



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
JONATHA DA LUZ CUNHA

LOBANIL ESCARLATE:
Idealização de um ser a partir da mitologia

GOIÂNIA
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 completo do autor: JONATHA DA LUZ CUNHA

Título do trabalho: LOBANIL ESCARLATE: Idealização de um ser a partir da mitologia

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 **Adriana Aparecida Mendonca, Assistente**, em 11/12/2024, às 19:37, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Jonatha Da Luz Cunha, Discente**, em 16/12/2024, às 17:31, 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 **5035333** e o código CRC **2987A9D3**.

Referência: Processo nº 23070.015726/2024-02

SEI nº 5035333

JONATHA DA LUZ CUNHA

LOBANIL ESCARLATE:
Idealização de um ser a partir da mitologia

Trabalho de Conclusão do Curso de Graduação em Artes Visuais Bacharelado da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Orientadora: Profa. Dra. Adriana Aparecida Mendonça.

GOIÂNIA
2024

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

Cunha, Jonatha da Luz

LOBANIL ESCARLATE [manuscrito] : Idealização de um ser a partir da mitologia / Jonatha da Luz Cunha. - 2024.

82 f.: il.

Orientador: Profa. Dra. Adriana Aparecida Mendonça.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Artes Visuais, Goiânia, 2024.

Bibliografia.

Inclui siglas, abreviaturas, lista de figuras.

1. Lobisomem . 2. Ser mitológico. 3. Figura fantástica. 4. Lobanil. 5. Pintura. I. Mendonça, Adriana Aparecida, orient. II. Título.

CDU 7



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos doze dias do mês de dezembro do ano de 2024 iniciou-se, às onze horas e quarenta e cinco minutos no Auditório da FAV/UFG, a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado **LOBANIL ESCARLATE: Idealização de um ser a partir da mitologia**, de autoria de **JONATHA DA LUZ CUNHA**, estudante do curso Artes Visuais - Bacharelado, da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG). Os trabalhos foram instalados pela orientadora e presidente da banca, Profa. Dra. **ADRIANA APARECIDA MENDONÇA** (FAV/UFG), com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Prof. Dr. **CLÁUDIO ALEIXO ROCHA** (FAV/UFG) e Prof. Dr. **EDGAR SILVEIRA FRANCO** (FAV/UFG). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição do estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota (N2) ao 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 **Adriana Aparecida Mendonca, Assistente**, em 16/12/2024, às 08:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Professor do Magistério Superior**, em 17/12/2024, às 11:35, 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 **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 18/12/2024, às 11:52, 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 **5035454** e o código CRC **E103F556**.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por me dar essa força de vontade para seguir essa jornada, a minha família, minha mãe Helena, meu pai João e minha irmã Luanna, mesmo longe fisicamente mas, conversando quase todos os dias, por me motivar a continuar apesar das adversidades da sociedade que estamos sujeito, às minhas irmãs Jaciara e Jordany que estiveram ao meu lado nos momentos de alegrias e tristeza durante esses anos que foram de muitas aprendizagem, aos parentes e conhecidos que deram motivação pela escolha feita.

À professora e orientadora Dra. Adriana A. Mendonça por me acompanhar nesta fase do projeto do curso, tirando dúvidas até a noite quando possível, foi quem me passou tranquilidade e ajudando buscar meios para o processo. À professora Dra. Manoela A. A. Rodrigues que mais esteve presente durante o curso e transformando as aulas mais alegres para nós alunos não desanimarem dessa escolha.

Aos avaliadores Dr. Edgar S. Franco e Cláudio A. Rocha que foram professores trazendo um jeito divertido de dar as aulas também pelas quais tive conhecimento durante o curso.

Aos colegas amigos que estivemos trocando ideias sobre esse caminho a ser trilhado, além dos outros professores do curso que eu adquiri conhecimento das diversas aulas realizadas. E aos funcionários da faculdade e serviços de assistência estudantil da universidade por auxiliar nessa caminhada que proporcionou essa conclusão do curso.

RESUMO

Baseando-se na tese de Jamille da Silva Santos sobre o lobisomem, o ser de um mito universal e, também, da História em Quadrinhos intitulada "Lobanil", com roteiro de Gedeone Malagola e desenhos de Rodval Matias, publicada pela revista Calafrio, desenvolvo a figura fantástica da Lobanil Escarlate. Ao mesmo tempo que exploro alguns conceitos sobre esse ser mitológico, como as características físicas para a construção do ser feminino, além de realizar uma desconstrução sobre suas raízes e ações. Para isso, utilizo diversas produções multimídia e artísticas que colaboram na desconstrução da ideia de algo terrível, levando a uma alternativa lendária que reinterpreta essa figura na minha obra, desenvolvendo-a através de pinturas que contribuíram e foram elaboradas ao longo do processo.

Palavras-chave: Lobisomem. Ser mitológico. Figura fantástica. Lobanil. Pintura.

ABSTRACT

Based on Jamille da Silva Santos' thesis about the werewolf, the being of a universal myth, and also on the comic book titled "Lobanil," with a script by Gedeone Malagola and drawings by Rodval Matias, published by Calafrio magazine, I develop the fantastic figure of Lobanil Escarlata. At the same time, I explore some concepts about this mythological being, such as the physical characteristics for constructing the feminine form, while also deconstructing its roots and actions. To achieve this, I use various multimedia and artistic productions that contribute to the deconstruction of the idea of something terrible, leading to a legendary alternative that reinterprets this figure in my work, developing it through paintings that were created and refined throughout the process.

Keywords: Werewolf. Mythological being. Fantastic figure. Lobanil. Painting.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	- <i>Red Riding Hood Meets Old Father Wolf</i> , 1862	20
Figura 2	- Licaão transformado em lobo, 1589	24
Figura 3	- Rômulo e Remo e a Loba, Séculos XI e XII	27
Figura 4	- Odin e Fenris, 1909	29
Figura 5	- Lobanil, 1983	32
Figura 6	- Cena do filme <i>An American Werewolf in London</i> , 1983	33
Figura 7	- Cena do filme <i>As boas maneiras</i> . 2017	34
Figura 8	- Cena de <i>Wandinha (Wednesday)</i> . 2022	36
Figura 9	- <i>Beastars: O lobo bom</i> , 2019	36
Figura 10	- Licanarquia, 2023	37
Figura 11	- Lobo-guará adulto, 2024	38
Figura 12	- <i>Asa Prateada</i> , 2017	42
Figura 13	- <i>Surge Distigna</i> , 2023	43
Figura 14	- <i>Fada</i> , 2019	44
Figura 15	- <i>Anjo</i> , 2019	44
Figura 16	- <i>Medusa</i> , 2019	46
Figura 17	- <i>Lâmina da Sombra</i> , 2019	49
Figura 18	- Ponto de vista da <i>Prateada</i> , 2020	50
Figura 19	- <i>Toque do Mágico no cais</i> , 2020	51
Figura 20	- <i>Bosque dos Buritis</i> , fotografia, 2022	52
Figura 21	- <i>Recorte</i> , 2022.	52
Figura 22	- Primeiro experimento da <i>Lobanil</i> , 2022	53
Figura 23	- Segundo experimento da <i>Lobanil</i> , 2022	54
Figura 24	- Primeiro passo na tela, 2022	54

Figura 25 - Paleta de cores, 2022	55
Figura 26 - Lobanil no bosque, 2022	55
Figura 27 - Esboço da Terceira Asa Prateada, 2024	57
Figura 28 - Esboço Minotauro Negro, 2024	57
Figura 29 - Esboço Lobanil, 2024	58
Figura 30 - Lobanil Escarlate, 2024	59
Figura 31 - Terceira Asa Prateada, 2024	60
Figura 32 - Minotauro Negro, 2024	61
Figura 33 - O avanço da Lobanil, 2024	62
Figura 34 - Esboços físicos da Lobanil, 2024	63
Figura 35 - O caminhante sobre um mar de névoa, 1817	64
Figura 36 - Esboço digital da Lobanil, 2024	66
Figura 37 - Sob a vista da Lobanil, 2024	66
Figura 38 - <i>Relativity</i> , 1953	68
Figura 39 - Esboço digital da Lobanil Escarlate no mundo de Escher, 2024	69
Figura 40 - Lobanil Escarlate no mundo de Escher, 2024	69
Figura 41 - Captura de tela do aplicativo <i>ibisPaint X</i> no tablet, primeiro passo, 2024	70
Figura 42 - Captura de tela do aplicativo <i>ibisPaint X</i> no tablet, segundo passo, 2024	71
Figura 43 - Captura de tela do aplicativo <i>ibisPaint X</i> no tablet, terceiro passo, 2024	71
Figura 44 - Captura de tela do aplicativo <i>ibisPaint X</i> no tablet, quarto passo, 2024	72
Figura 45 - Captura de tela do aplicativo <i>ibisPaint X</i> no tablet, quinto passo, 2024	72
Figura 46 - Captura de tela do aplicativo <i>ibisPaint X</i> no tablet, sexto passo, 2024	73

Figura 47 -	Captura de tela do aplicativo <i>ibisPaint X</i> no tablet, sétimo passo, 2024	73
Figura 48 -	Esboço da Lobanil Escarlata no espaço da relatividade, 2024	74
Figura 49 -	primeiro passo da pintura, 2024	75
Figura 50 -	segundo passo da pintura, 2024	75
Figura 51 -	Paleta de cores, 2024	76
Figura 52 -	Lobanil Escarlata no espaço da relatividade, 2024	77

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
Cap. I: UM POUCO SOBRE A ORIGEM.....	17
1.1 A construção do mito a partir do ser mitológico.....	21
1.2 Mitos relacionados ao lobisomem.....	23
1.3. Interpretações nos diversos meios.....	30
Cap. II: SURGINDO UMA LENDÁRIA.....	39
2.1 Ser desenvolvendo-se das lendas.....	46
2.2 Produções que ajudaram.....	48
2.3 Uma de muitos outros.....	56
CONCLUSÃO.....	78
REFERÊNCIAS.....	79

INTRODUÇÃO

Me recordo que comecei a me interessar pelas artes visuais, quando esboçava e idealizava uma variedade de personagens baseado nos desenhos animados que assistia durante a infância e adolescência. Nesse mesmo período, conheci as Histórias em quadrinhos (HQ) e mangás, que dava origem a maioria das animações como, por exemplo, *Dragon Ball*¹ de Akira Toriyama.

Outra fonte de inspiração, que me fez idealizar seres, foram os contos populares, mitos e lendas folclóricas, contadas durante a infância por parentes e conhecidos. Eram histórias de seres estranhos aparecendo nas florestas, nos rios e, principalmente, a beira-mar, considerando que cresci em uma cidade costeira, esses relatos eram bastante comuns. Além de histórias mitológicas, que encontrava nos livros na biblioteca da minha cidade natal, que continham descrições de histórias ou contos parecidos com aqueles relatados.

Em seguida, veio a inspiração de um livro que me interessasse, de ficção fantástica, "A Batalha do Apocalipse" de Eduardo Spohr (2012), uma literatura nacional que aborda temas como anjos, conflitos ancestrais, fim dos tempos e apocalipse. Depois de alguns anos, adquiri a trilogia "Filhos do Éden" do mesmo autor, e que se passa no mesmo universo da obra anterior, sendo eles "Herdeiros de Atlântida", "Anjos da Morte" e "Paraíso Perdido", respectivamente.

A narração não diz respeito aos seres folclóricos, apesar de mais tarde seguir por esse caminho, pois começou com seres alados e celestes, deuses e mitologias dos outros seres fantásticos. A idealização da "Asa prateada", a primeira que vem das referências dos seres míticos e para representar à espécie de lendários, foi uma união de dois protagonistas do primeiro livro: uma feiticeira e um anjo guerreiro.

Passando para a produção artística, estabeleço uma conexão entre o ser com diferentes situações, como em uma breve HQ, onde destaco a relação entre espaços diversos através de um local simples por meio de um dos primeiros personagens idealizados; uma reflexão sobre um artista numa página colorida de

¹ *Dragon Ball* (em inglês na versão original) foi publicada entre 1984 e 1995 em fascículos semanais na revista *Shonen Jump*. Mais tarde, foi publicada como uma revista em quadrinhos independente, enquanto ao mesmo tempo começou a ser transmitida na televisão, abrangendo 153 episódios. O sucesso da série levou à sua continuação na televisão e impressa na *Shonen Jump*. No entanto, para a versão *anime*, o nome foi alterado para *Dragon Ball Z* a partir do Episódio 197 da série de mangá - talvez porque o enredo diferia do original (Bermúdez, 1995; Okuhara, 2009: 202 *apud* Mínguez-López, 2014, p. 32, tradução nossa).

HQ por outros dois; alguns numa transformação em plataformas de Inteligência Artificial (IA), como na *Dreamscope*², provocando uma reflexão sobre a mudança de ambiente, mais ligada ao sobrenatural.

O que me levou a relacionar esses seres a espaços reais, produzindo a partir da praça da igreja Matriz e do cais, que são pontos turísticos e referências da minha cidade natal, Carutapera do Maranhão, um ser alada imaginária num lugar onde pudesse trazer uma relação da sua presença. Assim como o livro *Filhos do Éden* que passa no mundo em que vivemos, habitado pelos humanos e anjos, que se misturam em meio a nossa sociedade. Esses foram um dos caminhos desencadeados com eles a partir de algumas aulas e produções ao tema "Entre mundos".

Na sequência, também me inspirei em outra obra de literatura fantástica nacional: a tetralogia "Dragões do Éter", composta por "Caçadores de Bruxas", "Coração de Neve", "Círculos de Chuva" e "Estandartes de Névoa" do autor Raphael Dracon³. Nos livros há diversas referências às histórias de contos de fadas, como João e Maria, A Branca de Neve e Os Sete Anões e Chapeuzinho vermelho, além de elementos da cultura pop representadas através da música; desenhos animados como a Caverna do Dragão; jogos e videogames de RPG como *Final Fantasy*; resgatando assim, a essência dos contos de fadas, inseridos nos mais diversos cenários contemporâneos, com certo grau de horror.

Levando a idealização de um ser carregado de referências naturais e fantásticas, "Lobanil Escarlata", a segunda lendária das referências mitológicas. Semelhante ao lobisomem que está presente no folclore brasileiro, além da origem do ser ter outras interpretações pelo mundo. Percebi que por meio da Lobanil Escarlata, o quanto de pontos poderá trazer para o campo artístico dialogando com o *design*, por meio de pinturas e ilustrações de ser fictícia idealizada, assim como abordar as outras visões para a conceituação do ser mitológico nas interpretações atuais.

Assim, apresento neste projeto a idealização dos lendários, a partir da Lobanil Escarlata que pode ser sustentada das mais diversas referências para a idealização

² É uma plataforma que utiliza inteligência artificial popular entre artistas e entusiastas da fotografia que buscam explorar a interseção entre tecnologia e criatividade.

³ Pseudônimo de Rafael Albuquerque Pereira, o autor atualmente lançou duas séries Originais *Netflix* como roteirista e produtor, sendo "O Escolhido" e "Cidade Invisível", que chegou ao primeiro lugar do Brasil e no Top 10 de 60 países (Dracon, página *online*).

do ser. Onde a identificação da espécie a partir das referências dos contos, mitologia e lendas, narradas desde nossos ancestrais, e cada vez mais sendo personificadas entre as mídias atualmente, trago o tema para “LOBANIL ESCARLATE: Idealização de um ser a partir da mitologia”.

No primeiro capítulo, trato sobre a origem do lobisomem que está presente numa das mitologias mais famosas do mundo, a grega, no folclore nacional e em diversas outras. Um ser que foi idealizado e retratado como uma figura terrível nas primeiras histórias, conforme é discutido na tese “Projeções do lobisomem na literatura: uma arqueogenealogia do corpo-espaco lupino” de Jamille da Silva Santos, de 2019. No trabalho, a autora discorre a fundo sobre o ser mitológico desde a sua origem até os dias atuais.

Outro ponto discutido nessa primeira parte é a denominação que ajudou a definir a espécie da personagem, a qual classifiquei como Lendária para referenciar os seres de lendas, dos tempos de outrora num mundo alternativo, para ser distinguido de outros ilustrados ou dos que ainda irão surgir. Busquei essas informações que foram objetos de estudos para alguns pesquisadores, estando presentes desde uma forma simples semelhante a um lobo, até um ser híbrido, representados em relatos, esboços, desenhos, ilustrações, pinturas entre outros meios de mostras artísticas. Chegando apenas nos tempos contemporâneos que foi recebendo controvérsias nas mídias, como nas HQs, animações, filmes e outros.

Essa relação de semelhanças e diferenças que os personagens levam a ser comparados por meio das diversas referências presentes dos já conhecidos com outros das mais diversas formas idealizadas, desde as primeiras representações de seres das várias mitologias e dos conceitos místicos até os dias atuais como são relatados, ilustrados e ganhando vida pelas produções. Ainda no capítulo, fazendo uma breve apresentação de artistas e outros que podem ser situados nessa área, pelos diversos meios de produção que usam para idealizar ou ilustrar os seres mitológicos.

