



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES VISUAIS
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS**

INGRID LOPES DE SANTANA

**Presença de diferentes etnias na cultura pop:
design de personagens para um projeto de
quadrinhos**

**Brasília
2022**

INGRID LOPES DE SANTANA

**PRESENÇA DE DIFERENTES ETNIAS NA CULTURA POP: DESIGN DE
PERSONAGENS PARA UM PROJETO DE QUADRINHOS**

Trabalho de conclusão de curso de Artes
Visuais, habilitação em Bacharelado,
Departamento de Artes Visuais do Instituto de
Artes da Universidade de Brasília.

Orientador: Prof. Gustavo Lopes de Souza

BRASÍLIA
2022

RESUMO

O trabalho trata sobre o design de personagens para quadrinhos por meio da ilustração e do design e como essa forma de arte pode ser renovada ao trazer a tona o conhecimento de culturas de países pouco explorados pela mídia. Na pesquisa são criados cinco personagens de cinco países diferentes que se tornam super-heróis ganhando seus poderes por meio de lendas folclóricas ou deuses de sua própria cultura. Dentre os países estão: Brasil, Egito, Coréia do Sul, Índia e Sudão do Sul. Mesmo que alguns desses países ainda tenham alguma visibilidade, o trabalho visa mirar em algum ponto daquela cultura que pouco é notado por pessoas que tenham pouco conhecimento sobre o mesmo, além de trazer uma visão sem estereótipos daquela cultura.

Palavras-chave: ilustração; quadrinhos; super-heróis; culturas.

ABSTRACT

This work is about character design for comic books through illustrations and design and how this type of art can be renewed while bringing to light knowledge about cultures that are not well explored by the media. In this research, five characters that become super heroes from five different countries are created, getting their power through folk legends or gods of their own culture. Among the countries are: Brazil, Egypt, South Korea, India and South Sudan. Even though some of these countries still have some visibility, this work seeks to embrace some subjects from these cultures that are barely noticed by people who do not hold great knowledge about it, in addition of getting a vision with no stereotypes from that culture.

Key words: illustration; comic books; super heroes; culture.

SUMÁRIO

Introdução.....	7
Capítulo 1: O personagem na ilustração e nos quadrinhos.....	8
1.1. A ilustração e a história da arte.....	8
1.2. Ilustração e personagens.....	10
1.3. Quadrinhos e personagens.....	13
Capítulo 2: Meu projeto.....	16
2.1. Processo criativo e elementos culturais.....	16
2.2. Personagens.....	19
Conclusão.....	46
Bibliografia.....	47

Introdução

Apaixonada por animações e por fantasia, sempre me interessei em criar histórias e dar vida aos personagens que inventava. Desde a infância eu desenhava e na adolescência eu continuei fazendo isso, não imaginando que isso poderia um dia se tornar uma profissão. Meus pais, ao verem os meus desenhos, decidiram investir e me incentivar a ir atrás de alguma profissão que fizesse parte da área. Na época, achava que seguir carreira como designer gráfica era uma boa opção e entrei no curso para logo entender que não era bem ali que o ilustrador se encaixava. Continuei o curso, mas a fim de ir atrás de mais, fiz vestibular para o curso de artes visuais na UnB finalmente esperando encontrar o lugar de apoio como ilustradora, mas logo entendi que também não era o lugar apropriado para o mesmo.

Segui com ambos os cursos, afinal, ainda sentia certa intimidade com as áreas, mas me senti forçada a moldar o meu trabalho para o que eu pensava que era esperado de mim pelos professores de cada área. Por conta disso, por muito tempo deixei de lado a ilustração, mas também não consegui alcançar uma poética com os meus trabalhos, que mesmo com muito esforço ainda eram “muito literais”. Por esse motivo, por mais que nunca tenha deixado de criar minhas histórias e meus personagens aos quais ainda me dedicava, não fui capaz de exercitar minha ilustração e ainda sentia que não seria bem aceita caso as apresentasse.

Foi próximo ao final do curso, ao encontrar alguns professores mais receptivos à linguagem, que voltei a trabalhar com a ilustração e hoje ainda sinto que tenho um longo caminho a trilhar com a mesma para recuperar o tempo perdido. E esse trabalho de conclusão de curso é uma grande mistura dos meus assuntos preferidos: arte, design, literatura e cultura.

O mundo é cheio de lendas e histórias interessantes das quais não temos conhecimento. Resolvi, então, fazer em meu TCC um conjunto de designs de personagens de diferentes etnias, a serem, futuramente, usados em um projeto de quadrinhos. A ideia principal é pegar nichos pouco explorados pela mídia e os inserir em um meio extremamente forte e influente como o das histórias em quadrinhos. Todas as linguagens artísticas podem e devem ser utilizadas juntas para que uma forma de entretenimento traga diversão, além de conhecimento.

Capítulo 1: O personagem na ilustração e nos quadrinhos

1.1. A ilustração e a história da arte

Embora tendam, hoje, a ser vistas como campos diferentes, a arte e a ilustração nascem de um mesmo berço. Como um exemplo amplamente conhecido, no Egito, as pinturas nas paredes de câmaras funerárias estavam ali para contar a história e manter viva a memória, e conseqüentemente a alma, de quem estivesse sepultado naquele local. Na crença do povo egípcio, era necessário preservar o corpo e a imagem do falecido para que ele pudesse continuar existindo no além. As pinturas e esculturas ajudavam nessa intenção de guiar a alma, além de conseguir trazer benefícios tais como servos para a alma ainda no além.

Os gregos, povo que aprendeu muitas técnicas artísticas por meio dos egípcios, contavam por meio de suas pinturas e esculturas – principalmente em frisos – cenas das vidas de heróis e deuses que faziam parte de sua mitologia. Na Idade Média, o mesmo foi feito pela igreja, que por meio de vitrais, pinturas e iluminuras em livros tentava contar a história de Cristo para aqueles que não sabiam ler ou que eram privados de tal informação. Foi um tempo em que o ser humano aprendeu a usar a imagem a favor do conhecimento e para contar suas histórias. Como Gombrich (1999, p.183) afirma,

A pintura estava, de fato, a caminho de se converter numa forma de escrita por imagens; mas esse retorno a métodos mais simplificados de representação deu ao artista da Idade Média uma nova liberdade para experimentar as mais complexas formas de composição (...) Sem esses métodos, os ensinamentos da Igreja nunca poderiam ter sido traduzidos em formas visíveis.

A ilustração no sentido moderno – de uma imagem que representa e acompanha o trecho de um livro – existe desde os tempos helenísticos (POLITT, 1986), mas a Idade Média desenvolveu-a enormemente, criando janelas que se abriam vividamente para cenas e personagens (Figura 1). Já a ilustração impressa, com a qual temos contato até hoje, começa com os livros impressos do século XV, ilustrados inicialmente por xilogravuras (Figura 2) e depois, no fim do século, também por calcogravuras e as litografias. Com o passar do tempo, a ilustração extrapola o universo dos livros para fazer parte, também, da estrutura de jornais e revistas.



Figura 1. Iluminura do *Livre de Amor do Rei René*. França, século XV. Fonte: <https://www.flickr.com/photos/crimsongriffin/3421320988>. Acesso em 03/09/2022.



Figura 2. Xilogravura em tradução alemã do Romance de Mélusine. Estrasburgo, c. 1477. Fonte: <https://blogs.bl.uk/european/2015/10/the-tale-of-m%C3%A9lusine.html>. Acesso em 03/09/2022.

1.2. Ilustração e personagens

Um bom exemplo de ilustrador jornalístico é Sir John Tenniel (1820-1914), cartunista da revista inglesa *Punch* entre os anos de 1850 e 1900. Muito conhecido pelas suas charges no Reino Unido, acabou sendo chamado por um leitor da revista para trabalhar consigo ilustrando seu livro, Lewis Carroll. Os desenhos de Tenniel tornaram a história de *Alice no País das Maravilhas* ainda mais inesquecível do que apenas as palavras poderiam ter feito. Lewis possuía um manuscrito da história ilustrado por si mesmo na época em que chamou o ilustrador para fazê-lo. Não há descrições de Alice no livro – mesmo que ela tenha sido inspirada em uma menina real – portanto, a ilustração do próprio manuscrito, junto às constantes exigências do autor, foram o que moldaram os desenhos da primeira edição. Tenniel usou do seu conhecimento em fazer imagens que misturavam realismo e caricatura para representar personagens como o Chapeleiro Maluco, a Duquesa e o sapo lacaio, além da própria Alice. Seu processo envolvia desenho a lápis e tinta no papel que afinal seria transferida para uma placa de cobre para impressão.



Figura 3. Xilogravura de *Alice no País das Maravilhas* por John Tenniel. Inglaterra, 1865. Fonte: <https://www.illustrationhistory.org/illustrations/the-mad-tea-party>.

