

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ANELISE DUARTE DE OLIVEIRA

KALI-ANGRA:

O PROCESSO CRIATIVO DE UMA HQTRÔNICA CYBERPUNK FEMINISTA

GOIÂNIA

2025



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

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

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

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

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

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Anelise Duarte de Oliveira

Título do trabalho: KALI-ANGRA: O processo criativo de uma HQtrônica cyberpunk feminista

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

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

Casos de embargo:

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

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



Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 09/12/2025, às 13:30, 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 **Anelise Duarte De Oliveira, Discente**, em 09/12/2025, às 13:42, 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 **5793644** e o código CRC **2C5C3BB6**.

Referência: Processo nº 23070.059666/2025-11

SEI nº 5793644

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ANELISE DUARTE DE OLIVEIRA

KALI-ANGRA:

O PROCESSO CRIATIVO DE UMA HQTRÔNICA CYBERPUNK FEMINISTA

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

Orientador: Prof. Dr. Edgar Silveira Franco

GOIÂNIA

2025

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

Oliveira, Anelise Duarte de
KALI-ANGRA [manuscrito] : O processo criativo de uma HQtrônica
cyberpunk feminista / Anelise Duarte de Oliveira. - 2025.
CXXX, 130 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Edgar Silveira Franco.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade
Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Artes Visuais,
Goiânia, 2025.

1. cyberpunk. 2. HQtrônica. 3. feminismo. 4. violência de gênero.
5. fantasia. I. Franco, Edgar Silveira, orient. II. Título.

CDU 7



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos vinte e oito dias do mês de novembro do ano de 2025 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “KALI-ANGRA: O processo criativo de uma HQtrônica cyberpunk feminista”, de autoria de Anelise Duarte de Oliveira, do curso de Artes Visuais - Bacharelado, da Faculdade de Artes Visuais da UFG. Os trabalhos foram instalados pelo prof. Dr. Edgar Silveira Franco - orientador (FAV/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: prof.^a Dr.^a Adriana Aparecida Mendonça (FAV/UFG) e Ms. Rachel Cosme Silva dos Santos (PPGACV/FAV/UFG). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição da estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota final 10,0 (dez), tendo sido o TCC considerado **aprovado**.

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



Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 29/11/2025, às 08:30, 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 **Adriana Aparecida Mendonca, Professor do Magistério Superior**, em 29/11/2025, às 12:24, 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 **Rachel Cosme Silva Dos Santos, Usuário Externo**, em 30/11/2025, às 20:51, 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 **5793650** e o código CRC **425B0092**.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente meus pais, Roberto e Merenciana, por todo apoio e suporte nessa longa caminhada que venho trilhando nos estudos, em especial à minha mãe, por acreditar em mim quando nem eu mesma era capaz de acreditar, e por todo amor e carinho que me fez chegar até aqui.

Aos meus avós, Anaurelino e Diolanda, pelo carinho e pelas ligações preocupadas.

Agradeço também a minha parceira e amor Leya Mendes, que acompanhou de perto todo o processo de construção desta pesquisa e me ajudou nos momentos mais difíceis.

Sou extremamente grata também ao meu orientador, o grande artista e professor Edgar Franco, o Ciberpajé, por confiar e acreditar no meu potencial como quadrinista, e me guiar nessa longa e fantástica jornada acadêmica. E às queridas professoras Adriana Mendonça e Rachel Santos, artistas igualmente talentosas, pelos seus preciosos comentários e elogios.

Estendo meu agradecimento também à professora Manoela dos Anjos Afonso Rodrigues, pelas aulas esclarecedoras e didática impecável nas aulas de TCC, e ao corpo docente da FAV, por todo conhecimento e aprendizado.

E por fim, aos amigos que fiz na faculdade, pelas preciosas conversas descontraídas que tornaram alguns dias mais leves.

RESUMO

A presente pesquisa tem o objetivo de criar uma história em quadrinhos digital (HQtrônica) autoral e apresentar o processo criativo de sua concepção valendo-se dos recursos do subgênero da ficção científica, o Cyberpunk, buscando articular a problemática da violência de gênero no Brasil através de uma narrativa distópica e futurista. Este estudo se dedica a apresentar um panorama sobre o imagético e subcultura cyberpunk por meio da análise de exemplares multimidiáticos, além de introduzir a singularidade das HQtrônicas e a revolução que elas proporcionaram no meio independente de quadrinistas, e articular sobre a crise alarmante de segurança e violência de gênero que atualmente afeta centenas de brasileiros. Essa investigação teórico-prática resulta, por fim, na publicação da HQtrônica "*Kali-Angra*" nas plataformas digitais.

Palavras-chave: Cyberpunk, HQtrônica, fantasia, feminismo, violência de gênero

ABSTRACT

This research aims to create an original digital comic book (HQtrônica) and present the creative process of its conception using the resources of the science fiction subgenre, Cyberpunk, seeking to address the problem of gender violence in Brazil through a dystopian and futuristic narrative. This study is dedicated to presenting an overview of cyberpunk imagery and subculture through the analysis of multimedia examples, in addition to introducing the uniqueness of HQtrônicas and the revolution they have brought to the independent comic book scene, and discussing the alarming crisis of security and gender violence that currently affects hundreds of Brazilians. This theoretical-practical investigation ultimately results in the publication of the HQtrônica “Kali-Angra” on digital platforms.

Keywords: Cyberpunk, HQtrônica, fantasy, feminism, gender violence

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
1. A GÊNESE DO CYBERPUNK	10
1.1 Construção de uma estética visual cyberpunk	12
1.1.1 <i>Blade Runner - O caçador de Andróides (1982)</i>	13
1.1.2 <i>Akira (1982)</i>	16
1.2 HQtrônicas: um novo horizonte para as histórias em quadrinhos	23
2. O DENOMINADOR COMUM ENTRE OS MUNDOS DISTÓPICOS FANTÁSTICOS, A REALIDADE	27
2.1 Love, Death & Robots (2019): <i>Good Hunting</i>	28
2.2 Violência de gênero e o pacto da desumanização patriarcal	38
3. O PROCESSO CRIATIVO DE <i>KALI-ANGRA</i>	43
3.1 Roteiro e cronograma	46
3.2 Personagens	50
3.3 Desenho das páginas, do rascunho à arte final	57
3.4 Publicação da HQtrônica	70
3.5 Kali-Angra – Capítulos 1 e 2	71
CONSIDERAÇÕES FINAIS	126
REFERÊNCIAS	127

INTRODUÇÃO

“Learn from everyone. Follow no one.
Watch for patterns. Work like hell.”
- Scott McCloud

Este trabalho deu seus primeiros passos em 2023, nas páginas de um pequeno fanzine apresentado para a disciplina de *história em quadrinhos de autor*, ministrada na Faculdade de Artes Visuais da UFG pelo professor Edgar Franco, também conhecido como Ciberpajé, e meu orientador nessa jornada de pesquisa e produção artística intensa.

Este fanzine foi responsável por reacender um sonho há muito tempo esquecido durante minha infância, o de criar minhas próprias histórias em quadrinhos. E desde então produzi vários zines ao longo de minha trajetória na faculdade de artes visuais, um deles, intitulado “*O Cargueiro*”, foi premiado em 2024 com o troféu de *Melhor Zine de História em Quadrinhos Goiano* no “II prêmio Nacional Ciberpajelaças de Fanzines e Artezines”.

E para este trabalho, não poderia ser diferente, eu desejei criar uma HQ extensa e diferente de tudo que já havia feito antes, busquei inspirações em obras do audiovisual, filmes, séries, além de claro, nos quadrinhos, que trabalhassem com uma estética e elementos singulares que me intrigassem profundamente, e essas investigações levaram-me ao conhecido subgênero da ficção científica, o cyberpunk.

E através dele e seus recursos únicos, fui capaz de produzir uma ácida alegoria futurista endereçada ao presente e a realidade vivida na pele por incontáveis brasileiros e brasileiras, uma crítica aos perigos e ameaças da ideologia sexista tão arraigada pelos movimentos conservadores contemporâneos.

O primeiro capítulo desse trabalho de conclusão de curso dedica-se a apresentar e contextualizar o cyberpunk enquanto um movimento de subcultura e gênero ficcional, e construir uma breve análise estética desses universos a partir de duas obras clássicas responsáveis por fundar grande parte da iconografia clássica do cyberpunk, o filme “*Blade Runner - O caçador de Andróides (1982)*” e o mangá “*Akira*” do mesmo ano. Finalizando com a grande revolução tecnológica no mundo das HQs, a chegada das HQtrônicas e como elas mudaram a forma de leitura e fruição dos quadrinhos.

No segundo capítulo, será abordada a questão da distopia enquanto uma poderosa ferramenta narrativa, capaz de representar e tecer uma crítica à realidade e ao contexto histórico vivido pela sociedade de determinado espaço-tempo. Os mundos ficcionais distópicos, em especial os futuristas, são espelhos da atualidade reinventados pelos autores de FC. Tendo isso em mente, o episódio “*Good Hunting*”, ou “*Boa Caçada*”, da série “*Love, Death & Robots (2019)*” é apresentado como um exemplo prático de distopia em ação, ao tratar de questões anticoloniais, da violência patriarcal e da retomada do poder feminino sobre o próprio corpo por meio de um mundo fantástico *steampunk*. Por fim, localizo meu alvo crítico na alarmante crise brasileira de segurança que ameaça os direitos de mulheres, crianças e pessoas LGBTQIAPN+, responsável por alimentar a revolta de onde nasce o trabalho prático desta pesquisa, a HQtrônica “*Kali-Angra*”.

O terceiro e último capítulo, tem a função de descrever e documentar todo o processo de criação artística da HQtrônica, conferindo o teor teórico-prático deste trabalho. Neste capítulo serão detalhadas as fases de estudo e escrita do roteiro, a construção dos designs de personagens, desenho e arte finalização até chegar enfim, à sua publicação, disponibilizando no último subtópico do terceiro capítulo, o link de acesso para a HQtrônica “*Kali-Angra*”.

1. A GÊNESE DO CYBERPUNK

O Cyberpunk surge em primeiro momento como um subgênero literário da ficção científica (FC) em meados dos anos 80, esse surgimento se dá a partir da redescoberta da literatura *New Wave* (1960-1970) pelos escritores de FC, e que posteriormente veio a ganhar popularidade com as adaptações cinematográficas como *Blade Runner* (1982), *Exterminador do futuro* (1984), *Ghost in the Shell* (1995), *Akira* (1988), a saga de filmes *Matrix* (1999-2021), entre muitos outros títulos que debutaram a clássica iconografia estética do cyberpunk na cultura pop, gerando toda uma leva de obras audiovisuais, livros, histórias em quadrinhos (HQ) e músicas que se dedicaram à experimentação e exploração das possibilidades criativas do gênero.

Em paralelo a isso, também floresciam as manifestações cyberpunk enquanto uma subcultura do meio underground, a figura do *hacker* surgia enquanto uma espécie de atitude punk tecnológica (Amaral, 2005), o “cowboy cibernético” que percorre as trilhas das redes, solitário e detentor de um estilo de vida e filosofias próprias, aludindo à possibilidade prática do conceito nascido do imaginário do escritor canadense William Gibson, o *ciberespaço*¹. Em relação à definição da ética hacker, Adriana Amaral (2005, p.232) cita os principais pilares morais estabelecidos em *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* (1984), de Steven Levy.

- 1) Toda informação e acesso aos computadores devem ser livres;
- 2) Não confie nas autoridades;
- 3) Promova a descentralização;
- 4) Os *hackers* só devem ser julgados pela sua capacidade de *hackear* e não por critérios falhos como diplomas, idade, raça ou posição social;
- 5) Você pode criar arte e beleza em um computador. (Levy, 1984 apud Amaral, 2005, p.232)

De volta à questão central, é relevante ter em mente a etimologia que compõe o termo *cyberpunk*, *cyber* e *punk*, segundo Amaral (2005, p. 93), o *cyber* remete à cibernética de Wiener e à noção grega de governo. Enquanto por um lado há a

1

A palavra "ciberespaço" foi inventada em 1984 por William Gibson em seu romance de ficção científica *Neuromancer*. No livro, esse termo designa o universo das redes digitais, descrito como campo de batalha entre as multinacionais, palco de conflitos mundiais, nova fronteira econômica e cultural. [...] Eu defino o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos (aí incluídos os conjuntos de redes hertzianas e telefônicas clássicas), na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização. Insisto na codificação digital, pois ela condiciona o caráter plástico, fluido, calculável com precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativo (Lévy, 1999, p.92)

questão filosófica, no outro há a parte da contracultura, do protesto, e do não-controle e do *underground* que vem do punk.

No que diz respeito às características intrínsecas ao cyberpunk, está a interação entre humano e máquina, por vezes conflituosa, porém sempre central. Os limites hierárquicos entre tecnologia, animais e humanidade que se tornam ambíguos pela própria instabilidade da identidade nesse cenário, o próprio corpo humano tende a apresentar certa dicotomia com a mente, nesse desprendimento torna-se objeto customizável, seja através de piercings, tatuagens, próteses mecânicas ou modificações biológicas. Um exemplar de exploração artística dessas questões é o trabalho do artista transmídia e professor Edgar Franco, também conhecido pelo pseudônimo *Ciberpajé*, em seu universo poético-ficcional *Aurora Pós-Humana*. Bukatman (1993 *apud* Amaral, 2005, p. 27) vem a comentar, que para ele, de maneira geral, a FC e o cyberpunk criam metáforas do discurso pós-moderno, apresentando uma profunda reorganização da sociedade e da cultura, repetidamente narrando o novo sujeito, ao qual eles dizem possuir uma identidade terminal.

As obras de FC estão profundamente relacionadas ao tempo que foram criadas, nesse sentido, podem ser lidas como não somente uma simples extrapolação criativa, mas como uma metáfora diretamente endereçada ao presente. Como por exemplo, as questões exploradas a partir do segundo período da FC, a *Golden Age (1938-1950)*, através de aventuras interplanetárias e preciosismo tecno-científico, que não por acaso, remetem a um escapismo de uma realidade sombria dado o contexto histórico da Segunda Guerra Mundial.

Esse elemento metafórico geralmente é trabalhado a partir do conceito de *distopia*, conforme Klaic (1991 *apud* Amaral, 2005) a distopia seria, portanto, uma forma alegórica que invoca o passado e o futuro, e as temáticas cyberpunk, por sua vez, evocam uma versão totalmente exagerada do mundo contemporâneo, através do caos sócio-político e ambiental, domínio de mega-corporações, tecnologia e bioengenharia que interfere diretamente no estilo de vida e identidade da sociedade, e etc.

Dessa forma, a distopia se apresenta como palco onde se desdobram essas narrativas *cyberpunk* e *technoir*. Essas questões serão melhor discutidas no segundo capítulo da pesquisa, pois agora aprofundaremos o que define e caracteriza o imagético do universo cyberpunk.

1.1 Construção de uma estética visual cyberpunk

Na tese *Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk - do romantismo gótico às subculturas (2005)* de Adriana Amaral, que posteriormente deu origem a um livro de mesmo nome, a autora se dedica a tratar de diversos temas que permeiam a subcultura no geral, entretanto no que diz respeito a estética e ambientação das narrativas é imprescindível a influência do romance gótico, este que surge em meados do século XVIII na Inglaterra.

Nesta ficção, alguns padrões fixos configuram ansiedades culturais. Tortuosas e fragmentadas, as narrativas falam de misteriosos incidentes, de imagens sombrias, de perseguições sem fim que predominam no século XVIII. Espectros, monstros, demônios, esqueletos, aristocratas e religiosos perversos, jovens indefesas e bandidos são as figuras alinhavadas nestas ameaças imaginárias. A lista cresce no século seguinte, com o acréscimo de cientistas, loucos, criminosos, e os duplos monstruosos que representam a natureza dual do ser humano. O ambiente é desolado, alienante e cheio de ameaça, atesta Linda Bayer-Berembaum (1982). No século XVIII, a narrativa percorre localidades montanhosas e selvagens, castelos decadentes, abadias em ruínas. No século seguinte, a cidade moderna é uma goela vampiresca, consolidada por uma arquitetura labiríntica, com mansões grandiosas e sombrias, usinas e fábricas, sugerindo a violência e a ameaça ao homem, que pouco a pouco perde a sua identidade. (Martinho, 2010, p.46)

Os dilemas vividos pelos personagens nessas histórias são centrados em ambiguidade, como o próprio gênero literário, isto quer dizer que dão margem para diversas interpretações na medida que tencionam o limiar entre o terror e o fascínio. A ambientação é fundamental na tônica das narrativas, é através dela que se constrói desde o terror, a melancolia e o mistério que permeiam as personagens. Dentro dessa esfera somos apresentados aos dilemas e angústia dos personagens, estes que detêm uma característica subjetividade tridimensional que captura a atenção do leitor/espectador.

A Revolução Industrial é um ponto de virada neste cenário, pois representa a ruína de uma herança clássica e aristocrática, onde o sobrenatural perde espaço para a ansiedade da modernidade.

O imagético cyberpunk bebe dessa herança gótica ao trazer decadência desse “velho mundo” em confronto com o “novo mundo”, a ambientação é opressiva, sombria e soturna, a luz é artificial, e até que ponto as próprias pessoas também não são? Para exemplificar melhor essas questões, faremos uma análise focada nos aspectos visuais de duas obras clássicas do cyberpunk, essas responsáveis por influenciar a noção visual do que se entende hoje a respeito do termo, o filme de 1982, *Blade Runner - O caçador de Andróides*, e o mangá de Katsuhiro Otomo lançado no mesmo

ano, *Akira*.

1.1.1 Blade Runner - O caçador de Andróides (1982)

Inspirado no romance new wave² *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, de Philip K. Dick, e dirigido por Ridley Scott. O filme se passa na futurista Los Angeles de 2019, e é protagonizado por Rick Deckard, um ex-policial de um esquadrão de elite chamado Blade Runners, ele é encarregado de combater um grupo de andróides conhecidos como replicantes, que chegaram à terra em uma nave. Os replicantes são andróides biológicos aprimorados idênticos aos seres humanos, desenvolvidos pela corporação Tyrell para trabalho escravo em colônias interplanetárias fora da terra, entretanto, após um grupo deles se rebelarem em um motim, estes se tornaram ilegais na terra, sendo caçados e eliminados pelos Blade Runners.



Figura 1 - Alexis Rhee in Blade Runner: O Caçador de Andróides (1982). Fonte: © 1982 - Warner Bros. Entertainment

2

A "Nova Onda" da Ficção Científica foi um movimento literário das décadas de 1960 e 1970; uma rejeição das histórias simplistas de ação e aventura da "Era de Ouro" em favor de formas mais literárias e experimentais de FC e Fantasia, com mais ênfase na escrita e na criatividade e menos na ciência "exata" e, bem, no enredo.



Figura 2 - Cena do filme Blade Runner (1982). Fonte: The Ladd Company / Warner Bros.

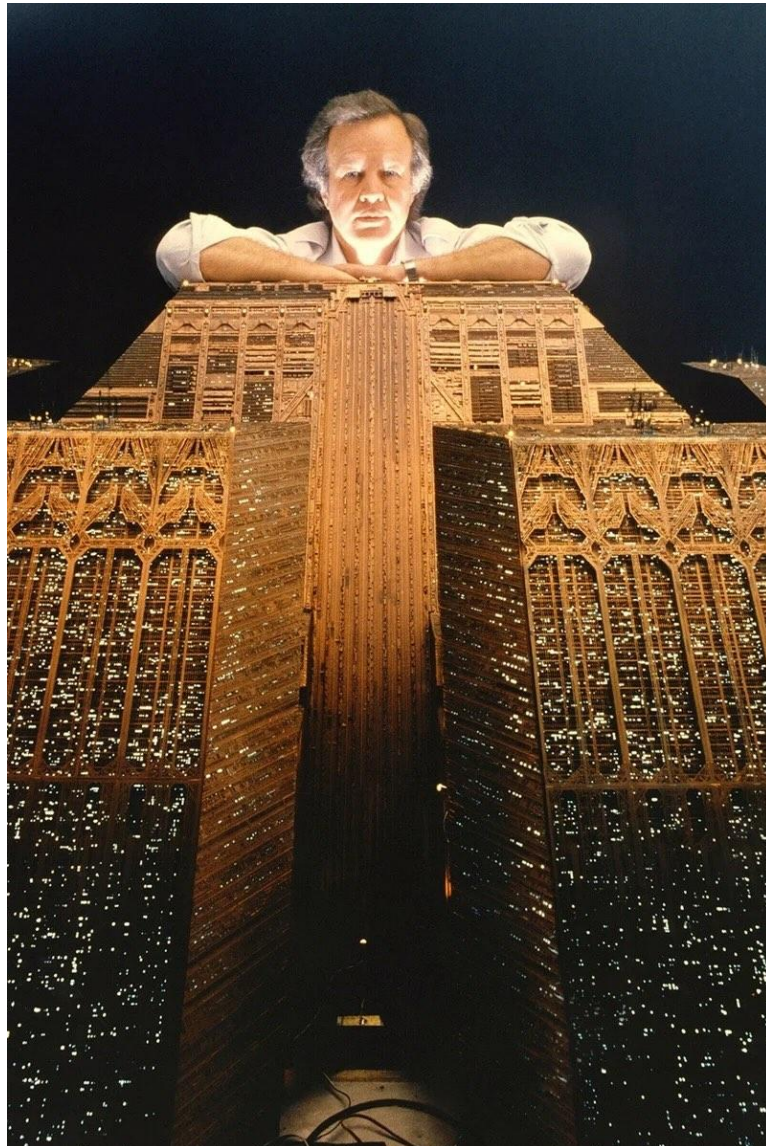


Figura 3 - Douglas Trumbull behind the model of the Tyrell Corporation's pyramid building on the set of 'Blade Runner' (1982). Fonte: Warner Bros. Entertainment

O filme carrega um ar retro-futurista muito bem trabalhado esteticamente, a arquitetura moderna e opressiva disputa o espaço com ambientes de aparência antiga e vintage em determinadas áreas, uma analogia ao conflito e coexistência entre passado e futuro no mesmo momento, produzindo uma dicotomia interessante que confere uma forte personalidade à cidade. Como podemos observar por exemplo no design do prédio da Corporação Tyrell (figuras 2 e 3), uma construção altamente tecnológica, mas em seu interior se parece com um antigo palácio egípcio.

