



ILUSORIA

PRODUZIDO POR PATRICK DOMINGUES

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

PATRICK DOMINGUES VIEIRA DA SILVA

ILLUSORIA:

**Revelando as Provações da Jornada do Artista Heroico
na Ilustração e História de Monstros**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado
à Faculdade de Artes Visuais da Universidade
Federal de Uberlândia, como requisito parcial
para obtenção do título de licenciatura em

Área de Concentração: Artes Visuais

Orientador: Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli.

UBERLÂNDIA - MG
ABRIL 2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

PATRICK DOMINGUES VIEIRA DA SILVA

ILLUSORIA:

**Revelando as Provações da Jornada do Artista Heroico
na Ilustração e História de Monstros**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado
à Faculdade de Artes Visuais da Universidade
Federal de Uberlândia, como requisito parcial
para obtenção do título de licenciatura em

Área de Concentração: Artes Visuais

Orientador: Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli.

Uberlândia, 20 de abril de 2025

Banca Examinadora:

Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli (UFU)

Prof. Dr. Marcel Alexandre Limp Esperante (UFU)

Alexandre Carvalho Silva (Convidado Externo)

Este trabalho foi feito com dedicação, à todas essas pessoas artistas e criativas que, por um momento, me fizeram sonhar.

AGRADECIMENTOS

Minhas maiores gratidões à minha mãe e meu pai, os quais juntos tanto se esforçaram para ter me dado a oportunidade de estar aqui hoje. Vocês, o Lucas e o Thomas, meus avós, minhas tias, primas e primos, foram a mais humilde e caridosa família que eu poderia ter pedido. Apesar das dificuldades que os dei, espero ao menos ter conseguido orgulhar você mãe, e você também meu pai, esteja onde estiver.

Queria agradecer ao Professor Agreli por ter aceito ser orientador de um trabalho introspectivo tão louco, e por ter auxiliado e incentivado a mim e tantos outros colegas em suas produções ao longo das disciplinas. É graças ao seu cuidado com os projetos de quadrinhos e convites feitos aos seus alunos para participação de seus projetos que muitos encontram tantas oportunidades para crescer e explorar essa mídia e universo das HQ's.

Sou imensamente grato a todos os meus colegas da Empresa Júnior Olho de Peixe do Curso de Artes Visuais, que tão calorosamente me acolheram enquanto calouro nos anos de 2019 ~ 2024, e que me ajudaram a crescer com seus projetos internos e externos. Vocês me estimularam a nunca desistir, acreditar no meu potencial e principalmente, foram meus amigos, me fazendo rir mesmo durante os momentos mais tenebrosos da pandemia. Prometo que não vou esquecer de nenhum de vocês, mesmo os que pude conhecer tão brevemente, mas que tanto me divertiram e ajudaram.

Um agradecimento especial à minha amiga Gaby, que não só me ajudou revisar algumas questões no monstro do último capítulo, mas também foi uma importante aliada, colega e companheira batalhadora, assumindo a responsabilidade de gestão e cuidado com nossos colegas na Olho de Peixe.

Deixo um abraço às minhas professoras de Licenciatura Roberta Maira de Melo e Elsieni Coelho da Silva, que conseguiram sim me mostrar não só a essencialidade formativa da educação em artes visuais para crianças, adultos e adolescente, mas também ir além de suas tarefas e obrigações contratuais pelos seus estudantes. Vocês se tornaram verdadeiras amigas e companheiras de conversa com seus trabalhos nesses anos, e garanto que muitos da minha turma pensavam o mesmo.

Agradeço também, ao meu amigo Mateus Ferreira por, de alguma forma, ter suportado minhas idiotices mesmo depois de duas décadas ao meu lado. Pelos nossos momentos de zoação com os muitos joguinhos que jogamos, e animês que discutimos sobre juntos, que eu pude me divertir e me desligar das dificuldades da vida, e me tornei capaz de discutir várias questões desse universo na Faculdade e no TCC. Valeu por tudo que tem feito, mano.

Aos meus colegas e minhas colegas de turma na Faculdade, pelo apoio e pelas conversas. Vocês que estavam ao meu lado durante as adversidades e os momentos mais corridos, sabem pelo sufoco que passamos com nossas obrigações e exigências nessa formação que abarcou tanto o pré, durante e periodo pós pandemia.

Aos meus veteranos Matt e ao Roberto Andreas, as grandes inspirações que mesmo pós formação, sempre estiveram junto comigo nos meus anos mais tempestuosos. Vocês que sempre acompanham minha produção e me estimulam nos momentos de maior desespero, não fazem ideia do quanto fazem e fizeram por mim, direta e indiretamente. No lazer e no trabalho, seu apoio e contribuição na minha vida e dia a dia são gigantescos.

E por fim, sou grato a todos meus demais amigos e amigas, professores e professoras, que fizeram parte da minha vida, na escola, no ensino médio e na faculdade. Vocês são demais pra citar, e não sei se conseguiria ter aguentado o abalo até aqui sem seus papos e contribuições. Mesmo na minha memória de peixinho, garanto que ainda relembro e me recordo com saudade dos momentos que passei com cada um. Torço que sejam felizes, e estejam conseguindo alcançar e ir além dos seus sonhos, sobre os quais tanto conversamos.

Saibam que aprecio muito todos vocês.

RESUMO

O trabalho é um conjunto experimental de escritas, poemas, rascunhos e ilustrações que tensionam realidade e fantasia, com o interesse de produção de um Artbook através de uma pesquisa de TCC em Artes. Pois através de escritas e ilustrações que buscam a produção de um objeto artístico, visa-se narrar, seguindo a lógica da jornada do herói e uma linguagem performática, experiências e situações, buscando-se produzir um Artbook ilustrado com monstros simbólicos das provações do herói, que culmina no encontro com uma deusa fantástica. A proposta surgiu no desejo de aprimoramento pessoal e artístico, explorando o inconsciente e repertório particular para auxiliar o artista alcançar uma produção mais plena. Explorando referências de jogos JRPG's como a série Persona, animes como Evangelion e mangás como Berserk, os quais compõem este repertório artístico, traçaram-se suas inspirações que levaram as origens de temas esotéricos como o Ocultismo, a Cabala Hermética, a Alquimia e o Tarô. Fundamentado a partir do O Herói de Mil Faces de Joseph Campbell, o projeto dialoga com tradições artísticas e culturais entorno dos contos e desafios de um herói interno. Escritos de Freud, Jung, Melanie Klein e compilações de J.D. Nasio também auxiliaram nas reflexões em torno de um artístico. Finalmente, o objeto do Artbook foi alcançado, que junto aos entendimentos e conclusões obtidas, espera-se auxiliar demais artistas em suas próprias reflexões em torno dessas produções que giram em torno da jornada do herói, e de um inconsciente artístico.

Palavras-chave: Artbook; Pop-art; Arte e Psicologia; Japão; RPG.

ABSTRACT

This work is an experimental collection of writings, poems, sketches and illustrations exploring the interplay between reality and fantasy, developed with the goal of producing an Artbook through a research project in a undergraduate thesis in Art. Through writing and illustrations that seek to produce an artistic object, the aim is to narrate experiences and events, following the structure of the hero's journey in a performative language. The purpose was to produce an Artbook illustrated with monsters symbolic of the hero's trials, culminating in an encounter with a fantastic Goddess. The project stems from a desire for personal and artistic growth, exploring the unconscious and unique repertoires in order to help the artist achieve a more fulfilling expression. Drawing on references from JRPGs such as the Persona series, anime such as Evangelion and manga such as Berserk, those that form an artistic repertoire, inspirations led back to esoteric themes such as Occultism, Hermetic Kabbalah, Alchemy and the Tarot. Based on Joseph Campbell's The Hero with a Thousand Faces, the project engages with artistic and cultural traditions surrounding the tales and trials of an inner hero. Writings by Freud, Jung, Melanie Klein and compilations by J.D. Nasio also informed discussions about the unconscious. Ultimately, the object of the Artbook has been achieved, and together with the insights and conclusions obtained, the project expects to help other artists contemplate on these productions that are centered on the Hero's journey and the artistic unconscious.

Keywords: Artbook; Pop-art; Psychology and Art; Japan; RPG

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Obra que retrata a jornada de redenção do herói mitológico Hércules no cumprimento de seus 12 trabalhos	21
Figura 2 – Retratação do episódio Bíblico onde Judith decapita o General Assírio Holofernes.....	22
Figura 3 – Ilustração da história de Son Goku, em seu conflito e vitória contra o Rei Demônio (Konsei Mao), como contado no romance “Jornada Ao Oeste”	23
Figura 4 – Adaptação em Ópera da peça teatral Auto da Compadecida de Ariano Suassuna	23
Figura 5 – Poster Promocional encartado no Volume 2 do Anime em VHS/DVD, FLCL	24
Figura 6 – Cena do encontro com o deus da personagem Mamimi, Canti.....	25
Figura 7 – Cena do filme Shin Seiki Evangelion.....	25
Figura 8 – Cena do confronto entre o jovem grupo de Heróis, os <i>Phantom Thieves</i> , e a manifestação do desejo da humanidade, o Deus do Controle Yaldabaoth	26
Figura 9 – Lavos, um parasita extra-terrestre em Chrono Trigger.....	26
Figura 10 – Uma entidade de <i>One Punch Man</i>	27
Figura 11 – Algumas das páginas com as personagens e monstro que desenvolvi para a matéria de história em quadrinhos..	29
Figura 12 – A Roda da Fortuna (Número 10), uma das cartas de tarô do baralho Rider–Waite de Arthur Edward Waite.....	34
Figura 14 – Ilustração de Lady Frieda Harris	35
Figura 15 – Ilustração da Árvore da Vida Cabalística do gravador Johann Theodor de Bry para o livro do Ocultista Robert Fleud, em suas escritas da Cabala na tradição Hermética.....	36
Figura 16 – Cena da animação da abertura do Animê Evangelion	37

Figura 17, 18 – À esquerda página do mangá <i>Hagane Renkinjutsushi</i> , a direita, sua adaptação em Animê	37
Figura 19, 20 – À esquerda, página do Mangá de Berserk por Kentaro Miura. À direita, Ilustração no livro de Johann Isaac Hollandus (1667)	38
Figura 21, 22 – Acima, o conjunto de ilustrações de Pamela do baralho Rider-Waite, abaixo arte das Cartas das Arcanas do jogo eletrônico JRPG <i>Persona 2: Innocent Sin</i> , com ilustrações feitas por Kazuma Kaneko e Shigenori Soejima	40
Figura 23 – Artbook Illusoria (Capa).....	42
Figura 24 – Artbook Illusoria (Textura de Contracapa).....	43
Figura 25 – Artbook Illusoria (Folha de Rosto).....	44
Figura 26 – Artbook Illusoria (Página 4)	45
Figura 27 – Artbook Illusoria (Página 5)	46
Figura 28 – Artbook Illusoria (Página 6)	47
Figura 29 – Artbook Illusoria (Página 7)	48
Figura 30 – Artbook Illusoria (Página 8)	49
Figura 31 – Artbook Illusoria (Página 9)	50
Figura 32 – Artbook Illusoria (Página 10)	51
Figura 33 – Artbook Illusoria (Página 11)	52
Figura 34 – Artbook Illusoria (Página 12)	53
Figura 35 – Artbook Illusoria (Página 13)	54
Figura 36 – Artbook Illusoria (Página 14)	55
Figura 37 – Artbook Illusoria (Página 15)	56
Figura 38 – Artbook Illusoria (Página 16)	57
Figura 39 – Artbook Illusoria (Página 17)	58
Figura 40 – Artbook Illusoria (Página 18)	59
Figura 41 – Artbook Illusoria (Página 19)	60

Figura 42 – Artbook Illusoria (Página 20)	61
Figura 43 – Artbook Illusoria (Página 21)	62
Figura 44 – Artbook Illusoria (Página 22)	63
Figura 45 – Artbook Illusoria (Página 23)	64
Figura 46 – Artbook Illusoria (Página 24)	65
Figura 47 – Artbook Illusoria (Página 25)	66
Figura 48 – Artbook Illusoria (Página 26)	67
Figura 49 – Artbook Illusoria (Página 27)	68
Figura 50 – Artbook Illusoria (Página 28)	69
Figura 51 – Artbook Illusoria (Página 29)	70
Figura 52 – Artbook Illusoria (Página 30)	71
Figura 53 – Artbook Illusoria (Página 31)	72
Figura 54 – Artbook Illusoria (Página 32)	73
Figura 55 – Artbook Illusoria (Página 33)	74
Figura 56 – Artbook Illusoria (Página 34)	75
Figura 57 – Artbook Illusoria (Página 35)	76
Figura 58 – Artbook Illusoria (Página 36)	77
Figura 59 – Artbook Illusoria (Página 37)	78
Figura 60 – Artbook Illusoria (Página 38)	79
Figura 61 – Artbook Illusoria (Página 39)	80
Figura 62 – Artbook Illusoria (Página 40)	81
Figura 63 – Artbook Illusoria (Página 41)	82
Figura 64 – Artbook Illusoria (Página 42)	83
Figura 65 – Artbook Illusoria (Textura Contraverso).....	84
Figura 66 – Artbook Illusoria (Ilustração Verso)	85

Figura 67, 68 – À esquerda ilustração da capa, e a direita uma página, ambas retiradas do <i>Artbook “Vermis”</i>	87
Figura 69 – Algumas páginas do manual <i>Earthbound: Player’s guide</i>	89
Figura 70 – Rascunho das páginas 16, 17 do Artbook para a “máscara” e espaço para texto narrativo	91
Figura 71 – Rascunho das páginas 18, 19 do Artbook.....	92
Figura 72 – Rascunho das páginas 20, 21 do Artbook.....	92
Figura 73 – Rascunho da capa e verso do Artbook	93
Figura 74 – Capa e verso finais do Artbook	93
Figura 75 – Ficha com um esboço e comentários sobre a temática por trás da criação do <i>Rei Vinea</i>	96
Figura 76 – Ficha contendo rascunhos do monstro seguidos por <i>Flavortext</i> e um texto poético	97
Figura 77 – Ficha com o desenho finalizado do <i>Rei Vinea</i>	98
Figura 78 – Ilustração Científica do Tubarão-Duende	103
Figura 79 – O tubarão do mangá de Junji Ito	104
Figura 80 – Rascunhos tradicionais com anotações das visões frontal e de perfil do monstro Rei Vinea	105
Figura 81 – Rascunhos digitais com ajustes e refinamentos das visões frontal e de perfil do monstro Rei Vinea	106
Figura 82 – Lineart do monstro Rei Vinea	107
Figura 83 – Teste de cores da ilustração do monstro Rei Vinea	108
Figura 84 – Ilustração finalizada do monstro Rei Vinea	108
Figura 85 – Cena do filme <i>Godzilla</i> (1954).....	110
Figura 86 – Ficha com esboços do vestuário de Willy, e um resumo da temática sobre os monstros	113

Figura 87 – Ficha contendo rascunhos do monstro seguidos por <i>Flavortext</i> e um texto poético	114
Figura 89 – Uma captura do vídeo clipe musical “Princess♂”	121
Figura 90 – Ficha da personagem ilustrada pela artista Karen Calanni (DemonDice)	121
Figura 91 – <i>Key Art</i> da personagem Balan feita por Naoto Oshima, para o jogo Balan Wonderworld	122
Figura 93 – Rascunho tradicional do dramaturgo.....	124
Figura 94 – Rascunho digital do monstro dramaturgo.....	125
Figura 95 – Lineart do desenho digital do monstro dramaturgo	126
Figura 96 – Página do livro “Persona 5: <i>The Original Artbook</i> ”	127
Figura 97 – Diversos Padrões no estilo “Dazzle” pintados sobre os navios da primeira guerra mundial, como vistos ao horizonte	128
Figura 98 – Preenchimento de cores no desenho do dramaturgo.....	129
Figura 99 – Teste de cores do monstro Dramaturgo	130
Figura 100 – Desenho finalizado do Dramaturgo Willy	131
Figura 101 – Máscaras de diferentes culturas e países no mundo, expostas pela <i>International Mask Arts & Culture</i> (IMACO) em <i>Bacolod Mall</i> , nas Filipinas.....	133
Figura 102 – Primeira aparição em cores do super-herói <i>The Phantom</i> , com arte feita pelo ilustrador Ray Moore	134
Figura 103 – Arte feita pelo ilustrador Shigenori Soejima para o poster promocional e capa do Artbook do jogo Persona 5.	135
Figura 104 – Ficha com esboço e comentários sobre a temática por trás da criação do <i>Uraomote</i>	139
Figura 105 – Ficha contendo rascunhos do monstro seguidos por <i>Flavortext</i> e um conto	140
Figura 106 – Ficha com o desenho finalizado do <i>Uraomote</i>	141

Figura 107 – Rascunho tradicional do parasita e do hospedeiro que compõem o Monstro da inveja <i>Uraomote</i>	149
Figura 108, 109 – Personagens originais das artes do ilustrador Kaihara	150
Figura 110 – Arte promocional do videoclipe musical de <i>halloween</i> da V-tuber e cantora virtual Sakamata Chloe em seu canal do youtube	151
Figura 111 – Cena retirada da abertura do filme <i>Kimi No Na Wa</i>	152
Figura 112 – Rascunho digital do monstro <i>Uraomote</i> , do parasita isolado, e da simulação de ataque da vítima do parasita	153
Figura 113 – <i>Lineart</i> do <i>Uraomote</i>	154
Figura 114 – Experimentações de Cor e Design na progressão da ilustração do monstro Uraomote.....	155
Figura 115 – Calçada de Copacabana, fotografia por Donatas Dabrevolskas	156
Figura 116 – Padrão Chevron visto em crochê	156
Figura 117 – Julia Charles, performando com maquiagem e roupas de Mímica....	157
Figura 118 – Ilustração digital finalizada do monstro Uraomote.....	158
Figura 119 – Ao centro, chefe final do jogo Hollow Knight, após ser libertado de sua prisão pelo jogador.....	159
Figura 120 – Encontro com o cavaleiro Artorias na <i>DLC: Artorias of the Abyss</i> (2012) do jogo <i>Dark Souls</i> (2011).....	160
Figura 121 – Casca (personagem de cabelos e pele escura) ao lado de sua cuidadora, em Berserk	161
Figura 122 – Ficha com esboço e comentários sobre a temática por trás da criação do Chronologia	165
Figura 123 – Ficha contendo rascunhos do monstro seguidos por <i>Flavortext</i> e um conto	166
Figura 124 – Ficha com o desenho finalizado do Chronologia.....	168
Figura 125 – Rascunho tradicional do Chronologia.....	172

Figura 126 – Arte conceitual da BEEWOMAN, por Keita Amemiya	173
Figura 127 – Obra de Marcel Duchamp, <i>Rotorelief No. 10 – Cage – Modèle Déposé</i> (verso), 1935	175
Figura 128 – Obra de Richard Anuszkiewicz, <i>Temple of Deep Crimson</i> , 1985.....	175
Figura 129 – Algumas referências de personagens com padrões geométricos caóticos e repetitivos, e que se aproximam a estética da personagem “Dada” de Ultraman.....	176
Figura 130 – Rascunhos com ideias e poses para o monstro Chronologia	177
Figura 131 – Phoebe Tan durante o evento Airstar Aerial Dance Competition em Bangkok 2023	178
Figura 132 – Etapa de refino dos rascunhos e Lineart do desenho	179
Figura 133 – Teste de paleta de cores do monstro Chronologia.....	180
Figura 134 – Ilustração final do monstro Chronologia	180
Figura 135 – Arte conceitual dos anjos do Animê <i>Neon Genesis Evangelion</i>	182
Figura 136 – Cena em <i>Devilman Crybaby</i> episódio 10	183
Figura 137 – Arte conceitual do Safer Sephiroth, último inimigo na trama do jogo Final Fantasy VII	184
Figura 139 – Yaldabaoth, cenas da animação de transformação da forma do Santo Graal em sua forma mecânica, no jogo Persona 5 Royal	186
Figura 140 – Ficha com esboço e comentários sobre a temática por trás da criação do Phos Harmonia.....	191
Figura 141 – Ficha contendo rascunhos do monstro seguidos por <i>Flavortext</i> e um conto.	192
Figura 142 – Ficha com o desenho finalizado da Phos Harmonia	193
Figura 143 – Rascunho tradicional da Phos Harmonia	194
Figura 144 – Ilustração do início do século XIX que retrata o universo heliocêntrico na astrologia de Ebenezer Sibly	196

Figura 145 – Os Intervalos e Harmonias das esferas Pitagóricas	196
Figura 146 – Escultura Cinética da Passiflora Por William Darrel via instagram	197
Figura 147 – Fotografia de uma Passiflora Cerúlea	198
Figura 148 – Lula-Vampira projetando o interior do seu corpo de forma a envolver seu exterior.....	199
Figura 149 – Rascunhos digitais descartados da Phos Harmonia.	199
Figura 150 – Rascunho base escolhido para a Composição da Phos Harmonia....	200
Figura 151 – Lineart do desenho da Phos Harmonia	201
Figura 152 – Da esquerda para a direita, de cima para baixo, as chaves musicais Sol, Fá e Dó, e o símbolo da Fermata respectivamente, seguido pelo seu estampamento no desenho	202
Figura 153 e 154 – Experimentações de cor do desenho da Phos Harmonia	203
Figura 155 – Desenho finalizado da Phos Harmonia	204
Figura 156 – Ficha com esboço e comentários sobre a temática por trás da criação da Netzach.	206
Figura 157 – Ficha contendo rascunhos do monstro seguidos por <i>Flavortext</i> e o seu conto	207
Figura 158 – Ficha com o desenho finalizado da <i>Netzach</i>	208
Figura 159 – Rascunhos tradicionais iniciais da Deusa da Espiral	211
Figura 160 – Um dos primeiros Rascunhos digitais da Deusa da Espiral	212
Figura 161 – Rascunhos Digitais de Netzach.....	214
Figura 162 – Ilustração de Ari Gibson da Radiance, vista durante a <i>gameplay</i> do jogo <i>Hollow Knight</i>	215
Figura 163 – Lilith do Filme em Animê de Evangelion	215
Figura 164 – Lineart da Ilustração de Netzach.....	216
Figura 165 – Ilustração feita pelo artista japonês B.V. de onde tirei a ideia de repartir e cortar o corpo da Netzach	217

Figura 166 – Preenchimento e pintura dos valores de luz e sombra no desenho da Netzach	217
Figura 167 – Algumas experimentações de tons e cor feitas na ilustração da Netzach	218
Figura 168 – Desenho finalizado da Netzach.....	219

SUMÁRIO

Apresentação	18
Origens da Série de Ilustrações e Projeto de Pesquisa	28
O Artbook	42
Leitura Página por Página.....	42
Influência e Origem	86
A Série de Monstros	94
Capítulo 1 - Rei Vinea: O Criador do Vazio	94
Interlúdio: Relações Inconscientes.....	99
Origem e Concepção: O Monstro do Vazio.....	102
Rebuscamentos: Godzilla e a Origem do Monstro Gigante	109
Capítulo 2 - Willy O'Neill: O Dramaturgo do Destino.....	111
Interlúdio: Relações Inconscientes.....	116
Origem e Concepção: O Monstro Dramaturgo.....	120
Rebuscamentos: As Influências do conceito de Máscara na Arte, Psicologia e Cotidiano	132
Capítulo 3 - <i>Uraomote</i> (裏表): O Monstro Parasita	137
Interlúdio: Relações Inconscientes.....	142
Origem e Concepção: O Monstro da Inveja	148
Capítulo 4 - Chronologia: O Guia do Tempo que coleta Artefatos.....	161
Interlúdio: Relações Inconscientes.....	169
Origem e Concepção: O Guia do Tempo	171
Rebuscamentos: O conceito dos Falsos Deuses na narrativa do JRPG	181
Capítulo 5 - Phos Harmonia: A Regente do Culto	186
Interlúdio: Relações Inconscientes.....	189
Origem e Concepção: A Regente do Culto	194
Capítulo 6 - Netzach: A Deusa da Espiral.....	204
Interlúdio: Relações Inconscientes	209
Origem e Concepção: Netzach	211
Conclusão	220
REFERÊNCIAS	225

APRESENTAÇÃO

Em um mundo onde a humanidade adoecida, lutava para alcançar o dia de amanhã, uma figura Nobre surge e promete a sua salvação através de um futuro glorioso, repleto de felicidade e realização. No entanto, tão poderosa quanto rigorosa é, esta cuja a humanidade viria depositar sua esperança de salvação. Em sua torre real ela observava o estado que o mundo se encontrava. Então, anunciou que somente iria agir ao bem de todos diante o selamento de um contrato com a humanidade. Um contrato feito com um sacrifício, e que se estenderia em efeito, sem abertura para cessões ou inadimplências, à todos os futuros descendentes da humanidade. A provedora estabelecia em seu contrato, suas exigências por meio de curtas orações: “que toda a sociedade cultive meus dogmas, espalhe meus sutras e exerça minha doutrina com a mais profunda fé e eterna devoção”. Pois: “Contanto que concordem com meus preceitos, e me forneçam este sacrifício, se tornarão capazes de atingir uma verdadeira apoteose”. E assim foi selado o contrato. A humanidade agora seria abençoada por uma nova divindade, entrelaçando para sempre seus sonhos à Espiral e seu Dharma.

Conforme passavam-se os séculos, as graças pareciam se manifestar das mais diversas formas: A sociedade crescia e se modernizava; Doenças mortais eram erradicadas; Fartas lavouras eram cultivadas; Diversos campos do conhecimento nasciam e se difundiam; e não faltava criatividade nas inúmeras instituições para entretenimento de todas as massas. E todos esses frutos, sem exceção, seguiam em acordo com os mandamentos que aquela Nobre um dia estabeleceu. Tantas eram as alegrias, que os abençoados não conseguiam se conter, e instintivamente entoavam os mantras da Espiral.

A fé dos crentes parecia crescer exponencialmente à sua reverência, eventualmente venerando aquela, que chamaram de Deusa da Espiral. Seus dias se tornavam cada vez mais centrados em torno da espiral. Suas vidas eram cada vez mais tomadas pela presença divina da espiral. Dia após dia, noite após noite, todos faziam suas orações e se devotavam à ponto de exaustão em nome à deusa. Com o

tempo, começavam então a denunciar, humilhar e explorar os incrédulos de pouca fé que não vivessem à prol e o venere à essa graça da deusa. Suas ações opressoras escalavam com sua fé, levando-os a entrar em conflito entre si, guerrear para expandir seguidores, e a sistematizar formas de levar os céticos ao ponto de completa submissão à Espiral. Pois a devoção à Espiral implicaria na felicidade de toda a humanidade, certamente orgulhando a Deusa que tanto empenhava-se para agraciá-los com o giro da Espiral. Os Hereges imaculados que recusam entregar suas almas em devoção e geram atraso, são aqueles fracos de mais para suportarem o investir de uma completa adoração ao ídolo sagrado. Esses são os rotulados Hereges que jamais serão capazes de realizar o que sonham, tampouco alcançar sua própria divindade. E a Nobre que apareceu à tanto tempo atrás, atualmente sorri calorosamente, orgulhosa de sua máquina da fé. E esta não tem planos para se desfazer dela tão cedo. Afinal, a crença dessa sua máquina é o seu núcleo. É o que garante que ele e seus seguidores possam exercer seu poder de forma irrestrita. Aquilo que perpetua intransponível existência espiralar...

Atualmente, a humanidade está lutando sob essa ideia de uma benevolência da deusa. Pois é o seu rodopio nessa Espiral que nos garante o dia de amanhã. E eu, como herdeiro do contrato que foi à muito tempo selado, estou submetido aos termos da nobreza. Infelizmente para mim, cometí o sacrilégio de não me adaptar à situação, me tornando mais um herege doentio, vagando sem rumo pelo mundo onde gira esse ser mítico. Por isso, eu decidi embarcar em uma jornada propositada para tentar descobrir o que/quem me faz a pessoa que eu *sou*, e efetivamente descobrir um pouco mais sobre mim. Uma viagem artística, reflexiva e experimental para descobrir a natureza dessa “Deusa” a personagem que criei, e entender a “Espiral”, o conceito que utilizei para compreender um ritmo da Sociedade que me situou. Pois eu me senti jogado nesse mundo que a mim é estranho, e não conseguia compreender essa figura Nobre que me adoeceu, sequer o que me fazia ser *quem eu sou*.

Afinal, o que é aquilo que me compõe para além dos vários rótulos que adotei e me foram atribuídos? Contudo, achar todas as respostas, alcançando a compreensão de mim mesmo, juntamente à completa monumentalidade do confidente

da fé da humanidade, em uma tão breve viagem de autodescoberta seria um feito próximo do impossível. Não obstante, explorando meu repertório artístico de Mangá, Animê e jogos JRPG, transitando por diversos lugares e culturas, e explorando de forma criativa as teorias de autores como Joseph Campbell, Sigmund Freud, Melanie Klein e Carl Jung é o que acredito ter auxiliado compreender uma *parte* de mim para atingir uma produção artística mais plena. A parte do inconsciente, aquela controlada por um coletivo. E carreguei comigo ao longo de todo o percurso, este que é o meu Diário de aventura, no qual registrei sob essa linguagem performática, as narrativas, reflexões, percepções, rascunhos, rabiscos e ilustrações que foram surgindo ao longo dos desafios de adentrar um inconsciente artístico.

Isso por quê minha expectativa era de que os conhecimentos adquiridos por meio dos registros dessa viagem, me tornasse capaz de ilustrar e compreender as minhas provações pessoais, os diferentes monstros que se manifestam e insistem negar minha jornada pelo mundo. Vim a perceber que esses monstros-provações são reflexos de mim mesmo, consequências diretas ou indiretas da “deusa”. Por essa “deusa” são “enviados” para invadir meu inconsciente, controlando minha maneira de ser, agir, sentir e pensar. Me compreender e ilustrar essas personagens foi, portanto, o primeiro passo para eu pudesse entender as mesmas, e enfim, partisse em encontro com a incompreensível soberana dessa sociedade fantástica. Pois entendi que se me tornasse mais apto ao final da minha jornada, seria capaz de derrubar a espiral e reclamar uma autonomia em meio o povo: o título de herói da minha própria jornada do herói.

E dentre as principais mentes que me estimularam a fazer esse salto em direção à jornada de autodescoberta, está o estudioso Joseph Campbell. Este quem me provou o quanto forte o conto da jornada do herói se relaciona à uma experiência humana, tanto em termos de transmissão de aprendizados pessoais entre comunidades, como à um desejo intrínseco das civilizações projetarem e internalizarem o fantástico e inabalável espírito heroico. Um mundo que sem suas criaturas místicas, estaria pelo contrário repleto de pessoas desacreditadas, com sonhos mortos e tomados pelo desespero. No seu livro “O herói de mil faces” ele nos apresenta os contos desses heróis que frequentemente aparecem na mitologia, teatro,

literatura e religião, e que seguem formatos e motivos bem semelhantes entre si. Numa estrutura que vai desde o chamado da aventura, até o almejado derrubar do deus monumental, ou a montanha metafórica que este protagonista deve superar para finalizar sua aventura reclamando, os conhecimentos e poderes para fazer seu retorno triunfal como herói, ou reclamar seu assento dentre os deuses.



Figura 1 – Obra que retrata a jornada de redenção do herói mitológico Hércules no cumprimento de seus 12 trabalhos. Fonte: Cristofano di Michele Martini (Il Robetta). Hercules e a Hidra; carregando uma tocha, ele ataca a Hidra Alada de múltiplas cabeças, em uma paisagem rochosa, uma águia ataca uma garça no céu, 1500-1520. Gravura, 23.7 x 8.5 cm. Museu Metropolitano de Arte, Nova York, NY.



Figura 2 – Retratação do episódio Bíblico onde Judith decapita o General Assírio Holofernes. Fonte: Artemísia Gentileschi. Judith e Holofernes, 1620-1621. Óleo sobre tela, 146.5 x 108 cm. Museu Uffizi, Florença, Itália.



Figura 3 – Ilustração da história de Son Goku, em seu conflito e vitória contra o Rei Demônio (Konsei Mao), como contado no romance “Jornada Ao Oeste”. Fonte: Tsukioka Yoshitoshi. Da série, Jornada ao Oeste, uma versão popular (Tsûzoku Saiyûki). Período Edo, 1864. Xilogravura (Nishiki-e), 36 x 23.9 cm. Museu de Belas Artes de Boston, Boston, Massachusetts.



Figura 4 – Adaptação em Ópera da peça teatral Auto da Compadecida de Ariano Suassuna. Ópera de Tim Rescala. Auto da Compadecida. Soprano Marilia Vargas como a Compadecida. Novembro, 2022. Orquestra Ouro Preto. Fonte: Raphael Garcia.

Conto que não se esgotou nos dias atuais por não ter deixado de se reinventar juntamente à seu próprio conjunto de deuses, em múltiplas mídias criativas japonesas como os dos jogos de videogame e aventura estilo JRPG nas séries como Final Fantasy, Persona, Chrono Trigger e Dark Souls; em mangás como Berserker, One Punch Man e Shingeki No Kyojin; e animes como Devilman Crybaby, Shin Seiki Evangelion e FLCL; Produções artísticas populares estas que, cada vez mais tem encontrado influência e lugar no ocidente, e tanto tem inspirado gerações de jovens e artistas “aventureiros” como eu.



Figura 5 – Poster Promocional encartado no Volume 2 do Anime em VHS/DVD, FLCL. Fonte: Sadamoto Yoshiyuki, *Original Video Animation [OVA] Furi Kuri (FLCL)*, 2000. Japão, GAINAX; Production I.G Studios.



Figura 6 – Cena do encontro com o deus da personagem Mamimi, Canti. Fonte: *Furi Kuri* (FLCL) [OVA] episódio 2: *Fire Starter*, 2000. Japão, GAINAX; Production I.G Studios.

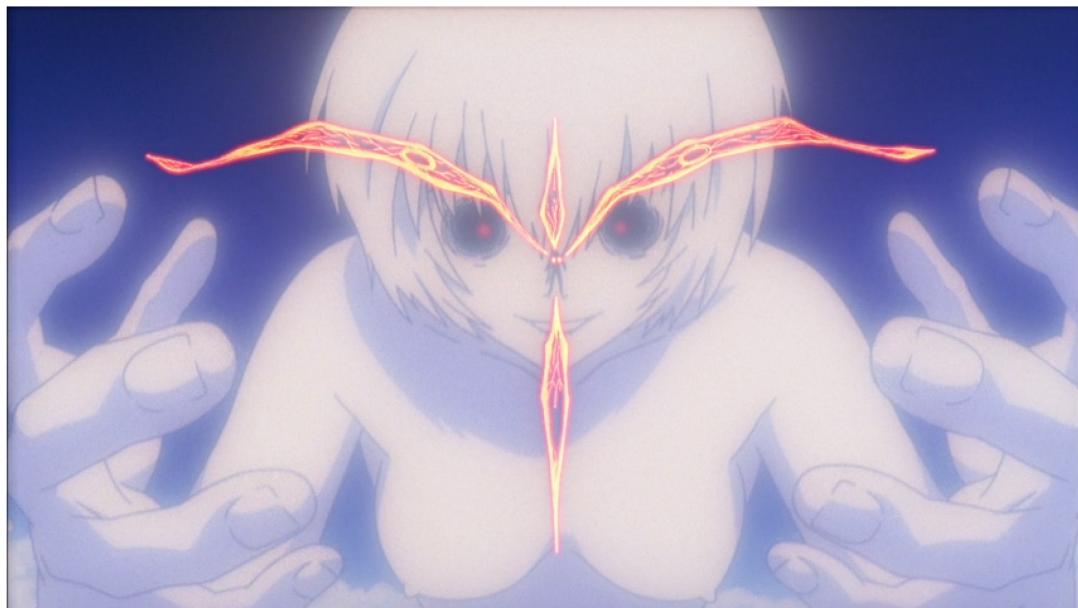


Figura 7 – Cena do filme Shin Seiki Evangelion. O protagonista da série, Shinji Ikari, se encontra diante de Lilith, aqui retratada como uma sublime entidade, progenitora e destruidora da humanidade. Fonte: *Shin Seiki Evangelion Movie: Air / Magokoro wo, Kimi ni* (*The end o Evangelion*), 1997. Japão, GAINAX; Production I.G Studios.



Figura 8 – Cena do confronto entre o jovem grupo de Heróis, os *Phantom Thieves*, e a manifestação do desejo da humanidade, o Deus do Controle Yaldabaoth. Fonte: *Persona 5 Royal*, 2019. Desenvolvedora, ATLUS; Editora, SEGA.



Figura 9 – Lavos, um parasita extra-terrestre em Chrono Trigger. Capaz de destruir o mundo, este é despertado sob a influência da Rainha Zeal, na pretensa de controlar seu poder para obter a imortalidade e magia ilimitada em seu reino. Fonte: *Chrono Trigger*, 1995. Desenvolvedora: SquareSoft/SquareEnix.



Figura 10 – Uma entidade de *One Punch Man*. Em *One Punch Man*, momentos antes da tentativa de suicídio da personagem Mendigo Imperador, este conhece uma figura enigmática que veio emprestar seus poderes divinos, e a qual ele compreendeu como sendo um deus. A figura que o garantiu poderes sobre-humanos, efetivamente tornou-se seu salvador. Fonte: ONE; Yuusuke Murata, *One Punch Man* vol. 23 cap. 109, 2019. Japão, Revista: Tonari no Young Jump; Editora: Shueisha Inc.

Outros importantes livros que auxiliaram minhas reflexões é a coletânea do *Collected Works* de Carl Jung, autor de diversas teorias dos efeitos sociais sobre o inconsciente e o J.-D Nasio. Este último, que reúne as ideias de alguns dos principais teóricos que deram origem ao campo da psicanálise, ao partirem em suas próprias jornadas em busca de respostas sobre a psique e o inconsciente humano. Por isso, a parte do inconsciente, do ego, e do sonho como definido por Freud, Jung, Ferenczi, Groddeck, Klein, Klein, Dolto, Lacan e Winnicott vão ser incorporadas nos meus momentos de análise pessoal. É com esse material e planejamento definido que explorei aquilo que compõe a parte do ego, uma tentativa de entender um *eu* que faz parte de mim.

ORIGENS DA SÉRIE DE ILUSTRAÇÕES E PROJETO DE PESQUISA

O conteúdo e as pesquisas deste projeto de TCC é uma expansão direta da minha produção artística pessoal que teve origem nas matérias de história em quadrinhos e ateliê de arte computacional, ambos desenvolvidos no primeiro semestre de 2023. Neles iniciei a concepção de um universo criativo baseado em sonhos e fantasia, o qual percebi tomar moldes muito similares do JRPG¹ enquanto gênero, e do que posteriormente iria me familiarizar como sendo o formato da jornada do herói. Como descrito por Joseph Campbell em seu livro “O herói de Mil Faces” 1949, o personagem do herói é cercado de diversos elementos mágicos e auxiliado por diversos deuses, damas e criaturas que são reflexões do nosso mundo psicológico onírico e fantástico, numa jornada que frequentemente é criada para repassar um ensinamento, aprendizado ou sabedoria à uma sociedade. Esse herói em jornada é encontrado nas mais diversos contos e histórias mitológicas nas culturas ao redor do mundo, podendo ser identificado nas histórias bíblicas, contos budistas e mesmo nas lendas entre os povos nativos. A jornada do herói como sendo parte de um mecanismo intrínseco do relato da experiência humana, acaba também servido de base para a estruturação de narrativas de muitas das mídias criativa que conheci e estive em contato.

¹ RPG é a sigla em inglês para *role-playing game*, um gênero inicialmente derivado das histórias de jogo de tabuleiro, no qual os jogadores assumem o papel de personagens imaginários, em um mundo fictício. JRPG, portanto, seria a variante do gênero encontrada nas mídias de origem japonesa.

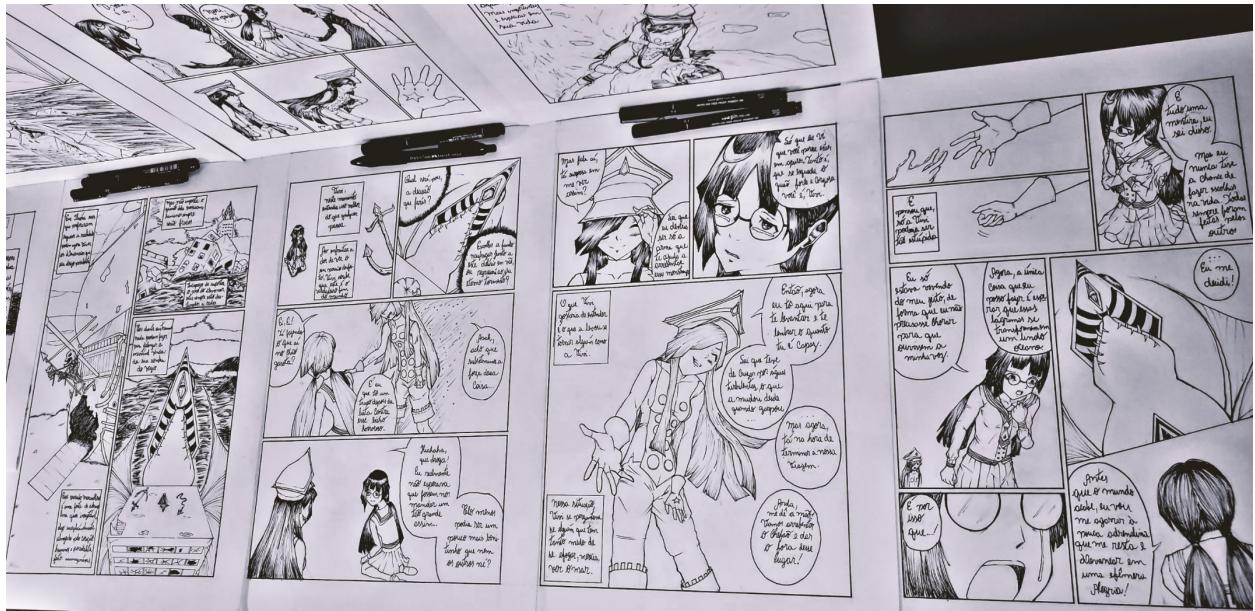


Figura 11 – Algumas das páginas com as personagens e monstro que desenvolvi para a matéria de história em quadrinhos. Elas fazem parte do universo que continuei a apurar nos ateliês de arte computacional. Fonte: Arquivo do Autor.

Tendo assistido *Animê*, lido mangá, e jogado videogame desde pequeno, muito dos estilos de produção e representação por trás dessas mídias populares tem influenciado meu processo e pensamento criativo, desses os quais tenho começado a tomar maior ciência ao adentrar o mundo da pesquisa. Dentre grande parte do que desfrutei na minha juventude, faz parte da parcela do conteúdo da indústria artística popular produzida no Japão pós-segunda guerra mundial, durante o período de re-ascensão e industrialização do país no momento de investimento e influência capitalista dos Estados Unidos. Como consequência dos investimentos desse período, o Japão tem se tornado uma forte potência no ramo da indústria do entretenimento, e tem cada vez mais ocupado espaço no mundo globalizado e exportado sua cultura através do mercado de cinema, animação, e, talvez os mais amplamente reconhecidos, os dos quadrinhos e jogos eletrônicos. Companhias e subsidiárias desenvolvedoras de jogos como a Nintendo, SEGA e Atlus que entraram no mercado de jogos eletrônicos no final do século passado com franquias de renome como Pokemon, Final Fantasy, Sonic The Hedgehog e Persona/Shin Megami Tensei; Tal como editoras de quadrinhos como a Shounen Jump com publicações de Mangá de renome como Naruto, Dragon Ball e One Piece, continuam cada vez mais expandindo sua influência

e encontrando espaço no mercado e influenciando as novas gerações de jovens e profissionais artistas como eu que se espelham em referenciais no seu processo de criação.

Para além da investigação do repertório conceitual desses artistas e escritores que me influenciaram, também abordo a questão do misticismo esotérico. Pois, seja nas artes da música, literatura e da ilustração; no animismo de todas as coisas do Xintoísmo que deu luz aos Youkais, Tsukumogami e Kami do Japão; na cosmologia budista da Índia; no esoterismo alquímico e as artes do Oculto europeu; ou mesmo nos estudos herméticos e na tradição judaica da Cabala, nota-se as mais diversas tentativas de maestria, resgate e reencontro da humanidade com uma divina fé mágica. A mesma magia que compõe esse grande complexo das artes, com suas músicas inspiradoras, os heróis dos mangá e anime, as histórias de RPG e as jornadas em videogame.

Esse é o misticismo circundante que buscou e provou possuir efeitos reais, quando em sua missão de revelar as “verdades ocultas” do mundo, também forneceu base para investigações do campo da ciência concreta. Foi o caso das investigações herméticas² da alquimia que serviram em seu papel pavimentador à ciência Química:

² Para contextualizar: “Anterior ao Iluminismo e a Revolução Científica, a mitologia e os sistemas metafísicos providenciaram não só uma cosmologia para compreensão do universo e a posição dos humanos nele, mas também uma estrutura para desenvolvimento espiritual e crescimento psicológico. Essas epistemologias — formas de compreender o mundo — aplicada de forma simultânea no microcosmo e no macrocosmo, o mundo interno da mente e o mundo externo da matéria. Muitas dessas maneiras de conhecimento estavam enraizadas nas ciências Herméticas, particularmente a alquimia e a astrologia. As ciências Herméticas são as crenças filosóficas e religiosas, frequentemente esotéricas, atribuídas à Hermes Trismegistos, o qual representou a unificação do deus Egípcio Thoth e o deus Grego Hermes, emergindo no Egito Helenístico.” (Silverstein, 2012 tradução do inglês pelo autor).

Para uma leitura mais aprofundada, checar o texto original: SILVERSTEIN, Charles H. *Kabbalistic Influences on Alchemy, Psychoanalysis, and Analytic Psychology in Psychological Perspectives: A Quarterly Journal of Jungian Thought*, volume 55, issue 2: C.G. Jung and the Kabbalah, 2012. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/00332925.2012.677652>>. Acesso em: 20 de abril de 2025.

“[...] Hoje, nós sabemos que alquimistas não só possuíam envolvimento com a metalurgia, mas também consideravam seu trabalho como uma alegoria para um desenvolvimento espiritual e psicológico. Ao mesmo tempo, outro Sistema metafísico conhecido como Cabala, estava em desenvolvimento. Por volta do final da Idade Média, Cabalistas, Alquimistas, e astrólogos começaram a se misturar, influenciando uns aos outros. No entanto, com o Iluminismo e a Revolução Científica, uma nova classe de filósofos naturais extraiu conhecimento baseado na razão através do esotérico. De modo semelhante, a Cabala pode ter influenciado certos aspectos da psicanálise de Freud e a na Psicologia Analítica de Jung. Aplicando o método científico à essas disciplinas, filósofos passaram a considerar a alquimia, astrologia e a Cabala como pseudociências supersticiosas.”

(Silverstein, 2012, p. 206. Tradução do inglês pelo autor).

Ademais, os conhecimentos esotéricos³ da Cabala judaica alimentaram os estudos Herméticos como esses da Alquimia, os quais, posteriormente, inspiraram

³ “O termo Esotérico atribui a algo a qualidade de possuir um segredo interno ou escondido. Em um sentido místico, o esotérico também é utilizado para descrever algumas escolas do Budismo. O Esoterismo compreende uma vasta gama de tradições religiosas que tipicamente são agrupadas em conjunto pela sua marginalidade cultural compartilhada, ou devido ao seu foco de ensinamentos repassados à um grupo isolado de pessoas. O conceito emergiu sobretudo na Europa Ocidental do século XIX, como uma forma de categorizar várias tradições com uma história muito mais vasta nas sociedades europeias, incluindo o Hermetismo, a Cabala, o Rosacrucianismo, a Magia Cerimonial, a Alquimia e a Astrologia. Entretanto, passou também englobar tradições modernas como o espiritualismo, Teosofia, Wicca, e o ambiente New Age. O termo complica-se, porém, dado que não existe uma definição universal para Esoterismo, com diferentes estudiosos utilizando o termo de diferentes maneiras.”

DOYLE, Ethan. "Esotericism". **Encyclopedia Britannica**. Tradução do Autor. Disponível em <<https://www.britannica.com/topic/esotericism>>. Acesso em 13 de março de 2025.

pensamentos de estudiosos como Herbert Silberer e Carl Jung no campo da psicologia:

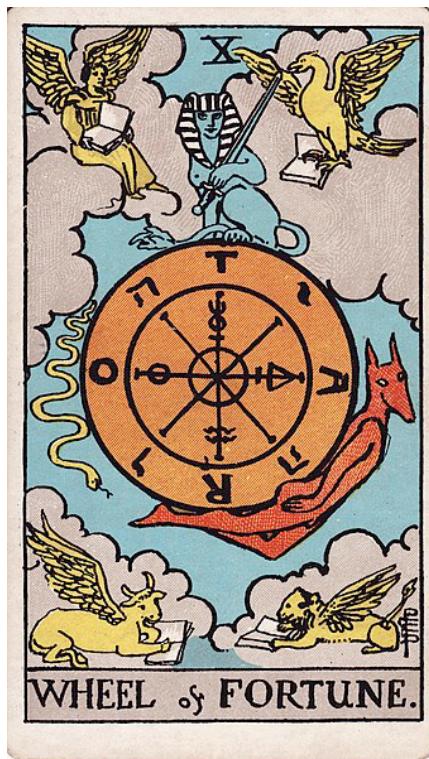
"A partir de 1902, um grupo de médicos clínicos cresceu ao redor de Freud para discussões semanais sobre Psicanálise. Herbert Silberer (1882-1923), um psicanalista Vienense, se interessou em alquimia e suas implicações psicológicas [...]. O interesse de Silberer em ambas alquimias alegóricas e a Psicanálise de Freud, levou à sua autoria do 'Problemas do Misticismo e seu Simbolismo', publicado em alemão em 1914[...]. Seu livro foi seu *magnum opus*, fornecendo explicações ricas das ciências Herméticas e a teoria psicanalítica.

[...] Não foi até 1928 que Jung se interessou em alquimia, quando seu amigo Richard Wilhelm, solicitou que Jung fornecesse um comentário sobre um texto Taoísta '*The Secret Of The Golden Flower*' (O segredo da Flor dourada) [...]. Jung reconheceu a influência no livro de Silberer, declarando: 'Herbert Silberer teve o mérito de ser o primeiro a descobrir os fios secretos que levaram da Alquimia à psicologia do inconsciente.' (Jung, 1963, p. 555). [...] Ele continuou suas pesquisas intensivas na alquimia, publicando *Psychology and Alchemy* (Psicologia e Alquimia) em 1944 (Jung, 1968). Esse trabalho monumental foi responsável por reintroduzir a alquimia como uma ferramenta psicológica para a compreensão do inconsciente, ao invés de encara-la como uma proto-química. [...] Nesses trabalhos, ele incluiu referências à símbolos e histórias cabalísticas, ainda que se baseasse em livros por alquimistas para isso, como *Cabala Denudata* (A Cabala Revelada) [...]." (Silverstein, 2012, p. 212-213. Tradução do inglês pelo autor).

E é claro que não podemos esquecer do papel que a Cabala e o misticismo judaico tiveram na história da arte, quando por exemplo, as artistas Pamela Colman Smith em colaboração com Edward Waite e Frieda Harris com Aleister Crowley, ilustraram cada uma, dois dos baralhos de Tarô mais famosos e influentes do mundo, o *Rider-Waite* e o *Thoth Tarot*. Ambos ficaram conhecidos por derivarem conexões à

variadas tradições esotéricas, como a da Cabala Hermética, da Alquimia e da Astrologia:

“A *Hermetic Order of the Golden Dawn* (ou Ordem Hermética da Aurora Dourada) foi uma sociedade secreta da qual se envolveu com as doutrinas místicas. Foi estabelecida em 1887, em Londres. [...] Dois dos membros da ordem posteriormente iriam planejar os dois mais influentes e populares baralhos de Tarô do movimento *New Age* declarado pela ordem. Ambos anexaram deliberadamente símbolos Cabalísticos em seus baralhos — em conjunto com desenhos emblemáticos da astrologia, misticismo Cristão, alquimia, e Teologia Egípcia antiga. Seus membros eram, Arthur Edward Waite, que publicou seu baralho [Rider-Waite] em 1909, e Aleister Crowley, o qual o baralho Thoth foi publicado postumamente em 1969.” (Malul⁴, 2022. Tradução do inglês pelo autor.)



