o pesquisador e a pesquisa e influenciado pelo eu do designer. Nesta jornada criativa, o ilustrador é um pesquisador em busca de segurança, voz profissional, identidade e autenticidade, navegando em territórios desconhecidos, onde o eu é o investigador e o resultado.

Breakthrough: An illustrated autoethnographic narrative into professional identity and storytelling

Abstract This article presents a practice-led artistic research project focused on the creative process of a scripted and illustrated graphic novel that draws from autoethnographic methods to engage with high levels of originality. The project: Breakthrough: An illustrated autoethnographic narrative into professional identity and storytelling responds to a rhetorical question that asks: How can one express personal identity in the form of a graphic novel? The design outcome of this project is a published graphic novel which explores ideas surrounding identity, particularly professional identity and finding or rediscovering oneself. The novel's storyline draws upon the researcher's journey as an artist and illustrator, the experiences of losing and regaining creative passions and stimulus. The graphic novel's creative process employs creative expression skills to conceptualise and visualise the narrative. The design outcome is intended to resonate with others studying or working in creative industries and inspire young creatives in their journeys. The research project contributes to discourses about using ethnographic methods to engage originality in producing visual communication design outcomes underpinned by personal novelties and meaning. Additionally, it contributes to understanding practice-led research methodologies and the exegetical writing that supports a design artefact.

Keywords

Design Research;
Professional Identity;
Autoethnographic
graphic novel; Illustration;
Narrative; Storytelling.

Introduction

In this article, the researcher identifies as a creative designer in several forms. Firstly, as an illustrator, an artist, and a designer that values craft and creativity. However, like many other young designers, the researcher encountered many struggles in the journey of the realisation of identity. During the years at university and before it, the researcher had been through doubts, lack of belief and inner conflict around whether pursuing a creative career is suitable and a sense of confidence in one's craft and skill. In the view that many others who are also involved in creative pathways have felt similar ways to how the researcher had, the idea for this project emerged. 'Breakthrough' is a graphic novel project based on the researcher's journey but told in a fictional setting. The aim is to depict a personal story in an illustrative way, metaphorically visualising struggles, hoping other creatives may resonate with the story and be inspired by it.

Contextual Review of Knowledge

The aim of this session is to review knowledge that is relevant to and contextualises the project presented in this article. It will summarise these critical points related to the research question: How can one express personal identity through a graphic novel? These key points are:

- Identity, and what aspects of identity this project focuses on
- Graphic novels as medium
- Graphic novels/works that utilise themes of identity
- Graphic novels/works that inform the making process

Identity

This project is informed by theories and concepts relating to identity. Identity, in general, can be defined as a person's sense of self, which can be composed of their characteristics, affiliations, and social roles (Yilmaz, 2015). Their identity can distinguish them from others, and they take pride in (Fearon, 1999), which, despite changes in their lives, maintains some continuity in their character (Yilmaz, 2015).

The different types of identities include but are not limited to race, sexual orientation, gender, religion, and career. This project focuses on career identity in a professional sense, which is formed as a person chooses their career path, and it evolves as they progress or make changes to their career. Meijers (1998, p. 200) defines this term as linking one's "motivation, interests, and competencies with career roles" that would be suitable for the individual in question and their preferences.

Graphic novels

Graphic novels, in western usage, are defined as editorial products containing collated comic books or stories (Murray, 2017). They are known for usually being aimed towards a more adult audience, with longer narratives and more sophisticated art styles and themes. What separates graphic novels from comics is usually the target demographics and the publishing method. However, frequently places like libraries do not make distinctions between them, and the graphic novel is used as an umbrella term. Graphic novels are also present and prevalent in other places and cultures, including Europe (France in particular), where they have long had comics collected into albums, and Japan, where manga, which translates literally to pictures unbounded (Rousmaniere, 2019), comes in a variety of genres and styles and is widely read. In this project, the researcher/designer's personal preference for media seats within the realm of graphic novels, with a particular interest in the manga format, as it houses my favourite stories, and it has greatly influenced this project's style.

The following case studies were investigated due to their relevance to the research topic, the methods used for their production and/or publication, and why they are essential for the contextual knowledge that informed the project.