A cidade de Los Angeles de Blade Runner é o retrato da clássica e imponente metrópole futurista (figura 1), possuindo em si uma natureza sombria, sufocante e melancólica, onde se destacam ambientes noturnos iluminados por luzes artificiais e letreiros neon. Esse cenário quando não coberto por uma chuva incessante, onde o chão, molhado pela mesma, reforça através do reflexo a presença dessa iluminação artificial, criando uma harmonia visual singular. Também há muitas referências nipônicas, como o uso dos wagasas, guarda-chuvas tradicionais japoneses, pelos figurantes, escrita japonesa, a figura das gueixas japonesas e além de ícones tradicionalmente associados à cultura chinesa, como o dragão na placa do restaurante de macarrão que aparece no começo do filme. Podendo indicar um reflexo futuro da cultura antropofágica da globalização.



Figura 4 - Corte de filmagem de “Blade Runner” não utilizado, mostrando ao fundo o restaurante de macarrão onde Deckard come no início do filme, em primeiro plano é possível ver os wagasas sendo usados pelos figurantes. Fonte: <https://whitedragoncut.com/?p=4266&lang=en>

Os cenários comuns de circulação da sociedade estão sempre superlotados numa procissão interminável de pessoas indo e vindo, o que não por acaso, potencializa uma atmosfera por vezes claustrofóbica estressante e ao mesmo tempo

anestesiada perante a própria condição de sujeito nesse universo ficcional. (figura 5)



Figura 5 - Deckard na cena de perseguição da replicante Zhora. Fonte: <https://jornalrelevo.com/tag/blade-runner/>

Para Amaral (2005) a semiótica da cidade nesse contexto, se relaciona diretamente com o signo da catedral no romantismo gótico, esta por sua vez, representa uma figura sacra de maternidade e pureza, podendo ser interpretada como um arquétipo da Virgem Maria, sofre uma subversão pela entidade urbana, uma figura de feminilidade que oprime, naturalmente sombria, imponente e ameaçadora, como uma figura materna da selvageria moderna, cujo útero é matriz de edifícios assustadores e crescimento urbano desordenado.

Esse grande útero que é a cidade encontra-se na ficção cyberpunk, infectado pela tecnologia, necrosado e em vias de ser abandonado, tentando converter-se em dados, bytes, em informação pura a fim de transcender sua existência física para a “alucinação consensual” chamada ciberespaço. (Amaral, 2005, p. 82)

Nesse sentido, a metrópole futurista dotada de tamanha personalidade, pode ser lida como um personagem secreto, sem falas, sem ações, entretanto sempre presente e observadora, influenciando diretamente os personagens e o rumo da narrativa.

1.1.2 Akira (1982)

A série de mangás Akira, de Katsuhiro Otomo, foi publicada pela primeira vez no Japão entre os anos 1982 e 1990, contando com um total de 6 volumes na revista *Young Magazine* pela editora Kodansha. Em 1988, recebeu sua primeira tradução nos

Estados Unidos sendo lançado pela editora Marvel Comics sob o selo Epic Comics.

O mangá nessa nova versão americana, sofreu uma série de intervenções consideráveis no seu material original, isso se deu pois houve uma tentativa de evitar o estranhamento do público ocidental que estava acostumado com a estrutura de quadrinização americana e HQs de super-heróis clássicas, com sua leitura no sentido ocidental - da esquerda para a direita - e páginas coloridas. Akira publicado pela Kodansha é uma HQ que atende ao padrão oriental de leitura - direita para a esquerda - e páginas em preto e branco, tendo uma organização de quadros mais fluida e vertical, com uma narrativa desenvolvida de forma cinematográfica. Segundo McCloud (1995, p. 80) o volume de páginas entre uma HQ norte-americana e uma HQ japonesa geralmente é diferente, os mangás sofrem menos pressão para mostrar muita coisa em poucas páginas, o que abre margem para experimentação e desenvolvimento de um ritmo mais lento na apresentação dos elementos de suas histórias, gerando um clima mais cinematográfico e conseqüentemente tendo um volume maior de páginas.

A versão Epic Comics de 1988, teve suas páginas coloridas de forma digital, e apesar de já ter recebido tradução para o inglês da editora japonesa, a Marvel “americanizou” os diálogos pois segundo eles estavam rígidos, entretanto o fator mais notável que alterou completamente a estrutura do mangá foi o espelhamento, todos os quadros foram invertidos, mudando manualmente o sentido da leitura para o ocidental (figura 6). Essas alterações tiveram ganhos positivos como, por exemplo, uma maior aceitação pelo público, além da influência e alcance que a publicação sob um selo Marvel proporcionou a Akira, inclusive a primeira vez em que o título foi publicado no Brasil em português através da Editora Globo nos anos 90 foi a versão da Epic Comics a utilizada como base.

Em 1988 Akira foi adaptado para os cinemas e foi um sucesso aclamado pela mídia, foi um dos maiores fenômenos nascido da indústria dos quadrinhos, parafraseando Vargas (2015, p.26) Akira é o embaixador dos mangás no ocidente, sendo um dos principais responsáveis na abertura do mercado ocidental, inclusive para títulos japoneses mais antigos que ele, como Astro Boy de Osamu Tezuka, e preencheu o imaginário cyberpunk da época, sendo referenciado até os dias de hoje na cultura pop, HQs e audiovisual. Na figura 7 podemos ver o personagem Shadow

de *Sonic 3: O filme* (2024), fazendo uma referência a manobra de Kaneda em *Akira* (1988) (figura 8).



Figura 6 - Comparação entre página original do mangá e página invertida e colorizada. Fonte: Ôtomo, K. Painéis de *Akira* (Kôdansha) #1, p. 22, e *Akira* (Épico) #1.



Figura 7 - Shadow replicando a manobra de Kaneda em *Sonic 3 - O filme*. Fonte: <https://www.omelete.com.br/filmes/sonic-3-ganha-poster-akira>

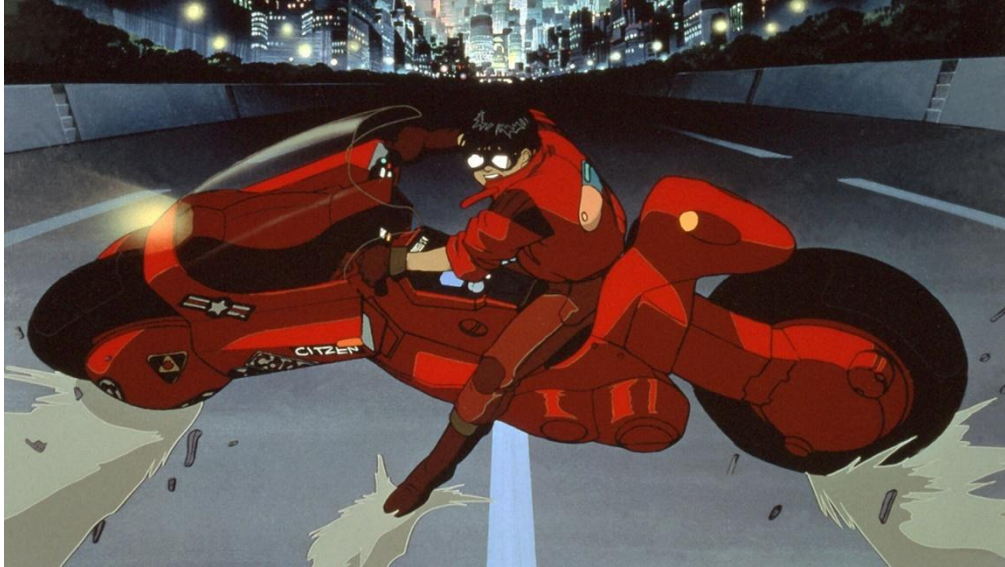


Figura 8 - Manobra de Kaneda em *Akira* (1988). Fonte: <https://www.revistanerd.com.br/2025/07/nerdzine/fim-da-linha-warner-perde-direitos-do-live-action-de-akira/>

Por conta da linguagem a qual o presente trabalho se dedica a explorar ser as histórias em quadrinhos, a análise estética da obra se baseará principalmente no primeiro volume da série de mangás *Akira*. Em suma, a história se passa na cidade futurista de Neo-Tokyo em 2019, local que se reconstruiu sobre o trauma da Terceira Guerra Mundial e de uma bomba atômica lançada a 30 anos atrás (figura 9).



Figura 9 - Imagem da detonação da bomba. Fonte: Ôtomo, K. Painéis de *Akira* #1, p. 6/7.

Acompanhamos a trama através de Kaneda e sua gangue de motoqueiros, conhecida como Cápsulas, durante um embate com uma gangue rival, o jovem Tetsuo, membro da gangue de Kaneda, se envolve em um acidente que acaba

despertando seus poderes psíquicos, e com isso ele atrai atenção do governo, e este é transformado em cobaia para tornar-se uma possível super-arma militar.

A Neo-Tokyo assim como a Los Angeles de *Blade Runner* (1982), não se vê na obrigação de exibir cenários de alta tecnologia o tempo todo, em uma representação futurista é importante saber dosar o fator econômico e sociocultural dentro da construção de universo da história, por exemplo, uma base secreta do governo (figura 10) e um covil frequentado por gangues e bandidos (figura 11) terão formas diferentes de mostrar um aspecto futurista de suas realidades. Vício em substâncias, violência, crescimento, rebeldia juvenil, militarismo, super corporações, e feridas nacionais que nunca se curam completamente são elementos centrais que são desenvolvidos de forma muito rica através das páginas de Katsuhiro Otomo.



Figura 10 - Militares descem em um elevador até sua base secreta. Fonte: Ôtomo, K. Painéis de Akira #1, p. 214;

Figura 11 - Boliche abandonado que serve de base para a gangue dos Palhaços, que além de traficantes, são uma violenta gangue de motoqueiros que rivaliza com os Cápsulas. Fonte: Ôtomo, K. Painéis de Akira #1, p. 194.

O nível técnico de domínio de composição de Otomo é impressionante, seus desenhos são balanceados e repletos de detalhes que mostram uma verdadeira dedicação a obra, como por exemplo no desenho dos veículos, nas motocicletas das gangues, nos aparatos tecnológicos do governo que esbanjam uma mecânica crível

e fantástica. É preciso também trazer destaque à construção rítmica das cenas de ação e tensão do autor absolutamente cinematográficos (figura 12).

A relação entre quadrinhos e cinema é antiga, ambas linguagens se influenciam de forma mútua e colaboraram para chegarem a ser o que são hoje, como por exemplo o sistema de storyboard muito utilizado para a decupagem de filmes, séries e animações tem sua origem no universo das HQs, e da mesma forma, o audiovisual contribuiu com uma revolução na linguagem estética das HQs, alguns autores começaram a pensar a composição das cenas nos desenhos como se estivessem sendo capturadas através da lente de uma câmera de filmagem.

Um exemplo de mangaká³ atual, que ficou conhecido através das recentes adaptações de suas obras para um anime e dois filmes é Tatsuki Fujimoto, autor dos aclamados mangás *Chainsaw Man* (2018) e *Look Back* (2021). Fujimoto já comentou em algumas entrevistas sobre sua paixão pelo cinema, e extrapola isso em suas obras com muito estilo e sofisticação (figura 13) e através de referências pontuais (figura 14).

O mangá de Akira é o antecessor não só de *Chainsaw Man* nessa tradição estilística cinematográfica dos mangás, mas também de toda uma leva que se deu a partir da década de 80, que cultiva até os dias de hoje o apreço de incontáveis gerações de fãs.

3

Alguém que cria mangás (histórias em quadrinhos japonesas) (MANGAKÁ, 2025)



Figura 12 - Cena de emboscada da gangue dos palhaços pelas gangues rivais. Fonte: Ôtomo, K. Painéis de Akira #1, p. 286, p. 287.



Figura 13 - Painel desenhado por Fujimoto, capítulo 84 de "Chainsaw Man". Fonte: https://www.reddit.com/r/ChainsawMan/comments/iq0050/significance_of_this_panel/?tl=pt-br



Figura 14 - Recorte de uma cena da abertura do anime *Chainsaw Man* (2022) que faz referência ao filme *Pulp Fiction* (1994) do diretor Quentin Tarantino, onde o personagem Kishibe encena uma ação de Jules Winnfield, interpretado por Samuel L. Jackson.

Fonte: <https://duniagames.co.id/discover/article/10-film-populer-yang-ternyata-menginspirasi-opening-anime-chainsaw-man/en>

1.2 HQtrônicas: um novo horizonte para as histórias em quadrinhos

Com o passar dos anos, é comum que as formas de entretenimento mudem para se adequarem aos gostos das gerações ao qual pertencem, se modificando e evoluindo suas formas de existir, como por exemplo o cinema, (Domínguez, 2014, p. 87) que teve seu começo mudo e em preto e branco em Paris no ano de 1895 na primeira exibição pública dos irmãos Lumière, em 1920 começou a ser colorido de maneira mais eficiente com o advento da tecnologia Technicolor, e nos dias de hoje é comum o uso de câmeras digitais de última geração nas produções cinematográficas, que proporcionam resoluções inimagináveis a algumas décadas passadas.

Histórias em quadrinhos não são uma exceção a essa regra, elas também mudaram muito desde seu suposto surgimento, McCloud vai dizer que é difícil estipular uma data específica para o surgimento da linguagem das HQs, tomando como base a definição de que histórias em quadrinhos são “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” (McCloud, 2005, p. 9), é possível encontrar, por

exemplo, em sociedades pré-colombianas manuscritos imagéticos que atendam esses requisitos, no entanto ele afirma que o divisor de águas que inaugurou as histórias em quadrinhos modernas foram as palavras e a invenção da imprensa. Segundo ele, a primeira combinação entre palavras e figuras se deram nos quadrinhos de Töpffer.

[...] o pai dos quadrinhos modernos é Rodolphe Töpffer, cujas histórias com imagens satíricas, iniciadas em meados do século XIX, empregavam caricaturas e requadros - além de apresentar a primeira combinação interdependente de palavras e figuras na Europa. (McCloud, 2005, p.17)

Desde então, tal qual as demais linguagens, a forma de criar histórias em quadrinhos se aprimora dia após dia ao redor do mundo. Conforme aponta Edgar Franco.

Do início do século XX até a atualidade as HQs passaram por fases diversas, se expandiram como meio de comunicação de massa e linguagem artística, abarcaram todos os gêneros possíveis, do infantil ao erótico, sofreram preconceito e discriminação por parte da sociedade e da academia, sobreviveram a tudo isso e atualmente vêm sendo largamente estudadas nos meios acadêmicos que se curvaram à força e singularidade dessa arte centenária, nomeando-a de “Nona Arte”. (Franco, 2004, p.22)

Considerando esse breve panorama, a mais recente e notável mudança na linguagem quadrinística dos últimos tempos sem dúvida teve seu início na década de 80 a 90, (Franco, 2005, p. 54) quando os artistas começaram a implementar a tecnologia digital em suas produções, os computadores permitiram o uso de softwares de desenho e colorização, digitalização de imagens, criação de vídeo-HQs e HQs em CD-ROM (*Compact Disc Read Only Memory*), e chegando por fim, à internet.

O uso dessas tecnologias, em parte, ganhou popularidade como uma resposta à crise dos mercados editoriais nos Estados Unidos e Inglaterra no final do século XX. Elas reinventaram o suporte no qual as HQs eram tradicionalmente veiculadas, o papel, para formatos experimentais e hipermediáticos, essa nova categoria já recebeu alguns nomes pelo próprio público consumidor, pesquisadores e quadrinistas, como por exemplo *Webcomics*, *E-comics (Eletronic comics)*, *Digital comics*, no Brasil alguns usam termos como *HQ Interativa*, *Hqnet*, e *Mangá telemático*, entretanto segundo Franco, esses nomes abrangem espectros específicos da categoria enquanto excluem alguns outros, e pensando em uma forma mais abrangente de se referir a ela, propôs o termo “HQtrônica”, e o definiu da seguinte forma.

[...] a definição do que nomeamos HQtrônicas inclui efetivamente todos os

trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das HQs no suporte papel, [...] com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia, sendo elas: animação, diagramação dinâmica, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear, e interatividade; [...] A definição exclui portanto HQs que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador, sem usar nenhum dos recursos hipermídia destacados. (Franco, 2004, p. 171)

Tendo isso em mente, a rede mundial de computadores Internet desempenhou e desempenha um papel crucial na divulgação das HQtrônicas atuais, ela permitiu que o leitor tivesse acesso a essas obras sem necessariamente passar por mediadores como editoras e comic-shops, além de disponibilizar a melhor e principal ferramenta contemporânea de divulgação que quadrinistas independentes poderiam sonhar, as redes sociais.

O mercado editorial de quadrinhos no Brasil, de certa forma, atende a um nicho consumidor muito específico, tanto devido ao preconceito e a ideia popular equivocada de que “quadrinhos são somente para crianças”, quanto pelos valores elevados que as publicações possuem atualmente, tornando as HQs um verdadeiro “produto de luxo”, reservado somente para aqueles que podem pagar, reduzindo o público consumidor a um nicho limitado, e por consequência fazendo com que as editoras aumentem seus preços na intenção de manter o lucro e pagar os autores e a equipe responsável pela produção, o que só retroalimenta o próprio nicho e faz com que os leitores menos favorecidos recorram ao uso de sites e aplicativos de pirataria para terem acesso às obras que tanto amam.

É aqui que as redes sociais entram em ação, nelas os autores têm contato direto com um público maior, que muitas vezes não nutriam algum interesse prévio em quadrinhos, mas ao se depararem com uma tirinha, um fragmento de HQ ou charge, tiveram a chance de conhecer e apoiar o trabalho daquele artista independente. Além de terem proporcionado uma maior visibilidade, as redes sociais também auxiliam na divulgação de campanhas de financiamento online de projetos, e publicações físicas de livros e HQs desses artistas. Um exemplo de quadrinista brasileira que aproveitou esses recursos para alavancar a carreira com estilo é Cecília Ramos, também conhecida nas redes como Cartumante. Cecília é quadrinista, ilustradora freelancer e administradora da marca de produtos Cartumante, formada em comunicação e visual design pela EBA/UFRJ, a quadrinista conquistou uma grande comunidade de fãs através de suas tirinhas bem humoradas e sarcásticas.



Figura 15 - Tirinha de Cecília Ramos (Cartumante), 2025.
 Fonte: https://www.instagram.com/p/DNRUsdGy0-F/?hl=pt-br&img_index=6

O trabalho de Cecília (figura 15) possui uma estética única composta por desenhos delicados e paleta de cores em tons pastéis quentes, ela foi finalista no prêmio HQMix e Troféu Ângelo Agostini em 2020 como melhor webcomic e melhor publicação independente pela coletânea “*Memes São a Salvação*”, e em 2023 ganhou o 35º HQMix na categoria melhor web tira. Cecília já financiou um total de cinco HQs na plataforma brasileira de financiamento coletivo Catarse, e atualmente está na campanha da coletânea de 10 anos de tirinhas “*Cartuns e Cartas*”. Ela assim como Paulo Moreira, Gabriel Pieri, Rafael Fritzen, Iara Naika, e muitos outros quadrinistas brasileiros fantásticos, são exemplos de artistas que cresceram através das redes sociais e alcançaram um público amplo sem depender previamente de editoras, também fazendo HQs tradicionais, mas principalmente criando HQtrônicas.

2. O DENOMINADOR COMUM ENTRE OS MUNDOS DISTÓPICOS FANTÁSTICOS, A REALIDADE

Antes de entrar no assunto de como a realidade de determinado contexto temporal se apresenta no cerne criativo de mundos fantásticos e tão diferentes entre si, é necessário abrir um parêntese para definir os conceitos de utopia e anti-utopia também conhecida como distopia.

A utopia, enquanto uma reflexão ideológica, já foi e ainda é muito desvalorizada, como por exemplo, por alguns pensadores marxistas que a definem como “uma articulação de ilusões, expressão de desejos vazios, destituída de ‘valor científico’ [...]” (Ribeiro, 1991, p.62). Pensar a utopia somente por um viés negativista, no entanto, é equivocado na medida que ela possui um objetivo similar ao da anti-utopia, que é reunir o passado e o presente em uma ponderação crítica e refletir a partir disso uma possibilidade de futuro, e no caso da utopia, isso é feito de forma otimista, alguns aspectos sendo:

[...] ideia de desenvolvimento sustentado e que se movimentam em parâmetros de racionalidade próximos, senão idênticos, aos do projeto Iluminista: manipulação do futuro; suspensão de conflitos e correção de deficiências através da implementação de uma solução ótima; apelo à possibilidade de estabelecer uma etapa mais avançada do que a anterior, se determinado modelo for estabelecido e seguido; conceber a humanidade como uma só e com o mesmo destino universal (organizando-a sob um mesmo eixo temporal como ocorre com a ideia de progresso - destino, aqui, sendo uma categoria fundamental de futuro comum); recuperação de uma noção de totalidade centralizada na relação homem/natureza e na construção de uma visão holística da realidade; manutenção do planejamento como requisito fundamental, já que desenvolvimento sustentável requer uma nova e complexa síntese de planejamento nacional adequada às novas tecnologias e contratos sociais. (Ribeiro, 1991, p.91)

Já a anti-utopia, também conhecida como distopia, se propõe a ser antítese do utópico, sendo caracterizada principalmente pelo caos sócio-político e ambiental, também sendo comum a figura do estado, por vezes representado de maneira alegórica, atuar como agente opressor de uma sociedade fragilizada e decadente.