⁴ Recomendada a leitura do texto original: MALUL, Chen. Did Medieval Jewish Kabbalists Design the Tarot Deck? **The National Library of Israel**, 2022. Tradução do inglês pelo autor. Disponível em: <https://blog.nli.org.il/en/tarot_kabbalah>. Acesso em 13 de março de 2025.

Figura 12 – A Roda da Fortuna (Número 10), uma das cartas de tarô do baralho Rider–Waite de Arthur Edward Waite. Nela contém uma roda enfeitada com as letras ה-ו-ו-ה' (Y-H-W-H, o nome divino), e em seus quatro lados encontram-se quatro “criaturas vivas”, os animais descritos nas visões do Profeta Ezekiel, lendo livros. Na época⁵, a artista ocultista Pamela Colman Smith trabalhou como contratada associada de Edward, mas infelizmente, não teria sua autoria associada e contribuição reconhecida em seu trabalho no baralho por muito tempo.

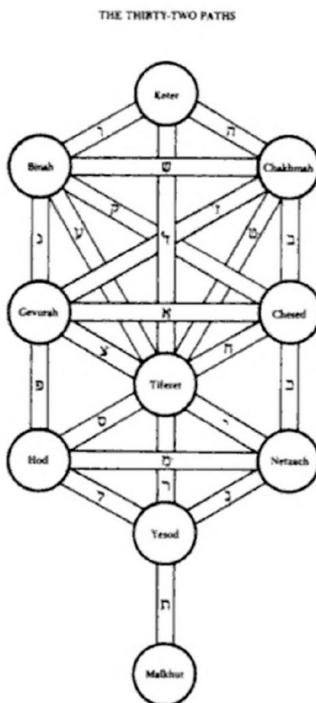


Figura 13 – “Os trinta e dois caminhos”. Ilustração da Árvore da Vida da Cabala Judaica. Fonte: Figura 10 em Aryeh Kaplan, *The Bahir Illumination: Attributed to Rabbi Nehuniah ben HaKana, master of the first century esoteric school*. Tradução Inglesa por Aryeh Kaplan, edição de 1989. Nova York, 1979, Red Wheel/Weiser LTDA.

⁵ Exibições como as do *Whitney Museum of American Art* demonstram uma tentativa recente de resgatar sua importância e contribuições ao mundo do tarô, e no desenvolvimento do movimento Modernista: <<https://news.artnet.com/art-world/pamela-colman-smith-rider-waite-tarot-2163627>> Acesso em 13 de março de 2025.

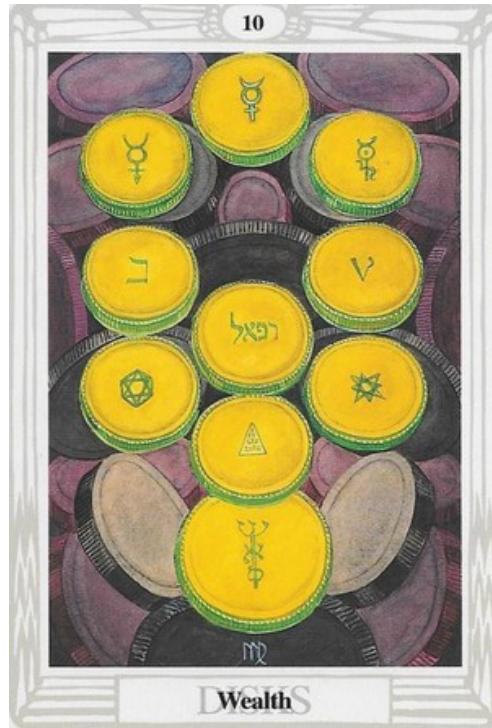


Figura 14 – Ilustração de Lady Frieda Harris. Wealth, 1938-1943. A carta contém uma clara referência cabalística com os discos ordenados como as Sefirot da arvore da vida, e com o disco central contendo nome do Arcanjo Rafael, escrito em Hebraico.

O que nos traz, finalmente, ao meu repertório de produções contemporâneas da qual derivo inspiração e referência. Nele, ainda é possível notar referências e similaridades aos simbolismos e temáticas dos sistemas mágicos herméticos, da alquimia e da Cabala. É o caso de algumas renomadas produções de Animê e Mangá, como nas séries de Neon Genesis Evangelion de Hideaki Anno e Yoshiyuki Sadamoto, Hagane no Renkinjutsushi (traduzido pro inglês como Full Metal Alchemist) da artista Hiromu Arakawa, no mangá de Berserk por Kentaro Miura, e na série de jogos eletrônicos JRPG Persona, por exemplo.

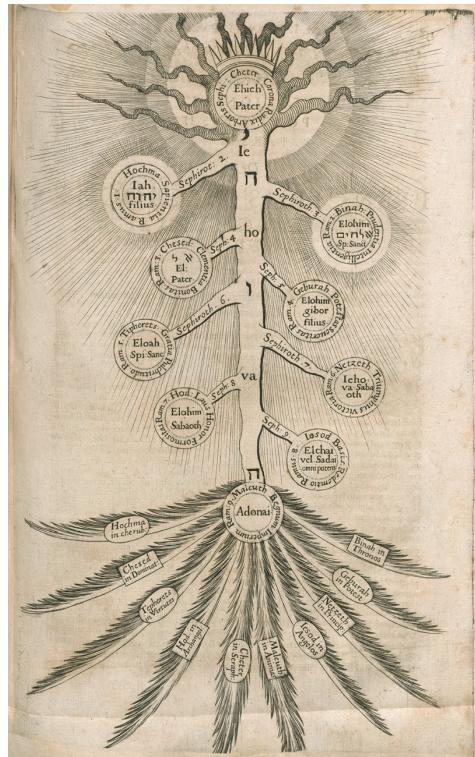


Figura 15 – Ilustração da Árvore da Vida Cabalística do gravador Johann Theodor de Bry para o livro do Ocultista Robert Fleud, em suas escritas da Cabala na tradição Hermética. Fonte: FLUDD, Robert, *De praeternaturali utriusque mundi historia, in sectiones tres divisa (Pars I. De Principiis Microcosmi Archetypicis, Idealibus, seu primariis)*. de Bry; Kempfferus, Frankfurt, 1621. Edição online 2008, Dresden: SLUB 1.B.3237-3, p.157. Disponível em: <<https://katalog.slub-dresden.de/id/0-1347626832>>. Acesso em 18 de março de 2025.

Informações da obra: Johann Theodor de Bry. Árvore da Vida Cabalística, representando as dez Sefirot e os vinte e dois caminhos que as conectam, 1621. Gravura em Cobre, 30.2 x 18.2 cm. Deutsche Fotothek, fundada pela German Research Foundation (*Project History of Technology* Século XVI-XVII).



Figura 16 – Cena da animação da abertura do Animê Evangelion. Nela, uma referência à essa Árvore da Vida da Cabala Hermética do livro do ocultista Robert Fludd, pode ser vista. Fonte: *Shin Seiki Evangelion*, produzido por Hideaki Ano. Estúdio Gainax, Japão 1995.

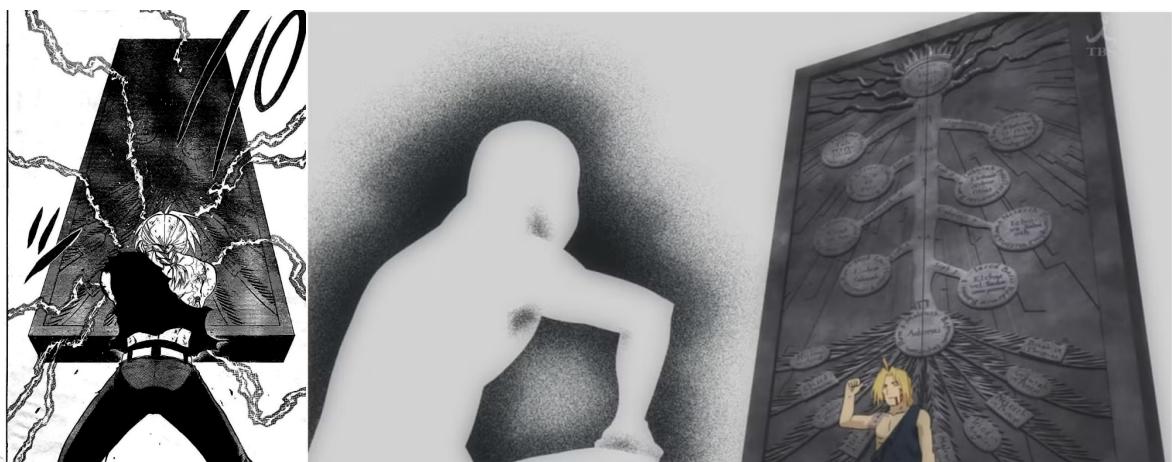


Figura 17, 18 – À esquerda página do mangá *Hagane no Renkinjutsushi*, a direita, sua adaptação em Animê. Tanto no mangá quanto na adaptação em Animê de *Full Metal Alchemist* o protagonista, um jovem alquimista com o nome de Edward Elric alcança o Reino da Verdade e se depara com uma entidade que se chama por Deus. Lá, ela guarda os mistérios por trás de um Portal no qual novamente se observa o mesmo desenho Árvore da Vida da Cabala Hermética.

Fontes: Mangá de Hiromu Arakawa, *Hagane no Renkinjutsushi* vol. 27 cap. 108, Revista Gekkan *Shounen Gangan*, editora Square Enix 2010.

Adaptação em anime *Full Metal Alchemist: Brotherhood*, dirigida por Yasuhiro Irie. Estúdio Bones, Japão 2009.



Figura 19, 20 – À esquerda, página do Mangá de Berserk por Kentaro Miura. À direita, Ilustração no livro de Johann Isaac Hollandus (1667). Em *Berserk*, o antagonista Griffith ressurge em seu ritual de apoteose diante Guts, o protagonista, para compor a Pentarquia de demônios *God Hand* (Mão de Deus). O simbolismo evocado aqui apresenta forte semelhança à mão alquímica de Johann Isaac Hollandus em *Die Hand der Philosophen*, 1667 (A Mão do Filósofo), e descrita por Manly P. Hall como a chave para transformação do homem em um deus.

Fontes: Kentaro Miura, *Berserk* vol. 13 cap. 86, 1997. Japão, Revista Young Animal, Editora Hakusensha.

Johann Isaac Hollandus, *Die Hand der Philosophen, mit ihren verborgenen Zeichen*, 1667. Foto retirada do arquivo da Deutsche Fotothek.

Por fim, na série de jogos eletrônicos JRPG *Shin Megami Tensei: Persona*, as cartas de Tarô aparecem em diversos jogos da franquia, compondo um elemento fundamental da narrativa e a jornada do herói protagonista (o jogador) no mundo da franquia. Aqui, as cartas de arcana maior simbolizam o estabelecimento e fortalecimento de laços com seus confidentes, os companheiros que poderão auxiliar

pela jornada do mundo cotidiano real fantasioso da narrativa. Elas correspondem o nível de compreensão e envolvimento do jogador com as dificuldades enfrentadas e potencial latente dos personagens da história. E é no fortalecimento dos laços e níveis dos arcanos, que o protagonista obtém o potencial de assumir diferentes “máscaras” ou “papéis”, se tornando capaz de ajudar seus amigos superarem suas crises. Consequentemente, adquire um maior e mais vasto domínio das *Personas*, uma espécie de manifestação espiritual das diversas qualidades, e virtudes humanas suprimidas (personalidades Recalcadas) em forma de lendas, mitos, heróis, divindades e demônios históricos que auxiliam na batalha contra as Sombras, inimigos em comum dos times de personagens principais na série.

Dessa forma, as referências e ligações ao místico, como com as teorias da prática psicanalítica de Freud e a psicologia de Jung são explícitas, compondo elementos integrais da *gameplay* e narrativa. Visto que, acompanhamos a *trope* do *Protagonista Silencioso*, o que dá ao personagem principal pouquíssimas oportunidades para diálogo e interação na história que não se dê através das escolhas do jogador. Assim, assumimos uma posição muito semelhante à um psicanalista ouvinte e conselheiro, enquanto acompanhamos os conflitos internos e externos nas vidas das personagens.

Em relação à arte do jogo, as ilustrações das cartas de tarô que encontramos especificamente no jogo *Persona 2: Innocent Sin* da franquia, possuem semelhanças notáveis com as ilustrações do baralho de Tarô Rider-Waite de Pamela Colman Smith.



Figura 21, 22 – Acima, o conjunto de ilustrações de Pamela do baralho Rider-Waite, abaixo arte das Cartas das Arcanas do jogo eletrônico JRPG *Persona 2: Innocent Sin*, com ilustrações feitas por Kazuma Kaneko e Shigenori Soejima. Fonte: *Persona 2: Innocent Sin*. Produtora: Atlus, Japão, 1999.

Num mundo desigual, tomado pela guerra, conflito e intolerância, onde as pessoas percebem-se cada vez mais exploradas e sem esperança, utilizamos das artes, lendas, folclore, mitologia e misticismo para exteriorizar a magia do

inconsciente, alimentado pelos seus sonhos e fantasias, de forma a gerar mudanças *reais*. Pois nos inspiramos numa esperançosa força de vontade única. Uma que somente um herói ou heroína que, alcançado pleno domínio e conhecimento das artes, e superado as provações de seu universo mágico tomado por monstros, seria capaz de manifestar. E é dessa mesma fonte que derivo uma produção a qual espero, no mínimo, servir de guia criativo para muitas outras pessoas e artistas aspirantes da poética do heroísmo caótico.

É por estar inserido nesse contexto de expansão da cultura oriental, minha arte e produção absorveu muito das *tropes*⁶, arquétipos e derivações que compõem essas narrativas populares de heróis e RPG japonês. E por conta disso, agora resolvi tomar a oportunidade do TCC para não só investigar meu mundo fantasioso psíquico e pessoal, mas também para estudar esse universo de referências que me circundam. Nessa produção e investigação do consciente pessoal, espero poder explicitar toda a riqueza desse universo através do meu repertório de referências em um projeto de pesquisa, ilustração e narrativa que adote em si mesmo os aspectos da jornada do herói e os contos do universo do RPG.

⁶ *Trope* é uma palavra do inglês designada para agrupar e descrever um conjunto de mecanismos e convenções literárias comuns, utilizados para guiar ou construir uma história ou narrativa. Dentre os gêneros literários, a fantasia poderia ser interpretada como uma “*Fantasy Trope*”, que por si só, também pode ser composta por suas próprias *Tropes*. Um exemplo comum de *Trope* desse contexto é o conflito entre luz e trevas, representado pelo embate entre a figura do Herói e o Rei Demônio ou Lorde das Trevas. O fato de *Tropes* existirem e serem amplamente utilizadas em narrativas de múltiplos autores e artistas japoneses é parte do que contribui para construção de um imaginário popular comum de um *Isekai* (異世界), um mundo fantasioso “real” paralelo ao nosso, o qual muito caracteriza as narrativas do JRPG e contos de heróis clássicos da literatura japonesa como Urashima Tarou.

O ARTBOOK

Leitura Página por Página

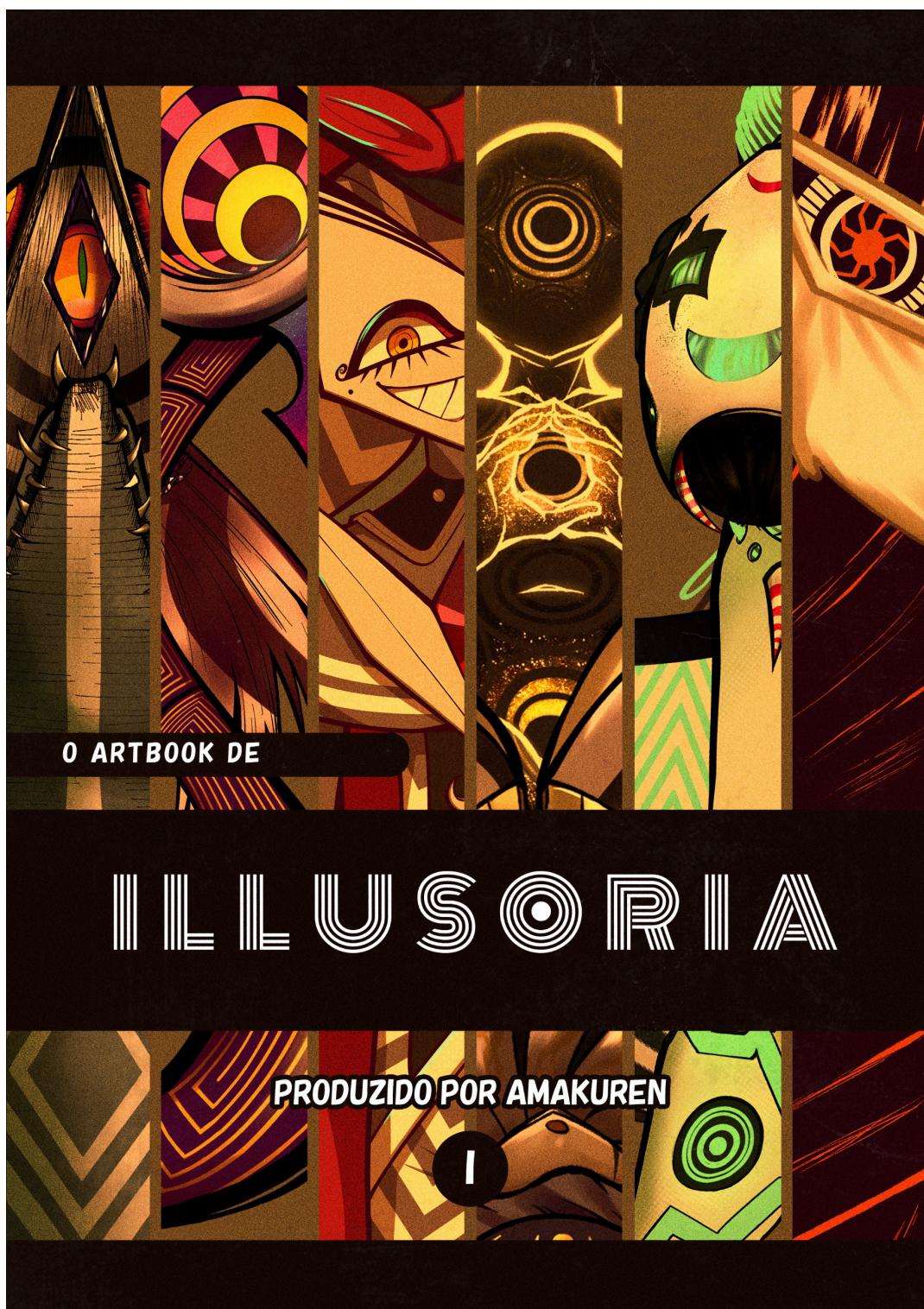


Figura 23 – Artbook Illusoria (Capa). Fonte: Arquivo do Autor.

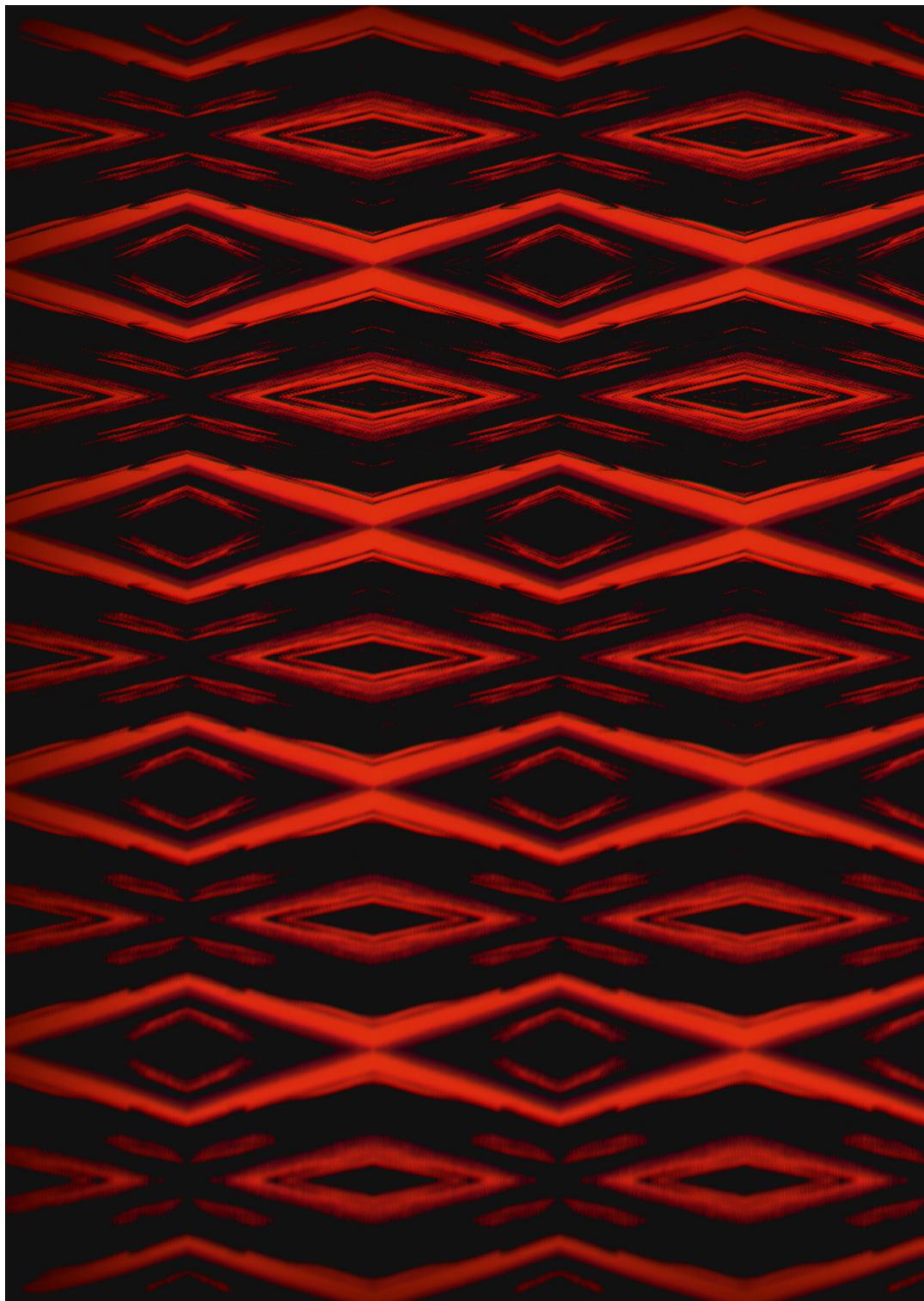


Figura 24 – Artbook Illusoria (Textura de Contracapa). Fonte: Arquivo do Autor.



Para consultas e inquéritos profissionais:
amakuren@gmail.com



Siga também minhas Redes Sociais



<https://linktr.ee/amakuren>

@amakuren



<https://www.pixiv.net/en/users/14288776>

@Amakuren



Figura 25 – Artbook Illusoria (Folha de Rosto). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 26 – Artbook Illusoria (Página 4). Fonte: Arquivo do Autor.

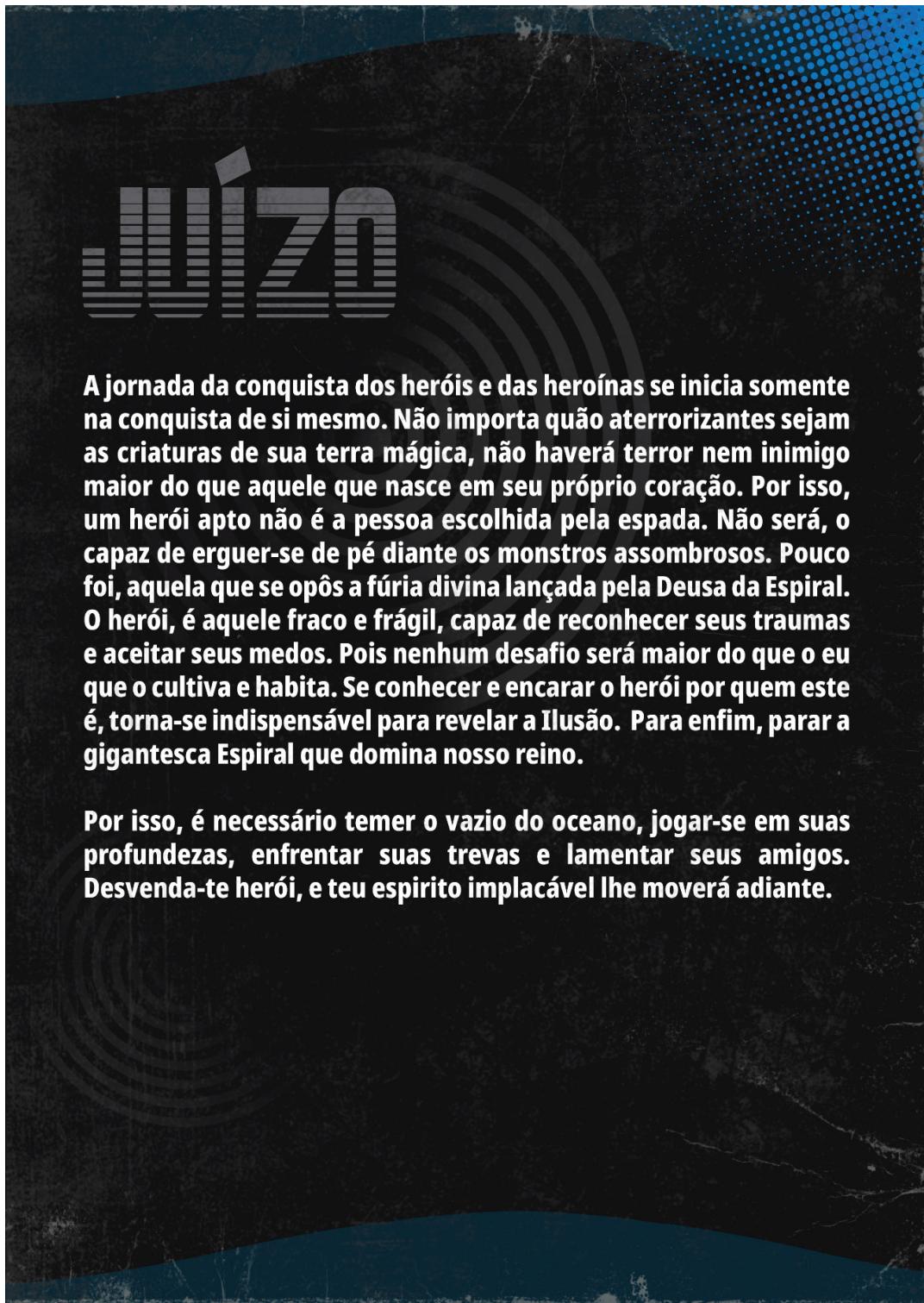


Figura 27 – Artbook Illusoria (Página 5). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 28 – Artbook Illusoria (Página 6). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 29 – Artbook Illusoria (Página 7). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 30 – Artbook Illusoria (Página 8). Fonte: Arquivo do Autor.

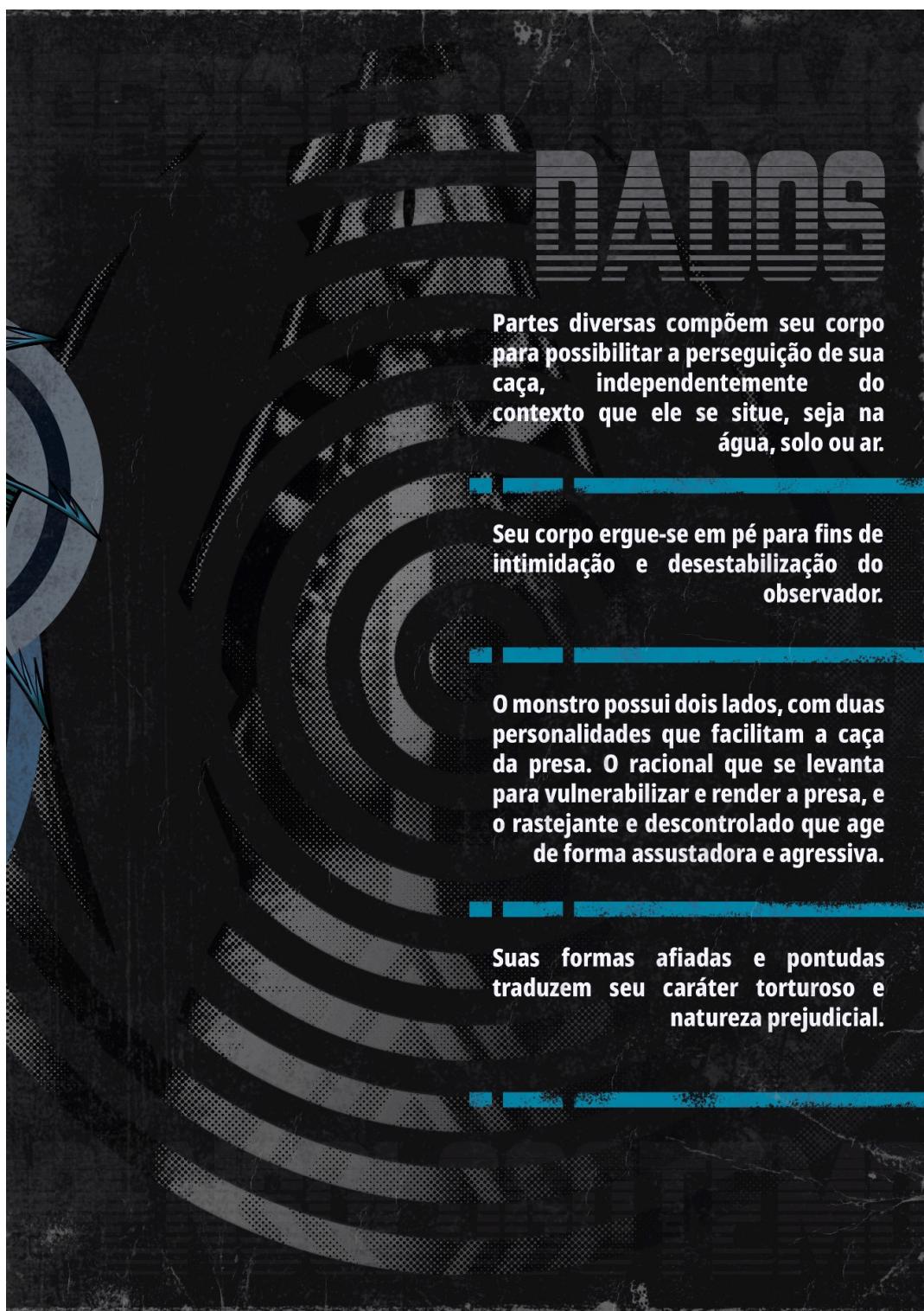


Figura 31 – Artbook Illusoria (Página 9). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 32 – Artbook Illusoria (Página 10). Fonte: Arquivo do Autor.

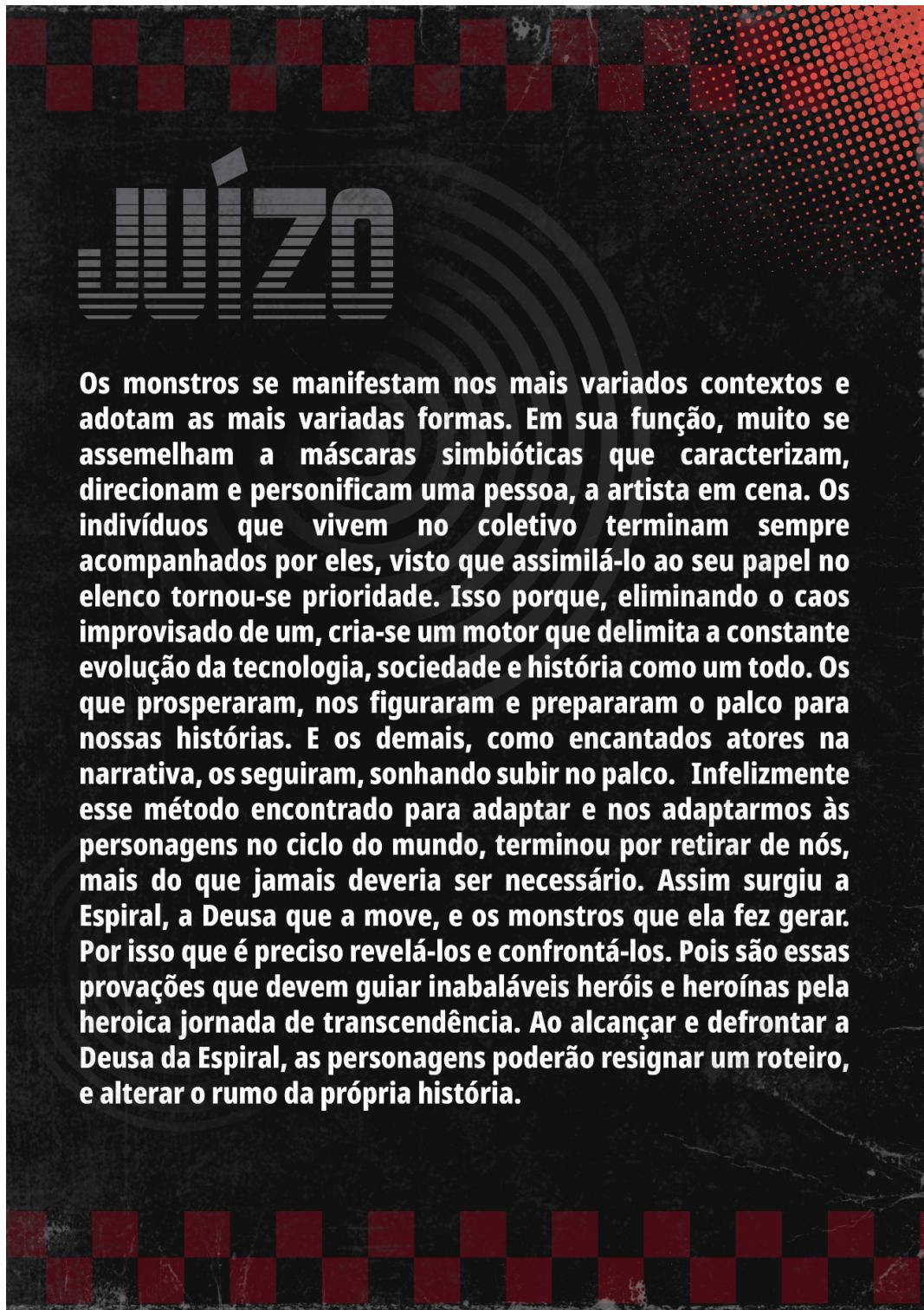


Figura 33 – Artbook Illusoria (Página 11). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 34 – Artbook Illusoria (Página 12). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 35 – Artbook Illusoria (Página 13). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 36 – Artbook Illusoria (Página 14). Fonte: Arquivo do Autor.

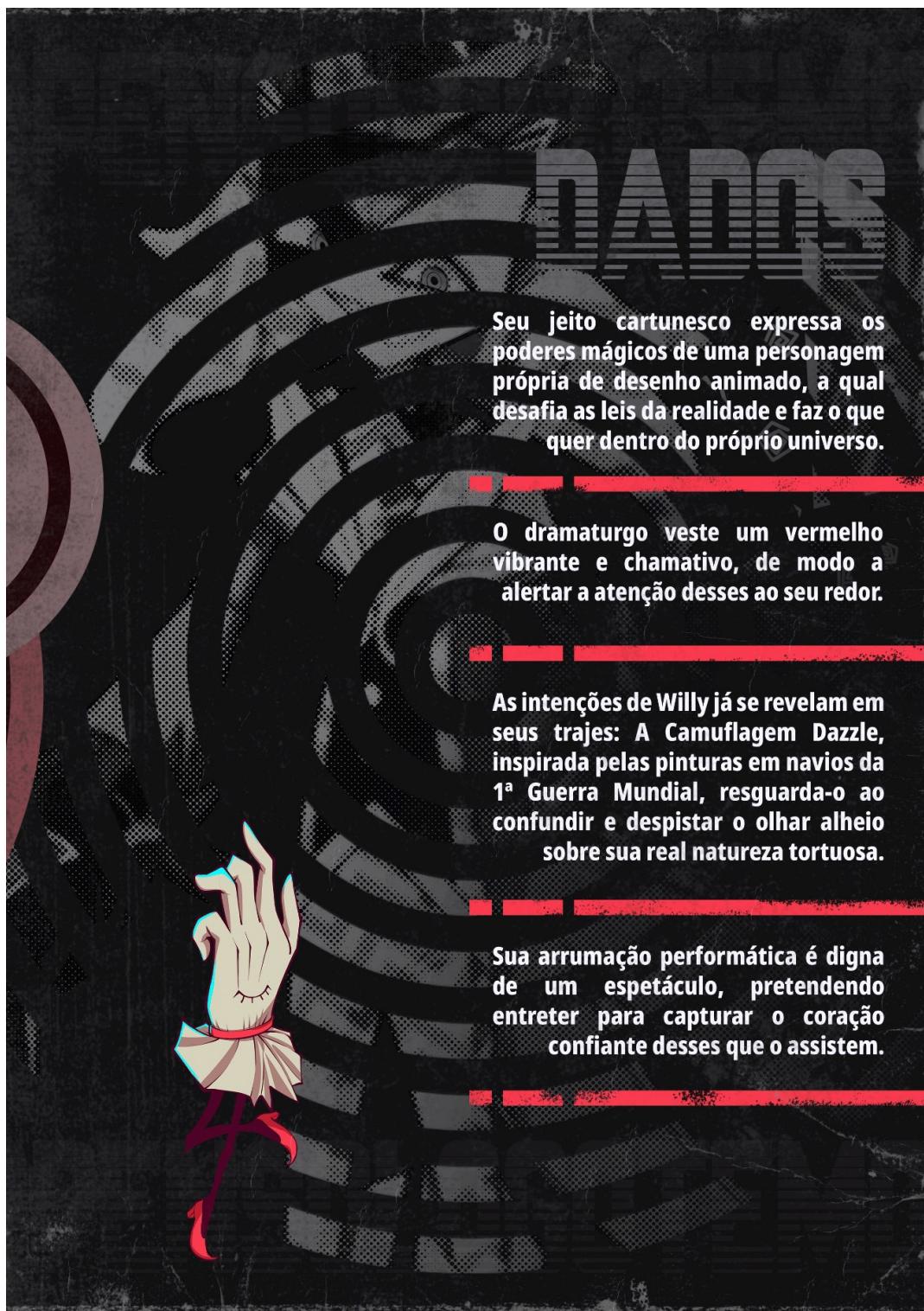


Figura 37 – Artbook Illusoria (Página 15). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 38 – Artbook Illusoria (Página 16). Fonte: Arquivo do Autor.

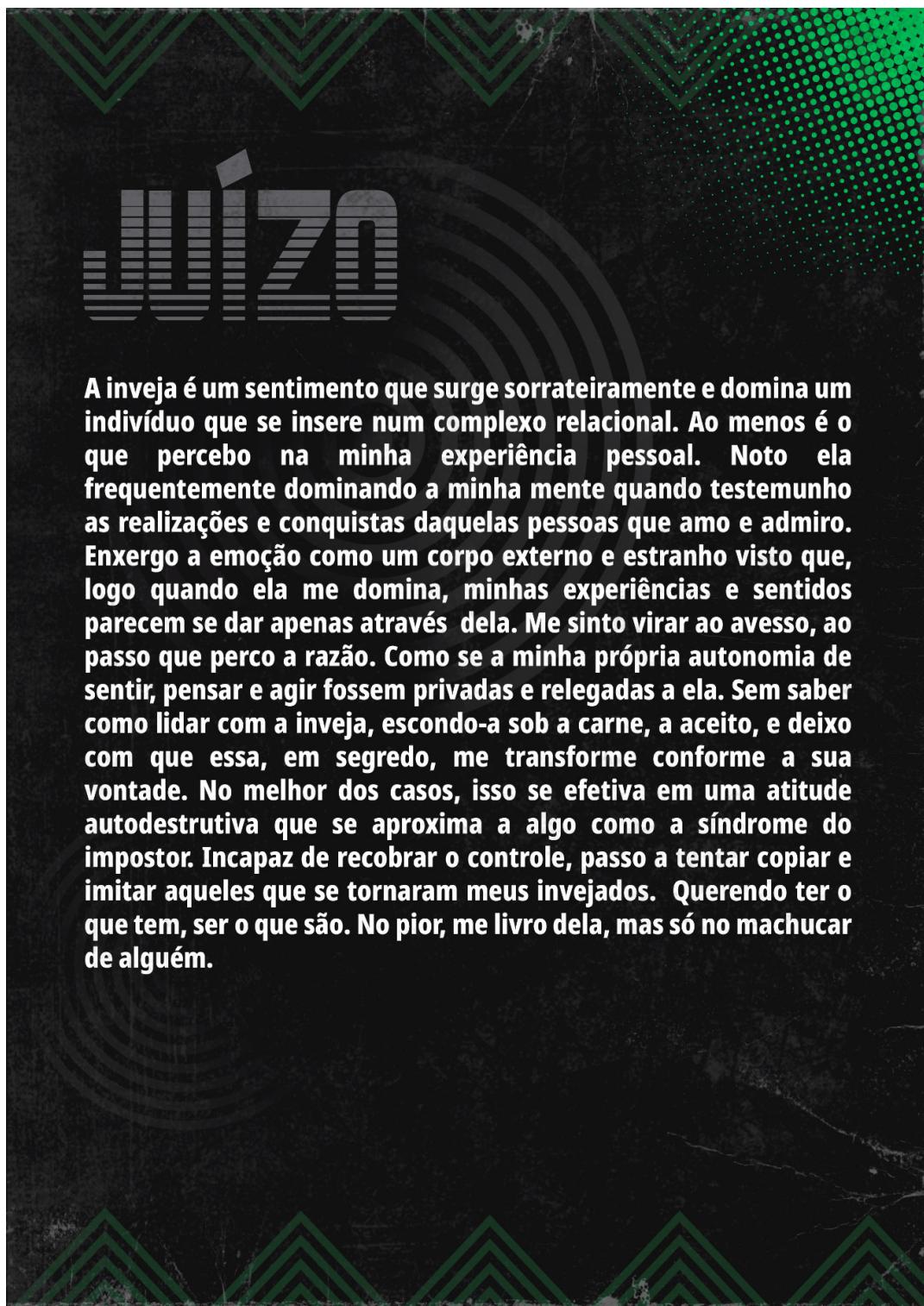


Figura 39 – Artbook Illusoria (Página 17). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 40 – Artbook Illusoria (Página 18). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 41 – Artbook Illusoria (Página 19). Fonte: Arquivo do Autor.

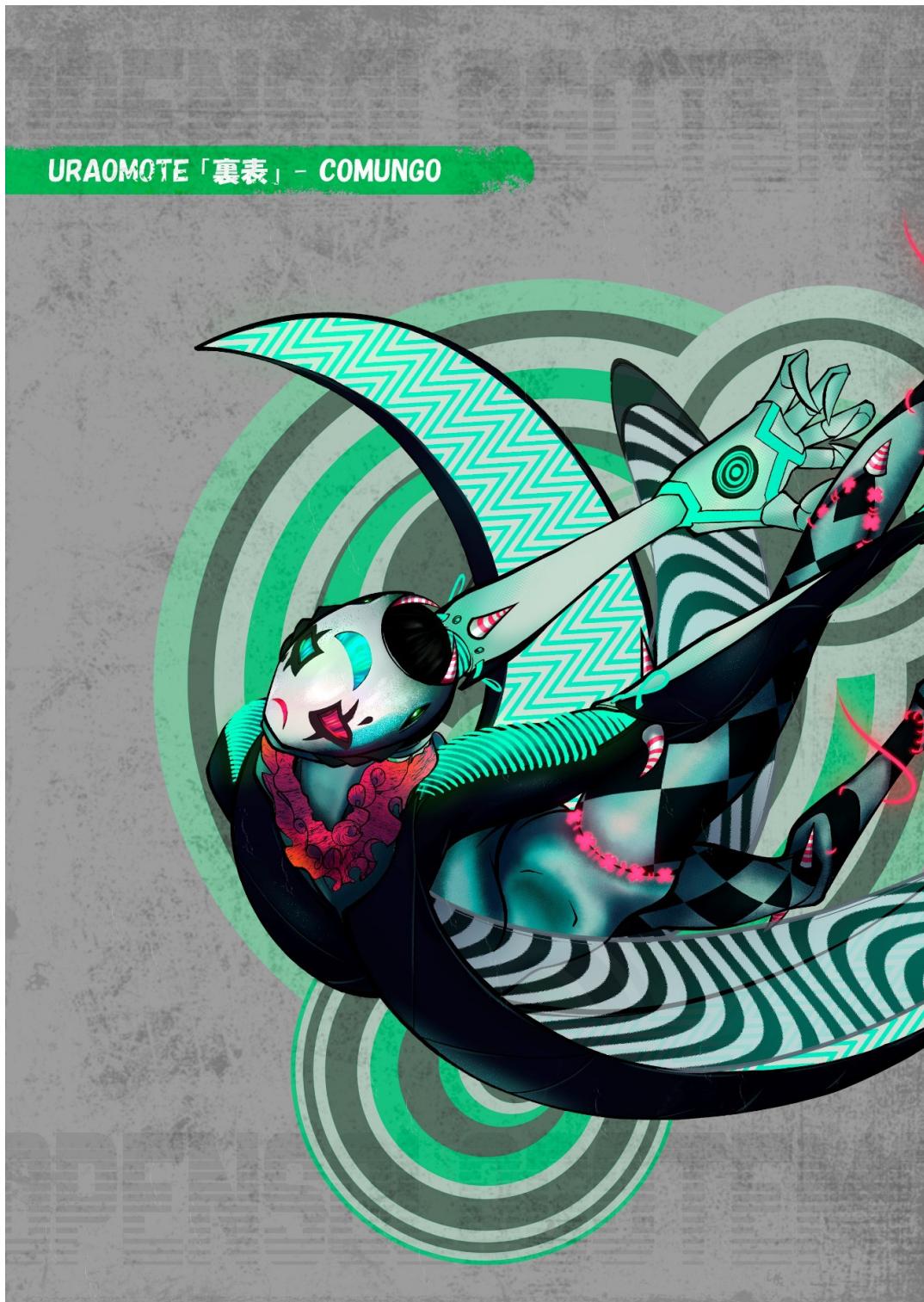


Figura 42 – Artbook Illusoria (Página 20). Fonte: Arquivo do Autor.

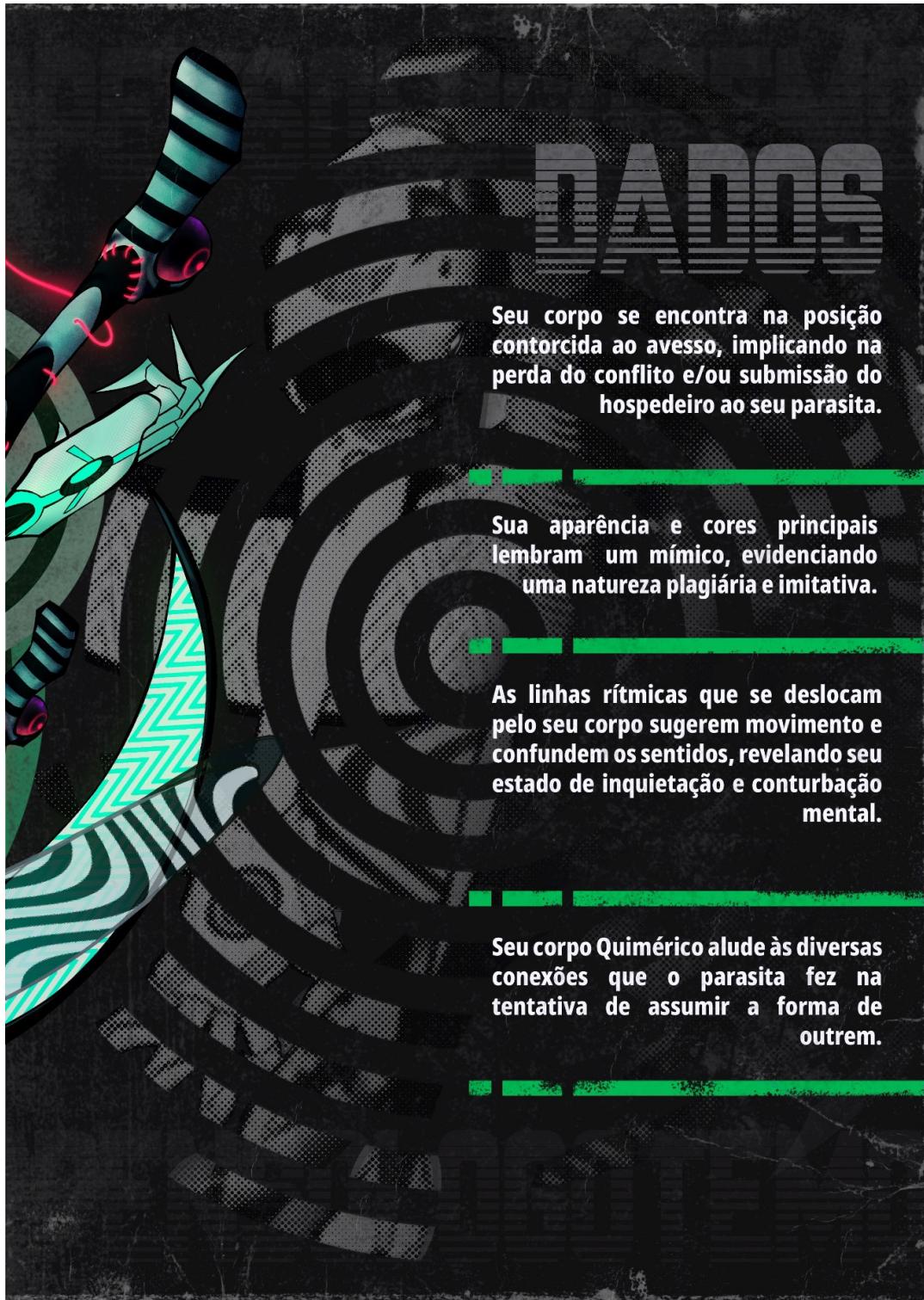


Figura 43 – Artbook Illusoria (Página 21). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 44 – Artbook Illusoria (Página 22). Fonte: Arquivo do Autor.