No capítulo dois, busquei desenvolver os conceitos que constroem esse ser das representações já elaboradas por artistas, pesquisadores e entre outros desenvolvido no primeiro capítulo, vindo desde muitas décadas que se estende pelo entretenimento das animações produzidas atualmente como dos grandes estúdios de desenhos animados que apresentaram uma produção de uma narrativa com seres fantásticos e até expressando ações sobrenaturais.

Então, este projeto que não tem como objetivo a resignificação do ser mitológico que foi construído há séculos, assim como muitos outros seres fantásticos, mas procurei por meios das referências citadas e durante o meu processo criativo, a idealização de uma personagem fictícia. A partir de esboços, desenhos, ilustrações e pinturas, para a conceituação de uma personagem, Lendária, representando alguns pontos como origem, instinto selvagem, guerreira, ser fantástico, anti heroína além de uma relação da ilustração, arte e *design* que por meio desses, surgirem outras interpretações artísticas de muitos outros produzidos de própria autoria, sejam personagens humanos ou híbridos.

Trazendo assim, no projeto alguns desenhos e trabalhos, realizados antes e durante o curso, que ajudaram a nortear nesse processo, como desenhos, pinturas e gravuras, sendo alguns que mostram esse interesse por seres fantásticos, enquanto outros, por mais que sejam voltados para cultura pop, influenciaram em algum ponto para a idealização dos seres. Chegando então, a construção desse percurso, integrando arte e *design*, por meio da ilustração de personagem, desenvolvido nas pinturas manuais com tintas acrílicas e pinturas digitais.

Completando assim, a idealização da Lobanil Escarlata, uma personagem fictícia que busquei desenvolver depois de passar por várias reflexões durante o curso, encontrando na pintura uma maneira de reagrupar os elementos como ser fantástico, tempo e espaço para trazer outras interpretações sobre os seres fictícios.

Cap. I: UM POUCO SOBRE A ORIGEM

*Cuidado com a lua
No semblante desse homem
De dia a gente sente pena
Mas de noite ele sente fome⁴.*

A escolha desse assunto para o desenvolvimento do projeto, foi por observar o percurso do que eu mais produzia antes e durante o curso, o ponto de partida sobre uma coisa, vindo das lendas, das figuras mitológicas que me despertam interesse, seres híbridos, fictícios e fantásticos que já foram produzidos e estão surgindo de diversas formas e meios.

Assim como o mito é uma das referências para alguns artistas como é mencionado no seguinte trecho “A vitalidade e a importância dos mitos são patentes não só pelas suas inúmeras variantes como também pela forma como seus deuses, heróis e criaturas inspiraram os artistas” (Wilkinson, 2010, p. 9). Autor do livro Mitos & lendas: origens e significados, Wilkinson, apresenta uma grande abordagem sobre a maioria dos mitos resgatados dos cinco continentes através das histórias de cada tempo.

E trazendo algo que foi se desenvolvendo aos poucos no imagético para a representação visual, é uma das formas que via, o tanto de seres fantásticos produzidos nas artes e das outras áreas de conhecimentos, os primeiros seres produzidos pelos artistas partindo da comparação de outros seres existentes, ouvindo e tendo as percepções sobre as pessoas que contavam, dando uma mistura de duas ou mais espécies diferentes ou até juntando com outros elementos conhecidos, para tratar desde fatos pequenos até sobre a origem do mundo ou das coisas, chamava-me a atenção.

Foi um dos pontos de interesse que me fez partir da mitologia como cita na seguinte passagem “[...] os mitos possuem intervenção divina, são sempre deuses ou seres sobrenaturais que praticam alguma ação extraordinária, que servirá de exemplo para os humanos” (Santos, 2019, p. 27), como a pesquisadora traz sobre esse campo amplo que é a mitologia.

Na minha infância, ao voltar da escola, os desenhos animados eram minha maior fonte de diversão. Sempre fui uma criança fascinada por animações,

⁴ Trecho da canção “O Lobisomem de Itatiba” de Fabio Barros e Manu Maltez.

especialmente aquelas que retratavam seres híbridos ou fantásticos, seres com poderes extraordinários. Durante a adolescência, descobri as histórias em quadrinhos e os mangás que davam vida a animes como *Dragon Ball*. Também me recordo de uma leve sensação de ter observado algo semelhante a um OVNI⁵ enquanto pescava à noite com familiares em um rio próximo à minha cidade natal. Essa experiência acabou se transformando na inspiração para a minha primeira história em quadrinhos, que foi feita somente em desenhos, despertando meu interesse pelo sobrenatural e pelas criaturas mitológicas.

Depois de apreciar tantas animações, filmes e quadrinhos de seres com forças além do normal, partir para a literatura de livros relacionados ao gênero de ficção fantástica e aventuras. O primeiro livro recebido como presente foi o de Spohr, prendendo a minha atenção e me fazendo quase não parar de ler a história, que envolve seres místicos, alados, celestes e divindades conhecidas de uma forma envolvente. Levando assim, a obter os próximos volumes, uma trilogia que dá sequência ao primeiro, relacionando fatos da narração com as figuras fantásticas das lendas nacionais.

E o outro escritor foi Dracon, outros volumes de livros que me fizeram passar um tempo por uma leitura incrível, numa visão de um mundo onde trouxe relação de vários contos infantis, para os fatos na evolução de um mundo fantástico. Com isso, me surpreendi pela narrativa histórica e filosófica com uma mistura de fantasia de dois escritores nacionais, despertando o interesse mais ainda por seres míticos e sobrenaturais com um toque de contemporaneidade.

Assim como afirma Eliade (1972) há a "saída" do tempo histórico, presente e pessoal, e o mergulho num tempo fabuloso, trans-histórico. Com isso, "o leitor é confrontado com um tempo estranho, imaginário, cujos ritmos variam indefinidamente, pois cada narrativa tem o seu próprio tempo, específico e exclusivo" (Eliade, 1972, não paginado) reforçando a minha fascinação pela literatura fantástica e integrando ao meu processo artístico.

Então, na tese de Jamille da Silva Santos, de 2019, onde aborda sobre o lobisomem, a figura fantástica que a partir deste, idealizo por meios de pinturas acrílica e digitais uma personagem relacionada ao ser, porém, buscando algumas diferenças tanto sobre a origem, quanto artístico para a construção de um ser que

⁵ Objeto Voador Não Identificado.

seja mais voltado para uma figura lendária fantástica do que terrível, como é abordadas nas maiorias das descrições sobre o ser.

Assim, o desenvolvimento dessa personagem a partir deste ser fantástico me trouxe várias questões, o ser que é uma figura mitológica que está presente tanto no folclore nacional, quanto um mito global como podemos dizer, pois o ser fantástico aparece em muitas outras culturas como nas europeias, apenas o que muda é sua origem como é descrita.

Apesar do animal que foi como inspiração, o lobo, é um dos seres mais mencionados no decorrer da história, não só como lobisomem, mas também de outras lendas e passagem na humanidade em que o lobo ora é visto como um ser admirado, como a história de Rômulo e Remo que foram amamentados por uma loba, ora é demonstrado como um animal assustador, como o gigante lobo, Fenrir da mitologia nórdica, ou mais conhecido nos contos infantis, o lobo mau e a chapeuzinho vermelho.

Como esta obra (figura 1) de Gustave Doré que faz parte de sua série de ilustrações para o conto *Chapeuzinho Vermelho* no livro de contos de Charles Perrault, publicado em 1862. Feitas em gravura em madeira, uma técnica comum na época e tem cerca de 40 cm x 30 cm que é o tamanho das gravuras originais de Doré para livros desse período.

E essas lendas ou mitos, deram surgimento a outros, seja para justificar um fato ou uma origem, vindo assim transformar outras narrações, criando uma diversidade sobre a imagem do animal, como muitos outros que deram inspiração para construção de histórias fantásticas e também na humanização dos seres nas diversas multimídias.

E o lobisomem, um ser fantástico descrito desde entre as pessoas das cidades rurais até nas madrugadas das ruas urbanas, assim como em pequenos registros para chegar nas produções de filmes e entre outros meios de expressões mundiais. Trazendo então esse olhar para a figura a partir das diversas visões construídas sobre o ser mitológico, que ora pode ser uma criatura terrível, ora pode ser algo admirado, ou ainda, entre esses dois lados, um anti herói, como uma figura nas HQs, entre a cultura pop.



Figura 1- Gustave Doré, *Red Riding Hood Meets Old Father Wolf* (em português, *Chapeuzinho Vermelho Encontra o Velho Lobo*), 1862, xilogravura, 40 x 30 cm, fonte: <https://gallerix.org/roster/>, 2024

Essa foi uma forma de chegar a Lobanil Escarlata, uma personagem que idealizei como ponto de partida, depois de uma diversidade de personagens autorais que vinha surgindo com influência da cultura pop, porém para chegar a uma figura que agrupasse os pontos de objetivos sobre esses seres, busquei a inclusão desses seres fantásticos que fizeram parte da minha infância para integrar a minha construção artística, assim como ajudou para a criação de um mundo alternativo fantástico.

Onde humanos e seres com forças sobrenaturais coexistem, mas como nem tudo é perfeito, existem também o outro lado, ou seja, as divergências entre as

espécies racionais, uma delas sendo os Temidos, o que por coincidência na tese de base é muito mencionados sobre esse lado do ser mitológico, criando ambos os lados. Então, essa personagem seria talvez não a que dá entrada para esse mundo fantástico mas, a que mais traz esses conceitos sobre seres, lendas folclóricas, mitologia, hibridismo, cultura pop, personagem e fantasia.

1.1 A construção do mito a partir do ser mitológico

Diante disso, vale mencionar brevemente sobre o que se entende como mito, da mesma forma, sobre lendas, considerando que tanto um, quanto o outro, constitui o imaginário cultural quando falamos sobre seres sobrenaturais e semelhantes. Com isso, conceituar a palavra “mito”, que assim como afirma Santos (2019) não é uma tarefa fácil, considerando as diversas interpretações tidas pelos estudiosos do tema.

A autora a partir da compreensão de vários pesquisadores do assunto, parte da percepção tida por Câmara Cascudo que, da mesma forma que este trabalho, se direciona para um percurso teórico semelhante, descrevendo o mito como sendo “uma tradição universal que se propaga por todos os cantos, que se modifica em alguns aspectos e mantém uma base histórica” (Santos, 2019, p. 27). De modo semelhante ao que Wilkinson (2010) diz ao afirmar que, os mitos reforçam a identidade cultural do povo que os conta. E, acrescenta que,

Os mitos resultam de uma relação íntima entre as pessoas e o mundo natural e espiritual – coisa que muitos de nós já perdemos. Eles operam na fronteira entre a realidade e a fantasia, celebram a estranheza e a incerteza e descrevem terríveis forças cósmicas. Mas também contêm muita emoção e inspiração. Os mitos são as histórias mais cativantes que existem, pois tocam nossos corações e mentes, atingindo o âmago do nosso ser (Wilkinson, 2010, p. 9).

As lendas ou mitos então, constitui, dentre outras formas de buscar interpretar sobre a origem de algo, pelos diversos meios de comunicação que está incluído na cultura humana, insere esses seres e outras coisas no espaço da história do mundo. Pois, os mitos são “histórias de nossa busca da verdade, de sentido, de significação, através dos tempos. Todos nós precisamos contar nossa história, compreender

nossa história”⁶ (Campbell, 1990, não paginado). Por virem, também, nas várias representações de expressões, desde os primeiros habitantes do mundo, poderiam ser lendários ou temidos pelos humanos dependendo da interpretação sobre os seres fantásticos.

Para Eliade (1972, não paginado, grifo do autor), “pelo fato de relatar as *gesta* dos Entes Sobrenaturais e a manifestação de seus poderes sagrados, o mito se torna o modelo exemplar de todas as atividades humanas significativas”, ou seja os mitos continuam influentes, mesmo em sociedades modernas, e moldam nossas concepções de realidade e história. Assim, conforme afirma Cardoso (2016, p. 30), “a crença na existência do lobisomem, como um ente que está presente na sociedade ou um fato natural, permeia e mantém viva a lenda sobre esse monstro”.

Na concepção de Luís da Câmara Cascudo, as lendas são narrativas tradicionais transmitidas oralmente, que misturam fatos históricos com elementos fantásticos e/ou sobrenaturais, buscando explicar eventos, lugares ou fenômenos de forma simbólica e cultural. Para o autor, as lendas possuem uma forte ligação com o imaginário popular e estão enraizadas nas crenças e costumes de uma comunidade. Nesse sentido, Santos (2019, p. 66) afirma que “as lendas são construídas por seres humanos, ligadas a um contexto geográfico específico”.

Aproximando ao que Cascudo diz ao afirmar que as lendas são importantes manifestações do folclore, que não apenas preservam a memória coletiva, mas também refletem as visões de mundo, medos, aspirações e valores de uma sociedade. Em seu livro *Dicionário do Folclore Brasileiro*, ele descreve diversas lendas do Brasil, mostrando como elas foram influenciadas pelas culturas indígenas, africanas e europeias, além de sua importância na construção da identidade cultural do país.

O autor também destaca que, ao contrário dos mitos, que envolvem explicações mais amplas e metafísicas sobre a origem do mundo ou da humanidade, as lendas estão mais relacionadas a acontecimentos locais ou personagens específicos e são geralmente situadas em um tempo menos distante e mais próximo da realidade cotidiana.

⁶ Fala retirada do livro “O poder do mito”, uma entrevista entre Bill Moyers e Joseph Campbell, que também deu inspiração para uma das séries de TV mais populares da história da televisão, Joseph Campbell e o Poder do Mito, disponível no *streaming Prime Video*.

Na sequência, apresento alguns mitos relacionados a figura do lobisomem, partindo da mitologia grega. De forma que contextualize o cenário em que insiro a minha poética artística.

1.2 Mitos relacionados ao lobisomem

O lobisomem é uma figura emblemática do mito universal que representa a transformação e a dualidade entre o humano e o bestial. Ele aparece em diversas culturas ao redor do mundo como um ser híbrido, meio homem e meio lobo, que personifica os conflitos entre instintos primitivos e a civilização, o controle e a selvageria.

No contexto dos mitos universais, o lobisomem simboliza a luta interna entre a natureza humana e suas forças incontroláveis, como a raiva, o medo ou o desejo de poder. Além disso, ele reflete medos arquetípicos de transformação, perda de identidade, e o perigo de ceder a impulsos selvagens, sendo um exemplo de como a mitologia aborda o desconhecido e o misterioso.

Diante do exposto, é possível afirmar que “[...] o mito do lobisomem pode ser considerado universal, pois podemos encontrar em quase todos os lugares do mundo” (Santos, 2019, p. 28). Assim, determinado pela pesquisadora com base em outras anteriores que apresentaram no decorrer da história sobre o ser que deixa uma “nuvem de mistério” em relação a figura fantástica, autores como Sabine Baring-Gould, no seu livro “Lobisomem: um tratado sobre casos de licantropia” de 2003, trazendo uma gama de conhecimento sobre o ser.

De acordo com o autor, os casos de licantropia, verdadeiros ou imaginários, são registrados na história e literatura europeia, nas quais há uma linha tênue entre o que de fato é real e que é fantasioso, relatos de pessoas acreditando que realmente tinham se transformado em animais (Baring-Gould, 2003).

A história escrita por um romano encontrado no livro *Metamorfose*, de Ovídio no ano 8 tendo a primeira publicação, uma obra que conta com diferentes *Metamorfose* onde pode ser encontrada a história de Licáon, em que Zeus amaldiçoou o rei Licáon de Arcádia por oferecer carne humana para ele, é condenado a se transformar em lobo (Ovídio, 2016).

De acordo com Santos (2019, p. 3), “após essa história de Licáon, muitas outras narrativas ficcionais têm sido criadas e contadas”, por está cometendo atos

terríveis, de onde as pesquisas apontam o surgimento da licantria, a transformação na criatura híbrida. Mito esse que tiveram representações visuais, como da obra (figura 2) do artista Hendrick Goltzius (1558 - 1617).



Figura 2 - Hendrick Goltzius, Licaão transformado em lobo, 1589, Metamorfoses de Ovídio, Livro 1 (placa 9), gravura em metall, folha: 20,5 x 27,1 cm, fonte: <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.156172.html>, 2024

Assim, “Se observarmos na tradição antiga vinculada ao lobisomem, principalmente a europeia, notamos que o homem pode ser transformado em lobisomem por meio de feitiço ou mordida” (Santos, 2019, p. 31). O que descreve sobre o surgimento do ser mitológico.

Em outros lugares como no Brasil, o ser vem de uma maldição só que diferente da dos gregos, se dá sobre o filho depois de alguns do gênero feminino, como descrito pela pesquisadora “O lobisomem brasileiro é aquele que nasceu em uma família de seis mulheres, sendo ele o sétimo filho” (Santos, 2019, p. 32). E assim, o ambiente onde é retrato a figura fantástica, vem da natureza, como mencionado:

A zona rural é localidade de predileção dos lobisomens por estarem próximos a locais escuros, onde existe pouca iluminação pela longa distância das cidades, geralmente próxima das matas, o que propicia o lugar do imaginário, em que tudo é permitido, porque é o local afastado da civilização, propícia à criação de coisas inexistentes; por isso pode ser compreendido como o local da desrazão. É nesse ambiente que existe uma maior circulação de casos de lobisomens desde sempre (Santos, 2019, p. 32-33).

