



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS (UFG)
FACULDADE DE ARTES VISUAIS (FAV)
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL

RAMON TEODORO DA SILVA

**A alegoria como estratégia de intersecções entre raça,
gênero e crença numa HQ autoral fantástica**

GOIÂNIA

2025



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES

E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

☒ Dissertação ☐ Tese ☐ Outro*: _____

*No caso de mestrado/doutorado profissional, indique o formato do Trabalho de Conclusão de Curso, permitido no documento de área, correspondente ao programa de pós-graduação, orientado pela legislação vigente da CAPES.

Exemplos: Estudo de caso ou Revisão sistemática ou outros formatos.

2. Nome completo do autor

Ramon Teodoro da Silva

3. Título do trabalho

A alegoria como estratégia de intersecções entre raça, gênero e crença numa HQ autoral fantástica

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento ☒ SIM ☐ NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

- a) consulta ao(à) autor(a) e ao(à) orientador(a);
 - b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação.
- O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Ramon Teodoro Da Silva, Discente**, em 28/11/2025, às 21:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Professor do Magistério Superior**, em 28/11/2025, às 23:02, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5780095** e o código CRC **53B55A99**.

RAMON TEODORO DA SILVA

A alegoria como estratégia de intersecções entre raça, gênero e crença numa HQ autoral fantástica

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual – Mestrado, da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como requisito para obtenção do título de Mestre em Arte e Cultura Visual.

Área de concentração: Artes, Cultura e Visualidades

Linha de pesquisa: Poéticas Artísticas e Processos de Criação

Orientação: Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha (FAV/UFG)

GOIÂNIA

2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do
Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Silva, Ramon Teodoro da

A alegoria como estratégia de intersecções entre raça, gênero e
crença numa HQ autoral fantástica [manuscrito] / Ramon Teodoro da
Silva. - 2015.

152 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Aleixo .

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás,
Faculdade de Artes Visuais (FAV), Programa de Pós-Graduação em Arte
e Cultura Visual, Goiânia, 2015.

Bibliografia. Apêndice.

Inclui lista de figuras.

1. Cultura Visual. 2. História em Quadrinhos (HQs). 3. Alegoria. 4.
Universo Fantástico. 5. Processos de Criação. I. , Cláudio Aleixo,
orient. II. Título.

CDU 7



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Ata nº 47/2025 da sessão de Defesa de Dissertação de **Ramon Teodoro da Silva**, que confere o título de Mestre em Arte e Cultura Visual, na área de concentração em Artes, Cultura e Visualidades.

Aos trinta e um dias do mês de outubro de dois mil e vinte e cinco, a partir das oito horas, realizou-se por videoconferência, a sessão pública de Defesa de Dissertação intitulada “A alegoria como estratégia de intersecções entre raça, gênero e crença numa HQ autoral fantástica”. Os trabalhos foram instalados pelo Orientador, Professor Dr. Cláudio Aleixo Rocha (PPGACV/FAV/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professor Dr. Rubem Borges Teixeira Ramos (FIC/UFG), membro titular externo; Professor Dr. Flávio Gomes de Oliveira (PPGACV/FAV/UFG), membro titular interno. Durante a arguição os membros da banca **não fizeram** sugestão de alteração do título do trabalho. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Dissertação, tendo sido o candidato **aprovado** pelos seus membros. Proclamados os resultados pelo Professor Dr. Cláudio Aleixo Rocha, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora, aos trinta e um dias do mês de outubro de dois mil e vinte e cinco.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Professor do Magistério Superior**, em 31/10/2025, às 09:37, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Flavio Gomes De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 31/10/2025, às 09:43, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rubem Borges Teixeira Ramos, Professor do Magistério Superior**, em 05/11/2025, às 18:50, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site

https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0,
informando o código verificador **5747998** e o código CRC **6227DFCE**.

Referência: Processo nº 23070.055434/2025-85

SEI nº 5747998

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL
DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

**A alegoria como estratégia de intersecções entre raça,
gênero e crença numa HQ autoral fantástica**

RAMON TEODORO DA SILVA

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha
(FAV/UFG)

Orientador(a) e Presidente da banca

Rubem Borges Teixeira Ramos
(PPGCI | FIC)

Membro externo

Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira
(FAV/UFG)

Membro interno

Prof. Dr. Gazy Andraus
(IFSP)

Suplente externo

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco
(FAV/UFG)

Suplente interno

EPIÍGRAFE

“A arte não olha para o mundo através de binóculos, mas sim através de um prisma. O prisma é um objeto óptico transparente com superfícies planas e polidas que refratam a luz ou a fragmentam em suas cores espectrais constituintes, dependendo do ângulo e dispersão das superfícies.

O artista sempre voltou sua atenção para ângulos do mundo diferentes, muitas vezes inesperados, resistindo não apenas ao óbvio, mas também ao foco disciplinar — forçando o olhar a partir de certo ângulo.”

Coessens, 2014.

RESUMO

A presente pesquisa consiste em investigar a partir do meu processo de criação de uma HQ autoral, meios de responder a seguinte pergunta: Como as discussões de gênero, de raça e de intolerância religiosa podem ser representadas por meio de alegorias em universos de fantasia? Este projeto de pesquisa tem como objetivo investigar a discussão sobre gênero, raça e intolerância religiosa em forma de alegoria em histórias em quadrinhos. Isso deverá ser feito por meio da exploração do meu processo criativo na elaboração de uma história em quadrinhos autoral, que aborde tais temas de forma alegórica, por meio da apropriação da visualidade dos quadrinhos como expressão artística. Assim, surge a necessidade de constituir uma pesquisa em arte fazendo registro do processo de criação da narrativa e da forma como os paralelos, os temas são traduzidos e representados dentro do universo ficcional aportado. Ainda apresento aqui a minha metodologia referente à uma pesquisa em arte, onde o enfoque é o processo de criação do artista e os conceitos de “alegoria”, a partir de Walter Benjamin, e o conceito de “representações sociais”. Também se seguem as indicações de uma síntese do processo, que deverá ser feita por meio da exploração do meu processo criativo na elaboração de uma história em quadrinhos autoral, que toque em questões relevantes à sociedade contemporânea e possam ser retratadas de forma alegórica, por meio da apropriação da visualidade dos quadrinhos como expressão artística, e de como essas questões se postulam a partir do meu repertório em diálogo com as demais cadeias produtoras de HQs, experimentando do analógico ao digital. Dessa maneira busco investigar o caráter crítico e reflexivo que os quadrinhos podem abranger à medida que se propõe a enfrentar questões de grande seriedade e que afetam milhares de pessoas, como o racismo e a intolerância.

Palavras chave: Cultura Visual; História em Quadrinhos (HQs); Alegoria; Walter Benjamim; Universo Fantástico; Processos de Criação.

ABSTRACT

This research consists of investigating, from my process of creating an authorial comic, ways to answer the following question: How can discussions of gender, race and religious intolerance be represented through allegories in fantasy universes? This research project aims to investigate the discussion about gender, race and religious intolerance in the form of an allegory in comics. This should be done through the exploration of my creative process in the elaboration of an authorial comic book, which addresses such themes in an allegorical way, through the appropriation of the visuality of comics as an artistic expression. Thus, the need arises to constitute a research in art by recording the process of creating the narrative and the way in which the parallels, the themes are translated and represented within the contributed fictional universe. I still present here my methodology referring to a research in art, where the focus is the artist's creation process and the concepts of "allegory", from Walter Benjamin, and the concept of "social representations". Also following are the indications of a synthesis of the process, which should be done through the exploration of my creative process in the elaboration of an authorial comic strip, which touches on issues relevant to contemporary society and can be portrayed in an allegorical way, through appropriating the visuality of comics as an artistic expression, and how these questions are postulated from my repertoire in dialogue with other comic book production chains, experimenting from analog to digital. In this way, I seek to investigate the critical and reflective character that comics can encompass as they propose to face issues of great seriousness that affect thousands of people, such as racism and intolerance.

Keywords: Visual Culture; Comics (HQs); Allegory; Walter Benjamin; Fantastic Universe; Creation Process.

LISTA DE FIGURAS

Figuras	Pág.
Figura 1 - Print da HQtrônica	25
Figura 2 - Print da HQtrônica	26
Figura 3 - Prints da HQtrônica	26
Figura 4 - Storyboards da HQtrônica	29
Figura 5 - Referências visuais estéticas e conceituais	41
Figura 6 - Mapa Mental da minha pesquisa	46
Figura 7 - Processo criativo de concept art em andamento	51
Figura 8 - Zinetrônica "Vida". Arquivo Pessoa	52
Figura 9 - Concept Arts	59
Figura 10 - Concept Art dos personagens Ezequiel e Capitã Melbourne	59
Figura 11 - Concept Art do personagem Ezequiel	60
Figura 12 - Concept Art do personagem Ezequiel	60
Figura 13 - Concept Art do personagem Tonatiuh	61
Figura 14 - Concept Art do personagem Tonatiuh	61
Figura 15 - Concept Art do personagem Li-fun	62
Figura 16 - Concept Art do personagem Li-fun	62
Figura 17 - Concept Art do personagem Li-fun	63
Figura 18 - Concept Art do personagem Li-fun	63
Figura 19 - Concept Art do personagem Li-fun	63
Figura 20 - Concept Art do personagem Li-fun	64

Figuras	Pág.
Figura 21 - Concept Art do personagem Arthur	65
Figura 22 - Concept Art do personagem Arthur	65
Figura 23 - Concept Art do personagem Arthur	66
Figura 24 - Concept Art do personagem Arthur	66
Figura 25 - Concept Art do personagem Gali	67
Figura 26 - Concept Art do personagem Gali	68
Figura 27 - Concept Art do personagem Gali	68
Figura 28 - Concept Art do personagem Tyme	69
Figura 29 - Concept Art do personagem Tyme	69
Figura 30 - Concept Art Filhos da Última Estrela	70
Figura 31 - Concept Art Filhos da Última Estrela	70
Figura 32 - Concept Art soldado da Espada	71
Figura 33 - Experimentação com trio de protagonistas	71
Figura 34 - Experimentações de arte final	72
Figura 35 - Concept Art Centelha	72
Figura 36 - Concept Art Centelha	72
Figura 37 - Mapa de universo ficcional	74
Figura 38 - Composição de página (esboço a lineart)	88
Figura 39 - A Primeira Estrela, página 14	89
Figura 40 - A Primeira Estrela, páginas 8 e 9	90
Figura 41 - Capa e contra capa de A Primeira Estrela	91

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1. PESQUISA EM ARTE E A CRIAÇÃO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS (HQS) AUTORAL	17
1.1. A PESQUISA EM ARTE ENQUANTO UMA PESQUISA QUALITATIVA EXPLORATÓRIA E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	19
1.1.1. ENTENDENDO OS PROCESSOS DE CRIAÇÃO EM UM UNIVERSO ACADÊMICO	23
1.2. O CONCEITO DE “ALEGORIA” DE WALTER BENJAMIM E A CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS	38
1.2.1 A ESSÊNCIA ALEGÓRICA NO PROCESSO CRIATIVO DE HQS.....	48
2. REPRESENTAÇÕES ALEGÓRICAS DENTRO DO UNIVERSO PROPOSTO	54
2.1. CONCEPT ART	58
2.2. ESCRITA E DESENVOLVIMENTO DO ROTEIRO	72
2.3 TERMINOLOGIA DA OBRA	Erro! Indicador não definido.
2.4. PRODUÇÃO DAS PÁGINAS DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS	90
3. CONSIDERAÇÕES FINAIS	95
REFERÊNCIAS	99
Glossário	102
APÊNDICE.....	103

INTRODUÇÃO

Este projeto de pesquisa tem como objetivo investigar como se dá o processo de representação de pautas sociais dentro de universos ficcionais por meio de alegorias, com a finalidade de fundamentar uma base para a criação de um universo ficcional de fantasia experimental. Isso deverá ser feito por meio da exploração do meu processo criativo na elaboração de uma história em quadrinhos autoral, que toque em questões relevantes à sociedade contemporânea e possam ser retratadas de forma alegórica, por meio da apropriação da visualidade dos quadrinhos como expressão artística.

Essa dissertação se trata, portanto, de um texto de caráter ensaístico, portado de teor científico, gestado na área de Arte e Cultura Visual, e traz uma forma de apresentar o conteúdo por meio de diálogos com pares. Visto que mediante a ampliar-se o espectro sobre a óptica do processo de criação, algumas etapas de grande relevância são dispostas aqui, no transcorrer da apresentação da pesquisa, veiculadas por meio de pesquisas que cumprem, a meu ver, copiosamente com o dever que deve-se entregar a cada momento. Como pesquisas que por si já se trata do estado da arte da linguagem aqui adotada (HQs), até mesmo as pessoas que fornecem amparo para as escolhas teórico-metodológicas.

Assim, é necessário que seja constituída uma pesquisa qualitativa buscando por quadrinistas e obras que trabalham, em suas narrativas, problemas enfrentados pela sociedade ao longo da história, com o intuito de constituir uma base teórica como forma de apoio ao meu próprio processo de escrita e ilustração na criação de uma obra autoral e crítica pertinente à realidade social contemporânea em forma de uma narrativa fantástica. Desse modo, foi realizada análise de obras onde se faz presente o tipo de alegoria, enquanto conceito, que é abordado por esse projeto, observando como é desenvolvido o recorte social, entendendo de onde parte o *modus operandi* de cada quadrinista, e analisando os temas abordados e o peso de sua vivência na abordagem de cada tema.

Will Eisner (2005) traz o destaque às ‘narrativas gráficas’ e de como a relação entre a imagem e a palavra podem resultar em outra forma de se teorizar, estabelecendo-se mais suntuosamente nas Histórias em Quadrinhos. Destacando a iconografia e tais recursos imagéticos enquanto uma forma de se apresentar, criticar,

propor, conceituar e até mesmo, estruturar-se enquanto uma forma de se problematizar a sociedade, o saber e a formação acadêmicos, e, contudo, revelar a expressão do artista enquanto parte do processo de criação, como também um formulador de teoria, do uso dos quadrinhos como uma ferramenta de entretenimento, como material educativo e como parte-síntese de seu tempo.

No desenvolvimento desta pesquisa, o método adotado combina análise de produção visual e entrevistas semiestruturadas com colaboradores da HQ. A partir dessa dupla entrada (análise textual e relatos de criação), foi possível mapear como processos estéticos se relacionam com vivências corporais e simbólicas dos personagens. Esse procedimento permite articular evidências empíricas e categorias teóricas sem que uma delas se sobreponha integralmente à outra.

No mesmo intuito, de desenvolver minha pesquisa e produção como quadrinista, arte que me acompanha durante toda minha vida e que se torna ainda mais presente com o trabalho de conclusão de curso ao fim da minha graduação. Busco desde então, aprofundar meus conhecimentos na área de quadrinhos, expandir meu leque de conhecimentos em ilustração e escrita, além de promover a discussão de pautas relevantes para a comunidade por meio da produção artística, por meio de uma história em quadrinhos, visto que esse gênero, há séculos desempenha o papel de fomentar debates sobre questões dos mais diversos espectros sociais, como dito por Feijó (1997, p.72): “Nos anos 50, os quadrinhos refletiam medos, desconfiança e intolerância; nos anos 60, o desejo de grandes mudanças políticas e sociais; nos anos 90, desilusão quanto ao presente e pessimismo quanto ao futuro”.

Dessa forma, pelo caráter crítico visível ao longo de sua história, tendo em vista que “O pensamento e a atitude crítica são modos de posicionamentos que estimulam a reflexão e resistência à alienação social.” (ROCHA, 2020, p.157), os quadrinhos surgem como uma ferramenta para fomentar o pensamento analítico e a reflexão social no leitor.

Partindo desse ponto, nasce a busca por um olhar crítico dentro dos quadrinhos e de seu tratamento enquanto imagem, no intuito de desenvolver um olhar reflexivo em sua estrutura enquanto imagem e narrativa, em um processo de produção que tem como referência a ilustração crítica já que:

Em uma sociedade complexa como a atual, são diversas as temáticas conceituais que podem ser abordadas. [...] As ilustrações críticas conceituais provocam um olhar questionador que, por sua vez, instiga o pensamento reflexivo sobre diferentes conceitos sociais, tais como os de fome, solidão, preconceito, poluição, desmatamento, família, tecnologia, racismo, machismo e homofobia, entre outros. (ROCHA, 2020, p.163).

Dessa maneira busco investigar o caráter crítico e reflexivo que os quadrinhos podem abranger à medida que se propõe a enfrentar questões de grande seriedade e que afetam milhares de pessoas, como o racismo e a intolerância, e que, como dito por Stan Lee (1968), “não podem ser interrompidos com um soco, ou um zap de uma arma de laser. A única maneira de destruí-los é expô-los, revelá-los pelo mal traiçoeiro que realmente representam” (Stan Lee, Stan's Soapbox, 1968, p2).

A produção de quadrinhos vem, desde sua origem, atrelada ao debate de temas relevantes para a época, assim como para a sociedade como um todo. Tendo em vista sua visualidade, faz-se oportuna sua análise enquanto veículo de comunicação cultural, visto que, como pontua Cirne: “Os quadrinhos são menos simples do que aparentam: questionar o seu espaço criativo exige do crítico um sólido conhecimento dos mais diversos problemas sociais, culturais e artísticos” (CIRNE, 1972, p. 12).

Desta forma, a relação entre a visualidade das HQs e a compreensão de seu conteúdo estão intrinsecamente ligadas à relação do autor e seus leitores com as imagens “[...] pois, em vez de simplesmente refletirem a realidade ou um contexto, nossa relação com as imagens afeta/constrói percepções sobre o mundo e sobre nós mesmos, influenciando nossas ações” (SÉRVIO, 2014, p.201), o que exige um olhar crítico do leitor, a fim de situar a mensagem da narrativa dentro de sua visão de mundo, indo de encontro com o que afirma Rocha:

[...] diante de um elemento imagético composto por diversos signos, o sujeito pode perceber, interpretar e inferir por meio de uma análise comparativa particular que tal ou tais signos têm ou não algum tipo de relação por similaridade com ele. O que há e o que não há pode, em certa medida, influenciar o indivíduo no modo de perceber, refletir, interpretar e interagir com a representação visual (ROCHA, 2020, p. 5).

Sendo assim, tendo em mente o vínculo entre o olhar reflexivo proposto pelas narrativas em quadrinhos e o estudo da visualidade, faz-se pertinente a análise do

tema sob a ótica da arte e cultura visual, inclusive pelas particularidades do meu ponto de partida.

No capítulo 1, apresento uma discussão sobre as definições que implicam à metodologia dentro de uma pesquisa em arte.

No capítulo 2, pretendo apresentar a parte do processo de criação do universo ficcional e os seus mais variados elementos narrativos para a construção da HQ autoral. Apresento também toda a produção da HQ. E, insere-se o debate sobre os marcadores “gênero, raça e religiosidade” e os desafios sociais no Brasil. E sobre como essa HQ foi criada para ser uma ferramenta de comunicação e debate. A HQ apresentada nesta pesquisa representa a primeira parte de uma trilogia planejada, com duas outras partes em desenvolvimento.

No capítulo 3, portanto, devo apresentar as reflexões sobre os desafios desse processo de criação, de uma pesquisa em arte, da relação com a contemporaneidade e do uso das tecnologias que expandem a capacidade de construção de narrativas visuais, com a inserção de elementos específicos que “contribuem” e daqueles que, no decorrer do processo, se “perdem”. Neste estudo, entendemos alegoria como uma operação simbólica em que personagens, objetos e eventos funcionam como sinais de significados coletivos — isto é, cada elemento aponta para outra realidade ou conceito social, político ou ideológico. Ao contrário do símbolo, que valoriza a singularidade e o pormenor, a alegoria dirige-se à construção de um sentido totalizante: o detalhe serve para remeter a um conceito exterior. No contexto das histórias em quadrinhos, a alegoria permite condensar tensões sociais (raça, gênero, crença) em imagens e sequências narrativas, transformando a superfície visual em espaço de crítica e ressignificação.

Contudo, espero alcançar como ao final da presente pesquisa um resultado positivo, no qual possa embasar a minha perspectiva de que as Histórias em Quadrinhos de caráter autoral podem ser utilizadas como uma ferramenta para abordar problemas sociais, e temas ainda bem caros à nossa sociedade, vindos através da intolerância, em aspectos do cotidiano.

1. PESQUISA EM ARTE E A CRIAÇÃO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS (HQS) AUTORAL

A pesquisa em arte se estabelece enquanto uma forma de se apresentar uma produção em arte, na perspectiva de um '*working in progress*', no presente estudo se refere ao processo de criação de uma HQ autoral. Sendo, também essa a condição de se vincular à linha de Poéticas Artísticas e Processos de Criação, no PPGACV-FAV/UFG. Por se tratar de vislumbrar a posição do artista enquanto pesquisador.

Como bem apresenta Sandra Rey:

A realização da pesquisa não apenas coloca o artista como um produtor de objetos que lançam sua candidatura ao mundo dos valores artísticos, mas pressupõe que, ao produzi-los, o faz de tal modo que esses objetos são oriundos de um questionamento, delimitando um ponto de vista particular, propondo uma reflexão sobre aspectos da própria arte e da cultura. Para a pesquisa, muito mais importante do que achar respostas é saber colocar questões. A arte produto de pesquisa não se limita à simples repetição de fórmulas bem-sucedidas. A pesquisa faz avançar as questões da arte e da cultura, reposicionando-as ou apresentando-as sob novos ângulos. (REY, 2002, p. 127).

Retomando aqui a pesquisa que orienta essa trajetória, à luz do campo. Tanto por se tratar de forma peculiar a condição processual aqui tomada como uma forma de conceber a construção do conhecimento e as diversas operações que são atribuídas na construção de um objeto de arte dentro do universo acadêmico.

O fato é que a arte sequencial, como bem nos apresenta Rahde (2008), já se chancela como uma forma de linguagem preconizadora das várias manifestações humanas. No sentido aqui proposto por ela, onde há a concepção da arte sequencial a atribuir sentido às narrativas compostas de forma sequencial e através de certo ordenamento em composições gráficas representativas e portadoras de sentidos aos grupos da época dos grifos rupestres.

Em mesmo sentido, se aplica essa ideia à produção das Histórias em Quadrinhos em tempos recentes. Uma sucessão de composições gráficas que inundadas de sentido, construídas a pensar um ordenamento, linear ou não de narrativa, utiliza-se de recursos tanto de imagens quanto de comunicação alfabética, para que possam, juntos, ou mesmo sem as "falas", constituírem um campo linguístico, dentro de um códex a muito a ser explorado, pois envolverá a ideia da

iconografia para a iconologia (dos estudos da estética aos conceitos histórico-sociológicos das imagens).

A pesquisa em arte constitui um campo que integra reflexão, prática e elaboração crítica, articulando dimensões subjetivas, estéticas e socioculturais. Diferentemente de metodologias tradicionais que se apoiam exclusivamente em procedimentos formais e verificáveis, investigar em arte implica reconhecer o processo criativo como território legítimo de produção de conhecimento. O percurso metodológico é construído simultaneamente ao fazer artístico, de modo que criação e investigação não se separam, mas se alimentam mutuamente.

Nesse sentido, compreender a pesquisa em arte exige admitir que o pensamento emerge tanto da experiência sensível quanto da análise conceitual. O artista-pesquisador observa, experimenta, registra e reflete; e é desse entrecruzamento que surgem as questões que orientam a investigação. O processo não se limita ao produto final — a obra —, mas inclui decisões estéticas, escolhas narrativas, referências culturais, diálogos teóricos e atravessamentos da vida cotidiana que influenciam a criação.

A metodologia adotada neste estudo parte desse entendimento ampliado. O trabalho com histórias em quadrinhos, especialmente quando guiado por objetivos críticos e sociais, envolve um campo híbrido no qual texto, imagem, narrativa, ritmo e composição visual interagem para produzir significados. Por isso, a investigação aqui desenvolvida combina análise gráfica, estudo de referências teóricas e exame das dimensões simbólicas presentes nas escolhas estéticas.

A criação da HQ autoral que compõe esta pesquisa não é tratada apenas como um resultado final, mas como parte do próprio método. Cada etapa — construção do universo ficcional, desenvolvimento dos personagens, definição da paleta visual, organização dos quadros, escolha dos enquadramentos — expressa decisões que carregam intencionalidades e sentidos. A obra torna-se, portanto, um espaço de reflexão crítica sobre experiências sociais e identitárias, especialmente quando mobiliza elementos alegóricos para tensionar questões como raça, gênero e religiosidade.

Com base nisso, a metodologia deste trabalho integra três dimensões complementares:

Investigação teórica, fundamentada em autores que discutem alegoria, narrativa visual e representação social;

Processo criativo, entendido como prática investigativa que revela e constrói sentidos;

Análise da obra produzida, observando como escolhas visuais e narrativas articulam debates presentes na contemporaneidade.

Ao adotar essa perspectiva, reconheço que pesquisar em arte significa assumir a complexidade do fazer artístico como campo de pensamento, entendendo que a criação, além de expressar uma visão de mundo, também formula questões e aponta possibilidades de leitura sobre a realidade. Assim, o capítulo que se segue aprofunda a articulação entre prática e teoria, situando a HQ autoral como um instrumento de reflexão crítica e um objeto metodologicamente legítimo dentro do campo da arte.

1.1. A PESQUISA EM ARTE ENQUANTO UMA PESQUISA QUALITATIVA EXPLORATÓRIA E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Percebe-se aqui a pesquisa em arte também como uma modalidade de pesquisa qualitativa. A expressão “pesquisa qualitativa”, entendida por alguns autores como uma “expressão genérica”, indica que ela abrange, por um lado, práticas e processos investigativos que podem receber denominações específicas.

Segundo Triviños (1987), a abordagem qualitativa analisa os dados buscando compreender seus sentidos, tomando como fundamento a percepção do fenômeno em seu próprio contexto. A descrição qualitativa procura apreender não apenas a manifestação externa do fenômeno, mas igualmente suas essências, buscando esclarecer suas origens, articulações e transformações, além de tentar antecipar possíveis consequências. Ainda conforme o autor, espera-se que a pesquisa qualitativa apresente como característica a busca por:

“[...] uma espécie de representatividade do grupo maior dos sujeitos que participarão no estudo. Porém, não é, em geral, a preocupação dela a quantificação da amostragem. E, ao invés da aleatoriedade, decide intencionalmente, considerando uma série de condições (sujeitos que sejam essenciais, segundo o ponto de vista do investigador, para o esclarecimento do assunto em foco; facilidade para se encontrar com as pessoas; tempo do indivíduo para as entrevistas, etc.)” (TRIVIÑOS, 1987, p.132).

De acordo com Bogdan & Biklen (2003), o conceito de pesquisa qualitativa envolve cinco elementos basilares que definem esse tipo de estudo: “ambiente natural, dados descritivos, preocupação com o processo, preocupação com o significado e processo de análise indutivo”. A pesquisa qualitativa toma o ambiente natural como fonte direta dos dados, tendo o pesquisador como instrumento central. Para esses autores, tal abordagem pressupõe contato direto e prolongado com o campo e com a situação investigada, geralmente por meio de uma atuação intensiva no ambiente. Os dados obtidos possuem natureza predominantemente descritiva.

O material coletado é vasto em descrições de pessoas, situações, acontecimentos, imagens, documentos, entre outros. Todos os elementos da realidade são considerados relevantes. A atenção ao processo se sobrepõe ao foco no produto final. O interesse do pesquisador, ao investigar determinado problema, consiste em observar como ele emerge nas ações, interações e práticas cotidianas. O “significado” que os sujeitos atribuem às experiências e aos elementos da vida constitui um ponto central na investigação. Em tais estudos, busca-se constantemente captar a “perspectiva dos participantes”, isto é, compreender como os informantes interpretam e se posicionam diante das questões analisadas.

A análise dos dados costuma seguir um percurso de natureza indutiva. Os pesquisadores não têm como objetivo fundamental confirmar hipóteses previamente formuladas. As interpretações e categorias são desenvolvidas ou reforçadas primordialmente a partir da observação dos dados, em um movimento ascendente.

Assim, a pesquisa qualitativa ou naturalista, conforme Bogdan & Biklen (2003), envolve a coleta de dados descritivos, realizada por meio do contato direto do pesquisador com o campo, prioriza o processo em detrimento do produto e procura

representar a perspectiva dos participantes. Entre os múltiplos formatos possíveis da pesquisa qualitativa, destacam-se o estudo de caso e a pesquisa etnográfica.

Para Selltitz et al. (1965), integram o grupo dos estudos exploratórios aqueles que procuram revelar ideias e intuições, buscando ampliar a familiaridade com o fenômeno estudado. A formulação de hipóteses não é obrigatória nessas pesquisas. Elas permitem ao pesquisador aprofundar o conhecimento sobre os fatos, favorecendo a definição mais precisa de problemas, a criação de novas hipóteses e o desenvolvimento de estudos mais estruturados. Nessas situações, o plano de pesquisa deve ser suficientemente flexível para possibilitar a análise de múltiplos aspectos relacionados ao fenômeno.

De modo semelhante, Gil (1999) entende que a pesquisa exploratória tem como propósito central desenvolver, esclarecer e reformular conceitos e ideias, visando à construção de problemas mais delimitados ou hipóteses viáveis para estudos futuros. Segundo o autor, esse tipo de pesquisa é o que exige menor grau de rigidez metodológica, pois seu planejamento busca oferecer uma visão inicial, aproximativa, sobre determinado fato.

Para Gil (1999), a adoção dessa abordagem favorece o aprofundamento do estudo das questões relativas ao fenômeno investigado e às suas inter-relações, valorizando ao máximo o contato direto com a situação analisada. O pesquisador procura identificar os elementos comuns, mantendo-se ao mesmo tempo atento às singularidades e aos diversos sentidos possíveis.

Segundo Malhotra (2001), a pesquisa exploratória é utilizada quando se torna necessário definir com maior precisão o problema de pesquisa. Seu objetivo é fornecer compreensão e critérios mais claros. Possui características como informações obtidas de maneira ampla, processo investigativo flexível e não estruturado, amostras pequenas e não representativas e análise qualitativa. Suas conclusões possuem caráter experimental e normalmente abrem caminho para novos estudos, sejam eles exploratórios ou conclusivos.

Para Aaker, Kumar & Day (2004), a pesquisa exploratória com frequência envolve uma abordagem qualitativa, como a utilização de grupos de discussão; em geral, caracteriza-se pela inexistência de hipóteses ou por hipóteses pouco definidas.

Para Mattar (2001), os métodos empregados nesse tipo de pesquisa são amplos e versáteis, incluindo análises de fontes secundárias, levantamento de experiências, estudos de caso e observação informal. Zikmund (2000) destaca que estudos exploratórios são especialmente úteis para diagnosticar situações, examinar alternativas ou gerar novas ideias, sendo realizados nas etapas iniciais de um processo investigativo mais amplo, quando se busca clarificar a natureza do problema e obter informações adicionais para futuras pesquisas conclusivas.

Assim, mesmo quando o pesquisador já possui algum conhecimento sobre o tema, a pesquisa exploratória continua sendo pertinente, pois, diante de um mesmo fenômeno organizacional, podem existir diversas explicações possíveis. Sua aplicação permite ao investigador identificar algumas dessas alternativas, ainda que não todas.

Os estudos exploratórios têm como finalidade primordial desenvolver, esclarecer e reformular conceitos e ideias, visando à definição de problemas mais bem delimitados ou hipóteses que possam ser investigadas posteriormente. Entre os tipos de pesquisa, são os que apresentam menor rigidez na elaboração do plano de trabalho. Frequentemente incluem levantamento bibliográfico e documental, entrevistas abertas e estudos de caso. Técnicas de amostragem e métodos quantitativos de coleta raramente são utilizados nesse tipo de investigação. Essas pesquisas são desenvolvidas para fornecer uma visão geral e aproximativa de determinado fenômeno, sendo especialmente úteis quando o tema ainda é pouco explorado, dificultando a construção de hipóteses precisas

Muitas vezes, as pesquisas exploratórias constituem a etapa inicial de um estudo mais abrangente. Quando o tema selecionado é amplo, torna-se necessária sua delimitação e clarificação, o que envolve revisão da literatura, diálogo com especialistas e outros procedimentos. O resultado desse processo é um problema de pesquisa mais definido, passível de investigação por métodos mais sistemáticos.