Graphic works with themes of identity

In their webcomic, *The Moon and Me* (2022), twin illustrators Elena and Olivia Ceballos (who also go by ELIOLI online) depict a loose narrative guided by visuals and a sole human character exploring the environment around her. The comic is published online in a comic strip format, commonly referred to as webtoons or webcomics. *The Moon and Me* do not use much dialogue, so the illustrations mainly drive the comic, including the characters, their expressions, and the setting. ELIOLI make use of their experience in character and environment concept art to create a compelling story, where the main character is a young girl navigating the world around her whilst "navigating the changes within herself" (ELIOLI, 2022).

'Homebound', an illustrated graphic novel by Don Chooi (Figure 1), is centred around Xing Loh' Tommy' Yun, a Malaysian immigrant residing in Auckland, New Zealand. Tommy is a homosexual man, living with his partner Neil, but has not come out to his family, who are still residing in Malaysia, where homosexuality is still considered a crime. When his father suddenly falls ill, he returns home but is confronted with the lies he had told his family when he originally left them and the sense of duty he feels to be a 'good son' (Chooi, 2017). The novel is based on Chooi's life experience as an immigrant gay Asian man and explores ideas of identity and one's sense of belonging in an autobiographical voice. The work itself is a moving journey in which the author-illustrator's perspectives on life, inner conflicts, and internal growth are portrayed in a very personal and meaningful way.



Figure 1. Spread from 'Homebound', showing the protagonist's family history, as well as his current life, thereby showcasing his identities and referencing the conflict to come within the graphic novel.

Graphic works with the creation process

While not centred around identity, the graphic novel 'WAKAME and WAVE and INFINITY' (2019) by illustrator Little Thunder is an example of a story whose narrative is driven mainly by visuals. However, the dialogue is not entirely missing. The story depicts the relationship of the titular characters, Wakame and Wave, and their relationship with each other as it cycles through multiple universes, which involves them falling in love or hurting and trying to kill each other. The artist is known for her masterful use of the human expression in her works, and a theme she often includes in them is making the reader or viewer a voyeur (Hoffman, 2020). 'WAKAME and WAVE and INFINITY' is no exception when it comes to the use of this theme – we, as the reader, are accused of voyeurism and how the events of the book are for our readership. Other works by Little Thunder were also analysed and investigated for similar techniques. For instance, 'EM...PATHETIC' (2021) is a short comic centred around two girls and the breakdown of their friendship, and excerpts from one of her previous works, 'KYLOOE' (2010), a comic trilogy detailing three different stories, which have a central theme of the people in the stories trying to fit into society.

Some manga were used as a reference for binding methods and page layout ideas. The practitioners I looked to for reference include: Tite Kubo, Hiroyuki Asada, and Sui Ishida, the mangaka (a comic artist who creates manga, usually doing both the writing and illustration) of the series 'Bleach' (2001-2016), 'Tegami Bachi' (2006-2015), and 'Tokyo Ghoul' (2011-2018) respectively.

Design Methodology

This session discusses the methodologies employed in the research and practice, as well as the methods and strategies used and the process undergone for the project. This research is framed as a practice-led and like all research that is informed by practice, it is rooted in the context of the researcher's creative practice and include robust and meaningful reflection upon practice and how the researcher relates to the context they are addressing. There are many practitioners doing research through practice in Visual Communication Design (Ardern & Mortensen Steagall, 2023; Brown & Mortensen Steagall, 2023; Chambers & Mortensen Steagall, 2023; Falconer & Mortensen Steagall, 2023; Lewis & Mortensen Steagall, 2023; Li & Mortensen Steagall, 2023; Lum & Mortensen Steagall, 2023; Shan & Mortensen Steagall, 2023; Michie & Mortensen Steagall, 2021; Mpofu & Mortensen Steagall, 2021; Van Vliet & Mortensen Steagall, 2020).

Methodologies: Autoethnography, and heuristic inquiry

After reviewing both contextual knowledge and positioning, the methodology selected and best suited to the enquiry was autoethnography, which is a research approach that seeks to describe and analyse personal experiences to understand cultural experience (Ellis, 2004; Holman Jones, 2005). It uses the researcher as the subject and involves studying the self and personal narrative to understand the approaches being made. Experience can be recalled for creating works such as autobiographies and artworks. It should be noted that the creator does not go through experiences to publish them in their future works. Instead, they recall them through hindsight (Ellis et al., 2011).