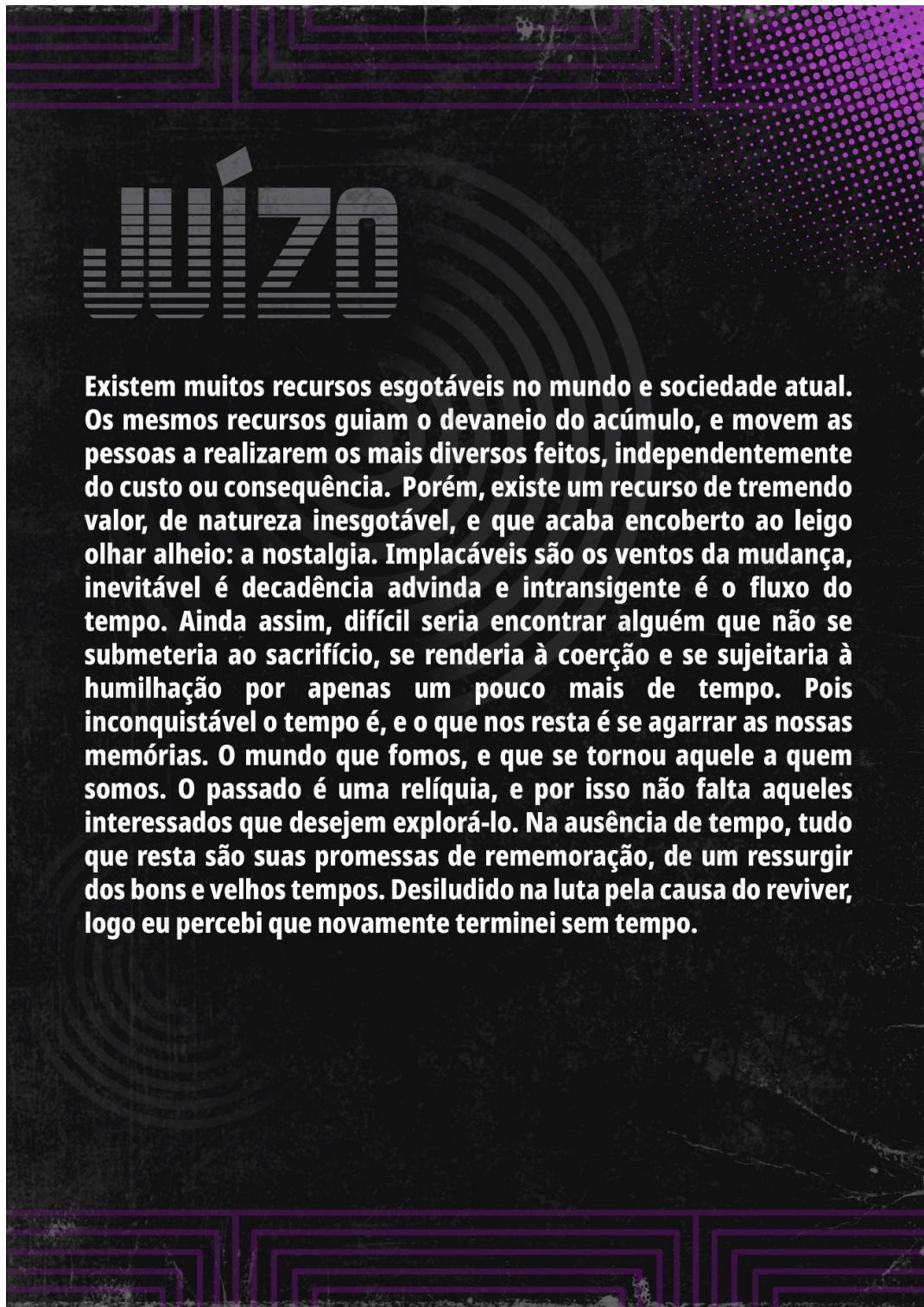


Figura 45 – Artbook Illusoria (Página 23). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 46 – Artbook Illusoria (Página 24). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 47 – Artbook Illusoria (Página 25). Fonte: Arquivo do Autor.

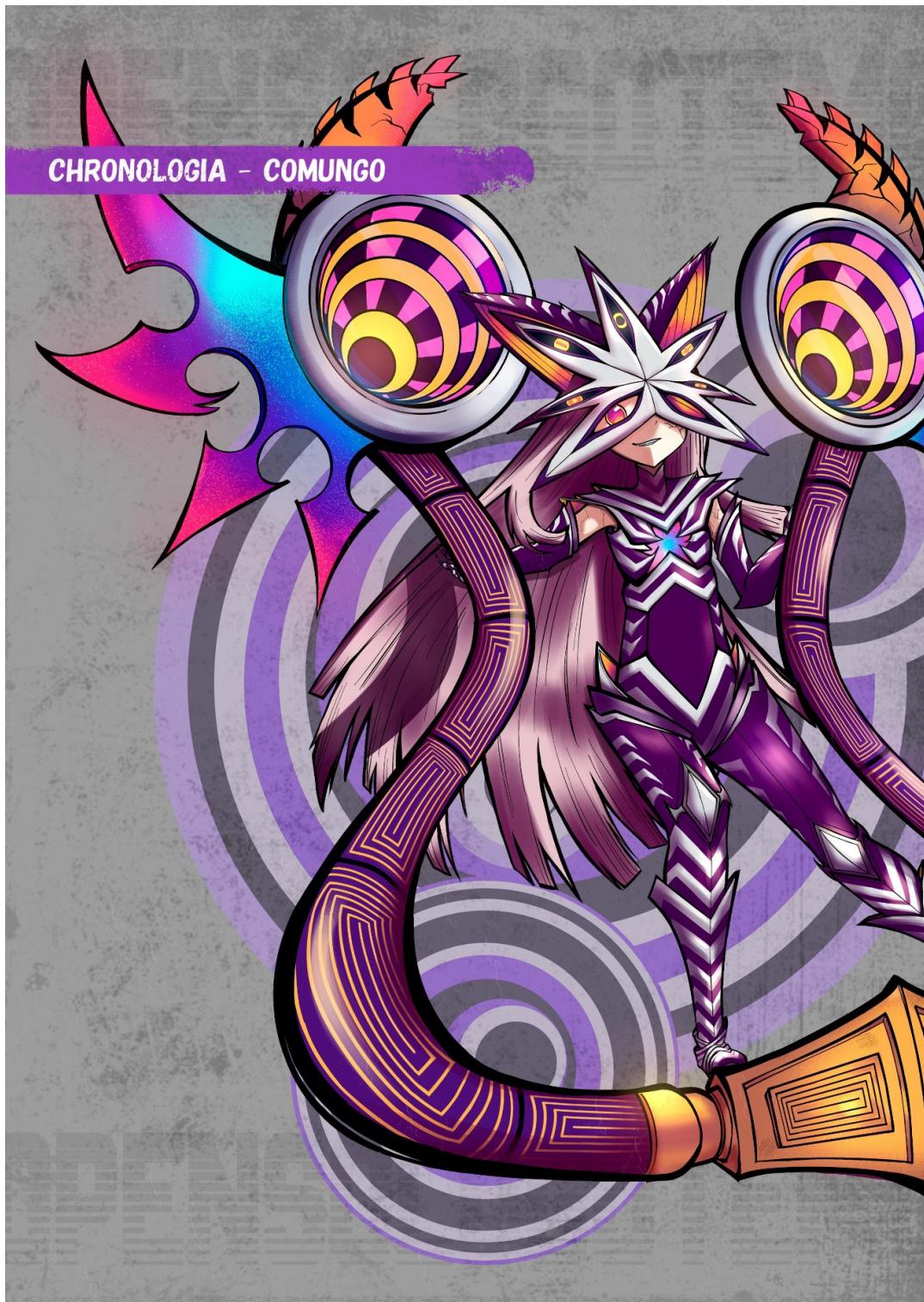


Figura 48 – Artbook Illusoria (Página 26). Fonte: Arquivo do Autor.

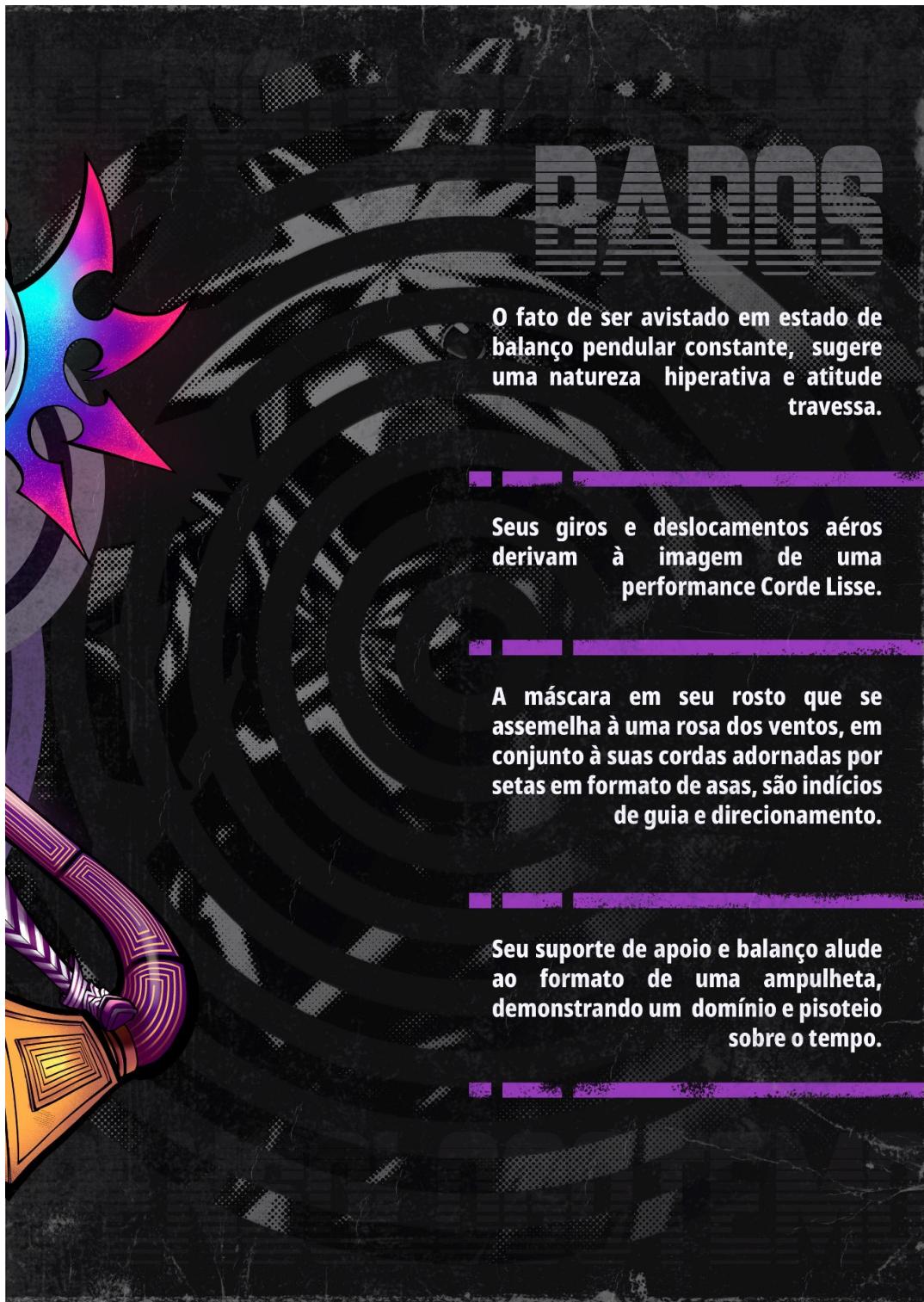


Figura 49 – Artbook Illusoria (Página 27). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 50 – Artbook Illusoria (Página 28). Fonte: Arquivo do Autor.

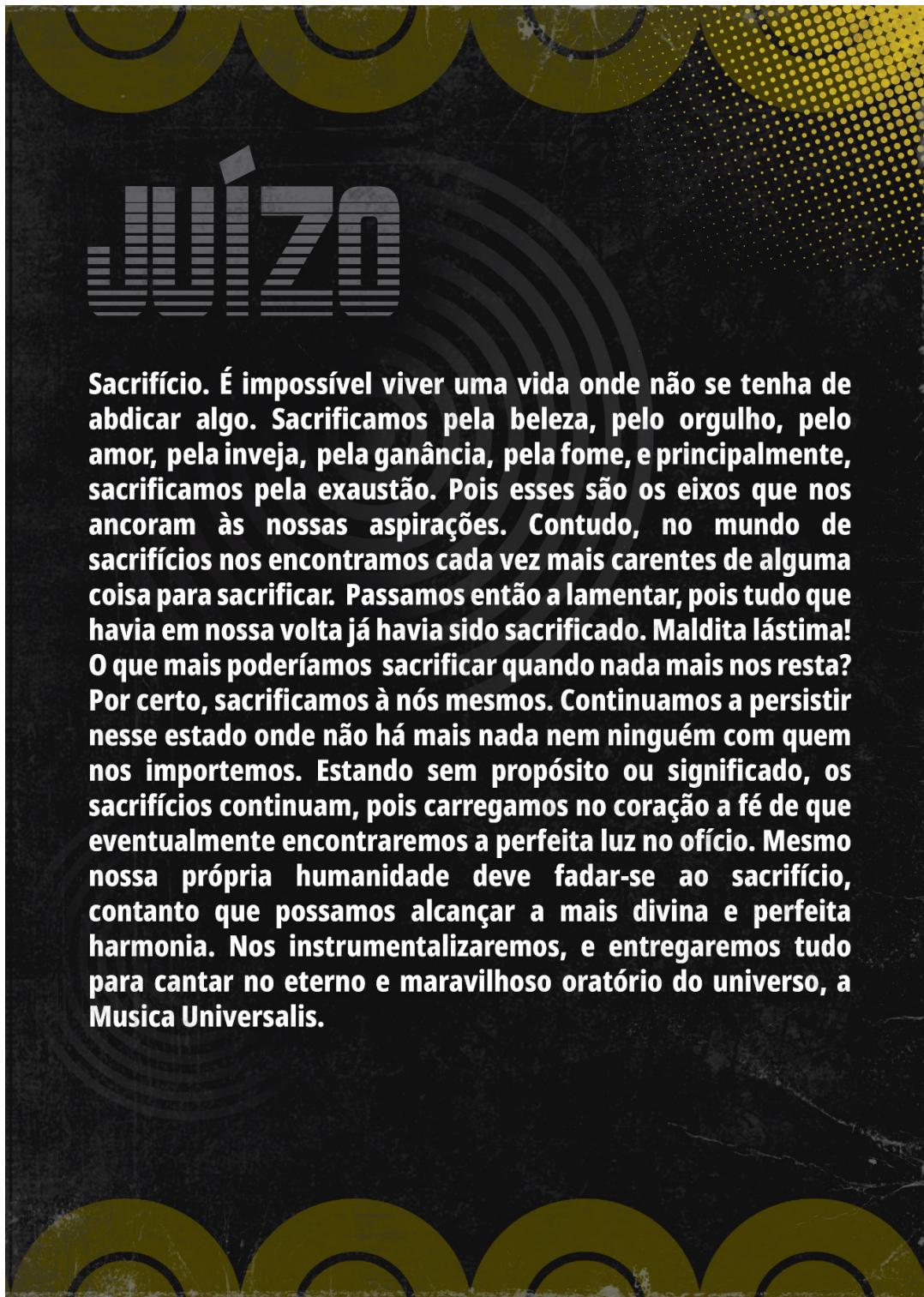


Figura 51 – Artbook Illusoria (Página 29). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 52 – Artbook Illusoria (Página 30). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 53 – Artbook Illusoria (Página 31). Fonte: Arquivo do Autor.

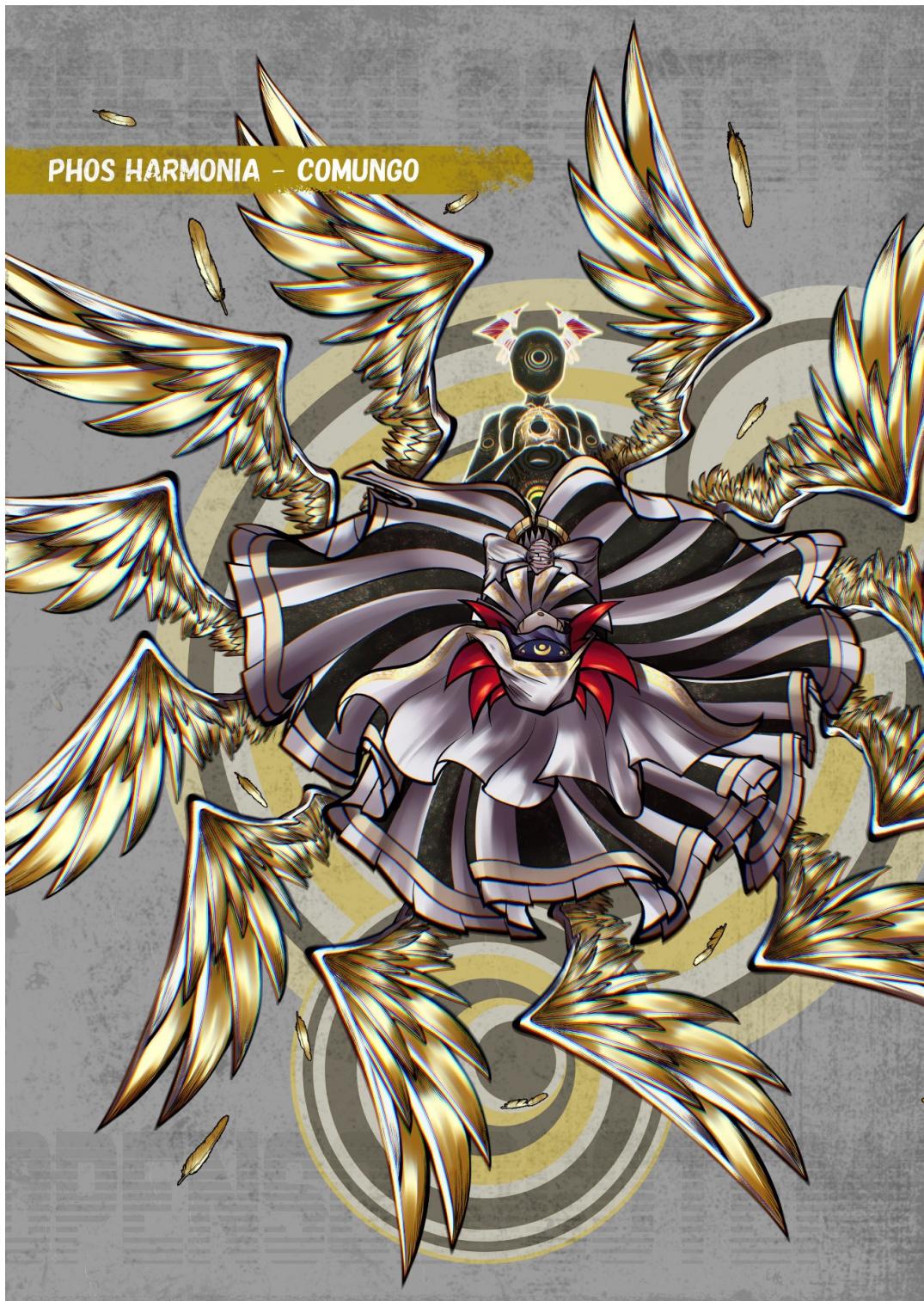


Figura 54 – Artbook Illusoria (Página 32). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 55 – Artbook Illusoria (Página 33). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 56 – Artbook Illusoria (Página 34). Fonte: Arquivo do Autor.

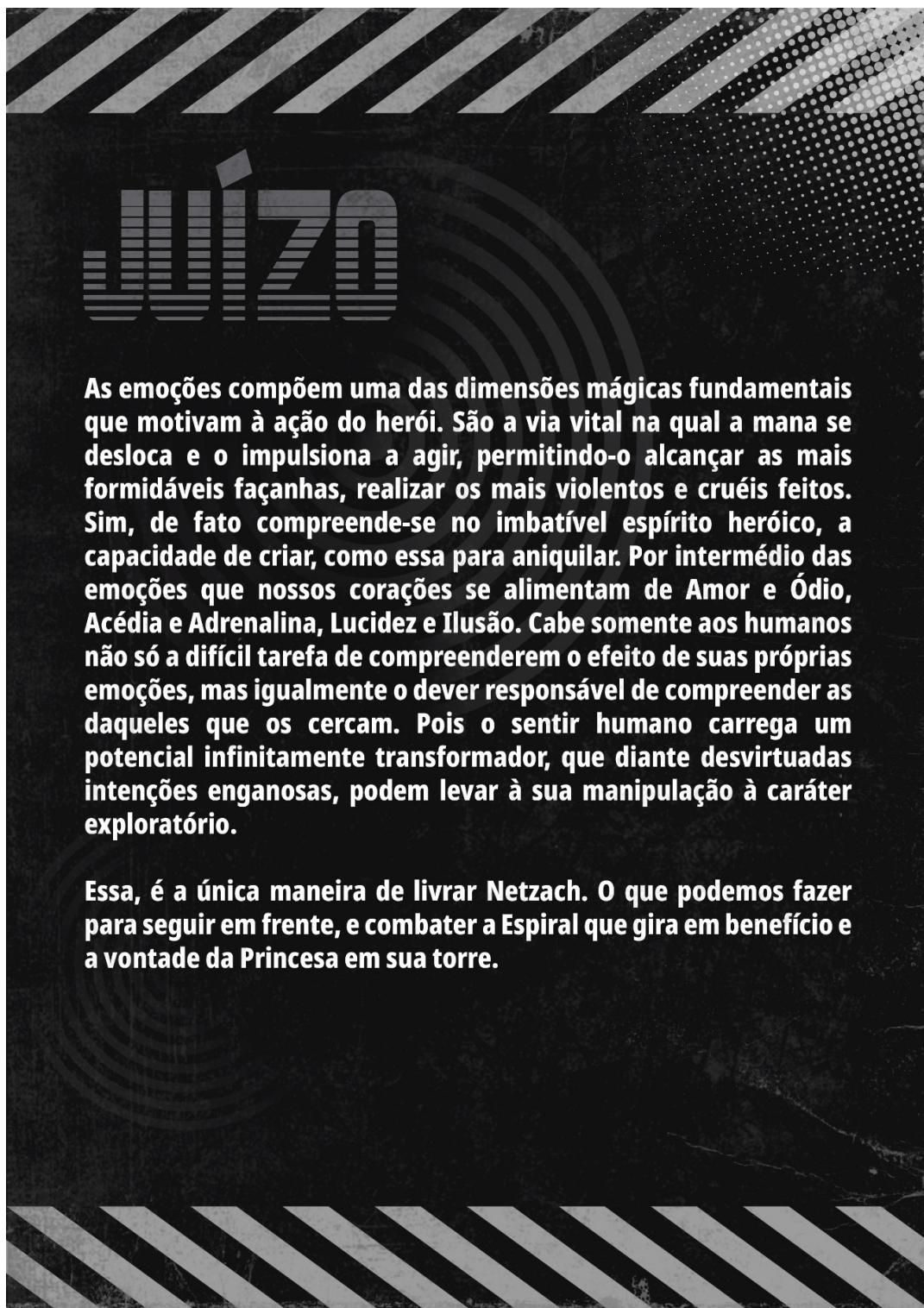


Figura 57 – Artbook Illusoria (Página 35). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 58 – Artbook Illusoria (Página 36). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 59 – Artbook Illusoria (Página 37). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 60 – Artbook Illusoria (Página 38). Fonte: Arquivo do Autor.

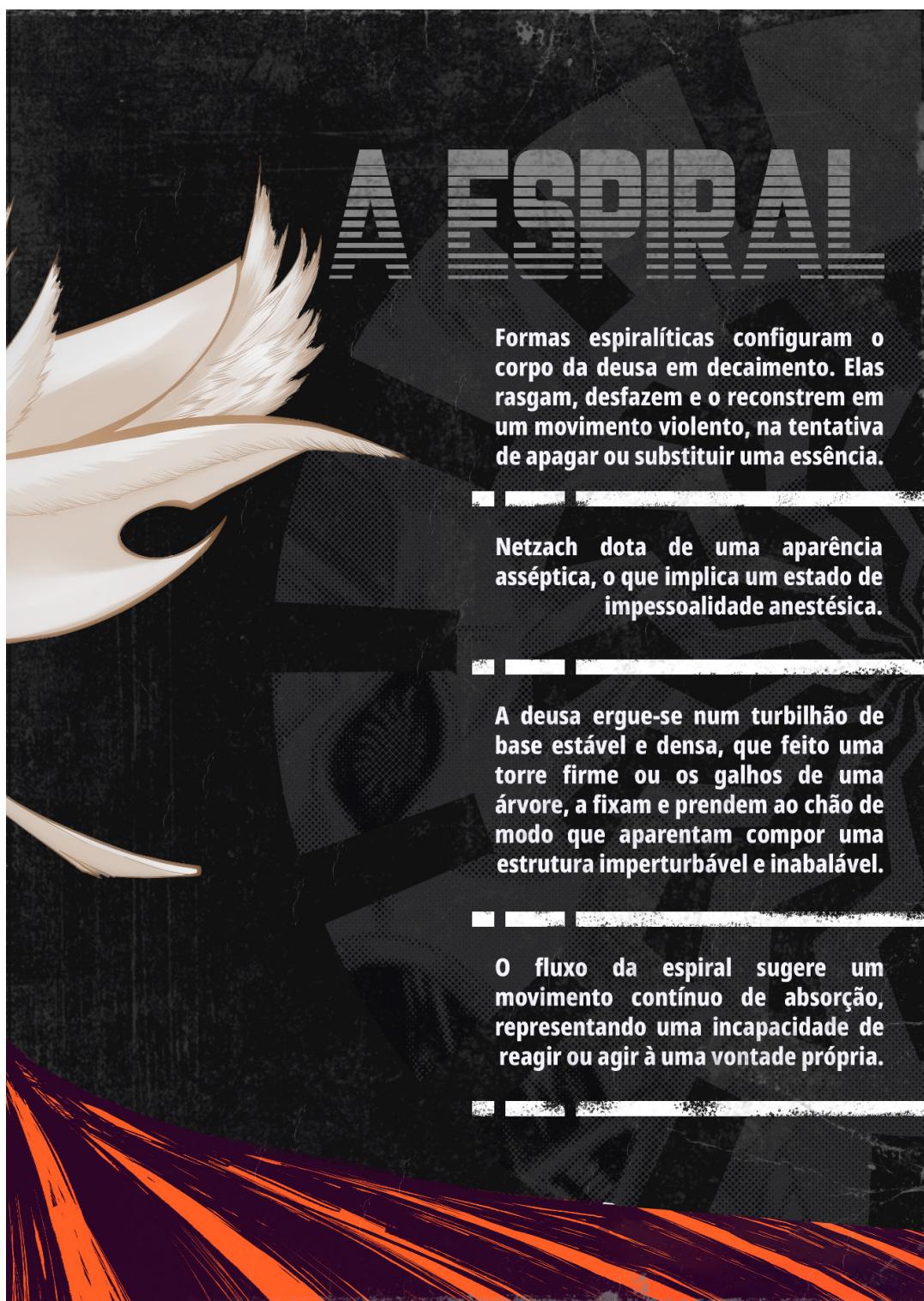


Figura 61 – Artbook Illusoria (Página 39). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 62 – Artbook Illusoria (Página 40). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 63 – Artbook Illusoria (Página 41). Fonte: Arquivo do Autor.

POSFÁCIO

Olá viajante! Pode me chamar de Amakuren. A pessoa, e artista por trás do Artbook que tem em suas mãos. Primeiramente, agradeço muito, muito, muuuuito mesmo pelo interesse em meu trabalho!

Este, é um conjunto experimental de histórias e ilustrações de monstros, que produzi como resultado final da minha formação na faculdade. Com ele, queria convidar as pessoas para uma deriva ao longo de ilustrações e histórias em um universo fantasioso, e que um dia, ainda tenho esperanças de expandir em algo maior. Para isso, reúno aqui as provações de uma aventura heróica, o mundo desses contos de Illusoria. Repleto por essas criaturas e entidades com elementos inspirados pelas mais variadas mídias e lugares.

Acontece que eu já joguei muito Videogame, li muito Mangá e assisti muito Anime. E quem faz parte desse círculo, percebe o quanto diverso é o repertório de seus autores e criativos. Por isso, queria me desafiar em uma produção tão complexa e cativante quanto a desses artistas que estimulam meus sonhos. Com ela, meu desejo era de impedir que outros aventureiros se tornassem monstros, ao conhecerem e desvendarem seus monstros também. Daí a necessidade de descrever estes, narrando um poucos em torno das personagens em um contexto dominado pelas criaturas.

Enfim, espero que possa ter tirado algum proveito dessa coisa que eu fiz. Se no mínimo, eu tiver lhe instigado a desenhar ou escrever um pouco, me sentirei bem! Também ficarei feliz em ouvir suas impressões, críticas ou elogios nas minhas redes sociais. Fique a vontade para me mandar um oi na minha tag (@Amakuren no Instagram/Twitter), mostrar esse livro aos seus amigos, me enviar um meme, compartilhar os seus desenhos, ou qualquer coisa do tipo. Responderei sempre que possível! Valeu, e até mais!

Figura 64 – Artbook Illusoria (Página 42). Fonte: Arquivo do Autor.

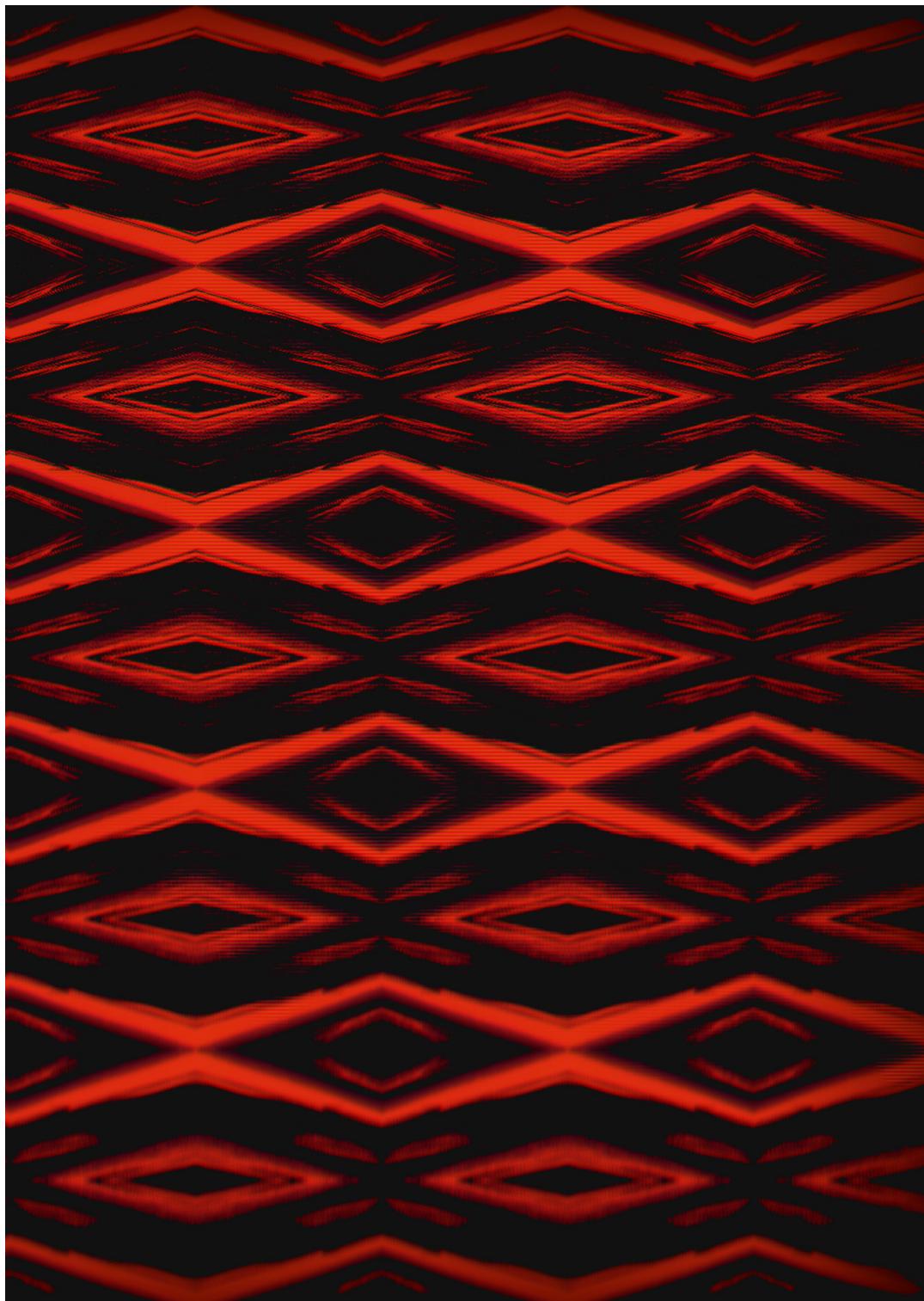


Figura 65 – Artbook Illusoria (Textura Contraverso). Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 66 – Artbook Illusoria (Ilustração Verso). Fonte: Arquivo do Autor.

Influência e Origem

Em um primeiro momento, o objetivo deste projeto de pesquisa se findava na elaboração de um conjunto de ilustrações. Porém, isso se deu devido as inseguranças que faziam com que eu lutasse contra o desejo de me expressar e elaborar algo mais complexo. Ao longo da produção do TCC, que essa minha resistência foi se “afrouxando” e se desfazendo, permitindo que eu explorasse rumos mais diversos para alcançar a produção de um objeto artístico mais integral.

Anterior à elaboração deste projeto e de suas artes, eu oportunamente descobri o trabalho artístico de “*Vermis I - lost dungeons and forbidden woods*”, um Artbook narrativo e ilustrado com ilustrações do artista independente de pseudônimo Plastiboo, com edição por Michele Nitri e Design Gráfico por Marco Cirilo Pedri. O trabalho consiste numa jornada pelo mundo de *Vermis* o qual encontra em estado de “apodrecimento”, e contém ilustrações e descrições das criaturas, seres e locais que o habitam.

O trabalho aparenta ter fortes influências e estabelecer paralelos com jogos de franquias como Dark Souls e o gênero RPG de *Dark Fantasy* no geral. Mas o interessante desse Artbook, é que a sua jornada narrativa se dá de uma maneira um pouco inusitada. Nele, somos apresentados essas personagens e história do mundo de modo semelhante à um antigo manual de videogame, notado pela sua estrutura, formato e alguns termos que surgem no livro como “*Official Guide*” (ou Guia Oficial). Porém, o videogame em si, atualmente não existe.



Figura 67, 68 – À esquerda ilustração da capa, e a direita uma página, ambas retiradas do *Artbook "Vermis"*. Na capa vemos o letreiro “Official Guide”, e na outra página, vemos uma personagem acompanhada pelos seus equipamentos junto à indicação de suas barras de “status”. Reforçam assim, a idéia de seu universo conter elementos e mecânicas que compõem um jogo ou videogame. Fonte: Página da loja online da editora Hollow Press, a qual publicou o Artbook: <<https://hollow-press.net/collections/plastiboo/products/vermis-i>>. Acesso em 16 de abril de 2025.

Antigamente, durante a venda de jogos de consoles como o Super Nintendo, o Sega Genesis e, por vezes, mesmo na era do *Playstation One* e PS2, era prática comum da indústria de videogame, incluir um manual do jogo junto à embalagem do Cartucho ou CD. Uma das funções que o manual pretendia, era a de apresentar controles, itens, poderes, heróis e vilões, com suas utilidades e motivações, os quais o jogador se depararia no jogo. Mas na sua elaboração, seus criadores frequentemente extrapolavam sua função útil, transformando-o em meio criativo. Com o tempo, os manuais se tornaram um elemento fundamental imersivo que prepararia o jogador para a jornada que se daria na experiência de gameplay. Assim, compunha uma experiência estético-narrativa por si só, no papel de imergir o jogador no universo fantasioso do jogo com ilustrações, textos descritivos e narrativos que expandiam o

mesmo, e que não poderiam ser incluídos na própria mídia do jogo, devido às limitações gráficas e de armazenamento da época.

Dentre os maiores destaques da época, cabe citar o caso do manual do jogo JRPG *Mother 2*, localizado como *Earthbound* quando lançado no ocidente para o console de Super Nintendo, em 1995. O manual que acompanhou o jogo contou com mais de 100 páginas, repletas de fotografias e referências à locais no mundo real, comentários e noticiários fictícios em torno dos eventos e personagens do universo, além apresentar os modelos em argila dos quais foram baseadas as ilustrações em gráficos *pixelart* do jogo.

O jogo que se passa numa região fictícia da América do Norte, tornou seu mundo ainda mais “palpável” através da inclusão de um manual intrincado o qual, ao longo das páginas, se auto intitulou de “*Travel Guide*” (Guia de Viagem).



Figura 69 – Algumas páginas do manual *Earthbound: Player's guide*. Atualmente, este e muitos outros podem ser vistos e baixados gratuitamente no site da editora do jogo, a Nintendo: <https://www.nintendo.co.jp/clvs/manuals/en_us/index.html>. Acesso em 16 de abril de 2025.

É notável a forma como ambos os manuais de Vermis quanto Mother 2 invocam uma credibilidade, e convidam a exploração do leitor à um mundo surreal através de uma completa imersão em suas propostas. Ambos contam uma história e apresentam o retrato de um mundo em movimento, moldado pelo conjunto de relações entre suas personagens e suas ações. Tudo cuidadosamente estabelecido através dessa estrutura expositiva, que reúne eventos e elementos de um universo, informando ao mesmo tempo que guia o leitor através de suas páginas.

Foi no momento que eu percebi essa relação que minha cabeça “clicou”. Eu sei que não conseguiria produzir um jogo, um quadrinho ou mesmo uma novela literária no tempo de TCC, dado meus recursos, capacidades ou conhecimentos no momento. Porém a estrutura expositiva do TCC, me fornecia uma “brecha” para experimentar o desenvolvimento de um universo igualmente complexo, elaborado inteiramente através do mesmo. Eu poderia reunir pequenas escritas, contos, poemas, e ilustrações para compor textos descritivos de tal modo que isso se tornasse não só adotasse caráter de um “guia criativo”, mas também um diário de produção de monstros — semelhante à um bestiário — e que poderia ser compilado no formato de pesquisa.

Deste modo, a necessidade de precisar discorrer e apresentar o conjunto das minhas ilustrações, explicando os conceitos e relações por trás do meu objeto artístico em desenvolvimento, talvez tenha sido um dos principais motivadores que me levou à produção de um *Artbook*. Se eu precisava explicar meu processo de produção, pensei que produzir esse bestiário de caráter narrativo feito o manual de “Vermis” seria muito mais instigante do que me limitar à uma estrutura monótona da “receita de bolo” a qual seguia o TCC. Ao invés disso, eu poderia compor um universo “palpável” de uma mídia “inexistente”, o qual posteriormente poderia me utilizar para verdadeiramente executá-la em outro momento.

Então, comecei a compilar escritas e rascunhos desses monstros os quais eu ia desmascarando e pelos quais eu era desmascarado para incluir nesse Artbook. O objetivo era reunir um pouco das histórias que compõem cada monstro, seu impacto em mim e nesse mundo fictício, junto com símbolos, equipamentos e demais elementos que os acompanham.

E assim, tendo como base a estrutura da jornada do herói, minhas influências do Anime, JRPG e as minhas experiências na vida real, a pesquisa se expandiu e nasceu o Artbook desse meu universo de Illusoria. Faltava apenas definir um formato para apresentação do livro. Assim, me utilizando do desenho do monstro Uraomote, estabeleci uma base de design para arranjar todas as demais ilustrações que produzi, em páginas similares do Artbook. Tendo esta base, eu ia complementando com rascunhos e alterando conforme a necessidade do monstro ou narrativa:



Figura 70 – Rascunho das páginas 16, 17 do *Artbook* para a “máscara” e espaço para texto narrativo. Inspirado em Vermis, experimentei essa estética de um universo manchado ou desgastado pelo tempo.
Fonte: Arquivo do Autor.

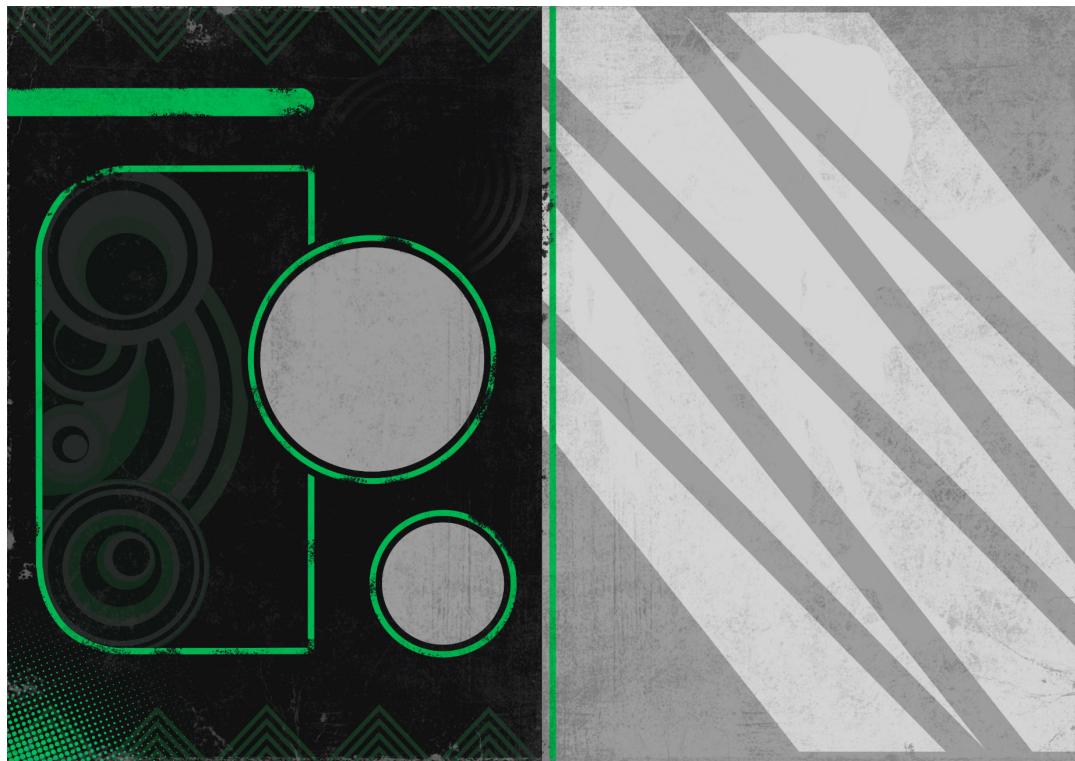


Figura 71 – Rascunho das páginas 18, 19 do Artbook. Reservado para amostras, rascunhos, história e elementos distintivos relacionados ao monstro. Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 72 – Rascunho das páginas 20, 21 do Artbook. Reservado para exibir a ilustração finalizada do monstro e explicitar suas características. Fonte: Arquivo do Autor.

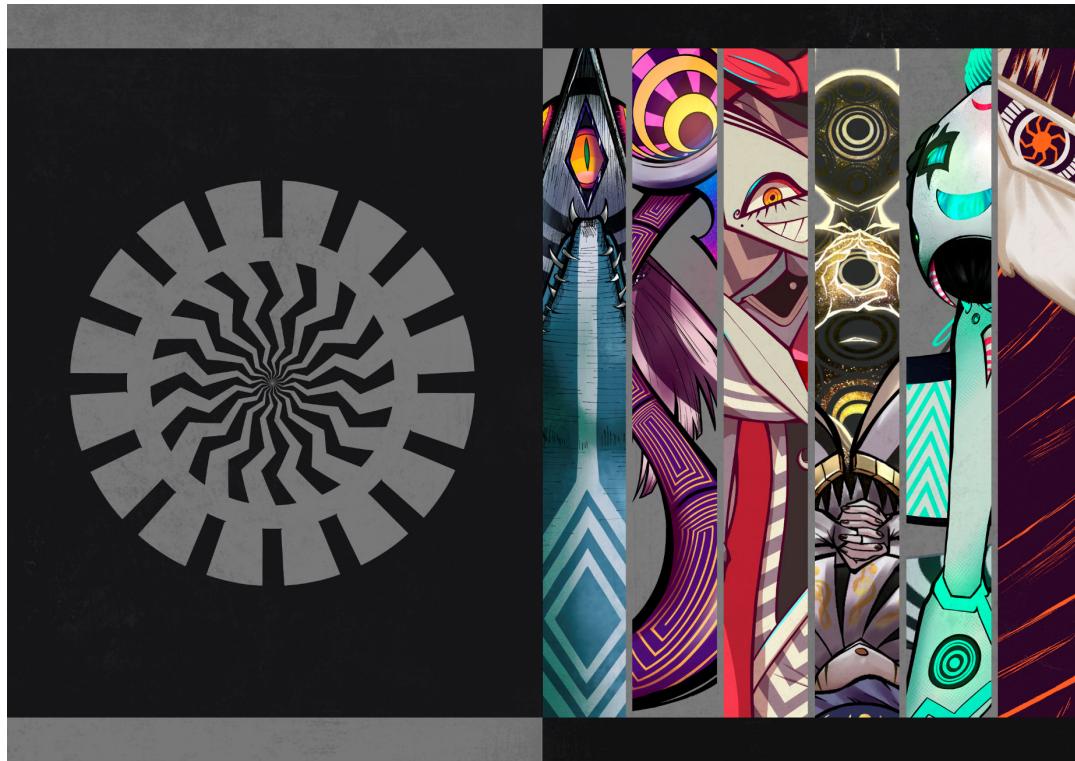


Figura 73 – Rascunho da capa e verso do Artbook. Inicialmente era preto e branco para seguir o resto da paleta, mas senti um conflito entre o colorido e as cores neutras. Fonte: Arquivo do autor

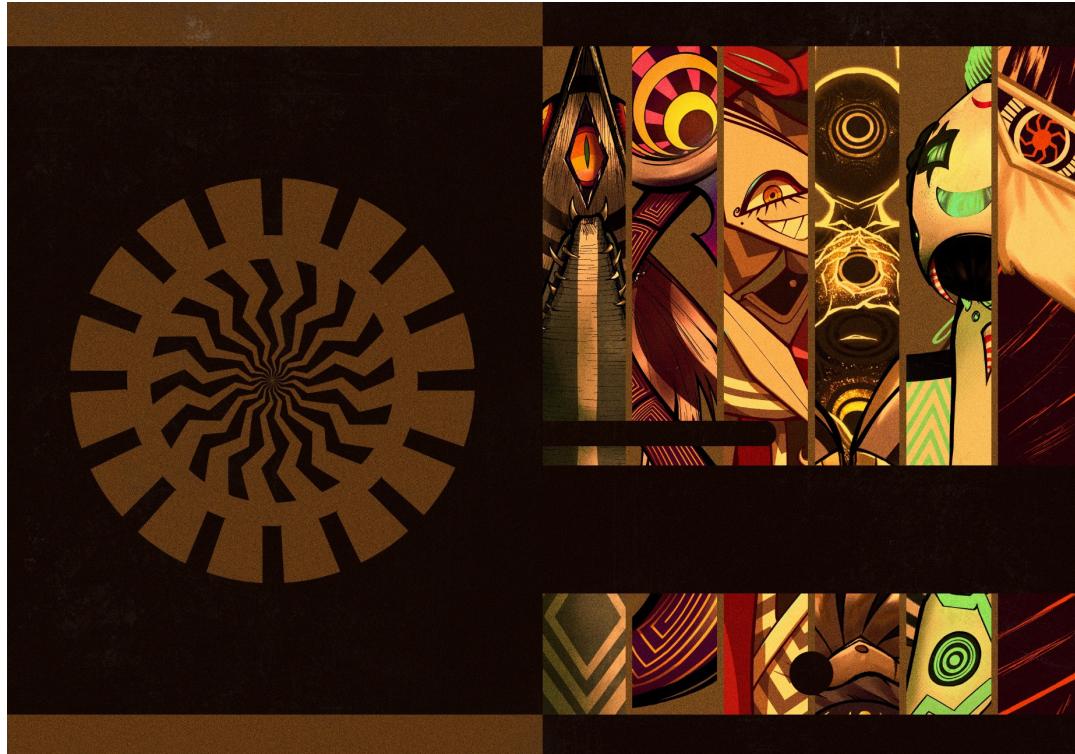


Figura 74 – Capa e verso finais do Artbook. Decidi colocar um tom quente para homogeneizar a paleta, tentando me ater aos designs dos tons monocromáticos. Fonte: Arquivo do Autor

A SÉRIE DE MONSTROS

Capítulo 1 - Rei Vinea: O Criador do Vazio

Eu era muito jovem quando percebi ansiar partir ao mar. Muito se passava na minha cabeça, antes de sequer o mesmo considerar. Isso por que na minha vila, ninguém parecia se preocupar com o que havia além daquele lugar. Nada, além o enorme vazio oceânico.

Voltei a recordar dos sermões e repreensões, que me certificavam que avante nossas terras, havia nada se não frias e impetuosas águas ímpias. Ó sim, pois aquela terra nos instituía identidade, fornecia colheita — nada abundante, mas seguramente satisfatória —, e talvez o aspecto mais importante, tonava-se o vindouro de nossa tribo. Um presente que ninguém poderia de nós destituir. Em contrapartida, o vazio que reinava o oceano era maior do que qualquer outro vazio que pudéssemos imaginar. Somente monstros vigaristas e deuses malignos poderiam habitar aquele lugar. Encará-lo significava abandonar sua história, transgredir toda a tribo. É aceitar, na fé, o auto-exílio, com o objetivo final de somente aplacar um estranho, arteiro devaneio. Por isso, aqueles que pisavam nas águas da fronteira passavam a brandar o sinal da heresia, para sempre se tornando um exemplo desses que se destinaram à solidão e a miséria. É claro, pois meio todas as dúvidas e incertezas, uma verdade era certa: Em terra, nós morreremos na tribo; Mas no oceano, nós morreremos sozinhos.

Ainda assim, aquela criança jamais poderia imaginar, tão como não deixaria de acreditar, no existir da Ilha dos Girassóis. Uma criada na sua cabeça, nomeada a partir de um desenho, contendo um desconhecido e interminável campo florido, que certo dia avistou. Atravessando os milhares de quilômetros do mais celeste dos horizontes, cruzando as mais sombrias e estrondosas das tempestades, havia caído sobre suas mãos a concepção de algo jamais visto. Um campo repleto por flores mágicas, douradas e reluzentes como nenhuma outra. Uma há séculos perdida em sua ilha, e que diziam brilhar na mesma intensidade do amanhecer do sol, ao passo que se voltava à estrela de forma a absorver todo seu esplendor. Assim, a criança pôs-se a acreditar que independentemente de quão grande fosse a lacuna em sua tribo, o quão

vasto fosse o vazio oceânico, e apesar do enorme vão que por fim habitasse seu coração, ela poderia voltar-se ao sol que repousava no oceano para com seu brilho preencher-se. Sem dúvidas, lá estaria o campo florido da Ilha dos Girassóis, com tais flores tão reluzentes que preencheriam, feito o desenho, de brilho sua terra.

Muitos anos se passaram. Anos demais se passaram. Ainda, continuo olhando o horizonte no sol distante, cruzando contra a força marítima. Porém, agora vejo que nesse vazio oceânico nada um monstro maior do que qualquer outro que jamais conheci. Sei que aqui haviam muitas outras pessoas, muitas outras histórias que terminaram sendo destruídas por ele. E tremo, apavorado, só de pensar em também ser devorado por ele, estando agora tão sozinho em alto mar. E a criatura marinha ao redor continua destroços consumir, continua a se prostrar no meu angustiante avançar. Atacando minha balsa, erguendo-se em tempestades que o sol fazia escurecer, arrancando-me minhas faculdades, invadindo meus pensamentos até o esmaecer.

Mas lembrei-me de temer com maior intenso pavor, que ele também pujasse a engolir a minha tribo, aqueles da minha vila. A única coisa da qual agora eu me recordo. Prometi assim, ver a mim mesmo até o fim:

“—Vou ser eu, e nada além de mim mesmo nesse desgraçado, vazio oceano! Nem que eu tenha de ser empalado e rasgado, terminarei por morrer sonhando.”

Assim nadei, me afoguei e o olhei. A repugnante e feroz criatura, soberana no oceano, que se pôs a me engolir: Rei Vinea, o criador do Vazio.



Figura 75 – Ficha com um esboço e comentários sobre a temática por trás da criação do *Rei Vinea*.
Fonte: Arquivo do Autor.

Transcrição do texto da imagem: “A jornada da conquista dos heróis e das heroínas se inicia somente na conquista de si mesmo. Não importa quão aterrorizantes sejam as criaturas de sua terra mágica, não haverá terror nem inimigo maior do que aquele que nasce em seu próprio coração. Por isso, um herói apto não é a pessoa escolhida pela espada. Não será, o capaz de erguer-se de pé diante os monstros assombrosos. Pouco foi, aquela que se opôs a fúria divina lançada pela Deusa da Espiral. O herói, é aquele fraco e frágil, capaz de reconhecer seus traumas e aceitar seus medos. Pois nenhum desafio será maior do que o eu que o cultiva e habita. Se conhecer e encarar o herói por quem este é, torna-se indispensável para revelar a Ilusão. Para enfim, parar a gigantesca Espiral que domina nosso reino.

Por isso, é necessário temer o vazio do oceano, jogar-se em suas profundezas, enfrentar suas trevas e lamentar seus amigos. Desvenda o herói, e o herói implacável lhe moverá adiante.”

