

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS**

SARAH CARVALHO COLODETO

**DESESTRUTURAR:
AS NUANCES DA ALTA E BAIXA FANTASIA NAS
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

GOIÁS
2024



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): **Sarah Carvalho Colodeto**

Título do trabalho: **DesEstruturar: As nuances da Alta e Baixa fantasia nas histórias em quadrinhos**

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

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

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



Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 29/01/2024, às 15:45, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Sarah Carvalho Colodeto, Discente**, em 30/01/2024, às 18:19, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4341065** e o código CRC **7A9CA8C2**.

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS**

SARAH CARVALHO COLODETO

**DESESTRUTURAR:
AS NUANCES DA ALTA E BAIXA FANTASIA NAS HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial para a
obtenção de título de Bacharel em Artes
Visuais da Faculdade de Artes Visuais
(FAV) da Universidade Federal de Goiás
(UFG).

Orientador: Prof. Dr. Edgar Silveira Franco

GOIÁS
2024

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

COLODETO, SARAH CARVALHO
DESESTRUTURAR [manuscrito] : AS NUANCES DA ALTA E
BAIXA FANTASIA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS / SARAH
CARVALHO COLODETO. - 2024.
CXXXIII, 133 f.: il.

Orientador: Prof. Edgar Silveira Franco.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade
Federal de Goiás, , Artes Visuais, Goiânia, 2024.
Bibliografia.

1. Fantasia. 2. História em Quadrinhos. 3. HQ Autoral. 4.
Representação. 5. Universo Ficcional. I. Franco, Edgar Silveira, orient.
II. Título.

CDU 7



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos 23 dias do mês de janeiro do ano de 2024 iniciou-se, às 17h no Auditório da FAV/UFG, no modo híbrido, a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado **DesEstruturar: As nuances da Alta e Baixa fantasia nas histórias em quadrinhos**, de autoria de **Sarah Carvalho Colodeto**, estudante do curso Artes Visuais - Bacharelado, da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG). Os trabalhos foram instalados pelo orientador e presidente da banca, Prof. Dr. Edgar Silveira Franco (FAV/UFG), com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Prof. Dr. Gazy Andraus (PPGACV/FAV/UFG) e Prof. Dr. José Antonio Loures Custódio (UFRB). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição da estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota (N2) à estudante, com base nos critérios presentes na Ficha de Avaliação do TCC, considerando o TCC **Aprovado**.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 25/01/2024, às 07:53, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Gazy Andraus, Usuário Externo**, em 26/01/2024, às 10:41, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **JOSE ANTONIO LOURES CUSTODIO, Usuário Externo**, em 26/01/2024, às 12:25, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4327485** e o código CRC **AEEC447A**.

FOLHA DE APROVAÇÃO

Defendido e aprovado publicamente em 23 de janeiro de 2024,
pelos seguintes membros da banca:

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco – Orientador
Universidade Federal de Goiás

Prof. Dr. Gazy Andraus – Avaliador
Universidade Federal de Goiás

Prof. Dr. José Loures – Avaliador
Universidade Federal de Goiás

Goiânia 2024

Para meus pais, Dalton e Denilda, e meu irmão Dalton Neto.

Não há nada nesse mundo que não faria por vocês.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pois sem Ele não teria tido a força de chegar até aqui.

Agradeço principalmente a meus pais e meu irmão, pois o apoio de vocês tem sido fundamental, e ser artista só tem graça porque eu tive vocês pra me ensinarem a amar tão fortemente. Tenho orgulho de ser filha e irmã de pessoas diariamente tão inspiradoras e amo vocês demais.

Agradeço imensamente a meu orientador, Edgar Franco. Os últimos anos de orientação e amizade me tornaram a artista que sou hoje e não há palavras pra expressar minha admiração e gratidão ao meu 'pai pós-humano'.

Agradeço a Frederico Suzarte, meu amor, que me deu coragem de continuar em frente quando tudo parecia desmoronar. Eu te amo!

Agradeço aos melhores amigos que alguém poderia ter, Cecília, Alberto, Duane, Nathalia, Maria Luiza e todos os outros que sabem muito bem quem são. É bom demais ter vocês na minha vida.

Agradeço também a todos os integrantes do grupo de pesquisa Cria_Ciber. Vocês me deram um lar artístico onde aprendi e aprendo cada vez mais.

Por fim, agradeço aos professores e mentores que me trouxeram até aqui, com um apreço especial ao Prof.Dr. José Loures, que me incentivou a entrar de vez no mundo das artes, e a Prof.Dra. Manoela dos Anjos Afonso Rodrigues, que foi um raio de luz na minha vida e tenho certeza que na de muitos outros estudantes também.

“A fantasia é escapista e essa é a sua glória. Se um soldado é aprisionado pelo inimigo, não consideramos que é seu dever escapar? ..Se valorizamos a liberdade da mente e da alma, se somos partidários da liberdade, então é nosso dever escapar e levar conosco o máximo de pessoas que pudermos!”

J.R.R. Tolkien

RESUMO

Essa pesquisa teórico-prática visa entender melhor a fantasia como gênero transmídia, com ênfase nas diferenças entre alta fantasia e baixa fantasia, bem como lançar um olhar aprofundado sobre a importância da representação respeitosa de personagens e como ela deve ser feita, a partir de análises dos conceitos de estereótipos, estereotipagem, linguagem e cultura. Também envolve aspectos de como a fantasia e os preceitos culturais são utilizados nas histórias em quadrinhos. A base bibliográfica para a investigação foram os autores Colin Manlove (1942–2020), J.R.R. Tolkien (1892–1973), Lynette Hunter e Stuart Hall (1932–2014) entre outros, já a produção artística de uma história em quadrinhos toma como base um universo ficcional original de fantasia adaptando uma de suas narrativas para a linguagem dos quadrinhos. Esta investigação acadêmica teve como objetivo principal produzir uma história em quadrinhos autoral de alta fantasia, denominada DesEstruturar: O Prólogo, estabelecendo-se como uma pesquisa exploratória que envolve prática artística e investigação teórica, partindo das análises bibliográficas e de similares produzidos por outros autores e utilizando essas informações como arcabouço para aplicá-las na narrativa, no roteiro e nos aspectos estéticos da história em quadrinhos.

Palavras-chave: Fantasia, História em Quadrinhos, HQ autoral, Representação, Universo Ficcional.

ABSTRACT

This theoretical-practical research aims to better understand fantasy as a transmedia genre, with an emphasis on the differences between high fantasy and low fantasy, as well as taking an in-depth look at the importance of respectful representation of characters and how it should be done, based on analyzes the concepts of stereotypes, stereotyping, language and culture. It also involves aspects of how fantasy and cultural precepts are used in comic books. The bibliographical basis for the investigation were the authors Colin Manlove (1942–2020), J.R.R. Tolkien (1892–1973), Lynette Hunter and Stuart Hall (1932–2014), among others, while the artistic production of a comic book is based on an original fantasy fictional universe adapting one of its narratives to the language of comics. This academic investigation's main objective was to produce an authorial high fantasy comic book, called *DesEstructurar: O Prologue*, establishing itself as an exploratory research that involves artistic practice and theoretical investigation, starting from bibliographic and similar analyzes produced by other authors and using this information as a framework to apply it to the narrative, script and aesthetic aspects of the comic book.

Keywords: Fantasy, Comics, Original HQ, Representation, Fictional Universe.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
1. OS CONCEITOS DE ALTA E BAIXA FANTASIA.....	17
1.1 Cultura e Representação.....	19
1.1.1 Representações Culturais de Fantasia nas Histórias em Quadrinhos...22	
1.1.2 Estereotipagem.....	30
2. ESTRUTURANDO MEU ‘DESESTRUTURAR’.....	33
2.1 Criação do Universo Ficcional.....	33
2.2 Do Início ao Agora.....	40
3. PRODUÇÃO DA HQ.....	43
3.1 Arte Conceitual e Estudos.....	49
3.1.1 Camomilla Carvalho.....	54
3.1.2 Shireru ‘Sky’ Yozora (知れる 夜空).....	60
3.1.3 Elke Grunewald.....	66
3.1.4 Conceitos Avulsos.....	71
CONSIDERAÇÕES FINAIS – DAQUI EM DIANTE.....	83
REFERÊNCIAS.....	84
HQ COMPLETA.....	88

INTRODUÇÃO

A fantasia sempre fez parte da minha vida. Fui introduzida a mundos fantásticos ainda jovem com os desenhos e filmes de George Lucas, os livros de Tolkien e uma variedade de outros livros, séries e jogos – como *The Elder Scrolls V: Skyrim*, da Bethesda, a trilogia *Em Busca de WondLa*, de Tony DiTerlizzi, e *The Owl House*, de Dana Terrace. Tudo isso levou-me ao começo da minha jornada artística, aos onze anos – via-me com uma necessidade intensa de inserir-me num meio fora da minha própria realidade, muitas vezes inspirada nas obras já citadas e, assim, construindo meu próprio e modesto universo ficcional.

Rapidamente, a arte, além de meu maior entretenimento, torna-se um escape das ansiedades da vida real, das dificuldades sociais e acadêmicas, também do medo daquilo que estava fora do meu controle. Assim, utilizei meus desenhos, na época, diretamente inspirados pela série animada *Meu Pequeno Pônei*, da Hasbro. Nesse contexto, eu criava personagens diversos e os envolvia em histórias inventadas, dentro daquele universo, como um meio de fugir para um lugar em que tudo é criado e controlado por mim e, por consequência, surgiu meu fascínio por histórias em quadrinhos.

Embora eu visualizasse cenas de livros na minha cabeça, poder ver o universo de outra pessoa se expor para mim, visualmente, foi uma mudança intensa – ainda hoje me vejo nas naves de *Star Wars*, de George Lucas, no sonho de empunhar um sabre de luz e ter a força ao meu dispor. Com essa nova paixão, começo a escrever pequenas histórias, ilustrar cenas dessas histórias e até fazer meus primeiros quadrinhos curtos – coisa que, ao longo dos anos, antes de minha graduação, infelizmente deixei de fazer. Construí vários mundos, originais e baseados em alguma narrativa já existente, e dezenas de personagens para cada um destes mundos pelo puro prazer de fazer arte e criar narrativas. Com o passar da década, esse prazer tornou-se uma paixão e, agora, um trabalho de conclusão de Bacharelado em Artes Visuais pela Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás.

Recentemente, graças à influência de reconhecidos quadrinistas à minha volta, sobretudo os artistas professores Edgar Franco e Gazy Andraus (FAV-UFG), e por ter cursado a disciplina Histórias em Quadrinhos de Autor da FAV/UFG, emergiu novamente o

meu interesse pela nona arte, o que me inspirou a retomar a criação de quadrinhos e inserir esta pesquisa nesta área. Um exemplo desta influência específica seria o universo ficcional transmídia de Edgar Franco (Ciberpajé), a chamada Aurora Pós-Humana.

Essas questões, junto às minhas leituras e filmes assistidos – desde Stuart Hall a Tolkien e Diterlizzi – a minha vivência como pessoa LGBTQIAP+ e a de pessoas com quem mais convivo e que pertencem às mais diversas realidades, com suas vivências únicas, bem como o simples fato de amadurecer socialmente ao longo dos anos, fizeram-me entender quão poderosa e importante é a representação, especialmente no âmbito da fantasia. Assim, decidi usar minha habilidade como artista para a produção de algo que as pessoas possam ler e se sentir acolhidas e entretidas sem nenhum tipo de receio.

Durante meu percurso na FAV-UFG, cursei uma disciplina que me fez olhar de uma outra forma para a criação da arte sequencial, refiro-me a “Histórias em Quadrinhos de autor”, ministrada pelo professor Edgar Franco. Nesse momento, pude entender melhor os aspectos da produção autoral em quadrinhos (especialmente no Brasil), bem como os recursos que podem ser utilizados em sua elaboração. Além dos estudos teóricos que envolveram um pensamento específico, que diz respeito à linguagem e que atravessaram a disciplina. Entrei em contato com uma produção nova para mim até então. Tive oportunidade de ler títulos como *Mulher-Diaba no Rastro de Lampião* (1994), de Flávio Colin e Ataíde Braz, *Transsubstanciação* (1991), de Lourenço Mutarelli, dentre outros.

Tendo a disciplina uma proposta teórica e prática, em momentos diferentes, pude criar quadrinhos a partir de ideias distintas das que estava habituada. Além desses trabalhos influenciarem na composição da nota, eles tinham um prazo de entrega definido, eram submetidos à orientação e a sua criação era separada em diferentes etapas. O que possibilitou-me ter uma compreensão mais objetiva de como trabalhar a criação de quadrinhos de uma forma mais organizada. O interesse pelos quadrinhos levou-me a cursar a disciplina quatro vezes, sendo que em duas delas atuei como monitora e estagiária em sala de aula, junto ao professor e aos alunos. Tive a experiência, não apenas de produzir diversos trabalhos de quadrinhos, mas de orientar os esboços e ideias de histórias produzidas pelos estudantes da matéria. Colocar-me nessa posição, fez-me ter uma outra compreensão da criação em quadrinhos, fazendo-me ter uma visão nova sobre o meu próprio processo. Desenvolver um olhar crítico a partir da mediação do

trabalho do outro fez-me entender melhor o que funciona e o que não funciona em uma narrativa sequencial de minha própria autoria.

Foi também graças a esta matéria e a influência do Professor Edgar que fui convidada para o Grupo de Pesquisa Criação e Ciberarte (Cria_Ciber – CNPq FAV/UFG), nos meados de Outubro de 2022, onde tive a oportunidade de conhecer os mais diversos trabalhos na área de histórias em quadrinhos, arte e tecnologia, música, videoarte, gamearte, conhecer os artistas que compõem o grupo de pesquisa e ser incentivada por eles em como desenvolver melhor o meu trabalho prático e teórico, como traduzir minhas ideias para o papel de forma mais coerente, bem como ter a chance de participar de diversos eventos, como o Festival de Artes Ciberpajélanças III e IV (2022, 2023), e a feira de publicações E-cêntrica (2023), em Goiânia, e também a ANAHQFEST (2023), em Anápolis, entre outros eventos dedicados aos quadrinhos e fanzines. Nesse contexto, tive a experiência direta com o público que consome a arte que produzimos, sendo possível entender o que é atrativo para os frequentadores dessas feiras e eventos, bem como a importância da composição para que os trabalhos comercializados sejam chamativos, bem como ter uma experiência acerca de como é vender em grupo e individualmente, como promover a minha arte de forma eficaz e também pude conhecer outros artistas, trocar dicas e aprender com o trabalho de outros criadores. Levando em conta essa trajetória, o interesse pelos quadrinhos foi, gradativamente, aumentando. Portanto, entendo como um momento chave e coerente com a minha experiência acadêmica, tendo em vista o engajamento na disciplina de HQ de autor, o ponto da caminhada em que decidi dar mais um passo adiante. Este diz respeito a transformar o meu desejo de passar cada vez mais tempo envolvida com o conjunto de atividades que compõem a criação de quadrinhos em uma pesquisa acadêmica em artes.

Juntando, então, a minha paixão pela fantasia com minha admiração pelos quadrinhos para criar esta HQ de fantasia. Meu objetivo geral é o estudo dos conceitos de alta e baixa fantasia – em especial sua aplicação nas histórias em quadrinhos – e a reflexão sobre cultura e representação neste mesmo âmbito. Estas informações serão utilizadas para a produção de *concept arts* de cenário, objetos e figurantes, reflexões sobre o roteiro do quadrinho e para a atualização do design dos personagens principais em si.

Esta história em quadrinhos, objeto dessa pesquisa de prática artística, foi, nomeada de DesEstruturar. Ela apresenta uma aventura fantástica, com viagens multidimensionais, lutas, magia e amor. Nela, seguimos a personagem principal, Cammomilla, em uma jornada para encontrar, impedir a destruição causada por Sky e salva-lo, o imperador do Império da Sabedoria. Milla, como também é chamada a protagonista, conta com a ajuda de Aurea e Auriel, bonecas vivas que dividem uma só alma, Elke, a Imperatriz e esposa de Sky, e Argus, o general do império e braço direito de Sky.

Existe uma quantidade significativa de narrativas fantásticas, a ponto de que grande parte das séries, filmes e animações trazem esse tipo de conteúdo, no entanto foram encontrados poucos trabalhos que discorrem sobre a fantasia de forma geral, menos ainda sobre a fantasia nas histórias em quadrinhos. Considerando esse foco, torna-se evidente a necessidade do desenvolvimento de estudos sobre esse tema.

Embora trabalhos acadêmicos sobre nuances específicas de diferentes aspectos culturais e sociais sejam mais abundantes, encontrei poucos trabalhos que discorrem sobre a fantasia no contexto proposto aqui, menos ainda sobre a fantasia nas histórias em quadrinhos ou sequer uma pesquisa que tratasse da sempre presente generalização da representação quando se trata da fantasia. A visível quantidade de conteúdo de alta e baixa fantasia, nacional e internacional, em junção à baixa quantidade de trabalhos encontrados sobre este assunto, costuma levantar questões sobre como deve ser feito de fato uma história fantástica, como utilizar-se de referenciais do mundo real nestes casos. Em muitos casos, é preciso buscar referenciais fora dos meios acadêmicos da arte para um entendimento melhor do contexto.