This research topic employs some elements of heuristic inquiry during the creative practice, a methodology centred around solving problems through trial and error rather than using pre-established formulas (Mortensen Steagall, 2022; Mortensen Mortensen Steagall, 2019; Steagall & Ings, 2018). According to Ventling (2019, p. 124), Heuristics Inquiry is a:

... dynamic relationship where research and art practices work and develop in partnership. Here, making and sensing precede thinking or theory in an iterative creative and rationalising process that fuses mode and substance in perceptive experience. Questions are often unstructured and vague at the outset, offering an opening for the unknown to emerge. At the heart of such an exploration lies the undeniable curiosity of the artist or designer". Within this, the researcher/practitioner is pivotal to the dialectic enquiry, interacting with artistic materials and processes, and probing personal responses to these interactions.

Having discussed the methodologies employed in the study is helpful to talk through the methods employed and their influence on the design outcome.

Methods

In the creative process, inspiration was the first step in creating the story. The researcher looked to existing novels and illustrators for ideas on layout design, composition, colouring, and poses.

From inspiration gathering, the process progressed into conceptualising and drafting. Several drafts of the story were written, and they would undergo several revisions that involved needing to cut or condensing parts to give a better flow. The story was roughly based on the researcher's personal journey of losing and then rediscovering the passion for art and illustration, which spans over five years. While actual experiences were recounted, it was decided to visualise some of the feelings from the past time to create the scenarios in the narrative.

Concept art was sketched out both traditionally and digitally (Mortensen Steagall, 2021; Mortensen Steagall, 2020). The protagonist was created before her younger self's design was conceptualised. She was designed to be a first-year university student with a similar style of fashion that the researcher identifies herself (Figure 2), and the younger self was designed to invoke memories of the young self (she has darker and shorter hair and a traditionally girly fashion sense) (Figure 3).

Colours were tested in the protagonist in slightly different colour schemes before deciding on the final colour palette (Figure 4).

Figure 2. The completed concept art for the protagonist. She appears as someone who is young, but is at a stage where she is discovering her path in the world.

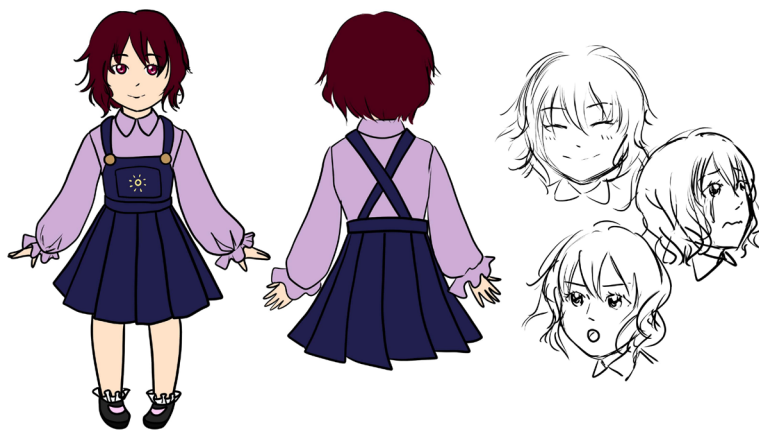
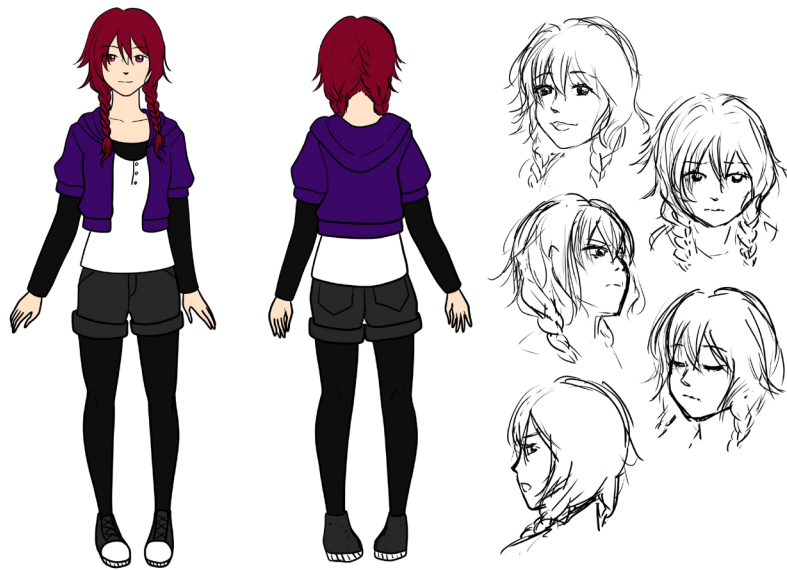


Figure 3. The completed concept art for the protagonist as her younger self. Designed to be a creative girl, not afraid to follow her heart.