Outro intérprete do livro de Lewis Carroll foi Arthur Rackham (1867-1932). Em sua técnica, não muito diferente de Tenniel, Rackham fazia um desenho a lápis no papel, que logo seria contornado com nanquim e finalmente pintado com aquarela – para grandes tiragens, a coloração era feita por meio de impressão tricromática em meio-tom em prensas tipográficas. Suas ilustrações eram compostas de traços fluidos por meio de contornos grossos que contrastavam com as cores suaves e as linhas finas que usava para detalhar a obra. Alice se transformou nas mãos de Rackham, as composições possuíam mais movimento, a cor rosada na bochecha da personagem lhe deu mais vida. Em nada isso reduz as versões icônicas de Tenniel, mas certamente traz uma identidade totalmente nova para Alice.



Figura 4. Aquarela de *Alice no País das Maravilhas* por Arthur Rackham. Inglaterra, 1907. Fonte: <https://www.illustrationhistory.org/illustrations/a-mad-tea-party>

Enquanto ilustradores sublimes como Tenniel e Rackham se retiravam do cenário das ilustrações, cresciam jovens que viriam a mudar um pouco o rumo dessa área. O americano Maurice Sendak (1928-2012), que cresceu lendo quadrinhos, contava histórias e as ilustrava de forma a mostrar para as crianças um pouco mais da realidade do mundo. Suas obras eram um retrato de seus medos, totalmente honestos sobre a vida, mas também eram cheios de fantasia. Suas ilustrações em sua maioria eram feitas de nanquim sobre papel, às vezes com o uso de aquarela para pintá-las. As figuras eram simples, as linhas eram finas, mas isso não deixava seu trabalho menos marcante. Em *Onde Vivem os Monstros* (1963), obra mais conhecida do autor, as criaturas caricatas com sorrisos e olhos grandes, chifres e corpos peludos, podem não parecer muito “apropriadas” para o público infantil, mas representavam a



Figura 5. Ilustração de *Onde Vivem os Monstros* por Maurice Sendak. Estados Unidos, 1963. Fonte: https://www.researchgate.net/figure/Figura-3-Maurice-Sendak-Onde-vivem-os-monstros-1963_fig1_342408330

infância como ela de fato era, sem eufemismos e de fato algo selvagem. No entanto, na obra *Outside Over There* (1981), onde Sendak escreve uma história inspirada em uma notícia antiga sobre o sequestro de um bebê que o traumatizou em sua infância, as ilustrações foram



Figura 6. Ilustração de *Outside Over There* por Maurice Sendak. Estados Unidos, 1981. Fonte: <https://picklemethis.com/2010/03/01/freedom-to-read-week-outside-over-there-by-maurice-sendak/>

feitas de forma mais detalhada, utilizando os mesmos materiais, mas agora os usando para criar texturas, luzes, sombras, panejamentos e se livrando um pouco das linhas de contornos que antes eram tão marcantes nas suas obras iniciais.

1.3. Quadrinhos e personagens

Desde muito tempo na história estamos cercados de histórias e mitos sobre deuses com super força e capazes de atos altruístas, salvando pessoas comuns e até mesmo o mundo todo. Essas histórias eram o que explicavam coisas que aconteciam na história e na natureza, como a passagem do dia para a noite, o surgimento de guerras e as estações do ano. Na mitologia grega, muitas histórias de atos heróicos eram atribuídas aos próprios deuses responsáveis por todos esses acontecimentos, até que ela chegou nos seres humanos que ganhavam poderes dos próprios deuses ou nasciam do fruto de um relacionamento deles com humanos. No entanto, mesmo já sendo um conceito muito antigo, esse não é o modelo de herói que surge na nossa cabeça hoje em dia quando ouvimos essa palavra.

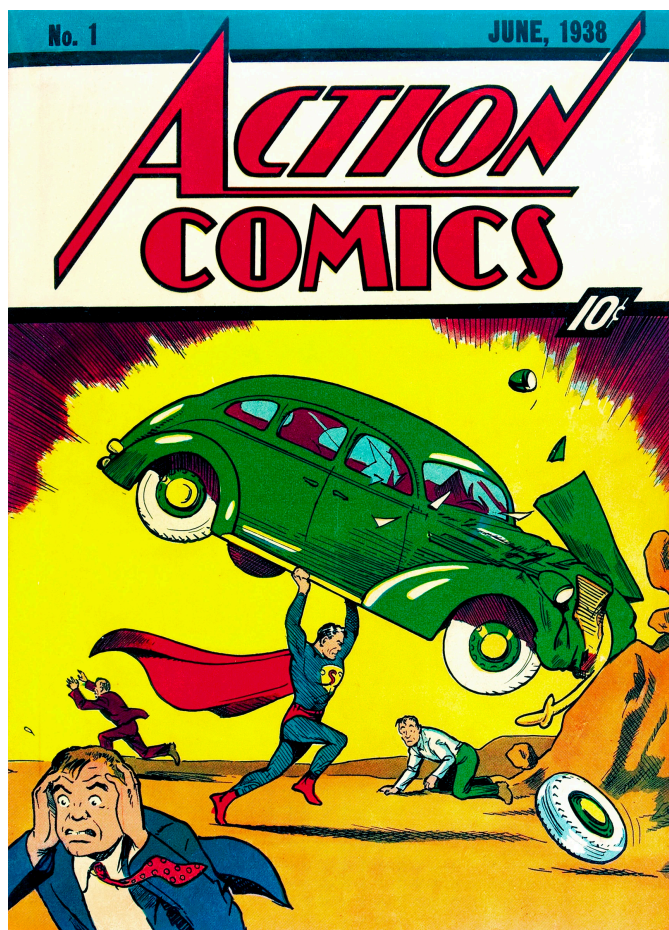


Figura 7. Capa da primeira edição da *Action Comics*. Estados Unidos, 1938. Fonte: https://dc.fandom.com/wiki/Action_Comics_Vol_1

O primeiro super-herói como conhecemos hoje em dia foi criado por dois jovens estadunidenses – Jerry Siegel e Joe Shuster – em 1938, nos Estados Unidos, e apresentado em uma revista chamada *Action Comics*: o Super-Homem. Foi com ele que se iniciou a Era de Ouro dos quadrinhos e daí surgiram muitos dos atributos que são utilizados até hoje para criar um personagem do tipo: ele possuía seus super poderes, uma fraqueza, um uniforme, uma

identidade secreta e uma história que o motiva a tomar tais atos altruístas, nos quais ele salva o mundo sem esperar algo em troca. Esse arquétipo de super-herói, segundo Brian J. Robb (2014, p.14), pode ter vindo da história de Robin Hood.

Robin Hood é um precursor influente dos super-heróis. Ele usa um “uniforme”, que serve tanto para camuflá-lo na floresta (...) quanto para disfarçar a própria identidade. (...) Robin Hood invariavelmente luta pelo que é certo, contra o poder imposto, e essa também é a declaração de missão da maioria dos super-heróis modernos.

Depois de outros sucessos dentro da própria DC Comics, como o próprio Batman e o Capitão Marvel, em 1941 surge outro herói que traz uma nova identidade para esse tipo de personagem: o Capitão América. Criado durante a Segunda Guerra Mundial, o personagem tinha como propósito trazer um ideal de força e patriotismo para os Estados Unidos, tanto que chegou a ter suas histórias enviadas para a Europa, afim de motivar os combatentes. E todas as suas modificações foram importantes pra isso. O fator de não ter uma identidade secreta e ser um homem estadunidense comum – isso antes de tomar o soro que o transformou em um super soldado – fez com que o leitor se sentisse mais próximo do personagem. Essa identificação já acontecia com o Super Homem se tratando da sua identidade secreta como Clark Kent, e com o modo como ele era visto como um forasteiro, mas a sua idealização, como herói e símbolo, fazia com que houvesse um distanciamento nessa identificação.

Os quadrinhos começaram a tratar sobre o que acontecia no mundo por meio das tiras, fazendo analogias a guerras e conflitos político-sociais que ocorriam no mundo naquele momento, além de trazer personagens mais próximos da realidade do leitor, que já não eram mais constituídos apenas por crianças. Por esse motivo, por volta dos anos 50, foi criada uma organização que censurava os conteúdos dos quadrinhos, afim de decretar se a obra possuía um conteúdo apropriado e moralista. A organização foi instigada pelo psiquiatra alemão, Fredric Wertham, que via os quadrinhos como uma má influência para os jovens da época, e pretendia censurar conteúdos de violência e horror. Aos poucos, com a necessidade de debater problemas antes vistos como tabu, as editoras foram abandonando este selo, que hoje não é mais utilizado.

Nos dias atuais, as HQ's podem não ser tão consumidas como já foram um dia, mas as histórias permanecem fortes na cultura pop. Houve séries e filmes de TV que tentassem

ampliar o trabalho nas telas nos anos 60 e 80, mas hoje, com a criação e adaptação de todo um universo por meio do cinema, é possível ver os heróis por um ponto de vista nunca visto antes.