Por estes mesmos motivos, é extremamente importante, também, que este trabalho seja de fácil compreensão, pois, assim, junto à leitura do quadrinho, o leitor se verá representado, respeitado, devidamente entretido e com a sensação de aprendizado fresco, sendo assim uma pesquisa concisa. Vale ressaltar também o meu intuito de continuar e aprofundar esta pesquisa no futuro.

Em virtude das questões colocadas, que envolvem a escolha de um tema específico, com recorte pouco estudado, a fantasia nas histórias em quadrinhos, a pesquisa caracteriza-se como exploratória, uma vez que o objetivo, de forma geral, é

juntar conhecimento sobre alta e baixa fantasia dentro das artes, com maior foco nas histórias em quadrinhos, explorar suas diferenças e como se dá a representação dos mais variados elementos que a compõem. A partir daí, busco embasar a criação de uma história em quadrinho autoral de fantasia que possa ser desenvolvida de forma consistente, levando em conta uma investigação teórico-prática.

Logo no primeiro capítulo, trago estudos baseados na obra de Tolkien, um dos pais da fantasia moderna, Manlove (1975) e Hunter (1989), sobre os conceitos da fantasia, em especial a alta e baixa fantasia – conceitos importantes na produção de DesEstruturar. Será estudado também como a representação é abordada nas histórias em quadrinhos e, em específico, histórias em quadrinhos autorais como um princípio para os estudos sobre cultura e representação, em sua maior parte baseados nas análises de Stuart Hall, teórico cultural e sociólogo britânico-jamaicano que toca muito nas questões da representação cultural na sua totalidade. O autor afirma que a cultura não é tanto um conjunto de coisas – romances, pinturas e histórias em quadrinhos –, mas, sim, um conjunto de práticas. (Hall, 2013, p. 20)

No segundo e terceiro capítulo, o foco passa a ser a minha produção pessoal. Irei expor em detalhes a criação do meu universo ficcional pessoal, como isto aconteceu, e toda a produção que fiz até chegar no produto final, a história em quadrinhos DesEstruturar finalizada. Demonstrarei visualmente os resultados da minha pesquisa pessoal de cultura, arquitetura, indumentária e outros no aspecto da fantasia através de *concept arts*, e ilustrações. E, por fim, apresento a HQ em sua totalidade.

Trata-se então de uma pesquisa que busca se aprofundar no tema de forma ampla, sem uma resposta ou conclusão definitiva. Propondo compreender melhor o assunto e não o dominar completamente. Me utilizei do método bibliográfico para a pesquisa com objetivo exploratório aplicado – baseado no estudo de Emani Freitas (2022) e Prodanov (2013) – assim, pretendo analisar, comparar e, em geral, estudar o material produzido por pesquisadores e artistas sobre o assunto da minha pesquisa cujo foco não trata de uma técnica ou mídia e, sim, do conteúdo proposto, a fantasia. Tudo isso para apresentar a HQ DesEstruturar finalizada.

Minha maior inspiração sempre será o escritor J. R. R. Tolkien, notório criador da trilogia O Senhor dos Anéis e, também, da obra O Hobbit, mas, de modo geral, além do

uso de outras fontes externas, tenho em mente o estudo das obras de Durkheim (1975), Eisner (1995), Franco (2013), Cnapich (2021), Manlove (1975) e Hunter (1989). Além da leitura e análise de outras histórias em quadrinhos como, por exemplo, Descender (Lemire, 2015), Astrogenesis (Freitas; Padilha; Zambi, 2020) .

Com isso em mente, a expectativa foi a de que eu, como artista, pudesse produzir uma obra com conteúdo mais bem embasado e, portanto, mais interessante para o leitor, seja ele leigo ou não. Um objetivo pessoal é de que qualquer pessoa, independente de etnia, classe, preferência sexual ou gênero, possa se sentir confortável em sua identidade a todo momento da leitura.

1. OS CONCEITOS DE ALTA E BAIXA FANTASIA

A fantasia como gênero é tão famosa pelo seu aspecto transmidiático – temos fantasia em praticamente todos os aspectos do nosso cotidiano. O sonhar acordado de alguém é fantasia. As propagandas na televisão são fantasia, jogos de celular, computador ou console, filmes, séries, desenhos animados, músicas, livros, pinturas, quadrinhos. A fantasia pode muito bem ser quase todas as coisas pra todas as pessoas (Bleiler, 1948).

O nascimento da fantasia moderna é comumente atribuído a Tolkien, mas a fantasia como gênero já existia nas histórias contadas oralmente de geração em geração, como era, por exemplo, na Grécia e em Roma, em épicos como A Ilíada e A Odisseia, e remonta também aos contos de fada, fábulas, histórias de carochinha ou à mitologia, lendas e relatos religiosos como algumas fantasias cristãs, onde tentam provar ou nos fazer acreditar na existência de Deus ou no céu em geral (Manlove, 1975, pág.6). A meu ver, a fantasia nasce com o ser humano, os primeiros pensamentos de o que pode acontecer no dia seguinte, as primeiras histórias contadas nas paredes de cavernas – ousou dizer que toda ideia tem a capacidade de ser fantasia.

Assim sendo, minha visão sobre a fantasia se coaduna com a que é estabelecido por um dos pais da fantasia moderna:

A fantasia é uma atividade humana natural. Certamente não destrói ou mesmo insulta a razão; e não embota o apetite nem obscurece a percepção da verdade científica. Pelo contrário. Quanto mais aguda e clara for a razão, melhor será a fantasia. Se os homens estivessem em um estado em que não quisessem saber ou não pudessem perceber a verdade (fatos ou evidências), então a Fantasia definharia até que fossem curados. Se eles entrarem nesse estado (o que não pareceria impossível), a Fantasia perecerá e se tornará uma Ilusão Mórbida. (Tolkien, 1947, p. 27).

Mas para essa pesquisa, restrinjo meu pensamento aos dois aspectos da fantasia que mais me interessam – a alta e baixa fantasia. Tolkien distingue as duas categorias em mundos Primário e Secundário (Figura 1). Quando se trata da baixa fantasia, os aspectos fantásticos da história podem se passar no Mundo Primário – o nosso mundo, Terra – onde somos governados primariamente pela ciência, os humanos são governantes e habitantes, e o fantástico se enlaça no meio disso tudo – zumbis, grifos, magos, elfos e dragões coexistem conosco, seres humanos.

Já na alta fantasia, termo cunhado pelo escritor estadunidense Lloyd Alexander, na sua obra *High Fantasy and Heroic Romance* (1971), a história se passa em um outro mundo, completamente fantástico, o Mundo Secundário. A Terra e os humanos não existem. Não há América nem Europa. É um mundo governado principalmente pela magia onde todos os seres fantásticos antes mencionados existem, mas nós, seres humanos, não. Para explicar melhor, o ser humano pode até existir, mas ele não terá nenhuma relação com o nosso mundo, nossa sociedade ou com a forma que a humanidade foi formada na vida real. O escritor Colin N. Manlove traz uma explicação que se aplica bem a alta fantasia no seu estudo *Modern Fantasy: Five Studies* (1982):

[...] Uma ficção que evoca maravilha e contém o substancial e irredutível elemento do sobrenatural ou de impossíveis mundos, seres e objetos com os quais os personagens mortais ou os leitores se tornam, ao menos em parte, familiares. (Manlove, 1982, p. 7).



Figura 1: Representação visual dos mundos primário (nosso) e secundário (outro), acervo pessoal, 2023

Vale ressaltar que existe um número indefinido de fantasias por aí, definidas seja por estética ou clichês – um mundo eco futurista ou eco apocalíptico, um mundo medieval, um mundo “steampunk” (obras ambientadas no passado, no qual os paradigmas tecnológicos modernos ocorreram mais cedo do que no mundo real, mas foram obtidos por meio da ciência já disponível naquela época – como, por exemplo, computadores de madeira e aviões movidos a vapor) (GUFFEY & LEMAY, 2014). Ficção científica, horror e terror, distopias e utopias, fantasia de portal (onde os personagens são transportados de um mundo – primário – para outro – secundário), tudo pode ser um tipo diferente e

específico de fantasia, por isso a restrição específica a alta e baixa fantasia – termos que abrangem muito, mas diferem muito um do outro.

1.1 Cultura e Representação

Com a importância da fantasia para este trabalho estabelecida, trago então reflexões sobre cultura e representação, bem como suas diferenças, para ingressar ambos os conceitos nas histórias em quadrinhos. Assim sendo, me apoio nas palavras do teórico cultural e sociólogo Stuart Hall:

[...] cultura não é tanto um conjunto de coisas – romances e pinturas ou programas de tcc e histórias em quadrinhos – mas sim um conjunto de práticas.[...] afirmar que dois indivíduos pertencem a mesma cultura equivale a dizer que eles interpretam o mundo de maneira semelhante e podem expressar seus sentimentos de forma que um compreenda – o outro. (Hall, 2016).

A cultura passa a ser utilizada como modo de referir-se às características da vivência de um povo, comunidade, nação etc. – os valores, ou “significados” compartilhados de uma sociedade específica. Esta junção de significados nos é mostrada com o que Hall chamou de “O Circuito da Cultura”:

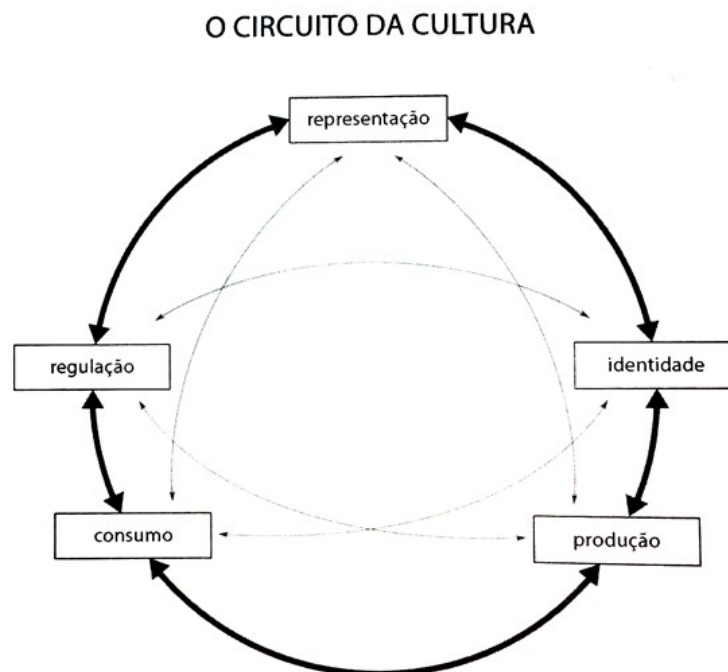


Figura 2: HALL, Stuart. Cultura e Representação. Rio de Janeiro: Ed.PUC-Rio, 2016.

O “real”, para Hall, era como uma “construção social”, marcada pela mídia e suas imagens nas sociedades contemporâneas (Ituassu, 2016). O circuito da cultura serve para, essencialmente, dar sentido à cultura. Este “sentido” atravessa todas essas áreas do circuito para ser expresso através da linguagem.

Membros da mesma cultura compartilham conjuntos de conceitos, imagens e ideias que lhes permitem sentir, refletir e, portanto, interpretar o mundo de forma semelhante. Eles devem compartilhar, em um sentido mais geral, os mesmos ‘códigos culturais’. Deste modo, pensar e sentir são em si mesmos ‘sistemas de representação’, nos quais nossos conceitos, imagens e emoções ‘dão sentido a’ ou representam – em nossa vida mental – objetos que estão, ou podem estar, ‘lá fora’ no mundo. (Hall, 2016, p.23).

A cultura se faz, e desfaz, na linguagem – não no sentido da fala ou escrita, mas no sentido proposto por Hall do “compartilhamento de significados”. É importante também ressaltar que, apesar da descrição restritiva da palavra cultura – sendo única a um povo e seus costumes – existe uma diversidade exorbitante dentro de cada cultura de uma só sociedade, em qualquer uma que seja no mundo, que não se restringe ao lugar, mas engloba também o tempo e os sentimentos das pessoas pertencentes a tais sociedades e respectivas culturas.

No que diz respeito, portanto, à representação, peça fundamental do circuito da cultura e dos estudos de Hall, pode-se dizer que representar algo significa usar a linguagem de modo a expressar algo sobre o mundo e/ou para outras pessoas. Trata-se de simbolizar ou retratar algo. A linguagem, por sua vez, é um dos meios pelo qual as ideias, sentimentos e pensamentos são representados, seja com signos ou símbolos (sonoros, escritos, imagens eletrônicas, notas musicais, objetos etc.).

Deste modo, não é nada tão simples ou direto quanto dizer que a representação é o uso da linguagem. Trata-se de simbolizar ou retratar algo como, por exemplo, uma cruz para o cristianismo, uma coroa para a realeza, uma foto para um momento a ser lembrado, uma história em quadrinhos para contar narrar um acontecimento ou ideia . É a conexão entre conceitos e linguagem que permite nos referirmos ao mundo ‘real’ dos objetos, sujeitos ou acontecimentos, ou ao mundo imaginário de objetos, sujeitos e acontecimentos fictícios (Hall, 2016, pág. 19 – 23).

Hall nos apresenta então três teorias principais. A reflexiva, a intencional e a construtivista – a última sendo mais relevante por ser a teoria a qual ele se filia e, portanto,

de onde desenvolveu todo seu pensamento (Ituassu, 2016). Utilizo-me dos exemplos de Hall para explicar.

A primeira teoria, reflexiva, é onde a linguagem reflete um significado que já existe no mundo dos objetos, pessoas ou eventos. Neste caso, o sentido é pensado como o que está a nossa frente e a linguagem é o que nos torna capazes de compreendê-la – o que pode ser chamado de mimética.

A segunda teoria, intencional, é onde a linguagem expressa somente o que o autor quer dizer, sem “mensagens subliminares”. Ou seja, quem dá o sentido é quem o impõe. Um homem que desenha uma maçã pode dizer que a maçã representa traição e, assim imposto, assim será.

Já a terceira teoria, construtivista, é onde o significado se constrói diretamente na linguagem e por meio dela. Não há como definir o sentido. Nem as coisas, nem quem as impõem é dono do sentido e nós apenas juntamos as peças, a melhor de nossas habilidades. O número que, para mim, aparenta ser seis, pode ser nove para quem está diretamente oposto a mim, por exemplo.

Eu, particularmente, não vejo a linguagem de forma restrita a um dos modelos apresentados e, sim, como uma grande junção das três teorias. O sentido existe nos objetos – uma cruz é uma cruz – e existe nas imposições – uma cruz também é um símbolo cristão – bem como a junção dos dois em nossas mentes seja algo diferente – uma cruz também pode ser o marco de um túmulo, ou uma grade matemática etc.

Hall estuda também o legado de Ferdinand de Saussure, responsável pela “virada linguística” das Ciências Sociais. A visão de Saussure é ampliada por Hall, no sentido que Saussure só considera o “significante” e o “significado” separadamente, enquanto Hall considera a relação entre um e outro.

O grande feito de Saussure foi nos forçar a prestar especial atenção na linguagem em si, como um fato social, no processo de representação em si, em como a linguagem realmente funciona e no papel que desempenha na produção do sentido. Ao fazer isso, Saussure salvou a linguagem do status de mero meio transparente entre coisas e sentido. Ele mostrou, em vez disso, que a representação é uma prática. No entanto, em seu próprio trabalho, Saussure tendeu a focar, quase exclusivamente, nos dois aspectos do signo – significante e significado. Deu pouca ou nenhuma atenção a como essa relação entre significante / significado poderia servir

ao propósito do que nós previamente chamamos de referência – ou seja, nos referindo ao mundo das coisas, pessoas e eventos que estão fora da linguagem, no mundo ‘real’ (Hall, 2016, p. 63).

Cito Saussure no meu trabalho não só por isso, mas por seu legado ser diretamente responsável pela fundação da semiótica (Meirelles, 2018). Vivemos em uma sociedade “hipervisual”, portanto a conexão da linguagem com a semiótica é indispensável. Utilizo-me do exemplo da linguagem da moda, como Hall a descreveu.

Na abordagem semiótica, não apenas palavras e imagens, mas os próprios objetos podem funcionar como significantes na produção do sentido. Roupas, por exemplo, podem ter uma função física simples – cobrir e proteger o corpo do clima. Contudo, também se apresentam como signos. Elas constroem significados e carregam uma mensagem (Hall, 2016, p. 68).

A linguagem da moda aborda não somente a função estrita da vestimenta, nem mesmo o que o mercado da moda quer dizer, mas o que elas representam para quem as veste. O branco de um vestido de casamento ocidental, tradicionalmente simboliza pureza, um terno ou *smoking* é associado à elegância, um vestido, em geral, costuma ser associado com o feminino etc.