As distopias cyberpunk, portanto, abraçam os tópicos acima e pensam o futuro pela ótica do super desenvolvimento tecnológico e em como isso reorganiza os indivíduos nessa sociedade, super-corporações multinacionais e militarismo configuram figuras de poder intocáveis e a população à margem sobrevive como pode, recorrendo por vezes a atividades ilegais e criminosas como forma de resistência e

sobrevivência, gerando conflitos moralmente complexos e por vezes extremamente violentos.

Por fim, em um rearranjo de palavras, para nós interessa a distopia pensada enquanto ficção, isso se dá pelo exercício de construção narrativa da fantasia futurista, com isso, Adriana Amaral (2005, p.84) vai nos dizer

Apesar de o futuro ser a temática central da FC (ficção científica), na verdade, ele aparece como uma metáfora do presente. O presenteísmo dá a tônica das histórias, seja através de uma crítica, seja através de paródias. (Amaral, 2005, p.84)

O futuro na ficção científica é, portanto, indissociável do contexto histórico-cultural onde foi produzido, uma vez que o cyberpunk é uma versão exagerada e alegórica do presente, este conceito foi nomeado por Philip K. Dick como *deslocamento conceitual* (Chaves; Franco, 2010, p. 184).

E tendo isso em mente, destrinchamos no próximo capítulo, um episódio em específico da série de antologia animada *Love, Death & Robots* (2019) da Netflix, que serviu como principal inspiração e ponto de partida para o desenvolvimento do projeto da HQtrônica autoral *Kali-Angra*.

2.1 Love, Death & Robots (2019): Good Hunting

Love, Death and Robots é uma série de animação para maiores de 16 anos que estreou no catálogo do serviço de streaming Netflix em 2019, tendo o Blur Studio como produtor executivo, a série foi criada por Tim Miller, e David Fincher, e conta até o momento com um total de quatro temporadas.

A série não possui uma história unificada e contínua, trata-se de uma antologia de curtas-metragens animados de ficção científica, terror, fantasia e humor ácido, onde cada episódio conta com um estilo de animação único, muitas vezes produzidos por diferentes estúdios de animação, que se dedicam a apresentar uma história extremamente criativa que inclua de alguma forma como elemento narrativo a presença de “*amor, morte ou robôs*” em seu enredo.

O episódio o qual nos dedicaremos a analisar é referenciado aqui como o oitavo episódio da primeira temporada, destaco isso pois a ordem dos episódios está sujeita

a alteração no catálogo Netflix, e para alguns o episódio pode aparecer como o décimo da temporada, mas o título “*Good Hunting*” permanece como o mesmo, ou numa tradução mais direta, “*Boa Caçada*”. Baseado na *short story*⁴ de mesmo nome do escritor de FC sino-americano Ken Liu, produzido pelo estúdio sul-coreano *Red Dog Culture House* (RDCH) e dirigido por Oliver Thomas.

A história se inicia em um pequeno vilarejo chinês nas montanhas, onde somos apresentados a um sacerdote taoísta e seu filho, que estão em uma caçada a um espírito de raposa, uma *hulijing* (狐狸精).



Figura 16 - Primeiro embate entre o sacerdote e a Hulijing Tsiao Jung.

Fonte: (Frame: 01:56 min.). *GOOD Hunting* (Temporada 1, ep. 8). *Love, Death & Robots* [Seriado].
Produtora: Red Dog Culture House, 2019. Netflix (17 min.)

A *hulijing* é uma entidade mitológica chinesa que corresponde a um espírito de raposa, uma criatura metamorfa que oscila entre a forma de uma bela mulher e uma raposa, que na maioria das lendas assume uma face antagônica e demoníaca que usa de seu poder e sedução para manipular e prejudicar principalmente os homens, e em segunda instância a comunidade a qual eles pertencem.

No entanto, a intenção de Ken Liu ao escrever o conto original era subverter o mito da *hulijing*, que historicamente representava uma mulher transgressora da

4

“Short story” se traduz diretamente para o português como “conto”, mas também pode ser traduzido como uma história curta, pequena história, ou breve história. O termo se refere a uma narrativa literária curta, mais concisa e menos complexa que um romance.

sociedade conservadora chinesa de maneira pejorativa através de um arquétipo vilanesco vazio, além de destacar a importância da crítica ao colonialismo nos universos steampunk⁵.

Ao escrever esta história, eu queria fazer duas coisas. Primeiro, virar as lendas misóginas da hulijing de cabeça para baixo. Nessas lendas, geralmente compostas por estudiosos homens, o hulijing é uma criatura feminina perigosa que usa sua sexualidade para privar os homens de sua vitalidade e essência. Meu hulijing questiona essa narrativa.

Segundo, acho que há uma escassez de boas narrativas steampunk que abordem a mancha negra do colonialismo de forma satisfatória. Como muitas das minhas histórias, esta tem um tema anticolonial. Um dos personagens diz, em certo momento: "Fizeram uma coisa terrível comigo, mas eu também poderia ser terrível". É o resumo mais sucinto que posso dar da experiência de ser membro de uma população colonizada.⁶ (Liu, 2012)

Com esse breve panorama, retomamos o episódio, o sacerdote arma uma emboscada a Tsiao Jung (a primeira hulijing apresentada), usando como isca o filho de um mercador local, que teoricamente, estaria enfeitiçado pela mesma. Ele tem êxito na empreitada e ambos entram em combate. (figura 16)

Liang, filho do sacerdote, é o garoto que o acompanha na caçada e está a cargo de prestar apoio ao pai, este que o ordena jogar um jarro de urina sobre a hulijing antes que esta se transforme em raposa, já que a forma mais vulnerável desta é a humana. O menino se encanta pela beleza de Tsiao e não obedece ao pai, que toma o jarro de suas mãos e despeja o líquido durante a transformação dela, o que acaba por prendê-la em uma forma intermediária entre mulher-raposa. (figura 17)

5

Gênero de ficção científica, nascido ao final dos anos 1980, o steampunk é inspirado na literatura do século XIX, especialmente nas aventuras de Júlio Verne (1970 a, b, c) e H.G.A Wells (1981), entre outros autores do período. É o estadunidense Kevin Wayne Jeter quem escreve duas obras que configuram o novo gênero: *Morlock Night*, em 1979, e *Infernal Devices*, em 1987, por sua vez criando viajantes do tempo, máquinas poderosas capazes de voltar ao século XIX para inúmeras aventuras. O próprio Jeter batiza os trabalhos literários seguindo tais temáticas com o termo steampunk (2017)²; sorte de literatura que traz elementos vitorianos e os de um futuro imaginado como fruto do desenvolvimento tecnológico cuja base é o vapor, steam, em inglês, de onde o nome do movimento. Já a terminologia punk, rebelde, em português, diz respeito às narrativas cyberpunks em voga na época, igualmente um gênero literário voltado ao um futuro próximo dominado pelas junções homem-máquina em uma sociedade arrasada, distópica (Amaral, 2006), o que não acontece exatamente com as narrativas steams. (Nunes; Bin, 2018, p.2)

6

"In writing this story, I wanted to do two things. One, to turn the misogynistic hulijing legends upside down. In these legends, usually composed by male scholars, the hulijing is a dangerous feminine creature who uses her sexuality to deprive men of their vitality and essence. My hulijing questions that narrative.

Two, I think there's a paucity of good steampunk that addresses the dark stain of colonialism in a satisfactory way. Like many of my stories, this tale has an anti-colonial theme. One of the character says, at one point, "A terrible thing had been done to me, but I could also be terrible." It is about as succinct a summary of the experience of being a member of a colonized population as I can give." (Liu, 2012)

Ela foge do vilarejo, e pai e filho a perseguem até chegar às ruínas do que parece ser um templo. Seguindo a ordem do pai, Liang checa as ruínas por trás enquanto ele iria pela frente, no entanto, é nesse momento que nos é apresentado a segunda protagonista que contracenará com Liang, Yan (figura 18), a filhote de Tsiao Jung.



Figura 17 - Tsiao ferida em sua forma intermediária, segundos antes de ser eliminada pelo sacerdote. Fonte: (Frame: 05:17 min.) GOOD Hunting (Temporada 1, ep. 8). Love, Death & Robots [Seriado]. Produtora: Red Dog Culture House, 2019. Netflix (17 min.)



Figura 18 - Primeiro encontro de Liang e Yan nas ruínas do templo abandonado. Fonte: (Frame: 05:03 min.) GOOD Hunting (Temporada 1, ep. 8). Love, Death & Robots [Seriado]. Produtora: Red Dog Culture House, 2019. Netflix (17 min.)

A pequena hulijing questiona Liang do porquê estarem caçando a ela e a sua mãe, e ele responde que são ordens do mercador que alegou que seu filho havia sido enfeitiçado pela mãe dela, e com isso teria enlouquecido. Yan rebate a acusação, alegando que era o filho do comerciante que não deixava sua mãe em paz, dizendo que um homem se apaixona por uma hulijing da mesma forma que se apaixonaria por uma mulher humana, no entanto complementa que uma vez que este entregasse seu coração para ela, seu chamado sempre seria ouvido, e era isso que acontecia com sua mãe, que ao ouvir o choro e os gritos daquele homem, o visitava todas as noites para acalmá-lo, para que assim pudesse viver como podia com sua filha.

Mas a conversa é rapidamente interrompida por Tsiao Jung, que em um último apelo, grita para que a filha se afastasse do humano (Liang) pois eles eram perigosos, logo em seguida sendo decapitada pela espada do pai de Liang. Yan se esconde na forma de raposa embaixo de algumas pedras, e o sacerdote pergunta ao filho se ele teria visto algum filhote, e Liang nega, protegendo assim, a vida de sua nova amiga.

E assim o tempo passa, ambos crescem juntos no mesmo vilarejo, nutrindo uma relação proibida de amizade e cumplicidade, o pai de Liang vem a falecer e alguns anos depois as primeiras linhas de trem cortam o vilarejo, sendo um marcador pontual de um grande desenvolvimento industrial e tecnológico que estava por vir. Liang abraça uma oportunidade de trabalho que veio através dessa industrialização, e vai ao encontro de Yan, dizer a ela que deixaria o vilarejo.

Ao perguntar como havia sido a caçada de Yan, ela responde com desânimo ao comer a refeição que ele trouxe para ela, dizendo que foi pior que a do último ano e que haviam noites que ela mal conseguia se transformar em raposa, Liang pergunta por qual o motivo, e ela diz "*Estradas de ferro e máquinas que respiram fumaça, a magia do mundo está se esvaindo, e aí nós criaturas mágicas ficamos enfraquecidas*". Na despedida, ele pergunta a ela o que ela iria fazer, e a mesma responde, aprender a sobreviver.

Liang então começa a trabalhar com o maquinário das ferrovias inglesas, e começa a demonstrar um talento inato na engenharia mecânica, estudando e se desenvolvendo na prática e observação das máquinas ao seu redor, que cada vez se mostravam mais sofisticadas e modernas nesse rápido salto de desenvolvimento tecnológico que se seu através da colonização e exploração inglesa. Os protagonistas se encontrarão novamente na cidade de Hong Kong, em uma situação desconfortável,

onde Yan, que agora veste trajes mais elegantes como qipao⁷ e alguns acessórios, estava sendo assediada por um grupo de “cavalheiros” ingleses, Liang defende a amiga, e a leva para conversarem em um passeio de barco (figura 19).



Figura 19 - Yan e Liang em uma conversa sob um barco, com a grande Hong Kong ao fundo.
 Fonte: (Frame: 09:35 min.) GOOD Hunting (Temporada 1, ep. 8). Love, Death & Robots [Seriado].
 Produtora: Red Dog Culture House, 2019. Netflix (17 min.)

Lá ele descobre que Yan estava permanentemente presa à forma humana, e que agora ela dependia daquilo que ele havia acusado sua mãe de fazer, enfeitiçar homens para sobreviver, ela havia se tornado uma prostituta. E confia a ele um profundo desejo:

"Sonho em caçar nesta selva de metal e asfalto", disse ela. "Sonho com a minha verdadeira forma saltando de viga em viga, de terraço em telhado, até chegar ao topo desta ilha, até poder rosnar na cara de todos os homens que acreditam que podem me possuir."⁸ (Liu, 2012)

Ambos se separam novamente, Liang se dedicou à observação e estudo do maquinário moderno, criando com paixão seus primeiros modelos autômatos (figura 20). Na short story de Liu, temos inclusive o panorama do desenvolvimento da carreira de Liang, pois suas habilidades não passaram despercebidas pelos “mestres coloniais” ingleses.

⁷

O qipao é uma vestimenta feminina elegante, ajustada ao corpo. Surgiu na dinastia Qing – 清朝 (qīng cháo) (1644 – 1911) e se popularizou durante a República da China. Hoje, é frequentemente usado em ocasiões especiais e é um símbolo da feminilidade e da elegância chinesa, é ajustado ao corpo e geralmente feito de um único tecido, com colarinho alto e fendas laterais.

⁸

"I dream of hunting in this jungle of metal and asphalt," she said. "I dream of my true form leaping from beam to ledge to terrace to roof, until I am at the top of this island, until I can growl in the faces of all the men who believe they can own me." (Liu, 2012)

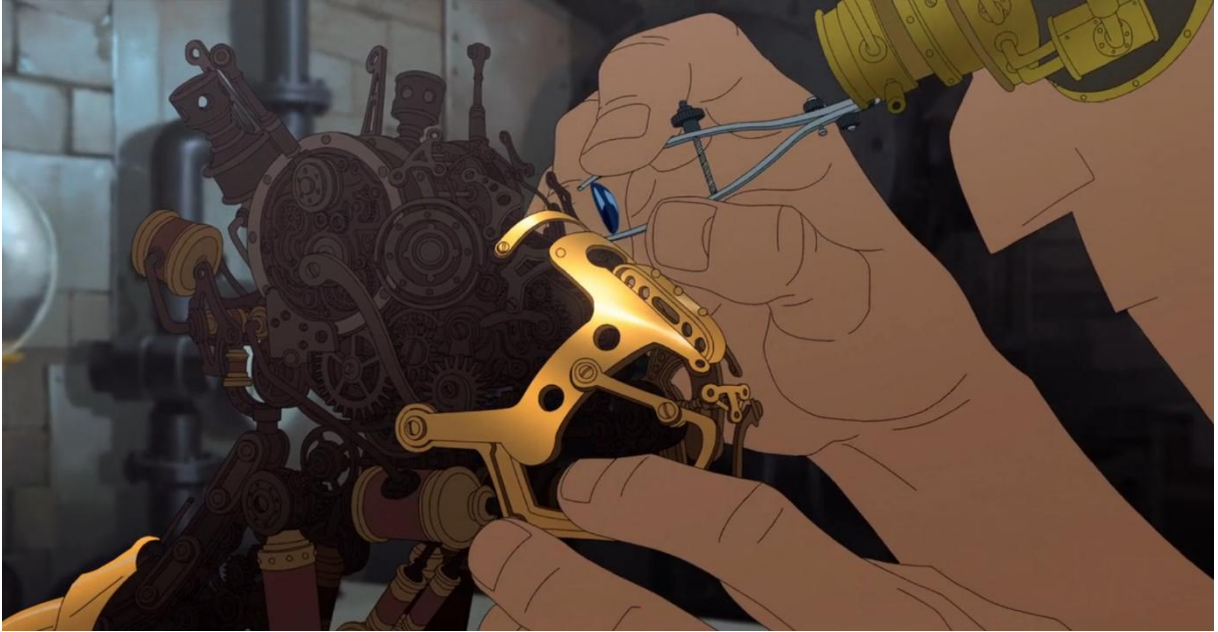


Figura 20 - Liang trabalhando em seu autômato de coelho.

Fonte: (Frame: 10:28 min.) GOOD Hunting (Temporada 1, ep. 8). Love, Death & Robots [Seriado].
Produtora: Red Dog Culture House, 2019. Netflix (17 min.)

Porém, em uma noite, Liang é acordado ao ouvir barulhos em sua casa, e puxando uma espada similar à de seu pai de debaixo da cama, ele caminha até a origem do som, e se depara com Yan, vestida com um sobretudo de pele com uma gola de pelos bufante e um chapéu de aviador, cobrindo completamente seu corpo. Yan veio pedir ajuda.

Ela revela (figura 21) que foi vítima de um ataque brutal do governador, alega que esse era seu cliente a meses, mas que, no entanto, apesar de pagá-la nunca a havia tocado. O motivo ela veio a descobrir quando já era tarde, o governador nutria um desejo doentio somente por máquinas, ele a drogou com uma bebida e a submeteu a uma cirurgia forçada, amputando seus os membros e substituindo por partes mecânicas, reduzindo-a a um mero brinquedo sexual.

Ela se levantou e tirou o resto do vestido e as luvas de gala. Observei seu torso cromado, com ripas na cintura para permitir articulação e movimento; seus braços sinuosos, construídos com placas curvas que deslizavam umas sobre as outras como uma armadura obscena; suas mãos, moldadas em delicada malha metálica, com dedos de aço escuro cravejados de joias no lugar das unhas.⁹ (Liu, 2012)

9

She stood up and removed the rest of her dress and her evening gloves. I took in her chrome torso, slatted around the waist to allow articulation and movement; her sinuous arms, constructed from curved plates sliding over each other like obscene armor; her hands, shaped from delicate metal mesh, with dark steel fingers tipped with jewels where the fingernails would be. (LIU, 2012)



Figura 21 - Yan mostra a Liang suas pernas mecânicas.

Fonte: (Frame: 12:05 min.) GOOD Hunting (Temporada 1, ep. 8). Love, Death & Robots [Seriado].
Produtora: Red Dog Culture House, 2019. Netflix (17 min.)

Um dia o governador a agrediu por ter negado uma investida sexual, e Yan, cansada do abuso constante e da objetificação de sua existência, reage e tira a vida desse homem e foge do local.

Exaurida de todo seu poder e dignidade, ela percebe a força que seu novo corpo metálico possui, e enxerga nisso seu bilhete de embarque para a vida de liberdade que lhe foi roubada, assim, recorre a seu amigo, em um pedido de ajuda. Yan não quer voltar ao “normal”, ela deseja voltar a sua antiga e verdadeira forma, um espírito de raposa.

Em solidariedade a sua amiga, Liang aceita o desafio, e ambos passam dias trabalhando na construção dessa nova forma, ele cria para Yan um novo corpo cromado e flexível, que se ativa no momento que Yan consome uma tigela de carvão (figura 22) - como o universo é steampunk, o carvão e a fumaça são marcadores da estética - e seu corpo começa a se transformar na figura de uma raposa cromada, uma hulijing robótica (figura 23, figura 24).



Figura 22 - Pulmões mecânicos de Yan, absorvendo seu combustível.

Fonte: (Frame: 14:13 min.) GOOD Hunting (Temporada 1, ep. 8). Love, Death & Robots [Seriado].
 Produtora: Red Dog Culture House, 2019. Netflix (17 min.)

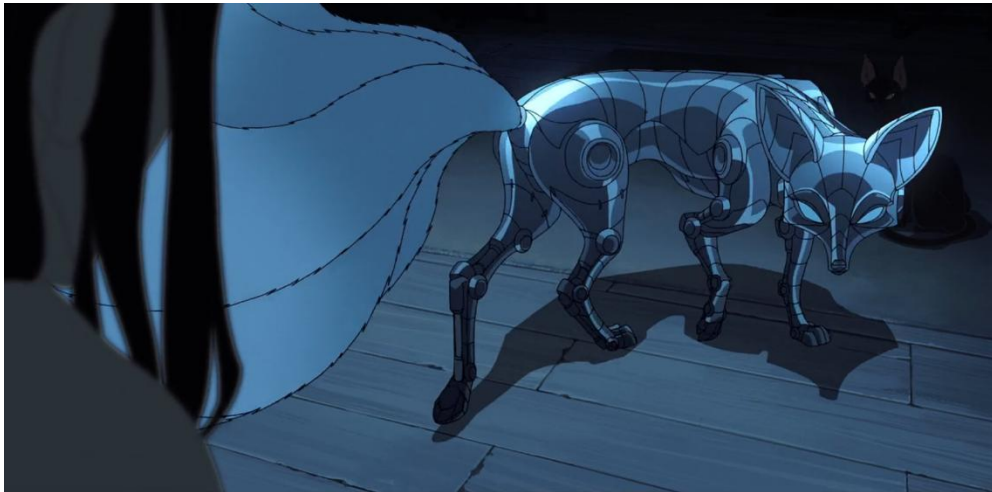


Figura 23 - Yan na forma de raposa cromada.

Fonte: (Frame: 14:40 min.) GOOD Hunting (Temporada 1, ep. 8). Love, Death & Robots [Seriado].
 Produtora: Red Dog Culture House, 2019. Netflix (17 min.)