Figure 4. Colour concepts for the protagonist's design. Several colour combinations were tested.



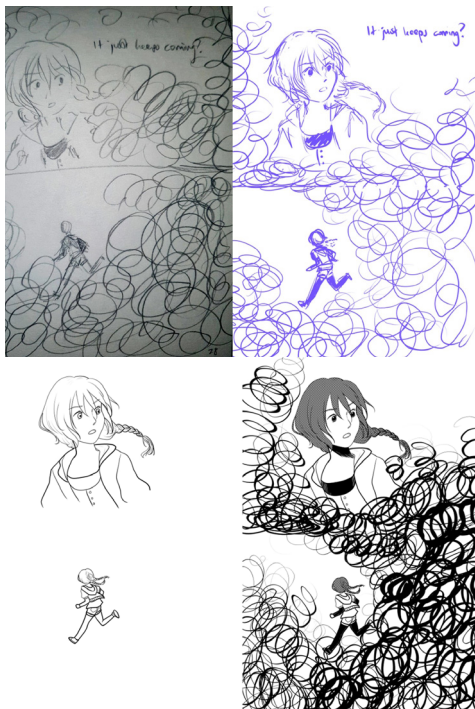


Figure 5. Procession of the completion of a page. It begins on paper, before the same sketch is digitised, then lined and coloured as necessary. One step for all pages was done at a time to ensure consistency.

Once the final designs were decided, the process moved to sketch pages. These started on paper, contained in two journals before they were audited, and the number of pages was reduced slightly, and sketches were digitised. When the page sketches were completed, the researcher would move to outline them, then colouring. Then all the pages are lined before colouring them so one can complete each step more consistently (Figure 5).

Critical feedback was sought from friends, acquaintances, classmates, and tutors throughout different stages of the project, some of whom are artists or illustrators. It may have been beneficial to seek out critiques from professionals outside of the researcher's circle. However, the feedback received was helpful in the formation of the ideas of the book. The most critical feedback received was during prototype presentations held in classes and one-on-one sessions (Figure 6).

A decision that was also influenced by feedback and concern was to shorten the book's length and lessen the workload. By doing this, the researcher could concentrate on fewer pages.



Figure 6. The first printed prototype (left), with the sketches of the first seven pages of the story. The first colour printed and perfect-bound prototype (right) which had all pages, fully coloured, without text.

Critical Commentary

In this session, following the description of the methodologies, methods, and processes, the article will critically reflect on the design decisions made throughout the journey of creating the graphic novel 'Breakthrough' and provide evidence and justification for them. The main areas this session will look at will be art style (which includes influences and design choices), the physical product or artefact, and the researcher's inclusions in the story elements.

Art style

The researcher's art style is greatly influenced by anime and manga, as the mediums are some of the greatest inspirations and have long been a concept that evokes so much interest. Throughout the years of practising art, the researcher has slowly blended realism into the artworks as an attempt to individualise the characters and bring them a sense of originality and uniqueness.

The style used in the novel is a synthesis of the aesthetics developed in this project. This technical improvement in the illustration style was pushed to align with the researcher's strengths, relying on the best expertise that was already in hand. This approach would help strengthen the researcher's skill set while avoiding not utilising it to its full potential or not meeting the timeline requirements.

Within the graphic novel, several types of styles are found within the book chapters. While it is full colour, a single chapter is drawn and coloured entirely in black and white, with halftones. Halftones are a reprographic - the practice of copying and reproduction - a technique using dots to create images or gradients (Campbell, 2000) for shading. The style is a tribute to typical manga styles, where the drawings are done similarly. As the story progresses, the pages become more filled with colour, becoming more like most graphic novels.

Colour and Colour progression

Most of the colour choices made in the artwork were taken straight from the researcher's style. While the book starts in colour with the prologue, it takes a turn in the first chapter, with it being in black and white. The drastic draining of colour is meant to represent the changes made in the character (elaborated on further in the sub-chapter Personality inclusion). With the progression of the narrative, the main character slowly becomes filled with colour as a sign of significant change in her outlook on her own life (Figure 7). Pink and blue hold significant meaning within the story setting. In terms of colour meanings, pink represents nurturing, innocence, and happiness. The use of pink is mainly featured in the prologue, where the protagonist, as a young girl, showcases her passion for art, and the world around her being pink reflects her youth and state of happiness. Blue is prominent in the dimension the protagonist finds herself in and the flooded area she enters in Chapter 4: Submerged. Blue has associations with calmness, freedom, imagination, and introspection, but it can also symbolise depression and the depths of the human psyche (Smith, 2004). From the researcher's perspective, these colours feel like opposites. While pink can be passionate, happy, or energetic, blue represents calmness and stillness, as well as feelings of melancholy. Because of the introspective nature of the creation of the story, blue felt like an important colour choice.