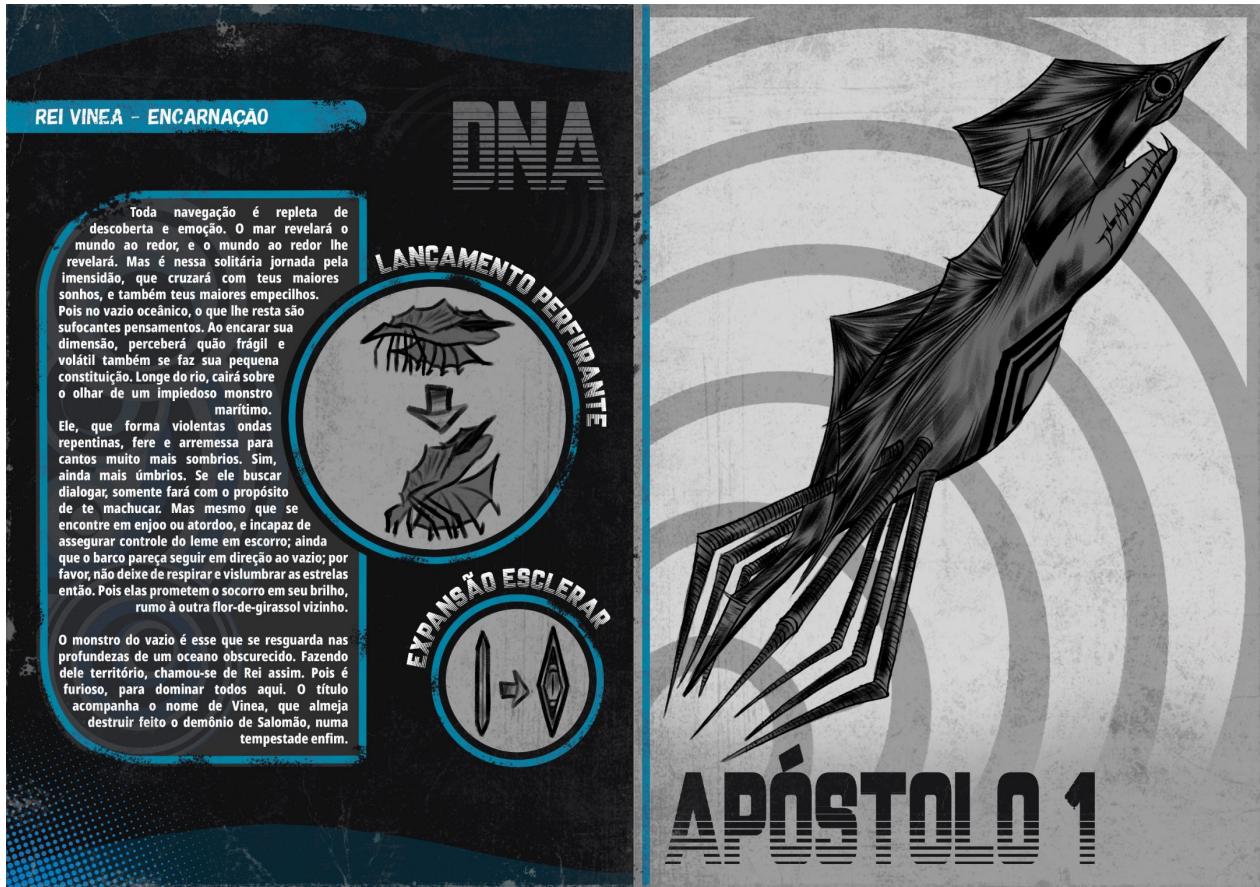


Figura 76 – Ficha contendo rascunhos do monstro seguidos por *Flavortext* e um texto poético. Nela é evidenciado alguns detalhes que fazem parte da composição do *Rei Vinea*. Fonte: Arquivo do Autor.

Transcrição do texto da imagem: “Toda navegação é repleta de descoberta e emoção. O mar revelará o mundo ao redor, e o mundo ao redor lhe revelará. Mas é nessa solitária jornada pela imensidão, que cruzará com teus maiores sonhos, e também teus maiores empecilhos. Pois no vazio oceânico, o que lhe resta são sufocantes pensamentos. Ao encarar sua dimensão, perceberá quão frágil e volátil também se faz sua pequena constituição. Longe do rio, cairá sobre o olhar de um impiedoso monstro marítimo.

Ele, que forma violentas ondas repentinhas, fere e arremessa para cantos muito mais sombrios. Sim, ainda mais úmbrios. Se ele buscar dialogar, somente fará com o propósito de te machucar. Mas mesmo que se encontre em enjoo ou atordoo, e incapaz de assegurar controle do leme em escorro; ainda que o barco pareça seguir em direção ao vazio; por favor, não deixe de respirar e vislumbrar as estrelas então. Pois elas prometem o socorro em seu brilho, rumo à outra flor-de-girassol vizinho.

O monstro do vazio é esse que se resguarda nas profundezas de um oceano obscurecido. Fazendo dele território, chamou-se de Rei assim. Pois é furioso, para dominar todos aqui. O título acompanha o nome de Vinea, que almeja destruir feito o demônio de Salomão, numa tempestade enfim.”

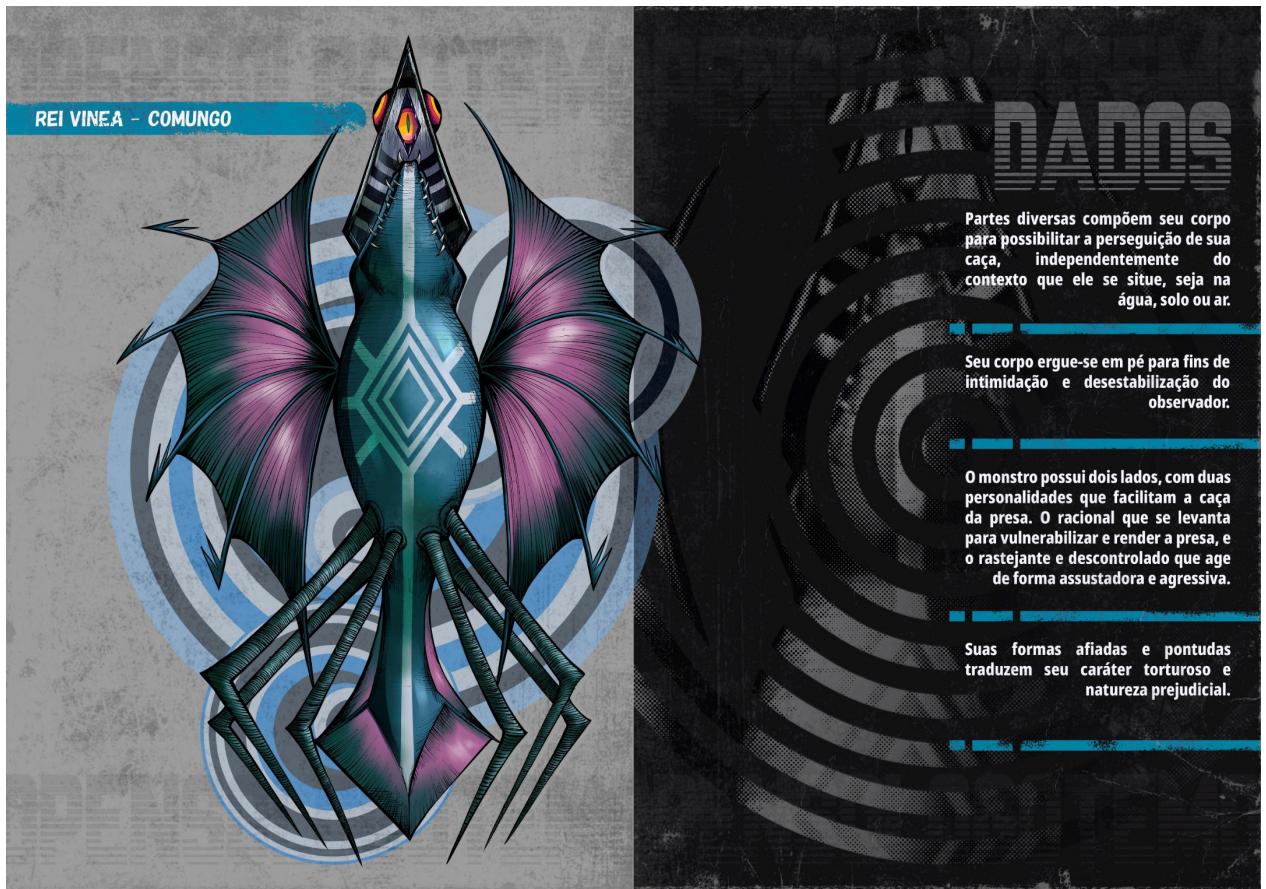


Figura 77 – Ficha com o desenho finalizado do *Rei Vinea*. Nela evidencio algumas de suas características, e personalidade. É também estabelecida algumas conexões conceituais aos elementos visuais e estruturais do monstro. Fonte: Arquivo do Autor.

Transcrição do texto da imagem:

“Dados

- Partes diversas compõem seu corpo para possibilitar a perseguição de sua caça, independentemente do contexto que ele se situe, seja na água, solo ou ar;
- Seu corpo ergue-se em pé para fins de intimidação e desestabilização do observador;
- O monstro possui dois lados, com duas personalidades que facilitam a caça da presa. O racional que se levanta para vulnerabilizar e render a presa, e o rastejante e descontrolado que age de forma assustadora e agressiva;
- Suas formas afiadas e pontudas traduzem seu caráter torturoso e natureza prejudicial.”

Interlúdio: Relações Inconscientes

O autor Joseph Campbell, dedicou várias escritas em torno da Jornada do Herói, enxergando-a enquanto esse elemento narrativo cultural “vivo” presente nas histórias dos mais diversos povos, nos rituais religiosos e nas lendas folclóricas/mitológicas passadas de geração em geração. É portanto, a partir dessa lógica da aventura heroica que quero tentar entender então como eu posso ter terminado por enfrentar, “o monstro do vazio”. Se ele me impedi de agir de acordo com meus desejos, e fez com que eu mesmo me convencesse de que as coisas não valiam a pena, como se deu essa auto sabotagem? Como posso ter paralisado, ainda que ansiasse por uma ação transformadora? Por que deixaríamos de acreditar no sonho fantástico da aventura, para nos rendermos à derrota de um cotidiano monótono?

No livro, Campbell (1949) diz que a ação transformadora do herói se inicia através do chamado à aventura. Algum evento, de grande ou menor escala que ocorre envolvendo o herói do conto, o qual serve como uma espécie de “propulsor” que o retira de um estado de repouso e inicia o movimento que dá origem à jornada. Mas interessante é notar que, enquanto o chamado se dá em um evento, ele não necessariamente se torna óbvio. Um movimento que pode passar facilmente despercebido, principalmente, quando não se trata de uma entidade que surge para lhe dar um objetivo, clamando por assistência, salvação ou a ação do herói. Por isso, creio que o herói deve se colocar disposto a crer nesses elementos que compõem a esfera mágica de sua vida. Ele deve ser capaz de carregar o crédulo ao absurdo, que tudo ao redor contém o potencial para dotar algum propósito ou sentido ao. E principalmente, deve estar disposto a reconhecer e seguir os sinais que podem se surgir para guia-lo à eventual aventura. É a mentalidade de se entregar e deixar levar pelas pequenas coisas que sucedem, por mais absurdos e ridículos sejam os acontecimentos.

Pense na história de um pequeno príncipe ou princesa, que brinca com uma bola em uma floresta, e ao arremessar a bola longe de mais, o brinquedo cai e é levado por um rio. Nesse momento, nosso herói ou heróina depara-se com uma util, porém transformadora escolha de sua realidade: Adentrar uma trilha desconhecida da

floresta seguindo o rio para tentar agarrar sua bola; ou então deixar com que ela parta, e simplesmente pedir à sua nobre família que comprem uma nova.

Mas quão absurdo é pensar seguir uma bola velha e suja numa floresta estranha, quando o rei e a rainha poderiam lhe dar milhares de outras bolas como aquela com a qual brincava?! Digamos, porém, que a criança resolva segui-la, dotada talvez, de um mero capricho. Seguindo a trilha do rio, ela tem de atravessar alguns arbustos, e percebe que a bola que perseguia, desapareceu. Olhando ao redor, ela observa que um sapo que nadava por aquela região, havia agarrado a bola e chamava por perto. A criança se aproxima, e o animal diz a ela que viu o ocorrido e resguardou o pertence, temendo que o mesmo se perdesse rumo à uma queda-d'água. Aliviada, a pequena pega de volta sua bola, e em retorno, o sapo apenas pede em favor a oportunidade de visitar o castelo real, o qual sempre de longe admirou. A criança, porém, reconhecendo que sapos não sabem falar, acredita ter só ouvido coisas em sua cabeça, e vai embora.

Esse momento frustrante de ceticismo destruidor, onde tantas oportunidades poderiam ter surgido, tantas perguntas e descobertas poderiam ter sido feitas, é um evento caracterizado por Campbell como a Recusa ao Chamado da Aventura:

“A recusa à convocação converte a aventura em sua contraparte negativa. Aprisionado pelo tédio, pelo trabalho duro ou pela “cultura”, o sujeito perde o poder da ação afirmativa dotada de significado e se transforma numa vítima a ser salva. Seu mundo florescente torna-se um deserto cheio de pedras e sua vida dá uma impressão de falta de sentido.” (Campbell, 1949, p. 57)

Dessa maneira, talvez seja interessante imaginar que o chamado do herói se dá de maneira constante e contínua. Porém a resposta do chamado encontra-se em perpétuo estado de contigência, pois exigem o esforço do herói para agir e verdadeiramente *confiar* na situação que transparece para que se cumpra. Inúmeros foram os acontecimentos que se sucederam para levar à criança para brincar na floresta, e igualmente amplos são esses que podem fazer com que a criança evite agir. Ela pode ter se machucado anteriormente correndo despercebida na floresta; seus pais podem tê-la instruído jamais a entrar nas profundezas do bosque por conta

da vida selvagem ou monstros que existam por lá; ou ela simplesmente ter aprendido a não investigar nem questionar ocorrências que aparentem absurdas.

Seja qual o motivo for, a constante recusa ao chamado levará ao Niilismo Existencial, a estagnação do indivíduo no corriqueiro e monótono. O lugar este o qual me encontrei. Para não precisar entrar em muitos detalhes, talvez a minha maior dificuldade sentida até então foi que, no atender o chamado para busca de algum sentido, eventualmente terminei no problema do artista ausente de sentido. Ainda mais sozinho e descrente em mim mesmo, não consegui criar sentido e me senti infinitamente mais encravado. Então, por um momento, tentei retornar meu olhar ao horizonte, e acredito ter entendido que o sentido não necessariamente está na arte, mas naquele que damos a ela.

Por isso, é importante se conhecer e saber reconhecer humildemente esses momentos de brilho, mesmo em meio ao cotidiano vazio. Aqueles que podem não só inspirar uma produção de sentidos, mas uma *produção com sentido*. Me esqueci que aceitar o absurdo e me entregar, foi a maneira que terminei nesse trabalho de artista para início de conversa. A forma que encontrei de alcançar uma jornada que verdadeiramente me *dê sentido*. Pois o absurdo compõe a existência da vida, com seu infinito e caótico conjunto de variáveis improváveis. O mesmo Absurdismo Existencial que tornou possível que eu estivesse aqui hoje, para produzir tal absurda pesquisa e produção. Minha incapacidade de confiar em mim e no absurdo ao redor, de meramente aceitar alguns desejos e vontades, poder ter sido o principal limitador que por muito tempo me incapacitou. O Niilismo que reduziu minha existência ao “vazio”.

Assim concluo, que na recusa do chamado, o herói se desfaz. Mas sem entender a “magia”, a Jornada e o Herói morrem juntos:

“Não pode haver dúvida: os perigos psicológicos pelos quais passaram gerações anteriores, com a orientação oferecida pelos símbolos e exercícios espirituais de sua herança mitológica e religiosa, nós, hoje (desde que não sejamos crentes ou, se crentes, desde que nossas crenças herdadas fracassem em representar os reais problemas da vida contemporânea),

devemos enfrentar sozinhos ou, na melhor das hipóteses, com uma orientação experimental, improvisada e poucas vezes muito efetiva. Eis nosso problema, na qualidade de indivíduos modernos, "esclarecidos", que foram privados da existência de todos os deuses e demônios por meio da racionalização." (Campbell, 1949, p. 96).

Origem e Concepção: O Monstro do Vazio

A elaboração do monstro do vazio se deu em um processo bem simples e conciso. Durante os rascunhos, eu tinha na cabeça a vontade de ilustrar uma criatura que invocasse uma paralisia. Logo me recordei da primeira, e única vez que entrei no mar numa viagem quando criança. Como é de se imaginar, fiquei encantado com a extensa vista e a admirei o horizonte de longe por muito tempo. Mas lembro do meu pavor de entrar no mar. Ainda assim, no final das contas, eu acabei entrando junto com meus pais. Me sentia apavorado tanto com a imensidão vazia, quanto com a possibilidade de haver tubarões ou quaisquer outros animais letais por perto. No final, mesmo na borda da areia eu não conseguia relaxar da maneira que eu fazia numa piscina, e ironicamente, na época lembro de não ir tão fundo quanto a maior parte das pessoas ao meu redor. Assim, resgatei na memória o mar e os tubarões, e busquei por algumas imagens como referência. O que me levou à algumas criaturas abissais, onde dentre elas, estava o Tubarão-Duende (*Mitsukurina Owstoni*). Essa é uma espécie rara de tubarão de focinho em forma de adaga e dentes que se assemelham à garras afiadas. Sua aparência pontuda e violenta, parecia encaixar com à paralisia e sentimento de autodestruição que um vazio interno me provocaria, então, o escolhi de inspiração.

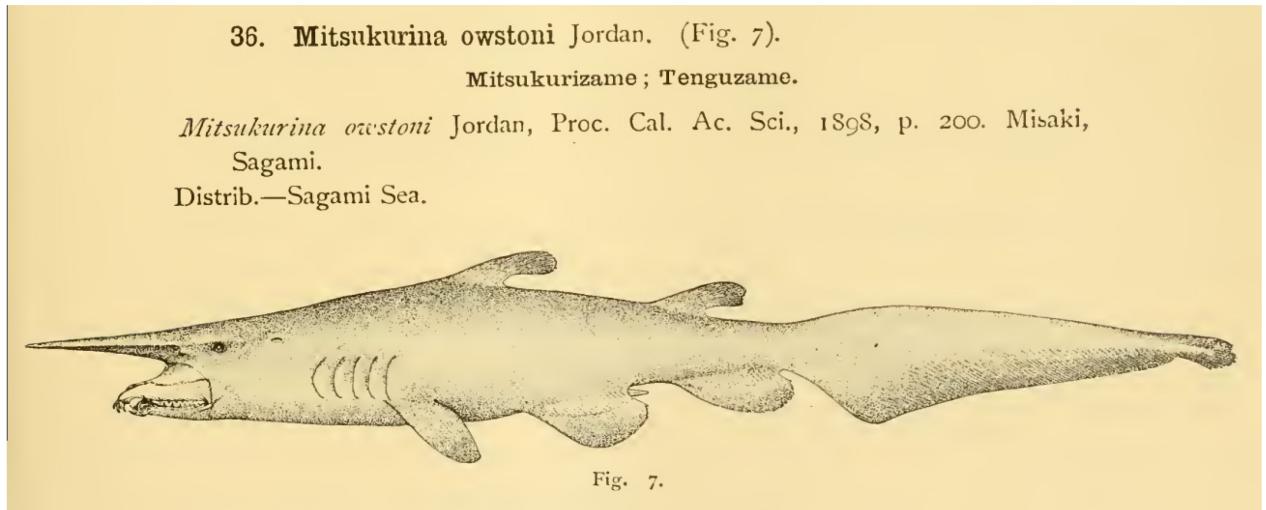


Figura 78 – Ilustração Científica do Tubarão-Duende. A ilustração provém da publicação: *A catalogue of the fishes of Japan in The journal of the College of Science, Imperial University of Tokyo, Japan* (1913). Vol. XXXIII. Fig. 7, pag 15. Disponível em: <<https://www.biodiversitylibrary.org/page/7136239>>. Acesso em: Acesso em 20 de março de 2025.

Porém, eu queria algo que não se limitasse somente ao oceano. Mesmo que fosse algo que prevalecesse na água, esse tipo de medo e o pavor que eu sinto, existe fora do próprio mar. Então pensei que precisava fazer o monstro enquanto uma criatura que perseguisse mesmo fora do oceano, como na terra ou o ar. Dessa forma, proporcionaria ao observador a sensação de insegurança e vulnerabilidade constante. Então, logo me lembrei do turbarão do Mangá de terror Gyo: Ugomeku Bukimi (Ou Peixe: Rastejar Agourento) feito por Junji Ito, onde criaturas marinhas apodrecidas e infectadas por um tipo de poluente, começaram a rastejar para fora do oceano rumo às ruas espalhando caos e a infecção pela cidade.



72

Figura 79 – O tubarão do mangá de Junji Ito. Ele contém a ideia dessas pernas que lembram uma aranha, da qual eu aproveitaria no rascunho. Fonte: Junji Ito, *Gyo: The Death Stench Creeps* (Edição Digital em inglês) vol. 1 cap. 4, pag 72. Viz Media Ltda, 2018.

E por fim, em questão do movimento livre no ar, pensei em entender as barbatanas para que fossem grandes o suficiente para que se assemelhassem às asas. Assim, fui misturando e experimentando as ideias nos rascunhos, até que cheguei nos seguintes resultados:



Figura 80 – Rascunhos tradicionais com anotações das visões frontal e de perfil do monstro Rei Vinea. Fonte: Arquivo do Autor.

No rascunho, imaginei o monstro como uma criatura imensa, e para enfatizar sua estatura, o imaginei em dois momentos: O primeiro momento, em que ele é capaz de se erguer de pé de forma a assemelhar uma figura humanoide para dialogar de modo racional, mas sob um olhar ajuizador; e um segundo momento em que ele “revela sua outra face” na qual o monstro rasteja e age de forma insana e violenta. Essa foi a forma que encontrei para capturar ambos momentos dos episódios de “vazio” onde ocorrem reflexões e diálogos internos comigo mesmo, e os momentos que os pensamentos de auto sabotagem e autodestruição tomam controle. Não foram necessários briefings nem reflexões extensas, pois senti que o monstro que ilustrava aqui fazia parte de uma vivência pessoal a qual eu já tinha me dava uma imagem mental bem estruturada. Ademais, cabe lembrar que os rascunhos e o design dele já haviam sido pensados para narrativa que produzi e ilustrei no Ateliê de História em Quadrinhos. Por isso, quando chegou o momento do TCC, o que foi necessário a partir disso só o refinamento das ideias fazendo a transição para os desenhos digitais:

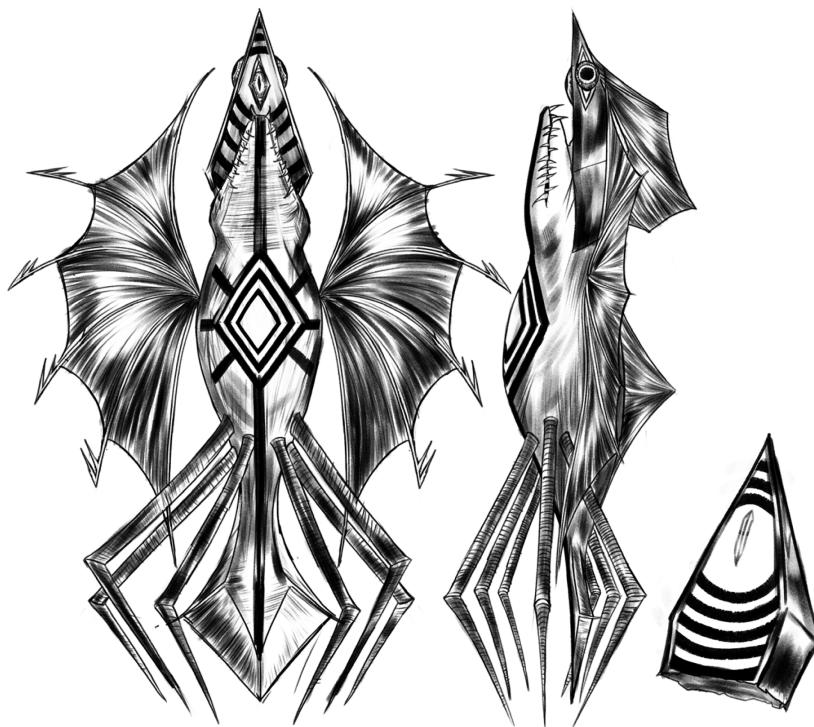


Figura 81 – Rascunhos digitais com ajustes e refinamentos das visões frontal e de perfil do monstro Rei Vinea. Fonte: Arquivo do Autor.

Aqui, e seguindo em frente com o acabamento e finalização das ilustrações posteriormente produzidas, passo utilizar para o desenho, o software de computador do Clip Studio Paint o qual fornece um conjunto de texturas, pinceis e opções de separação do desenho em camadas para mais fácil produção. Aliado ao uso de uma mesa digitalizadora, a boa utilização dessas ferramentas auxilia na fácil produção de artes para diferentes meios como HQ, Mangá ou Pôsteres que dotem de um acabamento mais profissional.

Mas se tratando dos ajustes em si, ajustei algumas proporções, detalhei o símbolo em seu tórax, e tracei uma linha divisória em seu corpo para reforçar a ideia dos “dois lados” da qual comentei. Seguido disso, peguei a visão frontal para finalizar as próximas etapas, começando pela *Lineart* (ou arte de linha), o momento que desenho as linhas do desenho com maior zelo e intencionalidade:

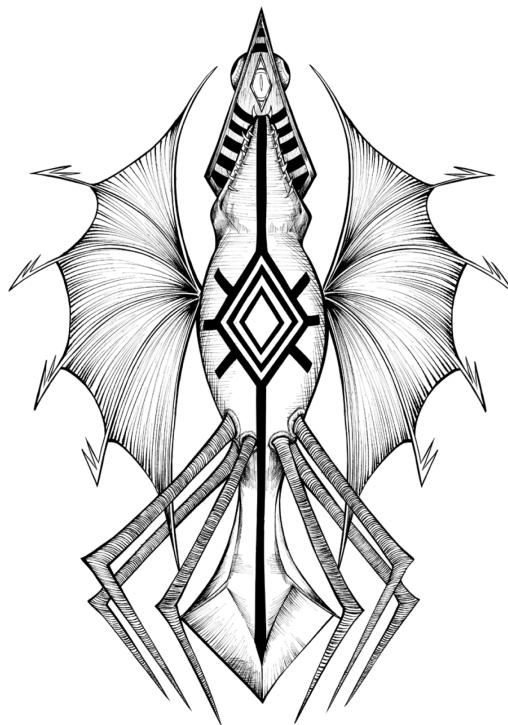


Figura 82 – Lineart do monstro Rei Vinea. Fonte: Arquivo do Autor.

Com um pincel opaco, desenhei e me utilizei de hachuras, alterando a espessura e a densidade das linhas de forma a sugerir áreas de luz, sombra e volume tridimensional ao longo da superfície do desenho. Prosseguindo adiante, preenchi as linhas com diferentes paletas de cor para ver quais tons mais se adequavam ao sentimentos e impressões que queria passar com o monstro. É claro, tentando tomar também sempre cuidado com os contrastes e equilíbrio das cores:



Figura 83 – Teste de cores da ilustração do monstro Rei Vinea. Fonte: Arquivo do Autor.

Normalmente faço o teste sobre um fundo cinza neutro de início para reduzir perturbações cromáticas. Porém, as vezes também incluo cores no plano de fundo se planejo um desenho detalhado com muitas cores. Assim posso checar como este comporta em um fundo colorido, ou texturizado se eu desejar incluir um. De todo modo, dentre as opções, aqui escolhi uma paleta mais noturna, com o azul pelo aspecto de frieza que acredito traduzir o sentimento de triste solidão no mar, e um roxo escuro que invocasse um tom sombrio. Nos olhos, apliquei cores quentes de amarelo e vermelho para destacar e complementar as cores frias do corpo. Feito a escolha, comecei a última etapa de renderização desenho, a qual envolve a pintura de luzes e sombras, seguida a adição de efeitos e texturas para finalizar a arte.



Figura 84 – Ilustração finalizada do monstro Rei Vinea. Fonte: Arquivo do Autor.

Essa sempre é a parte mais trabalhosa. Conforme a necessidade, finalidade ou meu desejo com a arte produzida, eu experimento novas técnicas e direções do *workflow* (processo) do desenho. Seja me utilizando de modelos 3D dentro do *software* do CSP, buscando imagens para textura, ou testando recursos novos, o

processo da renderização pode acabar se complexificando e exigindo por vezes tempo extra para reajustar algumas etapas atuais ou anteriores como a da Lineart. Entretanto, a segmentação permanece a mesma.

Além disso, você irá notar que algumas escolhas estilísticas desse desenho como cores mais saturadas, linhas grossas, presença de ambas sombras e luzes opacas e suaves irão se manter ao longo dos próximos desenhos, por comporem parte de um estilo com o qual eu desenvolvi um gosto e me acostumei.

Por fim, o nome que dei monstro foi uma referência direta ao Rei Demônio Vine, do Grimório do século XVII de autoria desconhecida “A Chave Menor de Salomão”. Afim de transmitir uma atmosfera mágica através do monstro, pela sua aparência “demoníaca” e devido suas correlações com as histórias de Vine, que controla tempestades e as forças da natureza sob uma montaria, eu resolvi então homenagear tais escritas místicas.

Rebuscamentos: Godzilla e a Origem do Monstro Gigante

O Rei Vinea também foi produzido em referência aos *Kaiju* (do japonês 怪獣, ou monstro estranho) monstros tipicamente baseados em animais convencionais, criaturas mitológicas, e por vezes, mesmo plantas e objetos do cotidiano. O conceito teve sua primeira aparição através do filme *Tokusatsu*⁷ japonês “*Gojira*” (romanizado como *Godzilla*) de 1954 dirigido e co-escrito por Ishiro Honda (juntamente à Takeo Murata) e baseado na história de Shigeru Kayama, como sendo uma representação

⁷ *Tokusatsu* (特撮) é uma abreviação do japonês para *Tokushukouka Satsuei* (殊効果撮影, ou Filme de Efeitos Especiais), um termo utilizado para se referir a filmes, séries televisivas *live-action* (com atores na vida real) que se utilizam e fazem forte uso de efeitos especiais. É associado especificamente ao gênero de filmes japoneses e produções derivadas ao redor do mundo que incorporam *Kaijuu* (怪獣, ou monstros estranhos), Robôs gigantes, explosões dramáticas e heróis de *Super Sentai* (スーパー戦隊, ou Super Esquadrão). Um exemplo de *Tokusatsu* do gênero *Super Sentai* japonês famoso aqui no Brasil e ocidente é a franquia localizada dos *Power Rangers*.

das consequências das armas nucleares que atingiram as cidades japonesas Hiroshima e Nagasaki durante a Segunda Guerra Mundial. O sucesso do filme, eventualmente levou a série de filmes do Godzilla, como também foi o estopim para o gênero *Eiga Kaiju* (Filme de Monstros) e a prominência dos monstros gigantes em seriados estilo *tokusatsu* de forma geral tanto no Japão, como ao redor do mundo.



Figura 85 – Cena do filme *Godzilla* (1954). As roupas utilizadas no filme foram produzidas pelos artistas escultores e modeladores de monstros Teizo Toshimitsu, Kanju Yagi, Yasuei Yagi e Eizo Kaimai. Fonte: *Gojira*, dirigido por Honda Ishiro. Estúdio Toho Ltda, 1954.

O que se torna relevante mencionar é que o Godzilla tem raízes marinhas, no complemento de sua aparência reptiliana e semelhança jurássica. O monstro gigante em seu filme original de 1954 é uma criatura oceânica anfíbia da pré-história, a qual foi perturbada, ferida e teve seu habitat destruído durante os testes de uma bomba de hidrogênio americana que atingiu o oceano pacífico, invocando sua fúria na superfície. E mesmo em nome, ele faz referência a uma criatura marinha real. De acordo com o livro *Gojira no Jidai* (A Era do Godzilla) publicada em 2002 pela editora Rikuyosha, uma coletânea com informações sobre os filmes do Godzilla dos anos 1954 até 2001, seu nome japonês (*Gojira*) é uma combinação das palavras japonesas *Gorira* (ゴリ)

ラ: Gorila) e *Kujira* (クジラ: Baleia). Na época, a escolha foi feita com objetivo de fazer que este representasse a fúria da natureza através do tamanho e a força de ambos Os Animais.

Capítulo 2 - Willy O'Neill: O Dramaturgo do Destino

“— É por ventura, ou destino que termino no palco assim? Uma chegada que se dá no meu ato de comediógrafo complacente, ou pelas mãos do ardiloso artífice dramaturgo? Espero que pelo menos eu os sirva, que ao menos de mim ria. Pois certo é que, o artífice mais uma vez me quebraria, se nem em tal tragédia, a comédia me lembrasse algum dia.”

Ah... tão grande é o universo, quão infinito é seu complexo. Nem nas luzes, nem nas trevas, os corpos parecem perceber o quão grandes são seus planos, quiçá teus ramos. Não precisa se importar, à medida que ao redor do cosmo, nos deixamos infinitamente girar. Expandimos nosso giro para o centro de uma espiral, rumo ao destino vazio na imensidão. Quão encantador é de se ver, quão entusiasmante é sentir o universo em seu rodopiar! Com tudo em seu devido lugar, só sorrisos há de se estimular. Na Via-Láctea onde brilham as luzes, sob o céu escuro que se formam os astros. Aberto vinte e quatro horas por dia, e sete dias por semana, a que mais podemos o comparar, se não ao mais monumental espetáculo a se instaurar? Não importa onde paira o olhar, haverá um show presente que seu espírito irá cativar. Gratuitamente exposto, sempre mais do que disposto.

Claro, pois, toda estrela precisa de um palco para brilhar, assim como no universo necessitamos do cosmo para nos guiar! Então, contemple! Receba! Essa, que é a graça desse show estelar! Garantimos a você a oportunidade de sorrir e cantar, junto a um papel que só você pode performar! Veja sob face da terra o público rir e sonhar, pois a você, seus olhares irão se voltar! Pule, caia, dance e rodopie sem parar, você que é minha personagem mais espetacular! Trate de acreditar, nesse teatro não haverá papel a lhe faltar! Poderá cintilar, imaginar e se apaixonar, numa divina comédia que não desejará escapar! Por isso vamos, venha, ainda temos tanto a atuar! Com atores eufóricos assim, pode deixar seu lugar nesta peça a cobiçar?

Ou pretende, será, sua plateia abandonar? Tamanhos sorrisos, cadentes a se decepcionar? Céus, não! Suas bocas e seus olhos, ainda têm tanto a devorar, neste show que está prestes a começar! Como pode você não se apresentar, na Farsa que só quer a todos alegrar!? Vamos, ande! Ainda temos muito de ensaiar!

Ah, terra cruel! São tantos ainda que temos de adequar! Não vê que passa a hora de encenar?! Acorde! Prefere se amarrar, pôr-se a chorar? Credo, tamanha catástrofe está a borbulhar! Agora sou eu quem passa a lamentar! Esse espetáculo está a se contaminar em seu lacrimejar! A plateia não irá mais suportar, diante a completa tragédia que em palco, estão a testemunhar!

Pois venha agora então, tratarei de improvisar! Transformei sua cena no maior angustiar! Todos, agora você terá de acalentar! Lhe moldarei no seu pecar, e você não me venha suplicar! Pois uma chance eu dei, nesse teatro que tornou a lhe aclamar! Por você, que o mínimo fez, muito menos se importar! O quê? Agora deseja soluçar? Estou a maravilhar! Me sinto extasiar! Saiba que você é o único a se culpar! Mediante meu contratar, você aqui somente hesitou no elenco se alistar! Então corra, suspire, temos um novo acordo a firmar! Lembre-se do quanto você sonhava estrear! Se não, em breve, nem na tragédia poderá se safar!

Por isso me pus a atuar, lamentar e me deixei levar. Pois não encontrava outra reposta, se não essa de que o universo conspirava contra mim. Logo, compreendi que para fugir da espiral, teria de começar descobrindo a personagem que dramatizava uma trama maquiavélica: Willy O'Neill, o Dramaturgo do Destino.

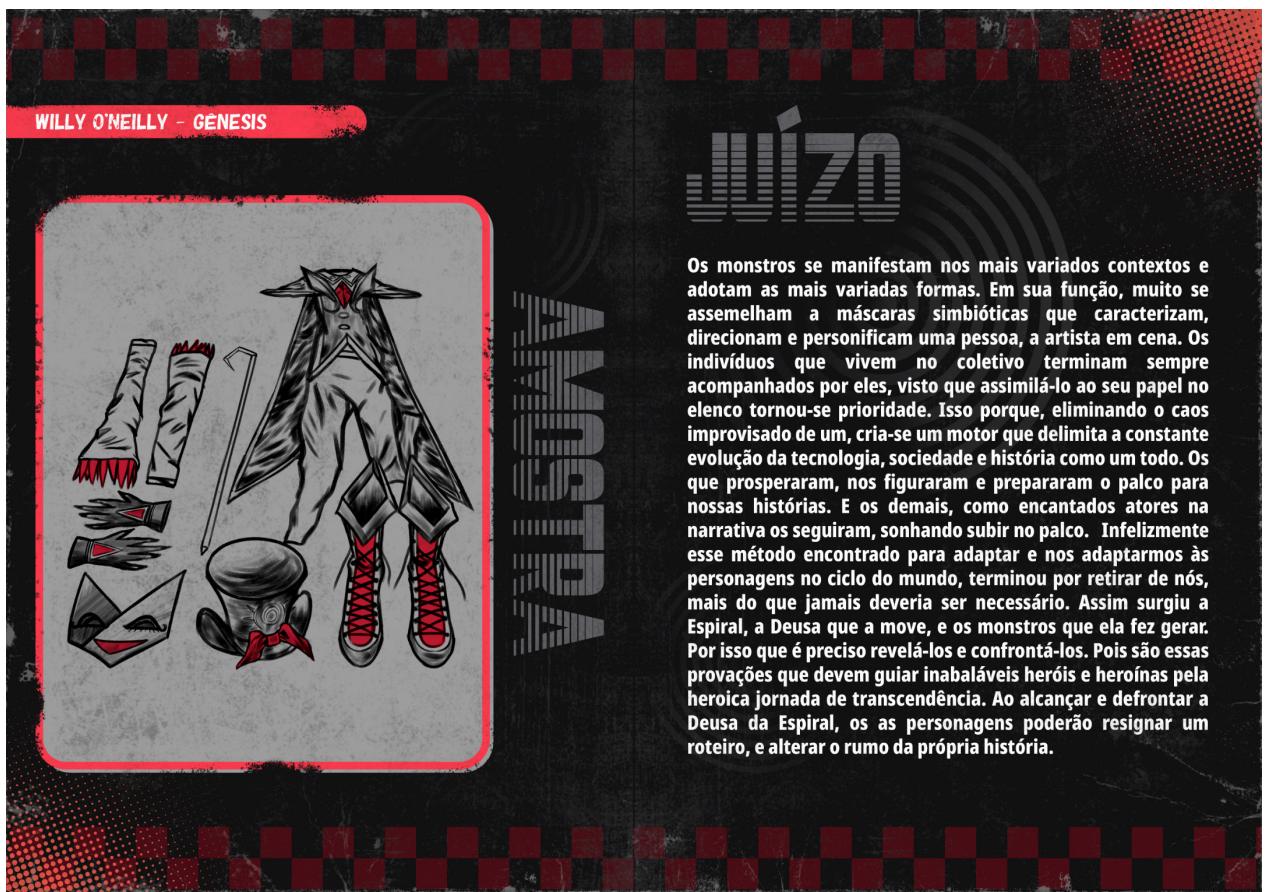


Figura 86 – Ficha com esboços do vestuário de Willy, e um resumo da temática sobre os monstros.
Fonte: Arquivo do Autor.

Transcrição do texto da imagem: “Os monstros se manifestam nos mais variados contextos e adotam as mais variadas formas. Em sua função, muito se assemelham a máscaras simbióticas que caracterizam, direcionam e personificam uma pessoa, a artista em cena. Os indivíduos que vivem no coletivo terminam sempre acompanhados por eles, visto que assimilá-lo ao seu papel no elenco tornou-se prioridade. Isso porque, eliminando o caos improvisado de um, cria-se um motor que delimita a constante evolução da tecnologia, sociedade e história como um todo. Os que prosperaram, nos figuraram e prepararam o palco para nossas histórias. E os demais, como encantados atores na narrativa os seguiram, sonhando subir no palco. Infelizmente esse método encontrado para adaptar e nos adaptarmos às personagens no ciclo do mundo, terminou por retirar de nós, mais do que jamais deveria ser necessário. Assim surgiu a Espiral, a Deusa que a move, e os monstros que ela fez gerar.

Por isso que é preciso revelá-los e confrontá-los. Pois são essas provações que devem guiar inabaláveis heróis e heroínas pela heroica jornada de transcendência. Ao alcançar e defrontar a Deusa da Espiral, os as personagens poderão resignar um roteiro, e alterar o rumo da própria história.”

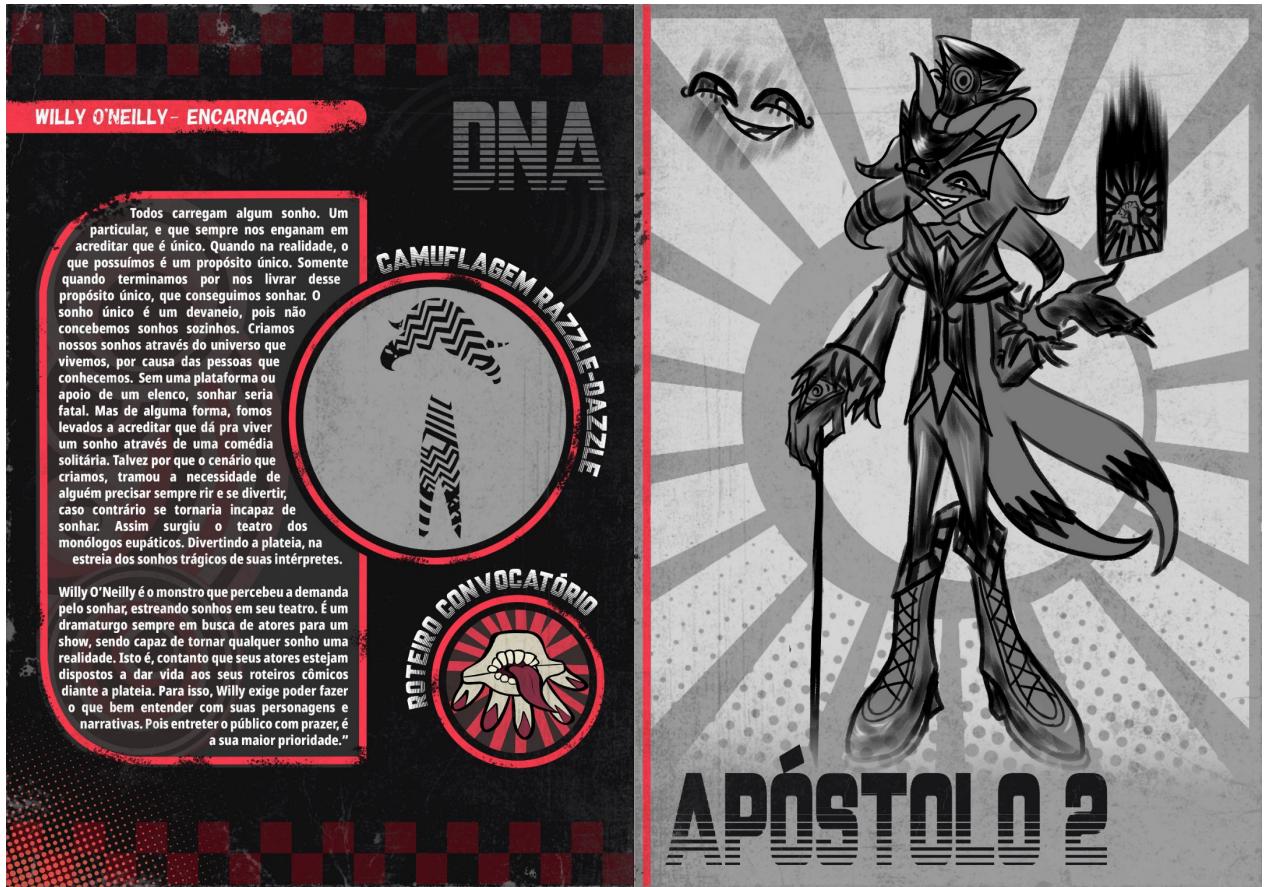


Figura 87 – Ficha contendo rascunhos do monstro seguidos por *Flavortext* e um texto poético. Nela é evidenciado alguns elementos e detalhes que constituem o Dramaturgo Willy. Fonte: Arquivo do Autor.

Transcrição do texto da imagem: “Todos carregam algum sonho. Um particular, e que sempre nos enganam em acreditar que é único. Quando na realidade, o que possuímos é um propósito único. Somente quando terminamos por nos livrar desse propósito único, que conseguimos sonhar. O sonho único é um devaneio, pois não concebemos sonhos sozinhos. Criamos nossos sonhos através do universo que vivemos, por causa das pessoas que conhecemos. Sem uma plataforma ou apoio de um elenco, sonhar seria fatal. Mas de alguma forma, fomos levados a acreditar que dá pra viver um sonho através de uma comédia solitária. Talvez por que o cenário que criamos, trouou a necessidade de alguém precisar sempre rir e se divertir, caso contrário se tornaria incapaz de sonhar. Assim surgiu o teatro dos monólogos eupáticos. Divertindo a plateia, na estreia dos sonhos trágicos de suas intérpretes.

Willy O'Neill é o monstro que percebeu a demanda pelo sonhar, estreando sonhos em seu teatro. É um dramaturgo sempre em busca de atores para um show, sendo capaz de tornar qualquer sonho uma realidade. Isto é, contanto que seus atores estejam dispostos a dar vida aos seus roteiros cômicos diante a plateia. Para isso, Willy exige poder fazer o que bem entender com suas personagens e narrativas. Pois entreter o público com prazer, é a sua maior prioridade.”



Figura 88 – Ficha com o desenho finalizado do *Willy O'Neill*. Nela descrevo e analiso algumas de suas características. É também estabelecida algumas conexões conceituais aos elementos visuais e estruturais do monstro. Fonte: Arquivo do Autor

Transcrição do texto da imagem:

“Dados

Seu jeito cartunesco expressa os poderes mágicos de uma personagem própria de desenho animado, a qual desafia as leis da realidade e faz o que quer dentro do próprio universo;

O dramaturgo veste um vermelho vibrante e chamativo, de modo a alertar a atenção desses ao seu redor;

As intenções de Willy já se revelam em seus trajes: A Camuflagem *Dazzle*, inspirada pelas pinturas em navios da 1ª Guerra Mundial, resguarda-o ao confundir e despistar o olhar alheio sobre sua real natureza;

Sua arrumação performática é digna de um espetáculo, pretendendo entreter para capturar o coração confiante desses que o assistem.

Interlúdio: Relações Inconscientes

Acredito que todo mundo tenha alguma característica em sua personalidade pela qual tende a ser reconhecido. Alguns de meus amigos artistas na faculdade, muitas vezes em meio as brincadeiras e divertimentos do dia a dia, identificaram que o drama é um desses elementos que me caracteriza.

Em contrapartida, eu só terminava confuso sem entender a razão, pois até aquele momento essa parte dramática era algo desconhecido por mim. Algo que eu nunca tinha escutado ninguém mencionar até então. Mas talvez estejam certos, pois em meio as inconveniências do dia a dia, eu não hesitaria em suspirar e dizer que “Nossa, o universo só deve estar conspirando contra mim”. Eu imagino que esse tom dramático tenha brotado enquanto uma personalidade própria que se desenvolveu no meu inconsciente, e que ao se manifestar, veio por integrar uma visão de mundo. Algo que se desenvolveu, de modo encobrir em um tom performático, minhas frustrações com os acontecimentos da vida. Assim, eu terminava por personificar mesmo “o universo” enquanto essa figura perversa que se diverte em me selecionar como centro de tormento.

Essa “personalidade de artista” teria nascido a partir do momento que assumi meu papel enquanto criativo em formação, e fui tomado pelas diversas questões que envolvem o mundo dessa personagem. E para além dos encantos, frustrações e emoções, que envolve a figura do artista, talvez o elemento primordial que estimula o impulso criativo na prática artística é o seu processo criativo.

No artigo de Gustavo Barcellos “Jung, junguianos e arte: uma breve apreciação”, do volume XV do dossier Pro-Posições, o autor discorre e nos apresenta um pouco sobre esse aspecto da prática artística inconsciente, se baseando nas ideias e visões de Carl Gustav Jung. O estudioso Jung foi um psicólogo suíço que realizou investigações no campo da psique humana, elaborando suas teorias do inconsciente em torno das personas e sombras, arquétipos, e também, suas várias observações sobre os aspectos psicológicos envolvidos nos processos de criação. Em seu artigo de dossier, Barcellos pretendeu explorar e expor algumas reflexões em torno desse último tema das investigações de Jung, afirmando em sua época, ser uma

parte pouco conhecida e difundida mesmo dentre os junguianos. Para Barcellos “A própria psique tem, na psicologia junguiana, um caráter essencialmente criativo” (Barcellos, 2004) compondo um volume inteiro das Obras Reunidas, “O Espírito no Homem, na arte e na literatura” o qual tem sido negligenciado por estudiosos, bem como a teoria de Jung nele exposta.

Para discorrer sobre a prática artística, Barcellos nos expõe um pequeno trecho do volume XV das Obras Reunidas com as escritas de Jung:

“A análise prática dos artistas mostra sempre quão forte é o impulso criativo que brota do inconsciente, e também quão caprichoso e voluntário.... A obra inédita, ainda na alma do artista, é uma força da natureza que se impõe, ou com tirânica violência, ou com aquela astúcia sutil da própria natureza, sem se importar com o destino pessoal do ser humano que é seu veículo.... Portanto, faríamos bem em considerar o processo criativo como *algo vivo* [italico meu] implantado na alma do homem.” (Jung, apud⁸ Barcellos, 2004, p. 30).

Esse tom da fala de Jung, Barcellos nota que, faz com que “pensemos em ‘algo vivo’ na psique, um modo de falar que personifica, que dá vida, ainda que ele utilize a nomenclatura específica de um ‘complexo autônomo’”. Uma “porção independente da psique que leva uma vida própria fora da hierarquia da consciência” (Jung, apud Barcellos 2004, p.30). Isso nos ajuda entender não só o dramaturgo e a proposta de desenvolver a serie ilustrada enquanto monstros personificados em meu presente trabalho, mas também o “drama” em minha crença de um “universo conspirador”, enquanto parte dos impulsos criativos do inconsciente. Pois esses compõem uma prática criativa que pretende personificar um conjunto de elementos os quais produzem um universo narrativo pessoal, psicológico e artístico.

⁸ Barcellos explica que discursa com base na coletânea dos trabalhos de Carl Jung: *The Collected Works of C. G. Jung*, Bollingen Series XX, volumes 1-20. Traduzidos para o inglês por R. F.C. Hull, editados por H. Read, M. Fordham, G. Adler e Wm. McGuire. Editora: Princeton University Press. E nesse trecho, ele se vale especificamente do capítulo: *The Spirit in Man, Art and Literature in Collected Works* vol. 15, § 115.

É isso o que nos permite “pensar na criatividade enquanto processo. Como um complexo autônomo, ela ‘aparece e desaparece de acordo com suas próprias tendências internas’” (Jung, CW 15, § 122 apud Barcellos 2004, p. 30). Pois como Barcellos apontou, Eliot dentre tantos outros grandes poetas, comenta a respeito dele ser “Atormentado fundamentalmente pela necessidade de escrever um poema” (Eliot, 1933, p. 138). Esse algo que parece compor um além autônomo, termina por configurar um pensamento que torna difícil de separar o “desejo” de criar com a “necessidade” de expressar uma experiência:

“Ou, mais precisamente, a própria experiência exige sua expressão, note-se, ‘sem se importar com o destino pessoal do ser humano que é seu veículo,’ para retomar Jung naquela passagem de observações, como esta, contundentes. Essa necessidade denuncia um “complexo autônomo.” (Barcellos, 2004, p. 30-31).