Criando um imagético da junção entre o homem e o animal, sobre uma figura fantástica, a qual é concebida partindo da espécie, sendo o lobo, citado em “[...] tantas outras narrativas que nos trazem a figura do lobo como um animal, esperto, inteligente, feroz, um ser que deve ser temido e respeitado” (Santos, 2019, p. 33).

Para Cascudo (2006, p. 39) esse ser, metade homem e metade lobo, apresenta semelhanças, pois “como homem, é extremamente pálido, magro, macilento, de orelhas compridas e nariz levantado. A sua sorte é um fado, talvez a remissão de um pecado, mas esta adição vê-se quando é estranha ao mito na sua pouca generalização. Por via de regra o fado é”.

Mas nem sempre a lenda é de um ser híbrido de humano e lobo, em algumas lendas, às vezes a figura fantástica é relacionada à metamorfose da pessoa em outros animais como porco, jumento ou bode. Santos (2019, p. 32) afirma que, “[...] no Brasil a nomenclatura de lobisomem é na verdade conferida a todo metamorfo que possua em sua transformação características de animais [...]”, no entanto, o lobo é o mais mencionado nessa transformação do ser mitológico.

Conforme é descrito pela mesma autora, o termo licantropia surge do primeiro mito em que o ser é identificado, do rei Licáon e também nos traz sobre como foi descrita por outros autores, no seguinte trecho:

[...]tomando a licantropia como uma metamorfose de homem ou mulher em lobo, [...] é a transformação de homem em um animal, seja esse qualquer tipo de animal. Essa mudança pode ocorrer por meios mágicos, mordida, punição religiosa ou atribuída a uma forma de loucura (Santos, 2019, p. 35).

Na tese, a autora nos apresenta a relação do espaço e tempo com o Lobisomem, o que é uma influência para a transformação do ser mitológico, algo muito idealizado nas narrações quando se trata do assunto, dando assim, esse ambiente para uma criatura sobrenatural:

Verificamos aqui dois fatores relevantes para o mito do lobisomem: o horário meia-noite, o qual, para as tradições populares, é descrito como quebra do véu que separa o mundo místico do nosso, e, assim, abrindo um portal para a passagem de seres sobrenaturais; e a influência da lua, que é também apresentada por muitos pesquisadores como um fator de interferência para muitos povos na transformação do homem em lobo (Santos, 2019, p. 39).

Crenças populares que refletem uma visão do mundo em que as forças da natureza (como o ciclo lunar) e o tempo (como a meia-noite) têm poder sobre a transformação humana, principalmente em seres sobrenaturais como o lobisomem. Tradicionalmente, a meia-noite é um momento liminar entre o dia e a noite, associado a fenômenos sobrenaturais. É um horário carregado de mistério, em que as barreiras entre o mundo dos vivos e dos mortos, ou entre o real e o sobrenatural, seriam mais tênues. Assim, a transformação do lobisomem nesse momento carrega essa simbologia de transição e ruptura de fronteiras.

Enquanto a lua, sempre teve um papel simbólico forte em várias culturas, muitas vezes associada ao feminino, às marés, ao ciclo da vida e, sobretudo, à mudança e ao mistério. No caso do lobisomem, a lua cheia é vista como o catalisador de sua transformação, influenciando emoções e comportamentos, simbolismo da plenitude e da mudança, a lua cheia é o momento em que o ciclo lunar alcança seu ápice, o auge de sua completude, momento oportuno para transformações e mudança de forma. E, atribuído ao lobisomem, esses fatores têm forte ligação, uma vez que os lobos são conhecidos por uivar durante a noite, especialmente quando a lua está cheia, reforçando a ideia de que é o momento exato em que o homem se transformaria na fera.

Referenciado por vários autores, estudiosos como Sabine Baring-Gould (1865), Montague Summers (1933), Joseph Campbell (1949), Mircea Eliade (1957), entre outros, que embora não fale especificamente da lenda do lobisomem, mas descreve sobre a ligação e fatores ligados à natureza e ao tempo na transformação do ser. Outros, autores ficcionistas, também, dão vida a essa simbologia, como Stephen King, em *Cycle of the Werewolf* (1983) e Guy Endore, em *The Werewolf of Paris* (1933), este último será abordado no próximo capítulo, seção em que há interpretações em diversos meios.

Enquanto o lobisomem era visto como uma criatura terrível em alguns lugares, em Roma, o lobo foi um animal sagrado para seus habitantes durante anos, de acordo com a lenda, o fundador da cidade foi salvo por uma loba (figura 3), como descreve a pesquisadora “[...]a cidade de Roma foi fundada por dois irmãos, Rômulo e Remo, que quando nasceram foram abandonados por seu tio para morrer em um rio, porém foram achados e amamentados por uma loba” (Santos, 2019, p. 41).



Figura 3 - autor desconhecido, Rômulo e Remo e a Loba, séculos XI e XII, escultura de bronze, 75 cm × 114 cm, Museu Capitolino, fonte: <https://www.historiadomundo.com.br/romana/romulo-e-remo.htm>. 2024.

Dando assim, a criação de um festejo realizado em homenagem ao Deus lobo, denominados de *Lupércais*, uma festa de purificação que segundo pesquisadores como Cascudo, seria como uma forma de assustar os espíritos ruins e buscando também a proteção e perdão além de trazer saúde e a fertilidade aos participantes.

A partir desses festejos que as tradições lupinas se espalham sobre o lobisomem pela Europa, através das conquistas e da língua romana o que nos leva ao pesquisador Sabine Baring-Gould, sendo um dos autores a se aprofundar sobre o Lobisomem, buscou conhecer a respeito do ser mitológico ao redor do mundo,

sendo uma das principais fonte para o assunto que Santos (2019) nos traz em sua tese.

Segundo Baring-Gould (2003), começa no norte da Europa, mais precisamente na Noruega e na Islândia, sobre a ocorrência de “*eigi-einhamir*” que significa, “não de uma só pele”, o na crença entre os pagãos, outro era o fato de “[...] o Hamr, que era a transformação de um corpo em outro” (Santos, 2019, p. 43).

Segundo Santos (2019), essa transformação acontecia pela própria vontade ou para cumprir algum serviço pelos seus deuses o que podia fazer alguns passar um tempo longo na transformação, depois desse tempo designado ao ser, poderia voltar a ser humano, enquanto outros conseguiam retornar em curto tempo ou pela própria vontade assim que realizaram os trabalhos.

A pesquisadora descreve sobre o fato de ser uma união mental pelas crenças sobre o homem e lobo num só, juntando assim, as características do animal com a do humano. O que era feito através de feitiço, também poderia ser pela herança, pois alguns povos segundo as histórias contadas, por geração a geração poderia passar essa transformação para seus sucessores.

A figura do lobo era vista pelos povos tanto algo a ser temido quanto algo admirável até no século XIX, sendo construído assim uma imagem de um ser que demonstra respeito e beleza até a morte e destruição. Representando assim, uma construção mítica do ser com a morte por diversas mitologias, como na nórdica, a figura de Fenrir, um dos filhos de Loki reconhecido pelos outros como o mais forte, por ser como o pai, capaz de se transformar em qualquer animal, escolhe a forma de um lobo gigante, além de ter regeneração, sendo considerado respeitado e temido.

Em algumas histórias sobre o Ragnarok, Loki junto com Angrboda tem três filhos: o filho lobo Fenrir, a serpente Midgard e a morte Hel, Fenrir é reconhecido como o mais forte pelos Deuses, o que leva a mandar os anões a acorrentá-los até o fim do Ragnarok, sendo o fim do mundo na mitologia (Steriger, 2012). A figura 4, mostra Odin lutando com o lobo Fenrir, apresentado no livro “Mitos dos nórdicos dos Eddas e Sagas” de H. A. Guerber (1909).

Com isso, pode se dizer que os nórdicos tinham uma tradição pelo ser mitológico, pois com base nos estudos de Baring-Gould (2003), as narrações sobre histórias remotas de guerreiros cobertos com as peles de lobos e ursos que eram os animais caçados e abatidos, acreditavam assim adquiriam a força do animal.

Esses que usavam da pele dos animais como vestes para ir a batalha acreditando no poder e vigor do animal, foram chamados de Berserk, eram considerados metade animal e outra de homem, assim descritos por Brad Steinger (2012), em seu livro *The Werewolf book*, sendo homens consumidos de bravura e caminhando juntos a Odin, o Deus da guerra.



Figura 4 - Mabel Dorothy Hardy, Odin e Fenris, 1909, Ilustração em *Myths of the Norsemen from the Eddas and Sagas*, 3.287 x 2.272 pixels, fonte: https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Odin_and_Fenris_-_Dorothy_Hardy.png, 2024.

Pois, os *Berserkers* eram considerados homens que deixavam a ira e fúria tomar o controle de suas ações no campo de batalha, assim, adquiriam a força do animal o qual estavam vestindo da pele, tornando-se guerreiros invencíveis, descritos pelas histórias como cita a pesquisadora “A imagem desses guerreiros vestidos com peles de animais ganha circulação e com isso se cria um imaginário em torno de tais figuras que deveriam ser temidas [...]” (Santos, 2019, p. 45).

Passando por esses mitos que traz o lobo, animal mais mencionado em outras interpretações e também para a construção do lobisomem como foi descrito. Assim, como outros seres mitológicos da junção de duas ou mais espécies distintas, sempre estiveram presentes nas lendas e mitos, nas diversas culturas da humanidade e as representações pelas várias formas de expressões, davam a libertação para a criação de muitas outras que poderiam trazer diferentes conceitos e interpretações.

Além de muitas lendas relacionadas à criatura fantástica, é o ser que mais será incluído em casos estranhos ocorridos com pessoas em lugares onde houve os primeiros habitantes, o que mostra quanto o mito se expandiu entre a sociedade, para chegar a ser comparado aos fatos desconhecidos ocorridos.

A figura do lobisomem, portanto, vem sendo desmistificada ao longo dos tempos. No começo, era visto como uma figura terrível, depois para algo do tipo anti herói e, atualmente, em algumas animações é retratado como um simples ser humanizado. Santos (2019), afirma que o lobisomem descrito para a literatura juvenil ocupa um outro lugar distinto do bobo, que é o local do herói desejado, daquele que salva e não mais o do monstro a ser temido e punido”. Acrescentando que, o monstro se atualiza e deixa de ser o lobisomem e passa a ser o próprio homem.

Assim como muitas outras figuras fantásticas vem sendo personificadas ao contrário do que era antes nas primeiras histórias e dando lugar a existência imagética de outros seres, seja da união desses híbridos ou algo mais peculiares, o que traz a inspiração para os Temidos, seres rivais dos Lendários, como a Lobanil.

1.3. Interpretações nos diversos meios

Depois de fazer um percurso dos mitos relacionados ao lobisomem, desde a origem até os breves relatos atuais sobre a presença multimídia, este tópico acrescenta referências destas aparições, que perpassam pela literatura e

cinematografia, para depois a imersão no meu fazer artístico tornando-se natural em minha produção pessoal.

Em muitas histórias antigas, o lobisomem foi retratado como um ser terrível, uma criatura que saia pelas ruas da cidade procurando alguém para assassinar ou até devorar, segundo algumas representações que encontrei nas pesquisas. Santos (2019, p. 202) afirma que “o lobisomem na literatura é apresentado como alguém monstruoso que deve ser temido, que se alimenta de crianças e animais e que por onde passa deixa um rastro de sangue e destruição”.

No livro “Meu tio lobisomem - uma história verídica”, publicado em 2011 ao mesmo tempo da versão digital, escrito por Manu Maltez na forma de prosa brasileira, narra a história de um menino que vai passar o fim de semana com seu tio na fazenda. O pensamento do menino reforça a imagem monstruosa e assustadora do lobisomem, na seguinte passagem:

Que restava fazer? Quando escancarasse a porta,
o que eu ia dizer? Ele não ia me entender. De orelhas
compridas.
A olhar-me. De olhos vermelhos. Com aquelas unhas
afiadas –
me acalmar? Mas ele não entrava no quarto. E uivou e
bufou
e ranhou ainda por um bom tempo. Continuei ali no
escuro,
de olhos arregalados, esperando o pior (Maltez, 2011,
não paginado).

Em sua versão digital, o mistério e suspense ganham vida, à medida que “as belíssimas ilustrações do livro papel repetem-se no digital, acrescentando apenas o movimento de entrada e saída, a trilha sonora é algo totalmente novo e encadeia a leitura do enredo” (Cardoso, 2016, p. 34). De acordo com a autora, a proposta original era a de que o livro impresso fosse vendido com um CD encartado, pois Maltez, em parceria com o violeiro Fabio Barros, tinha composto a música tema da obra: O Lobisomem de Itatiba.

Nos desenhos antigos, alguns apresentam um ser não muito diferente do lobo, o que faz pensar as vezes que quem reproduziu o desenho sobre tal ser, descreveu comparado à figura animal que foi associada, enquanto em outros esse ser é até referenciado ao demônio, assim talvez quem relatou para o artista,

conseguiu repassar sobre ter visto algo extremamente horrroso, procurando descrever detalhes próximo a um animal monstruoso e assustador.

No universo em quadrinhos, essa imagem aterrorizante da imagem do lobo é encontrada, entre vários exemplos, na HQ Lobanil de terror (figura 5), a qual trata da figura feminina do ser fantástico e de onde vem a referência para o nome da personagem da minha produção.



Figura 5 - Texto: G. Malagola; Desenhos: R. Matias, Lobanil, 1983, História em Quadrinhos, fonte: <https://quadrinhosdoterror.blogspot.com/2018/06/lobanil.html>, 2024

Nesta HQ, eu faço um resgate deste título da denominação do feminino do ser mitológico, a qual não é mencionada na tese de base, a autora traz outras nomenclaturas a partir dos nomes como era definido o lobisOMEM pelos lugares conhecidos. Talvez por ser um nome que deixa distante para relacionar com o lobisOMEM, trazendo o meu interesse pela citação da figura como é descrita pelo Malagola (1983), autor desta HQ.

Em certas HQs, o ser fantástico é enfatizado pelos artistas como uma criatura que aparece apenas com a cabeça e a cauda de lobo, enquanto o corpo é humano, vestido em trajes comuns. Por outro lado, há narrativas que apresentam hibridações

bastante sombrias, onde a cabeça, as mãos e as pernas se metamorfoseiam em partes de lobo, a ponto de rasgar as roupas que estão vestindo. Essa variedade de representações do ser mitológico se manifesta de maneiras distintas em diversas produções que abordam o tema.

O que deixa a dúvida assim como muitas lendas, sendo a maioria desses contos, narrados em rodas de conversas entre conhecidos em volta de uma fogueira. Aqueles que vivenciaram experiências inusitadas na vida tendem a desenvolver um olhar diferente da maioria, alimentando a dúvida sobre a existência de certas criaturas, como é o caso do lobisomem, que certamente é um dos muitos.

Com isso, vários estúdios cinematográficos usaram da figura mitológica para criar seus filmes de horror. Nas representações algumas deixavam menos ou mais assustadoras, a maioria que conheci foi assustadoras, como é o caso do lobisomem no filme “Um lobisomem americano em Londres” (*An American Werewolf in London*), dirigido por John Landis em 1983, mostrado na figura 6.



Figura 6 - Direção: John Landis, cena do filme *An American Werewolf in London* (em português, Um lobisomem Americano em Londres), 1983, 87 min, son., color, fonte: https://www.primevideo.com/region/na/detail/0OFSRBE627YBKADQ215EQOIE4F/ref=atv_sr_fle_c_Tn74RA_1_1_1?sr=1-1&pageTypeldSource=ASIN&pageTypeld=B09WZP7CL2&qid=1727727375867, 2024

A cena apresenta o momento de transformação do lobisomem, dando ênfase e tornando ainda mais realista o processo. Processo este que é gradual, intenso e fisicamente desgastante, capturando o horror visceral de um corpo humano se

moldando. Durante a transformação, vemos a figuração dos ossos do personagem estalando e alongando, seus membros se esticando, e sua pele distendendo-se à medida que o corpo assume uma forma monstruosa. As mãos e os pés crescem, virando garras, enquanto o rosto se alonga, transformando-se em um focinho.

Outro filme que traz o lobisomem num roteiro mais atualizado e cheio de situações complexas é o filme *As boas maneiras* (figura 7), criando uma trama que envolve várias questões desde sua origem até um determinado momento. O filme produzido em 2017, é um filme brasileiro dirigido por Juliana Rojas e Marco Dutra, que mistura elementos de fantasia, terror, e drama social, é uma reinterpretação contemporânea do mito do lobisomem, ambientada em São Paulo, e toca em temas de maternidade, desigualdade social, e o sobrenatural.



