

P R ⊕ G R A M A D E P ⊕ S - G R A D U A Ç Ã ⊕
A S S ⊕ C I A D ⊕ E M A R T E S V I S U A I S
U F P E / U F P B



La Gênese

DA CRIAÇÃO DE PERSONAGENS FANTÁSTICOS

UM DIÁLOGO ENTRE AS ARTES VISUAIS E
O DESIGN GRÁFICO

G I ⊕ V A N N I L U C E N A C ⊕ S ⊕ A



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS I, CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO ASSOCIADO
EM ARTES VISUAIS UFPE/UFPB

A gênese da Criação de personagens fantásticos

UM DIÁLOGO ENTRE AS ARTES VISUAIS
E O DESIGN GRÁFICO

AUTOR: **GIOVANNI L. COSTA**
EDIÇÃO: **GIOVANNI L. COSTA**
DIAGRAMAÇÃO: **GIOVANNI L. COSTA**

DESIGN DA CAPA: **GIOVANNI L. COSTA**
REVISÃO: **SUELI VASCONCELOS**

Exemplar de defesa submetido ao Programa Associado de Pós-graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Pernambuco e Universidade Federal da Paraíba para a defesa em Processos de Criação em Artes Visuais.

ORIENTADOR: PROF. DR. ALBERTO RICARDO PESSOA



PPGAV



O presente exemplar de defesa foi avaliado e aprovado por banca examinadora composta pelos seguintes membros

PROF. DR. ALBERTO RICARDO PESSOA
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA

PROFA. DRA. FLORA ROMANELLI ASSUMPCÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO (UFPE)

PROF. DR. EDGAR FRANCO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

PROF. DR. EDUARDO ROMERO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS (UFPE)

PROFA. DRA. FABIANA VIDAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO (UFPE)

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFPE.

Costa , Giovanni Lucena
A Gênese da Criação de personagens fantásticos: Um
diálogo entre às artes visuais e o design gráfico.
225p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco,
Centro de Artes e Comunicação, Programa de Pós Graduação em
Artes Visuais, Recife.

Inclui referências.

1. . 2. Crítica Genética. 3. Character Design. 4.
ilustração. 5. pintura digital . I. , . II. Universidade
Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em .
III. Título.

C O O R D E N A Ç Ã O D O P R O G R A M A D E P Ó S - G R A D U A Ç Ã O

P R O F E S S O R D R . A L B E R T O P E S S O A (O R I E N T A D O R)



God's Creatures. Um estudo de observação (desenho e pintura)
da obra de Eugene de Von Blaas
Giovanni L. Costa, 2021

Dedicatória

Este trabalho é dedicado ao meu pai, Nicácio Anísio Costa, que estruturou os pilares que permitiram que eu fizesse o mestrado.

À minha mãe, Gracimar Lucena Barbosa, que acreditou na minha capacidade de passar no processo seletivo do Mestrado.

À minha eterna e falecida avó, Maria das Neves, que sempre sonhou em me ver vencendo na vida.
À minha tia/professora Graça, pelas longas conversas acadêmicas sobre o mundo e a sociedade.

Ao meu tio padrinho, Jonemar Bandeira, que tanto esticou as mãos para mim, ao longo desta vida.
Ao prof. me. Alúcio Lopes, o meu eterno psicólogo, tão importante para os meus anos de devaneios adolescentes.

Ao meu grande irmão cachorrinho, Link, por ser tão companheiro.

Ao meu orientador Alberto Pessoa, que confiou no meu potencial acadêmico e artístico e foi o responsável pelo meu sucesso enquanto pesquisador, acadêmico, artista, desenhista e ilustrador. A ele, serei eternamente grato por ter me feito acreditar que sou capaz também de ser um bom professor.

Ao professor de anatomia para artistas, Emmanuel Teles, que me apresentou um novo olhar para a construção da figura humana.

Ao professor Gustavo Pelissari, que me apresentou os alicerces fundamentais dos estudos de pintura com maestria.

Aos professores do Mestrado em Artes Visuais, que me fizeram crescer enquanto pesquisador, em especial: prof. dr. Marcelo Coutinho, profa. dra. Flora Romanelli, profa. dra. Fabiana Vidal, e o prof. dr. Robson Xavier que abriu as portas do seu projeto de pesquisa e extensão, para mim.

Ao prof. dr. Eduardo Romero, que me permitiu ensinar em sua disciplina no Estágio Docência.
À Coordenadora do Mestrado, Victória Amaral.

Aos professores da graduação em design: profa. Dra. Cândida Nobre, prof. me. Neto Barbosa, prof. Clécio Franco, profa. me. Tatiana Rita da Silva.

Aos colegas do mestrado que tanto trocaram referências bibliográficas comigo, e reconheceram o meu trabalho enquanto pesquisador e artista ilustrador.

Aos colegas artistas da Arcane Academia de Artes e da Skilltree, que tanto compartilharam experiências e ideias comigo.

A todos os colegas ilustradores, em especial, Gabriel Vasconcelos, que acompanhou, desde os primórdios, o meu processo de evolução gradativamente.

Ao meu eterno professor do colégio: Prof. Bruce Fernandes, o homem que pela primeira vez na vida, me fez sentir um artista, ao observar os meus desenhos na escola.

Agradecimentos

MEUS PAIS E FAMILIARES

SRA. GRACIMAR LUCENA BARBOSA
SR. NICÁCIO ANÍSIO COSTA
SRA. PRÓFA. M.A MARIA DAS GRACAS
SR. JONEMAR BANDEIRA
SRA. MARIA DAS NEVES
SRA. CALMA COSTA
SRA. CLAMY BANDEIRA
SRA. ELIZA DELFINA

ORIENTADOR

PROF. DR. ALBERTO PESSOA

PROFESSORES

PROF. DR ALBERTO PESSOA
PROF. BRUCE FERNANDES
PRÓFA. DRA. CÂNDIDA NOBRE
PROF. DR EDGAR FRANCO
PROF. DR EDUARDO ROMERO
PRÓFA. DRA FABIANA VIDAL
PRÓFA. DRA FLORA ROMANELLI
PROF. DR JOÃO AGRELI
PRÓFA. LUCIANA BORRE
PRÓFA. LUCIENE LEHMKUHL
PRÓFA. DRA MARIA BEÂNEA
PROF. DR MARCELO COU+INHÓ
PROF. DR. MARCOS NICOLAU
PROF. DR ROBSON XAVIER
PRÓFA. M.A. TATIANA RITA

PROFESSORES DE DESENHO E PIN+URA

PROF. DR ALBERTO PESSOA
PROF. CLÉCIO FRANCO
PROF. EMMANUEL FELES
PROF. GUSTAVO PELISSARI
PROF. PAULO IGNEZ

COLEGAS DO MES+RADO

ATENA PONTES
ELIZABETH DE CARVALHO
FELIPE NEVES

JOÃO BAHIA
NALIANA MENDES
ROZZO
SANDRO GUERRA
THAÍS LEANDRO

COLEGAS ILUS+RADORES

DAVE ARAÚJO
GABRIEL VASCONCELOS
GIBBS
MARCELO AMARO
MÁRCIO VICENTE
MURILO SOARES
TAINÁ BESERRA MORAIS
YURI DA SILVA LOPES

IRMÃOS DE BA+ALHA

SANDROVAL MARTINS
SIDNEY DUARTE
ZAKI DALLISON
HELENA GOMES
TAÍS LIMA

AMIGOS

ADALBERTO JORGE RIBEIRO
ELTON VERAS
GABRIEL SALLES
GALVANI FERREIRO MURIBECA
GIOVANI MOREIRA
FABIELE GONZAGA
HIGÓ WESLEY BRANDÃO
HELNER BRANDÃO
ÍCARO HENRIQUES
JOÃO CARLOS NÓBREGA
JOSÉ TEOTÔNIO NETO
LEOMAX MARRUCOS
LUCAS SANTIAGO
LUCAS POSSATI
LUÍS VAN DER BEER
MAYSON LOPES
PAULO RICARDO PAIVA
RENATA CAVALCANTE
SAULO CRUZ CASTELLIANO
TAMIRES SEELING XAVIER
THIAGO ALENCAR
THIAGO MUNIZ

O Anjo.02: Estudo de desenho/ pintura de observação de estátuas e esculturas
Giovanni L. Costa, 2021





*Put on your armour
Ragged after fights
Hold up your sword
You're leaving the light
Make yourself ready
For the lords of the dark
They'll watch your way
So be cautious, quiet and hark...*

**KEEPER OF THE SEVEN KEYS,
HELLOWEEN, 1987**

O Anjo 01: Estudo de desenho/pintura de observação de estátuas e esculturas
Giovanni L. Costa, 2021



Resumo

Esta dissertação tem como eixo central meu processo de criação enquanto artista ilustrador de personagens fantásticos, cujos desdobramentos se dão a partir desta poética. Há, neste trabalho, um eixo que perpassa pelos estudos de desenho, ilustração, estudos sobre o imaginário, símbolos e o tema de fantasia, e segue adiante até a crítica genética e a autonarrativa enquanto meios de investigação metodológicos. O objetivo desta pesquisa é reforçar para a academia, a ilustração e o character design, enquanto objetos plausíveis de estudo do campo das artes visuais, e fomentar um diálogo com o campo do design. O projeto também agrega valor à comunidade artística de ilustradores digitais. A pesquisa foi dividida em duas partes, sendo a primeira voltada para fundamentação teórica e os processos metodológicos; a segunda parte expõe a gênese, juntamente com os documentos de processos referentes aos sete personagens fantásticos autorais, que foram criados exclusivamente para esta dissertação de mestrado. Estes documentos apresentam o passo a passo da poética e concepção do(a) personagem: pesquisa de referências visuais, composição, primeiros esboços, desenho, escolha da paleta de cor, pintura e acabamento. Além disso, alguns aspectos complementares acerca do processo de criação também serão levados em consideração e expostos ainda nesta segunda parte: seleção de uma trilha sonora para cada um dos documentos de processo; e construção de uma narrativa literária que expõe a história dos personagens, com fins de reforçar o caráter imaginativo referente às produções artísticas visuais.

PALAVRAS-CHAVE

CRÍTICA GENÉTICA

DESENHO

ILUSTRAÇÃO

FANTASIA

CHARACTER DESIGN

Abstract

This dissertation has as its central axis my creation process as an illustrator of fantastic characters, and the unfolding takes place from this poetics. There is, in this work, an axis that runs through the studies of drawing, illustration, studies on the imaginary, symbols and the theme of fantasy, and goes on to genetic criticism and self-narrative as means of methodological investigation. The objective of this research is to reinforce, for the academy, illustration and character design as plausible objects of study in the field of visual arts, and to foster a dialogue with the field of design. The project also adds value to the artistic community of digital illustrators. The research was divided into two parts, the first focused on theoretical foundations and methodological processes. The second part exposes the genesis, together with the process documents referring to the seven fantastic authorial characters, which were created exclusively for this master's thesis. These documents present the step-by-step of the poetics and conception of the character: research of visual references; composition; first sketches; design; choice of color palette; painting and finishing. In addition, some complementary aspects about the creation process will also be taken into account and exposed in this second part: selection of a soundtrack for each of the process documents; and construction of a literary narrative that exposes the story of the characters, with the aim of reinforcing the imaginative character of visual artistic productions.

KEYWORDS

GENETIC CRITICISM

DRAWING

FANTASY

ILLUSTRATION

CHARACTER DESIGN



O Anjo 03: Estudo de observação de estátuas e esculturas
Giovanni L. Costa, 2021

Sumário

INTRODUÇÃO.....17

CAPÍTULO I.....22

I.I DESENHO & DESIGN.....23

I.II ILUSTRAÇÃO.....32

I.III CHARACTER DESIGN.....38

I.IV O IMAGINÁRIO E OS SÍMBOLOS.....44

I.V OS ESTUDOS GENÉTICOS.....52

I.VI FANTASIA.....56

I.VII CONSTELAÇÃO.....66

CAPÍTULO II.....86

II.I OS PERSONAGENS.....88

II.II O DESPERTAR DAS BRUXAS.....94

II. III AS GUERREIRAS ESTELARES.....98

II. IV AS PÉTALAS SANGRENTAS.....106

II. V A CRUZ DA ESPADA.....112

II. VI VIOLETA.....123

II. VII SCARLET.....135

II. VIII DOM FELIPE III.....145

II. IX YARA.....155

II. X ROSE.....165

II. XI AYANA.....181

II. XII SAYONARA.....193

II. XIII ILUSTRAÇÃO DA CAPA.....205

II. XIV RELATOS DE PROCESSO.....208

CONSIDERAÇÕES FINAIS.....215

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....222

Introdução

Esta é uma dissertação de mestrado cujos resultados concretos expostos reforçam o caráter orgânico, exploratório e poético de um pesquisador artista. Foi uma verdadeira jornada, pois o tema foi sendo alterado conforme os meses se passaram, tanto a questão norteadora, quanto o formato e a decisão da construção de um projeto gráfico editorial.

Construir um ponto de intersecção entre o campo das Artes Visuais, a minha formação de origem em Tecnologia em Design Gráfico e a pura poética da expressão artística visual, exigiu-me desafios. Como diz COSTA (2007), precisamos compreender qual é a problemática – o ponto de partida para uma pesquisa –, para entender como andar em um labirinto. Ao longo desta dissertação de mestrado, essa organicidade mostrou-se nítida como uma pesquisa que foi desenvolvida por um pesquisador acadêmico, ao mesmo tempo que um designer de formação de origem, que se descobriu como um artista ilustrador durante o período de escrita da própria pesquisa, e que caminhou em busca dessa tão sonhada problemática.

Logo, o trabalho se trata de um registro documental baseado na minha própria poética e processo de criação enquanto artista visual, ilustrador e designer gráfico. Este projeto justifica e contextualiza a relação intrínseca que possuo com a pesquisa científica/acadêmica, com as artes e com o tema de fantasia. Em alguns momentos, no decorrer dos capítulos e tópicos, parecerá um amontoado de relatos pessoais; já em outros, um recipiente cheio de teorias de teóricos do campo

das artes, do design, da psicanálise, da sociologia. A mescla entre o científico, empírico e filosófico mostrou-se visível, nítida e em alto e bom som.

O objetivo central deste estudo é expor a poética enquanto ilustrador digital, sob perspectiva da crítica genética (SALLES, 2000) enquanto ferramenta metodológica, com finalidade de construir novas reflexões acadêmicas sobre os estudos genéticos como meio de investigação metodológico, e de construir uma ponte que una os estudos genéticos ao processo de criação artístico, com recorte na ilustração de personagens aplicado ao tema de fantasia. Além disso, busco justificar o campo de ilustração de personagens e o character design como objeto plausível de estudo que agrega valor ao campo das Artes Visuais e ao design no cenário acadêmico nacional. A problemática, por sua vez, se dá pela ausência de pesquisas acadêmicas em nível nacional que transitem pelo desenho artístico no contexto da ilustração digital, do character design e da concept art. Esta dissertação tem como uma das premissas selar este problema, ao explorar a riqueza e a profundidade que tem este poço.

É importante levar em consideração que o termo concept art (arte conceitual), no contexto desta pesquisa, não diz respeito à arte enquanto conceito, devidamente introduzido pelo artista Marcel Duchamp (1887-1968) no período modernista, que diz respeito ao conceito enquanto sobreposição da estética, segundo o livro do Giulio Carlo Argan (1992). O termo “Concept Art”, aqui, direciona-se às pré-produções artísticas referentes à indústria do

entretenimento. O termo é bastante popular no cenário de ilustração para jogos digitais, histórias em quadrinhos, animações gráficas e ficções seriadas de grandes produtoras da indústria.

Outro termo, “Livro de Artista”, citado ao longo deste texto, no contexto deste trabalho, diz respeito aos “artbooks”, que são os livros que reúnem a produção artística visual de algum artista da história da arte e/ou que produziu obras para a indústria de entretenimento, ao invés da definição de Stephen Bury (1995).

Mais um termo foi citado neste trabalho, que se trata do gótico/arte gótica. O Gótico se refere aqui, tanto ao movimento estético da história de arte ocidental (Gombrich, 2000), quanto, noutros tópicos, ao tema literário encontrado em obras de Edgar Allan Poe, por exemplo, e na identidade visual/lirismo de bandas de heavy metal como Cradle of Filth (1991-), por exemplo. Busco também apresentar a crítica genética como alternativa e ferramenta metodológica para a comunidade artística que quer construir diálogos acerca da própria obra e da obra de outros artistas, além de considerar métodos alternativos de processo criativo acerca do desenho e da pintura.

Algumas abordagens metodológicas alternativas foram consideradas com fins de complementação, a exemplo dos elementos da pesquisa autonarrativa (SOUZA; ABRAHÃO, 2006) presentes

em alguns dos tópicos que foram desenvolvidos. A metodologia da “Constelação”, construída pelo prof. dr. Marcelo Coutinho, também se tornou parte, uma vez que esta abordagem propõe uma autorreflexão por parte do artista e pesquisador para a identificação de alguns pontos chave acerca da própria poética.

A estrutura desta dissertação se divide em duas partes. Na primeira, a fundamentação teórica, que contextualiza a crítica genética enquanto ferramenta metodológica de pesquisa aplicada, como nas teorias de Cecília Almeida Salles (2000) e Philippe Willemart (2005). Já os estudos acerca do imaginário e símbolos, terão como suporte as teorias de Gilbert Durand (1989) e Aniela Jaffé (apud Jung, 2016). Também houve uma definição sobre o desenho artístico enquanto forma de expressão, uma reflexão em torno dos estudos do desenho da figura humana, e a relação desenho & design, sob a ótica dos autores Betty Edwards (2003), Andrew Loomis (2011), Kan Muftic (2017), Michael Hampton (2009), Steve Huston (2018), Charles Bargue (2013) e Denis (2000). Em seguida, houve uma definição e contextualização da ilustração segundo Loomis (2011) e Zeegen (2009).

A definição do termo character design e criação/ilustração de personagens, nesta pesquisa, é de acordo com Kline e Blumberg (2003).

Houve uma reflexão acerca do tema fantasia segundo as origens literárias, sob a ótica de Petrov (2016) e Todorov (1975), e a relação com as artes visuais, de acordo com James Gurney (2009).

Muitas obras de artistas diversos desse campo foram expostos neste primeiro capítulo. De Francisco Goya (1773-1812), passando por Frank Frazetta (1928 – 2010) à Yoshitaka Amano (1952-)

A segunda parte enfatiza a poética e a visualidade, com anexos referentes aos respectivos documentos de processos (SALLES, 2000). As interpretações acerca das obras serão estipuladas pelo próprio leitor e observador, e cabe a ele(a) construir uma ponte entre o que foi dito e relatado, no primeiro capítulo, com as figuras ilustradas no segundo capítulo. Haverá, no entanto, de maneira sintética, comentários acerca do processo em cada anexo.

São sete documentos de processos, os quais foram registrados durante o período de escrita desta dissertação, referentes à criação de sete personagens autorais, devidamente baseados e inspirados no imaginário fantástico assimilado em produtos midiáticos da indústria de entretenimento: animações gráficas, ficções seriadas, quadrinhos e jogos digitais, os quais encontram-se contextualizados como gestos inacabados: Violeta Charboniere – A Bruxa Ilusionista; Rose – A Insana Sanguinária; A Guerreira Estelar Scarlet

L. Costa – A Dançarina Guardiã das Almas; A Caçadora Estelar Yara Máira – A Guardiã da Luz; A Necromante Estelar Ayane Jafari – A Guardiã da Esperança; O Cavaleiro do Povo Dom Felipe III; e a Raposa Furiosa Sayonara Midori.

Houve, também, a concepção de um espaço-tempo onde situam-se esses personagens. Uma narrativa dividida em quatro contos: “João Ninguém e o Despertar das Bruxas”, “João Ninguém e as Pétalas Sangrentas”; “João Ninguém e as Guerreiras Estelares”; “João Ninguém e Cruz da Espada”. A poética em torno da criação desse espaço imaginativo não é o foco da pesquisa, que por sua vez, enfatiza o processo de criação visual de personagens. Portanto, a narrativa redigida servirá de pano de fundo, apenas, para os personagens. A narrativa complementa o processo criativo dos personagens. E cabe ao leitor construir às conexões.

No que tange ao termo *character design*, houve a decisão de manter, ao invés de traduzi-lo. Pois o termo *character design* é utilizado em diversos circuitos relacionados ao ensino de artes, ou seja, cursos livres e ateliês, tanto em território nacional quanto internacional, em países que não necessariamente possuem o idioma inglês como nativo.

Por fim, um aspecto importante que vale a pena mencionar acerca deste trabalho se dá pelo contexto espaço-tempo, uma vez que os estudos se iniciaram no ano 2020, período em que

a pandemia do novo Covid-19 afeta as estruturas sociais, culturais e econômicas não apenas do Brasil, mas em perspectiva global. Houve uma motivação que envolveu o isolamento social recomendado pelas mídias. O isolamento social da pandemia estimulou o aprendizado do desenho, pintura e ilustração em tempo integral, de cinco a oito horas diárias, juntamente com a leitura de livros de artistas e reunião do material literário, e resultou nesta dissertação de mestrado.

**LEGENDA**

●
Figura 01
Neon Angel

Giovanni L. Costa,
2022



LEGENDA

●
Figura 02
Estudo de
Observação de
Pintura com base em
fotografia de modelo
humana com outras
referências.

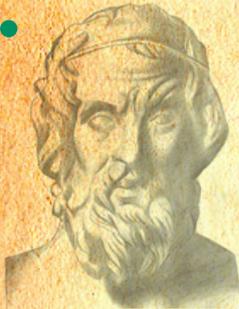
Giovanni L. Costa,
2022



Capítulo I

QUEM SOU EU? DE ONDE EU VIM?
PARA ONDE EU VOU?

LEGENDA

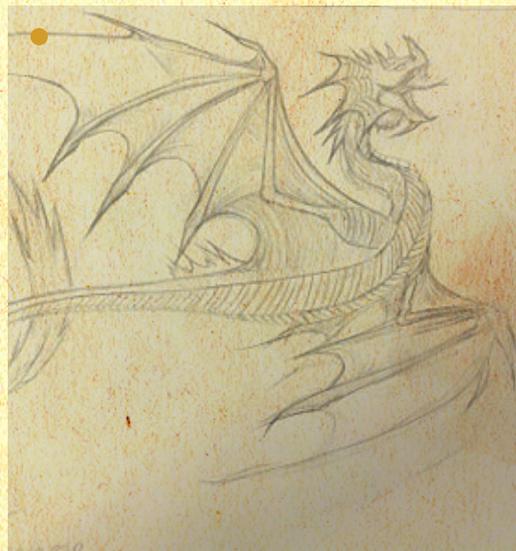


●
Figura 03
Prática de desenho a lápis dos exercícios encontrados no livro “Curso de Desenho (Bargue, 2013)

- Giovanni L. Costa, outubro de 2020

●
Figura 04
Desenho de observação a Lápis feito com base nas ilustrações do livro “The Art of Diablo III)

Giovanni L. Costa, 2020



●
Figura 05
Desenho de observação a Lápis feito com base nas ilustrações do livro The Dracopedia - (Willian O, Connor, 2009)

Giovanni L. Costa, 2020



●
Figura 06
Desenho de observação a Lápis feito com base nas ilustrações do livro Santa Lilio Sangre (Ayami Kojima, 2010)

Giovanni L. Costa, 2020

●
Figura 07
Desenhos de observação a Lápis feito com base nas ilustrações do livro Final Fantasy Ultimania Vol. 2 e vol. 3.

Giovanni L. Costa, 2020

1.1 Desenho & Design

Definir desenho não foi uma tarefa tão simples. Existe uma infinidade de definições que partem para diferentes perspectivas do que se trata. Desenho técnico, abstrato, artístico, dentre outros. No contexto desta pesquisa, decidi partir do pressuposto que a definição do desenho se sustentará por teorias de autores que enxergam o desenho como uma atividade neurológica que exige prática para se desenvolver, como diz Andrew Loomis (2012), em seu livro *Creative Illustration*, e outros autores que também enfatizaram o desenho da figura humana. Aliás, observar a natureza e interpretá-la exige prática e estudo de percepção, observação, intuição e coordenação.

formas, da luz, para fins de construção de uma linguagem não verbal. Para fazer com que as pessoas compreendam esses conceitos, é necessário que elas acessem o hemisfério cerebral direito. Para isso, Edwards estabeleceu uma série de atividades específicas e disruptivas para seus alunos: desde desenhos cegos a desenhos concebidos para serem copiados ao contrário.

Como arte-educadora, Edwards inovou bastante em suas metodologias, que acabaram por contribuir não apenas para o campo das artes visuais

Em 1979, a arte-educadora e pesquisadora norte-americana Betty Edwards, da California State University, publicava *Desenhando com o lado direito do cérebro sobre desenho numa perspectiva neurocientífica*. Este livro apresenta definições e subsídios para o ensino e o aprendizado do desenho artístico. Para ela, o desenho é uma habilidade que requer observação da natureza, da percepção das

LEGENDA

●
Figura 08
Exercício “*desenho de cabeça para baixo*”, presente no livro “*Desenhando com o Lado Direito do Cérebro*” da autora Betty Edwards (2021)

Giovanni L. Costa,
2021



e da neurociência, mas também para os campos mais próximos: é o caso do design, que possui o desenho enquanto ferramenta prática de construção.

Os exercícios de Edwards (Figura 08) foram destrinchados e explorados por diversos professores de cursos livres de desenho que reforçam a qualidade do método. O professor de desenho da Arcane Academia de Artes, Gustavo Pelissari, por exemplo, concedeu uma entrevista pela plataforma Zoom, exclusivamente para esta pesquisa, e segundo o seu relato, ao passar como atividade os exercícios do livro *Desenhando com o*



Do original "The practice of figure drawing from life is not just a rigid academic process. It is not a case of blindly sticking to anatomy charts. , replicating without thinking. In fact, it is more about the artistic interpretation the figure, how we stylise and put marks on the paper is an art form in itself" (MUFFIC, 2017, p. 10, tradução nossa)

lado direito do cérebro de Edwards para alunos do curso de Fundamentos do Desenho, constatou que os resultados foram satisfatórios e surpreendentes, principalmente para os alunos que apresentavam mais dificuldade, no seu curso de Fundamentos do Desenho.

A definição do artista conceitual Kan Muftic faz-me lembrar até da arte como expressão (ARGAN, 1992), em que se destaca o expressionismo na perspectiva do movimento alemão Die Brücke (a Ponte) visto em trabalhos artísticos de Edvard Munch (1863-1944): "Para os artistas Die Brücke, a solução é um romantismo entendido como condição profunda, existencial do ser humano: a ânsia de possuir a realidade, a angústia, porém, de ser arrastado e possuído pela realidade que se aborda" (ARGAN, 1992, p. 229).

O desenho (figura 09, Figura 10), para o artista e ilustrador Kan Muftic (2017, p. 10): "[...] não é apenas um processo acadêmico rígido, de replicar cegamente mapas anatômicos. É mais sobre interpretação artística da figura em questão, como marcamos o papel"¹. É um raciocínio interessante, que também leva em consideração a expressão que o ser humano possui com a natureza e com o meio, e isso resulta em diferentes traços oriundos de diversas interpretações artísticas que um artista pode fazer em torno de um mesmo elemento da natureza.

Ao fazer buscas na internet a respeito de prática e aprendizado do

LEGENDA

●
Figura 09
Desenho presente no livro *Figure Drawing for Concept Artist* do autor/ artista Kan Muftic (2019).

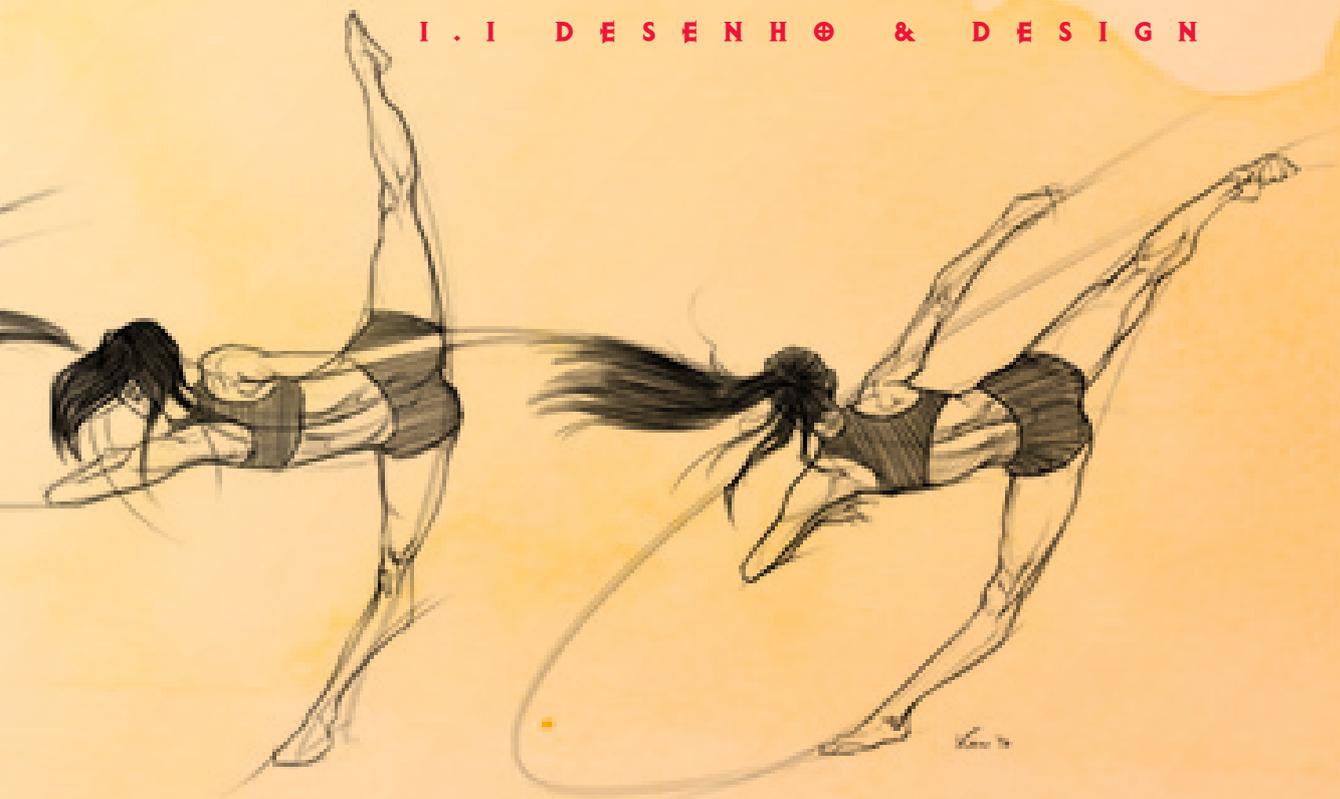


desenho enquanto forma de expressão, deparei-me com alguns canais na plataforma Youtube que proliferaram o ensino do desenho artístico. Um desses canais é o Proko, um desenhista acadêmico que presta, semanalmente, contribuição acerca do assunto ao repassar métodos de grandes desenhistas do passado, em seus vídeos publicados gratuitamente. São eles: Andrew Loomis (1892-1959); George Bridgman (1964-1943); e Charles Bargue (1826-1883). Ao apresentar exercícios encontrados nos livros desses autores, citados de maneira clara e acessível, ele introduz muitos aos estudos de desenho e, ao mesmo tempo, aos livros desses autores.

O método do desenho de cabeças humanas de Loomis (2011) é um dos mais eficazes que encontrei, ao buscar sobre maneiras claras de construção de cabeças humanas. O método baseia-se em círculos e elipses, um pensamento

frente à estrutura de um cubo. Ele delimita a altura dos olhos, boca e nariz da figura humana através de uma divisão baseada em terços – o que facilita a prática de desenhos de imaginação.

Observei que o método do Loomis é um dos mais populares entre os desenhistas de quadrinhos de super-heróis da Marvel Comics e DC Comics. Segundo o próprio artista Alex Ross, em seu relato autobiográfico presente no livro *Mythology The DC Comics Art of Alex Ross*, de Spear (2005), o artista diz que Andrew Loomis foi um dos responsáveis pelo seu interesse no desenho realista: *Loomis's realistic approach infected me with the desire to make all my work, comics and otherwise, fully believable* (SPEAR, 2005, p. 33). Foram muitos estudos que Ross praticou com os livros *Creative Illustration de Loomis* (2012), e *Figure drawing for all it's worth*, também de Loomis (2011).



Ao recorrer ao livro, vi que para Loomis (2011), o desenho é uma mescla de conhecimento de anatomia artística, que ele chama de figure drawing, com noções de profundidade, estrutura, desenho de perspectiva e controles de valores tonais. Uma habilidade que envolve o que ele chama de princípio da forma: “é a representação da forma segundo os aspectos que diz respeito à iluminação, estrutura e textura, juntamente com a sua relação com os seus ambientes”² (LOOMIS, 2011, p. 21). Para esse autor, não há uma diferença contrastante entre desenho e pintura. Pintura é uma parte do desenho, aliás, um mero acabamento após a integração de valores tonais de claro e escuro.

A abordagem metodológica do Loomis é eficaz, porém não é perfeita. Ela facilita o entendimento de estrutura por parte do aprendiz e/ou aluno, mas

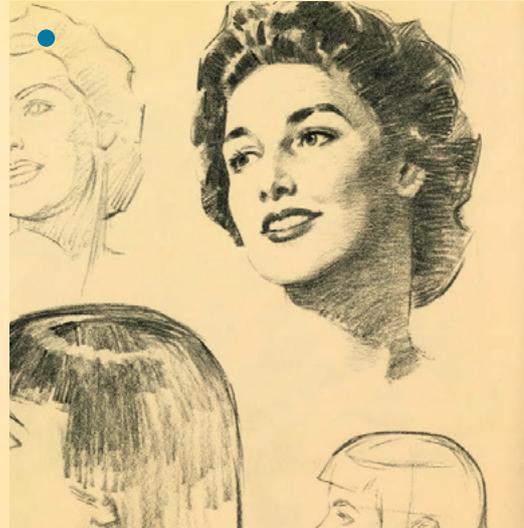
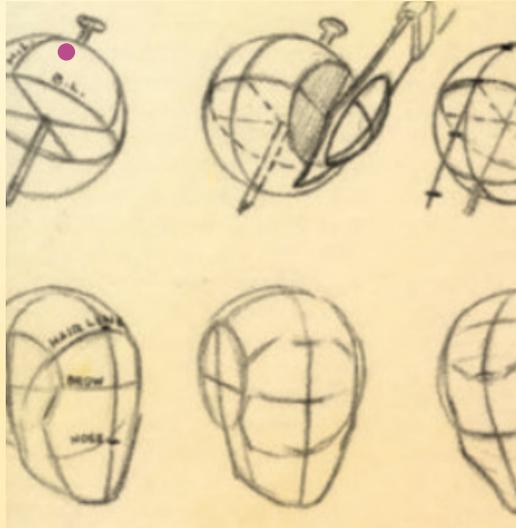
constrói um limite para onde o artista pode ir. Se limitar a proporções de oito e/ ou nove cabeças idealizadas, pode ser um risco caso o artista queira ser mais expressivo. É por isso que outros métodos, como o Reilly Method, abordam a construção com base no raio de um círculo, e daí delimita-se um eixo vertical e uma expansão considerável na parte do crânio da cabeça da figura humana. Não é uma maneira tão clara para iniciantes, porém é uma forma de variar mais etnias e raças das figuras humanas que serão desenhadas: poder manipular mais as formas, ter o controle da situação.

O senso de ritmo anatômico de Reilly baseia-se também em linhas que ligam o pescoço, as pernas e os ombros aos quadris. Uma forma interessante de construir a composição da figura humana e/ ou animal é um método muito assimilado nas ilustrações de

LEGENDA

●
Figura 10
Desenho Gestual.
presente no livro
Figure Drawing for
Concept Artists, do
autor Kan Muftic
(2019).

² Do original Figure Drawing: For all it's Worth de LOOMIS, 2011, p. 21 (tradução nossa).



personagens.

Outra abordagem bastante popular é a prática metodológica de desenho de observação da figura humana de Charles Bargue. Não adianta entender a estrutura se o artista ainda tem dificuldades em observar. Bargue (2013) baseia-se em uma construção calcada em grids. Em seu livro Curso de Desenho, o autor apresenta uma grande quantidade de exercícios para serem executados e copiados numa ordem pré-estabelecida. O aluno deve, gradativamente, aumentar o seu nível de percepção através de exercícios de observação de formas bidimensionais sólidas.

um pouco de cada método e apresentam subsídios para uma construção de figura humana sólida, com ritmo e estrutura.

No livro *How to draw: drawing and sketching objects and environments from your imagination*, do artista e designer industrial Scott Robertson (2013), há diversas técnicas relacionadas a desenho de cenários e veículos. O livro é específico do desenho de perspectiva e não entra na parte da figura humana. Porém, ao conceder uma entrevista para esta pesquisa, o professor de Anatomia para Artistas da escola Skilltree, Emmanuel Teles, afirmou que o método *Draw it Through*, apresentado pelo autor Scott Robertson em seu livro, consiste na clonagem e blocagem de caixas, no espelhamento de planos e construção de grids, é plausível e reforça o caráter de percepção dos seus alunos do curso de Anatomia, que apresentam resultados muito interessantes após praticarem os exercícios desse livro.

LEGENDA

●
Figura 11
Método de desenho
de construção de
cabeças humanas
do autor Andrew
Loomis

●
Figura 12
Desenho de cabeça
humana feminina
(Andrew Loomis)

Tal como o método de Loomis (figura 11, figura 12), Bargue (figura 14) e Reilly (figura 13, figura 15), abordagens aperfeiçoadas no cotidiano, autores como Michael Hampton (2010) e Steve Huston (2018), em seus livros, misturam

A coordenação motora é algo de importância e que não deve ser desconsiderada, segundo os estudos de Scott Robertson (2013), Marcos Mateu-Mestre (2016) e Eduardo Bajzek (2019). Se habituar com práticas diárias referentes a traçados de linhas, círculos e elipses é fundamental para um desenhista desenvolver a sua coordenação motora. Ao deparar-me tanto com os livros de fundamentos do desenho que conheci por intermédio do meu orientador, que também é desenhista, o prof. dr. Alberto Pessoa, como com os vídeos do canal Proko e do canal Brushwork

atelier, é comum que assimile um termo amplamente citado por estes autores e por professores de desenho de cursos livres nos quais matriculei-me, durante o período de escrita desta dissertação: o termo design de shapes (design de formas) sendo diversas vezes repetidos. Encontrei esta palavra sendo usada por Hampton (2010) em seu livro Figure Drawing, mais especificamente quando o autor dissecou anatomy X a design element. Também li Huston que falava sobre isso em seu livro Figure drawing for artists, e logo imaginei que a relação entre desenho e design não se deve

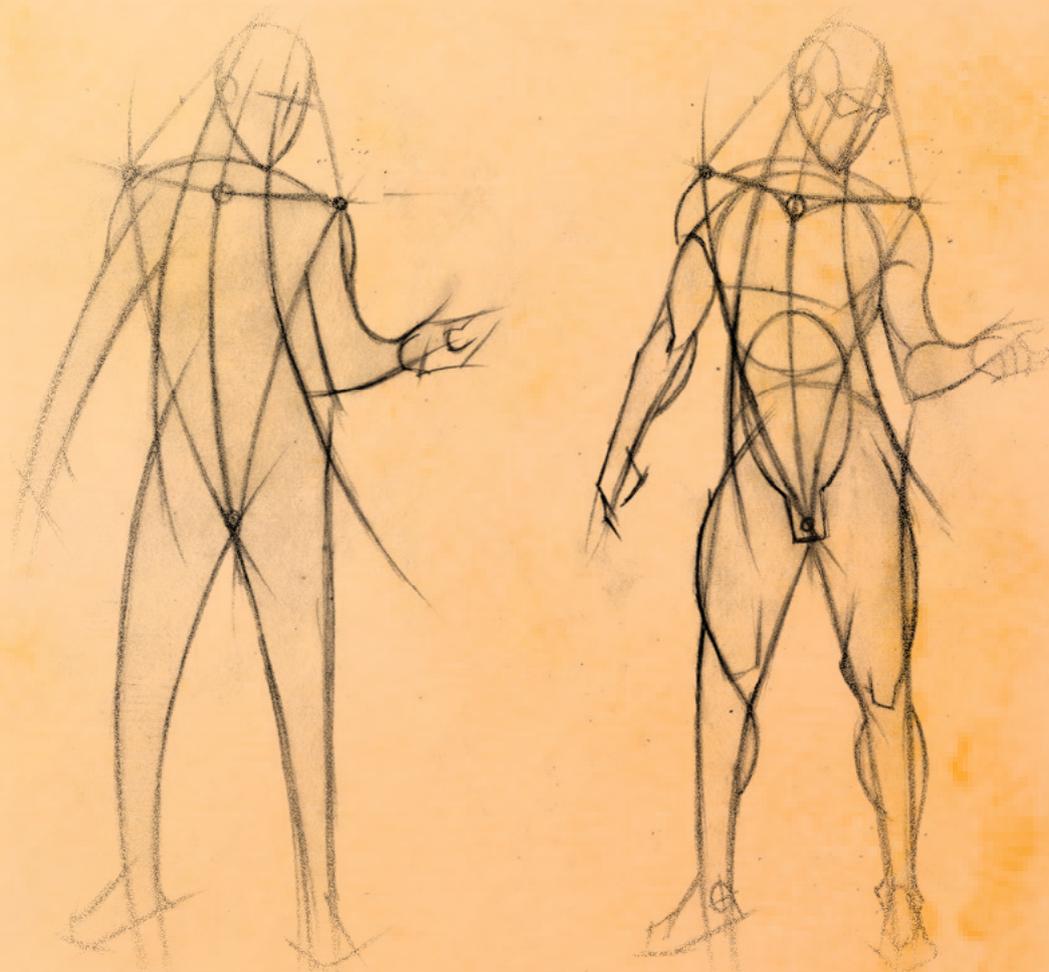
**LEGENDA**

Figura 13
Método Reilly

apenas ao desenho enquanto ferramenta para o design.

Oras, se a palavra design encontra-se embutida neste assunto, busquei uma maneira de ligar os pontos. A etimologia da palavra design, segundo Denis (2000), vem de designare, do latim: desenhar e designar. Para ele, significa nomear, planejar, dar forma, estruturar, arranjar. Um campo semântico que intersecta as palavras desenho, projeto, execução – afirma esse autor: “Percebe-se que no ponto de vista etimológico, o termo já contém nas suas origens uma ambiguidade, uma tensão dinâmica, entre um aspecto abstrato de conceber/projetar/ atribuir e outro concreto de registrar/ configurar/ formar” (DENIS, 2000, p.).

O design, nesse contexto, torna-se uma ferramenta para o desenho, ao invés do desenho enquanto ferramenta do design. Um exemplo que esclarece a intenção desses autores, artistas e instrutores é fazer com o que a região mapeada de sombra no desenho da figura humana, por exemplo, tenha uma forma intencionalmente atrativa. E isso exige uma manipulação proposital acerca do que o artista observa da natureza para copiar. A forma possui um design, e este design precisa ser consciente.