Tudo isso dito, nem mesmo a importância da semiótica fixa o sentido de algo. O que é, pretende ou deixa de ser representado. Trata-se novamente das três teorias de Hall – neste exemplo, o que a roupa é de fato, qual a intenção de quem fez a roupa, ou de quem a veste, e o que nós, seja usando ou olhando para a roupa, conseguimos compreender.

Hall conclui de forma simples. A representação se trata do processo pelo qual os membros de uma cultura usam a linguagem. O sentido, por ser atribuído pela sociedade a qual os membros da cultura pertencem, conforme o tempo passa e as mudanças ocorrem, mudarão junto a eles. (Hall, 2016).

1.1.1 Representações Culturais de Fantasia nas Histórias em Quadrinhos

Trazendo então os conceitos da alta e baixa fantasia, bem como as nuances da cultura e a representação, procurei trabalhos que englobassem ambos para aprofundar meus estudos e exemplificar meu pensamento. Li e estudei diversos outros quadrinhos,

mas para a especificidade deste trabalho, restrinjo-me a apenas três. Assim, escolhi as seguintes histórias em quadrinhos – O Chamado de Mpoue (Blanche Lanceuzer e Martini Ngola, França, 2021), A Liga dos Pampas – O Entrevero Sinistro (Guilherme Smee e Jader Corrêa, Brasil, 2020) e A Salamanka do Jarau (Henrique Kipper, Brasil, 2015). Todas estas HQs se encaixam no gênero da fantasia, e trazem níveis diferentes de representação no seu conteúdo.

A HQ O Chamado de Mpoue (figura 5) , de Lanceuzer e Ngola, é uma história em quadrinhos de terror africana que mescla tradição, religiosidade e horror. Seguimos o eminente professor Jacques Mékamgang, estudioso das ligas metálicas com memória de forma. Durante uma palestra sobre seus estudos, Jacques é visitado por uma figura estranha com olhos vermelhos brilhantes, vestindo um grande casaco adornado com conchas, peles de leopardo e tecidos tradicionais africanos. Este é o Mpoue e, a partir daí, acompanhamos a jornada de Jacques em entender o que essa figura quer, levando-o de volta às suas raízes, no Camarão, na comunidade étnica do povo Bamileke – termo que designa uma série de povos Bantu que vivem no oeste e noroeste do país.



Figura 3: Fonte: <https://www.culturagenial.com/mascaras-africanas/>



Figura 4: Traje da sociedade Bamileke (Máscara de Elefante), Catarse.



Figura 5: Imagem da capa da HQ O Chamado de Mpoue, Martini Ngola. Ed.Skript, 2021.

Esta HQ traz um aspecto cultural profundo, baseado na cultura do artista, Ngola, que, assim como o personagem principal, é camaronês, da comunidade étnica do povo Bamileke. Em festividades religiosas e culturais bamilekes, o traje com máscara de elefante (figura 3 e 4) foi inspiração para a criação de Mpoue. Estas máscaras são adornos baseados em elefantes, bordadas com miçangas e só podem ser vestidas por pessoas específicas – tipicamente realeza ou outros escolhidos, visto que o elefante é um animal de forte representação neste povo e, portanto, remete ao poder. O leopardo, cujo couro é usado nas vestes de Mpoue, e o búfalo, também são símbolos de poder para o povo Bamileke.

Primeiro, é importante ter a consciência de reconhecer que a religião do outro é sempre considerada mito. Enquanto os nossos “mitos” são chamados de deidades. Mpoue, para o povo Bamileke, é uma entidade complexa, com vários objetivos e características. Numa visão cristã ocidental ele seria um demônio, embora, não de todo maligno, com, por assim dizer, uma “agenda” própria (Editora Skript, Catarse, 2021).

Embora a HQ tenha sido escrita por uma autora Francesa, Lanceuzer, a parceria com Ngola moldou a história para ser o que é hoje, uma “ficção que especula um mundo possível” (Figueiredo, 2021).

Já na HQ A Salamanca do Jarau (figura 6), do brasileiro Henrique Kipper, temos uma fantasia baseada no folclore gaúcho, especificamente na obra do notório Simões Lopes Neto. Uma leitura um pouco complicada para quem não tem costume com as expressões gaúchas, mas confortável o suficiente de ser fácil de apreender. A HQ é inteiramente contada com trechos do conto, com apenas as canções de Blau Nunes, nosso protagonista, sendo deixadas de fora (Costa, Andriolli. 2016).

Blau tem um encontro com Caipora, que o deixa com azar pra tudo na vida – tudo lhe falha de todas as maneiras, até que se depara com o Santão da Salamanca do Cerro e – por ser um homem tradicional e respeitoso, neto de uma mulher indígena da etnia Charrua – soube se portar. O Sacerdote então o manda em direção a Teiniaguá (mulher na figura 6) – uma princesa moura transformada em lagartixa pelo próprio diabo – para que completasse 7 desafios para receber a dádiva da princesa.

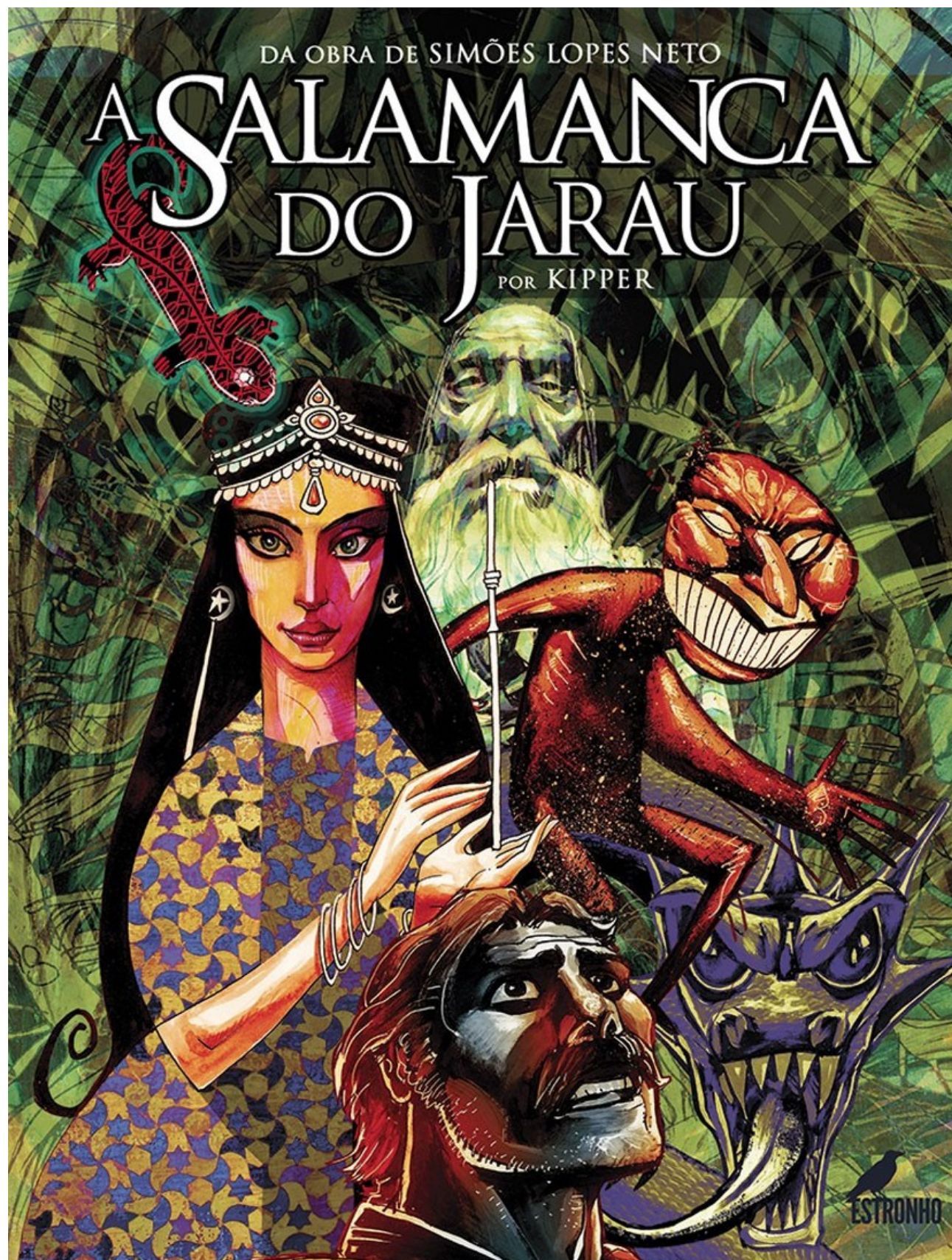


Figura 6: Capa da HQ A Salamanca do Jarau, Henrique Kipper. Ed.Estronho, 2015.

Kipper diz, em entrevista ao Colecionador de Sacis, blog dirigido por Andriolli Costa, que morou durante boa parte da infância próximo ao Cerro do Jarau, no Rio Grande do Sul, e que já desenhava a princesa desde os 12 anos de idade. Mas a inspiração mesmo veio em suas viagens pela Europa onde aprende sobre Teiniagua. O mito da Salamanca é local, mas vem de uma tradição Ibérica das mouras encantadas. O oeste do RS foi colônia Espanhola antes de Portuguesa (Kipper, 2016)

Seguindo o folclore gaúcho, e sentindo-me curiosa sobre a teiniagua, encontrei a HQ A Liga dos Pampas: O Entrevero Sinistro (figura 7) que, do mesmo modo, faltou-me a familiaridade com as expressões regionais, mas facilmente adaptei-me a elas durante a leitura. A história acontece em meados de 1983, durante a Revolução Federalista – um conflito ocorrido na Região Sul do Brasil e que trouxe divisões para o país. Ela traz esse conflito pra contar como os personagens centrais da liga se juntam. O grupo atravessa uma jornada intrincada de perigos no meio do pampa gaúcho para lutar contra um mal sobrenatural que deseja exterminar a humanidade.

Uma das partes mais significativas culturalmente neste quadrinho são os personagens que compõem a liga (todos presentes na figura 7), estes personagens sendo Anguera – índio nativo que, em linguagem guarani, significa fantasma. Sendo batizado pelos padres jesuítas, recebeu também o nome de Generoso. Negrinho do Pastoreio: criança negra, escrava e submetida a maus tratos. Segundo a lenda, foi colocada sobre um formigueiro para ser devorada até a morte mas que, no entanto, foi salva por Nossa Senhora; Salamanca do Jarau, também conhecida como Teiniaguá: princesa moura (muçulmana) que se transforma em uma bruxa e que vem em uma urna de Salamanca, na Espanha, para uma caverna no Cerro do Jarau, em Quaraí, Rio Grande do Sul. Martín Fierro e Blau Nunes: ambos gaúchos que representam a combatividade sulista presente na literatura de José Hernandez e Simões Lopes Neto, respectivamente, e o Boi das Aspas de Ouro: também conhecido como Boi Barroso, um ser mágico que atrai a felicidade para quem o encontra.

Com esta junção de lendas pampeanas de imediato se vê a diferença em como as lendas são representadas de uma HQ para outra, e como mesmo em uma região só, uma parte da cultura pode ser representada de formas diferentes, exemplificando a fala do Prof. Dr. Andriolli Costa. (Blog Colecionador de Sacis). Este afirma que nossa originalidade

está nas misturas. E quanto mais diversidade de histórias surgirem, mais essas misturas vão ser evidenciadas (Costa, Andrioli. 2016).

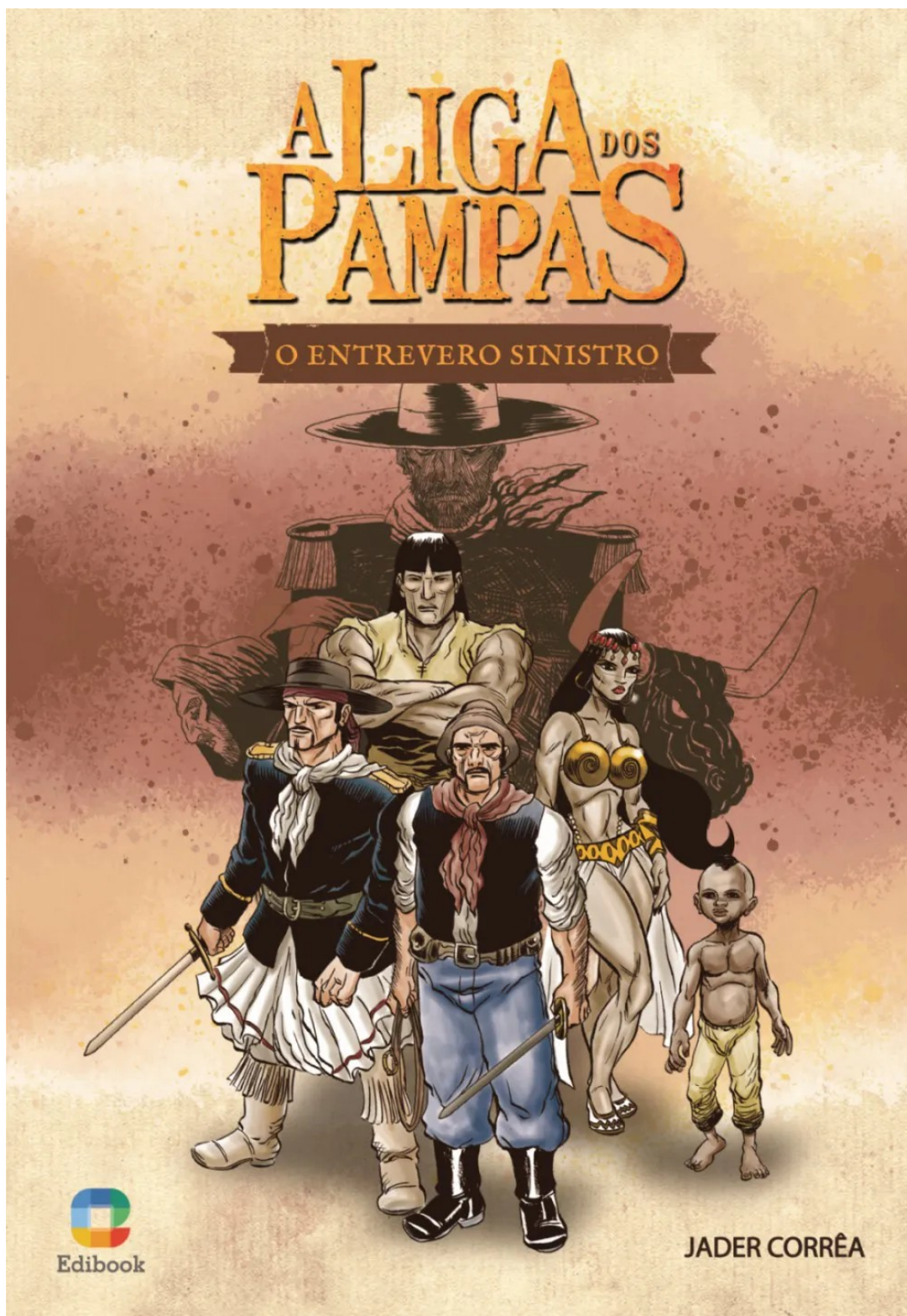


Figura 7: Capa da HQ A Liga dos Pampas: O Entreviro Sinistro, Jader Corrêa. Ed.Edibook, 2017.

Como já mencionado, todas estas histórias são, em certo ponto, histórias de fantasia, que trazem em si diferentes níveis de representação. O Chamado de Mpoue (figura 7), por exemplo, traz em sua introdução o texto de Daniel de Jesus Figueiredo, antropólogo e pesquisador em estudos africanos do Laboratório de Antropologia das Controvérsias Sociotécnicas e do Núcleo de Antropologia Visual da UFMG, onde Figueiredo explica como a visão ocidental para este quadrinho muda a perspectiva do quão sobrenatural a história é. O que, ao olhar de Figueiredo, traz o realismo para a HQ. Um realismo atterradoramente fantástico (Figueiredo, 2021).

Essa plausibilidade entre a realidade do mundo ancestral de Jacques e a realidade científica não está dada apenas dentro da narrativa, mas encontra-se no mundo real e, a partir dele, é transportada pelos autores para a ficção. Isto é assim porque a tradição de uma determinada perspectiva africana, e ao contrário do que a modernidade nos faz pensar, não diz respeito tão somente ao presente. A tradição diz respeito a presença do passado no presente (Figueiredo, Daniel de J, 2021, p.6).

Da mesma maneira, quando se trata de histórias nacionais regionais, como a Salamanca do Jarau (figura 6) e A Liga dos Pampas – O Entrevero Sinistro (figura 7), o folclore brasileiro é dividido não só pela extensão do país, mas pelo que o colonialismo trouxe. A lenda da Salamanca do Jarau em si sendo exemplo disso, como disse Kipper, pois o oeste do Rio Grande do Sul foi colônia Espanhola antes de portuguesa. Andriolli Costa escreve sobre em seus relatos da entrevista com Kipper:

A observação do artista é bastante pertinente. Ao mesmo tempo em que um mito é extremamente particularizado, dizendo muito sobre a identidade e valores culturais de determinada comunidade, ele também é resultado de uma série de ações sócio-históricas culturais responsáveis pela sua composição. O folclore brasileiro é resultado dos povos originários, dos fluxos migratórios, dos processos de expansão e colonização – e, por que não, das dinâmicas de resistência (Costa, Andriolli, 2016).