Pode parecer estranho em um primeiro momento, mas parando para pensar, faz sentido. O artista é, verdadeiramente, nada além do indivíduo estimulado à um estado de criação: Cria ao se expressar e expressa-se ao criar, de modo constante e simultâneo. Ao ocupar-me então, com as funções próprias de um artista, em um espaço com amigos artistas, eu passava a compor, sem perceber, um cenário dramático que pretendia traduzir o mundo através desse processo de experiência artística. Certamente, visto que a inspiração, que dá luz ao processo criativo, pode terminar atravessando de forma despercebida as fronteiras do consciente artístico. É assim que a ação criadora é capaz de assumir controle e adotar de uma “autonomia”. Pois enquanto estado, ela também passa a surgir dos processos da psique e do inconsciente:

“Essa noção de um complexo autônomo na psique do criador correlaciona-se com a ideia de inspiração em poesia e na arte, e ainda mais uma vez a apresenta a nós. Essa é, claro, uma ideia antiga, e mesmo os poetas mais modernos utilizam a noção de inspiração ao refletirem sobre o processo criativo. Um conceito moderno de inspiração inclui a linguagem e as categorias da psicanálise, ou da psicologia profunda, e atesta novamente algo que de alguma forma

está além do controle do poeta — diríamos, do controle do ego — algo que vem de ‘fora’. Esse ‘fora’ é hoje chamado de Inconsciente! Algo ‘vem,’ ou ‘acontece,’ ou seja, não está presente e o poeta não controla tal experiência, sentida na maioria das vezes como uma verdadeira ‘visitação’. O poeta tem que esperar.” (Barcellos, 2004, p. 31).

Por isso “conscientizar-se” torna-se relevante em um sentido psicológico da criação, a medida que seus produtos e objetos artísticos nascem desse criativo inconsciente. A inspiração que nos “visita” e nos “permite” criar uma obra, é algo que se encontra em constante ação e formação em um inconsciente artístico. Identificar suas origens, nos auxilia na superação desse “tormento da necessidade de criar”. Pois é entendendo e usufruindo deste processo dinâmico que se faz autônomo, que passamos a integrá-lo ao estado criativo consciente. Saciamos assim, o “desejo de criar” da pessoa artista ao retomarmos o controle. É esse encontro compreensível que Jung afirmou compor o “processo transcendentante”:

“Esse processo contínuo de entrar em contato com a contraposição no inconsciente chamei de ‘função transcendente’, pois a confrontação de dados conscientes (rationais) com inconscientes (irracionais) necessariamente resulta numa modificação do ponto de vista.” (Jung, *Collected Works* vol. 14, § 257).

Este que é um entendimento juguiano sobre o processo criativo da psique, o qual Barcellos também concorda:

“O jogo de opostos também está presente ao considerarmos que, em seu trabalho, o artista tenta dar ordem e forma (ego e consciência) ao caos e ao sem-forma (conteúdos inconscientes). Dessa maneira, ele é propriamente um criador e lida ao mesmo tempo com o velho e o novo, com tempo e eternidade: oscilações com as quais também o analisando, num setting junguiano, está naturalmente familiarizado. [...] Uma obra de arte é, portanto, em si mesma um *complexio oppositorum*, pois ela faz com que todas as polaridades opostas que entram em jogo coexistam num produto que as combina, ao mesmo tempo que as transcende. Nessa perspectiva, as obras de arte

revelam-se como tentativas do artista em integrar a visão dada por sua personalidade.” (Barcellos, 2004, p. 33)

Foi no monstro Dramaturgo que entendi finalmente me encontrar com o drama inconsciente dessa minha *persona artística*. Uma em estado de ação constante que pretende relacionar sob a ótica fantástica de personagem artista propriamente dita, a vida à um palco de teatro. O dramaturgo assim assumiu sua posição como a personagem do “diretor conspirante” de um universo perverso personificado, que controla, ri e diverte à custa da performance de seus atores. Assemelhando-se assim, à atormentadora Inspiração artística que se “usa” do artista para trabalhar à seus fins, e então larga-o confuso sobre um palco.

Origem e Concepção: O Monstro Dramaturgo

Foi a descrição desse meu lado dramático e a frase de que “o universo conspira contra mim” que serviram de briefing para alimentar os primeiros rascunhos desse monstro dramaturgo. Para conseguir visualizar a personagem, peguei algumas inspirações que serviram para construir a imagem do meu dramaturgo. A primeiro veio de uma música que eu adorava escutar enquanto desenhava na época, com uma personagem feita pela artista, ilustradora e compositora Karen Calanni (pseudônimo DemonDice), que junto ao Músico TopHamHatKyo trabalhou em um clipe musical chamado de “Princess♂”. Nele, está a personagem cujo os olhos, sorriso e personalidade manipuladora me inspiraram, me ajudando a visualizar a imagem de um dramaturgo organizando atores em um palco.



Figura 89 – Uma captura do vídeo clipe musical “Princess♪” disponível no youtube: <<https://www.youtube.com/watch?v=K-gbAi5Ulq0>>. Acesso em 18 de abril de 2025.



Figura 90 – Ficha da personagem ilustrada pela artista Karen Calanni (DemonDice). Fonte: publicação no Twitter da artista <<https://x.com/DEMONDICEKaren/status/1222098871888699392>>. Acesso em 18 de abril de 2025.

Outra inspiração que busquei foi na personagem Balan, feito pelo artista japonês e designer de personagem Naoto Oshima para o jogo *Balan's Wonderworld*, desenvolvido pela Arzest, em cooperação com desenvolvedora e editora Square Enix. Do Balan, eu retirei principalmente os trejeitos e as proporções “cartoon” para as formas do corpo, que acreditei invocar a natureza comediante de um desenho animado.



Figura 91 – *Key Art* da personagem Balan feita por Naoto Oshima, para o jogo *Balan's Wonderworld*.
Fonte: *Balan's Wonderland*, 2020. Desenvolvedora: Arzest e Balan Company; Editora: Square Enix.

Por fim o Alastor, uma personagem da série animada independente Hazbin Hotel, feita pela artista e animadora americana Viviene Medrano (Pseudônimo VivziePop), foi outra inspiração que utilizei para a forma do rosto, o design e as roupas que rascunhava ao longo do processo.



Figura 92 – À direita com trajes vermelhos, o demônio e personagem Alastor durante o episódio Piloto da série de animação independente Hazbin Hotel, escrito e dirigido pela artista Vivziepop. Fonte: “Hazbin Hotel (Pilot)” no canal da artista “Vivziepop” no youtube: <<https://www.youtube.com/watch?v=Zlmswo0S0e0>>. Acesso em 18 de abril de 2025.

Reunindo e misturando essas referências principais fui rascunhando até chegar ao design do dramaturgo em um desenho que realizei no meu *sketchbook*:



Figura 93 – Rascunho tradicional do dramaturgo. Junto também desenhei alguns elementos que pretendiam me auxiliar na caracterização de sua personagem. Fonte: Arquivo do Autor.

Me sentindo satisfeito com os resultados, passei para o processo de desenho no digital, onde fiz outro rascunho com alguns ajustes:



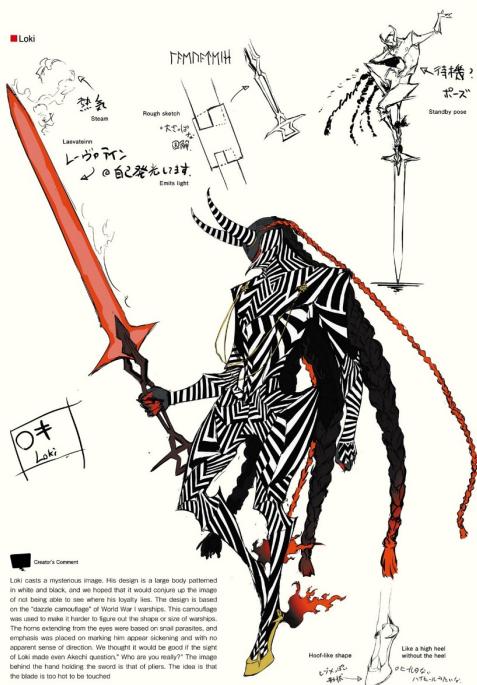
Figura 94 – Rascunho digital do monstro dramaturgo. Fonte: Arquivo do Autor.

Então, ajeitei as linhas na etapa da Lineart, onde também acabei fazendo mais algumas alterações para ajustar proporções e simplificar alguns elementos como os losangulos na capa e os quadrados nas botas que julguei desnecessário no design do monstro.



Figura 95 – Lineart do desenho digital do monstro dramaturgo. Fonte: Arquivo do Autor.

Aqui, senti que faltava alguma textura ou estampagem mais elaborada nas roupas do dramaturgo. Foi assim que, avançando para etapa de coloração, me lembrei da personagem Loki feita pelo ilustrador e designer de personagem Shigenori Soejima para o jogo de JRPG eletrônico Persona 5. Soejima no Artbook “*Persona 5: The Original Artbook*” comenta sobre como derivou inspiração no padrão “Dazzle” para ilustração de Loki, uma estampa de camuflagem utilizado em navios durante a Primeira Guerra mundial. A camuflagem Dazzle foi elaborada e testada em embarcações em miniaturas pelo artista marinho britânico Norman Wilkinson em 1917, sob o intuito de confundir o sentido e percepções em torno do tamanho, velocidade e trajetória dos navios por esses que o avistassem se aproximando longe ao horizonte (Newark, 2007, p. 74).



261

Figura 96 – Página do livro “Persona 5: *The Original Artbook*”. Nela, o artista Shigenori Soejima, que trabalhou como diretor de arte na produção do jogo, apresenta a personagem Loki, e comenta sobre sua inspiração na camuflagem dazzle da primeira guerra mundial. Fonte: *Persona 5: The Original Artbook*, vol. 1, 1^a edição. p. 259. Editora Kadokawa Game Linkage, 2019.

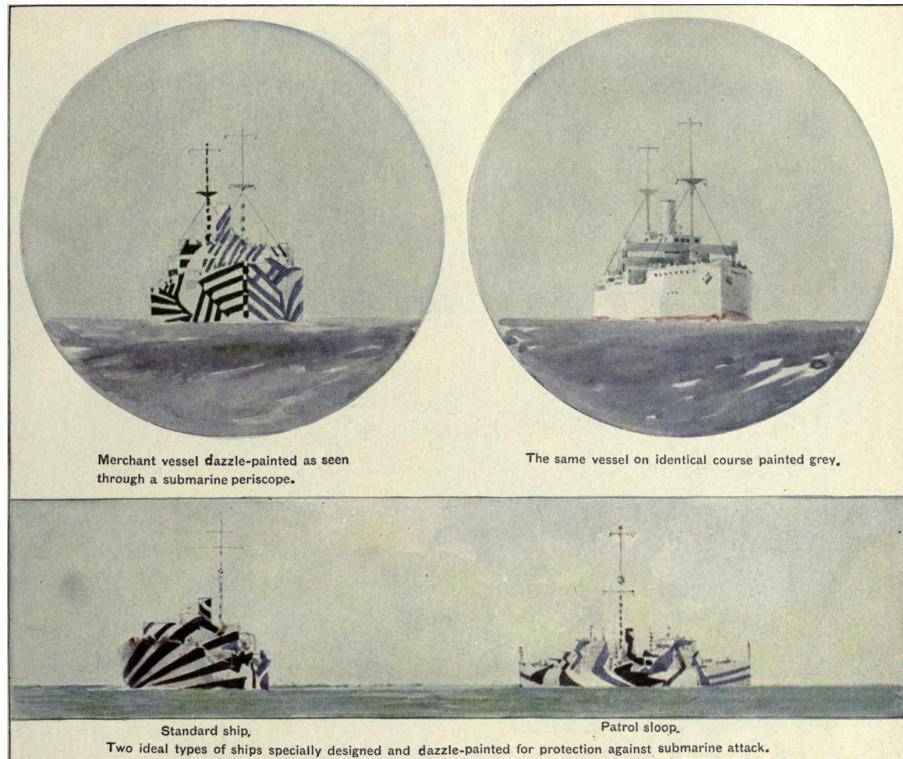


Figura 97 – Diversos Padrões no estilo “Dazzle” pintados sobre os navios da primeira guerra mundial, como vistos ao horizonte. Fonte: *Camouflage in Encyclopædia Britannica - A dictionary of arts, sciences, literature and general information* 12^a edição, volume 30-1 Abbe - *English History*, p. 540.

A ideia da camuflagem dazzle consiste em pintar diversas linhas retas ou curvadas com cores foscas e contrastantes, e que sigam direções alternantes sobre determinada superfície, de modo a tornar a forma e contorno geral da figura “confusa” ou “atordoante”. É essa intenção de proteger e confundir que acreditei capturar e transmitir perfeitamente a atitude caótica e enganosa do dramaturgo, gerando a adoção de uma estampa que segue a lógica deste padrão. Então o fiz enquanto preenchia as cores do monstro:



Figura 98 – Preenchimento de cores no desenho do dramaturgo. A simplificação de alguns elementos na etapa anterior, me auxiliou aqui numa implementação mais cuidadosa do efeito *dazzle*. A intenção era que o padrão confundisse o olhar e escondesse o corpo, mas sem que sobrecarregasse e “sujasse” o meu desenho. Fonte: Arquivo do autor.

Tendo implementado o padrão, experimentei outras cores para que eu pudesse checar qual combinação na paleta se adequava mais ao monstro e ao novo padrão.



Figura 99 – Teste de cores do monstro Dramaturgo. Fonte: Arquivo do autor.

Fiquei indeciso na escolha, mas sob a sugestão de um amigo, ao final fiz a opção da paleta utilizada no primeiro desenho localizado no canto superior esquerdo na figura 99. Foi tomando base nessa paleta que preenchi os demais elementos, como as luvas dançarinas, e escolhi o ciano como cor complemento à medida que terminava a pintura e renderização. Assim, finalizei o desenho:



Figura 100 – Desenho finalizado do Dramaturgo Willy. Fonte: Arquivo do autor.

No momento de renderização, resolvi deixar somente as sombras sólidas no desenho, pois não queria que a ilustração perdesse um aspecto e lógica “cartoon” a qual imaginei a personagem adotando. Como eu queria transmitir a ideia de alguém que detém os poderes “mágicos” próprios de um desenho animado, mantive a pintura nessa estética de sombras opacas do *cel-shading*.⁹

Por fim, nomeei a personagem de Willy O’Neilly. Seu nome é um trocadilho baseado na gíria e expressão idiomática inglesa “Willy-Nilly”, composto na combinação desta com os nomes “Willy” de origem inglesa, e o do Irlandês Gaélico, “O’Neil”. Uma tradução literal de Willy-Nilly seria “querendo-não”, e pode ser entendido como algo que se dá “queria você deseje ou não”, ou aconteça de forma aleatória,

⁹ O *cel shading* é uma técnica cujo o nome provém de um processo tradicional de finalização da pintura de animações 2D antigas, implementada por famosos estúdios de animação como o Disney e o Ghibli. No processo tradicional, ela se dava na sobreposição de cédulas (cells) em camadas, com esse característico sombreamento (*shading*) opaco. A técnica de pintura, no entanto, continua sendo utilizada no processo digital dos *Anime* no Japão, e de muitos artistas digitais que desenvolveram um gosto por essa estética.

caótica e desordenada. O que acredito referenciar bem a “desordem” da camuflagem *dazzle*, como também o contexto e a personalidade de uma personagem que sempre há algo a esconder.

Rebuscamientos: As Influências do conceito de Máscara na Arte, Psicologia e Cotidiano

O uso de máscaras se tornou prática comum desde os tempos antigos, abarcando as mais variadas relações performáticas pela sociedade. Em suas celebrações populares como no carnaval brasileiro; à rituais festivos e sagrados das tribos e povos nativos como o povo Ticuna e Pankararu no Brasil, tão como os africanos como do povo Iorubá na Nigéria; nos clássicos teatros gregos; e mesmo nos musicais dramáticos *Noh* e teatro *Kabuki* no Japão. As máscaras surgem em diversos contextos e tradições, sendo mantidas como um elemento cultural ao longo do tempo. Ainda que essas não pertençam estritamente à uma lógica ou contexto artístico, elas terminam encaradas como objeto artístico útil, dado seu processo criativo e uso variado em práticas performáticas significativas que compõem a cultura de determinada região ou povo. Se tornam desse modo, elemento identitário o qual as pessoas se utilizam expressar características e particularidades, como também para se conectar à figuras e símbolos que significam um coletivo, e suas situações performáticas.



Figura 101 – Máscaras de diferentes culturas e países no mundo, expostas pela *International Mask Arts & Culture* (IMACO) em *Bacolod Mall*, nas Filipinas. Informações sobre a grande exposição que reuniu cerca de 400 máscaras de várias partes do mundo, junto as fotos por Yasmin Pascual-Dormido, foram publicadas na reportagem da autora no site da ABS-CBN News: <<https://www.abs-cbn.com/life/11/06/19/masks-from-all-around-the-world-on-display-in-bacolod-mall>>. Acesso em 19 de abril de 2025.

Nas mídias contemporâneas, as máscaras também podem ser vistas em sua função narrativa como um elemento que compõem os designs de super-heróis nos quadrinhos e animações. Incorporadas nessas mídias como um elemento que compõe a história de uma heróina ou herói que se preocupa em manter sua identidade resguardada do resto do mundo, sob a preocupação de que revelar sua identidade

secreta irá causar caos e discórdia ou então poderá atrair vilões e monstros que podem machucar família e amigos. Esconder suas personalidades verdadeiras atrás de uma máscara ou traje-fantasia, é o que caracterizou super-heróis mascarados como o *The Phantom* (O Fantasma, no Brasil) em 1936, que em suas origens humildes de tirinhas de jornal, estabeleceu o precedente de super-herói trajado e mascarado para o gênero. Na mesma época, o Superman de Jerry Siegel e Joe Shuster faria sua primeira aparição oficial na Action Comics #1 de 1938, trazendo ao público a noção do herói com super-poderes nos quadrinhos. Esses heróis juntos, começaram a construir um imaginário do público em torno desse mundo de super-heróis através dos quadrinhos norte-americanos, que em contrapartida, influenciariam diversos outros artistas e ilustradores continuar criando novas e outras produções ao redor do mundo que influenciariam mais outros, assim sucessivamente.

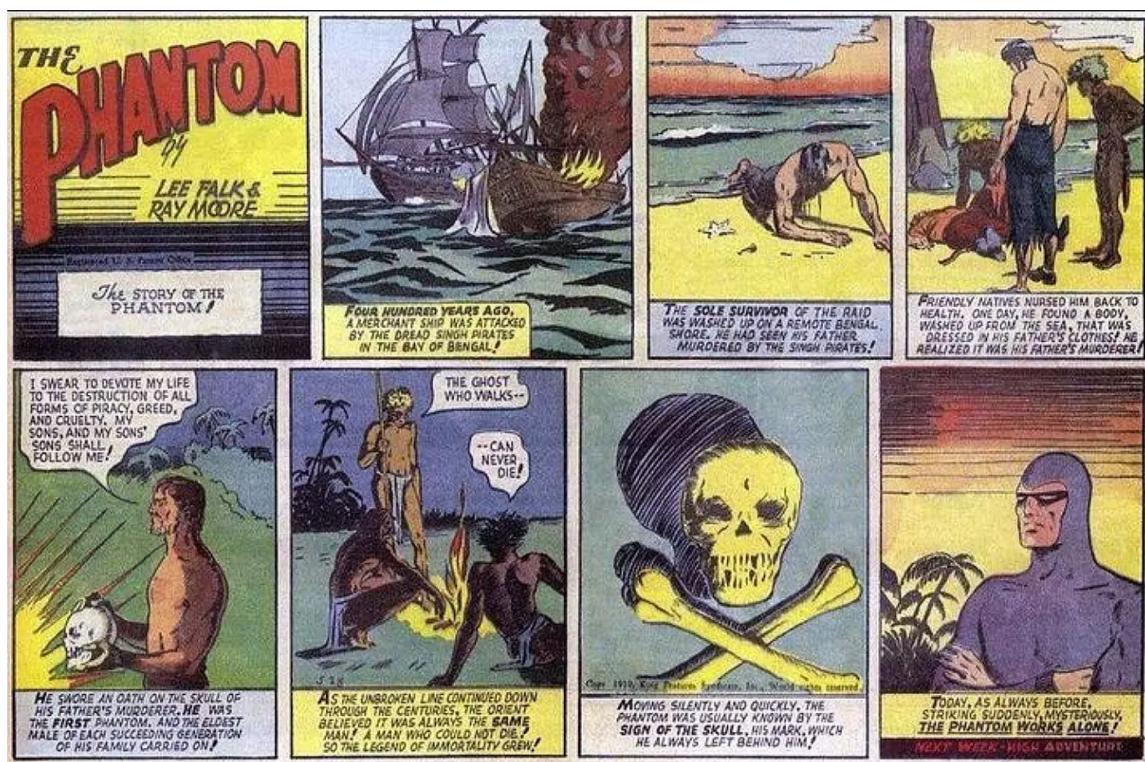


Figura 102 – Primeira aparição em cores do super-herói *The Phantom*, com arte feita pelo ilustrador Ray Moore. Após o sucesso da tirinha inicial em 1936, ele enfim reservaria uma posição no jornal para uma história um pouco maior e em cores em 1939. A imagem foi retirada do site de um entusiasta de quadrinhos: <<https://comicbookhistorians.com/the-phantom-the-lee-falk-version-part-one-1936-1969-by-roesco-m/>>. Acesso em 18 de abril de 2025.

Alguns Mangás, animes e jogos japoneses também produziriam histórias derivadas desse gênero de super-heróis, com personagens que seguem o imaginário das máscaras e trajes heroicos que se assemelham aos dos quadrinhos americanos. Sem deixar de lado, é claro, o processo de re-contextualização e ressignificação desses outros artistas que meio suas diferentes inspirações e influências culturais, continuaram expandir a ideia do super-herói ao contexto nipônico. É o caso das produções mais recentes como *Boku No Hero Academia* (Minha academia de heróis) do *Mangaka* Kouhei Horikoshi, e as personagens mascaradas da equipe heróica dos *Phantom Thieves* — Nome talvez dado como uma brincadeira entre o arquétipo do Ladrão Cavalheiro no conto de Arsène Lupin por Maurice Leblanc e ao primeiro super herói americano Phantom — de Shigenori Soejima para o jogo eletrônico, *Persona 5*.



Figura 103 – Arte feita pelo ilustrador Shigenori Soejima para o poster promocional e capa do Artbook do jogo *Persona 5*. Fonte: Galeria de arte do jogo *Persona 5 Royal*. Desenvolvedora: ATLUS; Editora: SEGA, 2019.

Seja onde for, na performance, na ilustração, nas festas ou no cotidiano, de uma forma ou de outra acabamos em contato com a ideia da máscara. Pois elas são o que compõem nossas personagens, nossas performances, nossas culturas, nossos

mundos. E o que me fascina sobre as máscaras é justamente essa grande gama de possibilidades artísticas, poéticas e narrativas que consigo elas trazem. São vários os discursos e temas que elas invocam, sendo possível abordar variados assuntos como identidade, personalidade, individualidade e coletividade. São um meio para se expressar, se esconder e como para se misturar e se adequar. É por isso que a ideia de máscara me serviu de inspiração no momento da construção dos monstros, como é o caso do Dramaturgo Willy, onde está aparece como elemento claro de forma esconder seu rosto e dar expressão. Ela pode tanto ser incorporada como elemento propriamente dito para mascarar a face de um monstro de modo a esconder, disfarçar e se assemelha-lo à um humano, como também um simbólico, através da pele, corpo, fantasia ou mesmo uma segunda cabeça que viria compor uma segunda natureza humana e identificável, que se põe por trás dessa figura “monstruosa”.

É algo relevante visto que diante o coletivo, podemos nos ver viver uma “performance cotidiana”, nos utilizando de máscaras em um sentido metafórico e social, nessas múltiplas situações e locais. Pois num pensamento Junguiano, a psique coletiva é o que forma nosso mundo pessoal, a *persona* (do latim máscara) que vestimos para nos socializar com o grupo, e nos identificar em meio ao todo:

“Esse seguimento arbitrário da psique coletiva — frequentemente recoberta por consideráveis dores — eu chamei de *persona*. O termo *persona* é de fato uma expressão muito apropriada para o mesmo, já que originalmente designava a máscara vestida por atores para indicar o papel que desempenhavam. Se nos empenharmos em desenhar uma distinção precisa entre o que na psique material deveria ser considerada pessoal, e o que nela deveria ser considerada impessoal, logo nos encontramos encarados pelo maior dos dilemas. Isso pois, por definição, ao falar do conteúdo da *persona*, terminamos por falar sobre o inconsciente impessoal, isto é, o coletivo. [...] Quando analisamos a *persona*, nós descobrimos a máscara, revelando que o que aparentava ser individual, no fundo, faz parte do coletivo; em outras palavras, a *persona* não passava de uma máscara da psique coletiva. Fundamentalmente, a *persona* não é algo real: É um consenso entre indivíduo e sociedade em torno do que o homem [uma

pessoa] deve aparentar ser. Ele recebe nome, adquire um título, exerce uma função, se torna isso ou aquilo. De certo modo, tudo isso é real. Mas em relação à uma individualidade essencial do sujeito em questão, isso é somente uma realidade secundária, a formação compromissada, em uma construção na qual os outros tem uma parcela maior do que ele tem [...]." (Jung, **Collected Works**, vol. 7, § 245-246. Tradução do inglês para o português pelo autor).

Se a *persona* de um indivíduo se forma no coletivo, e minha pretensão com a série de monstros era que esses refletissem características, medos e pensamentos pessoais que, por tanto, nasceram através de um inconsciente coletivo, me pareceu adequado implementar a ideia dessa máscara simbólica que pretende esconder um algo do coletivo desconhecido. Assim, vejo o conceito de "monstro" no meu trabalho se assemelhar muito mais ao da máscara do que esse que descreve só uma criatura horrível. O monstro pode usar uma máscara, mas também ser a máscara por si só. A personificação de um aspecto assimilador e equalizador coletivo, que se apresentou como uma dificuldade e tornou-se um desafio, que em uma jornada eu preciso desvendar e compreender. Pois são a forma de tornar-me consciente sobre meus papéis, particularidades, desejos e expectativas sociais que me auxiliam alcançar uma identidade dentro desse coletivo.

Capítulo 3 - *Uraomote* (裏表): O Monstro Parasita

Eu tenho uma confissão a fazer. Um intolerável pensamento vil e dissimulado apodrecendo no meu âmago, que como uma infestação, se resguardou até que assumisse corpo próprio. É a minha particular e odiosa paixão que entorpece a mente e obscurece o coração. O germinar do desejar pelo desejo de desejar, recobrindo sob o manto de um sorriso gentil, uma formigante aflição. Contorcendo e me debatendo comigo mesmo, eu tentei ao máximo conter o verme de modo fútil. Meio à um momento de pânico colapsante a criatura já havia se agarrado a mim, me rompendo em uma furiosa enchente de lamúrias. O único traço que restou do "eu" nesse corpo abominável e corrompido, foi aquele que bradava silenciosamente por respostas:

“— Por quê? Eu só quero saber como consegue você, voar sem asas; como pode você, neste Tártaro dos desprezados, ser tão livre; como ousa você, se tornar o ventre da humanidade, quando eu tanto laborei para nada conceber.”

Perante visão turva, pela correnteza que escorria da minha nascente lacrimosa, a única coisa a qual eu conseguia distinguir era o desejo de arrancar, pedaço por pedaço, cada particularidade desta que era fonte de minha odiosa angústia. Tomar sua alma, e fazer de seu corpo o meu. Sabia que precisava me dedicar ao ato nessa relação, pois agora eu quisera que a outra fosse destituída de sua face e fosse tão miserável quanto eu. Para que a outra, se tornasse tão culpabilizada quanto a sua sombra.

Por isso, apesar de tudo, eu sorria. Eu sorria, e dizia que estava feliz. Na verdade, eu nunca estive tão contente quanto neste momento. E entendi que jamais seria mais satisfeito, pois aquele “eu” carente havia sido deixado pra trás. Sem que o outro houvesse percebido, eu já havia lhe arrancado de suas costelas, consumido de seu alimento, e sido adotado por seus semelhantes. Eu possuía de suas qualidades e poderia me tornar invencível, aquilo que ele jamais foi. E assim, minha consciência rescindiu....

Passada a primavera, chegou o inverno. Eu me desfigurava cada vez mais, tomando dos outros que me deparava, aquilo que compunha uma primordial essência. Eventualmente então, me convertendo no mais massivo e desprezível emaranhado de singularidades distintas que possa imaginar. Quando recobrei minha consciência, me senti horrorizado. Eu já não sabia quanto tempo havia passado. Eu não conseguia reconhecer a minha silhueta, muito menos o meu reflexo. A única certeza de que tinha, era a de que eu havia me contorcido em um monstro avesso. Me transformei em *Uraomote* (裏表).

Por isso eu corri, eu agoniei, e novamente me desassociei. Pois descobri que havia perdido esta que era a minha identidade, me tornado um outro alguém imperfeito. Compreendi então, que a única forma de pôr um fim a isso era arrancando esta faceta:

O Parasita da Inveja.



Figura 104 – Ficha com esboço e comentários sobre a temática por trás da criação do *Uraomote*. Fonte: Arquivo do autor.

Transcrição do texto da imagem: “A inveja é um sentimento que surge sorrateiramente e domina um indivíduo que se insere num complexo relacional. Ao menos é o que percebo na minha experiência pessoal. Noto ela frequentemente dominando a minha mente quando testemunho as realizações e conquistas daquelas pessoas que amo e admiro. Enxergo a emoção como um corpo externo e estranho visto que, logo quando ela me domina, minhas experiências e sentidos parecem se dar apenas através dela. Me sinto virar ao avesso, ao passo que perco a razão. Como se a minha própria autonomia de sentir, pensar e agir fossem privadas e relegadas a ela. Sem saber como lidar com a inveja, esconde-a sob a carne, a aceito, e deixo com que essa, em segredo, me transforme conforme a sua vontade. No melhor dos casos, isso se efetiva em uma atitude autodestrutiva que se aproxima a algo como a síndrome do impostor. Incapaz de recobrar o controle, passo a tentar copiar e imitar aqueles que se tornaram meus invejados. Querendo ter o que tem, ser o que são. No pior, me livro dela, mas só no machucar de alguém.”



Figura 105 – Ficha contendo rascunhos do monstro seguidos por *Flavortext*¹⁰ e um conto. Nela é evidenciado alguns detalhes que fazem parte da composição e processo construção do *Uraomote*. Acompanhada às descrições de caráter técnico, está incluída a recontagem de uma lenda da mitologia oriental popular que fala do “Fio Vermelho do Destino”¹¹. Essa história foi um dos *motifs* narrativos principais que serviram de referência para dar origem ao monstro. Fonte: Arquivo do autor.

Transcrição do texto da imagem: “Nos tempos antigos, em terras orientais, existe a lenda que conta a história de um sábio residente lunar. A figura carrega o dom de expor os laços ocultos existentes que interligam as pessoas, os quais ficaram conhecidos como Os Fios Vermelhos do Destino. Os fios tecidos pelo sábio se manifestam sobre os dedos da oeste do mundo material e revelam a irrompível conexão que existe entre aqueles que, pelo fio, se entrelacam em cada ponta. Agem como as amarras que unem o destino de dois indivíduos, independente do quanto os céus ou a terra venham se opor.”

¹⁰ É um texto que serve para adicionar realismo ou caracterização, de forma a suplementar uma narrativa.

¹¹ De origens populares, a lenda é baseada na crença mitológica do oriente asiático de que um fio vermelho invisível é o que interliga os destinos de amantes, família e amigos. Para mais informações recomendada a leitura de KERR, L. (2017). *Following The Red Thread : My Chinese Adoption Journey*. Disponível em:

<<http://www.vlebooks.com/vleweb/product/openreader?id=none&isbn=9781512778656>>.

conexão que existe entre aqueles que, pelo fio, se entrelaçam em cada ponta. Agem como as amarras que unem o destino de dois indivíduos, independente do quanto os céus ou a terra venham se opor.

O Uraomote carrega em seu núcleo, o envenenamento deste laço que não se pode romper. O complexo de fios manifesta-se como o conflito existente nessa conexão, pois estes fizeram uma interligação, mas possibilitaram que o indivíduo tomasse para si, aspectos que pertenciam ao outro. Os fios voltam-se pra dentro para unir o seu corpo, havendo também agora o complemento desses da cor inveja esverdeada. Seu apelido provém de sua origem oriental, composto dos Kanji japoneses 裏 (Ura: Oposto) e 表 (Omote: Face), e significa literalmente ‘Do avesso’, ‘De dentro pra fora’ ou ainda, ‘Duas caras’.”

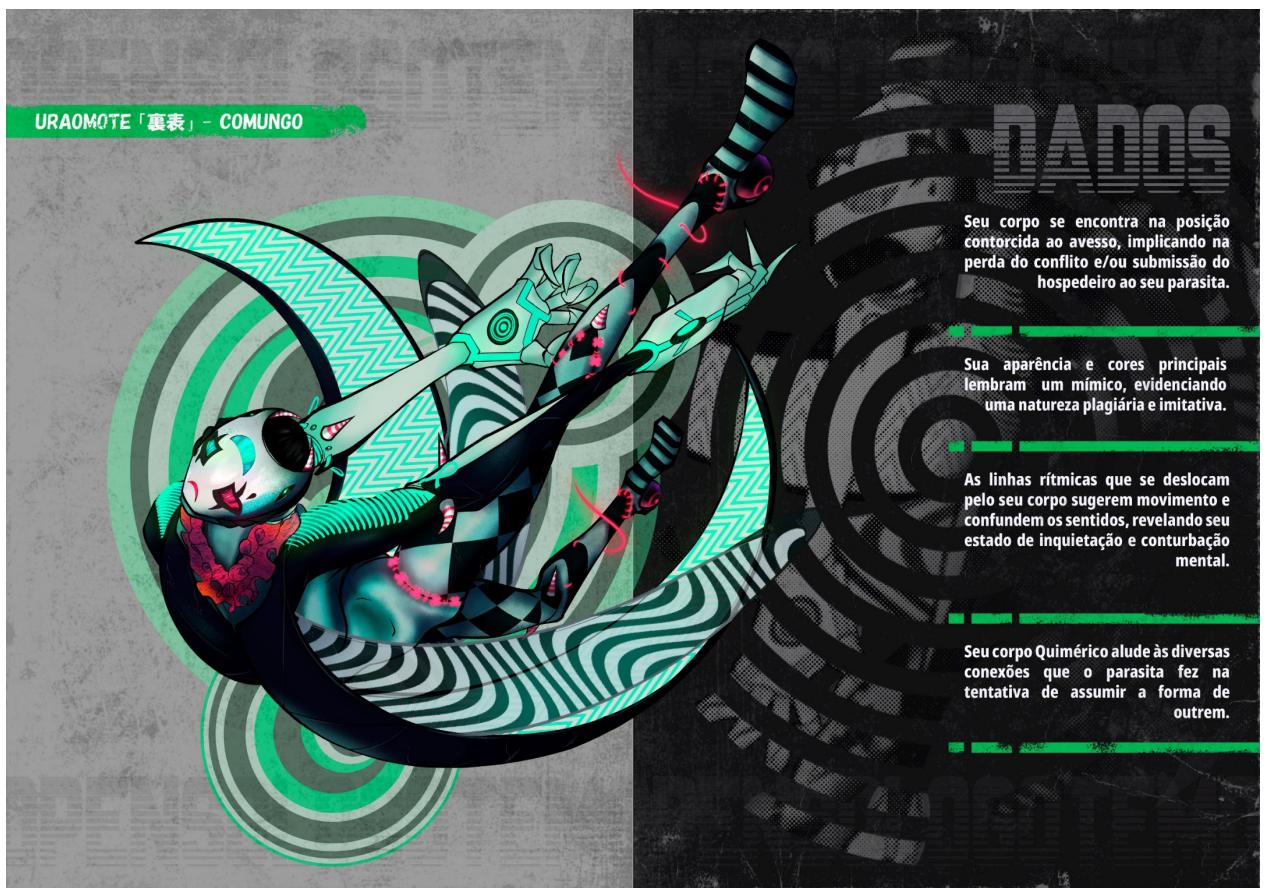


Figura 106 – Ficha com o desenho finalizado do *Uraomote*. Nela é evidenciado algumas de suas características de forma explanativa. É também estabelecida algumas conexões conceituais aos elementos visuais e estruturais do monstro. Fonte: arquivo do autor.

Transcrição do texto da imagem:

“Dados

- Seu corpo se encontra na posição contorcida ao avesso, implicando na perda do conflito e/ou submissão do hospedeiro ao seu parasita;
- Sua aparência e cores principais lembram um mímico, evidenciando uma natureza plagiária e imitativa;
- As linhas rítmicas que se deslocam pelo seu corpo sugerem movimento e confundem os sentidos, revelando seu estado de inquietação e conturbação mental;
- Seu corpo Quimérico alude às diversas conexões que o parasita fez na tentativa de assumir a forma de outrem.”

Interlúdio: Relações Inconscientes

Neste momento de elucidação, gostaria tirar um momento e pensar: O que atraiu esse parasita da inveja até mim, e o que acarretou a minha transformação no monstro *Uraomote*? Como ambos tanto o monstro-hospedeiro e monstro-parasita se aproveitam do estado da minha psique, uma boa compreensão deles só se daria no investigar da natureza de ambos monstro e inconsciente. Acredito também que evitá-la com que outras pessoas se monstrifiquem e causem destruição desnecessária a sua volta por consequência dessa influência parasital.

Se tratando do parasita, este rasteja em incessante busca de um hospedeiro invejante, um que tenha nutrido ou guardado uma intensa inveja acumulada à um invejado. Ao encontrar seu potencial alvo, o monstro-inseto se esconde nas proximidades, e avança sua vítima quando esta se encontra vulnerável à sua própria inveja relacional. É importante notar, já que por definição a inveja é um sentimento transferível à um outro indivíduo ou coisa, é imprescindível a existência posterior de um laço bem firmado entre duas ou mais partes para que o inseto possa carregá-lo individualmente de forma a crescer e procriar:

“A inveja é o sentimento raivoso de que outra pessoa possui e desfruta algo desejável — sendo o impulso invejoso o de tirar este algo ou de estragá-lo. [...] a inveja pressupõe a relação do indivíduo com uma só pessoa e remonta à mais arcaica e exclusiva relação com a mãe.”
(Klein, Inveja e Gratidão, 1991, p. 212).

Assim, esse monstro-parasita-relacional se infiltra como um corpo externo em uma relação. Age sobre seu hospedeiro a fim de auxiliá-lo livrar-se de suas partes indesejadas, e obter cada uma das suas características mais cobiçadas do objeto da relação, transformando-o em uma espécie de mímico imperfeito. Sob influência, a vítima termina por se contorcer e a se desfigurar para atender suas necessidades e carências individuais, que vão cada vez mais aumentando, se intensificando e diversificando mediante a vontade do inseto. Isso ocorre, visto que a inveja acumulada começa corroer internamente o corpo hospedeiro, causando uma dor insuportável à vítima, que só se incrementa ao longo do tempo. O ponto decisivo, surge quando indivíduo sevê encravado à um único recurso: Tornar-se hostil com o objetivo de destruir o seu invejado e tomar deste aquilo que o causa inveja, na esperança de se livrar da sua inveja conjuntamente ao parasita. Porém, ao contrário do que eu fui levado a acreditar, é precisamente assim que o monstro obtém ampla sustinência. Impedindo com que a vítima atinja um estado de satisfação completa, o parasita se certifica que sempre haja inveja a nutrir para dela continuar a se alimentar. Ignorá-lo e tentar contê-la nessa situação é o prenúncio de uma morte egoística. Deixar com que o inseto se agarre e coloque um falso sorriso complacente em seu rosto para se dirigir ao outro, serve somente para adiar a sua própria e inevitável monstrificação no devastador *Uraomote*, O monstro de dupla face. O desencadear do inacabável ciclo de frenesia desesperados do aparente hospedeiro inofensivo, causa a destruição absoluta dos invejados e arredores com os quais ele se encontra e convive. A única e verdadeira forma de parar esse monstro é se livrando da parasitação através de uma vontade maior que sobrepuje o sentimento de inveja. Uma compreensão e adoção profunda e individual do “eu” mais autêntico, para que você seja capaz de enfraquecer o parasita, e aniquilar ambos os monstros.

Em contrapartida, alguém que pode auxiliar na tarefa de alcançar um entendimento da natureza psíquica do eu é Melanie Klein, uma importante psicanalista da qual os escritos tive a felicidade de me deparar. Em seu livro “Inveja e Gratidão” (Klein, 1975), a autora além de pesquisar as origens psicológicas da inveja, nos apresenta à novela heroica do escritor Julian Green, analisando o personagem da história que adota de forma semelhante, um caráter de ódio invejoso junto a esse desejo de identificação projetiva humana. O herói na história é Fabian Especel, um

jovem infeliz e insatisfeito consigo mesmo e sua vida atual. E seu pai negligente que havia vivido uma vida de prazeres e apostas apenas contribuía para sua intensa inveja e ressentimento contra aqueles que possuíam mais. A essência da história é o poder mágico que ele recebe de se transformar em outras pessoas através de um pacto com o Diabo, o que ele faz de forma precipitada, sem considerar as consequências de adquirir o corpo e vida de outra pessoa.

Consigo traçar semelhanças entre o conto e minha experiência pessoal de ódio invejoso, principalmente tratando-se do desejo de se tornar outro alguém, e questões de identidade que compõem a temática da história. Assim como o personagem Fabian, estive passando por um longo período insatisfeito com minha vida e a pessoa que me tornei. Diante a crença de ter me tornado alguém desinteressante, e tentando fugir de aquilo que eu entendia como sendo uma “identidade genérica”, notei que frequentemente busco imitar e adotar maneirismos, gestos e formas de falar desses que admiro, ao percebê-los como sendo divertidos, fortes e vitoriosos. Pois também possuo meus próprios Ídolos e Heróis. É daí que entendo que surgiu um desejo de seguir nos mesmos passos de meus amigos, conhecidos e artistas (ao modo do aspecto destrutivo da identificação projetiva de Klein), na esperança de que eu pudesse desfrutar de glórias e conquistas semelhantes.

Porém, entregar-se à essa vontade, implica em um potencial destrutivo catastrófico tanto pro objeto invejado quanto pro invejante. Pois esse sentimento é fruto de um desejo inexaurível, podendo somente existir diante a completa desconsideração de uma identidade, situação e vivências pessoais:

“Poder-se-ia dizer que a pessoa muito invejosa é insaciável, que nunca pode ser satisfeita porque sua inveja brota de dentro e, portanto, sempre encontra um objeto sobre o qual focalizar-se. Isso mostra também a conexão íntima entre ciúme, voracidade e inveja. (Klein, Inveja e Gratidão, 1991, p. 213).

O que funciona e pode dar certo para algumas pessoas, pode não ter o mesmo efeito para você, visto que o contexto, vivência e situação particular entre duas

pessoas nunca são as mesmas. E na verdade, sob uma perspectiva mais individualista, podemos perceber que isso é algo muito rico. Pois sua identidade particular só pode ser formada a partir de um conjunto complexo de experiências as quais culminam na pessoa que você é hoje. É o que te dá a oportunidade de oferecer ao mundo e aos outros um pouco da sua própria essência, algo que só você pode criar, uma opinião singular e se expressar como ninguém. Incluindo, é claro, mesmo os defeitos e dificuldades particulares que compõem o eu, que neste modo sim, é indiferente de todo e qualquer outro “perfeito” e “inalcançável” Herói ou Semideus:

“Fabian-Poujars logo descobre algumas desvantagens nessa transformação. Sente-se oprimido pela sua nova corpulência; perdeu o apetite e toma-se consciente do problema renal do qual sofre Poujars. Descobre, a contragosto, que se havia apossado não apenas da aparência de Poujars, mas também da sua personalidade. Havia já se afastado de seu antigo *self* e pouco se recorda a respeito da vida e das particularidades de Fabian. Decide, então, que não ficará na pele de Poujars nem um minuto a mais do que o necessário.”

(Klein, Um romance que Ilustra a Identificação Projetiva in Inveja e Gratidão, 1991, p.175-176).

Outro elemento importante é que, observar os seus amigos e conhecidos crescendo e conquistando cada vez mais significativas, podem lhe deixar feliz e orgulhoso. Mas também dá espaço para que a pessoa se sinta menor e incapaz em comparação. Com isso, a sensação de injustiça cresce ao lado do rancor, dando luz ao sentimento de inveja.

Nesses momentos o desejo de ter, é trocado pelo desejo de destruir o que o outro tem: Seu contentamento pelas suas qualidades, e sua felicidade por suas auto conquistas. Assim, é compreensível como a inveja pode nos levar à adotar ações de natureza vil e egoísta. São essas ações sádicas que resultam no monstro *Uraomote*, o hospedeiro do parasita que incarna esse desejo elevado ao limite, indiferente ao prejuízo.

“Surge uma fada diante um invejoso, e diz à este poder conceder qualquer coisa, contanto que seu vizinho receba o dobro que o invejoso desejasse. Sem tardar, o homem pede para perder um olho.”

— Um conto popular

Para tentar compreender o sentimento de carência, podemos recorrer às teorias do psicanalista Freud. O autor remonta a origem do sentimento na infância quando o ocorre o desenvolvimento psicossexual humano, ao introduzir o conceito de Falo:

“[...] meninos e meninas acreditam que todos os seres humanos têm ou deveriam ter “um falo”. A diferença entre os sexos, homem/mulher, é então percebida pela criança como uma oposição possuidor do falo/privado do falo (castrado).” (Freud, Apud. Nasio, 1994, p.41-42).

No pensamento Freudiano esta importante revelação que ocorre na infância é o que impactará toda uma estrutura mental e nosso desenvolvimento psicológico futuro. Enquanto adultos, sabemos que este é somente um elemento fundamental apenas para o entendimento de uma pessoa do sexo masculino, mas o fato é, enquanto crianças, compreendemos este como sendo elemento fundamental humano. A partir desse momento, internalizamos isso e passamos a nos comparar com base naquilo que não temos, mas que o outro tem, e vice-versa. Por isso, o Falo é análogo a qualquer objeto que na sociedade é visto com valor fundamental inestimável a alguém e, portanto, desejado (ou invejado) por outro. Uma das revelações da infância que acredito ser aplicável de modo semelhante e independente da natureza dos sexos, só à luz de eventos diferentes, pelos gêneros serem distintos em suas individualidades e formas de prover. É um sentimento que pode se estender ao longo de nossas vidas para outras áreas, como trabalho, conquistas, relações, objetos materiais, etc. Deste modo, é nesse primeiro momento de consciência da ausência de um “Falo”, que aprenderíamos os sentimentos de angústia, inferioridade e insuficiência humano:

“O grande acontecimento durante o Édipo feminino [na infância] é a decepção que a menina sente ao constatar a falta do falo de que ela

acreditava ter sido dotada. Esse sentimento de decepção, onde se misturam rancor e nostalgia, assume a forma acabada de um afeto de inveja: a inveja do pênis. Pênis — não nos esqueçamos — cuja fantasia é o falo. O afeto em torno do qual gravita o Édipo feminino não é, portanto, a angústia, como no menino, mas a inveja. Existe ainda na mulher um afeto diferente da inveja, o de angústia. De uma angústia que deve ser compreendida como o medo, não de perder o pênis/falo que ela nunca teve, mas de perder o outro “falo” inestimável que é o amor proveniente do objeto amado.” (Freud, Apud. Nasio, 1994, p.41-42).

Origem e Concepção: O Monstro da Inveja

O início do processo de reflexão que levou à ilustração se deu a partir da recordação de um acontecimento pessoal. Lembrei-me do quanto me senti desamparado em um momento de explosão de inveja, quando percebi o quão grande era o abismo que separava eu de um de meus amigos. Traçamos caminhos parecidos, e parecíamos ter nos esforçados em quantidades relativamente iguais ao longo dos anos. Porém, os resultados finais obtidos por cada um eram amplamente diferentes. Diferente de mim, este aparentava estar alcançando cada vez mais seus objetivos, obtendo devido reconhecimento e as conquistas as quais eu tenho falhado. Consequentemente, apesar do quanto eu me esforçasse eu não conseguia alcançá-lo, e agora ao seu lado meus esforços infrutíferos me garantiam uma imagem de fracasso. Quando este amigo me relatava mais uma conquista, eu sentia como se só pudesse me contorcer internamente e sorrir feliz por ele. Por vezes, outras pessoas ao meu redor nos comparavam, e isso somente fazia me sentir em sua sombra reforçar o complexo sentimento.

Passado algum tempo, enquanto eu navegava na internet essa inveja se extendeu para uma outra figura pública popular. Vendo-a chorando e agradecendo publicamente à comunidade que ela havia construído, repleta de pessoas que a seguem, apreciam e apoiam seu trabalho em conjunto com sua pessoa, me levou logo à uma quebra emocional. Nesse momento eu me sentia mais injustiçado do que nunca, desejando ser outra pessoa, em outro corpo como jamais desejei. Pois eu havia acabado de sair de uma jornada de três dias de esforços para terminar um outro trabalho que estava produzindo, e no momento, tudo que eu queria era descansar e que alguém reconhecesse o potencial dele, ou no mínimo, notasse o meu empenho. Mas ainda, tudo o que eu possuía eram auto cobranças. E assim um ódio, uma frustração e um desamparo enorme cresceram e me tomaram, dos quais eu não soube o que fazer com. Resolvi então, muito tempo depois, canalizar e registrar esse sentimento em forma de monstro. Começou com um rascunho:

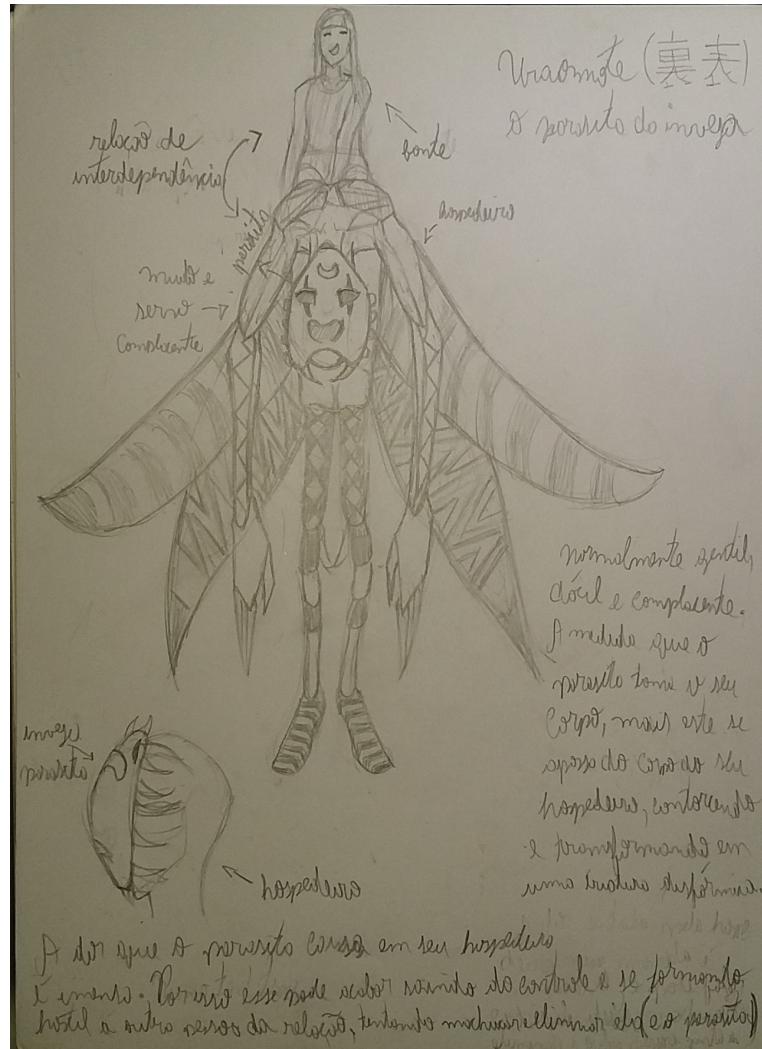


Figura 107 – Rascunho tradicional do parasita e do hospedeiro que compõem o Monstro da inveja *Uraomote*. Fonte: Arquivo do Autor.