Figura 8. Capa da primeira edição de Capitão América. Estados Unidos, 1941. Fonte: https://marvel.fandom.com/pt-br/wiki/Capit%C3%A3o_Am%C3%A9rica_em_Quadrinhos_Vol_1_1

1_1

Capítulo 2: Meu projeto

2.1. Processo criativo e elementos culturais

Minhas criações sempre vieram a partir de muitas outras referências artísticas, como qualquer outro tipo de criação. A primeira personagem que criei, a Anjo, começou a partir do momento que comecei a assistir filmes de super heróis, do MCU (Universo Cinematográfico da Marvel) para ser mais exata. Tentava considerar ideias que eu tinha interesse em explorar além de ir atrás de criar algo original, mesmo tendo a consciência de que isso seria impossível, justamente por minhas criações nascerem da mistura de tantas outras referências além de ideias criativas que eu tinha para complementá-los.

Comecei a criar essa personagem por volta de 2013, sem compromisso algum e apenas por diversão, já que na época eu nem considerava ser uma opção trabalhar com arte e ilustração. De nove anos atrás para cá, a personagem já foi formada e reformulada diversas vezes, me fazendo notar que agora ela necessitava de um universo próprio e não deveria mais se embasar naquele já existente na cultura pop. Porém, mesmo depois de tantas mudanças, o processo criativo sempre foi o mesmo. As inspirações principais eram os filmes, as séries, os desenhos animados e a música. Pensar na personalidade e no caráter da personagem era bem mais fácil quando utilizava músicas para isso. Às vezes era apenas a batida instrumental que fazia esse trabalho, às vezes era a letra ou até a melodia. A primeira música que me auxiliou nesse processo (Muse – *New Born*) é utilizada até hoje, mesmo após todo o replanejamento e todas as outras músicas de diferentes estilos que me inspiraram para criar a personagem e sua história. Hoje, para auxiliar no processo, criei *playlists* para cada personagem que escuto enquanto desenho ou escrevo algo sobre suas histórias.

Quando se cria um personagem a partir de um universo que já existe na mídia chamamos de persona – quando se trata de um personagem inspirado na própria pessoa que a cria – ou de OC (*original character*). Neste caso criei um OC, sendo a origem do poder dos personagens criada a partir de acontecimentos que ocorreram também no MCU, mas que, como pretendi trabalhar mais a história, teve de ser adaptado e reinventado para algo original. Agora, com a liberdade de criar qualquer história que eu pudesse, resolvi utilizar das lendas e das mitologia indígenas para explicar de onde veio o poder da personagem principal, dentre



Figura 9. Primeiro design da personagem Anjo. 2020.

outros acontecimentos importantes da história, já que sempre se tratou de uma personagem brasileira.

Como tratado no capítulo anterior, muitos heróis dos quadrinhos, quando não são estadunidenses, são rodeados de estereótipos, tanto se tratando da personalidade quanto se tratando de suas características físicas. Utilizando roupas pretas e um cabelo rosa, um estilo não difícil de se imaginar para uma jovem no Brasil para nós brasileiros, ela traria por meio de sua história outros aspectos da nossa cultura, como lendas, música, além da história da capital, já que a personagem é brasiliense.

Tendo esse ideal em vista, tive interesse de fazer novos personagens com essa mesma proposta, mas vindos de outros países do mundo. A ideia é não entregar quem é aquele personagem a partir do seu design, mas sim, tornar seu design interessante o suficiente para que quem o vê queira conhecê-lo e saber de sua história. Obviamente, alguns traços podem acabar por revelar a etnia daquele personagem, mas, trazendo elementos diferentes para sua elaboração, esses traços acabaram se tornando coadjuvantes para quem o vê. Infelizmente, muitas culturas que não são tão bem exploradas pelo mercado nos Estados Unidos na mídia

acabam não atraindo a atenção de outras pessoas, sejam elas americanas ou não. Por isso, é muito importante passar a mensagem de que aquele personagem é atraente o suficiente para que o espectador vá atrás de conhecê-lo antes de falar de onde ele vem e o que ele faz. A visibilidade e representatividade não se tornam menos importante na história, apenas não são utilizadas para chamar atenção.

A iconografia de cada cultura é um aliado fundamental na hora de criar os personagens e trazer neles algumas respostas, mas se usada de forma muito superficial pode abrir novamente caminho para os estereótipos que pretendo evitar. Porém, uma forma simples de trazer mais conteúdo ao personagem e que pode deixá-lo mais interessante são características que às vezes nada tem a ver com culturas, como pintas, sardas, marcas de nascença, cicatrizes, tatuagem, penteados, corte de cabelo, etc. São pequenos detalhes no próprio corpo que podem trazer um ar de peculiaridade àquela pessoa além de apresentar um pouco sobre sua personalidade.

Os principais elementos culturais que serão utilizados nas histórias são as mitologias e religiões de cada local, além de lendas urbanas e locais. Nesse universo todos os deuses e mitos existem simultaneamente, cada um em seu local de origem. Porém, todos os mitos devem ser readaptados de alguma forma para que um não interfira na existência do outro e para que deem sentido à história. As intervenções de religiões são feitas de maneira a explicar sobre o ganho de poderes daquele personagem ou certos acontecimentos, mas não indo muito além disso para que eu não acabe usando de forma indevida e ofensiva para a cultura em questão. Apesar disso, o universo em que a história se passa é bem parecido com o mundo real, exceto por um maior desenvolvimento tecnológico, dando ao ambiente um ar mais *cyberpunk* e *pop*.

A mitologia brasileira, principalmente a tupi-guarani, pouco conhecida inclusive por nós mesmos, vai ser justamente explorada pelo ponto de vista de uma personagem que tão pouco sabe sobre o assunto e precisará se informar sobre tudo, trazendo para o leitor o mesmo conhecimento enquanto a personagem o adquire. O mesmo será feito com os outros personagens, mas trazendo um conhecimento maior sobre as culturas que também sabemos pouco ou até mesmo nada.

2.2. Personagens

Anjo

A história de Anjo começa com o início de tudo, onde apenas havia caos, desordem e tormenta, até que surge um suspiro; desse suspiro surge um pensamento, que se transforma em uma alma, que afinal resulta em Nhandervuçu, o deus criador. O coração do deus batia formando raios que espantavam as trevas e as sombras tornando tudo silencioso e calmo. A partir disso, Nhandervuçu criou outros deuses e seres para proteger e orientar a natureza, como Iara, deusa das águas; Guaraci, deus do Sol; e Curupira, espírito das florestas. No entanto, mesmo esses deuses tendo sido criados para manter a harmonia, após a criação de Kayuá, o



Figura 10. Antigo design de Anjo. 2021.

dom da palavra, eles passaram a se enfrentar e às vezes a abusar dos seus poderes manipulando seres humanos. O estopim dessas desavenças foi a rivalidade entre Tupã, o deus do relâmpago, e Anhangá, protetor dos animais e dos caçadores.

Preocupado que a rixa entre os deuses desestabilizasse a harmonia no mundo, Nhandervuçu resolveu pegar um pedaço de seu coração e esconder secretamente no coração da Amazônia. Qualquer perigo que ameaçasse a natureza e a vida, o coração seria capaz de estabilizar a situação. O mesmo se encontrava escondido dentro de uma caverna e se parecia com um aglomerado de cristal bruto, mas com um brilho pulsante, como a batida de um coração, nunca visto antes em outra gema. Por anos o coração permaneceu desconhecido pelo ser humano, até que dois rapazes que viajavam pela floresta por um acaso encontraram o coração dentro de uma fenda na caverna.

Cecília Lins tem 21 anos de idade, mora em Brasília e é estudante. Tem boa condição financeira devido ao fato de que seu pai é um diplomata bem sucedido, que mesmo não tendo contato com a família, ainda manda dinheiro para os filhos, como se quisesse tirar o peso de sua consciência por não ter contato com eles. Diogo, irmão de Cecília, trabalha com pesquisa científica em uma empresa bilionária internacional de ciência e tecnologia, também conseguindo prover bem a casa enquanto Cecília apenas se preocupa em estudar.

Cecília e Diogo tem uma boa relação, pois sabem que apenas podem contar um com o outro. Depois que a vó que os criou faleceu, mesmo Cecília já sendo maior de idade, Diogo se colocou como pai e responsável para que a irmã nunca se sentisse desamparada, pois sabia que, por mais que ela escondesse bem, ela era muito insegura e sentia necessidade dessa figura paterna.