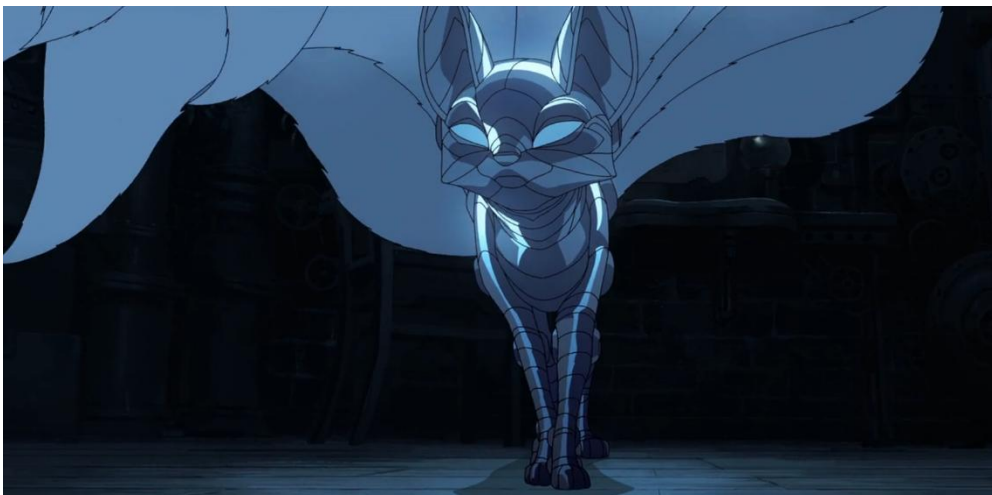


Figura 24 - Yan na forma de raposa cromada.

Fonte: (Frame: 14:43 min.) GOOD Hunting (Temporada 1, ep. 8). Love, Death & Robots [Seriado].
 Produtora: Red Dog Culture House, 2019. Netflix (17 min.)

Assim, eles se despedem novamente, com Liang desejando a ela *uma boa caçada*. E então, vemos Yan concretizando seu sonho e se tornando a fera que habita a selva de metal e asfalto, se jogando sobre as construções imponentes de Hong Kong (figura 25).



Figura 25 - Paineis da cidade.

Fonte: (Frame: 15:07 min.) GOOD Hunting (Temporada 1, ep. 8). Love, Death & Robots [Seriado]. Produtora: Red Dog Culture House, 2019. Netflix (17 min.)

Em um último momento, podemos ver uma mulher chinesa correndo em uma rua escura, ao se esconder em um beco ela é encontrada por um trio de homens ingleses que estão prestes a violentá-la, e então, sobre a bandeira do Reino Unido, esse signo máximo da repressão colonial, surge Yan, uma lenda viva da tradição chinesa, uma mulher, que através dos recursos dessa mesma colonização que tirou tudo que ela tinha, retoma sua força e liberdade, se jogando com unhas e dentes sobre os carrascos.

O episódio *Boa caçada* aborda de maneira afiada os horrores da desumanização do corpo feminino através da ficção, onde a personagem Yan desde o início de sua vida, viu sua mãe lidar com a ameaça de uma sociedade patriarcal altamente agressiva e opressiva, que mais tarde acaba por ceifar a vida dela, e a ausência dessa figura materna protetora, acarreta o amadurecimento precoce e a herança dessa sombra que apresentou monstros ainda mais cruéis, essa sombra, mais tarde, Bell Hooks (2018) vai definir como *patriarcado capitalista de supremacia branca imperialista*. Em adição, a narrativa também faz um excelente trabalho no uso do gênero steampunk como uma ferramenta de diálogo para abrir essa ferida colonial

chinesa. A cidade usada como plano de fundo na ficção, Hong Kong, somente deixou de ser uma colônia da Inglaterra em 1º de julho de 1997, somando no total, mais de um século de exploração da população chinesa. Além disso, também é interessante destacar a forma com que a narrativa foi feita, também reflete na construção geral do mundo ali criado, Yan, este ser mitológico chinês, que retoma sua potência no ato de apropriar-se da tecnologia colonial, e essa estrutura se repete na escolha da estética steampunk - que remonta um uma construção futurista neo-vitoriana, ou seja, a ambientação é inspirada na história inglesa - para desenvolver a história, mas dessa vez dando voz ao ponto de vista do colonizado.

Good Hunting ao criar palco para essa retomada da liberdade feminina sobre seu próprio corpo e destino, através da ficção científica e elementos místicos, se tornou uma das principais inspirações por trás do desenvolvimento da HQtrônica autoral “Kali-Angra”, que conta sobre um Brasil futurista, onde a sociedade teve amplo desenvolvimento tecnológico e científico, mas no quesito sociocultural ainda é extremamente pobre, e os índices de violência de gênero e a minorias é absurdo. A série *The Handmaid 's tale* também foi de grande contribuição para compreensão emocional e social de como criar uma narrativa distópica fundamentada em preconceito e violência.

Antes de entrar em detalhes sobre o processo criativo da HQ, é necessário apresentar o segundo motor que impulsionou o projeto, a crescente violência de gênero vivenciada no Brasil e o pacto da desumanização patriarcal do feminino.

2.2 Violência de gênero e o pacto da desumanização patriarcal

“*Não há amor onde há dominação.*”

— Bell Hooks

Para começar a falar de violência de gênero dentre outras problemáticas relacionadas ao sistema de dominação patriarcal é necessário compreender a raiz desses fenômenos a fundo, e essa raiz encontra-se entrelaçada a lógica de pensamento sexista, que se baseia na crença inabalável da existência única de dois gêneros, o masculino e feminino, e que a eles devem ser atribuídos toda uma série de papéis sociais, lugares predestinados e uma hierarquia de poder desigual, onde prevalece e impera o privilégio masculino sobre as fêmeas e demais grupos não-

masculinos, esses que por sua vez, devem sua submissão e subserviência aos homens.

O pensamento sexista é uma das principais características que compõe o patriarcado capitalista de supremacia branca e imperialista, impondo sobre as pluralidades sociais e de gênero, um binarismo homogeneizante e uma régua moralista cristã deturpada, onde a figura do homem branco hétero e cisgênero age como um ideal máximo de poder e liberdade, enquanto os gêneros não-masculinos - mulheres cisgênero e transgênero, pessoas não-binárias, masculinidades não normativas, e etc -, pessoas cuja identidade ou orientação sexual fuja de alguma forma dos estereótipos conservadores, além de também crianças e adolescentes, são vistas como inferiores, e devem temer e aceitar a dominação, recolhendo-se em seus lugares pré-designados na ordem social.

Dito isso, todos aqueles que representarem desobediência a “ameaça” ao poder patriarcal estarão sujeitos à “disciplina” dele, comentários maldosos, julgamento no núcleo familiar, ofensas diretas e indiretas, abuso psicológico e principalmente a violência física, são para o patriarcado, ferramentas razoáveis para a reafirmação do lugar de poder masculino. Conforme Saffioti (2001):

Violência de gênero é o conceito mais amplo, abrangendo vítimas como mulheres, crianças e adolescentes de ambos os sexos. No exercício da função patriarcal, os homens detêm o poder de determinar a conduta das categorias sociais nomeadas, recebendo autorização ou, pelo menos, tolerância da sociedade para punir o que se lhes apresenta como desvio. Ainda que não haja nenhuma tentativa, por parte das vítimas potenciais, de trilhar caminhos diversos do prescrito pelas normas sociais, a execução do projeto de dominação-exploração da categoria social homens exige que sua capacidade de mando seja auxiliada pela violência. Com efeito, a ideologia de gênero é insuficiente para garantir a obediência das vítimas potenciais aos ditames do patriarca, tendo esta necessidade de fazer uso da violência. (SAFFIOTI, 2001, p.115)

Ideologia de gênero é um termo que ganhou certo destaque nos últimos anos no Brasil, sendo bastante repetido entre políticos de extrema direita e pela comunidade conservadora que defende o clássico jargão “Deus, pátria e família” usado em 2019 pelo ex-presidente Jair Messias Bolsonaro, que foi e ainda é estampado nas passeatas bolsonaristas por todo Brasil, um jargão cuja a origem é importante lembrar, se deu no movimento encabeçado por Plínio Salgado na década de 30, o integralismo, (DOTTA, 2015, p.4) uma ideologia que nasce e se consolida tendo como parâmetros externos os movimentos fascistas internacionais (sobretudo o fascismo italiano). De volta à questão central, o termo *ideologia de gênero* é usado

pela primeira vez pela igreja católica entre 1990 e 2000 em formulações antifeministas alinhadas com o catecismo de Karol Wojtyła, o papa João Paulo II (JUNQUEIRA, 2020), seu uso foi feito em objetivo de apontar uma falsa doutrinação da família tradicional pelas investidas de movimentos sociais feministas, LGBTQIAPN+ e de esquerda no geral. No entanto, paradoxalmente, considerando a origem do termo, a ideologia de gênero acaba por performar exatamente toda construção ética e moral pautada pela própria direita conservadora.

Diferentemente do sintagma retórico inventado pelos “defensores da família”, o conceito sociológico de ideologia de gênero (sem aspas) pode ser útil para identificar, compreender e criticar a naturalização das relações de gênero, as hierarquizações sexuais, a heterossexualização compulsória, a inculcação das normas de gênero, entre outras coisas. São exemplos de manifestações da ideologia de gênero o machismo, o sexismo, a misoginia, o heterossexismo, a transfobia, assim como a pugna religioso-moralista e antifeminista contrária à adoção da perspectiva de gênero nas políticas públicas. Podemos dizer, portanto, que são eles, os cruzados antigênero, que agem como genuínos promotores da ideologia de gênero. Paradoxalmente, a partir de uma manobra de inversão, esses “defensores da família” atribuem a outrem exatamente aquilo que praticam. O discurso antigênero nomeia como “ideologia de gênero” aquilo que é precisamente a sua crítica. (JUNQUEIRA, 2020)

A partir desse referencial, vamos falar agora sobre um elemento específico de manutenção do poder patriarcal, que fomenta os movimentos misóginos e anti-feministas contemporâneos como a *machosfera*¹⁰ (*manosphere*) e os autointitulados *Redpills*¹¹, o pacto da dominação masculina.

Ele configura o senso de irmandade intrínseca dos homens, que minimiza e omite a violência, e demais ações praticadas com base na ideologia de gênero entre os membros dessa irmandade, como por exemplo um amigo que apoia e justifica o outro quando este traí a namorada, ou ignora e se abstém de enfrentar esse homem

10

[...] uma subcultura digital caracterizada por uma combinação de ideologias e crenças que frequentemente se alinham à extrema direita e produz discursos que exploram o nacionalismo branco, xenofobia, antissemitismo, misoginia, igualdade racial e outros. A Machosfera funciona como uma comunidade online que não só rejeita o feminismo, mas também promove novas articulações ideológicas destinadas a preservar a masculinidade tradicional e a reforçar uma visão conservadora e hierárquica das relações de gênero. (CORREA, Ana Carolina Barros; DADALTO, Maria Cristina; SOUZA, Aknaton Toczec; ROSA, Pablo Ornelas. 2024, p. 12)

11

O movimento Redpill (Pílula Vermelha) desempenha um papel central na formação da identidade dos celibatários involuntários (incels), expandindo-se por diversas subculturas dentro da manosfera. A pílula vermelha, inspirada na metáfora do filme Matrix (1999), é interpretada como uma revelação da "verdade" supostamente oculta pelas narrativas feministas. Participar desses grupos é comparado a "tomar a pílula", o que, de acordo com essa perspectiva, abriria os olhos para uma realidade libertadora que teria sido suprimida pelo feminismo. Como observado por Ging (2019), essas subculturas utilizam a metáfora da pílula vermelha para justificar a adesão a uma ideologia que enaltece e reatualiza a masculinidade tradicional. (CORREA, Ana Carolina Barros; DADALTO, Maria Cristina; SOUZA, Aknaton Toczec; ROSA, Pablo Ornelas. 2024, p. 12)

próximo (amigo, familiar ou conhecido) quando percebe piadas e até mesmo atos com inclinação misógina e violenta da contraparte. O pacto da dominação masculina, age de forma silenciosa na manutenção do poder do patriarcado no que normaliza o preconceito e a violência, além de promover uma masculinidade tóxica e adoecida para os próprios homens. Repensando possíveis saídas para essa problemática, é importante ressaltar que os homens não são os reais alvos da situação como pensa o feminismo liberal. De acordo com Bell Hooks (2000).

Conscientização feminista para homens é tão essencial para o movimento revolucionário quanto os grupos para mulheres. Se tivesse havido ênfase em grupos para homens, que ensinassem garotos e homens sobre o que é sexismo e como ele pode ser transformado, teria sido impossível para a mídia de massa desenhar o movimento como sendo anti-homem. [...] Homens de todas as idades precisam de ambientes em que sua resistência ao sexismo seja reafirmada e valorizada. Sem homens como aliados na luta, o movimento feminista não vai progredir. Da forma como está, precisamos trabalhar com muita dedicação para corrigir o pressuposto já tão arraigado no inconsciente cultural, de que o feminismo é anti-homem. O feminismo é antissexismo. (Hooks, 2000, p.30)

Hooks tinha razão ao afirmar o real inimigo do feminismo, o sexismo, e uma visão admirável ao enxergar na educação e esforço ativo do movimento, a cura de uma masculinidade tóxica ancestral. Mas luta contra o preconceito e a violência patriarcal é muito antiga, e está longe de acabar, sendo precisa a famosa paráfrase do pensamento de Beauvoir, “Nunca se esqueça que basta uma crise política, econômica ou religiosa para que os direitos das mulheres sejam questionados. Esses direitos não são permanentes. Você terá que manter-se vigilante durante toda a sua vida”. Nenhum direito já conquistado pelas mulheres e outras minorias têm garantia de permanecer em vigor, principalmente quando o assunto diz respeito aos direitos reprodutivos das pessoas que gestam.

No Brasil, o exemplo mais recente de ataque constitucional foi o retorno da Proposta de Emenda à Constituição (PEC) 164/2012, (ANDES-SN, 2018) aprovada em novembro de 2024 pela Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania da Câmara dos Deputados, um projeto que proíbe o aborto em qualquer situação, inclusive nas que já são previstas em lei, obrigando vítimas de estupros, por exemplo, a seguirem com a gestação. Segundo dados da ONG Plan International Brasil (2024):

A PEC, que ficou conhecida como “PEC do Estuprador”, propõe alterar o Artigo 5º da Constituição Federal para incluir a expressão “desde a concepção” na inviolabilidade do direito à vida – ou seja, visa garantir proteção absoluta ao embrião e ao feto, como se fossem nascidos vivos. [...]

A Proposta proíbe que vítimas de estupro possam abortar e impõe a pessoas cuja gravidez representa um risco à vida a seguirem com a gestação. A PEC

também pode levar à proibição da fertilização in vitro, das pesquisas com células-tronco e da interrupção da gestação em casos de anencefalia fetal.

A PEC ao garantir a inviolabilidade da vida biológica fetal, equipara por consequência, o aborto ao crime de homicídio, o que faz por exemplo, com que uma vítima de violência sexual que tenha engravidado de seu abusador, depare-se com a inacessibilidade de um procedimento de interrupção gestacional seguro e acolhedor, muitas vezes tenha que recorrer a ele de forma clandestina e insegura, colocando sua própria vida em risco, e ainda sim, depois de tudo esta vítima seria punida com pena mais severa que a do abusador que a violentou, podendo ser presa por homicídio. É importante ter em mente o seguinte fato:

Todos os anos, 20 mil crianças se tornam mães e mais de 70% delas são negras. Estima-se que, por hora, 44 meninas deem à luz bebês no Brasil. Essa triste realidade se articula com o cenário da violência sexual contra elas. Em 2023, os dados revelaram uma média de um estupro a cada seis minutos, sendo as meninas negras (52,2%) e de, no máximo, 13 anos (61,6%) as principais vítimas. (Dados: Plan International Brasil, 2024)

O aborto é uma prática que sempre existiu e vai continuar existindo, independente da proibição ou não, o pensamento “pró-nascimento” se disfarça como “pró-vida” e mostra sua crueldade na prática, como no caso da menina de São Matheus (ES), que era violentada desde os seis anos de idade pelo tio, e que aos dez acabou engravidando, e além de enfrentar dificuldades em acessar o procedimento de interrupção da gestação, que precisou ser feito em Recife, teve que lidar com uma onda de protestos religiosos anti-aborto na porta do hospital, após ter suas informações vazadas em uma publicação da extremista de direita Sara Giromini nas redes sociais, divulgando seu nome e o hospital em que estava internada.

Todos os dias somos assombrados nas redes sociais e portais de notícias com a divulgação de ataques bárbaros às mulheres, crianças e pessoas LGBTQIAPN+, violências sexuais hediondas sem limite à faixa-etária, feminicídios brutais onde é clara a tentativa de apagamento das vítimas, essa violência se expressa além das notícias, através de números, segundo o Anuário Brasileiro de Segurança Pública de 2025:

No ano de 2024, foi registrado o maior número de estupro e estupro de vulnerável da história do país, com 87.545 vítimas - mais do que o dobro do registrado em 2011. (Schroeder *et al*, 2025, p.177)

O relatório (2025, p. 179) indica que a taxa de estupro no total é de 41,2 casos por grupo de 100 mil habitantes, um crescimento de 0,9% em relação ao ano anterior. Os números absolutos registrados em 2024 foram o maior volume desde o início da

série histórica acompanhada pelo Fórum Brasileiro de Segurança Pública, em 2011. Um recorde alarmante que escancara a grave crise de segurança vivida no espaço público e domiciliar brasileiro.

Se radicalizar politicamente perante esse cenário se faz necessário para resistir e sobreviver a desumanização de um sistema que abomina e subjuga o não-masculino e a fuga do padrão, precisamos lutar pela nossa segurança, direitos e liberdade de nossos corpos, isso se faz através da busca por informação em fontes confiáveis, da participação e solidariedade nos movimentos populares, da vigilância, da produção de conhecimento conscientizador e também expressividade que somente a arte é capaz de proporcionar.

3. O PROCESSO CRIATIVO DE *KALI-ANGRA*

A ideia que deu origem a história e posteriormente ao roteiro de “*Kali-Angra*”, conforme mencionado nos capítulos anteriores, foi inspirada no episódio “*Good Hunting*” da primeira temporada de “*Love, Death & Robots*”, a catarse de Yan, uma mulher chinesa - desconsiderando por um momento a mitologia - que usou das ferramentas do sistema que a oprimia, para retomar a autonomia e liberdade sobre seu próprio corpo, e dessa forma deixar de ser um indivíduo passivo no espaço, assumindo uma postura ofensiva que responde às violências que recebeu no mesmo patamar, foi um elemento chave que norteou a criação de minha protagonista, Caliandra.

O segundo fator que serviu como combustível criativo foi a minha tristeza e revolta perante as tragédias que surgem pontualmente nos jornais e redes sociais, que noticiam feminicídios e agressões desumanas a incontáveis mulheres, em sua maioria negras, pardas, jovens, pobres e ou estudantes, mas não restrito somente a estes perfis, conforme vimos anteriormente. Casos como os da jovem Clara Maria (figura 27), Bruna Oliveira da Silva (figura 28), Juliana Garcia (figura 29), Ana Caroline Campelo (figura 30), Harenaki Javaé (figura 31), entre milhares de outras vítimas.

Assassinato de jovem que teve o corpo concretado dentro de casa foi planejado, aponta investigação

Ex-colega de trabalho confessou que matou Clara Maria, de 21 anos, com um mata-leão, na cozinha da casa onde o corpo foi encontrado pela polícia, na Pampulha, em BH. Ele agiu com um comparsa, que ajudou a enterrar o corpo.

Por **Maíra Cabral**, g1 Minas — Belo Horizonte

13/03/2025 21h40 · Atualizado há 7 meses

Figura 27 - Manchete do jornal G1 Minas Gerais. Fonte: <https://g1.globo.com/mg/minas-gerais/noticia/2025/03/13/assassinato-de-jovem-que-teve-o-corpo-concretado-dentro-de-casa-foi-planejado-aponta-investigacao.ghtml>

Quem era a estudante Bruna Oliveira da Silva, de 28 anos, encontrada morta na Zona Leste de SP

Bruna desapareceu no último domingo (13) após chegar à estação Itaquera, na Zona Leste. O corpo foi encontrado com marcas de agressão na quinta-feira (17) em um estacionamento particular.

Por **Redação TV Globo e g1 SP**

19/04/2025 05h00 · Atualizado há 6 meses

Figura 28 - Manchete do jornal G1 São Paulo. Fonte: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2025/04/19/quem-era-a-estudante-bruna-oliveira-da-silva-de-28-anos-encontrada-morta-na-zona-leste-de-sp.ghtml>

Direitos Humanos

61 socos: caso no RN retrata escalada da violência contra mulheres

Câmeras de elevador flagraram agressão a Juliana Garcia em Natal

LUIZ CLÁUDIO FERREIRA - REPÓRTER DA AGÊNCIA BRASIL

Publicado em 02/08/2025 - 09:00
Brasília



Figura 29 - Manchete do jornal Agência Brasil. Fonte: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/direitos-humanos/noticia/2025-08/61-socos-caso-no-rn-retrata-escalada-da-violencia-contra-mulheres>

'A justiça por Carol foi feita', diz mãe de jovem morta no MA sobre condenação de acusado; vítima teve pele do rosto, couro cabeludo e olhos arrancados

Ana Caroline Sousa Campelo, de 21 anos, foi morta em dezembro de 2023 no Maranhão. Elizeu Carvalho de Castro, conhecido como "Baiano", foi condenado a 27 anos e oito meses de prisão pelo crime.