Uma das pessoas que tomei de referência durante a construção do desenho e design do personagem foi o ilustrador japonês Kaihara (恢原). A forma que o artista contorce o corpo humano em alguns de seus personagens, e mistura diversas características antropomórficas e animalescas me interessou muito e me fez querer fazer algo parecido durante a produção do Uraomote.



Figura 108, 109 – Personagens originais das artes do ilustrador Kaihara. Retirados respectivamente das redes sociais Pixiv (<https://www.pixiv.net/en/artworks/109925207>) e Instagram (<https://www.instagram.com/p/CghLWV-vl0t/>) do artista. Acesso em 20 de março de 2025.

Nesta etapa, eu rabiscava enquanto escrevia algumas notas ao lado. No rascunho, eu buscava traduzir o contorcer e conflito emocional interno através dessa figura meio torcida e quebrada, e que seria controlada por um parasita que encarnaria o sentimento de inveja. Cheia de padrões e partes de corpos diversos que seriam a representação dos conflitos e confusão interna, e que buscavam satisfazer esse desejo de ter diversos elementos/qualidades que os outros tem. Para unir o corpo diverso, pensei nos fios, pois estes invocam a ideia dos “laços” que são construídos entre as pessoas, ao mesmo tempo que me lembram algumas fantasias de Dia das Bruxas e representações do monstro de Frankenstein com seus fios de costura pelo corpo, originados romance de mesmo nome por Mary Shelley (1818), como também da lenda da mitologia chinesa do Fio Vermelho do destino.



Figura 110 – Arte promocional do videoclipe musical de *halloween* da *V-tuber*¹² e cantora virtual Sakamata Chloe em seu canal do youtube: <<https://www.youtube.com/watch?v=pgRPV5WTwj8>>. A ilustração foi publicada e divulgada na rede social Twitter do artista @Shida_7. Fonte: Shida 7. Furanken no Hanayome (Esposa do Frankenstein), 2024. Arte Digital, 1920 x 1080 px. Disponível no Portfólio do Artista pelo Twitter: <https://x.com/shida_7/status/1851931939655266522>. Acesso em 20 de março de 2025.

¹² *V-tuber* é um neologismo formado pela aglutinação das palavras *Virtual* e *Youtuber*. Um ramo de produção de conteúdo e entretenimento na internet que foi inicialmente popularizado e difundido aqui no ocidente em plataformas online como o *Youtube* pela atriz por trás da *V-tuber* Kizuna AI em 2016. Nesse gênero, as pessoas optam por se apresentar diante as câmeras utilizando seus próprios avatares de personagens 3D ou ilustrados, normalmente adotando a estética de personagens próprios da ilustração japonesa e do *Animê/mangá*. Para mais informações checar: REBULI, Luca Vinicius Ferreira et al (2023) em:

<https://www.researchgate.net/publication/372037584_Tecnologia_Trabalho_e_Relacoes_Sociotecnicas_um_estudo_de_caso_das_VTubers_Kizuna_AI_e_Kiryu_Coco>.



Figura 111 – Cena retirada da abertura do filme *Kimi No Na Wa*. O mitológico Fio Vermelho do Destino ainda continua sendo utilizado nos dias atuais como motif na cultura e produção artística popular, sendo encontrado no cinema e animação japonesa, por exemplo. Fonte: *Kimi No Na Wa* (Seu nome), de Makoto Shinkai, 2016.

Inicialmente nesses rascunhos, tinha pensado na inclusão de outra figura humana que acompanhasse o monstro para demonstrar que o monstro surgia com a presença de outro, porém achei desnecessário em estágios posteriores, dada que a proposta é de ilustração dos monstros. Ao final considerei alguns nomes, e após algumas pesquisas de palavras em dicionários online cheguei no nome *Uraomote*, de raíz japonesa. Ele é formado pelos Kanji japoneses 裏 (*Ura*: Oposto) e 表 (*Omote*: Face), e juntos podem ser traduzidos em “Do avesso”, “De dentro pra fora” ou ainda, “Duas caras”.

Terminada a etapa de rascunhos, reuní minhas notas e desenhos e montei um pequeno Briefing para servir de guia nos demais processos de criação:

Briefing: “O parasita da inveja pode transmorficar o corpo do hospedeiro numa tentativa falha de torná-la parecida à outra, ou dá-la as características de outras pessoas e coisas que ela admira. No entanto, efetivamente a torna em uma figura dismórfica o Uraomote, um monstro feio que apesar aparentar complacente e

sorridente, esconde a face da vítima que se contorce e sofre pela inabilidade de ter algo ou ser como o outro. Eventualmente seu sofrimento pode acabar por se tornar insuportável, o que a leva desenvolver ódio e querer destruir seus modelos, e assim, dando também fim ao parasita. A única forma de salvar seu parceiro de si mesmo e se livrar do parasita é compreender que desejar ser outro alguém que você não é, é uma atividade fútil. Na verdade, você deve descobrir qual é a seu verdadeiro eu pessoal e aprender aproveitar suas qualidades individuais. Entender o que faz você ser você, além de qualquer rótulo, para que você trabalhe em si mesmo, saiba se expressar por si mesmo ao invés ser um outro alguém desconhecido.”

Com o briefing em mãos, refinei mais o desenho através de um rascunho digital no programa de desenho *Clip Studio Paint*, ajeitando questões como pose, disposição de elementos e forma. Incluí também esboços do parasita isolado do corpo hospedeiro, e também uma “simulação” do momento em que ele agarra a vítima.



Figura 112 – Rascunho digital do monstro *Uraomote*, do parasita isolado, e da simulação de ataque da vítima do parasita. Fonte: Arquivo do Autor.

Aqui nesses rascunhos, experimentei dar maior aspecto do inseto ao monstro, evidenciando sua carapaça e asas de besouro. Também evidenciei os seus braços mecânicos e corpo sub-seccionado costurado para dar um aspecto de Frankenstein, como um monstro composto por múltiplas partes.

Depois refinei mais um pouco a ilustração na etapa da *Lineart* e fui testando padrões, paleta de cores e demais soluções:



Figura 113 – *Lineart* do *Uraomote*. Fonte: Arquivo do Autor.

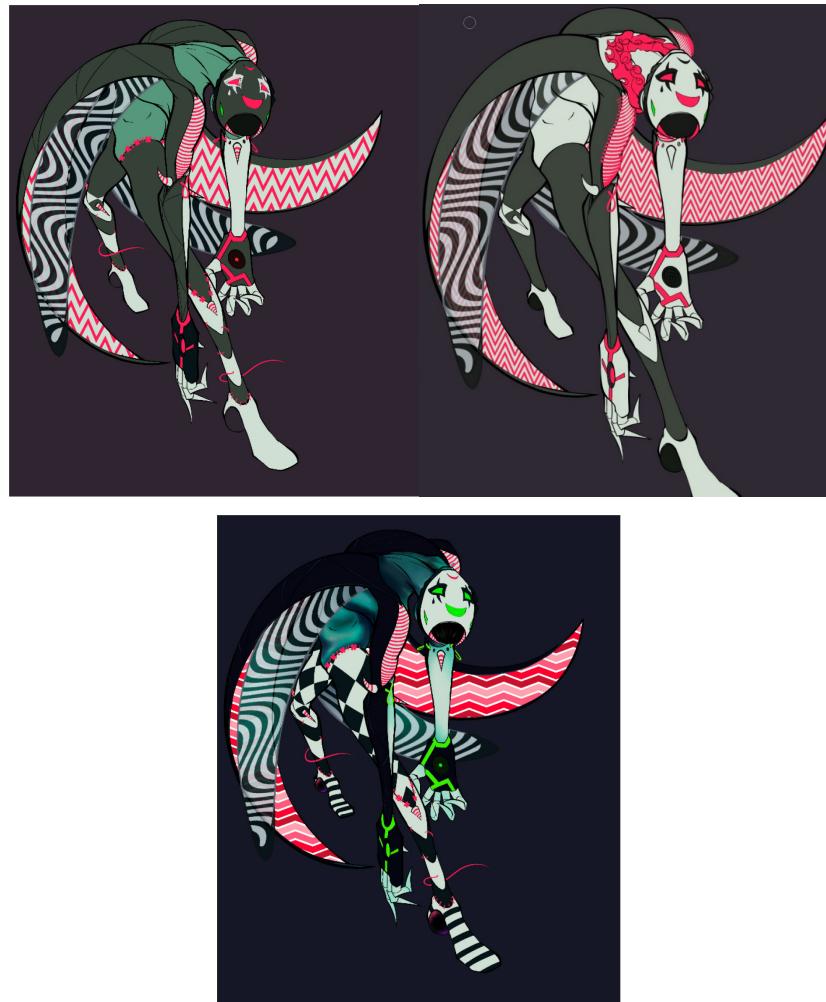


Figura 114 – Experimentações de Cor e Design na progressão da ilustração do monstro Uraomote.
Fonte: Arquivo do Autor.

Na paleta eu considerava como tons principais o verde e vermelho. O tom vermelho para fazer paralelo à mitologia do Fio Vermelho do Destino, e o tom verde por estar ligado à concepção popular de que esta é a cor da inveja. Para os padrões de design, fui à procura da referência de alguns que se assemelhassem à ideia que tive no rascunho, e cheguei em soluções parecidas ao do famoso padrão Burle Marx baseado no design de Pinheiro Furtado e que pode ser encontrado em lugares como na Calçada de Copacabana; e o Chevron (Ou chaveirão), composto por formas em zig-zag e que também pode ser encontrado no Crochê e na costura ponto “V”.



Figura 115 – Calçada de Copacabana, fotografia por Donatas Dabrevolskas. Fonte: Acervo livre do Wikimedia Commons. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Top_Down_View_of_Copacabana_Mosaic_and_Palm_Trees_3.jpg>. Acesso em 20 de março de 2025.



Figura 116 – Padrão Chevron visto em crochê. Fonte: Youtube Rich Textures Crochet <https://www.youtube.com/watch?v=cFqeLekjwts>. Acesso em 20 de março de 2025.

Enquanto progredia no desenho, percebi que as vestimentas e algumas formas e cores do monstro estavam me lembrando da maquiagem e visual dos mímicos artistas de rua, principalmente aqueles Franceses com lenço vermelho e roupas listradas que fazem parte do imaginário popular. Por acreditar que encaixava, fui aos poucos buscando incorporar elementos no desenho e direcionando a paleta nesse rumo de forma a evidenciar a natureza copiadora do monstro.



Figura 117 – Julia Charles, performando com maquiagem e roupas de Mímica. Fonte: website com o portfólio da Artista <<https://www.juliacharleseventmanagement.co.uk/entertainment/mime-artists/french-mime-artist/>>. Acesso em 20 de março de 2025.

Enfim, ajustando alguns elementos, comecei a renderizar (pintar) luzes e sombras e cheguei na ilustração e design final do *Uraomote*, o monstro da inveja:

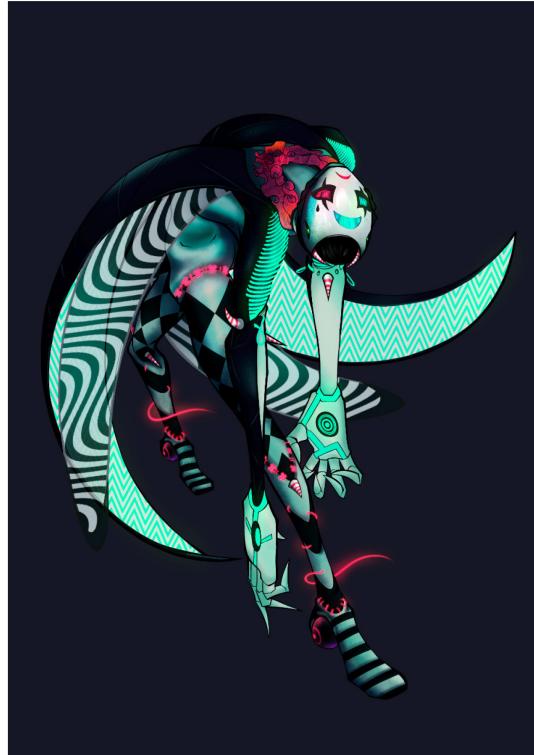


Figura 118 – Ilustração digital finalizada do monstro Uraomote. Busquei aproximar o monstro de um mímico arlequim e por isso inclui o lenço vermelho. Decidi os padrões ondulados e em V para as asas, e dei destaque aos tons verdes incluindo na pele e nos fios. Fonte: Arquivo do autor.

Rebuscamentos: A infecção e a zumbificação enquanto mecanismos criativos

Na criação do *Uraomote*, foram referenciados alguns conceitos que são encontrados em algumas histórias e produções fantásticas e de ficção científica, mídias populares que me influenciaram e referenciai na minha produção criativa. Um desses conceitos é o da infecção parasital, enquanto essa coisa que se alastrá, tomando a autonomia das coisas para reduzí-las à uma mera “casca” zumbificada. No jogo indie¹³ *Hollow Knight* por exemplo, o principal antagonista do jogo de mesmo nome, encontra-se aprisionado ao final do jogo tomado por uma enorme infecção que o zumbifica, e posteriormente infecta outros residentes desse universo. Esses passam a ser controlados por essa infecção que leva à devastação desse mundo.

¹³ Indie é o termo utilizado para qualquer tipo de produção de caráter e publicação independente. No caso da Team Cherry, o estúdio responsável *Hollow Knight*, este arcou com os custos da produção através de financiamento coletivo.



Figura 119 – Ao centro, chefe final do jogo *Hollow Knight*, após ser libertado de sua prisão pelo jogador. Seu nome é uma alusão direta ao efeito parasital e zumbificador da infecção na narrativa (Do inglês *Hollow*: Vazio; *Oco* e *Knight*: Cavaleiro). Fonte: *Hollow Knight*, 2017. Desenvolvedora: Team Cherry.

Também no jogo *Dark Souls* e em diversos outros souls-like da franquia de jogos da produtora de jogos eletrônicos *FromSoftware*, podemos encontrar a idéia incorporada no próprio cenário e história de seus mundos. O jogo do gênero *Dark Fantasy* (Fantasia Sombria), encontrou enorme sucesso e seus artistas e roteiristas conseguiram introduzir diversas noções, conceitos e visualidades que inspiraram diversos outros em suas produções, como o próprio time de *Hollow Knight*. A narrativa coloca o jogador no controle do *Chosen Undead* (O morto vivo prometido) na história de um mundo que está morrendo, e relega à ele enfrentar diversos deuses, demônios e mortos vivos que enlouqueceram em um ciclo de eterna morte e renascimento ao meio um cenário de desamparo e desolação. Posteriormente em uma DLC¹⁴ que fornece conteúdo adicional ao jogo, podemos enfrentar o Cavaleiro

¹⁴ DLC é a sigla para *downloadable content*, utilizada para designar qualquer tipo de pacote de conteúdo adicional (frequentemente pago), adquirido por download, e que é oferecido posteriormente à data de lançamento inicial de um jogo ou produto.

Artorias, personagem que após perder o conflito contra as forças Sombrias do Abismo, é por ele então corrompido e transformado em um zumbi errante.



Figura 120 – Encontro com o cavaleiro Artorias na *DLC: Artorias of the Abyss* (2012) do jogo *Dark Souls* (2011). Seu braço esquerdo quebrado e deslocado é consequência da luta contra o Abismo, enquanto as manchas no chão e fumaça miásma são elementos da infecção Abissal que ele carrega em seu corpo. Fonte: *Dark Souls*, 2011. Desenvolvedora: FromSoftware.

O mangá *Berserk* por Kentaro Miura, é outra obra de fantasia que encontrou muito renome no meio dos quadrinhos japoneses. Além de ter muito me inspirado, pode ter servido como fonte de inspiração na criação de jogos como *Dark Souls* nos seus elementos *Dark* (Sombrios) e narrativa trágica. Na história conhecemos a cavaleira Casca que acabou se envolvendo com o protagonista Guts, e que após ser forçadamente feita de oferenda ritualística em um traumático e angustiante conflito contra seu ex-camarada Griffith, foi afetada por uma infecciosa “maldição” que efetivamente a botou em estado catatônico.



Figura 121 – Casca (personagem de cabelos e pele escura) ao lado de sua cuidadora, em Berserk. Pode se dizer que sua “maldição” nada mais é do que o elemento de magia próprio da narrativa fantástica para se referir ao que é de fato um transtorno pós-traumático. Possivelmente, um que foi planejado para fazer a personagem adotar o aspecto de “Casca” de seu nome. Fonte: Kentaro Miura, *Berserk* vol. 25 cap. 208, 2002. Japão, Revista Young Animal, Editora Hakusensha. Edição inglesa pela editora americana, *Dark Horse Comics*.

Capítulo 4 - Chronologia: O Guia do Tempo que coleta Artefatos

Há muito tempo, em uma noite muito distante, eu descobri que me encontrava sobre meu leito de morte. Ainda me recordo com precisão dos momentos anteriores à angustiante descoberta. Deitado sobre o sofá, eu carregava comigo muitas perguntas, com um olhar cheio de expectativas e curiosidade desbravadora. Tendo encontrado minhas respostas, fui rechaçado do meu encosto, tomado por uma enorme indignação. Tamanha era a traição que transpirava contra um tipo em pleno alvorecer. Não pude crer que as pessoas mais adoradas na minha vida, estavam a admitir que haviam me concebido o direito de morrer. Diante a revelação, suplicantes soluços urgindo misericórdia escapavam-me aos prantos em vão, abafados pelo ensurdecedor badalar de sinos à distância. De algum modo até então, eu havia

conseguido sustentar risos ociosos e caminhadas tranquilas, sem nem perceber o tilitante soar. Porém, ao notar o ruído de fundo, nunca mais me vi livre deste.

Desde então, tive de me acostumar a mortes constantes e renascimentos esporádicos. Nas noites o sino soava e eu morria brevemente. Ao cruzar um novo e desconhecido caminho, eu morria novamente. Ecoava o sino. Muito tempo passei então comigo mesmo, ponderando e procurando o que deveria fazer pra escapar da minha condição. Mas eventualmente, retornoi sem respostas. Me tornando cansado desse ciclo, pensei em tentar adiar a madrugada, prolongando a alvorada dos meus dias. Por isso, resolvi sair de casa e derivar pelas ruas da cidade. Inesperadamente, obtive sucesso. O sino parecia se calar, e meus dias, a se tornar mais claros e mais providos. Conheci as mais carinhosas das pessoas. Fiz os mais leais companheiros que correram comigo pelos campos mais distantes, trilhando os mais exorbitantes caminhos. Os dias cheios de descoberta pareciam que nunca iriam acabar. Mas inevitavelmente, eu viria novamente a morrer. Tudo o que eu podia fazer era adiar a chegada da noite, ignorar o badalar do sino. Ciente do meu destino inescapável decidi que, ao menos dessa vez, iria recorrer à suplica esperançosa. Me voltei às colegas ao meu lado:

“—Eu não temo morrer, eu só não queria mudar. Não de novo. Meu maior pavor está em me transformar e me tornar irreconhecível. Me deturpar em alguém que eu não sou. Eu olho pra trás, pra vidas que tive, as coisas que fiz, as pessoas que vivi, e sinto que a cada morte deixo de ser um pouco mais quem eu já fui. Pois eu já morri demasiadas vezes, e sei que no além, não há paraíso maior além daquele que vivo com vocês agora.”

Pude vislumbrar calorosos e acolhedores olhares desabando em lamento soturno. E entendi que tal como eu, elas também já haviam morrido de novo e de novo. Gradualmente nossas palavras se afogavam em balbucios e murmúrios, até que logo foram tomadas pela contemplação. Caladas, sob as badalas do sino.

O acontecimento, eventualmente tornou-se somente mais uma memória de uma vida longínqua. Eu havia morrido mais uma vez então, e vezes de mais agora. Em um beco insípido pelo metal e enrijecido pelo concreto, agora eu laborava por um

pouco mais de tempo. Mas me encontrei sem tempo enfim, e sob o tintilar me decidia de ir em direção ao badalar do sino. Eu só queria poder ver mais uma vez chegar ao horizonte vasto, voltar e reviver minhas vidas passadas. Eu não queria mudar o passado, nem pouco me importava com o meu futuro fim inevitável. Mas queria viver outra vez, rever aqueles que perdi e sonhar novamente ao seu lado. E na direção do sino parti, pensando nisso.

Chegando lá, encontrei uma estranha figura, de semblante provocativo e atitude travessa. Ela parecia se apoiar sobre dois sinos, em uma espécie mecanismo de corda flutuante, que balançava aos céus em um movimento pendular. Logo atrás, encontrava-se uma imensa e pálida construção, com um exterior similar a um templo Mandir em seu exterior. Me avistando, a figura desceu para me cumprimentar, se apresentando como Kali, uma espécie de guia do tempo. Revelou em seguida que diante de nós encontrava-se o domínio que retém a própria história da humanidade, os Registros Akáshicos.¹⁵ Um inventário cuidadosamente coletado, ordenado e cronologicamente exposto através de desenhos, quadros, fotografias, partituras, música, filmes, jogos, cartas, livros, artesanais, estátuas e artefatos históricos por Kali. Me explicou que, no plano Akasha, o tempo não corria de maneira linear. É como se ali dentro, todos os objetos existissem em uma dança eterna, se apresentando em um estado instável, inconstante e sempre fluido, estabilizados apenas por Kali em seu templo. Um lugar onde todas a possibilidades do “passado”, coexistiam e se revelavam simultaneamente no “agora”. Logo, essa me convidou a entrar, e fascinado pelo seu discurso, segui em direção à figura.

Ultrapassando os portões me senti em êxtase, bombardeado por todos os lados. Presenciava um novo fenômeno de cinestesia, nos mais belos quadros e mais famosas músicas, até os mais obscuros livros e documentos esquecidos pela história.

¹⁵ “Os Registros Akáshicos, no ocultismo, é um compêndio de registros pictóricos, ou “memórias” de todos os eventos, ações, pensamentos e sentimentos que ocorreram desde o início dos tempos. Dizem serem impressos sobre o Akasha, a luz Astral, a qual é descrita por espiritualistas como um Éter fluído que existe para além do alcance dos sentidos humanos.” Via: *Encyclopædia Britannica* (tradução do autor). Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/Akashic-record>>. Acesso em 11 de fevereiro de 2025.

Pois nada ali presente possuía uma âncora temporal clara. Nas paredes uma obra de arte podia ser observada em todas suas fases de criação, desde o quadro em branco, o rascunho, o movimento da primeira pincelada, as cores que se uniam e escorriam em mistura, as falhas posteriormente corrigidas e mesmo as escolhas nunca tomadas. Sobre uma bancada, cartas e ensaios de filósofos e psicólogos de grande renome enfileiravam-se, com cada letra, cada ponto, cada pausa cuidadosamente destrinchadas. A medida que o texto se desenrolava, a escrita se transmutava continuamente, manifestando o pensamento do autor na sua forma mais integra e plena. Continha absolutamente tudo o que foi cuidadosamente formulado, mesmo as palavras que hesitadamente não foram proferidas. Para acompanhar tal exímio espetáculo, ouvia-se ao fundo entoar uma grandiosa sinfonia multi-geracional de atordoar os sentidos, composta pela orquestra mais multifária e imprevisível que se possa imaginar. Cânticos ancestrais se entrelaçavam com melodias românticas, e passagens que misturavam ritmos africanos e padrões da música contemporânea eram remixadas à estilo e motifs populares urbanos. Quase em um estado de transe, sou acordado por Kali, que diz poder me fornecer aquilo que busco. Mas que em troca, devo fornecer algo que seus registros aparentemente infinitos ainda carecem: A minha história. Explica que, como coleta a história do mundo, necessita que todos os humanos façam uma visita em nesta galeria ao menos uma vez doar um artefato à mesma, e assim expandir os Registros Akáshicos. No que se refere o artefato, me diz que é um pertence que atualmente carrego, e deve ser entregue ao encerrar nossas negociações através da minha assinatura no Livro da Vida.¹⁶ Este encontrava-se aberto ao nosso lado, logo à entrada. Com minha história e presenças registradas, esta teria a oportunidade de satisfazer minha nostalgia, o meu desejo de retornar, rememorar e viver o meu passado.

Sentia-me convencido. Enquanto minhas questões eram esclarecidas, fui encorajado a pegar a caneta que Kali me concedia, e comecei a escrever meu nome.

¹⁶ No Judaísmo, Cristianismo e Islamismo, o Livro da Vida é o livro no qual se alega que Deus registra, ou irá registrar o nome de todas essas pessoas que, aos seus olhos, são justas e, portanto, dignas de adentrarem o paraíso. Assim, ser excluído desse livro é o que garantiria a verdadeira morte. Para mais informações, checar: <<https://www.jewishvirtuallibrary.org/book-of-life>>

Porém, logo recordei, repensei, e o calei. Pois percebi uma confusa e enganosa natureza, de um demônio que se passava por deusa. Compreendi então, que a única forma de pôr um fim a isso era de-sacralizando sua faceta: Chronologia, o coletor de artefatos.



Figura 122 – Ficha com esboço e comentários sobre a temática por trás da criação do Chronologia.
Fonte: Arquivo do autor.

Transcrição do texto da imagem: “Existem muitos recursos esgotáveis no mundo e sociedade atual. Os mesmos recursos guiam o sonho do acúmulo, e movem as pessoas a realizarem os mais diversos feitos, independentemente do custo ou consequência. Porém, existe um recurso de tremendo valor, de natureza inesgotável, e que acaba encoberto ao leigo olhar alheio: a nostalgia. Implacáveis são os ventos da mudança, inevitável é decadência advinda e intransigente é o fluxo do tempo. Ainda assim, difícil seria encontrar alguém que não se submeteria ao sacrifício, se renderia à coerção e se sujeitaria à humilhação por apenas um pouco mais de tempo. Pois inconquistável o tempo é, e o que nos resta é se agarrar as nossas memórias. O mundo que fomos, e que se tornou aquele a quem somos. O passado é uma relíquia, e por isso não falta aqueles interessados que desejem explorá-lo. Na ausência de tempo, tudo que resta são suas promessas de rememoração, de um ressurgir dos bons e velhos tempos. Desiludido na luta pela causa do reviver, logo eu percebi que novamente terminei sem tempo.”



Figura 123 – Ficha contendo rascunhos do monstro seguidos por *Flavortext* e um conto. Detalhes sobre a inspiração do monstro são dados com um conto da Deusa Hindu Kali e a entidade de mesmo nome que serve como sua contraparte. Fonte: Arquivo do autor.

Transcrição do texto da imagem: “As escrituras sânscritas nos falam dos conflitos entre Devas.¹⁷ e Asuras¹⁸, em suas disputas por domínio dos reinos. Em meio aos embates, encontramos nosso

¹⁷ “*Deva*, faz parte dos muitos deuses na religião Védica da Índia, e posteriormente no Hinduísmo, normalmente separados em divindades do céu, terra, ar e terra com base na sua identificação com as forças da natureza. [...] A cosmologia budista postula a existência de três reinos, e os *Devatas* (deuses e deusas) residem no maior dos seis *gattis*, ou destinos, do reino mais baixo, o *Kama-Dhatu* (“Reino do desejo”).” Via: *Encyclopedia Britannica* (tradução do autor). Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/deva-religious-being>>. Acesso em 28 de dezembro de 2024.

¹⁸ “*Asura*, na mitologia Hindu, é uma classe de entidades definidas pela sua oposição aos *Devas*, ou *Suras* (deuses). O termo *Sura* apareceu primeiramente em *Vedas*, uma coleção de poemas e hinos compostos em 1500-1200 B.C, e refere-se a um humano ou líder divino. [...] Posteriormente *Asuras*

universo. Sempre moldado pela dança feroz e caridosa da deusa Kali, quem governa o tempo feito o oceano negro noturno. Sua negritude, é, porém, somente indício de sua enorme bondade. Esta que abraça e acolhe o eu às sombras, longe dos cegantes lampejos de uma era maldita. Uma umbra que esconde seus filhos da perversidade que pretende captura-los no eterno mundo ofuscante do demônio Kali.

O Chronologia personifica essa perturbação no tempo e ritmo da dança de Kali.¹⁹ (কালী). Um demônio que imita o nome e identidade da deusa, mas que trabalha somente no balanço e lógica caótica de seu próprio ritmo. Sob seu disfarce enganoso, Chronologia coleciona relíquias, as histórias daquelas vidas ao longo das eras. Seus sinos tiram o foco de seus ouvintes, desviando-os de seus futuros para atraí-los ao seu domínio, a era de Kali Yuga ²⁰(কালি). Em seu templo, os Registros Akáshicos, Chronologia promete eternidade e rememoração. Mas sem revelar o custo de seu acesso: A resignação da realidade e do fluxo temporal.”

vieram a ser compreendidos como demônios.” Via: *Encyclopedia Britannica* (tradução do autor). Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/asura>>. Acesso em 28 de dezembro de 2024.

¹⁹ “Kali no hinduismo, a deusa do tempo, do juízo final, e morte ou a ‘deusa negra’ (a forma feminina do sânscrito Kala, ‘tempo-juízo-final-morte’ ou ‘negro’). Sua primeira aparição na cultura Sânscrita é no *Devi Mahatmya* (“As Glorificações da Deusa,” século VI A.D). [...] O culto, iconografia, e mitologia comumente a associam, para além da morte, à sexualidade, violência, e paradoxalmente, em tradições posteriores, ao amor maternal.” DONINGER, Wendy. “Kali”. *Encyclopedia Britannica*, 2024. Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/Kali>>. Accesso em: 30 de dezembro 2024.

²⁰ “Kali é um grande antagonista na mitologia Hindu e por vezes representado como um poderoso demônio (Asura), o qual alguns acreditam ser a origem do próprio mal. É considerado um grande oponente e arqui-inimigo de Kalki, o qual é visto como a décima encarnação da divindade Vishnu. Kali governa a mais corrupta e violenta das fases dos ciclos Hindu, onde a humanidade abandona os deuses, e a moralidade abre espaço à ampla hostilidade e depravação. Essa é referida como a era de Kali Yuga (o ciclo que atualmente vivemos) nomeada com base em sua natureza sombria, e no demônio do qual tal malevolência preside.” Trecho traduzido e retirado de: SHARMA, Somya. “*Kali, the Asura’: The human-like Manifestation of the Non-Human*”. The international Journal of Indian Psychology, 2023. Disponível em: <<https://ijip.in/articles/kali-the-asura/>> Accesso em: 30 de dezembro 2024.



Figura 124 – Ficha com o desenho finalizado do Chronologia. Nela é evidenciado algumas de suas características de forma explanativa. É também estabelecida algumas conexões conceituais aos elementos visuais e estruturais do monstro. Fonte: Arquivo do autor.

Transcrição do texto da imagem:

“Dados

- O fato de ser avistado em estado de balanço pendular constante, sugere uma natureza hiperativa e atitude travessa;
- Seus giros e deslocamentos aéros derivam à imagem de uma performance Corde Lisse;
- A máscara em seu rosto que se assemelha à uma rosa dos ventos, em conjunto à suas cordas adornadas por setas em formato de asas, são indícios de guia e direcionamento;
- Seu suporte de apoio e balanço alude ao formato de uma ampulheta, demonstrando um domínio e pisoteio sobre o tempo.”

Interlúdio: Relações Inconscientes

Assim como a morte, o tempo é implacável no seu carácter transformador. Acredito que quando pequeno, a primeira e talvez mais difícil verdade que tive de aceitar é que a decadência e a mudança fazem parte do nosso mundo. Descobrir que a morte e a mudança fazem parte da nossa vida, acredito que foi uma das primeiras experiências que contribuíram para uma complexa atitude de evitamento em relação à construção de boas memórias, assim como o arrependimento com medo de ter perdido certas oportunidades por consequência. Tal quando pequeno quanto agora, eu sinto saudade daqueles bons momentos que tive em um determinado lugar ou ao lado de determinada pessoa, e fico imaginando se pude aproveitá-los tanto o quanto deveria. Da escola até os amigos que há anos não vejo, me pergunto das coisas que poderia ter feito diferente, das coisas que deixei de fazer sinto certo arrependimento. Aí nasce uma nostalgia confinante. Como não posso retornar ao passado, frequentemente busquei formas de recordar e reviver à épocas que passaram. Dentre as tentativas conscientes, curiosamente elas centravam-se não na vida real, mas no reviver das aventuras com os heróis e heroínas nos jogos, filmes e Animê na tentativa de resgatar aqueles sentimentos que marcaram um período da minha vida. As que envolviam a realidade, normalmente eram mais indiretas e inconscientes como o dormir e sonhar como se ainda estivesse no meu dia a dia comum com pessoas e lugares que não vejo há anos. No entanto, após muito tempo vivendo esse passado perdido, termino por me tornar incapaz de experienciar o agora, ou mesmo um meu futuro real. E é daí que surge o Chronologia, o monstro não só do tempo, mas da nostalgia. O que ele coleta é aquelas coisas que compõem sua história, e destitui ela de qualquer exatidão para transformar nesse interminável fluxo de possibilidades que foram, e deixaram de ser. Um monstro que explora as memórias enquanto objeto, retirando-as do real e transformando-as em objeto fantasiado. Um monstro que nasce de uma situação que entendo estabelecer uma relação lógica bem semelhante ao pensamento freudiano do funcionamento psíquico. Esse desvio de pulsões sexuais – que no pensamento freudiano, se refere à desejos que movem ações e a vida

inconsciente de um indivíduo – de um objeto real, para um interno ficcional, ocorre na sublimação e fantasia em concomitância com o recalcamento:

“[...] Além do recalcamento, o eu opõe duas outras obstruções às pulsões sexuais: a sublimação e a fantasia. [...] O primeiro desses entraves consiste em desviar o trajeto da pulsão, mudando seu alvo. As realizações culturais e artísticas, as relações de ternura entre pais e filhos, os sentimentos de amizade e os laços sentimentais do casal são, todos eles, expressões sociais das pulsões sexuais desviadas de seu alvo virtual. [...] [...] [A fantasia,] outro obstáculo que o eu opõe às pulsões sexuais consiste não numa mudança de alvo, [...] mas numa mudança de objeto. No lugar de um objeto real, o eu instala um objeto fantasiado, como se, para deter o ímpeto da pulsão sexual, o eu contentasse a pulsão enganando-a com a ilusão de um objeto fantasiado.” (Freud, Apud. Nasio, 1994, p.41-42).

No que se refere a ideia de possibilidades perdidas, é um tema que acredito estar fortemente ligado à arte. Pois é através da criação que frequentemente damos vida à fantasia, aos desejos e a esses mundos que jamais foram. No livro *Starting Point* (Ponto de Partida):1979-1996 encontramos um compilado de entrevistas com um artista da indústria do cinema e da animação, o diretor de filmes Hayao Miyazaki, o qual toca no que se refere à nostalgia e a ideia das “possibilidades perdidas” no que se refere ao trabalho artístico:

“[A nostalgia] é algo que todos nós, independentemente da idade, experimentamos. E à medida que envelhecemos, a amplitude – ou profundidade – de nossa nostalgia definitivamente aumenta. Acredito, de fato, que a nostalgia é um dos pontos de partida fundamentais para a maioria das pessoas envolvidas na criação de animações. A história humana existe em um contínuo que abrange tanto o passado quanto o futuro, mas no momento em que alguém nasce neste instante presente, em 1978, ele já perdeu certas oportunidades ou possibilidades, inclusive a chance de nascer em outras épocas. No entanto, ainda podemos nos divertir em diferentes mundos de fantasia. E esse anseio por outras possibilidades perdidas também pode ser um

grande motivador para nós do setor. [...] O que estou dizendo aqui é que quando os jovens se sentem atraídos pelos heróis de uma tragédia, seja na animação ou em outra mídia, um tipo de narcisismo está realmente envolvido; essa atração que eles sentem é uma emoção substituta para algo que perderam." (Miyazaki, *Nostalgia for a Lost World in Starting Point: 1979-1996*, p. 17-18. Tradução do inglês pelo autor).

Nesse sentido, a nostalgia poderia explicar um desejo de viver através da fantasia (do passado), como também uma fantasia do viver (através da arte). Se me torno incapaz de aproveitar os bons momentos, aceitar a realidade transiente e seguir em frente com novas experiências, termino por buscar refúgio nos heróis da fantasia, tal como o escapismo através da produção artística. Visto que, se produzo heróis e antagonistas que fazem parte de um universo fantástico maior, enxergo um desejo de projetar um mundo onírico pessoal (perdido) para os conflitos na realidade.

Origem e Concepção: O Guia do Tempo

O processo criativo se deu a partir de uma reflexão que tive posterior à um sonho. Acredito ser comum ter aquele tipo de sonho que você acorda, mas gostaria de voltar a sonhar de novo. No dia, eu acabei conseguindo continuar sonhando com a mesma coisa relacionada a minha vivência no passado, porém como consequência terminei dormindo na cama por tempo além daquele que eu gostaria. E repeti o evento, em dias diferentes, com sonhos diferentes. Frustrado por ter literalmente perdido dias sonhando diversas vezes, refleti sobre a questão de desejar viver no passado em detrimento do futuro. Pois quanto mais tempo eu passasse no sonho, mas tempo eu perderia no meu presente. Tendo essa reflexão de inspiração, parti para os rascunhos:

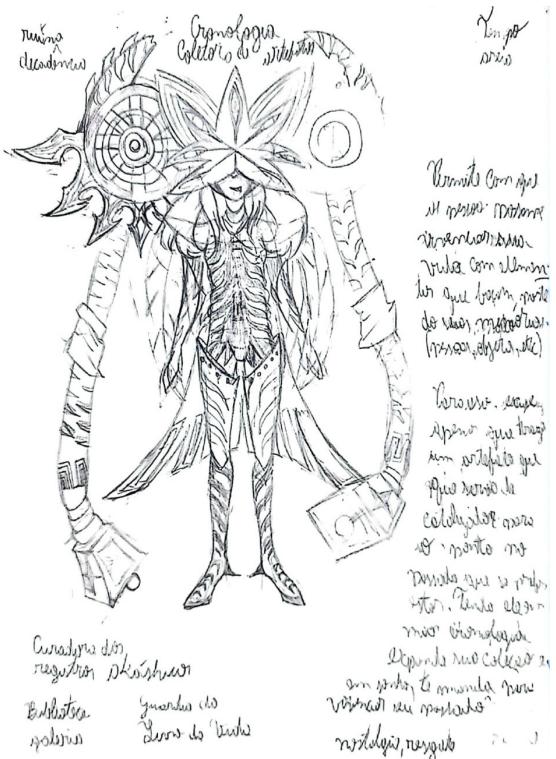


Figura 125 – Rascunho tradicional do Chronologia. Fonte: Arquivo do Autor.

Uma das referências visuais que tomei para o rascunho do monstro foi a arte conceitual da *Hachi Onna* (*BeeWoman*, ou Mulher Vespa) elaborada pelo ilustrador Keita Amemiya para o *Tokusatsu* japonês *Kamen Rider J*. A partir dela, comecei a pensar como integrar objetos como o relógio de bolso, sinos e e rosa dos ventos por sugerirem tempo, direção e movimento, e também pensei nessas cordas que parecessem com um cabelo de “maria-chiquinha”.



Figura 126 – Arte conceitual da BEEWOMAN, por Keita Amemiya. Fonte: 小学館仮面ライダーJ ビジュアル大全集 (*Kamen Rider J – Super Coleção Completa*). Japão, editora Shogakukan, 1994.

Mas ainda me faltava entender qual direção eu queria seguir. Por isso, peguei meus rascunhos e notas e parti pra escrever um *briefing*:

Briefing: É um pantólogo, curador e colecionador de artefatos que viaja através das eras com sua coleção com o objetivo reunir os os objetos mais autênticos para integrar à mesma. Os Registros Akáshicos é o seu templo atemporal pessoal, e nele expõe orgulhosamente todo um acervo legítimo de objetos, livros, artesanato, músicas, quadros, vídeos, fotos, e ideias que se materializaram na realidade para constituir o compêndio e história memorial do mundo. Sua enciclopédia cresce em notoriedade graças às constantes adições ao seu memorandum por meio dos acordos e trocas estabelecidas ao longo de suas buscas e excursões. Pois este é capaz de efetuar o retorno reminiscente à um ponto específico no passado de alguém, em troca de um objeto carregado por uma nostalgia e desejo remanescente catalisantes. Se possuir e conseguir trazer o objeto consigo, o colecionador que viaja através das eras exige

nada além de que sua visita ao templo seja registrada no seu chamado Livro da Vida, o qual encontra-se logo às suas portas.

A ideia dos Registros Akáshicos logo me veio à cabeça a medida que eu escrevia. Esse, é o conceito filosófico estabelecido por alguns escritores na teosofia como Helena Blavatsky, Rudolf Steiner e Edgar Cayce desse lugar que contém o registro de todos eventos universais, incluindo pensamentos, intenções, palavras e emoções ocorridos no passado. Como a ideia me parecia combinar com a visão do monstro de forma agradável, a adotei no briefing e construção do mesmo. Foi aqui que também percebi a vontade de fazer um monstro cheio de parafernálias que remontasse a semblante de um rosto por trás de uma figura humana. Algo que surgisse como resultado de um hábito de acumulação, e culminasse nessa criatura que servisse de suporte ou apoio.

Para além das ideias conceituais, ponderava sobre a solução visual do monstro. Queria capturar essa noção de movimento, repetição, ressonância e seccionamento. Então busquei por mais referência visuais enquanto experimentava alguns rascunhos no digital. Cheguei então no personagem Dada, um Kaiju em Ultraman, outra série de *Tokusatsu* japonês. Uma personagem feita pelo artista visual Toru Narita, que deriva sua natureza absurda, confusa e caótica do movimento dadaísta, e estabelece paralelos visuais com as obras da Op-art de artistas como Victor Vasarely, Marcel Duchamp e Richard Anuszkiewicz.

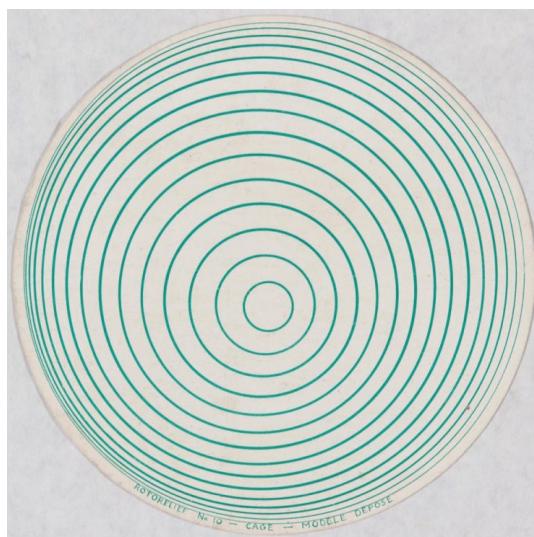


Figura 127 – Obra de Marcel Duchamp, *Rotorelief No. 10 – Cage – Modèle Déposé* (verso), 1935. Litografia, 20cm de diâmetro. Fonte: <<https://www.orbmag.com/visual-arts/the-rotating-discs-of-marcel-duchamp/>>. Acesso em 20 de março de 2025.

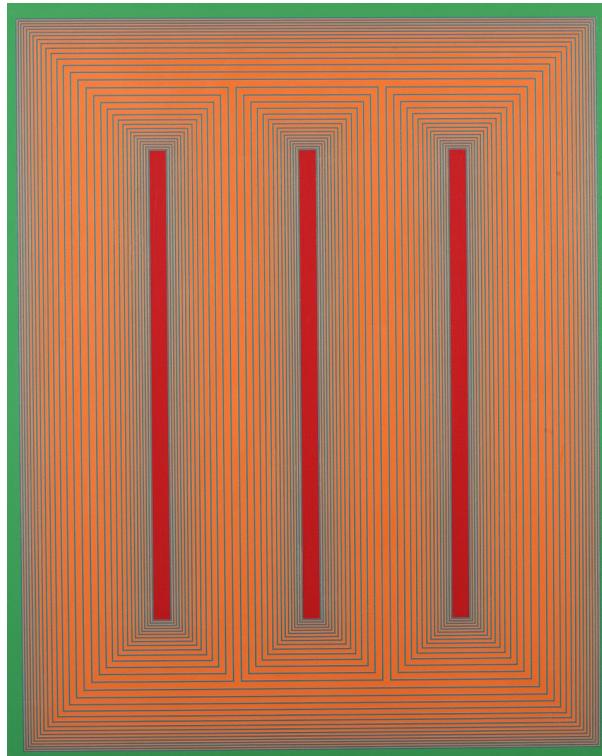


Figura 128 – Obra de Richard Anuszkiewicz, *Temple of Deep Crimson*, 1985. Acrílica sobre tela, 152 x 121 cm. Fonte: <<https://artsandculture.google.com/asset/temple-of-deep-crimson-0042/eQH0iLtLA8tBfg>>. Acesso em 20 de março de 2025.

A partir dele, me recordei de mais alguns outros personagens com padrões concêntricos que aparentam se inspirar nele e beber dessas fontes do movimento dadaísta e da op-art que o mesmo referencia.



Figura 129 – Algumas referências de personagens com padrões geométricos caóticos e repetitivos, e que se aproximam a estética da personagem “Dada” de Ultraman. De cima pra baixo, da esquerda à direita: Aparição do Kaiju Dada por Toru Narita no episódio 28 de Ultraman (1966); Asherah, um demônio ilustrado por Kaneko Kazuma na série de jogos JRPG Shin Megami Tensei: Strange Journey (2009); O alienígena “Serpo” baseado nas ilustrações do mangaká Yukinobu Tatsu, em sua aparição no episódio 1 do anime Dan Da Dan (2024); Personagem King Protea, ilustrada por Wada Aruko para o jogo mobile Fate/Grand Order (2019). Fonte: Compilação feita pelo Autor.

Mirei nessa visualidade pois senti que os padrões sugeriam perfeitamente a noção de subdivisão própria de uma sociedade com tempo regrado, como também a idéia de repetição exaustiva que eu estava buscando. As ideias foram gerando então novos rascunhos:

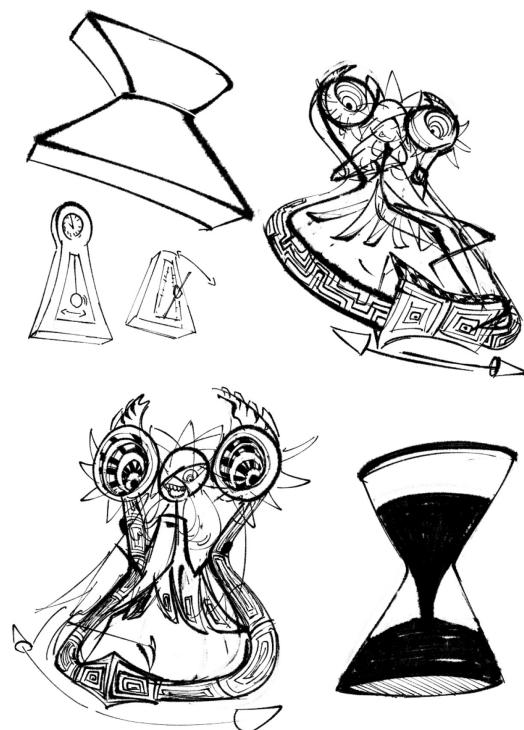


Figura 130 – Rascunhos com ideias e poses para o monstro Chronologia. Fonte: Arquivo do autor.

Enquanto rascunhava, ainda pensava sobre a noção de tempo e movimento. Logo me veio as ideias do balanço, do estilingue e das acrobacias em Corde Lisse, um estilo de dança performática onde o artista se pendura numa performance aérea com cordas. Adotei no desenho por gostar da possível associação delas ao balanço de um metrônomo ou pêndulo, sugerindo novamente tempo. Para finalizar, pensei em fazer a personagem segurando ambas as “cordas” e puxando para si, de forma a fazer essa silhueta de ampulheta.



Figura 131 – Phoebe Tan durante o evento Airstar Aerial Dance Competition em Bangkok 2023. Fonte: Perfil do airfitdancestudio no instagram: <<https://www.instagram.com/airfitdancestudio/p/C0Y299Lp7dk>> Acesso em 20 de março de 2025.

Continuei para as próximas etapas, refinando o rascunho e posteriormente fiz mais alguns ajustes na etapa de Lineart.

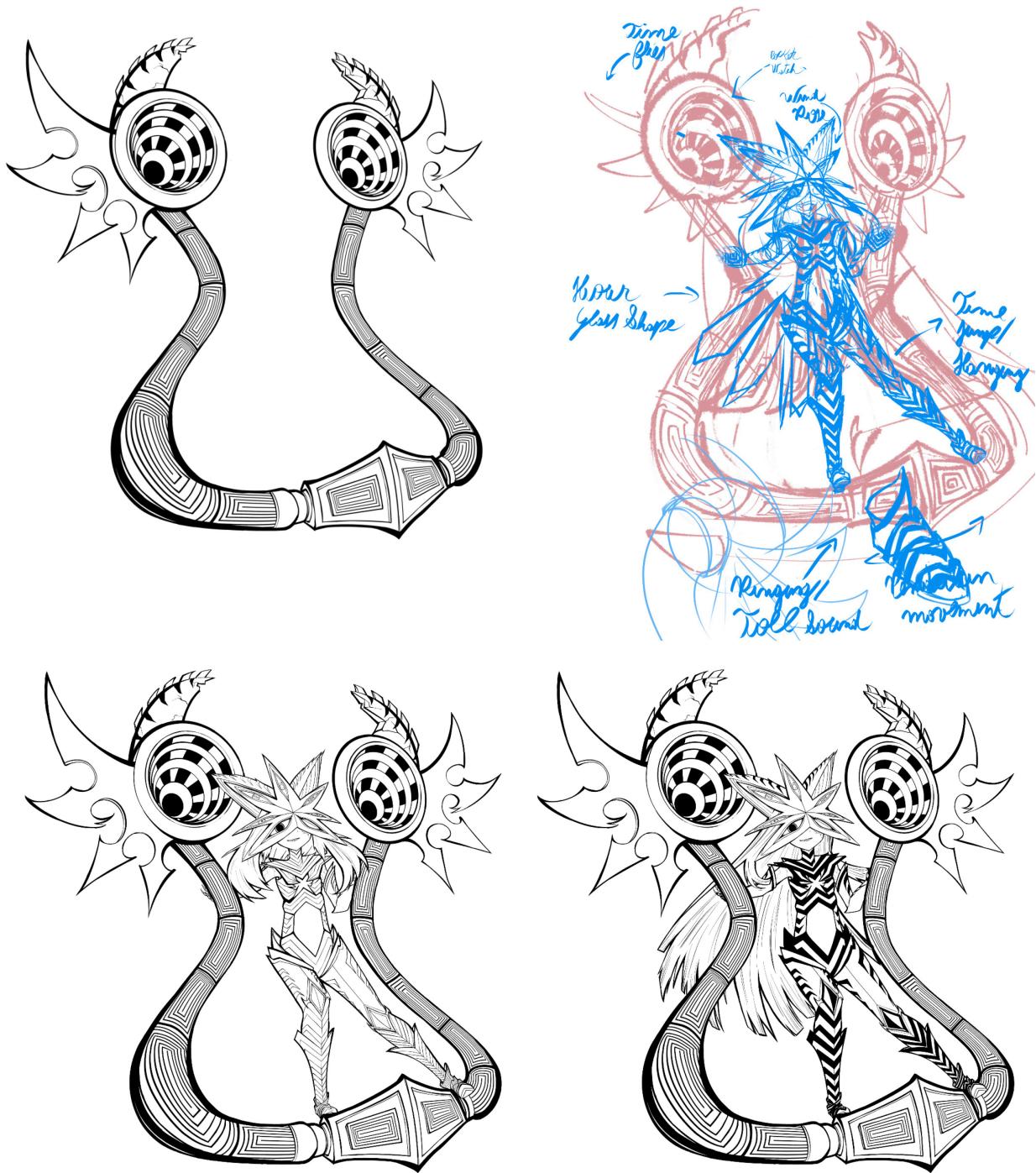


Figura 132 – Etapa de refino dos rascunhos e Lineart do desenho. Fonte: Arquivo do autor.