Figura 7 - Direção: Juliana Rojas e Marco Dutra, cena do filme *As boas maneiras*, 2017, 100 min, son., color, fonte:

<https://calilnomundopop.wordpress.com/2019/01/30/review-as-boas-maneiras-brasil-franca-2017/>, 2024

Em *Animais Fantásticos e onde habitam* (2017) a “fera assassina” como é chamado, acontece quando o bruxo ou humano é mordido pelo animal, se distinguindo entre as demais criaturas fantásticas, pela preferência a presas humanas. O filme é sequência do clássico *Harry Potter*, da autora J. K. Rowling, considerado um fenômeno global. Menções de lobisomem já iniciam em *Harry Potter*, mas é somente no terceiro filme, *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban*, que a transformação aparece.

O filme foi dirigido por Alfonso Cuarón e produzido por Chris Columbus, David Heyman e Mark Radcliffe. Quando a lua cheia nasce, Remus Lupin⁷ se transforma em lobisomem e no livro a autora descreve como “Ele tirou o cabelo grisalho dos olhos, pensou por um momento e depois disse: ‘é aí que tudo isso começa - com eu me tornando um lobisomem. Nada disso teria acontecido se eu não tivesse sido mordido... e se eu não tivesse sido tão imprudente...’” (Howling, 2017, p. 170). Reforçando a ideia de que a transformação ocorre através da mordida da criatura.

Quanto aos clássicos, quando as montagens ainda estavam nos seus primeiros anos de produções, parecia apenas um homem com a fantasia da forma de um lobo. Ainda continua a visão desse lado terrível da figura fantástica, nas produções das multimídias, inclusive nos cinemas, onde o ser pode aparecer desde um filme de terror até numa animação, mas, o lado em que passa a ser uma figura heroica até um ser com emoções como um humano, vem ganhando espaço nas multimídias.

Outra produção cinematográfica que é uma das inspirações para a Lobanil Escarlata, foi a personagem Enid (figura 8) da série Wandinha que se transforma no ser mitológico, sendo amiga da protagonista e trazendo o papel de anti herói que passa por algumas situações para chegar a sua transformação da figura fantástica. A série de nome original *Wednesday*, foi lançada em 2022 na Netflix, é uma série de televisão dirigida por Tim Burton, que reimagina a personagem Wandinha Addams (*Wednesday Addams*) em um ambiente de mistério e aventura, misturando elementos de terror, humor e fantasia.

Assim como o *anime Beastars*: o lobo bom (figura 9), uma animação da adaptação do mangá do mesmo título, que pode ser uma humanização de animais onde coexistem em harmonia num mundo. *Beastars* se passa no mundo habitado por animais antropomórficos, onde carnívoros e herbívoros vivem juntos. O anime aborda temas como identidade, preconceito e a luta entre instinto e razão, explorando as tensões sociais entre diferentes espécies.

⁷ O sobrenome de Lupin reflete a palavra latina para lobo, *lupus* e Remo foi um dos lendários fundadores de Roma, amamentado por uma loba, como já mencionado neste trabalho.

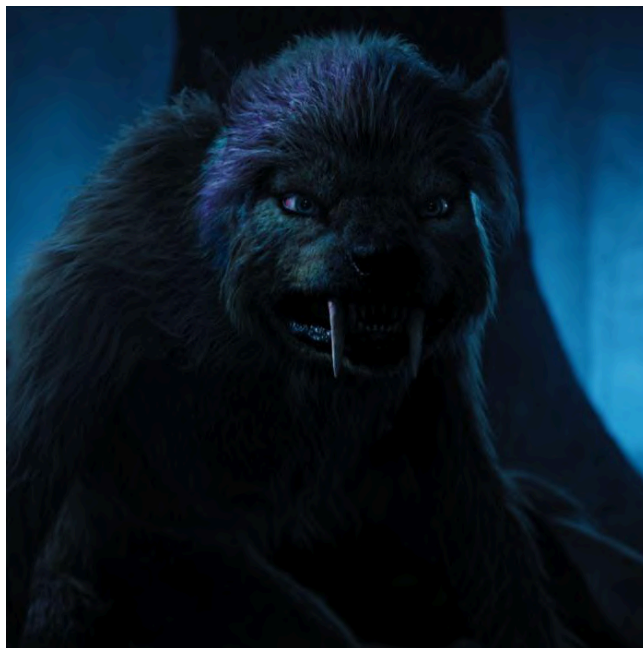


Figura 8 - Direção: Tim Burton, cena de Wandinha (*Wednesday*), 2022, fonte: <https://www.purebreak.com.br/midia/em-wandinha-emma-myers-faz-enid-uma-525984.html>, 2024



Figura 9 - E. Ribeiro. *Beastars: O lobo bom*, 2019, poster, 1200x1800 px, fonte: <https://www.themoviedb.org/tv/90937-beastars/images/posters?language=pt-BR>. 2024.

Dessa forma, apresenta-se uma variedade de perspectivas sobre os seres híbridos, proporcionando uma diversidade de interpretações. Como na narrativa visual *Translobo* (2023), onde a leitura feita pelos olhos do leitor “nos leva a um processo de investigação existencial”, trazendo a partir de uma poética-filosófica, questionamentos do eu enquanto lugar na sociedade e um outro olhar a partir da imagem do lobo para repensarmos esse processo. A linguagem do artista que envolve aventura, ficção científica, terror, traz como ele mesmo nomeia, a “Aurora Pós-Humana” de um universo ficcional.



Figura 10 - Texto: E. Franco (Ciberpajé); Arte: A. Lima. *Licanarquia*, 2021, História em Quadrinhos, fonte: fotografia pessoal

Na figura 10, retirada da HQ *Licanarquia* (2021), de mesmo autor, apresenta lobo e lobisomem em conexão, a história reforça a ideia de “[...] solitude, amor

incondicional, justiça e resignificação [...]”, além de nossa relação com o cosmo. Podendo ser interpretada como uma obra que nos provoca a refletir sobre os sistemas de controle que permeiam nossa vida cotidiana e sobre o que significa ser livre em uma sociedade regida por leis que muitas vezes nos limitam. É uma história que, apesar de seu ambiente distópico, abre espaço para reflexões sobre a natureza humana, a repressão, e a eterna busca por autonomia. Além de apresentar uma sincronia entre humano, animal e o cosmo.

Outra fonte de inspiração que utilizei para criar a figura fantástica foi a base para sua coloração, buscando uma tonalidade que destacasse a personagem. O lobo-guará (figura 11) foi uma escolha importante nesse processo, pois sua pelagem apresenta manchas brancas e um tom alaranjado que cobre praticamente todo o corpo, além do preto nas patas e no focinho. Embora, ao nascerem, eles tenham uma pelagem escura, quase preta, e conforme crescem, essa pelagem muda para a cor avermelhada característica do adulto. Essa combinação de cores inspirou a ideia que se transformou na Lobanil Escarlate.



Figura 11 - Lobo-guará adulto, 2024, fotografia por Adriano Gamarini, fonte: <https://greenbond.com.br/ficha-animal-lobo-guara-chrysocyon-brachyurus/>

Então, o segundo nome Escarlate, tornando um nome composto para ela, além de ser um animal da América do Sul e mais presente no cerrado brasileiro, o

lobo-guará também se diferencia da maioria dos lobos não só pela sua cor, o seu corpo é mais esguio e tem as patas mais longas do que de outros lobos. Essas diferenças contribuíram na construção da Lobanil Escarlate.

Cap. II: SURGINDO UMA LENDÁRIA

*– Há coisas neste mundo para as quais
seus olhos não estão preparados. A
razão, a sanidade e a consciência são
riquezas inestimáveis de um homem.
Não queira perdê-las, rapaz⁸.*

Como Salles menciona em Gestos inacabados, “O processo de apreensão dessas imagens revela a ação do olhar dominando a realidade com armas poéticas.” (Salles, 1998, p. 92). Foi um trecho que de algum modo criou uma reflexão indireta para o meu processo, sobre as imagens diversas de seres fantásticos já interpretados pelos vários lugares do mundo, fazendo criar uma poética na minha produção artística.

Então, iniciei criando ilustrações que misturam diversos estilos. Fiz isso sem necessariamente obedecer às proporções atléticas do corpo em poses típicas de quadrinhos, ou seja, nem alongando membros como quadris, bustos, olhos e narizes, entre outros aspectos do corpo. Algumas obras seguiram a estética do mangá, enquanto outras se inspiraram em animações populares e alguns exploram formas fantásticas, derivado de seres místicos. Registrando com um tempo esses indivíduos, no primeiro momento com desenhos a lápis, depois para o desenho digital e, assim, ampliando para outras mídias com técnicas e materiais diversos.

Eu reconheço o artista Roy Lichtenstein da Arte Pop que fez algumas de suas obras refletindo sobre a cultura pop, o qual traz nos seus trabalhos o estilo na pintura digital que eu mais pratiquei em minhas produções, colocando cores planas, há outras denominações, por exemplo, o vetorial ou *flat design*, mas no decorrer no curso, vim acrescentando outros detalhes nas pinturas, sendo o contorno ondulado, como o artista apresenta em algumas pinturas.

⁸ Citação retirada do livro “A batalha do apocalipse: da queda dos anjos ao crepúsculo do mundo”, de Eduardo Spohr (2012, p. 262).

O artista visual norte americano Phil Cho, é outro que traz em suas obras o estilo das cores planas, ele tem um portfólio no Instagram apresentando seu trabalho, quase todo sendo ilustrações de figuras da cultura pop. O qual conheci os seus trabalhos quando comecei praticar na técnica digital, tendo como referências.

Comecei a produzir esses seres, até mesmo usando pseudônimos para que fossem reconhecidas. Minha abordagem foi criar representações vetoriais simples, posicionando-as de forma básica, sem torná-las muito expressivas, mas inserindo trajes, armaduras e diversas outras características. Esse processo criativo foi documentado e compartilhado nas redes sociais, especialmente no Instagram @jonatha.arts.

Fazendo assim, uma ligação com os seres não só de mitologias, mas também do contexto místico, como personagens com asas, acrescentando detalhes de um elemento que pudesse dar mais significado e diferenciando-a dos que serviu de referências, dos seres alados como anjos. Alguns só fariam sentido dentro de uma narrativa ou em um contexto que se apoiasse em uma imagem pré-existente para serem reconhecidos. Essas criaturas fantásticas sempre estimularam a minha imaginação, fazendo com que minhas criações artísticas fluíssem com mais facilidade, especialmente ao refletirmos sobre quantas delas foram concebidas ao longo da história, desde que a humanidade iniciou sua jornada de descobertas sobre as origens do mundo.

Dessa forma, os personagens mencionados são alguns dos Lendários, uma espécie dos seres racionais, e os mais próximos dos humanos, outra são os Temidos. Assim trazendo sobre um universo alternativo, onde a contagem de anos deste mundo, começa a partir do acordo ou melhor, aliança entre os Lendários e os humanos sendo esses a maior espécie. Enquanto os Temidos, seres na maioria sendo peculiares, são a espécie contra esse acordo, estendendo um conflito que vai ligando outros fatores no decorrer dos tempos. Então os Lendários são baseados em alguns seres mitológicos, personagens como já ilustrados e outros ainda em esboços, embora sejam parecidos, a segunda espécie é mais sinistra como a ilustração de uma já mencionada no Instagram (jonatha.arts), sendo as menos complexas.

Essas são as duas primeiras espécies conceituadas dentre outras que virão, alguns personagens já desenhados umas das outras, sendo as recentes, porém nesse projeto é o desenvolvimento da Lendária Lobanil Escarlata a partir do ser

mítico que veio a ser referência artística, o lobisomem. Uma personagem parecida com a “Asa Prateada” (figura 12), mas sua aparência seria assustadora para a maioria como o ser relacionado já descrito há séculos. O que trouxe para idealização e formação a partir de muitos pontos que me motivaram para as artes visuais, desde animações, HQs, livros e filmes.

No começo dessa denominação do grupo, os imagéticos vinham muito a partir das referências dos personagens dos quadrinhos de super heróis, como podem ser observados no Instagram @jonatha.arts busquei então destacar alguns, a Asa Prateada foi a primeira, observando a partir da forma dos seres alados, como os anjos que são comumente descrito de homens ou mulheres com asas de pássaros.

Assim, como são descritos alguns anjos guerreiros por Spohr (2012) em suas histórias, como nesta: “Se avistado por olhos humanos, poucos o reconheceriam como uma entidade celeste, não fossem as asas branquíssimas, afiadas como navalhas nas pontas” (Spohr, 2012, p. 14). Ou, nesta, em que os seres ganham até mesmo características de elementos, por exemplo do fogo ou gelo: “Com a armadura completa, parecia um deus dourado, de longas asas esbranquiçadas. Os cabelos eram vermelhos, compridos e lisos, e desciam pelas costas como uma cachoeira de fogo” (Spohr, 2012, p. 29).

Partindo dessa construção, idealizo uma ser com características que construa a imagem de uma guerreira resistente, pela cor da armadura e das asas, relaciono com a prata, um dos metais resistente e reluzentes, mas nesse período eu fiz a pintura ainda com influência das HQs de heróis como das editoras Marvel e DC comics.



Figura 12 - Jonatha da Luz Cunha, Asa Prateada, 2017, Pintura digital, 2366 x 3011 px, fonte: acervo pessoal.

Em seguida procurando citar um grupo ou, melhor, espécie de outro lado, idealizo um ser oposto a mencionada Lendária, na aula optativa Notas Sobre Cinema, faço uma pintura retratando uma personagem peculiar, um ser da cintura para cima (parte superior), de forma humana e da cintura para baixo (parte inferior), com formato de serpente e, nas costas, asas de morcego, esta foi a primeira do grupos dos Temidos para representar, chamei de “Surge Distigna” (figura 13).

Referente a primeira forma de uma personagem fictícia de mesmo nome que também foi ilustrada para a idealização de seres que une três ou mais elementos, uma formação original das criaturas peculiares, dessas espécie, eu faço uma composição de parte das palavras, por exemplo, Distigna vem da substituição e união das palavras distinta e maligna, ou seja, um ser diferente entre sua espécie, seria a mais próxima das características e instintos da Lobanil.



Figura 13 - Jonatha da Luz Cunha, Surge Distigna, 2023, pintura digital, 3508 x 4961 px, fonte: acervo pessoal.

Apresento esse interesse pelos seres fantásticos então, por meio de outros que ajudaram a desenvolver durante o curso, como nas aulas de Gravura I. A gravura é uma técnica artística feita por meio de uma matriz para a obtenção de um desenho, sendo realizada através de uma superfície dura e consistente, como madeira, metal, entre outros materiais que possibilitam as incisões ou talhos para a impressão da imagem desejada.

A seguir, em técnica de xilogravuras dois seres mitológicos, uma fada (figura 14), um ser feminino com asas semelhantes a uma borboleta, um dos seres populares de histórias de fantasia, são mais comuns do tamanho da mão, e uma anjo (figura 15). Este último, semelhante a anterior, mas desta vez com asas de pássaros, um anjo em posição levemente fetal se for olhado de cima, de vestido que é o mais próximo comparado a uma túnica, roupa a qual são mais retratados. Dois seres fantásticos que trazem uma aproximação para o lado das maravilhas, na maioria das vezes nas histórias em que são descritas.



Figura 14 - Jonatha da Luz Cunha, Fada, 2019, xilogravura, 21 x 14,8 cm, fonte: acervo pessoal.



Figura 15 - Jonatha da Luz Cunha, Anjo, 2019, xilogravura, 21 x 14,8 cm, fonte: acervo pessoal

Nas obras do autor Raphael Draccon, as fadas são apresentadas de maneira única, misturando elementos clássicos e uma abordagem contemporânea, como já mencionado. As fadas são descritas como seres que costumam ter uma beleza etérea, com características que refletem a natureza ao seu redor, seres de luz e com asas delicadas e, ao mesmo tempo, uma criatura complexa, que além de encantadoras, tem um lado sombrio, refletindo a dualidade da natureza.

Enquanto os anjos, nas obras de Eduardo Spohr, são retratadas de maneira profunda e multifacetada. Eles são seres poderosos, com uma hierarquia complexa e responsabilidades significativas no universo, não apenas mensageiros divinos, mas também guerreiros e guardiões. Apresentam características humanas, com emoções e dilemas, o que os torna mais próximos dos mortais.

Na sequência, apresento em gravura de borracha a figura da “Medusa” (figura 16). É provável que a partir da figura mitológica da medusa, tenha sido onde surgiu meu olhar pelos seres fantásticos peculiares, apresentando lados diferentes a partir das mitologias.

Na mitologia grega, em algumas interpretações, a Medusa era uma górgona, ou seja, um monstro com serpentes no lugar dos cabelos e a capacidade de transformar em pedra quem a olhasse diretamente, em outras versões da mitologia, descreve um fato mais antigo da Medusa, ela foi amaldiçoada pela a deusa Atena por causa de Poseidon que à usou para desrespeitar a deusa no seu templo, portanto tornando se uma figura temida e assustadora, como era descrita no mito.

As obras retratadas fazem parte da minha coleção pessoal, desenvolvida, como disse, antes do ingresso ao curso de Artes Visuais, e outras elaboradas durante as aulas do curso, acrescentando técnicas e materiais que contribuíram para o meu desempenho pessoal e no meu processo artístico.