Por g1 MA — São Luís
06/11/2025 18h00 · Atualizado há um dia

Figura 30 - Manchete do jornal G1 Maranhão. Fonte:
<https://g1.globo.com/ma/maranhao/noticia/2025/11/06/a-justica-por-carol-foi-feita-diz-mae-de-jovem-morta-no-ma-sobre-condenacao-de-acusado-vitima-teve-pele-do-rosto-couro-cabeludo-e-olhos-arrancados.ghtml>

Jovem indígena assassinada em aldeia tinha deficiência intelectual e estava no início de gravidez

Crime aconteceu durante festejo na Aldeia Canuanã, em Formoso do Araguaia. Investigação do caso segue em sigilo.

Por Ana Paula Rehbein, Brenda Santos, g1 Tocantins, TV Anhanguera
09/09/2025 12h02 · Atualizado há um mês

Figura 31 - Manchete do jornal G1 Tocantins. Fonte:
<https://g1.globo.com/to/tocantins/noticia/2025/09/09/jovem-indigena-assassinada-em-aldeia-tinha-problemas-mentais-e-estava-no-inicio-de-gravidez.ghtml>

É raro encontrar notícias que digam que as vítimas conseguiram sobreviver e escapar de seus agressores, como o caso de Juliana Garcia que apesar das sequelas, resistiu e sobreviveu, e hoje se encontra bem. A esmagadora maioria não teve essa chance, suas identidades se apagaram enquanto aqueles que tiraram suas vidas e sonhos permanecem alguns até mesmo em liberdade, repetindo suas ações.

Eu desejei que existisse uma heroína que pudesse as ter salvo, uma vingadora tão brutal quanto os assassinos e agressores que as vitimaram, uma mulher que entendesse a dor delas e fosse capaz de lutar contra a violência do patriarcado à altura, e assim nasceu *Kali-Angra*.

3.1 Roteiro e cronograma

A fase inicial de qualquer narrativa linear, seja para peças de teatro, filmes, séries, HQs e etc, é a escrita do roteiro. Era metade de agosto quando eu estava perdida apenas com a ideia inicial para a história, decidi então estudar a escrita especializada para quadrinhos, começando com o livro “*Escrevendo para Quadrinhos: A arte e o mercado de roteiros para HQs e Graphic Novels (2020)*” de Michael Brian Bendis, quadrinista e um dos principais roteiristas da Marvel, famoso por roteirizar séries de renome como *Vingadores*, *Homem Aranha Ultimate*, *X-Men* e *Guardiões da Galáxia*. Para Bendis.

[...] a função do roteiro é transmitir sua história, imagens e personagens com clareza... ao desenhista.

Seu leitor nunca vai ler seu roteiro [...] Se você é roteirista de graphic novels, é só uma meia dúzia de pessoas nesse mundo que vai ver o seu roteiro. Dependendo das circunstâncias, a soma total de plateia do seu roteiro pode ser redondamente uma pessoa. Só uma.

Para muitos de vocês, sua equipe criativa consiste em você e seu amigo, ou alguém com quem você tem uma sintonia criativa, alguém que faz tudo: todo o desenho, cores, letras, toda a parte da produção - uma pessoa só.

Ou como diz Neil Gaiman, *seu roteiro é uma carta de 10 mil palavras ao seu desenhista*. (Bendis, 2020, p.73)

A partir disso, compreendi que não era necessário tanto apreço e formalidade na escrita do roteiro, também considerando que eu era a responsável por todas as etapas do projeto, roteiro, design de personagens, desenho e divulgação, optei por uma escrita mais pessoal e livre, com inspiração no estilo de escrita Marvel popularizado por Stan Lee, que diferentemente do roteiro cinematográfico, ou roteiro completo como alguns se referem, é mais informal e sintético, dando maior liberdade para o desenhista compor as cenas. O exemplo abaixo (figura 32), mostra as duas primeiras páginas da HQtrônica roteirizadas.

PÁGINA 1

A página terá uma cor negra, para uma ambientação incerta de mistério

Uma criança brinca às margens de uma praia, ao longe sua mãe a chama *o rosto dela não é revelado*

– CALI !! – Ela grita – Sai da beira da água, vem aqui! – Ela está relativamente longe

A criança, pequena de uns prováveis 5 anos de idade, ouve, mas ao andar em direção à mãe, cai e percebe que há uma série de cabos e fios está enrolada em seu calcanhar.

PÁGINA 2

Os fios a puxam para o fundo da água

Agora é a silhueta de uma mulher adulta se afogando, os fios se enrolam em seu corpo, entram em sua boca. *evidenciar expressão de terror*

E ela acorda num sobressalto * transição degradê para fundo de página branco*

Figura 32 - Imagem retirada do roteiro de *Kali-Angra*, 2025. Fonte: Acervo pessoal

O cronograma foi criado pouco antes de iniciar a escrita do roteiro, e o tempo era curto e precisava ser organizado. (tabela 1)

Tabela 1 - Cronograma

CRONOGRAMA DE PRODUÇÃO ESPECÍFICO DA HQ		
DATA	ATIVIDADES	Páginas mínimas p/dia
24/08 a 30/08	Desenvolver o roteiro	13
31/08 a 06/09	Fazer ficha dos personagens	
07/09 a 27/09	Iniciar o rascunho das páginas	4,5
28/09 a 31/10	Iniciar a arte final e pintura das páginas	2,5
01/11 a 08/11	Divulgar o projeto na Internet	
10/11	Enviar TCC para a banca	
24/11	Defesa de TCC	

A escrita do roteiro levou pouco menos metade do mês de agosto, sendo finalizada no final do mês, foi um período de intensa produção em detrimento do tempo limitado, as páginas escritas sintetizavam somente o necessário para elaboração das cenas, apesar de não ter contado com um editor, pude contar com o feedback de leitura de alguns amigos e fiz alguns ajustes antes de avançar para etapa dos desenhos.

A divisão da história se deu em um total quatro arcos: *O Trem das Onze, Angra, Pupa e Ruptura da Crisálida*. Nos parágrafos abaixo, está o argumento que serviu de base para a concepção do roteiro.

A história se passa num Brasil futurista no ano de 2205, ou Era 2, que se iniciou após a instauração das medidas anti-ebulição global patrocinadas pelos grandes conglomerados industriais, quando estes perceberam que sem consumidores vivos não há como lucrar. Satélites com algum tipo de lona refletiva filtram parte dos raios UV antes que se rebatam sobre a terra, e leis de preservação tardia estão sob execução. Ainda é quente fora dos ambientes climatizados, mas as mortes por altas temperaturas se reduziram consideravelmente.

Doenças graves também tiveram uma baixa neste século, o SUS.2, sistema de saúde pública secular que se manteve e evoluiu análogo a bio-ciber-medicina, foi responsável por desenvolver um chip que substituiu as vacinas nos recém-nascidos a partir do ano 2125, desde então os hospitais geralmente atendem um maior número de ocorrências de acidentes, pacientes com problemas psiquiátricos, feridos e casos de abuso de substâncias, raramente atendem por motivo de doença biológica.

Menos doenças, maior controle sobre crises climáticas, alta tecnologia e desenvolvimento científico, um século brilhante para os humanos, você pode pensar, mas no que tange a esfera política e social brasileira, você não poderia estar mais redondamente enganado. O número de casos de violência e mortes principalmente da população feminina e minorias somente cresceu exponencialmente desde o século XXI, toda semana os jornais noticiam barbáries nas cafeterias, escritórios, nas casas das pessoas, de forma que essa violência toda em sua saturação chega a ser normalizada, a população somente torce para não ver nenhum parente nas telas desses programas, as autoridades já não se atentam mais a tais ocorrências, muitos desses caso criminais somente saem das mesas de registro para a gaveta de casos arquivados.

Nesse cenário, a população em faixa de risco ao pisarem fora de suas residências são forçadas a prestar muita atenção aos seus arredores, muito menos que um deslize pode custar suas vidas.

Acompanhamos então nossa protagonista, Caliandra, uma mulher de 27 anos que vive sozinha na Nova São Paulo (Nova SP), e trabalha em um escritório de publicidade. Desde seu café da manhã seguimos sua rotina até seu terrível destino na atual maior metrópole do Brasil, e também a campeã nos índices de feminicídio, transfobia e homofobia.

Caliandra quando prestes a bater o ponto para ir para casa, foi surpreendida pelo seu gerente que a entregou uma demanda extra de papelada para resolver, como ela precisava do dinheiro, ficou em prol de receber hora extra. Mas isso infelizmente a fez sair mais tarde da empresa. Durante o trajeto de volta, no vagão do metrô, ela se sentiu observada por uma figura estranha, decidiu descer uma estação antes de sua casa e tentar encontrar algum comércio aberto para se refugiar, mas para seu azar descobriu duas coisas, aquele era um setor industrial deserto, e sim ela estava sendo seguida.

Ela correu tentando escapar, mas a figura a alcançou, atingindo-a com um cano de ferro nas costas o que a fez cair, Caliandra recebeu diversos golpes que fizeram sua consciência oscilar em flashes do que estava acontecendo, ela muito pouco conseguiu ver a cena, mas sentia toda a dor. A figura após as repetidas agressões, a violentou sexualmente, e a abandonou para morrer naquele beco esquecido, o gosto do sangue inundou sua garganta e a morte fria se abateu sobre os restos de sua existência.

Ou foi o que ela pensou, até abrir os olhos num plano vazio, com uma série de cabos que se estendiam por todo chão, seu corpo já não sentia dor, na verdade estava emanando certa luz, como uma projeção astral, desorientada e confusa ela chora, ela não entende o motivo do porquê aquilo aconteceu ou o porquê de ela estar ali, quando ouve “Pobre e tola criança...” de uma voz não-humana, sintética, mas ainda sim feminina. Os cabos começam a se mover e a formar uma esfera, que dá origem a uma entidade que inicia uma negociação com a protagonista.

Ela propõe um renascimento em terra, e vingança para todos aqueles que a fizeram mal e feriram os inocentes, Caliandra tinha medo em retornar para um mundo que a quebrou e destruiu profundamente, entretanto, sua raiva queimava

violentamente em seu peito, ela precisava encontrar o encontrar aquele agressor, e então aceitou a oferta da entidade.

Do seu corpo frio e moribundo surge então, Angra, uma besta ciborgue que rastreia o cheiro da corrupção, estado físico que hiberna à vontade da própria, permitindo seu retorno à forma humana quando necessário.

A partir de então, ela se torna uma espécie de justiceira bestial, que pune e caça aqueles que praticam o mal. Entretanto as coisas não serão tão simples, pois a cada vítima de Angra, parte de sua humanidade se perde, e com a aparição de um certo investigador da polícia envolvido no caso, Caliandra se verá envolta em dilemas morais e dificuldades.

3.2 Personagens

Concluída a etapa da roteirização, dei início a criação dos designs dos personagens, apesar da HQtrônica ser inteiramente feita através de desenho digital, os primeiros esboços dos personagens foram feitos à lápis em um caderno de desenho pela praticidade e agilidade. O primeiro deles foi a protagonista, Caliandra, apelidada na história como Cali.



Figura 33 - Primeiro desenho de Cali. Fonte: Acervo pessoal, 2025

A protagonista é a personagem que mais sofreu alterações em seu design, como podemos ver nas figuras 34, 35 e 36. Sendo o último (figura 37), o usado de fato na HQ.



Figura 34/ Figura 35 - Desenvolvimento do primeiro do design da protagonista. Fonte: Acervo pessoal, 2025



Figura 36 - Desenvolvimento do primeiro do design da protagonista. Fonte: Acervo pessoal, 2025



Figura 37 - Design usado na HQ. Fonte: Acervo pessoal, 2025

Outro design importante que também passou por algumas fases foi a forma bestial de Cali, Angra. Segue abaixo o registro de seu primeiro design oficial (figura 38) e o atual usado na história (figuras 39 e 40).

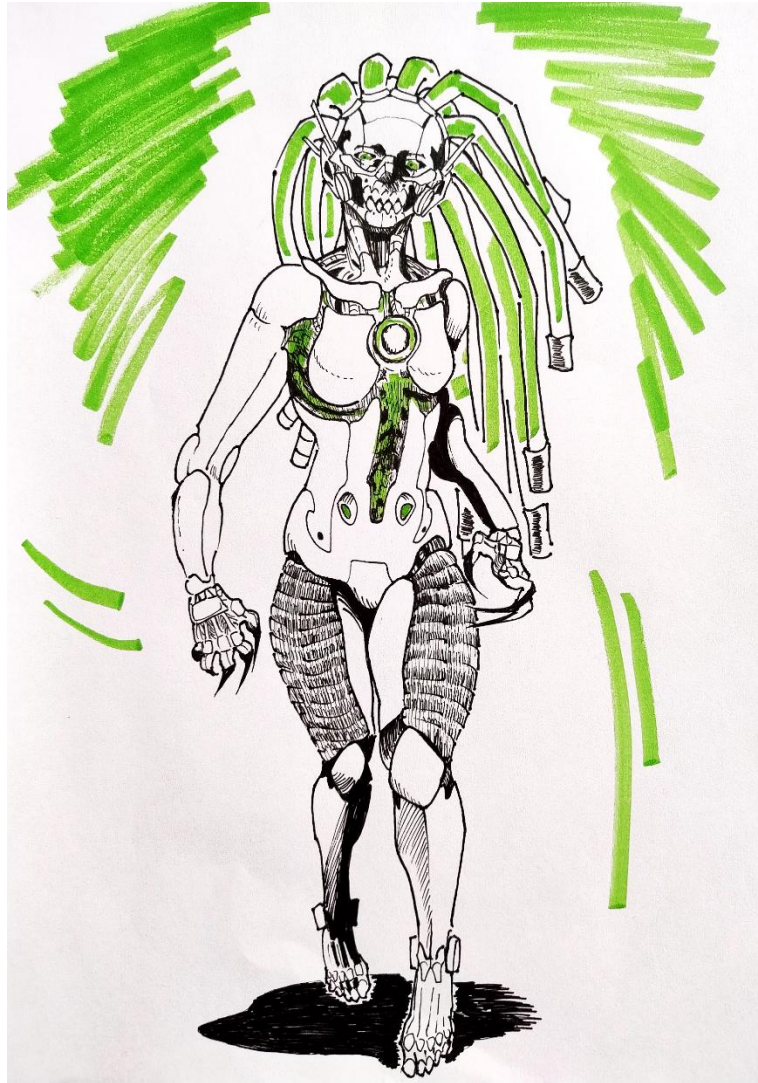


Figura 38 - Primeiro design de Angra. Fonte: Acervo pessoal, 2025

O corpo de Angra é inspirado na forma humana-ciborgue da hulijing Yan, de *Love, Death & Robots*, entretanto têm suas diferenças, que se dão pela ordem de seus respectivos universos, o mundo de *Kali-Angra* é cyberpunk, e o de *Good Hunting* é steampunk. Logo a tecnologia que fundamenta a realidade é diferente, e isso é representado através dos cabos que compõem o visual de Angra, além de serem parte ativa que estruturam suas fibras musculares e estilizam seus “cabelos” em um penteado clássico da subcultura cyber gótica, os *cyberlox*, eles representam um signo da conexão com o ciberespaço e a internet.

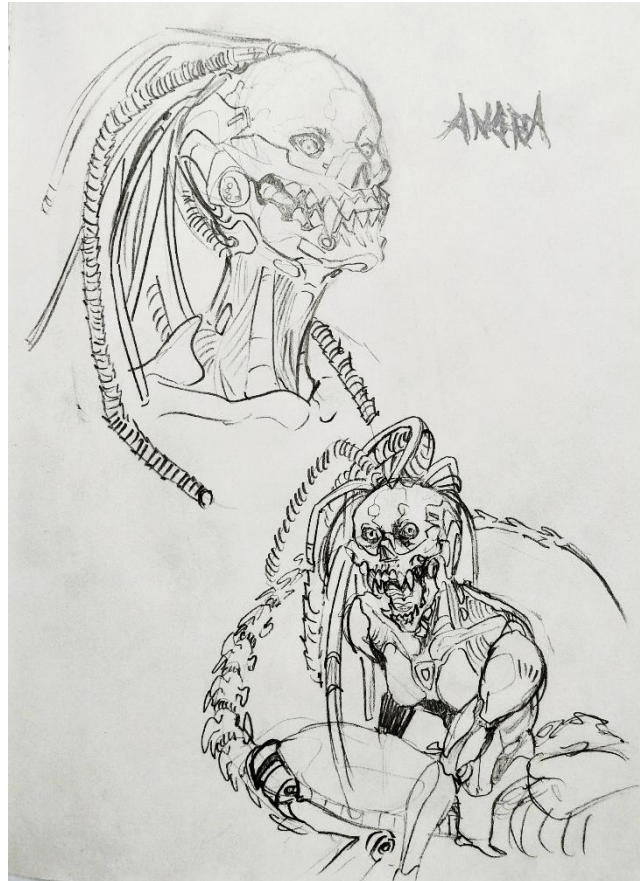


Figura 39 - Design usado na HQ. Fonte: Acervo pessoal, 2025



Figura 40 - Design usado na HQ. Fonte: Acervo pessoal, 2025

Abaixo estão os demais designs de personagens criados para a história e seus respectivos nomes. (figuras 41 - 48)



Figuras 41 e 42 - Design do Investigador. Fonte: Acervo pessoal, 2025



Figura 43 - Design da Dra. Amélia. Fonte: Acervo pessoal, 2025

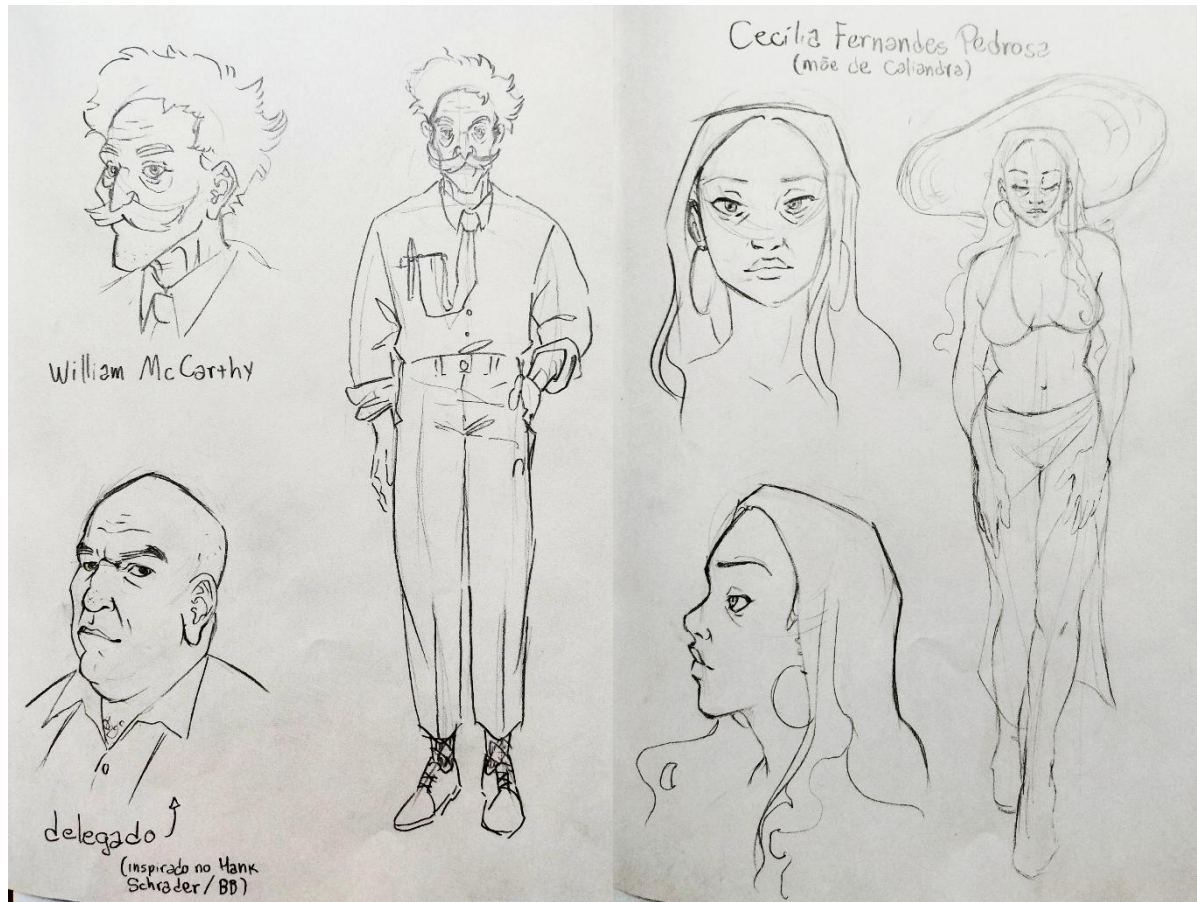
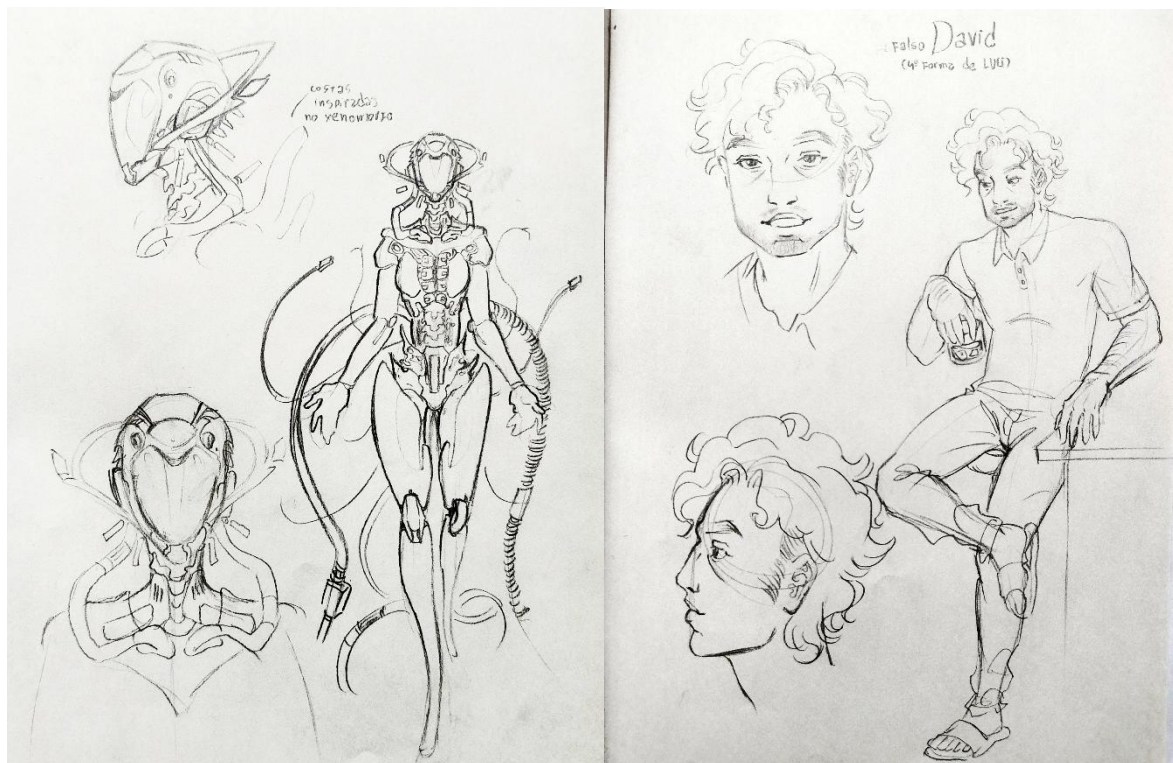