1.1.2 Estereotipagem

Em seu livro *Cultura e Representação* (2016), Hall enfatiza a importância de saber ver todas as possibilidades de significado quando algo está sendo representado – e como bem sabemos, no mundo das mídias sociais, qualquer coisa fora do controle do que quem impôs a imagem intencionou pode tornar-se qualquer coisa na mente de quem vê a imagem.

Para referenciar meu próprio trabalho de conclusão de curso, a HQ DesEstruturar e exemplificar essa importância, trago uma questão que um amigo levantou durante uma conversa casual onde explicava para ele como funciona este meu universo ficcional e todos os nomes que dei às coisas – o reino mostrado na HQ se chama “Reino da Sabedoria”, o homem em poder é Sky. O design de Sky e seu reino foi baseado em culturas asiáticas. Um grande estereótipo em volta de pessoas asiáticas é que eles são sempre os mais espertos, mais inteligentes, que “se matam” de estudar para isto – o que muitas vezes não é falado com boas intenções e sim com escárnio. Como eu explicaria para uma pessoa que tomasse como ofensa o fato de o personagem “asiático” ser o rei do reino da sabedoria que a intenção e os motivos para essa decisão não são baseados em estereótipos?

A resposta fica explicitamente clara com a explicação no próximo capítulo e na leitura da HQ em si, mas a representação imediata pode sim ser interpretada deste modo. Se o exemplo não fica claro, o próprio livro de Hall pode ser mal interpretado quando se fala da representação da cultura e etnia alheia – ele, um homem negro, ao falar do racismo, utiliza fotos específicas de atletas negros, que é um estereótipo racista por si só. Sem o conhecimento de que Hall é um homem negro fazendo uma crítica a exatamente isso, a interpretação pode ser diferente da intenção do autor

[...] a “diferença” é ambivalente. Ela pode ser tanto positiva quanto negativa. Por um lado, é necessária para a produção de significados, para a formação da língua e da cultura, para as identidades sociais e para a percepção subjetiva de si mesmo como um sujeito sexuado. Por outro é, ao mesmo tempo, ameaçadora, um local de perigo, de sentimentos negativos, de divisões, de hostilidade e de agressão dirigidas ao “Outro (Hall, 2016, p. 160).

Com o dano do preconceito e da estereotipagem presentes na vivência de qualquer ser humano – esteja ele na ponta que ofende ou que é ofendida – e com a exemplificação definida, entramos em um assunto muito mais complexo.

Quando se trata da representação da diferença racial, sexual, de gênero, dentre outras, em uma história em quadrinhos, filme ou qualquer mídia – quer ela seja fantasiosa ou não – o estereótipo pode ser necessário?

Richard Dyer, em seu ensaio *Stereotyping* (“Estereotipagem”) traz uma distinção entre tipificação e estereotipagem. Dyer descreve tipificação como qualquer

caracterização simples, vívida, memorável, facilmente compreendida e amplamente reconhecida, na qual alguns traços são promovidos e a mudança ou o “desenvolvimento” é mantido em seu valor mínimo (Dyer, 1977, p. 28).

Enquanto isso, estereotipagem é quando a partir de uma caracterização reduz-se essa personagem a somente isso – os estereótipos reduzem a pessoa, degradam e descartam todas outras nuances sobre ela, assim, obrigando o diferente a ser somente isto, diferente. Embora argumente-se que a estereotipagem facilita a representação, a linha entre facilidade e ofensa é tão fina que é praticamente não existente.

2. ESTRUTURANDO MEU ‘DESESTRUTURAR’

Após passar tanto tempo no estudo das artes experimentando as mais diversas técnicas e mídias, senti-me cada vez mais sendo convencida a deixar para trás tanto do que me fazia amar arte, por pessoas que sequer tentavam ver a minha arte como eu via. Felizmente, com a essencial influência de notórios artistas durante minha jornada acadêmica, me vi enfim confrontada com o porquê de eu sequer ‘querer ser’ artista.

Em uma comunidade artística por várias vezes academicista, tive a sorte de ter meus últimos fios criativos atizados com o mais puro prazer de criar personagens e construir mundos — escrever histórias — durante um antigo curso de artes na Escola do Futuro de Goiás em Artes Basileu França, em 2017, e durante a matéria de História em Quadrinhos de Autor nos últimos semestres do curso de Artes Visuais Bacharelado (2019 - 2024).

Durante estes momentos da minha vida, fui instigada a criar de uma maneira que não fazia há tempos — por prazer. Lembro-me de tirar características de pedaços de papel aleatórios para pensar em um design de um personagem completamente novo. Ou da satisfação de fazer meu primeiro quadrinho (figura 16) durante a faculdade — uma enferrujada ode à minha batalha comigo mesma em amarelo vibrante. A necessidade da criação que tanto procurava, finalmente, voltou.

Assim essa pulsante vontade de criar e o prazer de fazer a arte pela arte trouxeram-me as mais antigas memórias que tenho como artista. Neste capítulo, tratarei de todo o processo de criação da HQ DesEstruturar e como ela se tornou o que é hoje.

2.1 Criação do Universo Ficcional

Não cresci desenhando, mas cresci em uma casa que “dança e canta o dia todo” — e esse foi meu primeiro contato com a arte. Assim sempre admirei as artes, vendo meus pais cantarem e dançarem ao tom de qualquer música, e mais ainda quando passei a perceber as artes que minha mãe fazia pela casa — que ela chama de ‘gambiarras’, mas eram pensadas com um simples olhar para uma fita, uma pistola de cola quente e um lugar vazio na parede. Logo comecei a imitá-los, e carrego em mim a dança, o canto e as

'gambiarras' até hoje. Suponho que seja natural que mais um tipo de arte entrasse na casa.

Embora sempre tive o hábito de pensar personagens novos para meus filmes favoritos, e inserir-me em histórias fictícias que meu irmão contava-me antes de dormir, foi a influência das séries animadas que me fez pegar num lápis. Pausava episódios de Meu Pequeno Pônei e com uma folha em cima da tela brilhante eu traçava os formatos e fazia novas histórias — e eventualmente aventurei-me na arte feita de cabeça com blocos de notas roubados do trabalho dos meus pais. Assim, no auge dos meus 10 anos, nasceram meus personagens principais e mais antigos (Figura 8) — embora hoje já não tenham nada em comum com quem já foram.



Figura 8: Acervo Pessoal, c. 2011.

A partir deste momento as histórias passaram a ser minhas, narrativas inventadas por mim. Com os anos criei grandes castelos, os envolvi em muros, levantei cidades no seu interior e enchi-as de lares com famílias. Dei vida a religiões e as matei, demoli mil prédios e construí mais mil. Com os anos de fantasia, as influências de incríveis livros, filmes, jogos e séries aliadas à minha fértil imaginação de criança, criei a semente do que hoje é DesEstruturar.

Sem dúvidas, minha maior influência sempre foi Tolkien. A ideia de diferentes espécies conscientes no mesmo planeta já não era nova quando ele escreveu Senhor dos Anéis, mas poucas são tão bem conhecidas quanto. A influência de outras grandes séries de filmes e livros como Star Wars e Star Trek, que também já apresentavam essa ideia das múltiplas espécies conscientes convivendo, e a trilogia WondLa de DiTerlizzi com a combinação da escrita do livro com ilustrações ao longo do caminho levaram-me inevitavelmente aos quadrinhos.



Figura 9: Capa de Star Wars: The High Republic #1, Cavan Scott, Arion Aninditio, Phil Noto, 2021.



Figura 10: Capa de Star Trek DC v1 No.1 George Pérez, 1984.



Figura 11: Em Busca de WondLa, Tony DiTerlizzi, Simon & Schuster, 2012.

A partir das minhas leituras, com ênfase nos livros de DiTerlizzi, o mundo dentro da minha cabeça transforma-se e descubro que posso criar as minhas próprias espécies. Não preciso apoiar-me no que outras pessoas inventaram — menos ainda preciso fazer uma espécie comum, como o elfo, do mesmo jeito que outra pessoa fez.

Juntamente da minha descoberta de DiTerlizzi, entro de cabeça no mundo dos jogos. Enormes jogos com o mundo aberto, um mundo vivo feito por outra pessoa, onde eu poderia ser a personagem principal e viver centenas de vidas em um lugar só. Espécies diferentes, mutações sobrenaturais, grandes batalhas, vida do dia a dia, construir famílias, matar dragões — mais uma vez meu universo se expande e crio mais castelos, desenho tensões políticas e guerras, forjo alianças, instauro democracias e levanto revoluções.

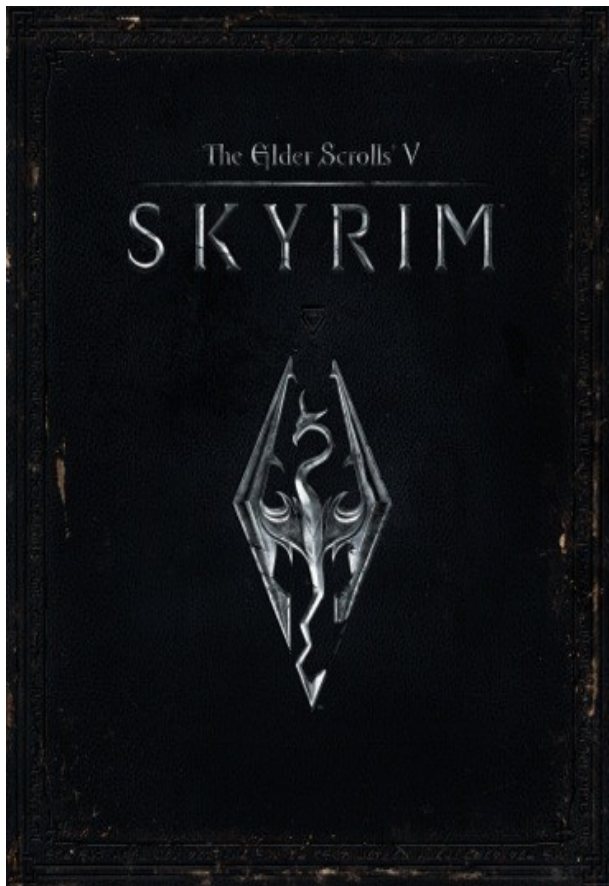


Figura 12: The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda. Todd Howard, 2011.

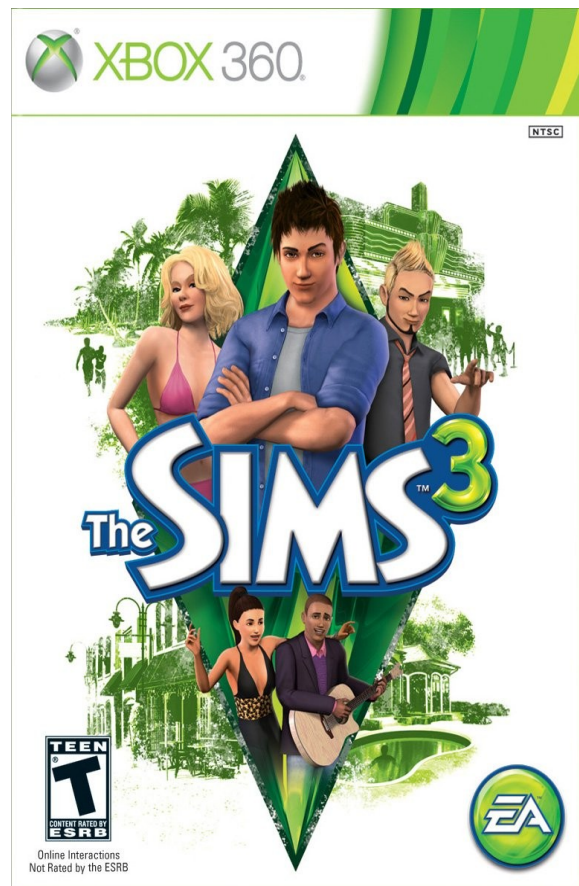


Figura 13: The Sims 3, Electronic Arts, Ben Bell, 2009.

A introdução destes jogos, com destaque para The Elder Scrolls V: Skyrim (2011, Bethesda, EUA), atraiu-me também para jogos de tabuleiro — especificamente para RPGs como Dungeons & Dragons, onde além de poder criar seus personagens e jogar um jogo com eles, você tem total liberdade para criar seu próprio mundo e história e interagir de forma muito mais real com ela.

Por consequência, meu amor por quadrinhos é lentamente deixado de lado pelas ilustrações — crio personagens de todos os universos que assisto, leio e jogo e os afio até tornarem-se inteiramente meus. Conheço as 'fandoms' e todos os outros incríveis criadores e artistas que até então não fazia ideia que existiam e ganho força com a multidão. Foi neste momento em que sou confiada pelos meus pais a meu primeiro e único curso de artes aos 16 anos, e com a influência do meu primeiro e breve mentor nas artes, Dr. José Loures, faço a decisão — irei tornar-me, sim, artista.

Este curso que fiz em 2017, na Escola do Futuro de Goiás em Artes Basileu França, embora breve, apresentou-me as especificidades de design de personagens, e foi meu primeiro contato com histórias em quadrinhos de autor — conheci clássicos como Persépolis e Maus, e faço uma das minhas primeiras HQs, infelizmente inacabada durante um período em que já me entendia como artista. É o primeiro registro em HQ na qual a antiga versão de DesEstruturar aparece. (figuras 14 e 15)



Figura 14: Daylight pt.1, Sam Colodeto, c. 2017.

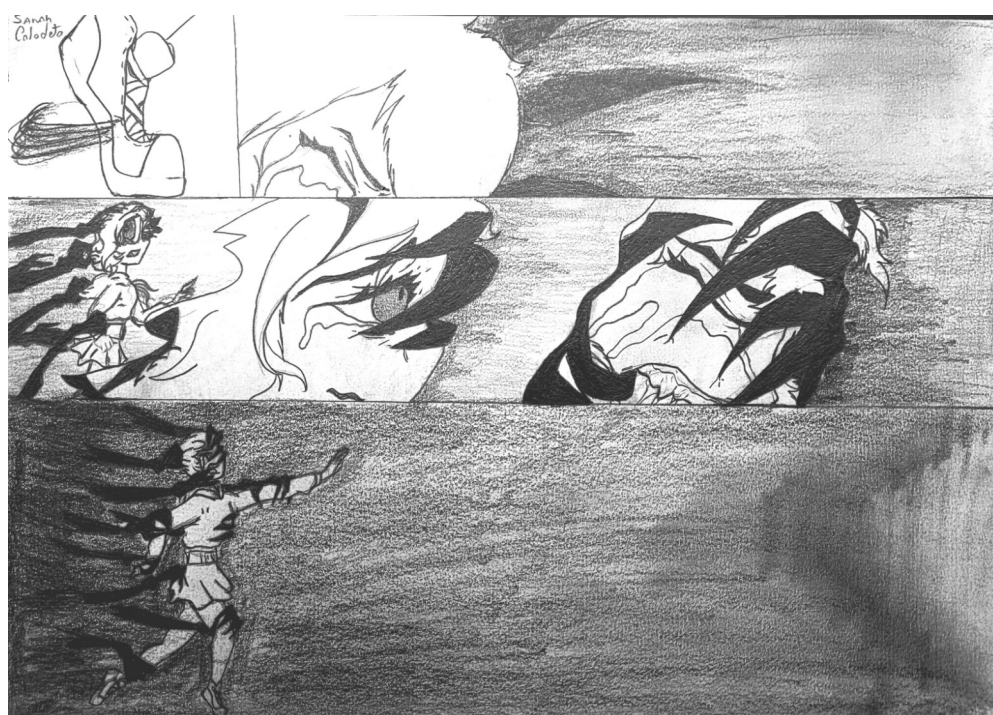


Figura 15: Daylight pt.1, Sam Colodeto, c. 2017

Nos anos seguintes, antes de entrar na faculdade, a ideia do meu universo ficcional já estava estabelecida em minha cabeça. Todas as histórias e mundos que criei se juntavam perfeitamente em um só – uma história completa que eu simplesmente não sabia como expressar da forma que merecia ser contada. Determinada a explorar todos caminhos possíveis, entro na faculdade de artes visuais e, como mencionado, tento de tudo a ponto de ser descorajada. Até que, em meio à pandemia, por acaso fiz a disciplina de Historia em Quadrinhos de Autor e uma luz se acendeu em minha cabeça.



Figura 16: Sou, pág. 5, Sam Colodeto, c. 2021.