A técnica da gravura, apesar de dar a possibilidade de fazer a partir de materiais como a madeira e borracha sendo as matrizes e adquirir várias impressões da imagem, foi uma das experimentações que exigia um gesto diferente, o qual eu observei que, por enquanto, não tinha condições de seguir por esse meio.

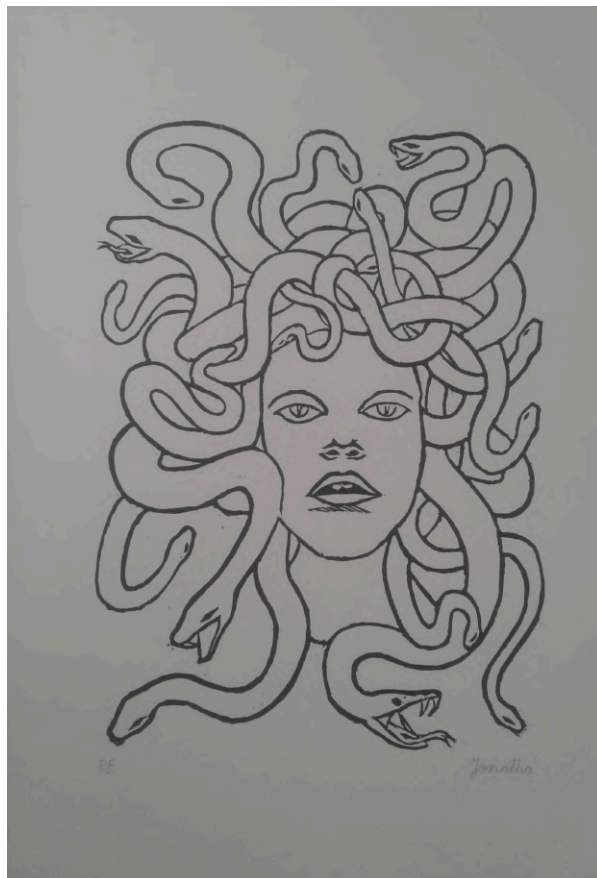


Figura 16 - Jonatha da Luz Cunha, Medusa, 2019, gravura em borracha, 21 x 14,8 cm, fonte: acervo pessoal.

Enquanto no digital, era semelhante a fazer desde vários, dezenas de esboços em folhas transparentes e sobrepondo, assim passando para as linhas, depois as cores, sendo nos papéis transparentes até chegar a conclusão da pintura, num meio de produção semelhante ao que utilizei antes em computadores.

2.1 Ser desenvolvendo-se das lendas

Então, como é descrito em algumas passagens do primeiro capítulo, vindo com base do lobo, um animal que é admirável e ao mesmo tempo temido, dando origem ao ser mitológico lobisomem, sendo mantido um conceito tanto figurativo quanto conceitual, apenas tendo algumas mudanças sobre a figura fantástica, dependendo dos locais onde já vinha desenvolvendo uma imagem mística, construindo-se assim, uma lenda de há muitos séculos.

Assim, um ser que desde as civilizações antigas já era narradas até mesmo do animal conhecido, desenvolvendo contos infantis sendo contados ou melhor,

interpretados de outras formas na literatura até nos mais diversos meios de expressões da cultura humana, trazendo assim, a construção de uma Lendária.

Em relação a importância do contos populares para o imaginário infantil, Bettelheim (1980, p.13), afirma que

Nada é tão enriquecedor e satisfatório para a criança, como para o adulto, do que o conto de fadas folclórico. Na verdade, em um nível manifesto, os contos de fadas ensinam pouco sobre as condições específicas da vida na moderna sociedade de massas; estes contos foram inventados muito antes que ela existisse. Mas através deles pode-se aprender mais sobre problemas interiores dos seres humanos, e sobre as soluções corretas para seus predicamentos em qualquer sociedade, do que com qualquer outro tipo de estória dentro de uma compreensão infantil.

O autor nos mostra que os contos de fadas têm um papel crucial no desenvolvimento emocional e psicológico das crianças, oferecendo não apenas entretenimento, mas também uma forma de explorar e compreender a complexidade da experiência humana. Ao lidar com temas atemporais e universais, como o bem contra o mal, a busca por identidade e a superação de desafios, esses contos ajudam a formar a base para que as crianças lidem com seus próprios desafios, independentemente do contexto social em que vivem.

Com isso, a partir da classificação entre Lendários e Temidos, como intitulo duas espécies de seres que vivem entre humanos desde o começo das primeiras civilizações, por vir das lendas, ou de outras formas peculiares, sendo na origem, a Ordem antecessor dos Lendários e o Caos dos Temidos, fazendo comparação à algumas histórias fantásticas como vem a partir do princípio. Tendo, então, a Lobanil Escarlata, uma Lendária que já pode talvez ter vivido antigamente reconhecida pelos humanos como a Loba que amamentou Rômulo e Remo, ou passado quase despercebida como a maioria dos lobisomens em alguns lugares.

Depois de uma diversidade de personagens, que já foram apresentados por algumas formas artísticas, como em desenho, na HQ e na pintura, algumas embora não sejam figuras mitológicas mas, que trazem referências da cultura pop, foram dando força para esse caminho, onde algumas características de simples personagens desenvolvidos ajudaram na construção dos grupos mencionados.

2.2 Produções que ajudaram

A maioria dos personagens é concebida de forma a se destacar das pessoas comuns. Como mencionei, no início, houve uma forte influência da cultura pop, de animações, quadrinhos, mangás e diversas outras mídias. Antes de iniciar o curso, elaborei uma variedade de semelhanças a partir das representações de heróis, vilões e anti-heróis, com o objetivo de tecer uma narrativa entre eles. Isso me levou a classificar esses personagens em grupos, ou melhor, em espécies e suas respectivas linhagens.

Como esta de própria autoria, a “Lâmina da Sombra” (figura 17), que ressalto numa segunda versão para ter maior expressão de seus traços, influenciado pelos heróis, anti-heróis e ninjas, feita numa dimensão com o dobro do tamanho das anteriores, na qual busquei sair da postura como pintava os vários personagens. A primeira a dá expressão de uma das suas ações, por meio da postura em que traz o sentido do salto no espaço, denomino como a Lâmina da Sombra, fazendo a analogia dos elementos que traz uma poética para construção da personagem.

A imagem apresenta uma ninja guerreira, trazendo movimentos diferentes dos anteriores, pois, aqui, eu pintei ainda em um plano de fundo sem cenário, com tonalidade do meio do quadro para as bordas, de verde claro para o escuro, com dispersão da luz, vinda do centro da imagem, dando contraste as cores da personagem, dos tons escuros que é presente em quase todo a sua representação e os elementos que a compõem são para se aproximar do título.

A máscara sem abertura para os olhos vem da referência do personagem Demolidor das HQs da *Marvel*, ele não é ninja, mas é um lutador que desafia os limites humanos, é mais como um herói. O traje como a roupa que define o corpo e as luvas e botas com placas metálicas, foram referências da Katana, personagem das HQs da *DC comics*, essa é considerada uma anti heroína, apesar de ser uma ninja, sendo mais comparada.



Figura 17 - Jonatha da Luz Cunha, Lâmina da Sombra, 2019, pintura digital, 4951 x 4239 px, fonte: acervo pessoal.

Outra, foi a primeira da série mista de três pinturas, de título “Ponto de vista da Prateada” (figura 18), em que é uma mistura de paisagem com seres fantásticos em lugares conhecidos pelo artista, foi produzida na primeira aula do Laboratório de produção artística. Logo na primeira pintura, recorro a um dos personagens já idealizados e presentes na rede social Instagram, de codinome Asa Prateada (ver figura 12), foi a primeira realizada na busca de distinguir da maioria e deixar na aparência visual a denominação da espécie que pertencia, dos lendários, seres vindos das lendas, sendo contados de geração a geração.

Nesta imagem, que une personagem de obras elaboradas anteriormente com uma nova obra, criando a sintonia entre as duas, introduzi tons mais escuros, relembrando o momento do crepúsculo, e a personagem tendo um olhar mais amplo

da cidade. Algumas inspirações da minha cidade natal, está presente em vários momentos desta obra, em especial a praça Matriz.



Figura 18 - Jonatha da Luz Cunha, Ponto de vista da Prateada, 2020, pintura digital, 1866 x 2680 px, fonte: acervo pessoal.

A segunda pintura da série, dando continuidade a poética de representações de lugares reais com seres imagéticos, foi criada a obra “Toque do Mágico no cais” (figura 19). Nesta, faço um personagem parecido com os outros, com a maioria dos homens presentes da referência para pintura, assim deixando o personagem despercebido no ambiente pelos outros, colocando em primeiro plano para que possa se direcionar rapidamente a visão para o gesto e efeito da mão dele, fazer a diferença ou trocadilho, da relação entre a pintura que parece simples vinda de uma referência bem agitada, ainda dando essa menção pelo título da pintura.

A terceira obra, intitulada "Lobanil no bosque", marca a primeira aparição do Lobanil. Esta tela foi elaborada em técnica analógica com tinta acrílica e desenvolvida a partir de diversos pontos mencionados ao longo do texto. É também uma reflexão sobre diferentes perspectivas da paisagem que podemos contemplar em momentos de descanso.



Figura 19 -Jonatha da Luz Cunha, Toque do Mágico no cais, 2020, Pintura digital, 2894 x 4093 px, fonte: acervo pessoal.

Esta pintura, realizada durante as aulas de Laboratório de Produção Artística 4, assim como as anteriores, foi inspirada em um lugar onde passei algumas horas procurando um espaço para relaxar. Durante esse processo, observei várias fotos do local familiar e identifiquei, em uma das imagens, a árvore que simboliza o lugar. Esses elementos foram fundamentais para a construção da obra.

Passei por várias etapas de esboço, revisitando fotografias do Bosque dos Buritis em Goiânia, ao mesmo tempo em que buscava a melhor forma de integrar a figura mitológica, com ou sem a presença de pessoas, escolho uma fotografia (figura 20) para a realização da peça, decidindo um recorte (figura 21).

A partir do recorte fotográfico, realizei alguns esboços para verificar qual a melhor posição da minha personagem no contexto proposto. Determinando assim, um esboço específico que se aproximasse da ilustração a ser feita, comecei a fazer um experimento ou estudo com aquarela em tamanho A4 (figura 22), colorir em diversos tons de verde.



Figura 20 - Bosque dos Buritis, fotografia, 2022 fonte:
[https://www.areasverdesdascidades.com.br/2018/10/bosque-dos-buritis-em-goiania-go.html?
m=1](https://www.areasverdesdascidades.com.br/2018/10/bosque-dos-buritis-em-goiania-go.html?m=1)



Figura 21 - Recorte, 2022.

Em seguida, faço um segundo estudo com acrílica no tamanho A4 (figura 23), para analisar o jogo de cores que posso obter com a técnica, as combinações de cores, com as tonalidades e luminosidades, aproximação da natureza ao redor. Além de observar que o material possibilita um aspecto animado, devido a tinta com

textura, dando a impressão de movimento, à medida que o olhar sobre as folhagens e reflexo na água.



Figura 22 - Primeiro experimento da Lobanil, 2022, aquarela sobre papel, 21 x 29,7 cm, fonte: acervo pessoal

Passando para a tela, fiz o terceiro experimento que eu defini como “Lobanil no bosque”, onde a partir do recorte que tinha produzido as anteriores em tamanhos A4, busquei explorar as diferentes tonalidades de verdes presente na foto para a tela (figura 24), fazendo uma paleta (figura 25) que vai passando um pouco de azul claro nos cantos superiores, fazendo algumas manchas na parte superior da tela, pintando outras manchas próximo do bege na parte inferior em forma de lista entre as cores verdes claros e escuros.

Criando assim, uma obra (figura 26) em que a vegetação verde domina a tela, em um recorte onde os edifícios são ausentes. A figura fantástica, quase invisível, lembra um pequeno lobisomem. Embora tenha realizado três pinturas, na segunda a figura ganhou proporções maiores; porém, na terceira, quis representar um ambiente de bosque, conforme a definição do local.

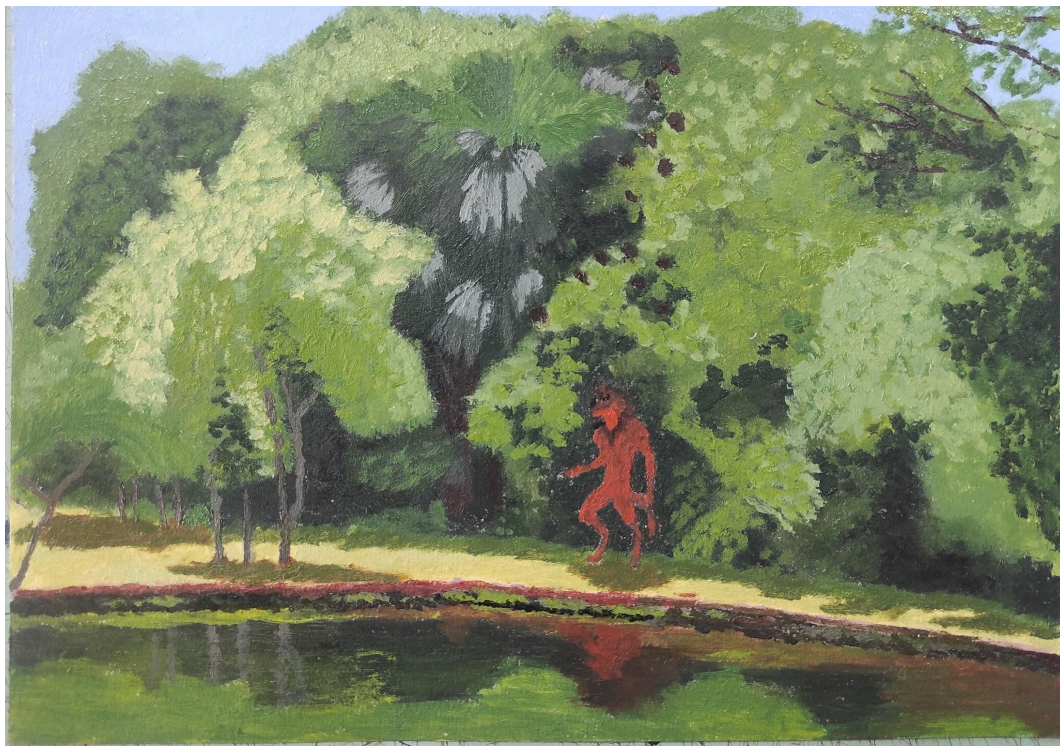


Figura 23 - Segundo experimento da Lobanil, 2022, tinta acrílica sobre papel, 21 x 29,7 cm, fonte: acervo pessoal.

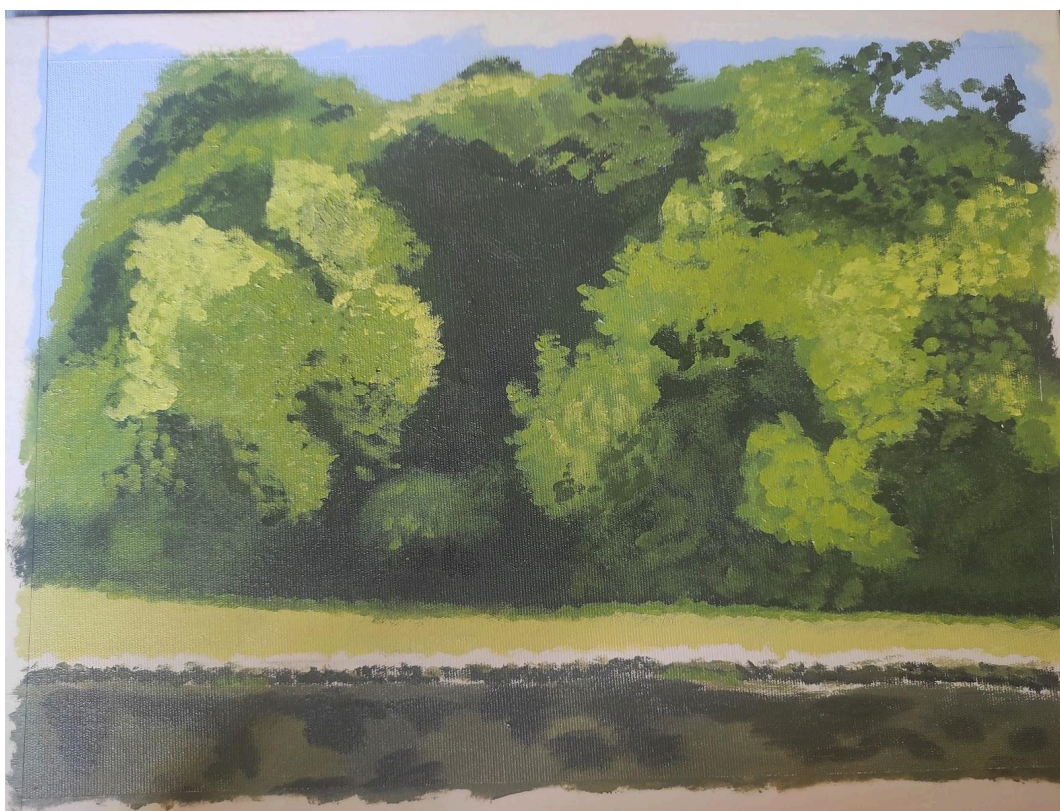


Figura 24 - Primeiro passo na tela, 2022, tinta acrílica sobre tela, 30 x 40 cm, fonte: acervo pessoal.