A pesquisa exploratória, como já discutido, é conduzida quando há incerteza significativa em torno do problema de pesquisa. Nessa perspectiva, ela contribui para a delimitação e para a identificação do problema. Malhotra (2006) classifica essa modalidade, no campo do marketing, como pesquisa voltada à identificação de problemas, isto é, investigações desenvolvidas para revelar problemas que não são

imediatamente perceptíveis, mas que existem ou podem vir a existir. Os estudos exploratórios ampliam o conhecimento do pesquisador a respeito de um determinado problema.

O pesquisador parte de uma hipótese e aprofunda sua análise dentro de uma realidade específica, buscando antecedentes e ampliando sua compreensão, para posteriormente planejar uma pesquisa descritiva ou experimental. [...] Pode ocorrer também que o investigador, baseando-se em uma teoria, necessite desenvolver um instrumento — como uma escala de opinião — que pretende utilizar em um estudo descritivo em fase de planejamento.

Então o pesquisador planeja um estudo exploratório para encontrar os elementos necessários que lhe permitam, em contato com determinada população, obter os resultados que deseja (TRIVIÑOS, 2006, p. 109). Essa pesquisa é empregada para que, ao final, isto é, após sua realização, o resultado seja um problema de pesquisa claro e definido, possibilitando a execução de uma nova investigação orientada para a solução desse problema.

1.1.1. ENTENDENDO OS PROCESSOS DE CRIAÇÃO EM UM UNIVERSO ACADÊMICO

No decorrer do processo de investigação do mestrado, me deparei em vários momentos, a cada disciplina cursada, me inserindo enquanto artista e investigador, e partilhando já dos sinuosos, até então, caminhos da pesquisa que trago nessa dissertação.

No entanto, ao me ver submetido em uma formação mais apurada e agora buscando equalizar alguns elementos da técnica com a prática, coloquei pra jogo meu tema e fui tratando-o em vários formatos e investigações acadêmicas.

Ao ser desafiado a fazer um levantamento sobre as Histórias em Quadrinhos e a sua inserção nos últimos anos no âmbito acadêmico, me deparei com um ótimo trabalho feito por Moraes e Araújo (2002) em referência às pesquisas disponibilizadas, entre 1997 e 2022, na plataforma Scielo (biblioteca digital de caráter científico).

Contudo, ao me defrontar com essa pesquisa, tomo-o como um trabalho que ainda deverá ser amplamente acessado, indo além do que poderia sugerir a um

serviço único entre pares de dispor de antemão um “estado da arte” das Histórias em Quadrinhos no universo acadêmico. Mas, a maior contribuição que acrescento aqui é a conclusão que ambos nos trazem, da potência das HQs de ferramentar-se “independentemente do nível de ensino e da área de conhecimento” do público aferido/alvo, endossando seu caráter democrático para absorvê-lo e passível de ser mais facilmente difundido e consumido, enquanto veículo e enquanto estruturas de pensamento (porque não?!).

Parte-se, no processo de criação de uma HQtrônica dentro do universo acadêmico, considerando a partida autoral, que desenvolvi no primeiro semestre de 2022, como atividade para a disciplina Arte e Tecnologia, ministrada pelo professor Edgar Franco. Eu a criei já evidenciando as etapas do processo; as referências que se dão a partir de um repertório pessoal anterior à pesquisa, e também um repertório que surge no decorrer da mesma.

Sendo essa atividade uma movimentação indispensável para compreender como o campo das visualidades é desenhado em nossos tempos, e como temos certas extensões criativas, quanto ao avanço na tecnologia de edição e mediação. E, compreendendo que, mesmo sob a estimulante ideia de criar toda a minha narrativa sob tal formato, assim ainda opto pela linguagem das HQs ‘padrão’ mesmo.

Para dar início a produção do processo de criação da HQtrônica, vale contextualizar seu universo e seus personagens no período anterior ao início da narrativa, pois, essa se trata de um exercício artístico de construir uma parte do que seria um pós-final do roteiro que proponho desenvolver no decorrer da minha pesquisa de mestrado. Ou seja, uma espécie de “pós-narrativa”, como um epílogo, onde a protagonista é apresentada, mas com uma sequência de imagens que visam apresentar pequenos episódios que sucessivamente são deslocados com uma certa expressão de passagem temporal, implicados diretamente pela composição de imagens e falas.

Portanto, trata-se de um universo ficcional análogo à realidade, onde elementos fantásticos fazem parte das leis naturais. Dentro desses elementos estão: a existência de bruxas, seres do sexo feminino, dotados de poderes de manipulação sobre a realidade e seus aspectos; a existência de tais seres é um tabu dentro desse universo, pois seus dons vêm através de contratos com demônios, que diferente dos paralelos

religiosos encontrados na realidade, representam criaturas biológicas e sencientes, que tem como objetivo a perpetuação da própria existência.

O contrato formado entre esses seres é baseado na troca de energia (anima) das bruxas para os demônios, pois, apesar de essa energia estar presente em todos os seres regionais, ela pode ser gerada ilimitadamente em pessoas do sexo feminino por sua capacidade de gestação. Então tendo em vista os poderes concedidos às bruxas, a uma perseguição a esses seres por parte da Trindade, uma instituição religiosa, monárquica e militar análoga à igreja católica.

A ideia acima representa uma “alegoria” à opressão religiosa sobre os corpos femininos, já evidenciados pela nomenclatura dada a esses seres pela própria Tríade, denominando-as no feminino, independentemente do gênero dos indivíduos que por vezes não são mulheres cis. Dentro desse contexto acompanhamos Li-fun, uma pessoa imigrante e não-binare, que após eventos que precedem a HQtrônica se torna uma bruxa.

De acordo com Souza e Carrieri (2010, p.47):

A emancipação das práticas hegemônicas de poder contemporâneas reside na visão pós-identitária e não binária de mundo como possibilidade de contribuição para a construção de uma nova realidade social nas organizações, realidade esta que possa combater os dispositivos de biopoder relacionados não somente à sexualidade, mas também aos demais dispositivos de poder.

A narrativa retrata a personagem tendo que lidar com a perda e o luto após a morte de um amigo, e através disso se reconectando com sua humanidade, a qual ela afastava devido a outras perdas e traumas. Seguindo uma estrutura linear, a narrativa é dividida textualmente em cinco partes: indiferença, raiva, barganha, tristeza e aceitação, sendo essas etapas do processo de luto, que aqui ditam o tom com que a estrutura da narrativa foi pensada. A narrativa se desenrola ao longo de alguns meses, passagem de tempo essa, retratada pela mudança de visual de Li-fun e suas diferenças de penteado, além de outras mudanças no visual e na estrutura física da personagem.

Um dos objetivos estéticos da narrativa foi abordar de forma consciente, o gênero da protagonista. Buscando retratar sua identidade de gênero, pois a não-binariedade implica na definição de trans, ou seja, toda pessoa não-binare é uma

pessoa trans. Também quanto ao seu estilo de vida como uma combatente. Sem apelar para a masculinização ou estereótipos, mas pensando nas características de vivência da própria personagem, retratando o que ela se sentiria confortável em vestir, e como seria seu porte físico atlético fruto da necessidade de enfrentar combates físicos e outros tipos de adversidades.

A protagonista já vem de um histórico de traumas e perdas, onde se fecha tanto ao mundo quanto às relações humanas. O único contato que ela veio a estabelecer nesse período foi com esse personagem (que fora sepultado), que era um informante. Eles se tornam amigos. Mas com o processo do luto, ela nega tudo isso.



Figura 1 - Print da HQtrônica, 2022. Instagram: @mamon.jpeg (página autoral).

A figura 1 traz um frame com o intuito de representar visualmente como foi focar numa impessoalidade, ou seja, a busca para fugir de estereótipos. Com isso, apresento a personagem como uma figura misteriosa, com características em branco, despida de qualquer aspecto que afirme seu gênero, sua etnia e, tampouco suas intenções.



Figura 2 - Print da HQtrônica, 2022. Instagram: @mamon.jpeg (página autoral).

Na figura 2, em um momento de fúria da protagonista, o foco é a representação do corpo físico da personagem, com ênfase em sua musculatura e em seu porte atlético. Evitando, no entanto, desviar de características fenotípicas femininas, mas buscando manter a neutralidade de gênero em relação à postura.



Figura 3 - Prints da HQtrônica, 2022. Instagram: @mamon.jpeg (página autoral).

Na figura 3, a ideia foi enfatizar as expressões da personagem, buscando um traço que flerta com o realismo, no intuito de aproximar a pessoa expectadora, através

da imersão nos detalhes, ao mesmo tempo em que o afasta com o olhar frio e indiferente, coloca-o como um alvo de seu discurso. Adotando como recurso a chamada “eficácia estética”, de Jacques Rancière (2012).

Segundo ele:

[...] trata-se de uma eficácia paradoxal: é a eficácia da própria separação, da descontinuidade entre as formas sensíveis da produção artística e as formas sensíveis através das quais os espectadores, os leitores ou os ouvintes se apropriam desta. A eficácia estética é a eficácia de uma distância e de uma neutralização. (RANCIÈRE, 2012, p.56).

A proposta foi de a HQtrônica vir a ser trabalhada completamente em preto e branco, sem o uso de meios tons ou tons de cinza. Para tal, foram adotadas diversas retículas que simulassem meios tons, trazendo mais textura e profundidade para as ilustrações. Trazendo na poética uma metalinguagem sobre o paradoxo da imagem e seus elementos, a ardência do cinza mesclado. Porque a imagem arde, pela anunciação, pelo desejo.

Conforme nos apresenta Didi-Huberman:

Porque a imagem é outra coisa que um simples corte praticado no mundo dos aspectos visíveis. É uma impressão, um rastro, um traço visual do tempo que quis tocar, mas também de outros tempos suplementares – fatalmente anacrônicos heterogêneos entre eles – que não pode como arte da memória, não pode aglutinar. É cinza mesclada de vários braseiros, mais ou menos ardentes. Nisto, pois, a imagem arde. [...], mas, para sabê-lo, para senti-lo, é preciso atrever-se, é preciso acercar o rosto à cinza. E soprar suavemente para que a brasa, sob as cinzas, volte a emitir seu calor, seu resplendor, seu perigo. Como se, da imagem cinza, elevava-se uma voz: “Não vês que ardo?” (grifo do autor) (2012, p. 216).

Ao pensar em compor uma HQtrônica que traz como protagonista, uma personagem não-binare, assim a poética se estabelece a partir da ideia do cinza ardente, em mensagem, em escolhas estéticas conscientes, das “ardências” pelo real, pela memória, pelo repertório de imagens e representações geradas, pelo anseio de ser imagem, ela quer tocar o real. Essa intencionalidade para com a imagem se materializa na escolha pelo Instagram, e na ardência de tocar as pessoas sobre a diversidade de gênero e os protagonismos dissidentes da matriz heteronormativa.

Todo o processo de ilustração dos frames, enquadramentos e demais elementos, foram feitos nos softwares de criação de imagens *Adobe Photoshop* e

Adobe Illustrator, enquanto as animações e efeitos sonoros foram feitos, a partir de uma parceria com o ilustrador e *motion designer* Erick Douglas, através do software *Adobe After Effects*. Sendo assim o processo de criação se deu em quatro etapas: conceituação e escrita do roteiro; criação dos *storyboards* e ilustração dos quadros; a animação das imagens; e por fim, a veiculação do produto em uma plataforma de mídia social aberta, o Instagram.

A produção da obra foi pensada para ser disponibilizada no formato *reels* do Instagram, em seguimento padrão das dimensões verticais de 1080x1920, com resolução de 720p. A ideia foi que cada um dos vídeos funcionasse como uma página equivalente a uma página de quadrinhos tradicional, substituindo o uso de quadros estáticos e sequenciais por elementos em planos distintos com movimentação. Para a parte sonora, além de efeitos que complementam o uso de onomatopeias, e das ambiências usadas ao longo dos vídeos, também foi utilizada a versão instrumental da música *Buried Alive*, da banda *Avenged Sevenfold*, escolhida por seus riffs melancólicos e ritmo enérgico, aplicada à parte mais frenética da narrativa.

Por fim, seguem os storyboards desenvolvidos para a criação das composições e suas animações:



Figura 4 - Storyboards da HQtrônica. Arquivo Pessoal, 2022.

Há quatro obras que são referências visuais poéticas, quanto à construção de mundo. São elas: *Berserk*; *Shingeki no Kyojin*; *Re: zero*; e *Mushoku tensei*. As quatro se passam em universos de fantasia com temáticas e abordagens bem maduras, como militarismo, preconceito e discriminação, violência e suas consequências,

dentre outros assuntos. Há três obras que são referências de fantasia urbanas, que são: Bungou Stray Dogs; Kekkai Sensen; e Durarara. E trabalham a ideia de submundo, em um ambiente onde existem seres sobrenaturais e pessoas sobre humanas.

Mob psycho 100 (assim como todas as referências até aqui) é um trabalho construído sobre o desenvolvimento de seus personagens e na evolução que acompanha seu amadurecimento. O protagonista também serve de inspiração visual para Li-fun, seus elementos visuais, como as linhas de contorno que acentuam uma masculinidade quase que bélica.

Há três obras que abordam como se dá a "burocratização" dentro de universos onde a humanidade teve que aprender a lidar com seres fantásticos e eventos sobrenaturais. As obras: Hellboy; Fundação SCP; e Control. Trazendo instituições de pesquisa, controle e combate à ameaça à vida na terra (essa temática ainda não está presente no atual estado da minha produção dentro do meu universo ficcional, mas é algo que estima-se o impacto futuramente).

Bloodborne (assim como Berserk) trabalha questões existencialistas de uma perspectiva do horror cósmico. Subgênero da ficção científica que traz questões filosóficas com as quais pretendo trabalhar. Porém as temáticas racistas do maior expoente desse subgênero, H.P. Lovecraft perdem lugar. Algo que a série Lovecraft Country busca trazer para o debate. Por fim, tratei Fleabag como referência ao estudo da narrativa para o audiovisual, onde o foco se dá no psicológico de sua protagonista.

Buscou-se aqui, refletir sobre o processo de criação de uma HQtrônica dentro do universo acadêmico, considerando a partida autoral, e evidenciando tanto as etapas do processo, as referências que se dão a partir de um repertório pessoal anterior à pesquisa, e também um repertório que surge no decorrer da mesma. Sendo essa atividade uma movimentação indispensável para compreender como o campo das visualidades é desenhado em nossos tempos, e como temos certas extensões criativas, quanto ao avanço na tecnologia de edição e mediação.

Como Edgar Franco (2004) nos apresenta, a HQtrônica se trata de uma linguagem que é formada a partir da junção de elementos específicos da gramática tradicional das histórias em quadrinhos associada a viabilidade de diversificadas

possibilidades dadas através da hipermídia (tais como interatividade, animação, efeitos sonoros, diagramação dinâmica e tela infinita). E isso faz com que seu formato seja especificamente para a veiculação digital, sendo um produto carregado por uma linguagem quase que híbrida.

No entanto, estabelecendo a crítica de como nós somos socialmente construídos e performatizados, absorvendo um repertório que nos é acessível. Ou seja, trata-se do que podemos ver e ouvir, e a partir daí construirmos um novo repertório referenciado pelas visualidades que nos é dispensada.

Como Venturelli (2004) nos expõe sobre a contemporaneidade e a velocidade atroz com que a comunicação se estabelece atualmente, compartilhamento de informações em tempo real e com proporções gigantescas de alcance. Sendo indispensável à compreensão dos processos digitais que geram uma “mudança profunda”, perpassando da esfera tecnológica para as demais da nossa socialidade.

A HQtrônica se passa quase integralmente em um cemitério, onde há um sepultamento e as imagens sequenciais retratam a protagonista em episódios que está a despedir de forma apaixonada e odiosa, ao mesmo tempo, de seu companheiro, e resolve vingar a morte do mesmo, onde perde o braço, que então é substituído no final por uma prótese. Essa transição do orgânico para o biônico é meio que uma troca, ela perde uma parte humana (orgânica), mas recupera outra parte humana (o afeto).

Esse discurso tem o intuito de problematizar a imagem como uma forma de perda da parte humana, do controle do olhar, e essa recuperação a partir da análise do olhar, das visualidades, de quem vê e de quem é visto. A partir de um repertório já disponível; a partir das escolhas do artista dentro desse repertório para que só então, sejam elevadas a condição de referências, e então, a problematizar discursos que reproduzimos, ou mesmo, criamos dissidências a eles, os “desvios” ao olhar, como aqui o olhar sobre outro protagonismo, que não o binário (feminino ou masculino).

Pois, segundo Fernando Hernández:

Porque o que vemos forma parte e ao mesmo tempo produz um discurso que regula não apenas o olhar, mas quem olha. E o faz distraído e deslocando o foco do olhar de quem vê: ao ver um objeto, o relata sobre seu produtor desvia o olhar de quem vê. (2011, p. 36).

[...] na medida em que possibilitam espaços de encontro ou confrontação não só ante o que vemos, mas, principalmente, ante os efeitos que produzem em nosso sentido de ser 'aquilo' que nos vê a partir de onde nos vê. (KAPLAN, 1998 *apud* HERNÁNDEZ, 2011, p. 36).

Considera-se aqui a ideia de que a consciência diante das escolhas estéticas, através da adoção de elementos gráficos específicos, é de extrema relevância para que se consiga não somente alcançar outras camadas de quem olha, para confrontar aquelas que manipulam nossas visualidades, como também de atravessarmos criticamente o modo como nossas construções poéticas são um produto da cultura visual, sendo indispensável pensar sobre como é o “ver de quem nos vê” (no sentido de ver a HQ e poder aplicar-lhe a condição de consumida e vir a integrar o seu preceito em máxima, em estabelecer um confronto ético-social para a pessoa interlocutora).

As mídias sociais se tornaram, nos últimos anos, um campo revolucionário das linguagens visuais, quanto à extensão das consequências das alterações de produção e comunicação mediadas pelos suportes tecnológicos. Sendo então, um campo prolífero de pesquisa e experimentações, no intuito de se obter, a partir da arte gráfica, produtos artísticos que funcionam como elementos de análise da própria cultura visual.

Sendo assim, se tornou um exercício interessante, o fato de estar de um lado como artista-criador, e gerar uma HQtrônica. E por lado, teorizar sobre a mesma e seu processo de criação, enquanto um produto da cultura visual. Com elementos que representam nossa sociedade atual e suas escolhas estéticas de representação simbólica.

A construção da narrativa e da pesquisa, sobre arte e tecnologia e seus impactos no campo da cultura visual, continua em andamento. Mas, cada etapa é de grande relevância a considerar que é o processo de criação direcionado pelas escolhas semânticas, que implica diretamente na mensagem que irá transmitir.

1.1.2. DESAFIOS DE ENCONTRAR UMA METODOLOGIA E UMA TEORIA PARA UMA HQ AUTORAL

Este trecho crítico tem como objetivo apresentar como a disciplina em Metodologia de Pesquisa em Arte e Cultura Visual, ministrada pela professora Lilian Ucker, ofertada pelo Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, da

Faculdade de Artes Visuais da UFG, contribuiu para que minha pesquisa e meu processo de criação criassem novos caminhos, ou melhor, que eu tenha melhor desenho metodológico do meu projeto de pesquisa.

A partir das reflexões em sala de aula, que por vezes, me senti flutuando, mas que me fizeram repensar nas possibilidades que eu estava a experienciar em outras disciplinas cursadas no mesmo PPG, e que me fizeram delimitar melhor minhas escolhas estéticas, de linguagem e conceituais.

O “como?” e o “para quem?” são questões que se apresentam ao longo do percurso metodológico. No entanto, buscar tais respostas me faz perceber como se dá a produção de conhecimento na academia e no meio artístico.

No meu processo criativo as representações sociais estão para os universos ficcionais das HQs, como “alegorias”, com a finalidade de fundamentar uma base para a criação de um universo ficcional de fantasia experimental. Isso deverá ser feito por meio da exploração do meu processo criativo na elaboração de uma história em quadrinhos autoral, que toque em questões relevantes à sociedade contemporânea e possam ser retratadas de forma alegórica, por meio da apropriação da visualidade dos quadrinhos como expressão artística. E, que agora percebo que a minha escolha pela linguagem das Histórias em Quadrinhos no meio tradicional, veiculadas por meio de suportes materiais (impressos). Se propondo a alcançar um público jovem a adulto, e que consomem as HQs.

Visto que esse gênero há séculos desempenha o papel de fomentar debates sobre questões dos mais diversos espectros sociais, como dito por Feijó (1997, p.72): “Nos anos 50, os quadrinhos refletiam medos, desconfiança e intolerância; nos anos 60, o desejo de grandes mudanças políticas e sociais; nos anos 90, desilusão quanto ao presente e pessimismo quanto ao futuro”. Dessa forma, pelo caráter crítico visível ao longo de sua história, tendo em vista que “O pensamento e a atitude crítica são modos de posicionamentos que estimulam a reflexão e resistência à alienação social.” (ROCHA, 2020, p.157), os quadrinhos surgem como uma ferramenta para fomentar o pensamento analítico e a reflexão social no leitor.

Partindo desse ponto, nasce a busca por um olhar crítico dentro dos quadrinhos e de seu tratamento enquanto imagem, no intuito de desenvolver um olhar reflexivo

em sua estrutura enquanto imagem e narrativa, em um processo de produção que tem como referência a ilustração crítica já que:

Em uma sociedade complexa como a atual, são diversas as temáticas conceituais que podem ser abordadas. [...] As ilustrações críticas conceituais provocam um olhar questionador que, por sua vez, instiga o pensamento reflexivo sobre diferentes conceitos sociais, tais como os de fome, solidão, preconceito, poluição, desmatamento, família, tecnologia, racismo, machismo e homofobia, entre outros. (ROCHA, 2020, p.163).

Uma das minhas escolhas estéticas de gênero da protagonista, buscou-se retratar sua identidade de gênero, a não-binariedade que implica na definição de trans. E enquanto uma combatente. Fugindo da masculinização ou estereótipos, mas pensando nas características de vivência dessa personagem, abordando o que ela se sentiria confortável em vestir, e como seria seu porte físico atlético fruto da necessidade de enfrentar combates físicos e outros tipos de adversidades. Isso interpela as representações sociais pelas quais proponho tratar como alegorias, à luz do pensamento de Walter Benjamin.

As mídias sociais, como o Instagram (onde a HQtrônica foi veiculada), se tornaram, nos últimos anos, um campo revolucionário das linguagens visuais, quanto à extensão das consequências das alterações de produção e comunicação mediadas pelos suportes tecnológicos. Sendo então, um campo prolífero de pesquisa e experimentações, no intuito de se obter, a partir da arte gráfica, produtos artísticos que funcionam como elementos de análise da própria cultura visual.

Sendo assim, se torna um exercício interessante, o fato de estar de um lado como artista-criador, e gerar uma HQtrônica. E por lado, teorizar sobre a mesma e seu processo de criação, enquanto um produto da cultura visual. Com elementos que representam nossa sociedade atual e suas escolhas estéticas de representação simbólica.

A construção da narrativa e da pesquisa, sobre arte e tecnologia e seus impactos no campo da cultura visual, continua em andamento. Mas, cada etapa é de grande relevância a considerar que o processo de criação direcionado pelas escolhas semânticas, que implicam diretamente na mensagem que irá transmitir.

A ideia inicial era analisar como o universo dos quadrinhos pode ser uma ferramenta para a abordagem de temas sociais relevantes, por meio do estudo da arte e cultura visual. No entanto, no decorrer do caminho me deparei com abordagens conceituais pontuais para a minha pesquisa e meu processo de criação, devido à minha concomitante produção acadêmico-artística.

O processo de criação de uma História em Quadrinhos autoral, agora, se apoia sobre os ombros conceituais de Walter Benjamin sobre “alegoria” e do conceito de S. Moskvici sobre “Representações Sociais”.

Nesta pesquisa, apresento as reflexões sobre os desafios enfrentados ao longo do processo de criação, enfatizando seu caráter metodológico no campo da arte. A investigação considerou a relação com a contemporaneidade e o uso de tecnologias que ampliaram a capacidade de construção de narrativas visuais, especialmente por meio da inserção de elementos específicos — aqueles que efetivamente contribuíram para a formulação dos sentidos pretendidos e aqueles que, ao longo do percurso, se perderam. Adotamos a alegoria como procedimento simbólico central, compreendendo-a como uma operação em que personagens, objetos e eventos funcionam como sinais de significados coletivos; isto é, cada elemento remete a outra realidade ou conceito social, político ou ideológico. Diferentemente do símbolo, que privilegia a singularidade e o pormenor, a alegoria estrutura-se como um processo de construção de sentido totalizante, no qual o detalhe aponta para uma ideia externa ao próprio objeto representado. No âmbito das histórias em quadrinhos, esse enfoque metodológico permitiu condensar tensões sociais — como raça, gênero e crença — em imagens e sequências narrativas, transformando a superfície visual em um espaço de crítica e ressignificação.

Esta proposta se enquadra na linha de pesquisa “B – Poéticas Artísticas e Processos de Criação”. O meu projeto constitui-se como uma pesquisa de caráter experimental, partindo da fundamentação em arcabouços teórico-metodológicos do universo da arte e da tecnologia, associados às produções midiáticas, ao pretender-se manipular as variáveis em busca de averiguar a relação das causas e dos efeitos da produção de História em Quadrinhos, de forma autoral e elencada a um produto artístico.

O conceito de alegoria aqui adotado é tratado por Walter Benjamin, que ao analisar Charles Baudelaire e seu processo de criação poética, traz a “alegoria” como um recurso para ligar a imagem ao leitor. É como se “desenhar” ao leitor a mensagem que quer passar. Segundo W. Benjamin (1989, p.104) “imagens poético-alegóricas” são formas que buscam “encurtar” a distância entre o poeta (ou artista, como aqui proponho) e o leitor (espectador).

Associando à leitura de Seligmann-Silva (2007), que contempla a ideia de *Passagens* de Benjamin como uma forma de analisar a cultura, e de como o processo de “montagem”, de um “encadeamento de fragmentos” influencia o sentido, seja do texto, da criação de um filme, ou mesmo de uma HQ.

O conceito de “representações sociais” trago a partir do autor do mesmo, Serge Moscovici (2003). Que se refere ao sujeito social como parte ativa e passiva na comunicação em sociedade. Onde, tanto influencia, quanto é influenciado. Sendo as Representações Sociais ferramentas de transformação do que é estranho para o “familiar”, somando às estruturas pré-estabelecidas estáveis, novas informações.

Assim, como também dentro do meu processo de criação que a partir da linguagem das Histórias em Quadrinhos tradicionais (em suporte de papel) somam-se as novidades da mediação eletrônica e suas particularidades estéticas e poéticas para trazer o que há de estranho ao familiar, indo de encontro com as reflexões sobre a dissidência de gênero, por escolher uma protagonista trans, não-binare. Pretendi desenvolver um estudo proposto como uma pesquisa-ação experimental, para que, ao final da pesquisa, como um dos resultados, seja possível desenvolver uma HQ autoral, afim de demonstrar o potencial de reflexão e discussão possível de ser suscitado pela produção do gênero.

A disciplina me ajudou a pensar que eu deveria iniciar a pesquisa por meio de obras, tanto de renome quanto *underground*, que, em sua narrativa, abordem as representações sociais de forma lúdica, através de paralelos, “alegorias”. Mas, em especial, a maior contribuição da disciplina para a minha pesquisa até o presente momento foi o de propor um exercício fortuito, dentro da minha criação poética, sobre os “pós-”.

Partindo das inquietantes leituras de St.Pierre (2018) e Tourinho (2016), para refletir sobre pesquisa e investigação em/com/sobre/de arte, é que levei em conta de como esses “pós” dentro da minha narrativa poderia representar um paradoxo temporal. Pois, ao produzir uma HQtrônica, em que seu tempo diegético seria posterior na linha do tempo, para a personagem e suas questões. No entanto, essa narrativa mesmo que escrita e produzida primeiro, ela já é uma “pós-narrativa” da minha HQ, em criação.

Essa se trata, portanto, de um exercício artístico de construir uma parte do que seria um pós-final do roteiro que proponho desenvolver no decorrer da minha presente pesquisa. Ou seja, uma espécie de “pós-narrativa”, como um epílogo, onde a protagonista é apresentada, mas com uma sequência de imagens que visam apresentar pequenos episódios que sucessivamente são deslocados com uma certa expressão de passagem temporal, implicados diretamente pela composição de imagens e falas.

Portanto, trata-se de um universo ficcional análogo à realidade, onde elementos fantásticos fazem parte das leis naturais. Dentro desses elementos está a existência de bruxas, seres do sexo feminino, dotados de poderes de manipulação sobre a realidade e seus aspectos. A existência de tais seres é um tabu dentro desse universo, pois seus dons vêm através de contratos com demônios, que diferente dos paralelos religiosos encontrados na realidade, representam criaturas biológicas e sencientes, que tem como objetivo a perpetuação da própria existência.

O contrato formado entre esses seres é baseado na troca de energia (anima) das bruxas para os demônios, pois, apesar de essa energia estar presente em todos os seres regionais, ela pode ser gerada ilimitadamente em pessoas do sexo feminino por sua capacidade de gestação. Então tendo em vista os poderes concedidos às bruxas, a uma perseguição a esses seres por parte da Trindade, uma instituição religiosa, monárquica e militar análoga à igreja católica.

A ideia acima representa uma alegoria à opressão religiosa sobre os corpos femininos, já evidenciados pela nomenclatura dada a esses seres pela própria Tríade, denominando-as no feminino, independentemente do gênero dos indivíduos, que por vezes não são mulheres cis. Dentro desse contexto acompanhamos Li-fun, uma

pessoa imigrante e não-binare, que após eventos que precedem a HQtrônica se torna uma bruxa.

De acordo com Souza e Carrieri (2010, p.47):

A emancipação das práticas hegemônicas de poder contemporâneas reside na visão pós-identitária e não binária de mundo como possibilidade de contribuição para a construção de uma nova realidade social nas organizações, realidade esta que possa combater os dispositivos de biopoder relacionados não somente à sexualidade, mas também aos demais dispositivos de poder.

A narrativa retrata a personagem tendo que lidar com a perda e o luto após a morte de um amigo, e através disso se reconectando com sua humanidade, a qual ela afastava devido a outras perdas e traumas. Seguindo uma estrutura linear, a narrativa é dividida textualmente em cinco partes: indiferença, raiva, barganha, tristeza e aceitação, sendo essas etapas do processo de luto, que aqui ditam o tom com que a estrutura narrativa foi pensada. A narrativa se desenrola ao longo de alguns meses, passagem de tempo essa retratada pela mudança de visual de Li-fun e suas diferenças de penteado, além de outras mudanças no visual e na estrutura física da personagem.

Contudo, a minha pesquisa continua em construção, e estou em processo de criação. Mesmo assim, já considero que percorri caminhos propostos nas disciplinas que cursei no decorrer da minha formação como artista e como um pesquisador na academia. Desses caminhos, levo agora mais referências para o repertório teórico e visual, e compreendendo melhor como podemos produzir conhecimento no processo de criação de arte.

1.2. O CONCEITO DE “ALEGORIA” DE WALTER BENJAMIM E A CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS

O trecho aqui apresentado se trata de um recorte sobre a construção do conceito de alegoria, em minha pesquisa, como atribuição às escolhas estético-visuais, e vice-versa (pois não se sabe onde começa o processo científico e onde acaba o artístico), que tratam algumas representações sociais, tais como: discussão de gêneros e identidades, e as condições subversivas de populações às margens da sociedade.

O desafio parte de inquietações provocadas após o curso de uma disciplina do mestrado, que ao propor um exercício de estado da arte, me viabilizou caminhos outros para pensar o processo de criação da minha História em Quadrinhos autoral, que traz como protagonista uma personagem mulher com características que escapam de rótulos quando somadas, quase que uma representação não-binare, como forma de evidenciar construtos, que se dão através das escolhas dos elementos visuais meticulosamente pensados para se portarem como alegorias, porque carregam sentido. Estando então a trilhar tal caminho metodológico sendo precedido pelo conceito de alegoria em Walter Benjamin à luz de Baudelaire e seus elementos alegóricos.