Figura 44 - Designs do Delegado e de William McCarthy. / **Figura 45** - Design da mãe da protagonista. Fonte: Acervo pessoal, 2025



Figuras 46 e 47 - Designs da entidade ciberespacial. Fonte: Acervo pessoal, 2025



Figura 48 - Design da forma final da entidade. Fonte: Acervo pessoal, 2025

3.3 Desenho das páginas, do rascunho à arte final

Finalmente chegamos à etapa mais longa e trabalhosa da HQ, o desenho das páginas. A diagramação das páginas foi pensada visando uma leitura dinâmica e verticalizada que combinassem com o recurso da *tela infinita*, nomeado por Scott McCloud em seu livro “Reinventando os Quadrinhos (2000)”, que descreve o recurso de uma diagramação dinâmica que só é possível para a “tela infinita” dos monitores - como smartphones, computadores e tablets - onde a HQ ao invés de ser dividida em páginas de leitura individual, como se faz no meio impresso, é agrupada em uma única

e extensa tira que é lida na horizontal, vertical ou outro sentido eventual, entretanto geralmente essa leitura se dá através do sistema de *scrolling*, o ato de “rolagem” da tela pelo espectador, o que também já evidencia o suporte final da obra, uma HQ feita para ser lida através dos smartphones e ou outros dispositivos que os leitores tiverem à disposição.

O desenho da HQ foi feito de maneira inteiramente digital, do rascunho à arte finalização, por meio de uma mesa digitalizadora antiga que ganhei em um concurso de artes no passado, e do notebook que recentemente adquiri para finalizar este trabalho. Também houve um cuidado especial visando o tamanho dos arquivos das páginas, para evitar possíveis dificuldades com o programa de pintura e desenho digital escolhido, o Krita, decidi dividir a única tira, anteriormente citada, em páginas individuais que serão reunidas em uma única tira no momento de postagem da HQtrônica.

Sobre a escolha de fazer a HQ quase exclusivamente em preto e branco, com exceção das páginas iniciais e outras páginas específicas, foi para além de uma afinidade particular com esse estilo uma forma de economizar tempo, inicialmente o plano era colorizar todas as páginas, mas isso consumia muito tempo e o resultado não era satisfatório, muitas vezes tirava o peso que somente as páginas em preto e branco podiam evocar. Logo, optei por uma finalização similar a dos mangakás em suas obras, em preto e branco, entretanto com um detalhe a mais... a cor vermelha, o principal elemento de cor da obra, usado para representar o interno dos personagens, tanto o sangue como a energia cibernética (figura 54).

Até o momento, dois dos quatro arcos de “*Kali-Angra*”, “*O Trem das Onze*” e “*Angra*” já estão concluídos e disponíveis para a leitura, contabilizando um total de cinquenta e três páginas. Abaixo estão algumas imagens para ilustrar as etapas do processo, a capa da HQ utilizada na plataforma (figura 49), e parte dos rascunhos e páginas finalizadas (figuras 50 - 55).



Figura 49 - Capa da HQrônica *Kali-Angra*, 2025. Fonte: Acervo pessoal



Figura 50 - Rascunho da página 43. Fonte: Acervo pessoal, 2025



Figura 51 - Página 43 finalizada. Fonte: Acervo pessoal, 2025

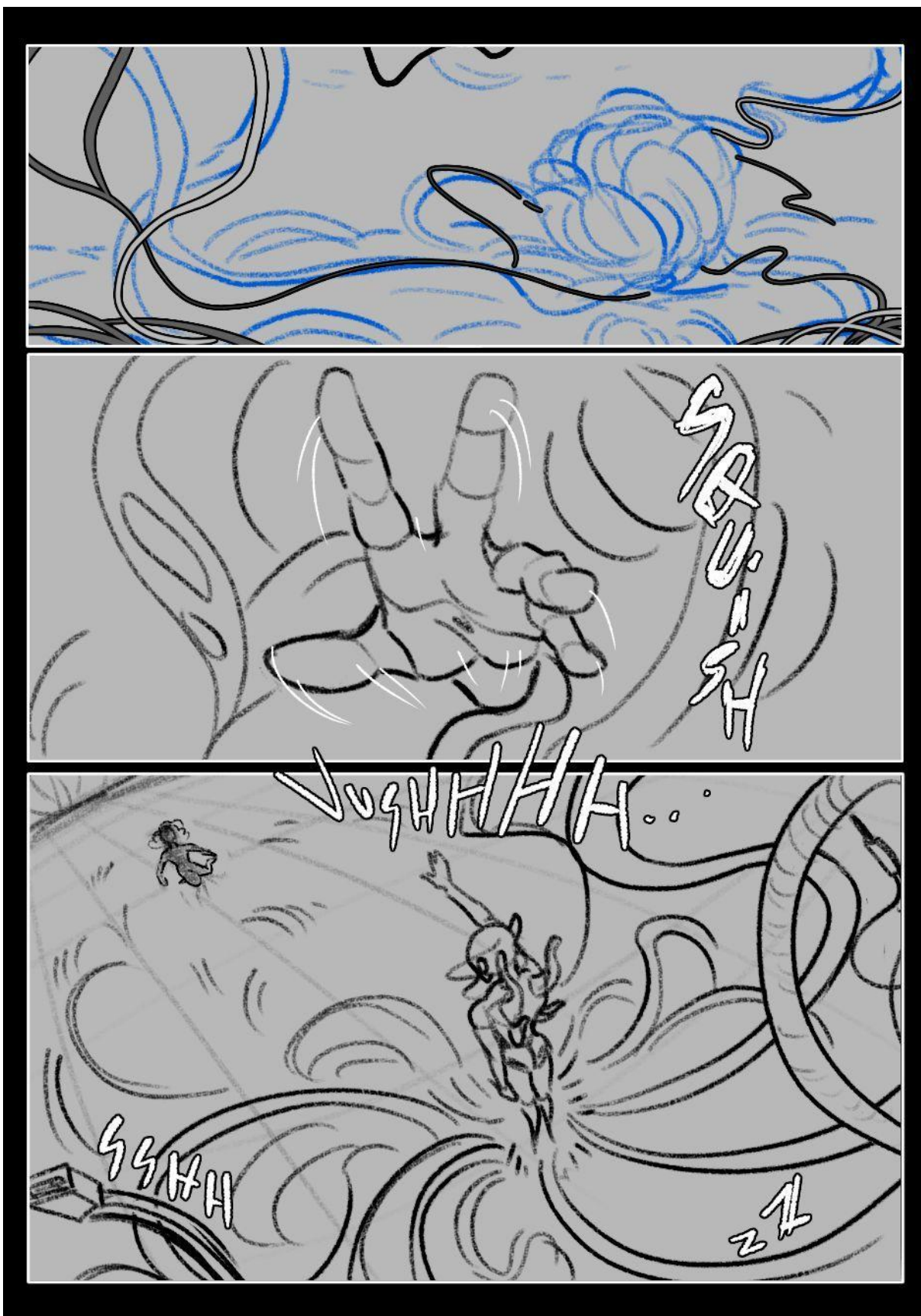


Figura 52- Rascunho da página 28. Fonte: Acervo pessoal, 2025



Figura 53 - Página 28 finalizada. Fonte: Acervo pessoal, 2025



Figura 54 - Rascunho da página 35. Fonte: Acervo pessoal, 2025



Figura 55 - Página 35 finalizada. Fonte: Acervo pessoal, 2025

Para fins de preservação da presente HQtrônica, em caso de uma eventual descontinuação da plataforma *Fliptru*, serão disponibilizados além dos links originais de acesso, os primeiros capítulos da obra, “*O Trem das Onze*” e “*Angra*”, de forma integral no último subtópico do terceiro capítulo. Ademais, também será considerado à posteriori, a publicação em outras formas de veiculação online nas demais plataformas e redes sociais, como *Tumblr*, *Instagram* e *X* (o anterior *Twitter*). Abaixo estarão incluídas algumas páginas finalizadas, correspondentes as últimas páginas do segundo capítulo, para detalhar questões do processo criativo. (figuras 56 - 59)



Figura 56 - Página 50. Fonte: Acervo pessoal, 2025

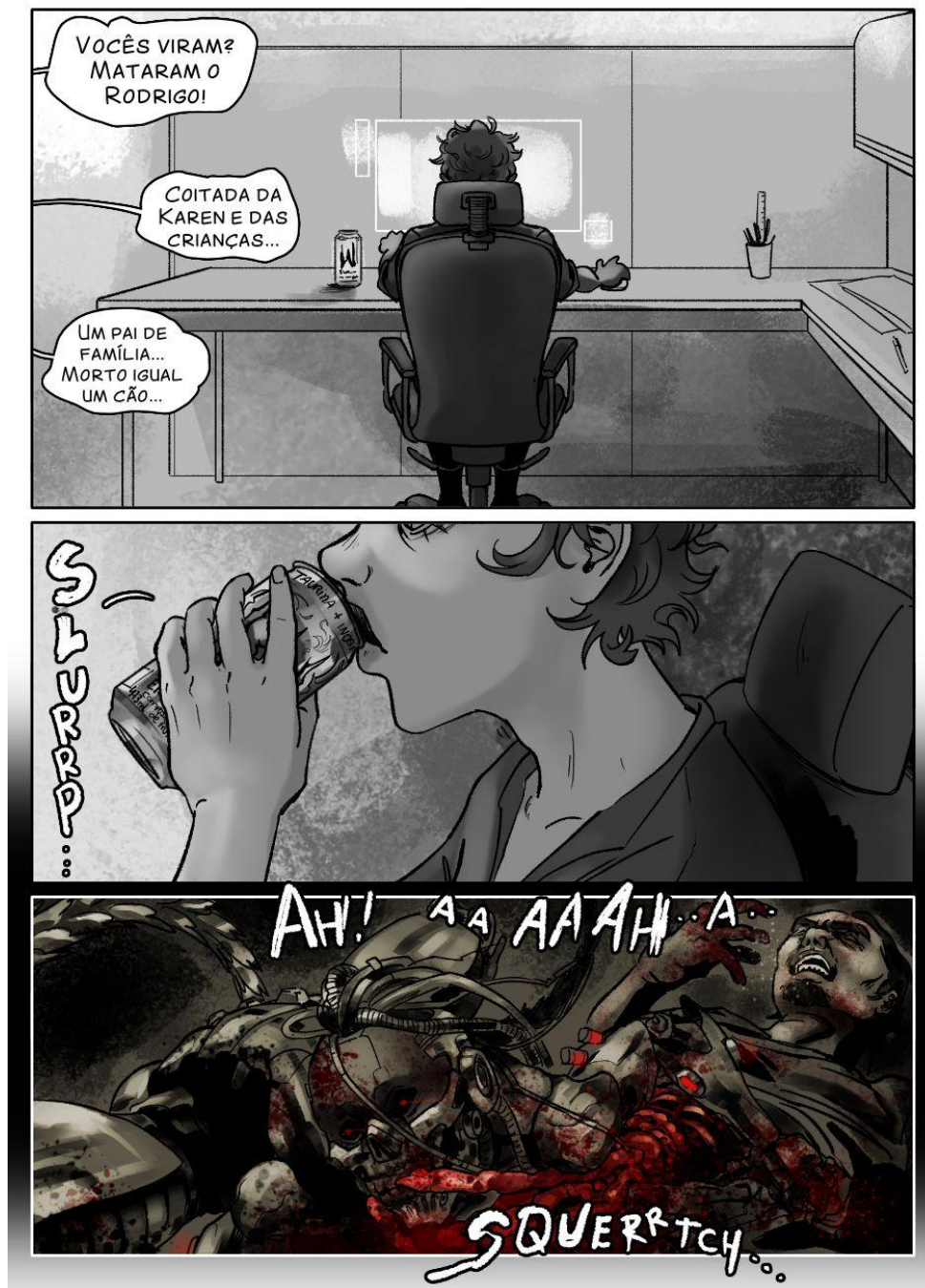


Figura 57 - Página 51. Fonte: Acervo pessoal, 2025

Estas páginas estão inclusas neste trabalho com o objetivo de reforçar a estética e estilística do traço utilizado nas ilustrações da HQ, com ênfase nos momentos gráficos de terror, suspense e *body horror* (*terror corporal*), que vale citar, tiveram considerável inspiração na obra de Katsuhiro Otomo, inclusive o nome da cidade onde se passa *Kali-Angra*, Nova São Paulo, é inspirada em Neo Tokyo de *Akira* (1982). Essas páginas são, conforme citado anteriormente, responsáveis pelo clímax do segundo capítulo. Aqui podemos notar com clareza, a intenção e presença dos

tons de vermelho em contraste com o majoritário preto e branco empregado nos demais quadros da obra.

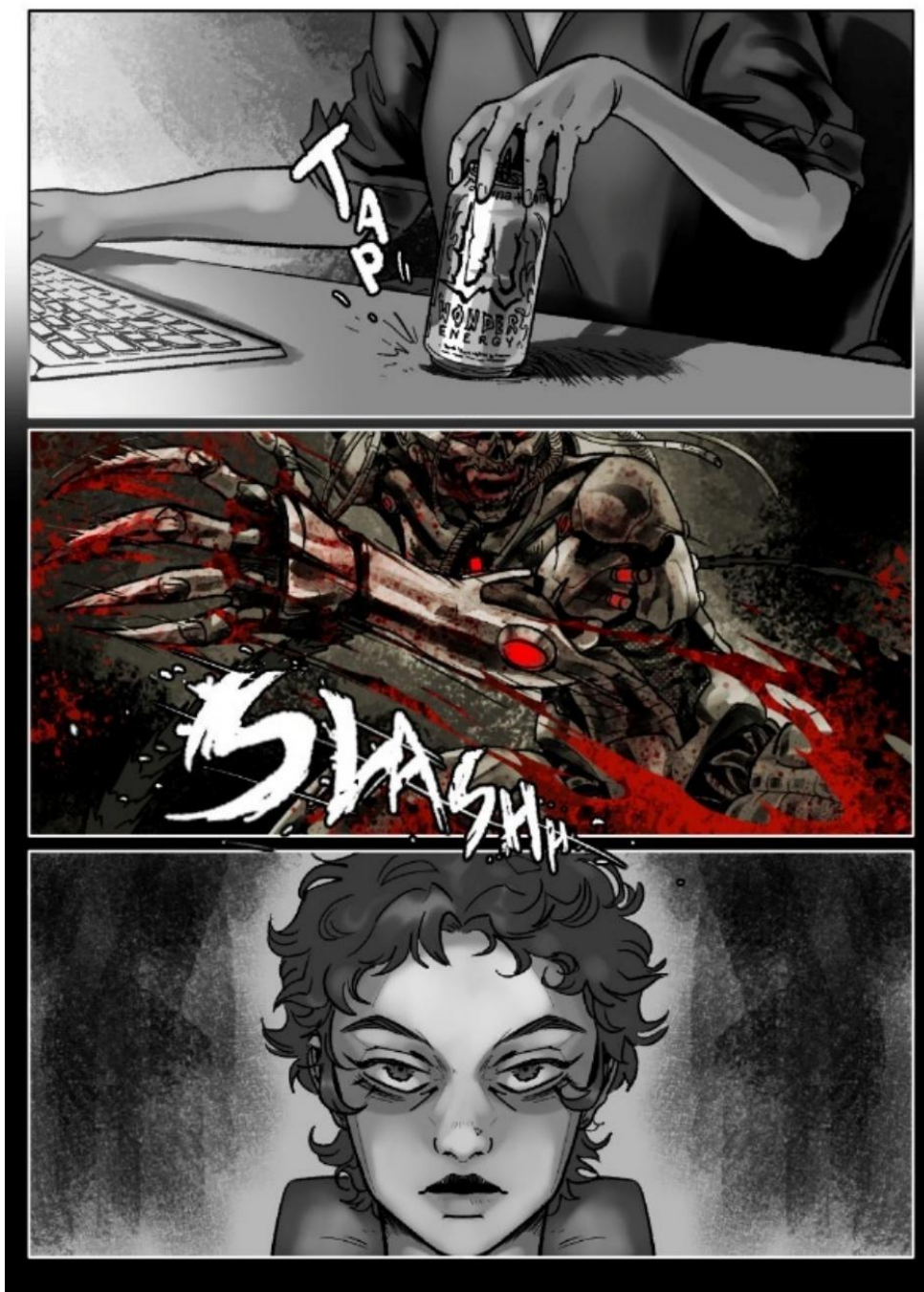


Figura 58 - Página 52. Fonte: Acervo pessoal, 2025

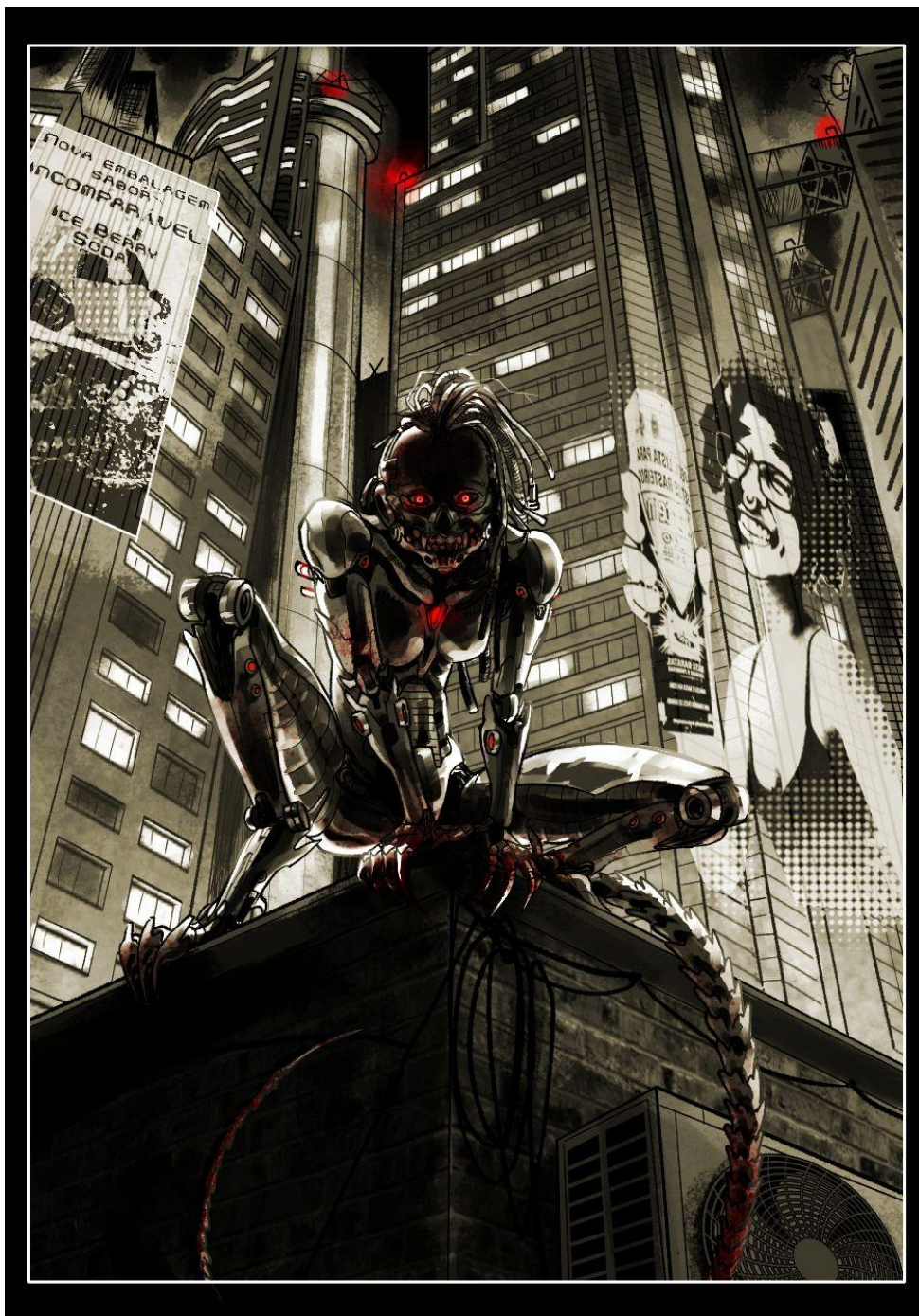


Figura 59 - Página 53. Fonte: Acervo pessoal, 2025

3.4 Publicação da HQtrônica

A publicação de *Kali-Angra*, anteriormente foi pensada através da plataforma *Tapas*, que permite a leitura e a publicação online de web novels e quadrinhos digitais independentes de forma gratuita, entretanto apesar de seguir corretamente as diretrizes de publicação de conteúdo para maiores de dezoito anos, a HQ foi censurada e removida do site por conter “nudez explícita”. Em vista disso, foi necessário procurar outro lugar que aceitasse veicular a obra de forma segura – com os devidos avisos de conteúdo adulto inclusos – e que não censurasse a arte das páginas, dessa forma, em minhas pesquisas encontrei o site *Fliptru*.