2.1 Do Início ao Agora

Por uma coincidência, a minha redescoberta vontade de fazer quadrinhos alinhou com a necessidade de um orientador — entro assim como orientanda do prof.Dr. Edgar Franco, o Ciberpajé, que me dá o necessário empurrão para que eu produza mais e mais quadrinhos, explorando gêneros como o poético-filosófico e o autobiográfico até encontrar-me mais uma vez na fantasia. Com as energias renovadas e muita inspiração, me vi revisitando meu universo ficcional com um plano — iria trazê-lo ao mundo em forma de história em quadrinhos.

De início, pensei em revitalizar o universo por completo, uma página em branco. Revisitei designs antigos (figura 8) e os tentei novamente.

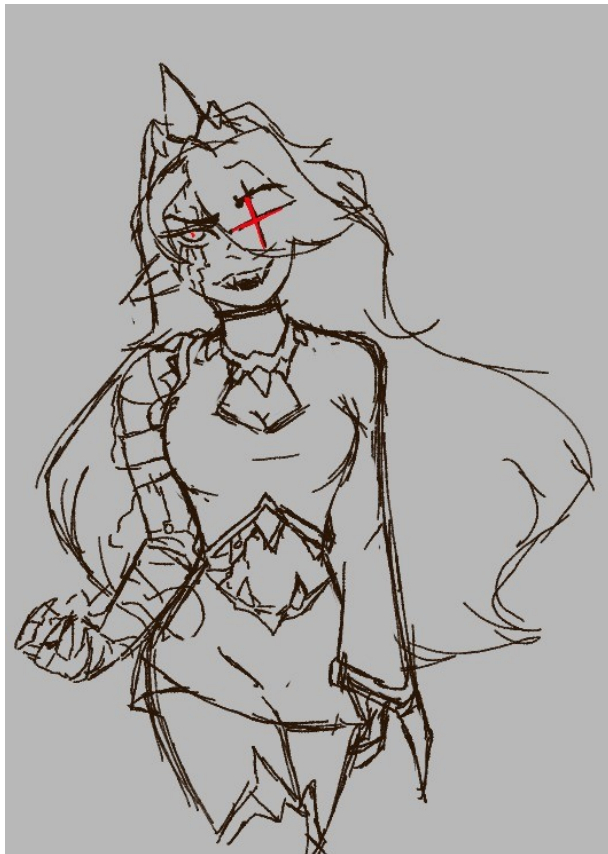


Figura 17: Rainha Vampira Ciborgue do Mal, acervo pessoal, 2023.



Figura 18: O Robyn Hood Caçador de Vampiros, acervo pessoal, 2023.

Mas rapidamente percebi que embora a ideia de um caçador de vampiros se apaixonar pela 'rainha vampira ciborgue do mal' seja interessante, era um clichê digno de uma HQ curta separada. Por mais que tentasse, as ideias antigas não eram nada mais que isso — antigas. Existiam inúmeras possibilidades de o que fazer com este meu

universo, tantas opções que ofuscaram aquilo em que minha criatividade mais havia trabalhado, os personagens principais — renascem então Sky e Cammomilla.

A partir disso revisei toda sua história e, com as minhas refinadas habilidades de criar uma narrativa que flua, escrevi a primeira versão do roteiro — inicialmente uma história de mais de 60 páginas. Com Milla no protagonismo, exploraríamos o começo turbulento de sua vida e o que levou a uma garota de, na época, 16 anos ir parar na mais segura prisão de todo império — a partir daí, conheceríamos Sky, que imploraria a ajuda de Milla, infame magista poderosa, a ajudá-lo a controlar a sua magia, visto que o rapaz estava prestes a ser coroado e a falta da magia o tornaria mal visto aos olhos de um povo que usa a magia no seu dia a dia para tudo. Eventualmente os dois formariam laços e até um relacionamento que iria aos ares quando Milla descobrir que ele estava, na verdade, noivo desde criança e escondeu isso de Milla, que só descobriu quando foi levada erroneamente da sua cela diretamente para onde o casamento estava acontecendo.

Entretanto, apesar de estar satisfeita com esta versão, me vi cada vez mais intrigada com essa noiva misteriosa — escrevia mil diálogos entre Milla, Sky e ela para entender essa dinâmica e cada vez mais me apaixonava tanto pela personagem quanto pela dinâmica dos três e, permitindo que minha criatividade agisse, Elke nasceu como uma terceira 'protagonista' junto a Milla e Sky! A medida que explorei estes personagens a tanto guardados em minha memória, redescobri aspectos deles que havia desconsiderado — nasce assim esta pesquisa. Austin Kleon fala deste sentimento no seu livro *Roube como um Artista: 10 dicas sobre criatividade*, onde diz que devemos Escrever o tipo de história que nós mais gostamos – escrever a história que queremos ler. (Kleon, 2013, pág.55) e que toda nova ideia é apenas um mashup ou um remix de uma ou mais ideias anteriores (Kleon, 2013, pág. 17).

Com o passar dos anos, e com meu próprio amadurecimento, fez-se extremamente importante a representação respeitosa dos personagens em toda e qualquer mídia que consumo. Naturalmente, o mesmo deve se aplicar ao que eu produzir como artista. Com a pesquisa em andamento, aprofundi-me no design destes personagens e o que gostaria que eles transmitissem, com referências cuidadosamente escolhidas e experimentadas.

Com a pesquisa já madura, e as ideias muito bem frescas na memória, escrevi o novo roteiro cuidadosamente.

Começamos com a introdução breve de 6 Deuses sem rosto, e a implicação de que aquele universo é regido por eles — logo em seguida o divino é substituído pelo real com uma vista do império e apenas uma Deusa, implicando que os habitantes deste universo acreditam somente nela — conhecemos brevemente cada setor deste império, denominados Vigor, Alma, Razão e Valor, até sermos introduzidos a Sky e Elke com passos rápidos no imponente castelo do Valor. Os dois entram em uma montanha, via uma pesada e protegida porta, com cuidado para não serem seguidos — o que mais tarde prova ser em vão — e param em frente a um enorme portal brilhante.

Aqui temos a primeira visão da magia — Elke faz brilhar as marcas que adornam metade de seu corpo e acende o portal em chamas, revelando ser, na verdade, uma espécie de barreira transparente e lá dentro somos apresentados a Milla, sentada na grande árvore no meio de uma clareira parcialmente iluminada pelo sol — cautelosamente algemada — onde ela zomba dos dois. Controlando a frustração, Elke toma a frente e admite que é um pedido de ajuda. Eles expõem seus problemas e oferecem a liberdade em troca da ajuda, mas para a surpresa dos elfos, Milla recusa, e novamente os zomba — Elke toma ofensa e impulsivamente ameaça Milla de morte, que em resposta perde o ar de tanto rir — então, com uma última caçoada, Argus, um tigre mais velho e general do império, o qual é revelado ser quem os seguia antes, retira-os do local.

Satisfeita com a ideia de não ter que vê-los de novo, Milla deita-se, só para ser rudemente acordada pelos dois no dia seguinte. Por meses, eles a visitam diariamente, e se forma uma certa rivalidade entre os três. Deste modo, um dia Elke cansa-se de esperar e abre impulsivamente a cela e encara Milla pessoalmente, desafiando-a para uma batalha.

A luta é tão rápida quanto a raiva de Elke — Milla decididamente não usa magia para detê-la, optando por surpreendê-la com habilidades claramente superiores. Elke quase é desacordada, e Sky corre ao seu socorro, mas é atingido no caminho. Em sua confusão, Elke percebe o momento em que a magia de Sky desperta. Sky revida e causa uma enorme explosão — logo após colapsa.

Elke desespera-se, mas Milla cura ambos e decide que vai sim ajudá-los. Há um pulo no tempo, que demonstra os anos que os três passam juntos — Milla torna-se boa amiga de Argus, Sky, Milla e Elke entram em um relacionamento poliamoroso onde Milla

namora ambos, e mostra ainda que nem todos são a favor disso. Milla confessa abaixar a guarda e culpa isso por ser atacada — coisa que causa em Sky outro surto e traumatizado.

Um tempo depois, Sky, ainda traumatizado, decide que independente disso, ele precisa aprender a controlar sua magia a tempo para sua coroação. O quadrinho se encerra com os três de mãos estendidas e depois apenas Milla, no futuro, sozinha.

3. PRODUÇÃO DA HQ

Com o roteiro analisado e finalizado, a produção da HQ DesEstruturar, que estará disponível ao final deste trabalho, iniciou-se ao meio do ano de 2023, tradicionalmente — todos os rascunhos, incluso os da versão anterior do roteiro, foram feitos e refeitos em um caderno comprado especificamente por este motivo. Neste caderno há rascunhos de designs mais antigos dos personagens, personagens que não foram utilizados na versão final da HQ e personagem que fazem parte do futuro ou passado da história apresentada.

De início, seria uma HQ em preto e branco com variações de hachuras, como exemplificado no rascunho da capa (figura 19), mas com o desenvolvimento da finalização ficou claro a necessidade de cores para o melhor aproveitamento da narrativa visual. Delimitei a sangria a um padrão, para que todas as páginas sigam um modelo e a leitura flua suavemente — este modelo foi quebrado em algumas exceções, como páginas onde havia apenas um painel ou que um painel precisava de um destaque maior.

Em meu estilo gráfico, é comum que eu me utilize de grandes páginas de um painel e que altere o tamanho dos painéis consoante à importância da cena e o que os personagens em cena estão sentindo. Neste quadrinho há cores vibrantes, linhas com pouca variação de grossura e luz e sombras geralmente dramáticas.

Em geral, os rascunhos feitos tradicionalmente no caderno são mais soltos com formas menos refinadas enquanto os feitos digitalmente têm a forma melhor definida. Rascunhos feitos somente digitalmente são mais demorados que os rascunhos tradicionais.



Figura 19: Racunha da Capa, acervo pessoal, 2023.

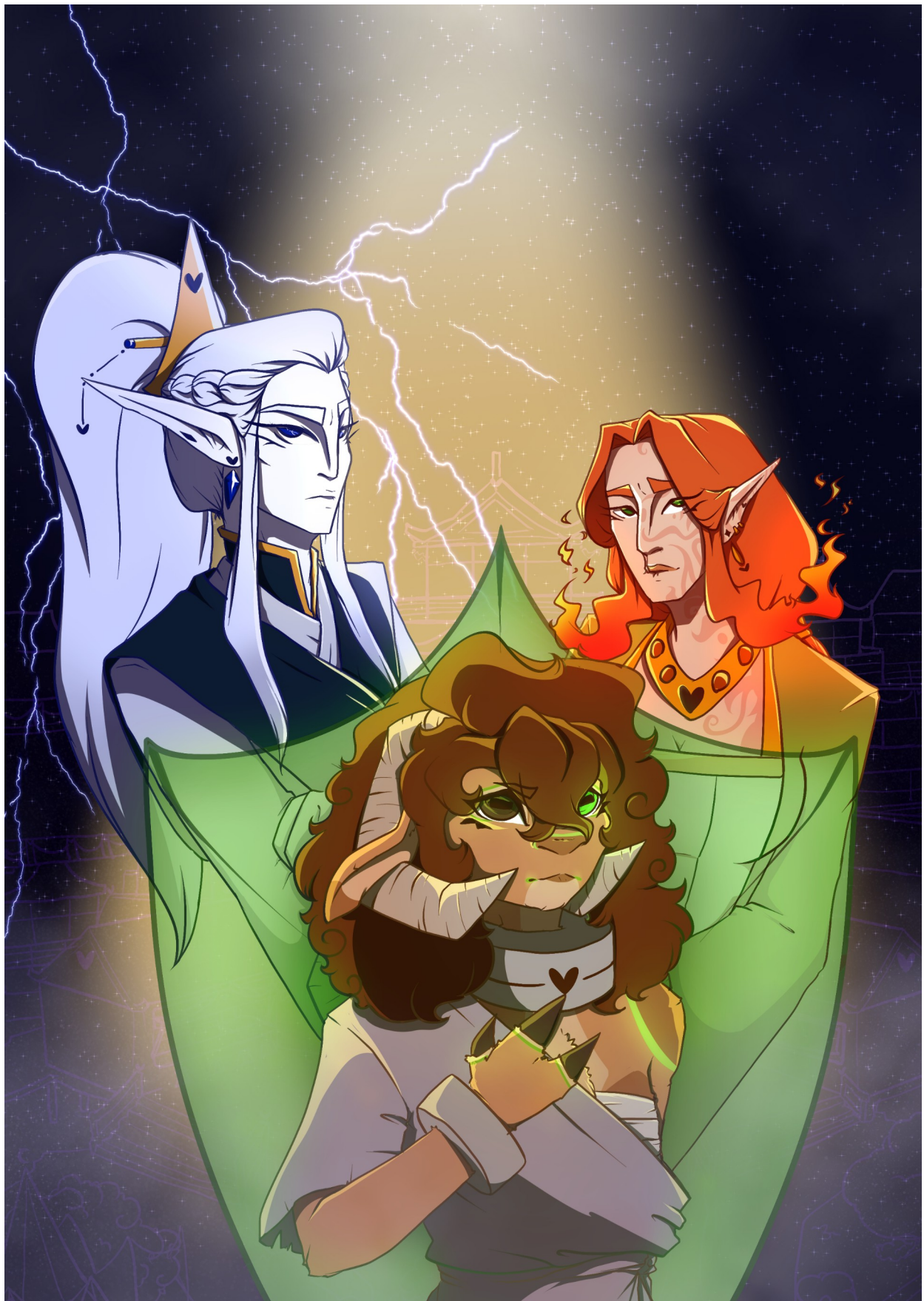


Figura 20: Capa da HQ DesEstruturar, acervo pessoal, 2023.

Um contraste mais claro pode ser visto no processo de desenho de uma das páginas. (Figuras 21,22 e 23)

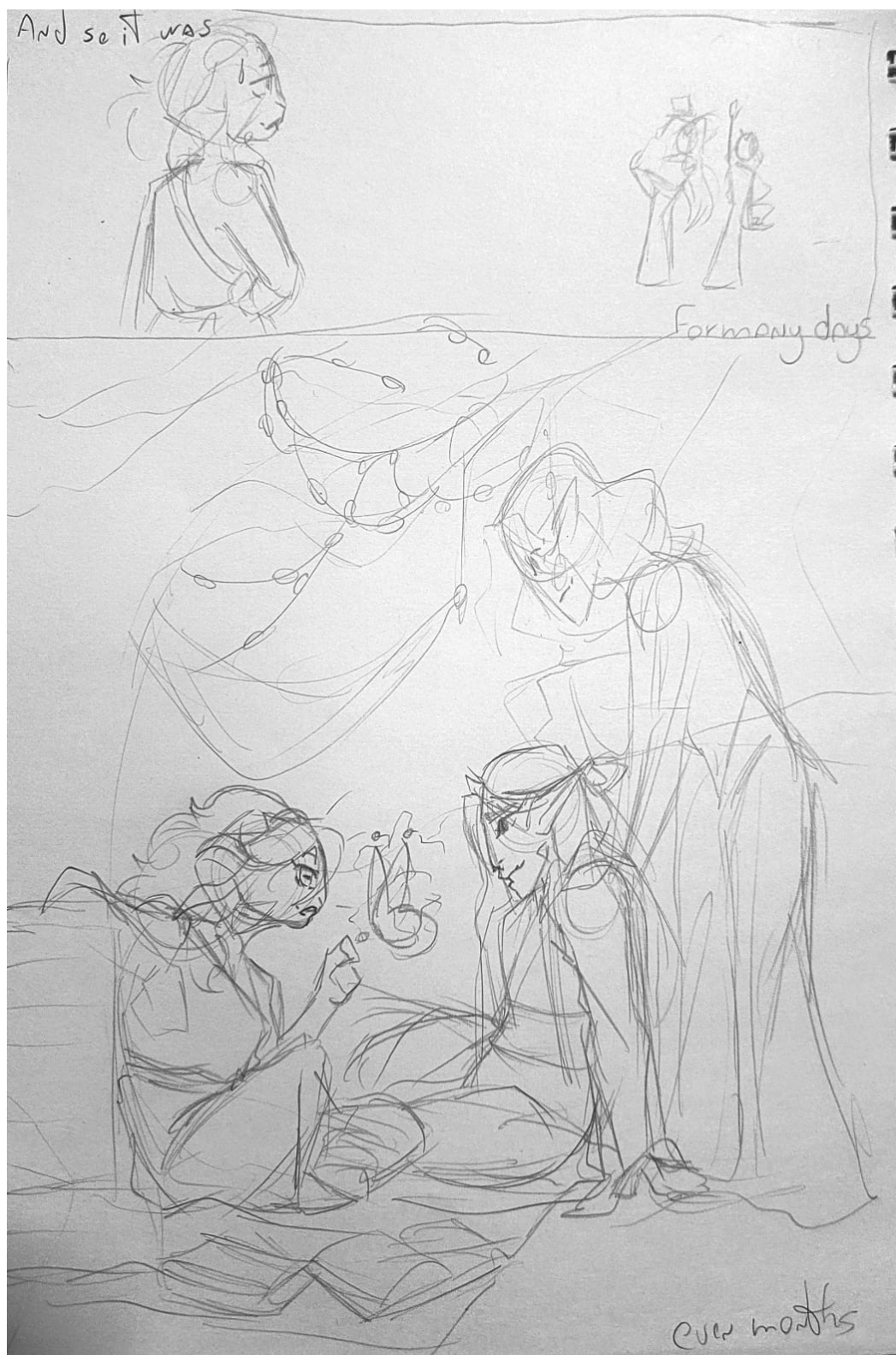


Figura 21: Rascunho Tradicional da pág. 31, acervo pessoal, 2023.