Com a descoberta do coração de Nhandevuruçu, pesquisadores foram chamados para ver e estudar a gema, mas nenhum estudioso sabia dizer o que era a pedra e se era capaz de algo. Assim, a gema é enviada para uma das melhores empresas de pesquisa científica do mundo e que possuía uma de suas sedes em Brasília, o Instituto Griffin. Os melhores dentre os profissionais do Instituto fizeram testes, experimentos e todo o tipo de estudo possível para entender a gema e seu brilho pulsante, mas foi em vão. Anos depois, quando a própria empresa havia desistido de investigar a pedra, um de seus funcionários teve curiosidade de estudá-la e pediu permissão para trabalhar com a mesma, permissão essa que foi cedida facilmente já



Figura 11. Rascunho de Diogo. 2020.

que todos os outros profissionais já haviam desistido. Diogo Lins era jovem, mas já era um dos melhores em sua área. Formado em engenharia química, o rapaz tentou fazer tudo que já



Figura 12. Anjo no Teatro Nacional de Brasília. 2022.

havia sido feito novamente, mas com a intenção de descobrir se ele não era capaz de observar do ângulo certo para que alguma delas funcionasse. Frustrado, Diogo não conseguiu nada com seus estudos, mas não desistiu e pediu permissão para levar a gema consigo para casa para que se empenhasse ainda mais com a mesma.

Sem saber, Diogo acabou por criar uma conexão com o coração. Nhandervuçu observava com cuidado tudo e todos que chegaram perto da gema planejando uma maneira de tirá-la da posse dos humanos. Porém, ao observar Diogo, Nhandervuçu viu no jovem características que o tornavam digno de possuir seu poder, então após Diogo ter levado o fragmento do coração consigo para casa, o deus criador passou aos poucos a se abrir para ele. Ao criar uma conexão com a pedra, portanto com Nhandervuçu, o cientista percebeu como a mesma possuía grande poder, que não poderia cair em mãos erradas e que deveria ser mantida

em segredo. Infelizmente, Diogo é descoberto fazendo progresso com sua pesquisa e o próprio dono da empresa, Lawrence Griffin, vem ao Brasil atrás do jovem em busca do poder, que quando negado a ele, o faz tomar medidas precipitadas e assassinar seu empregado por meio de torturas.

Cecília descobre a causa da morte de seu irmão e ao invés de se livrar da substância perigosa que ele deixa para trás, ela decide usar em si mesma, assim ganhando seus poderes e indo atrás de Griffin na intenção de se vingar pela morte de Diogo. No momento em que Cecília está prestes a completar sua vingança, ela muda de ideia e deixa o homem viver, mas expõe todos os assassinatos e crimes que Griffin já fez por conta de sua ganância. No entanto, ao fazê-lo, Cecília acaba por despertar a raiva em Percy Griffin, filho do bilionário que agora está detido, fazendo não apenas com que ele visse seu pai ser preso, mas também fosse humilhado pelo público que o comparava ao mesmo. Percy decide, assim como Cecília, ir atrás de vingança, criando aí um ciclo vicioso.



Figura 13. Antigo design de Percy Griffin, Cecília e Isabel (amiga de Cecília). 2020.

A moral da história seria demonstrar que no mundo tudo depende de um ponto de vista, que muitas vezes quem é considerado vilão na verdade se considera herói e vice-versa, assim como acontece com o filho de Griffin, que vê Cecília como vilã por ter tentado matar seu pai,

como o mesmo lhe conta, e por ter causado problemas em sua vida. além de abordar assuntos de cunho político e social.

Em uma breve descrição da personagem, Cecília é jovem, criativa, bem humorada, mas muito tímida e de certa forma até antissocial. Com a morte do irmão e com o ganho de poderes, ela passa a mudar sua personalidade, aos poucos tornando-se mais confiante, determinada, extrovertida e forte. A importância de Cecília passa a ser a mesma importância que Nhandervuçu possui para manter o equilíbrio nas terras de sua criação. Já para os outros personagens, ela é importante justamente por ter aprendido a lição que ela aprende no final de sua história de origem: a de que não se deve fazer um julgamento precipitado sobre a índole e intenções de alguém, como ela fez com Percy ao julgar que ele queria a fazer mal por ser que nem o pai e não por estar atrás de vingança, assim como ela já esteve. Esse tipo de atitude faz com que os outros personagens se sintam confortáveis com ela e passem a ajudá-la no combate ao crime, quando antes tinham medo de se mostrar para qualquer pessoa. Cecília como personagem principal também é o elo entre todos os outros personagens, que mesmo tendo suas diferenças passam a se unir a partir da conexão que criam com ela.

O nome de heroína de Cecília é Dark Angel ou apenas Anjo – sendo o nome em inglês utilizado mundialmente – vem do fato de a mesma utilizar uma foice e usar roupas de cor preta, fazendo menção ao anjo da morte e criando um contraste com sua aparência jovem e divertida. Ela esconde sua identidade justamente para que ela



Figura 14. Anjo. 2022.

ainda tenha certa liberdade sobre seus poderes e sobre o que fazer em luta quando achar necessário. Não se envolve em guerras ou brigas políticas, o que a faz tentar esconder inclusive sua nacionalidade.

Poderes, fraquezas e arma

O que transforma Cecília em Dark Angel é a posse da substância feita com parte dos fragmentos do coração de *Nhanderuvucu*, sendo que a outra parte dos fragmentos é utilizada para fazer a foice que Cecília usa para poder usar 100% de seu poder. Com a foice, Cecília é capaz de abrir portais para viajar no espaço. Caso ela não saiba para onde quer viajar assim que ela abre o portal, ela entra em um espaço que apelida de “limbo”, local que se assemelha muito à uma supernova que explode em câmera lenta. Além disso ela adquire habilidades como super força, resistência e agilidade.

Os fragmentos da gema, quando consumidos pela personagem, se atrelam ao seu coração, assim, de certa forma, *Nhanderuvucu* tem controle sob a personagem e seus poderes quando julga necessário. Quando o deus toma o controle, ele apenas controla suas decisões em combate, não tirando dela a consciência e liberdade de expressão. Nesse momento, os olhos da personagem mudam da cor original e adquirem um tom coral, mesma cor da gema. Quando toma consciência de que ela não possui livre arbítrio, por ser utilizada pelo deus, ela simplesmente aceita, pois sabe que é uma consequência de ter tomado o poder para si e que se trata de um deus bom.

Para ser capaz de utilizar seus poderes, Cecília necessita de muita energia, por isso consome uma grande quantidade de açúcar que a deixa agitada e mais poderosa. Ela consome todo tipo de produto proveniente do açúcar para isso, como doces, refrigerantes, açúcar puro, cachaça ou até injeção de glicose. O uso desses produtos depende do tanto que ela imagina que precisará utilizar seu poder, pois quanto mais energia ela gasta, mais ela enfraquece, podendo inclusive desmaiar caso passe do limite. Ela sempre tem em seu bolso balas para questões emergenciais.

A foice é a única arma que Anjo utiliza para combate. Apenas com a lâmina, ela é capaz de viajar no espaço, mas sem ela ainda possui suas outras habilidades. A lâmina é feita de uma pedra que se assemelha a diamante, se tornando assim apenas depois que teve os fragmentos

do coração do Deus misturados em sua composição, portanto, não é capaz de se quebrar e é bastante afiada. Tem um brilho levemente furtivo e dinâmico, como se dentro houvesse movimento dos cristais. O manuseio do objeto é essencial para ela quando se envolve em combate, tomando cuidado para não cortar os adversários sem querer, não querendo matá-los desnecessariamente.



Figura 15. Expressões de Cecília. 2022.

Design

A aparência física da personagem é o padrão que se imagina de uma jovem brasileira de 20 anos. Fisicamente, seu corpo é do tipo ectomorfo, ela é baixa, medindo por volta de 1,60 metros de altura, e seu rosto tem uma aparência jovial e angelical. Essas características colaboraram com a primeira impressão de que ela não aparenta ser uma grande ameaça até se saber mais dela. O cabelo enrolado transmite uma ideia de dinamismo, diversão, juventude, além de doçura. Anjo foi desenhada assim como os querubins retratados na pintura durante o período da Renascença, com cachos e bochechas rosadas, mas com o contraste das roupas pretas e o tom forte de rosa em seu cabelo que já mostra um lado um pouco mais radical desse anjo.

As roupas que ela utiliza são todas casuais e estão sempre mudando, pois ela não tem um uniforme. A sua marca registrada está justamente nas vestimentas pretas, sempre acompanhada de algum tipo de capuz ou touca e a foice que utiliza. Normalmente, faz muito uso de blusas curtas (cropped) e shorts, pois são peças populares entre jovens no Brasil. A personagem não se importa em esconder o corpo por completo, por conta da resistência física que ela tem, sendo, inclusive, a prova de balas.

A sua arma foi pensada de forma a quebrar um pouco a parte sombria que um anjo da morte carrega, por isso a lâmina da foice é de uma cor clara e cintilante. Além disso, essa arma que lhe dá o poder de viajar no espaço é essencial para a personagem conseguir se locomover bem em Brasília, uma cidade que foi construída para se locomover por meio de automóveis.