Seguindo a ideia de evidenciar todas as partes do meu processo criativo na elaboração de uma HQ autoral, que tomasse “questões relevantes à sociedade contemporânea” como alegorias, ao se apropriar da visualidade das hqs como arte. No entanto, via a necessidade de se buscar referências visuais com quadrinistas, e também de buscar literatura que me embasasse teórica e metodologicamente.

Então, notei que eu partia da ideia de alegoria, condensando-a como um conceito, uma forma de categorizar elementos visuais construídos a partir de repertório pessoal e o caminho do processo de criação, tanto na arte quanto na pesquisa em arte. Torna-se incessante a busca por melhor construir/definir/delinear o conceito de alegoria para então poder apresentar as ideias que teorizam a minha arte, tornando-a de ampla veiculação, como uma arte em suma construção de um designer e quadrinista contemporâneo. Também é necessário tomá-la como um objeto de produção artístico-acadêmico, não podendo dissociar mais onde começa um e termina o outro.

Com isso, esses escritos se postulam como uma espécie de ensaio sobre partes do meu processo de criação, depositando nessa trajetória o sumo de um artista que pesquisa e cria. Então vamos lá...

Essas inquietações surgiram a partir do encontro com a disciplina Seminário Avançando de Pesquisa em Arte e Cultura Visual ministrada pelo professor Samuel Jose Gilbert de Jesus, no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, pela Faculdade de Artes Visuais/UFG. Devo confessar que em cada parte do processo

enfrentamos um desafio diferente, aqui não foi diferente, e meus embates com o campo teórico mais rígido e frio me assustara e confundia.

Em meio ao caos epistemológico, sinto que me brotou intrigantes e inquietantes movimentos que me levaram a buscar sobre artistas, que assim como eu, criavam seus universos ficcionais, por meio de alguma linguagem artística. E que também viam no processo, experiências quase que didáticas de se pensar e problematizar a arte, e o artista.

E seguindo os passos propostos na disciplina, me deletei em procurar por três dissertações, pois estou em uma formação de mestrado, e condizia com respectivos níveis pareados a minha formação. Com isso, também segui a rever meus anseios em meu próprio projeto, no qual o submeti na seleção para o mestrado em tal PPG, no qual fui selecionado. Com isso, pude rever o que eu mesmo propunha por “alegoria”, vindo a pensar se isso se mantém, ou ao longo do processo já foi alterada, ampliada ou até mesma extinta?!

Não! Não foi extinta, até porque essa ideia hoje se torna o conceito primário da minha dissertação de criação, se expande rumo a tentativa de margear esse conceito e a partir de sua melhor definição, tomá-lo como ponto de partida para a poética, e para ter maior consciência sobre os elementos visuais a serem escolhidos e criados em minha HQ. Pois esses que serão os veículos das ideias aqui pensadas, propostas, refletidas e postas a jogo. No entanto, o fazer metodológico demanda frustrações e recombinações de escolhas para ser construído.

Da minha combinação de formação sociocultural e formação profissional acadêmico-científica, e, para além, a dizer que produzo dentro da ótica da cultura visual, assim, transporta minhas referências visuais para esse processo. Pois compreendo que o meu repertório de imagens e produções estão implicadas diretamente pelas construções estéticas e conceituais das imagens.

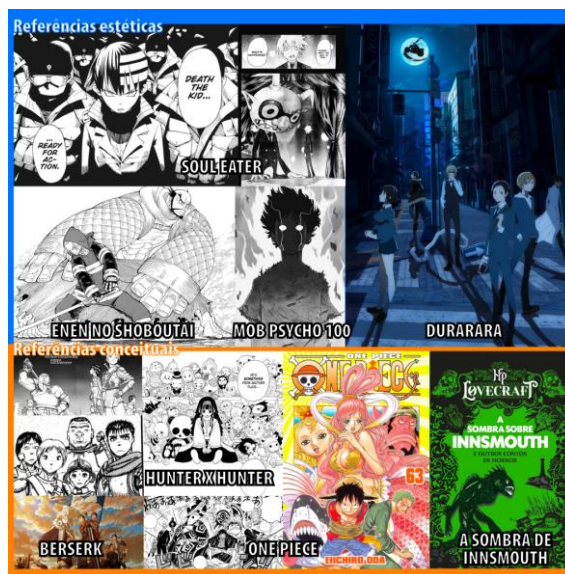


Figura 5 - Referências visuais estéticas e conceituais. Fonte: Arquivo Pessoal, 2022.

Desta forma, a relação entre a visualidade das HQs e a compreensão de seu conteúdo estão intrinsecamente ligadas à relação do autor e seus leitores com as imagens “[...] pois, em vez de simplesmente refletirem a realidade ou um contexto, nossa relação com as imagens afeta/constrói percepções sobre o mundo e sobre nós mesmos, influenciando nossas ações” (SÉRVIO, 2014, p.201), o que exige um olhar crítico do leitor, a fim de situar a mensagem da narrativa dentro de sua visão de mundo, indo de encontro com o que afirma Rocha:

[...] diante de um elemento imagético composto por diversos signos, o sujeito pode perceber, interpretar e inferir por meio de uma análise comparativa particular que tal ou tais signos têm ou não algum tipo de relação por similaridade com ele. O que há e o que não há pode, em certa medida, influenciar o indivíduo no modo de perceber, refletir, interpretar e interagir com a representação visual (ROCHA, 2020, p. 5).

Pontos interessantes foram levantados quando me deparei com a primeira dissertação, ou melhor, seria a readaptação de uma dissertação sobre o conceito de alegoria em Walter Benjamin, que criativamente jogou, de forma quase que cirúrgica, a luz à Baudelaire e seus elementos alegóricos, para se entender (ou não) sobre as escolhas de elementos visuais específicos dentro da minha criação sobre a ideia de tomar algumas representações sociais como construções alegóricas dentro de um universo ficcional fantástico.

Conforme traz Cantinho (2002):

Benjamin descobre (pela análise do *Trauerspiel*) na alegoria o modo de fixação da história, uma vez que é na escrita alegórica que se fixam os signos do passado, apresentando-se a alegoria como uma escrita imagética e na qual podem ser decifrados os sinais que nela são inscritos e, portanto, a própria história. Essa descoberta foi-lhe crucial e permitiu-lhe, simultaneamente, aprofundar a sua teoria da linguagem, que já vinha sendo anunciada desde os primeiros escritos, em especial na *Tarefa do Tradutor* e *Sobre a Linguagem em Geral* e sobre a *Linguagem Humana*, e encontrar um eixo arquimediano, que serviu de base de desenvolvimento à sua concepção histórica que se apresentaria de forma mais acabada e precisa nas suas obras *Paris, Capital do século XIX* e *Sobre o Conceito de História*.

A descoberta desse *modus operandi*, a construção alegórica, influenciou decisivamente o seu pensamento, imprimindo-lhe novos e originais rumos que não devem ser ignorados, mas abordados em toda a sua amplitude. (p. 02, 2002).

Nesse encontro com a leitura de Maria João Cantinho, que em 2002 publica uma readaptação de sua dissertação apresentada em 1998, dou continuidade aos estudos benjaminianos e suas perspectivas de representações sociais como alegorias, sendo essas construções dadas e chanceladas, entre tantas, como História. E disso, ela me faz ver como esse conceito se porta também como uma forma de se construir narrativas, de se construir conhecimentos, se tornando um “*modus operandi*”, que inclusive é aplicada à arte e só então Benjamin desvela a condição da reprodutibilidade da arte e toda a sua consequência.

Assim tanto adoto essa perspectiva da alegoria enquanto conceito, associada ao conceito de representações sociais, que suplanta a ideia dessa arquitetura social. Também indicando-a em minhas criações, como preceitos junto aos elementos estéticos e conceituais. E, a partir desse encontro com Cantinho (2002), também o tomo como *modus operandi*.

Antes de delongar, sobre esses encontros do meu projeto, meu processo de criação e essas contribuições, como assim prefiro aqui chamar as 3 dissertações que não somente fazem parte agora das minhas referências acadêmico-científicas, quanto passam a integrar meu repertório, preciso apresentar algo. Uma inquietação. Uma ausência. Diante das buscas por sites como scielo, localizei um trabalho bem interessante, uma dissertação. No entanto, o site da PUC-Rio não disponibiliza tal arquivo em seu acervo digital. Ossos do ofício?! Barreiras ainda do processo de pesquisa.

Mas aqui dando andamento, passo a segunda dissertação localizada, no repositório do meu PPG, em Arte e Cultura Visual, e como percebo que essa referência tem fortes tendências a me transportar, talvez pegando na minha mão e me ajudando a conduzir a pesquisa pelos trilhos de um artista, que da mesma forma que em meu processo, se porta como criador e pesquisador, analisando elementos e referências visuais dentro de universos ficcionais.

Encontrei nessa dissertação da artista transmídia Veramar Gomes Martins (2015), uma produção que seguiu a trajetória aplicada ao meu processo de criação. Que se trata de uma produção dentro da linha B – Poéticas Visuais e Processos Artísticos (PPGACV-FAV/UFG), que demanda uma criação de um produto de arte e a escrita da dissertação sobre o processo e seus mais diversos desdobramentos.

Veramar Martins (2015) apresenta a construção de uma narrativa ficcional a partir de experiências em várias linguagens, ela performa, ela cria mangás (HQs ao modelo japonês), ela bebe em vários repertórios: musicais, cênicos, plásticos, audiovisuais, entre outras construções alegóricas de fragmentos de realidade social. Ela chega a descrever como altera o próprio corpo para representar algo.

De acordo com ela:

Em toda performance apresentada, foi de fundamental importância a percepção do corpo, utilizado como suporte para construção de identidades. Buscando me relacionar cada vez mais com a história da personagem para a transformação da minha realidade, decidi tingir o cabelo de rosa. Com essa ação pude identificar uma transposição do *cosplayer*, do fã para alguém que realmente busca assumir certas características específicas das personagens para a sua vida. (MARTINS, 2015, p. 35).

Na terceira dissertação aqui reportada busquei refletir a partir da perspectiva de um mestrando de outra instituição, da UFMG. Com o intuito de explorar o campo da linguagem que chamam de nona arte, a História em Quadrinhos, quando passa pela hibridização junto ao meio digital.

Mesmo que sendo uma produção científica de 2009, observa-se uma minuciosa descrição, quase que dissecando as estruturas e elementos visuais para se compor os sentidos. O diálogo com Thiago Mallet (2009) foi o processo que remete a um exercício que a própria pesquisa e o campo nos dispõem. A ideia de se deparar com

leituras que não seguem uma linearidade de desenvolvimento, se assemelhada com o desenrolar da escrita da dissertação.

No entanto, aqui me deparo com situações de pensar a História das Histórias em Quadrinhos, de pensar se desde o começo já se pensava como alegorias, em que e quais momentos ou produções mais acessíveis, ao menos a mim, que compõem o meu repertório, trazem com evidência o propósito de alegoria. E como isso se dá a partir do momento que se essa linguagem por si já se hibridiza. Pois mesmo pensando em construir um HQ autoral que segue o modo tradicional, o fazer hoje é diferente. E quando isso se deu?

E a forma como se dá a condução da dissertação de Mallet (2009) é sensacional. Pois ele apresenta todos os elementos tradicionais especificados em subtópico, sistematizando o fazer de uma HQ. E então, depois apresenta o “encontro” com a internet. E as novas definições como Quadrinhos Digitais. E os chamados “Quadrinhos Digitais Híbridos”, que é a forma como assumo a partir o meu nessa pesquisa.

Conforme traz Thiago Mallet:

Acredito que boa parte da minha contribuição para o estudo dos quadrinhos Híbridos virá da execução prática, pois os conhecimentos que tenho da linguagem da Nona Arte e de algumas das técnicas de construção de sítios existentes na Internet me fornecem os substratos necessários para que eu me sinta na segurança (ou na ousadia?) de experimentar, tomando como exemplo os Híbridos que arrolei ao longo deste trabalho textual.

Sustento o ponto de vista de que os quadrinhos Híbridos enriquecem, formal e conceitualmente, a própria linguagem dos quadrinhos, sendo capazes de oferecer, enquanto narrativas e objetos de arte reprodutíveis, novas e interessantes experiências dentro do *world wide web* para os leitores-internautas; um trabalho prático fortalece essas premissas de forma mais consistente que apenas uma exposição escrita. Ainda mais considerando que desejo, no final, expor o experimento tanto para a apreciação da comunidade acadêmica em geral quanto para meu público-alvo, situado dentro e fora das universidades: pessoas de ambos os sexos, a partir de 15 anos, minimamente conhecedoras e apreciadoras da linguagem dos quadrinhos, que têm o hábito de lê-los dentro ou fora da Internet, ou que se interessem pela leitura de histórias de ficção que abordem cotidianos urbanos. (2009, p. 137)

Nessa mesma linha de pensamento sigo a tomar a justificativa do mesmo, como apresentada acima, como também sendo a minha. Tanto parto da ideia do

O conceito de alegoria adotado de Walter Benjamin e o processo de criação poética, traz a alegoria como um “desenhar” ao leitor a mensagem que quer passar. Segundo W. Benjamin (1989, p.104) “imagens poético-alegóricas” são formas que buscam “encurtar” a distância entre o poeta (ou artista, como aqui proponho) e o leitor (espectador).

Em acordo com Cantinho (2002):

Assim, a alegoria, na sua evolução interna, tende a converter-se de “uma convenção da “expressão” em “expressão de uma convenção” e é, com efeito, deste modo, que ela constituirá o *Trauerspiel*. A alegoria barroca ou moderna mantém ainda a sua significação etimológica helenística, sendo, no entanto, a “expressão da convenção”, e sendo, também, dialéctica, pois, tal como o autor o afirma: “(...) Cada personagem, cada objecto, cada combinação pode significar outra coisa. Esta potencialidade emite sobre o mundo profano um juízo severo, mas justo: ela define-o como um mundo onde o detalhe não tem importância.

Inversamente ao símbolo, em que o detalhe e o pormenor conquistam a sua dignidade, na alegoria, o detalhe não vale por si, no sentido em que a coisa tem um primado sobre a pessoa e a ruína sobre a totalidade. Na perspectiva alegórica, ao invés do símbolo, o indivíduo e o singular perdem o seu estatuto, em que não existe um rosto, no sentido em que um homem é sempre sinal de outra coisa diferente, isto é, ele não vale por si mesmo, pois toda a possibilidade de o encarar na sua individualidade esbarra nessa remissão infinita e dialéctica para um conceito que lhe é extrínseco.

O olhar saturnino do alegorista tende à dissipação e à desintegração ínsitas à própria significação (a ordem da significação diz respeito à repetição infinita), pois, seduzido pela promessa de um saber infinito, livre e transcendente, pela promessa da *lumen naturale* do saber, move-se no “reino das significações”, perdendo-se dialecticamente de símile em símile, em direcção ao abismo do mal e do saber, isto é, em direcção ao reino de Satã, onde apenas reina a noite eterna da tristeza e da melancolia, iluminada pelo clarão subterrâneo que irrompe das profundezas da terra. Trata-se da ilusão de um saber que descobre nele próprio a sua aniquilação. (2002, p. 05).

Na fala acima Cantinho (2002) apresenta a definição de alegoria para Walter Benjamin, segundo a sua interpretação. Sendo de grande relevância a diferenciação a que essa segue, sobre alegoria x símbolo, explicando melhor sobre como a alegoria porta essa ideia do coletivo, do imaginário, a que a mesma se posta a serviço, tanto quanto ferramenta como produtos/representações para essa sociedade. E de como o símbolo está para a singularidade.

No trecho apresentado acima, Cantinho (2002) apresenta de forma alegórica sobre a própria alegoria, nesse exercício metalinguístico, ela traz a ideia de que por si a alegoria já se aniquilaria ao se deparar com a ideia de que se tem a construção em cima da ilusão. No entanto, ao pensar em aplicar essa noção nos tempos atuais, em nossos sistemas de hibridização não só das ferramentas de linguagem, mas também das significações que essa virtualização dada pelo processo digital, nos retorna à alegoria, e nessa retomada, aplico-a ao conceito de representações sociais.

Walter Benjamin se insere em minhas criações em vários pontos, tentarei pautá-los melhor até aqui. Considero aqui esse tanto para a ideia do encadear a sociedade em vários fragmentos, isso abriu até portas para uma imensidão de discussões em várias esferas. Aqui contento-me em apreendê-lo como uma forma de pensar a construção poética de uma História em Quadrinhos, que se põe em fragmentos em um “processo de montagem” (BENJAMIN, 2009).

No entanto, tenho que ceder a cumprir o mesmo movimento que o autor Lauro Junkes (1994) traz sobre precisar em se problematizar a ordem epistemológica do pensamento benjaminiano. Sendo necessário, primeiramente sistematizar o seu pensamento e a sua própria noção de conhecimento. Demandando o que Junkes (1994) apresenta como “processo de alegorização” de Walter Benjamin, de seu pensamento, de suas ideias, de seus conceitos, de suas teorizações.

Sobre a perspectiva de pensar a aplicação desse conceito de “alegoria” de Walter Benjamin na presente pesquisa, e acrescido da ideia de se pensar sobre os processos de criação, torna-se indispensável aplicar da área da literatura, emprestando uma ideia sobre os processos e pensar nesse, demandando em si, sua própria metodologia. Cambiando entre a metodologia especulativa, investigativa e artística ao mesmo tempo. Contudo, há uma peculiaridade ao se tomar os processos enquanto uma forma de se abordar, caso especificamente voltado à linha B, ao qual me insiro.

Com isso, busquei nas sombras da literatura, apresentado por meio de uma publicação de um par da academia, Matheus Moura Silva (2012), sobre ‘Quadrinhos e Processos’, pelas ideias precursoras de Cecília Almeida Salles, que se volta a explorar a ideia de se tomar a condição processual enquanto uma abordagem teórica da arte. Voltando-se à arte gráfica, no caso aqui das HQs, em seu processo, para

embasar e fomentar aqui discussões caras à essa área dentro da academia. Mesmo endossada enquanto a chamada nona arte.

Cecilia Salles (2009) dialoga a partir das premissas da crítica genética, sobre o pensar essa arte desde a sua concepção, sendo fruto desse fazer artístico, entendendo, para além de Fayga Ostrower (1977), de como essa morfologia do processo de criação artístico enquanto uma forma de operacionalizar o conhecimento, o meio pelo qual pode-se afirmar essa estrutura de construir conhecimento enquanto uma linguagem artística e enquanto um objeto de investigação, tornando-se a forma e o conteúdo. Portando-se como forma de se dissecar as operações de pensamentos e apresentá-las enquanto ferramentas de linguagens e comunicação, só aí passíveis de serem objetos de entretenimento, de estudo, de análise e ferramentas didático-pedagógicas. Suscitando a uma superação pelos próximos que virão, a enxergá-las (às HQs), também enquanto ferramentas de análise de estruturas morfossintáticas sociais.

Conforme apresentado a partir de um experimento didático-formativo apresentado por Araújo e Silva (2019) enquanto proponentes de um exercício por parte dos integrantes submetidos enquanto participantes, para que adotassem as Histórias em Quadrinhos enquanto ferramenta para auxiliar os estudantes na formação de conceitos científicos, essa pesquisa foi realizada na modalidade de Educação do campo, em Tocantins, no Brasil. Com isso, apresentando pesquisas que legitimam as Histórias em Quadrinhos enquanto uma ferramenta de se relacionar a narrativa da realidade para a construção dessa operacionalização dentro das convenções acadêmico-conceituais, estruturas epistemológicas que ainda se dilatam.

1.2.1 A ESSÊNCIA ALEGÓRICA NO PROCESSO CRIATIVO DE HQS

Contudo, adverte-se que o meu processo de criação da HQ e da construção de uma escrita da dissertação, em ambos processos me deleito aqui. Esse atravessamento se dá quando de uma espécie de “pureza” na palavra, como que se para Benjamin a palavra tivesse uma espécie de essência imaculada. E essa ao ser apropriada pelos sistemas culturais diversos, fazendo da palavra, o simples “nome”, um signo. E aí, segundo Benjamin, que mora o problema. No fato de que essa se

torna um instrumento da comunicação, como uma língua e perde por si a intenção primária de “nomear”.

Conforme segue:

A palavra deixa de ser nome, tornando-se signo, no se referindo o signo nunca à própria coisa, ao significado. Só na linguagem divina ou do Adão paradisíaco as palavras podiam ser nomes. Na linguagem do mundo histórico, as palavras não estão necessariamente relacionadas com as coisas que denotam, provindo seu sentido duma relação arbitrária subjetivamente estabelecida entre palavra e coisa. (JUNKES, 1994, p.127).

E a partir daí Walter Benjamin apresenta uma espécie de “solução”, a retomada da essência da palavra, do nome, da “alegoria”. O processo de alegorização sendo, portanto, uma subjetivação. E quando eu tomo a construção de minhas personagens, do universo ficcional fantástico, trago a ideia de nomear subjetivações de impressões do que não é apenas a beleza do humano.

Ao propor essas representações sociais como alegorias, reside justamente aí a principal estratégia adotada para a construção da narrativa, das caracterizações e dos elementos que a compõem. Trata-se de um processo que busca “dissecá-la”, retirando rótulos e apagando signos sempre que possível, para alcançar a essência — o nome das coisas —, articulando minha subjetividade com a historicidade que atravessa minha produção. Assim, evidenciam-se tanto as formas que me afetam quanto aquelas que minha obra também é capaz de afetar.

A cada passo que penso na evolução das personagens, em criar formas, linhas, movimentos, que por si, juntamente, representam contextos, se portam como “representações sociais”, em uma tentativa de uma alegorização benjaminiana, que se faz a partir de compreender a ideia da forma, da palavra, do desenho de forma a subjetivar, por parte de um repertório disponível, consumido, assumido, e o escolhido.

Enquanto no meu processo criativo as representações sociais estão para os universos ficcionais das HQs, como “alegorias”, com a finalidade de fundamentar uma base para a criação de um universo ficcional de fantasia experimental. Isso deverá ser feito por meio da exploração do meu processo criativo na elaboração de uma história em quadrinhos autoral, que toque em questões relevantes à sociedade

contemporânea e possam ser retratadas de forma alegórica, por meio da apropriação da visualidade dos quadrinhos como expressão artística.

Associando à leitura de Seligmann-Silva (2007), que contempla a ideia de *Passagens* de Benjamin como uma forma de analisar a cultura, e de como o processo de “montagem”, de um “encadeamento de fragmentos”, influencia o sentido, seja do texto, da criação de um filme, ou mesmo de uma HQ.

O conceito de Representações Sociais trago a partir do autor do mesmo, Serge Moscovici (2003). Que se refere ao sujeito social como parte ativa e passiva na comunicação em sociedade. Onde, tanto influencia, quanto é influenciado. Sendo as Representações Sociais ferramentas de transformação do que é estranho para o “familiar”, somando às estruturas pré-estabelecidas estáveis as novas informações.

Assim, como também dentro do meu processo de criação que a partir da linguagem das Histórias em Quadrinhos tradicionais (em suporte de papel) somam-se as novidades da mediação eletrônica e suas particularidades estéticas e poéticas para trazer o que há de estranho ao familiar, indo de encontro com as reflexões sobre a dissidência de gênero, por escolher uma protagonista não-binare.



Figura 7 - Processo criativo de concept art em andamento. Fonte: Arquivo Pessoal, 2023.

Também estive a mergulhar em uma narrativa de uma ‘zinetrônica’, produzida no decorrer da disciplina do professor Dr. Gazy Andraus, no PPGACV. A zine ‘Vida’ (assim intitulada por mim) foi pensada a partir do universo no qual venho trabalhando a alguns anos e que será base para meu projeto de pesquisa de mestrado. A ideia foi

criar uma narrativa de horror cósmico fazendo uso de um dos elementos que fazem parte desse universo de ficção e imaginar como seria contato de um ser humano com esse elemento, e quais suas consequências para o indivíduo.



Figura 8 - Zinetrônica "Vida". Arquivo Pessoal, 2022.

Para esse fim foi escolhida uma estética em preto e branco buscando remeter ao cinema expressionista desenvolvida no software Photoshop fazendo uso de algumas técnicas que mesclam fotomontagem, ilustração e uso de retículas, tanto para simular meios tons quanto para criar efeitos de textura e adicionar profundidade e tangibilidade às composições.

Composta por nove quadros, a narrativa acompanha um indivíduo do sexo masculino acampando em uma clareira durante a noite, quando se depara com a queda de um objeto misterioso. Ao investigar o local da queda, o indivíduo fica cara a cara com aquilo que seria a origem de todas as formas de vida do universo. Uma criatura viva formada por uma sopa desorganizada de informação, de ciclos sem fim de morte e renascimento. Tal visão leva o indivíduo a loucura, por não conseguir compreender tamanha complexidade de tal evento.

Essa estrutura é uma síntese do que se pode encontrar em uma narrativa do subgênero de ficção científica chamado de horror-cósmico, onde um indivíduo se encontra em meio a uma situação onde é confrontado pelo horror da existência de seres de aspecto inominável, cuja própria existência e complexidade são suficientes para levar seres humanos à loucura, ao perceberem sua tamanha insignificância.

Sendo assim, apresenta-se o desafio de inserir tal criatura, dentro da visualidade proposta pela narrativa, sem tornar sua imagem algo trivial ao leitor. Para tal finalidade, a criatura foi apresentada em quadros, onde aparecia somente através de reflexos do indivíduo observador, de maneira que sua aparência se tornasse mais intrincada e confusa, apresentando somente uma abstração de sua verdadeira forma. O formato escolhido para a publicação foi através do carrossel de imagens do Instagram, por ser uma plataforma de fácil acesso e navegação.

Contudo, em minha HQ autoral, uma das personagens a ter sua vida retratada nesse universo e que desempenhará o papel de protagonista no capítulo a ser desenvolvido como produto final da linha de Poéticas Artísticas e Processos de Criação será Li-fun, que após determinados eventos e a perda de seus entes queridos decide se afastar de todos os laços sociais, trabalhando como mercenária e fazendo uso de seus dons como forma de sobreviver.

A proposta deste trabalho prático é desenvolver uma hq experimental, retratando os anos posteriores aos da narrativa presentes em meu projeto de pesquisa, onde Li-fun se vê refletindo sobre suas amizades passadas, sobre sua atual condição, e sobre a perda recente de um amigo, mesmo após jurar para si mesma que não se permitiria estabelecer nenhuma nova relação de proximidade com ninguém.

Em pesquisas mais recentes, me deparei com o projeto “Cozinha Gráfica”, que articula a linguagem das Histórias em Quadrinhos como uma forma de se compor narrativas inter-acadêmicas, correspondendo com a comunidade em geral através da produção de estudantes vinculados por meio de pesquisas de Iniciação Científica, veiculando seus conteúdos através de redes sociais e canais abertos (Youtube), elevando o conhecimento e a produção acadêmicos à condição de arguidora social.

Conforme apresenta Da Silva e Santos:

Em virtude de pensar a produção da arte em sentido cooperativo e ampliado, além do seu canal virtual no Youtube, também se inscreve no “Cozinha Gráfica” um projeto voltado para a produção quadrinhística, cujos resultados são disponibilizados em página própria no Facebook e Instagram semanalmente. Esta pesquisa é desenvolvida pelo Prof. Orientador em conjunto a Orientando de Iniciação Científica Voluntária, sendo o primeiro responsável pela produção dos roteiros das histórias, e o segundo responsável pela produção da arte (Figura 1), corroborando a um dos intuítos fundamentais que norteiam o pensamento do “Cozinha Gráfica” como um todo, que é trazer a arte, produzida dentro da academia, para um contato maior com a esfera pública, democratizando sua produção técnica-científica. (2022, n.p.)

Esse espaço como sugere, se presta a ser uma espécie de laboratório de pesquisa em arte continuada (no intuito de não se encerrar, ao término de cada pesquisa). Se propondo de forma revolucionária até, dentro do espaço acadêmico, um exercício ao estudante, à prática e a experimentação por meio das Histórias em Quadrinhos, em diálogo com o analógico e as interfaces diversas, formando público (e direcionando ao público), e explorando essa linguagem em seus vários suportes e formatos hoje acessíveis.

Foi de grande relevância a pensar sobre o meu processo e minha produção, a sugestiva interação da realidade produtora, onde o orientador entra com grande peso nessa pré-produção, construindo o roteiro, as personagens e o cenário, a instigar ao orientando e artista da HQ, sobre as formas diversas a serem investigadas e experimentadas, de forma consciência e intencional, a compor uma arte, em um meio acadêmico, dentro das possibilidades de criação artística, inerente ao artista, contudo somando-se a instrumentação técnica e aos repertórios teóricos e visuais que vamos aprendendo a operacionalizar dentro da produção de conhecimento acadêmico.

Como parte do produto final de minha Pesquisa no programa de Arte e Cultura Visual, devo criar e deflagrar o processo, apresentando uma HQ de cunho autoral, cuja narrativa será feita a partir de um universo de fantasia (ainda sem nome) no qual venho trabalhando a algum tempo. Dentro desse universo busco explorar a história de vida de alguns personagens, retratando suas aventuras, dilemas e experiências fantásticas diante de entidades sobrenaturais cuja existência afeta a própria estrutura da realidade. A ideia é alternar entre os momentos de grande catarse, ação e eventos grandiloquentes, com momentos mais corriqueiros e pessoais dos personagens a

serem retratados, dentro do contexto, desse universo para o desenvolvimento da trama.

2. REPRESENTAÇÕES ALEGÓRICAS DENTRO DO UNIVERSO PROPOSTO

Para começar, temos a ideia do personagem Tyme, cuja inspiração vem da narrativa e do universo dos *mythos* de H.P. Lovecraft. A produção de Lovecraft é notoriamente conhecida por seu racismo e xenofobia. A ideia aqui é subverter a visão do autor e seus conceitos alegóricos, que transformam minorias — pretos, asiáticos e mestiços — em alegorias de entidades cósmicas. Portanto, a intenção é representar essas figuras não em um contexto de horror, mas sim como figuras que devem ser protegidas do ódio direcionado a elas.

Esse paralelo parte do conto "A Sombra de Innsmouth", que, em resumo, relata a história de um jovem que, em uma de suas viagens, chega a uma cidade portuária onde se depara com a existência de uma raça de seres humanoides com traços de peixe vindos das profundezas dos mares. Esses seres, conhecidos como "deep ones" (os profundos), num primeiro momento lhe despertam pavor e repulsa, mas no desfecho da narrativa se revelam parte de sua família, sendo ele mesmo um desses seres. Nesse contexto, H.P. Lovecraft utiliza a existência dessas figuras sobrenaturais para retratar o pavor e a repulsa que o homem branco, de origem abastada, sente em relação a minorias étnicas, como povos de origem asiática ou africana, e mesmo a questão da miscigenação, representada pela figura do protagonista do conto, é vista como uma abominação a seus olhos.

Partindo desse paralelo, apresento o personagem Tyme, que tem influência direta da obra de H.P. Lovecraft em sua criação. Tyme é um garoto de oito anos de idade, cuja verdadeira identidade remete aos Deuses Exteriores que existem no universo de Lovecraft. Seres cuja totalidade da compreensão extrapola os limites da mente humana, e cujo vislumbre leva à loucura. Minha ideia aqui é apresentar uma figura com um contexto semelhante, porém partindo de uma ótica diferente. Tyme, ainda que sendo uma figura cuja existência ultrapassa a compreensão humana e possuindo uma aparência singular, com aspectos de peixes e anfíbios, referente à ideia dos profundos do conto de Lovecraft, não é retratado na narrativa como algo assustador ou temível. Pelo contrário, sua inocência e fragilidade são evidenciadas

através da figura de uma criança. Ele é a figura a ser protegida e defendida da ganância e do ódio de figuras religiosas, retratados nos cultos dos Filhos da Última Estrela e na Ordem da Espada.