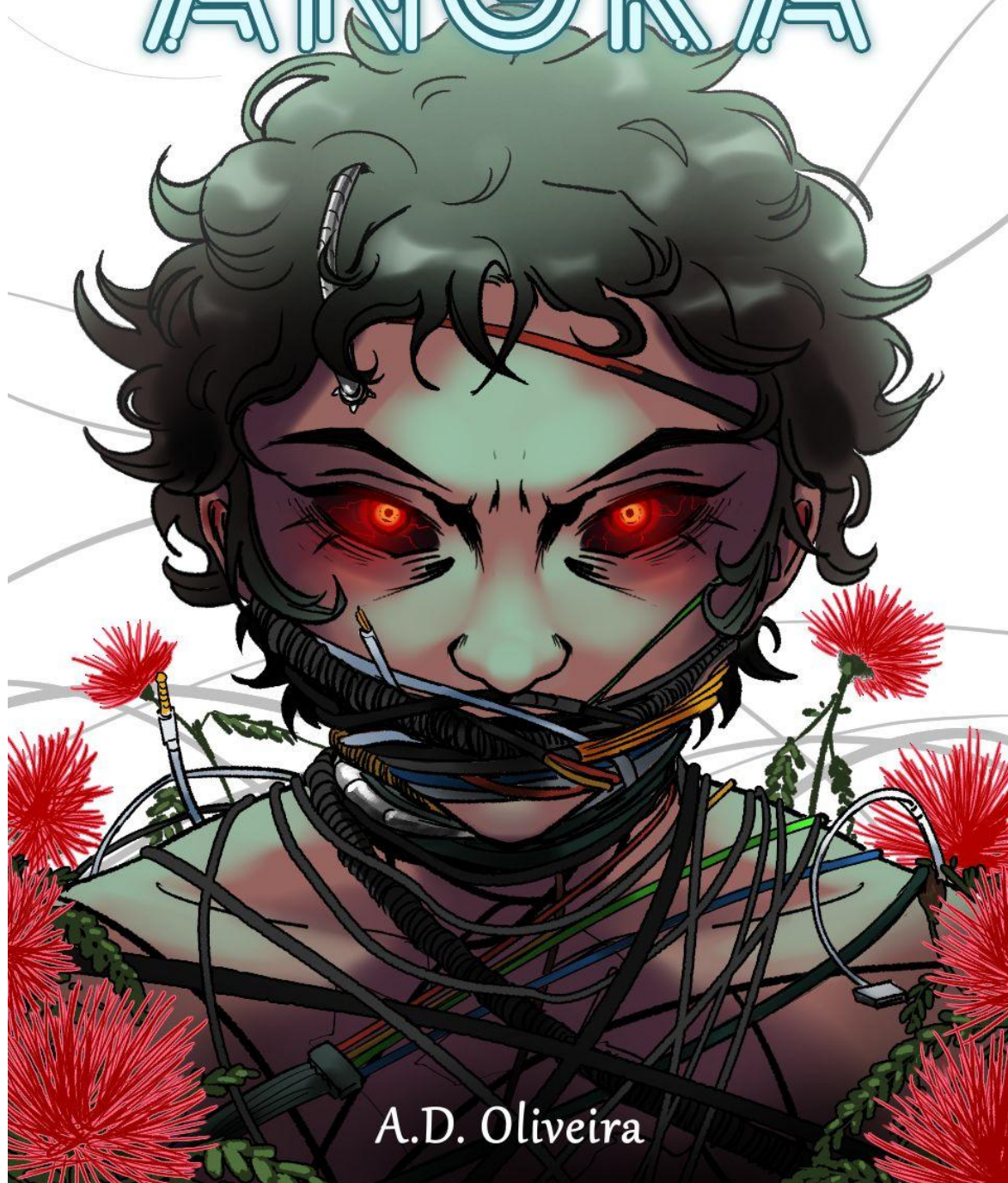
Trata-se de uma plataforma brasileira gratuita de auto-publicação e leitura de quadrinhos online criada em 2019 por Marcus Beck, funcionando também como uma comunidade de artistas independentes e leitores de HQs em português. Abaixo (figura 60) está a interface da plataforma acessada através do smartphone. Ao lado direito, está disponibilizado o link de acesso e QR Code para a leitura dos dois primeiros capítulos da HQtrônica *Kali-Angra* na íntegra (figura 61).



Figura 60 – Captura de tela da plataforma Fliptru. Fonte: Acervo pessoal, 2025;
Figura 61 – QR Code de acesso para leitura completa de *Kali-Angra* (2025). (link: <https://fliptru.com.br/comic/kali-angra-8wp2>). Fonte: Acervo pessoal.

3.5 Kali-Angra – Capítulos 1 e 2

KALI ANGRA



capítulo I

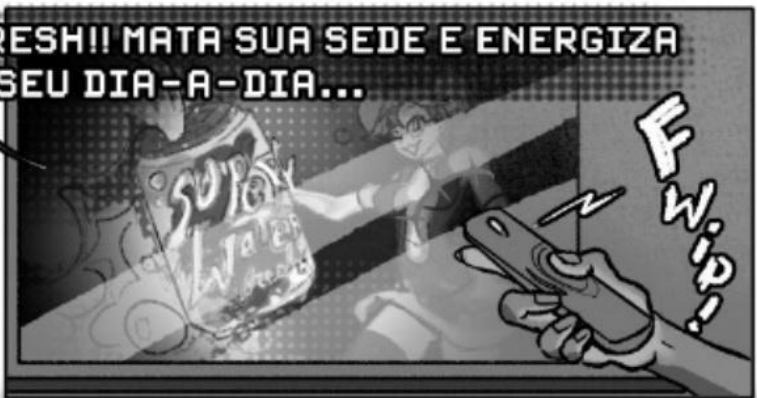
0 TREM DAS 11







SUPER WATER FRESH!! MATA SUA SEDE E ENERGIZA
SEU DIA-A-DIA...

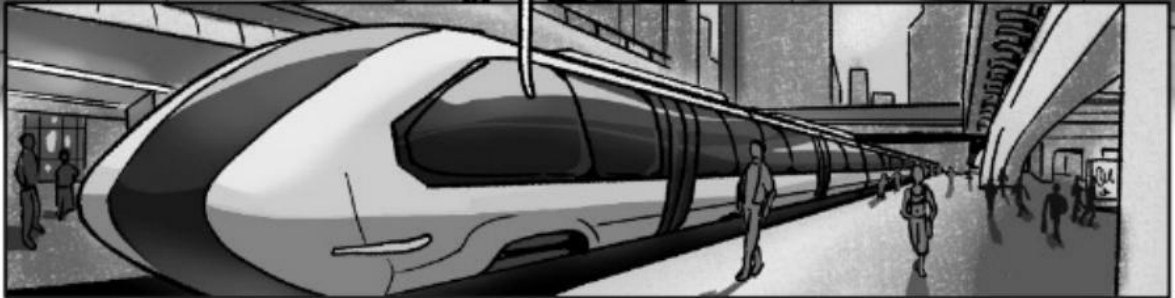


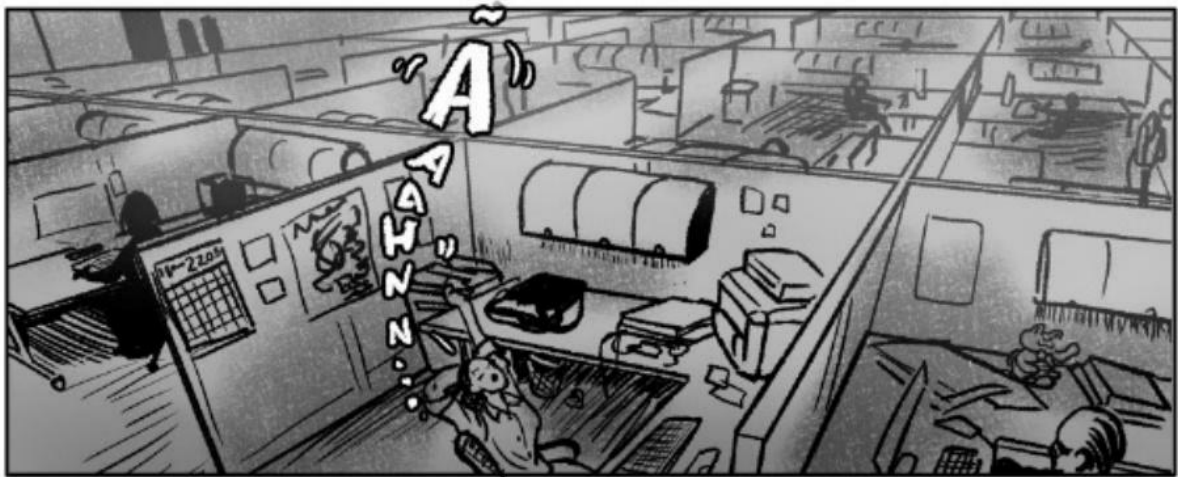
F.W.F.

WEEESHHA...



CLING







VOCÊ SÓ SABE VIR AQUI,
A GENTE PERDE METADE DO HORÁRIO
DE ALMOÇO NA FILA.

O OCTO
PASTEL
NUNCA
DECEPCIONA!



AH QUEM LIGA SE A
GENTE SE ATRASAR UM
POUQUINHO? SACO
VAZIO NÃO PARA EM PÉ!





ESTE MÊS, COMEMORAMOS O ANIVERSÁRIO DE 80 ANOS DA CRIAÇÃO DO INCRÍVEL CHIP VACINA DO SISTEMA PÚBLICO DE SAÚDE!

SUA TECNOLOGIA REVOLUCIONÁRIA FOI RESPONSÁVEL PELA GRANDE QUEDA NOS ÍNDICES DE DIVERSAS DOENÇAS, DAS MAIS COMUNS ÀS MAIS SEVERAS...

SEU MATERIAL, BIO-SINTÉTICO, E SUA PROGRAMAÇÃO, REEDUCAM E PROCESSAM AS AMEAÇAS AO ORGANISMO

2cm

material Bioflex

GARANTINDO ASSIM, UM FUNCIONAMENTO GENÉTICO E IMUNOLÓGICO 70% MAIS EFICAZ

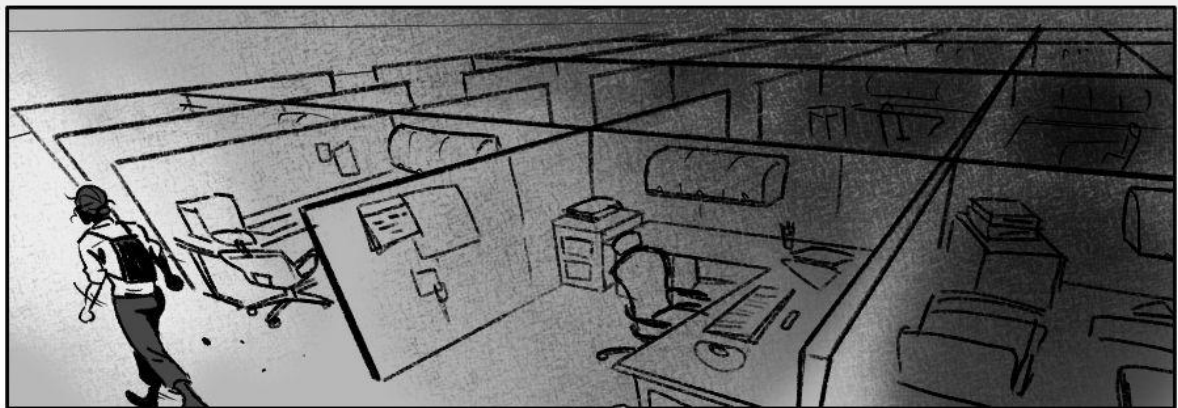
E ISSO AÍ NICOLLE! PARABÉNS AO NOSSO QUERIDO SISTEMA SECULAR DE SAÚDE!

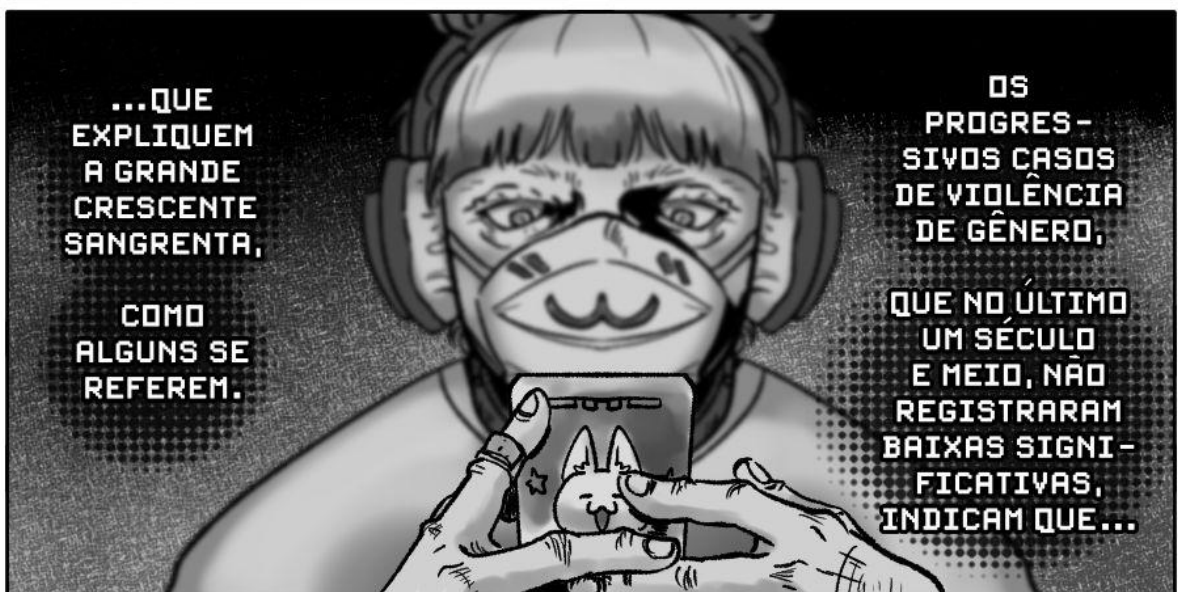
SEMPRE SE DESENVOLVENDO E EVOLUINDO COM E PARA AS PESSOAS!





BIP.
BIP.
BIP.

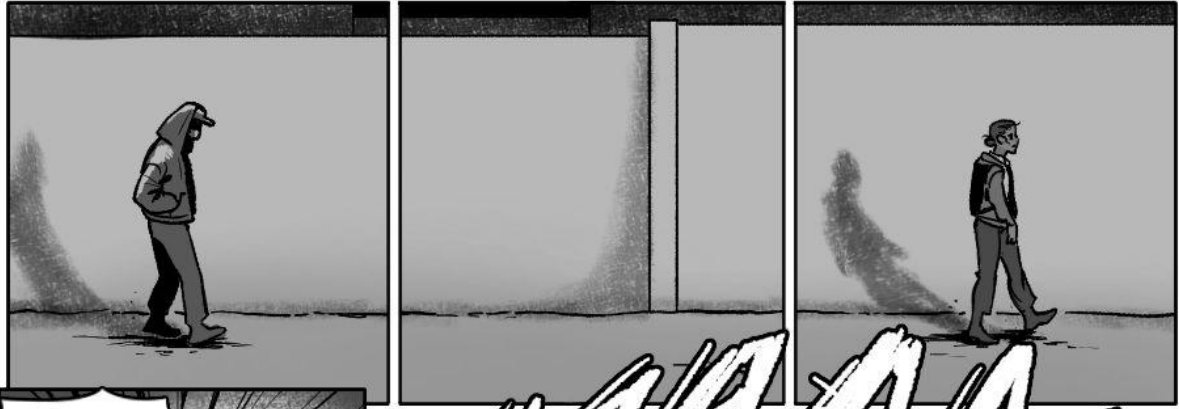
















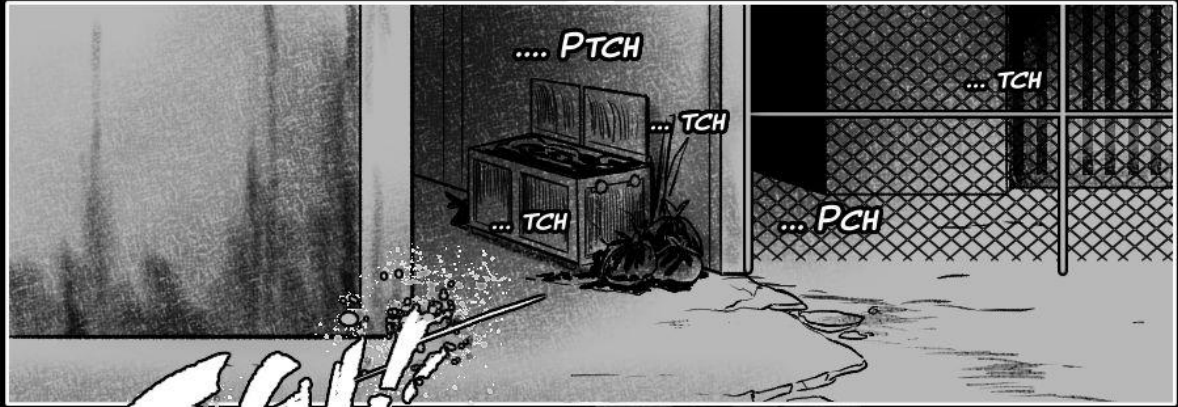


PFF...
CADÊ
O SEU QUEIXINHO
EMPINADO AGORA
EIN?
VOCÊ NÃO É
MELHOR QUE
NINGUÉM...



PARECE QUE
ESTÁ PRECISANDO
DE ALGUÉM...
QUE TE COLOQUE DE
VOLTA NO SEU DEVIDO
LUGAR DE
MULHERZINHA
BARATA...







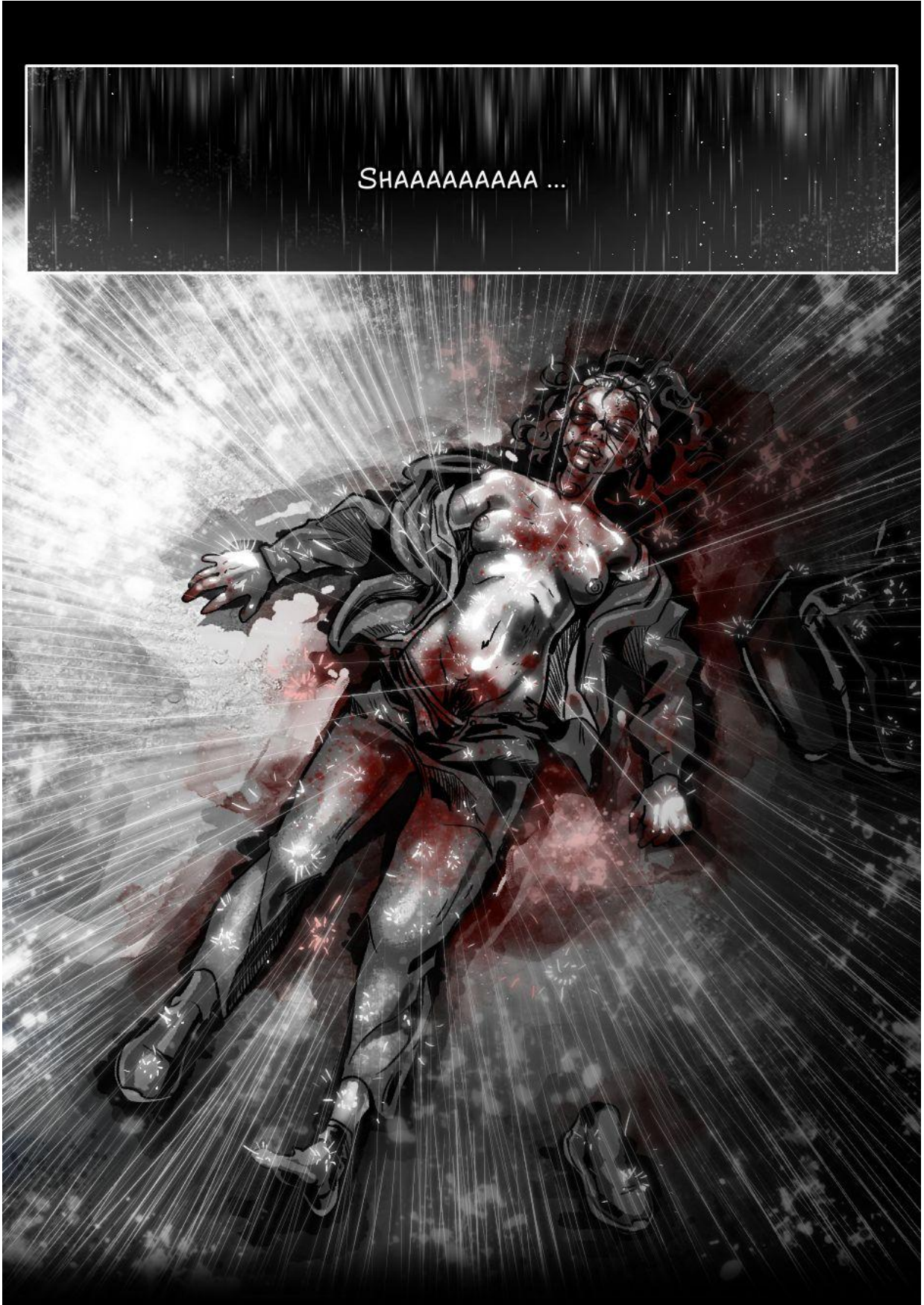
ENTÃO É ASSIM...