Cecília, sendo essa personagem jovial e alegre, que precisa de açúcar para utilizar seus poderes, teve todo seu design pensado de maneira que soasse mais fantástico e encantador. Há algumas características que trazem pontos de sobriedade à personagem para que a sua “humanidade”, no caso, seus traumas e problemas pessoais, não sumam.

Amon

Filho de um biólogo e de uma arqueóloga gregos, Amon nasceu prematuramente enquanto seus pais faziam uma viagem a trabalho no Egito. Nascido no Templo de Karnak, local feito em homenagem a Amon Ra, o espírito da criança se misturou com o do deus egípcio que estava no local, fazendo com que Amon adquirisse seus poderes, quase como se uma parte do espírito do próprio deus agora fizesse parte dele. Os poderes de Amon se manifestaram desde quando era muito novo, o que envolve uma leve alteração de realidade e principalmente metamorfose. Com isso, seus pais, preocupados, começaram a pesquisar o próprio filho com medo do que estava por vir, porém a preocupação logo se tornou uma obsessão dos cientistas que visavam fama com a descoberta, esquecendo do bem estar do próprio filho.

Amon sempre foi submetido a testes e experiências pelos seus próprios pais, que o pesquisavam escondidos em um laboratório na própria casa. Viam a criança não mais como um filho, mas sim como uma descoberta. Os testes tinham intenção de estimular os poderes de metamorfose de Amon a se manifestarem, o que foi feito de forma excessiva, sempre machucando o garoto, que naquela altura não era mais visto como um filho por seus pais. Temendo que o garoto pudesse fugir, eles chegaram a trancá-lo no laboratório, providenciando apenas um pequeno quarto fechado no local.

Um dia, com a visita de um médico que era amigo de seus pais e que decidiu trabalhar junto nessa pesquisa, Amon viu a oportunidade perfeita para fugir. Quando ficaram sozinhos em seu quarto, Amon usou seus poderes para fazer com que o médico tivesse uma confusão

mental seguida de um surto que o fez desmaiar. Com seu poder de metamorfose, ele se tornou o médico e saiu da casa dizendo ter recebido uma ligação de emergência. Quando os pais perceberam que seu filho havia sumido, tentaram procurar a criança por conta própria para não ter de contar com a polícia ou a mídia envolvidas no assunto. Amon fugiu para longe, indo parar em uma fazenda de propriedade de um casal idoso. Ali usou dos seus poderes para ficar irreconhecível e se parecer com uma menina mais jovem e com aparência adorável chamada Catarina. Na intenção de amolecer o coração dos fazendeiros, que ao procurar a mãe da garota sem sucesso, acabaram por adotá-la.

Amon foi bem criado pelos fazendeiros, que lhe deram o apoio e amor que sempre precisou, e quando chegou a maioridade resolveu contar para os pais adotivos toda a verdade. O casal, assustado com a revelação, ficou sem saber como reagir e mandou Amon embora. Voltando pra cidade, Amon foi reconhecido por seus pais biológicos por conta de uma marca em sua pele que fora feita durante um dos vários testes que eles operavam no menino. Naquela altura, os cientistas tinham uma rede maior de apoio de outros pesquisadores que tentaram captura-lo de volta. Se sentindo acuado, Amon ficou tão nervoso que acabou por matar seu pai biológico sem querer o fazendo ter muitas alucinações que apenas ele poderia ver lhe causando um ataque cardíaco. Todos ficaram confusos com o ocorrido, sem entender o que havia acabado de acontecer, incluindo Amon, que nem sabia direito como havia feito aquela magia, pois achava que seus poderes se limitavam à metamorfose. Agora, mais do que nunca Amon era procurado, mas como vilão.



Figura 16. Amon. 2022.



Figura 17. Catarina. 2022

Amon, agora Catarina, usando sua identidade como filha adotiva dos fazendeiros, tentava viver sua vida normalmente enquanto se escondia em outros países da Europa. Começou a agir como heroína nas pequenas cidades onde trabalhava, sem deixar com que as pessoas notassem que utilizava seus poderes de manipulação mental para disfarçar qualquer pista que pudesse denunciá-la como Amon. Por conta de sua popularidade como heroína, acaba conhecendo Anjo, que passava pela Europa no momento, já que todos os países, ao descobrirem sobre seus poderes, principalmente o de abrir portais, ficaram preocupados com a atuação da heroína em seu território sem autorização e a convocaram para assembleias para fazer acordos com a mesma. Mais ou menos na mesma época que Amon estava sendo procurado, o

governo grego pediu colaboração da heroína para que ela parasse o até então “vilão”. Depois de um tempo, Cecília consegue descobrir que Catarina, a heroína local, era na verdade Amon.

Inicialmente, Amon se sentiu ameaçado por Cecília e ameaçou acabar com a vida da até então amiga. Cecília não reagiu à ameaça, apenas ignorou o fato e agiu como se a identidade verdadeira de Amon não fosse grande coisa. Ao ser questionada, Cecília explica que depois de tudo que aconteceu em sua história, ela aprendeu que não se deve julgar as pessoas até entender o que está por trás dos atos dela. A mídia caracterizou Amon como um assassino que matou o próprio pai, um grande e renomado pesquisador, mas Cecília, depois de sua experiência, sabia que não podia confiar cegamente na mídia ou nos governos de qualquer Estado.

A personalidade de Amon gira em torno de seus traumas. Normalmente é prestativo e ágil, além de sarcástico, mas pode se tornar agressivo rapidamente quando se sente ameaçado. Ele muda um pouco quando passa a confiar em alguém, sendo bem mais amigável e atencioso. Ele brinca dizendo que quando ele “amolece” é porque está sendo Catarina, a filha

dos fazendeiros, identidade que ele nunca chega a abandonar, pois, afinal de contas, ele é tão Amon, quanto Catarina.

Poderes, fraquezas e arma

Os poderes de Amon são metamorfose, manipulação mental, criação de ilusões e magia. Além disso, tem força sobre-humana, mas não é muito rápido ou bom com combate corpo a corpo, pois se acostuma muito com o uso da magia e acaba não dando atenção a isso até começar a lidar com oponentes sobre-humanos. As fraquezas de Amon estão ligadas a seus traumas e à sua falta de conhecimento dos próprios poderes, já que seus pais apenas investigavam a metamorfose, ignorando o fato de que o filho poderia ter outras habilidades. Além disso, a magia de Amon, por se tratar da magia de um deus, pode ser muito instável sendo perigosa inclusive para si mesmo, da mesma forma que foi para seu pai biológico. Amon passa a tentar descobrir, com a ajuda de Anjo, mais sobre seus poderes e acaba por tentar aprender mais sobre combate corpo a corpo.



Figura 18. Amon. 2020.

Normalmente, Amon não faz uso de armas, apenas de sua magia. Mas assim que começa a enfrentar oponentes sobre-humanos, faz uso de facas que ele mesmo enfeitiça da forma que preferir, podendo envenenar ou enfeitiçar o alvo ou apenas matá-lo, mas o uso dessas é restrito para criaturas sobre-humanas.



Figura 19. Expressões de Amon. 2022.

Design

Pelos seus poderes de metamorfose serem os principais, pelo menos durante a origem de sua história como herói, a ideia principal era fazer um personagem que mascara bem as suas emoções. Amon tem uma história traumática, mas está sempre com um sorriso malicioso no rosto. Ao mesmo tempo, é ideal passar a mensagem de que ele pode ser uma pessoa sorradeira, nunca deixando evidente suas reais intenções, justamente por ele não confiar em ninguém e gostar de passar a impressão de que ele está um passo a frente de tudo e de todos. Para trabalhar essa ideia, a feição principal do personagem se resume a uma boca larga que sempre sorri de canto, olhos pequenos, como se sempre estivessem semi-cerrados e cabelos ondulados e esvoaçados.

Suas vestimentas são casuais, mas, diferente de Anjo, Amon cobre todo seu corpo, pois nunca explorou muito bem sua resistência física para saber do que de fato precisaria em um traje. Não usa a mesma roupa como um uniforme, mas sempre utiliza as mesmas cores e tipo de vestimenta que são compostas por: uma blusa ou camisa verde clara, um sobretudo ou jaqueta verde, calça jeans e bota. A escolha da cor verde como cor principal de sua vestimenta foi feita por ser uma cor complementar do seu poder que exala uma luz vermelha.

Yeonso (Combustão)

O jovem coreano Seo Hyeon Bok nasceu em uma família de classe média que vive na capital Seoul. Os pais são donos de uma farmácia e sempre criaram o filho para ser um jovem aplicado e gentil. Hyeon estuda física na faculdade, mas por ser muito tímido e não gostar da

ideia de sair de perto da família, ele permanece na cidade e sempre os acompanha em suas viagens.