Aprofundando o olhar na figura de Tyme, a origem desse personagem está ligada à origem desse próprio universo narrativo. Tyme é um dos Primordiais, seres cujas existências precedem a origem de todas as coisas e que têm suas existências ligadas a aspectos fundamentais da forma como observamos o universo: tempo, espaço, vida, morte, ordem e caos. Antíteses que se complementam e que estruturam a realidade como a enxergamos. Esse conceito é central para a construção do universo narrativo, pois a forma como a realidade é enxergada está diretamente ligada à forma como a realidade é moldada. Tyme é o primordial ligado ao conceito de tempo; por esse motivo, sua aparência remete à de uma criatura aquática, vinda dos mares. O tempo representa a ideia de começo e de fim, e Tyme, sendo o primeiro primordial a chegar ao plano físico, representa também o início da origem da vida para a biologia: os mares. Sua ligação com a água está também relacionada à ideia de que o tempo flui como um rio, metáfora muito difundida na ficção para descrever a forma como o tempo flui e se desenrola.

Vale notar como a estrutura da narrativa surge através do conto de H.P. Lovecraft, com um jovem se dirigindo a uma cidade portuária onde descobre suas origens, que estão ligadas a seres antigos incompreensíveis para a mente humana. Todo esse contexto é uma representação alegórica da visão sobre um grupo étnico minoritário. Os percalços enfrentados por Tyme ao longo da narrativa estão diretamente ligados a duas crenças dentro desse universo: os Filhos da Última Estrela e a Igreja da Luz.

Começo destrinchando a ideia por trás dos conceitos da religião da Igreja da Luz e das instituições a ela ligadas. A Igreja da Luz tem sua estética e dogmas baseados no catolicismo, sendo um culto monoteísta com um discurso que se assemelha ao cristianismo, possuindo uma hierarquia de poder entre as figuras religiosas e tendo uma relação direta com o processo de colonização e apagamento histórico de culturas, além da perseguição a figuras que, na visão da fé, deveriam ser combatidas. Tal paralelo se reflete dentro desse universo no processo de colonização

de Zelena, na perseguição dos povos Licans, no apagamento da cultura Koste-kah e na caça às bruxas. O braço armado da Igreja da Luz, a Espada, tem sua estética baseada nas cruzadas medievais, principalmente na figura dos cavaleiros cruzados.

Sua presença no continente de Zelena está ligada ao processo colonial das Américas, com culturas sendo apagadas e povos originários sendo escravizados e eliminados, algo evidenciado pelos povos Lycans, cuja população foi drasticamente reduzida devido aos confrontos com a Espada em seus avanços territoriais e no estabelecimento de colônias sob domínio da Trindade.

Os Filhos da Última Estrela, por sua vez, são um paralelo principal aos cultos pentecostais, mas também às igrejas protestantes de modo geral. Seu discurso intolerante e apocalíptico é algo visto dentro de vertentes do protestantismo, em especial no movimento que ganha cada vez mais espaço na comunidade cristã. Sua estética, assim como a da Igreja da Luz, faz referência ao catolicismo; porém, aqui, a ideia é se aproximar mais da inquisição espanhola, tanto para realçar a brutalidade da forma de operar do culto quanto por uma ausência de identidade estética encontrada em igrejas evangélicas.

A existência dos Filhos da Última Estrela está diretamente ligada à existência das figuras chamadas de Primordiais, sendo esses seguidores do último Primordial, o aspecto do caos. O objetivo desse culto é preparar a chegada dessa entidade, que irá proporcionar o fim de todos os males, uma ideia presente nos cultos evangélicos na forma do arrebatamento e do juízo final descrito no livro de Apocalipse.

A forma como dogmas religiosos impactam a visão popular, realçando o preconceito, está refletida na forma como a perseguição a Tyme acontece dentro da narrativa. Para a Igreja da Luz, Tyme se mostra como um demônio, uma alegoria para a demonização feita pela fé cristã de práticas religiosas ao longo do processo de colonização. Enquanto que, para os Filhos da Última Estrela, Tyme é um ser que deve ser eliminado, pois sua existência se opõe à figura de adoração do culto, sendo essa uma forma de representar como cultos evangélicos pregam a intolerância com a justificativa de estarem seguindo sua fé.

A figura central que representa os Filhos da Última Estrela dentro da narrativa é o Ministro Ezequiel. Cujo nome, Ezequiel, um profeta do antigo testamento que dá nome a um dos livros bíblicos, e posto dentro da seita são referências diretas ao imaginário cristão evangélico.

Ezequiel usa de um discurso fundamentado em sua religião para estabelecer juízo de valor sobre as idéias. Seu discurso é inflamado, dotado de uma autoridade que ele mesmo impõe sobre a figura do outro.

As habilidades de Ezequiel refletem o caráter intolerante visto nas comunidades conservadoras, o poder de apagamento, que para além da função apresentada na narrativa, simboliza o apagamento de idéias, práticas culturais e vivências. Vale notar que Ezequiel é um personagem hipócrita, pois, condena a existência de bruxas, sendo ele mesmo alguém que fez um pacto com um demônio, um reflexo das contradições presentes em crenças que se dizem benevolentes, mas pregam o ódio e a violência.

Adentrando agora nas ideias por trás da Igreja da Luz, temos outra representação dos cultos cristãos, voltada aqui para o catolicismo. Dentro dessa representação me aproprio da estética e do imaginário em relação ao poder exercido pela igreja durante a idade média e sua influência que se estende ao âmbito militar, baseando a perseguição sistêmica de povos, culturas e práticas baseada em ideias de fé. Com as ideias estruturais da narrativa definidas, inicio o desenvolvimento dos elementos visuais que darão vida a essas ideias, entrando na etapa de concept art, que servirá de base para a produção do roteiro, para finalização da história.

Assim, minhas etapas de criação se baseiam na elaboração do roteiro, a produção de concept arts e a construção das páginas. Vale destacar que, além da produção das páginas, as demais etapas possuem uma natureza fluida, permitindo uma interação constante entre si. Isso possibilita a experimentação de ideias e pontos narrativos que se entrelaçam com a criação e representação visual à medida que são desenvolvidos. Adentramos então na primeira dessas etapas, o concept art.

O título escolhido para o projeto foi **A Primeira Estrela**, nome que faz alusão a própria mitologia criada para a construção desse universo.

2.1. CONCEPT ART

Com base nas ideias iniciais, passo a produzir e representar elementos visuais correspondentes aos personagens que conduzem a narrativa. A proposta é explorar possibilidades gráficas que melhor representem cada personagem e sua conexão com as temáticas centrais. Para isso, procuro refinar as ideias e destacar elementos que reflitam a realidade desse universo, por meio de investimentos visuais e características físicas dos personagens, situando o cenário em uma época identificável para o leitor.



Figura 9 - Concept Arts. Arquivo Pessoal, 2024.

Utilizo a concept art como um guia para definir o que desenhar e como representar os personagens em suas interações. Esse processo é um exercício de criatividade, no qual busco uma visualidade que se alinhe ao imaginário previamente atribuído à narrativa. Produzo várias alternativas de poses e modelos para encontrar as melhores formas de representar os personagens.



Figura 10 - Concept Art dos personagens Ezequiel e Capitã Melburne. Arquivo Pessoal, 2024.

Há personagens, como Ezequiel, que carregam em sua essência alegorias específicas. Busco representar esses elementos em sua estética, de modo que a opressão que ele simboliza seja evidente em seu design. Trata-se de um personagem com um aspecto ameaçador, fortemente vinculado à religião, dogmas espirituais.



Figura 11 - Concept Art do personagem Ezequiel. Arquivo Pessoal, 2024.

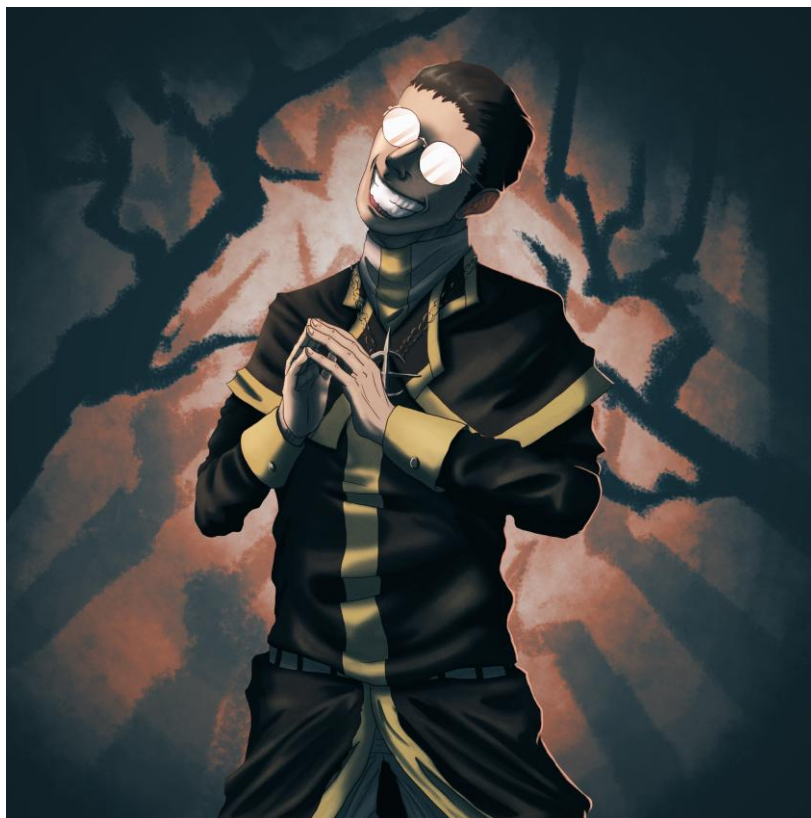


Figura 12 - Concept Art do personagem Ezequiel. Arquivo Pessoal, 2024.

É essencial, durante esse processo, considerar os personagens como frutos do universo no qual existem, como a entidade Tonatiuh, que se origina de uma sociedade análoga à dos povos mesoamericanos. Sua visualidade está, portanto, vinculada às características e elementos gráficos pertencentes ao imaginário desses povos, o que orienta a escolha dos elementos que compõem sua estética, com foco nas divindades e nas crenças dessas culturas.



Figura 13 - Concept Art do personagem Tonatiuh. Arquivo Pessoal, 2024.

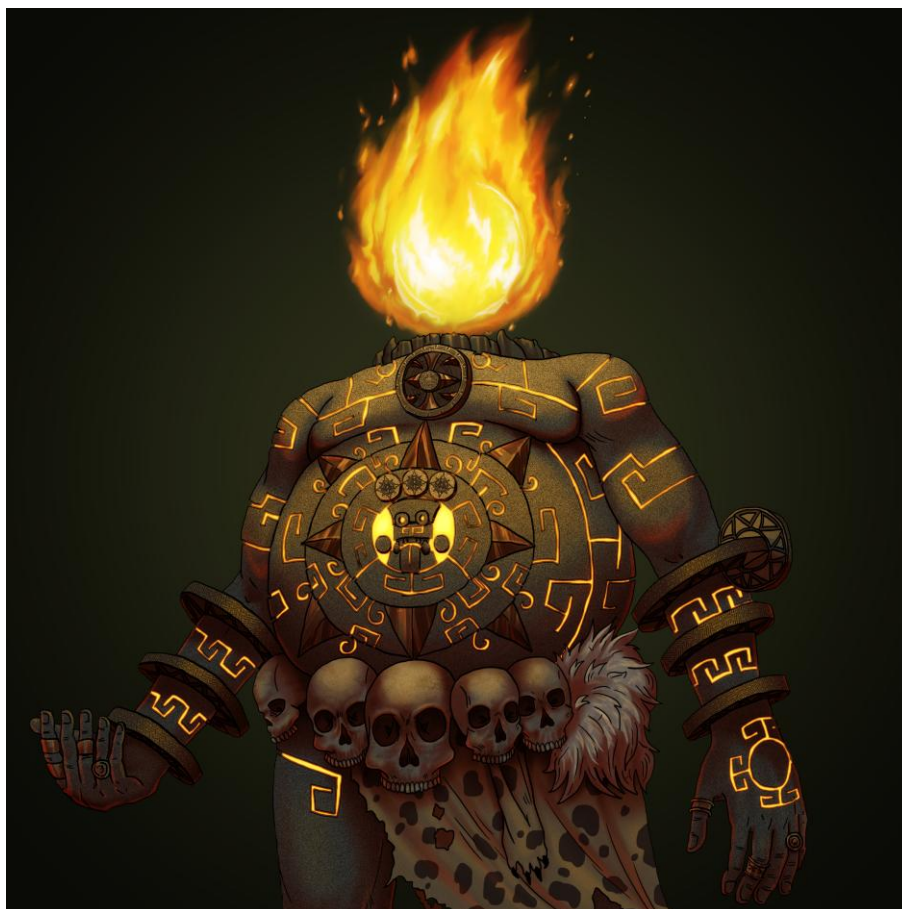


Figura 14 - Concept Art do personagem Tonatiuh. Arquivo Pessoal, 2024.

Durante a produção dos concept arts, também considero o papel de cada personagem na narrativa, buscando representar suas estéticas de acordo com seu apelo visual e características emocionais. Li-fun, possui traços suaves e uma postura fechada e sóbria, com um design simples com vestes práticas.

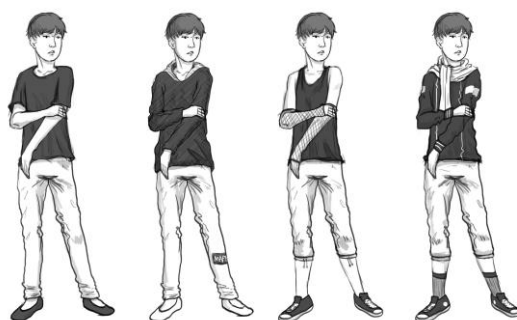


Figura 15 - Concept Art do personagem Li-fun. Arquivo Pessoal, 2024.



Figura 16 - Concept Art do personagem Li-fun. Arquivo Pessoal, 2024.



Figuras 17 e 18 - Concept Art do personagem Li-fun. Arquivo Pessoal, 2024.

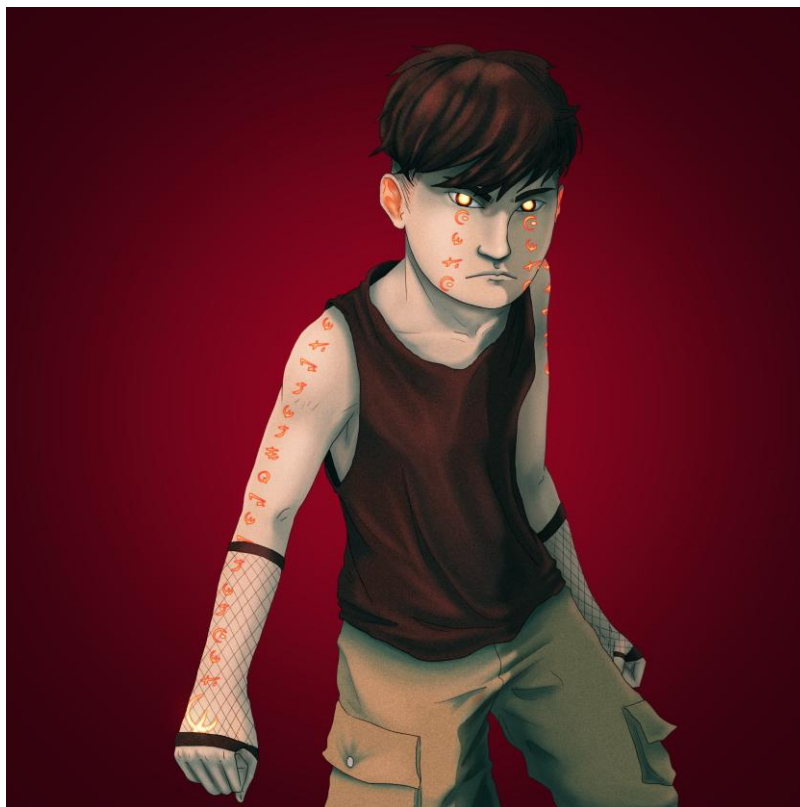


Figura 19 - Concept Art do personagem Li-fun. Arquivo Pessoal, 2024.



Figura 20 - Concept Art do personagem Li-fun. Arquivo Pessoal, 2024.

Em contraste está a explosividade de Arthur, cujo visual é mais agressivo, com linhas fortes e extravagantes.



Figura 21 - Concept Art do personagem Arthur. Arquivo Pessoal, 2024.



Figura 22 - Concept Art do personagem Arthur. Arquivo Pessoal, 2024.



Figura 23 - Concept Art do personagem Arthur. Arquivo Pessoal, 2024.

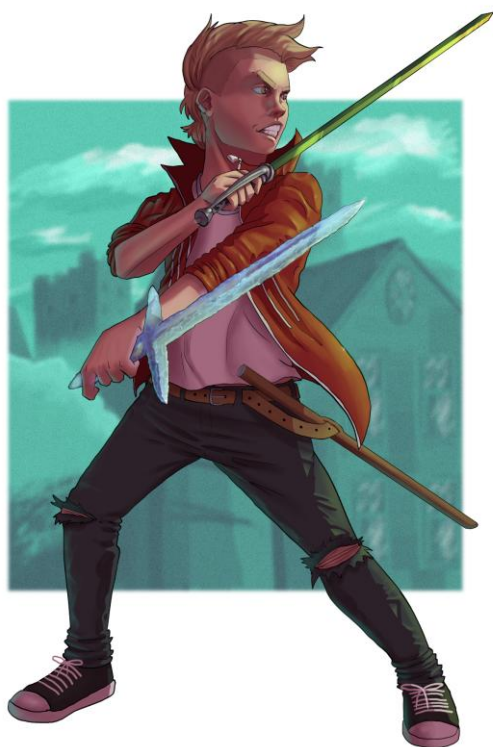


Figura 24 - Concept Art do personagem Arthur. Arquivo Pessoal, 2024.

Gali, por sua vez, apresenta um estilo intermediário entre esses dois extremos, tendo seu destaque no uso de efeitos de gelo nas cenas de ação.

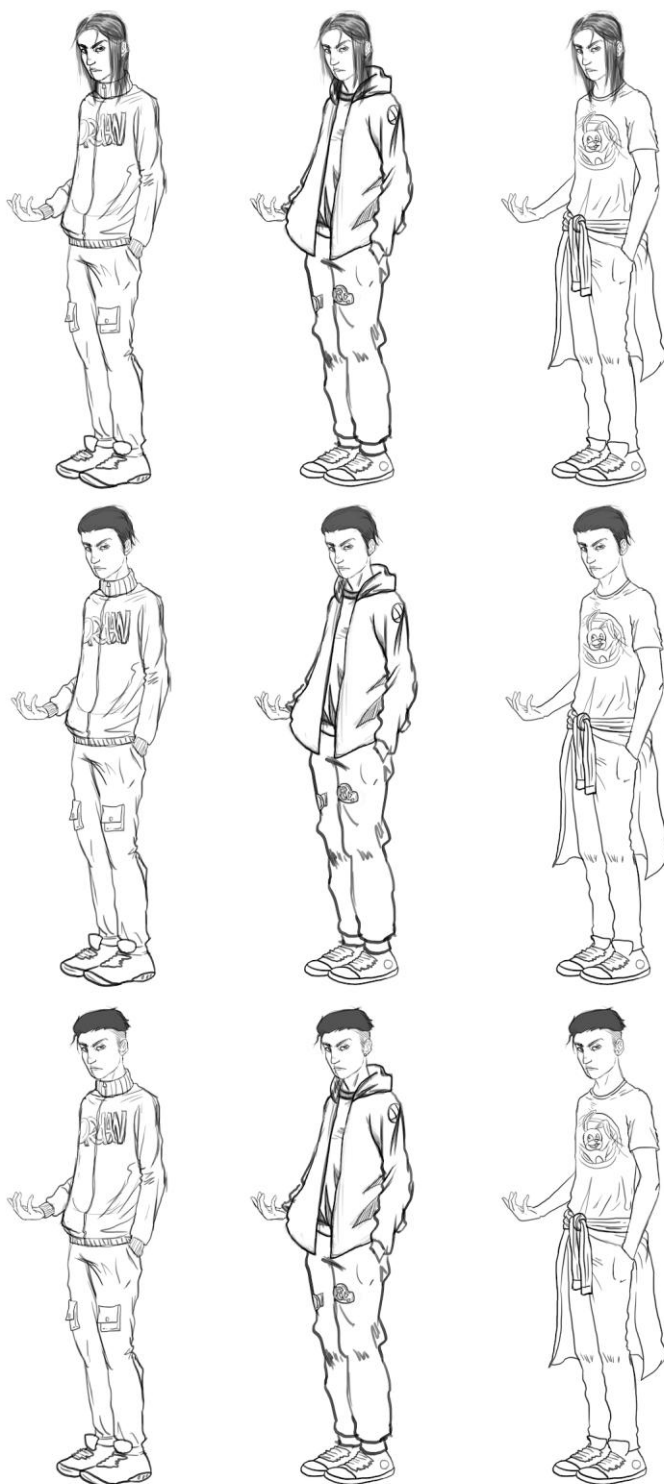


Figura 25 - Concept Art do personagem Gali. Arquivo Pessoal, 2024.



Figura 26 - Concept Art do personagem Gali. Arquivo Pessoal, 2024.



Figura 27 - Concept Art do personagem Gali. Arquivo Pessoal, 2024.

Tyme, expressa a fragilidade de uma criança, à medida que é uma figura a ser protegida dentro da narrativa. E ao mesmo tempo expressa por suas vestimentas um fator misterioso, que posteriormente leva ao choque do estranhamento após a revelação de sua aparência.



Figura 28 - Concept Art do personagem Tyme. Arquivo Pessoal, 2024.

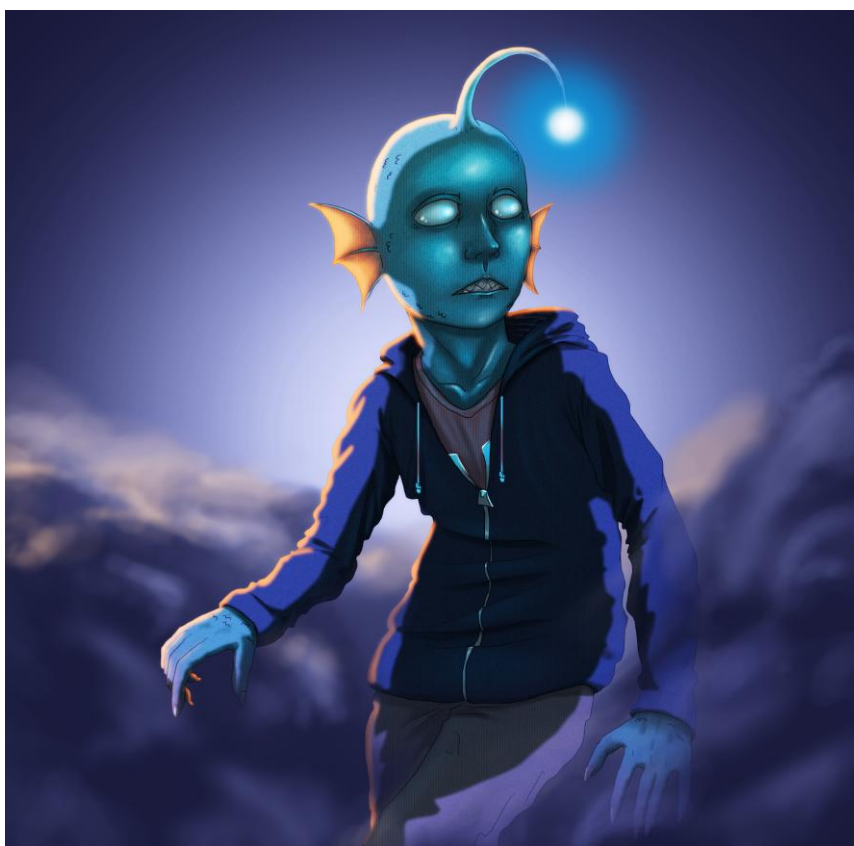


Figura 29 - Concept Art do personagem Tyme. Arquivo Pessoal, 2024.

Por fim, busquei representar outras facções que seriam representadas dentro da narrativa, como os Filhos da Última Estrela e os agentes da Espada.

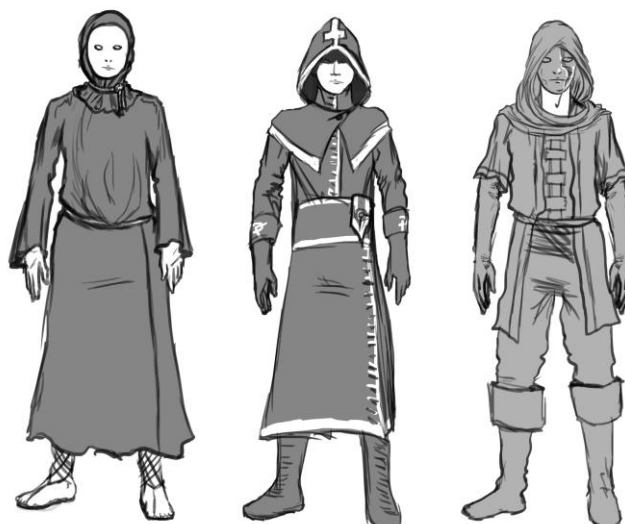


Figura 30 - Concept Art Filhos da Última Estrela. Arquivo Pessoal, 2024.

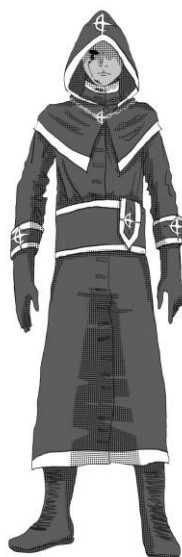


Figura 31 - Concept Art Filhos da Última Estrela. Arquivo Pessoal, 2024.

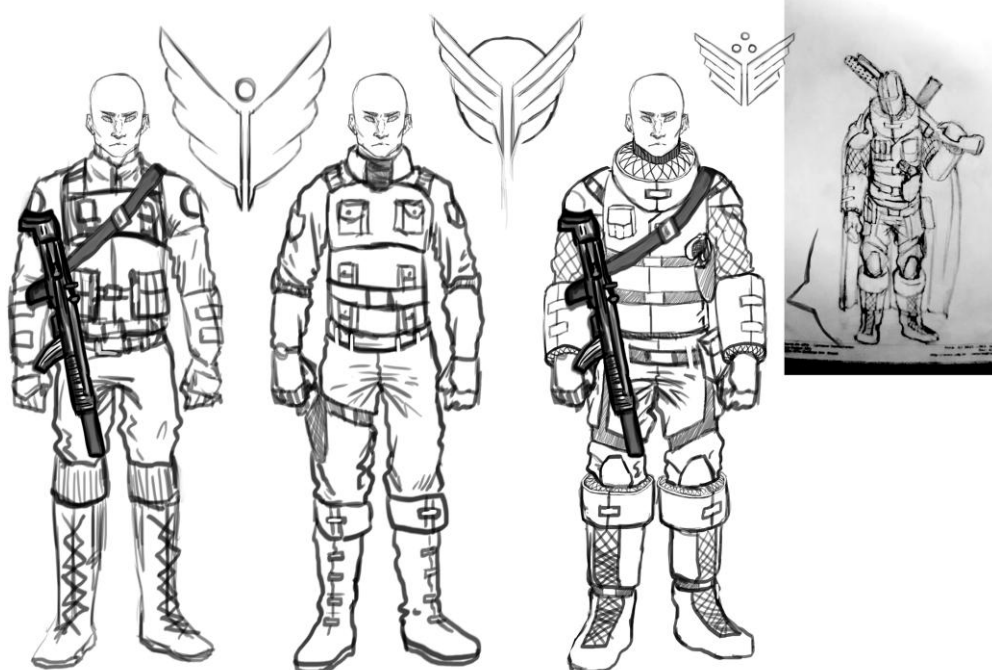


Figura 32 - Concept Art soldado da Espada. Arquivo Pessoal, 2024.

Além disso, algumas experimentações foram feitas de forma mais despretensiosa para explorar a estética desses personagens quando são representados em grupo.



Figura 33 - Experimentação com trio de protagonistas. Arquivo Pessoal, 2024.



Figura 34 - Experimentações de arte final. Arquivo Pessoal, 2024.

Por fim, foram feitas propostas para objetos centrais da narrativa, como a espada Centelha.



Figura 35 - Concept Art Centelha. Arquivo Pessoal, 2024.



Figura 36 - Concept Art Centelha. Arquivo Pessoal, 2024.

2.2. ESCRITA E DESENVOLVIMENTO DO ROTEIRO

Durante o processo de criação, foi essencial refletir sobre como os temas trabalhados nessa área seriam representados através da narrativa. Meu objetivo foi integrar de forma orgânica os temas a serem abordados, de modo que suas alegorias complementassem a estrutura narrativa, contribuindo para o desenvolvimento dos personagens e a construção de um mundo coeso.

Também foi importante considerar como a questão da representatividade seria inserida na narrativa, pois nunca foi minha intenção retratar um mundo em que as violências presentes na realidade fossem espelhadas diretamente. Busquei evitar qualquer ideia de sadismo ou exploração da repressão enfrentada por determinados grupos como forma de entretenimento.

Assim, os protagonistas representam minorias, como pessoas trans ou de grupos étnicos diversos, que não são retratadas como alvos de preconceito ou discriminação. A discriminação, no entanto, é representada na narrativa por meio de elementos ficcionais próprios desse universo.

Para alcançar esse objetivo, meu primeiro passo foi criar um glossário, desenvolvendo uma série de elementos fundamentais para a criação dessa narrativa, contextualizando o mundo, os personagens e outros aspectos que enriquecem e sustentam os alicerces da história proposta.

Procuro inserir o máximo de detalhes que ajudem a contextualizar e a enriquecer a apresentação desse universo, desenvolvendo elementos construtivos para a narrativa. Assim, reflito sobre as estruturas de poder desse universo, figuras relevantes, elementos históricos e culturais que compõem o imaginário dos habitantes, criando um cenário coeso, em que as estruturas se adequem à verossimilhança e ao peso narrativo das ações e consequências dos personagens.

Como parte desse processo, propus a criação de uma estrutura governamental que reforça os temas abordados na narrativa, assim como uma estrutura geográfica que dá origem a um sistema colonialista, sendo este a raiz de muitas das críticas representadas.

Desenvolvi, portanto, uma divisão de poder político e territorial que se torna essencial para a narrativa proposta. Essa organização territorial resultou em um mapa detalhado, delineando as diversas localidades que definem o funcionamento desse universo e sustentam a ideia da jornada na qual os personagens estarão envolvidos.

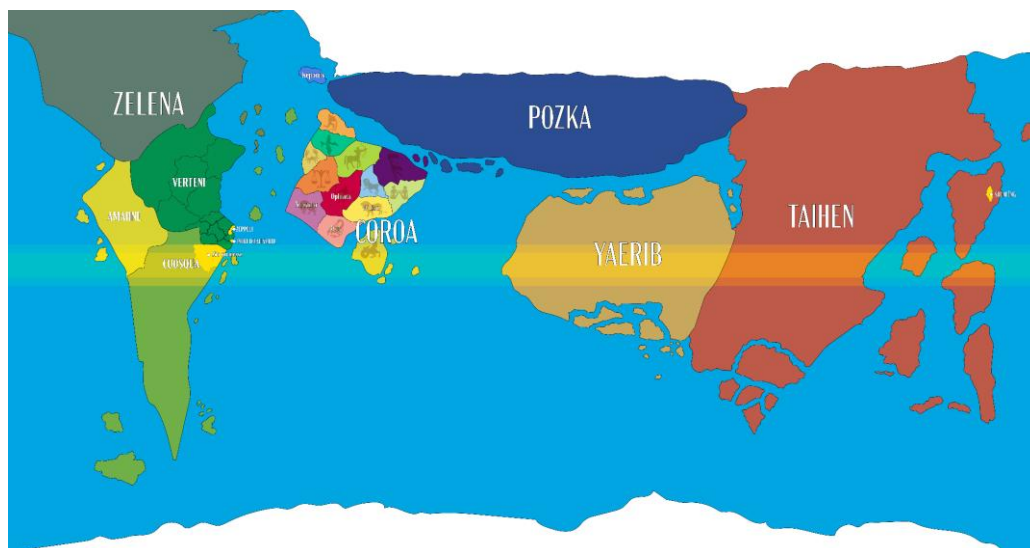


Figura 37 - Mapa de universo ficcional. Arquivo Pessoal, 2024.