Alguns artistas até buscam por abordagens sobre proporção e composição baseada na geometria do design, por exemplo, para a construção de desenhos de personagens e cenários. O próprio artista, animador e desenhista

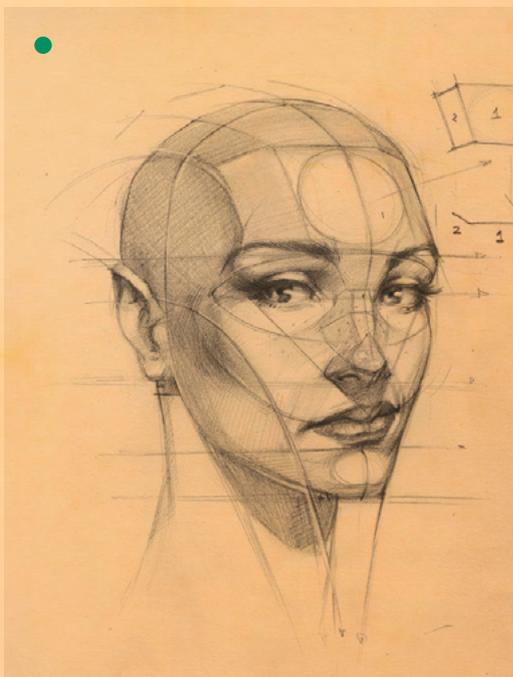
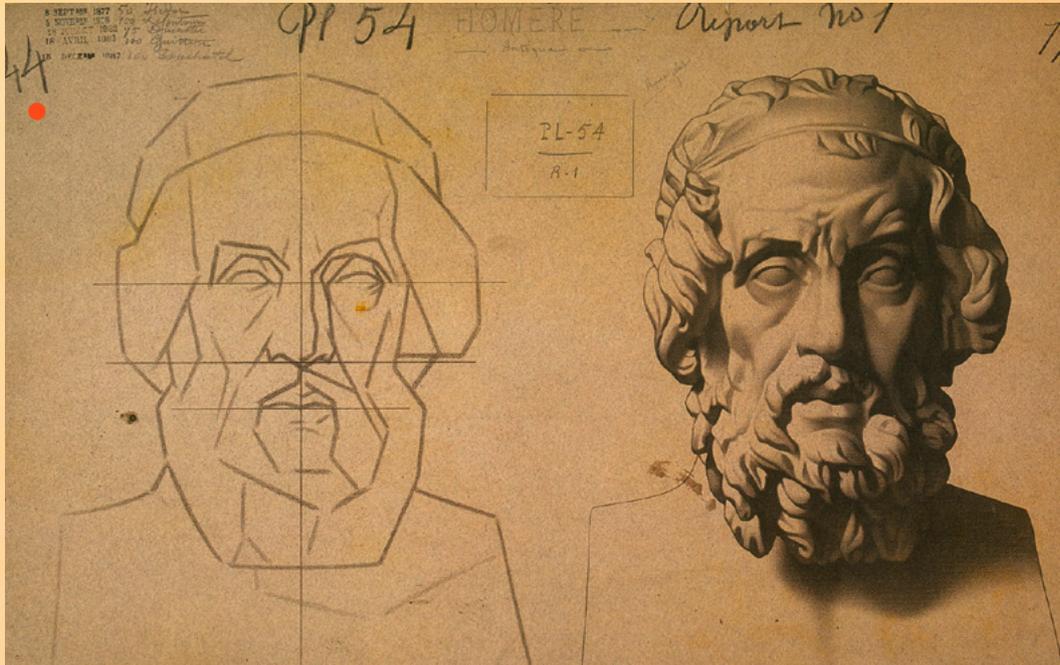
Paulo Ignez, que também é professor do curso de character design e animação de personagens da Innovation Creative Space, relatou, numa entrevista que me concedeu pela plataforma Zoom, que a “proporção áurea e fibra de fibonacci” é um conceito muito recorrente em seus desenhos de personagens, e que ele o ensina também para seus alunos. Para Ignez, o uso consciente da fibra de fibonacci reforça substancialmente o apelo visual dos seus desenhos.

Não é à toa que livros como Geometria do Design, da autora Kimberly Elam (2018), são cada vez mais procurados entre desenhistas, designers e artistas visuais: “O poder do segmento áureo de criar harmonia advém de sua capacidade singular de unir diferentes partes de um todo, de tal forma que cada uma continua mantendo sua identidade, ao mesmo tempo em que se integra ao padrão maior de um todo único” (DOCZI, 2012 apud ELAM, 2018, p.8).

A relação entre desenho e design vai além de sinônimos. É uma reciprocidade, e corresponde a uma conexão que se encontra presente, de maneira mais evidente, em algumas sub áreas do design, como o design gráfico, por exemplo, que é onde encontra-se a ilustração, o eldorado desta pesquisa: um ponto que o liga às artes visuais, ao design e à comunicação.

A relação entre desenho e design vai além de sinônimos. É uma reciprocidade, e corresponde uma

conexão que se encontra presente, de maneira mais evidente, em algumas sub áreas do design, como o design gráfico, por exemplo, que é onde encontra-se a ilustração, o eldorado desta pesquisa: um ponto que o liga às artes visuais, ao design e à comunicação.



LEGENDA

- Figura 14
Método de desenho acadêmico de observação do autor Charles Bargue
- Figura 15
Desenho de cabeça feminina do Reilly
- Figura 16
Batman & Robin.
Desenho retirado do livro Mythology: The DC Comics Art of Alex Ross (2005)

I.II Ilustração



De acordo com o portal Visual Arts Cork: “Uma ilustração é um desenho, pintura ou obra de arte impressa que explica, esclarece, justifica, representa visualmente um texto escrito, que pode ser de natureza literária ou comercial”. É uma definição interessante porque delimita a ilustração como sendo um objeto oriundo da utilização de algum material de desenho ou pintura, seja analógico ou digital.

Para Zeegen (2009), a ilustração (figura 17) é um meio termo. Excêntrica demais para os artistas, e artística demais para os designers, entre os dois mundos: arte e design. De acordo com a National Museum of Illustration, Rhode Island, Estados Unidos (ZEEGEN, 2009, p. 12): “ilustradores combinam expressão pessoal com representação pictórica para transmitir ideias”. Nessa perspectiva, entendo que a ilustração possui um caráter transdisciplinar, que une o campo das artes visuais, do design e da comunicação.

Para Loomis (2012), a ilustração é uma interpretação gráfica (cor, luz,

forma e perspectiva) de uma ideia. Para o autor, existem três grupos de ilustração.

O primeiro grupo é a ilustração como sendo uma narrativa sem a presença de um título ou texto, que é o caso das ilustrações encontradas em displays, calendários, dentre outras peças gráficas.

O segundo grupo é a imagem juntamente com um título e/ ou um texto: esse todo forma a ilustração; são encontradas em cartazes, pôsteres e capas de revista.

O terceiro grupo é a ilustração que narra uma história de início, meio e fim, que constrói uma sequência de visualização de outras partes para a percepção completa do todo: são ilustrações encontradas em projetos editoriais, histórias em quadrinhos e/ou materiais publicitários.

É notório que todos os grupos de ilustração que Loomis (2012) define, podem ser encontrados em websites de portfólio artístico, tais como: Artstation, Reddit, Deviant Art, Behance; e nas redes sociais Instagram e Twitter de

LEGENDA

●
Figura 17
O Cemitério das
Almas Perdidas.

Giovanni L. Costa,
2021

ilustradores iniciantes, intermediários e/ou profissionais.

Partindo desse pressuposto, tendo a ilustração como um filho cujo pai e mãe são a pintura e o desenho, e que ensinaram como interpretar graficamente uma ideia, observo que vários ilustradores coexistem em prol de um campo crescente que não depende exclusivamente de fins lucrativos e/ou comerciais.

Uma pintura ou um desenho que nasce a partir de um texto, de uma ideia, e/ou de uma narrativa, mesmo que não seja publicada em um contexto comercial, não tira o mérito de uma obra ser considerada como ilustração, uma vez que possui em sua gênese, além da criação, a comunicação, seja em uma ilustração digital, uma ilustração em

aquarela, grafite ou um óleo sobre tela. re tela.

A ilustração é um dos responsáveis pela fértil imaginação das crianças, principalmente quando observamos os livros infantis que são ilustrados, presentes na estante de qualquer livraria. E ao observar esses livros, nos deparamos na diversidade de estilos e técnicas referentes às ilustrações.

Nos livros ilustrados, em geral, enquanto algumas ilustrações são feitas de maneira tradicional, usando materiais de pintura, tal como tinta aquarela, pincéis e lápis, outros apresentam ilustrações digitais, feitas com o suporte de softwares e hardwares específicos para pintura digital. Os próprios livros de artistas (conhecidos como artbooks)



LEGENDA

Figura 18
Ilustração/ concept art do jogo Dragon Age Inquisition retirado do livro The Art of Dragon Age: Inquisition (2014)



de grandes jogos e animações (figura 18, difura 19, figura 20, figura 21, figura 22, figura 23, figura 24, figura 25), por exemplo, apresentam, com uma certa frequência, o processo criativo de ilustradores digitais.

LEGENDA

●
Figura 19
Ilustração da
artista Katie
Silva , para a
série Castlevania
(2017),
da Netflix

A definição de pintura, segundo Leonardo da Vinci: “Pintar é uma atividade que cobre todas as dez funções do olho, ou seja, escuridão, luz, corpo, cor, forma, localização, distância, proximidade, movimento e repouso”. Para um artista renascentista,

a sua definição consegue ser atemporal, pois tanto na pintura digital quanto na tradicional, as mesmas bases fundamentais da arte devem ser levadas em consideração pelos artistas. A pintura digital encontra-se em constante processo de aperfeiçoamento e estudos, em diversos centros universitários e ateliês ao redor do mundo – New Masters Academy, Art Center College of Design, Arcane Academia de Artes, Quanta Academia de Artes, Innovation Creative Space, Skilltree, Escola Mundracum, dentre outros espaços de estudo em artes



visuais e design —, por ser, talvez, uma das maneiras mais fáceis de rentabilizar um trabalho artístico para a indústria criativa.



LEGENDA

●
Figura 20
Ilustração do
artista Josh
Tallman.
Encontrada no
livro The Art of
Diablo III

●
Figura 21
Ilustração do
artista Akihiko
Yoshida para
o jogo Final
Fantasy XVI.

OUTROS EXEMPLOS DE ILUSTRAÇÕES



FIGURA 22
THE BARBARIAN
FRANK FRAZETTA
1965



FIGURA 23
FINAL FANTASY ART
YOSHITAKA AMANO
1990



FIGURA 24
FINAL FANTASY ART
YOSHITAKA AMANO
1992



FIGURA 25
STAR OCEAN ART
KATSUMI ENAMI
2019

I.III Character Design



Character design é um termo inglês amplamente referenciado em escolas de arte e design no Brasil, nos Estados Unidos, em países da Europa, e até na Ásia. Se traduz, do inglês para o português como: “design de personagens”. E caso levemos em consideração a definição de design de Denis (2000), podemos traduzir como “projeto de personagem”.

Na pesquisa de Christopher Kline e Bruce Blumberg (2003), de Cambridge, eles descreveram no artigo “The Art and Science of Synthetic Character Design”, que Character design é uma peça gráfica que possui uma expressão artística, por mais que seja uma expressão que tenha uma comunicação e um público-alvo bem definido no projeto.

Para Kline e Blumberg, construir um design de um personagem sintético são necessários quatro subsistemas

funcionais:

(I) IMPULSOS MOTIVACIONAIS

Os impulsos que motivam o personagem para alguma ação, ou seja, a pose e expressão facial do mesmo;

(II) EMOCÃO

Reflete o estado de espírito e a postura do personagem

(III) PERCEPÇÃO

É o sentido para todos os suportes visuais ali integrados: expressividade, pose, vestimenta, cor e gestual

(IV) AÇÃO

O que constrói sentido para os três subsistemas anteriores.

É uma produção essencialmente concebida para a indústria de entretenimento: animações gráficas

LEGENDA



Figura 26
Personagens
da Franquia
de jogos Final
Fantasy dos
artistas Tetsuya
Nomura e
Akihiko Yoshida

bidimensionais e/ ou tridimensionais (A Caverna do Dragão, 1983; Raya e o Último Dragão, 2021), jogos analógicos (Dungeons & Dragons, 1994) e jogos digitais (Final Fantasy, 1987).

Para o designer e artista profissional britânico, Stephen Silver (2017, p. 4), o Character design possui uma linguagem visual que entorna treze elementos, são eles:

- I **BALANÇO**
- II **CARICA+URA**
- III **CONSTRUCÃO**
- IV **CONTRASTE**
- V **FORMA**
- VI **LINHA**
- VII **PROPORÇÃO**
- VIII **RITMO**
- IX **SILHUE+TA**
- X **FORMA**
- XI **VARIEDADE**
- XII **UNIDADE**
- XIII **VOLUME**

Silver (2017) reitera sobre o uso consciente destes elementos, e apela para que um personagem possua um apelo visual único. Para ele, o personagem precisa ter vida. E para isto, o artista deve levar em consideração esses treze elementos. O interessante é quando comparamos com os de Donis A. Dondis (2015), que são:

- I **PONTO**
- II **LINHA**
- III **FORMA**
- IV **DIREÇÃO**
- V **+M**

- VI **COR**
- VII **+EX+URA**
- VIII **ESCALA**
- IX **DIMENSÃO**
- X **MOVIMENTO**

Outro aspecto importante acerca do character design se deve aos Model Sheet e Pose Sheet. Model Sheet é um painel/documento criado pelo artista responsável por ter criado o personagem, que inclui o próprio personagem em dois ou três ângulos, visto de frente, com vestimenta e aparência padronizada: um manual. Já Pose Sheet é uma prancha contendo o personagem em movimento, desta forma, enfatizando o conceito por trás dos treze elementos citados por Silver (2017). Esta prancha é conhecida como arte conceitual (ou concept art) de personagens.

Ao observar as animações da Disney Pictures, é interessante notar como Pocahontas (1995), ao abordar a perspectiva indígena acerca da colonização, se inspira na personalidade histórica de mesmo nome, e assim construía discussões acerca de diversidade, ainda que haja polêmica no quanto a animação utilizou como pano de fundo o fato histórico em questão. O design dos personagens (figura 27) no longa apresentara aspectos simbólicos e artefatos culturais relacionados à tribo Powhatan. São elementos explícitos e implícitos, que se encontram presentes na aura da personagem.



A cada personagem criado gera-se uma comunicação visual com algum grupo social, ou entidade, ou ideologia. Como não pensar no Aladdin (1992) sem pensar no Oriente Médio? Para Munari (2017, p. 68): “a comunicação visual ocorre por meio de mensagens que fazem parte da grande família de mensagens que atingem os nossos sentidos: sonoras, térmicas, dinâmicas”. Para esse autor, a comunicação visual é dividida entre a informação e o suporte visual, sendo este o conjunto de elementos visuais que tornam a mensagem visível: textura, forma, estrutura, módulo e movimento.

Ao trazer o conceito de Munari para o character design, a mensagem visual pode vir a ocorrer por meio de suportes imagéticos, simbólicos, que venham a construir relação com algum artefato de um dado grupo social ou alguma entidade e/ou corporação. Basta observarmos as mascotes das grandes empresas, que são personagens criados com a finalidade de construir

uma conexão afetiva com as pessoas, consumidores e fãs. Afinal, para Henry Jenkins (2009), as marcas precisam se conectar, de forma a causar emoção ao seu público-alvo. E isso é válido tanto para a concepção de personagens de longa ou curta metragens, quanto personagens de quadrinhos, jogos e até mascotes de empresas de varejo.

A ideia de Burke e Gombrich (1973) sobre a história cultural, enquanto história das ideias e artefatos de um grupo social, pode vir a relacionar-se com o projeto de um personagem, ao estabelecer relações desses artefatos em relação a um grupo social, ou seja, com as ideias políticas e culturais de cada tribo.

A criação de um personagem é lúdica e possui um caráter orgânico e exploratório. Exige pesquisa, por parte do artista, para coleta de dados referentes ao repertório e campo semântico que possui relação com o projeto. Se o traço

LEGENDA

●
Figura 27
Esboços da
personagem
pocahontas feitas
pelo artista e
animador Glen
Keane

do desenho do artista for mais próximo das proporções realistas estilizadas, o artista poderá buscar referências nos quadrinhos, seja das editoras Marvel Comics, DC Comics, Vertigo, seja das concept arts de jogos Magic The Gathering, Dungeons & Dragons, Final Fantasy, Diablo, Castlevania. Se o traçado for mais próximo do cartoon infanto-juvenil, o artista poderá ir atrás dos clássicos longas da Disney Pictures e Pixar. Se o tema do personagem será urbano, o artista pode se inspirar na moda cotidiana, ao observar a vestimenta das pessoas. Se a temática inclinar para a fantasia, o artista pode coletar elementos iconográficos presentes nos longas, animações e obras literárias do Senhor dos Anéis, Rei Arthur, Harry Potter, As Crônicas de Nárnia, A Caverna do Dragão.

Entretanto, não são apenas de referências mercadológicas oriundas da indústria de entretenimento que o profissional/ artista responsável pelo character design deve entornar-se. O artista pode buscar referências em lugares não óbvios, como por exemplo a biologia, para a construção de um personagem/ criatura com algum apelo visual singular. Esta conexão entre arte & biologia, por exemplo, já foi esmiuçada e pode ser vista na obra do artista plástico H. R. Giger (1940-2014), responsável por ter criado o design do personagem Alien para o filme Alien - o oitavo passageiro dirigido pelo cineasta Ridley Scott em 1979. Da mesma forma que a biologia, o artista pode se inspirar também na ecologia, botânica e geologia,

para a construção de um personagem.

É na hora da criação de uma vestimenta e indumentária de um personagem, por exemplo, que livros como História ilustrada do vestuário (Leventon, 2009) e História ilustrada da guerra (Newark, 2012) podem complementar. Cada tema possui um repertório. Cada tribo ou grupo social possui um artefato cultural, um produto simbólico. Esse símbolo se tornará parte de uma personagem. Portanto, o design de moda é um outro fator agregador. Fomentar pesquisas sobre a moda londrina do século XVII, ou qualquer outro traje, de qualquer outro período histórico, pode fomentar mais singularidade na hora de construir um figurino para algum personagem autoral.

Character design não se trata de um mero desenho da figura humana, e sim de uma síntese entre referência fotográfica da figura humana e/ou animal (pose, gesto, expressão facial), referência visual de algum outro artista ilustrador (cor, traço, estilo), e conceito (se será um personagem inspirado em alguma ideia ou objeto). O character design une desenho, no sentido de expressão não verbal, interpretação acerca do real e da natureza, e design, no sentido de projeção, estruturação e comunicação. A anatomia de um personagem não é a parte mais importante, e sim a leitura de imagem aplicada ao personagem, que se trata do ritmo e as linhas de força – linhas que contribuem para a composição geral da figura. (Figura 28, figura 29, figura 30, figura 31)

EXEMPLOS DE POSE SHEET/ ARTE CÓNCEPTUAL



FIGURA 28
THE CŌNJURER
AKIHIKŌ YŌSHIDA, 2014

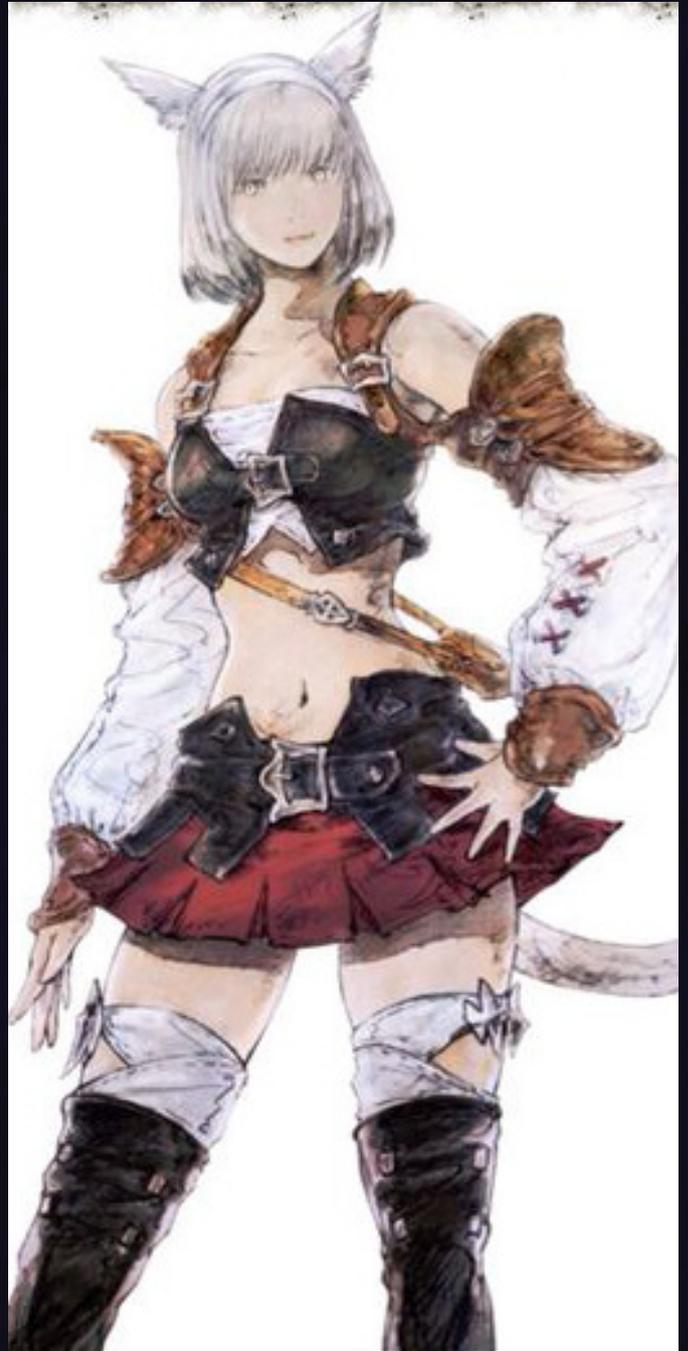


FIGURA 29
FINAL FAN+ASY XIV'S ART
AKIHIKŌ YŌSHIDA, 2016



FIGURA 30
ALADIN
RØN CLEMENS + JOHN MUSKER,
1992



FIGURA 31
ALUCARD
AYAMI KOJIMA, 1997

I.IV O Imaginário e os Símbolos



LEGENDA



Figura 32
Determinação

Giovanni L. Costa,
2022

Quando penso em imaginário, logo penso em uma rede “maluca” cheia de elementos desconexos e fascinantes, ao mesmo tempo. Até fecho os olhos e apenas imagino estrelas imersas em meio a um espaço infinito. Por muito tempo, este assunto causou-me confusão e curiosidade. Aliás, a atividade de criação muito tem relação com os estudos sobre o imaginário. Criar ilustrações de personagens, por exemplo, é uma atividade de mergulho em um mar de simbolismos. Nadar neste mar, surfar nele, sair, para depois dar outro mergulho.... e emergir.

Para Durand (1989), seu livro *O Imaginário* é uma bacia etnográfica onde se resguardam ideias, imagens e memórias. Um poço onde se encontra a síntese daquilo que a pessoa lembra que já viu, que guardou. E é neste poço que o ser humano adquire capacidade para a construção de símbolos em sua vida sociocultural. Para Durand: “O imaginário, longe de ser a epifenomenal louca da casa a que a psicologia clássica o reduz, é, pelo contrário, a norma fundamental, a justiça suprema” (p. 14). Vejam a seriedade com que Gilbert Durand trata o assunto. E por que não considerarmos a fatídica frase de Albert Einstein “criatividade é a inteligência se divertindo” e a adaptarmos para “Imaginário é a criatividade se divertindo”?

No livro *O homem e seus símbolos* (JUNG, 1964), que é uma coletânea de pesquisas organizadas por Carl Jung e redigida pelos seus alunos pesquisadores, destaca-se a definição de símbolo da pesquisadora Aniela Jaffé (2016, p. 232).

A história do simbolismo mostra que tudo pode assumir uma significação simbólica: objetos naturais (pedras, plantas, animais, homens, vales, montanhas, lua e sol, vento, água e o fogo) ou fabricados pelo homem (casas, barcos ou carros) e até mesmo formas abstratas (os números, o triângulo, o quadrado, o círculo). De fato, todo o cosmo é um símbolo em potencial.



LEGENDA

●
Figura 33
Ilustração
desenhada pelo
ilustrador Derek
Riggs, para a
capa do álbum
*The Number
of the Beast* da
banda de heavy
metal Iron
Maiden, 1980.



LEGENDA

●
 figura 34
 Capa do disco
 Better Than
 Raw, da banda
 de heavy metal
 Helloween, 1998

O mais interessante da citação acima é quando pensamos no trabalho de um designer gráfico, que cria logotipos, e também no trabalho de um ilustrador – ambos buscam sintetizar estas significações simbólicas, em potencial, seja de objetos naturais fabricados pelo homem, ou de formas abstratas. Sabendo-se que Jaffé (2016) considera que o homem transforma, inconscientemente, objetos ou formas em símbolos, e lhes dá expressão, tanto na religião quanto nas artes visuais, de como sintetizar estes símbolos – como expressá-los é o

que torna cada artista distinto.

A forma de como se constrói uma figura humana, no contexto das artes visuais é uma síntese expressada de um símbolo em potencial, de acordo com Jaffé. Ao desenharmos uma figura humana enfatizando, por exemplo, a forma triangular, a cor vermelha, e os valores tonais mais escuros, podemos construir, no todo, um imaginário insólito, com base em símbolos em potencial de objetos naturais e abstratos. No entanto, isto faz-me pisar em um terreno

conhecido como linguagem visual e psicologia das cores que são, inclusive, fundamentos importantes da linguagem visual, segundo Donis A. Dondis (2015) e Eva Heller (2008).

O alfabetismo visual (DONDIS, 2015) encontra-se tanto na subjetividade quanto na objetividade de um artista. O mesmo se aplica ao uso da cor. O indicador que a cor vermelha traz, segundo Heller (2008), envolve um campo semântico que intersecta as seguintes palavras: amor, ódio, perigo, sangue, sedução, fogo, vaidade e luxúria.

Ao trazer essas teorias e conceitos, temos, em especial na indústria do entretenimento, autores que se inspiraram em contos, lendas, fábulas, religiões e mitos do imaginário popular, para a construção de um poço etnográfico em cada um dos seus trabalhos.

Nas franquias de jogos digitais, em *Diablo* (1997-2021) (figura 35) e *Dark Souls* (2009-2020), por exemplo, há uma evidência visual de elementos iconográficos e pré-iconográficos que se relacionam com a obra de HP Lovecraft (1890-1937). Seja na concepção presente no projeto dos personagens, seja nos cenários, Lovecraft – autor que desenvolveu o seu horror cósmico em meio aos seus devaneios pessoais, calcados na sua visão de mundo pessimista e preconceituosa –, apropriou-se do horror artístico para a construção de um imaginário gótico que, com as obras *O chamado de Cthulhu* (1928), entre outras, influenciou uma safra de cineastas, game designers e ilustradores ao longo

das décadas: do cinema de Ridley Scott, dos personagens da artista oriental Aya-mi Kojima, ao figurino do músico Dani Filth, e muitos outros.

O mesmo se deve ao escritor e ocultista Aleister Crowley (1875-1947) (figura 38), que publicou os livros *O livro da lei*, em 1904, e *O Equinócio*, em 1909, e influenciou quase que oitenta anos após a publicação das suas obras, bandas de rock e heavy metal dos anos 1960 a 1980. Com o seu senso poético, psicodélico e profano, em detrimento das suas práticas ocultas e tentativas de construção de mensagens subliminares, Crowley inverteu alguns dogmas cristãos e conservadores da sua época, para desenvolver um pensamento em torno do seu uso de drogas, práticas sexuais e pactos de sangue em contexto ritualístico, ao relacionar-se com espíritos e bestas. Não seria surpresa que para Aleister Crowley – um escritor britânico, tido, praticamente, como um bruxo, segundo Mick Wall (1958 -) –, seu país de origem, Inglaterra, fosse o marco zero do que hoje conhecemos como o Heavy Metal.

Entre as bandas influenciadas por Crowley, encontram-se: Led Zepelin, Black Sabbath, Iron Maiden, entre muitas outras. Wall é um jornalista e biógrafo, escritor de livros de memórias de bandas de heavy metal, e para ele muito da literatura britânica reforçou o imaginário gótico presente nesses grupos. Crowley, assim como Edgar Allan Poe, influenciaram, ainda que de forma inconsciente, os grupos britânicos de rock e heavy metal do final do século

XXI.

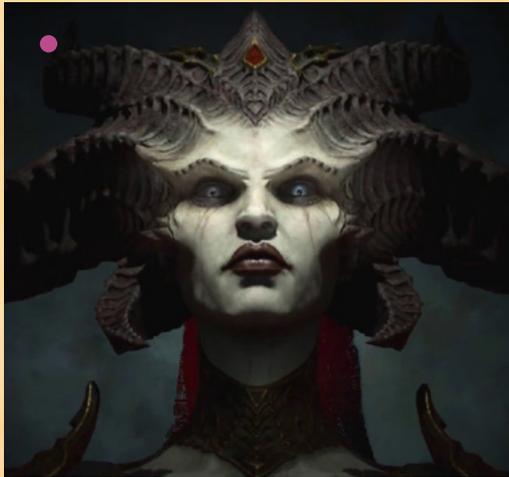
O horror artístico, diferente-mente do horror natural, é um recurso lúdico, visual e literário, segundo Carroll (1999), em detrimento das emoções que o medo proporciona: “Chama ele de horror artístico, ao destacar o horror como elemento visual presente tanto nos famosos longas da Universal Pictures, Drácula, Frankenstein quanto em pinturas de Goya, na literatura de HP Lovecraft e Stephen King, etc” (COSTA; PESSOA, 2021, p. 178). Para Rafael Araújo (2014), pesquisador que construiu sua tese de doutorado sobre a experiência do horror, tanto na perspectiva da Arte, quanto no pensamento e política, o horror “é uma forma de entender como o humano lida com os terrores que lhe circundam, como lida com o espanto do cotidiano e as contingências que atuam sobre ele” (p.18). Segundo esse mesmo autor, é como uma válvula de escape por parte do artista, que brinca com os simbolismos e os converte em arte, e que constrói discursos sociais e políticos por meio da tragédia, do insólito, do sobrenatural.

O Heavy Metal (figura 37, figura 39, figura 40), por sua vez, é um estilo musical e subgênero calcado no horror artístico. Os videoclipes das bandas, tanto quanto o lirismo e figurino dos integrantes, na maioria das vezes, apresentam elementos da contracultura, da religião cristã e dos contos e literatura de Edgar Allan Poe, HP Lovecraft, Bram Stoker, JRR Tolkien; e também lendas dos povos vikings, celtas e fábulas de

Lewis Carroll (1832- 898), a exemplo de Alice no País das Maravilhas (1865). Elementos como cruzeiros invertidos, vestimenta que fazem alusão aos ceifadores, espectros, zumbis, demônios, vampiros, dentre outras criaturas bíblicas e/ ou mitológicas, se encontram presentes na representação gráfica de bandas e artistas como Alice Cooper, Ozzy Osbourne, Iron Maiden, Ghost, Helloween, Blind Guardian, entre muitas outras.

Mas o que bandas de heavy metal têm a ver com ilustração, character design e obras de arte? O fato é que, a fantasia, por ser um tema recorrente entre esses grupos, abrange um público que aprecia as referências encontradas nas capas de discos, videoclipes e figurinos dessas bandas. O fator visual é tão relevante quanto o fator sonoro: logo, a construção de um imaginário em torno dos elementos apresentados por essas bandas mostra-se nítida perante os fãs, que coletam esses elementos e os integram também em suas vestimentas de cor preta, e ainda buscam as obras literárias referenciadas por tais grupos.

Derek Riggs (1958 -) (Figura 33) é um artista visual e ilustrador britânico que construiu a identidade visual da banda de heavy metal Iron Maiden. Ele projetou um personagem e o nomeou de “Eddie The Hunter”. Um personagem que se trata de um morto vivo, inspirado em Dungeons & Dragons, e que transita entre fatos históricos – basta ver a inquisição espanhola no imaginário construído por JRR Tolkien, em seu livro O Senhor dos Anéis, no



LEGENDA

●
Figura 35
Personagem
Lilith, do jogo
Diablo III.



●
Figura 36
Capa do EP
"Ciberpajé -
Desdogmas",
2021



●
Figura 37
Capa do disco
Abrahadabra,
da banda de
Black Metal
Norueguesa
Dimmu Borgir

●
Figura 38
Fotografia
do ocultista e
escritor britânico
Aleister Crowley
(1875 - 1947)



●
Figura 39
Capa do disco At
the Edge of Time,
da banda alemã
de Heavy Metal
melódico Blind
Guardian

●
Figura 40
Capa do disco
At the Violent
Shadows, da
banda alemã de
Heavy Metal
melódico Blind
Guardian

conceito Cyberpunk de William Gibson de Neuromancer, e no Horror Cósmico de HP Lovecraft. “Eddie The Hunter” está presente na capa de todos os discos da banda Iron Maiden, e nos videocliques.

No caso do jogo de RPG com temática gótica e amplamente referenciado, em termos de estilo artístico, como dark fantasy, o jogo intitulado “Diablo”, possui, como uma das vilãs da narrativa, a personagem Lilith. Uma personagem inspirada na própria Lilith da Mitologia suméria, ao mesmo tempo que Lilith também figura como personagem do cristianismo.

O artista brasileiro Edgar Franco, vulgo Ciberpajé (figura 36), que também é um pesquisador acadêmico do campo das Artes e Tecnologia da Universidade Federal de Goiás, possui uma produção artística calcada, de certa

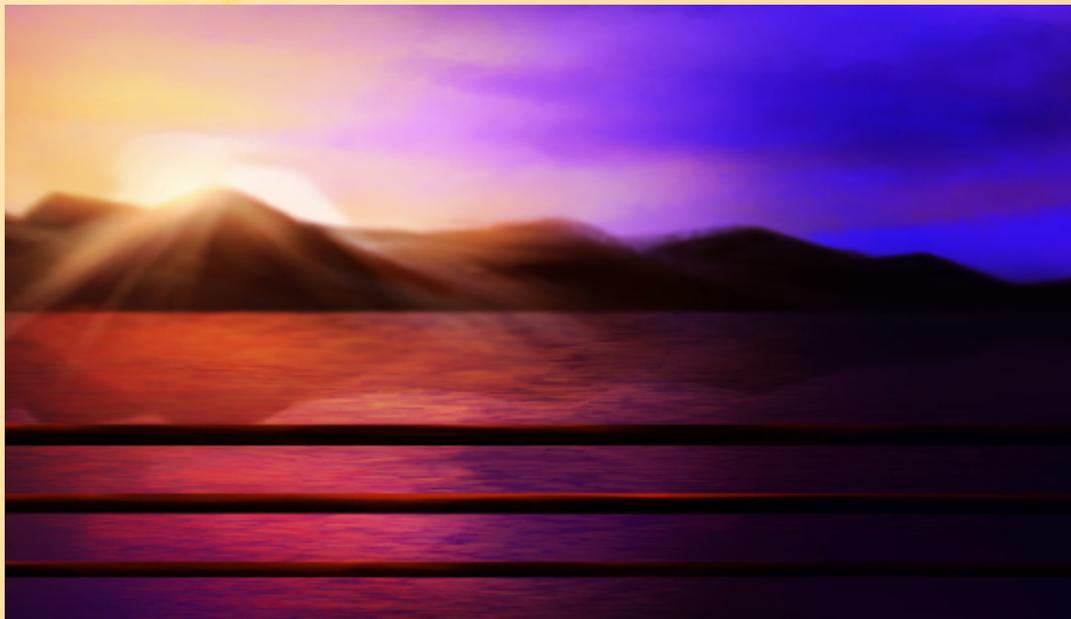
forma, no horror artístico, ao construir discursos contundentes acerca da sociedade conservadora e dogmas religiosos, numa perspectiva visual que se apropria de elementos simbólicos presentes no imaginário de fantasia, e também na arte gótica e no psicodelismo. Ciberpajé deposita essas ideias e conceitos em suas histórias em quadrinhos, músicas e videoclipes da sua banda de heavy metal ambiental Posthuman Tantra.

O artista, enquanto ser humano, é apreciador de obras e, muito provavelmente, seguidor de alguma ideologia, ou posicionamento político, ou, certamente, alguma religião. A subjetividade projetada desses elementos ajuda a construir o seu mito, este que se encontra embutido em sua obra de arte. “A iconografia é o ramo da História da Arte que trata do conteúdo temático ou significado das obras de arte, enquanto algo diferente da sua forma” (PANOFSKY,

LEGENDA

Figura 41
O Pôr do Sol

Giovanni L.
Costa, 2021



1995, p.19).

O papel do artista com os estudos do imaginário é o mesmo de um surfista em sua onda. Penso que transformar o meu repertório de memórias em visual, de símbolos em potenciais, aproveitar a natureza enquanto riqueza simbólica, e transformá-las em pinceladas, possa ajudar, de maneira consciente, ainda que orgânica, a me tornar um artista mais completo.



Figura 42
O Cemitério das
Almas

Giovanni L.
Costa, 2021

I.V Os estudos genéticos

Segundo as pesquisas de Cecília Almeida Salles (2000) sobre os fundamentos dos estudos genéticos do processo de criação artístico, o termo “crítica genética” foi utilizado pela primeira vez na França, mais precisamente em 1968. Teve início na literatura, na tentativa de alguns pesquisadores germânicos estudar e organizar os manuscritos do poeta Heinrich Heine, no Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS).

Já em solo brasileiro, o termo aparece em 1985 nas pesquisas de Philippe Willemart. Pesquisador do campo da literatura, esse autor possui, inclusive, uma nítida relevância em torno dos estudos da crítica genética, uma vez que introduziu, com base na psicanálise, a ideia e o conceito em torno dos estudos literários, de forma inédita no Brasil. Willemart é o pesquisador que organizou o I Colóquio de Crítica Textual: o manuscrito moderno. É neste colóquio que nasce a Associação de Pesquisadores do Manuscrito Literário (APML) – uma associação que criou a revista *Manuscrita* (1990), com dedicação exclusiva aos estudos em crítica genética (SALLES, 2000).

De acordo com Salles (2000, p. 14), “O nome Crítica Genética deve-se, portanto, ao fato de que essas pesquisas se dedicam ao acompanhamento teórico-crítico do processo da gênese das obras de arte”. Com base nas leituras dos livros de Salles (1998; 2000) e Willemart (2005), compreendo que a crítica genética é

um meio de investigação que propõe observar o objeto de pesquisa pelo ponto de vista do seu processo de construção, e não somente para o mesmo enquanto estado final. Assim, a crítica genética se aproxima do autor, dos processos de criação, manuscritos, dos fenômenos ativos e passivos que, de alguma forma, exercem influência no resultado final do objeto em questão.

Esses manuscritos são os registros que foram feitos, escritos, produzidos ao longo do processo de formação, tanto do próprio artista, da sua obra de arte, quanto do pesquisador. Os autores que foram lidos, as referências visuais e literárias foram armazenadas em suas devidas memórias.

A crítica genética é uma abordagem metodológica interdisciplinar, que dialoga com a literatura, psicanálise, comunicação e artes, que não se coloca como uma forma de obtenção de dados concretos que refletem um conceito final, mas que destaca o objeto enquanto obra aberta, passível de constante construção e reconstrução.

A crítica genética cria um ciclo investigativo de renovação, uma vez que o pesquisador parte do objeto e envereda para uma análise das questões, que levaram aquele objeto existir e ter relevância científica.

Ao focarmos no universo das Artes Visuais, temos a crítica genética

como um meio de diálogo entre o autor e o objeto, seja um ponto de investigação para um pesquisador de fora, seja um ponto que tem como objeto de estudo o próprio trabalho. Com base nessas teorias, o artista leva ou pode levar uma vida inteira para se desenvolver, bem como entender e compreender o seu próprio processo de criação.

A crítica genética leva em consideração um ecossistema, que une elementos e características as quais marcaram presença na vida do artista, de forma direta, indireta, concreta e imaginária, com fins de fazê-lo se entender, primeiramente como ser humano, para depois compreender a sua própria obra.

Os estudos genéticos nascem de algumas constatações básicas. Na medida em que lidamos com os registros que o artista faz ao longo do percurso de construção de sua obra, ou seja, os índices materiais do processo, estamos acompanhando seu trabalho contínuo e, assim, observando que o ato criador e o resultado de um processo. Sob essa perspectiva, a obra não é, mas vai se tornando, ao longo de um processo que envolve uma rede complexa de acontecimentos. (SALLES, 2000, p.14).

Para Salles (1998), a memória é um ato criado pela imaginação. Ela, com base na visão de Borges (apud Salles,1998), define criação como uma mistura de esquecimento com recordação

do que lemos. Muitos autores definem imaginação, outros, como é o caso de Mário Quintana (apud Salles, 1998, p.100): “imaginação é uma memória que enlouqueceu”. Com base nisso, as memórias do pesquisador artista têm um papel de construir uma invenção literária, como uma narrativa que contextualiza a gênese das suas obras de arte, levando-se em consideração o contexto que está sendo dissertado neste presente trabalho.

Os registros que o artista faz, como bem pontua Salles (2000), constroem uma rede de acontecimentos, que são os gestos inacabados. Cada obra é passível de infinitas correções e reconstruções, por isso são inacabadas. A obra de arte não é uma única peça, e sim o processo que o artista construiu ao longo do desenvolvimento de uma peça. Um documento de processo.

É neste ambiente que o Gesto Inacabado se insere: apresentação e discussão dessa morfologia desse processo criador. Uma possível teoria da criação com base na semiótica de Charles S. Peirce, que teve como ponto de partida os estudos singulares de manuscritos e, ao mesmo tempo, alimenta-se dessas mesmas pesquisas. São guias condutores flexíveis e gerais o suficiente para retornarem depois aos processos específicos. (SALLES, 1998, p. 21).

Para exemplificar, um ser humano que tem apreço pelo horror

artístico¹, na perspectiva de contemplar o detalhamento da devoração de Saturno – veja o trabalho de Francesco Goya (1819-1823) –, que lê livros de Stephen King (1947-), e assimila todos os devaneios de um autor que costuma transitar entre o espiritualismo possessivo e os problemas patológicos de um indivíduo no cotidiano, que ouve músicas que enfatizam o insólito enquanto tema, a exemplo de Cthulhu Dawn (Cradle of Filth, 2000), dentre tantas outras correspondências passivas, vai, de acordo com a crítica genética, construir uma personalidade enquanto artista que possui esse imaginário (se de acordo com o ponto de vista de Durand) como ponto de partida. Isso posto, vai fundir-se às suas correspondências ativas, que são os acontecimentos e relações interpessoais que o ser humano tem em seu cotidiano, que podem ser desde um relacionamento amoroso, uma briga com os pais, bullying na escola, acidente de carro, momentos de tristezas, desespero, depressão, alegrias e até experiências profissionais e/ou acadêmicas enquanto docente e pesquisador.

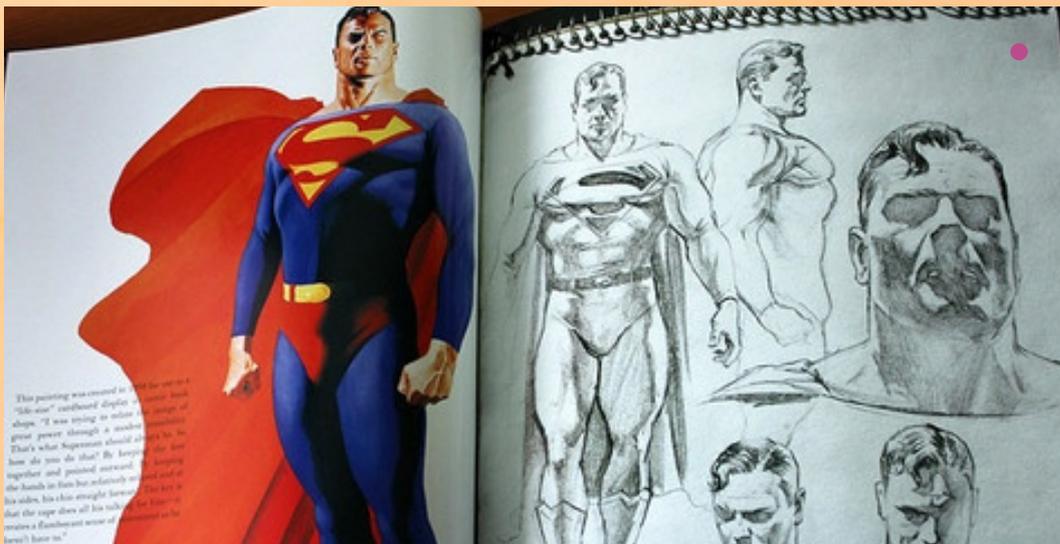


LEGENDA

Figura 43
Esboço da
"Igreja Secreta"

Giovanni L.
Costa, 2021

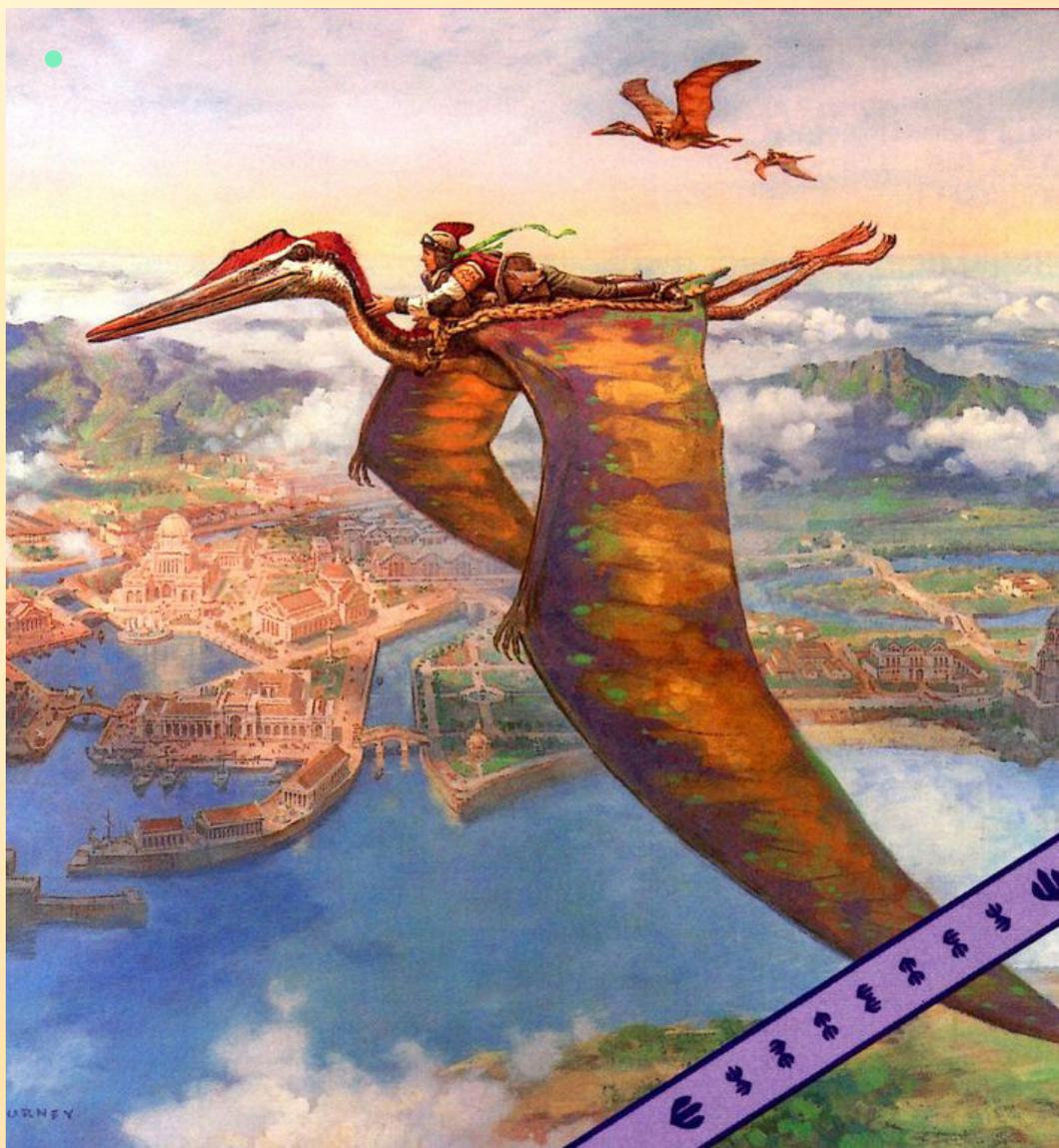
1 “[...] segundo Carroll (1999), o medo constrói emoções, chama ele de horror artístico, ao destacar o horror como elemento visual presente tanto nos famosos longas da Universal Pictures, Drácula, Frankenstein quanto em pinturas de Goya, na literatura de HP Lovecraft e Stephen King etc. O autor diferencia o horror artístico do horror natural quando estabelece uma barreira entre a ficção, no caso do horror artístico, que podemos assimilar nas artes visuais e audiovisuais, do horror natural, aquele que impactou a história da humanidade, como o nazismo, holocausto e as guerras mundiais” (COSTA; PESSOA, 2021, p. 178).