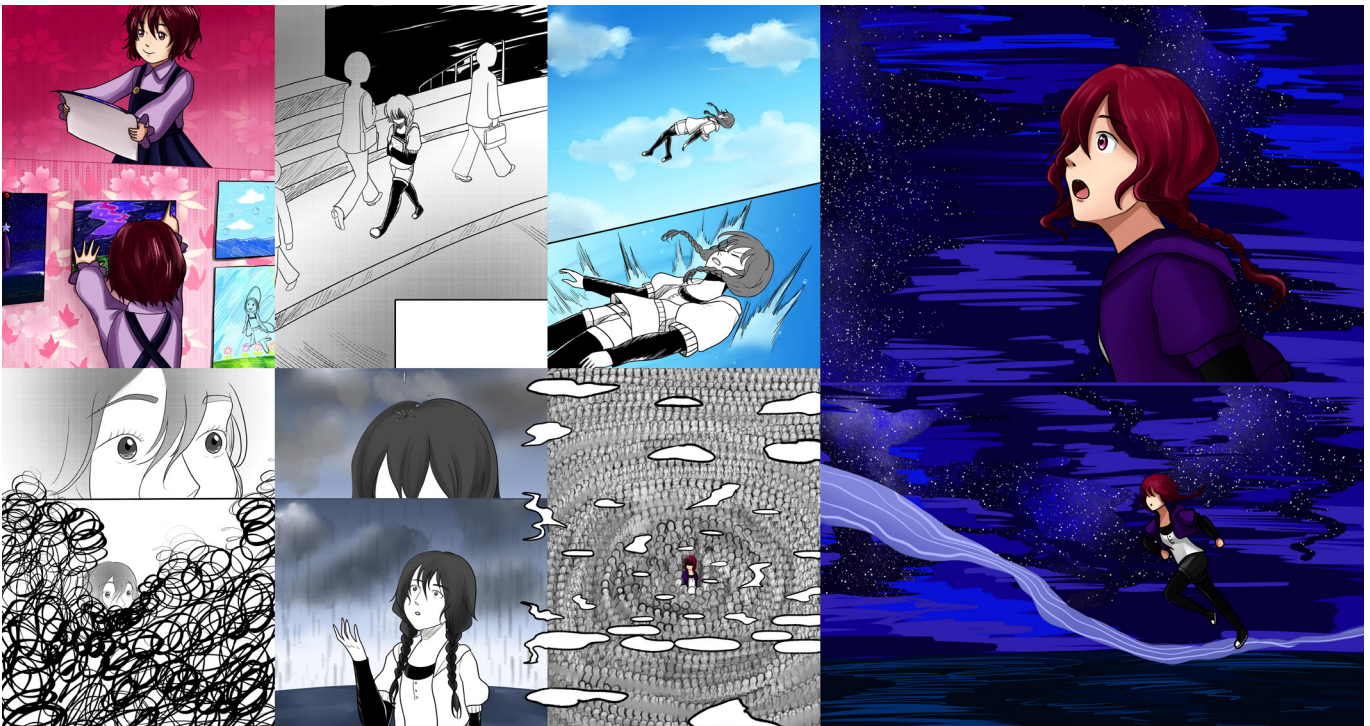


Figure 7. Page examples showing the colour theme progression. The right-most page is from the final chapter of the novel, where the colours are most vibrant - showing the growth in the protagonist and her getting closer to finding her dream again.

Layouts of each page were done similarly to graphic novels. However, with insufficient time to properly learn all the elements of page layouts, the researcher employed the knowledge and the books on hand to decide how to draw out the selected grid systems into the book's pages. It employed graphic solutions inspired by a personal selection of volumes of manga and graphic novels. It was employed to research the pace of stories in graphic novels. Special attention was given to strategies to make transitions between scenes, draw out scenes, utilise characters, etc. There was a deliberate choice of how to look at these references since they were the mediums the project was directly inspired.