Por serem farmacêuticos, seus pais gostam de fazer viagens para chalés afastados na floresta próxima à cidade, onde colhem ervas que utilizam para fazer remédios naturais. Em uma dessas viagens, que alguns outros parentes acompanhavam vez ou outra, um primo foi com Hyeon atrás de algumas ervas quando já estava quase anoitecendo e resolveu pregar uma peça no menino, empurrando-o em um pequeno buraco que havia ali na floresta e correndo logo em seguida. Com um pouco de dificuldade, Hyeon sai do buraco, mas logo a noite cai e ele se perde na floresta. Assustado, ele começa a correr entre as árvores até que nota uma iluminação passageira passando à sua direita. Imaginando que fossem seus pais a sua procura, ele seguiu a luz, fazendo com que ele se perdesse mais ainda. A luz se tratava na verdade de um *Dokkaebi*, espírito que pode se apresentar em forma humana ou como uma chama azul.



Figura 20. Yeonso. 2022

Hyeon, por ser cético, não cogitou em momento algum que havia se deparado com uma lenda antiga da qual ouvira sobre quando criança. Os *Dokkaebi*, por serem espíritos zombeteiros, começaram a caçar do menino assustado, não esperando que ele pudesse de alguma forma revidar os ataques, mas assim ele o fez. Agora irritados, os espíritos passaram a investir contra Hyeon, que, sem pensar muito, pegou dentro de sua mochila um repelente



Figura 21. Yeonso. 2022.

aerossol e borrifou nos espíritos que, confusos com as próprias chamas intensas, se chocaram e causaram uma pequena explosão. A explosão foi o suficiente para parar os espíritos, que tiveram suas chamas dissipadas depois de uma chuva de “faíscas”. As faíscas eram mais como pequenos flocos de luz que caíram ao redor do local, mas principalmente em Hyeon, que se encontrava desmaiado no chão.

Encontrado, ainda desacordado, por seus familiares, Hyeon finalmente é levado de volta para casa. Quando acordou estava atordoado e não se lembrava muito bem do que havia acontecido, mas se sentia enjoado. Os resquícios das chamas dos *Dokkaebi* entraram em seu corpo e passaram a agir como um vírus que entrou em choque com seu sistema imunológico fazendo com que ele se sentisse muito doente por alguns dias, mas de repente cessando. As faíscas haviam tomado conta de seu corpo e agora ele possuía os poderes das criaturas que havia encontrado. Inicialmente, ele descobre apenas que consegue fazer chamas azuis saírem de suas mãos, mas logo aprende que pode controlá-la de outras formas. Mais tarde, ao se lembrar da lenda dos *dokkaebi*, ele descobre sobre outros poderes que os espíritos têm e que ele possa ter herdado, como invisibilidade, magia, possessão de outros materiais e habilidades com luta. Muitos desses fazem parte apenas das lendas, mas outros realmente fazem parte das

habilidades de Hyeon. O que não é de fato o seu poder, chega a inspirá-lo para criar adereços que o ajudem a partir do momento que ele decide usar suas novas habilidades para combate.



Figura 22. Hyeon-Bok. 2022

Assim que faz essa decisão, Hyeon decide que o melhor a se fazer é se afastar de sua família, para não machucá-los, mas principalmente para entender melhor o que ele possui em suas mãos. Para isso, ele decide fazer um intercâmbio por meio da faculdade para Inglaterra, onde mais tarde conhece um homem tailandês dono de uma livraria esotérica especializada em lendas e magia, que todos na cidade vêem como doido, mas onde Hyeon vê a possibilidade de uma amizade. Após algumas visitas ao local e conversas causais com o homem, chamado Somchai, Hyeon decide confiar nele e mostrar as suas habilidades na intenção de pedir ajuda para que com seu conhecimento ele consiga descobrir mais sobre o que têm em mãos e em como lidar com isso. Sem saber, Hyeon não está lidando apenas com um curioso ávido pelo conhecimento em lendas e magia, mas sim com um feiticeiro e, para sua sorte, mestre Somchai era uma boa pessoa, que no final de contas decidiu ajudá-lo na sua descoberta, além de treiná-lo com o que ele mesmo já sabia.

Yeonso é um herói que lida com crimes locais da Coréia do Sul e Inglaterra enquanto tenta descobrir sobre os próprios poderes. Ele consegue manter sua identidade bem escondida por bastante tempo até que outro tipo de lenda começa a assolar diversos cantos do planeta, incluindo a própria terra natal, e um grupo de jovens também dotados de poderes chega até ele para que se unam e lutem contra o que está gerando todo esse problema.

Poderes, fraquezas e arma

Hyeon consegue controlar fogo azul e, assim como um *dokkaebi*, pode mudar de forma passando da humana, para chama azul e para invisibilidade. Hyeon descobre que ao liberar o fogo em seu corpo todo, assim como os próprios goblins, ele consegue ficar invisível, mas essa chega a ser uma habilidade que ele pouco usa, pois precisa de muita concentração e não dura por muito tempo. Além dessas habilidade, ele usa de seu conhecimento em química, que, em conjunto com os poderes, podem ajudá-lo: por exemplo, na sola de seu tênis ele coloca um compartimento com gás, que quando em contato com alta temperatura, forma plasma que dá impulso para ele se locomover no ar. Além disso, suas habilidades físicas passam a necessitar de treinamento, já que os poderes não lhe garantem muito além de um pouco mais de resistência e agilidade.



Figura 23. Demonstração de como funcionariam os tênis de Yeonso.

Hyeon-bok produz para ele mesmo um bastão em madeira muito resistente que possui um compartimento em seu interior que, assim como os sapatos, guarda um tipo diferente de gás mais inflamável que pode ajudá-lo a produzir plasma ou até mesmo uma chama de longo alcance. O bastão também é utilizado pelo mesmo para lutar. Quando em contato com a mão aquecida do mesmo, é possível ver o bastão se iluminar e os gases dançarem dentro do mesmo. A ideia do bastão também parte da lenda dos *dokkaebi* que possuem um bastão mágico.



Figura 24. Bastão de Yeonso. 2021.



Figura 25. Expressões de Hyeon-Bok.

Design

Fisicamente, o design de Hyeon-Bok foi feito pensando no padrão dos jovens sul-coreanos, que em sua maioria são magros, com a altura média de 1,75m, cabelos escuros e escorridos. Seu rosto foi feito a partir da referência do rosto de três ídolos de Kpop diferentes. Na Coreia do Sul existe a cultura de comparar o rosto de pessoas aos de animais, cada tipo passando uma impressão diferente sobre a personalidade da pessoa. Usando isso como base, fiz o rosto utilizando modelos que possuíssem o rosto de cachorro, pois além de ser um dos mais comuns, é uma feição que transmite a ideia de uma pessoa leal, amigável e solícita. Esse tipo de rosto possui olhos arredondados tendo o canto externo mais abaixo da altura do canto interno, além de traços arredondados, suaves e não muito marcantes.

Suas roupas também tiveram a influência de roupas utilizadas por idols, já que, atualmente, são eles que ditam a moda no país. Essa influência, misturada com o hanbok – vestimenta típica coreana – formaram o uniforme de Yeonso, um dos únicos heróis da história a de fato possuir um uniforme que o identifique como herói e que foi projetado para protegê-lo em batalha, isso se dá principalmente pelo personagem ser o único que tem conhecimento em engenharia e usa disso para projetar um uniforme próprio. A cor roxa, principal cor que aparece em seu uniforme, é uma cor análoga à cor azul do fogo que é o seu poder, além de ser uma das cores que são possíveis ver em uma bola de plasma, poder que utiliza por meio do seu bastão e ténis.

Shikaaree (Caçadora)

Vinda de uma gravidez indesejada de uma jovem indiana solteira, Saniya foi abandonada pela mãe que teve toda a gravidez escondida pela família, que é muito tradicional

e queria que a jovem se casasse com um bom homem como uma moça casta. A família, por não querer contato algum com a criança e na intenção de escondê-la de conhecidos, a deixou em Vrindavan, uma cidade não muito distante, mas um tanto marginalizada.

Saniya foi para um orfanato desfuncional e sofreu diversos abusos quando criança. Em uma oportunidade, quando tinha apenas 7 anos, tentou fugir no meio da madrugada e foi pega por um de seus abusadores que a violentou fisicamente a ponto da jovem quase falecer. Largada na rua para morrer, ela chorava enquanto sentia o ar se esvair de seus pulmões e clamava em sua cabeça para ter uma morte rápida que a permitisse finalmente descansar,

até que uma luz forte invade sua visão e ela pôde ver o rosto doce de uma moça que se movia em vários vultos rápidos como se houvesse diversas pessoas passando no local. Saniya sente um toque em sua têmpora e escuta o rugido de um tigre antes de desmaiar. Quando acorda, a menina está em um lar de senhoras viúvas que a tira da rua e passa a cuidar dela, dando o carinho e proteção que ela nunca teve.

A jovem cresceu dentro do lar, escondida, e sempre foi muito esperta e inteligente, ajudando as viúvas com todo e qualquer tipo de problema, seja técnico, ou doméstico. No



Figura 26. Shikaaree. 2022.