Gosto de pensar nessa construção como uma espécie de posicionamento de peças em um jogo de tabuleiro, onde cada elemento se torna uma pequena ou grande parte dos eventos a serem desenvolvidos. A sensação se assemelha à de uma criança que organiza seus brinquedos de maneira geralmente arbitrária, mas que cria uma brincadeira orgânica ao redor deles, dando liberdade para que os acontecimentos em sua pequena narrativa se desenrolem espontaneamente.

2.3 TERMINOLOGIA DA OBRA

Personagens/objetos:

Li-fun: Jovem de 13 anos, muito ágil e astuta. Partiu das terras de **Shenfeng** com sua família aos 4 anos de idade, fugindo de uma guerra por disputas territoriais entre clans. Separou-se de seu pai logo ao entrar em **Amahne** devido a conflitos com uma gangue de contrabandistas, fugindo para o sul de **Verteni** com sua mãe. Porém, 7 anos depois perdeu sua mãe para uma doença respiratória, tendo que passar a viver em um orfanato coordenado pelo **Cetro**. 5 anos depois veio a conhecer **Arthur** e **Gali**,

dois arruaceiros com certa notoriedade local, que convencem **Li-fun** a se juntar a eles em seu esquema de contrabando. Criando assim o grupo **Garra**.

Possui uma personalidade leve e descontraída, prezando pelo bem estar de seus companheiros e é facilmente levada a se solidarizar com pessoas passando por alguma dificuldade ou em situação de injustiça.

Arthur: Jovem de 14 anos, único sobrevivente na linha de sucessão de um dos ramos da família **Toreador**, perdeu seus pais e irmãos durante a revolta de **São Varonesse**, colônia de **Toreador** ao norte de **Cuosqua**. Antes de ser morto, seu pai lhe entregou uma antiga espada chamada **Centelha**, afirmando ser o legado de sua família.

Após vagar por alguns meses na companhia de colonos refugiados, e adotar o nome **Arthur** como forma de se esconder de perseguidores de remanescentes da família **Toreador** no continente, sua jornada o leva Zeppeli, no sul de **Verteni**, onde passou a realizar pequenos roubos e trabalhos de entrega para sobreviver. Anos mais tarde **Arthur** conhece **Gali**, um **Licam** ex-escravo que havia escapado de uma fazenda de escravagistas a alguns anos, e agora vagava pelas ruas usando de suas habilidades de gelo para roubar comida ou dinheiro. Os dois então firmaram uma parceria, usando as habilidades de **Gali** e a astúcia de **Arthur** para realizar roubos e golpes, até entrar pro ramo do contrabando de mercadoria roubada, drogas e objetos sigilosos.

Tido como extremamente descontraído, está sempre com um grande sorriso no rosto, porém seu semblante muda quando indagado sobre seu passado, o qual ainda lhe causa pesadelos.

Gali: Jovem de 14 anos pertencente a uma tribo dizimada dos **Licans**. Escravizado desde o nascimento, vivia em um grande território agrícola no centro de **Verteni**, onde por 12 anos era forçado a trabalhar nas plantações junto de outros escravos membros da sua tribo, com os quais aprendeu os costumes e práticas de seu povo, incluindo a antiga prática do **Chta-ik**, ainda que essa prática fosse estritamente proibida dentro das fazendas, que em sua maioria pertenciam oligarcas do reino **D'Lion**.

Certo dia, decidiu roubar alimento de dentro da mansão do proprietário, porém foi pego e como punição teve seu braço amputado pelo fazendeiro enfurecido. **Gali** então por instinto, faz uso do **Chta-ik** e se liberta criando uma estaca de gelo onde

estava sua ferida, utilizando-a para empalar seus captores. Tal ato levou a uma rebelião generalizada na fazenda, da qual somente **Gali** escapou com vida, porém com uma ferida grave em sua garganta, o que levou a um dano permanente em suas cordas vocais e perda parcial da fala.

Não fosse sua resistência sobre humana concedida por seu sangue **Licam**, suas feridas não teriam permitido que vivesse nem mais um dia. **Gali**, porém, conseguiu se esconder em meio a floresta, onde se recuperou de suas feridas e seguiu buscando formas de sobreviver. Após um ano seu caminho o levou a **Zeppeli**, onde conheceu **Arthur** enquanto ambos tentavam roubar a mercadoria do mesmo comerciante. Ambos então decidem trabalhar juntos, fazendo uso das habilidades um do outro, criando no processo uma língua de sinais para que assim **Gali** pudesse se comunicar.

Normalmente se dirige somente a **Li-fun** (que ainda tem dificuldades em entender a linguagem de sinais) e a **Arthur**, com quem mantém uma forte relação de amizade.

Tyme: Criança de 8 anos, perseguida pela **Trindade** sob a acusação de ser um **demônio**, e também pelos **Filhos da Última Estrela** como parte de algum tipo de ritual. Possui pele azulada e escamosa, além de nadadeiras e guelras, uma antena com bioluminescência dentre outros atributos de formas de vida aquáticas. Foi entregue por sua mãe ao trio conhecido como **Garra** para que fosse levado até **Port D'eau Verte**, onde poderia ser levado em segurança para fora do território da **Trindade**.

Apesar de muito curioso, conhecendo pouco do mundo fora de sua antiga casa, tem uma personalidade muito tímida e busca evitar ao máximo todo tipo de contato com outras pessoas, comportamento agravado pelas recentes perseguições recentes pelas quais passou junto de sua mãe.

Nazário: Mulher de 36 anos, mãe de **Tyme**, é uma mulher de baixa estatura, pele escura e cabelos negros ondulados. É uma pessoa muito religiosa seguidora da fé da **Igreja da Luz**. Levava uma vida humilde com seu filho **Tyme** até que a criança atingiu a idade de 6 anos, quando uma misteriosa condição começou a alterar a aparência da criança para uma criatura híbrida com traços de animais aquáticos. A aparência de seu filho foi considerada demoníaca, atraindo os olhos de oficiais da **Espada** que buscavam eliminar a criança, bem como um estranho culto conhecido

apenas como **Filhos da Última Estrela** passaram a perseguir o garoto e sua mãe com o intuito de capturá-lo.

Nazário vem, desde então, fugindo e tentando esconder **Tyme** do mundo, utilizando locais provisórios como abrigo, e fazendo o que for necessário para obter recursos e manter seu filho vivo. Depois de muito procurar uma forma de escapar dessa situação, **Nazário** encontrou um contato que poderia retirar ela e seu filho do território sob domínio da **Trindade**, onde a Espada tem liberdade para caçá-los. Porém, a caminho de sua possível salvação, se viu afligida por uma grave doença, que a incapacitou, levando-a como último recurso, contratar um grupo de jovens contrabandistas para realizar o transporte de seu filho até o local de encontro em **Port Déau Verte**.

Felici: Jovem de 17 anos, filha de um falecido oficial da **Espada**, trabalha como informante, obtendo diversas informações sigilosas através de sua rede de contatos e dos arquivos aos quais tem acesso graças as credenciais de seu pai, e as repassa a quem lhe paga melhor. Trabalha a um tempo com o grupo conhecido como **Garra**, para quem normalmente obtêm informações a respeito de mercadorias a serem contrabandeadas e mercados do submundo.

Com uma personalidade geniosa, costuma atender seus clientes de maneira bastante sarcástica, tendo em especial uma leve richa com **Arthur**, com quem sempre entra em pequenos desentendimentos durante as conversas realizadas por telefone.

Ministro Ezequiel: Sacerdote do culto dos **Filhos da Última Estrela**. Seu passado, assim como o de outros membros do culto é um mistério. Sabe-se apenas que antes de ser um sacerdote **Ezequiel** foi algum tipo de soldado em **Kepovris**, nação independente na costa oeste do continente de **Pozka**, fazendo então uso de seu treinamento para desempenhar o papel de assassino a mando do culto, subindo na hierarquia de seus membros, até chegar ao posto de ministro, onde atua no comando de pequenas células de cultistas para os mais diversos fins. Sabe-se que, em determinado momento antes de sua ascensão ao posto de ministro, **Ezequiel**, realizou um pacto com o que estima-se ser um **demônio** do esquecimento, o que lhe transformou em um **lich** com poderes de *apagar elementos da realidade*. A identidade precisa do demônio permanece desconhecida.

Os poucos que o viram e sobreviveram ao encontro descrevem sua presença como aterradora. Seu largo sorriso, sempre presente, sua alegre e calma voz em

conjunto com sua postura rígida e ameaçadora imprimem medo mesmo aos mais experientes cavaleiros da **Espada**.

Capitã Melbourne: Oficial da **Espada**, originária de **Zeppeli**, 39 anos, recém promovida a patente de capitão, possui a fama de ser uma soldado rígida e temível no campo de batalha. Dedicou sua vida a sua carreira como membro da Espada, tendo participado de diversas missões nas fronteiras de **Verteni** contendo rebeldes da revolta de **São Varonesse** que se expandiram em direção ao norte. Praticante do **Caminho da Tempestade**, usa suas habilidades elétricas para aprimorar suas técnicas de espadachim.

Tonatiuh: Um antigo **demônio abissal**, catalogado por **Ab'al Dahazi** como um dos vinte e dois **arcãos** em seu compilados de estudos demonológicos, onde está registrado como "O Sol". Seu nascimento se origina do conceito da ideia que os povos do continente de Cuosqua possuíam sobre o sol, associando-o ao fogo, o que lhe dá atributos de controle sobre tudo o que se entende como fogo. Em sua vida humana, foi tido como o maior líder do império **Koste-ka**, onde era considerado "o deus sol". Após sua morte, passou pelo processo de demonização, onde viria a se tornar um grande **demônio abissal**, sendo novamente endeusado como deus do sol pelo povo do império **Koste-ka**.

Durante esse período, após um grande cataclisma sísmico, se viu aprisionado em uma caverna subterrânea onde permaneceu por séculos. Foi encontrado por colonos de **Toreador** durante a conquista de **Cuosqua**, já em um estado frágil, com seus poderes drasticamente enfraquecidos, o que permitiu que os colonizadores realizassem um ritual descrito por **Ab'al Dahazi** como uma forma de aprisionar um **demônio abissal** e através disso fazer uso de seus dons.

O ritual foi parcialmente bem sucedido, pois, por mais que o *General Augusto Patanegra II* tenha conseguido aprisionar a essência de **Tonatiuh** na lâmina de sua espada, sua força nunca se manifestou de nenhuma forma, de maneira que a espada batizada de Centelha, se tornasse apenas uma relíquia de família, tendo sua origem considerada como uma lenda passada de geração em geração.

Centelha: Relíquia pertencente à família **Patanegra**. Trata-se de uma espada forjada no século XIV da era da luz, no início das conquistas territoriais de **Toreador** no território de Cuosqua. Foi criada como parte de um ritual para aprisionar o demônio **Tonatiuh**, como forma de controlar o poder do **demônio abissal**, porém, seu poder

nunca se manifestou, e com o passar das gerações sua história de origem passou a ser tratada como uma lenda contada às crianças da família.

Famílias/raças:

Toreador: Família de monarcas regentes do reino de mesmo nome, localizado no continente de **Teocratia** e parte das treze nações que compõem a **Coroa** e são uma das cinco famílias responsáveis pela criação da **Trindade**. Seu símbolo é o touro, e seus membros são caracteristicamente reconhecidos por seus cabelos loiros e olhos castanho-dourados. Foram responsáveis por diversas expedições colonizadoras ao continente de **Cuosqua**, onde atualmente possuem um grande número de nações sob sua regência. Porém, vem enfrentando dificuldades na gestão de tais territórios, devido a insurreição de vários movimentos revolucionários anticoloniais no continente.

Patanegra: Um dos ramos da família **Toreador**, era responsável pela regência da colônia de **São Varonesse**, porém foi deposta na revolta que se iniciou a seis anos, onde todos os seus membros foram mortos pela rebelião, e a ramificação da família foi dada como extinta. Assim como os demais membros da família Toreador, os Patanegra eram caracterizados por sua pele pálida, loiros e olhos castanho-dourados.

Licam: Grupo etnico composto por diversas tribos originárias que ocupam os territórios ao sul do continente de Zelena a mais de 2 mil anos antes da **Era da Luz**. Seus membros possuem pele escura-avermelhada, olhos acinzentados, cabelos e pelo facial liso com tons que variam desde um castanho-âmbar até o preto, e tem como sua maior característica seus caninos avantajados. São conhecidos e temidos por povos estrangeiros por sua força considerada sobre humana, além de sua constituição física elevada. Por esse motivo os povos pertencentes a esse grupo sofrem com discriminação e tentativas de extermínio por parte da **Trindade** desde a chegada dos colonizadores a cerca de 600 anos. Grandes guerras e conflitos foram travados em território **Licam** desde as ocupações da **Trindade**, colonos vindos do reino **D'Lion** buscaram escravizar prisioneiros capturados durante as batalhas, tal prática perdura até os dias atuais, ainda que revoltas de licans escravizados praticantes do **Chta-ik** sejam algo comum. Daí partem esforços da **Trindade** para extinguir essa prática, tornando-a um crime por vezes passível de morte.

Criaturas:

Demônio: Seres nascidos a partir de restos mortais e ecos de consciência encontrados em cadáveres humanos. Quando uma pessoa, no instante de sua morte, mantém em mente alguma ideia ou conceito, a **anima** remanescente em seu corpo é direcionada para tal pensamento junto dos demais vestígios de mente, tal processo passa a atrair partículas de **anima** direcionadas ao conceito ou ideia em questão, partículas essas que se acumulam com o tempo, até atingirem volume o suficiente para reanimar o cadáver, nascendo assim um **demônio**. Por conta disso, diversas culturas ao redor do globo possuem o costume de cremar seus falecidos a fim de evitar que passem pelo processo de demonização.

Vale notar que o processo de demonização é um fenômeno natural, e é visto por alguns estudiosos como uma fase superior e mais desenvolvida da humanidade, semelhante ao processo de metamorfose para fase adulta encontrado em alguns animais. Esse processo de transformação está dividido em três classes: **Rastejadores:** forma inicial dos demônios, tem o tamanho e estrutura corporal semelhantes à de um ser humano médio, porém possuem um aspecto atrofico, ausência de pele cobrindo o tecido muscular, bem como olhos, estruturas nasais e auriculares, além da presença de chifres curtos e de deslocarem como quadrúpedes a maior parte do tempo. Possuem uma mente primitiva e hábitos necrófagos, se alimentam majoritariamente da **anima** residual de cadáveres, porém em determinadas situações, podem adotar hábitos de predador, atacando presas que julguem vulneráveis para se alimentar da **anima** mais abundante presente em um alvo recentemente abatido.

Não possuem uma expectativa de vida exata determinada, suas mortes acontecem principalmente em decorrência de inanição por falta de consumo de **anima** ou abate por confronto com outras criaturas. Um rastejador, sob as condições certas, pode se manter por tempo indeterminado.

São considerados pouco perigosos quando sozinhos, porém, tornam-se uma ameaça considerável quando em grupos. Tais grupos podem ocorrer por diversos motivos, como a presença de um ambiente com abundância de alimento, uma presa que precise ser abatida por um grande número de indivíduos, ou mesmo condições geográficas. Existem poucas estimativas do número de **rastejadores** ao redor do mundo, porém é sabido que a ocorrência desses seres em todas as regiões do

planeta, sendo mais comuns perto de populações humanas. Há registros de grupos de **rastejadores** observados contendo milhares de indivíduos, tais grupos costumam se comportar como um organismo focado em abater tudo o que encontra. Para tais grupos massivos usa-se a demonstração de *Legião*. Quando nesse estado as reações dos indivíduos foram descritas como pertencentes a uma consciência coletiva. Para tais grupos massivos usa-se a demonstração de *Legião*.

Superiores: Superiores, ou alfas, são **demônios rastejadores** cujo consumo de **anima** foi suficiente para um novo processo de metamorfose. A **anima** absorvida é convertida em massa muscular e tecido ósseo, elevando consideravelmente sua estatura, podendo chegar aos 4 metros de altura. Tais mudanças, acompanham ainda o crescimento dos chifres, além da capacidade de disparar projéteis de **anima** instável que explodem em contato com seus alvos, tornam os **superiores** em verdadeiros predadores letais, oferecendo um risco enorme para populações humanas.

São extremamente raros comparados aos **rastejadores**, onde a cada cem mil **rastejadores**, um consegue realizar a metamorfose completa para um **superior**. Por vezes grupos de **rastejadores** foram avistados sendo liderados por um ou dois **superiores**, com base nesse fato, muitos pesquisadores afirmam que os **superiores** também superam os **rastejadores** em seu intelecto, ainda que seu comportamento seja unicamente bestial.

Abissais: Um **abissal** é o resultado do consumo de **anima** em quantidades massivas por um **superior**, tal período pode se estender a séculos e por vezes milênios. **Abissais** são considerados a fase final de metamorfose dos **demônios**, onde é abandonada a bestialidade, que dá lugar a uma poderosa consciência plenamente senciente e que supera até mesmo a consciência humana em suas capacidades. Cada indivíduo desse grupo apresenta características fisionômicas únicas, tendo sua aparência e personalidade influenciadas tanto pela mente do ser humano que deu origem a esse ser, quanto pelo conceito causador de seu nascimento. Devido às quantidades massivas de **anima** que essas criaturas comportam, **abissais** são capazes de exercer influência sobre os conceitos e ideias dos quais são fruto, podendo alterar seu estado e controlar certos aspectos da realidade a eles ligados.

São ainda mais raros que os **demônios superiores**. Estima-se que 0.1% de todos os **superiores** que já existiram conseguiram chegar à fase de **abissal**, por esse

motivo são poucos avistamentos comprovados desses indivíduos, com certos grupos considerando-os como criaturas folclóricas.

Ainda que possam ter hábitos predatórios, os abissais raramente recorrem à caça para sua sobrevivência. Em vez disso, eles recorrem a um método de obtenção de **anima** mais complexo, os chamados pactos ou contratos. Um demônio abissal pode oferecer um pacto a um indivíduo cuja quantidade de **anima** seja de seu interesse. Tais indivíduos são comumente do sexo feminino, visto que pela capacidade de gestar, esses indivíduos possuem uma carga de **anima** extra, que fornece a criança em gestação a energia necessária para se desenvolver. Essa carga extra dá aos abissais uma reserva de **anima** constante que se estende por todo o período de vida do indivíduo doador. Sendo assim, em troca da **anima** de um indivíduo, os abissais oferecem dons derivados dos seus próprios, além de uma constituição aprimorada e aumento na longevidade, para que o indivíduo permaneça como uma fonte de **anima** pelo maior tempo possível, firmando assim um pacto. Tais indivíduos, popularmente conhecidos como **bruxas**, perdem a capacidade da procriação, e são considerados um grande tabu em muitas sociedades, em especial em territórios dominados pela **Trindade**, onde tais indivíduos são perseguidos e executados e tem sua existência terminantemente proibida.

Em raras ocasiões, um abissal pode oferecer um pacto a um indivíduo do sexo masculino, seja por algum tipo de acordo que o beneficie para além do ganho de **anima**, ou por mera escassez de outras fontes para sua alimentação. Um indivíduo do sexo masculino que realiza um pacto perde toda sua **anima**, se tornando uma criatura débil e de comportamento agressivo conhecida como **Lich**.

Bruxa: Seres nascidos através do pacto entre um **demônio abissal** e um ser humano do sexo feminino.

São em sua grande maioria dotadas de capacidades especiais únicas advindas dos poderes singulares de um demônio abissal. Sua aparência é igual a de uma pessoa comum, com exceção de marcas abissais que podem aparecer pelo corpo em caso de muito desgaste devido ao uso excessivo de seus poderes.

Lich: Assim como as **bruxas**, são o resultado do pacto entre um humano e um **demônio abissal**, porém, ocorrem quando o humano em questão é do sexo masculino. Seres do sexo masculino não possuem uma reserva de **anima** que tem como o objetivo a capacidade reprodutora, por consequência, devem fornecer ao **demônio abissal** toda sua **anima**, o que acaba por criar um ser moribundo cuja

energia vital é extremamente baixa. Por esse motivo, **lichs** se alimentam da **anima** de outros seres, tendo uma fome constante que deve ser aplacada consumindo a energia de outros seres humanos.

Facções:

Garra: Trio composto por **Arthur**, **Gali** e **Li-fun** que atuam como contrabandistas no território sul de **Verteni**. Seus trabalhos vão desde a entrega de pequenos objetos de valor que devem ser entregues de forma discreta, fora dos olhos do submundo, até o comércio de mercadorias ilegais, proibidas em território sob domínio da **Trindade**. O grupo vem ganhando certa notoriedade na cidade de **Zeppeli**, de onde recebem a maioria de seus trabalhos.

Filhos da Última Estrela: Uma seita que cultua uma entidade sem nome cujos objetivos são pouco conhecidos. Acredita-se ter sido fundado por volta do século 9 da **era da luz**, porém alguns registros indicam que sua existência precede a fundação do **Templo de Marfim**, remetendo a períodos da **era antiga**. Possui vasta influência no mundo contemporâneo, apesar de suas práticas e filosofias serem pouco difundidas e consideradas tabus em diversos territórios, em especial naqueles sob controle da **Trindade**, onde qualquer prática ligada aos **Filhos da Última Estrela** é estritamente proibida, com sentença passível de morte. Dentre as principais informações conhecidas pela população média, está a ideia que seus seguidores buscam trazer um "novo amanhã", uma nova era onde não haveria mais fome, injustiça nem sofrimento de nenhuma forma, muitos interpretam como algum tipo de expurgo ou profecia de juízo final, o que leva a interpretação de se tratar de um culto apocalíptico.

Trindade: Organização política e econômica formada pelos 13 países que compõem o continente de **Teocratia**, subdividida em três organizações que coordenam o governo de seus territórios dentro do continente e nas colônias em continentes vizinhos, sendo essas organizações:

A Coroa: Grupo formado pelas 13 monarquias que governam os países de **Teocratia**. **A Espada:** Braço militar da Trindade, responsável por manter a segurança de seus territórios e exercer o controle sobre territórios sob seu domínio.

O Cetro: Instituição composta por membros da alta cúpula da **Igreja da Luz**, responsáveis por fazer a mediação das relações internas entre as nações que fazem parte da **Trindade**, dentro e fora do continente.

Igreja da Luz: religião monoteísta tida como a maior do mundo moderno, sendo a religião oficial de todos os territórios sob domínio da **Trindade**, com sua influência se estendendo para todos os cinco continentes. Sua crença segue uma entidade sem nome, vulgarmente conhecida como *Deusa Branca*, *Deusa da Luz* ou *Deusa da Paz*, cujos dogmas são de paz, amor e compaixão.

Termos:

Anima: Partícula fundamental que compõe todo o tecido da realidade. Existe em uma escala cósmica e multidimensional, fluindo entre realidades paralelas na forma de uma grande consciência coletiva, emanando dos seres vivos e sendo moldada pela forma como tais seres entendem o mundo em que vivem. Todos os seres emitem constantemente essa partícula na forma de pensamentos; aqueles com graus mais elevados de consciência a emitem de maneira mais elevada. Por consistir na estrutura básica da realidade, pode ser usada para alterar o estado dela, assim como o de todos os seus elementos.

Chta-ik: Os *Chta-ik*, nome atribuído por algumas tribos dos povos Licam que pode ser traduzido como “dança do lobo” ou “lobo de neve”, refere-se a um conjunto de ritos que combinam espiritualidade, filosofia e artes físicas praticados pelos povos das tribos **Licam**, comumente usados como forma de defesa por aqueles que os dominam. Consistem em cânticos e movimentos que tem a função de canalizar a **anima** (chamada pelas tribos Licam de *h’akkh*) para controlar o fluxo térmico causando resfriamento e produzindo gelo que é usado de diferentes formas pelos membros das tribos. Diferencia-se do **Caminho do Inverno** por possuir um caráter muito mais intimista, ligado principalmente às crenças dos povos **Licam**, tal diferença por vezes é atribuída como razão para a força em seu uso, uma vez que a anima está ligada diretamente a visão de mundo de seu usuário.

Três Caminhos: Grupo composto por três estilos de artes marciais que tem como fundamento a manipulação da **anima** para o controle de elementos, sejam eles o gelo, fogo ou a eletricidade.

Caminho do Inverno: Conjunto de técnicas que tem como objetivo criar estruturas de gelo através do uso da **anima** para controlar o fluxo térmico reduzindo a agitação de partículas no ambiente e condensar umidade. Pode ser usada de diversas formas, criando proteções, armas e até projéteis utilizando gelo.

Caminho do Sol: Conjunto de técnicas de pirocinese que conferem ao usuário a capacidade de criar e manipular chamas para diversas finalidades, geralmente incluindo o aprimoramento de golpes marciais com o uso do fogo, canalização de chamas e propulsão por meio de jatos de fogo intensos. Esse estilo usa da agitação das partículas de **anima** para produzir calor produzindo chamas que são abastecidas usando as próprias partículas como combustível.

Caminho da Tempestade: Conjunto de técnicas usadas para criar e manipular campos eletromagnéticos através do uso da **anima** para criar correntes elétricas que envolvem seu usuário funcionando como supercondutores que podem redirecionar a eletricidade gerada na direção de outros indivíduos, criar campos de polaridade oposta sob seus pés lhes dando a capacidade de flutuar e se deslocar em altas velocidades, além do controle de objetos condutores.

Era da Luz: Marcação de tempo usada por civilizações (principalmente sob influência da Trindade) que usa como base a fundação da **Igreja Da Luz**, que ocorreu a cerca de 1950 anos.

Era Antiga: Marcação de tempo que abrange todo o período que precede a criação da **Igreja Da Luz** e a unificação dos reinos de **Teocratia** no que viria a ser conhecido como **A Coroa**.

Locais:

Amahne: Um dos quatro grandes territórios que compõem o continente de Zelena, é conhecido por suas vastas savanas e florestas densas. É uma região rica em cultura, sendo berço de diversas civilizações e povos que viriam a povoar o continente.

Verteni: Um dos quatro grandes territórios que compõem o continente de Zelena, seu nome vem das vastas florestas que cobrem toda sua extensão. Foi o primeiro território a ser colonizado por forças da **Trindade**, tendo a maior parte de seus territórios ocupados pelo reino D'Lion, o qual exerce controle sobre territórios na região ainda nos dias atuais.

Cuosqua: Um dos quatro grandes territórios que compõem o continente de Zelena, consistindo da parte sul do território, é uma região montanhosa, lar de diversas etnias de povos que por séculos se estabeleceram na região, fundando diversos impérios que ascenderam e declinaram ao longo de milênios. Seguindo a onda de colonização no continente, teve diversos territórios reivindicados por forças da **Trindade** em nome do reino de **Toreador**, que estabeleceu colônias governadas por membros associados à família real. Porém, esse se mostrou um processo bastante conturbado devido ao grande número de conflitos com povos nativos, com períodos de estabilidade seguidos por revoltas que se alastraram por todo o território colocando em xeque a dominância do reino sobre suas colônias.

Koste-ka: Um dos maiores e mais longevos impérios que surgiram em **Cuosqua**. A civilização **Koste-ka** foi conhecida por suas práticas expansionistas, seus avanços tecnológicos nos campos da agricultura e engenharia, além de seu complexo sistema de escrita pictográfica.

Em seu apogeu, o império chegou a abranger territórios de **Amahne** e **Verteni**, tendo seu declínio poucas décadas após o ápice de sua expansão. Registros indicam que tal declínio ocorreu devido a uma desestruturação interna que levaram a uma série de guerras civis, impactando toda a produção agrícola resultando na escassez de alimentos. Uma pequena parte do império sobreviveu, se estabelecendo na antiga capital localizada no centro do território de Cuosqua, local que posteriormente foi encontrado e reivindicado por colonizadores de **Toreador**, levando a conflitos que viriam a dar por extinta a cultura **Koste-ka**.

Port D'Eau Verte: Território a leste de **Verteni**, anteriormente conhecido por ser uma grande zona portuária responsável pelo fluxo comercial entre **Verteni**, São Veronese e o sul de **Teocratia**, hoje tem sua cidade quase completamente desabitada e em ruínas devido à grande inundação de 68, que arrasou com os portos e a estrutura da cidade, substituindo as belas ruas de paralelepípedo e os postes de luz elegantes a moda **D'Lion** por pântanos e córregos que cortam todo o território.

Shenfeng: Pequena província localizada na região montanhosa de *Lánsè Xī*, uma das ilhas do arquipélago de **Taihen**. É composta por pequenos povoados espalhados por uma série de montanhas cercadas por vales profundos que cobrem boa parte da região nordeste da ilha.

Kepovris: País localizado na costa leste de Pozka, sendo separada do continente por uma estreita faixa de mar. Tal separação levou a nação a se desenvolver de forma consideravelmente mais isolada do que os outros países do continente.

Após um período de tentativas de implementar políticas de integração, um grupo isolacionista com apoio dos militares instaurou um golpe levando a criação de uma ditadura regida com mãos de ferro pelos generais de alto cargo. Tal ato foi fortemente retaliado por nações próximas que possuíam interesse na exploração de recursos no território de **Kepovris**, o que levou a diversas tentativas de desestruturação do regime ditatorial através de alianças com rebeldes e espiões externos.

Toreador: Um dos treze reinos que compõem o continente de Teocratia. É o reino teocrate mais próximo do continente de Zelena, em função disso, foi pioneiro nas investidas colonialistas realizadas ao longo da costa oeste de Zelena durante o período das grandes navegações, acumulando diversos territórios sob seu domínio.

São Varonesse: Uma das principais colônias de **Toreador** no território de **Cuosqua**, tendo como sua família regente os **Patanegra**.

Foi palco de diversas revoltas contra o domínio de **Toreador**, sendo a mais bem sucedida a grande revolta de 79, que derrubou a família **Patanegra** e expulsou as forças da **Espada**, acabando quase que por completo com a influência dos colonos em seu território.

Templo de Marfim: Templo sede da religião da religião chamada de **Igreja da Luz**, está localizado no centro do continente de **Teocratia**. Trata-se de uma estrutura de proporções colossais feita inteiramente de ouro e marfim. Sua construção levou cerca de mil anos, e data o fim da **Era Antiga**.

Zeppeli: Uma das cidades mais importantes de **Verteni**, sendo um grande centro comercial com ênfase no transporte aéreo, importando e exportando diversas mercadorias através do uso de zepelins-cargueiros usados em longas expedições intercontinentais facilitando o comércio entre países que estão dentro do território trindade, com parceiros comerciais de **Taihen**.

Zelena: Um dos cinco continentes povoados, foi em um passado distante ligado ao continente de **Teocratia**, é dividido em quatro territórios, onde dois destes estão sob grande influência da **Trindade**. Possui uma grande diversidade de climas e biomas, indo desde tundras nos vastos territórios não reivindicados ao norte,

passando pelo clima temperado de **Verteni**, até as planícies e savanas de **Amahne**, até as grandes florestas e cadeias montanhosas de **Quosqua**. **Teocratia**: Continente localizado a oeste de **Yaerib** e ao leste de **Zelena**, composto integralmente pelos 13 reinos que formam **A Coroa**.

Pozka: Um dos cinco continentes povoados, faz divisa com o continente de **Taihen** no seu extremo leste, e está ligado ao continente gelado de **Polis Superior**. É conhecido por seu clima severo, de temperaturas congelantes que tornam a vida em seu território bastante desafiadora.

Taihen: O maior dos cinco continentes povoados, possui um vasto território dividido por uma grande quantidade de nações, reinos e províncias, as quais encontram-se em constantes conflitos territoriais.

Yaerib: Um dos cinco continentes povoados, fazendo divisa com os continentes de **Pozka** e **Taihen**, é conhecido por suas civilizações nômades e principalmente pela grande cidade de **Al-Mukarrama**, tida como o centro das civilizações desse continente. É o berço da cultura dos *Meja-ri*, também conhecidos como magos, cujo conhecimento é alvo de cobiça e motivo de conflitos recorrentes com os reinos d'A **Coroa**.