The typeface choice was also made in tribute to manga and graphic novels, using a more generic-looking comic typeface named "Anime Ace" (Figure 8), created by Nate Piekos, who operates Blambot, a website housing fonts for graphic design and fonts. It provides lettering and design for major comic publishing giants, such as Marvel, Dark Horse Comics, DC Comics, and Oni Press.

This typeface is meant to be reminiscent of manga, specifically localised manga, where similar-looking typefaces are used when translated for international publishing.



Figure 8. Page excerpt from the novel. This shows the use of the "Anime Ace" typeface.

The artefact

In terms of the publishing method for 'Breakthrough', it was decided at the beginning of the project to print a physical perfect-bound book (Figure 9).

Other options would have included publishing it digitally in either a book PDF or webcomic format (usually collating pages into long comic strips) or printing it like a comic book or zine. Digital publishing, while it appeals to the researcher's style, would not create the same impact hoped for the artefact. The aim of the book is for the readers to be able to feel the weight physically while reading it, and a zine or comic book would provide a different weight than a complete volume of a graphic novel or a manga. Printing it like a book would display the contents of it at their best, and it could be placed on a shelf or displayed.

For bookbinding methods, perfect binding is the most common finishing in graphic novels and manga. The choice to make the novel a soft/card cover book was to reduce the final product's weight and make it easier for anyone to



Figure 9. 'Breakthrough' physical copies, stacked on top of each other. The blue cover is on the top, while the pink copies are underneath.

pick it up. The dimensions of the novel were also a significant factor to consider. Manga volumes are typically Japanese B6 size (12.8 x 18.2 cm), but this size was deemed too small for this project. Graphic novels can come in various sizes and are usually bigger than manga volumes. The size decided on was around 17.5 x 24.5 cm, which is the size of Little Thunder's graphic novel 'WAKAME and WAVE and INFINITY', which is one of the researcher's most recent artistic and design-related inspirations. These dimensions seemed better for displaying the artwork, and they would be a manageable size. Based on the prototypes created, it can be held comfortably in both hands while reading.



Figure 10. Physical books with the jackets laid out next to them.

For printing the final product, it was decided to have three copies printed professionally, and the researcher would also print and bind one manually. It mimicked the printing method used for 'WAKAME and WAVE and INFINITY', where multiple paper stocks are used. Several paper types were chosen, ranging from gloss to textured to a smooth matte whiteboard. The paper types were divided between chapters to the best of the researcher's ability, so each section would feel unique. All copies had dust jackets printed onto textured paper. This approach would give the books a distinct feel that would set them apart from others. The researcher's self-made book also had a colour variation from the professionally printed ones. The self-printed copy was treated as the 'limited edition', and a cover and dust jacket blue, while the 'standard' versions that were outsourced had a pink cover and dust jacket (Figure 10).

Researcher's inclusions

The researcher's journey primarily inspires the narrative in finding oneself and rediscovering the passion for design. The researcher's autoethnographic method drew upon photographs in kindergarten, enjoying being creative, and imbued those traits into the younger self of the protagonist. She loves to express herself in drawing and knows that when she grows up, she will want to pursue her love of design. The world she lives in is coloured brightly to reflect her optimism.

The researcher drew upon recent challenges with creative block and the need for more inspiration to develop the protagonist. This younger girl grew up into a student in her first year of university. She has lost her passion for design and is now caught up in her stress, concerns, and doubts about her chosen path. Her world, and even herself, once full of colour, are now drained of it and are almost husks of their former selves.

With the story's progression, however, the protagonist becomes more filled with colour again as she rediscovers her passions and rids herself of the worries surrounding her life. The metaphorical breaking down of obstacles in the story was used to reflect on the researcher's path, hoping that others can relate to it and take inspiration from it.