Figura 25 - Paleta de cores, 2022, tinta acrílica sobre papel, 10,5 x 14,9 cm, fonte: acervo pessoal.



Figura 26 - Jonatha da Luz Cunha. Lobanil no bosque, 2022, tinta acrílica sobre tela, 30 x 40 cm, fonte: acervo pessoal.

Nessa pintura, a técnica deixou uma certa diferença das outras, não por ter saído do digital, talvez por deixar uma expressão mais de paisagem e menos de

fantasia como a primeira da série, o que tendo um outro olhar, percebi ter conseguido colocar um ponto de diferença num gênero de pintura tradicional.

E a escolha da figura feminina, dando contraste para a primeira da série(ver figura 18), foi para trazer um ser dos seres fantásticos que não são só é de aparências belas como um anjo idealizado de muitas histórias, mas também há seres um pouco assustadores e ainda sim, podem ser uma grande lenda, o que é pouco construído esse olhar para seres híbridos que apresentam algumas características de animais como o corpo coberto por pêlos.

Vale mencionar que esta obra, “Lobanil no bosque”, foi selecionada entre as três obras indicadas para a exposição “Constelar”, realizada no Centro Cultural da Universidade Federal de Goiás (CCUFG). A exposição, inaugurada em 20 de setembro de 2024, reuniu as obras de 42 artistas que contribuíram e vêm contribuindo ao longo dos anos para o desenvolvimento do espaço cultural da UFG.

2.3 Uma de muitos outros

A partir da pintura “Lobanil no bosque”, comecei a fazer outros esboços em relação a posição da personagem presente na pintura. Além dessa, fiz de outros também, uma terceira da Asa Prateada (figura 27) e do Minotauro (figura 28), referência na mitologia e outro que foi incluído no grupo dos Lendários, e a Lobanil (figura 29).

Essa figura fantástica, ainda traz esse conflito entre o animal e o homem, mas vem transcendendo nos seus atos, o que levou a relacionar aos anti heróis, que agem num intermediário entre o bem e mau, pois assim como salva também pode matar, dependendo do seu ponto de vista sobre as coisas.

As características físicas da Lobanil Escarlata, eu fui construindo com um olhar, buscando se distanciar um pouco do lobisomem, o que percebi, estava tornando um ser peculiar, pois tornei o corpo completamente coberto de pelos, censurando os mamilos, onde algumas interpretações de figuras parecidas, pode trazer em suas características visuais.

O que pode ser uma influência dos personagens de super heróis que, colocam trajes ou construir nas figuras femininas e deixando ausentes a forma nestas partes íntimas enquanto, exaltando o físico nas pernas ou braços.



Figura 27 - Esboço da Terceira Asa Prateada. 2024, grafite sobre papel, 29,7 x 21 cm, fonte: acervo pessoal.



Figura 28 - Esboço Minotauro Negro, 2024. Grafite sobre papel, 29,7 x 21 cm, fonte: acervo pessoal.



Figura 29 - Esboço Lobanil, 2024, grafite sobre papel, 29,7 x 21 cm, fonte: acervo pessoal.

E, assim, desenvolvendo três pinturas de personagens distintos, a Lobanil Escarlata (figura 30), a Terceira Asa Prateada (figura 31) e o Minotauro Negro (figura 32) refletindo a poética de seres mitológicos, sendo essas pinturas feitas em acrílicas em tamanho A4, ilustrando apenas os personagens sem plano de fundo, experimentando uma técnica diferente do digital.

Essa passagem do acrílico para o digital, foi uma escolha para trazer as transformações e transições que fui conhecendo, ainda mantendo um estilo de pintura na criação dos personagens mas, buscando colocar mais expressões ou a relação do ser com o espaço, criando interpretações pelas pinturas, passando assim para a próxima.

Tanto no digital que faço uma pintura com cores sólidas, quanto no acrílico que sinto fazendo uma pintura com textura plástica que parece se aproximar das cores sólidas ou planas pintadas no digital.



Figura 30 - Jonatha da Luz Cunha, Lobanil Escarlata, 2024, tinta acrílica sobre papel, 29,7 x 21 cm, fonte: acervo pessoal.



Figura 31 - Jonatha da Luz Cunha, Terceira Asa Prateada, 2024, tinta acrílica sobre papel, 29,7 x 21 cm, fonte: acervo pessoal.



Figura 32 - Jonatha da Luz Cunha, Minotauro Negro, 2024, tinta acrílica sobre papel, 29,7 x 21 cm, fonte: acervo pessoal.

Porém, passei a posição da Lobanil feita sem plano de fundo no acrílico para o digital, pois percebi que na pintura analógica, a personagem ficou com uma coloração do escarlate muito forte e a expressão brava, poderia deixar alguns relacionar a figura terrível como é colocado sobre o lobisomem, o que não é o meu

objetivo e sim por meio das pinturas, repassar uma ser Lendária fantástica, assim como da Asa Prateada que ficou diferente nas mudanças de materiais da pintura.

Então, nessa pintura digital da Lobanil, depois de algumas leituras sobre o ser mítico, o lobisomem, o qual fiz a idealização da personagem chamada de Lobanil Escarlate, complementei num cenário simples mas, refletindo sobre a origem do ser ou do ambiente que é citado na maioria dos mitos, partindo da floresta, cidades rurais e ainda fazendo um pequeno contraste à pintura “Lobanil no bosque” em que é incluída primeira nesta, deixando a personagem bem exaltada, avançando de dentro da mata para novas áreas, denominando assim de “O avanço da Lobanil” (figura 33).



Figura 33 - Jonatha da Luz Cunha, O avanço da Lobanil, 2024, pintura digital, 3508 x 4961 px, fonte: acervo pessoal.

Baseando-me em diferentes interpretações do lobisomem, fiz alguns esboços (figura 34) que refletem as representações masculinas do ser. Tive dificuldade em evidenciar uma diferenciação em relação ao feminino, o que me levou a várias tentativas. A seguir, compartilho alguns esboços que servirão para a próxima edição do Lobanil.



Figura 34 - Esboços da Lobanil, 2024, grafite sobre papel 21 x 15 cm(cada), fonte: acervo pessoal.

Por meio destes, a alternância das posições seja em saltos, fixo, em movimento e outros; expressões faciais e outros elementos foi possível abstrair vários pontos que podem ser explorados e ou alterados. Dessa forma, observando

os esboços, reparei que além das posições, as expressões estavam bem agressivas, decidi com isso esboçar um direto no digital, fazendo numa posição de vislumbre, depois de alguns para a próxima pintura, ainda refletindo na poética do cenário em relação a personagem fantástica.

Tendo como referência a obra “Caminhante sobre o mar de névoa (figura 35), elaborada por Friedrich, obra popular vista em algumas aulas do curso, de um homem sobre a montanha entre nevoeiro, me inspirou no desenvolvimento de mais uma pintura da personagem, porém num ambiente totalmente diferente da obra de referência.

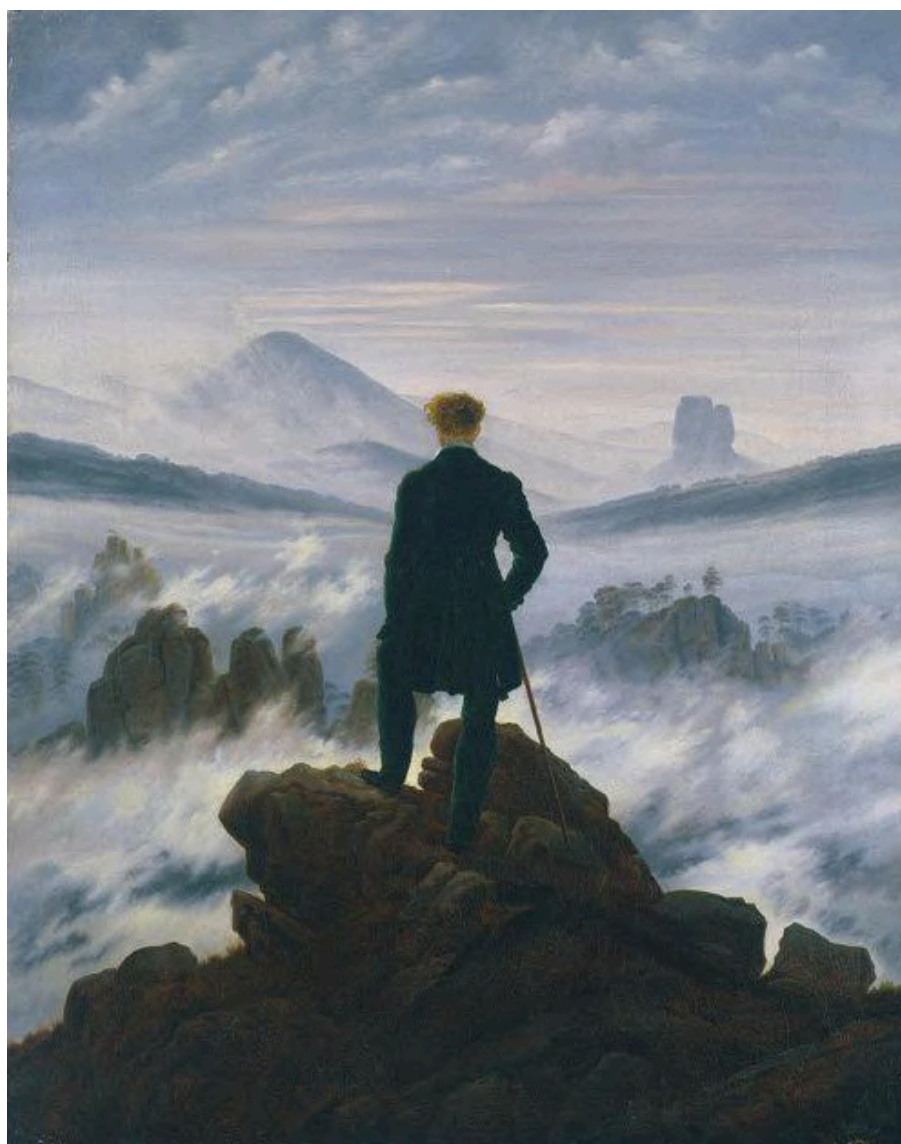


Figura 35 - Caspar David Friedrich, O caminhante sobre um mar de névoa, 1817, óleo sobre tela, 94,8 x 74,8 cm, Hamburg Kunsthalle,
Fonte: https://www.researchgate.net/figure/Caspar-David-Friedrich-O-caminhante-sobre-um-mar-de-nevoa-1817-oleo-s-tela-94-8x74-8_fig13_329423540. 2024.

A obra é uma das pinturas mais icônicas do movimento romântico e uma das mais conhecidas da história da arte ocidental. Pintada em 1817 em óleo sobre tela, é uma obra profundamente emocional e filosófica, apresentando a relação entre o ser humano e a natureza, o sublime e o mistério existencial.

Primeiro, o esboço do digital (figura 36), em seguida, com os preenchimentos do desenho digital, antecedendo assim a próxima pintura. Produzir sobre prédios, vislumbrando uma cidade grande, denominando a pintura como “Sob a vista da Lobanil” (figura 37).

Nesta pintura, os elementos que a compõem trazem uma intersecção entre uma figura fantástica e um cenário contemporâneo, próprio de uma paisagem urbana marcada pelo concreto. As cores suaves dos edifícios foram escolhidas para transmitir uma sensação de calma, contrastando com a agitação das ruas da cidade. Aqui, o tempo parece passar tão velozmente que mal conseguimos notar quem passa ao nosso lado.

Além disso, há um contraste visível entre os tons escuros e quentes do ser mitológico, que está quase totalmente de costas. Essa obra me remeteu a diversas situações, como aquelas cenas de desenhos animados de super-heróis que, frequentemente, se encontram no topo de um prédio observando a cidade, repletas de intensidade.

Pode trazer referências por exemplo de um dos super-heróis mais populares das HQs e Filmes, das editoras Marvel e DC comics, por exemplo do personagem como o homem aranha, porque traz um cenário diurno, dele vislumbrando a cidade do topo de uma torre.



Figura 36 - Esboço digital da Lobanil, 2024, Desenho digital, 3508 x 4961 px, Fonte: Acervo pessoal.



Figura 37 - Jonatha da Luz Cunha, Sob a vista da Lobanil, 2024, Pintura digital, 3508 x 4961 px, fonte: Acervo pessoal.

De maneira semelhante à obra de Friedrich, a personagem é retratada de perfil, posicionada quase no centro da composição. Embora apresente algumas diferenças em relação à obra original, ainda mantém a referência à tela do artista que utilizei como inspiração.

Na próxima etapa, resolvi interpretar a Lobanil com um dos ambientes criados por M. C. Escher. Suas obras exploram “os temas do infinito e do paradoxo, geometrias impossíveis e perspectivas distorcidas, o mundo de Escher é caracterizado por uma imaginação fértil e pelo inesperado, executado com precisão e requintada atenção ao detalhe” (Maurits, 2011, p. 1).

De acordo com a Galeria de Arte *Online*, *Artchive*, onde a obra está hospedada, o autor era conhecido por suas impressões geométricas que desafiam a percepção humana e as leis da física. Nesta obra, especialmente, ele brincava com pontos de fuga, usando um triângulo equilátero para criar uma estrutura que parece consistente de diferentes perspectivas. No geral, *Relativity* continua sendo uma de suas peças mais icônicas, que continua a capturar a imaginação de pessoas no mundo todo devido à sua representação paradoxal de ambientes que desafiam a gravidade, conectados por escadas impossíveis.

Os trabalhos de Escher me trouxe o interesse, porque nelas constrói esse lugar impossível, surreal e fantástico, foi como situar um ponto de passagem da personagem que sempre está buscando transcender pelo tempo, assim como outros que a partir dele fui conhecendo e como já mencionei um terceiro Lendário, o Minotauro Negro, fazendo essa reflexão ou relação.

Eu busquei nesta, a obra *Relatividade* (figura 38) de Escher, pois essa levou meu olhar para um lugar fantástico, onde a indivíduos situados em diferentes sentidos, quebrando o conceito da gravidade de uma única direção. Levando o espectador a olhar em diferentes ângulos e tendo diversas interpretações.

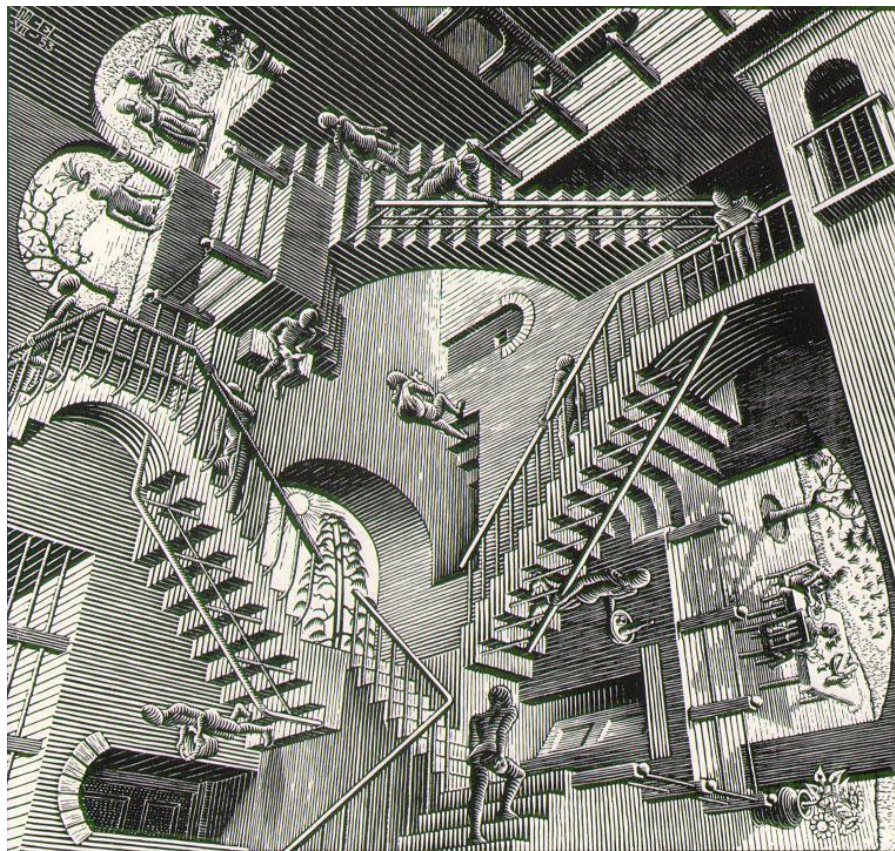


Figura 38 - M. S. Escher, *Relativity*, 1953, xilogravura, 28,2 x 29,4 cm, fonte: <https://www.artchive.com/artwork/relativity-maurits-cornelis-escher-1953/>. 2024.