Polis Superior: Um dos dois continentes gelados que estão situados nos extremos do mundo. Seu território é composto basicamente por desertos gelados e vastas cadeias de montanhas.

Polis Inferior: Um dos grandes continentes gelados, localizado no sul, sendo o maior deserto do mundo com um território com área superior ao de **Taihen**, porém com terreno completamente estéril, abrigando somente formas de vida pouco desenvolvidas, como bactérias unicelulares.

Com essa base, início a produção do roteiro, uma etapa complexa, marcada por diversos conflitos durante a escrita. A construção de uma narrativa coerente, onde cada acontecimento gera uma consequência plausível, é um processo intrincado que requer múltiplas revisões.

Para orientar a produção do roteiro, elaborei uma sinopse dividida em três partes, cada uma contendo pontos-chave que servirão de guia para a escrita. Esses pontos foram estruturados de forma a conectar-se de maneira orgânica e coerente com o comportamento dos personagens. Também uso essa etapa para descrever os temas abordados em cada uma das etapas. Na primeira parte, introduzo elementos

desse universo, apresento os personagens principais e começo a desenvolver os temas que serão abordados por meio das alegorias planejadas para o projeto. Na segunda parte, a intenção é aprofundar esses personagens, apresentando uma série de conflitos que refletem os dramas vividos nesse universo, onde questões de discriminação e fanatismo religioso se tornam mais evidentes.

Por fim, na terceira parte, desenvolvo uma apoteose dramática, onde os conflitos se resolvem, e a temática de discriminação derivada da fé encontra sua resolução através do desenlace do conflito. Todo esse processo é revisitado várias vezes com o intuito de refinar as ideias propostas, tornar os diálogos mais orgânicos e plausíveis com as características dos personagens, e reforçar os conceitos apresentados nesta narrativa.

Por seu caráter introdutório, o primeiro ato concentra a maior quantidade de texto sobre os temas alegóricos retratados na narrativa. Diversos elementos que compõem esse mundo e que refletem questões da realidade são apresentados como parte integrante do universo fictício. É nesse estágio que a representatividade é claramente inserida por meio dos protagonistas, abordando questões de gênero e diversidade étnica que compõem o grupo principal ao redor do qual a trama se desenrola.

Parte do desafio de desenvolver esse roteiro foi definir como a representatividade seria tratada na história em quadrinhos. Como a normalização dessas identidades é um tema central, foi necessário um cuidado especial ao definir os pronomes para um dos personagens não-binários. Assim, os diálogos foram pensados para não serem marcadores de gênero.

Vale notar, entretanto, que os personagens antagonistas, como parte de suas características opressivas, desrespeitam as identidades dos protagonistas, negando-lhes a própria identidade. Essa escolha narrativa representa a opressão de um grupo sobre o outro, reforçando o tema de negação da identidade.

Com base nisso, busco apresentar um grupo de pessoas com características diversas que convergem em um mesmo objetivo — um propósito que representa tanto um benefício para esses personagens, justificando suas ações no universo criado,

quanto uma realização de triunfo dentro das alegorias propostas neste exercício de criação.

Assim, procuro aproximar o leitor dos personagens centrais e, por meio do texto e das representações imagéticas, criar uma conexão emocional que se torna uma ferramenta valiosa para a transmissão das ideias da narrativa em uma história em quadrinhos. Esse vínculo entre leitor e personagem é reforçado em momentos cotidianos, onde podemos observar a interação entre os personagens, permitindo que o leitor se sinta parte do grupo. Para isso, uso o humor e uma construção de personagem que se assemelhe a figuras com as quais o leitor possa se relacionar.

Nesse sentido, os diálogos e interações entre os personagens foram desenvolvidos com a maior liberdade possível, sempre em linha com o rumo da narrativa. As reações são orgânicas e coloquiais, com uma linguagem descontraída e juvenil, adequada à idade dos personagens. Essas reações refletem o que se espera de um grupo de amigos, com o intuito de fazer com que esse grupo, acompanhado pelo leitor, pareça real e composto de pessoas autênticas.

Durante esse processo de escrita e desenvolvimento dos personagens, percebi que, ao escrever e explorar aquele universo, o personagem Arthur foi ganhando protagonismo, destacando-se ao longo da narrativa. Em certo ponto, até eu, como autor, comecei a vê-lo como o protagonista, apesar de Li-fun inicialmente ocupar esse papel. Decidi então incorporar essa nova dinâmica à narrativa para aumentar seu impacto sobre o leitor. No desenvolvimento do terceiro ato, Arthur, que até então mantinha o protagonismo, enfrenta um evento trágico que leva à sua morte, revelando, finalmente, o protagonismo de Li-fun.

O último ato se desenrola com uma carga dramática intensa, momento em que Li-fun confronta diretamente a representação da opressão presente naquele universo. Nesse ponto, a narrativa adquire um tom onírico, incorporando elementos sobrenaturais e surreais aos acontecimentos que marcam o clímax da história.

Com base nesse clima, procuro desenvolver um texto que não seja didático, mas poético, trazendo reflexões sobre as temáticas abordadas e questões existenciais. Esse estilo está enraizado no horror cósmico mencionado anteriormente.

Concluo, então, a escrita do roteiro com um final aberto, possibilitando que esse

universo seja revisitado em futuras narrativas. Na criação, os temas e fundamentos revelaram-se amplos, oferecendo inúmeras possibilidades e caminhos que podem se desenvolver a partir dessa história.

2.4. PRODUÇÃO DAS PÁGINAS DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

O processo de paginação é iniciado de maneira direta, selecionando-se o trecho do roteiro a ser adaptado visualmente. Com base nesse trecho, proponho uma grade de quadros que define o ritmo da página. Dentro de cada quadro, adapto a descrição narrativa do texto para uma representação gráfica que se alinha ao meu estilo.

Esse processo de composição foi realizado de maneira espontânea, sem o uso de um storyboard para uma proposta de diagramação prévia. Assim, o texto foi diretamente transcrito para o desenho e a organização dos quadros.

Todo o trabalho de ilustração foi feito no software Adobe Photoshop, do qual tenho domínio, o que me permite aplicar a finalização idealizada para o projeto. Inspirado pelo universo dos mangás, busquei uma finalização que remetesse a essa vertente dos quadrinhos, utilizando preto, branco e tons de cinza, com retículas, pontilhados e hachuras para sombreamento e efeitos de iluminação, realizados inteiramente no Adobe Photoshop.

O processo de composição da página segue um método direto e simples, quadro a quadro, partindo de um esboço que é refinado até alcançar a estrutura final dos personagens e do cenário. A partir desse esboço, crio uma camada de lineart para obter linhas e contornos o mais limpos possível. Com a lineart concluída, aplico uma camada de tons de cinza, definindo previamente as características de cada elemento, incluindo personagens e cenário. Esse processo padronizado visa manter a coerência visual entre os personagens, embora eu não busque uma precisão estética rigorosa, mas sim valorizar a individualidade expressiva de cada elemento, destacando suas composições.

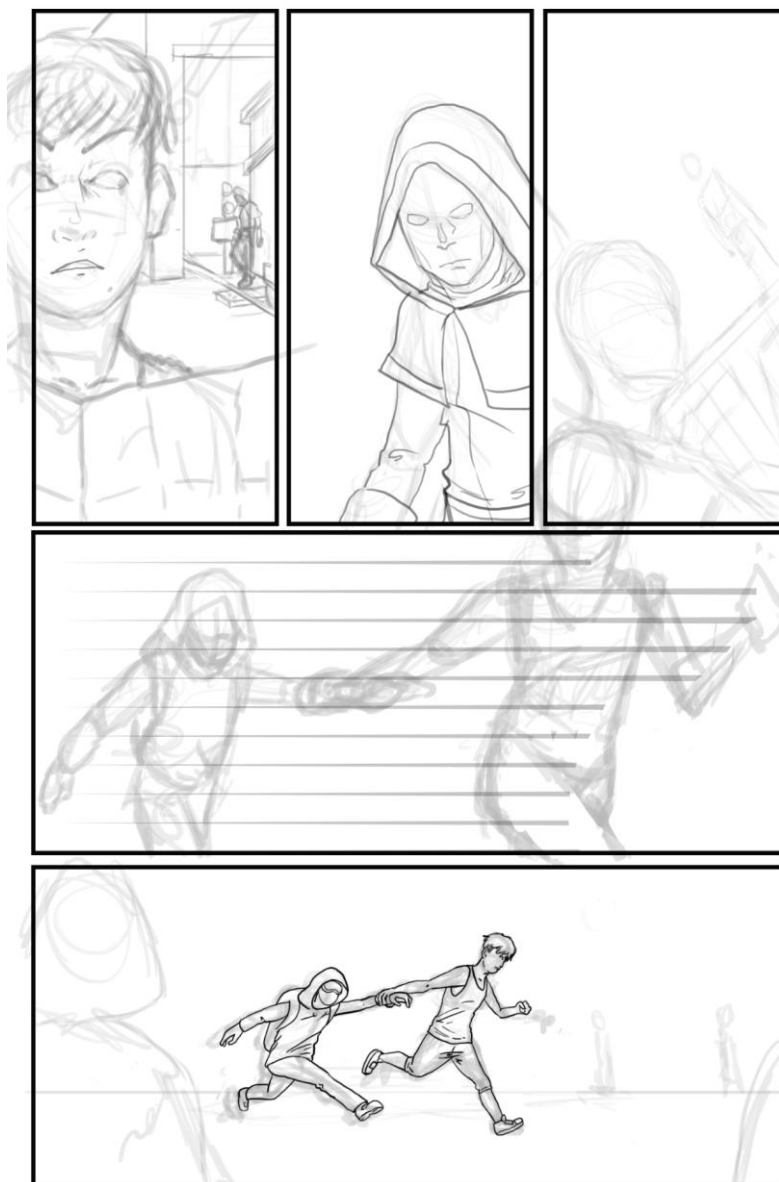


Figura 38 - Composição de página (esboço a lineart). Arquivo Pessoal, 2024.

O foco está em representar a expressividade dos personagens e sua linguagem corporal, transmitindo os sentimentos que exibem em cada cena. Após finalizar os quadros e diagramar a página, o arquivo é transferido para o Adobe Illustrator, onde faço a inserção dos balões de fala. Mais uma vez, a estética dos mangás serve como referência, e opto por balões que se assemelham ao estilo padrão dos quadrinhos japoneses, cuja influência tem se popularizado no Ocidente.

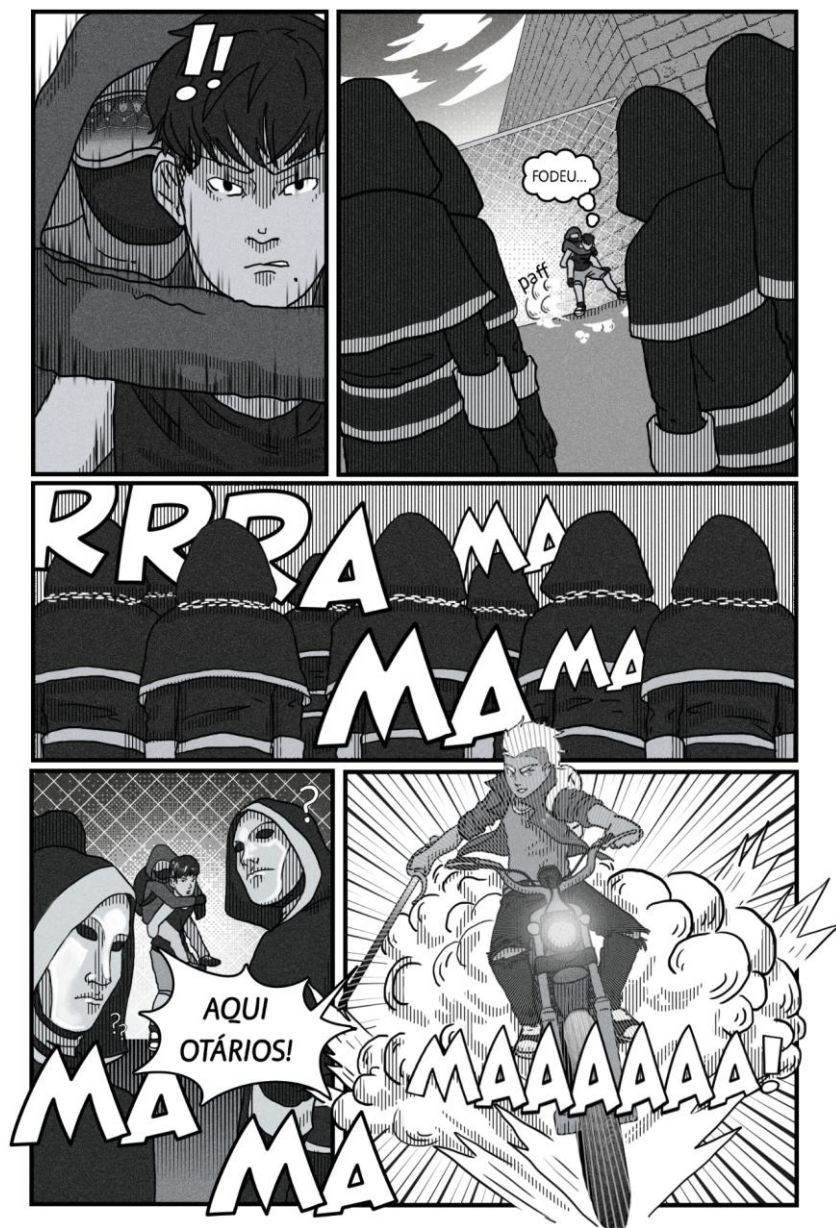


Figura 39 - A Primeira Estrela, página 14. Arquivo Pessoal, 2024.

A disposição dos quadrinhos é planejada de modo que o olhar do personagem em cena esteja voltado para a direção de leitura do leitor, seguindo o padrão ocidental. Esse arranjo visa garantir a fluidez e a dinâmica da leitura.



Figura 40 - A Primeira Estrela, páginas 8 e 9. Arquivo Pessoal, 2024.

Elementos adicionais, como onomatopeias e linhas de ação, contribuem para dar mais profundidade à diagramação da página, orientando visualmente certos elementos ilustrados nos quadros. A composição dos cenários é econômica, com o foco direcionado para a interação entre os personagens e o texto nos balões de fala.

A última etapa gráfica foi a produção da capa, para a qual busquei referências na estética punk/grunge, tendo como foco a figura de Arthur que se destaca dentro desse primeiro momento narrativo. Existem nela alguns elementos que fazem referência a momentos posteriores à narrativa, como o símbolo da ampulheta representando o tempo, as baleias voadoras que são usadas para marcar o fim dos capítulos e no verso a cruz dos Filhos da Última estrela.



Figura 41 - Capa e contra capa de A Primeira Estrela. Arquivo Pessoal, 2024.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente dissertação permitiu compreender a produção da HQ *A Primeira Estrela* como uma articulação complexa entre criação artística, reflexão teórica e posicionamento crítico diante das questões sociais que atravessam a cultura visual contemporânea. A construção da obra exigiu a mobilização de diferentes campos do conhecimento — como a teoria da arte, os estudos da imagem, a crítica cultural, as discussões sobre representações sociais e a pesquisa em poéticas visuais —, revelando que a criação de narrativas gráficas envolve processos múltiplos, nos quais dimensões estéticas, simbólicas e políticas não podem ser separadas. A função desempenhada pela alegoria ao longo desse percurso demonstrou-se essencial para consolidar um método capaz de articular tais dimensões e conferir à obra densidade interpretativa.

A partir da leitura de Walter Benjamin e de seus comentadores, especialmente Cantinho (2002) e Junkes (1994), a alegoria foi compreendida não como recurso ornamental, mas como estrutura de pensamento que organiza relações entre fragmentos, temporalidades e significados. Para Benjamin, a alegoria opera pela montagem de elementos heterogêneos que, ao serem aproximados, revelam tensões e contradições invisíveis em leituras mais lineares. Tal compreensão foi fundamental para orientar a construção do universo ficcional da HQ, pois permitiu que personagens, objetos, paisagens e eventos narrativos fossem concebidos como partes de uma constelação simbólica capaz de dialogar com debates contemporâneos sem recorrer à literalidade.

Nesse sentido, cada elemento visual inserido na narrativa foi elaborado como signo em camadas. A criação dos personagens, por exemplo, não se restringiu à definição de sua função dramática ou estética, mas incluiu reflexões sobre suas formas corporais, gestuais e relacionais, de modo que cada figura pudesse operar como síntese, projeção ou deslocamento de tensões sociais reais. Representações de gênero, raça e crença foram trabalhadas de forma integrada ao desenvolvimento do universo ficcional, evitando tanto o exotismo quanto a reprodução de categorias rigidamente definidas. A postura adotada buscou fazer da ficção um espaço que não

reflita de maneira imediata o mundo social, mas que permita reexaminar seus mecanismos de classificação, opressão e resistência.

A ambientação — incluindo cenários, arquiteturas, atmosferas e objetos — também foi concebida como dimensão ativa da alegoria. Ao incorporar referências provenientes de diferentes tradições iconográficas, sistemas culturais e imaginários simbólicos, buscou-se construir ambientes que carregassem marcas de temporalidades distintas, o que se alinha ao princípio benjaminiano segundo o qual a alegoria constitui um diálogo entre ruínas do passado e percepções do presente. Nessa rede de relações, cada cenário não apenas localiza a ação, mas também adiciona camadas interpretativas que dizem respeito à organização social, aos modos de crença e aos sistemas de poder implícitos no universo ficcional.

A estrutura narrativa dos quadrinhos — baseada em quadros, transições, intervalos e tessituras entre texto e imagem — possibilitou explorar estratégias que se aproximam do procedimento alegórico da montagem. A disposição das páginas e os ritmos de leitura foram pensados como mecanismos capazes de sugerir tensões, rupturas e descontinuidades que não dependem exclusivamente do texto verbal. Conforme discute Seligmann-Silva (2007), o fragmento e a montagem não apenas organizam imagens, mas geram modos de pensamento. Assim, ao estruturar a narrativa com cortes, omissões significativas e sobreposições visuais, buscou-se constituir um espaço interpretativo aberto, em que o leitor é convidado a reconstruir conexões e tensionar os sentidos apresentados.

Nesse processo de criação, tornou-se evidente a relevância da linguagem dos quadrinhos como campo de pesquisa. A interação entre palavra e imagem, a materialidade gráfica do desenho, a organização espacial da página e a presença dos vazios — os chamados *gutter* — constituem elementos metodológicos capazes de provocar reflexões sobre visualidade, representação e narrativa. A combinação desses componentes permite que a HQ seja compreendida como dispositivo que tanto produz quanto problematiza significados, tornando-se terreno fértil para investigações sobre subjetividades, identidades e disputas simbólicas.

A elaboração da *Terminologia da Obra* reforçou essa perspectiva ao evidenciar que o ato de nomear envolve escolhas que ultrapassam a simples organização interna

do universo ficcional. Nomear conceitos, povos, lugares, objetos e práticas implica produzir sentidos, estabelecer relações e determinar hierarquias. Conforme argumenta Junkes (1994), a operação de nomeação na alegoria envolve resgatar potências da linguagem que não se limitam a descrever, mas que intervêm na construção das experiências. Dessa forma, a sistematização terminológica tornou-se oportunidade para refletir sobre como palavras criam mundos e, ao mesmo tempo, participam de debates éticos, políticos e estéticos relacionados à representação.

A compreensão do processo criativo como metodologia – baseada em Rey (2002) e Cecília Salles (2009) – permitiu reconhecer que a trajetória de criação envolve etapas que constituem pensamento e não apenas preparação para o resultado final. Os rascunhos, as experimentações, as reformulações, os desvios e as decisões tomadas em cada momento não foram elementos acidentais, mas manifestações de uma pesquisa que se desenvolve no corpo da obra e pela própria prática. Essa perspectiva sustenta a ideia de que o conhecimento em arte se faz também na experimentação, no erro e na negociação constante entre intenção e materialidade.

Observou-se, ainda, que a fantasia desempenhou papel relevante como estratégia crítica dentro da pesquisa. O distanciamento proporcionado pelo universo fictício permitiu deslocar tensões sociais e representá-las de modo indireto, mas não menos incisivo. O uso da fantasia, articulado à alegoria, possibilitou lidar com temas sensíveis — como violência simbólica, desigualdade, pertencimento ou resistência — sem reduzir tais questões a narrativas miméticas. Esse movimento ampliou as possibilidades de reflexão dentro da obra, tornando a narrativa um espaço de experimentação conceitual e simbólica capaz de problematizar modos de existência e formas de representação presentes na cultura visual.

A escolha de situar a HQ como primeira parte de uma trilogia aponta para a continuidade da pesquisa. A expansão do universo ficcional permitirá aprofundar relações narrativas, ampliar tensões já introduzidas e incorporar novas camadas alegóricas. Essa projeção reafirma que a obra desenvolvida não se esgota em si mesma, mas constitui etapa inicial de um processo de longo prazo, em que teoria e prática permanecem em diálogo contínuo. Cada nova produção dentro da trilogia exigirá novas escolhas estéticas, novas formulações conceituais e reavaliações dos

procedimentos alegóricos empregados, ampliando assim o escopo reflexivo iniciado nesta dissertação.

Por fim, reafirma-se a relevância das Histórias em Quadrinhos como campo de investigação, criação e pensamento crítico. Ao articular alegoria, cultura visual e processo artístico, esta pesquisa buscou demonstrar que as HQs possuem potencial significativo para discutir representações sociais e para produzir conhecimento por meio de imagens e narrativas. *A Primeira Estrela* resulta desse entendimento e se apresenta como obra que, ao mesmo tempo em que explora possibilidades estéticas, se constitui como instrumento de reflexão sobre conflitos, subjetividades e sentidos compartilhados. A obra, portanto, insere-se no debate contemporâneo sobre práticas artísticas e formas de narrar, contribuindo para ampliar as fronteiras entre criação, teoria e crítica.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, G. C. de; SILVA, E. M. da. Formação de conceitos por meio das histórias em quadrinhos: contribuições da teoria histórico-cultural. *Notandum*, n. 50, p. 45-71, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.4025/notandum.v0i50.46782>.
- BARBOSA, V. L. Modalidades da linguagem: interfaces entre as obras literárias e as particularidades das histórias em quadrinhos. In: GALVÃO, G. D.; GOMES, N. S.; MOURA, S. M. E. S. (orgs.). *#Somos Todos Super-Heróis*. Campo Grande: Colégio Alexander Fleming, 2018. p. 19-22.
- BETTIO, F. D. R.; LOPES, J. C. C.; MARINHO, L. G. C. A leitura e a imaginação através da história em quadrinhos. In: GALVÃO, G. D.; GOMES, N. S.; MOURA, S. M. E. S. (orgs.). *#Somos Todos Super-Heróis*. Campo Grande: Colégio Alexander Fleming, 2018. p. 43-46.
- BENJAMIN, W. *Passagens*. Trad. Irene Aron e Cleonice Paes Barreto Mourão. Belo Horizonte: Ed. UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2009.
- _____. *Origem do drama trágico alemão*. Trad. João Barrento. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.
- _____. *Obras escolhidas III: Charles Baudelaire, um lírico no auge do capitalismo*. Trad. José Carlos Martins Barbosa e Hemerson Alves Baptista. São Paulo: Brasiliense, 1989.
- CANTINHO, M. J. *O anjo melancólico: ensaio sobre o conceito de alegoria na obra de Walter Benjamin*. Dissertação, 1998/2002. Disponível em: https://www.academia.edu/1158878/O_Anjo_Melanc%C3%B3lico_Ensaio_sobre_o_Conceito_de_Alegoria_de_Walter_Benjamin. Acesso em: dez. 2022.
- CIRNE, M. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1971.
- DA SILVA, V. R.; SANTOS, L. C. R. *Cozinha gráfica: pesquisa em arte voltada para produção de quadrinhos*. 12º FEPEG - Unimontes, Montes Claros, 2022.

DIDI-HUBERMAN, G. Quando as imagens tocam o real. *PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG*, p. 206-219, 30 nov. 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15454>. Acesso em: jul. 2022.

EISNER, W. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.

_____. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FEIJÓ, M. *Quadrinhos em ação: um século de história*. [S. l.]: Moderna, 1997.

FRANCO, E. S. *HQtrônicas: do suporte papel à rede internet*. São Paulo: Annablume/FAPESP, 2004.

HERNÁNDEZ, F. A cultura visual como um convite à deslocalização do olhar e ao reposicionamento do sujeito. In: MARTINS, R.; TOURINHO, I. (orgs.). *Educação da Cultura Visual: conceitos e contextos*. Santa Maria: Editora UFSM, 2011. p. 31-49.

LEE, S. *Stan's Soapbox*. Artigo de opinião aparecido em todos los títulos de *Marvel Comics* de octubre de 1968.

MALLET, T. F.; LEITE, Thiago Flávio. *Os quadrinhos e a internet: aspectos e experiências híbridas*. 228 f. il. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, 2009.

MARTINS, V. G. *[ENTRE] mundos: uma narrativa ficcional transmídia*. 261 f. il. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual) – Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais, Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, Goiânia, 2015.

MORAES, R. C. B.; ARAÚJO, G. C. de. Produção científica sobre história em quadrinhos na SciELO (1997-2020): o que dizem as pesquisas. *Práticas Educativas, Memórias e Oralidades – Rev. Pemo*, v. 4, p. e46763, 2022. DOI: 10.47149/pemo.v.4.6763. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/6763>. Acesso em: 28 ago. 2023.

MOSCOVICI, S. *Representações sociais: investigações em psicologia social*. Trad. Pedrinho A. Guareschi. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

OSTROWER, F. *Criatividade e processos de criação*. Rio de Janeiro: Vozes, 1977.

SALLES, C. A. *Gesto inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: FAPESP; Annablume, 2009.

SILVA, M. M. *Quadrinhos e processos criativos*. In: *Anais do V Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual*. Goiânia: PPGACV-FAV/UFG, 2012.

ROCHA, C. A. Ilustração crítica e narrativas subversivas no design gráfico social. *RE-Artes, Moda e Design*, v. 4, n. 3, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/18150>.

REY, S. T. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em Artes Visuais. In: _____. *O meio como ponto zero*. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2002. p. 123-140. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/206797>.

_____. *Design gráfico, ilustração e crítica social*. *Artefactum – Revista de Estudos em Linguagem e Tecnologia*, ano XII, n. 1, 2020.

SÉRVIO, P. P. P. O que estudam os estudos de cultura visual? *Revista Digital do LAV*, Santa Maria, v. 7, n. 2, p. 196-215, maio/ago. 2014.

ST. PIERRE, E. A. Uma história breve e pessoal da pesquisa pós-qualitativa: em direção à “pós-investigação”. *Práxis Educativa*, Ponta Grossa, v. 13, n. 3, p. 1044-1064, set./dez. 2018. Disponível em: <https://www.revistas2.uepg.br/index.php/praxiseducativa/article/view/12475/209209210264>. Acesso em: jul. 2022.

TOURINHO, I. Imagens, pesquisa e educação: questões éticas, estéticas e metodológicas. In: MARTINS, R.; TOURINHO, I. (orgs.). *Culturas das imagens: desafios para a arte e para a educação*. Santa Maria: EdUFSM, 2016.

VENTURELLI, S. *Arte: espaço_tempo_imagem*. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 200

GLOSSÁRIO

Alegoria Figura narrativa e visual em que personagens, objetos e acontecimentos representam conceitos sociais, políticos ou morais. Na narrativa desta pesquisa, a alegoria evidencia tensões relacionadas a raça, gênero e religiosidade.

HQ Autoral História em quadrinhos desenvolvida pelo próprio artista-pesquisador, na qual processo de criação e investigação teórica se articulam.

Universo Ficcional Conjunto de personagens, cenários, regras internas e dinâmicas simbólicas que compõem o ambiente narrativo da HQ. Operam como metáfora das relações e conflitos sociais analisados no trabalho.

Marcadores Sociais (Raça, Gênero, Religiosidade) Categorias que influenciam a forma como sujeitos são percebidos e inseridos nas estruturas sociais, afetando oportunidades, experiências e representações. No contexto da HQ, esses marcadores orientam a construção de personagens e conflitos.

Sequência Narrativa Organização visual e textual que articula quadros, legendas, diálogos e ações. É por meio das sequências que se estabelece ritmo e sentido na narrativa gráfica.

Montagem Estratégia visual que define como quadros, ambientes e personagens são organizados na página. Afeta o ritmo, a leitura e a construção das alegorias.

Enquadramento Escolha da perspectiva visual em cada quadro, influenciando a intensidade emocional, a relação do leitor com o personagem e o sentido metafórico produzido.

APÊNDICE

Pontos-chave:

1 – Li-fun e os demais membros da Garra recebem o trabalho de transportar uma criança das periferias de Zeppeli até as docas em Port D'eau Verte.

A. O grupo é perseguido pelos Filhos da Última Estrela e tem o primeiro contato com o Ministro Ezequiel.

B. Os membros da Garra entram em contato com a informante Felici para obter informações sobre quem está os perseguindo.

C. O grupo é encurralado pela Espada e foge, abandonando sua rota inicial.

2 – O grupo da Garra se vê em meio a um conflito entre os cavaleiros da Espada, liderados pela Comandante Melbourne, e os Filhos da Última Estrela, liderados pelo Ministro Ezequiel.

A. Melbourne e Ezequiel lutam.

B. Gali se sacrifica para impedir os Filhos da Última Estrela.

C. Tyme para o tempo.

D. Felici dá informações sobre os Filhos da Última Estrela.

3 – Li-fun, Arthur e Tyme chegam a Port D'eau Verte, onde são obrigados a confrontar o Ministro Ezequiel.

A. Li-fun e Arthur lutam para proteger Tyme; Arthur é gravemente ferido no processo.

B. Li-fun faz um pacto com o demônio Tonak-Tuh, tornando-se uma bruxa capaz de enfrentar o Ministro Ezequiel.

PARTE 1.

Em uma sala escura, diversas figuras encapuzadas se encontram frente a um púlpito. Um homem, caminha lentamente e se coloca frente ao grupo em frente ao grupo ali reunido, e com uma voz branda e um largo sorriso diz:

E - Irmãos e irmãs. O tempo da boa venturança se aproxima. Após tantas provas, a hora prometida jaz ante nós. Um último teste nos aguarda. A purificação dos vis, dos perversos, de todos que estão no caminho da vontade de nosso senhor.

Juntos, iremos livrar esse mundo de toda sua iniquidade, injustiça, perversidade e terror.

O sangue primordial abrirá as portas para o paraíso.

Era um fim de tarde calmo, algumas nuvens ocultavam o céu.

Li-fun, Arthur e Gali estavam em um casebre a poucos quilômetros dos perímetros de Zeppeli.

A - Ela tá atrasada.

L - Só se passaram 10 minutos.

A - Eu sei, só tô dizendo, ela tá atrasada.

G - (gesticula)

A - Não Gali, eu não tô sendo implicante, mas é como meu pai dizia: *“pontualidade é uma qualidade que se deve respeitar”*.

L - Você não é tão exigente com pontualidade quando o cliente é um traficante fodão.

A - Exatamente Li-fun, porque o traficante fodão vai despejar um saco de dinheiro no nosso colo. E com certeza vai quebrar nossas pernas se a gente reclamar de algo.

L - Ela disse que tem como pagar.

A - É bom que tenha mesmo, pra fazer a gente vir pro meio do nada pegar o pacote, não deve ser algo fácil de transportar.

Enquanto Arthur seguia com suas reclamações, duas figuras surgem um pouco ao longe em meio a uma clareira do bosque que cercava o casebre. Ambas com baixa estatura, com a mais alta não chegando a 1.60, enquanto a menor mal passava de um metro. As duas figuras estavam vestidas com várias camadas de roupa, as duas com capuz, blusas com mangas compridas e luvas, porém a figura mais baixa ainda usava uma máscara de esqui e um par de óculos escuros.

N - Oi, ninguém viu vocês chegando neh?

A - Não, não tem ninguém seguindo a gente, relaxa. (Se bem que se tivessem seguido já teriam morrido de tédio pela demora) - Disse Arthur sussurrante.

Li-fun revira os olhos e diz:

L - Oi, você deve ser a Nazário certo? Sou Li-fun, esses são Arthur e Gali. Bem, você trouxe o pacote?