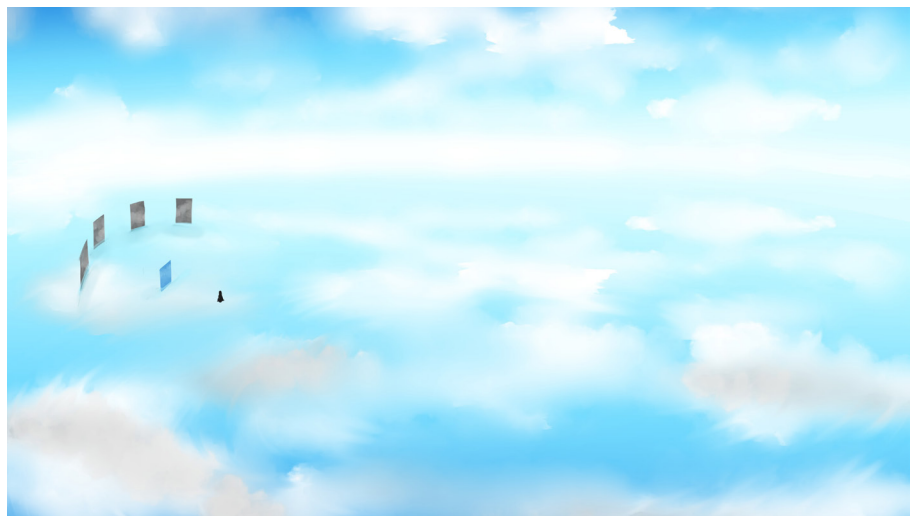


Figure 11. Page spread from 'Breakthrough' showing the protagonist's mindscape, which is an endless blue sky.

There is a personal likeness for the sky and the scenery that can be found in it, and starry night skies are a particular favourite, so skies are a present element throughout the story. One sky, in particular, is the endless blue-sky present in 'Chapter 2: Fallen', (Figure 11), which is inspired by a spiritual core landscape as seen in the series *Demon Slayer*' (2016-2020). The main character, Tanjiro's spiritual core, is a blue sky, which reflects his pure heart and character, even in the face of impending danger as an enemy infiltrates it. While this landscape's themes contradict the story's stage, it is shown at. It was decided that this landscape would reflect the human mind's limitless potential.

Overall, the researcher wants to demonstrate design skills and thinking, show a love for the art form, and illustrate a personal journey. The product that responded to feedback received feels like a graphic novel and has been executed in a way that shows off the influences they have had on the design. In this project, the researcher could utilise illustration when drawing upon personal experiences and design techniques to lay out, collate, and typeset the final product into reality.

Conclusion

Making a graphic novel was a dream for the researcher, who wanted to express the idiosyncrasies of human existence through illustrations and storytelling, as the project developed through the documentation and interpretation that shifts the unpredictable engagement that research that is responsive to such personal investment. While the book did not fully utilise or even correctly include elements prominent in comics into the graphic novel, there was an attempt to learn about comic creation and develop research and originality skills that will be employed for future projects. Some of the challenges encountered included coming to terms with needing help to complete the illustrations to their full potential. It was heartbreaking to cut off the story when it was just halfway through, but it was ultimately the best choice to ensure a doable project scope. The researcher's illustration skills and style have improved since starting this graphic design project. The article attempted to evidence practice-led research as a process with reciprocity between the researcher and the research and influenced by the designer self. In this creative journey, the illustrator is a researcher searching for reassurance, professional voice, identity, and authenticity, navigating unknown territories, where the self is the investigator and the outcome.

Referências

References

- Ardern, S. & Mortensen Steagall, M. (2023) Awakening takes place within: a practice-led research through texture and embodiment. *Design, Art and Technology Journal*, Vol. 8 No. 1, forthcoming.
- Brown, R. & Mortensen Steagall, M. (2023). Painting the Kitchen Tables: Exploring women's domestic creative spaces through publication design. *Design, Art and Technology Journal*, Vol. 8 No. 1, forthcoming.
- Ceballos, E., & Ceballos, O. (2022). *The Moon and Me*. https://www.webtoons.com/en/challenge/the-moon-and-me/list?title_no=726811&page=3
- Chambers, J. & Mortensen Steagall, M. (2023). Second Nature, a Practice-led Design Investigation into Consumerism Responding to Sustainable Home Habits. *Design, Art and Technology Journal*, Vol. 8 No. 1, forthcoming.
- Chooi, D. Y. L. (2017). "Homebound": The Illustrated Graphic Novel As an Autobiographic Voice for an Immigrant Asian Gay Male in New Zealand. *AUT Open Theses & Dissertations*. <https://doi.org/http://hdl.handle.net/10292/10551>
- Ellis, C., Adams, T. E., & Bochner, A. P. (2011). Autoethnography: An Overview. *Historical Social Research / Historische Sozialforschung*, 36(4 (138)), 273–290. <http://www.jstor.org/stable/23032294>
- Falconer, T. & Mortensen Steagall, M. (2023). Grounding: A Practice-led Graphic Exploration of Eco-feminism, Wellbeing and Ecological Consciousness. *Design, Art and Technology Journal*, Vol. 8 No. 1, forthcoming.
- Fearon, J. D. (1999). *What is identity (as we now use the word)?* Department of Political Science, Stanford University. <https://web.stanford.edu/group/fearon-research/cgi-bin/wordpress/wp-content/uploads/2013/10/What-is-Identity-as-we-now-use-the-word-.pdf>
- Hoffman, A. (2020). *Review: Wakame & Wave & Infinity by Little Thunder*. SOLRAD. <https://solrad.co/a-cycle-of-lust-and-regret-alex-hoffman-reviews-wakame-wave-infinity-by-little-thunder>
- Lewis, S. & Mortensen Steagall, M. (2023). Less than 5mm – The unseen threat: An investigation into how micro-plastics effect coral reefs. *Design, Art and Technology Journal*, Vol. 8 No. 1, forthcoming.
- Li, Q. & Mortensen Steagall, M. (2023). Memories from COVID-19: A practice-led research about the lockdown through the perspective of a Chinese student. *Design, Art and Technology Journal*, Vol. 8 No. 1, forthcoming.
- Lum, K. & Mortensen Steagall, M. (2023). Breakthrough: An illustrated autoethnographic narrative into professional identity and storytelling. *Design, Art and Technology Journal*, Vol. 8 No. 1, forthcoming.
- Michie, K., & Mortensen Steagall, M. (2021). From Shadow: a practice-led design research on academic anxiety. *DAT Journal*, 6(1), 339–354. <https://doi.org/10.29147/dat.v6i1.345>