Figura 27. Saniya sendo abençoada pela deusa. 2022.

entanto, ela não sabia, até atingir os 19 anos, que tinha ganhado a bênção da deusa Durga quando estava à beira da morte, e sem se dar conta ela agia como justiceira e ajudava outras pessoas, principalmente crianças, que sofriam injustiças assim como ela sofreu.

Por ter muitos traumas, quando a deusa resolveu dar a ela a nova chance de viver, ela também resolveu usar o corpo da garota de forma que ela não tivesse consciência disso, mas sempre na intenção de um dia deixar que ela soubesse e pudesse fazer da menina sua fiel escudeira, agindo no lugar da deusa na hora de proteger os injustiçados. Por conta disso, durante seu crescimento a deusa passa a dar bênçãos para a menina para que ela se tornasse mais forte, inteligente e justa.

Saniya tem muita afinidade com tecnologia, sendo capaz de fazer muitas criações, todas na intenção de proteger as viúvas e a si mesma, já que ela tem muitos problemas de confiança. Costuma ser muito quieta, bondosa, proativa e atenciosa. Quando sai na rua, sempre faz questão de esconder parte do seu rosto com medo de que seus abusadores um dia voltem para pegá-la, mesmo que isso não seja mais possível. Quando a deusa toma posse do seu corpo, a mesma costuma utilizar roupas pretas discretas, com bastante panejamento para cobrir seu rosto, respeitando a personalidade discreta da menina.

Saniya começa a ter consciência dos poderes apenas a partir da maior idade, quando a deusa começa de fato a agir por meio dela. Ela nota que consegue carregar coisas mais pesadas ou que não se machuca mais com facilidade como antes, já que costuma ser um pouco desajeitada. Ela passa a ser mais ágil e rápida, além de não se cansar rapidamente como antes. Ela tem sonhos recorrentes com a deusa e acredita que ganhou sua benção, mas não imagina que possa ter ganho seus poderes.

Poderes, fraquezas e arma

Os poderes de Saniya estão sempre ativos, mas como ela não tem consciência disso não os utiliza até que a própria deusa Durga possua seu corpo. A benção da deusa lhe deu resistência, super força, agilidade, manipulação de campos de força e de um espírito de tigre. Além disso, ela carrega consigo uma arma mutável assim como a própria deusa. A arma pode se transformar em uma clava, um



Figura 28. Rascunho de Shikaaree com espada. 2022.

tridente, um arco e flecha e uma espada, mas normalmente ela a utiliza como uma grande clava. Além disso, os nove braços da deusa podem se manifestar na menina de forma espiritual assim como o tigre, mas apenas quando a deusa está presente em seu corpo.

Apesar de Durga ser uma deusa imbatível, Saniya tem muitos traumas acumulados que podem a despertar durante a batalha e fazer com que ela se esconda novamente, fazendo da sua mente a sua maior fraqueza no início. Mais tarde, quando toma consciência dos poderes e passa a agir mais por conta própria, a sua fraqueza passa a ser sua falta de experiência e conhecimento sobre si mesma, fazendo com que ela passe a treinar com a ajuda de outras pessoas, que assim como ela, também têm de lidar com poderes.



Figura 29. Expressões Saniya. 2022.

Design

A aparência física de Saniya foi feita levando em consideração atrizes jovens de Bollywood que possuíssem traços indianos fortes. A personagem possui um corpo esguio e é alta, andando meio curvada para caracterizar a fragilidade dela como ser humano e como ela vive rodeada de medo, consequência de seus traumas. Portanto, o excesso de panejamento que a menina veste quando se torna heroína faz mais sentido, pois além de esconder a sua identidade, também esconde essa imagem de fraqueza. As peças de roupa foram escolhidas a partir de estudos de visuais pós-apocalípticos misturados com características de roupa típicas indianas além de peças que atualmente estão na moda no país. Os tecidos escuros a camuflam nos telhados das ruas de Vrindavan e apenas duas cores podem ser vistas, o vermelho – que aparece de maneira tímida em sua capa – e o azul de seus olhos. O vermelho faz menção à deusa Durga, pois na Índia, simboliza poder, feminilidade e coragem. O azul brilhante em seus olhos e tatuagens, além de ser utilizado para caracterizar a presença da deusa e espiritualidade, também é uma cor que contrasta com todas as outras cores escuras e quentes



Figura 30. Saniya. 2020.

presentes no design da personagem, trazendo destaque ao que verdadeiramente representa seu poder.

Sorceress (Feiticeira)

Formado por descendentes de xamãs Zandes do norte do continente africano, um clã se formou para proteger os países da África onde feiticeiros malignos da própria tribo se atreviam a atuar para prejudicar indivíduos em nome da ganância e ambição que o mundo moderno tinha a oferecer. Os novos xamãs aprendiam a quebrar feitiços, curar almas e prender os espíritos desses feiticeiros malignos quando os encontravam e eram todos reconhecidos pelos chefes de estado dos países que eram designados.

Ashia descendeu dessa linhagem e foi designada para a capital da Nigéria, Abuja, assim que completou a maioridade. Aprendeu com todos da sua família a utilizar a magia a favor daqueles que necessitam, mas não se manteve presa aos ensinamentos, deixando sua emoção a levar na hora de exercer a magia. Os espíritos malignos que Ashia conseguia prender não ficavam simplesmente presos em amuletos e esquecidos. Ela tinha esperança de purificá-los de alguma forma, então lhes aprisionava em sua bola de cristal, onde conseguiam rodear livres, e lhes dava oferendas uma vez ou outra para que, mesmo que presos, eles aprendessem com sua bondade e paciência que eles podiam ser melhores que aquilo, tudo isso sem o conhecimento do seu clã. Com estes ato



Figura 31. Sorceress. 2022.

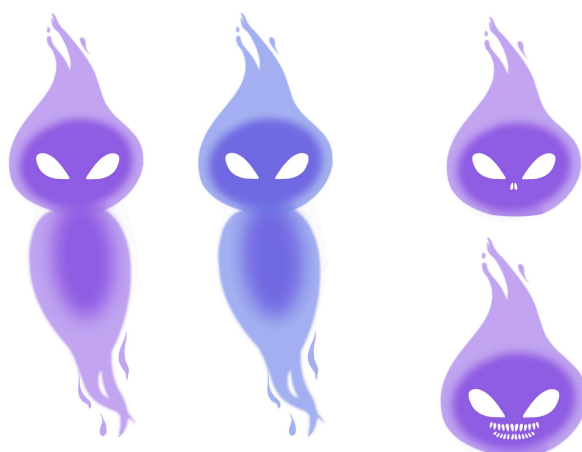


Figura 32. Forma dos espíritos malignos quando presos. 2022.

de aproximação dos espíritos malignos, Ashia não conseguiu mudar suas essências, mas conseguiu sua consideração.

Um dia, na tentativa de capturar um feiticeiro, Ashia foi gravemente ferida. Quando o feiticeiro estava perto de atacá-la, um dos espíritos que ela tinha preso consigo a protegeu. A partir daí, Ashia aprendeu que não conseguiria mudar a essência maligna dos espíritos, tendo em conta como foi defendida, mas poderia ter apoio deles para derrotar outros feiticeiros. A jovem xamã continuou e aprimorou sua aproximação com os espíritos malignos, sem se deixar levar por eles, apenas criando uma relação de respeito mútuo e cedendo alguns benefícios para o prazer pessoal dos mesmos.

Os feiticeiros, sejam os malignos ou os xamãs, tinham como senso comum que sua magia nunca deveria ser utilizada fora do continente africano, pois toda a feitiçaria de seu povo era considerada um segredo do restante do mundo, temendo que fossem atacados ou voltassem a ser escravizados como o passado uma vez já escreveu. Portanto, a dádiva e maldição que era o seu dom eram ambas escondidas



Figura 33. Ashia. 2022.

inclusive de seu povo, que acabavam por saber apenas se presenciassem algo ou fossem atacados por um feiticeiro.

Quando houve o primeiro ataque por um feiticeiro fora do continente africano, algo que nunca havia acontecido antes, Ashia acabou por ser a única capaz de detê-lo, justamente devido a manipulação dos espíritos. Ela foi muito julgada pelos outros xamãs que achavam que ela deveria depender apenas da própria magia e inteligência, além de que tinham medo que os espíritos pudessem influenciá-la de alguma forma, mas a mesma persistiu em usar os espíritos aprisionados sempre que fosse necessário para salvar seu povo, gerando muitos conflitos na sociedade xamânica, que considerou exilar a jovem de seu continente.

O feiticeiro que atacava pessoas ao redor do mundo tinha o plano de retirar suas almas para o próprio consumo – roubando sua inteligência e longevidade – mas deixava os corpos abandonados ainda com vida. Infelizmente, isso veio gerar uma nova espécie de Tokoloshe (criatura zumbi da mitologia africana), que precisaram ser contidas também por Ashia. Esse feiticeiro, ao usufruir de tantas almas, acabou por se tornar muito forte e resistente, além de se tornar o novo foco da xamã.