N - Sim, é ele. - Diz a mulher, segurando os ombros da pequena figura com postura encolhida que se escondia atrás dela.

A - O quê? O baixinho aí é o pacote? A gente não é babá não, minha senhora.

N - Por favor! Não tenho mais com quem contar. Vejam, eu tenho o dinheiro do pagamento bem aqui, está bem aqui! - Diz a mulher sacando um maço de notas com os olhos lacrimejando.

N - Só preciso que o levem até Port D'eau Verte, meu irmão vai encontrar vocês lá.

A - E por que precisa da gente? Por que você mesma não o leva?

N - A Espada, eles sabem minha identidade, estão atrás da gente há semanas. Vão estar procurando por uma mulher e uma criança. Mas vocês, vocês são contrabandistas, devem conhecer rotas pra evitar os cavaleiros.

L - Sim, a gente conhece, mas não fazemos o transporte de pessoas, só mercadorias.

A - E a gente não sabe cuidar de criança não a dona!

N - Ele não vai dar trabalho!

¿Verdad, hijo?

A - E porque a Espada tá atrás de uma mulher e uma criança?

N - Nos acusam de bruxaria. Disseram que *mi hijo es encarnado!*

L - (O que é encarnado?) - Sussurra Li-fun para Arthur.

A - (É como o povo de Cuosqua chamam os demônios) - Responde Arthur - É por isso que o menino está todo coberto?

N - Sim, é importante que ele permaneça coberto o tempo todo, sua condição...é muito delicada.

Diz a mulher chorando enquanto aperta firme os ombros da criança que permanece encolhida.

A - Deixa eu ver a grana.

Arthur pega o maço de dinheiro em mãos.

A - Pô, minha senhora, o valor era 6 mil, aqui tem só 3! Tá querendo fazer a gente de otário?

N - Não, não! Meu irmão! Meu irmão vai dar o restante quando vocês chegarem.

Os três se olharam em silêncio. Li-fun disse:

L - A gente tá sem pegar nenhum serviço a um tempo...

G - (gesticula)

A - É, 2 mil pra cada não é tão mal negócio. Ok, ok, a gente vai levar o garoto até o Port D'eau Verte, mas é bom que o resto da grana esteja lá!

N - ¡*Sí, sí! Gracias!*

A - (Só avisando, a gente vai se arrepender disso...) - Disse Arthur sussurrando.

A mulher se recolheu com a criança para um canto, onde se despedia de seu filho.

N - Ok *hijito*, agora esse pessoal vai cuidar de você, tá bem?

T - Mas e a senhora *mama*, você não vem?

N - Não se preocupe, enquanto vocês vão na frente *mama* vai dar um pulinho na nossa casita e logo eu alcanço vocês, não vai nem dar tempo de você sentir saudades hahaha - Disse a mulher tentando disfarçar as lágrimas.

A - Beleza, tudo pronto?

N - *Sí*. Digo, sim. Por favor, cuidem bem dele.

L - Pode deixar, a gente promete.

N - Muito obrigado!

A - Tá bom, tá bom. Vamos indo que a gente ainda tem muito chão pra andar. Vem guri.

Então o grupo se dirigiu para fora do casebre levando a criança que olhava para trás enquanto fazia um aceno tímido para sua mãe.

A - Então tampinha, qual teu nome.

A criança não deu nenhuma resposta.

A - Oxe, não vai responder? Eu sei que você não é mudo igual o Gali - Disse Arthur apontando para o amigo.

G - (Gesticula irritadamente)

A - Nossa, calma, tem criança por perto.

A - Muito bem, eu e o stressadinho aqui vamos para o esconderijo pegar as bagagens, você (Li-fun) leva o baixinho aí pro ponto de encontro perto da estação.

L - Ok, vem amiguinho.

Li-fun e a criança se dirigiram para o sudeste de Zeppeli. Li-fun analisava um mapa enquanto pensava alto.

L - ...O trem só vai levar a gente até certo ponto, o resto a gente vai ter que ir a pé... ou talvez pegar um barco e descer o rio em direção a Port D'eau Verte, hm, pode funcionar. Mas onde a gente vai arrumar um barco...?

A criança seguia ao seu lado de cabeça baixa enquanto adentravam um parque industrial que levava até a estação de trem.

L - Ei, não precisa ficar com medo, tá bem? A gente sabe bem o que faz. A Espada não vai encostar um dedo em você.

T - (Não é só a Espada...) - Disse a criança em tom sussurrante.

Nesse momento Li-fun sentiu um arrepio, vendo no canto de sua visão uma figura alta, encapuzada trajando vestes pretas.

L - Quem é esse cara? - Pensou Li-fun milésimos antes de notar a presença de mais figuras encapuzadas cercando-a e a criança - Merda, não tem como isso ser coisa boa. Vem carinha, acho que deu ruim.

Li-fun puxa a criança pelo braço enquanto saem correndo em direção a uma viela. As figuras de preto avançam em sua direção.

L - A gente precisa ir mais rápido! - Exclama Li-fun pegando a criança e jogando em suas costas.

Li-fun pula e se esquiva das tentativas de investida das figuras encapuzadas, correndo por entre os becos e subindo em estruturas precárias para se manter afastada dos perseguidores.

A uma certa distância Li-fun vê em meio aos vários encapuzados um homem se destacando entre os seus perseguidores. Ele veste trajes eclesiásticos e diferente dos demais não utiliza capuz.

A criança é pequena, mas começa a pesar em seus ombros, Li-fun então se dirige a saída de um beco que a leva a um estacionamento de vagões inutilizados.

L - Fodeu - Diz Li-fun, cercada por homens encapuzados portando adagas que se aproximam lentamente encurralando-a contra um vagão de trem abandonado.

A - Aqui otários! - O grito distante vem de Arthur que se aproxima em uma moto.

O grito distraiu o grupo tempo o suficiente para que Gali saltasse por cima do vagão, acompanhado de uma chuva de estacas de gelo que perfuram os homens causando desordem e quebrando sua formação.

A investida de Gali retira a atenção de Arthur, que se aproxima rapidamente em sua moto, e com uma espada de lâmina escura em mãos desfere um corte no braço de um dos homens que impediam sua passagem até Li-fun.

A - Subam na moto! - Grita Arthur, comando este que já se encontrava antecipado por Li-fun que de prontidão coloca a criança logo atrás de Arthur antes de num movimento rápido subir na parte de trás da garupa. Ação que é finalizada por Arthur acelerando e deixando um rastro no chão a partir da roda traseira que acelerava seguindo os movimentos rápidos de seu pulso no guidão.

A - Quem são esses fodidos?

L - Eu não faço a menor ideia!

Gali segue correndo ao lado da moto, conseguindo em certa medida acompanhar sua velocidade. O coto em seu braço direito está coberto por gelo, formando uma estrutura protética na forma de um punho. Com um movimento de soco em direção ao chão, uma projeção semelhante a névoa sai de seu punho de gelo em direção ao chão, criando uma parede de gelo conectada entre alguns vagões separando as figuras encapuzadas de si mesmo e de seus companheiros que estão na moto. Gali então segura a mão de Li-fun sendo arrastado enquanto abaixo de seus pés surge uma camada de gelo que antecede sua passagem, permitindo que ele deslize acompanhando o veículo sem diminuir sua velocidade.

L - Ok, acho que conseguimos deixar eles pra trás.

A - Beleza, hora de embarcar!

L - É o que? - Diz Li-fun com pavor em seus olhos.

O grupo acelera em direção a um trem que estava saindo da estação. Ao olhar para trás o grupo vê a parede de gelo se desfazendo em pleno ar. Logo atrás dela eles vêem surgir uma figura esguia, com vestes negras. Em seu rosto havia um par de óculos que refletiam a luz formando duas esferas brilhantes e sua boca formava um largo sorriso.

E - Parece que algumas ovelhas perdidas estão causando confusão. Tudo bem, vamos trazê-las à salvação de nosso Senhor.

Arthur inclinou a moto em direção a um barranco projetando o grupo para cima de um vagão de carga, a moto cai precariamente em cima da estrutura fazendo todos que estavam em cima dela rolar por cima do vagão de metal.

L - Bem, acho que o serviço vai ser um tanto complicado.

A - Vou nem falar que avisei, porque é capaz de sar azar

Parte - 2

O Grupo Adentra no trem através de um vagão de carga.

A - Esse trem tá indo até Belarize, deve ser o suficiente pra gente ir andando até Port D'eau Verte. Mas na boa, de onde aqueles caras vieram?

L - Eles surgiram do nada. Você sabe algo sobre eles carinha?

T - Dois homens de capuz apareceram na nossa casita umas noites atrás. Minha *mama* e eu conseguimos nos esconder deles. Mas não sei o que eles queriam.

A - E tu só diz isso agora?!

L - Hm... talvez tenha um telefone em algum lugar desse trem.

A - Telefone pra quê posso saber?

L - Pra gente tentar arranjar informações com a Felice.

A - A não, nem fudendo.

L - Ei, segura a língua, você mesmo disse, a gente tá com uma criança aqui.

A - Caguei! Tu sabes que a Felice é uma vacilona. Meteu a gente na maior faria da última vez.

L - Pode até ser, mas ela salvou nosso couro um monte de vezes. A gente já lidou com a Espada, mas aqueles caras...tinha algo muito sinistro sobre eles. Pareciam ser de algum culto ou seita, parada bizarra.

G - (Gesticula).

A - Tá, tá, mas o pagamento dela vai sair da parte de vocês dois.
Vamos achar a droga de um telefone, mas tentem ser discretos, ser chutado de um trem em movimento não tá no topo da minha lista de afazeres.

Arthur então abre uma porta que separava o vagão de carga do vagão de passageiros, sendo seguido pelos demais. O grupo passa por um corredor que dava acesso às cabines de passageiros. Chegando então a uma parte do trem que dava acesso a banheiros e em frente à eles, uma estação telefônica.

Li-fun pega o telefone e começa a discar, o aparelho emite alguns ruídos, seguido por um click abafado.

F - *Empório de carnes Delcato, em que posso ajudar?* - Diz a voz feminina.

L - Felici? Aqui é a Li-fun.

F - Ah, Li-fun, quanto tempo. Ainda tá trabalhando com aqueles dois patetas?

A - PATETA É A MÃE TUA ARROMBADA - Grita Arthur em direção ao telefone.

L - Shhhh - Repreende Li-fun enquanto Gali segura Arthur e tenta tapar sua boca - Desculpa por isso.

F - Tá tudo bem, sei que esse macaco loiro tem um parafuso a menos. Me diz, a que devo o prazer da sua ligação?

L - Precisamos de informações sobre uns caras que toparam com a gente. Eles se vestiam como membros de algum tipo de seita, mantos negros com capuz, máscaras, uns adornos dourados. Alguns deles tinham uns pingentes que lembravam uma cruz dentro de uma meia lua, nunca vi nada parecido em nenhum outro lugar.

F - Descrição interessante, mas não me lembra nenhum grupo que eu conheça. Vocês estão transportando algo?

L - Pode-se dizer que sim - Diz Li-fun olhando para a criança.

F - Não quer especificar, não é? Ok, vou olhar nos arquivos da Espada pra ver se encontro alguma descrição compatível.

A - Tem mais uma coisa - Diz Arthur se aproximando do telefone.

F - Ah, macaco, esperava não ter que ouvir sua voz de novo.

A - Primeiramente, vai a merda. Em segundo, cala a boca e escuta. Esses caras pareciam ter um líder. Sujeito alto, roupas de padre, óculos, um sorrisão esquisito, cabelo preto lambido pra trás. Parece ter algum truque estranho na manga, ele fez uma parede de gelo do Gali sumir em pleno ar, foi estranho - Diz Arthur com um tom estranhamente sério.

F - Que gracinha, tá soando como um gatinho assustado.

L - Não Felice, eu também vi ele, esse cara cheira a problema.

F - Entendo... bem, estou aguardando o pagamento, assim que fizerem a transferência volto a entrar em contato com as informações.

A - Ah nada disso, da última vez tu deu uma informação toda furada pra gente. Vai fazer tuas pesquisas aí, se achar algo útil aí a gente te paga.

F - Se é assim, nada feito macaco loiro.

L - Por favor Felici, a gente vai te fazer a transferência, eu juro, além do mais o Arthur tá certo, você meio que deve essa pra gente.

F - (Suspira) Muito bem, você sabe que não resisto a sua fofura. Esses palhaços tem sorte de ter um anjo como você por perto. Vejo que vocês estão em um trem para Belarize. Em dois dias eu volto a entrar em contato com vocês, estejam no beco atrás do bar Cachorro Molhado, lá tem uma cabine telefônica, tratem de atender.

L - Obrigado Felice.

F - Se cuida Li-fun, fala pro Gali que eu posso sentir o cheiro dele daqui.

Gali dá uma pequena risada.

A - Essa zinha me tira do sério viu.

L - Haha no fundo acho que você gosta dela.

A - Oshe pirou foi? Eu tenho padrões, não tô aceitando porcarias não, obrigado.

G - (Gesticula).

A - Fica na tua Gali.

L - Vamos procurar uma cabine vazia, se alguém aparecer a gente tenta subornar.

A - Eh, parece uma boa.

O grupo se acomoda em uma cabine na classe econômica.

A - O jeito que ele fez a parede desaparecer... Você não fez o gelo muito fino não?

G - (Gesticula com uma expressão desaprovadora).

A - Só dizendo, aquilo foi estranho. Pra derreter gelo tão rápido ele deveria ser um usuário do caminho fogo, eu não vi nenhum fogo.

T - ...O que é caminho do fogo? - Diz Tyme timidamente enquanto levanta a mão.

A - Por que tu tá levantando a mão? Que moleque esquisito.

L - Para de ser chato Arthur. Caminho do fogo é um dos três caminhos, estilos de luta que usa a alma do nosso corpo para criar gelo, raios ou fogo.

T - Igual o que o moço sem braço fez na estação?

L - (Risos) É parecido. Na verdade, o que ele usou foi cha~ata~a~i~iqui, certo Gali?

G - (Gesticula com desapontamento.)

L - O que ele disse?

A - Ele disse que sua pronúncia é uma ofensa para os ancestrais dele, e que se fosse pra escutar tamanha desonra ele preferia ter perdido a audição junto com a fala.

L - Você tá inventando coisa Arthur.

A - A pronúncia é *chta-ik*, e sorte sua o Gali não te acertar com uma bola de neve igual ele fazia comigo toda vez que eu pronunciava errado.

L - Isso! É isso aí que ele falou, é igual ao caminho do gelo, só que diferente. Funciona mais como uma reza ou uma dança do que um estilo de luta. E só serve pra criar gelo.

Tyme levanta a mão novamente.

L - Você não precisa levantar a mão se quiser falar algo.

T - Ah...é...o-quê é anima...?

L - Hm, essa é difícil. Acho que dá pra dizer que é seu espírito, ou algo assim.

A - Essa foi a pior aula que eu já vi.

L - E você por acaso já viu alguma aula?

A - Claro que sim, lá em São Varonesse eu e meus irmãos tínhamos aulas particulares, os tutores iam até nossa casa.

L - Não lembro de você ter mencionado que você tem irmãos.

A - Tinha - Arthur saca um relógio de bolso com uma foto meio desbotada - Dois irmãos mais velhos, e esses aqui são meu pai e minha mãe.

L - Você é o caçula?

G - (Gesticula com um olhar de zombaria.)

A - Como assim o mais fraco da ninhada? Te enxerga rapá!

L - Você tem irmãos Tyme?

T - Não, somos só eu e *mi mama* - Tyme começa a chorar, com os soluços abafados pela máscara - Ela não veio atrás da gente como tinha dito.

L - Hey, fica tranquilo, ela deve ter ido por um caminho diferente para encontrar com o seu tio. Eles devem estar esperando a gente chegar.

Enquanto isso, o corpo de Nazário se encontrava de joelhos dentro de uma casa que estava abandonada a alguns anos, e que ela e seu filho usaram como abrigo por durante alguns meses.

E - Bem, a senhora está me fazendo perder a paciência, só quero que me diga para onde aqueles contrabandistas levaram a criança, aí a gente te solta e todos poderemos seguir em paz - Disse o homem alto, com um grande sorriso.

N - E-eu não sei do que você está falando.

E - Ora vamos, esses joguinhos não são necessários. Temos duas opções: Você me diz onde a criança está indo, eu a encontro e a mato, mas você continua viva.

Ou você me enrola, eu te mato, encontro a criança, e no fim ela morre da mesma forma.

O resultado é o mesmo, eu só quero diminuir algumas etapas.

N - Não te direi nada. Você não vai tocar um dedo em mi hijo.

E - (Suspira) Heh, e pensar que alguém chamaria uma criatura tão desprovida de graça de filho. Muito bem.

Com um movimento da mão, Ezequiel faz a cabeça da mulher desaparecer, seu corpo cai no chão logo em seguida, tendo espasmos seguindo a decapitação súbita.

E - Uma pena, outra vida que foi ceifada e privada da graça de nosso senhor.

Um homem trajando vestes escuras se aproxima surgindo das sombras.

"Ministro, encontramos o trajeto do trem no qual embarcaram".

E - Viu? Sua morte não alterou em nada o destino que aguarda aquele ser vil - Diz Ezequiel, olhando em direção ao corpo já inerte de Nazário.

O trem que se dirigia rumo a Belarize seguia noite adentro, Arthur entra na cabine onde seu grupo estava acomodado e exclama:

A - Olha só! Achei uma máquina de salgadinhos, trouxe umas latas de refri também!

L - Aí, boa, eu tava mesmo com fome.

G - (Faz um sinal de joiha).

A - Toma aí guri - Diz Arthur arremessando um pacote de batatas chips na direção de Tyme.

A criança segura o pacote de maneira desajeitada e fica o encarando.

A - Não vai comer?

T - *Mi mama...Mi mama* disse pra eu não retirar a máscara.

A - Oshe, e tu vai ficar esse tempo todo sem comer? A gente precisa te entregar vivo, se não, não iremos receber (provavelmente).

L - Por que você não pode retirar a máscara?

T - Eu... O Jeito que eu pareço... é diferente... *Mi mama* disse que sou lindo, não importa o que digam..., mas as outras pessoas... Elas têm medo... Elas odeiam quando me veem...

A - Awn, não fica assim garoto, tenho certeza que deve ser tão rui- - - Arthur estende a mão e arranca a máscara de ski que a criança usava - PUTA MERDA QUE ISSO?!
- Grita Arthur sacando a metade de sua espada.

Gali, com uma expressão de espanto instintivamente conjura um braço de gelo.

L - C-calma, vocês dois. Eu... Eu tenho certeza que tem uma explicação - Diz Li-fun tentando controlar o horror que está sentindo.

Os grandes olhos de Tyme se enchem de lágrimas, o garoto se encolhe e começa a chorar.

T - Parem de me olhar!

Li-fun tenta se aproximar, enquanto Arthur e Gali mantém sua posição de guarda.

L - Tyme, me desculpa, eu reagi muito mal... foi grosseiro da minha parte - Diz Li-fun se sentando ao lado do garoto - Sua aparência é sim meio diferente, mas não tem nada de errado com ela.

A - Como não - - Gali imediatamente tapa a boca de Arthur.

Li-fun olha para Arthur com um olhar de desaprovação.

L - Tá tudo bem, a gente vai continuar te protegendo. Certo?

Gali consente com a cabeça enquanto Arthur desvia o olhar.

L - Você quer colocar sua máscara de volta?

Diz Li-fun estendendo a máscara ao garoto, que prontamente a coloca.

A - ...agora que a gente viu como você é não tem razão pra não comer neh? Ou você não come comida de gente?

L - Cala a boca Arthur!

A - Ei, se acalme.

L - Me acalmar? Foi você que sacou esse ferro velho.

A - Eu não saquei ela, e não fala assim da Centelha, ela é uma valiosa relíquia de família.

L - Ah tá bom, esse bagulho tá tão velho que tá cheio de musgo.

A - Não tem musgo nenhum!

L - E por que esse troço é verde então?

A - Porque ela tem um deus dentro dela!

L - Ah não, de novo esse papo de maluco?

G - (Gesticula de maneira cansada).

A - Delírio nada! Meu pai me contou tudo. Nosso ancestral forjou essa espada no fogo do deus do sol. Um dia vou descobrir como liberar o poder dele e me tornar o guerreiro mais foda desse continente!

L - Arthur, isso é claramente um conto de fadas. Uma história pra fazer criança dormir.

T - *T-tu hablas como el pueblo de Cuosqa* - Diz o garoto quase sussurrando.

A - *Si, mi familia es de São Varonesse.*

T - *¿Has comido alguna vez tortillas chipre?*

A - *¡Sí! Me encanta, mis hermanos y yo siempre lo comíamos al final de la tarde.*

T - *Puedo pedirle a mi mamá que haga esto por nosotros.*

A - *¡Me encantaría!*

Arthur e Tyme seguem conversando empolgadamente.

PARTE 3.

A manhã se aproxima e Li-fun acorda os demais membros do grupo.

L - Aí galera, a gente tá chegando em Belarize.

O trem subitamente pára, causando um abalo intenso nas cabines.

A - Porra, o que foi isso?

Gali olha pela janela e logo gesticula para os demais membros no vagão.

A - Aí merda...

L - O que foi?

A - São soldados da Espada. Tem um comboio adiante nos trilhos.

A distância é possível ouvir murmúrios que logo são interrompidos por um anúncio em um alto-falante:

"Esta é uma inspeção de rotina, permaneçam em suas cabines".

L - Quais as chances de eles estarem atrás do Tyme?

A - Eu diria que altas o suficiente pra gente ficar aqui papando mosca. Gali, o teto, rápido!

Gali projeta seu braço de gelo pra cima criando uma grande estalagmite que perfura o teto da cabine.

"Ei, ouviu isso?"

L - Eles estão vindo. Tyme, se segura em mim. - Diz Li-fun rapidamente saindo pelo buraco aberto no teto. - E agora? - Pergunta Li-fun enquanto o grupo se desloca por cima dos vagões.

A - A gente já tá perto de Belarize, vamos seguir pela floresta até a cidade, de lá arrumamos provisões e transporte, daí vamos pra Port D'eau Verte.

O grupo desce próximo aos vagões de carga e se embrenha em meio a grama alta, passando por uma pequena zona pantanosa, com água batendo em suas cinturas.

Um soldado reporta a oficial que se aproxima trajando vestes brancas reforçadas com placas e uma grade capa.

"Capitã Melbourne, um usuário de gelo abriu um buraco no teto da cabine por onde os passageiros fugiram".

M - Um usuário de gelo? Bem, isso bate com a descrição de um licam conforme reportado na estação de Zeppeli.

"Além dele, duas garotas e uma criança estavam no vagão".

M - Provavelmente duas bruxas que fizeram pacto com a criança demônio, provavelmente um abissal. Muito bem, eles não devem estar longe, vasculhem a área próxima aos trilhos e digam todas as unidades de Belarize mantenham estado de alerta, qualquer avistamento de qualquer indivíduo que bata com a descrição deve ser informado imediatamente.

"Sim senhora!".

O grupo segue correndo em direção a Belarize.

A - Minhas pernas estão me matando! A gente devia ter pego a moto.

L - Sem chance, não tinha como a gente tirar aquela moto de lá sem chamar atenção.

A - Que droga, odeio correr. Gali, me carrega.

Gali responde apontando seu dedo do meio.

A - Ugh!

O grupo chega começa a adentrar nos subúrbios da cidade, passando por um conjunto habitacional de madeira.

L - Ok, precisamos encontrar o *Cachorro Molhado*, alguma ideia de onde isso fica?

A - Vamos encontrar um abrigo primeiro, a gente precisa secar essas roupas antes que geral pegue um resfriado.

G - (gesticula zombeteiramente).

A - Sim, eu sei, você não gripa, olha Gali, sinceramente, pra um cara mudo tu fala muita coisa desnecessária.

O grupo encontra um prédio abandonado, colocando suas roupas para secar e acendendo uma pequena fogueira no meio de um dos cômodos.

T - Não é perigoso acender uma fogueira dentro de casa?

L - Tudo bem, a gente já costuma se abrigar em lugares assim o tempo todo durante os trabalhos. Nunca provocamos nem um incêndio.

A - Não por acidente, pelo menos.

A criança dá uma breve risada.

L - Amanhã a Felici vai entrar em contato, precisamos encontrar o tal bar o quanto antes.

A - Vai ser de boa, pela manhã eu dou uma volta e pego informação.

*Algumas horas se passam, o grupo compartilhava um saco de pães.
Tyme levanta a mão.*

A - Poh baixinho, já falei que não precisa levantar a mão.

T - *Señor Arthur*, o que aconteceu com sua família?

A - Eles morreram - Arthur segue mastigando o pão.

T - Foram mortos? - Pergunta o garoto em tom assustado.

L - Tyme, não sei se você devia perguntar essas coisas.

A - Não, não, tá tranquilo. A gente era da realeza. Meus ancestrais colonizaram uma boa parte de Cuosqua. Meu pai era regente de uma colônia. Um dia a população se revoltou, rolou uma revolução, meu pai, minha mãe e meus irmãos foram mortos naquele dia.

T - *Lo siento* - Diz a criança com os olhos cheios de lágrimas.

A - Acho que a vida pode ter dessas neh? - Diz Arthur com um sorriso e um olhar melancólico.

T - *Tu tines familia?* - Pergunta a Li-fun.

L - Não, eu vim para essas terras com a minha mãe, mas ela morreu por uma doença. A gente se separou do meu pai um bom tempo atrás, não acho que ele ainda esteja vivo.

Tyme então olha para Gali que parece desconfortável com a curiosidade da criança, gesticulando para Arthur.

T - O que o *señor Gali* disse?

A - Ele disse que também não tem família, e que não tem mais nada pra saber.

L - (Ele é tímido) - Sussurra Li-fun.

Tyme sorri, enquanto Gali parece desconcertado.

A - Hey Tyme, você nasceu assim?

L - Arthur!

T - Tudo bem, acho que o *señor Arthur* só está curioso - Diz o garoto sorrindo - Eu nasci como qualquer outra criança, as coisas começaram a mudar quando eu tinha 6 anos, começaram a nascer escamas, garras, presas...E ah, a antena - Diz a criança apontando para a pequena esfera sobre sua cabeça.

A - Ela ascende?

T - Não que eu saiba.

A - Que coisa, então acho que você não é mesmo um demônio. Que pena.

L - Por que que pena?

A - Eu ia perguntar se a gente não poderia fazer um pacto.

T - Pacto?

A - É, eu te dou minha alma e você me dá um poder legal, tipo voar, levitar objetos, cuspir fogo, sabe? Me transformar em bruxa.

T - *Pero el señor es un chico.*

A - Bruxas são só um nome.

L - Nome pejorativo, não esquece.

A - Eh, tanto faz.

L - E bruxas são abominadas pela Igreja da Luz, a Espada ia começar a te caçar, e você nunca ia poder entrar nas terras da Coroa.

A - Haha diga-se, o importante é conseguir ter mais poder que Gali - Gali dá de ombros - Se bem que parando pra pensar, será que se eu fizesse um pacto eu não iria virar um lich? Credo!

T - O que é lich?

L - Quando um corpo feminino faz um pacto, o demônio se alimenta principalmente a alma reserva que fica no... Ahm... Lugar de carregar bebês... - Arthur e Gali dão risada da forma desconcertada com que Li-fun tenta explicar.

T - No útero? - Pergunta Tyme de forma inocente.

L - Aaah, sim, isso, isso, lá. Então (tosse) corpos masculinos geralmente não tem isso neh? Então o demônio tem que levar toda a alma da pessoa.

A - Basicamente quando um homem faz um pacto ele vira um lich e tem que se alimentar da alma de outras pessoas.

T - *¡Como El Capitán Vampiro!* - Exclama a criança.

A - É, basicamente. Tu conhece Capitão vampiro?

T - *Si*, eu coleciono suas revistinhas, mira - Diz Tyme sacando algumas revistinhas em quadrinhos de dentro de sua mochila.

A - Mentira! Eu adorava essas histórias! Me empresta?

T - Claro.

L - Eu também quero! - Diz Li-fun sendo seguida por Gali que faz um sinal se aproximando.

A - Beleza, eu leio pra ti, mas você tem que voltar a aprender a ler, tu até que tava indo bem.

O grupo então senta-se ao redor da fogueira e começam a ler as historias em quadrinhos até pegar no sono.

A noite passa, Arthur se dirige a um café. Voltando alguns minutos depois com um saco de papel e um copo de café.

A - Ae cambada, trouxe café da manhã.

L - Boa. Descobriu onde é fica o *Cachorro Molhado*?

A - Sim, fica no sudeste da cidade, dá uns quarenta minutos a pé. Assim que todo mundo comer, a gente vai.

O grupo então deixa o prédio por uma saída que dá para um beco. Porém imediatamente são surpreendidos por uma adaga que é interceptada por Gali.

L - De onde veio isso?! - Exclama Li-fun entrando em posição defensiva cobrindo a criança com seu corpo.

Olhando ao redor, Li-fun e os demais se veem cercados por silhuetas encapuzadas em cima dos prédios cercando o beco. Uma delas se destaca: uma figura esguia e alta, com um grande par de óculos que reflete a luz ofuscando a vista frente a um

céu nublado.

L - São os caras da estação...

A - Eles devem ter seguido o trem.

L - Algum plano?

A - Acho que nenhum, você tem? Diz Arthur desembainhando a espada.

L - Até o momento nada.

G - (gesticula).

A - Acho que o Gali tem razão, vamos tentar despistar eles através dos prédios do outro lado da rua. Preparem-se pra correr - Diz Arthur sussurrando - No meu sinal Gali, faça uma cortina de neblina- .

E - Que sinal? - Diz o homem alto e sorridente atrás de Arthur.

Arthur gira a espada instintivamente em direção a figura que desaparece.

E - Oras, isso foi rude da sua parte. - Diz o homem em tom de reprovação, ainda mantendo o largo sorriso alvo, reaparecendo a alguns metros de distância do grupo.

Gali dispara uma estaca de gelo em direção a figura de óculos, que intercepta a estaca com o toque de um dedo, fazendo-a desaparecer.

E - Ops, muito cuidado, não queremos causar nenhum acidente aqui não é mesmo?
- Diz o homem balançando o dedo em sinal de reprovação. - A criança sim?
Entreguem ela e ninguém mais precisa se machucar.

A - E quem caralhos são vocês? - Exclama Arthur.

E - Que linguagem inapropriada a uma jovem - Diz o homem ostentando um largo sorriso.

A - Vai se fuder!

E - Acho que você precisa receber uma aula de bons modos - Diz o homem aparecendo no flanco de Arthur desferindo um golpe em sua direção.

Arthur intercepta o golpe com a espada, que ressoa com um tilintar profundo, em seguida sendo arremessado em direção a uma pilha de sacos de lixo.

E - Curioso... - Diz o homem sorridente olhando para sua mão.

A - Agora Gali! - Grita Arthur.

Gali então aponta o braço em direção ao homem que se prepara para interceptar o ataque a ser desferido, porém, Gali explode seu braço de gelo em uma cortina de névoa que se expande rapidamente ocupando o beco.

O grupo sai em disparada rumo a rua, neutralizando as figuras encapuzadas que cercavam o acesso no fim do beco. Seguem então em direção a um prédio residencial cuja porta de entrada estava aberta. Porém, ao chegarem na calçada escutam um ranger seguido por um tremor, vendo então que o prédio havia sido partido em dois e agora deslizava sobre sua própria estrutura prestes a desabar em direção a rua.

L - Pro lado! - Exclama Li-fun que junto dos demais corre para a lateral do prédio que desaba com um estrondo jogando todos do grupo para trás.

Em meio a fumaça o homem alto surge acompanhado das figuras encapuzadas.

E - Peguem a criança, matem os outros três - Comanda o homem - Pobres ovelhas desprovidas da graça de nosso senhor. Vocês não conhecerão as bençãos de nosso vindouro paraíso, mas ao menos serão poupados da dor e do sofrimento desse

mundo.

Imediatamente após a fala do homem, grandes carros militares cercam a rua por todos os lados. Soldados da Espada descem dos veículos apontando suas armas em direção às figuras encapuzadas.