LEGENDA

●
Figura 44
Desenho e
ilustrações do
artista Alex
Ross (1970 -)
retiradas do livro
Mythology: The
DC Comics Art
of Alex Ross
(2018)

I.VI Fantasia



LEGENDA

Figura 45
Pterosaur rider

James Gurney,
1992.

O termo realismo fantástico, que também é conhecido como “Realismo Mágico” e “Realismo Maravilhoso”, é um gênero que tem raiz na literatura, entre o final do século XIX e começo do século XX, que diz respeito a fenômenos sobrenaturais, de característica insólita.

De um modo geral, a literatura fantástica apresenta-se como ruptura de uma ordem lógica e racional que estrutura o mundo, por introduzir um conflito entre duas categorias antagônicas e heterogêneas: a empírica e a meta-empírica. O conflito processa-se a partir de uma representação

realista e verossímil do universo, cujos contornos são subvertidos pela radical incompatibilidade de dualidades que são justapostas. (PETROV, 2016, p. 96).

Segundo Petrov (2016), o realismo fantástico se trata de uma

união de tradições culturais, além da desconstrução do espaço e do tempo. O fantástico constrói sensações de mistério, que ajudam o receptor, ou leitor, a sentir-se motivado a ler.

A construção de suportes



LEGENDA

Figura 46
 Descanso na
 Fuga para o
 Egito, 1597,
 Fedderico
 Barocci



LEGENDA



Figura 47
Conan the
Destroyer

Frank Frazetta,
1971



Figura 48
Final Fantasy V

Yoshitaka
Amano, 1992



imagéticos, que foram retirados de diversas lendas, contos, mitos e religiões – a exemplo de personagens inspirados em guerreiros e cavaleiros da Idade Média, outros inspirados nos vikings, já outros em povos celtas –, e a presença de criaturas míticas como dragões, dentre outras criaturas bestiais bíblicas e/ou mitológicas, ajudam a construir sensações de mistério, e elementos sobrenaturais proporcionam sensações de descoberta no receptor.

O fantástico, sob perspectiva de Todorov (2014, p. 82)

[...] o fantástico se apoia essencialmente em uma vacilação do leitor – de um leitor que se identifica com o personagem principal – referida à natureza de um acontecimento estranho. Esta vacilação pode resolver já seja admitindo que o acontecimento pertence à realidade, já seja decidindo que este é produto da imaginação ou resultado de uma ilusão; em outras palavras, pode-se decidir que o acontecimento é ou não é.

Postas as definições sob perspectiva literária, que podem ser assimiladas nas obras dos escritores JRR Tolkien (1892-1873), George Martin (1948-), J.K



LEGENDA

●
Figura 49
Ilustração sem
Título, Gustavo
Pelissari, 2017.

Rowling (1965-), e Bernard Cornwell (1944-), dentre outros(a)s, partiremos para o contexto artístico visual.

Ao observar artistas como James Gurney (2009) (Figura 45), por exemplo, percebemos que ele trabalha com os mesmos elementos que Todorov relata sob perspectiva literária, só que exclusivamente ilustrativa. A presença de criaturas míticas do insólito, do sobrenatural, marcam presença em sua obra, ao ilustrar Dinossauros em espaços imaginativos, e que o autor chama de realismo imaginativo em seu livro *Imaginative Realism: How to paint what doesn't exist*, publicado pela Andrews McMeel Publishing em 2009.

Para Gurney (2009), o que ele chama de realismo imaginativo teve raízes no Renascimento Cultural, com a obra de Federico Barocci (*Descanso na Fuga para o Egito*, 1597) (Figura 46), dentre outros. “Já no renascimento, os artistas aperfeiçoaram um processo passo a passo projetado para transformar uma imagem imaginativa convincentemente realista” (GURNEY, p. 10, tradução nossa). Temos outra citação de Gurney que representa a ideia de realismo em diálogo com a fantasia:

Os artistas têm sido embaixadores do mundo da imaginação durante a maior parte da história da arte ocidental. As inovações em perspectiva e o ‘chiaroscuro’ no renascimento trouxeram níveis cada vez maiores de realismo a esses altos voos da fantasia imaginativa”. (GURNEY, 2009, p. 10, tradução nossa).

Quando observo a obra dos artistas Frank Frazetta (1928-2010) e Boris Vallejo (1941), por exemplo, assimilo ícones que se fazem presentes em histórias de fantasia. Esta iconografia, junto ao caráter realista das pinturas de ambos os artistas, esbarra com o conceito de realismo imaginativo, de Gurney (2009), e realismo fantástico, de Todorov (2014).

No cotidiano, o termo “fantasia” vem sendo explorado por esses elementos, na perspectiva dos mercados: Ilustração, Concept Art, Character Design, Environment Design, animações gráficas e jogos. Artistas e ilustradores, como o espanhol Javier Charro, o brasileiro Gustavo Pelissari e Edgar Franco, a norte-americana Katie Silva, o japonês Yoshitaka Amano, entre outros, reforçam o caráter fantástico e produzem obras inspiradas em pinturas de grandes escolas e movimentos da história da arte, como Renascimento, Barroco, Expressionismo, Impressionismo, Surrealismo e Art Nouveau. Ao mesmo tempo que encontram inspirações nesses movimentos do passado, as obras desses artistas do fantástico são pinturas digitais que possuem elementos do insólito, da cultura nórdica, medieval europeia: guerreiros e guerreiras de armadura, espada e escudo em suas épicas lutas contra dragões voadores e cuspidores de fogo.

Concluída as definições, pode-se entender a fantasia como um guarda-chuva onde se resguardam contos, mitologias, religiões e fatos históricos. Desde o romance gótico vampírico



inspirado, tal como Drácula de Bram Stoker (2018), pai do que viriam a ser grandes obras cinematográficas sobre vampiros e jogos eletrônicos/digitais como Castlevania (1986), que une elementos do Stoker com movimentos e períodos históricos da cultura ocidental, em um ponto de vista oriental japonês.

LEGENDA

●
Figura 50
Leon's Belmont
Portrait,

Katie Silva,
2020.

●
Figura 51
Dracula's Portrait,

Katie Silva,
2020.

●
Figura 52
Tepes Family,

Katie Silva,
2020.





LEGENDA



Figura 53
Final Fantasy XII

Akihiko Yoshida,
2006



LEGENDA



Figura 54
Alucard

Ayamo Kojima,
1997



LEGENDA



Figura 57
O Sabá das
Bruxas.
Francisco de
Goya, 1798.



LEGENDA

●
Figura 58
O Sepultamento
de Cristo

Caravaggio,
1603-4

I.VII Constelação



Contextualizo o termo “constelação” como sendo um conceito que une quatro subsistemas, sobre os quais ouvi falar, pela primeira vez, na fala do professor Marcelo Coutinho, durante uma das suas aulas na disciplina Processos de Criação, da Universidade Federal da Paraíba (UFPB) – parte integrante do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAV). Para ele, que criou a metodologia, esses subsistemas são: constelação pessoal, constelação conceitual, constelação histórica e relatos de processos.

A constelação pessoal, segundo Marcelo Coutinho, trata-se de uma ideia que defende que antes da obra, há um indivíduo, e antes da poética, há uma

vida. O artista se entende primeiro como ser, e posteriormente como construtor de uma obra, em um solo fértil. Já a constelação conceitual obtém suporte do escopo teórico que o artista pesquisador possui e como este escopo, ou este campo de ressonâncias, orbita na subjetividade do trabalho artístico que o artista desenvolve no cotidiano. A constelação que ele chama de histórica e autoral diz respeito ao arsenal que envolve os artistas que percorrem no entorno do trabalho do artista no cotidiano (artistas plásticos, cineastas, poetas, escritores, arquitetos, músicos), e quais autores de outros campos (sociólogos, antropólogos, físicos) podemos sentir gravitar no trabalho artístico.

LEGENDA

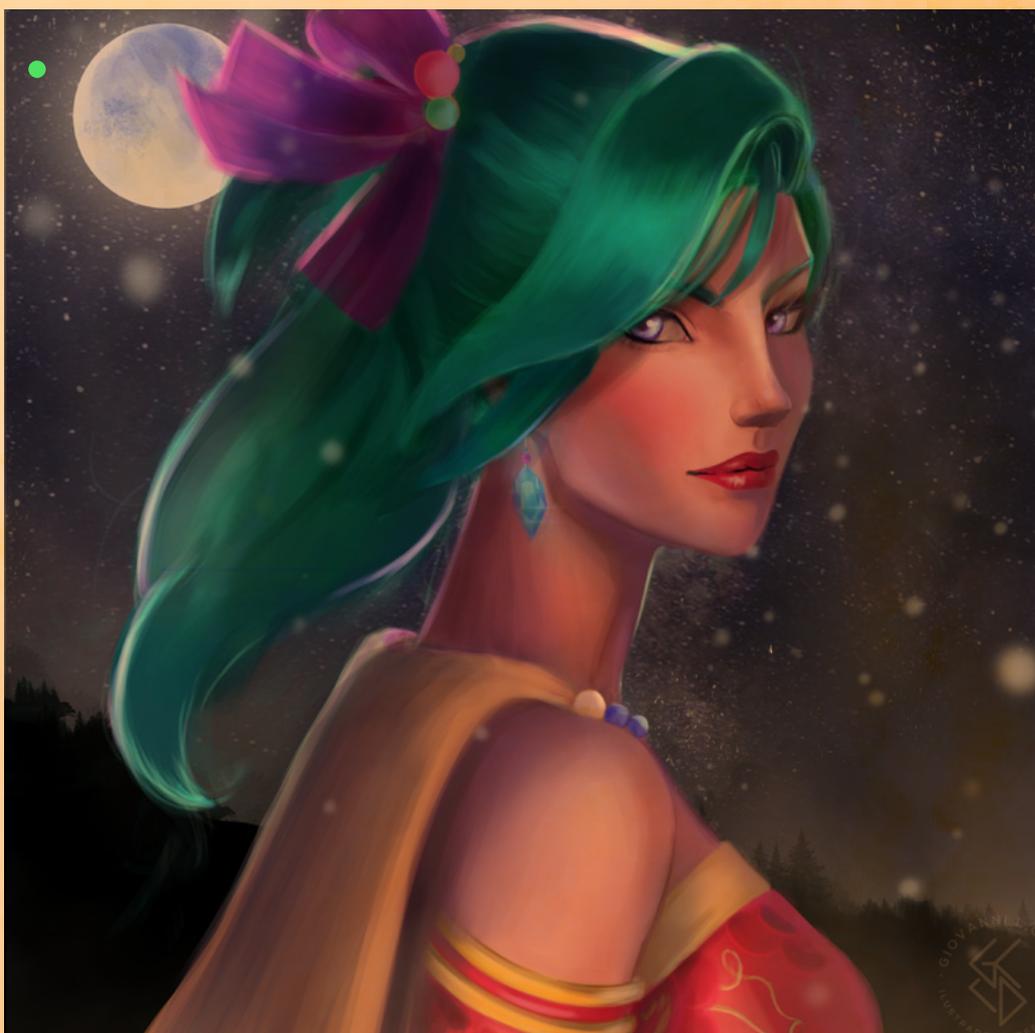
Figura 59
Amphiptere
Desenho e
pintura em
Aquarela
copiado do livro
Dracopedia, do
artista William
O'Connor
Giovanni L.
Costa, 2020

Há também os relatos de processos, que são questões geradas a partir da identificação dessas constelações: pessoal, conceitual, histórica. Exemplos: Como articular estas constelações com o meu trabalho hoje? e Como se dá o dia a dia de meu processo de criação?

No que tange ao meu processo, pensar nessa constelação fez-me entender quais são os referenciais teóricos, ideologias e movimentos de arte que são nitidamente relevantes para a minha pesquisa, e ao mesmo tempo que orbitam no entorno do meu trabalho artístico.

Ao pensar na constelação pessoal, o meu objetivo enquanto pesquisador artista não é fomentar uma romantização da própria vida, mas apenas deixar claro como se formou este solo fértil que dele nasceram frutos, estes que se encontram presentes aqui nos próximos tópicos desta dissertação. Como disse Marcelo Coutinho, em uma das suas aulas: “Não serão apenas os autores, sejam eles artistas, cientistas, teólogos, filósofos, sociólogos que servirão de insumo para tal solo”. E para isto, será exposto aqui neste tópico algumas informações auto(biográficas) contextualizadas.

Para Souza e Abrahão



LEGENDA



Figura 60
Terra Brandford
Fanart criada
para homenagear
a personagem
Terra do jogo
Final Fantasy VI,
originalmente
criada pelo artista
Yoshitaka Amano
(1994)

Giovanni L.
Costa, 2021



(2006, p. 135), a escrita narrativa e (auto)biográfica é uma prática investigativa que permite o “sujeito em formação compreender o processo de conhecimento e aprendizagem que estão implicados nas suas experiências ao longo da sua vida”. É um processo metodológico que faz o pesquisador mergulhar em sua própria interioridade, ao questionar a sua identidade a partir de diferentes modalidades de registro de suas experiências vividas.

LEGENDA

Figura 61
Desenho de
observação feito
com base no
livro "Curso de
Desenho" do
Charles Bargue

Giovanni L.
Costa, 2020

É como a estratégia que o escritor JRR Tolkien usou para reunir o seu escopo teórico, linguístico, cultural e cartográfico, ao juntar elementos registrados e documentados em sua experiência de vida enquanto docente, bem como relações empíricas do mundo, para construir o imaginário de fantasia

em seu projeto ambicioso de línguas conhecido como O Senhor dos Anéis. Ao contextualizar as estrelas da minha constelação pessoal, devo relatar que a minha criação frente ao contexto de classe média brasileira dos anos 1990 em João Pessoa, PB: a relação de proximidade e admiração por meu pai, contador, e por minha mãe, psicóloga; a minha linhagem familiar, incluindo aqui tios e tias, que também tiveram suas inclinações devidamente concretizadas enquanto pesquisadores acadêmicos e docentes – é o caso da minha tia (profa. Maria das Graças de Lucena Barbosa), professora universitária aposentada da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) que, não por acaso, também é uma artista poeta; e o meu falecido tio, que nem cheguei a conhecer, Mário Rogério, cuja profissão

de bancário era acompanhada por uma aptidão com o desenho enquanto ferramenta de expressão, segundo relatos familiares. São informações a serem refletidas.

A relação que possuo com o professor Alberto Pessoa é mais do que cordial, e isto contribuiu, de maneira eficaz, à autodescoberta que se fez presente durante o período de escrita desta dissertação. Descobri-me como um ilustrador, após muitos estudos e tentativas com base naquilo que me atrai visualmente e naquilo que tenho mais afinidade. Isso porque tenho uma relação intrínseca com o desenho enquanto forma de expressão desde os primórdios da infância, e nunca houve um hiato, e sim um desvio de foco durante alguns anos após o término da minha graduação em Design Gráfico pela Faculdade Estácio

de Sá da Paraíba, em 2013. O prof. Alberto exerceu uma orientação que vai além da relação básica entre orientando e orientador, e apresentou-me subsídios para que eu me encontrasse, antes de tudo como pessoa, na minha maneira de escrever, de desenhar, de pintar. Ele deu-me alternativas e oportunidades de experimentar diversas formas, técnicas e jeitos de estudar e de me expressar, até que eu encontrasse o ideal para mim.

A constelação conceitual não é o grupo mais fácil de encontrar, por abranger um campo de ressonância, cheio de subjetividade. Aliás, existe algo mais complexo do que encontrar alguma linha de força teórica que orbita na subjetividade do trabalho, que desenvolvo hoje, enquanto artista? Existem muitos autores que me marcaram durante uma fase de minha vida, e



LEGENDA



Figura 62
A Fada
Desenho à grafite
copiado do livro
de memórias
biográficas do
artista Yoshitaka
Amano

Giovanni L.
Costa, 2020


LEGENDA

●
 Figura 63
 Desenho de
 observação feito
 com base no
 livro "Curso de
 Desenho" do
 Charles Bargue

Giovanni L.
 Costa, 2020

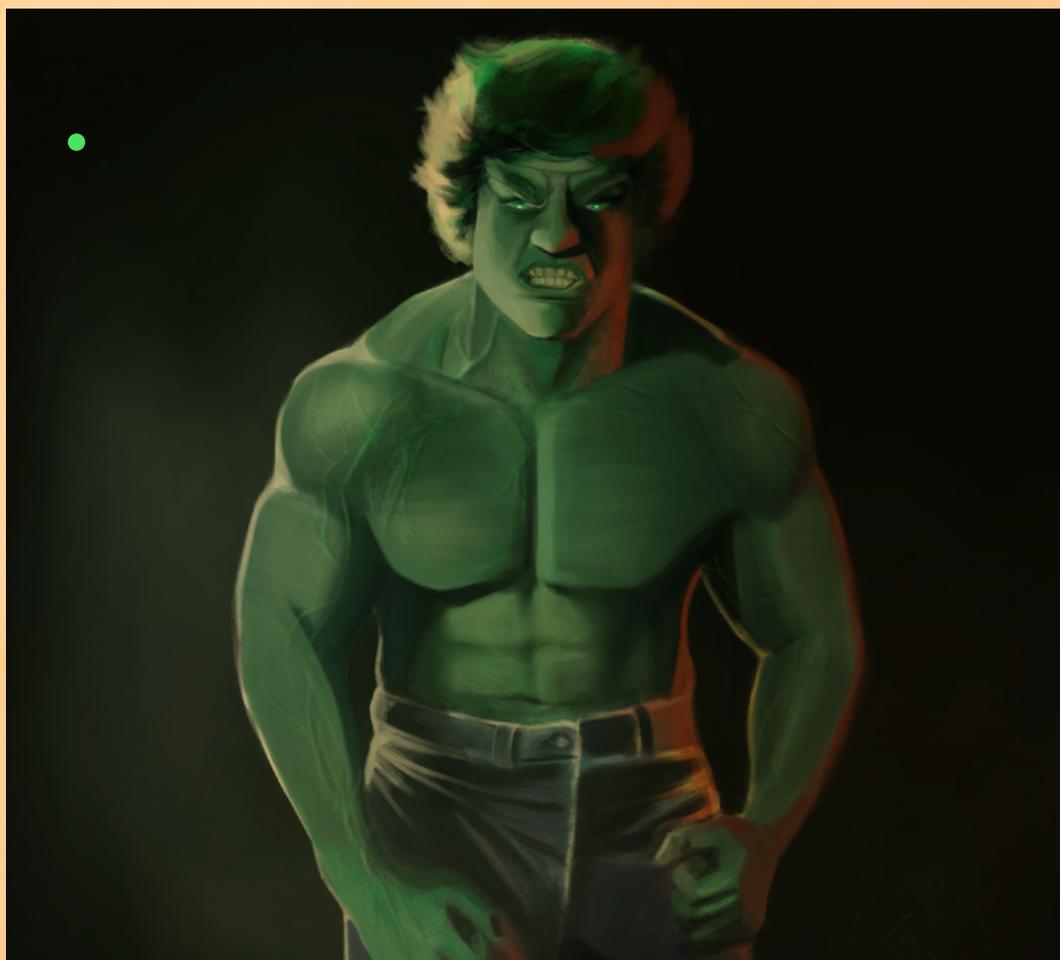
depois foram substituídos por outros. Mas considerar os estudos genéticos de Salles (2002) foi, certamente, um ponto de partida para este exercício mental. Entender a obra como um gesto inacabado foi fundamental, e isto ajudou até a legitimar esta dissertação como uma pesquisa acadêmica. Ajudou também em não me deixar tão preocupado com o resultado final das obras, e sim em enxergar o processo inteiro como uma obra.

Autores como Jung ([1964] 2016) e Durand (1989) foram grandes teóricos dos estudos de símbolos. No

caso do primeiro – e teoria do imaginário; no caso do segundo – despertaram-me curiosidade sobre esses temas, que tanto mexem com a imaginação. Imaginação faz-me pensar em jornadas, desventuras e mistérios. É certo que são autores que transitam entre os campos da sociologia, psicanálise, antropologia e das artes visuais: estudá-los causou-me um amontoado de reflexões, e dentre estas encontra-se a minha maneira de interpretar a natureza, ou a figura humana em questão. Como eu enxergo as formas? O que são símbolos? Como penso em linhas? Como construir símbolos e representações? Como

interpretar uma imagem?

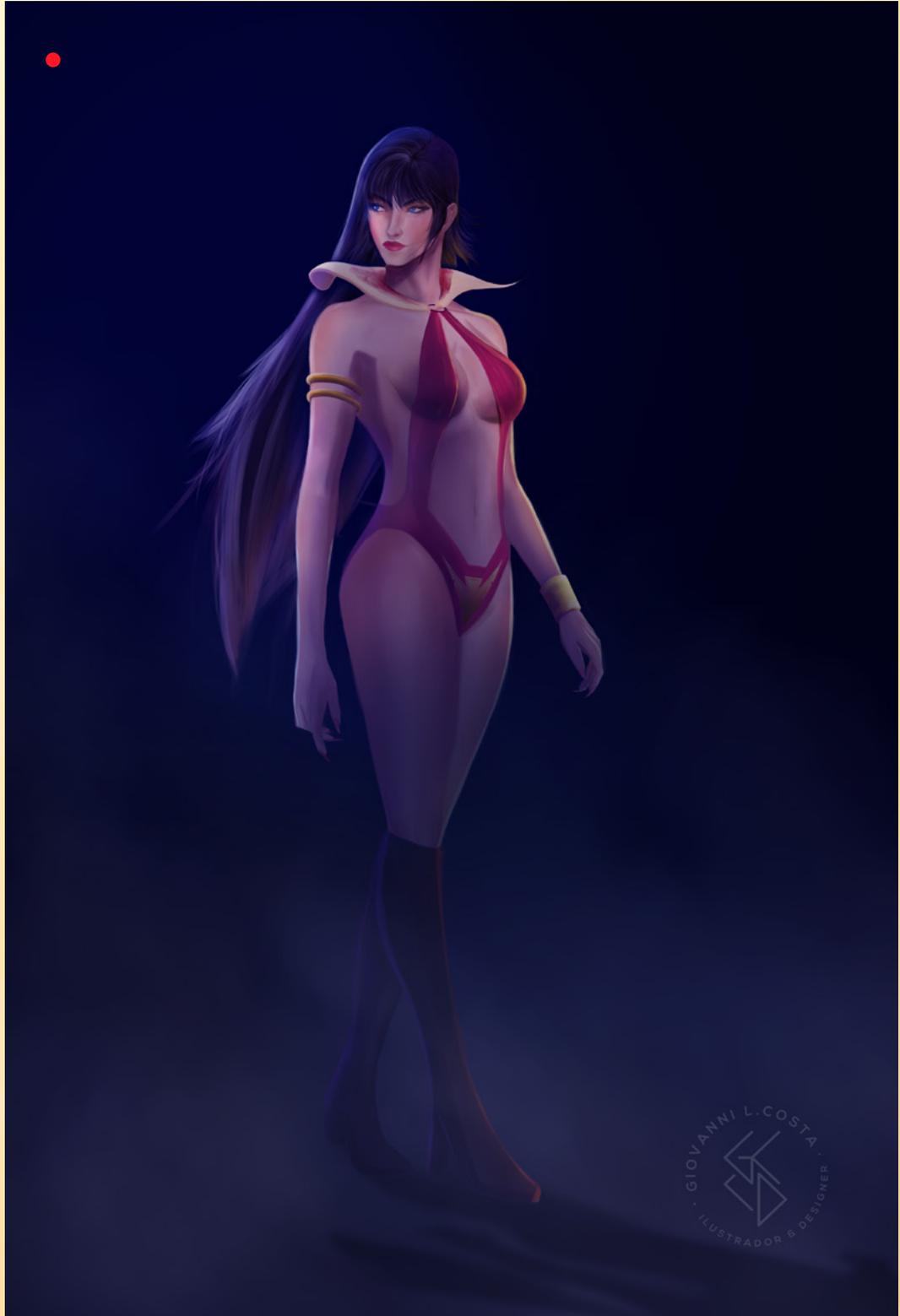
Nietzsche (1844-1900) foi um autor que esteve presente durante o período da minha adolescência, através das leituras dos livros Assim Falou Zarathustra (2012), Gaia Ciência (2001) e O Anticristo (2012). Se, todavia, este filósofo não faz mais tanto sentido para o trabalho que desenvolvo no cotidiano – “Minha profundidade é inabalável, mas brilha com enigmas que nadam e dão risadas” (NIETZSCHE, 2012, p.117) –, a descoberta da filosofia nietzschiana foi importante naquele período por ter sido o primeiro pensamento filosófico que busquei livremente. Conhecer, naquela altura, a ideia do super-homem fez-me querer compreender cada vez mais como tornar-se um ser mais autossuficiente, ainda que hoje eu enxergue isso como uma utopia. Mas o filósofo reforçou o caráter insólito nas minhas afinidades artísticas, e fez-me buscar mais sobre conceitos políticos e ideologias que, embora eu as considere não apropriadas para a minha pessoa, hoje transformou-me em um ser com opiniões mais contundentes acerca da sociedade.



LEGENDA

●
Figura 64
Hulk.
Fanart do
personagem Hulk
da editora Marvel
Comics criado
originalmente por
Stan Lee e Jack
Kirby. Versão
inspirada no ator
Lou Ferrigno,
que interpretou
o personagem na
série de TV dos
anos 60

Giovanni L.
Costa, 2021



LEGENDA



Figura 65
Vampirella.
Fanart da
Personagem
Vampirella,
criada
originalmente
por Forrest J
Ackerman e
Trina Robbins
pela Warren
Publishing (1969)

Giovanni L.
Costa, 2021

A constelação histórica e autoral explora os artistas visuais que são as influências diretas, indiretas, implícitas e explícitas. São muitos. Entre os desenhistas e ilustradores, destacam-se: Katie Silva, Ayami Kojima, Tetsuya Nomura, Yoshitaka Amano, Akihiko Yoshida, Frank Frazetta, Boris Vallejo, Javier Charro, William O' Connor. São autores que transitam entre o tema de fantasia & ficção e o cotidiano urbano, e construíram uma obra sólida, que perpassa por influências de grandes artistas do passado como Leonardo Da Vinci e Caravaggio, no caso de alguns. Aliás, tanto o artista renascentista (Da Vinci) quanto o barroco (Caravaggio) também são influências para mim.

A seguir, uma breve descrição daqueles que se contemplam o meu mapa de influências:



Quando ela resolve adentrar às animações gráficas bidimensionais, o seu trabalho enfatiza às linhas do desenho, e as cores são aplicadas de maneira sólida, para depois aplicar o mapeamento de sombras, subindo a tonalidade de cada cor, tornando as cores mais escuras. Já quando ela trabalha numa ilustração mais realista, ela utiliza cores com pouca saturação, e enfatiza bem mais as formas e massas, ao invés das linhas. Aparenta buscar influências barrocas para a construção dos seus retratos.

KA+IE SILVA

Katie Silva é uma norte-americana ilustradora e character designer. Trabalha com pintura digital e pintura a óleo. Traz para a comunidade artística de ilustradores a sua interpretação do imaginário fantástico/gótico assimilado no Drácula de Bram Stoker (1847-1912), para a série animada Castlevania (2017-2020) da Netflix.





AYAMI KOJIMA

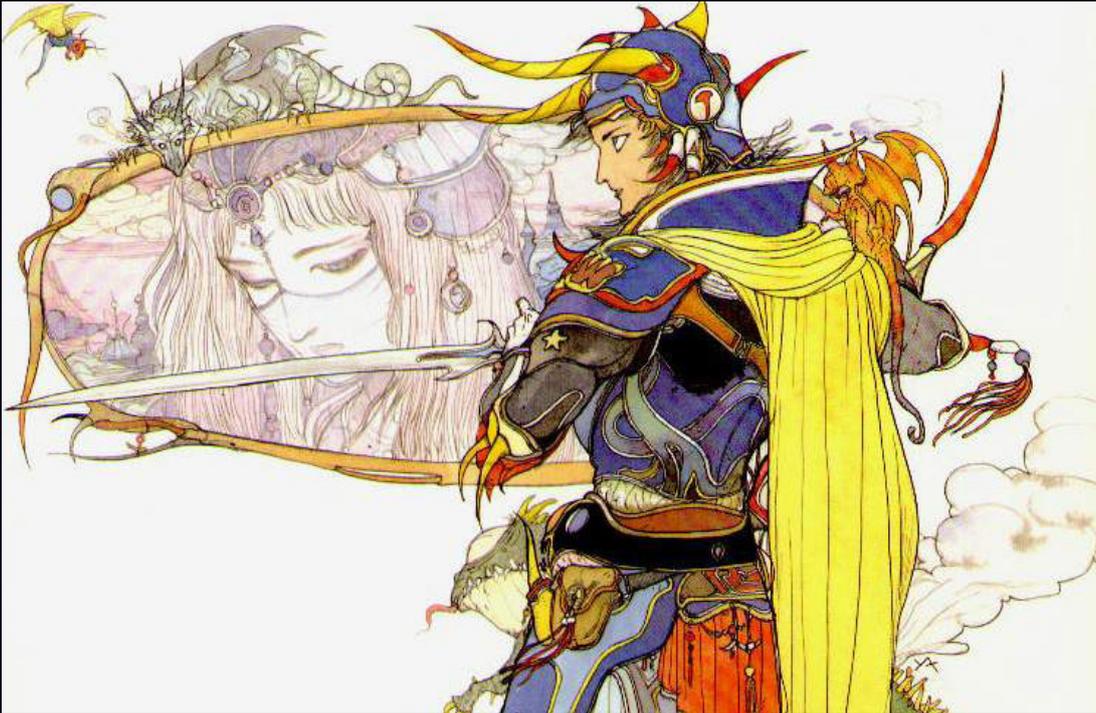
Kojima é uma ilustradora e artista plástica japonesa. Produziu as concepts arts para o jogo Castlevania (1997-2010). Ela explora o giz de cera Conté, mistura tinta nanquim e pintura acrílica diluída, e faz uso de espátulas para a construção de texturas. As ilustrações da Kojima possuem, na maioria das vezes, um caráter erótico implícito, com bastante androginia nas figuras humanas representadas. Costuma trabalhar com paletas monocromáticas quentes ou frias e,



na maioria das vezes, usa cores com saturação reduzida. O seu trabalho é focado nas massas, e possui bastante influência dos mangás japoneses. É uma artista autodidata e experimental. A ambiência, atmosfera e composição, que para mim são os pilares que sustentam o seu trabalho, são as características que mais admiro.

[YOSHITAKA AMANO]

Amano é um character designer, cenógrafo e figurinista japonês que costuma trabalhar com pintura a óleo, nanquim e tinta aquarela. O seu trabalho possui influência dos mangás, art nouveau (1890-1990) e a serigrafia japonesa. As suas pinturas são orgânicas, expressivas e pautadas no gestual e ritmo anatômico da figura humana. Ele transita entre o tema de fantasia, ficção, distopia cyberpunk e o folclore japonês.



Amano possui um acervo grande de obras, já tendo feito inúmeras exposições em museus em que incluiu tanto o seu trabalho com a franquia de jogos Final Fantasy (1987-1992) quanto os quadrinhos Sandman, Vampire Hunter, dentre outros. A composição da obra, para ele, é mais importante do que a precisão anatômica, pois o seu traço é bastante estilizado e descompromissado com a precisão técnica. A sua noção de ritmo constrói uma leitura de imagem que agrega valor na história que ele quer contar; as suas pinceladas são mais rudimentares, e não possuem formas tão bem definidas. A sua maneira orgânica de pensar arte ajudou-me bastante a não ficar tão preso em estruturas.



T E + S U Y A N O M U R A

Nomura é um character designer, desenhista e game designer japonês. Costuma usar lápis grafite, canetas nanquim e finalização com a pintura digital. Tem um raciocínio em formas, com linhas mais descritivas.



Nomura possui um acervo de trabalhos enquanto character designer de grandes produtoras de games, por já ter trabalhado na criação de personagens dos jogos Final Fantasy (1997-2020), Xenoblade (2010-2020) e Kingdom Hearts (2002-2018). Ele faz uso de cores mais vibrantes, e aparenta tentar transitar na questão do sublime em seus designs. Foi o primeiro ilustrador que me gerou fascínio.



AKIHIKO YOSHIDA

Yoshida (1967 -) é um artista visual, ilustrador, designer gráfico e character designer japonês freelancer; costuma trabalhar com lápis grafite, tinta aquarela e pintura digital. Criou personagens para os jogos: Final Fantasy (1997 - 2006 - 2010 - 2022), Vagrant Story (1999), Bravely Default (2012), Nier Automata (2017), dentre outros.



Costuma usar hachuras e tem um trabalho que também enfatiza as linhas, ao invés das massas. Tem um senso de design bem interessante quando constrói as poses dos seus personagens. Seu trabalho é nitidamente influenciado pelos quadrinhos japoneses. Noto um pouco de influência do expressionismo alemão em seu trabalho, com pinceladas mais despojadas, contudo, ainda deixando as linhas guiarem a leitura da imagem.

Os jogos aos quais tive acesso durante a minha primeira e segunda infância também correspondem à constelação histórica, pois talvez esta tenha sido, para mim, o grande estímulo para que eu adentrasse no mundo do desenho. Em algum momento, tive a oportunidade de conhecer o jogo de cartas Magic: The Gathering (1993), e depois pratiquei jogos de RPG a exemplo de Dungeons & Dragons (1974) com alguns poucos colegas da mesma idade, durante a infância. Conheci também a franquia de jogos digitais Final Fantasy (1987-2020).

A franquia de jogos digitais Final Fantasy (1987-2020) merece um destaque nesta secção. Construir relações interpessoais com outros personagens, reflexões poético filosóficas, espirituais, histórias de romance e de superação: são algumas das premissas que fazem parte dessa franquia. Tive acesso ao primeiro jogo da franquia Final Fantasy aos 10 anos de idade, e fiquei impressionado com aquela visualidade.

Os jogos são repletos de referências a tribos e culturas indígenas, africanas, celtas, além de elementos da cultura ocidental e oriental, que vão desde a arquitetura das cidades, inspiradas em grandes cartões postais como Veneza, à vestimenta dos personagens, que fazem alusão aos povos do Oriente Médio (Final Fantasy XII, 2006); das ilhas tailandesas (Final Fantasy X, 2002); e da cavalaria britânica (Final Fantasy IV, 1991).

Os jogos também apresentam referências a criaturas míticas anteriormente assimiladas em contos da mitologia grega, nórdica e egípcia. São informações que, além de observadas empiricamente, as encontrei documentadas no livro Final Fantasy Ultimania Archive, volume 1 (2018); Final Fantasy Ultimania Archive, volume 2 (2018); e Final Fantasy Ultimania Archive, volume 3 (2019).

Por alguma razão, as personagens femininas que assimilava enquanto jogava qualquer um dos jogos da franquia Final Fantasy me chamavam bastante atenção. Eram personagens heroínas, guerreiras, que possuíam, enquanto função, o dever de impedir alguma ameaça. Elas lutavam ao lado dos outros guerreiros de igual para igual, e sempre acompanhada de um tema musical de cunho melancólico, composto por Nobuo Uematsu. Além disso, na maioria dos casos, eram personagens românticas e sonhadoras, a exemplo de Rosa (Final Fantasy IV, 1991), que foi desenhada, primeiramente, pelo artista Yoshitaka Amano. Rosa é uma mulher dócil, meiga, romântica, que possui a habilidade de curar os outros. Ela luta ao lado do seu grande amor, Cecil Harvey, para que ele encontre a luz dentro do seu coração, e ilumine o seu caminho. Para um jogo, como não se emocionar com estas saídas narrativas?

Personagens como Terra Brandford (Final Fantasy VI, 1992), Tifa Lockhart (Final Fantasy VII, 1997), Aerith (Final Fantasy VII, 1997), Rinoa

(Final Fantasy VIII, 1999), e Yuna (Final Fantasy X, 2001) também possuem, em suas essências, reflexões poético-filosóficas acerca dos seus papéis no mundo e no meio em que estão inseridas. Românticas, aventureiras, fortes e destemidas, elas são as maiores engrenagens que fazem aquele universo fazer sentido.

Os protagonistas masculinos, a exemplo de Cecil Harvey (Final Fantasy IV, 1992), Cloud Strife (Final Fantasy VII, 1997), Squall Leonhart (1998), Zidade Tribal (Final Fantasy IX, 2000), e Tidus (Final Fantasy X, 2001) são personagens que possuem crises de identidade, sobre o que eles devem ser, ou não ser. Na maioria das suas jornadas, eles descobrem-se aos poucos. Apesar de também serem românticos, sonhadores e destemidos, eu me identificava bastante com Squall, por ser um personagem tímido e introvertido. Também tinha uma conexão com Tidus, pela maneira de como ele expressava seus sentimentos pelo seu interesse amoroso, Yuna.

A partir de Final Fantasy, passei a perceber a figura feminina de maneira mais contemplativa. Então busquei, nas histórias em quadrinhos de grandes heróis, por exemplo, quem eram os seus interesses amorosos, o que fazia Clark Kent (Super-Homem) se apaixonar tanto por Louis Lane, e Peter Parker (Homem Aranha) se apaixonar por Mary Jane. Posteriormente, fascinei-me por aventuras protagonizadas por mulheres, como Red Sonja e Xena, a

Princesa Guerreira.

Durante a minha infância, costumava imaginar mulheres guerreiras e desenhá-las. A figura feminina tornou-se uma ênfase na minha expressão, de maneira natural. E ouvir grandes sinfonias de Mozart, reforçaram o caráter melancólico que busco para representar estas mulheres da minha cabeça no cotidiano. A melancolia sonora faz-me refletir sobre a vida, mas não de forma negativa. Sempre achei a melancolia um estado interessante. Se por um lado, ela diz respeito ao desencanto pela vida, por outro, ela inspira a criação, o encanto pela natureza, a interpretação acerca do real, que pode ser triste, claro, mas não deixa de ser sublime.

A relação que possuo com ilustração remonta ao período da infância também. Animações orientais a exemplo de Saint Seiya (Masami Kurumada, 1985); Dragon Ball (Akira Toriyama, 1989); Samurai X (Nobuhiro Watsuki, 1994), animações ocidentais como A Caverna do Dragão (Kevin Paul Coates; Mark Evanier; Dennis Marks, 1983); além das histórias em quadrinhos do Batman (A Piada Mortal, 1988) são obras que me chamaram atenção pelo caráter maduro, insólito e melancólico. Não era uma criança que apreciava obras infantis. Considerava obras que me faziam sentir um adulto, por isso buscava nas histórias de mangá de Berserk de Kentaro Miura (1966-2021), por trás daquela violência sanguinária e gráfica, magistralmente desenhada por

LEGENDA

Figura 67
Estudo de
Desenho de
observação da
obra de outro
artista, para o
curso de Pintura
Digital da Escola
Arcane Academia
de Artes

Giovanni L.
Costa, 2021



Figura 68
Estudo de
Desenho de
observação da
obra de outro
artista, para o
curso de Pintura
Digital da Escola
Arcane Academia
de Artes

Giovanni L.
Costa, 2021

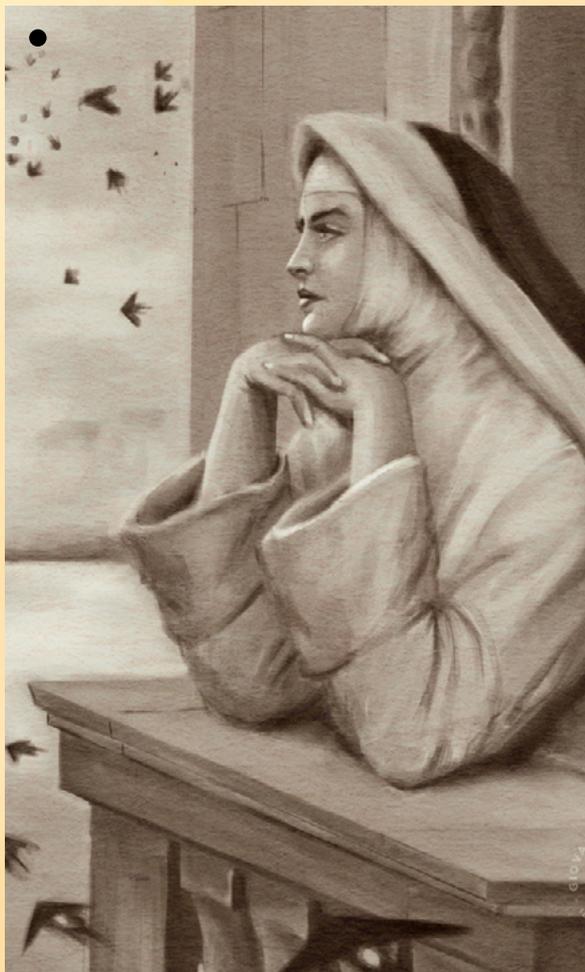


Figura 69
Estudo de
Desenho de
observação e
anatomia de
torso masculino
para o curso de
anatomia para
artistas da Escola
Skilltree

Giovanni L.
Costa, 2021



Miura, algum indício de construção de algum valor ético e moral.

Muito aprendi sobre amizade e lealdade com os mangás da série Saint Seiya (Kurumada, 1986). E como não pensar em redenção e os problemas causados pelos pensamentos de cunhos profanos, cuja vingança, que o personagem Kenshi Rimura, tinha, no mangá Rurouni Kenshin de Noburo Watsuki (1994). A expressão gráfica oriental, especificamente a japonesa, me chama atenção pelo apreço em se ater em ensinamentos filosóficos por trás de uma densa narrativa repleta de violência. São tão expressivos! E como expressar o ódio, a raiva, o amor, a solidão, a melancolia, da maneira de como eles expressam?