Figura 22: Rascunho digital da pág. 31, acervo pessoal, 2023.



Figura 23: Pág. 31 de DesEstruturar, Sam Colodeto, 2023.

Todos os elementos textuais foram planejados durante o processo de rascunho, e com quaisquer possíveis mudanças foram adaptadas antes da finalização da página. Inicialmente, a ideia era ter a narração em letra manuscrita, mas durante o planejamento isso foi modificado para uma fonte que se encaixasse bem com a estética do quadrinho para a leitura ficar mais padronizada e fácil.

A produção do HQ foi uma tarefa longa e complexa, porém muito prazerosa. Tive o privilégio de poder trabalhar em casa, num canto do meu quarto decorado com artes dos meus colegas onde meu computador e mesa digitalizadora geralmente estão – durante o processo de criação, fiz a decisão de realocar minha área de trabalho e estudos para o um quarto vazio aqui de casa, para desligar do trabalho e ter um descanso melhor, visto que a presença do computador no quarto me trazia a ansiedade intensa de produzir, o que não me deixa dormir tranquila. Todo o processo durou cerca de 8 meses, 2 deles sendo para o roteiro e rascunho, enquanto os outros 6 foram divididos entre produção da HQ e escrita deste TCC.

Neste meio tempo, me utilizei da minha mesa digitalizadora Gaomon PD22000, do Tablet S8 e de um caderno produzido por Mãos de Minerva, todos os três tendo sido um presente dado a mim pelos meus pais ao longo dos anos – e em tanto o computador quanto o tablet, trabalho com o programa ClipStudio Pro, inicialmente emprestado a mim por uma amiga, Cecilia, e mais recentemente comprado por mim. Ver a história que escrevi com tanto de mim ganhar vida pelas minhas mãos é um sentimento indescritível, independente do cansaço que é produzir uma HQ.

3.1 Arte Conceitual e Estudos

Como antes mencionado, o universo ficcional apresentado na HQ DesEstruturar está em produção há aproximadamente uma década e, durante esta década, várias versões desta história foram desenhadas por mim. Pelo proposto de focar na produção específica da HQ apresentada aqui, os conceitos e estudos aqui mostrados serão referentes à história e personagens que são vistos especificamente na HQ DesEstruturar: O Prólogo.

A HQ DesEstruturar: O Prólogo se passa no planeta N'Ogordium, dentro do Império da Sabedoria (Figura 24 e 25) , que é uma junção dos 4 reinos – Vigor, Alma, Razão e

Valor – e o império da sabedoria é governado por um imperador ou imperatriz e seu consorte. Este imperador ou imperatriz é decidido democraticamente entre os habitantes de todos os 4 reinos a cada 10 anos, mas é muito comum que uma linhagem seja eleita por muito tempo, como é o caso de Sky, o quarto da família a ser eleito.

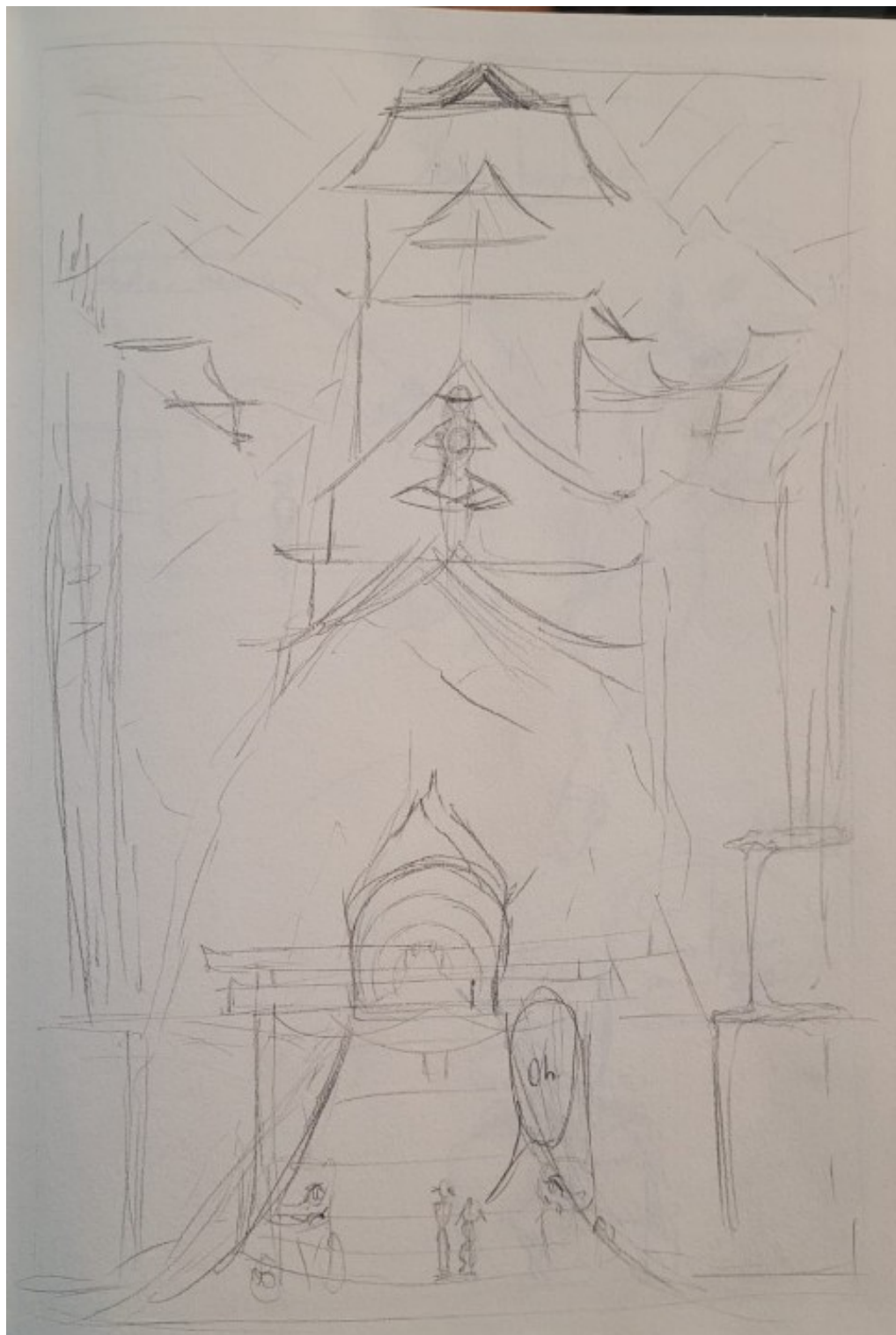


Figura 24: Teste para Império, Castelo do Valor, acervo pessoal, 2023.



Figura 25: Pág. 2 de DesEstruturar, Sam Colodeto, 2023.

Cada um dos Reinos foi baseado em algum país e/ou continente. O Reino do Vigor (figura 26) foi inspirado na Alemanha e Países Baixos; O Reino da Alma (figura 27) foi inspirado na América Latina, com ênfase no Brasil; O Reino da Razão (figura 28) foi inspirado no continente da África, em especial Angola e Moçambique e o Reino do Valor (figura 29) foi inspirado no continente asiático, com ênfase no Japão e Tailândia. Cada um dos reinos é dividido em diferentes locais de N'Ogordium, com exceção do Reino do Valor, que fica diretamente abaixo do Império, dentro das montanhas que o cercam. Na sequência apresento os personagens principais da HQ.



Figuras 26 e 27: Reino do Vigor e da Alma, retirados da pág. 3 de DesEstruturar. Sam Colodeto, 2023.



Figura 28: Reino da Razão, retirado da pág. 3 de DesEstruturar. Sam Colodeto, 2023.



Figura 29: Reino do Valor, retirado da pág. 3 de DesEstruturar, Sam Colodeto, 2023.

3.1.1 Cammomilla Carvalho

Cammomilla Carvalho (ela/dela) (figura 36) é a protagonista de DesEstruturar, sendo comumente referida como apenas Milla. Milla tem 17 anos no começo da HQ DesEstruturar: O Prólogo e ao fim tem 20 — na continuação da história, Milla já terá 24. Um dos desafios impostos na vida de Milla é o fato de ser híbrida — animália e fada. Membros da espécie animália, embora antropomórficos, mantêm a habilidade de andar nas quatro patas se necessário, e seu esqueleto e músculos são construídos para isto. Sendo híbrida, Milla não possui os músculos necessários para sustentá-la em duas ou quatro patas perfeitamente, resultando em dificuldade e dor para andar ou realizar outras atividades. Com uma história trágica para ser explorada, Milla faz o melhor que pode após a sua fuga do império para sobreviver e cuidar de Aurea e Auriel, duas bonecas que encontra em sua fuga e toma a responsabilidade de criar.

Milla é a personagem que teve menos mudanças no processo de criação da HQ, mas como exemplificado (figura 8 e 17) já foi um ser humanoide. Todas imagens apresentadas neste subtópico são ilustrações digitais.



Figura 30: acervo pessoal, c. 2021.



Figura 31: acervo pessoal, c. 2022.



Figuras 32 a 35: acervo pessoal, 2021 – 2023.

Logo no começo de 2023 seu design foi definido e a partir daí manteve-se. Milla não teve um design inspirado em um povo ou cultura, mas no nosso mundo, seria brasileira.



Figura 36: Ficha de referência de Cammomilla Carvalho, Sam Colodeto, 2023.



Figura 37: Série Quadros – O Escudo. Sam Colodeto, 2022.



Figura 38: Série Banners – MILLA. Sam Colodeto, 2023.

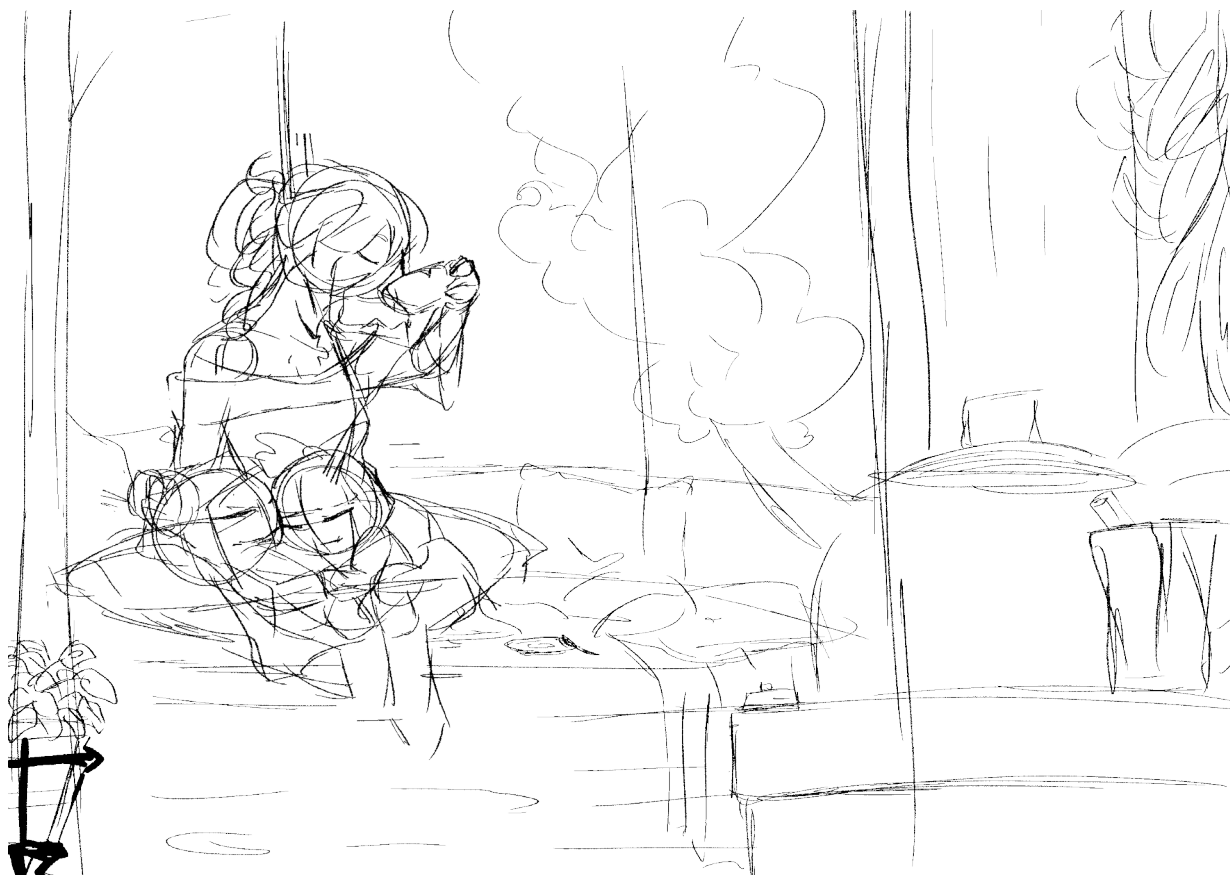


Figura 39: Rascunho de 'Café e Colo', acervo pessoal, 2023.

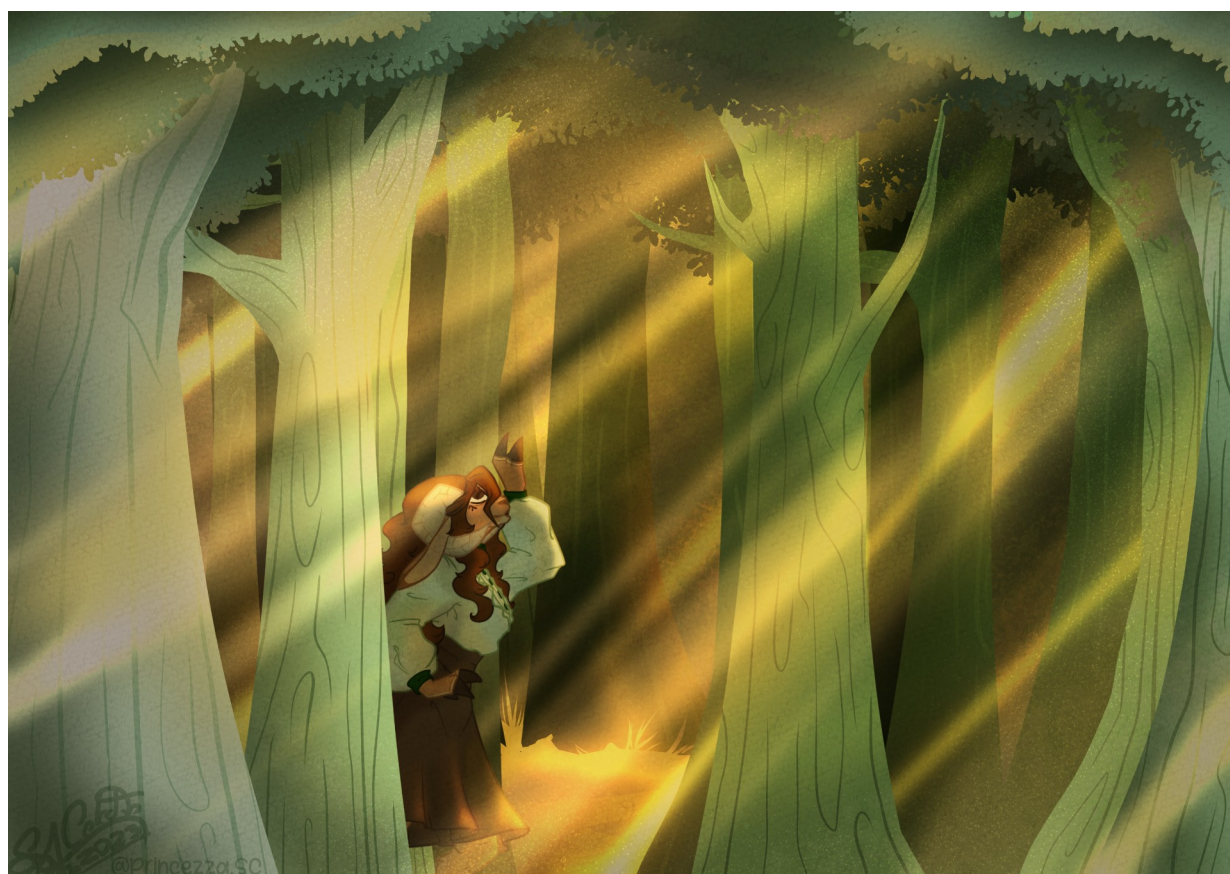


Figura 40: Série Casas – Na Floresta. Sam Colodeto, 2022.