Sendo a terceira pintura trazendo a personagem em relação com o espaço, além de produzida na técnica digital. Fiz o esboço (figura 39) no digital assim como a anterior fazendo uma posição dela que demonstrasse querer alcançar algo, além de uma relação com um lugar fantástico e conhecido. Uma obra a qual eu encontrei para relacionar a Lobanil, na reflexão do ser e espaço fantástico, trazendo a representação da figura fantástica chegando num ambiente onde pode ter uma conexão em alguma situação, por exemplo o sobrenatural como tinha sido discutido no primeiro capítulo.

O espaço que vem da referência da obra de Escher, resolvi desenhar as formas parecidas à gravura e fazendo como um plano de fundo distante dela, a qual deixa a impressão de estar saltando de um ponto a outro para alcançar algo. A pintura *Lobanil Escarlata no mundo de Escher* (figura 40), é partindo desse olhar para a interpretação da Lendária chegando num ambiente surreal, onde não só é ela mas, tudo ao seu redor pode ser fantástico.

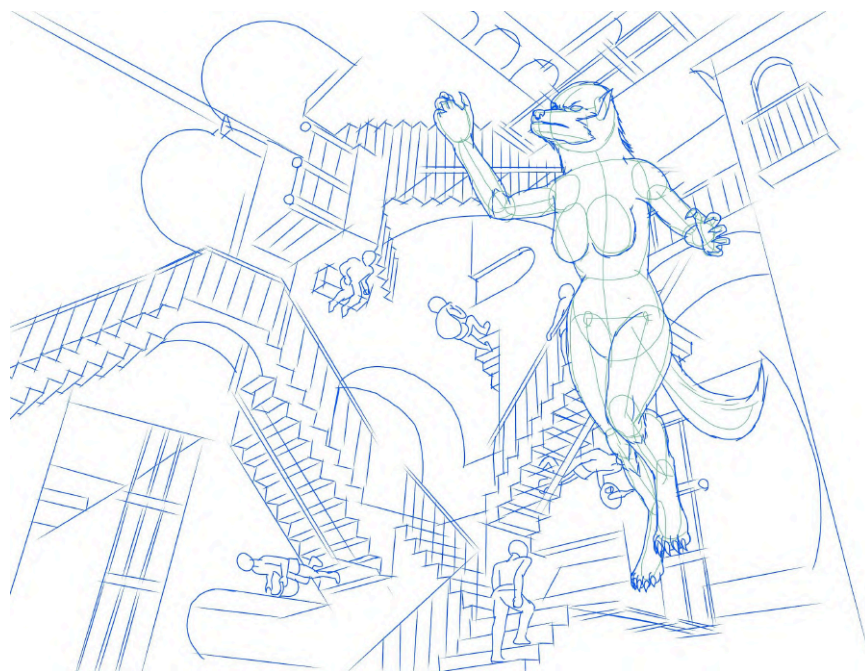


Figura 39 - Esboço da Lobanil Escarlata no mundo de Escher. 2024. Desenho digital. 3508 x 4961 px. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 40 - Jonatha da Luz Cunha. Lobanil Escarlata no mundo de Escher, 2024, Pintura digital, 3508 x 4961 px, fonte: acervo pessoal.

Para a construção das pinturas digitais da Lobanil, utilizei o aplicativo *ibisPaint X* e junto com uma tela menor para observar as referências, por exemplo um modelo feminino da posição que foi esboço para a personagem, como deixo a exemplo a

captura de tela no tablet (figura 41), pois foi um aplicativo que me permitiu desfrutar de diversas opções para a produção de pintura digital no *Tablet*, instrumento utilizado para criação. Já havia usado esse aplicativo no celular, além de ter a versão grátis, a qual eu utilizo, é o que disponibiliza mais opções de pincéis e entre outras ferramentas para uma produção de pintura digital.

Neste aplicativo que disponibiliza várias camadas como folhas transparente sobrepostas para fazer desde os esboços na primeira, depois passando para a seguinte (figura 42), observando a imagem da obra de Escher, eu fui rascunhando linhas retas e curvas para se aproximar da obra, depois de esboçar o lugar passei para rascunhar os detalhes da personagem (figura 43), passei para o próximo passo como mostra as figuras 44 a 47, fazendo a line arte, depois pintando as cores iniciais e chegando na segunda cor para criar uma sombra.

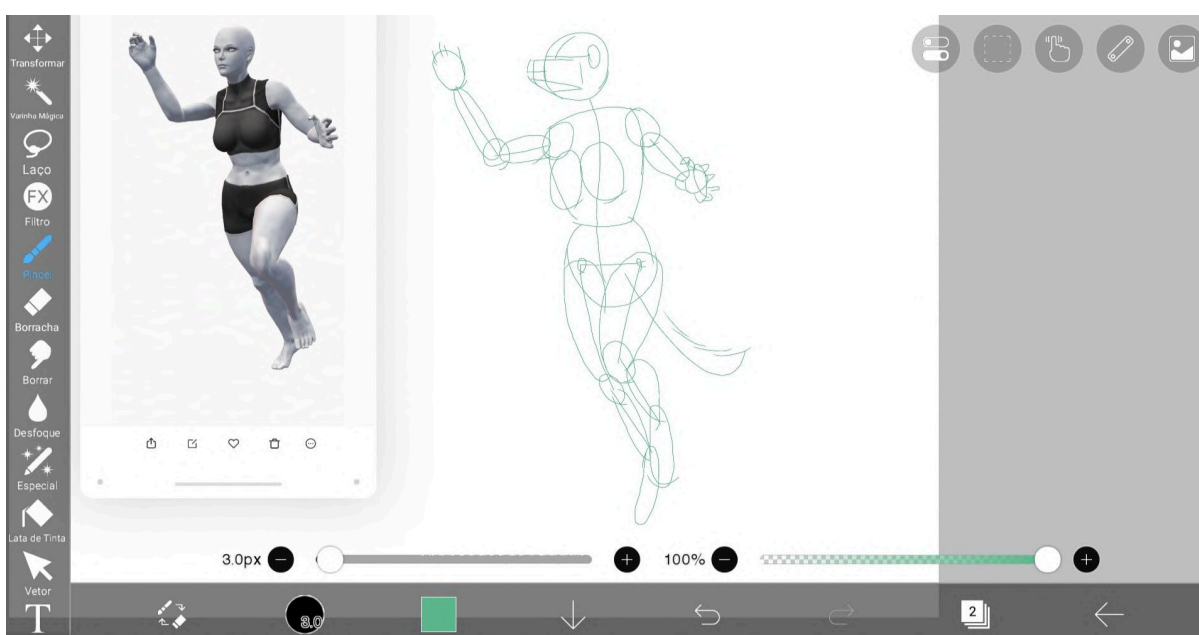


Figura 41 - Captura de tela do aplicativo *ibisPaint X* no *tablet*, primeiro passo, 2024

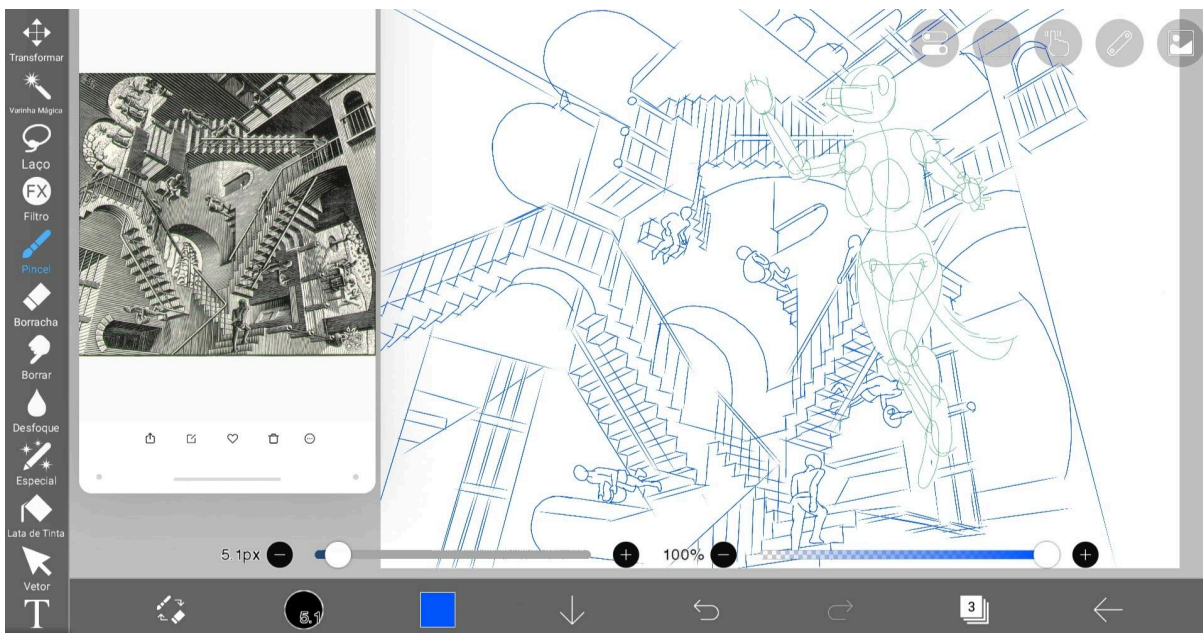


Figura 42 - Captura de tela do aplicativo *ibisPaint X* no *tablet*, segundo passo, 2024

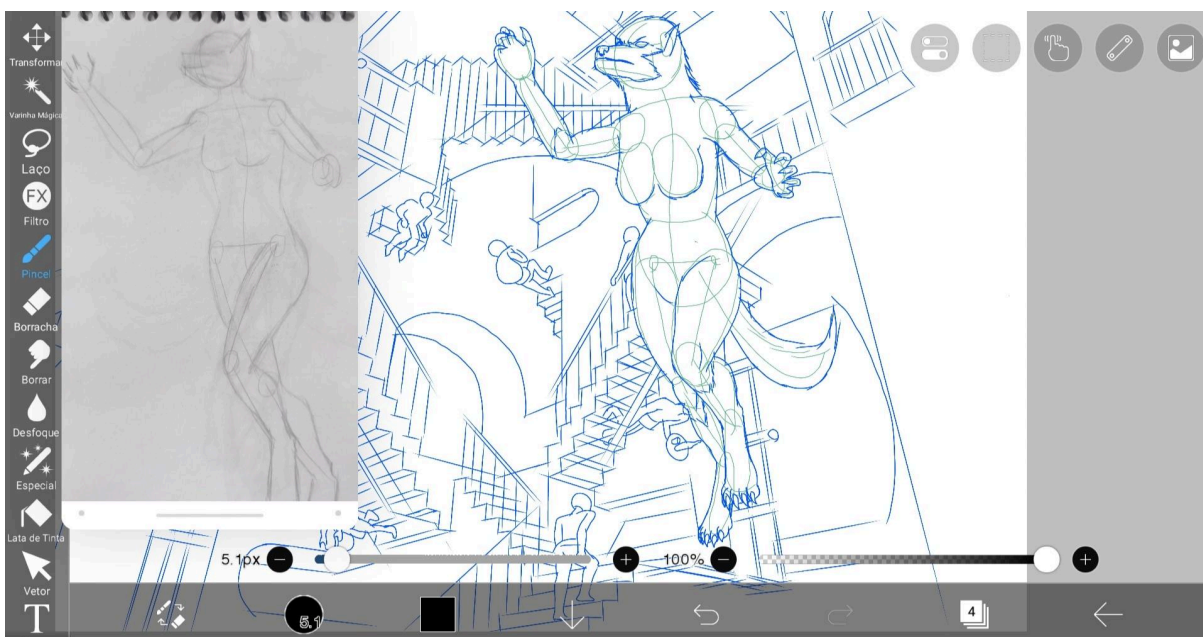


Figura 43 - Captura de tela do aplicativo *ibisPaint X* no *tablet*, terceiro passo, 2024

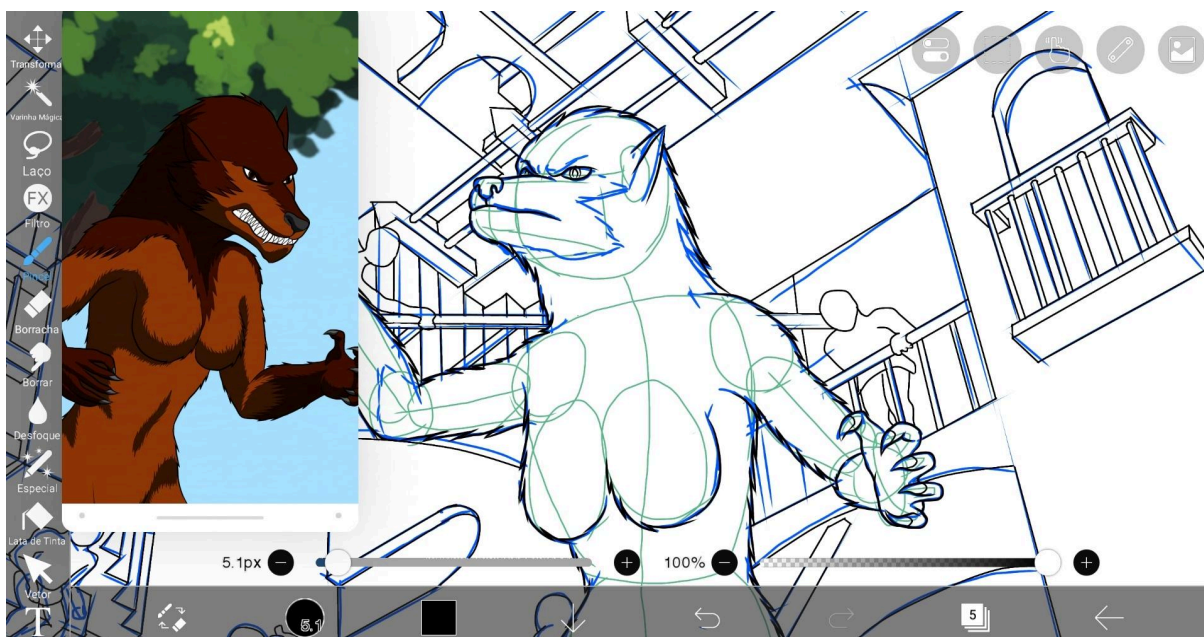


Figura 44 - Captura de tela do aplicativo *ibisPaint X* no *tablet*, quarto passo, 2024

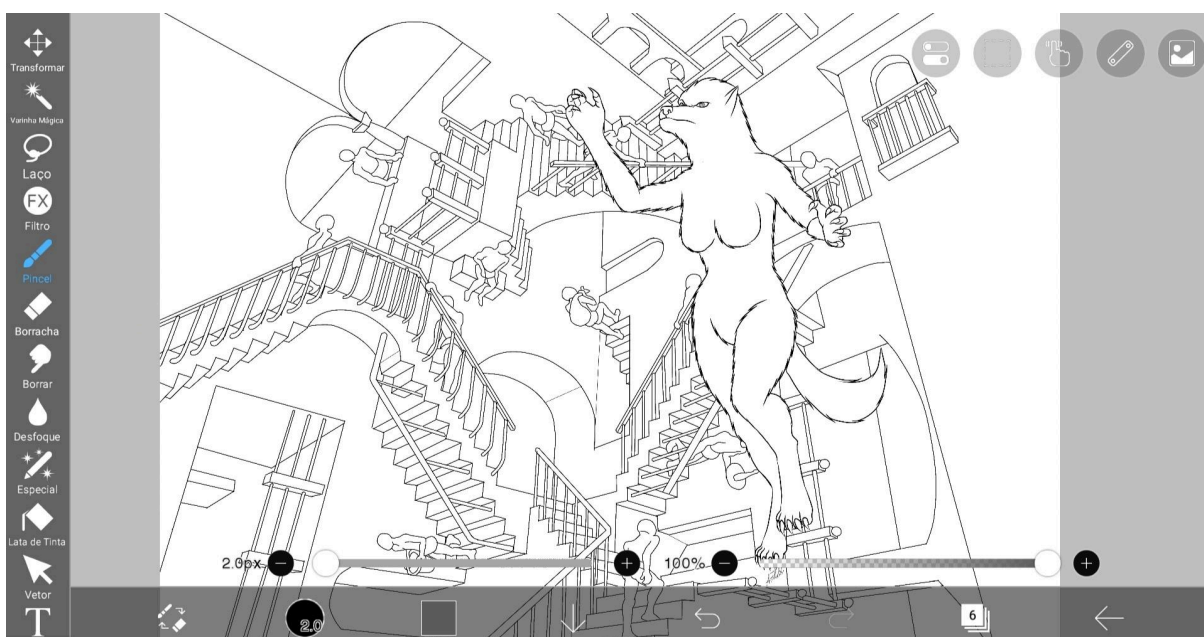


Figura 45 - Captura de tela do aplicativo *ibisPaint X* no *tablet*, quinto passo, 2024