Na segunda parte da infância, ouvi Rock and Roll pela primeira vez com a banda Nirvana, no disco Nevermind (1991), sendo a faixa Smells Like Teen Spirit (Kurt Cobain, 1991) a primeira descoberta. Houve, de forma imediata, uma identificação com a rebeldia, temática sombria e identificação com a cor preta. A partir desse momento, tornei-me um consumidor assíduo de artigos de bandas de rock e, posteriormente, de heavy metal, tornando-me fã das bandas Iron Maiden (1975-), Blind Guardian (1987-), Helloween (1984-), Stratovarius (1984-), Rhapsody of Fire (1995-); X Japan (1982-1997, 2007-) e Angra (1991-).

Ter acesso a estes grupos musicais, que conheci alguns por meio de vídeos da MTV e outros através

das capas de discos que mais chamava atenção, despertou-me a necessidade de aprender a língua inglesa, com fins de entender as letras escritas nos encartes dos álbuns. Também senti curiosidade em conhecer a literatura estrangeira de Edgar Allan Poe (1809- 1849); H.P Lovecraft (1890-1937) e J.R.R Tolkien (1892-1973), autores frequentemente citados no lirismo dessas bandas de heavy metal, e que estavam disponíveis na biblioteca da escola de idiomas que frequentava.

A canção The Bard's Song - In the Forest (Blind Guardian, 1992) é muito especial para mim. A canção foi escrita pelo cantor e compositor Hansi Kürsch (1966-) e André Olbrich (1967-) para o álbum Somewhere Far Beyond (1992), ambos membros da banda alemã de heavy metal melódico Blind Guardian (1987-). A canção tem uma letra inspirada no jogo The Bard's Tale (1985): é uma canção com ritmo calmo e relaxante, e apresenta elementos da música folk escandinava. Outra música da mesma banda tão importante quanto foi The Bard's Song - The Hobbit, criada pelos mesmos compositores, para o mesmo álbum, porém, inspirada na obra Hobbit (1937) do escritor JRR Tolkien. Como não fazer a leitura dos livros de Tolkien sem ouvir a poderosa aguda voz de Kürsch na música do Blind Guardian? A canção Wings of Destiny (Rhapsody of Fire, 1998) também foi um despertador de imaginação. Na primeira vez que ouvi, imaginava grandes castelos medievais e histórias românticas daquele período. Mas essa música aborda uma visão lúdica

da natureza fantástica. Uma balada feita para emocionar os metaleiros adeptos à literatura fantástica. Os versos “Day has gone but I’m still here with you - My sweet rose, my green hills Beloved sea - Lakes and sky - Beloved mother earth” cantados com maestria pelo cantor italiano Fabio Tordiglione (1973-) me faziam imaginar grandes campos florais, muralhas e rosas.

A música do cantor e compositor Raul Seixas (1945-1989) me levou a conhecer a obra, primeiramente de Paulo Coelho (1947-), e posteriormente do ocultista Aleister Crowley (1875-1947) , autor responsável pelo verso “faz o que tu queres, há de ser tudo da lei” presente na música Sociedade Alternativa, escrita por Raul Seixas e Paulo Coelho para o álbum Gita, em 1974. Também observei que Crowley já foi amplamente citado por grupos diversos de rock e de heavy metal ao longo da história da música, como Beatles (1960-1970) e Led Zeppelin (1968-1980), como pode-se ver pelos relatos do biógrafo Mick Wall (1958-) – autor dos livros de memórias biográficas do Led Zeppelin (2017), Metallica (2013), Iron Maiden (2013) e Black Sabbath (2014).

Na adolescência, eu apreciava a iconografia que assimilava nos longas de terror e horror de George A. Romero (1940-2017), como Dia dos Mortos (1985), A Terra dos Mortos (2005), além dos videoclipes da banda Misfits (1977-) – todos dirigidos por Romero. Também apreciava o horror artístico na obra de Sam Raimi (1959-), em Evil

Dead (1981). Horror artístico, inclusive, que apreciei posteriormente através das capas de discos da banda britânica de heavy metal Iron Maiden (1975-), desenhadas pelo artista e designer gráfico Derek Riggs (1958-).

Por um outro lado, por sempre ter sido um entusiasta do cinema e dos jogos de fantasia, costumava ouvir canções orquestradas embutidas na trilha sonora dos jogos e longa metragens que conhecia. As trilhas do compositor Hans Zimmer (1957-), por exemplo, a la classicismo inspirado nas orquestras de Richard Wagner (1813-1883), me emocionavam bastante. Não foi à toa que a partir do Zimmer, passei a buscar outros nomes que compunham trilhas sonoras. Deparei-me, então, com o compositor oriental Nobuo Uematsu (1959-), responsável pela trilha sonora da maioria dos jogos da franquia Final Fantasy.

A canção Theme of Love (Nobuo Uematsu, 1991); Voyage - Endless Ocean (Uematsu, 1990); Au Pulais de Verre (Uematsu, 1991); Estrelas (Uematsu, 1991); Love Will Grow (Uematsu, 1988); Gaia (Final Fantasy I Main Theme, Uematsu, 1987), juntamente com a suas versões cantadas, são melodias que ele compôs para os personagens e cenários dos jogos Final Fantasy I, II, III, IV, V, VI e VII. Os ritmos variam bastante, entre canções mais rápidas e enérgicas (One Wicked Angel, 1997), e outras mais cadenciadas e melancólicas (Aria Di Mezzo Cigarette, 1994). São belíssimas canções que faço questão de

considerá-las ouvir enquanto produz o algum trabalho artístico de desenho e/ou pintura.

Canções da banda metal sinfônico Nightwish (1996-) construíram uma intersecção, para mim, entre a música clássica, trilhas sonoras e o heavy metal que eu já conhecia. É o caso de *Sleeping Sun* (Nightwish, 1998), *Sacrament of Wilderness* (Nightwish, 1998), *The Riddler* (Nightwish, 1998), *Walking in the Air* (Nightwish, 1998), todas escritas pelo compositor finlandês Tuomas Holopainen (1976-) e interpretadas pela cantora finlandesa Tarja Turunen (1977-). Essas faixas possuem em seu lirismo temas ecológicos, estações do ano (em especial o inverno finlandês) e a melancolia. Por serem músicas escritas pelo tecladista do grupo, que teve o piano clássico em sua formação enquanto músico, elas relacionam-se bastante com as grandes sinfonias do Bach e das trilhas sonoras das longas da Disney Pictures (1923). Holopainen diz ser fã do personagem Tio Patinhas (Barks, 1947). Inclusive, ele compôs uma canção atmosférica em homenagem ao famoso personagem da Disney Pictures, para a sua carreira solo. A canção se chama *A Lifetime of Adventure* (Holopainen 2014). Uma belíssima canção.

As músicas da carreira solo da cantora finlandesa Tarja Turunen, no caso *The Reign* (A. Dimitri, A. Zagoritis, T. Stenzel, A. Heldmann, Tarja Turunen, 2007) e *Anteroom of death* (Tarja Turunen, 2010) me despertaram também um interesse em conhecer o gênero musical ópera. A partir de

Turunen, especificamente através da sua interpretação da canção *The Phantom of Opera* (Andrew Lloyd Webber, 1986), conheci a obra de André Rieu (1949-) e Andrea Bocelli (1958-).

Os trabalhos dos compositores de trilhas Zimmer e Uematsu me levaram a conhecer, posteriormente, as obras de Mozart (1756-1791), Richard Wagner (1813-1883), Vivaldi (1678-1741) e Ludwig Van Beethoven (1770-1827). Passei a ouvir estas músicas de maneira contemplativa, buscando sentir a energia e vibrações destas sinfonias.

No que tange às canções que ouvia nos desenhos animados orientais que assistia, destaca-se a canção *Brave Heart* (Wada Kouji, 2001). Na canção de abertura da animação *Digimon* (1999), o lirismo otimista e motivador transmite uma aura agradável. O ritmo é agitado e dançante, e a voz de Kouji reforça os versos escritos cujo caráter de autoajuda complementa as batidas rápidas e solos enérgicos de guitarra. Os versos “vá em frente e enfrente tudo que vier, e lute como puder - pois só você, tem poder de mudar o seu destino e fazer com que a luz do dia volte a brilhar” são parte da versão cantada em português brasileiro, cover da faixa original, executada pelo guitarrista de Atena (2015). Com o suporte de diversos cantores, reforça o caráter otimista que preciso para enfrentar os maiores terrores do cotidiano. A versão em inglês, cantada pelo cantor norueguês Pellek (1986-), também contempla as minhas playlists, além de *Brave Heart* (2001). A partir

desta canção, houve a necessidade de ouvir outras faixas que exploram os ideais heroicos: de Pegasus Fantasy (Hiroaki Matsuzawa, 1986), Soldier Dream (Hironobu Kageyama, 1988) a Cha-La Head-Cha-La (Chiho Kiyooka, 1996).

Após buscar as lindas canções das aberturas das animações Cavaleiros do Zodíaco, Dragon Ball, Digimon, busquei, posteriormente, canções radiofônicas que explorassem esse tema. A faixa Holding Out for a Hero (Steinman, 1984) originalmente cantada pela voz rouca da cantora galesa Bonnie Tyler (1951-), e escrita pelos compositores Jim Steinman (1947-), Dean Pitchford (1951-) possui uma sequência de acordes extremamente agradáveis aos meus ouvidos. Em meio aos sintetizadores comuns da década de 1980, os versos “Espero por um herói - até a luz da manhã - Ela tem que ser o certo - E isso deve ser logo - E ela tem que ser maior que a vida” (tradução nossa) entregam uma harmonia magistral.

Mas pensando em nostalgia, além de Bonnie Tyler, busquei canções que me fizessem visualizar cores nos fundos da minha imaginação, já que o meu universo era totalmente acinzentado. Enxerguei cor na música pop dos anos 1980. De Flashdance - What a Feeling (1983), escrita por Giorgio Moroder (1940-) e interpretada magistralmente por Irene Cara (1959-), produzida exclusivamente para o longa de mesmo nome dirigido por Adrian Lyne (1941), igualmente inspirador, aos

acordes contagiantes de Cindy Lauper (1953-) em Girls Just Want To Have Fun (Robert Hazard, 1979) me entreguei a uma mistura de cores neon. Mas também visualizei cores na música do Pink Floyd (1965-1995; 2005; 2012-2014) em Dark Side of the Moon (1973), principalmente. Pink Floyd é um cruzamento entre o rock clássico e psicodélico dos anos 1970, influenciado pelos Beatles (1960-1970) e Frank Zappa (1940- 1993), com experimentos sensoriais. Estes que foram induzidos pela mente do compositor e letrista Roger Waters (1943-). Mas foi a ambiência proporcionada pelo tecladista Richard Wright (1943-2008) e os lentos acordes viajantes do guitarrista David Gilmour que mais me fascinaram ao ouvir faixas como Echoes (Waters, 1971).

O tema “viagem” levou-me a conhecer, posteriormente, a obra do grupo King Crimson (1969-), Rush (1968-2018) e Yes (1968 -1980 - 1983 - 2004 - 2008). Yes fez-me conhecer o trabalho do ilustrador inglês Roger Dean (1944-) através das ilustrações das capas dos discos. Também conheci a banda Jethro Tull (1967-). Foi com Jethro Tull, inclusive, que pude conhecer mais da música folk escocesa. Eram canções complexas e bem arranjadas, no molde rock and roll assimilado na década de 1960, mas com a adição de uma flauta tocada com maestria pelo cantor, compositor e líder do grupo Ian Anderson (1947-). É válido também afirmar que, mais tarde, a partir do contato com essas bandas, pude conhecer, com mais profundidade, a

obra do pintor Salvador Dali (1904-1989), simplesmente por conta do tema “viagem”. Dali não é uma influência para mim, mas é uma obra que eu aprecio bastante.

Como relatado nos parágrafos anteriores, a música sempre foi um dos alicerces da minha poética. Ter conhecido esta infinidade de músicas de ritmos variados me levou a querer aprender música. A guitarra elétrica foi o instrumento escolhido. Comecei o meu aprendizado aos 21 anos de idade. Por alguma razão, este instrumento, para mim, embeleza qualquer ser humano. Talvez por ser um instrumento que enxergo como uma arma dissonante que ecoa o som dos raios e trovões. A guitarra elétrica é muito mais do que um instrumento. Trata-se de um companheiro que me afasta da solidão, e retira o tédio do meu dia, me faz vibrar e sentir energia. É, ao lado do lápis, a minha parceira de jornada.

Resolvi aprender a tocar o instrumento de maneira intuitiva, sem muito me ater às linhas mais teóricas da música, utilizando a internet para aprender, de plataformas como Youtube a jogos/aplicativos como Rocksmith (2014). Inclusive, além do conhecimento da escala pentatônica e diatônica, e o nome de alguns acordes, não possuo um embasamento técnico tão sólido. Possuo uma noção de como tocar arpejos, tappings, Hammer on, slides e bends, dentre outros termos técnicos relacionados ao instrumento

da guitarra elétrica, porém só conheço alguns conceitos básicos de campo harmônico – o conhecimento necessário para tocar algumas músicas da banda Iron Maiden, Helloween, Metallica, Kiss e compor algumas melodias instrumentais para mim.

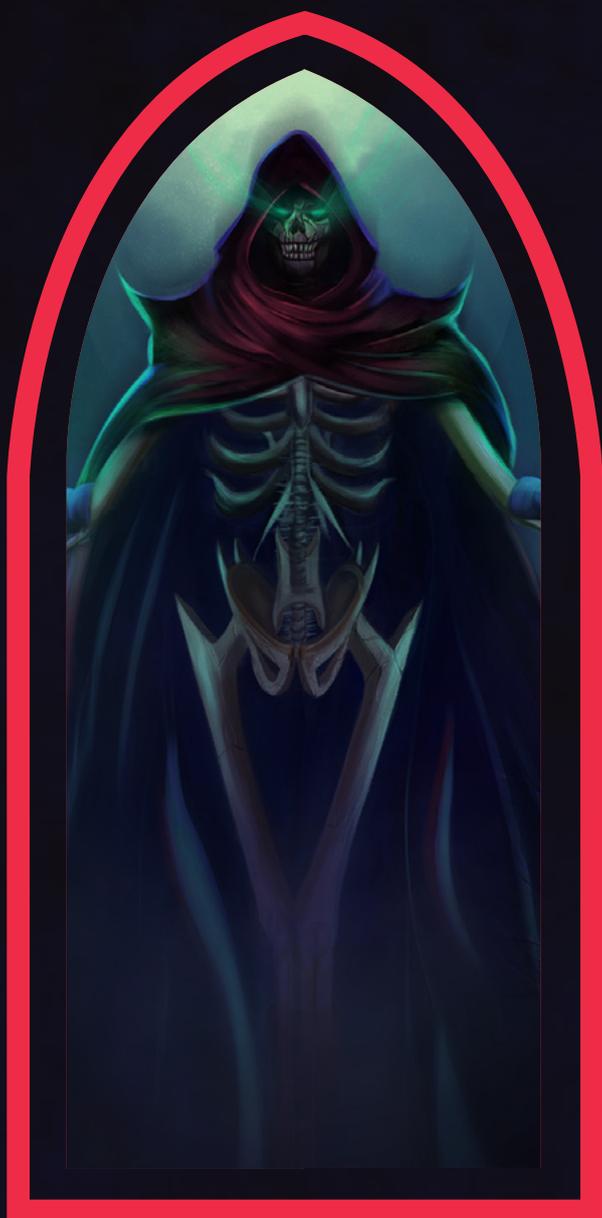
Nos relatos de processos acerca dessas constelações, destacam-se palavras que se apresentam em um campo semântico: fantasia, gótico, heroísmo, romantismo, insólito. O dia a dia do meu processo se dá pelo apreço em ouvir música de heavy metal, tocar guitarra elétrica, conversar com outros artistas ilustradores por meio da plataforma Discord, e desenhar, diariamente, durante 5 horas em média.



LEGENDA

●
Figura 70
Estudo de
Observação de
pintura com base
em esculturas e/
ou estátuas.

Giovanni L.
Costa, 2021



Capítulo II

DA GÊNESE AOS VÔOS DA FANTASIA
IMAGINATIVA

LEGENDA



● Desenho de observação feito com base na obra do artista russo Sergey Chubirko

- Giovanni L. Costa, outubro de 2021

● pinturas de observação feitas com base em estátuas e esculturas Giovanni L. Costa, 2021

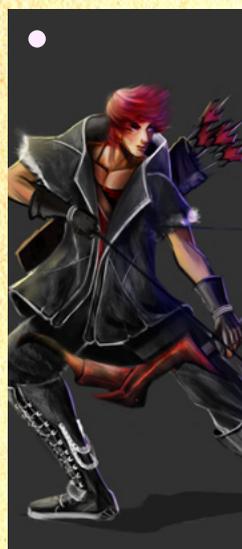


● Desenho e Pintura digital de um arqueiro

Giovanni L. Costa, 2021

● Esboço de um Bárbaro

Giovanni L. Costa, 2021



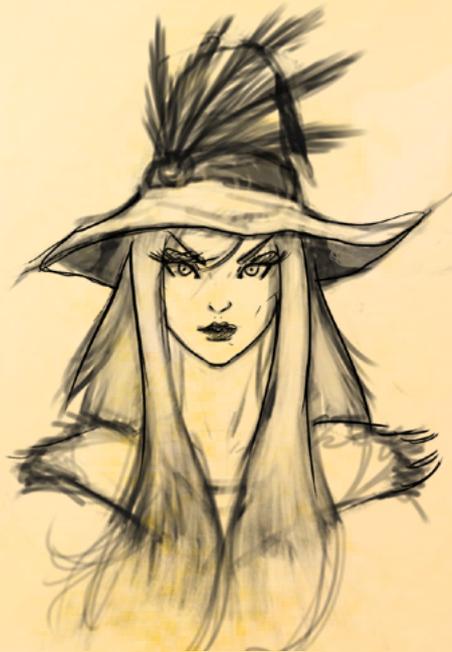
● Desenho e pintura de observação feita com base na obra God's Creature do artista Eugene de Bon Blaas Giovanni L. Costa, 2020

● Esboço de observação feito com base na arte original do artista Yoshitaka Amano Giovanni L. Costa, 2021

II.1

Os personagens

Muitos personagens serão mencionados nesta série de contos. Você vai encontrar vários deles nestas páginas. Trata-se de uma história em que sete personagens são os pilares sólidos desta narrativa: Violeta, a temida bruxa da ilusão, vilã principal da história, e Rose, a insana sanguinária. Juntas, abalam o universo de João Ninguém, com as suas crueldades sem misericórdia, enquanto Scarlet, Yara, Ayane, Dom Felipe III e Sayonara tentam deter



VIOLETA

Violeta é filha mais nova de uma cientista e filósofa conhecida como Hipátia, que morreu através das chamas inquisidoras por cristões que a acusavam de bruxaria, na Espanha, século XV. Após o fato, a sua família inteira (irmãs e parentes), repleta de biólogos, físicos e filósofos, foram caçados e queimados vivos, sendo a jovem Violeta, a única sobrevivente, que jurou vingança contra a entidade cristã.

Ela conhece muitos segredos, e domina uma quantidade excessiva de idiomas, incluindo a linguagem enoquiano. Com uma ancestralidade repleta de estudiosos, Violeta se tornou, com o

passar dos anos, uma líder messiânica intelectual, que transmitira, em suas palavras de ódio, uma roupagem elegante. Palavras cruéis sendo ditas de maneira sublime, para as outras aprendizes de feitiçaria. Assim ela criou o Círculo Soberano Noturno: uma seita secreta, onde ela ensinava a prática de magia negra, que outrora aprendeu com a sua falecida mãe, para as outras garotas.

Violeta é alta, esguia, tem cabelos vermelhos e costuma usar tons entre roxo, lilás e violeta em suas vestimentas. Um ser perverso, persuasiva e culta.

R⊕SE VLAD ISABEL

Rose é a filha única de um homem esbelto, charmoso e rico, um romeno conhecido como Vlad, que teve um caso com uma brasileira conhecida como Princesa Isabel, em 1893. Uma criatura que, por alguma razão, nasceu com uma condição física, de exalar um aroma de magnólia em sua pele. Um aroma que adoece pessoas e faz a natureza, aos poucos, morrer por onde ela passa. Além disso, possui uma sede de sangue, ao invés de água ou algum outro alimento qualquer.

Rose é uma menina que foi criada pelo pai, Vlad, numa mansão na Romênia. Lá, ela passou uma infância abusiva. Não se sabe muito pelo que ela passou, porque ela possui lapsos de memória. Um tipo de amnésia crônica. Além disso, tem uma oscilação contrastante de humor. Em alguns momentos, ela se isola em meio à melancolia e chora por alguma razão desconhecida. Em outros momentos, emite estrondosos sons de risadas.

Rose é uma garota ingênua, dócil, porém imprevisível. O seu carinho por gatos é um tanto quanto a sua necessidade de banhar-se de sangue após suas relações sexuais com outras mulheres. Ela possui um estilo inspirado nas antigas vestimentas do século XIX. Tem cabelos cor de goiaba, e uma gatinha de estimação que atende por Luna. Luna, por sua vez, é imune ao aroma de magnólia e também aos ataques sanguinários de Rose. A gata possui uma estranha conexão com ela, e costuma encarar as vítimas da sua dona por vários minutos.

**SCARLE+**

Scarlet é uma dançarina do ventre, artista plástica e atendente de bar. Ela é a esperança em pessoa. Com um astral otimista e sempre romântico, ela faz o que pode para transmitir positividade para as outras pessoas. Gosta de dançar e pintar grandes obras inspiradoras.



Scarlet costuma usar uma roupa vermelha semelhante aos costumes de dançarinas mexicanas, mas com elementos dourados indianos, carregados de jades brilhantes nas suas indumentárias. Ela é esguia, ágil, tem cabelos castanhos e olhos nitidamente verdes.

Após ter se tornado uma guerreira oriunda da classe Dançarina de Guerra, obteve, como presente de senhor Augusto VII, a lança mágica mortal. Com essa lança, ela desfila ataque aos inimigos, enquanto dança em meio ao campo de batalha ao ecoar tornados e furacões. Ela também enfraquece os inimigos, causando-lhes cegueira e confusão, com os seus movimentos sequenciais dançantes. Possui um charme sedutor que paralisa os inimigos enquanto estão atacando.

ira e confusão, com os seus movimentos sequenciais dançantes. Possui um charme sedutor que paralisa os inimigos enquanto estão atacando.

YARA MAÍRA

Yara é sensata, introvertida, e, de longe, a mais racional e sutil de todos os heróis de João Ninguém.

Yara é filha de uma mãe índia da tribo Tupi Potiguara. Cresceu numa comunidade indígena e lá aprendeu a caçar e a manejar arcos desde cedo, na infância. Dizem que seu pai era um descendente dos Vikings escandinavos, um ser gigante e extremamente forte e habilidoso, que morreu em uma emboscada ao tentar salvar a pequena Yara e a sua esposa.

Ela é uma mulher calma, serena e quieta. Diferente da Scarlet, ela é mais realista do que sonhadora.



Costuma arquitetar planos e calcular possibilidades para prevenir-se de eventuais armadilhas e emboscadas.

Yara é forte, rápida e possui um olhar de águia. Enxerga de longe as suas ameaças e dificilmente erra alguma flecha do seu arco de azul cristal divino.

Tem momentos de reclusão. São momentos em que ela se isola dos outros e olha para o céu. Com um comportamento sempre quieto, e até rígido, Yara se tornou o braço direito do senhor Augusto VII – a principal conselheira dos planos secretos do Núcleo de Abiarap.

AYANE JAFARI



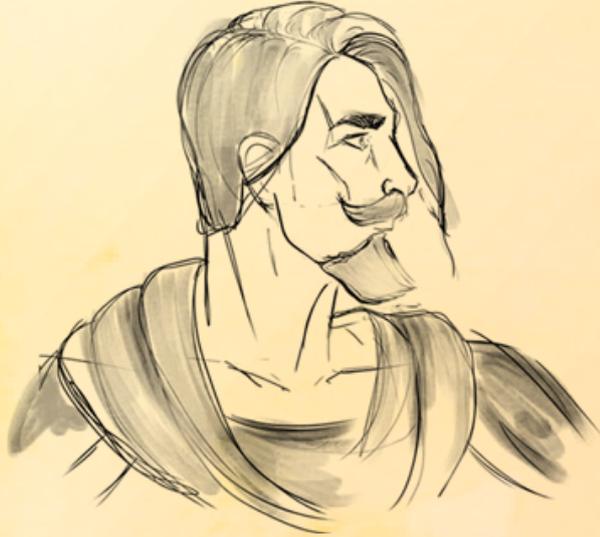
Ayane é a mais velha das garotas. Por isso, tem um senso matriarcal maior entre elas. Sempre sorridente, e muito elegante, ela usa um blazer de cor preta e amarela. Uma requisitada professora universitária de religiões e mitos. Além disso, é proprietária de uma escola voltada exclusivamente ao ensino de cultura popular.

Ela sempre foi uma mulher curiosa, e por isso buscou todos os livros sobre feitiços magias, tanto negras quanto brancas, em todas as livrarias possíveis. Com o tempo, aprendeu, através das suas leituras, a transitar entre o mundo dos espíritos e dos vivos. Ao aventurar-se no mundo das almas perdidas, conseguiu obter uma chave que mudaria a sua vida: poder se tornar um esqueleto quando quisesse.

Após a universidade do Castelo Branco a sua escola terem sido queimadas, ela cruzou com Scarlet e Yara próximo do

Espaço Eco das Almas, e de lá, descobriram o Núcleo Secreto de Abiarap próximo à região do Farol do Precipício. Lá, ela começou um extenso treinamento que a fez obter o título de Necromante.

Enquanto necromante, ela conjura magias elementais e cura a alma daqueles que já foram corrompidos pela possessão demoníaca de Violeta e as suas crias. Ela consegue se teletransportar em uma curta distância, além de se passar pelos inimigos, por ser semelhante aos espectros e ceifadores quando assume a sua forma de esqueleto.

D ⊕ M F E L I P E I I I

Felipe III nasceu na capital castelhana de Valladolid, Espanha, em 1525. Possui uma linhagem de reis e imperadores em seu sangue. Quando jovem, acreditava que o seu sangue era azul. Narcisista, galanteador e igualmente atrapalhado, Felipe III possui um bom coração, embora puro, ingênuo, imprudente e prepotente.

Embora os seus defeitos contrastem, eles não os definem totalmente, pois a vontade de fazer o bem o motivou à sua postura altruísta. Lutar pelos outros tornou-se uma questão de vida, contrariando a sua ancestralidade de Reis e Imperadores, que estavam mais preocupados em conquistar territórios. Felipe III se interessa na beleza que um traje de herói tem para as suas finalizações de batalhas para lá de eruditas, repleta de poses clássicas.

Ele começou a agir como paladino vigilante pela região ocidental da Europa durante o século XV, sob o pseudônimo Dom Felipe III – O Paladino do Povo. Costumava salvar as pessoas e ser aplaudido pelos oprimidos. Com o seu sorriso, ele tinha um sotaque áspero, porém educado, fino e elegante. Domina os idiomas espanhol, português, alemão e italiano. Nunca perde a oportunidade de contar uma piada.

Ele começou a agir como paladino vigilante pela região ocidental da Europa durante o século XV, sob o pseudônimo Dom Felipe III – O Paladino do Povo. Costumava salvar as pessoas e ser aplaudido pelos oprimidos. Com o seu sorriso, ele tinha um sotaque áspero, porém educado, fino e elegante. Domina os idiomas espanhol, português, alemão e italiano. Nunca perde a oportunidade de contar uma piada.

S A Y ⊕ N A R A M I D ⊕ R I

Sayonara Midori é uma Kitsune e lutadora de artes marciais. Uma criatura de Spavio curto. Extremamente ágil, e absurdamente grossa. Com a sua boca suja, xinga todas as criaturas com berros e palavrões.

Ela é filha de uma mãe Kitsune com um humano de João Ninguém. O seus pais se conheceram em uma viagem que o homem fez até Miyagi, Japão, quando conheceu Hana Midori, que logo deu luz à Sayonara. O seu pai, apesar de ter sido um respeitoso político do estado, guardava segredo sobre a existência da raça Kitsune e, dessa forma, aprisionava a filha e a ex-mulher em um cativo dentro da sua casa, tão grande era o desprezo do homem. O seu pai foi um político que ajudou a



autorizar algumas catástrofes naturais em João Ninguém, inclusive enfurecendo a mãe natureza, especialmente.

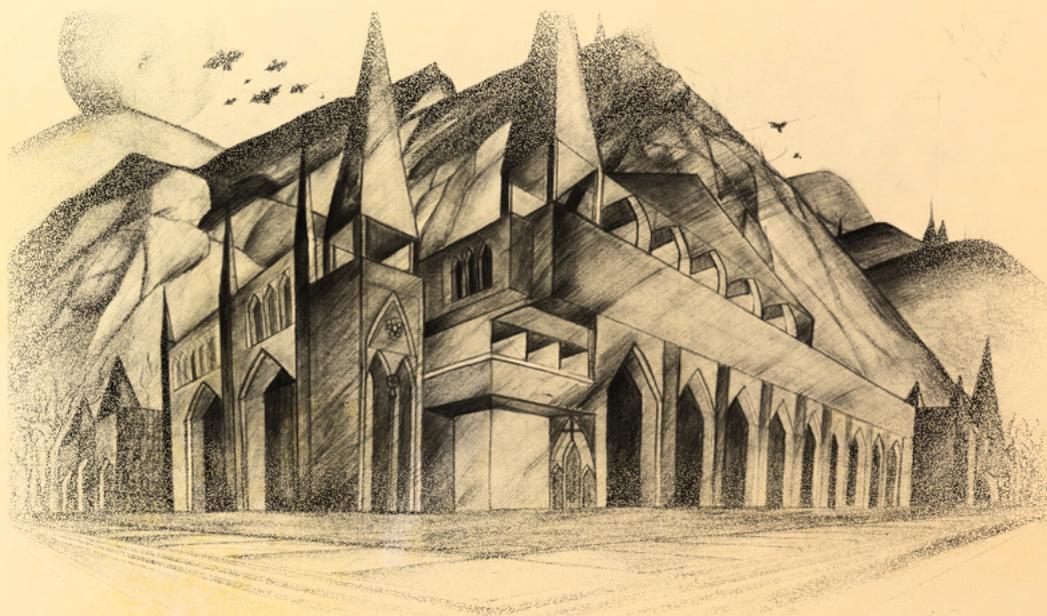
Midori aparenta sempre estar com raiva, e usa essa ira para liberar o seu poder eterno: “o punho da cruz”, um poderoso soco que faz com que as vértebras de qualquer indivíduo se quebrem. Ela costuma salvar as pessoas, mas não busca crédito por isso. Orgulhosa, está mais preocupada em bater, e esta vontade vem de uma necessidade interna de espancar os outros, que acabou utilizando para fazer o que ela considera justo. Os palavrões saem da sua boca de maneira natural, e até um pouco terapêutica. De tão nervosa e tensa entre uma batalha e outra, é comum ela emitir sons de rugido dissonantes misturados com palavras de baixo calão.

No início da Era das Trevas, o homem não aguentou a pressão e suicidou-se. E logo Sayonara e a sua mãe Hana foram libertadas. Juntas, elas fugiram para o forte e tentaram atrair outras criaturas das raças Kitsunes, e acabaram atraindo também os Lycans. Desde então, Midori protege a sua mãe trazendo suprimentos para o Forte e fechando acordos com outros reinos vizinhos, que envolvem troca de mercadorias e mão de obra. Ela lidera o bando de criaturas e possui respeito por todos e todas.

II.I

João Ninguém

O Despertar das Bruxas



I Antes da Noite Eterna

Uma cidade gótica, João Ninguém, se situa no nordeste de uma província consumida pelas trevas. Um cenário distinto pelo escuro céu noturno. Uma zona repleta de ruínas, oriundas de pontos monumentais históricos que foram destruídos pelo poder da natureza corrosiva, ao longo das décadas. João Ninguém é uma capital pós-apocalíptica. Um lugar onde bruxas praticam rituais ocultos com queima de corpos vivos e criaturas da noite vagam livremente pelas ruas e becos, numa noite sem fim.

LEGENDA



Figura 71
Desenho a grafite
do Mercado Ecos
da Alma

Giovanni L.
Costa, 2020

Há muito tempo, João Ninguém foi uma cidade clara, alegre e conhecida por ser o ponto oriental de um continente conhecido como América. A cidade tinha um outro nome, João Pessoa. Era um lugar pacífico, ensolarado e calmo. Contudo, a cidade logo tornou-se violenta e corrupta. Os crimes ambientais que foram cometidos por grandes chefes de corporações locais, foram retribuídos pela fúria da natureza, e despertaram entidades profanas de origem misteriosa e oculta, com fins de castigar e amaldiçoar o lugar.

O mar avançou a barra litorânea, e os mangues inundaram as ruas. Os cidadãos esconderam-se em suas casas e edifícios, e de lá não saíram mais. Alguns

morreram de fome, outros tornaram-se criminosos, canibais pela sobrevivência. O sol, com o passar dos anos, parou de nascer, e a cidade amaldiçoada foi isolada em quarentena, com uma redoma mágica em torno para que ninguém entrasse ou saísse. Linhas telefônicas pararam de funcionar, e armas de fogo perderam o sentido. A esperança de um dia o sol voltar a nascer, já não existe mais para a maioria da população, que se encontra doente pela radiação e saturada de pessimismo.

II O Ano Zero

Tudo começou quando a bruxa Violeta Charboniere chegou em uma João Pessoa destruída e devastada pelo poder da natureza. Ela é uma mulher perversa e excessivamente cruel, que rege o poder do fogo e da ilusão. Violeta é uma viajante do tempo, e a sua história tem uma ligação com outro período conhecido como a “Era das Trevas”, só que muitos séculos atrás.

Durante as práticas de queima de corpos vivos, de bruxas, pela Igreja Católica no século XV, Charboniere escapou e jurou vingança pela morte agonizante da sua linhagem e dos seus ancestrais, e prometeu execrar qualquer resquício da entidade cristã do mundo. Após escapar da Inquisição, criou uma seita secreta, a denominou “Círculo Soberano Noturno”, e assim reuniu outras aprendizes de bruxaria: Púrpura, Lilás, Roxas e Lavanda, que eram pobres meninas que foram abandonadas por suas famílias e oprimidas pela sociedade, e que encontraram em Violeta uma liderança matriarcal, soberana e messiânica. Esta seita era desconhecida do povo, e por muito tempo elas viveram em segredo, como civis comuns exercendo as suas devidas atividades cotidianas.

Durante a prática de um ritual em uma tumba do Egito, no ano de 1600, Violeta ouviu uma voz misteriosa vinda das sombras. A voz disse que uma pedra secreta com os dizeres escritos em enoquiano estava escondida em um altar, num andar subterrâneo protegido a sete chaves de um lugar conhecido como Vaticano, e disse a Violeta que, ao encontrar a pedra, ela saberia o que fazer. Ao chegar no Vaticano, trazendo consigo a sua tropa de feiticeiras, iniciaram um verdadeiro festival de carne no local. Eram guardas que foram possuídos e atacaram uns aos outros, tornando o local uma carnificina generalizada. Aos berros e gritos, alguns homens feridos que defendiam o local, afirmaram não trair a palavra de Deus em hipótese alguma. Entretanto, Violeta, com o seu ódio elevado e fome de diversão, os queimava vivos e enquanto os torturava, repetia as palavras “vou execrar qualquer resquício do cristianismo. Seus tolos, idiotas, marionetes dos falsos profetas e Deuses falsos!”

Após o pandemônio, Violeta chega ao altar sagrado, e lê as poderosas palavras cravadas na pedra, que se encontravam na mão de uma estátua de um anjo divino, chamado de Israfil: “Somente o filho daquele todo poderoso, quando retornar,

poderá fazer uso, uma única vez na história da humanidade”. Então, ela desenhou um pentagrama no chão, acendeu cinco velas e recitou os versos “Salve Satanás, Arcanjo Senhor”, primeiro em latim, e depois em enoquiano. Uma cortina preta de fumaça invadiu o local, com uma voz “vingue-se, pequena cria”, e um portal se abriu. Neste, avistava-se um lugar futurístico do século XXI, ensolarado, conhecido como João Pessoa, repleto de pecadores, igrejas, criminosos e corruptos. Para lá ela foi, e apareceu no meio do altar de uma antiga Igreja de arquitetura barroca conhecida como Igreja de São Francisco, que logo foi reduzida às cinzas. A partir de então, ela despertou as outras bruxas do Círculo Soberano Noturno, em seguida incendiou todas as igrejas e capelas restantes de João Pessoa. Assassinou os fiéis que ali estavam, junto dos padres, bispos e pastores protestantes. Com muito ódio vindo de um coração frio, ela origina A Nova Era das Trevas.

A bruxas da seita Círculo Soberano Noturno transitavam livremente pelas ruas. Em um dado momento, elas adentraram a um lugar repleto de artesãos, artistas e comerciantes deprimidos – O Mercado de Artesanato de Tambaú. O lugar foi invadido pelas bruxas da seita que, ao som das suas longas finas risadas vindas de suas bocas escancaradas, em meio às chamas da perdição que saía dos seus cajados, transformou o Mercado de Artesanato no Espaço Eco das Almas. Todos aqueles artistas e artesãos comerciantes foram obrigados a vender as suas almas. Eram criaturas ingênuas que não conseguiam viver dos seus trabalhos antes da Era das Trevas. Agora este lugar é repleto de espíritos amaldiçoados e gritos de desespero.

Com o manejo de forças sobrenaturais proibidas desde o início do século V, as bruxas reconstruíram a cidade de João Pessoa ao invocar criaturas e bestas como Belial, Behemoth, Beelzebub, Asmodeus e Lúcifer, ao som dos acordes dissonantes tocados por suas harpas e alaúdes, como os trítonos, para construir e inserir torres esguias, arcos entre as portas e gárgulas no altar dos monumentos e edifícios de João Ninguém. Juntas, em um coral tocado com maestria, repetiam as palavras, como um mantra “Bem-vindo ao ano zero, cidade de João Ninguém” em alto e bom som, para todos ouvirem. Este som despertou o surgimento dos espectros, vultos, ceifadores e cangaceiros infernais, entre tantos outros mortos que saíram da terra, para esculpir o mal.

Elas envenenaram a água dos rios e lagos. Do rio Jaguaribe à praia do Jacaré. Os animais que lá estavam tornaram-se bestas mortais, e os insetos tornaram-se pragas. A praia do Jacaré, um lugar onde as pessoas iam para ver o pôr do sol, tornou-se o Pântano da Morte. Um perigoso local onde imensos jacarés famintos e serpentes venenosas estilhaçam, torturam e execram os corajosos que lá se aventuram. Medusas e espectros tomam conta do local.

Violeta detectou a existência de uma comunidade acadêmica numa antiga universidade conhecida como Castelo Branco, conhecida como “Os Acadêmicos”. Havia, neste grupo, professores, pesquisadores, artistas, cientistas e monges que agiam em prol de uma sociedade melhor e mais livre, no passado. Eles tentavam



corrigir o erro que levou a cidade a ser castigada pela natureza. Contudo, ao chegar no recinto, Violeta os questionou se gostariam de aliar-se a ela, aprender o idioma enoquiano, para conjurar os rituais ocultos secretos e lançar feitiços naqueles que pecaram ao corromper a cidade no passado, os levando para a agonia eterna, primeiro pelas chamas da perdição, e em seguida o frio áspero nas veias. Os acadêmicos rejeitaram a proposta por divergências éticas e morais. Charboniere, com a sua ira, os chamou de idiotas e covardes, e atçou fogo ao apontar o seu cajado em todos os blocos universitários. Todos morreram queimados.

A tropa de bruxas continuou a queimar outras entidades e monumentos históricos enquanto passeavam pela cidade. Violeta buscava humanos de almas corroídas para persuadir e fazê-los tornar-se magos negros, em nome do mal. Nessa jornada, ela tornou-se uma peregrina que espalharia a palavra da desordem e anarquia, em plenos belíssimos discursos. Usou a sua inteligência hereditária para convencer aqueles sem esperança a se tornarem os seus guardas mágicos, em troca de proteção. Para Violeta, “filha do fogo não se queima” e assim ela convenceu vários a se juntar à sua causa. Violeta, então, atçou fogo também em escolas, atingindo as crianças que ali estavam aprendendo. Além disso, resumiu uma civilização indígena inteira em cinzas, deixando escapar, propositalmente, uma garota que atendia por Yara. Violeta achava que, um dia, Yara teria culhão para se tornar uma das mais destinadas bruxas de todos os tempos.

É por isso que Violeta é a Bruxa Ilusionista, que rege o poder do fogo e da ilusão. Possui os fracos e lidera um exército de almas perdidas, e agora reside no alto de um edifício no Altiplano, em um trono, ao lado de grandes gárgulas e um sino imenso. A tragédia aconteceu, a cidade encontra-se em chamas e ruínas, e aparentemente não restou esperança alguma.

LEGENDA

●
 Figura 72
 Logotipo do
 Círculo Soberano
 Noturno. Criado
 exclusivamente
 para esta
 dissertação de
 Mestrado.

Giovanni L.
 Costa, 2022

II. II

João Ninguém e as Guerreiras Estelares

Após muito tempo em um cenário sem esperanças, três pontos de luz foram avistos por um velhinho, da janela da sua casa, em meio ao infinito céu escuro. Eram estrelas cadentes brilhosas, de cores diferentes. Sete minutos após as estrelas sumirem, um terremoto foi sentido por todos os habitantes e criaturas. O sino do altar de Violeta vibrou, e uma estranha atmosfera ecoava em João Ninguém. Entre neblinas e cortinas de fumaças.

No passado, um grande monumento conhecido como A Estação, foi projetado por um renomado arquiteto e construído próximo de um farol. O lugar foi construído sem a devida aprovação dos antigos “acadêmicos”, e isto resultou em uma devastação natural, sem precedentes, devido à fertilidade do terreno. O Farol do Cabo Branco, que simbolizava o ponto oriental das Américas, foi rebatizado de Farol do Precipício. Após a demolição catastrófica, restaram apenas ruínas ao redor.

Durante os anos 1500, houve uma guerra entre holandeses, portugueses, escravos africanos e tribos indígenas. Nesse período, havia um grupo de magos e alquimistas mestiços que praticavam magia exclusivamente para o bem. Eles salvavam as pessoas de criminosos e saqueadores. Era uma seita chamada O Círculo Divino Astral, que acreditava no poder, força e energia vindas das constelações. Para eles, cada ser possui uma constelação oculta: Taurus, Crater, Aquarius, Aries, Hydrus, Andrômeda, Draco, Orion, Cancer, Vulpecula, Centaurus e Sagittarius. Quando o ser obtém conhecimento da sua constelação, uma grande força interior é revelada. O grupo era composto por alguns camponeses, escravos africanos, índios e nômades que se uniram à causa sob a liderança de um homem chamado Augusto I. Logo, eles se tornaram magos e alquimistas que agiam em prol do bem.

No decorrer do século XV e início do século XVI, eles haviam construído pequenos templos para saudações serem executados em noites estreladas. Esses templos situavam-se no altar de montanhas, em uma região conhecida como Altiplano. Entretanto, a seita foi caçada e perseguida pelo governo imperial em meados dos anos 1600. Muitos membros foram vencidos, execrados e mortos. O governo acusava os membros de servidores da besta de mentirosos, e que não precisavam de mais nenhum poder, exceto o da Igreja Católica. Os guardas reais, em seguida, destruíram os templos considerados pagãos, e logo autorizaram a construção de igrejas e monumentos em cima destes.

Para escapar da perseguição, alguns magos e alquimistas, junto ao líder Augusto I, construíram uma caverna secreta por baixo do Farol do Cabo Branco,

que batizaram de Núcleo Secreto Abiarap, e para lá fugiram, se esconderam e viveram por muito tempo, até serem descobertos por três jovens garotas no século XXI, aproximadamente 400 depois.

No núcleo, há uma cidade subterrânea construída pelos estelares aos moldes steampunk, e lá existem residências, comércios de armas brancas mágicas, praças, parques, adegas, escola de magias elementares, restaurantes e muitos habitantes – famílias, crianças e animais. Lá residem os descendentes ancestrais dos anciãos – camponeses, índios, nômades e escravos –, que se juntaram à seita na Antiguidade.

Esses anciãos mestiços são os que sobreviveram à perseguição e ataque da guarda real. Durante os séculos, os ensinamentos foram passados de geração para geração. Abiarap é um lugar mágico e alternativo, com uma tecnologia movida a engrenagens, máquinas a vapor e construções em madeira. É um lugar longe de qualquer tipo de segregação social, a verdadeira sociedade alternativa, onde todas as raças se unem à seita estelar e lutam em prol da solidariedade e igualdade.