"Parados!", grita um dos soldados, "Larguem as armas e se afastem do demônio!".

E - Ora, ora, mais provações se colocam em nosso caminho irmãos - Diz o homem observando os soldados que se aproximam apontando suas armas - Não vacilem a chave jaz em nossa frente, as ameaças desses homens são vazias perante nossa iminente ascensão.

As figuras encapuzadas voltam então a avançar rumo à criança caída.

"Fogo!", exclama um dos soldados disparando em direção as figuras encapuzadas, que num instante começam a se movimentar como um enxame ensandecido correndo com seus punhais em direção aos soldados que são golpeados pelos flancos.

E - *Apagar* - Diz a figura sorridente, que com um gesto, apaga a distância entre ele e dois soldados, se deslocando instantaneamente entre os dois, apagando parte de seus peitorais deixando um grande rombo em suas caixas torácicas - *Apagar* - Sussurra novamente aparecendo atrás de outro grupo de soldados que têm seus pescoços apagados, separando suas cabeças do dorso.

Um grupo de soldados disparam suas armas em direção a figura encapuzada que apara os projéteis que desaparecem completamente ao entrar em contato com as palmas de suas mãos.

E - *Apagar* - Diz o homem, porém, é rapidamente surpreendido com o balançar da espada de uma oficial que se aproxima instantaneamente coberta por uma corrente elétrica ofuscante.

M - Chega disso - Diz a mulher que avança desferindo golpes de espada em direção ao homem sorridente que se esquivava dos golpes, mas que acaba sendo superado

pela velocidade da oficial que abre um corte em seu braço.

O homem então se desloca instantaneamente para cima de um prédio.

E - Habilidades impressionantes as suas. Foram poucas as lâminas que me alcançaram, mesmo as de um usuário do caminho da tempestade - Brada o homem para a oficial.

O homem então passa a mão sobre sua ferida, que desaparece imediatamente, como se nunca tivesse existido.

E - Infelizmente para você, suas habilidades não são o suficiente para interromper o caminho de um servo fiel da justiça verdadeira.

M - Ministro Ezequiel, certo? Vejo que essa ladainha de seita não sai da sua boca hora nenhuma - Diz a oficial que desaparece em meio a um relâmpago - O que a sua seita quer com aquele demônio? - Exclama aparecendo atrás do Ministro, desferindo um golpe em direção a seu pescoço.

O ministro então se desloca para o chão, sendo seguido por Melbourne que o acompanha de perto desferindo golpes que são evitados por Ezequiel.

E - Demônio? Vejo que você não percebe a grandiosidade do que você está lidando aqui.

M - Você e seus seguidores estão sentenciados à morte pelo crime de práticas ocultistas e blasfêmia contra a sagrada ordem da Trindade, renda-se e morra - Exclama a oficial disparando em direção ao Ministro.

O homem então apanha um pedaço dos detritos do prédio e arremessa para cima, apagando a distância entre ele o pedregulho, fazendo com que ele se desloque instantaneamente para cima, abrindo espaço entre ele e a oficial.

M - Boa tentativa - Diz a mulher que com um clarão aparece atrás de Ezequiel desferindo um chute em seu ombro, o que o arremessa em direção a lateral de um prédio.

Ezequiel movimenta sua mão em direção à lateral do prédio, apagando seu contato com a estrutura, e destruindo a parede no processo. A figura aterrorizante se põe então de pé sobre os destroços com as palmas das mãos voltadas para a oficial no ar.

E - Você é, de fato, uma ovelha problemática - Após a frase Ezequiel junta as mãos em uma palma que dispara uma onda invisível em direção a oficial, passando de raspão por seu flanco abrindo um rasgo em seu torso e abrindo um buraco em sua capa.

A oficial cai de pé sentindo uma forte dor na queda.

E - Inabalável, não é? Vejamos quanto a isso - Ezequiel dispara uma sequência de palmas em direção a oficial que expande uma descarga elétrica ao seu redor, se deslocando para flanquear o ministro, cujas palmas abrem buracos na rua e nos prédios por onde passam.

A oficial se aproxima do ministro, desferindo golpes carregados com eletricidade em sua direção, o ministro por sua vez usa seu deslocamento instantâneo para se mover entre objetos desferindo suas palmas como forma de manter distância dos golpes elétricos.

Em meio ao conflito entre os soldados e as figuras encapuzadas, o grupo tenta se recompor, levantando com dificuldade, e tentando evitar o fogo cruzado.

L - Tyme! - Exclama Li-fun retirando a máscara da criança - Ainda bem, ele ainda tá respirando.

A - Caralho, tá todo mundo atrás do moleque? A gente tem que dar um jeito de sair daqui - Diz Arthur cambaleante.

L - Os esgotos! - Exclama Li-fun apontando para um bueiro.

A - Tá de sacanagem - Suspira Arthur - Me ajuda aqui Gali - Grita Arthur correndo em direção a larga tampa de metal.

Gali prontamente se junta a Arthur usando sua mão única para levantar a tampa que dava acesso aos esgotos de Belarize. Li-fun carregando Tyme nas costas corre e se atira dentro da abertura, seguida por Arthur e Gali.

A - Pra que lado é o Sul?

L - Pra cá, vamos - Exclama Li-fun correndo por um dos múltiplos corredores do sistema de esgoto.

A - Que cheiro horrível.

L - Eu sei, só corre.

A - Isso aqui -

L - Não -

A - Ta uma -

L - Só para -

A - Merda.

L - Urgh!

Enquanto o grupo seguia correndo em meio a fraca luz dos túneis, Ezequiel jazia imponente frente a capitã Melbourne, que se encontrava coberta de sangue, tendo dificuldades de se manter em pé pela ausência de sua perna esquerda.

E - Já não brincamos o suficiente? Me pergunto quanta alma você ainda tem.

M - Posso continuar o dia todo - Diz a oficial ofegante.

E - Mesmo? Eu tinha outros planos pra hoje.

M - Sei, tipo "o fim do mundo"?

E - Como é lastimável a sua ignorância. Me entristece profundamente ver uma ovelha renunciar tão veementemente o paraíso que nosso senhor trará.

M - Desapareça junto de suas blasfêmias! - Grita Melbourne enquanto raios emanam de seu corpo - *Vácuo Relâmpago!*

Melbourne desaparece momentaneamente reaparecendo frente a Ezequiel, em uma velocidade superior a antes usada para acompanhar o deslocamento instantâneo do ministro. Com um movimento de sua espada um rasgo é aberto na atmosfera, deslocando uma enorme massa de ar para a fissura invisível, criando uma massa de ar que logo implode com uma onda de choque devastadora.

O grupo caminha com lanternas em mãos, Li-fun leva Tyme, desacordado, em suas costas.

L - Tinha um pelotão inteiro da Espada lá, até tinha até uma figurona manda chuva no meio.

A - Se o guri não é um demônio o que ele é então? Porque olha, tem meio mundo de gente atrás dele. Tinha até uma capitã!

Subitamente um buraco se abre no teto, fazendo com que a luz opaca do dia chuvoso se infiltrasse dentro do sistema de esgoto.

Ao redor da fenda, figuras encapuzadas se reúnem, dando espaço ao homem alto e com largo sorriso.

A - Merda! como eles encontraram a gente?

E - Ora criança, posso sentir o aroma desse sangue primordial a quilômetros de distância, ele praticamente grita meu nome - Diz o homem aparecendo atrás do grupo.

A - Chega dessa porra de ficar aparecendo do nada! - Exclama Arthur sacando sua espada e golpeando o homem que segura a lâmina com suas mãos esguias.

E - Essa sua espada é mesmo muito interessante, por algum motivo não consigo apagá-la, e como se a alma que a envolve sobrepujasse a minha própria.

Arthur sente um arrepio. A distração de Ezequiel o impediu de ver o golpe certo a ser desferido por Gali que atinge seu maxilar e o envia cambaleante para trás.

Mais cultistas surgem das sombras começam uma investida contra o grupo.

Arthur com uma série de golpes desleixados, fere um par de homens que se aproximavam segurando punhais.

Gali transforma sua mão de gelo em uma espécie de foice que usa para desmembrar um grupo de cultistas que se aproximava de Li-fun pela lateral.

Com um movimento em direção a Arthur Gali projeta a lâmina em seu braço em direção ao companheiro, que agarra prontamente a arma improvisada e a utiliza para se defender de uma investida de um dos ciclistas.

A - Não deixa eles chegarem perto da Li-fun - Exclama Arthur, utilizando suas duas espadas para neutralizar um cultista que desferia um ataque sua adaga - Se protege! - Gritou Arthur dando uma cambalhota para de esquivar de uma saraivada de disparos efetuados por um dos cultistas que estava na fenda da galeria.

Gali levanta uma barreira de gelo entre o grupo e o atirador, se reagrupando com demais.

G - (gesticula).

A - Você ficou louco? Se usar a garra do inverno você vai acabar morrendo, da última vez eu quase não consegui te descongelar.

G - (gesticula).

A - Não, não, deve ter outro jeito.

L - Arthur cuidado! - Grita Li-fun alertando Arthur de um golpe desferido Ezequiel, permitindo que o companheiro se esquivasse.

Gali empurra Arthur em direção a Li-fun e faz um gesto indicando um túnel a ser seguido.

Arthur e Li-fun disparam em direção ao túnel. Arthur olha pra trás e horrorizado vê o ombro direito de Gali ser tocado e desaparecer instantaneamente, de maneira a deixar seu braço pendurado por uma tira de carne.

Gali, porém não se abala, e sopra uma rajada que congela metade do rosto de Ezequiel, ganhando tempo o suficiente para que Gali olhasse em direção a Arthur e pronunciasse algo, porém nem um som saiu, e tudo que chegou a Arthur foi o movimento de seus lábios.

Gali então gira os quadris e projeta seu punho em direção ao foço no meio da galeria por onde a água do esgoto escoava. Uma enorme formação de gelo se projeta a partir de seu punho, empurrando Li-fun e Arthur para dentro do túnel e soterrando os cultistas em meio ao gelo.

A - GALI!!!! - Grita Arthur desesperado - Não, Gali! GALI!

L - Gali...- Sussurra Li-fun de joelhos enquanto lágrimas rolam sobre seu rosto.

Arthur golpeia várias vezes sua espada contra o grosso bloco de gelo que bloqueia o acesso a galeria.

A - Desgraçado! Você não! Você não!

Quando as forças de Arthur acabaram, o mesmo se viu de joelhos em meio ao túnel escuro e úmido, iluminado apenas pela fraca luz que saía da galeria e atravessava o gelo.

Um silêncio tomou o ambiente, Arthur e Li-fun permaneciam em silêncio, completamente consternados pelo que acabara de acontecer.

De repente o silêncio é interrompido por um som de gelo se partindo.

Ambos olham em direção ao gelo e veem uma silhueta projetada contra a luz se aproximar.

A - Gali! - Exclama Arthur.

E - Não, desculpe decepcionar - Diz o homem alto que com um movimento de sua mão abre um buraco no gelo fazendo-o desaparecer.

Arthur e Li-fun olhavam com absoluto pavor o homem entrar dentro do túnel.

E - Enfim sós - Diz o homem com o rosto oculto em sombras tendo somente o par de óculos e o largo sorriso a vista.

A - FILHO DA PUTA! - Dispara Arthur em direção ao ministro com sua espada em punho.

L - Arthur, não!

É nesse momento que Tyme desperta logo atrás de Li-fun, seus olhos boca e a ponta da antena que se projeta de sua cabeça emitem um brilho que ilumina todo o túnel, cegando completamente todos ali presentes.

A chuva havia dado uma trégua, alguns pássaros iniciavam seu canto. Li-fun recupera aos poucos a consciência. Ela vê Arthur caído no chão, próximo de Tyme que estava sentado com os braços sobre os joelhos, aparentando forte cansaço.

L - Tyme?

O garoto demora a perceber que Li-fun havia lhe dirigido a palavra.

T - Ah, oi - Responde com um olhar distante.

L - Onde a gente tá?

T - Eu achei o “cachorro molhado”. Disse a criança com um tom de voz distante apontando para a fachada de um bar do outro lado da rua.

Li-fun observa o próprio corpo e o de Arthur, vê que além de suas roupas estarem cobertas com esgoto, há também lama e marcas de arranhões.

L - Como a gente chegou aqui?

T - Eu trouxe vocês.

L - Mas como?

T - Bem, eu tentei carregar vocês, mas o jeito mais fácil foi carregar um por vez - Disse o garoto em tom casual.

A cabeça de Li-fun estava confusa, o que a criança dizia não parecia fazer sentido.

L - (Do que ele tá falando? Como assim ele carregou a gente?).

Arthur começara a murmurar, despertando subitamente em estado de alerta. Com um salto ele se põe de pé e agarra sua espada. Olha então para os lados por alguns segundos com os olhos arregalados.

A - O que aconteceu? Onde a gente tá?

L - Chegamos no bar...

A - Cadê o Gali?

L - Arthur...

A - Cadê o Gali Li-fun?!

Arthur cai de joelhos no chão

A - Que droga! - Diz Arthur aos prantos.

As lágrimas de Li-fun começam a escorrer por seu rosto, ela se aproxima de Arthur e lhe abraça.

A - O que eu vou fazer agora?

Li-fun permanece em silêncio.

A - Por que ele teve que morrer? Pra proteger essa coisa?

Li-fun se afasta de Arthur.

L - Arthur não diga isso.

A - Cala a boca! Eu acabei de perder tudo por causa desse monstro!

L - Ele é só uma criança!

A - A gente devia ter entregado ele quando tivemos a chance.

L - Para de falar essas coisas, ele salvou nossa vida!

A - Se não fosse por ele o Gali ainda estaria vivo!

Um silêncio toma o lugar. Tyme, sentado em um canto, parecia não se importar com as falas de Arthur.

L - A gente precisa encontrar o telefone...

A - Você tá de brincadeira neh?

L - Ele precisa da nossa ajuda.

A - Você perdeu a cabeça? A gente quase morreu, perdemos tudo, EU perdi tudo, e você ainda quer que me sacrifique por esse...- Arthur fica em silêncio.

L - Eu vou levá-lo até Pourt D'eau Verte.

Todos ficam em silêncio.

A - Faz o que você quiser - Diz Arthur dando as costas e caminhando para o beco.

L - Arthur, espera! Arthur!

Arthur segue caminhando sem olhar para trás.

Li-fun permanece parada olhando para o beco em silêncio. Minutos se passam.

Li-fun então se vira para Tyme.

L - Vem Tyme - Diz Li-fun estendendo a mão ao garoto que a segura se e atravessando levantando a rua rumo ao bar.

Parte 4.

Atrás do edifício uma cabine telefônica toca incessantemente. Li-fun e Tyme entram dentro dela e Li-fun pega o telefone.

L - Alô?

F - Meu deus, finalmente! Achei que vocês tinham se ferrado.

Li-fun começa a balbuciar algumas palavras, mas logo tem a fala interrompida por Felice.

F - Cala a boca e me escuta. Não importa qual seja o serviço. Não importa quão bom seja o pagamento. Caíam fora, não vale a pena.

L - Como assim?

F - Como assim que os caras atrás de vocês são os Filhos da Última Estrela. Uma seita apocalíptica de fanáticos que adoram uma espécie de deus sombrio, são a última coisa que vocês querem encontrar.

Li-fun sente um arrepio tomar seu corpo.

F - E não é só isso, o cara que está atrás de vocês se chama Ezequiel, ele é um membro do alto escalão da seita. Ele já foi agente das forças especiais de **Kepovris**, e já atou em diversas operações militares de espionagem chegando até realizar ataques terroristas como tática de guerra. A maior parte dos registros sobre ele é considerada conteúdo altamente confidencial. No pouco que tive acesso reportava que ele havia enlouquecido a uns 10 anos e jogado em um hospício militar no fim do mundo. Logo em seguida ele desapareceu. Voltando a ser avistado 7 anos depois como um membro dos Filhos da Última Estrela, subindo na hierarquia até a posição de Ministro.

Um informante desertor da seita reportou que em dado momento Ezequiel se tornou um lich, fazendo pacto com o demônio do esquecimento. Com isso, tudo que ele toca deixa de existir.

L - Tudo? Sem exceção?

F - Por que a pergunta?

L - Eu vi ele tocar a espada de Arthur duas vezes, mas a espada continuou intacta.

F - A tal Centelha? Mas isso é impossível, um pacto só pode ser feito através dos poderes de um demônio abissal, e nada supera o poder que a alma desses demônios exerce sobre a realidade. A não ser que...

L - A não ser que?

F - Se um objeto possuir algum tipo de vínculo com um demônio de grau superior for tocado, os poderes de alteração da realidade não surtirão efeito. É só uma suposição, os registros sobre objetos demoníacos são bem escassos.

L - Arthur sempre dizia que sua espada possuía vínculo com um deus, talvez ele só tenha se enganado em relação à entidade...

F - De qualquer forma, é melhor que vocês abortem a missão, entendeu? Li-fun?

O telefone balançava dentro da cabine, enquanto Li-fun caminhava de mãos dadas com Tyme.

L - Vamos, sua mãe já deve estar esperando pela gente.

Os dois caminharam por horas, completamente em silêncio. Seguiam para o sul, evitando as estradas principais, atravessando um bosque e dando a volta a uma colina. Ao cair da noite uma leve chuva começara a cair. Ambos se abrigam embaixo de uma grande árvore, onde Li-fun ascendeu uma fogueira.

Tyme dormiu durante a noite, mas Li-fun permaneceu alerta observando a escuridão.

Quando os primeiros raios de sol iluminaram as nuvens chuvosas, voltaram a seguir viagem, chegando Pourt D'eau Verte após mais alguns quilômetros de caminhada. A cidade em ruínas se encontrava completamente deserta. Antigas ruas pavimentadas com pedras agora se tornaram galerias fluviais, escoando água por toda a cidade. Grandes erosões estendiam-se como precipícios, dividindo a cidade em ilhas, com regiões completamente submersas.

L - Precisamos encontrar as docas. Sua mãe e seu tio devem estar em algum barco atracado lá.

Uma voz trêmula ecoa pelas ruas da cidade, congelando Li-fun em um estado de pânico.

E - Infelizmente mamãe não poderá comparecer - Disse a voz, falhando em esconder o êxtase em suas palavras - Ovelhinha escorregadia você, não? Tão próxima desta criatura hedionda, lamentavelmente você está além da salvação. Mesmo em uma forma tão patética vejo que sua luz pecaminosa foi capaz de me empurrar para o futuro. Quase um dia inteiro, um truque repugnante - Diz o ministro enquanto caminha saindo de trás de um prédio em ruínas.

L - O que você quer com ele?!

E - O que eu quero? Somente um mundo de paz, onde não haja dor nem sofrimento. E o sangue desta besta, o sangue que ele compartilha com seus irmãos deploráveis, é a chave. A era das estrelas se aproxima, e ele é o primeiro dos carcereiros de nosso senhor.

L - Que diabos você está falando?

E - Diabo? Não. Sem diabo, sem deus. Somente o caos.

Li-fun agarra um cano de metal enferrujado que se encontrava exposto em uma estrutura. Consegue retirá-lo com facilidade. Além disso, pega um punhado de folhas que cresciam em uma das fissuras cobertas por água e começa a mastigá-las. Então assume postura de combate e se prepara para a investida.

Ezequiel se desloca para a frente de Li-fun com uma postura baixa, sua mão prepara um golpe com a palma de sua mão em direção ao estômago de Li-fun, mas é surpreendido ao receber uma cusparada de folhas em seu óculos, o que por uma fração de segundos o distrai de seu ataque, fazendo com que acerte o braço de Li-fun de raspão, e que, apesar da dor, consegue acertar o queixo do homem alto com o pedaço de cano, fazendo-o recuar.

Li-fun então avança rumo a Ezequiel, e prepara-se para um ataque mirando o torso do Ministro. Ezequiel por sua vez, com um simples chute lança Li-fun vários metros para trás.

O homem então se vira para Tyme.

L - Não! - Grita Li-fun

Então um som de moto pode ser ouvido, som esse que havia passado despercebido até então. Como um flash Arthur passa por Ezequiel abrindo um rasgo em seu estômago com sua espada. Freando de lado logo a seguir, e acelerando novamente usando um pedaço destruído da calçada para arremessar a moto contra Ezequiel, que com um movimento do braço apaga a moto partindo-a no meio.

A - Desculpa o atraso, a moto deu defeito - Diz Arthur se posicionando na frente de Tyme com sua espada em punhos - Ei Li-fun, levanta daí, a gente não tá com tempo pra soneca não.

L - Arthur eu - Li-fun se interrompe e sorri - Só mais 10 minutinhos.

Ambos dão risada.

L - Obrigado por voltar.

A - Desculpa ser um idiôta, o Gali teria me chamado de *takiri-po* se visse como agi.

L - Takíripô?

A - É asno dançarino na língua licam.

L - (Risadas) É, ele com certeza diria isso.

E - Desculpe interromper mas - Diz Ezequiel dando um salto - Eu tenho coisas a fazer - Exclama com um chute na direção de Arthur.

Li-fun agarra Tyme e enquanto Arthur dá uma cambalhota para o lado.

L - Arthur, ele é um lich, tudo que ele toca deixa de existir.

A - Lichs não deviam ser tipo, uns crackudos fudidos?! - Exclama Arthur se esquivando de uma investida de Ezequiel.

L - Isso não importa agora! Presta atenção, Felice acha que Centelha é um artefato demoníaco, por isso os poderes dele não surtem efeito nela.

Arthur então usa Centelha para aparar um ataque de mão aberta de Ezequiel.

A - Merda, parece que aquela vaca tem razão - Diz Arthur girando o quadril que desfere um golpe arranhando a bochecha do ministro.

Ezequiel então passa a mão no corte, que escorre sangue levemente.

A - Parece que esses machucados você não "apaga", não é?

Veias saltam na testa do ministro que investe contra Arthur, enquanto o mesmo de maneira desajeitada aparar os golpes com a espada.

Enquanto desfere uma série de golpes contra Arthur, Ezequiel é surpreendido por um ataque de Li-fun usando o cano enferrujado que o atinge na ferida aberta pela espada em seu abdômen.

Arthur então ganha confiança e com um giro elegante desfere um corte que fere o ombro do Ezequiel, seguido por Li-fun que acerta um soco no queixo, acompanhado de mais um corte no peito que rasga as vestes do ministro que se desequilibra, abrindo espaço para um golpe rasteiro com o cano, o derrubando no chão.

Arthur parte para uma estocada que é recebida pelo chão vazio. Assim como Li-fun ele também havia perdido o ministro de vista.

E - Francamente. Estou envergonhado da minha indolência. Não tenho tratado esse assunto com a seriedade que ele merece - Diz o homem de cabeça baixa, andando

a distância com as mãos nas costas - Peço desculpas pelas minhas transgressões. Isso não irá se repetir.

Ezequiel desaparece. Reaparecendo com um chute no abdome de Arthur forte o suficiente para suspendê-lo por mais de um metro no ar. Li-fun tenta reagir, mas tem o braço interceptado por Ezequiel, que o faz desaparecer.

O ministro então agarra Arthur pelo pescoço, que deixa sua espada cair. Li-fun, em desespero, tenta alcançar Arthur, mas vê Centelha, que havia sido interceptada por Ezequiel, atravessar seu peito, cambaleando para trás e caindo de joelhos.

A - Li- - Li - Diz Arthur com dificuldade com os olhos lacrimejando.

E - Chega - Diz o ministro abrindo um sorriso enquanto Arthur grita de dor e o sangue começa a escorrer pela sua garganta.

T - Ezequiel - Diz o garoto de pé atrás do ministro.

E - Uhn? - Expressa o ministro em dúvida olhando para trás e soltando o pescoço de Arthur que cai inerte no chão - Você dirige a palavra a mim? Que repulsivo.

T - Você nunca vai conseguir o que deseja.

E - Somente um ser de pura maldade pensaria que o paraíso não pode ser alcançad-

T - Você não busca a paz, você busca a dor. No caos, todos partilham o vazio, todos partilham a falta de propósito. O que você busca é a eternidade em um mundo sem significado. Em um mundo onde não há escolhas, onde não há individualidade. Você quer que todos partilhem da sua incapacidade de ser, do abismo que você não pode escapar.

A criança olhava para o ministro com um olhar tão impessoal que era como se o próprio não estivesse ali.

T - Você não passa de um grão de areia que acredita que estará livre quando a ampulheta se quebrar. Porém, o tempo não se lembrará de você. Eu não me lembrarei de você.

Ezequiel com uma expressão aterradora parte na direção de Tyme.

Parte 5

Estava escuro. Ao abrir os olhos Li-fun via somente uma luz fraca no horizonte. O céu à sua frente era um completo vazio. O chão parecia um espelho d'água, mas não era úmido, não era quente, nem frio, se quem era perceptível ao toque. Não parecia que ar entrava por seus narizes ao respirar.

Após alguns segundos olhando ao redor, Li-fun escuta uma voz.

To - Você consegue escutar?

L - Quem está aí?

To - Você pode escutar?

L - Escutar o que? Onde eu tô?

To - Os tambores da morte, você os escuta?

Sons de tambores distantes ecoam pela imensidão vazia.

L - Quem é você?

To - Eu trago uma oferta.

Uma luz quente surge atrás de Li-fun fazendo com que se vire imediatamente.

Uma bola de fogo ardia metros acima do chão reflexivo.

Espanto surgia na expressão de Li-fun.

To - Ofereço a chance de escapar do abraço pálido da morte. Ofereço a chance de vingar seus companheiros caídos. Ofereço autoridade sobre a chama que queima tudo em seu caminho.

L - Você, você está dentro da Centelha? Você é um deus?

To - Eu sou o imperador das terras sem noite. Sou a luz de Koste-ka. Sou o conquistador do fogo, a fúria fumegante que emerge da terra, o poder dos céus encarnado. Eu sou o sol. Eu sou Tonatiuh.

Da chama se materializava um grande corpo feito de rocha, com fissuras incandescentes que formavam padrões intrincados, adornos em ouro e peles e ossos.

A voz que ecoava como um terremoto proclamou.

To - Você, Li-fun, de terras distantes, aceita a oferta? Em troca de toda sua alma lhe concedo parte do meu poder, e com ele, a chama da vingança.

L - Eu...- Diz Li-fun com lágrimas nos olhos - Aceito.

Um pilar de chamas surge sobre o corpo de Li-fun, criando um redemoinho em meio às nuvens carregadas. Do pilar surge uma explosão. Uma rajada de vento passa por Ezequiel que permanece estático sem tempo de reagir. No segundo seguinte já não estava mais a sua vista.

Tyme se vê em uma pequena doca de madeira na praia, próximo a uma cabana abandonada. Chamas o cercam, e um vulto pode ser visto rasgando o céu.

Ezequiel olhava para os lados em estado de alerta, seu instinto o faz estender as mãos para cima, a tempo de apagar uma rajada de fogo que caía sobre ele.

Duas outras rajadas vêm em sua direção, sendo apagadas por suas mãos. Com seus braços abertos Ezequiel sente uma pressão esmagadora em seu peito, arremessando-o para trás.

Ele vê então uma figura curvada em sua frente, chamas cobrem seu pé e única mão, bem como a ferida de seu braço decorado. Sua expressão é como nenhuma outra que ele jamais havia testemunhado.

E - Bruxa - Diz ele em tom quase sussurrante - Bruxa! Você carrega a marca do demônio, você é uma mancha na criação! Que eu, Ezequiel, Ministro da ordem de nosso senhor, filho da última estrela, apague qualquer lembrança de sua existência miserável!

As palavras de Ezequiel são seguidas de uma grande explosão de chamas, da qual Ezequiel escapa se deslocando para cima de um edifício. Porém quando chega ao topo da estrutura é imediatamente interceptado por um chute em sua mandíbula que o manda pelos ares.

Pilares de chamas surgem do chão, sendo apagadas por Ezequiel em pleno ar. Ele então cai de pé em cima de outro prédio acompanhado de bolas de chamas das quais consegue se defender. Em meio a uma explosão flamejante surge Li-fun desferindo uma sequência de socos que são evitados por Ezequiel. Uma brecha se faz visível em meio aos ataques envoltos em chamas, oportunidade essa que é aproveitada pelo ministro que prepara um golpe certo, porém pouco antes da investida nota uma chuva de pedras vindo em sua direção impulsionadas por chamas.

Ezequiel se defende de duas, cinco, sete pedras, mas a quantidade é maior do que ele poderia lidar, então acaba sendo atingido na cabeça e nas costelas, sendo arremessado mais uma vez.

Enquanto tentava manter a consciência e apagar suas feridas, o ministro se vê obrigado a esquivar de um chute vindo de cima que causa uma explosão demolindo o prédio.

Água jorra por entre as estruturas destruídas, partes das edificações caem nas ruas abrindo frestas na estrutura fragilizada da cidade.

Ezequiel salta de estrutura em estrutura, sendo seguido pelos ataques incessantes de Li-fun. O ministro então se desloca para um a varanda de um grande edifício. Seu corpo tremia de cansaço, quando de repente sentiu o edifício inteiro se mover. Chamas levantavam o prédio, bem como outros prédios ao seu redor.

Os prédios então começam a colidir uns contra os outros, se transformando em pilhas de pedra e concreto.

Ezequiel salta para fora do prédio deslizando sobre sua superfície e saltando para uma das ruas cercadas por precipícios.

A distância ele vê a silhueta de Li-fun contra o céu, em pé sobre chamas saindo de seus pés.

Li-fun toma fôlego, e então cospe uma tempestade de chamas que envolve as ruas de Pour D'eau Verte. Ezequiel utiliza suas mãos para apagar a grande onda de fogo que vem em sua direção. A concentração de chamas que emanam de sua boca se intensifica, transformando a grande rajada em um feixe de calor extremo, que corta por entre as ruínas da cidade com o se as estruturas fossem feitas de papel.

Explosões acompanham o rastro brilhante, devastando blocos inteiros da cidade, deixando somente fogo no lugar.

A chuva desce sobre as ruínas incendiadas, diminuindo o fogo.

Ezequiel jazia caído, escorado em uma pilha de pedras. Suas mãos completamente queimadas, suas vestes em farrapos. Seu sorriso se mantinha em seu rosto.

Li-fun se aproximava devagar.

E - O que você pensa ter alcançado aqui, ahn? - Diz Ezequiel, sangue escorrendo por sua boca.

E - Isso não muda nada, muitos outros virão. Nosso senhor é inevitável. Nós alcançaremos o paraíso, e tudo que é impuro e deplorável como você vai ser apagado da existência.

L - Você pode ouvir? Consegue ouvir?

E - Do que você está falando, verme?

L - Os tambores da morte, eles tocam para você.

Li-fun então estende a mão emitindo uma rajada brilhante de chamas que vaporiza o corpo de Ezequiel instantaneamente. Li-fun olha então para as cinzas que se vão

com o vento. Lágrimas cobrem seus olhos. Um grito ensurdecedor ecoa pelas cinzas da cidade. A chuva aplaca o calor das ruínas em brasas.

Tyme está sentado a beirada da pequena doca de madeira. Li-fun se aproxima, caminhando lentamente em sua direção. O olhar da criança é estoico, muito diferença do que Li-fun conheceu. Li-fun nota que a esfera na ponta de sua antena emite uma luz fraca

L - Acabou - Diz Li-fun se sentando ao lado da criança de frente para o mar.

T - Nunca acaba. Diz o garoto.

L - Tudo isso foi em vão?

T - Em vão? Não, aconteceu o que deveria acontecer.

L - Quer dizer que foi o destino?

T - A ideia de destino é como um rio. Fadado a seguir seu curso. Mas o tempo não flui como um rio, ele flui como o mar. Seus motivos são bem mais profundos do que se pode pensar.

L - Você não é só uma criança, é?

T - Não.

L - O que você é então?

T - Tempo.

L - O que isso quer dizer?

T - Você vai entender um dia.

Um pequeno barco à deriva se aproxima e para frente a doca de madeira.

T - Aqui eu me despeço.

L - Mas e sua família? Você não vai encontrar com eles?

T - Estou indo me encontrar com eles - Tyme sobe no barco que então começa a se afastar para o alto mar - Obrigado Li-fun.

L - Se cuida garoto - Diz Li-fun em voz baixa, observando o barco partir.