Mortensen Steagall, M. (2022). Immersive Photography: a review of the contextual knowledge of a PhD practice-led research project. *Revista GEMInIS*, 13(2), 73-80. doi:10.53450/2179-1465.rg.2022v13i2p73-80

Mortensen Steagall, M. (2021). Reflections on digital image and contemporaneity. *Revista GEMInIS*, 12(2), 241-250. doi:10.53450/2179-1465.RG.2021v12i2p241-250

Mortensen Steagall, M. (2020). Conceptual images in advertising: Premises of the advertising image powered by technology and interactivity. *Convergências: Revista de Investigação e Ensino das Artes*, XIII (26). <http://hdl.handle.net/10400.11/7473>

Mortensen Steagall, M., & Ings, W. (2018). Practice-led doctoral research and the nature of immersive methods / Pesquisa de doutorado practice-led e a natureza dos métodos imersivos. *DAT Journal*, 3(2), 392-423. doi:10.29147/dat.v3i2.98

Mortensen Steagall, M. (2019). *The process of immersive photography: Beyond the cognitive and the physical* (Doctoral dissertation, Auckland University of Technology).

Mpofu, N., & Mortensen Steagall, M. (2021). Uhlola kweNdebele: Reconnecting Zimbabwe Through Typographic Design. *8TRANSVERSO*, ANO 9, N. 10, AGOSTO 2021ISSN: 2236-4129, 9(10), 8-16.

Meijers, F. (1998). The development of a career identity. *International Journal for the Advancement of Counselling*, 20(3), 191–207. <https://doi.org/10.1023/a:1005399417256>

Murray, C. (2017). Graphic novel. In *Encyclopædia Britannica*. <https://www.britannica.com/art/graphic-novel>

Rousmaniere, N. (2019). *An introduction to Manga*. British Museum Blog. <https://blog.britishmuseum.org/an-introduction-to-manga/>

Shan, K. & Mortensen Steagall, M. (2023). Forgotten: an autoethnographic exploration of belonging through Graphic Design. *Design, Art and Technology Journal*, Vol. 8 No. 1, forthcoming.

Smith, K. (2004). *Meaning of Blue: Color Psychology And Symbolism*. Sensational Color. <https://www.sensationalcolor.com/meaning-of-blue/>

Smith, K. (2004). *Meaning of Pink: Color Psychology And Symbolism*. Sensational Color. <https://www.sensationalcolor.com/meaning-of-pink/>

Van Vliet, D., & Mortensen Steagall, M., (2020). Duregraph: a study of duration in the post photographic image. *DAT Journal*, 5(3), 250–262. <https://doi.org/10.29147/dat.v5i3.234>

Ventling, F. D. (2018). Heuristics—A framework to clarify practice-led research. *Journal of Design, Art & Technology [DAT]*, 3(2), 122-157.

Yilmaz, E. (2015). *Identity: Definition, Types, & Examples*. The Berkeley Well-Being Institute. <https://www.berkeleywellbeing.com/identity.html>