Um território onde os habitantes se alimentam pelos ricos nutrientes vegetais encontrados nas raras plantas do mundo subterrâneo, onde as corujas cegas são mensageiras da vida e da morte, e avisam sobre possíveis ameaças e má presságios. colonização do século XVI.

Ayana é uma jovem professora de línguas e religiões. Intelectual, ela tem conhecimento de quase todos os povos, tribos, mitos, religiões e idiomas do mundo, porém apenas suspeitava da existência de um núcleo secreto subterrâneo. Ela se comunica com os mortos, e relaciona-se de maneira intrínseca com o plano espiritual.

Os seus pais faleceram ainda durante a sua infância, de bala perdida, enquanto caminhavam na Margem de uma praia. Com a tragédia, ela foi adotada, posteriormente, por uma família envolvida em projetos sociais e crashes. Decidiu dedicar a sua vida aos estudos e pesquisas sobre línguas, religiões, mitos e folclore. Aos vinte e cinco, saiu da casa dos pais adotivos para viver sozinha, tornou-se professor universitária e após quatro anos abriu uma escola. A escola foi atacada covardemente por ceifadores e cangaceiros infernais, e a maior parte dos seus alunos morreram de forma injusta. Além disso, a universidade também foi queimada.

No núcleo, ela aprendeu como conjurar entidades folclóricas: Curupira; Saci; Mula sem Cabeça, dentre outros. As suas armas são os livros e o seu bastão mágico. Ela estuda e aprende os maiores e mais mortais feitiços elementais: fogo, água, ar, terra. Após a bateria de exames, obteve o título “A Necromante Estelar de Cancer: Ayana - A Guardiã da Esperança”. Ela engana os inimigos ao se passar por eles, e resgata a alma daqueles que perderam.

Jafari é uma dócil jovem sedenta por conhecimento. Costuma até sorrir para os inimigos antes de detê-los. Com a sua chegada no núcleo, ajudou a construir, com a ajuda de Yara, uma biblioteca para ensinar cultura ao povo. Uma forma de homenagear os que se foram.

Após o rigoroso treinamento chancelado pelo mago estelar Augusto VII, as três jovens partiram para a cidade alta, João Ninguém, e foram desvendar os mistérios que levaram a cidade a receber entidades ocultas; foram salvar as vítimas ainda não corrompidas; e deter as bruxas e honrar o legado das suas linhagens, famílias e ancestrais que foram mortos.

Na jornada, elas descobriram outros lugares e fortalezas onde vivem outros povos: o Forte de Cabedelo, lugar onde residem híbridos antropomorfos conhecidos como Lycans (Lobisomens) e kitsunes (mulheres raposas); a Vale da Areia Dourada, uma zona protegida por um paladino que atende por Dom Felipe III; o Império de Intermares, zona onde os ex-surfistas construíram uma associação de lutadores marciais de Taekwondo e montaram barreiras de proteção contra ameaças; a Vila da Penha, um vilarejo repleto de criaturas domesticadas por um senhor conhecido como José Ramalho.

Durante a jornada, após infinitas lutas contra espectros, ceifadores, bruxas, espíritos e zumbis, as garotas se reuniram em uma casa abandonada próximo do Rio Jaguaribe. Ofegantes, elas não entendiam por que as criaturas não paravam de vir. Então Yara traçou um plano. Estabeleceu que cada uma das guerreiras iria tentar uma aliança com um dos impérios encontrados no caminho, para evitar que João Ninguém se tornasse um purgatório. Dessa forma, elas iriam se separar em busca de ajuda. Scarlet se encarregou de firmar um diálogo com Sayonara, a líder das Kitsunes. Yara, com o Paladino Dom Felipe III, do Vale da Areia Dourada. E Ayana, de ir buscar ajuda na Vila da Penha.

Contudo, logo depois de saírem da casa, as três depararam-se com pétalas de rosas sangrentas sendo trazidos por uma estranha ventania com um aroma forte de flores de campo. Ao olharem, avistaram a silhueta de uma estranha garota e um gato caminhando em direção ao Núcleo.

II A dança do amanhã, o olhar de águia e o sorriso da morte

Certo dia, uma jovem garota estava perdida em um cenário noturno de João Ninguém. O mundo estava acabando, mas por alguma razão, a garota dançava em meio às chuvas que caíam naquelas noites frias. Ela era furtiva, ágil e astuta. Sempre que possível, corria de becos em becos para se esconder, mas nunca perdia a oportunidade de praticar os seus passos dançantes. Esta garota, de roupa vermelha e olhos verdes, se chama Scarlet.

Scarlet é uma artista plástica e dançarina do ventre, mas que ganhava a vida enquanto atendente do bar Doce Drink. Carismática, dócil e sempre sorridente, ela transmitia esperança em seu olhar. Sempre fazia amizades com os seus clientes, e costumava presentear o seu amado noivo com grandes pinturas feitas com tinta óleo. Ela estava trabalhando no bar no dia do anúncio do Ano Zero feito pelas bruxas. Logo, viu as pessoas correrem em direção à porta de saída do bar. Scarlet, assim que

saiu do local, avistou um escuro céu noturno e logo foi contatar o seu noivo, mas sem sucesso. Não demorou muito para Cristina, uma amiga de longa data, dar a notícia da trágica morte dos seus pais na Universidade do Castelo Branco. Devastada pela morte cruel e sem misericórdia dos pais, e pelo suposto desaparecimento do seu noivo, ela saiu em busca de respostas. Enquanto caminhava pela rua, notava que não havia mais ninguém na cidade. Todos estavam escondidos em suas casas, rezando pela noite eterna invernal passar. Havia casas queimadas, e os esgotos repletos de pessoas com medo da morte, se alimentando de ratos e insetos. Ainda assim, continuou a sua busca por respostas, e dançava, ao imaginar belíssimas canções latinas, de Lambada (Kaoma, 1989) à Malagueña Salerosa (Los Ponchos, 1969).

No caminho, próximo do “Espaço Eco das Almas”, ela encontrou mais outras duas garotas. Uma esbelta mulher que transmitia dureza em seu olhar, Yara, e a outra, sorridente, vestida com um elegante blazer de cor preta e amarelo, Ayane.

A primeira, Yara, é descendente por parte de mãe dos índios das tribos Tupi Potiguara, que foram caçados pelos colonizadores e pelo governo, ao longo dos séculos, e por parte de pai dos escandinavos nórdicos europeus. Quando criança, viveu numa comunidade escondida da civilização, onde aprendeu, com a mãe Thayná Maíra, muito sobre os seus princípios éticos e morais, além da caça e técnicas de sobrevivência. Yara tornou-se independente muito cedo. Ela costumava resolver os seus problemas de maneira objetiva e consistente. Na ausência do seu pai, que faleceu devido a uma doença degenerativa durante a sua adolescência, ela já representava a força protetora da família.

Yara, na sua adolescência, viajou para a capital com fins de estudar arquitetura e se tornar uma projetista. Porém, após os incêndios se iniciarem na cidade, voltou para a sua toca de origem, e ao chegar, uma cena entristecedora ela presenciou: deparou-se com uma pilha de corpos queimados estilhaçados no chão, incluindo a sua mãe. Yara, colocou o pé numa tábuca, olhou para os céus e no franzir da sua testa e olhos espremidos, prometeu a si própria honrar o legado da sua mãe. Usou as habilidades aprendidas na sua infância para sobreviver após o apocalipse, e sozinha, tornou-se uma andarilha.

A outra jovem, Ayana, é uma célebre professora de línguas e religiões. Intelectual, ela tem conhecimento de quase todos os povos, tribos, mitos e religiões do mundo. Ela se comunica com os mortos, e relaciona-se de maneira intrínseca com o plano espiritual. Os seus pais faleceram ainda durante a sua infância, de bala perdida, enquanto caminhavam na margem de uma praia. Com a tragédia, ela foi adotada, mais tarde, por uma família envolvida em projetos sociais e crashes. Decidiu dedicar a sua vida aos estudos e pesquisas sobre línguas, religiões, mitos e folclore. Aos 25 anos, saiu da casa dos pais adotivos para viver sozinha, tornou-se professora universitária e após quatro anos abriu uma escola. A escola foi atacada covardemente por ceifadores e cangaceiros infernais, e a maior parte dos seus alunos morreu de forma injusta. Além disso, a universidade também foi queimada.

Scarlet, ao escolher as outras duas, percebeu que estaria mais segura, pois eram outras garotas sobreviventes mas que sabiam lutar artes marciais. Enquanto Yara segurava o seu arco, Ayane tinha um bastão, que dizia gerar magias elementais. Ao mesmo tempo, percebeu que o humor de Yara é introvertido, e possui uma aura misteriosa. Já Ayane, com a sua simpatia, espalha alegria por onde passa, não perdendo a oportunidade de fazer alguma piada com algum monstro ou criatura, sempre que possível.

Juntas, em meio ao cenário pós-apocalíptico de João Ninguém, exploravam as ruínas do Farol do Precipício na noite em que as três estrelas figuraram na escuridão do céu. As três perderam os seus pais, e de uma forma ou de outra, sobreviveriam, com muito esforço, às criaturas de João Ninguém. Yara foi a primeira a avistar três símbolos luminosos: uma lança verde esmeralda, um bastão de cor dourada e uma flecha azul cristal, em uma parede de uma suposta caverna. Logo, o verde esmeralda foi atraído por Scarlet, a garota mais ágil. O azul por Yara, a mais destemida. O amarelo cristal, por Ayana, a mais culta. E as portas se abriram.

Quando as portas se abriram, Ayane não pôde conter o seu fascínio, pois o que ela lia em seus livros acabou se concretizando, acerca de uma antiga civilização viver por debaixo de João Ninguém. A caverna se chama “O Núcleo Secreto de Abiarap” e lá reside uma antiga classe de magos supostamente extinta há exatos 437 anos.

Havia lá um senhor que atende por Augusto VII, que atualizou as meninas acerca do Núcleo Secreto de Abiarap, e justificou por qual razão sempre se mantiveram sob sigilo total. O motivo era que as pessoas não estavam preparadas para assimilar a existência de magos e alquimistas estelares que acreditavam na energia vinda das estrelas. As pessoas já tinham as suas crenças, e caso a seita fosse descoberta, a seita seria, mais uma vez caçada, e desta vez, extinta permanentemente. No entanto, Augusto VII sabia que, um dia, divindades estelares iriam surgir para construir uma ponte entre os dois mundos e salvar João Ninguém da desordem. Logo, quando as três luzes brilharam no céu, o Senhor provocou um tremor através do seu cajado mágico, para proclamar o início da Era Sublime e o começo do fim da Era das Trevas.

Ao explorarem o Núcleo, as três se separaram para conhecê-lo com mais profundidade. Scarlet, no entanto, deixou no mínimo seis homens magos apaixonados, e de maneira indireta. Com o seu jeito de garota adocicada, meiga e vestidos vermelhos, ela fez o coração de Augusto VII saltitar. No entanto, ela logo deixou claro que não tinha interesse, e enfatizou a busca por seu grande amor.

Ayane visitou as bibliotecas e escolas que ali tinham sido construídas e instaladas. Não demorou muito para entreter todas aquelas crianças. O seu maior passatempo no Núcleo se tornou ler histórias mitológicas para aqueles pequenos aprendizes de magia.

Yara decidiu andar pelas margens do núcleo e pensar. Para uma mulher de poucas palavras, conseguiu até esbanjar um sorriso com os lábios ao olhar, de longe

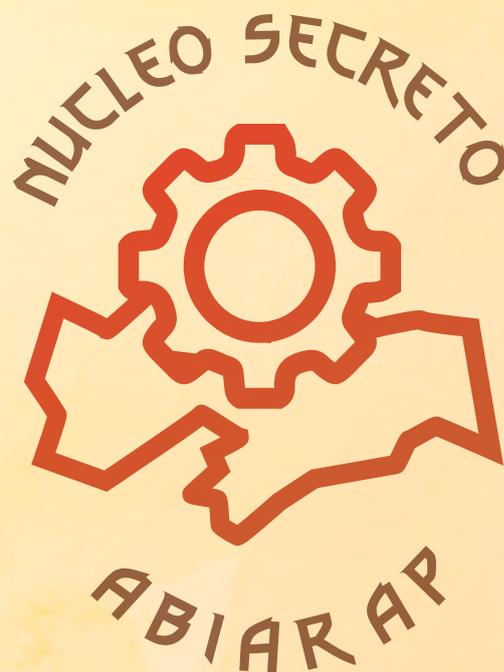
e com os braços cruzados e encostada na parede, para aqueles civis se entretendo no Núcleo, ouvindo Maracatu Atômico (Chico Science & Nação Zumbi, 1996). Augusto VII a procurou. Por alguma razão, via nela a peça de xadrez que faltava para a sua mesa de guerra. Após os dois darem uma volta pelo Núcleo, ele a convidou para ser o seu braço direito no planejamento das missões e no conselho. Porém, com a condição que a sua função, como conselheira, seria segredo, e que as outras duas garotas parceiras não podiam descobrir, por enquanto. Augusto VII disse ter alguns planos sigilosos que envolviam alguns experimentos com criaturas, com a finalidade de construir uma fórmula para a imortalidade e perguntou se Yara estaria disposta a capturar, para ele, uma garota de cabelos rosados que costumava andar com uma gata, próximo da região central da cidade de João Ninguém.

Após conhecerem o Núcleo e explorarem com afinco, as três foram reunidas no salão pleno situado no Centro do Núcleo, de frente à poltrona que estava sentado Augusto VII e o seu cajado magistral. O senhor disse que as três iriam iniciar um intenso treinamento arduo de cinco anos de duração. A partir deste treinamento, cada uma das três seria nomeada com uma classe de guerra, seriam portadoras de um poder oculto estelar de uma constelação específica, e que poderiam voltar para a cidade alta para defender os injustiçados e salvar o mundo.

Scarlet, que havia sido atraída pela lança verde esmeralda, tornou-se a Dançarina Guerreira – título entregue pelos anciãos do Abiarap. Logo tornou-se a Guerreira Estelar de Áries: Scarlet L. Costa – A Guardiã das Almas. O seu treinamento foi duro, porém divertido. Ela precisava transformar os seus passos dançantes em campos de força. As suas danças se tornaram armas. Com os seus passos, ela silenciava o poder mágico dos inimigos. Já a sua lança emite um poder que suga a alma dessas criaturas. Dominar a lança foi a tarefa mais difícil do seu treinamento. Ela precisava subir cordas, fortalecer os seus músculos e praticar sequências de Kung Fu tradicional Shaolin do Norte, ensinados pelo Mestre/ monge e alquimista Paulo Myzaki.

A outra jovem, Yara, atraída pela flecha azul cristal, tornou-se a Arqueira de Guerra. A Caçadora Estelar de Sagitarius. Yara não teve muita dificuldade com o seu treinamento. Ela já era uma caçadora, não teve tantas dificuldades em se concentrar e manejar o arco. No entanto, a sua arma precisava conectar-se com a sua constelação de origem para emitir o poder elemental mágico da luz. O Arco de Cristal é mais pesado que o de madeira, porém útil e funcional. Com ele, ela dispara flechas divinas que iluminam os lugares e aprisiona os inimigos em barreiras de luz. Através do treinamento, ela aprendeu a relacionar-se com o elemento água, e em momentos de profunda concentração, provoca tsunamis.

Após o treinamento de Scarlet e Yara, elas andaram até as residências que foram entregues quando chegaram no Núcleo. No caminho, conversaram sobre a intensidade do treino e o quanto elas estão se sentindo fortes. Scarlet não perdeu a oportunidade de falar que não precisa de razão para fazer o bem, e que simplesmente



irá subir para a cidade alta com toda garra e coragem necessária. Yara, com o seu olhar sério, a chamou de imprudente e ingênua e disse que ninguém poderia sair do Núcleo sem ao menos fazer um plano A, B e C. Não foi com sorrisos que Scarlet reagiu à Yara, por sinal. No auge da sua fala, repleta de frases faladas em tons altos, perguntou para a sua companheira “qual o seu problema?!”. Yara, deu de ombros e continuou caminhando, deixando Scarlet resmungar sozinha.

Quando as duas chegaram em casa, perceberam que Ayane não estava presente. A sua cama estava vazia. E não havia sinais dela. Ao olharem para o breu, próximo da porta, vinha das profundezas uma criatura que mais parecia uma caveira, encapuzada, sorridente e de blazer... amarelo? Yara foi a primeira a segurar o seu arco e preparar a sua flecha, e antes de disparar, Scarlet apareceu em sua frente afirmando “Não atire, essa é a Ayane!”. Após um minuto de silêncio, a caveira transforma-se em Ayane Jafari, e ela tem uma crise de risos “Deveria ver como que estava a cara de vocês duas (risos)”. Ao ser questionada, por ambas, do que se tratava isso tudo, Ayane disse que durante o seu treinamento, se tornou a Maga de Guerra – A Necromante de Draco –, e que uma das habilidades era transitar entre o mundo dos vivos e dos mortos, assim como transformar em espectro da morte, sempre que quisesse. Assim, poderia enganar os inimigos ao se passar por eles.

O treinamento de Ayane foi intenso, profundo e diferente. Ela precisou lidar com entidades desconhecidas até pelos alquimistas do Núcleo. Mesclou o

LEGENDA



Figura 73
Logotipo do
Núcleo Secreto
Abiarap. Criado
exclusivamente
para esta
dissertação de
Mestrado.

Giovanni L.
Costa, 2022

conhecimento adquirido pelos livros que leu, no decorrer da sua vida, com o treinamento insano dado por Augusto VII. Não se sabe ainda qual é o potencial máximo do poder de Ayane, nem pela própria. Mas se sabe que ela aprendeu a conjurar entidades folclóricas: Curupira; Saci; Mula sem Cabeça, dentre outros. Jafari diz que precisou enfrentar cada uma destas entidades para poder domá-las. Além disso, disse que, precisou caminhar no vale das sombras e da morte e enfrentar bestas feras. De arcanjos caídos à guardas do inferno. O responsável por ensiná-la fazê-la transitar entre o universo dos espíritos e dos vivos foi o seu instrutor e mago negro Américo Amaral.

Após a longa explicação acerca da sua condição, Ayane acenou para elas e saiu novamente. Disse que iria negociar com Augusto VII a construção de uma escola para ensinar cultura ao povo, e até perguntou se Yara ajudaria a projetar a escola, na condição de arquiteta. Yara respondeu que sim, desde que não atrapalhasse os seus planos na cidade alta.

As três jovens partiram para a cidade alta, João Ninguém, e foram desvendar os mistérios que levaram a cidade a receber entidades ocultas, salvar as vítimas ainda não corrompidas, deter as bruxas e honrar o legado das suas linhagens, famílias e ancestrais que foram mortos.

Na jornada, elas descobriram outros lugares e fortalezas onde vivem outros povos: o Forte de Cabedelo, lugar onde residem híbridos antropomorfos conhecidos como Lycans (Lobisomens) e kitsunes (mulheres raposas); a Vale da Areia Dourada, uma zona protegida por um paladino que atende por Dom Felipe III; o Império de Intermares, zona onde os ex-surfistas construíram uma associação de lutadores marciais de Taekwondo e montaram barreiras de proteção contra ameaças; a Vila da Penha, um vilarejo repleto de criaturas domesticadas por um senhor conhecido como José Ramalho. Cinco anos se passaram, e agora, a cidade se encontra devastada e repleta de segregações feudais.

Durante a jornada, após infinitas lutas contra espectros, ceifadores, bruxas, espíritos e zumbis, as garotas se reuniram em uma casa abandonada próximo do Rio Jaguaribe. Ofegantes, elas não entendiam por que as criaturas não paravam de vir. Então Yara traçou um plano. Estabeleceu que cada uma das guerreiras iria tentar uma aliança com um dos impérios encontrados no caminho, para evitar que João Ninguém se tornasse um purgatório. Dessa forma, elas iriam se separar em busca de ajuda. Scarlet se encarregou de firmar um diálogo com Sayonara, a líder das Kitsunes. Yara, com o Paladino Dom Felipe III, do Vale da Areia Dourada. E Ayana, de ir buscar ajuda na Vila da Penha.

Contudo, logo depois de saírem da casa, as três depararam-se com pétalas de rosas sangrentas sendo trazidos por uma estranha ventania com um aroma forte de flores de campo. Ao olharem, avistaram a silhueta de uma estranha garota e um gato caminhando em direção ao Núcleo. Yara se aproximou e disse que iria cuidar da criatura sozinha...

II.III

João Ninguém e as Pétalas Sangrentas



Ao chegar ao Porto de Cabedelo, numa cidade gótica, uma garota que atende por Rose Vlad Isabel e a sua gata Luna andaram por semanas numa estrada sem rumo. Enquanto passeavam, elas visitavam casas que viam pelo caminho. Ao tocar a cigarra de um desses lares, ela aguardava ser convidada, pois achava falta de educação se adentrar ao recinto dos outros, sem a devida permissão. Mas Rose tinha a aparência de uma jovem indefesa, ingênua e pura. Os seus cabelos são de tons rosados e avermelhados, como as mais doces das goiabas. De tão meiga que ela é, as suas bochechas logo alteram de cor em situações embaraçosas, ficam vermelhas. O que ela tem de tímida, tem de imprevisível. Ela tem uma queda por garotas, e ao ser trombada, de frente, por outra garota, que atende por Lúcia, escondida em sua casa das terríveis criaturas da noite, Rose disse, ao bater na porta “estou tão perdida, poderiam me ajudar?”. A pobre garota, que precisou convencer os outros e até discutiu, entre palavras de baixo calão e xingamentos, numa briga feia, acerca da inocência da dócil Rose, voltou à porta e finalmente convidou a usurpadora para entrar.

Rose, ao entrar na casa, logo olhou para todos aqueles humanos. Primeiramente, roubou um beijo da garota que a convidou para entrar, a agradecendo, e perguntou se ela gostaria de ser acariciada. Com nojo, Lúcia logo se afastou, a chamou de pervertida. Rose, por sua vez, perguntou se o seu perfume era gostoso. Lúcia a

LEGENDA

Figura 74
Desenho a grafite
do Teatro das
Rosas Profanas.

Giovanni L.
Costa, 2020

alertou que se ela continuasse assim, iria expulsá-la do recinto. Rose, então, chora, senta-se no chão e encosta-se na parede, enquanto alisava a cabeça de Luna, que se encontrava no seu colo.

Lúcia ficou levemente assustada, e achou que a situação estava sob controle. Todos foram dormir em seus colchões, naquela noite invernal de sábado. Pois a casa abrigava uma série de sobreviventes refugiados que haviam escapado das pragas infernais do Pântano do Jacaré da Morte.

Logo após a meia noite, Lúcia escutou um barulho, e ao levantar-se, ela se depara com uma criatura de asas vermelhas encasulada, imensa, olhando para ela, como uma estátua. Lentamente, esta criatura mexe os olhos e emite um som de língua se mexendo. De perto, Lúcia notou que se tratava de Rose e sua gata, ao lado, com os olhos amarelos arregalados, e um líquido efervescente vermelho saía daqueles lábios. Um cheiro intenso de magnólia foi espalhado pelo local, e muitos não se levantaram mais, apenas tossiram. Rose logo abriu as suas belíssimas asas, agarrou a garota, que já estava próxima de desmaiar, a beijou e arrancou a sua língua para fora do corpo. Lambeu o sangue por volta do seu rosto, e em seguida sacudiu o corpo morto para longe. O mesmo fez com os outros corpos. Enquanto espancava, torturava, molestava e lambia as vítimas, Luna olhava atentamente os olhos daqueles que ainda estavam desacordados sendo massacrados vivos. Rose brincava de amarelinha, enquanto pulava por cima dos corpos. A diversão nunca acabava.

Após terminar o serviço, Rose tirou a sua roupa, olhou para a lua, daquela mórbida e saborosa noite, e pensou em cinquenta e duas maneiras de assassinar uma pessoa, e que apenas faltavam quatro formas. A casa tinha uma banheira, e isso a fez lembrar, vagamente, flashes de memória do seu antigo lar, no castelo romeno de seu pai. Nua, ela foi andando até a banheira e encheu, ao invés de água, de sangue, especificamente de Lúcia. Lá estava Rose banhando-se com sangue e brincando com a sua gata, enquanto assobiava os acordes dissonantes da sinfonia de Bach “Pequena Fuga em Sol Menor”.

Ao terminar o banho, Rose pôs a sua roupa, cheia de sangue fresco, na caixa d’água da casa. Após buscar os mantimentos de limpeza, ela se divertia ao passar sabão, água sanitária e alvejante. Como não saborear os prazeres da vida? Ela, agora enxuta e com roupas limpas, saiu da casa com a sua eterna companheira de viagem, Luna, e continuou a caminhar em busca do que nem ela sabia, passando de casa em casa e repetindo a mesma receita de bolo.

Após semanas desde a sua chegada no Porto, Rose finalmente chegou em um lugar onde sentiu a aura astral. Aquele lugar era um teatro, no centro da cidade, um monumento histórico e patrimônio público, conhecido como o Teatro Santa Rosa. Era um lugar onde as pessoas assistiam peças para se entreterem após uma longa semana de trabalho. Eram apresentações inspiradas em romances, contos e fábulas da Tragédia britânica do Rei Lear, vide o legendário Shakespeare ao preciosismo

literário, vulgo Dom Casmurro, de Machado de Assis.

Enquanto Rose observava o local, olhava pela janela para todas as pessoas que ali estavam, aplaudindo a peça “A Divina Comédia”, de Dante Alighieri. As pessoas que moravam aproximadamente na região, no centro e na Torre, que era um bairro próximo das redondezas, refugiaram-se no histórico teatro. Em contrapartida, as pessoas que ali estavam resolveram se entreter, ao estipular ensaio de peças inspiradas na literatura mundial, enquanto o mundo lá fora se acabava. Enquanto Dante descia os andares do inferno, na peça, uma batida na porta foi ouvida pelas pessoas. Era apenas uma garotinha tímida com a sua gata no colo, chorando por ajuda. “Deixem-me entrar, por favor”.

Do nada, quase todos adoeceram de maneira agonizante e morreram lentamente, enquanto iam perdendo os sentidos, aos berros e gritos. As árvores próximas do local morreram, e agora só restavam pétalas mortas. Rose infestou aquele lugar do seu líquido viscoso, vide esperma, tamanha foi sua devoração de saturno perante aquelas pobres criaturas esperançosas. O seu orgasmo foi magistral. Comemorou, aos prantos, a morte daqueles que a encararam, e até dançou valsa com os cadáveres. Logo em seguida, chorou, arrependida de culpa, por ter devorado lentamente ao lambar o delicioso e succulento sangue na pele dos meros mortais.

O teatro tornou-se um lugar repleto de tragédias e comédias, no maior estilo Commedia Dell’ Arte, e passou a ser chamado por ela de Teatro das Pétalas Sangrentas. Nos aposentos, havia uma vitrola com uma coleção de discos em vinil, de clássicas sinfonias de Wolfgang A. Mozart, Ludwig Van Beethoven, Richard Wagner e Johann Sebastian Bach. Como não se emocionar?

Mas ao bisbilhotar aquela coleção de LPs, ela deparou-se com a musicalidade brasileira em Flagra, a pérola brasileira de Rita Lee, pois a canção Cor de Rosa Choque a emocionou. A canção a fez cantar em tons altos, agudos, o verso “não me provoque, é cor de rosa choque”. Mas não foi apenas com as vindouras canções referentes aos movimentos transcendentos gestuais de um ser humano com outro, vide as letras de Rita Lee, que Rose conheceu. Ela pesquisou fundo daquele sebo, e descobriu a banda Mutantes, com as faixas Balada do Louco e Ave Lúcifer. Também se apaixonou pela riquíssima balada Maluco Beleza, do eterno Raul Seixas. As noites no teatro eram animadas, com direito a sangue sem fim e trilhas sonoras de cair o queixo.

O Teatro das Pétalas Sangrentas tornou-se o seu lar. Por ser um lugar escuro, ela fechou as janelas com pedaços de tábua e as parafusou, utilizando a mão que ela dilacerou de um homem que estava morto nos seus pés. Rose se queima com o excesso de sol, por isso é tão branca, embora João Ninguém não tivesse mais sol. Quando todos os corpos foram drasticamente drenados por ela, Rose percebeu que precisava de mais. Logo, com o seu charme sensual, seduziu outras mulheres para o teatro, as que se encontravam em desventuras astrais perante as criaturas de João Ninguém.

A garota se chamava Maria, e estava, no momento, fugindo de um cangaiceiro infernal. Rose, com a sua benevolência, a salvou deste ser de chapéu que mais parecia uma criatura possuída por demônios, vinda das profundezas do inferno. E levou Maria para o seu teatro. No caminho, a questionou sobre o seu perfume. Maria, ainda ofegante e confusa, não entendeu bem a pergunta. Mas entendeu bem o recado quando chegou ao teatro e viu todos aqueles corpos no chão. O mais estranho é que os corpos não cheiravam a podridão, e sim, a flores do campo. Maria, nesse minuto, olhou para trás para ir embora daquele lugar insalubre e insólito, mas as portas já estavam fechadas.

Rose abriu as suas fabulosas asas, e em seguida as fechou para dentro por si, como um casulo. Ela pausou o olhar em Maria, sem piscar, e ficou parada ali por horas, enquanto Maria corria, buscando uma saída. Percebeu que as janelas estavam cobertas por pedaços de madeiras parafusadas. No ápice do seu cansaço, tropeçou pelo corpo de um homem dilacerado, com os braços para fora. Tudo o que Maria sentia era repulsa, nojo, medo e desespero.

No momento em que Maria olha, o casulo já não estava mais ali, apenas as neblinas em meio à escuridão daquele teatro. Logo, ouviu uma voz se ela gostaria de brincar de esconde esconde, e a música Runaway de Del Shannon começa a ser tocada. Maria, com o seu desespero elevado de maneira magistral, grita “o que você quer comigo?, sua criatura maluca pervertida?”, - “eu quero brincar com você, você não quer brincar comigo? eu vou chorar...”, responde Rose. Naquele momento, Maria faz uma retrospectiva da sua vida. Lembra do seu pai, mãe, irmão e amigos, e finalmente diz adeus, e que infelizmente, não irá conseguir os reencontrar. A sua hora, para ela, havia chegado, pois estava próxima da morte, presa em um lugar repleto de mortos molestados e ensanguentados.

No ápice dos acordes da canção Like A Virgin (Madonna, 1984) Rose saiu da escuridão e beijou Maria, que logo em seguida desmaiou, e acordou acorrentada nos fundos do teatro, numa sala por trás das cortinas. A música do momento em que Maria acordou era Mudanças (Vanusa, 1979). Maria, não ouvia outra coisa a não ser os versos “Não tenho tempo pra vida - Que grita dentro de mim - Me libertar”, no contexto da açucarada voz de Vanusa, sendo cantada ao mesmo tempo por Rose. A lista de reprodução não parava, e Rose costumava trocar os discos conforme o seu humor variava: de Vanusa, ela alterou para o lirismo juvenil oriundo da voz de Paulo Ricardo, vulgo olhar 43 (RPM, 1985), e com os versos “É perigoso o seu sorriso - É um sorriso, assim, jocoso, impreciso - Diria misterioso, indecifrável - Riso de mulher”. E depois, cantou os versos “Ói, ói o mal - Vem de braços e abraços com o bem - Num romance astral - Amém.....” da música Trem das Sete, de Raul Seixas. Quanto mais músicas Maria ouvia, maior o seu desespero.

Rose tornou Maria o seu maior passatempo. Ela conversava sobre a sua vida, os seus sonhos e em seguida alimentava-se dela drenando o seu sangue, pelo pescoço. Maria pedia misericórdia e pelo amor de Deus, que Rose a deixasse ir em-

bora. Mas Rose, com o seu humor insano, apenas ria, e colocava o som Erguei as Mãos, do célebre Padre Marcelo Rossi, para tocar, seguida de Lua de Cristal (Xuxa, 1990) e Menina Veneno (Ritchie, 1883).

No entanto, elas tornaram-se amigas, ao menos na perspectiva de Rose, que abria o seu coração constantemente para ela. Já por parte de Maria, com o passar do tempo, ficou perturbada, doente e desesperançosa. E as músicas não paravam. De Padre Marcelo Rossi, os ritmos alternavam-se entre o pop radiofônico de Kate Perry com Kissed the Girl, a Cazuzza, com “Faz Parte do Meu Show”. Passando por Pulsos, dos Titãs, a Vamos Pulá, dos irmãos Sandy & Júnior. Aliás, Rose sentiu-se rica de cultura popular. Ela desfilava na passarela, com a mão na cintura, do teatro amiúde ao som de Banho de Lua (Mutantes, 1969). Tirava as suas roupas ensanguentadas, e sentia a brisa noturna enquanto ouvia e cantava Nymphetamine Fix (Cradle of Filth, 2004). Automutilação e cortes ela praticava, para depois lamber, ao som de Pulsos (Pitty, 2007), enquanto ouvia os versos “E um dia se atreveu a olhar pro alto - Tinha um céu, mas não era azul - No cansaço de tentar, quis desistir - Se é coragem, eu não sei”. Oferecia o seu sangue para Maria chupar, porém negava “deixe-me em paz, por favor”. No entanto, ela esfregava na boca contra a sua própria vontade. Mas Maria costumava iniciar uma série de vômitos ali, em sua própria roupa, e cuspia.

Embora não houvesse indícios de que Maria pudesse tornar-se livre das garas e dentes afiados da garota de cabelo rosa, passou a tentar compreendê-la. Rose, quando de humor leve, abria o seu coração para Maria. Ela contou que não lembra muito da sua infância, mas lembra de flashes de espancamento pelo pai, Vlad. Contou também sobre as suas antigas namoradas, e o quão triste foi ter que assassiná-las, mas que com Maria seria diferente.

E na calada da noite, ao som de Mein Herz Brennt (Rammstein, 2001), Luna misteriosamente se afastou e correu até o portão do teatro. Em meio à declaração de amor que Rosa recitava para Maria, uma misteriosa bruxa que atende por Lavanda entrou no teatro, ao arrambar a porta com magias elementais do fogo. Rose logo pergunta para Lavanda por qual razão ela não tem os bons modos e não espera ser convidada. Perguntou, depois, se ela não viu que um encontro amoroso estava acontecendo naquele momento, e seria falta de bom senso atrapalhar. Disse, inclusive, que se Lavanda quisesse, poderia fazer parte da relação, posteriormente. Mas Lavanda, com os passos devagar, olha atentamente para Rose e percebe que ela não é humana. Coloca as mãos no queixo, franze a testa, e questiona por qual razão aquela criatura estava ali, já que não fazia parte dos planos de Violeta trazer uma Vampira para João Ninguém. Maria deixa escapar um grito, e Lavanda ameaça queimar o teatro e assassinar aquela gata, caso não receba como moeda de troca a pobre escrava que estava ali acorrentada.

Maria, aos berros, clama ajuda para Lavanda. E Lavanda diz que o seu interesse em salvá-la é por uma possessão demoníaca ordenada pela líder das bruxas Violeta. Questionou-a se ela teria interesse em vender a sua alma e tornar-se uma

ceifadora da morte a serviço da sua mestra.

Rose, com uma voz baixa, aos choros, diz que Maria é o seu brinquedo especial, e ninguém vai tomar este brinquedo. Em seguida, abriu as suas asas. Cinco minutos depois, elas travaram uma briga pra lá de erudita, ao som de Ludwig Van Beethoven ao fundo. Ode à Alegria era a trilha sonora da vez, e as puxadas de cabelo foram substituídas por chupadas, garras e mordidas! Lavanda tinha o poder elemental do fogo, mas não tão forte quanto o da sua mestra. Em minutos, ela foi usurpada por Rose. E Maria continuou a sua escravidão sem fim.

Após ter detido Lavanda, ao refletir sobre sua vida, uma coruja cega, que entrou por uma brecha na parede, deixou um bilhete. Ao abrir o envelope, havia uma carta com a seguinte frase: “venha para o núcleo e saberás a verdade”. Rose, logo entrou em uma euforia, entre choros e risadas, fechou o envelope e saiu do teatro, e assim ela iniciou uma jornada em busca da verdade. Antes de sair, falou para Maria esperá-la nos aposentos do teatro.

Maria foi encontrada em estado grave de quase morte por um esbelto homem de cabelos brancos grisalhos e armadura divina. Este homem a levou até o Vale da Areia Dourada, e lá manteve todos os cuidados necessários. Ao perguntar, aos soluços, qual o nome daquele homem, ele disse “me chamo Dom Felipe III - O Paladino Do Povo, prazer. Você foi salva”.

Ao chegar no Vale, conheceu Marcão Nóri e Anna Lucena, os guerreiros aliados de Dom Felipe III. Maria permaneceu internada e recebendo cuidados e medicamentos fornecidos pelos pescadores de lá. E ao acordar, contou tudo sobre a misteriosa garota Rose e a sua gata, Luna.

II.IV

João Ninguém e a Cruz da Espada

Desde o início da Era Sublime, ao longo de cinco anos, alguns regimes feudais foram estabelecidos em João Ninguém. Reinos atraídos por pessoas que buscavam a esperança, e decidiram construir novos lares com barreiras de proteção contra criaturas. João Ninguém, após muito tempo, tornou-se um lugar repleto de bases isoladas.

Um desses reinos se chama “Vale da Areia Dourada”. Foi lá que os antigos pescadores descobriram uma parte do mar onde a água cura doenças. Esta água encontra-se em uma pequena ilha próxima da Barra, e é utilizada para fins medicinais.

Um dia, um homem que veio de muito longe e de uma outra época, e que atende por Dom Felipe III, transitava entre as ruas de João Ninguém. Ele assentiu a presença de criaturas e logo viu que os pescadores do Vale estavam sendo atacados. Com muito estilo e soberania, lá foi Felipe defender os injustiçados, ao lado do seu novo companheiro, Marcão Nóri. Ao carregar a sua preciosa lâmina de cor vermelha, Felipe desfilava ao atacar os inimigos. Para ele, não faltavam poses galanteadoras e postura de cavaleiro templário em sua presença.

II A Prova

A história de Dom Felipe III começou em Valladolid, Espanha, nos anos 1500. Ele era filho do Rei Felipe II, mas não se dava muito bem com o seu progenitor. Estava mais interessado em agir por conta própria, e por isso aprendeu a lutar com espadas logo cedo, durante a sua juventude, com o professor da guarda real, Conrado Braga, de maneira clandestina, contra a vontade do seu pai, pois o Rei pretendia que o seu filho fosse um príncipe, casasse, e tivesse uma vida pacata, e não um cavaleiro templário de guerra. Mas Felipe III tinha um ideal estabelecido. Ele é um homem que precisa de aplausos, e tem sede em salvar pessoas. Ele queria ser um paladino que lutaria em prol da divindade. Um cavaleiro de Deus. Os dias de treinamento com Conrado chegaram ao fim após sete anos.

Felipe III, aos 21 anos, fugiu do palácio do pai em busca de um anão ferreiro conhecido na região de Valladolid, que fornecia armaduras para desertores, que ouviu falar pelo seu antigo Mestre espadachim, Conrado. O ferreiro atendia por Juan Carlos, e ao receber o jovem Felipe III, perguntou ao próprio qual seria a sua moeda de troca pela armadura. Mas não demorou muito para Juan notar que aquele jovem

se tratava do filho do Rei. Então, sem pensar duas vezes, o expulsou da sua loja/oficina clandestina. Mas Felipe III insistiu, e disse vir pela indicação de Conrado, da Guarda Real. Falou que fugiu de casa e precisava de um traje para tornar-se um vigilante e cavalgar pelos arredores europeus para salvar os oprimidos em perigo. Juan, surpreso, falou que ajudaria a fabricar não apenas a armadura, como também uma lâmina de cor vermelha divina, feita com materiais vulcânicos e restos de meteorito. Mas com uma condição: Felipe III precisaria provar a sua lealdade, soberania e benevolência. Primeiro, ele precisaria encontrar uma rara erva medicinal situada na caverna do deserto Itinéaire. Esta erva iria salvar a vida da sua irmã, Carmen, que estava doente de leucemia e não recebia apoio nenhum da Guarda Real e do Império, que mais estava preocupado em queimar bruxas. Também falou que o jovem aspirante a paladino precisaria coletar os materiais da sua armadura e espada em lugares específicos espalhados pelo mapa mundi.

Segundo Juan, o casco da tartaruga marinha Kemp's Ridley, estaria situada no norte do País de Gales, em um lago chamado Llyn y Fan Fach. Esse material seria importante para a fabricação das braçadeiras e botas. Já o torso seria fabricado de um material resistente a grandes impactos, e que pode ser coletado no casco de bestas e insetos mortais no Deserto do Saara, e ouro, em qualquer região entre o Caribe e as Ilhas Canárias. Por fim, o restante dos materiais que iriam servir para a fabricação da lâmina, parte poderia ser coletada nos arredores do vulcão Etna, na Itália, e outra parte, na cratera Chicxulub, no México.

Felipe III disse que completaria a tarefa, mas que precisaria de ajuda e de um lugar para descansar antes da sua partida. O ferreiro ofereceu os fundos da sua casa, e indicou outros dois guerreiros, que eram considerados ladrões e desertores pela guarda real, para acompanhar o jovem em sua aventura: Benevides Cavalcante, um ladrão de frutas da cidade baixa, que utiliza facas diamantinas e trabalha de maneira furtiva, ao mobilizar os inimigos de surpresa. Miguel Sebastian, um grandalhão que porta uma espada maior do que ele próprio, que trabalha como guarda-noturno de uma das torres da guarda real, mas que secretamente trabalha como mercenário para Juan.

Antes da partida, Felipe III parou em uma taverna para tomar uns drinques de saquê, e não perder a oportunidade de flertar com a moça que estava tocando harpa no palco. Sem muitas preliminares, perguntou se a moça, que atende por Chiara, gostaria de casar-se com ele. Chiara, com muita elegância, soltou um acorde maior, e disse, educadamente, que não teria interesse. Porém, por que não uma noite? Minutos depois, lá estava Felipe III e Chiara brincando de cavalos e cavaleiros na cama de palha em plenos aposentos do lar do ferreiro Juan. Juan, ao entrar no recinto, deparou-se com os dois pombinhos envergonhados, flagrados, mas apenas piscou o olho para Felipe III e falou para não fazer barulho, já que ele precisava trabalhar na reparação de uma lança afiada para um cliente, naquela noite. E a noite, que é uma criança, passou, e os momentos românticos de Felipe III com

Chiara a fizeram cravar na memória dele o rosto daquela linda mulher, de cabelos cacheados, olhos cor de mel, e lábios carnudos. No outro dia, ele a viu, novamente, na Taverna, e dessa vez, cantando uma canção sobre um homem misterioso que ela se apaixonou, mas que descobriu que iria partir.

Durante a preparação para a partida, Felipe III recebeu uma vestimenta provisória presenteada por Juan. Esta armadura iria ajudá-lo a proteger-se do frio e das supostas bestas mortais que iria encontrar pelo caminho, assim como dos bandidos, mercenários e ladrões que iria cruzar. Também recebeu um cavalo chamado Antares. Às 12h, os três guerreiros estavam prontos para a jornada.

Benevides recomendou, primeiramente, começar pelo mais distante: a cratera mexicana. Para isso, precisaria cavalgar durante dias até o distrito medieval de Ribeira, Porto, em Portugal. De lá, negociaria uma embarcação até a costa mexicana.

A viagem até o Porto não foi tão entediante, já que Felipe III não perdia a oportunidade de entreter os colegas com alguma piada. Ele passou horas contando da noitada que teve com a cantora Chiara, do bar. No entanto, Miguel, com a sua postura enrijecida, deu de ombros, e o chamou de tolo, por sair falando sobre as suas desventuras amorosas em série, com as mulheres por aí, especialmente Chiara, que era uma mulher muito querida na cidade baixa. Felipe III, envergonhado pela lição de moral, buscou mudar de assunto, e passou a contar outras piadas, desta vez acerca do seu antigo Mestre Espadachim, Conrado, que era cego. Miguel, de forma indelicada, disse “tem como calar a boca, e se concentrar na missão?”

Benevides, por ser um ladino, conhecia as coordenadas até o Porto. Mas precisaram parar na sombra de uma árvore, próximo da Vila Monsaraz, entre a Espanha e Portugal, pois Felipe III precisou vomitar, por conta do enjoo. O coitado nunca havia feito uma viagem longa a cavalo. Isso resultou em brincadeiras sarcásticas, por parte dos seus companheiros viajantes “É isso que o filho do grande Rei, Felipe II, é capaz?”. Precisaram enfrentar alguns bandidos saqueadores no caminho, mas nada que pudesse deter a tríade.