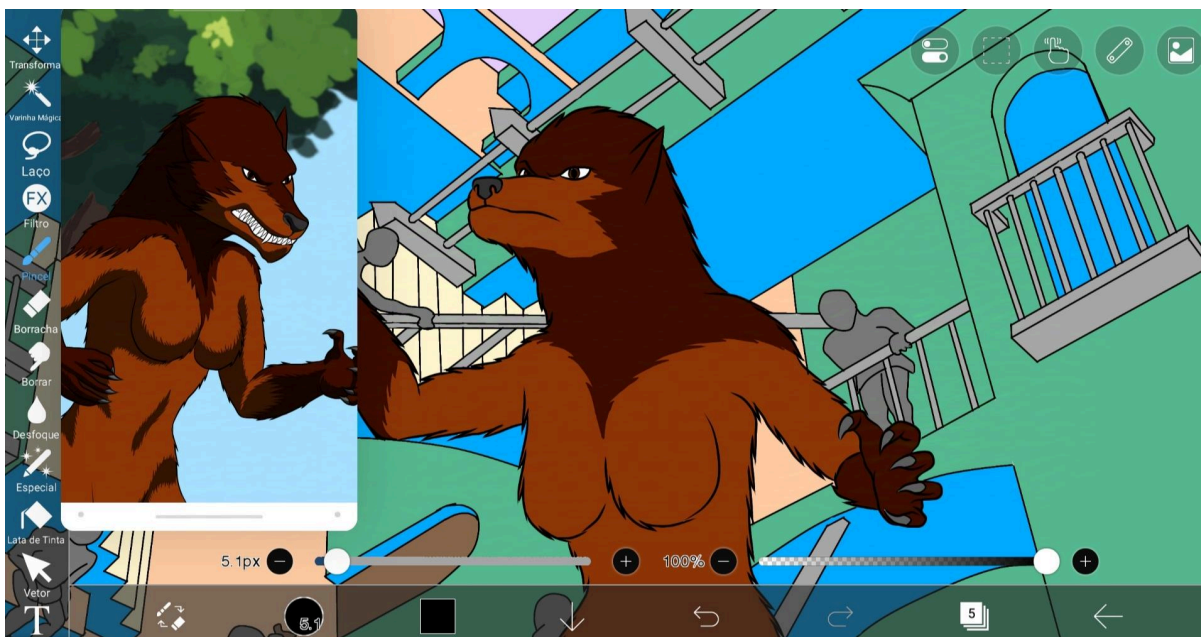


Figura 46 - Captura de tela do aplicativo *ibisPaint X* no *tablet*, sexto passo, 2024

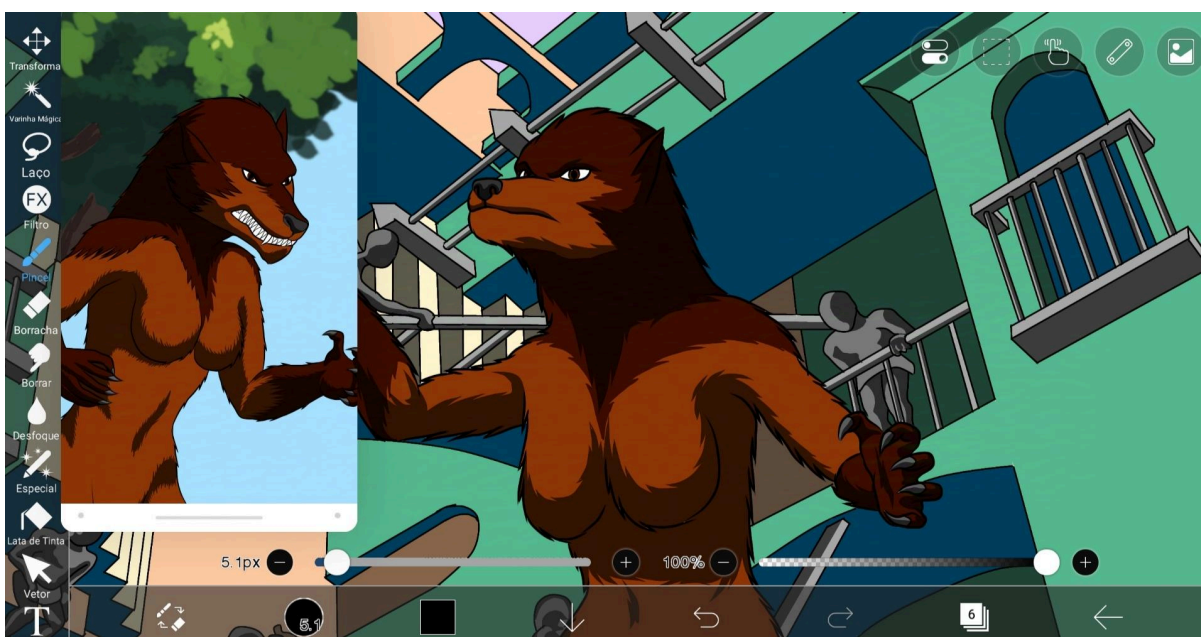


Figura 47 - Captura de tela do aplicativo *ibisPaint X* no *tablet*, sétimo passo, 2024

Partindo da Lobanil Escarlata no mundo de Escher, a qual foi uma realização no digital, explorando um estilo de técnicas da pintura que estou passando por modificações, como mencionado no início, saindo do básico, buscando mais expressividade na técnica, faço um retornando na tinta acrílica mas, reduzindo os detalhes, ou seja, deixando apenas a figura fantástica com detalhes, além de pintar

ela numa forma corporal mais próxima do animal que tem a coloração de referência. Assim, colocando uma segunda versão com poucas diferenças da forma dela feita no digital, passando por um processo quase parecido na pintura com tinta acrílica sobre papel.

Nessa eu comecei com esboços (figura 48), desenhando a forma e a posição que mudou um pouco fazendo no papel ainda no A5 e A4 para depois passar no papel cartão A3 (figura 49). Pintando primeiro as áreas maiores (figura 50) com cores próximas da feita no digital, devido as cores acrílicas mudarem um pouco quando seca, ora algumas ficaram mais claras ou parecidas, ora outras ficaram mais escuras, conforme mostra a figura a seguir.



Figura 48 - Esboço da Lobanil Escarlata no espaço da relatividade, 2024, grafite sobre papel, 29,7 x 21 cm, fonte: acervo pessoal



Figura 49 - Primeiro passo da pintura, 2024, tinta acrílica sobre papel, 29,7 x 42 cm, fonte: acervo pessoal



Figura 50 - Segundo passo da pintura, 2024 tinta acrílica sobre papel, 29,7 x 42 cm, fonte: acervo pessoal

Sabendo que as paletas de cores, os pincéis e as técnicas artísticas são componentes fundamentais na criação de qualquer obra de arte, pois influenciam a

forma, o estilo e o impacto emocional da peça final. Uma paleta de cores refere-se à gama de cores que um artista escolhe para uma obra. A seleção de cores pode definir o clima, o tema e até o mesmo estilo de uma pintura. As técnicas artísticas são métodos usados pelos artistas para aplicar tinta ou outros materiais ao suporte (papel, tela, madeira, etc.). Cada técnica oferece uma abordagem distinta para a expressão artística.

A partir disso, fiz uma paleta (figura 51) com cores pastéis, frias e quentes, chegando assim no título Lobanil Escarlata no espaço da relatividade (figura 52) sendo uma versão da digital que mudou algumas formas e detalhes para trazer essa dualidade das pinturas feitas nas técnicas que estive produzindo.



Figura 51 - Paleta de cores, 2024, tinta acrílica sobre papel, 10,5 x 14,9 cm, fonte: acervo pessoal



Figura 52 - Jonatha da Luz Cunha, Lobanil Escarlata no espaço da relatividade, 2024, tinta acrílica sobre papel, 29,7 x 42 cm, fonte: acervo pessoal

Assim como na obra de Escher, autor conhecido por suas explorações geométricas e ilusões de ótica, evidenciado na gravura em madeira e apresentado anteriormente, onde cria um ambiente que desafia as leis da física e da percepção espacial, deixando o espectador desorientado e fascinado ao mesmo tempo.

Esta pintura não deixa de ser uma releitura, que representa um ambiente complexo e inovador que parece ser um grande edifício com múltiplas escadas e passagens. Dando a impressão de existir várias fontes de gravidade diferentes e coexistentes, cada uma de uma parte da composição. Experimentando assim, em técnicas e instrumentos distintos de uma mesma obra, ou seja, a obra digital e a pintura acrílica da personagem Lobanil.

CONCLUSÃO

Durante essa produção, que foi sendo desdobrada por meio de um ponto de partida, onde começou meu interesse pelas artes visuais, sendo na infância quando eu tive influências da animação como mencionado no começo, levando a conhecer outros meios que poderiam me proporcionar inspirações, como as HQs e Mangás.

Fazendo assim, escolher e desenvolver a idealização de um ser fantástico que vinha ganhando força entre os diversos outros que já tinham sido produzidos, pois essa a qual foi se construindo ao longo do projeto, trouxe quase todos ou a maioria dos pontos que eu buscava para a produção dos anteriores.

A Lobanil Escarlata, é a realização não só de uma personagem, mas também indiretamente a criação de mundo onde eu procurei mencionar outros a partir das referências que ajudaram no desenvolvimento dos seres. Então, passando assim pela mitologia, onde traz uma variedade de seres fantásticos, e se direcionando a um animal ou melhor, do lobo que já tem muitas interpretações para tratar desde um fato no dia como um conto de fadas ou até uma história sobre a criação do mundo.

Passando pelo lobisomem, a figura fantástica que vem transcendendo durante séculos desde as primeiras histórias sendo tratado como um ser terrível, chegando nas produções cinematográficas para algo não só como um herói mas, um que anda entre outros seres diferentes. Assim sendo construído nas mídias atuais, transformando cada vez mais ao longo do tempo.

Chegando assim, a ligação com as outras produções que ajudaram nessa caminhada para a construção do ser e representação de muitos outros de própria autoria, os quais foram indireta ou diretamente de base para esse processo da poética da jornada da Lobanil Escarlata.

Portanto, esse projeto que foi desenvolvido pelas diferentes técnicas de pinturas partindo das referências mais próximas para a criança e poética da figura fantástica, eu busquei explorar os pontos que me fizeram refletir no meu fazer artístico, uma produção trazendo a ligação das diferentes áreas de referências para a interpretação através de pinturas.

Por meio da personagem, surgem outros para criar interpretações na relação de minha produção artística, baseados em contos ou mitos, trazendo essas figuras fantásticas, seja eles Lendários ou Temidos, como a Lobanil anda entre eles, que em

algum momento foram mencionados para ser tratado sobre algo, desde as pequenas coisas do dia até às mais grandes da história do mundo.

Contudo pode-se dizer que a Lobanil Escarlata, é uma de diversos seres que vêm não só das referências arcaicas ou naturais, mas também transcende há centenas de anos como outros, pois cada vez é colocado diferentes olhares para os seres fantásticos que parecia já estarem ultrapassados pelo tempo.

Dando entrada a outros que a partir dos conhecidos pelo mundo, seja por uma simples figura fantástica até uma interpretação entre o ser e espaço, seja por mim ou até por outros, ainda vão aparecer diferentes seres para o mundo.

REFERÊNCIAS

BARING-GOULD, Sabine. **Lobisomem**: um tratado sobre casos de licantropia. Trad. Fernanda M. V., Azevedo Rossi. São Paulo: Madras, 2003.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Tradução de Arlene Caetano. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CARDOSO, Elizabeth. **Tradição oral e tecnologia**: duas faces da literatura de Manu Maltez em Meu Tio Lobisomem. Revista: Boitatá, Londrina, n. 21, jan-jun 2016, pág. 27–36. Disponível em: <https://doi.org/10.5433/boitata.2016v11.e31251>. Acesso em: 23 set. 2024.

CASCUDO, Câmara. **Geografia dos Mitos Brasileiros**. São Paulo: Global, 2002.

CUNHA, Jonatha da Luz. **Publicações**. Carutapera, 2020. Instagram: @jonatha.arts. Disponível em: <https://www.instagram.com/jonatha.arts/>. Acesso em: 18 set. 2024.

DRACCON, Raphael. Sobre Draccon. **Raphael Draccon**: o autor da trilogia Dragões do Éter. Site. Disponível em: https://www.raphaeldraccon.com/blog/?page_id=2. Acesso em: 15 set. 2024.

DREAMSCOPE. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://www.dreamscope.org/>. Acesso em: 27 set. 2024.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

FRANCO, Edgar. (Ciberpajé). **Licanarquia**. Arte: Toninho Lima. Palhoça: Atomic Editora, 2021.

FRANCO, Edgar. (Ciberpajé). Translobo. **Artlectos e Pós-humanos**, n. 14, abril de 2023. 36p. Disponível em:

<https://www.marcadefantasia.com/revistas/artlectos/artlectos11-20/artlectos14/artlectos14.html>. Acesso em: 16 set. 2024.

GUERBER, H. A. **Myths of the Norsemen from the Eddas and Sagas**. London: Harrap & Company, 1909. Disponível em: <https://archive.org/details/mythsofthenorse00gueruoft/page/n9/mode/2up>. Acesso em: 19 set. 2024.

LYCAON CHANGED INTO A WOLF, 1589. National Gallery of Art, 2024. Disponível em: <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.156172.html>. Acesso em: 15 set. 2024.

LOBANIL, 2018. Quadrinhos do terror. *Blog*. Disponível em: <https://quadrinhosdoterror.blogspot.com/2018/06/lobanil.html>. Acesso em: 15 set. 2024.

MALTEZ, Manu. **Meu tio lobisomem**: uma história verídica. 1ª edição. São Paulo: Peirópolis, 2011.

MAURITS, Cornelis Escher. **Desplegando a Escher** (Descobrimo a Escher). Madrid: Ilus Book, 2011.

MÍNGUEZ-LÓPEZ, Xavier. Folktales and Other References in Toriyama's Dragon Ball. **SAGE Publishing**, v. 9, n. 1, p. 27-46. 2014. Disponível em: <https://doi-org.ez49.periodicos.capes.gov.br/10.1177/1746847713519386>. Acesso em: 15 set. 2024.

OVÍDIO, Públio Naso. **Metamorfoses** [livro eletrônico]. Trad. Manuel Bocage. Porto Alegre: Concreta, 2016. Disponível em: https://issuu.com/editoraconcreta/docs/metamorfoses_ovidio_bocage_trecho_g. Acesso em: 12 set. 2024.

PHILCHO ART. Designer de personagens e ilustração. Disponível: <https://www.philchoart.com/featured>. Acesso em: 20 nov. 2024

QUADRINHOS do Terror apresenta "Lobanil". Texto: Gedeone; Desenhos: R. Matias. Revista Calafrio nº 16, 1983. Estúdio D - Arte Criações Ltda, São Paulo. *Blog*. Disponível: <https://quadrinhosdoterror.blogspot.com/2018/06/lobanil.html>. Acesso em: 19 set. 2024.

RÔMULO E REMO. História do mundo. Disponível em: <https://www.historiadomundo.com.br/romana/romulo-e-remo.htm>. Acesso em: 15 set. 2024.

ROWLING, J. K. **Harry Potter**: A History of Magic. 1ª edição. London: Bloomsbury, 2017.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: FAPESP: Annablume, 1998. 168 p.

SANTOS, Jamille da Silva. **Projeções do lobisomem na literatura**: uma arqueogenealogia do corpo-espaço lupino. 2019. Tese (Doutorado em Letras) - Pós-graduação em Estudos Literários, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2019.
<https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/28473/3/ProjecoesLobisomemLiteratura.pdf>. Disponível em: Acesso em: 12 ago. 2023.

SCAMANDER, Newt. **Animais fantásticos e onde habitam**. 1ª edição. Trad. Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2017.

SPOHR, Eduardo. **A batalha do apocalipse**: da queda dos anjos ao crepúsculo do mundo. 30ª edição. Campinas: Verus, 2012.

STEIGER, Brad. **The Werewolf book**: The encyclopedia of shape-shifting beings/ by Brad Steiger. 2012.

UM Lobisomem Americano em Londres [An American Werewolf in London]. Direção: John Landis. Produção: George Folsey Jr. Elenco: David Naughton, Griffin Dunne, Jenny Agutter. [S. l.]: Telecine, 1983. 1 filme (97 min.), son., color. Disponível: https://www.primevideo.com/region/na/detail/0OFSRBE627YBKADQ2I5EQOIE4F/ref=atv_sr_fle_c_Tn74RA_1_1_1?sr=1-1&pageTypeldSource=ASIN&pageTypeld=B09WZP7CL2&qid=1727727375867. Acesso em: 30 set. 2024.

WIKIART, Enciclopédia de Artes Visuais, Roy Lichtenstein. Disponível: <https://www.wikiart.org/pt/roy-lichtenstein>. Acesso em: 20 nov. 2024.

WILKINSON, Philip. **Mitos & Lendas**. 1ª edição. Trad. Angela Maria Moreira Dias. São Paulo: WMS Martins Fontes, 2010.