Terminada a Line art, trabalhei com alguns testes de cores na figura humana principal pra ver como o desenho mudava sua atmosfera e impressão através da paleta. Eventualmente escolhi os tons roxos, laranjas e amarelos próprios do

crepúsculo da noite na expectativa de passar a ideia de transição e mistério, e acentuei com um tons de rosa pastel pra dar um toque de inofensividade e inocência.

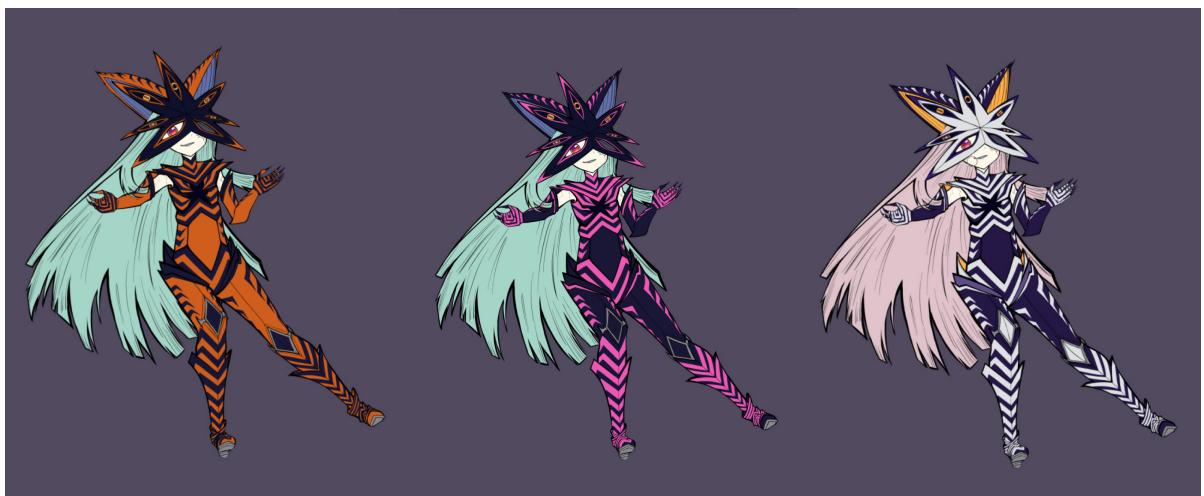


Figura 133 – Teste de paleta de cores do monstro Chronologia. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Por fim, apliquei e ajustei as cores junto com a criatura que segue a figura humana, e cheguei no desenho final do Chronologia.

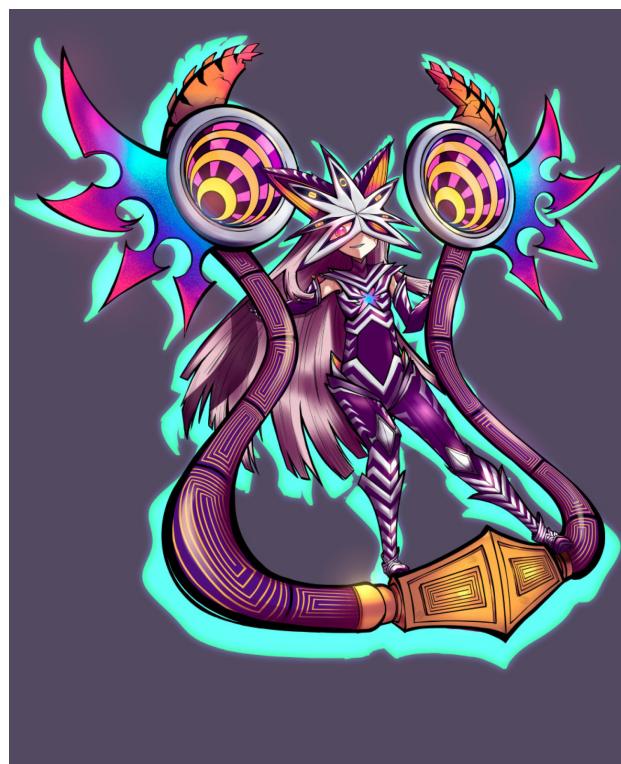


Figura 134 – Ilustração final do monstro Chronologia. Fonte: Arquivo do autor.

Rebuscamentos: O conceito dos Falsos Deuses na narrativa do JRPG

Uma das ideias que tenho buscado abordar é essa da figura maligna que se faz passar por divindade. Para isso, no Chronologia tomei inspiração nos contos da religião e mitologia hindu, da qual entrei em contato e me interessei ao longo da pesquisa. Encontrei nessa mitologia um motivo ressonante para concepção da minha personagem ao lembrar de episódio de confusão pessoal que tive com os nomes de duas entidades distintas que compartilham mesmo nome: A detentora do tempo, morte e destruição a Devi Kālī (কালী), a deusa feroz e mãe rigorosa; e o Asura Kali (কালি), a figura antagônica, e personificação do adharma na era dominada pelos males Kali Yuga da na mitologia Hindu. Dada a natureza da necessidade de compreensão e aceitação do tempo em seu caráter transformador, vi potencial poético no referenciar dessas figuras que representam uma natureza dualística através de concepções distintas de tempo: A caótica e destruidora trazida por Kali Yuga, e a da Dança Ordenada que dá origem ao fim e renascimento de todas as coisas, própria da deusa guerreira Kali Ma. Ser capaz de distingui-las, é o ponto de ressonância poética no meu processo criativo e de compreensão pessoal do tempo e seus aspectos.

Para além disso, derivo meu interesse em referências pessoais, dada a frequente *trope* do JRPG na abordagem do conceito de Falsos Deuses. Figuras que surgem com promessas de salvação, esperança e riquezas para um indivíduo ou povo que se encontra em estado de miséria ou perdição, mas que na verdade almejam soberania exploratória a benefício próprio. Uma ideia associada à diversos antagonistas do gênero, pela familiaridade histórica ao povo japonês por esse discurso ao longo das eras. Dado o ciclo de constante opressão, salvação, e destruição pelos diferentes imperadores e generais de guerra “divinos” que perseguiam a própria população, e novamente reforçado diante a abertura japonesa de seus portos e integração no cenário global, com a eventual destruição e reconstrução pelo interesse capitalista Estado Unidense do pós-guerra. Nessa situação, o povo japonês termina desamparado e destituído de fé em figuras de poder, que de maneira oportunista, constantemente surgem se apresentando como

salvadoras, e desejam se enaltecer ao status de divindade na percepção e olhar público.

Por isso, não é estranho perceber a relação e reverberação desse discurso na visualidade e narrativa em diferentes meios de produção como em Animê ou jogos eletrônicos do gênero RPG no Japão, através dos artistas e escritores japoneses em seu trabalho na produção de antagonistas emblemáticos nessas mídias. Tanto na série de animação de *Devilman Crybaby* de 2018 inspirada no Manga de Go Nagai, escrita por Ichirou Oukouchi, dirigido por Masaaki Yuasa, personagens desenhados por Ayumi Kurashima e Kiyotaka Oshiyama, quanto em *Shin Seiki Evangelion (Neon Genesis Evangelion)* dirigido por Hideaki Anno e ilustrada por Yoshiyuki Sadamoto vemos antagonistas que recebem denominação de Anjos. Porém estes provocam o eventual fim da humanidade, evidenciando essa perspectiva niilista de salvação japonesa.



Figura 135 – Arte conceitual dos anjos do Animê *Neon Genesis Evangelion*. O status de divindade é reforçada na nomenclatura e representação de personagens com estranhos olhos e forma não convencional, semelhante aos anjos bíblicos. Fonte: *Neon Genesis Evangelion Newtype 100% Collection 29*, p. 95. Japão, Editora Kadokawa Shoten, 1997.



Figura 136 – Cena em *Devilman Crybaby*, episódio 10. O antagonista da série Satã (à esquerda), luta contra o herói e protagonista Devilman Akira (à direita). Nota-se a evocação da imagem do destruidor divino, contraposta à do herói demonizado. Fonte: Cena da série em animação DEVILMAN Crybaby, a adaptação do Mangá original por Go Nagai, produzida pela Netflix.

Já nos jogos eletrônicos do gênero RPG, temos em *Final Fantasy VII* a personagem Sephiroth, o principal inimigo que os heróis se deparam. No último capítulo “*The Planet’s Judgement*” (O julgamento do Planeta) o mesmo surge durante o embate contra os protagonistas em uma aparência angelical, cercado por asas e sob arcos que se assemelham a auréolas.



Figura 137 – Arte conceitual do *Safer Sephiroth*, último inimigo na trama do jogo *Final Fantasy VII*. Ilustrações por Tetsuya Nomura. Apesar de, no lançamento americano do jogo, a localização oficial da primeira parte de seu nome ser *Safer*, em japonês seu nome é dado como *Seefa* (セーフア), que poderia ser lido como *Sepher*. Portanto, uma interpretação mais adequada poderia aludir ao livro *Sepher Sephiroth*, das escritas de Aleister Crowley sobre Misticismo Judaico da Cabala baseados na bíblia hebraica, e que recebem o mesmo nome. Fonte: *Final Fantasy 25th Memorial Ultimania Vol. 2 Artbook*, p. 91. Japão, Editora Square Enix, 2012.

Em Persona 5 Royal, percebe-se essa relação do salvador e divino opositor de maneira ainda mais potente. Nos deparamos com a figura de Masayoshi Shido, um político de carisma influente que encontra apoio popular público com suas promessas de retirar o país da “Ruína” e guiar o Japão para um futuro melhor. E no jogo, conseguimos invadir os “Palácios”, uma espécie de plano mental inconsciente e cognitivo das personagens da narrativa, que nos dá um vislumbre dos desejos e da maneira que os mesmos enxergam a si mesmos e aqueles a sua volta. No palácio de Shido, vemos um cenário de um Japão inundado e em ruínas, e confrontamos o político que adota posição de patrono e soberano de um estável cruzeiro luxuoso.



Figura 138 – Persona 5 Royal. Confronto no inconsciente do político Masayoshi Shido, diante a sala do congresso, localizada no interior do seu cruzeiro onírico. Seu diálogo de abertura diz: “Eu e somente esses que me reverem são necessários”. Aliado a artifícios visuais como a montaria de leão dourada constituída pelos corpos suplicantes e glorificantes de seus seguidores, assemelham a personagem à imagem de um triunfante patrono e salvador. Fonte: Cena do jogo *Persona 5 Royal*. Desenvolvedora: ATLUS; Editora: SEGA, 2019.

A relação divina apenas se intensifica adiante, quando os protagonistas da narrativa adentram o “palácio da humanidade” e descobrimos que a sociedade passa ansiar a “Ruína”. Isto é, o conformismo e abdicação de uma autonomia própria a um governo divino. O desejo que serve como pilar de fé que guia o consciente coletivo da sociedade à “Salvação”. Nesse momento, Salvação e Ruína se tornam sinônimos na narrativa, e essa se personifica na personagem do Deus do Controle Yaldabaoth, que num primeiro momento, adota a forma de um enorme Santo Graal, e posteriormente se transforma numa figura mecânica adornada por asas angelicais em um plano celestial.



Figura 139 – Yaldabaoth, cenas da animação de transformação da forma do Santo Graal em sua forma mecânica, no jogo Persona 5 Royal. Fonte: *Persona 5 Royal*. Desenvolvedora: ATLUS; Editora: SEGA, 2019.

Capítulo 5 - Phos Harmonia: A Regente do Culto

Temo ter vislumbrado a origem da minha própria perdição. Fraquejo sobre o pensamento de encara-la, pois se me sou posto diante dela, não sei se sou capaz de executá-la. Desde o início, tenho plena e completa ciência de que por ela estou sendo integralmente vigiado. Minha revelação apenas se dá na epifania de que os terríveis monstros são seus assombrantes apóstolos mensageiros, enviados apenas como prova de sua onisciência e onipotência. Sempre em busca por qualquer fraqueza da qual possam tirar proveito. As mais diversas figuras agem à serviço dela, e das mais inusitadas maneiras. Contudo, ainda permaneço hesitante em relação à sua natureza infigurável, como também sobre a capacidade de sua influência. Mas tenho certeza de duas coisas: Ela aparenta transfigurar-se em muitas formas; e ela me afeta tanto quanto afeta você. Ame-a ou odeie-a, todos terminam se gostando ou se detestando em razão dela. Seja nos labores ou lazeres, das ciências às artes, tanto na fé como nas festividades, todos contêm-se invariavelmente subjugados à sua vontade. Pois

ela é o ponto de origem de todo o movimento que leva do êxtase à completa tragédia. E talvez agora, eu tenha encontrado sua última forma. Seu perfeito e vital avatar decisivo. Um que enfim, pode me guiar até ela, o meu ponto descanso definitivo.

Honestamente, não sei dizer a quanto tempo esse apóstolo estava por me observar. Mas houve um instante, que simplesmente senti correr em meu corpo um desejo fundamental de me entregar por todo e completo. Em primeiro momento, não entendi à que ou o porquê, mas foi nessa fração de segundo que percebi a existência de uma sussurrante presença me rodeando sob profundo olhar repreensor. Espreitando-me às sombras, ele me fez repensar incessantemente minhas ações, ameaçando a meu próprio espírito avançar e tomar. Estranhamente, porém, os sussurros que pareciam me encurralar, pouco a pouco convertiam-se em uma ressonante e harmoniosa melodia. Para o meu desprazer, entretanto, eu não pude por prolongar meu deleite, logo me encontrando novamente torturado com sua presença. A linda melodia que me perseguia parecia ser perturbada, acompanhada por um ruído de proporções ensurdecedoras. Um ruído o qual de modo algum eu conseguia localizar. Ao decorrer dos dias, sentia o ritmo de meus passos se atrelarem à melodia, do momento que despertava, até o momento do esvanecer consciente. Se me descuidava, sentia como se eu me permitisse ser castigado pelo ruído. Pois a perturbação julgava-me em uma distorção exponencial à harmonia da melodia. Punia minha conduta hediondamente irreparável, através de uma maravilhosa melodia, que de forma clara e plena eu não conseguia escutar. Apavorado, eu tentei me desprender dos meus próprios sentidos, na esperança de escapar da sufocante hesitação aguçada pela presença desconhecida. Algo que apenas me incapacitava de modo maior e mais profundo. Me via incapaz de acompanhar da expectativa de seus rigorosos olhares, a primosia de suas hábeis mãos e harmonia de seus etéreos cantos. Ao fim, as fúteis tentativas de me abster serviram apenas pra invocar a pressão menosprezante da entidade em intensidade ainda maior.

Inconformado com toda essa anormalidade, resolvi por um momento parar e observar as pessoas ao meu redor. Foi então que tive a terrível revelação de que todos estavam a cantar essa mesma maldita melodia, juntos na mais absoluta e perfeita sincronia. Incapaz de ouvi-la de forma precisa, me senti como o único sendo atrapalhado por aquele terrível ruído, incapaz de seguir o ritmo que acompanhava

todos. Minha aterrorizante suposição provava-se genuína quando, em seguida, os passantes pareciam parar para cantar voltando-se diretamente à mim. Naquele momento, senti como se seus perfurantes olhares estivessem à julgar a minha própria dignidade. Foi então que uma esmagadora culpa começou a me varrer, ao ponto do meu estouro:

“— Por favor, diga me apenas o que é que eu fiz de errado!? De tudo fiz e por tudo eu me devotei, mas nunca desejei atrapalhar ninguém! Meu maior desejo, é alcançar excelência de vocês, seguir a sinfonia de todos! Só me ajude dar um fim a esse ruído e eu me provarei a vocês! Eu juro, com cada fibra do meu corpo, imploro com cada centelha do meu ser!”

Em prece, supliquei. Porém cantavam a mim somente a melodia irretorquível. Incapaz de suportar a pressão, colapsei no chão sobre joelhos. Sem compreender o que ocorria de errado comigo, me questionava se eu havia profanado meus semelhantes, ou se havia desrespeitado um motivo de ordem maior. Sentia ambas razão e sanidade se despedaçando à medida que assistia o inimaginável passava a acontecer diante os meus olhos. Cada única e singular partícula no universo estava se ajeitando para se unificar em um estado de ritmo e movimento harmônico perfeito. Todas, de pouco a pouco, se arranjando em uma grandiosa sinfonia que englobava em unidade absoluta o espaço-tempo continuum. A única coisa de que eu tinha certeza era de que nada mais importava. Eu estava a presenciar o culminar da vida em si, a razão pela qual nascem e existem todas as coisas. A ordem divina em seu estado mais puro de existência. O Oratório²¹ de batizado à Deusa, a soberana primordial da vida. Foi então no vazio harmônico que encarei os céus. A figura que

²¹ A palavra Oratório pode se referir à: O estilo oratório que é próprio da oratória enquanto habilidade de discursar ao público de maneira eficaz e persuasiva; ou ainda, Oratório enquanto gênero dramático musical apresentado em forma de orquestra, sem cenários e sem figurinos, e que tratam de temas religiosos, como histórias bíblicas ou a vida de santos. Contudo, os musicais podem também abordar temas seculares, como mitologia e história.

pressenti durante todo esse tempo, de lá descia para se apresentar. Virando-se a mim, esta declarou:

— *Não hás pra onde fugir. O universo em totalidade está a compor o formidável e harmônico Oratório que agracia teus ouvidos. Tu, é o único que persiste entoar tal ruído desprezível! Arrependa-te Herege! Somente devotos de perfeita aplicação pertencem no Coro de Phos Harmonia para a Mãe! Devota-te mais! Renuncia-te mais! Prove teu amor à Deusa no hino do sacrifício supremo, a sinfonia do prenúncio, a Musica Universalis²²!*

E então, eu me instrumentalizei, me devotei e me sacrificiei. Pois Phos Harmonia regia o Oratório perfeito que desvelava a origem daquele ensurdecedor ruído: Amakuren, O Herege Desajustado.

Interlúdio: Relações Inconscientes

Desde pequeno eu noto que tenho desejado encontrar aprovação de meus colegas e superiores, sejam amigos, professores, família o que for. Não sei quando começou, mas querer surpreendê-los acabou se tornando um objetivo inconsciente, mesmo em tarefas que talvez não deveriam exigir tanto esforço. Mas diferente de agora, sem entender o funcionamento dos sistemas da sociedade, antigamente a busca por um trabalho “perfeito” vinha para alimentar a crença de que eu era especial, possuía uma espécie de dom à excelência. Mas o que percebo agora depois de crescido é que, parece que as oportunidades de sucesso na sociedade, estão profundamente atreladas à nossa aplicação e aprimoramento para conseguir “agradar” ou impressionar os outros através de nossos feitos e trabalhos. Receber a aprovação social, significa obter uma vaga de emprego, ter a oportunidade de bolsa de estudos, adquirir um diploma seguido da banca de TCC. Em toda parte, estamos

²² A *Música Universalis* é o nome de um conceito antigo pensado por Pitágoras, quando ele acreditava que o giro dos planetas, em toda sua matemática e precisão, era capaz de produzir músicas e melodias, só que inaudíveis ao ouvido humano. A ideia será melhor explorada na próxima seção do texto “Origem e concepção” ainda no capítulo da ilustração deste monstro.

cercados de mecanismos avaliativos que exigem que provemos nossas capacidades a alguém. Não sei se inconscientemente eu entendia isso, e por isso eu desejava encontrar destaque com aquilo que eu produzia. De textos à provas, eu não me contentava a não ser que obtivesse um dez.

Mas atualmente, num sistema muito mais exigente e competitivo do que o da escola, observei a semelhança entre mim e tantas outras pessoas nessa corrida “pelo dez”. Sofrendo diversas reprovações, me senti insuficiente e incapaz. Foi o que terminou a minha fantasia do dom, e me trouxe de volta à minha banalidade e aplicação. Crescido, eu percebia que minhas oportunidades da vida adulta estavam atreladas ao empenho. Assim, o perfeccionismo começava a me dominar. Meus desejos de infância de impressionar aquelas pessoas que gosto, serviram apenas de base para se desenvolver numa preocupação excessiva com minúcias. Agravado pela sociedade de produção que cada vez exige maior esforço e dedicação, carreguei fé em sua promessa de que o labor e primosia precedem a riqueza, a beleza, a saúde e o sucesso. Se desejamos algum mérito, devemos sempre ser os melhores e mais eficientes em algum aspecto, provando para os outros que temos utilidade meio ao todo. Encarados à vista grossa, somos desumanamente julgados pelo nosso caráter. Dessa forma, a pessoa torna-se fruto de seu próprio trabalho, como também o trabalho em si.

Nesse contexto, nasceu minha obsessão pelo perfeito. Ou ao menos, ao “trabalho perfeito” Tanto na arte, quanto em diversos outros trabalhos pessoais, tenho dificuldade em mirar em algo que seja menos do que excelente. E sem conseguir enxergar as coisas de forma objetiva, distinguir o ruim, bom e o excelente torna-se mais um desafio no meu processo de trabalho. Pois me encontro vivendo num mundo onde você é o seu trabalho. Termino então num conflito constante entre essa condição de me aprimorar e provar para mim mesmo e aos outros do que sou capaz, e o fato de trabalhar em algo simples, seja por reles necessidade ou prazer. Pois me levei a acreditar que as oportunidades surgem na aprovação dos outros, alimentando as pressões do meu perfeccionismo destrutivo. Me tornei incapaz de separar a “obra” do “eu”.

Felizmente, atualmente capaz de compreender toda essa complexidade, me enxergo traçando curtos passos nesse exercício de destilar o artista, o eu, e o

trabalho. Ainda que não seja possível sozinho modificar uma estrutura fundamental da sociedade, é possível modificar uma estrutura fundamental de pensamento em nós mesmos. Pois meu atual objetivo através da arte é conseguir sustentar diversas formas da expressão livre e prazerosa. Alcançar cativantes projetos maiores e mais intrincados, sem me deixar atormentar pelas minúcias e pressões que me envolvem. Portanto, superar as provações de Phos Harmonia para mim é, metaforicamente nesse sentido, transgredir às pressões de devoção à perfeição incapacitante.



Figura 140 – Ficha com esboço e comentários sobre a temática por trás da criação do Phos Harmonia.

Fonte: Arquivo do autor.

Transcrição do texto da imagem: “Sacrifício. É impossível viver uma vida onde não se tenha de abdicar algo. Sacrificamos pela beleza, pelo orgulho, pelo amor, pela inveja, pela ganância, pela fome, e principalmente, sacrificamos pela exaustão. Pois esses são os eixos que nos ancoram às nossas aspirações. Contudo, no mundo de sacrifícios nos encontramos cada vez mais carentes de alguma coisa para sacrificar. Passamos então a lamentar, pois tudo que havia em nossa volta já havia sido sacrificado. Maldita lástima! O que mais poderíamos sacrificar quando nada mais nos resta? Por certo,

sacrificamos à nós mesmos. Continuamos a persistir nesse estado onde não há mais nada nem ninguém com o que nos importemos. Estando sem propósito ou significado, os sacrifícios continuam, pois carregamos no coração a fé de que eventualmente encontraremos a perfeita luz no ofício. Mesmo nossa própria humanidade deve fadar-se ao sacrifício, contanto que possamos alcançar a mais divina e perfeita harmonia. Nos instrumentalizaremos, e entregaremos tudo para cantar no eterno e maravilhoso oratório do universo, a *Musica Universalis*."

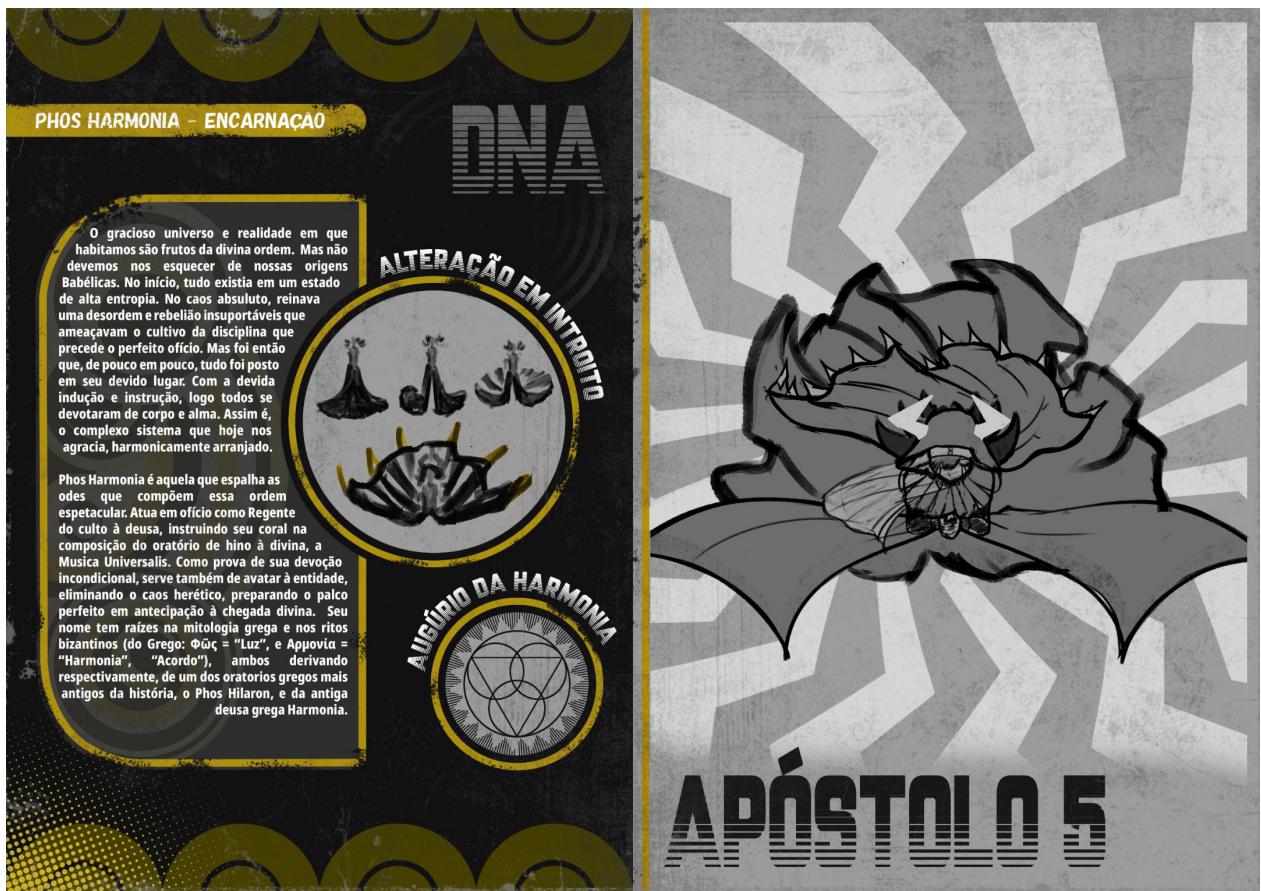


Figura 141 – Ficha contendo rascunhos do monstro seguidos por *Flavortext* e um conto. São fornecidas informações sobre o contexto do qual surge o monstro, assim como detalhes sobre algumas inspirações por trás de sua criação. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Transcrição do texto da imagem: "O gracioso universo e realidade em que habitamos são frutos da divina ordem. Mas não devemos nos esquecer de nossas origens Babélicas. No início, tudo existia em um estado de alta entropia. No caos absoluto, reinava uma desordem e rebelião insuportáveis que ameaçavam o cultivo da disciplina que precede o perfeito ofício. Mas foi então que, de pouco em pouco, tudo foi posto em seu devido lugar. Com a devida indução e instrução, logo todos se devotaram de corpo e alma. Assim é, o complexo sistema que hoje nos agracia, harmonicamente arranjado.

Phos Harmonia é aquela que espalha as odes que compõem essa ordem espetacular. Atua em ofício como Regente do culto à deusa, instruindo seu coral na composição do oratório de hino à divina, a Musica Universalis. Como prova de sua devoção incondicional, serve também de avatar à entidade, eliminando o caos herético, preparando o palco perfeito em antecipação à chegada divina. Seu nome tem raízes na mitologia grega e nos ritos bizantinos (do Grego: Φῶς = ‘Luz’, e Ἀρμονία = ‘Harmonia’, ‘Acordo’), ambos derivando respectivamente, de um dos oratórios gregos mais antigos da história, o Phos Hilaron, e da antiga deusa grega Harmonia.”



Figura 142 – Ficha com o desenho finalizado da Phos Harmonia. Aqui analiso e aponto algumas de suas características formais e conceituais. Fonte: Arquivo do autor.

Transcrição do texto da imagem:

“Dados

- Sob seus trajes observa-se a presença de sinais de partitura como das Chaves e o símbolo da Fermata musical, os quais expressam seu ofício de Regência;
- Seu corpo projeta-se para fora de sua porção humana, como se ansiasse liberar-se em ascensão pela luz;

- Padrões de círculo propagam-se em toda superfície de seu corpo astral. Eles complementam seu gestual circular que irradia a eternidade enquanto sua própria essência;
- Suas asas sugerem um fluxo circular de movimento contínuo, evocando os sentimentos de ciclicalidade e repetição eterna.”

Origem e Concepção: A Regente do Culto

O processo de produção da Ilustração da Phos Harmonia se deu inicialmente de maneira simples, na tentativa de relacionar concepções clássicas da perfeição e harmonia ao divino. Sendo um monstro derivado do meu perfeccionismo nocivo, esse se tornou o ponto reflexivo de partida da qual guiaram os meus primeiros rascunhos tradicionais.



Figura 143 – Rascunho tradicional da Phos Harmonia. Fonte: Arquivo do Autor

Feito o rascunho, segui em busca de referências e conceitos que poderiam me auxiliar desenvolver a ideia que tinha em mente. Foi quando me deparei com algumas das ilustrações dos livros de Ebenezer Sibly (figura 144), um físico, astrólogo e escritor de trabalhos de ocultismo. Investigando mais a fundo sobre o autor, logo me deparei com as teorias de outro escritor, Johannes Kepler, famoso astrônomo e matemático

alemão o qual desenvolveu estudos em cima da noção medieval da *Musica Universalis*²³, que datam o período dos estudos de Pitágoras e Platão em torno da Harmonia das Esferas. Uma noção que foi repassada durante a Era Medieval e posteriormente, alcançou estudiosos, filósofos e matemáticos na era moderna através do *quadrivium*, como também na doutrina das Hierarquias Angelicais presentes nos ensinamentos de Pseudo-Dionísio, o Areopagita. Em seus livros, Kepler analisou diversas formas de harmonia cósmica, principalmente a harmonia de movimentos planetários, conectando suas ideias ao conceito de *Musica Universalis*, e consôância musical. O conceito de Harmonia é acima de tudo relacionado ao nome de Pitágoras, que desde os tempos antigos, estabeleceu relações com a doutrina do universo enquanto um sistema harmonioso de números e suas relações. Pitágoras e seus seguidores consideravam os números como essência de todas as coisas. Por isso, carregava a crença de que relações matemáticas permeavam o próprio cosmo e expressavam seus princípios intemporais e eternos. A tradição grega diz que Pitágoras foi o primeiro filósofo que percebeu que os planetas movem de acordo com certas leis matemáticas. No entendimento de Pitágoras, durante o movimento dos planetas, estes produziam tons harmoniosos de uma música universal (*Musica Universalis*), que é inaudível, porém, às pessoas comuns. Sua concepção inicial posteriormente seria conhecida como a harmonia das esferas. A ideia Pitagoriana da “harmonia no universo” sugeria que a música cósmica criada pelos movimentos dos corpos celestiais era um sistema de três tons consoantes – um quarto, um quinto e um oitavo (figura 145).

²³ O conteúdo do tema aqui apresentado é um resumo e tradução das informações reunidas por Putnik (2024). Para uma leitura mais aprofundada, checar: PUTNIK, Noel. *De Harmonia Mundi: The Early Greek Notions of Harmony and Symmetry*, in **A Hidden Harmony: Mathematics and Music through the Ages**, p. 109-124, 2024. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.18485/mi_sanu_zr.2024.29.21.ch8>. Acesso em 20 de março de 2025.

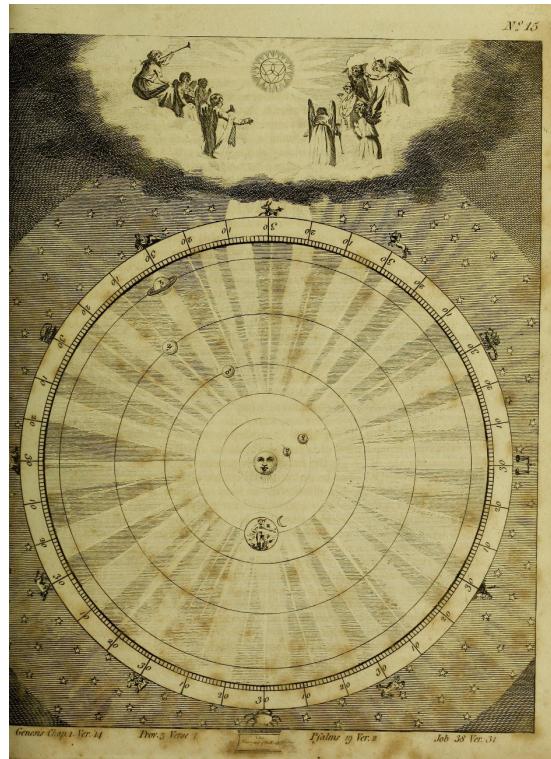


Figura 144 – Ilustração do início do século XIX que retrata o universo heliocêntrico na astrologia de Ebenezer Sibly. A figura encontra-se na obra “*A new and complete illustration of the occult sciences*”, p. 60, (London: W. Nicoll, 1807), de Ebenezer Sibly (1751-1799).

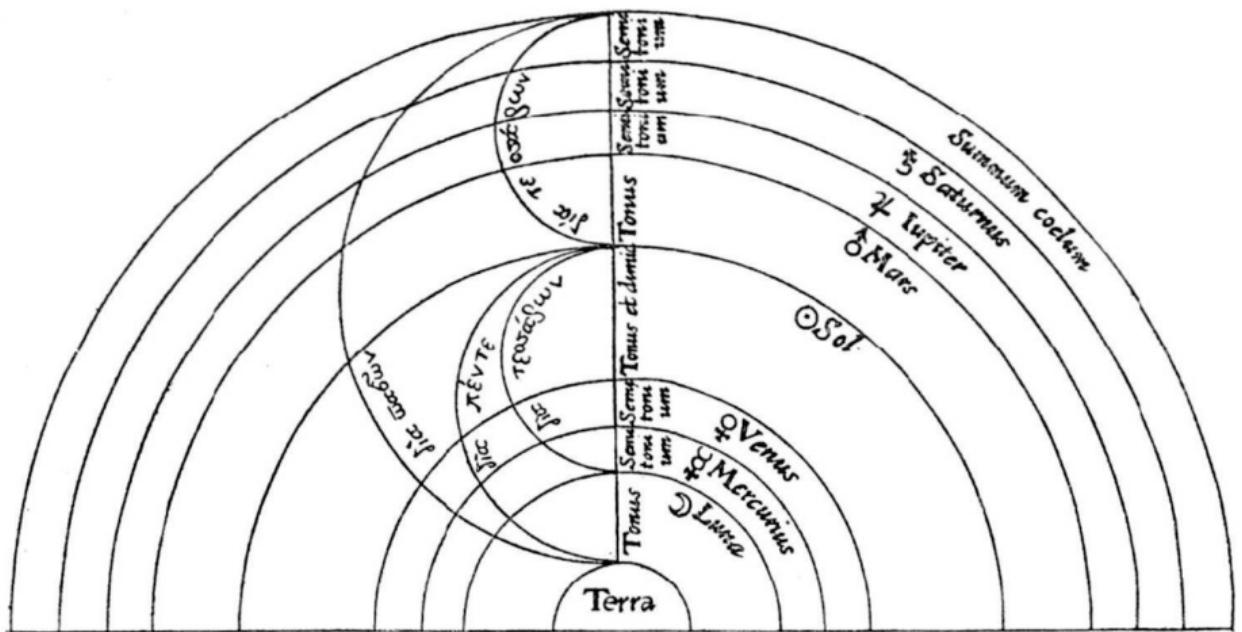


Figura 145 – Os Intervalos e Harmonias das esferas Pitagóricas. Fonte: Putnik (2024)

Ainda que o aspecto matemático tenha função fundamental para estabelecimento dessa ancestral teoria de Musica Universalis, foi seu conceito filosófico do giro e o movimento de todas as coisas orquestrarem uma melodia que mais me cativou. Foi nele que encontrei meu estímulo para o briefing e minha produção posterior. Assim, tomei como grande referência a imagética dos círculos, o padrão das linhas, sensações de movimento, e posteriormente, viria me utilizar do símbolo constituído por 4 círculos e um triângulo presente na ilustração da obra de Ebenezer como forma de referenciar esse divino no universo místico do ocultismo.

Ademais, vasculhando por referências visuais me deparei com o trabalho de esculturas cinéticas de William Darrel no Instagram (@williamdarrell). Em seu perfil, o artista postou a criação de uma escultura inspirada na passiflora (ou Flor do Maracujá) que serviu posteriormente de referência para a silhueta do desenho.



Figura 146 – Escultura Cinética da Passiflora Por William Darrel via instagram. Fonte: <<https://www.instagram.com/p/DADaWOly24I/>>. Acesso em 20 de março de 2025.



Figura 147 – Fotografia de uma Passiflora Cerúlea. Fonte: <<https://www.myperfectgarden.eu/en/p/passiflora-caerulea>>. Acesso em 20 de março de 2025.

Por fim, a peça que concluiu a etapa de coleta de referências veio durante uma conversa com um amigo que estava acompanhando meus rascunhos e referências. Eu buscava uma forma de ligar a figura do monstro visualmente à ideia de “projeção astral ou do “projetar-se para fora” quando, por acaso, ele me mencionou a Lula-Vampira-Do-Inferno, um curioso molusco que, quando perturbado, tem o hábito de projetar o interior de seu corpo para fora.



Figura 148 – Lula-Vampira projetando o interior do seu corpo de forma a envolver seu exterior. Imagem retirada do vídeo “*What the vampire squid really eats*” por Monterey Bay Aquarium Research Institute, via youtube: <<https://www.youtube.com/watch?v=X8oWnbcLI40>>. Acesso em 20 de março de 2025.

Em seguida, à medida que eu desenvolvia o briefing, experimentei algumas soluções através de rascunhos no digital.

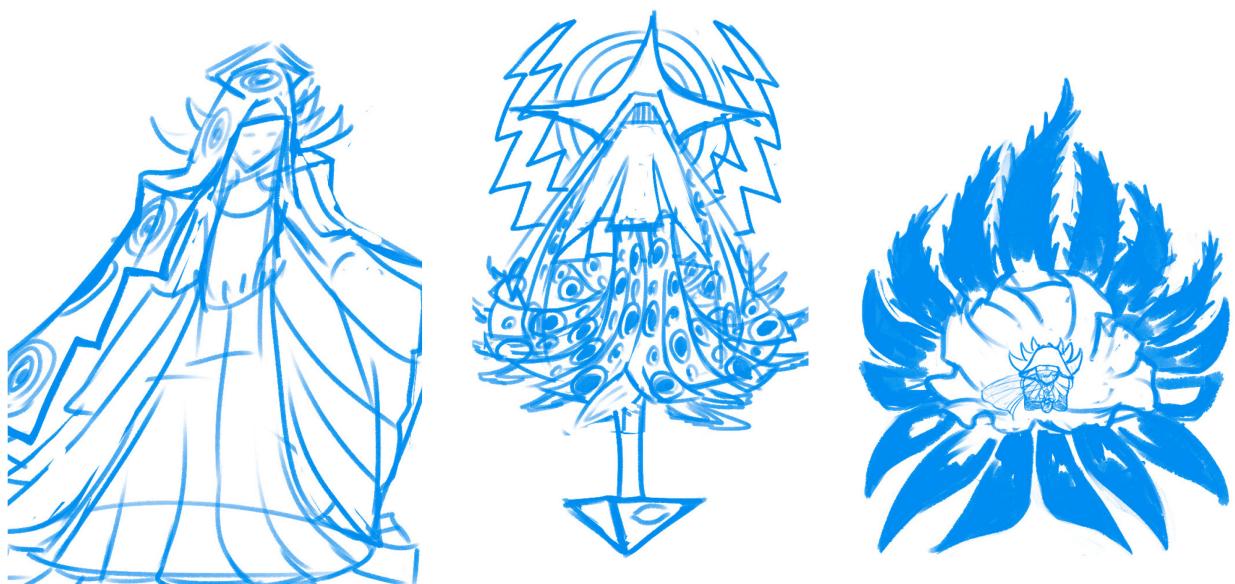


Figura 149 – Rascunhos digitais descartados da Phos Harmonia. Fonte: Arquivo do Autor.

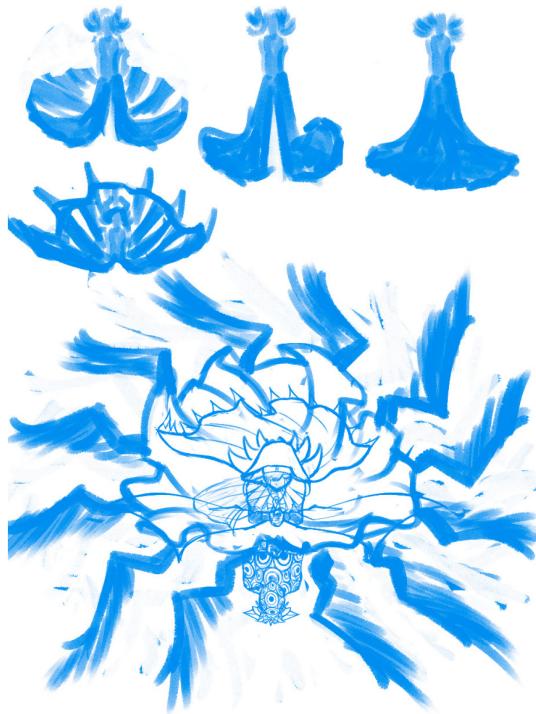


Figura 150 – Rascunho base escolhido para a Composição da Phos Harmonia. Fonte: Arquivo do Autor

Briefing: Devota e confidente da Deusa da Espiral, Harmonia foi encarregada por orquestrar a realização da melodia universal. Pois a disseminação da heresia fez com que o canto e sinfonia de cada sujeito se tornasse desafinada, e consequentemente o Oratório de nosso mundo tornou-se insuportavelmente dissonante. A negligência dos heréticos à suas funções, causou a promulgação da ordem sagrada à instrumentalização, que ordena que todos alcancem a mais alta excelência, e se tornem instrumentos perfeitos. Nesse contexto, Harmonia foi encarregada de trazer a palavra do além e informar sob todas as máculas de cada indivíduo, para que possa refiná-los e auxiliá-los a atravessarem a fronteira que os separa do divino exímio. Essa é sua função: Ser avatar do divino, tornando-se a condutora da Musica Universalis.

Com o rascunho e direção selecionados, segui com a etapa da Lineart onde fiz mais alguns ajustes para guiar o processo de desenho rumo às ideias pretendidas.



Figura 151 – Lineart do desenho da Phos Harmonia. Fonte: Arquivo pessoal do Autor

Durante o teste de cores, experimentei também incluir alguns símbolos e enfeites musicais em forma de estampa pelas roupas da personagem. Eles foram feitos baseados nas Claves musicais do sistema ocidental de partitura musical, as quais sevem de guia e referência tanto para entonações quanto para posicionamento das notas em uma partitura. Sendo elas, Sol, Fá e Dó, ou Chave-G, Chave-F e Chave-C, e incluídas para sugerir a ideia de condução sinfônica. Sob a testa, foi incluída também o símbolo da *Fermata* para reforçar a sugestão de eternidade, já que na notação musical, o símbolo representa “suspenção” ou o prolongamento de uma nota por tempo indeterminado.



Figura 152 – Da esquerda para a direita, de cima para baixo, as chaves musicais Sol, Fá e Dó, e o símbolo da Fermata respectivamente, seguido pelo seu estampamento no desenho. Fonte: Arquivo do Autor.

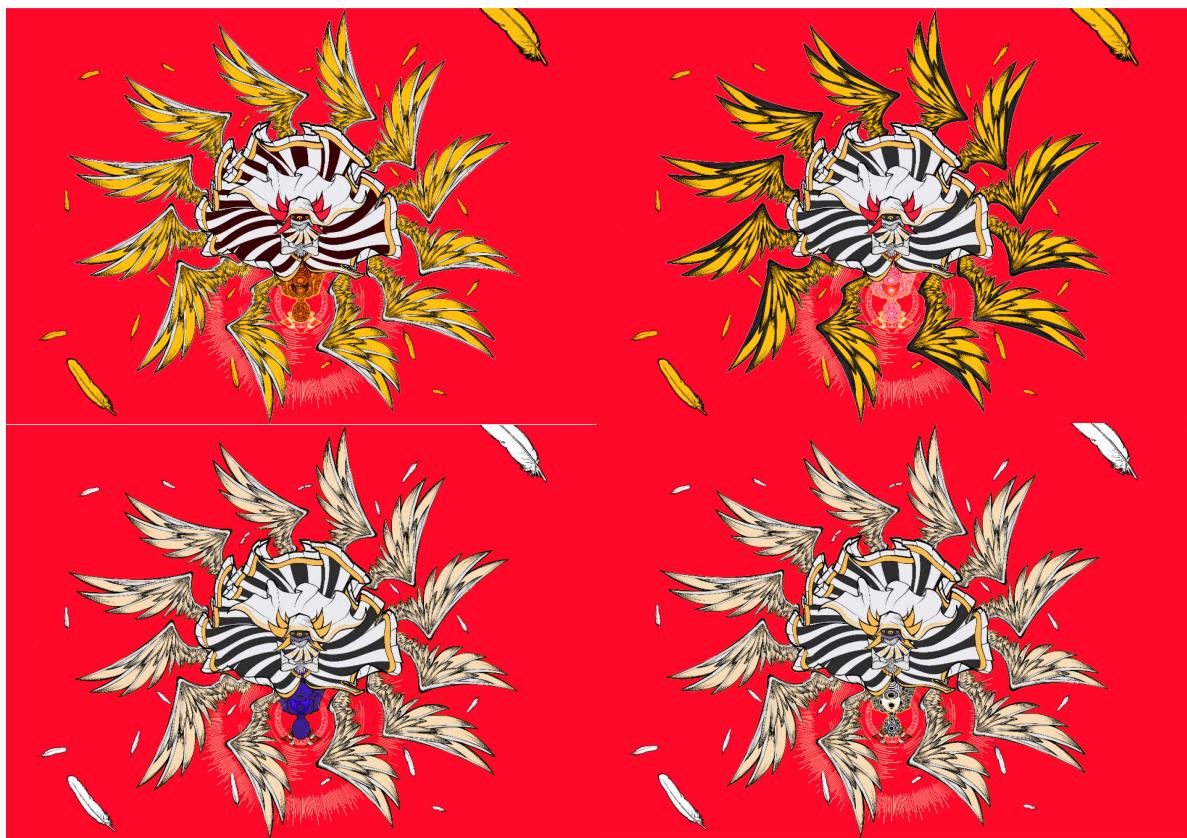




Figura 153 e 154 – Experimentações de cor do desenho da Phos Harmonia. Fonte: Arquivo do Autor.

Por fim, finalizei a pintura, adicionei ao desenho o detalhe de algumas escritas em grego antigo, e como anteriormente mencionado, o símbolo contido na ilustração presente na obra de Sibly também foi incluído. Nas escritas, contém versos baseados no Oratório de nome *Phos Hilaron* (Φῶς Ἰλαρόν), um dos hinos mais antigos da igreja bizantina e que ainda é cantado nos dias atuais. Algumas palavras e nomes de seus versos foram levemente alterados com o auxílio de um dicionário e tradutor para se adequar à personagem e à narrativa. Ademais, foi dessa canção a qual derivou o primeiro nome da personagem “*Phos*” (do Grego, “Luz”).



Figura 155 – Desenho finalizado da Phos Harmonia. Fonte: Arquivo pessoal do Autor.

Capítulo 6 - Netzach: A Deusa da Espiral

A detentora do status quo, que carrega, atrai e mantém o rodopiar. A força motriz da torrente na qual você se debruça, nada e se afoga em uma fútil tentativa de escapar do fluxo da correnteza. O redemoinho descendente, que captura e arremessa em um constante movimento, ininterrupto, inescapável e atordoante. Com um único ponto de convergência, um único destino eminente, a espiral gira, gira e gira sem parar. Girando e girando, em ciclos bem planejados, ela não dá tempo para agir, nem pensar....

Assim manifesta-se a Deusa da Espiral... ou, a Autômata da Princesa.

Chamam-na de glória luminosa, porém não somente luz se irradia através dela. Pois ali advém as sublimes Artes primeiras, tal como germina a tempestuosa ruína ardilosa. Ela é, porém, indiferente à ação que a irrompe, quanto pelo declínio que dela ao mundo se transfunde. Talvez pela apatia que a aflige, quem sabe pela desilusão que a tortura. Tragicamente, ninguém pode perceber que quanto mais resplandecente

é a luz que nos ilumina, mais vastas são as sombras que nos procedem. Ignorando sua real vontade ou propósito, fizeram uso dela ao seu bem entender, a favor somente um egoísta benefício. Descartaram seu verdadeiro nome. Transformaram a deusa em Autômata. levaram na à ruína. Extinguiram dela tudo, exceto o desespero. Desta que é Netzach, aquela que resguardava as emoções humanas movedoras do aspecto criativo.

Foi embebedando-se de seu éter, a verdadeira benção da sensibilidade, que a humanidade maculou a própria fonte da qual jorra seu triunfo. Alcançaram o domínio absoluto sob o sentir, compreenderam o potencial latente por trás da emoção, apenas para intensificar a humana, sovina ostensória. Sobrecarregado emocionalmente, o mundo dos fracos de coração não poderia opor-se, rodopiando à vontade dos bem-afortunados.

E no centro da espiral, chegava o terrível herege. Diante dele, sua maior nêmesis, Netzach, a deusa da eternidade, da vitória e da conquista. Aquela que agora, encontrava-se condenada a prolongar o eterno giro da espiral. Simplesmente, pelo egoísmo daqueles que ela provém. Diante à sua vista, o herege cedeu. Pelo que parecia uma eternidade, juntos então, ambos se puseram a girar...

No movimento constante com aquela que era provedora das emoções humanas, ambos atingiram uma compreensão profunda um com o outro. Sentiram o que o outro sentia, transferindo entre si, cada uma de suas emoções no turbilhão motriz que os cercava. Assim, recobraram sua empatia, e entenderam toda a tragédia que havia tornado possível aquele destinado encontro. Na revelação mútua, a deusa suplicou ao herege pelo golpe de misericórdia, que desse um fim àquela espiral interminável. De seu crânio, a deusa arrancou a lança banhada na Sefira de Hod, e a ele, confiou a resguarda. Pois o reconhecerá como sendo capaz de reestabelecer o equilíbrio, de retornar uma lúcida razão à sua terra natal. O herege protestou e por muito hesitou, mas enfim, deferiu o golpe vitorioso, cortando os ramos miásicos de Netzach. Em sua queda, a deusa esboçava um sorriso, grata por sua espiral de tormento ter chegado ao fim. Tendo adquirido controle sob seu próprio coração, e empunhando a lança da deusa, o agora então herói prometeu que partiria em direção à uma nova jornada. Em rumo, à torre da Princesa.

Por isso que eu senti, refleti e a este diário produzi. Pois caminhava para enfim, enfrentar esta que era a origem do próprio sonho: a sociedade.



Figura 156 – Ficha com esboço e comentários sobre a temática por trás da criação da Netzach.

Transcrição do texto da imagem: “As emoções compõem uma das dimensões mágicas fundamentais que motivam à ação do herói. São a via vital na qual a mana se desloca e o impulsiona a agir, permitindo-o alcançar as mais formidáveis façanhas, realizar os mais violentos e cruéis feitos. Sim, de fato comprehende-se no imbatível espírito heroico, a capacidade de criar, como essa para aniquilar. Por intermédio das emoções que nossos corações se alimentam de Amor e Ódio, Acedia e Adrenalina, Lucidez e Ilusão. Cabe somente aos humanos não só a difícil tarefa de compreenderem o efeito de suas próprias emoções, mas igualmente o dever responsável de compreender as daqueles que os cercam. Pois o sentir humano carrega um potencial infinitamente transformador, que diante desvirtuadas intenções enganosas, podem levar à sua manipulação à caráter exploratório.