Após descansar por trinta minutos, eles continuaram e, com sucesso, chegaram no Porto. As embarcações da expansão marítima europeia estavam no auge, naquele tempo. Aventureiros saíam em busca de riqueza em embarcações com destino à Índia. Eram tempos de aventura e descoberta. A arte, por sua vez, vivia o renascimento cultural. Mas ao chegarem no Porto, Felipe III e os outros deixaram os seus cavalos no estábulo, e de lá foram comprar suprimentos para a viagem marítima. Negociaram uma ida gratuita para o México com o senhor proprietário do barco, Bartolomeu. É claro que Benevides foi quem fez a negociação. Usou a sua esperteza para enrolar o homem em troca de pedras que disse serem artefatos raros, mas na verdade foram pedrinhas encontradas no caminho até o Porto.

Os três finalmente embarcaram, e já bem distante, no Oceano Atlântico, passaram por uma longa tempestade em alto mar. Uma criatura imensa saiu das águas, e parecia querer destruir aquele barco. Benevides tentou despistar da criatura ao passar as coordenadas para o piloto, mas sem sucesso. Miguel tentou acertar a sua pesadíssima lâmina de três metros na criatura, mas parecia não surtir efeito. Felipe III não estava com as indumentárias necessárias para uma luta desse porte, ainda. Por sorte, Samira, uma moça persa que estava a bordo, disse que aquela criatura, que mais parecia uma serpente gigante, tratava-se de Leviatã. A garota levantou os braços, e olhou diretamente para os olhos da mítica besta fera, e assim recitou “deixe-nos passar, por favor, e não iremos mais perturbar o seu sono”. Em poucos minutos, a criatura desapareceu na imensidão do mar. Felipe III não perdeu a oportunidade de chamá-la para tomar uns drinques no México. Mas Samira disse estar comprometida, e quando chegasse do México, iria subir para trabalhar em conflitos no norte mexicano.

Ao chegarem na Península de Yucatan, Campeche, no México, os guerreiros desceram do barco e foram direto à taverna local. Benevides negociou um dormitório para descansar por uma noite, e lá eles ficaram. Miguel ficou bêbado, de tanto beber tequila. O grandalhão simplesmente subiu na mesa e urinou em seu próprio copo, para a alegria de Felipe III, que adorou presenciar aquela cena.

No dia seguinte, partiram para a Chicxulub. Lá, tiveram que deter uma criatura predadora nos arredores da cratera. Miguel ficou com o cargo de deter, enquanto Benevides despistava o bicho. Felipe III aproveitou a deixa para recolher o pedaço de meteorito. De lá, voltaram para Campache a cavalo, e negociaram uma partida para o País de Gales.

No País de Gales, eles tiveram que passar pelos anglo-saxões. Mas não tiveram muito trabalho. Felipe III se apresentou como filho do Rei Felipe II, e isso facilitou a ida ao lago Llyn y Fan Fach. Foi uma longa viagem de cinco dias, porém eles foram desenvolvendo mais as suas amizades, trocando experiências de vida. Enquanto Felipe falava sobre a falta de propósito que tinha na vida, os outros falavam da dificuldade em sobreviver na periferia.

Ao chegarem no lago, recolheram o casco da tartaruga marinha com a ajuda de um pescador local, John, que os recebeu muito bem em seu chalé na beira do rio.

Os guerreiros continuaram a jornada até o deserto do Saara. Ganham, como presente de John, três capas de proteção contra o sol, que iriam precisar no Saara. Lá, precisaram enfrentar três escorpiões venenosos gigantes. Miguel deu conta de todos, e Benevides se propôs a coletar os materiais após a detenção das criaturas.

Felipe avistou uma caverna próximo de uma pequena fonte d’água, no meio do deserto. A essas alturas, Felipe estava exausto, e pediu quarenta minutos de descanso perto da pequena poça d’água. Em meio à conversa, os três falaram sobre os seus problemas paternos. Ambos tiveram pais ausentes. No caso de Miguel, não

existia outra opção, para um filho de pescador com uma prostituta. Já Benevides, precisou se virar desde criança, roubando frutos para alimentar a sua mãe, que havia tido um caso com um dos bispos do Vaticano, e deste caso nasceu ele.

Após o momento de conversa, eles se levantaram e adentraram-se à caverna, que era repleta de aranhas imensas. Lá, para a surpresa de todos, encontraram bastante ouro. Os olhos de Benevides brilharam, e não perdeu tempo para encher as suas três mochilas. Do Saara, andaram até Nador, Marrocos. De Marrocos, adentraram em uma embarcação que cruzaria o Mar de Alborão, passaria pelo Mar Tirreno, e chegaria na Península Itálica.

Chegando no território italiano, foram direto para a Sicília, onde fica o Vulcão Etna. Antes, resolveram passar por Florença, a pedido do Felipe III, para conhecer o lendário autor da obra *A Última Ceia*, de Leonardo da Vinci. Mas o artista havia sumido, simplesmente. Sem sucesso, Felipe III resolveu continuar a aventura até o Etna. Lá, assentiram a presença de um Dragão Aphiptere, de cor verde, sobrevoando por volta do vulcão isolado, e precisaram agir de maneira furtiva, sem que o dragão percebesse. Dessa maneira, Benevides liderou a tarefa, e foi até os arredores, e buscou o material de cor vermelho fluorescente, que brilhava. Mas não demorou para o dragão perceber os intrusos, e logo, emitiu um estrondoso som. Em seguida, soltou uma bola de fogo imensa por cima de Benevides, mas Felipe III chegou na hora exata para afastá-lo. Os dois continuaram fugindo daquela criatura gigante, mas com dificuldade. Miguel então, saiu do seu posto e lá foi defender os dois. Tentou distrair o bicho, enquanto os outros dois corriam. Finalmente, conseguiram escapar. No entanto, Miguel morreu queimado pelas chamas ardentes daquela criatura. Felipe III chorou perante o sacrifício do companheiro, e o agradeceu pelos ensinamentos, enquanto olhava para o céu “um dia irei te reencontrar, parceiro”.

Felipe III e Benevides finalmente voltaram para a Espanha. Passaram pelo deserto Itinéraire, e recolheram a erva medicinal que estava situada em um calabouço secreto, repleto de esqueletos apodrecidos no chão. A erva estava bem próxima de uma cela. Não se sabe como essa erva foi parar ali. Ao voltar para a periferia de Valladolid, eles entregaram os materiais para Juan, que logo perguntou sobre o paradeiro de Miguel. Foi com muita tristeza que Juan recebeu a notícia da partida do grandalhão. Olhou para Felipe III, respirou fundo, e disse para vingar a morte do companheiro fazendo a verdadeira justiça pela Europa.

Em sete dias, a armadura de Paladino e a Lâmina Divina já estava pronta. Juan fez questão de entregar, pessoalmente, para Felipe III. Felipe, após vestir as suas novas indumentárias, sentiu um poder oculto muito forte. Ao segurar a sua lâmina, ele pensou no quanto poderia fazer diferença na vida de muita gente.

III O Paladino do Povo

Felipe III, então, adotou o codinome Dom Felipe III - O Paladino do Povo,

e começou a agir como vigilante, fazendo justiça com as próprias mãos. Salvou, durante os últimos dezenove anos, inúmeros indefesos de emboscadas, e buscou suprimentos para aqueles mais necessitados. Com o tempo, tornou-se uma lenda, e por onde andava, era aplaudido pelos oprimidos dos vilarejos, aldeias e cidades mais baixas. Aos 41 anos de idade, ele ainda agia em prol do bem. O mesmo acredita na divindade do senhor, e acha que a representatividade cristã europeia nada tem relação com a verdadeira palavra escrita na Bíblia.

Ao avistar corpos queimados próximo do Vaticano, o herói estiloso foi investigar os rastros, e deparou-se com um portal escondido em uma sala subterrânea. Ao entrar no portal, ele, agora em João Ninguém, em um cenário gótico do futuro, mais de quinhentos anos depois.

■ IV Por Volta das Trevas

O Paladino do Povo estava mais preparado dessa vez, embora não estivesse contando em deter inimigos do futuro. Às vezes, a sua necessidade de apresentar-se de maneira magistral era tão grande que ele perdia o equilíbrio em suas lutas. O guerreiro não sabia mais onde estava, naquele cenário noturno repleto de criaturas como ceifadores, cangaceiros infernais, pragas e espectros sobrevoando os lugares. Ao sair da Igreja São Francisco, ele caminhou até a costa da cidade. Ao chegar ao busto do Augusto dos Anjos, deparou com uma horda de cangaceiros infernais. Derrotou todos, e saiu em busca de respostas pelo litoral. Conforme caminhava, durante muitos dias, notava que a noite não acabava. Logo, temeu ser uma força das trevas controlando aquele lugar. No caminho, cruzou com Marcão Nóri, um anão que estava se defendendo de espectros. Dom Felipe, com a sua lâmina divina, conseguiu assustá-los com um feixe de luz. Marcão disse ter ouvido falar de um lugar em que a água cura doenças. O lugar se chama Areia Dourada. Juntos, caminharam até lá.

Na Areia Dourada, os dois viram pescadores serem atacados por pragas. E foi nesta luta, na tentativa de defender os pobres pescadores, que Felipe III, no auge do seu charme de cavaleiro lendário, precisou ser salvo por uma mercenária conhecida como Sayonara Midori. Sayonara, que o salvou de uma emboscada, o xingou de idiota “pare de ser amostrado e preste atenção no ataque dos inimigos, seu delinquente!”, e brava do jeito que é, logo foi embora.

Contudo, no fim das contas, o Paladino do Povo logo parou e virou para os pescadores, acenou e sorriu para eles. Em segundos, uma salva de palmas para o homem foi feita. Agora, Dom Felipe III, em meio aos aplausos e à gratidão dos indefesos, deu a sua palavra em proteger a região da Areia Dourada.

Dom Felipe III cravou a sua espada numa rocha, ajudou a construir as barreiras e a recrutar outros guerreiros. Iniciou um rigoroso treinamento e obteve aprendizes. Montou um conselho com três membros: Apolo Cristóvão, um brutamontes de dois

metros que um dia foi pescador, e hoje decidiu-se usar a sua força bruta para tomar conta do Vale; Marcão Nóri, o anão que conheceu no caminho, cuja inteligência se sobressai ao estipular excelentes estratégias e coordenadas para o célebre Paladino do Povo transitar nas estradas de João Ninguém; Anna Lucena, uma garota com orelhas pontudas especialista em arcos. O Senhor Dom Felipe III tem até uma pequena queda por Anna, e sempre que possível, flerta a moça com elogios plastificados “não estaria a fim de beijar um príncipe hoje, garota?”. No entanto, apesar da aparência, ele não tem sorte com garotas. Sempre recebe um tapa na cara, sendo Chiara, a célebre cantora do seu tempo, a única em que cravou uma aventura, ao invés de uma desventura com ele.

Tão movimentada é esta região norte de João Ninguém, que muitos reinos foram construídos ao longo de cinco anos: Império de Intermares; Centro de Treinamento de Arquearia Alamoana; Forte de Cabedelo. E também, claro, regiões perigosas como O Pântano do Jacaré da Morte; Camboinha – lugar onde a areia é movediça, dentre outros lugares.

Dom Felipe III se encarregou de aventurar-se pelos arredores, só que desta vez, sozinho, pois a memória de Miguel ainda estava fresca na sua cabeça, embora tenha acontecido tempos atrás. Ele preferiu não envolver nenhum companheiro, até aquele momento. E enquanto explorava, cravava uma bandeira com o Brasão do Vale da Areia Dourada no local, reivindicando a região.

Dom Felipe III ficou intrigado com a garota raposa que a salvou. Mas antes de procurá-la, resolveu explorar mais em direção ao sul e ao centro, que foi onde estava quando chegou em João Ninguém. Ao retornar para o centro, depara-se com uma pilha de corpos humanos mortos no chão, sem sangue aparentemente, até um teatro. Ao chegar lá, encontrou uma mulher quase morta. Com ela nos braços, ele a levou para o Vale. Após acordar, ela disse que o nome é Maria, e que foi atacada, molestada e torturada por uma outra mulher que se alimenta de sangue e que possui uma gata de estimação. Maria afirmou que o maior ponto fraco da garota é a luz e as estacas. Uma vez que percebeu o quanto a usurpadora se entretinha com a escuridão. Dom Felipe III trouxe consigo, também, a vitrola dos aposentos do teatro. Ele não entendia bem o que era aquilo, mas Anna Lucena entendia, e não perdeu a oportunidade de colocar a canção A Cordilheira, de Guilherme Arantes, para a alegria do povo do Vale da Areia Dourada.

O Paladino do Povo, dessa vez, resolveu recrutar Marcão e Anna para irem negociar uma aliança com um Forte mais ao norte de João Ninguém. Marcão disse que o Forte é tomado por seres antropomorfos, e que a Líder dos Lycans e Kitsunes, Sayonara Midori, toma conta do local.

V O Rugido Central

O Forte de Cabedelo é um lugar onde vivem Kitsunes e Lycans. Seres

antropomorfos. As kitsunes são as mulheres raposas, enquanto os Lycans, os lobisomens. O que se sabe é que todos foram atraídos por Sayonara Midori, em um rugido central. Ao chegar no local, os três aguardaram os guardas da muralha. Enquanto esperavam, o paladino do povo não perdeu a oportunidade de perguntar se os companheiros também acharam Sayonara atraente, apesar de selvagem e desbocada. Antes de Marcão e Anna responderem, o portão se abriu e um Lycan, que atende por Bardulf, os encarou por 10 minutos parado. Dom Felipe III rendeu as mãos e colocou a sua espada no chão, e pediu gentilmente para os seus companheiros fazer o mesmo. Assim que ficaram desarmados, Baldulf perguntou o que eles queriam. O Paladino disse querer um acordo de paz com o Forte, e precisaria falar com a sra. Midori.

Os três, ainda desarmados, foram até o salão principal onde supostamente aguardava a sra. Midori. Mas ao chegarem, a poltrona estava vazia. Magoado, Felipe III virou as costas e disse que voltaria um outro dia. Mas antes, escuta uma voz “ei, você é aquele idiota que eu precisei salvar?”. Logo, Felipe III vira e diz “não foi bem assim”. Sayonara então se aproxima, cheira os três guerreiros, e pergunta sobre a razão de quererem um acordo.

Felipe III explica que João Ninguém é uma cidade provavelmente sucumbida pelas trevas, e que estaria sob comando de uma Bruxa que veio da sua mesma época, há mais de quinhentos anos, querendo vingança contra a entidade cristã por ter tido a família morta pela Igreja Católica durante a Inquisição espanhola. Ela, ao utilizar feitiços secretos guardados a sete chaves, conseguiu abrir um portal por debaixo do Vaticano e viajar no tempo. Para o Paladino, ele tem a tarefa de detê-la e voltar à sua terra natal, com ela, para prendê-la pelos seus crimes. Ele disse que, em breve, a escuridão entraria por completo nos arredores e ninguém nem mais enxergaria luz, apenas gritos de desespero e morte. Contudo, Sayonara bocejou e perguntou “já terminou a história? Mas que conversa longa...”. Felipe III, com um olhar de decepção, disse que voltaria mais tarde, para saber da sua resposta.

Sayonara, então, ficou pensativa. E logo foi visitar a mãe, Hannah, e contou sobre a história que ouviu do “babaca narcisista”. Enquanto andava para o lado e para o outro, o mensageiro do forte, chamado Bainha, veio entregar uma carta pessoalmente para a sra. Midori. Ao abrir a carta, pediu ajuda para Balduf traduzir o idioma, que estava escrito em espanhol: “une-se a mim ou queimarei todo o seu povo vivo com as chamas da perdição”. Furiosa, ela grunhiu os dentes afiados e saiu com a sua aura visceral e no caminho, esbarrou com um cavaleiro de capa vermelha, egocêntrico, Dom Felipe III, apanhando de cangaceiros infernais, dessa vez. E novamente ela o salvou, e disse aceitar o acordo da aliança. Ela só pensava em uma coisa: mandar o autor(a) dessa carta para o quinto dos infernos.

Juntos, Raposa Furiosa, Paladino do Povo, Marcão Nóri e Anna Lucena caminham até o Vale da Areia Dourada. Lá, foram até a mesa de guerra para traçar planos. Anna disse que em uma das suas buscas por suprimentos, avistou

três guerreiras com as armas brilhantes se aproximando de uma garota sorridente, de cabelos rosados, com um gato. A garota batia na descrição de Maria. Felipe III traçou um plano, e sugeriu a Sayonara voltar para o Forte e buscar ajuda com os Lycans, porque apenas eles seriam capazes de deter o que ele suspeitava tratar-se de uma vampira, segundo as lendas que ouviu quando criança. Enquanto Anna Lucena iria espiar, na surdina, as outras três iriam para saber se eram guerreiras do bem. Já o próprio se encarregou de conversar, novamente, com Maria, para ter certeza se o ponto fraco de Rose era mesmo a luz. Maria respondeu que sim, e disse querer um treinamento para se tornar uma guerreira também, para nunca mais se humilhar na condição de escrava de ninguém. Dom Felipe III concordou, mas apenas após esse confronto.

VI A Encruzilhada

Sayonara correu até o Forte de Cabedelo e contatou Balduf. Disse que precisava de um Lycan guerreiro disponível para enfrentar uma suposta Vampira. Balduf relutou em aceitar, por se tratar de uma Vampira. Mas Sayonara gritou ao afirmar que os Lycans estão devendo um favor a ela, já que ela reuniu todos em um Forte e os protege. Triste, Balduf recrutou um dos seus melhores guerreiros de Guerra, Conri, para a tarefa.

Assim, todos foram em direção ao confronto e encontraram-se na encruzilhada. E lá, viram duas das três guerreiras caírem no chão devido a um cheiro grande de magnólia. Quando Sayonara chegou perto, viu que era uma índia e uma outra garota de vestimenta vermelha. Ao olhar para o lado, viu o Paladino do Povo e Anna, ambos no chão. Sayonara disse que os antropomorfos são imunes ao efeito do aroma de magnólia, e assim, junto de Conri, foram atacar a usurpadora, com afinco. Mas um estranho vulto os salvou da emboscada. O vulto, com cara de caveira, disse que atende por Ayane, e que é uma necromante. Ayane disse que ao olhar para os olhos daquela criatura, não viu nenhum sinal da vida. Isso confirmou sobre Rose ser uma vampira. O problema era que a única arma capaz de detê-la era a lâmina de Dom Felipe III, que emitia luz. Mas apenas ele sabia manejar a espada. Rose, com o seu gato, abriu as asas e veio lentamente, andando e sorrindo, em direção às presas. Ayane conjurou o Curupira, que correu em direção à vampira. Ao mesmo tempo, outras duas bruxas apareceram, uma que atende por Roxas, e outra por Lilás. Elas estavam à procura de Lavanda, e se depararam com o combate. Ayane diz que a situação perdeu o controle. Ela conjurou O Saci, pegou Yara e Scarlet, enquanto Conri pegou Felipe III, Midori concordou em fugir e pegou Anna, e todos foram para o Vale da Areia Dourada. Enquanto isso, as entidades folclóricas ocupavam-se com Rose, Roxas e Lilás. E de uma hora para outra, as bruxas se viraram contra a vampira.

Ao chegarem no Vale, Maria os guiou até a enfermaria e batizou todos com a água sagrada do Vale. Quando acordaram, todos estavam confusos, exceto Sayonara.

Yara levantou, discretamente, e saiu andando até a praia. Scarlet perguntou em que lugar estava, e Ayane respondeu que estavam no Vale da Areia Dourada. Dom Felipe III as reuniu na sala de guerra, e contou para todos que veio do passado através de um portal. Scarlet disse que ela, Yara e Ayane vieram do Núcleo Secreto de Abiarap em busca de alianças. Yara seria encarregada de tratar um acordo com o Vale. Ayane afirmou sobre a utilidade da água medicinal do Vale, e perguntou se poderia levar um pouco para o Núcleo. Dom Felipe, relutando, afirmou que sim. Mas com a condição que todos iriam precisar agir em conjunto. Yara, a Arqueira Estelar, logo entrou em atrito com o Paladino do Povo, afirmando que ele não sabe montar planos da maneira correta. Scarlet, por sua vez, disse que é impossível prever todas as ameaças. E por um tempo, não entraram em nenhum consenso. Até que Sayonara chamou todos de idiotas “...o mundo está acabando e vocês estão discutindo em quem quer ser o líder para montar um plano”

Duas noites se passaram, e Yara e Felipe III finalmente entraram em um acordo. Felipe III aceitou Yara enquanto líder daquele contexto em específico, mas que em breve voltaria ao seu posto. Yara disse que todos e todas precisariam levar consigo uma porção da água sagrada do vale para curar-se contra os eventuais aromas de magnólia, e que Anna, Maria e Marcão deveriam permanecer no Vale, ajudando os outros e defendendo o local contra possíveis ameaças. Já Conri, precisaria voltar ao Forte para proteger os habitantes dali na ausência de Sayonara. Ayane faria patrulhas entre as extremidades de João Ninguém sem ser percebida, em sua forma de espectro esqueleto. Já ela própria iria aventurar-se com Sayonara, Scarlet e Felipe III, na surdina. Enquanto a kitsune e o paladino atacam, de perto, ela ataca de longe com a sua visão de águia, Já Scarlet irá enfraquecer o poder mágico dos inimigos com as suas danças astrais.

A primeira tarefa seria levar a água sagrada para o Núcleo, para depois subir na falésia do Altiplano, onde reside Violeta em seu palácio gótico. Buscar detê-la com a maior ferocidade possível, mas que não a matasse, a pedido de Felipe III, que deseja retomar, com ela, para o seu tempo de origem.

E assim, os heróis iniciaram uma longa aventura que está apenas começando. O restante da história, ficará para a sua imaginação, caro leitor.

II.VI **Violeta Charboniere**



PLAYLIST

Cry for the Moon - Epica
Beijo Fatal - Salário Mínimo
Satanic Mantra - Cradle of Filth
Terra de Ninguém - Project46
Year Zero - Ghost
Dama da Noite - Salário Mínimo
I Am Evil? - Diamond Head
Black Sabbath - Black Sabbath
Lost Wisdom - Burzum
Hallowed By Thy Name - Iron Maiden

CODINOME: A BRUXA ILUSIONISTA

IDADE: 33

NATURALIDADE: ESPANHA

NATUREZA

VILã

RACA

HUMANA/ DEMÔNIO

CLASSE

BRUXA

ARMA

CAJADO

HABILIDADES

I POSSESSãO DEMÔNICA

II CASTIGO INFERNAL

III INVOCACãO DIABÓLICA

IV CHAMAS DA PERDIçãO

FRAQUEZAS

I LUZ

II ÁGUA BENTA

III BESTAS FOLCLÓRICAS

IV SILENCIADOR DE MAGIAS

Scaretale - Nightwish

Lady in Black - Uriah Heep

Engel - Rammstein

The Beast and the Harlot - Avenged Sevenfold

Mr. Crowley - Ozzy Osbourne

Come to the Sabbath - Mercyful Fate

Spellbound (by the devil) - Dimmu Borgir

As the Page Burn - Arch Enemy

Anjos da Escuridão - Salário Mínimo

Mr. Crowley - Ozzy Osbourne

Her Ghost in the Fog - Cradle of Filth

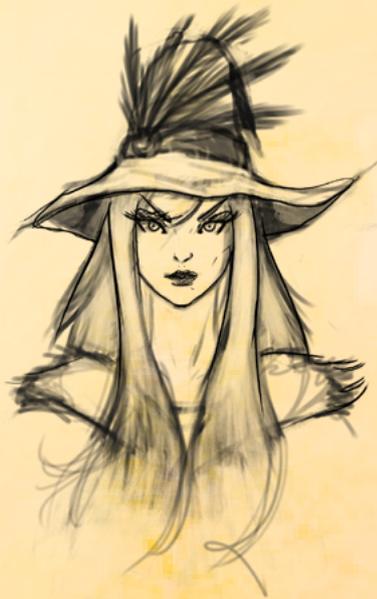
1

<https://open.spotify.com/playlist/3IFk41hFrGQ5wy8s-F0yd70?si=2c3c8e31e25348b4>



A Bruya Ilusionista

Violeta é a líder da seita Círculo Soberano Noturno. Com a sua postura messiânica, matriarcal e revolucionária, ela transmite a palavra em nome dos arcanjos caídos. Com o poder elemental do fogo ao seu alcance, ela queima tudo que ela achar necessário.



"BELIAL, BEHEMOTH,
BEELZEBUB,
ASMODEUS,
SATANAS, LUCIFER"

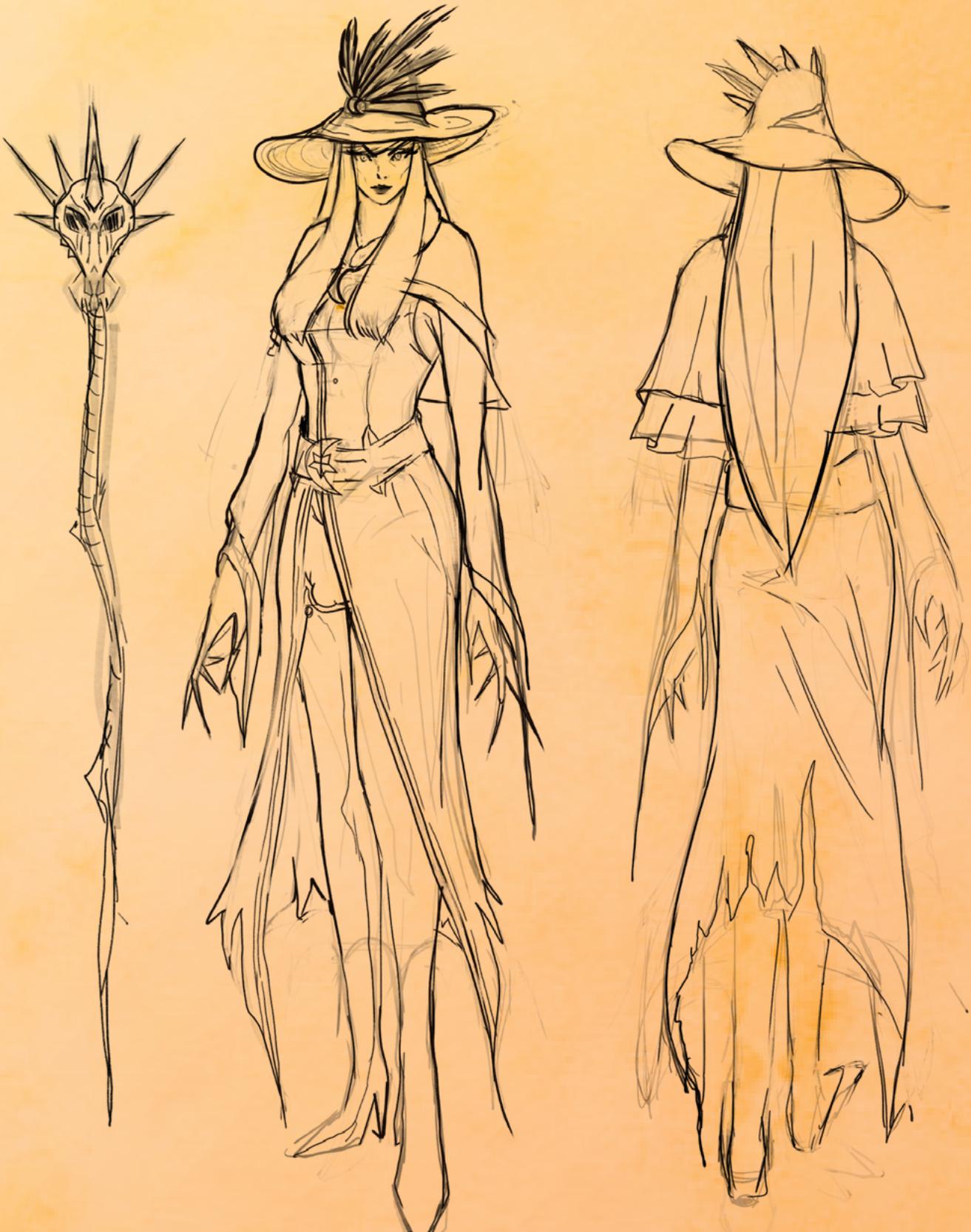
"VOU EXECRAR O
CRISTIANISMO"

Frases memoráveis

"SALVE SATANÁS,
ARCANJO SENHOR"

"BEM VINDOS AO
ANO ZERO"



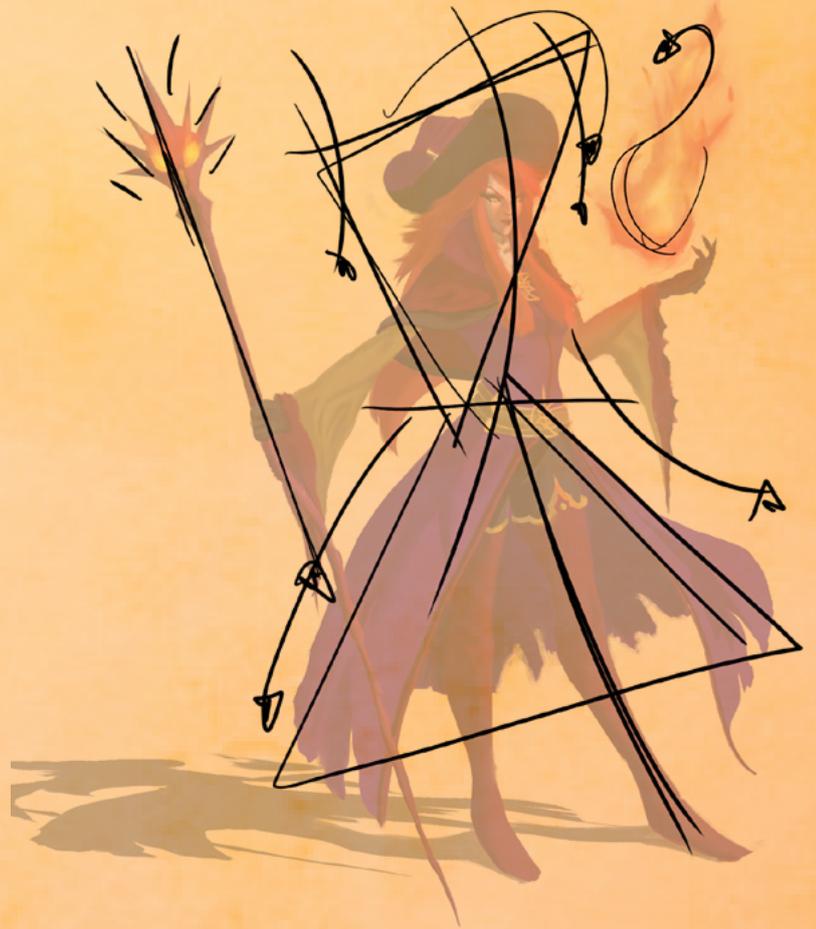


ARTE CONCETTUAL (CONCEPT ART)



DESENHO

LINHAS DE FØRCA



PALE+A



V I O L E + A

A cor da magia; do poder; da penitência
(Heller, Eva, 2008)



V E R M E L H O

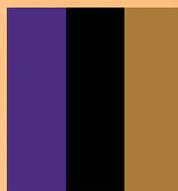
A cor do sangue; da vaidade; do fogo
(Heller, Eva, 2008)



D Ø U R A D Ø

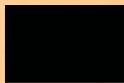
A cor do luxo, da ostentação, da celebração.
(Heller, Eva, 2008)

A C Ø R D E C R Ø M Á + I C Ø



M A G I A

(Heller, Eva, 2008)



P R E + Ø

A cor do negação; do luto; do fim

(Heller, Eva, 2008)

Documentos de Processo

Busquei alguns gestos inacabados relacionados ao processo de criação da personagem Violeta. Encontrei alguns registros documentais que foram produzidos no início do período de escrita desta dissertação. Na época, estava começando o aprendizado dos fundamentos do desenho artístico.



PRIMEIRA VERSÃO DA PERSONAGEM VIOLETA

Na imagem ao lado esquerdo, houve a tentativa de desenhar uma bruxa inspirada na personagem **Sypha Belnades** da série animada **Castlevania**.

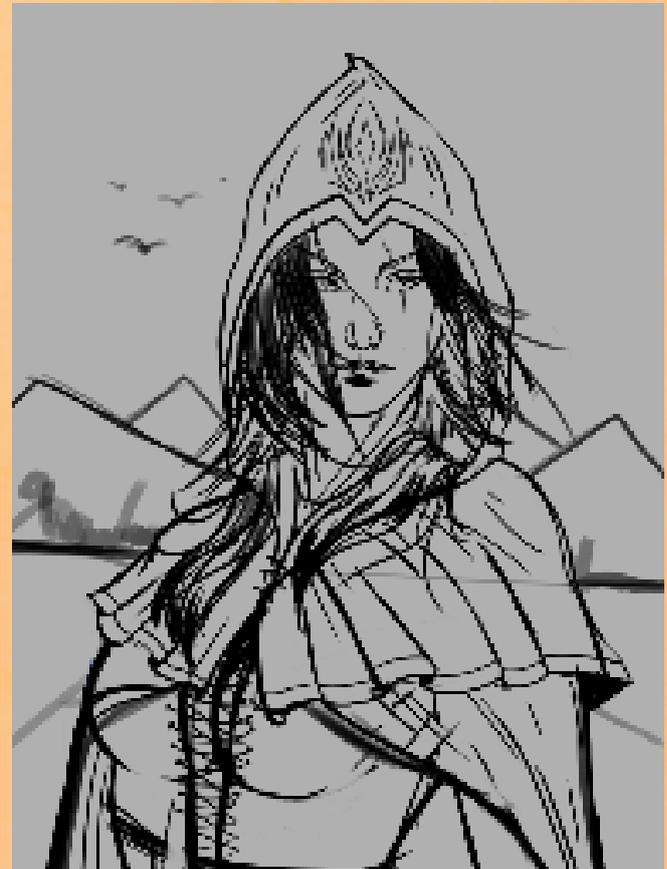
O desenho foi feito na data 22/07/2020. Estava começando a conhecer os métodos de construção de figura humana do autor Andrew Loomis e Charles Bague.



**SEGUNDA VERSÃO
DA PERSONAGEM
VIOLETA**

Meses depois, resolvi recriar a personagem no contexto digital. A esta altura, na data 05/02/2021, já tinha conhecimento dos métodos de construção de figura humana do autor Andrew Loomis e já havia finalizado os exercícios do livro da autora Betty Edwards e Charles Bargue.

Esta foi a minha quarta experiência com desenho e pintura digital.



Durante a décima sexta semana do curso “Anatomia para Artistas”, na data 09/2021, foi feito um estudo de observação com o intuito de estudar a cabeça humana, utilizando um dos métodos assimilados no curso.

Quatros Meses se passaram. Na data 11/2021 resolvi revisitar a peça e transformar o estudo de observação na personagem Violeta, que já havia desenhado antes.

REFERÊNCIAS







Duas artes conceituais foram produzidas. Descartei a primeira versão devido a pose ser bidimensional. Recriei a personagem utilizando como referência o design de roupas que assimilei no Livro Final Fantasy XIV Havensword The Art of Ishgard (p. 51, 2021) e no livro História Ilustrada do vestuário (Laventon, p. 62, 2009)



Um dos aspectos mais importantes do Character Design, segundo Silver (2017), é considerar a silhueta da personagem como estrutura fundamental da leitura da imagem. Dessa maneira, não há espaço para insegurança ou indecisões referentes a aspectos supostamente subjetivos, como a adição de elementos que prejudicam a leitura total da personagem. Todos os outros personagens deste projeto também foram pensados para serem lidos na silhueta.

II.VII **Scarlet Costa**



PLAYLIST+

Malaguena Salerosa - Chingon
Don't Let me be Misunderstood - Santa Esmeralda
Whenever, Wherever - Shakira
Mujer Amante - Rata Blanca
Despacito - Luis Fonsi
La Belle de Jour - Alceu Valença
Tropicana (Morena Tropicana) - Alceu Valença
De Música Ligera - Soda Stereo
Smooth - Santana

CODINOME: A GUERREIRA DE ÁRIES

IDADE: 23

NATURALIDADE: BRASIL

NATUREZA

HERÓINA

RACA

HUMANA

CLASSE

DANCARINA

ARMA

LANÇA

HABILIDADES

I PRISÃO DAS ALMAS

II DANÇA DAS MIL LANÇAS

III TORMENTA

IV SILENCIADOR DE MAGIAS

FRAQUEZAS

I FOGO

II PARALISIA

III CONFUSÃO

IV ARMA DE UMA MÃO

Black Magic Woman - Santana
Livin' La Vida Loca - Ricky Martin
Sandra Rosa Madalena - Sidney Magal
Sangue Latino - Secos & Molhados
La Bamba - Los Lobos
Talisman - Rata Blanca
Que ves - Tihuana
Flashdance - Irene Cara
Lady, Lady, Lady - Joe Bean Esposito
The Lady in Red - Chris de Burgh

1

<https://open.spotify.com/playlist/1YTVW9I4Re1B4T-pCkBiht?si=05345725e3964a2aF0yd70?si=2c-3c8e31e25348b4>



A Dançarina Romântica

Scarlet é uma jovem guerreira repleta de sonhos. Três tragédias aconteceram na sua vida: os pais morreram queimados; o amor da sua vida desapareceu; a sua cidade natal se tornou um purgatório. Mas ainda assim, ela mantém a chama acesa dos seus sonhos otimistas e buscar realizar todos eles: salvar quem puder salvar; reencontrar o amor da sua vida; dançar, dançar e dançar.



Frases memoráveis

"AS PESSOAS NÃO
MERECEM MORRER"

"NÃO PRECISO DE
RAZÃO PARA FAZER
BEM"

"COMO É BOM
SONHAR..."

"UM DIA,
REENCONTRAREI
O MEU GRANDE
AMOR"





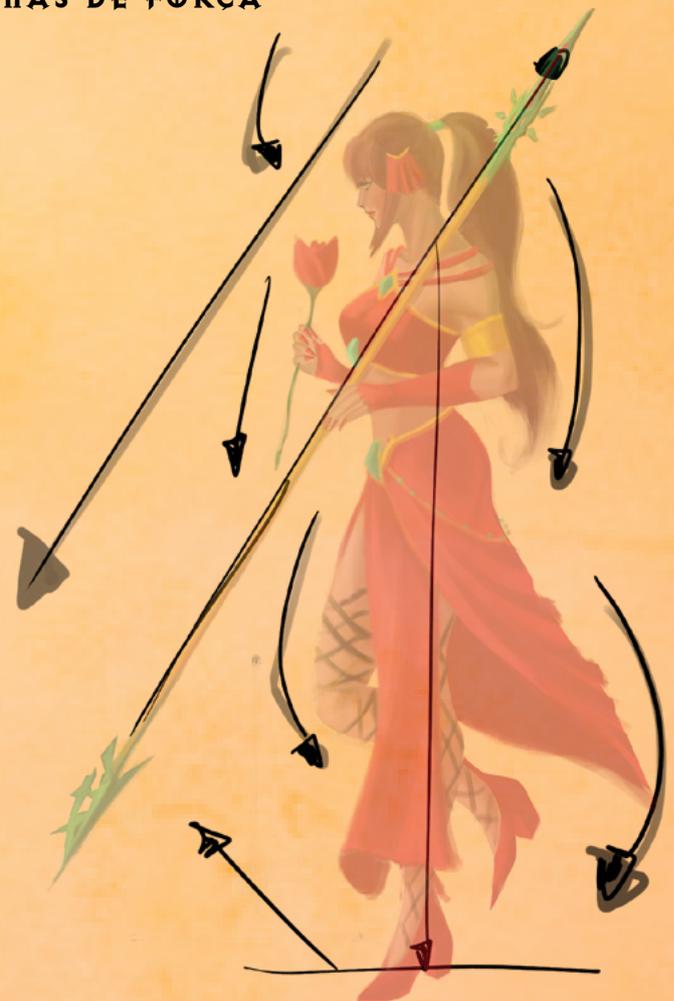
ARTE CONCEPTUAL (CONCEPT ART)



DESENHO



LINHAS DE FORÇA



PALETA



VERMELHO

A cor do amor; do romantismo; da vaidade (Heller, Eva, 2008)



VERDE

A cor da esperança, da vida, do frescor (Heller, Eva, 2008)



AMARELO

A cor da juventude, da luz, do otimismo. (Heller, Eva, 2008)

ACORDE CROMÁTICO



A ALEGRIA

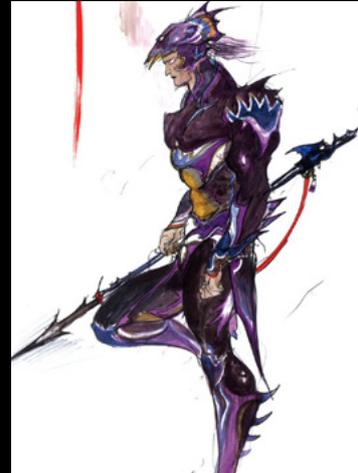
(Heller, Eva, 2008)

Documentos de Processo

Durante a terceira semana do curso de Pintura Digital da Arcane Academia de Artes, na data 10/2021, foi feito um estudo de observação com o intuito de estudar a obra de um outro artista, Javier Charro. O objetivo da atividade era utilizar a prática de desenho e pintura com manchas.

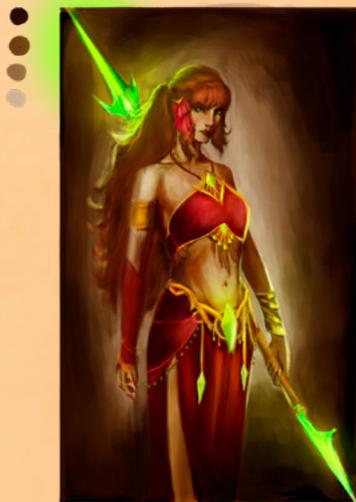
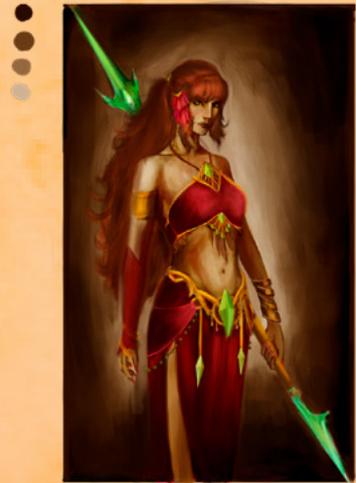
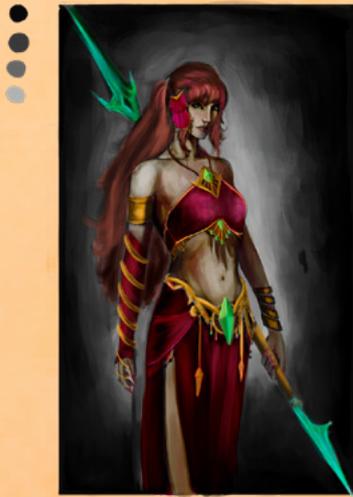
Após o exercício ser feito, busquei outras referências artísticas e resolvi criar uma personagem nova. A esta altura, na data 12/2021, resolvi criar a personagem Scarlet, inspirada na personagem Primrose do jogo Ocopath Traveller e na classe "Dancer" do jogo Final Fantasy XIV.

REFERÊNCIAS



Houveram diversos feedbacks acerca da pintura. De colegas ilustradores a professores de pintura e anatomia.

Scarlet foi a personagem mais trabalhosa de todas que estão presentes neste projeto. Foram semanas de idas e voltas, e as decisões foram tomadas durante o processo de pintura, ao invés do processo de desenho, à exemplo da vestimenta, do cabelo e da arma.







Duas artes conceituais foram produzidas. Descartei a primeira versão devido a pose não representar tão bem a narrativa da personagem. Ambas as versões foram inspiradas no design de roupas que vi no Livro Final Fantasy XIV Havensword The Art of Ishgard (p. 86, 2021) e em roupas de dança do ventre no geral.