Figuras 41 e 42: Conceito – Doença Crônica – Ativa e Nula. Acervo pessoal, 2022.

3.1.2 Shireru 'Sky' Yozora (知れる 夜空)

Shireru 'Sky' Yozora (知れる 夜空) (Ele/dele) é simultaneamente um protagonista e antagonista — sua queda a insanidade é uma história que será cuidadosamente explorada no futuro. Sky é um personagem inspirado em culturas asiáticas, em específico uma mistura entre cultura chinesa, japonesa e tailandesa. Nada em seu design, história ou na cidade é uma referência direta a alguém, ou algum fato que existiu, são simplesmente inspirações tratadas respeitosamente. Sky não usa o nome Yozora, apesar de ter sido escolhido por ele, devida a uma briga que teve com seu pai pouco antes do mesmo morrer — assim sendo, tanto Sky e Yozora são seus nomes escolhidos.

Sky é um homem trans, e é um elfo da caverna, espécie exilada para embaixo da terra em uma guerra de milhões de anos atrás. Por isso, com a exceção de Sky, todos têm deficiências visuais de algum nível, os mais velhos podendo até não ter olhos. Desse modo, Sky é o primeiro elfo da caverna a ter a visão perfeita.

Notasse também que, embora algumas versões antigas de Sky ainda eram mulheres (figura 14 e 15) a primeira versão já era homem (figura 7 e 18). Seus designs antigos não o tinham com características e/ou indumentária asiática. Com exceção das figuras 43, 45 e 46, que são desenhos tradicionais feitos com lapiseira a grafite em papel, todas as outras imagens apresentadas neste subtópico são ilustrações digitais.



Figura 43: Acervo pessoal, 2019.

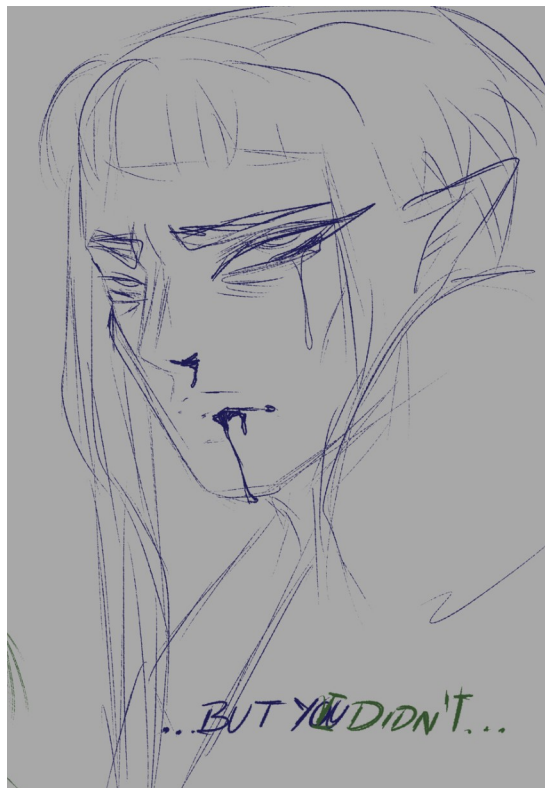


Figura 44: Acervo pessoal, 2021.

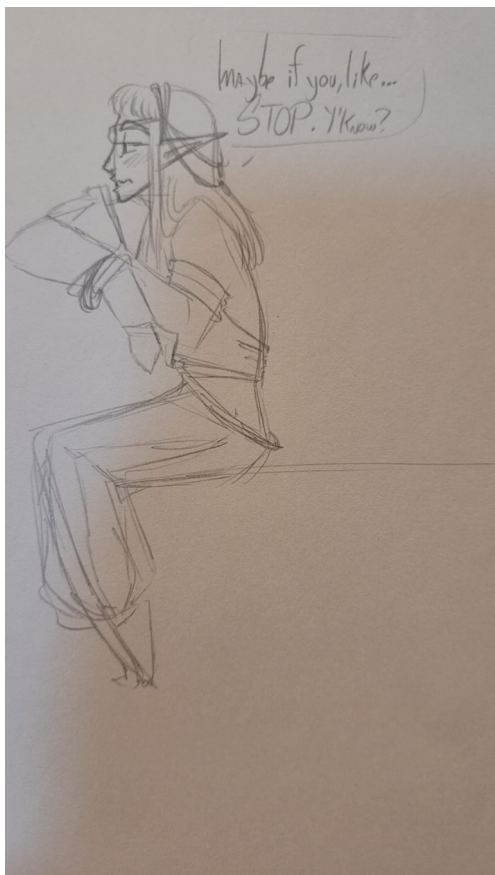


Figura 45: Acervo pessoal, 2019.

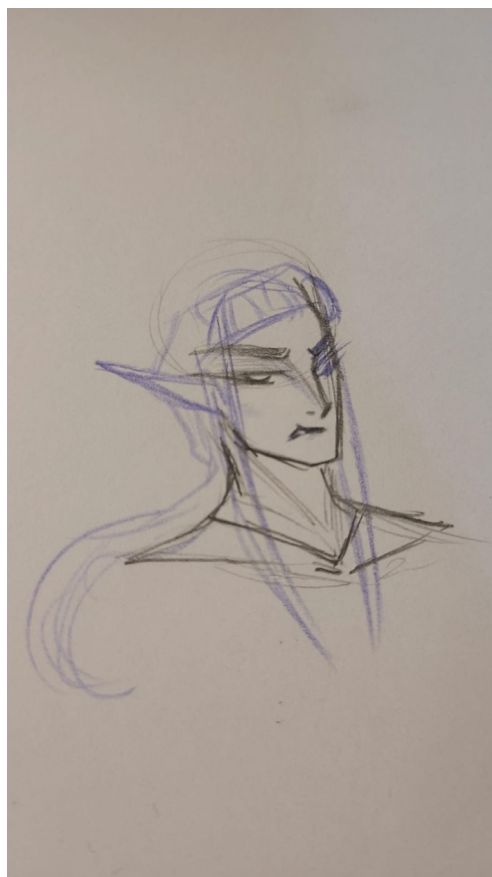


Figura 46: Acervo pessoal, 2020.



Figura 47: Antiga Referência de Shireru Sky, acervo pessoal, 2022.

A partir da escolha de trazer aspectos culturais para ele, seu design é definido (figura 48). Sky teve boa parte de sua indumentária baseada nas vestimentas do imperador durante a Dinastia Tang, comumente conhecida como a era de ouro da china, onde prosperaram não só financeiramente, mas socialmente, artisticamente e intelectualmente (Adshead, 2004). Este período (581-618) também influenciou o estado em que retrato o Império, por ter notoriamente sido um tempo de paz.



Figura 48: Ficha de Referência de Shireru 'Sky' Yozora, Sam Colodeto, 2023.

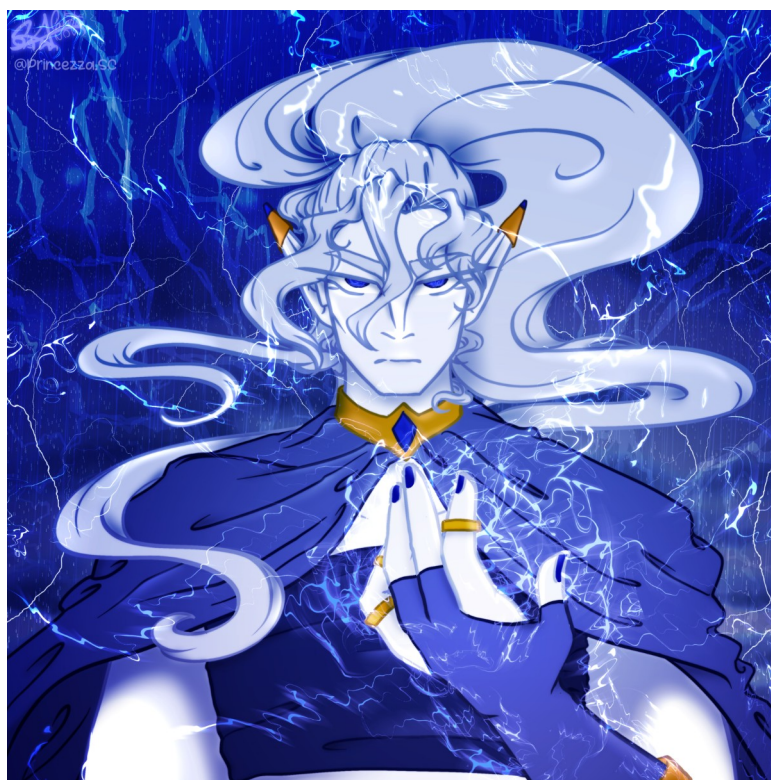


Figura 49: Série Quadros – O Mago, Sam Colodeto, 2022.



Figura 50: Série Banners – SKY, Sam Colodeto, 2023.



Figura 51: Série Casas – No Templo, Sam Colodeto, 2022.

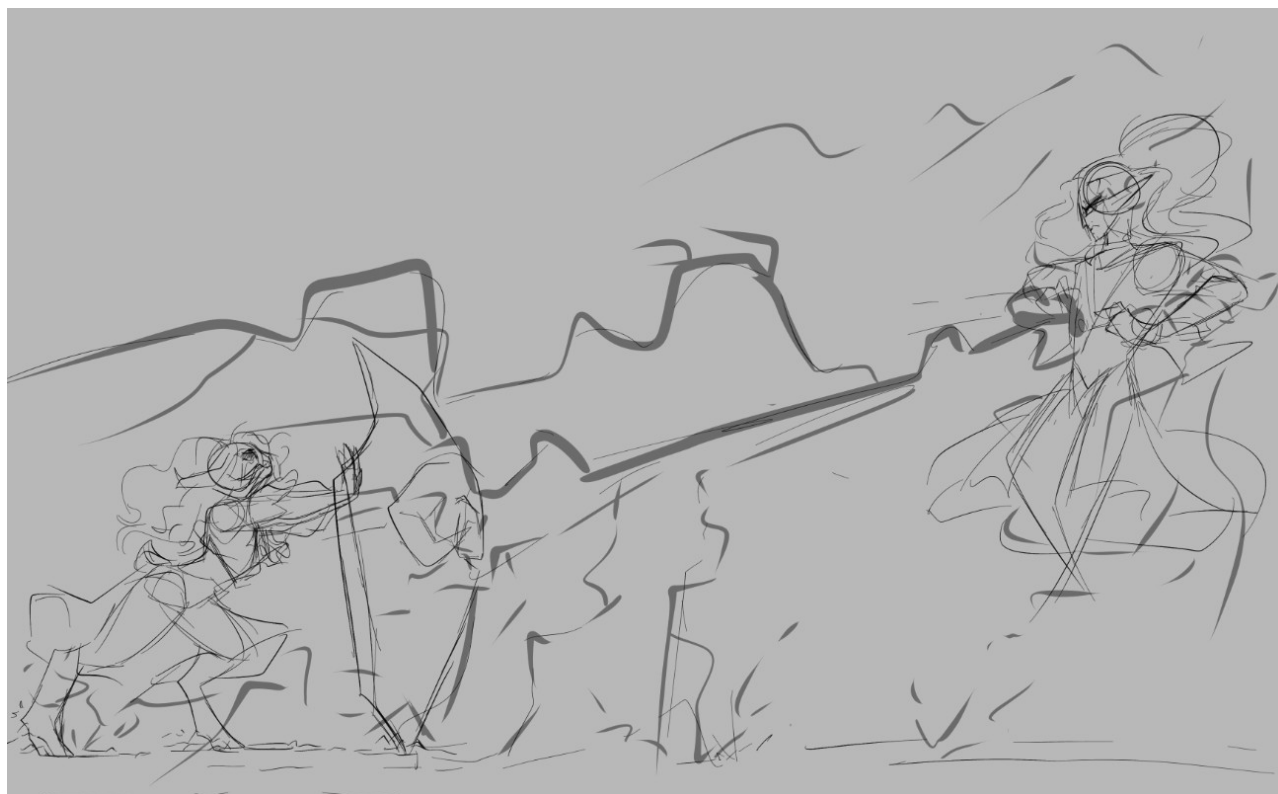


Figura 52: Conceito de Confronto, acervo pessoal, 2022.

3.1.3 Elke Grunewald

Elke Grunewald (Ela/Dela) é a mais nova adição ao universo ficcional da HQ DesEstruturar. Elke é uma elfa da floresta, a mais antiga espécie de elfos e a espécie responsável por expulsar os elfos da caverna para o subsolo. Os elfos da floresta sofrem de um problema reprodutivo, onde dois elfos da floresta raramente conseguem ter filhos, o que faz com que hoje Elke seja uma das últimas de sua espécie, com a grande maioria dos outros tipos de elfos sendo resultado da miscigenação que com o passar dos anos tornaram-se raças completamente separadas e com traços específicos a si.

Elke tem um passado perturbado com seus pais e seu reino, motivo de ser noiva de Sky desde que estava na barriga da mãe e Sky era um recém-nascido. Aos 16 anos muda-se para o Império devido à uma revolução que ajudou a realizar contra a ditadura instaurada pelos pais. Elke não fala sobre o que acontece naquele dia. Por sorte ou destino ela e Sky tornaram-se melhores amigos desde a infância, e juntos Sky descobriu-se trans, e Elke se descobriu-se lésbica. O trisal entre Cammomilla, Sky e Elke ao fim da HQ DesEstruturar: O Prólogo não envolve Sky e Elke romântica nem sexualmente – apenas entre Milla e os dois.

Tendo em vista ser uma personagem muito nova no universo ficcional, há apenas duas referências (Figuras 53 e 54) de Elke antes de ter um design definido (figura. Com a exceção das figuras 53, 56 e 57, que são desenhos tradicionais feitos com lapiseira e grafite em papel, todas as outras imagens apresentadas neste subtópico são ilustrações digitais.

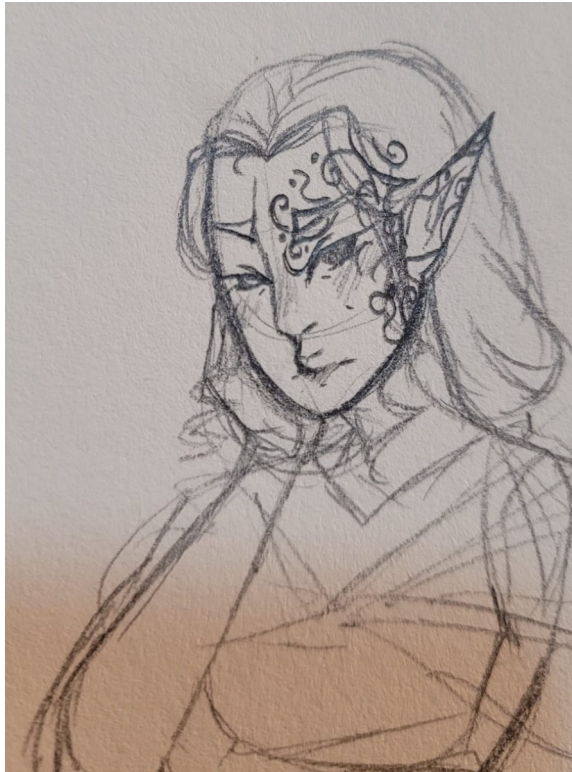


Figura 53: Acervo pessoal, 2023.

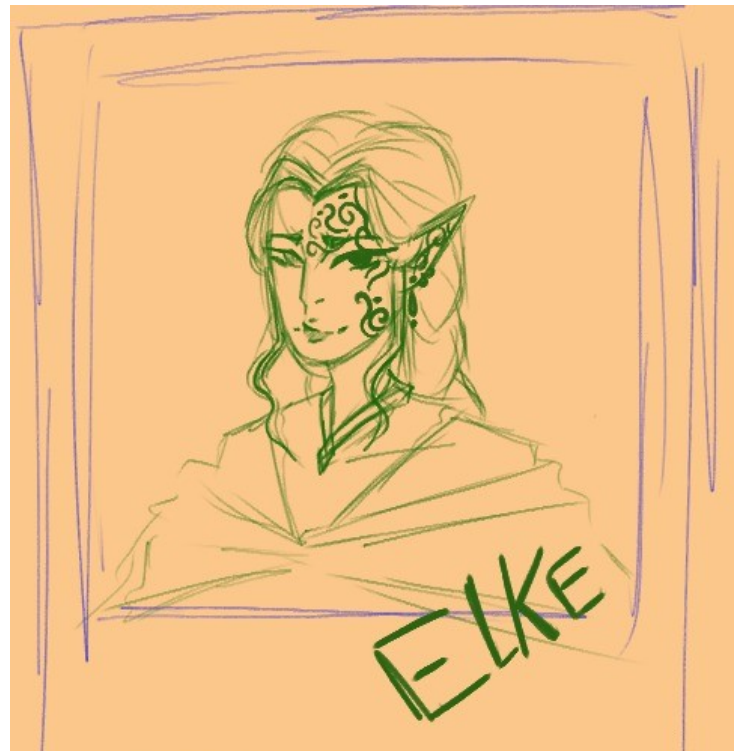


Figura 54: Acervo Pessoal, 2023.