Poderes, fraquezas e arma

Dentre as habilidades de Ashia está a magia, a manipulação de espíritos malignos e a cura espiritual. Ela utiliza consigo uma bola de cristal de tamanho médio, mas que ela pode fazer variar de tamanho. Essa bola de cristal lhe dá mais poderes como onisciência e previsão do futuro próximo. A bola de cristal também passa a funcionar como uma espécie de presídio para aqueles espíritos de bruxos que ela usa para lutar. Ela sabe que não pode confiar em qualquer espírito, então aqueles em que ela confia e sabe que consegue controlar melhor ficam presos na bola para quando



Figura 34. Ashia. 2022.

ela achar necessário usar em uma luta. Os melhores espíritos são aqueles de bruxos mais velhos, pois caso voltem a sua forma humana, fisicamente são mais facilmente derrotados, além disso, esses detêm mais sabedoria, além de se contentarem com a troca de favores que fazem com a feiticeira.



Figura 35. Expressões de Ashia. 2022.

Design

Apesar de ser sul-sudanesa, Ashia faz parte de uma comunidade que protege o continente africano como um todo, podendo haver uma grande mistura no que se diz respeito às características físicas. Portanto, modelos e atrizes africanas de diversas nacionalidades foram levadas em consideração na hora de criar a personagem, no entanto, eu quis dar destaque para traços africanos marcantes, como um nariz mais largo, lábios volumosos e olhos arredondados, características que muitas vezes são “suavizadas” em outros personagens da mesma etnia. As peças de roupa, assim como as de Cecília, foram escolhidas a partir de roupas casuais e que fazem parte da moda no continente africano, principalmente na Nigéria, país onde a personagem reside. Alguns adereços foram escolhidos afim de diferenciar de alguma forma a personagem como uma cidadã comum, pois se trata de um apoio reconhecido pelo governo, apenas não pelos civis, como uma espécie de serviço secreto. Para isso a personagem sempre utiliza uma argola de metal em seu pescoço, assim como todas pessoas de sua tribo, e mangas que escondem os seus braços ou apenas o antebraço, já que a magia flui em seu sangue e pode se manifestar nas veias próximas às mãos, de onde sai maior parte do seu poder. A cor vermelha é a principal em sua imagem, estando presente principalmente em suas vestimentas, contrastando com sua bola de cristal, que brilha em tons de azul e turquesa claro, e com os espíritos que também vibram em tons de azul e roxo.

The Remains – O inimigo em comum

A criatura criada pelo feiticeiro que rouba almas, nada mais é do que um corpo perturbado que quer encontrar novamente o que lhe falta. Um cadáver de olhos escuros, que sofre deformações na estrutura corporal por conta da retirada da sua alma, como orelhas maiores e levemente pontudas, braços alongados, corpo magro e esquelético, pele cinzenta e a perda de toda a arcada dentária por vezes com exceção dos caninos, que ele usa para mastigar incansavelmente qualquer ser vivo que encontre na intenção de voltar a “viver”. São resistentes a qualquer temperatura e região, mas preferem o escuro, pois têm medo da claridade, assimilando-a com a morte que não querem aceitar.

Cada cultura tem algum tipo de lenda ou fantasma que pode se encaixar na proposta desse ser, fazendo dele o inimigo em comum. Como cada cultura aborda isso de forma diferente, versões diferentes desse ser serão trabalhadas, tendo em seu design elementos visuais que lembrem brevemente a cultura de onde vem. Por exemplo, no Brasil temos a lenda do Corpo-seco, na Coreia temos o Dalgyal Gwishin (fantasma sem rosto) e na África, como citado anteriormente, o Tokoloshe. Como são seres que vivem na mata e aparecem apenas pela noite, o design mudará de acordo com o bioma e a temperatura local.

Para derrotar um Remain ou Resto basta queimá-lo, diferentemente do zumbi, apenas se livrar da cabeça não basta, mesmo separados, ambos ainda são capazes de funcionar, mesmo que haja um atraso em sua locomoção e assim ele não ofereça muita ameaça. É necessário evitar contato direto com o monstro, pois afinal se trata de um corpo em decomposição que pode contaminar quem entrar em contato com o mesmo.

Uma pequena observação sobre a história é que o aprisionamento de espíritos e roubo de almas são práticas diferentes na história. O roubo de almas consiste em sugar essência da vida de uma pessoa, deixando o corpo para trás, sendo assim um processo irreversível. O aprisionamento do espírito consiste em aprisionar a pessoa em outra dimensão que modifica sua forma e tira seu livre arbítrio, sendo um processo reversível.

A inspiração tanto para a criatura quanto para seu design veio de algumas criaturas de mitologias quanto de lendas urbanas de horror ao redor do mundo, como: o rake, zumbis, wendingo, além das outras citadas anteriormente. Mas como haveria uma mudança pequena em sua imagem a partir de cada local que ele estivesse presente, era necessário fazer um design básico, para que as peculiaridades viessem a partir de cada região. Essa ameaça em

comum será o que fará com que todos os heróis se reunam, afim de erradicar as criaturas e evitar o que pode vir a se transformar em um contágio, o que temem já que inicialmente a criatura é comparada a um zumbi, como os dos filmes.

Conclusão

Hoje em dia, a arte está presente nas nossas vidas por diversos meios e objetivos. O meio do entretenimento é uma das diversas facetas da arte e, ultimamente, é extremamente globalizada, tendo seu grande centro na cultura norte-americana. Os Estados Unidos e a Europa têm tomado conta do setor do entretenimento por muito tempo, mas, ultimamente, a diversidade têm sido bem-vinda, trazendo novidades para novas tramas de filmes, novos ritmos musicais e assim em diante.

Esse trabalho tem como objetivo tratar sobre representatividade do ponto de vista cultural por meio da história, além de mostrar como o design não precisa deixar óbvio esse *background* para fazer sentido. A intenção é pensar em trazer para a mídia a cultura de outros países que são pouco tratados ou tratados de forma rasa. Por meio dos quadrinhos que pretendo fazer no futuro, viso trazer o conhecimento de culturas que podemos até conhecer, mas definitivamente sabemos pouco sobre. A cultura indígena brasileira, por exemplo, algo tão próximo de nós, pouco é discutida nas obras nacionais, nos dando conhecimento apenas de algumas lendas que, até pouco tempo atrás, em sua maioria, eram conhecidas apenas por conta de obras infantis. Por meio de uma história moderna, que converse com os tempos atuais, é possível trazer o conhecimento de algo tão importante quanto a identidade de um país.

Esse trabalho também arrisca trazer um pouco mais sobre a cultura africana e oriental, por um ponto de vista ocidental, que normalmente é feito de maneira estereotipada. Por receio de desrespeitar essas culturas de alguma forma, elas foram exploradas de maneira cuidadosa, mas ainda assim sendo possível dar a esses três personagens (Yeonso, Shikaaree e Sorceress) uma identidade que remetesse a cultura de onde vieram. O projeto visa aprofundar mais ainda nessas culturas no decorrer da evolução de suas histórias.

No entanto, esse projeto não se encerra por meio desse trabalho e terá continuidade tanto na história quanto na evolução do design. Assim como Anjo – a personagem mais antiga dentre todos – passou por muitas transformações de design e mudanças em sua história, com um pouco mais de conhecimento e elaboração, os outros personagens terão o mesmo destino, com a esperança de que ainda mais dessas culturas sejam exploradas e possam ser admiradas como merecem. Além disso, o inimigo em comum – The Remains – são uma espécie que gostaria de ilustrar como algo sombrio e aterrorizante, mas, por mais que tenha muitas referências, ainda não consegui trabalhar e fazer funcionar com o

estilo do meu traço. Pretendo me aperfeiçoar no assunto e deixar esse ser tão versátil quanto a própria história demanda.

Bibliografia

POLLITT, J. J. Art in the Hellenistic Age. Cambridge: Cambridge University, 1986.

GOMBRICH, E.H. A História da Arte. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: LTC, 2015.

RUSSELL, Jeffrey B; ALEXANDER, Brooks. História da Bruxaria. Traduzido por Álvaro Cabral e William Lagos. São Paulo: Aleph, 2019.

MCCLLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos. Tradução de Hélcio de Carvalho e Maria do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

ROBB, Brian J. A identidade secreta dos super-heróis. Tradução de André Gordirro. Rio de Janeiro: Valentina, 2017.

CUNHA, Rodrigo M. História em quadrinho: um olhar histórico. Porto Alegre: Faculdade Porto-Alegrense FAPA, 2013.

Super Heróis Sem Máscara. Direção: Steve Kroopnick. Youtube. 2003. 1:29:35. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jG5GnWllfeQ>>

Diga-lhes Tudo que Quiser: um retrato de Maurice Sendak. Direção: Lance Bangs e Spike Jonze. Youtube. 2009. 40:31. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=YnQc7prdT1E>>