II.VIII Dom Felipe III



CODINOME: PALADIN DO POVO

IDADE: 40

NATURALIDADE: ESPANHA

NATUREZA

HERÓI

RACA

HUMANO

CLASSE

PALADIN

ARMA

ESPADA

HABILIDADES

I CRUZ DA ESPADA

II SLASH

III CHUVA DE LÂMINAS

IV ESPÍRITO EXCALIBUR

FRAQUEZAS

I TREVAS

II CEGUEIRA

III CONFUSÃO

IV AROMA DE MAGNÓLIA

PLAYLIST

A Cordilheira - Guilherme Arantes

Otoño Medieval - Rata Blanca

Show Must Go On - Queen

Running Alone - Angra

Future World - Helloween

Cracked Actor - David Bowie

Field of Verdun - Sabaton

Power - Helloween

Heroes of Sand - Angra

Nova Era - Angra

Viva La Vida - Coldplay

Alexander the Great - Iron Maiden

Hey Lord - Helloween

Learning to Fly - Stratovarius

Dawn of Victory - Rhapsody of Fire

Emerald Sword - Rhapsody of Fire

de Burgh

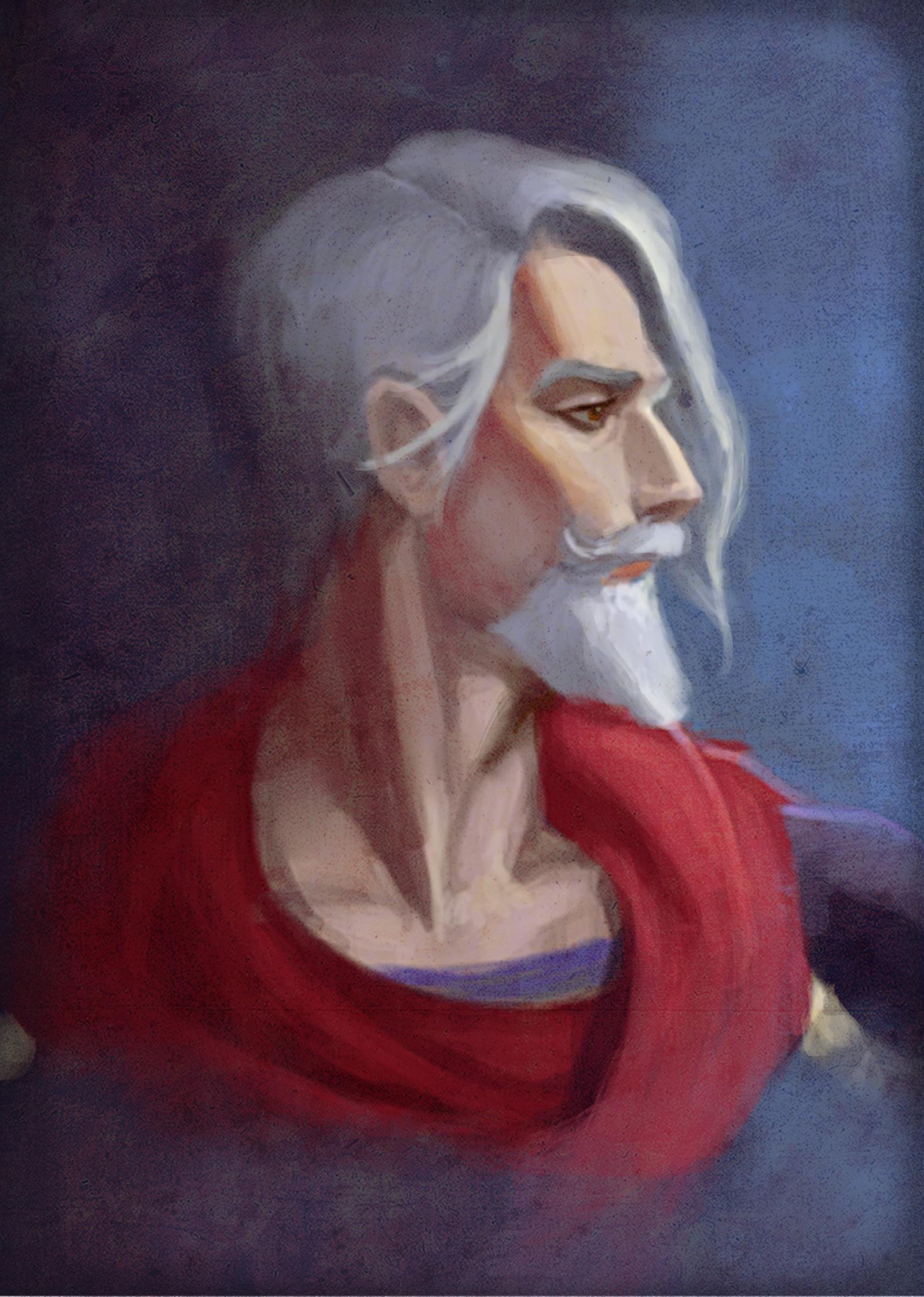
Cego de Jericó - Rodox

Land Ahoy - Edu Falaschi

We are the Champions - Queen

1

<https://open.spotify.com/playlist/22mLJvbJtU-v3kY197TnreP?si=457496db09f745543c8e31e25348b4>



O Paladino do Povo

Felipe III é um homem fino, elegante e que ama muito a si próprio. Com uma linhagem e hereditariedade de reis e imperadores, ele herdou a vaidade dos seus pais e avôs, mas não se preocupa em tomar terras e territórios. Muito pelo contrário, ele mais se preocupa em defender os injustiçados sob o pseudônimo Dom Felipe III - Paladino do Povo. Ele é um homem cheio de fé, e acredita que luta pela luz divina. Tem um senso se justiça aguçado, embora seja um pouco atrapalhado.



Frases memoráveis

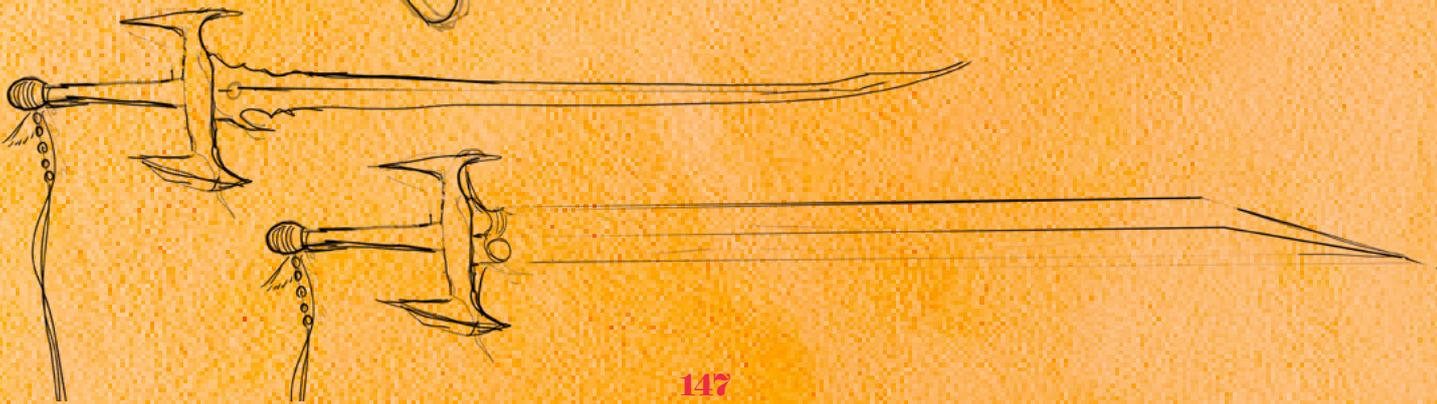
"SIN+ A A MINHA
LÂMINA DIVINA"

"SALVAREI MAIS
D O Q U E E U P U D E R
SALVAR"

"Q U E R C A S A R
C O M I G O ,
P R I N C E S A ? "

"E U F I C O L I N D O
C O M E S T E + R A J E "



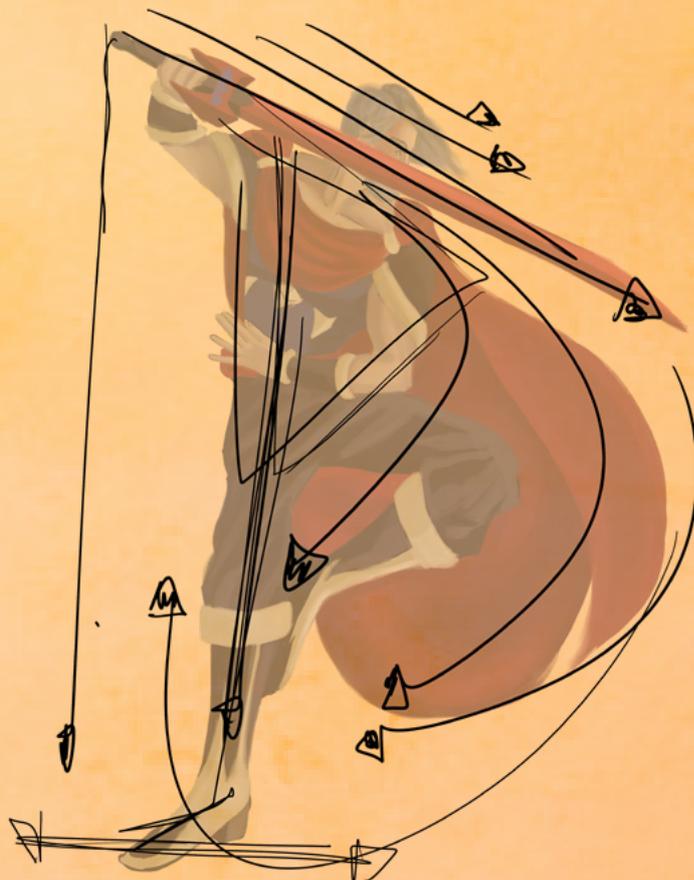


ARTE CONCEPTUAL (CONCEPT ART)



DESENHO ◉

LINHAS DE FORÇA



PALETA



AZUL

A cor da realeza;
do divino; do hori-
zonte.



D ◉ URAD ◉

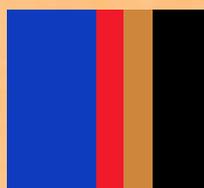
A cor da cele-
bração, da sorte



VERMELHO

A cor da vaidade;
da luxúria; da
energia

ACORDE CROMÁTICO



◉ ATRAENTE
(Heller, Eva, 2008)



PRE ◉

A cor do luxo e da
elegância

Documentos de Processo

O Personagem Dom Felipe III foi construído com referências cruzadas, ao utilizar fotografias de modelos masculinos e produções de Yoshitaka Amano.

REFERÊNCIAS





Com a parte conceitual criada antes, bastou apenas uma única referência fotográfica para a criação da ilustração de apresentação do personagem.

Houve um feedback acerca da estrutura do desenho e sobre os valores com o professor de pintura da Arcane Academia de Artes, Gustavo Pelissari. Ele sugeriu melhoria na estrutura da cabeça, principalmente acerca do crânio.

REFERÊNCIA





II.IX *Nara Maira*



PLAYLIST+

Da Lama ao Caos - Chico Science & Nação Zumbi
Índios - Legião Urbana
Roots Bloody Roots - Sepultura
A Dança das Borboletas - Zé Ramalho
Maracatu Atômico - Chico Science & Nação Zumbi
Máscara - Pitty
29 Palms - Robert Plant
Run to the Hills - Iron Maiden

CODINOME: A CACADORA DE SAGITARIUS

IDADE: 26

NATURALIDADE: BRASIL / ESCANDINAVA

NATUREZA

HERÓI

RAÇA

ÍNDIA HUMANA

CLASSE

CACADORA

ARMA

ARCO

HABILIDADES

I FLECHA DIVINA

II PRESA MORTAL

III OLHAR DE ÁGUIA

IV TSUNAMI

FRAQUEZAS

I FOGO

II ILUSÃO

III ESPADA

IV AROMA DE MAGNÓLIA

Bichos Escrotos - Titãs

Alagados - Paralamas do Sucesso

Andar na Pedra - Raimundos

Selvagem - Paralamas do Sucesso

Kairos - Sepultura

O Real Resiste - Arnaldo Antunes

Flores - Titãs

Heavy Horses - Jethro Tull

<https://open.spotify.com/playlist/6mKihOMx-gkrU8Cbj4LyDsK?si=2f0a7ff7c6b2486a>



GIOVANNI L. COSTA
ILLUSTRADOR e DESIGNER

A Caçadora

Yara é uma índia (parte mãe) com descendência viking (parte pai). Uma caçadora que aprendeu a se virar sozinha por muito tempo. Foi criada pela sua mãe, Thayná Maíra, a quem ela é eternamente grata. Duração, Yara é uma competente estrategista. Com a cabeça sempre em alerta, dificilmente é enganada e sempre está pronta para caçar.



Frases memoráveis

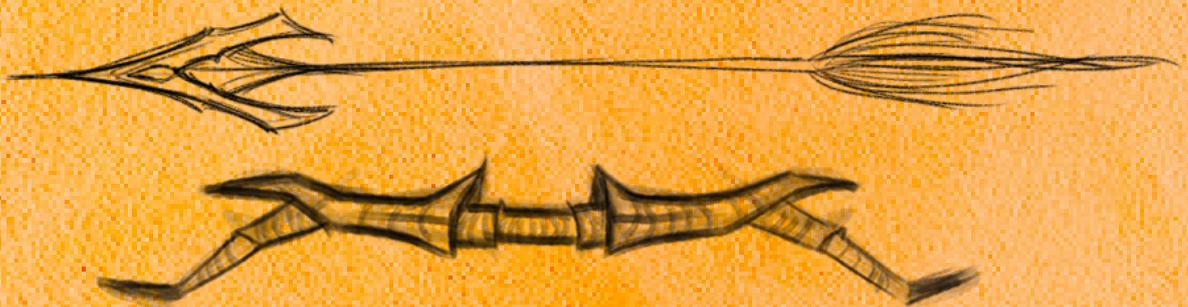
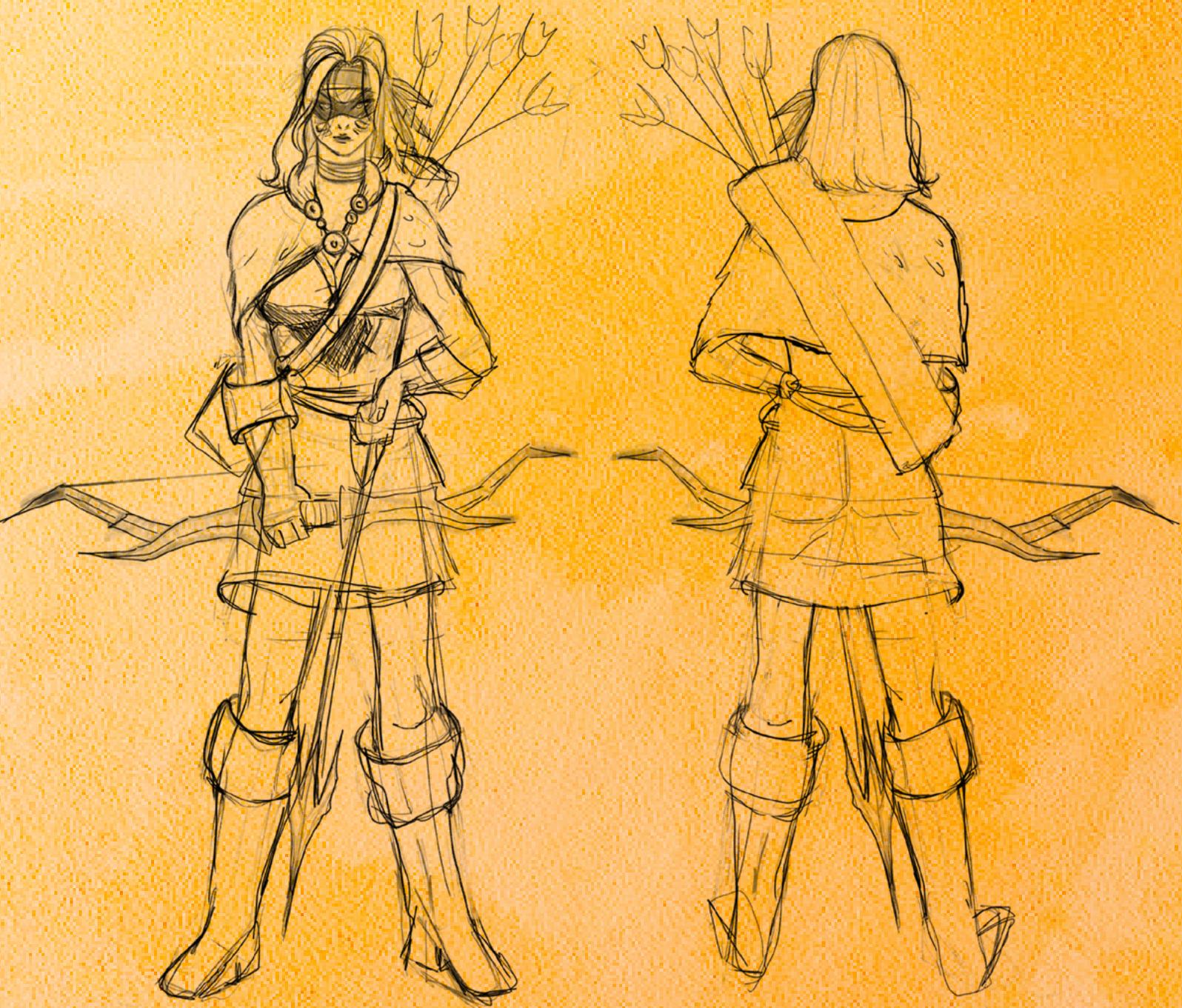
"MÃE, OBRIGADA POR
TUDO"

"PARA TODO
PROBLEMA, EXISTE
UMA SOLUÇÃO"

"HONRAREI O
LEGADO DA MINHA
TRIBO"

"SEJAMOS
RACIONAIS"





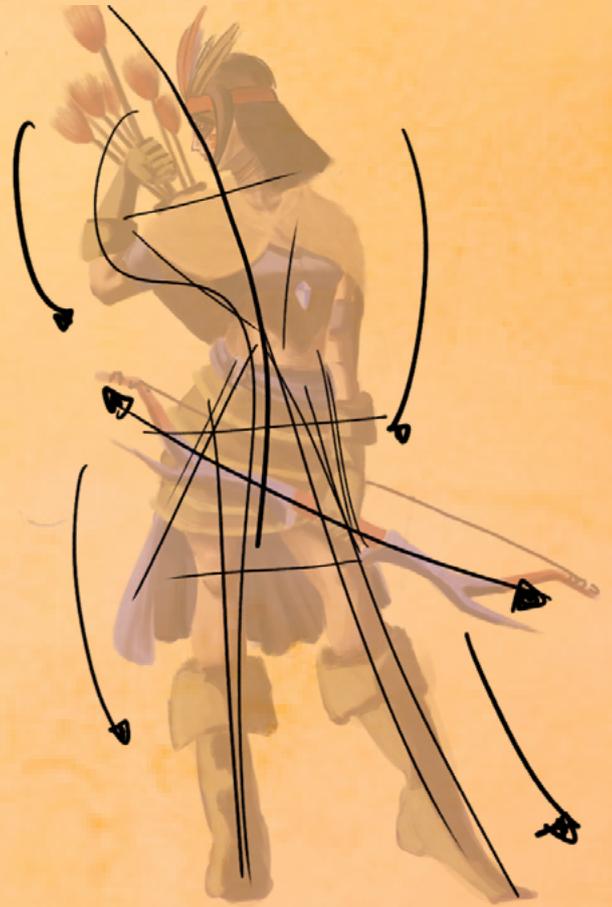
ARTE CŌNCEI+UAL (CŌNCEPT+ ART)



DESENHO ⊕



LINHAS DE FORÇA ⊕



PALETA



AZUL

A cor da realeza;
do divino; do hori-
zonte.
(Heller, Eva, 2008)



PRETO

A cor da seriedade;
do luto
(Heller, Eva, 2008)



VERDE

A cor da natureza;
da vida; da esper-
ança
(Heller, Eva, 2008)



DOURADO

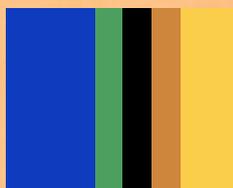
A cor da cedle-
bração
(Heller, Eva, 2008)



AMARELO

A cor da juventude,
da luz.
(Heller, Eva, 2008)

ACORDE CROMÁTICO



A AUTONOMIA

(Heller, Eva, 2008)

Documentos de Processo

A personagem Yara Maíra foi criada primeiro no conto "João Ninguém e As estrelas cadentes". Já havia sido estabelecido, na narrativa, que ela se tratava de uma mulher de personalidade forte, dura e estrategista. Isso facilitou o processo de construção da arte conceitual, que foi produzida primeiro.

REFERÊNCIAS



A estrutura geral da pose foi baseada na personagem Morrigan do jogo Dragon Age Inquisition (2014). A vestimenta e as indumentárias foram inspiradas nos artefatos simbólicos das tribos indígenas e os povos vikings nórdicos. Não há uma unidade de estilo, e sim uma mistura que torna ela uma personagem singular.





Yara foi concebida para uma personagem imponente. Logo, a escolha da referência fotográfica precisava relacionar-se com o conceito apresentado tanto na arte conceitual quanto no conto "João Ninguém e as Estrelas Cadentes".

REFERÊNCIAS



Com uma referência da personagem Lagertha da ficção seriada Vikings (2013 -), construí a ilustração de apresentação da personagem Yara sem muitas dificuldades, e com bastante rapidez.

A decisão de construir um sombreado no rosto e agrupar os valores mais escuros reforçou a dramaticidade da peça.



II.X **Rose Vlad Isabel**



PLAYLIST+

Balada do Louco - Os mutantes
Lança Perfume - Rita Lee
Slow, Love, Slow - Nightwish
Erva Venenosa - Rita Lee
Codinome Beija Flor - Cazuza
Vermillion - Slipknot
Cor de Rosa Choque - Rita Lee
Pulsos - Pitty
Maluco Beleza - Raul Seixas
Only You - The Platters

CODINOME: A INSANA
SAGUINÁRIA
IDADE: 19
NATURALIDADE: BRASIL /
ROMÊNIA
NATUREZA
VILÃ
RAÇA
VAMPIR@(A)
CLASSE
VAMPIR@(A)
ARMA
DENTES

HABILIDADES

I AROMA DE MAGNÓLIA
II DEVORAÇÃO DE SATURN@
III VENENO LÉTAL
IV IMORTALIDADE

FRAQUEZAS

I PRA+A
II ÁGUA BENTA
III LUZ
IV ES+ACA

Nymphetamine Fix - Cradle of Filth
Olhar 43 - RPM
Paranoid - Black Sabbath
Time - David Bowie
The Trial - Pink Floyd
Being for the Benefit of Mr. Kyte! - The Beatles
Dracula- Iced Earth
Like a Virgin - Madonna

<https://open.spotify.com/playlist/2q4qtiyJ-caNALDJsammcrY?si=87363c957ca44d94>



A Insana Sanguinária

Rose Vlad Isabel é uma jovem vampira indecisa, confusa e psicótica. Não sabe se deve devorar a suas vítimas ou salvá-las. A sua indecisão a leva ter longas crises de riso e de choro. Ela tem um coração puro e ingênuo, embora possua perda de memórias. Rose é uma garota meiga e dócil, quando de bom humor, e absurdamente perversa, imprevisível e sádica, quando de mau humor.



Frases memoráveis

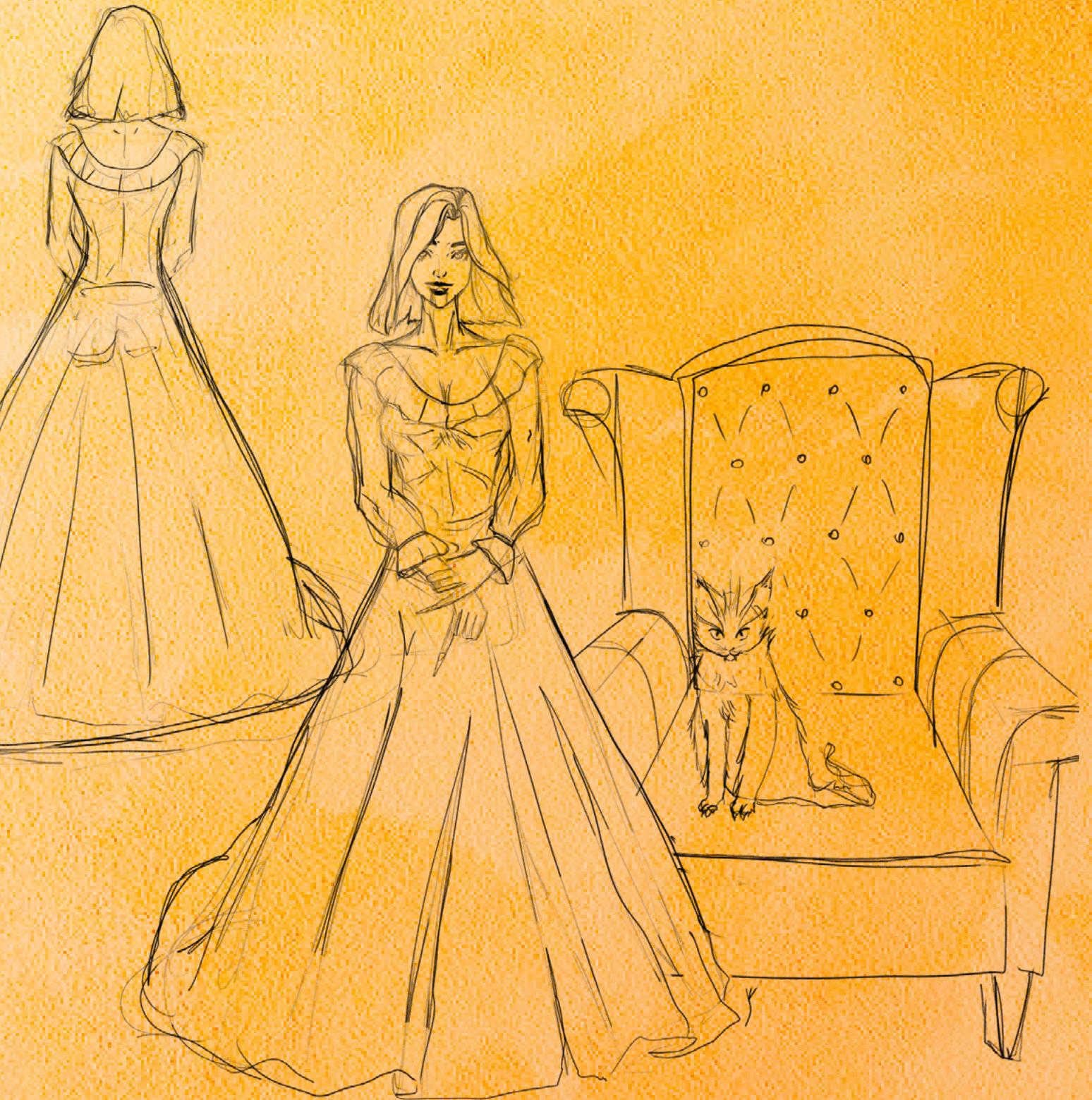
"NÃ⊕ ME PR⊕V⊕QUE,
É C⊕R DE R⊕SA
CH⊕QUE"

"ES+⊕U +Ã⊕
PERDIDA..."

"PERD⊕E-ME, MEU
AM⊕R"

"ESPER⊕ QUE
APRECI⊕ ⊕ MEU
PERFUME"





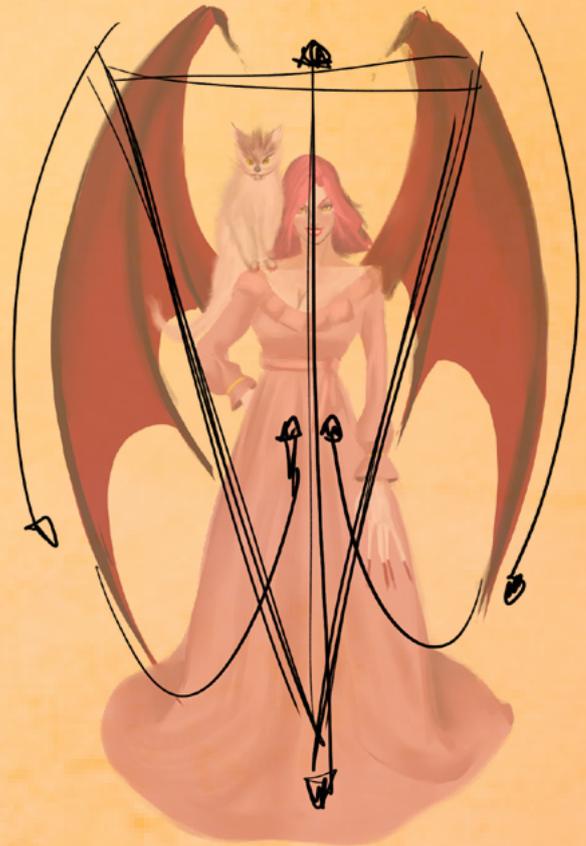
ARTE CŌNCEI+UAL (CŌNCEPT+ ART)



DESENHO



LINHAS DE FORÇA



PALETA



ROSA

A cor da nudez;
do erotismo; da
ingenuidade



VERMELHO

A cor do sangue

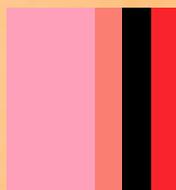
(Heller, Eva, 2008)



SALMÃO

A cor da felicidade.

ACORDE CROMÁTICO



A FEMINILIDADE

(Heller, Eva, 2008)



PRETO

A cor do luto, da
morte

(Heller, Eva, 2008)

OBS: Não achei o acorde das cores livro Psicologia das cores com base nas cores que resolvi utilizar. Contudo, o sentido das cores do acorde foi adaptado.





Documentos de Processo

Encontrei uma safra de desenhos copiados do livro "Santa Lilio Sangre" da ilustradora e artista visual Ayami Kojima. São diversos personagens da saga de jogos Castlevania que foram copiados com fins de praticar os métodos de construção de figura humana de Andrew Loomis. Todos os desenhos possuem o tema de vampirismo, e foram produzidos entre a data 21/06/ 2020 à 11/10/2020.



VAMPIRA 06

11/10/2020



VAMPIRO 06

13/10/2020



VAMPIRA 04

23/06/2020

VAMPIRA 01

21/06/2020



VAMPIRA 03

21/06/2020



VAMPIRO 02

21/06/2020

A personagem Rose Vlad Isabel surgiu na tentativa de tornar a pintura da personagem Violeta mais Barroca. Houve a tentativa de simular um retrato barroco utilizando referências do Caravaggio, além das próprias obras da artista Katie Silva. O resultado ficou tão diferente do que era da Personagem Violeta, que logo se tornou outra personagem.

REFERÊNCIAS





Após a personagem ter sido criada, ela ganhou a sua história no conto "João Ninguém e as Pétalas Sangrentas". A arte conceitual seguiu de maneira mais objetiva e não houve muitas etapas no processo de criação da peça. Foram produzidas duas artes conceituais. A primeira foi inspirada na pose da personagem Morana que encontrei no livro *Castlevania: The Art of the Animated Series*.

O conceito geral foi inspirado na produção artística da artista Ayami Kojima.

REFERÊNCIAS





REFERÊNCIAS





II.XI *Nhana Safari*



PLAYLIST

I'll Put Spell on You - Screaming Jay Hawkins
Deixa eu te dizer - Claudia
Thriller - Michael Jackson
Purple Rain - Prince
Me and the Devil Blues - Robert Johnson
Halo - Beyonce
Jesus Chorou - Racionais MC
Nuvem Cigana - Milton Nascimento
Não é Sério - Charlie Brown JR
Manhãs de Setembro - Vanusa

**CODINOME: A NECROMANTE
ESTELAR**

IDADE: 26

NATURALIDADE

BRASIL

NATUREZA

HERÓINA

RACA

HUMANO (A)

CLASSE

NECROMANTE

ARMA

BASTÃO/ LIVRO

HABILIDADES

I ENTIDADES FOLCLÓRICAS

II TRANSFORMAÇÃO EM CAVEIRA

III MAGIAS ELEMENTAIS

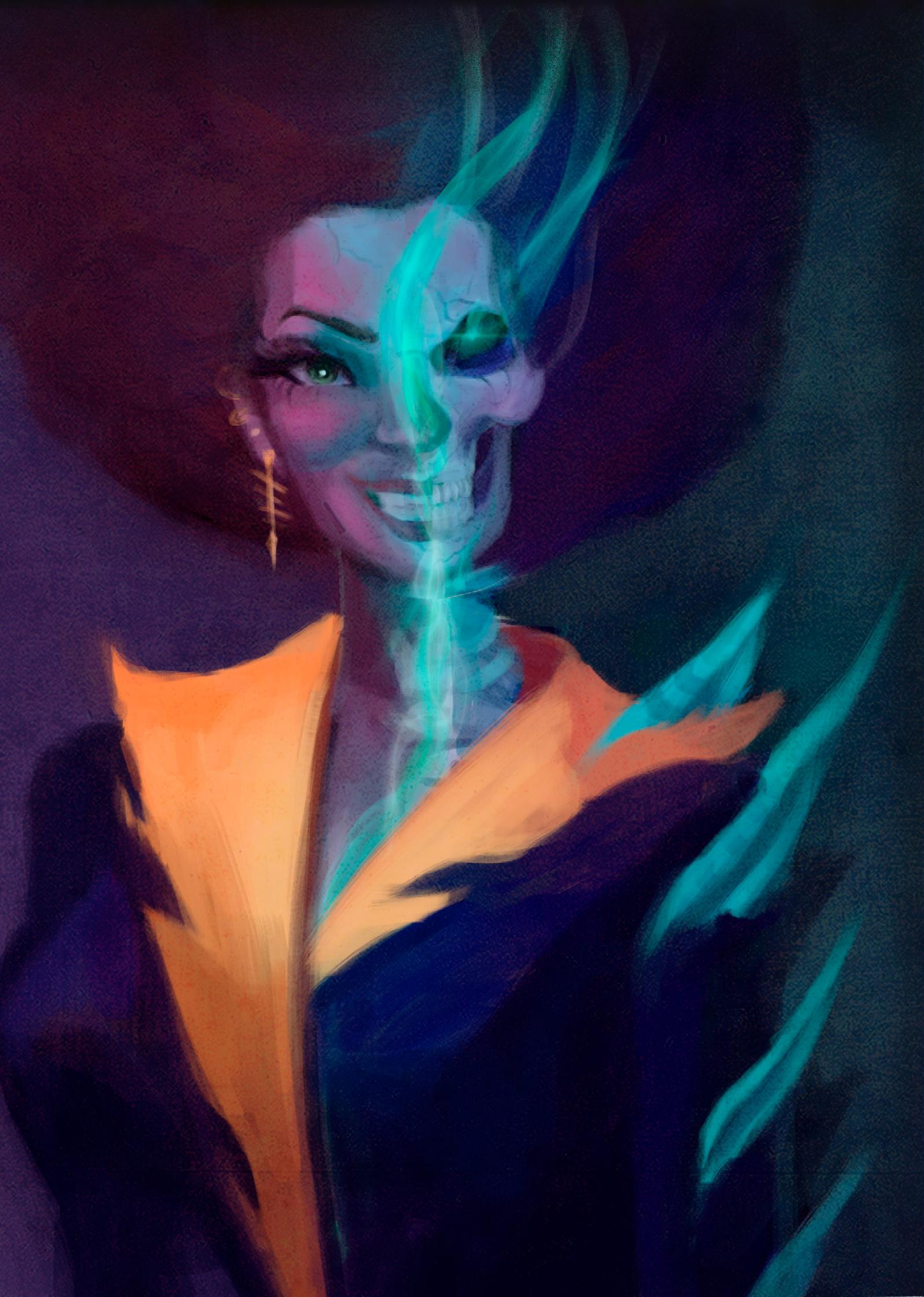
IV CURA

FRAQUEZAS

I SILENCIADOR DE MAGIAS

Brown Sugar - The Rolling Stones
What a Wonderful World - Louis Armstrong
Where is the Love? - The Black Eyed Peas
Voodoo Child - Jimmy Hendrix
Dream a Little dream with me - Louis Arm-
strong

<https://open.spotify.com/playlist/689u2xAs-qu8ft4cnHwLFLM?si=f50bec87ee244b67>



A Necromante Estelar

Ayana Jafari é uma respeitada pesquisadora e professora de línguas, cultura e folclore. Otimista, alegre e sempre sorridente, ela maneja magias elementais e conjura entidades folclóricas para lutar ao seu lado. Ao transformar-se em caveiras, ela engana os inimigos ao se passar por eles. Ayana usa o seu intelecto para aprender dos mais exóticos aos mais mortais feitiços.



"SOMOS TODOS
CAVEIRAS,
QUERIDO"

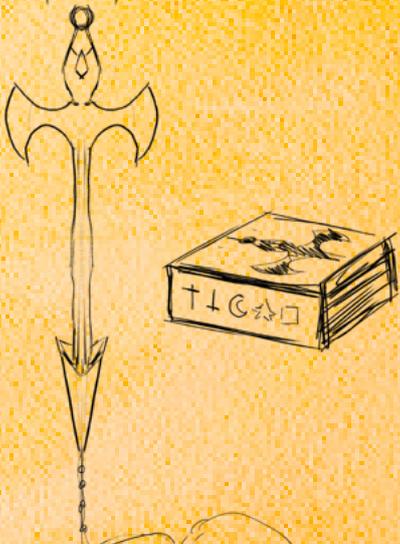
"HONRAREI A
MEMÓRIA DOS
MEUS ALUNOS"

Frases memoráveis

"VAMOS APRENDER
SOBRE CULTURA?"

"DEVEMOS SEMPRE
SORRIR"





ARTE CŌNCEI+UAL (CŌNCEPT+ ART)



DESENHO

LINHAS DE FORÇA



PALETA

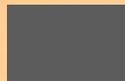


AMARELO
A cor da juventude,
da alegria, do bom
humor.
Heller, Eva, 2008



VERDE
A cor do frescor.

(Heller, Eva, 2008)



CINZA
A cor da teoria

ACORDE CROMÁTICO



A INVEJA

(Heller, Eva, 2008)

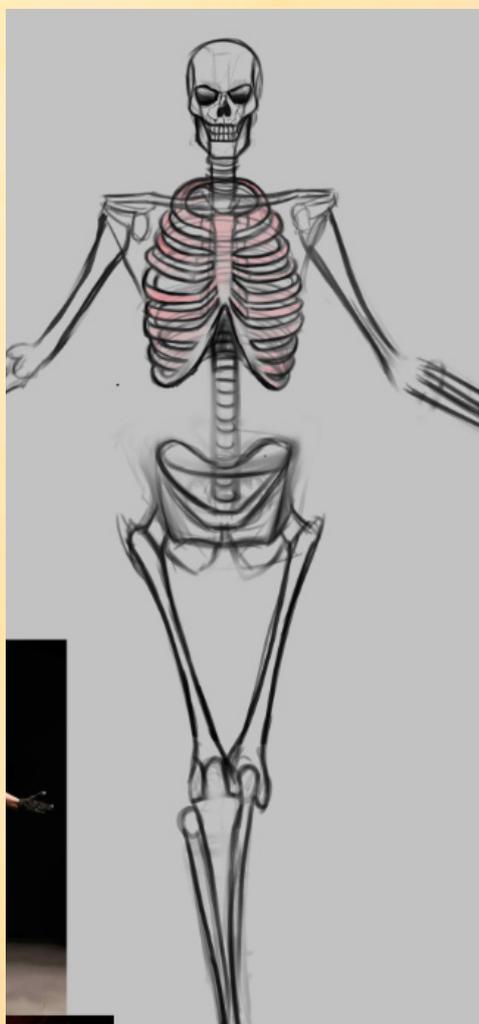


PRETO
A cor do luto, da
morte
(Heller, Eva, 2008)

OBS: A personagem foi concebida para desconstruir a imagem de um herói. Logo, as escolhas das cores foram propositalis, uma vez que a personagem é otimista e alegre, porém impo- nente. Uma metalinguagem.

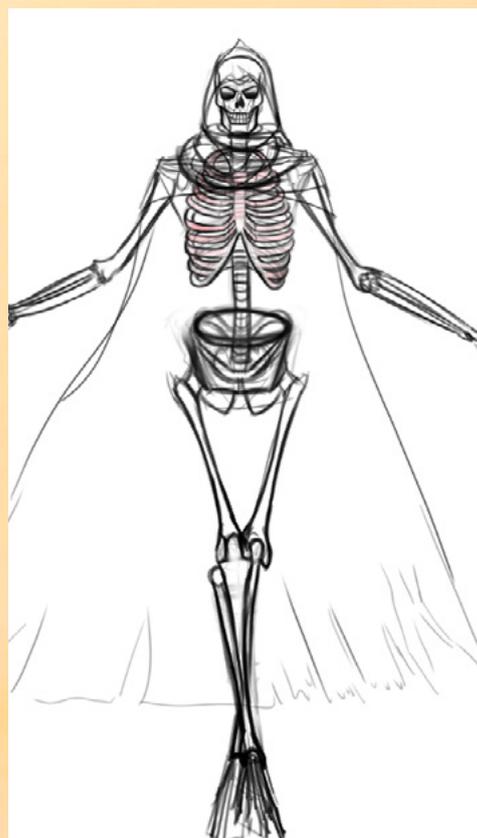
Documentos de Processo

Foi encontrada nos registros uma ilustração de um Necromancer produzida na data 05/05/2021. A Ilustração foi resultado de uma atividade sugerida pelo Prof. Emmanuel Teles, do curso de Anatomia Para Artistas. O objetivo da atividade era estilizar a estrutura óssea do corpo humano, ao criar um personagem que possuísse as vértebras evidentes.



⊕ NECROMANTE
MISTERIOSO

05/05/2021





A personagem Ayana Jafari foi criada, primeiramente, no conto "João Ninguém e as Estrelas Cadentes".

A pose foi baseada na ilustração abaixo. Contudo, algumas distorções foram feitas, com fins de tornar a personagem mais dinâmica. De início, o cabelo "Black" estava quebrando as linhas de força. Resolvi criar um efeito que tem relação com o storytelling da personagem, isso tornou as linhas de forças mais ritmadas. O design da vestimenta foi inspirada em ternos e roupas comuns na moda lodrina vitoriana.

REFERÊNCIAS



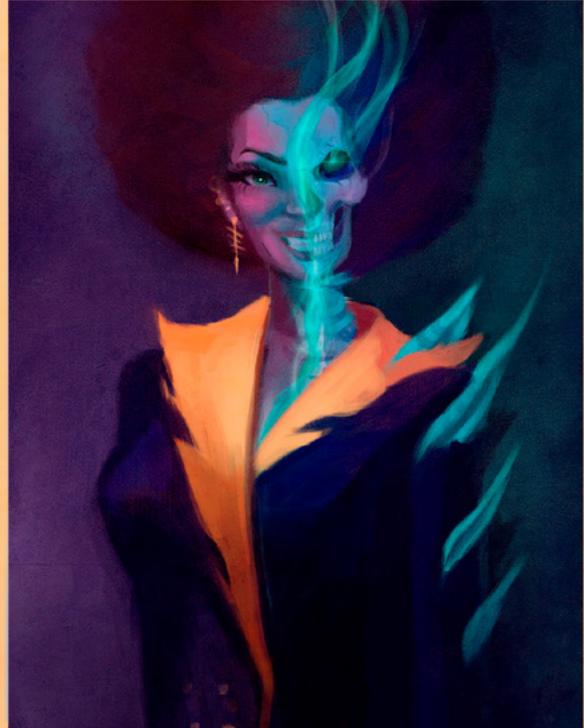
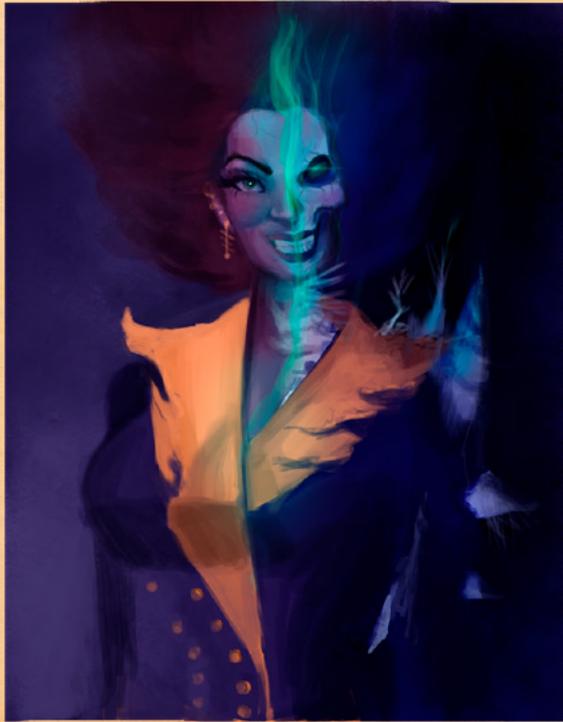


A ilustração foi inspirada na classe Necromante do jogo Diablo III. As referências que foram encontradas no livro "The Art of Diablo III" ajudaram bastante, principalmente na questão da atmosfera.

A pose foi baseada na atriz Halle Berry e na outra referência abaixo.