Essa, é a única maneira de livrar Netzach. O que podemos fazer para seguir em frente, e combater a Espiral que gira em benefício e a vontade da Princesa em sua torre.”

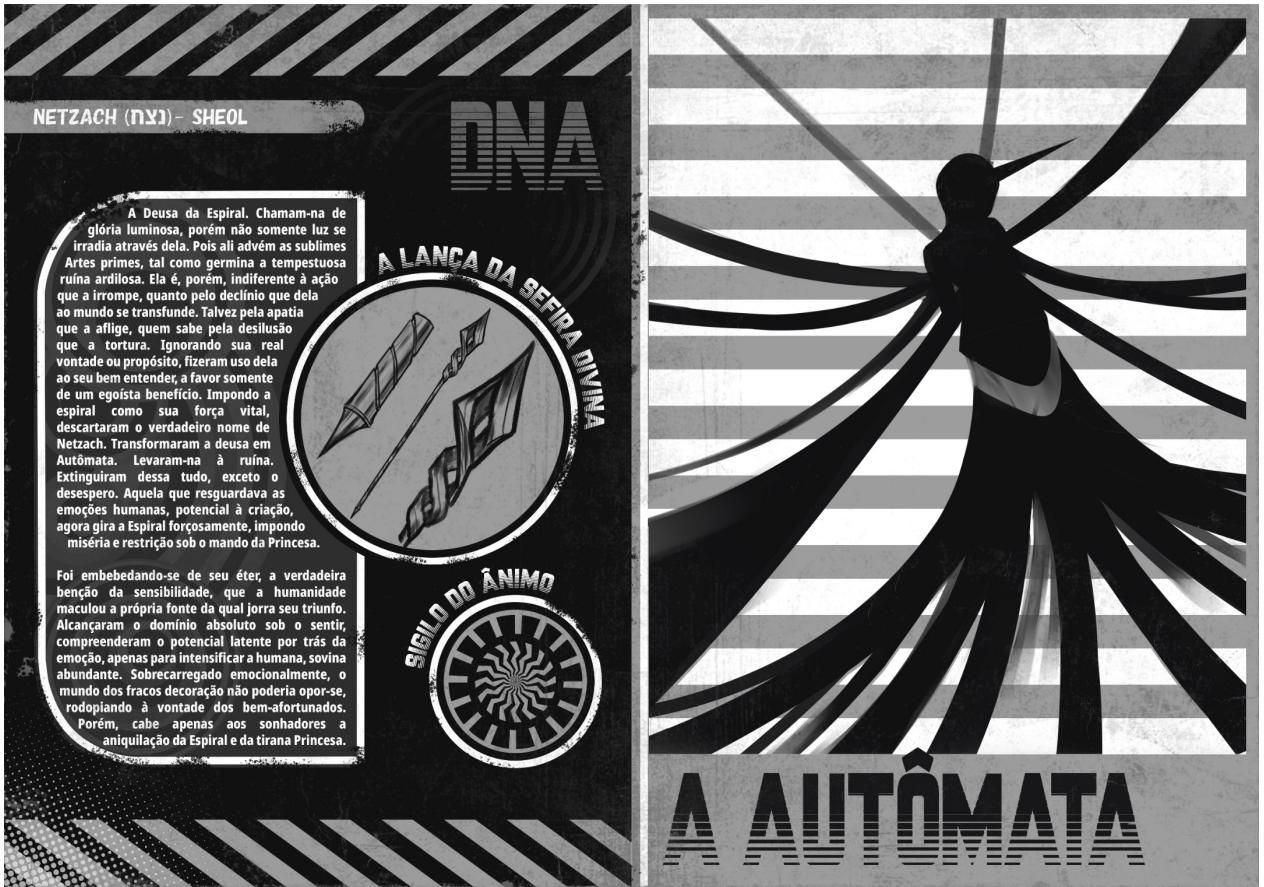


Figura 157 – Ficha contendo rascunhos do monstro seguidos por *Flavortext* e o seu conto. Fonte: Arquivo do autor

Transcrição do texto da imagem: “A Deusa da Espiral. Chamam-na de glória luminosa, porém não somente luz se irradia através dela. Pois ali advém as sublimes Artes primes, tal como germina a tempestuosa ruína ardilosa. Ela é, porém, indiferente à ação que a irrompe, quanto pelo declínio que dela ao mundo se transfunde. Talvez pela apatia que a aflige, quem sabe pela desilusão que a tortura. Ignorando sua real vontade ou propósito, fizeram uso dela ao seu bem entender, a favor somente de um egoísta benefício. Impondo a espiral como sua força vital, descartaram o verdadeiro nome de Netzach. Transformaram a deusa em Autômata. Levaram-na à ruína. Extinguiram dessa tudo, exceto o desespero. Aquela que resguardava as emoções humanas, potencial à criação, agora gira a Espiral forçosamente, impondo miséria e restrição sob o mando da Princesa.

Foi embebendo-se de seu éter, a verdadeira benção da sensibilidade, que a humanidade maculou a própria fonte da qual jorra seu triunfo. Alcançaram o domínio absoluto sob o sentir, compreenderam o potencial latente por trás da emoção, apenas para intensificar a humana, sovina abundante. Sobrecarregado emocionalmente, o mundo dos fracos decoração não poderia opor-se, rodopiando à vontade dos bem-afortunados. Porém, cabe apenas aos sonhadores a aniquilação da Espiral e da tirana Princesa.”



Figura 158 – Ficha com o desenho finalizado da *Netzach*. Nela é evidenciado algumas de suas características de forma explanativa. É também estabelecida algumas conexões conceituais aos elementos visuais e estruturais do monstro. Fonte: Arquivo do autor.

Transcrição do texto da imagem:

"A espiral

- Formas espiralíticas configuram o corpo da deusa em decaimento. Elas rasgam, desfazem e o reconstrem em um movimento violento, na tentativa de apagar ou substituir uma essência;
- Netzach dota de uma aparência asséptica, o que implica um estado de impessoalidade anestésica;
- A deusa ergue-se num turbilhão de base estável e densa, que feito uma torre firme ou os galhos de uma árvore, a fixam e prendem ao chão de modo que apparentam compor uma estrutura imperturbável e inabalável;
- O fluxo da espiral sugere um movimento contínuo de absorção, representando uma incapacidade de reagir ou agir à uma vontade própria."

Interlúdio: Relações Inconscientes

“O herói é o homem da submissão auto-conquistada. Mas submissão a quê? Eis precisamente o enigma que hoje temos de colocar diante de nós mesmos. Eis o enigma cuja solução, em toda parte, constitui a virtude primária e a façanha histórica do herói.”

— Campbell, 1949, p. 18

Campbell em seu livro “O Herói de Mil Faces” apresenta ao leitor alguns dos elementos que compõem a aventura da Jornada do Herói, explicitando como esse conto comum pode ser percebido através de diversas tradições, ritos e costumes ao redor do mundo. Pois diante as reflexões do autor em cima das escritas de Freud e do campo da psicologia, ele vê o espirito do herói que toma forma no inconsciente humano. Um desejo de superar as suas limitações e dificuldades para conquistar aquilo que realmente dá sentido e significado para um indivíduo ou um povo. E é esse mesmo desejo que alimenta muitas das histórias e narrativas que passamos ao longo da vida através de ritos e nas histórias da tradição oral, imagética e escrita. Uma forma de garantir com que a sabedoria dos povos velhos possa continuar viva e ser transmitida aos mais novos. Mas nesse turbilhão fantástico de magia, conhecimento e poder, a narrativa do herói conta com um elemento fundamental, essencial que não só liga a Terra do Nunca de Peter Pan à realidade, mas torna possível que o herói se quer possa alcançá-la: A mudança.

Vim a entender que, a mudança é o elemento primeiro para que a jornada do herói aconteça e faça sentido. No atender do chamado da aventura, o herói deve passar pela primeira mudança do seu estado atual que abala sua posição de imobilidade passiva. Ignorado o chamado, nem mesmo haverá aventura, pois não há transformação desse estado anterior de ser. Isso, visto que o herói só pode ser aquele que é sempre ativo em sua natureza. Somente se dispondo a encarar os conflitos, as dores e as graças — a aventura que constitui uma transformação de patamar ainda maior — que a princesa em eterna expectação, poderá renegar o trono e reclamar o título como heroína. Ainda que carreguemos um inextinguível espírito e força motora, paradoxalmente, o herói propriamente dito não pode existir previamente à sua

conquista. Irônico pensar que mesmo talvez aquilo que poderia se constituir como uma verdadeira essência humana, seria ao fim, somente mais um Gato de Schrödinger²⁴.

Não obstante, é similarmente através da mudança que se trazem as sombras malignas antagonizantes. Na conquista, o herói invocará a fúria divina que buscará pulverizá-lo, e no fracasso, ele ficará suscetível a se tornar ou compor a própria força devastante. Nesse sentido, a jornada do herói é para mim, mais do que qualquer coisa, terrivelmente assustadora. Aventurar-se não envolve apenas encarar aquelas criaturas que te amedrontam, mas principalmente, a criatura amedrontadora que você é. Pois as escolhas que levam à sua transformação, eventualmente podem lhe tornar irreconhecível. Aquilo que deixou para trás, não poderá ser recobrado, não importa o quão benevolente ou tirano seja o “herói” que você tenha se tornado. Pois a aventura da qual você participou, as provações que superou, e os poderes que conquistou, constituem a essência de um propósito imposto: Salvar a Princesa.

É lamentável, sofrido e incerto. Mas assim é a espiral: Uma luta para não perder uma razão empática, e também para não deixar que os desejos e emoções lhe apossem e sobrecarreguem. Apesar dos pesares, eu preciso agir e cumprir a submissão auto-conquistada que faz do indivíduo, sujeito heróico. Continuar daqui, e derrubar a Princesa em sua torre, é indispensável se desejo vencer a batalha pela autonomia.

²⁴ O Gato de Schrödinger foi um experimento de pensamento proposto por Erwin Schrödinger, para explicar o entendimento de um pensamento de mecânica quântica, por ele representado por um gato em uma caixa com um frasco de veneno que quebra com 50% de chance no evento de decaimento de um átomo. Nesse estado, ele explica que, enquanto a caixa permanecer fechada, o átomo se encontra em estado de superposição, ou seja, “decaiu” e “não decaiu” com o gato preso num estado paradoxal incerto de “vivo” e “não vivo” ao mesmo tempo, até de fato abrirmos a caixa para o verificar a situação real. Ao aplicar a metáfora do gato, destaca-se a ideia de ambiguidade inerente a certos fenômenos até que uma ação de observação defina claramente um dos resultados possíveis. Chamar algo de “Gato de Schrödinger” enfatiza assim que seu estado real só é conhecido após um ato de verificação, evidenciando como o observador influencia o entendimento de uma realidade.

Origem e Concepção: Netzach

A concepção da Deusa da espiral já se iniciava com algumas escritas e briefing durante a produção do projeto de TCC. Com ela, eu pretendia estabelecer um ponto de partida que estimularia o processo criativo o qual me guiaria pela jornada deste trabalho investigativo do eu até ao fim desta pesquisa artística. Assim se deram as reflexões e investigações que me trouxe aos monstros, e enfim aos rascunhos e ilustração da Deusa da Espiral. Em referência ao seu título, neste momento de primeiros rascunhos eu tinha na cabeça como referência a idéia do movimento de torcimento, como na torção violenta de um pano encharcado que espreme dele um líquido, ou um suco. Então, fui experimentando algumas visualidades e ideias para ver o que fazia sentido para mim.



Figura 159 – Rascunhos tradicionais iniciais da Deusa da Espiral. Fonte: Arquivo do Autor

Inicialmente ideias como confinamento, sufoco, torcer e puxar estavam na minha cabeça. Assim, experimentei algumas formas espirais, como se elas se formassem a partir de tranças ou mesmo da pele. O tema de árvore e raízes também

acabou aparecendo, acrecido devido a relação à galhos e troncos “retorcidos”, um elemento que acabou sendo carregado quando continuei a rascunhar no digital.

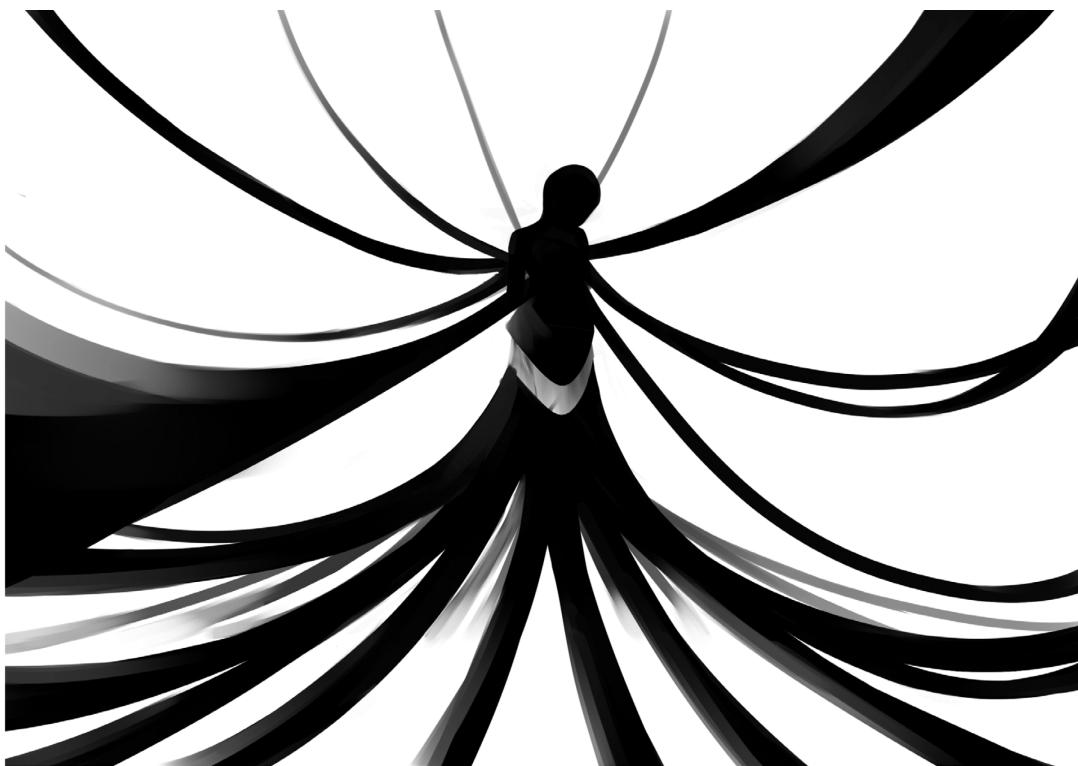


Figura 160 – Um dos primeiros Rascunhos digitais da Deusa da Espiral. Fonte: Arquivo do Autor

Aqui, eu tentei desenhar algumas sombras para que eu conseguisse identificar algo em meio as manchas. Nessa etapa eu estava muito indeciso, e por isso experimentei aplicar essa técnica de extrair significados e imagens a partir formas ambíguas que alguns de meus professores me ensinaram na faculdade. Ainda que eu tivesse um direcionamento, eu estava incerto quanto a natureza da personagem, e o que exatamente eu pretendia representar através da mesma. Afinal, apesar de eu estar desenvolvendo um conjunto de monstros, ela era a única com título “deusa”. Passado um tempo observando os rascunhos, eu vi nas sombras não “domínio”, mas sim “dor”. Como alguém em uma dolorosa restrição, que se debruça violentamente e termina provocando uma devastadora tormenta. Fiquei com a ideia na cabeça, mas faltava compreender para onde ir com isso.

Então, rebusquei algumas referências no meu repertório pessoal, e curioso sobre as simbologias da Cabala, com um crescente interesse no ocultismo e em sistemas esotéricos, decidir investigar mais um pouco sobre os assuntos. Pode

parecer repentino, mas notei que o misticismo desses diversos sistemas esotéricos de pensamento muito me remete os sistemas mágicos do RPG e da jornada do Herói. Tanto em seu processo para um domínio maior do corpo e espírito, quanto em sua curiosidade com elementos e relações “ocultas” no mundo. Vendo oportunidade de diálogo, há um tempo eu procurava mais informações, me sentindo instigado a aumentar meu repertório criativo de ideias.

Com o tempo, acabei tendo contato com a Cabala Hermética — que logo aprendi ser derivada, porém distinta, da doutrina e tradição da Cabala judaica — através das escritas de Dion Fortune (Pseudônimo de Violet Evans 1890 – 1946), uma psicóloga e escritora assídua de ideias ocultistas, e também me deparei com algumas escritas sobre Teosofia de Helena Blavatsky (1831 – 1891), outra escritora e ocultista russa que conseguiu construir um verdadeiro folclore em torno de seu nome a partir de suas ideias. Ambas acabaram estimulando a criatividade, e talvez sua contribuição mais significativa tenha sido o apoio para definir do nome da Deusa da Espiral: Netzach.

Fazendo algumas leituras, e ainda em processo de criação, por um momento considerei nomear a deusa fazendo uma referência ao nome da Helena Blavatsky através de um anagrama. Coincidemente, um dos anagramas que se formaram foi o “Seventhly Kabala” que achei divertido por quase escrever em inglês “Sétima Cabala”. Mas a ideia me encorajou investigar mais sobre Cabala Judaica, e também a checar o livro de Dion Fontaine (1935) “A Cabala Mística”. Nele, a autora discorre sobre o entendimento das Sefirot, os dez atributos ou emanações da Arvore da Vida, dentro da Cabala Hermética. E nas escritas da autora, Netzach (Do hebraico נצח: Vitória, Conquista, Eternidade) a Sefira de número sete é descrita por adotar uma representação feminina nua, sendo capaz de emanar os sentimentos próprios da arte e da dança. Uma que necessariamente deve trabalhar em conjunto com a Sefira de Hod, o conhecimento e razão.

Após as leituras entendi, que a deusa da espiral que eu estava desenvolvendo, só podia ser de origem humana: As próprias emoções que os humanos sentem e provocam em consequência de suas ações. Seguindo essa lógica, ações de uma pessoa que são efetuadas desprovidas da Esfera de Hod, tenderiam à ações egoísticas tomadas por desejo, aquelas que buscassem usar e desestimular os outros,

provocando sentimentos negativos. Que por sua vez, causaria o sofrimento dos demais, levando ao acúmulo da dor e dos sentimentos negativos em Netzach, que por fim seria de transferido volta às pessoas, criando um círculo perpétuo que se retroalimenta.

Assim concebi Netzach, como uma deusa provedora das emoções humanas, que se encontra atormentada em um cenário de extrema exploração, a medida que as pessoas começaram mesmo a manipular e explorar os sentimentos dos demais à benefício e enriquecimento próprio. A Netzach seria transformada em uma autômata incrédula, que se deixada por si só, iria girar em uma espiral monstruosa de forma a perpetuar um único “movimento”, essa que constitui a condição dos explorados. Definida a identidade de Netzach, retornei logo ao processo dos rascunhos.



Figura 161 – Rascunhos Digitais de Netzach. Fonte: Arquivo do Autor

Aqui queria integrar o elemento da “transformação”. Tinha na cabeça a ideia de metamorfose semelhante à um inseto ou mariposa, o que me fez querer incluir as asas. Também pensei que elas contrastassem de forma interessante com uma figura que parecesse restringida ou “plantada” feita uma árvore. Nesse momento, creio ter

sido levemente inspirado por Ari Gibson e seu design da *Radiance*, uma mariposa de luz, e o inimigo final do jogo eletrônico *Hollow Knight*.



Figura 162 – Ilustração de Ari Gibson da *Radiance*, vista durante a *gameplay* do jogo *Hollow Knight*.
Fonte: *Hollow Knight*, 2017. Desenvolvedora, Team Cherry.

Outra inspiração foi a Lilith de Evangelion, uma figura de aparência asséptica que acreditei encaixar na imagem mental de indiferença e impersonalidade que eu estava tentando invocar.



Figura 163 – Lilith do Filme em Animê de Evangelion. Fonte: *Shin Seiki Evangelion Movie: Air / Magokoro wo, Kimi ni (The end o Evangelion)*, 1997. Japão, GAINAX; Production I.G Studios.

Depois, continuei com o desenho, avançando pra etapa da Lineart, a medida que fazia alguns ajustes.



Figura 164 – Lineart da Ilustração de Netzach. Fonte: Arquivo do Autor.

Fiz o tornado mais “sólido” e o deixei mais conectado com o chão. Além disso, inspirado numa ilustração do artista Japonês BerryVerrine (Ou B.V.), retornoi à ideia daqueles primeiros rascunhos tradicionais de tentar torcer e “cortar” as partes do corpo da personagem através dessas formas espirais.



Figura 165 – Ilustração feita pelo artista japonês B.V. de onde tirei a ideia de repartir e cortar o corpo da Netzach. Fonte: Rede social do artista no Pixiv: <<https://www.pixiv.net/en/artworks/120784470>>. Acesso em 20 de março de 2025.

Em seguida, preenchi o desenho só com valores de luz e sombra, antes de continuar para adicionar o fundo e testar algumas cores.

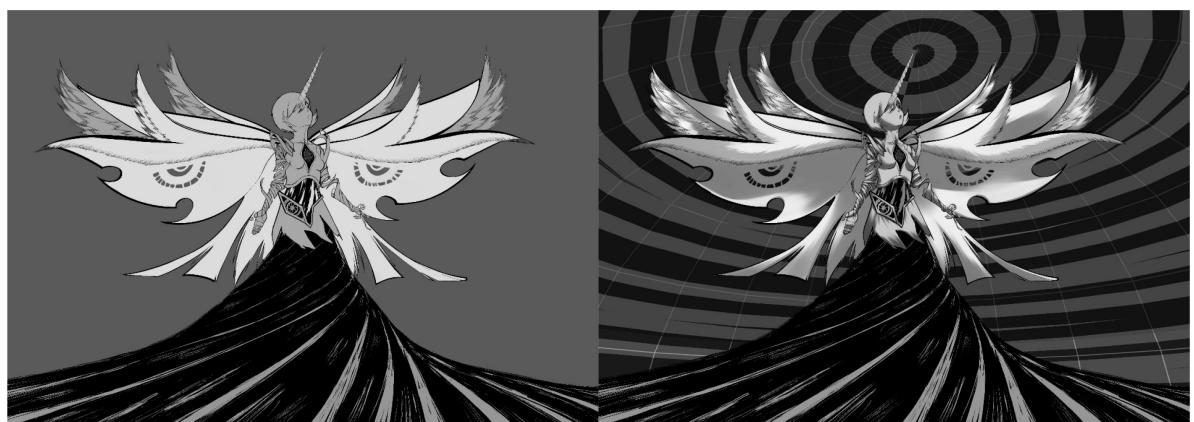


Figura 166 – Preenchimento e pintura dos valores de luz e sombra no desenho da Netzach. Fonte: Arquivo do Autor.



Figura 167 – Algumas experimentações de tons e cor feitas na ilustração da Netzach. Fonte: Arquivo do Autor.

Continuei no processo, até que me decidi sobre os tons de cor, e finalizei a ilustração com alguns últimos ajustes:



Figura 168 – Desenho finalizado da Netzach. Fonte: Arquivo do Autor.

CONCLUSÃO

A minha pesquisa possuiu primeiramente, como principal pretensão, reflexões do *eu* que tensionassem realidade e fantasia. Me apoiando na narrativa da jornada do herói, encontrei assim novos entendimentos em torno de um mundo interno e externo. Como artista e indivíduo que busca sobreviver na conflituosa e desestimulante sociedade atual, tomada pela competitividade e sistemas econômico e políticos exaustivos, minha intenção foi a de manifestar, através da fantasia, uma ação criadora real tanto em mim, quanto em outras pessoas. Nessa linha, o projeto foi proposto com a primeira intenção de me fazer *agir*, devolvendo às pessoas através de desenhos e escritas, uma parte de mim acometida pelo mundo e seus efeitos. Pois a ideia por trás dessas narrativas e monstros surgiu num momento de sensação de uma completa inabilidade de ação e transformação da realidade a qual eu habito. Uma que cada vez me estimula adotar uma vivência passiva, a qual tem me incomodado e me relutado contra há algum tempo.

Nasceu, porém, um segundo propósito, que talvez se tornou tão importante quanto o primeiro. Numa produção alimentada pela jornada do herói, me encontrei em minha condição de herói artista. Me vi na posição deste “homem forte e que nada sente”, e num estado de emoções ainda mais neutralizadas por questões envolvendo minha vida pessoal e o mundo conflituoso, me encontrei preso à expectativas conflitantes. A situação paradoxal exigia de mim conter minhas emoções, mas que também fizesse uso delas para me expressar em um trabalho artístico. Apesar da difícil tarefa, conclui o trabalho com a produção da Deusa Netzach, quem no início se apresentava como a deusa vilã em uma narrativa da jornada do herói, mas terminaria por se reconciliar com o mesmo num conto que gira em torno de emoções e empatia. Pois é a emoção empática que concluí por compor a essência de um espírito heroico. Assim espero, ter conseguido alcançar essa produção que evoque uma emoção empática nas pessoas.

Ademais, algo que agora acredito ser de ampla importância mencionar em sua conclusão, é que este projeto de cunho pessoal artístico e investigativo, se deu através de um processo extremamente experimental. Um que, em um primeiro momento, não fazia parte da pretensão do trabalho. Anterior a qualquer concepção do projeto, minha

única e inicial pretensão através do mesmo era a de produzir uma série de ilustrações. Simples e direto. Creio por que, mesmo na academia e dentro do curso de Artes, o dito espaço para expressar sentimentos e sentidos, muito já temi de expressar minhas ideias aos outros. Talvez dada minha condição pessoal; Quem sabe, fruto das rejeições que encarei na minha desordem pessoal confusa; ou ainda, pela minha inabilidade de transmitir efetivamente o âmago de um universo complexo que me perpassa. Independentemente disso, em algum determinado momento do projeto, eu pude me sentir instigado e audaz, o que lentamente me retirou de um desconfortável molde. Assim, se se deu também a produção de um Artbook.

Nas conversas e investigações iniciais que pude ter com meu atual orientador, comecei a estabelecer conexões cada vez mais amplas, que me traziam a temas que mais e mais aparentavam se distanciar do simples objeto central das minhas primeiras pretensões. Assim parti de um conjunto de ilustrações, para iniciar minhas leituras sobre a jornada do herói através do livro do Herói de Mil Faces de Joseph Campbell. Me encontrei encantadoramente fascinado pelo conjunto de relações que o autor estabeleceu em seus discursos sobre mitologia, religião e cultura, como também no formato narrativo que este apresenta em sua obra. Mas principalmente, me tocou pela forma que suas escritas dialogam com um familiar universo dos Jogos RPG, Animê e Mangá que integram a Arte da Cultura Midiática. E então, o projeto foi se metamorfoseando em sua elaboração.

Posso dizer que ainda na concepção do projeto eu já havia perdido fé nessa loucura, e planejava descartá-la ansioso outra rejeição vinda de meu orientador. No entanto, para minha surpresa, eu obtive sua aprovação. E assim sucedeu, entrega após entrega, à medida que minha produção se tornava cada vez mais diversa. Seguindo um circuito de conexões, me encontrei lendo sobre psicologia e ocultismo antes que pude notar. Assim, a medida que o “eu” se integrava no projeto, toda a produção passava a tomar direções e rumos cada vez mais inusitados, abarcando todos os desejos, curiosidades, interesses e sentimentos próprios de uma natureza caótica e imprevisível. Uma que penso compor uma essência criativa pessoal, e que por muito tempo, me gerou hesitação e receio.

De todo modo, agora eu sinto que consigo entender toda essa caótica. Entender que, todas essas viagens que realizei por lugares novos, inesperados e não

planejados, fazem sentido para o herói artista. O artista, enquanto indivíduo sempre em transformação, deve ser capaz averiguar novas ideias e ambientes, a fim de entendê-los. É isso o que nos possibilita de produzir uma obra que verdadeiramente dialogue com um público amplo. Se a Arte se realiza na comunicação com um outro, essa precisa se alimentar e encontrar sentidos em uma gama variada de outros, seja em suas culturas, histórias, mitos ou lendas. Pois semelhante a um herói, o artista deve dotar de uma empatia sincera que se dá por meio da compreensão de sua própria condição e seus sentimentos, aliados aos de um outro alguém.

Assim, terminei adentrando assuntos, mitos, culturas e produções variadas. O artista em busca de sentido não poderá se satisfazer falando somente sobre si mesmo, da mesma forma como a arte também não fará sentido falando somente sobre si mesma. Enquanto ilustrador, não terminarei por fazer arte só desenhando. Mas farei arte explorando os mitos, jogos, músicas, contos, religião, psicologia, filosofia, enfim, o mundo que me forma e me rodeia. Pois é o mundo, em seu conjunto complexo de elementos que me auxilia na compreensão de quem sou eu, e quem é o outro. Ele, que possibilita esse constante movimento de fusão, e que culmina nisso que chamamos de obra.

Para superar nossas provações, precisamos então confiar em nossa intuição, nossas capacidades, mas também saber depender e confiar nesses ao nosso redor. Assim, se tornou relevante me identificar com a história do outro, para compor a dança que permitiu falar sobre o eu, sem deixar de falar do outro. Este que é o artista por trás do herói. Não importa o quanto mudemos e nos transformamos numa viagem, a essência que compõem nossos vários heróis e heroínas é única: sua capacidade de mesmo ao longo de sua desafiante jornada, tentar entender e ajudar quem precisa.

Foi então na investigação e expressão do eu, dos meus interesses e dos assuntos os quais tinha interesse em abordar no meu trabalho, que ao longo da pesquisa pude compreender o conjunto de relações que me trouxeram aos resultados que obtive aqui. Se foi na jornada do herói que conheci a minha e a necessidade de tantas outras pessoas transmitirem e assumirem uma *role* heroica de uma verdadeira *play* de uma vida dramatizada pela aventura fantástica, foi com a psicanálise que comprehendi o que se recalca por trás dessas imagens oníricas fantásticas. Entendi sobre um desejo criativo da arte, mitologia e literatura de representar as

manifestações do inconsciente em forma de dragões, deuses e quimeras, como suas fontes inspirações nos diversos sistemas mágicos particulares que diversos países, religiões e folclore manifestam.

É nesse repertório de artes, mídias e conhecimentos fantásticos envolvente, que tenho descoberto perspectivas diversas, visões de mundo transformadoras, e novas esperanças. Pois quanto mais me aprofundo nessa dimensão fantástica, mais me encontro tranquilizado ao saber que tantos outros artistas e criativos lutam para se expressar, agir, e motivar, independentemente das circunstâncias e sistemas debilitantes que os envolvam. Isso é o que realmente compõe o poético movimento de fazer da realidade, Arte, e da Arte, realidade. Os meus verdadeiros Heróis e Heroínas mágicos que invocam a ação através de suas personagens, criações e temas “fantasiosos”.

Por fim, abro a sugestão para continuação dos meus estudos em torno do ocultismo, dos estudos herméticos e sua relação com o universo da arte popular do Japão. Algo que me interessou nessa pesquisa foi compreender as possíveis origens do repertório visual, simbólico e conceitual dos Artistas e Mangaká por trás das obras dos Animê, Jogos e Mangá que me estimulam. Foi isso o que me trouxe à investigação dos estudos herméticos como Alquimia, a Cabala e o Tarô que compõem algumas das referências presentes. Infelizmente, não houve tempo para se aprofundar em *como* se deu e se difundiu o contato desse universo de artistas japoneses com este mundo esotérico. Um assunto ocidental extremamente complicado, mas que de alguma forma parecer ser bem familiar mesmo à adolescentes no Japão, apesar das barreiras linguísticas e esotéricas. Uma epifania curiosa que tive, porém, foi sobre a existência de um Clube de Ocultismo enquanto um estereótipo bem comum encontrado nessas produções que retratam o cotidiano escolar do Ensino Médio japonês. Uma maior exploração desse assunto, poderia revelar a oportunidade de maior abertura para integração, discussão e compreensão dessas produções dentro do universo acadêmico.

Enfim, isso é tudo. Até logo, e muito obrigado por me acompanhar nessa jornada até aqui! Eu segui em frente no meu universo, então torço para que você consiga seguir em frente no seu também. Por isso, independentemente da situação,

esteja onde estiver, e seja quem for: Em sonho, peço ao mundo que este seja bom e gentil contigo!

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Wagner Corrêa de. Auto Da Compadecida: Obra Emblemática Da Cultura Nordestina Sob Um Meta Dimensionamento Operístico. **Escrituras Cênicas**.

Disponível em: <<https://www.escriturascenicas.com.br/2022/12/auto-da-compadecida-obra-emblematica-da.html>>. Acesso em: 21 de abril de 2025

BANDAI NAMCO AMERICA. Dark Souls: Prepare To Die Edition + Artorias of the Abyss DLC announcement!. **YouTube**, 2 de junho de 2022. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9ij-cnUc77g>>. Acesso em: 21 de abril de 2025.

BIRO, Yaëlle. Reconfiguring an African Icon: Odes to the Mask by Modern and Contemporary Artists from Three Continents. **Met Museum**, 7 de julho de 2011. Disponível em: <<https://www.metmuseum.org/perspectives/reconfiguring-an-african-icon-odes-to-the-mask-by-modern-and-contemporary-artists-from-three-continents>>. Acesso em: 15 de abril de 2025.

BUSH, Nicolas J. Dada Celebrates Dadaism's 100th Anniversary. **Tokusatsu Network**, 19 de maio de 2016. Disponível em: <<https://tokusatsunetwork.com/2016/05/dada-celebrates-dadaisms-birthday>>. Acesso em: 21 de janeiro de 2025.

CAMOUFLAGE in **ENCYCLOPÆDIA BRITANNICA** - A dictionary of arts, sciences, literature and general information 12^a edition, volume 30-1 Abbe - English History, p. 540. Disponível em: <https://en.wikisource.org/wiki/1922_Encyclop%C3%A6dia_Britannica/Camouflage>. Acesso em: 21 de abril de 2025.

CAMPBELL, J. **O Herói das Mil Faces**. São Paulo: Editora Pensamento-cultrix Ltda, 1949.

CHRONO Trigger Japão: Square Co., Ltda. 1995. Jogo eletrônico.

DANDADAN, Ep. 1. Criador Original: Yukinobu Tatsu. Direção: Fuuga Yamashiro; Abel Gongora. Produção: Kohei Matsuoka; Hayato Saga; Hiroyuki Aoi, et al. Japão: Studio Science Saru, 2024. 1 episódio em Animê (24 min). Disponível em: <<https://www.crunchyroll.com/pt-br/series/GG5H5XQ0D/dan-da-dan>>. Acesso em 21 de abril de 2025.

DANDADAN. TV アニメ:『ダンダダン』, 2024. Página Inicial. Disponível em:<<https://anime-dandadan.com/>>. Acesso em : 21 de abril de 2025.

DEMONDICE. Behind the scenes! My original ideas for Ham Princess and the Gentlemen! [S.I.], 14 de Outubro de 2019. Twitter: @DEMONDICEKaren. Disponível em: <<https://x.com/DEMONDICEKaren/status/1222098871888699392>>. Acesso em: 01 fev. 2021.

DORMIDO, Yasmin Pacual-. Masks from all around the world on display in Bacolod mall. **ABS-CBN News**, 6 de novembro de 2019. Disponível em: <<https://www.abs-cbn.com/life/11/06/19/masks-from-all-around-the-world-on-display-in-bacolod-mall>>. Acesso em: 15 de abril de 2025.

EARTHBBOUND: Player's guide. Japão: Nintendo of America, 1995. Disponível em: <https://www.nintendo.co.jp/clvs/manuals/en_us/index.html>. Acesso em 21 de abril de 2025.

ELIOT, T. S. The Use of Poetry and The Use of Criticism. Editora: Faber and Faber, 1933.

EVAGELION. **Evangelion: Official Website**, 2025. Página inicial. Disponível em:<<https://www.evangelion.jp/>> Acesso em: 21 de abril de 2025.

FATE: Grand Order. Desenvolvedora: Type Moon; Editora: Sega, 2015. Jogo eletrônico para dispositivos mobile.

FINAL Fantasy 25th Memorial Ultimania Vol. 2 Artbook, p. 91. Japão: Editora Square Enix, 2012.

FLCL, ep 2. Direção: Kazuya Tsurumaki. Produção: Masatomo Nishizawa; Hiroki Satou; Masanobu Satou e Hirotaka Takase. Direção de arte: Hiromasa Ogura. Design de Personagem: Yoshiyuki Sadamoto. Japão: GAINAX; Production I.G Studios, 2005. OVA 6 episódios (150 min).

FLUDD, Robert. **De praeternaturali utriusque mundi historia, in sectiones tres divisa (Pars I. De Principiis Micrcosmi Archetypicis, Idealibus, seu primariis)**. de Bry; Kempfferus, Frankfurt, 1621. Edição online 2008, Dresden: SLUB 1.B.3237-3, p.157. Disponível em: <<https://katalog.slub-dresden.de/id/0-1347626832>>. Acesso em 18 de março de 2025.

FREITAS, Matheus Rodrigues. **Brasas e Brisas: Reinterpretações do folclore brasileiro em histórias em quadrinhos**. 2023. 141 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023. Disponível em: <<https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/38244>>. Acesso em: 30 de junho de 2024.

GALLERIE DEGLI UFFIZI. Judith Beheading Holofernes. **Museu Uffizi**. Disponível em: <<https://www.uffizi.it/en/artworks/judith-beheading-holofernes>>. Acesso em: 21 de abril de 2025.

GEKKAN SHOUNEN GANGAN. Square Enix, 2025. Hagane Rekinjutsushi. Disponível em: <<https://www.ganganonline.com/title/586>>. Acesso em 21 de abril de 2025.

GENTILESCHI, Artemísia. **Judith e Holofernes**, 1620-1621. Óleo sobre tela, 146.5 x 108 cm. Museu Uffizi, Florença, Itália.

GODZILLA. Direção: Ishirō Honda. Produção: Tomoyuki Tanaka. Japão: Toho Company, 1954. 1 filme (92 min).

GODZILLA. **Tohokingdom**, 2025. Godzilla. Disponível em: <https://www.tohokingdom.com/movies/godzilla_1954.htm>. Acesso em 30 de março de 2025.

HAGANE no Renkinjutsushi: Fullmetal Alchemist, ep 63. Criadora Original:

HEANEY, Dukan. Best Bits: The Trial - Chrono Trigger. **Square Enix**, 8 de novembro de 2019. Disponível em: <https://www.square-enix-games.com/en_US/news/best-bits-trial-chrono-trigger>. Acesso em: 19 de setembro de 2024.

Hiromu Arakawa. Direção: Yasuhiro Irie. Japão: Studio Bones, 2009. 1 episódio em Animê (24 min). Disponível em: <<https://www.netflix.com/br/title/70204981>>. Acesso 21 de abril de 2025.

HIROMU, Arakawa. **Hagane no Renkinjutsushi** vol. 27 cap. 108, Revista Gekkan Shounen Gangan, editora Square Enix 2010.

HOLLANDUS, Isaac. The Hand of the Philosophers in **Alchemical Manuscript Series Volume 4: Complete Alchemical Writings Part 1**. Califórnia: Editora English Grand Lodge, Rosicrucian Order, AMORC, 2016. Disponível em: <<https://www.oscicrucian.org/alchemical-manuscript-series>>. Acesso em 9 de novembro de 2024.

HOLLOW Knight. Desenvolvedora: Team Cherry, 2017. Jogo eletrônico.

IL ROBETTA, Cristofano Di Michele Martini. **Hercules e a Hidra**; carregando uma tocha, ele ataca a Hidra Alada de múltiplas cabeças, em uma paisagem rochosa, uma águia ataca uma garça no céu, 1500-1520. Gravura, 23.7 x 8.5 cm. Museu Metropolitano de Arte, Nova York, NY.

IMPERIAL WAR MUSEUM. Art and Design: Dazzle: How to Hide a Ship. **Imperial War Museum**. Disponível em: <<https://www.iwm.org.uk/learning/resources/art-and-design-dazzle>>. Acesso em: 21 de abril de 2025.

ITO, Momoka. Atlus Is Currently Hiring! Interview With “Persona” Character Designer Shigenori Soejima. **Pixivision**, 28 de abril de 2017. Disponível em: <<https://www.pixivision.net/en/a/2403>>. Acesso em: 21 de abril de 2025.

JAVANSHIR, Rahimova Fakhriya. THE LOST SYMBOL in **European Journal of Literature and Linguistics N°3**, 2018. Disponível em:
[<https://ppublishing.org/archive/edition/european-journal-literature-and-linguistics/338>](https://ppublishing.org/archive/edition/european-journal-literature-and-linguistics/338). Acesso em 10 de Dezembro de 2024.

JORDAN, David Starr. TANAKA, Shigeho; SNYDER, J O. (1913). A catalogue of the fishes of Japan. The Journal of the College of Science, Imperial University of Tokyo, Japan = Tokyo Teikoku Daigaku Kiyo. Rika, 33, 1--479. Disponível em:
[<https://www.biodiversitylibrary.org/part/14879>](https://www.biodiversitylibrary.org/part/14879). Acesso em 30 de março de 2025.

JUNG, Carl Gustav. The Collected Works of C. G. Jung, Bollingen Series XX, volumes 1-20. Traduzidos para o inglês por R. F.C. Hull, editados por H. Read, M. Fordham, G. Adler e Wm. McGuire. Editora: Princeton University Press.

KAMEN Rider J: Super Complete Works. Japão: Editora Shogakukan, 1994.

KENTARO, Miura. **Berserk** vol. 13 cap. 86. Japão: Revista Young Animal, Editora Hakusensha, 1997.

KENTARO, Miura. **Berserk** vol. 25 cap. 208. Japão: Revista Young Animal, Editora Hakusensha, 2002.

KIMI no Na wa. Direção: Makoto Shinkai. Produção: Genki Kawamura; Katsuhiro Takei; Kouichiro Itou. Design de Personagem: Masayoshi Tanaka; Masashi Andou. Japão: Toho Company, 2016. 1 filme (107 min).

KIMI NO NA. **Kimi No Na wa**: Official website, 2024. Página Inicial. Disponível em:<<https://www.kiminona.com/>>. Acesso em: 10 de novembro de 2025.

LAMPLIGHTING HYMN. **Hymnology Archive**. Disponível em:
[<https://www.hymnologyarchive.com/lamplighting-hymn>](https://www.hymnologyarchive.com/lamplighting-hymn). Acesso em: 4 fevereiro de 2025.

LOPES, Rita de Cássia Domingues. Cultura Material e Identidade: As Máscaras Indígenas Dos Povos Ticuna e Pankararu. Margens, [S.I.], v. 14, n. 23, p. 133-147,

maio de 2020. ISSN 1982-5374. Disponível em:

<<http://dx.doi.org/10.18542/mri.v14i23.9183>>. Acesso em 21 de abril de 2025.

MCLEAN, Adam. Alchemical Symbolism: The Hand of the Philosophers. **Alchemy Website**, 2016. Disponível em:

<https://www.alchemywebsite.com/Alchemical_Symbolism_Hand_of_the_Philosophers.html>. Acesso em: 9 de setembro de 2024.

MET MUSEUM. Hercules and the Hydra; wielding a torch he attacks the winged, multi-headed Hydra in rocky landscape, a hawk attacks a heron in the sky. **Met Museum**. Disponível em:

<<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/663542>>. Acesso em: 21 de abril de 2025.

MONSTERPEDIA. **Godzilla website**, 2025. Seção Monsterpedia. Disponível em: <<https://godzilla.com/blogs/monsterpedia>>. Acesso em: 30 de março de 2025.

MOON CHANNEL. Why Do you always Kill Gods in JRPGs? **YouTube**, 2 de junho de 2023. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IEUqLL8J4g>>. Acesso em: 21 de abril de 2025.

MORRIS, Joshua L., et al. **The personification of aggression and depression through geometry, posture, and movement**. Tese de mestrado (Master of Fine Arts) – Savannah College of Art and Design, Savannah, Georgia, 2016. Disponível em: <<https://library.scad.edu/record=b1547363~S0>>. Acesso em: 26 de junho de 2024.

MUSEUM OF FINE ARTS BOSTON. Monkey (Son Gokû) Defeats the Monstrous King of Havoc (Konsei Maô), from the series The Journey to the West, A Popular Version (Tsûzoku Saiyûki). **MFABoston**. Disponível em:

<<https://collections.mfa.org/objects/462417>>. Acesso em: 21 de abril de 2025.

NASIO, J.-D. **Introdução às obras de Freud, Ferenczi, Groddeck, Klein, Winnicott, Dolto, Lacan**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda, 1994.

NEON Genesis Evangelion Newtype 100% Collection, volume 29, p. 95. Japão, Editora Kadokawa Shoten, 1997.

NEWARK, Tim. **Camouflage**. Editora: Thames & Hudson. Londres, Imperial War Museum, 2007.

ONE; YUUSUKE, Murata. **One Punch Man** vol. 23 cap. 109. Japão: Revista Tonari no Young Jump, Editora Shueisha Inc, 2019.

ONE; YUUSUKE, Murata. **One Punch Man** vol. 23 cap. 109. Japão: Revista Tonari no Young Jump, Editora Shueisha Inc, 2019.

PERSONA 2: Innocent Sin. Japão: Produtora Atlus, 1999. Jogo Eletrônico.

PERSONA 5: Royal. Edição Royal. Desenvolvedora: Atlus; Editora: Sega, 2019. Jogo eletrônico.

PERSONA 5. **Persona 5: Official website**, 2025. Disponível em:

<<https://persona5.jp/>>. Acesso em 19 de setembro de 2025.

PERSONA 5: The Original Artbook, vol. 1, 1ª edição. Editora Kadokawa Game Linkage, 2019.

PHOS HILARON. **The Canterbury Dictionary of Hymnology**. Canterbury Press. Disponível em: <<http://www.hymnology.co.uk/p/phos-hilaron>>. Acesso em: 4 de fevereiro de 2025.

PINHEIRO, Thauane Silva. **Zoomorphis: Ilustração de seres híbridos da fauna amazônica**. 2023. 63 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023. Disponível em: <<https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/37400>>. Acesso em: 27 de junho de 2024.

PLASTIBOO. **Vermis I - Lost Dungeons and Forbidden Woods**. [S.I.]: Editora Hollow Press, 2022.

ROACH, D.; MISIROGLU, G.; SANDERSON, P. Phantom In: **ENCYCLOPEDIA BRITANNICA**. Encyclopedia Britannica, 19 de junho, 2024. Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/Phantom-comic-book-character>>. Acesso em: 7 de abril de 2025.

SADAMOTO, Yoshiyuki. Pôster In: **FLCL** (OVA) Volume 2, Poster Insert. Japão: Gainax, Production I.G., 2001.

SAMPAIO, João Luiz. 'O Auto da Compadecida Vira Ópera. **Jornal Digital GZH**, 4 de novembro de 2022. Disponível em: <<https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/noticia/2022/11/o-auto-da-compadecida-vira-opera-cla2d35qg009101g7y61hr4th.html>>. Acesso em: 9 de setembro de 2024.

SHIN Seiki Evangelion Movie: Air / Magokoro wo, Kimi ni. Direção: Hideaki Anno; Kazuya Tsurumaki. Produção: Mitsuhsisa Ishikawa. Japão: Gainax; Production I.G Studios, 2000. DVD 1 filme (87 min).

SHIN Seiki Evangelion. Direção: Hideaki Anno, Kazuya Tsurumaki; Hiroyuki Ishido, et al. Produção: Noriko Kobayashi; Mitsuhsisa Ishikawa; Shuuji Uchiyama; Yutaka Sugiyama, et al. Japão: Gainax; Production I.G Studios, 1995. 7 DVDs, 26 episódios em Animê (624 min).

SILVERSTEIN, Charles H. Kabbalistic Influences on Alchemy, Psychoanalysis, and Analytic Psychology, Psychological Perspectives: A Quarterly Journal of Jungian Thought, 2012, p. 205-218. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1080/00332925.2012.677652>>. Acesso em: 13 de março de 2025.

SQUARE ENIX. **Square enix**, 2025. Chrono Trigger. Disponível em: <<https://www.square-enix-games.com/games/chrono-trigger>>. Acesso 8 de setembro de 2024.

SUASSUNA, Ariano. **Auto da Compadecida** (Adaptação em Ópera). Direção: Tim Rescala. Soprano: Marilia Vargas. Ouro Preto, Minas Gerais: Orquestra Ouro Preto, 2022.

TEMPLE ANTHROPOLOGY LABORATORY & MUSEUM. Masks: Materiality And Meaning. Temple Anthropology Museum. Disponível em:
<<https://www.tuanthmuseum.com/mask-exhibit>>. Acesso em: 15 de abril de 2025.

TONARI NO YOUNG JUMP. Shueisha, 2025. ワンパンマン. Disponível em:
<<https://tonarinoyj.jp/episode/13932016480028985383>>.

TOPHAMHATKYO. トップハムハット狂 (Tophamhat-Kyo) " Princesso " 【Mv】 #Fake Type. **YouTube**, 11 de outubro de 2019. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=K-gbAi5Ulg0>>. Acesso em: 10 de março de 2025.

TSUBURAYA. "O fantasma de três-faces DaDa". Celebra o "Centésimo aniversário do dadaísmo"! É anunciada sua aparição na conferência de impressa feita na Suiça! **Tsuburaya**, 19 de maio de 2016. Disponível em: <<https://m-78.jp/news/n-3812>>. Acesso em: 21 de janeiro de 2025.

ULTRAMAN episódio 28. Direção: Hajime Tsuburaya; Toshihiro Iijima; Samaji Nonagase; Kazuho Mitsuta; Akio Jissoji; Yuzo Higuchi. Japão: Tsuburaya Productions, 1966. 39 episódios (975 min). Disponível em:
<<https://www.amazon.com/Ultraman/dp/B07ZZJR5KZ>> Acesso em: 21 de abril de 2025.

VARGAS, Marília. Marilia Vargas: Soprano, 2024. Auto da Compadecida: A Ópera. Disponível em: <<https://www.mariliavargas.com/events-calendar/orquestra-ouro-pretomanaus>>. Acesso em: 21 de abril de 2025.

VIEIRA, Érico Lima Teodorak. **Do desenho à animação: Entre o terror e o grotesco**. 2023. 59 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023. Disponível em:
<<https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/38665>>. Acesso em: 30 de junho de 2024.

VIVZIEPOP. Hazbin Hotel (Pilot). **YouTube**, 28 de outubro de 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Zlmswo0S0e0>>. Acesso em: 10 de março de 2025.

VIZ MEDIA. **VIZ Media**, 2025. FULLMETAL ALCHEMIST: Alchemy tore the Elric brothers' bodies apart. Can their bond make them whole again?. Disponível em: <<https://www.viz.com/fullmetal-alchemist>>. Acesso em 18 de março de 2025.

VIZ MEDIA. **Viz Media**, 2025. Gyo. Disponível em: <<https://www.viz.com/manga-books/manga/junji-ito/product/3685/digital>>. Acesso em: 29 de março de 2025.

WINGERT, Paul S.. The functions and forms of masks in: **ENCYCLOPEDIA BRITANNICA**. Encyclopedia Britannica, 6 de junho de 2024. Disponível em: <<https://www.britannica.com/art/mask-face-covering>>. Accessado 15 de abril de 2025.

YOSHITOSHI, Tsukioka. Da série, **Jornada ao Oeste, uma versão popular (Tsûzoku Saiyûki)**. Período Edo, 1864. Xilogravura (Nishiki-e), 36 x 23.9 cm. Museu de Belas Artes de Boston, Boston, Massachusetts.

YOUNG ANIMAL. Hakusensha Ita, 2025. ベルセルク. Disponível em: <<https://younganimal.com/series/f68f676b354d4>>. Acesso em 20 de novembro de 2025.

YUJI, Naka. A close-up look at BALAN WONDERWORLD. **Square Enix**, 5 de outubro de 2020. Disponível em: <https://www.square-enix-games.com/en_US/news/balan-wonderworld-close-up>. Acesso em: 21 de abril de 2025.