E dali, muito pouco mudou. Elke e todo seu design foram inspirados na Alemanha medieval.



Figura 55: Referência de Elke Grunewald, Sam Colodeto, 2023.



Figura 56: Conceito de Esposos. Acervo pessoal, Sam Colodeto.



Figura 57: Acervo pessoal, 2023.



Figura 58: Série Banners – ELKE. Sam Colodeto, 2023.

3.1.4 Conceitos Avulsos

Este subtópico é dedicado aos outros personagens que apareceram, ou que aparecerão, importantes para a história, bem como a arte dos personagens feita por mim e por outros artistas que se interessam na minha história e meus personagens. Com a exceção das figuras 71 e 72, que são desenhos tradicionais feitos com lapiseira a grafite em papel, todas as outras imagens apresentadas neste subtópico são ilustrações digitais.

Argus (figura 59) é um tigre mais velho, sábio, endurecido com a batalha e com a força de um pequeno exército. Passou sua vida inteira no exército e hoje é general do Império e mão direita do imperador, bem como uma figura paterna. Argus é um tigre severamente traumatizado que lida com os traumas fingindo que não existem, o que o fazem ser estoico boa parte do tempo. Apesar disto, é um tigre amável que se importa com o que é certo e com aqueles que ama. No nosso mundo, Argus seria alemão.



Figura 59: Série Quadros – O Guerreiro. Sam Colodeto, 2022.



Figura 60: Série Banners – ARGUS, Sam Colodeto, 2023.



Figura 61: Antiga Referência de Argus, acervo pessoal, 2022.



Figura 62: Série Casas – Os Braços da Mãe, Sam Colodeto, 2022.

Aurea e Auriel são bonecas vivas, juntas pela mão, que compartilham uma só alma de bilhões de anos. Sofrem com um tipo de amnésia, onde têm flashes dos bilhões de anos em que estão vivas, mas só ativamente lembram dos últimos 50 anos com clareza. Embora a idade extrema, agem e em boa parte pensam como crianças, são tratadas como crianças e assim identificam-se. Também se veem como irmãs e tem consciências totalmente separadas, apesar de compartilhar a mesma alma. Foram achadas por Cammomilla durante sua fuga do Império e desde então a seguem para onde ela for, fielmente. Aurea usa um laço, Auriel usa um chapéu e no nosso mundo seriam africanas, mas seu design não é inspirado em nenhuma cultura.



Figura 63: Série Quadros – O Arco e Flecha. Sam Colodeto, 2022.



Figura 64: Série Banners – AUREA E AURIEL. Sam Colodeto, 2023.



Figura 65: Antiga referência de Aurea e Auriel, acervo pessoal, 2022.



Figura 66: Série Casas – Sopa Quentinha, Sam Colodeto, 2022.

As próximas imagens são artes que recebi de minhas colegas artistas, Cecilia Teodoro e Duane Ribeiro. São pessoas com quem tenho um carinho enorme, e que demonstraram carinho de volta a mim e aos meus personagens através da arte, e de me ouvir várias vezes ‘tagarelar’ sobre a história contada na HQ DesEstruturar.

Deixo também um destaque e agradecimento a Cecilia Teodoro por ter feito o primeiro design do personagem Argus (figura 68), e me ajudar a criar grande parte de sua personalidade.



Figura 67: Sky e Milla, Cecília Teodoro, 2023.



Figura 68: Primeiro Design de Argus, Cecilia Teodoro, 2022.



Figura 69: Cammomilla, Cecilia Teodoro, 2021.



Figura 70: Cammomilla, Cecilia Teodoro, 2021.



Figura 71: Cammomilla, Duane Ribeiro, 2023.

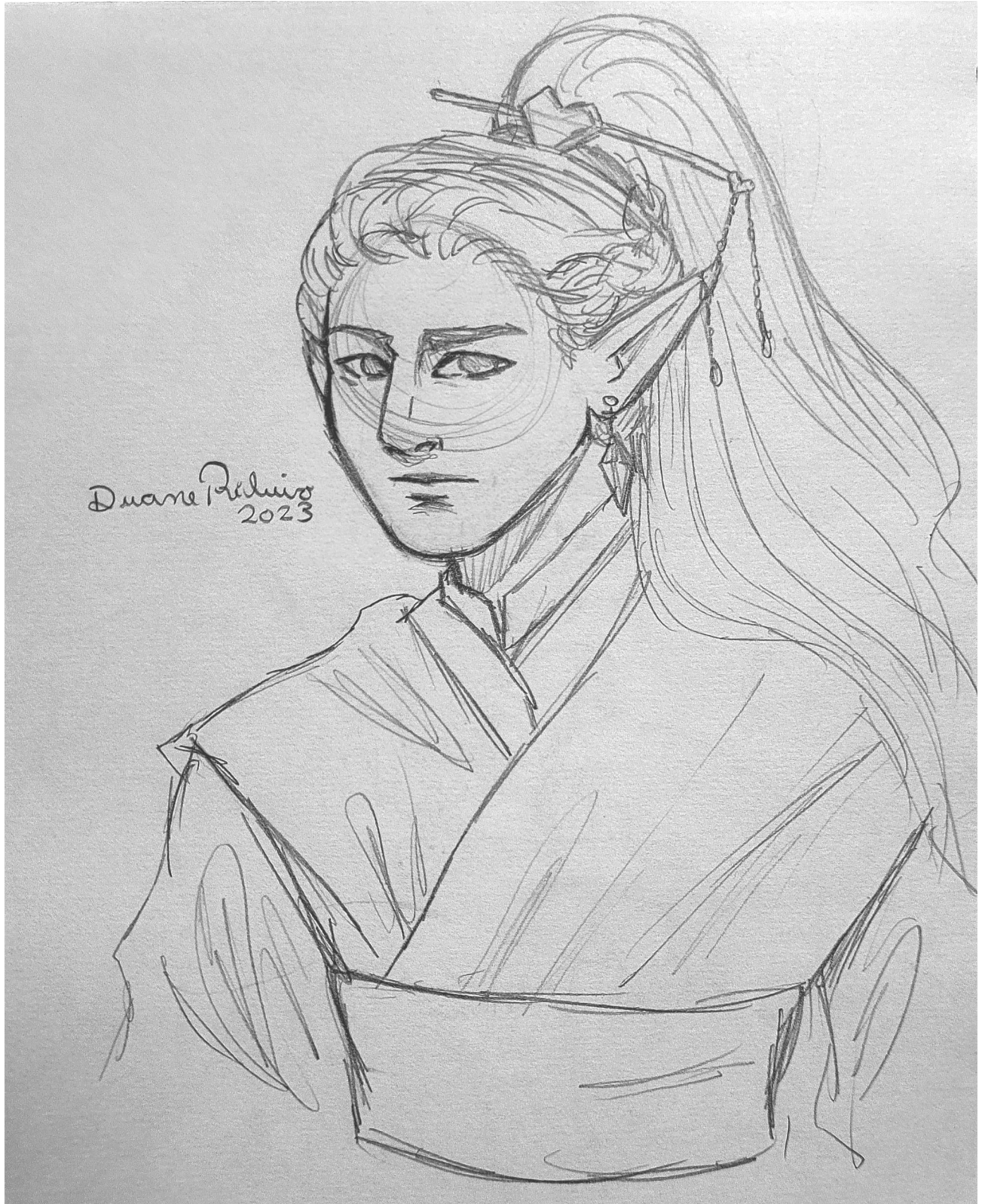


Figura 72: Shireru Sky, Duane Ribeiro, 2023.

CONSIDERAÇÕES FINAIS – DAQUI EM DIANTE

O caminho até aqui foi longo, e cheio de fantasia. Pude utilizar-me da minha pesquisa para produzir uma história em quadrinho autoral com todos os aspectos que na última década têm rondado minha mente. A partir dos estudos de Tolkien, Manlove, Hunter, entre outros, pude explicar com clareza a fantasia e a diferença dos fantásticos e mágicos extremos da alta fantasia e seu total distanciamento do nosso real familiar, assim como os aspectos familiares, mas também excitantes e sobrenaturais da baixa fantasia. A necessidade pela magia no meu dia a dia impulsionou meus estudos para que eu pudesse entregar uma HQ também mágica e totalmente ambientada em um contexto de alta fantasia.

Essa magia junta ao lógico e extremamente necessário estudo de Stuart Hall (2016), onde aprendemos o que faz uma representação ser maldosa e estereotipada, os cuidados que se deve ter para deixar a ignorância de lado e o mais básico do que faz um povo pertencer a uma cultura, e uma cultura pertencer a um povo. Esta pesquisa começou com o intuito de fazer uma HQ que trouxesse a magia para as mãos dos leitores e que estes leitores não tenham que segurar o fôlego por nada que não seja a vontade de saber mais.

Diante deste estudo, e do produto apresentado, conclui-se que de fato a fantasia é o mais vasto dos gêneros, estendendo-se a todas as mídias e linguagens artísticas, e que é possível retratar de forma fantasiosa qualquer cultura — seja ela própria ou avulsa a si — de forma respeitosa e divertida, mantendo a coerência interna com as propostas específicas de um universo ficcional. A produção da HQ, resultado artístico dessa pesquisa, com tantos mínimos detalhes criados com o maior cuidado e carinho, fizeram-me ainda mais atenta às metodologias singulares de como produzo as minhas obras, e também fizeram-me refletir a quem elas são destinadas.

Daqui em diante, o caminho será iluminado por luzes flutuantes, as flores cantarão o seu destino, e os guardiões nos protegerão na jornada por novos horizontes, um aprofundamento de conhecimento, e muitas mais histórias fantásticas para contar.

Este, é apenas o começo. Um prólogo de uma história longa que tenho a contar.

REFERÊNCIAS

- A Casa Coruja. Dana Terrace, Wade Wisinski. EUA. Disney Television Animation. 2020.
- ADSHEAD, S. A. M. **Tang China: The Rise of the East in World History**. New York? Palgrave Macmillan, 2004.
- BARBIERI, Daniele. **As Linguagens dos Quadrinhos**. São Paulo: Editora Peirópolis, 2017.
- BEVILACQUA, Juliana Ribeiro da Silva; SILVA, Renato Araújo da. **África em Artes**. São Paulo: Museu Afro Brasil, 2015.
- BLEILER, Everett F. **The Checklist of Fantastic Literature**. Shasta Publishers, Chicago, Illinois, 1948.
- BRAZ, Ataíde, COLIN, Flavio. **Mulher-Diaba no Rastro de Lampião**. São Paulo: Editora Nova Sampa, 1994.
- CAGNIN, A. L. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.
- CAMPOS, Rogério de. **HQ: uma pequena história dos quadrinhos para uso das novas gerações**. São Paulo: Editoras Veneta e Edições SESC, 2022.
- CNAPICH, E. **Uma viagem pela Fantasia italiana**. Jangada: Crítica | Literatura | Artes ISSN. 2021. Disponível em: <https://www.revistajangada.ufv.br/Jangada/article/view/403>. Acesso em: 17 jun. 2023.
- CORRÊA, Jader. SMEE, Guilherme. **A Liga dos Pampas: O Entrevero Sinistro**. Porto Alegre. 2017.
- DITERLIZZI, Tony. **Em Busca de WondLa**. Ed. Intrínseca, 2012.
- DITERLIZZI, Tony. **Um Herói para WondLa**. Ed. Intrínseca, 2012.
- DITERLIZZI, Tony. **A Batalha por WondLa**. Ed. Intrínseca, 2012.
- DURKHEIM, E. **Representações Individuais e Representações Coletivas. Filosofia e Sociologia**. 2.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1975.

DUTTON, Scott. **Star Trek DC v1 No. 1 Cover by George Pérez**. Catspaw Dynamics · Comics, Books & Pop Culture. Disponível em: <<https://catspawdynamics.com/star-trek-dc-v1-no-1-cover-by-george-perez/>>. Acesso em: 10 set. 2023.

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

FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet**, São Paulo:

Annablume & Fapesp, 2ª Ed., 2008. Disponível em:

[https://books.google.com.br/books?](https://books.google.com.br/books?id=W7QRRZuTRDQC&printsec=frontcover&hl=ptBR#v=onepage&q&f=false)

[id=W7QRRZuTRDQC&printsec=frontcover&hl=ptBR#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?id=W7QRRZuTRDQC&printsec=frontcover&hl=ptBR#v=onepage&q&f=false). Acesso em: 6 jun. 2023.

FRANCO, E; FORTUNA, D. **Histórias em Quadrinhos, Performance e Vida: Da “Aurora Pós-humana” à “Ciberpajelança”**. Anais do I Entre Aspas – Encontro de Pesquisadores em Arte Sequencial. Histórias em quadrinhos, performance e vida: da Aurora Pós-Humana à Ciberpajelança, 2013.

FREITAS, Douglas. **Astrogênese. Potestades**. Skript, 2022.

GOMES, Renato C., ITUASSU, Arthur. **Tradução inédita de Stuart Hall abre debate sobre a complexidade da representação**. [Entrevista concedida a] Aline Soares. Jornal da PUC. Disponível em: <http://jornaldapuc.vrc.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=4893&sid=40> Acesso em: 14 de Setembro de 2023.

GUFFEY, Elizabeth, LEMAY, Kate C. **Retrofuturism and Steampunk, The Oxford Handbook to Science Fiction**. Oxford University Press, 2014, p. 439.

HALL, Stuart. **A Identidade cultural da pós-modernidade**. 11 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio Apicuri, 2016.

HALL, Stuart. **The work of representation**. In: HALL, Stuart (org.). **Representation: cultural representations and signifying practices**. London; Thousand Oaks; New Delhi: Sage Publications, 1997.

HUNTER, Lynette. **Modern Allegory and Fantasy: Rhetorical Stances of Contemporary Writing**. Macmillan, 1989.

KIPPER, Henrique, **A Salamanca do Jarau**, Ed. Estronho, Paraná. 2015.

KLEON, Austin. **Roube como um artista: 10 dicas sobre criatividade**. Rio de Janeiro: Rocco: 2013.

LANCEUZER, Blanche. NGOLA, Martini. **O Chamado de Mpoue**. Ed. Skript, São Paulo, 2021.

LEMIRE, Jeff. **Descender: Estrelas de Lata – Vol. 1**. Intrínseca. 2015

MANLOVE, Colin N. **Modern Fantasy: Five Studies**. Resource Publications (CA), 1975.

MARQUES, Mirane Campos. **Uma história que não tem fim: um estudo sobre a fantasia literária**. 2015. 200 f. Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, 2015. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/127775>.

MCCLLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2007.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2005.

MEIRELLES, Pedro. **Cultura e representação, de Stuart Hall – Introdução**. Insightee. 15 de Março de 2017. Disponível em: <https://insightee.com.br/blog/cultura-e-representacao-de-stuart-hall-introducao-e-a-skol-hein/> Acesso em: 13 de Setembro de 2023.

MEIRELLES, Pedro. **O papel da representação – em Cultura e representação, de Stuart Hall**. Insightee. 31 de Outubro de 2018. Disponível em: <https://insightee.com.br/blog/o-papel-da-representacao-em-cultura-e-representacao-de-stuart-hall/> Acesso em: 13 de Setembro de 2023.

MUTARELLI, Lourenço. **Transubstanciação**. Ed. Graphic Dealer, 1991.

MY Little Pony: A Amizade é Mágica. Lauren Faust. EUA. Canadá. Hasbro. 2010.

PRODANOV, Cleber C. FREITAS, Emani C. de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2.ed – Novo Hamburgo: Feevale, 2013. Disponível em: www.feevale.br/editora. Acesso em: 8 jul. 2023.

PUBLISHING, Disney. **Star Wars: The High Republic #1**. Disney Books | Disney Publishing Worldwide. Disponível em: <<https://books.disney.com/book/star-wars-the-high-republic-1/>>. Acesso em: 11 set. 2023.

SILVA, Nadilson M. Da. **Fantasia e Cotidiano nas Histórias em Quadrinhos**. Annablume, 2002. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=EjoXIC415q4C&lpg=PA11&dq=tipos%20de%20fantasia&lr&hl=pt-BR&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 15 ago. 2023.

STUDIO, DiTerlizzi. **Tony DiTerlizzi – Never Abandon Imagination**. Diterlizzi.com. Disponível em: <<https://diterlizzi.com/>>. Acesso em: 10 set. 2023.

TOLKIEN, J.R.R. **On Fairy-Stories**. In: ANDERSON, D. A.; FLIEGER, V. **Tolkien On Fairy-stories — expanded edition with commentary and notes**. London: HarperCollins, 2014.

THE Elder Scrolls V: Skyrim. Rockville, Maryland, Bethesda, 2011. 1 jogo eletrônico.

THE Sims 3. Redwood City, Califórnia. Electronic Arts, Maxis, 2009. 1 jogo eletrônico.