REFERÊNCIAS





II.XII **Sayonara Midori**



CODINOME: A FELINA FURIOSA

IDADE: 20

NATURALIDADE

BRASIL/ JAPÃO

NATUREZA

HERÓINA

RACA

KI+SUNE

CLASSE

MONGE

ARMA

SQUEIRA/ LUVAS

HABILIDADES

I PUNHO DA CRUZ

II MOBILIZAÇÃO

III FURTIVIDADE

IV ESPÍRITO RAPOSA

FRAQUEZAS

I CONFUSÃO

II PARALISIA

PLAYLIST

Barracuda - Heart

Call Me - Blondie

Cherry Bomb - The Runaways

I Love Rock & Roll - Joan Jett

Kurenai - X Japan

Bad Reputation - Joan Jett

Rock you like a Hurricane - Scorpions

Blitzkrieg Bop - Ramones

Rebel Yeah - Billy Idol

Born to be Wild - Steppenwolf

Runaway - Bon Jovi

Lycanthrope - Plus 44

Should I stay or should I go? - The Clash

Schools Out - Alice Cooper

Discord - After Forever

Youth Gone Wild - Skid Row

<https://open.spotify.com/playlist/689u2xAs-qu8ft4cnHwLFLM?si=f50bec87ee244b67>



A Felina Furiosa

Sayonara é uma criatura que passou a infância e adolescência vivendo acorrentada em um cativeiro, nos fundos da casa do seu cruel pai. Devido aos maus tratos que passou durante a vida, ela desenvolveu um temperamento explosivo. Após se libertar, se apossou da má conduta e da ânsia em espancar os outros nos inimigos de João Ninguém. Ela não busca crédito por ser uma heroína, e não costuma ter misericórdia com os inimigos.



Frases memoráveis

"MORRA, IDIOTA!"

"PRESTA ATENÇÃO, SEU DELINQUENTE!"

"VOU ACABAR COM AQUELA BRUXA RIDÍCULA!"

"PRECISO AJUDAR A MINHA MÃE"

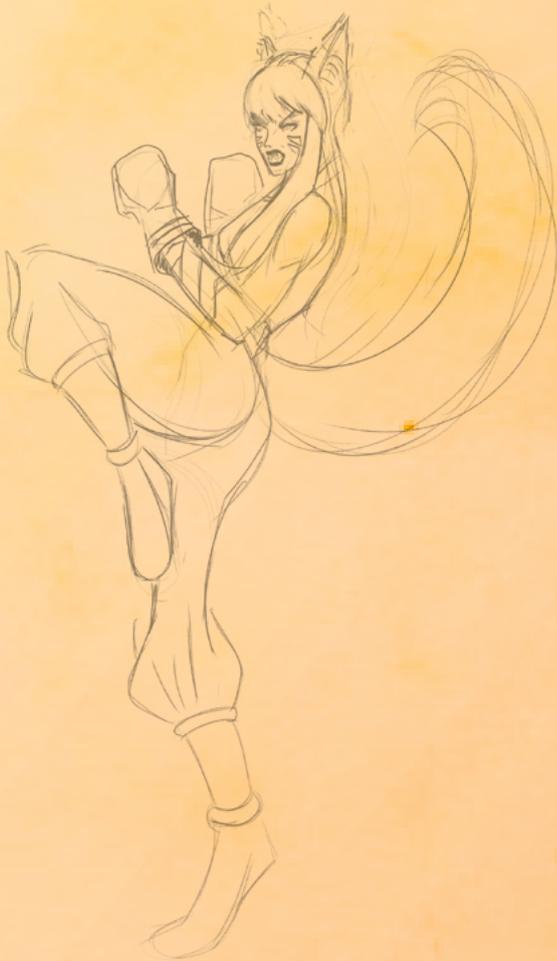




ARTE CONCEI+UAL (CONEPT+ ART+)



DESENHO



LINHAS DE FORÇA



PALETA



LARANJA
A cor da má publicidade, da recreação, do sabor.
(Heller, Eva, 2008)



VIOLETA
A cor do poder

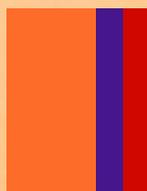
(Heller, Eva, 2008)



VERMELHO
A cor da energia, da ira, do fogo.

(Heller, Eva, 2008)

ACORDE CROMÁTICO



INCONFORMISTA

(Heller, Eva, 2008)

Documentos de Processo

Na data 14/01/ 2021 foi produzida uma ilustração intitulada **Gaia e A Raposa Misteriosa**. Nesta ilustração, criei uma personagem feminina lutadora de artes marciais e uma raposa. A raposa, por sua vez, ganhou uma ilustração individual separado da ilustração base. À partir deste momento, resolvi que trabalharia novamente no conceito de uma raposa posteriormente.

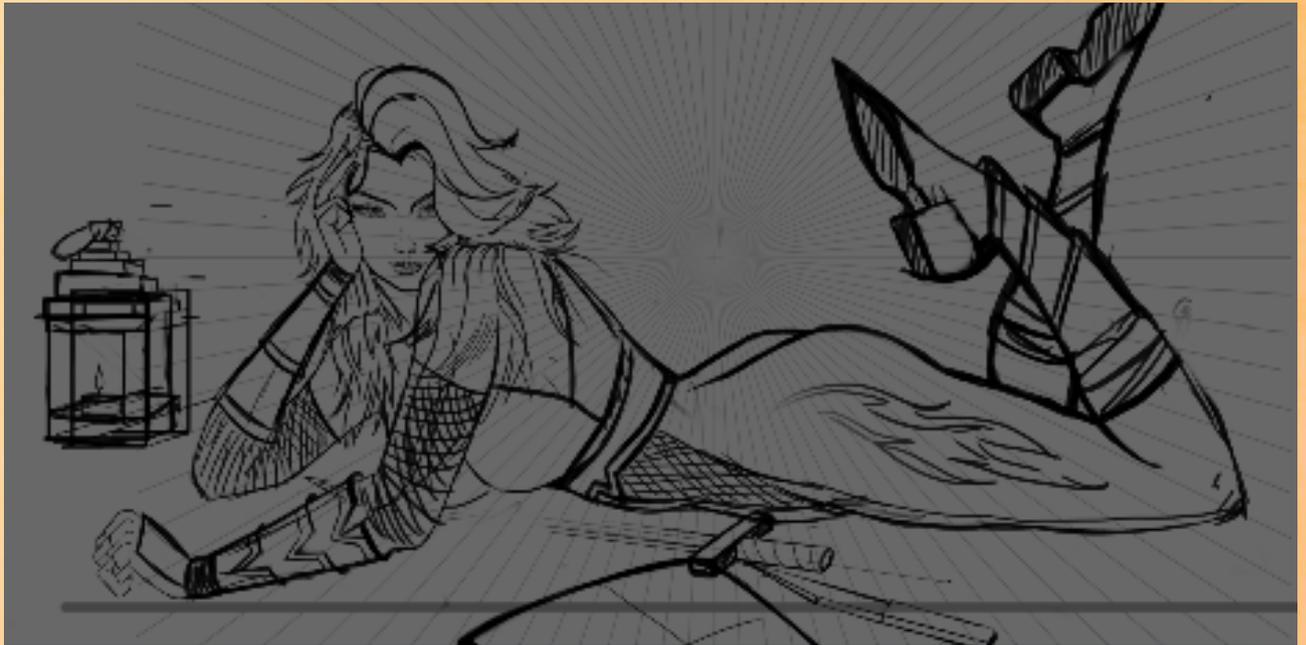
A RAPOSA DE GAIA

05/05/2021



GAIA E A RAPOSA
MISTERIOSA

05/05/2021



Sayonara foi concebida para ser uma personagem raivosa e impaciente. Logo, busquei referência de lutadoras de artes marciais e de personagens que entornam o conceito "selvagem" e "raiva". É um campo semântico que não diz respeito ao conceito filosófico e espiritual das artes marciais orientais. No entanto, a personagem teria, em seu arco, um desenvolvimento de um arco, a princípio.

Ela nasceu ao reciclar um manequim que foi produzido durante as primeiras semanas do curso "Anatomia para Artistas". O manequim é um estudo de observação esquemático com base em uma referência fotográfica, com fins de estudar a estrutura do corpo humano.

REFERÊNCIAS







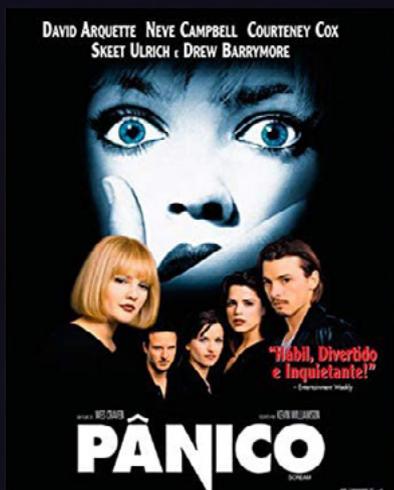
3





II.XIII *Capa*

REFERÊNCIA



PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
ASSOCIADO DE ARTES VISUAIS
UFPE / UFPB



a Gênese

DA CRIAÇÃO DE PERSONAGENS FANTÁSTICOS

UM DIÁLOGO ENTRE AS ARTES VISUAIS E
O DESIGN GRÁFICO

GIOVANNI LUCENA COSTA

TIP⊕GRAFIAS PARA ⊕ L⊕G⊕+IP⊕ E PARA ⊕ LIVR⊕

Fette classic WZ Fraktur
abc WZC 123 !@#\$%¨&

DIABL⊕ (TT)
ABC ABC 123 !@#\$%¨&

DIABL⊕ (TT)
ABC ABC 123 !@#\$%¨&

Times New Roman Regular
abc ABC 123 !@#\$%¨&

Times New Roman Bold
abc ABC 123 !@#\$%¨&

C⊕R



VERMELH⊕

R 238	C 0
G 44	M 96
B 71	Y 71
	K 0

#ee2c47



II.XIV Relatos de Processo

Sobre o campo semântico que intersecta o meu pensar artístico:

- I fantasia
- II gótico

Sobre o dia-a-dia do meu processo de criação

- I Estudar a figura humana diariamente com estudos de observação;
- II Ouvir música/ tocar violão e guitarra elétrica durante as pausas;
- III Assistir longas, ficções seriadas e animações;
- IV Praticar pintura em aquarela; acrílica; óleo para melhorar a coordenação motora;
- V Praticar desenho a grafite em cadernos de esboços;
- VI Desenhar digitalmente com caneta digitizadora.

O que estimula o meu processo de poésis?

- I música
- II literatura
- III RPG

Como se dá a sequência do processo de poésis?

- I Pesquisa de fatos históricos;
- II Pesquisa de referência de design de moda;
- III Pesquisa de referência fotográfica;
- IV Pesquisa de referência de pintura;
- V Pesquisa de referência de desenho.

Quais recuperações do passado se dão no seu processo de criação?

- I Formação em Tecnologia em Design Gráfico;
- II Gosto musical PAUTADO NO CARÁTER FANTÁSTICO e/ Heróico.

Quais os acasos? Como se dão os acasos? Eles são incorporados?

- I Abandono temporário de alguma obra por falta de inspiração e cansaço mental;
- II Tristeza temporária causada pela auto compração com outros artistas.

Quais os autores que formaram um dia minha sensibilidade e minha subjetividade e que o fluxo de meu trabalho e de minha vida me levaram a abandonar?

- I Akira Toryiama
- II Masami Kurumada

III Friedrich Nietzsche

IV Giovanni Civardi

Quais são os padrões de repetição na minha produção artística?

I Criação de Personagens Femininas;

II Fantasia

Quais foram os três documentos de processos mais prazerosos de produzir?

Os mais difíceis? Os mais longos? e os mais fáceis?

prazerosos

I sayonara

II violeta

III scarlet

difíceis

I scarlet

II rose

III violeta

longos

I scarlet

II violeta

III sayonara

fáceis

I dom felipe III

II yara

III ayana

Quais artistas e movimentos artísticos orbitam a minha sensibilidade e gravitam no entorno de meu trabalho e minha subjetividade hoje? (artistas plásticos, cineastas, poetas, escritores, arquitetos, músicos).

Movimentos

I renascimento

II barroco

Artistas Visuais

I Ayami Kojima

II Tetsuya Nomura

III Yoshitaka Amano

IV Javier Charro

V Akihiko Yoshida

VI katie Silva

Cineastas

I George A. Romero

Escritores

I JRR. Tolkien

II Bram Stoker

III Bernard Cornwell

IV H.P Lovecraft

V Edgar Alan Poe

VI Neil Gaiman

VII Mick wall

Músicos/ bandas

I Alice Cooper

II Kiss

III Iron Maiden

IV Helloween

V Nightwish

Jogos

I Final Fantasy

II Castlevania

III Dungeons & Dragons

IV Magic: The Gathering

V Diablo

Arquitetos

I Eduardo Bajzek

Quadrinistas

I Alan Moore

II Frank Miller

III Neil Gaiman

IV Jim Lee

Quais obras possuem mais elementos autobiográficos? E quais são os elementos?

- I Sayonara - Prática de artes marciais
- II Scarlet - Personalidade
- III Yara - Temperamento
- IV Dom felippe III - Vaidade
- V Ayana - Profissão
- VI Rose - Apreço por animais
- VII Violeta - Ceticismo

Quais obras possuem menos elementos autobiográficos?

Todos os documentos de processos possuem elementos autobiográficos,

Quais os autores, de outras áreas e tipos de produção de linguagem, orbitam a minha sensibilidade, que eu sinto gravitar o meu trabalho e minha subjetividade? (físicos, biólogos, sociólogos, antropólogos, filósofos, psicanalistas, teólogos, místicos)

- I Carl Jung
- II Durand
- III Sam Dunn (Antropólogo & Documentarista de bandas de heavy metal)

A prática, a manufatura, o atelier, a matéria me leva a certos lugares e ideias. Quais os lugares e ideias?

- I Dialogar com outros artistas na plataforma Discord

A teoria me leva à uma prática, à uma construção?

sim. Me leva a refletir sobre a história da arte durante o processo de criação. Penso em resgatar alicerces característicos fundamentais de determinados movimentos.

A prática me leva à uma teoria, a uma reflexão ou conceituação?

sim. A Prática me leva a perceber quais são os meus erros e onde e quais autores devo buscar as melhorias necessárias.

Qual a influência da práxis sobre a teoria?

A Práxis me leva a pensar em um meio termo entre o expressionismo alemão e o renascimento. Busco tentar usar as técnicas de claroescuro; de perspectiva; de esfumato; de conhecimento anatômico, porém, a expressão vem em primeiro lugar. A expressão é o que nos leva a nos tornarmos artistas. Me inspiro no conceito gótico literário e na construção do arquétipo do herói de Joseph Cambell para a construção dos meus personagens.

Quais teóricos, professores e instrutores de arte, desenho e pintura que mais influencia o meu trabalho?

Andrew Loomis
Michael Hampton
Charles Bargue
Betty Edwards

Quais foram as correspondências ativas identificadas na minha história de vida?

I Relação de amizade com o meu orientador prof. dr. Alberto Pessoa
II Relação de afinco com o instrumento musical Guitarra Elétrica
III Proximidade com a língua estrangeira inglesa
IV Contexto de família classe média brasileira nordestina/ paraibana
V Consumo de Histórias em Quadrinhos e jogos digitais
VI Timidez em excesso durante a infância/ adolescência
VII Apreço por animais
VIII Afastamento da religião
XI Acidente em um rio
XII Experiência profissional em agências de publicidade & propropaganda
XIII Formação em Design Gráfico

E as correspondências passivas?

I Nietzsche
II Apreço pelo Gótico enquanto temática
III Identificação com a estética do rock
IV Apreço pela Fantasia enquanto temática
V Final Fantasy
VI Método de desenho de Andrew Loomis
VII Método de desenho de Charles Bargue



VIOLE+A

Quantidade de
Feedbacks: 3

Data do desenho preliminar: 22/07/2020
Data do primeiro esboço: 08/06/2021
Finalização: 14/12/2021
Acasos: Sim. Abadono temporário
Criação da narrativa: 10/01/2022
Criação da Playlist: 05/02/2022
Dificuldade: 5/10



SCARLE+

Quantidade de
Feedbacks: 4

Data do desenho preliminar: não consta
Data do primeiro esboço: 10/10/2021
Finalização: 24/12/2021
Acasos: Sim. Abadono temporário
Criação da narrativa: 12/01/2022
Criação da Playlist: 05/02/2022
Dificuldade: 8/10



ROSE

Quantidade de
Feedbacks: 3

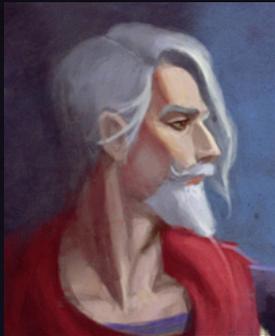
Data do desenho preliminar: 21/06/2020
Data do primeiro esboço: não conta
Finalização: 10/01/2022
Acasos: Sim. Abadono temporário
Criação da narrativa: 12/01/2022
Criação da Playlist: 01/02/2022
Dificuldade: 4/10



YARA

Quantidade de
Feedbacks: 2

Data do desenho preliminar: Não conta
Data do primeiro esboço: 10/01/2022
Finalização: 11/01/2022
Acasos: não consta
Criação da narrativa: 08/01/2022
Criação da Playlist: 08/01/2022
Dificuldade: 2/10



DOM FELIPE III

Quantidade de
Feedbacks: 1

Data do desenho preliminar: não consta
Data do primeiro esboço: 08/09/2021
Finalização: 25/02/2022
Acasos: Sim. Abadono temporário
Criação da narrativa: 20/01/2022
Criação da Playlist: 08/01/2022
Dificuldade: 4/10



SAYONARA

Quantidade de
Feedbacks: 0

Data do desenho preliminar: não consta
Data do primeiro esboço: não conta
Finalização: 28/01/2022
Acasos: Sim. Abadono temporário
Criação da narrativa: 14/01/2022
Criação da Playlist: 27/02/2022
Dificuldade: 6/10

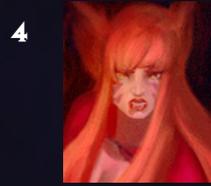


AYANA

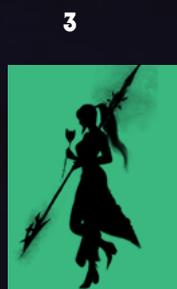
Quantidade de
Feedbacks: 1

Data do desenho preliminar: 02/05/2021
Data do primeiro esboço: 01/02/2022
Finalização: 01/02/2022
Acasos: não consta
Criação da narrativa: 08/01/2022
Criação da Playlist: 01/02/2022
Dificuldade: 7/10

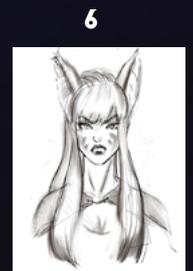
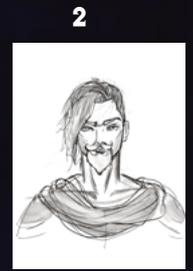
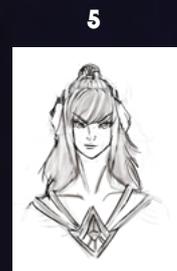
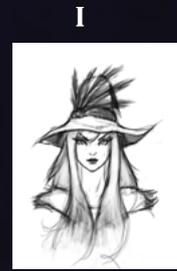
ORDEM DAS
ILUSTRAÇÕES DE
APRESENTAÇÃO



ORDEM DAS ARTES
CONCEITUAIS



ORDEM DOS MODELS
SHEET'S



Considerações Finais

Ao longo do período de escrita desta dissertação, houve muitas práticas em torno do desenho enquanto ferramenta de expressão, e decisões que foram sendo tomadas de maneira orgânica, até que a questão norteadora da pesquisa fosse delimitada com êxito.

Em março de 2020, no início do mestrado em Artes Visuais da Universidade Federal de Pernambuco, obtive muitos diálogos com o orientador Alberto Pessoa. Àquela altura, considerei redigir uma pesquisa acerca do processo criativo do artista Jô Oliveira, e dissertar sobre as reconfigurações culturais que ele faz, ao mesclar elementos da cultura nordestina e folclore brasileiro com a cultura europeia, por exemplo, ao publicar livros ilustrados como *A Tragédia do Rei Lear em Cordel*.

Contudo, a pandemia do novo Covid-19, se instala no mundo todo, e chegando na Paraíba, o meu tema foi alterado por divergências acerca de afinidades de pesquisa. Não tendo mais como contatar o artista Jô Oliveira, a pesquisa que eu tinha pronta tornou-se um artigo científico apresentado no III Congresso Intersaberes em Arte, Museus e Inclusão (CIAMI), 2020.

Durante a aula da disciplina Arte & Tecnologia do professor Alberto Pessoa, tive um insight acerca da arteterapia e arte para inclusão, e como poderia eu contribuir para os autistas que buscavam se expressar através do desenho. Decidi, então, aprender a desenhar do zero para a construção de um projeto gráfico editorial com participação de crianças autistas no processo criativo de uma narrativa visual, com a finalidade de criar um livro ilustrado. Assim, busquei alguns contatos de mães de crianças autistas, porém o projeto, mais uma vez, foi dissolvido, devido à dificuldade de comunicação e locomoção das crianças: mais um problema que a pandemia do vírus Covid-19 trouxe.

Com isto, durante o mês de junho de 2020, reuni alguns desenhos que foram produzidos com a finalidade de aprender a desenhar para um dia ilustrar um livro para autistas. Ao chegar nas mãos do meu orientador, houve a decisão de construir uma pesquisa em torno do meu próprio processo de aprendizado de desenho artístico.

A partir do mês de junho do primeiro ano do mestrado, a prática entornou os estudos diários de desenho de observação com fins de copiar as ilustrações vistas em livros de artistas que tenho afinidade. Houve a reunião de um material artístico e literário, que é o caso do livro de arte da Ayami Kojima, Yoshitaka Amano, Javier Charro, entre outros. Além disso, comecei um encontro semanal online, pela plataforma Google meet, que duraria três meses, com meu orientador Alberto Pessoa, que me ensinou os primeiros passos do desenho enquanto estudo de forma e estrutura.

Naquele momento, então, dei início às disciplinas do mestrado. Juntos,

demos prioridades àquelas que poderiam me entregar um senso teórico que gerasse um diálogo com o trabalho que estava começando a desenvolver.

A disciplina Artes Visuais em Espaços Públicos, ministrada pela Profa. Dra. Flora Romanelli, entregou-me reflexões acerca da linguagem visual, disciplina que nos mostrou a possibilidade de construção de uma dissertação enquanto projeto gráfico. E foi nesta disciplina, que nasceu a ideia de construção de um espaço-tempo imaginativo intitulado João Ninguém.

João Ninguém nasceu a partir de uma atividade proposta pela professora Flora Romanelli. Ela solicitou um projeto a ser apresentado em aula. Este projeto deveria conectar a arte visual a um espaço público, e gerarmos reflexões em torno disto. Resolvi construir uma versão gótica e imaginativa da cidade de João Pessoa, Paraíba, ao mesmo tempo expor opiniões contundentes acerca da sociedade paraibana

Desenhei alguns esboços de edifícios e localidades urbanas da capital paraibana reconfigurados pela arte gótica inspirada na arquitetura francesa do século XII. Além disso, aproximei a cidade ao meu imaginário fantástico, me inspirando em Gotham City e no jogo Castlevania Symphony of the Night (1997) e em alguns desenhos: O Mercado das Almas (O mercado de artesanato), O Farol do Farol do Precipício (Farol do Cabo Branco), O Teatro das Rosas Profanas (Teatro Santa Rosa), O Busto de Augusto dos Anjos (O Busto de Tamandaré). A disciplina Processos de Criação em Artes Visuais, do Prof. Dr. Marcelo Coutinho, ensinou-me, através de uma abordagem mais filosófica, as teorias acerca da poética e o processo criativo, enquanto um campo de ressonâncias fértil. Dessa maneira, coube a mim conectar com os meus estudos. O arquivo em PDF sobre “constelações”, disponibilizado por Marcelo Coutinho durante as aulas, em sua disciplina, contribuiu bastante para esta pesquisa. A busca de respostas sobre o dia a dia do meu processo criativo, os autores não artistas que me influenciaram, os ilustradores que me foram referência, e as teorias e/ou ideologias que ajudaram a esculpir o meu traço, esclareceram bastante como que eu poderia evitar me perder em um campo repleto de subjetividade, que era o labirinto que eu estava ao começar a estudar a minha própria obra. Em Processos Metodológicos em Artes Visuais, disciplina com as professoras Maria Betânia e Fabiana Vidal, foi-me apresentado um acervo de processos e de abordagens metodológicas distintas que me ajudaram a encontrar qual seria a metodologia teórica que eu me basearia, e a considerar diversos outros métodos alternativos com a finalidade de complementar o meu trabalho, além de identificar qual abordagem mais geraria diálogo com o trabalho artístico que eu estava começando a desenvolver. Foi nesta disciplina que pude conhecer, com mais profundidade, a autonarrativa. Por fim, a última disciplina, Processos Teóricos e Históricos em Artes Visuais, ministrado pela dupla profa. Flora Romanelli e a profa. Luciane Borre, apresentou-me

uma série de reflexões em torno de alguns métodos, e como eles não podem ser misturados. Durante esta disciplina, cravei a ideia de não fazer uso da abordagem a/r/tográfica, para enfatizar mais a crítica genética e fazer uma dissertação, por recomendação de Flora Romanelli, diferente e disruptiva.

Em paralelo às disciplinas, ainda no primeiro ano do mestrado, reuni, a cada semana, mais materiais de desenho e pintura. Da mesa inclinável para desenho, à compra de estojos de lápis grafite graduados da marca Staedtler, experimentei diversos materiais diferentes: de canetas a tinta nanquim. Dessa forma, com o auxílio dos grafites, fiz uma bateria de exercícios de desenho oriundo de livros de fundamentos do desenho artístico, de autores que transitam entre o desenho acadêmico e o mercado de ilustração global: Andrew Loomis, Sarah Simblet, Michael Hampton, Steve Huston, Scott Robertson, Charles Bargue e James Gurney. Conheci alguns desses livros por intermédio do meu orientador, e outros através de vídeos dos canais Proko e Brushwork Atelier. A intenção era polir a minha base fundamental, ao refinar o meu nível de percepção, observação, noções de estrutura e volume da figura humana. Então, decidi criar uma ênfase no segmento da figura humana.

Entre agosto e outubro de 2020, concluí todos os exercícios do livro Curso de Desenho do Charles Bargue (2013). Foram desenhos sendo criados por volta de três a cinco horas diárias de produtividade. O livro foi finalizado em três meses. Consideramos a possibilidade de construção de uma pesquisa dissertativa com base neste estudo em específico, e como este método de desenho acadêmico iria se inserir no meu processo criativo artístico. E ainda como este método iria dar suporte à comunidade de pesquisadores artistas. Alguns meses depois, esta opção foi descartada.

Foram executados também os exercícios sugeridos pela professora arte educadora e artista Betty Edwards em seu livro Desenhando com o lado direito do cérebro. Após a conclusão dos exercícios encontrados em seu livro, a pesquisa desdobrou-se para uma variável em que iria enfatizar o processo de criação aplicado ao ensino de desenho artístico. Todavia, também esta opção foi descartada.

Contudo, àquela altura, eu possuía um acervo muito grande de desenhos registrados em meu caderno de esboços. Ao analisá-los, juntamente com a presença de meu orientador, percebemos uma inclinação maior no segmento da ilustração de personagens femininas fantásticas. Foram muitos desenhos da figura humana oriunda de estudos de observação de modelos fotográficos e pesquisas de referências para a composição de vestimentas, indumentárias e armas brancas. Tinha lá muitos desenhos copiados de personagens fantásticos do jogo Diablo III, Final Fantasy e Castlevania Symphony of the Night.

Com isto em mente, as minhas primeiras experiências com cor aconteceram no mês de outubro de 2020, ainda no primeiro ano do mestrado. Durante a infância, eu não havia tido nenhuma experiência com cor. Minhas experiências se limitam mais à

minha formação em Tecnologia em Design Gráfico, onde pude obter conhecimento de teoria e psicologia das cores, mas não necessariamente de materiais de pintura. Aliás, tive experiência apenas com pintura digital durante o período da graduação. O primeiro material de pintura que tive acesso durante o período do mestrado foram as tintas aquarela, e com estas construí um grau de afinidade. Com a aquarela em mãos, criei algumas fanarts de personagens que possuo um vínculo afetivo, com base no livro *Final Fantasy Ultimania*, vol. 3, e exercícios de desenho e pintura de dragões, assimilados no livro *Dracopedia: A Guide to Drawing the Dragons of the World* (O'Connor, 2009). Por tentativas e erros, busquei entender a tinta aquarela da maneira mais arcaica e intuitiva possível. Após algumas experiências, adquiri o livro *Técnicas de Pintura Artística* (Kindersley, 2018) para me ajudar a entender em que terreno estava pisando.

Em novembro de 2020, experimentei o desenho e a pintura digital com o auxílio de hardwares específicos para artes digitais: a mesa gráfica com display Huion Kamvas 16. É importante levar em consideração que a última em que eu havia tido acesso com pintura digital foi no período da minha graduação em Design Gráfico, na disciplina de Desenho Digital ministrada pelo prof. Clécio Franco. Nesta disciplina, apenas conheci o software Adobe Photoshop, mas ainda não tinha acesso à mesa digitalizadora.

Após as duas primeiras pinturas digitais, faltando apenas três meses para o exame de qualificação, determinamos, naquele momento, direcionar a pesquisa exclusivamente para as ilustrações de personagens fantásticos e expor o caminho que trilhei até aprender a criá-los.

No início de 2021, segundo ano do mestrado, eu já havia realizado todos os créditos necessários. Em fevereiro apresentei o exame de qualificação, e lá recebi alguns feedbacks acerca do recorte da pesquisa, e algumas críticas construtivas a respeito da justificativa. Dessa forma, logo após a apresentação, determinamos, pela última vez, que a pesquisa iria se tratar da gênese do meu próprio processo de criação das ilustrações de personagens autorais fantásticos. A pesquisa passou a ter um caráter gráfico, e o projeto de design gráfico editorial, inspirado em livros de artistas que possuo afinidades, também seria feito por mim.

Desta forma, minha pesquisa dissertativa seria uma ponte entre a formação – enquanto designer na pesquisa em artes visuais –, e as habilidades, enquanto ilustrador. Inclusive, durante este período, descobri-me como um ilustrador digital.

Após a qualificação, tomamos, juntos, a decisão que eu passaria o restante do ano estudando e me desenvolvendo artisticamente. Adentrei-me no curso de Anatomia para Artistas da Skilltree Cursos, ministrada pelo professor/ilustrador Emmanuel Teles.

Teles reforçou, em seu curso de quatro meses de duração, o desenho da figura hu-

mana como estrutura embasada na blocagem de caixas, e isso tornou-se uma ferramenta muito importante para mim, pois ajudou a perceber melhor o que eu observo. Emmanuel Teles baseia-se nos livros *Figure Drawing: Design and Invention*, do artista norte-americano Michael Hampton e *Figure Drawing for Artist*, do também norte-americano Steve Huston.

Logo após o término do curso de anatomia, matriculei-me no curso de Pintura Digital da Arcane Academia de Artes, ministrada pelo professor/ilustrador de arte fantástica Gustavo Pelissari, que ainda se encontra em andamento no presente momento em que defendo esta dissertação. Neste curso, conheci algumas técnicas de pintura com manchas e simplificação das formas, além de um estudo mais aprofundado dos valores tonais e blocagem de valores.

Os estudos genéticos que conheci através das disciplinas de Arte & Tecnologia do prof. Alberto Pessoa e do prof. Marcelo Coutinho, me permitiram registrar todos esses documentos que foram deixados ao longo do processo, para estudá-los, analisá-los, entendê-los e tomar decisões.

Por uma decisão motivada pelo orientador Alberto Pessoa, tomamos a iniciativa de incluir o conceito da cidade de João Ninguém (criada durante a disciplina Artes Visuais em Espaços Públicos da profa. Flora Assumpção) no contexto de uma narrativa dividida em quatro contos. O objetivo desses contos é apresentar, de maneira detalhada, as personagens que foram criadas para a pesquisa.

A narrativa de João Ninguém foi inspirada pelos romances: *Drácula*, do autor Stoker; *Deuses Americanos* e *Lugar Nenhum* de Gaiman; *O Senhor dos Anéis: a sociedade do anel* de Tolkien; e ainda possui elementos vistos nos jogos *Final Fantasy III* (1990). Além disso, fatos históricos da cultura ocidental, da história do Brasil e da Paraíba foram levados em consideração.

Os documentos apresentados no segundo capítulo, expõem o processo criativo em torno de sete personagens autorais, que vivem em um mesmo espaço-tempo chamado João Ninguém. Esses desenhos tiveram suporte do orientador Alberto Pessoa, do professor de pintura Gustavo Pelissari e do professor de anatomia artística Emmanuel Telles. Eles atribuíram críticas construtivas e feedbacks acerca da luz, valor, cor, sombra, gesto e anatomia.

O projeto gráfico foi inspirado pelos seguintes livros: *The Art of Castlevania Lords of Shadow*; *The Art of Diablo III*; *The Art of Dragon Age Inquisition*; *Final Fantasy: Heavensward - The Art of Ishgard*; e *Dracopedia: The Great Dragons*. São livros que possuem um design gráfico que remete ao imaginário da ficção e fantasia. Com páginas cuja textura de pergaminho e famílias tipográficas fazem alusão a tipos comuns na Europa medieval e na Roma antiga, logo, busquei tipografias semelhantes às usadas nestes livros.

Em relação ao processo criativo, uma consideração válida a se dizer se trata da

própria gênese. Para os ilustradores de plantão, devo constatar que todos os desenhos que foram criados na vida do artista, até mesmo os que foram feitos antes do artista aprender os fundamentos do desenho, devem ser levados em consideração na hora de criar um personagem, pois vários personagens já existem na vida do artista, há muito tempo, e a tentativa de desenhá-lo pela primeira vez, talvez já tenha ocorrido há mais tempo ainda.

O artista deve fazer a sua pesquisa de referências visuais e textuais. Aliás, a escrita sobre a história do personagem tem uma importância grande nesta criação. O ilustrador deve, antes mesmo de iniciar o desenho, definir a personalidade do personagem, bem como a cor da vestimenta, acessórios e se o personagem terá alguma marca de guerra que reforce o caráter de sua personalidade.

A personagem Scarlet, por exemplo, foi criada sem que tivesse uma narrativa por trás, ao passo que os outros personagens que foram apresentados, tiveram. O fato de não ter uma narrativa tornou o processo de pintura muito mais longo e cansativo. Foi necessário improvisar sobre a sua vestimenta e criá-la em tempo real. Contudo, os outros personagens foram criados sob perspectiva de uma história, e o tempo decorreu de maneira suave e intuitiva. Sem momentos de insegurança e tensão.

Outra consideração é sobre o elemento chave do processo de criação. O que faz o artista ficar motivado? O que motiva o artista a criar é subjetivo e isso se altera. Para cada artista, o seu “grito de guerra” é diferente. O meu elemento chave é a música. E ouvir músicas reforça o caráter criativo que existe dentro de mim, talvez por serem músicas que contam histórias, ou que geram ambientações na minha cabeça. Músicas de rock, de heavy metal, me tornam uma pessoa mais sonhadora. Alguns artistas optam por se inspirarem em outras coisas, e cabe ao artista visual descobrir qual que é o seu fator X. A playlist de cada personagem foi criada com fins de reforçar a minha imaginação acerca deles.

Por fim, a pesquisa, de caráter exploratório, abordou um estudo em intersecção com a crítica genética como meio metodológico, e desdobrou-se para uma dissertação que tem a função, enquanto consequência, de firmar uma contribuição tanto para a comunidade artística de ilustradores que buscam trabalhar para a indústria do entretenimento, quanto para acadêmicos que buscam refletir sobre um objeto de estudo pouco explorado no cenário acadêmico brasileiro.

Esta dissertação é uma maneira de incentivar a comunidade artística de ilustradores a adentrarem à academia, ao mesmo tempo que é uma forma dos próprios acadêmicos conhecerem mais desse segmento. É uma pesquisa que une os campos das Artes Visuais, do Design e da Comunicação, e abre portas para futuras novas pesquisas acerca de outros assuntos relacionados ao campo semântico que possui o termo “arte, design e personagens”: Concept Art; Character Design; Environment Design

e Splash Art. Estes são assuntos que dizem respeito a temas que são amplamente discutidos na esfera privada, no mercado de ilustração nacional e internacional, e que possuem potencial acadêmico de pesquisa. Seja no aspecto de processo de criação e/ou poética, seja para futuros estudos sobre produtos/ artefatos simbólicos culturais, são estudos que podem explorar o imaginário ou até pesquisas que transitam entre o campo da educação, da arte-educação e da arteterapia.

Referências

- ARAÚJO, Rafael. A Experiência do Horror: Arte, Pensamento e Política. Alameda Editorial; 1ª edição, 2014)
- ARGAN, Giulio Carlo. Arte Moderna. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- BAJZEK, Eduardo. Técnicas de ilustração a mão livre: Do ambiente construído a paisagem urbana. Editorial Gustavo Gili, 2019.
- BARGUES, Charles. Curso de Desenho. São Paulo: Criativo, 2013.
- BORGES, 1986.
- BROOKS, Robert; GERLI, Kaje. The Art of Diablo III. Irvine-USA: Blizzard Entertainment, 2019.
- BURQUE, Peter; GOMBRICH, Ernest. Castlevania: The Art of the Animated Series, 1973.
- CARROLL, Noel. The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart. 1. ed. New York: Routledge, 2003
- CASTLEVANIA, Dark Horse Books. 1. ed., 31 agosto 2021.
- COSTA, Marisa Vorraber Labirintos da pesquisa, diante dos ferrolhos. In: CORAZZA, Sandra Mara (Org.). Caminhos Investigativos I: novos olhares na pesquisa em educação. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007, p. 105-131.
- CORNWELL, Bernard. O Rei do Inverno: as crônicas de Artur. 33. ed. São Paulo: Record, 2001.
- COSTA, Giovanni; PESSOA, Alberto. A beleza do estranho: a poética grotesca e sua reconfiguração estética no Rock. Dossiê Artes, tecnologias digitais e o ensino em tempos de isolamento social. Palíndromo, v. 13, n. 29, p. 173-187, 2021.
- COWAN, Finlay. Dibujar y pintar mundos de fantasía. São Paulo: Taschen Gmbh, 2006.
- CRADLE OF FILTH. Band. Disponível em: <https://www.cradleoffilth.com/band>. Acesso em: 20 jan. 2021.
- DENIS, R. C. Uma introdução à história do design. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.
- DONDIS, A. Donis. Sintaxe da linguagem visual. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.
- DURAND, Gilbert. O Imaginário. Rio de Janeiro: Difel, 1989.
- EDWARDS, Betty. Desenhando com o lado direito do cérebro. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003.
- ELAM, Kimberly. Geometria do design. 1. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2018.
- ENIX, Square. Final Fantasy Ultimania Archive. 1. ed. Milwaukie, Oregon: Dark Horse Books, v. 3, 2019.

- FORNAZARI, Meggie. *Magic The Gathering sob a ótica da Gramática Visual*, 2013.
- GREEN, Anna. *Cultural History*. Hampshire: Palgrave Macmillan, 2008.
- GURNEY, James. *Imaginative Realism: How to Paint What Doesn't Exist*. Andrews McMeel Publishing, 2009.
- HAMPTON, Michael. *Figure Drawing: Design and Invention*. Published by M. Hampton, 2010.
- HUSTON, Steve. *Figure Drawing for Artist: Making Every Mark Count*. Rockport Publishers
- ILLUSTRATION... n.d. *Illustration: history, types, characteristics*. Disponível em: <http://www.visual-arts-cork.com/illustration.htm>. Acesso em: 24 jan. 2021.
- JAFFÉ, Aniela. O simbolismo nas artes plásticas. In: JUNG, Carl G. *O homem e seus símbolos*. Tradução de Maria Lúcia Pinto. 5. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016, p. 225-266.
- JENKINS, H. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.
- JUNG, Carl G. [1964]. *O homem e seus símbolos*. Tradução de Maria Lúcia Pinto. 5. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.
- KINDERSLEY, Dorling. *Técnicas de pintura artística*. São Paulo: Publifolha, 2018.
- KLINE, Christopher; BLUMBERG, Bruce. *The Art and Science of Synthetic Character Design*. In: KOJIMA, Ayami. *Santa Lilio Sangre - Ayami Kojima Artworks*. Tokio: Asuka Shinsha, 2015.
- LEE, Jim. *DC Comics: The Art of Jim Lee*. v. 1. DC Universe Illustrated, 2019.
- LEVENTON, *História ilustrada do vestuário*. São Paulo: Publifolha, 2009.
- LOOMIS, Andrew. *Drawing the head and hands*. London: Titan Books, 2015.
- LOOMIS, Andrew. *Figure Drawing: For All It's Worth*. London: Titan Books, Facsimile edition, 2011.
- LOOMIS, Andrew; LOOMIS, Willian. *Creative Illustration*. 1. ed. London: Titan Books, 2012.
- LOVECRAFT, H.P. *Medo Clássico: o mestre dos mestres para todas as gerações*. 1. ed. v.1, Cosmic Edition. Rio de Janeiro: Darkside, 2017.
- MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed Perspective Vol. 1: Technical Perspective and Visual Storytelling*. Design Studio Press; Illustrated edição, 2016.
- MUFTIC, Kan. *Figure Drawing for Concept Artists*. Worcestershire (UK): 3DTotal Publishing, 2017.
- MIURA, Kentaro. *Deangelis, Jasoin. Berserk Deluxe Volume 1*. Dark Horse Manga, 2019.
- MUNARI, Bruno. *Das coisas nascem coisas*. 1. ed. Coimbra: Edições 70, 2017.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Assim falou Zaratustra*. São Paulo: Martin Claret, 2012.
- JAFFÉ, A. O simbolismo nas artes plásticas. In: JUNG, Carl G. et al. *O homem e seus símbolos*. Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2020.

- O'CONNOR, William. *Dracopedia: A Guide to Drawing the Dragons of the World*. Impact Books (UK), 2009.
- OLIVETTI, Ariel. *Anatomia dos super-heróis*. São Paulo: Criativo, 2014.
- PANOFSKY, Erwin. *Estudos de iconologia: temas humanísticos na arte do renascimento*. Lisboa: Editorial Estampa, 1995
- PESSOA, Alberto Ricardo. O papel social das Histórias em Quadrinhos autorais: um estudo de caso com a *Novela Gráfica Primas*. *Temática*, v. 10, n. 5, p. 45-57, 2014.
- PETROV, Petar. Representações do insólito na ficção literária: o fantástico, o realismo mágico e o realismo maravilhoso. *Nonada: Letras em Revista*, v. 2, n. 27, p. 95-106, set. 2016.
- ROBERTSON, Scott; BERTLING, Thomas. *How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination*. Design Studio Press, 2013.
- ROBSON, Martin. *The Art of Castlevania: Lords of Shadow*. Titan Books (UK), 2014.
- SALDANHA, Ana Alayde; BATISTA, José Roniere. A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos. *Psicologia, Ciência e Profissão*, v. 29, n. 4, p. 700-717, 2009.
- SALLES, Cecília Almeida. Acompanhamento de processos de criação: algumas reflexões. *Revista Aspas*, São Paulo, v. 7, n. 2, p. 28 a 39, 2017.
- SALLES, Cecília Almeida. *Gesto inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: Annablume, 1998.
- SILVER, Stephen. *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Los Angeles: Design Studio Press, 2017.
- SOUZA, Elizeu Clementino; ABRAHÃO, Maria Helena Menna Barreto. *Tempos, narrativas e ficções: a invenção de si*. Porto Alegre: Edipucrs, 2006.
- SPEAR, Mythology *The DC Comics Art of Alex Ross*. São Paulo: Pantheon Books, 2005.
- STOKER, Bran. *Drácula*. 1. ed., Darkside, 2018.
- TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1975.
- TOLKIEN, J. R. R. *O Senhor dos Anéis: a sociedade do anel*. 1. ed. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2019.
- WALL, Mick. *Black Sabbath: a biografia*. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2014.
- WALL, Mick. *Iron Maiden: Run to the Hills - a biografia autorizada*. 1. ed. Évora (PT): Generale, 2013.
- WALL, Mick. *Metallica: a biografia*. 2. ed. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2013.
- WALL, Mick. *Led Zeppelin: quando os gigantes caminhavam sobre a Terra*. 1. ed. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2017.
- WILLEMART, Philippe. *Crítica genética e psicanálise*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

I N + R ⊕ D U C Ã ⊕

ZEEGEN, Lawrence. Fundamentos da ilustração. Porto Alegre: Bookman, 2009.



a Gênese

DA CRIAÇÃO DE PERSONAGENS FANTÁSTICOS

GIOVANNI L. COSTA
ILUSTRADOR e DESIGNER



PPGAV