QUE EU...



...VOU
MORRER?



SHAAAAAAAAA ...

MAIS UM NÚMERO NA SOMA DAS ESTATÍSTICAS ...

SHAAAAA...



UMA MULHER SOLTEIRA, QUE VIVEU E TENTOU GANHAR A VIDA SOZINHA NA GRANDE MEGALÓPOLE DE NOVA SÃO PAULO.



UMA SELVA DE CONCRETO IMPIEDOSA. COM UM DOS MAIORES ÍNDICES DE FEMINICÍDIO DO PAÍS.



KICK RECK

SHAAAAA...



NO FINAL, ELA ERA SÓ UMA QUALQUER, MORTA POR UM QUALQUER. EM UM BECO QUALQUER...

capítulo II

ANGRA



















SUA FORMA FÍSICA ESTÁ PRATICAMENTE MORTA, VOCÊ ESTÁ EM UM **LIMBO**. E MINHA CONEXÃO É O QUE SEGURA SUA MENTE E ALMA NESTE LUGAR. POR UM PERÍODO LIMITADO CLARO.



EU NÃO PEDI POR NADA DISSO, ME DEIXE EM PAZ



POR PELO MENOS UMA VEZ... ME DEIXE **ESCOLHER** O QUE VAI ACONTECER COMIGO...



MAS É JUSTAMENTE ISSO QUE EU QUERO OFERECER A VOCÊ, UMA OFERTA, UMA ESCOLHA.

VOCÊ PODE ACEITAR SEU DESTINO INFELIZ, ACEITAR SUA REDUÇÃO A UMA **PILHA DE OSSOS E CARNE DESCARTÁVEL**. SEM VIDA... OU LUTAR CONTRA ISSO...

EU TENHO PODER SUFICIENTE NÃO SÓ PARA RESTAURAR SUA FORMA, MAS PARA FAZÊ-LA **RENASCER**. EU GOSTARIA DE PROPOR UM **ACORDO** A VOCÊ



CALIANDRA, EU QUERO QUE VOCÊ SEJA A AGENTE DO MEU PODER NA TERRA, O MEU AMADO **CRUZADO**.



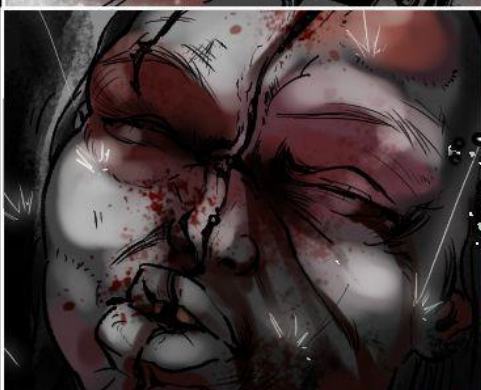
RESTAURAREI SEU CORPO E LHE DAREI TODAS AS FERRAMENTAS NECESSÁRIAS PARA CAÇAR A **CORRUPÇÃO**.

TRAZENDO JUSTIÇA NÃO SÓ PARA VOCÊ, MAS PARA TODAS AS ALMAS QUE FORAM MASTIGADAS E ENGOLIDAS NESTA **CIDADE AMALDIÇOADA**



É O QUE VOCÊ QUER EM TROCA DESSE "**PODER**" TODO? COMO VOU SABER QUE NÃO ESTÁ **MENTINDO**?

EU APENAS PEÇO LEALDADE... E QUE ESTEJA ABERTA A DEIXAR UM POUCO DE LADO...



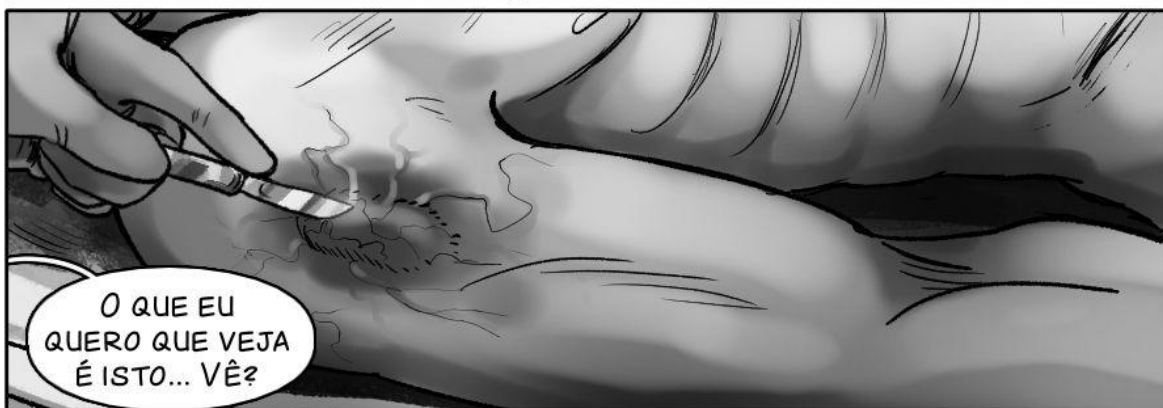
... SUA HUMANIDADE, EM SERVIÇO.

BEM VINDA AO MUNDO DOS VIVOS... ANGRA





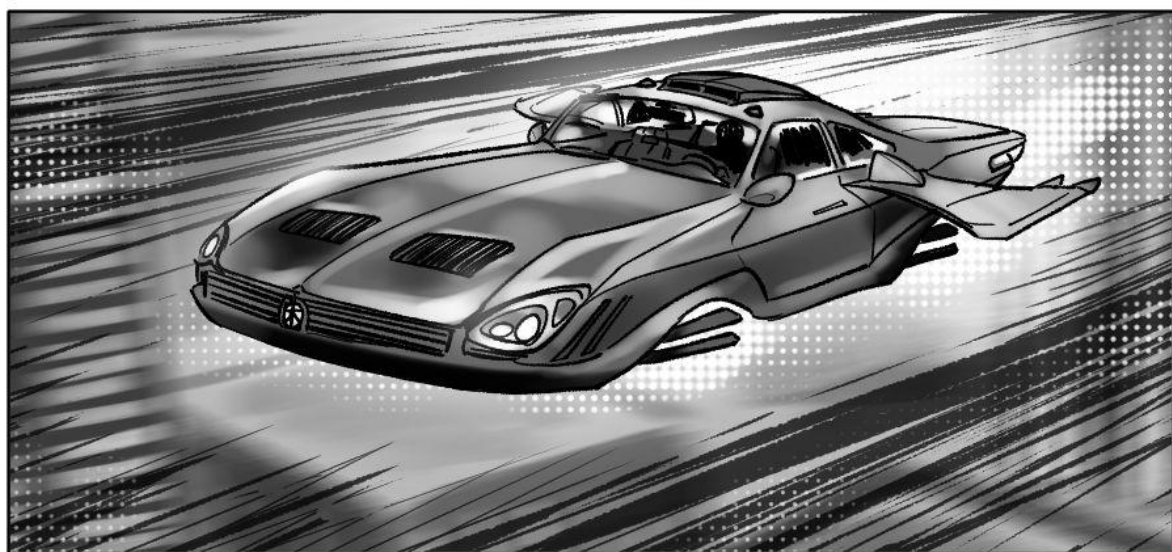










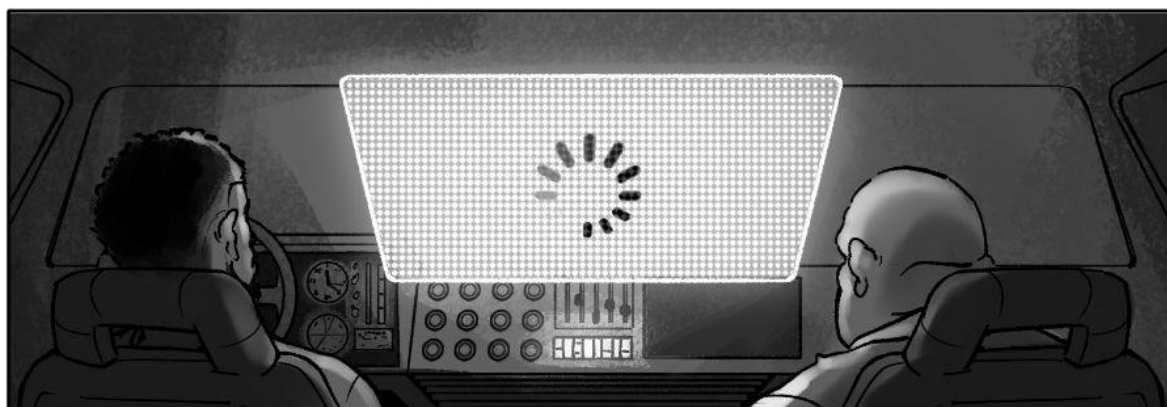












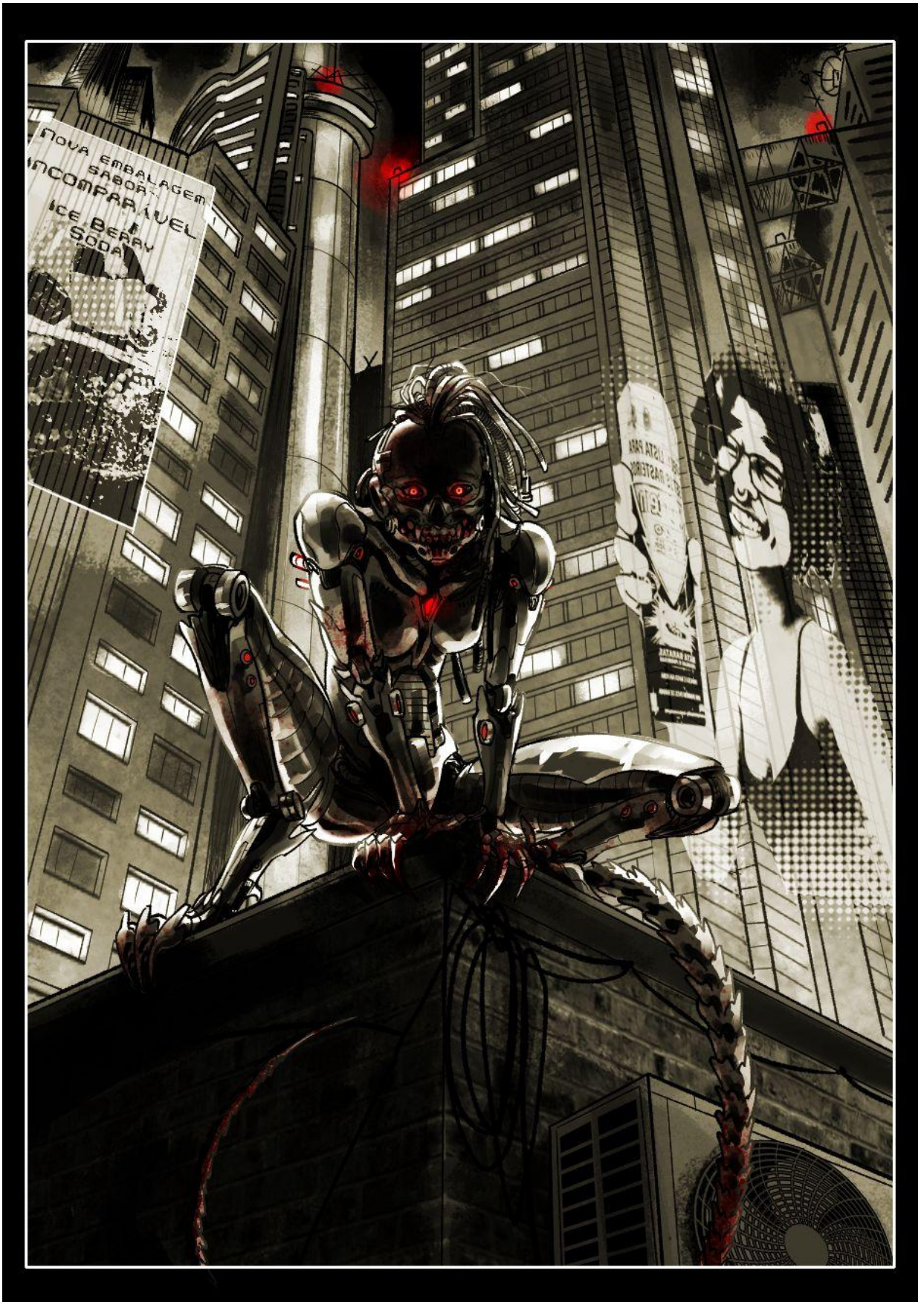












CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em conclusão, percorremos uma longa jornada, desde os primórdios do cyberpunk à revolução das HQtrônicas, elementos que foram vitais e me concederam todas as ferramentas e repertório estético e narrativo para abrir a ferida do patriarcado capitalista, de supremacia branca e imperialista, através de um trabalho artístico visceral.

Espero que esta pesquisa incentive e chegue até as novas e antigas gerações de quadrinistas-pesquisadores, reafirmando o lugar da nona arte nos territórios acadêmicos com toda potência e autenticidade que esta possui, como afirmou McCloud (2005, p. 197), os quadrinhos “*são uma das poucas formas de comunicação de massa na qual vozes individuais ainda têm chance de ser ouvidas*”.

O estudo e desenvolvimento prático da linguagem das HQtrônicas revela que ainda há muito mais a ser descoberto, contudo, reconhece-se o fator do tempo disponível como principal agente limitador desta pesquisa, diante do vasto mundo de infinitas possibilidades a ser explorado. Ainda assim, os resultados obtidos inauguram uma nova fase em minhas produções quadrinísticas, que apontam caminhos promissores para pesquisas posteriores tanto dentro como fora dos ambientes universitários.

O processo de criação teórico-prático do presente trabalho demandou dedicação intensa e enfrentamento de muitos obstáculos ao longo do caminho, como acontece em muitos outros trabalhos. Entretanto, a escolha de trabalhar com histórias em quadrinhos em um curso que, embora intitulado Artes Visuais, ainda privilegia produções plásticas tradicionais, revelou-se um verdadeiro ato de resistência e amor à linguagem das HQs, visto que as artes gráficas e digitais ainda são colocadas frequentemente à margem no campo artístico-acadêmico.

Por fim, *Kali-Angra* se configura como uma obra marcada pelo atravessamento político e afetivo. Ao abordar as violências estruturais que recaem sobre mulheres e pessoas não-masculinas, a narrativa busca não apenas denunciar, mas também homenagear vidas interrompidas e identidades historicamente silenciadas. Acredita-se que essa articulação entre pesquisa, criação e experiência pessoal reafirma o lugar das HQtrônicas como ferramenta potente de crítica social e expressão artística.

REFERÊNCIAS

- AKIRA. Direção: Katsuhiro Otomo. Produção: Ryohei Suzuki. Tóquio: TMS Entertainment, 1988. 124 min., widescreen, color.
- ALMEIDA, Diego. Filme de Chainsaw Man trará à vida o meme mais icônico do anime: Fãs comemoram o lançamento do arco de Reze nos cinemas. O Tempo, Minas Gerais, 20 out. 2025. Disponível em: <<https://www.otempo.com.br/opiniao/diego-almeida/2025/10/20/filme-de-chainsaw-man-trara-a-vida-o-meme-mais-icone-do-anime>>. Acesso em: 24 out. 2025.
- AMARAL, Adriana da Rosa. Visões Perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk – do romantismo gótico às subculturas. Comunicação e cibercultura em Philip K. Dick. 2005. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - PUCRS, Porto Alegre, 2005.
- ANDITA, Ikhsan. 10 Popular Movies That Inspired the Opening of Chainsaw Man Anime. Dunia Games, © 2025. Disponível em: <<https://duniagames.co.id/discover/article/10-film-populer-yang-ternyata-menginspirasi-opening-anime-chainsaw-man/en>>. Acesso em: 24 out. 2025.
- ABORTO legal: há 2 anos, caso de menina de 10 anos grávida após estupro pelo tio chocou o país. G1 ES, Espírito Santo, 21 jun. 2022. TV Gazeta. Disponível em: <<https://g1.globo.com/es/espírito-santo/noticia/2022/06/21/aborto-legal-ha-2-anos-caso-de-menina-de-10-anos-gravida-apos-estupro-pelo-tio-chocou-o-pais.ghtml>>. Acesso em: 29 out. 2025.
- BECK, Marcus; PENICHE, Luciana. Sobre. [S.l.]: Fliptru, 2019. Disponível em: <<https://fliptru.com.br/mkt/about>>. Acesso em: 10 dez. 2025.
- BENDIS, Brian Michael. Escrevendo para quadrinhos: a arte e o mercado de roteiros para HQs e graphic novels. Tradução de Érico Assis. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2020. 224 p. ISBN 978-85-469-0279-8.
- CCJ aprova admissibilidade PEC que proíbe abortos já previstos em lei e fertilização in vitro. Sindicato Nacional dos Docentes das Instituições de Ensino Superior, 28 nov. 2024. Disponível em: <<https://www.andes.org.br/conteudos/noticia/cCJ-aprova-admissibilidade-pec-que-proibe-abortos-ja-previstos-em-lei-e-fertilizacao-in-vitro0>>. Acesso em: 28 out. 2025.
- CHAVES, Gabriel Lyra; FRANCO, Edgar Silveira. Deslocamento conceitual e poéticas artísticas relacionadas: aurora pós-humana e narrativas transmidiáticas. In: VENTURELLI, Suzete (Org.). Anais do 9º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#9ART): sistemas complexos artificiais, naturais e mistos. 1. ed. Brasília, DF: Instituto de Artes da Universidade de Brasília, Programa de Pós-Graduação em Arte, 2010. p. 181.
- CRIANÇA não é mãe! Posicionamento sobre a PEC 164/2012. Plan International Brasil, 2024. Disponível em: <<https://plan.org.br/noticias/crianca-nao-e-mae-posicionamento-pl-aborto/>>. Acesso em: 29 out. 2025.

CORREA, Ana Carolina Barros et al. Resenha crítica da publicação “Cosmologia incel e o modo de subjetivação de jovens da extrema direita pelas plataformas digitais: uma cibercartografia da machosfera”. *Conexões Científicas Multidisciplinares e Interdisciplinares*, p. 11.

DE LA IGLESIA, Martin. A tarefa da tradução de mangás: Akira no Ocidente. *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, v. 6, n. 1, p. 1, 2016.

DE VICENTE DOMÍNGUEZ, Aida María. VII. CINEMA E TELEVISÃO: AVANÇOS DO PASSADO E INOVAÇÕES FUTURAS. *Criações Audiovisuais Atuais*. 1ª Edição: 2014. ISBN: 978-989-729-116-6. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Maria-Del-Valle-Mejias/publication/313821003_Identidade_e_exclusao_no_romance_feminino_contemporaneo/links/58a74ad94585150402f2a00f/Identidade-e-exclusao-no-romance-feminino-contemporaneo.pdf#page=85>. Acesso: 13 nov. 2025

DOTTA, Renato Alencar. Um esboço necessário sobre a trajetória do integralismo brasileiro – da AIB ao ciberintegralismo (1932 a atualidade). *Boletim do Tempo Presente*, n. 03, 2015. Disponível em: <<https://periodicos.ufs.br/tempopresente/article/view/4156>> . Acesso em: 28 out. 2025.

ESQUEVIN, Christian. The Look of Blade Runner. *Silver Screen Modes*, 05 mar. 2014. Disponível em: <<https://silverscreenmodes.com/the-look-of-blade-runner/>> . Acesso em: 17 out. 2025.

FALEIROS, Eva. Violência de gênero. *Violência*, p. 61, 2007. Disponível em: <<https://www.gov.br/mdh/pt-br/navegue-por-temas/politicas-para-mulheres/arquivo/arquivos-diversos/publicacoes/publicacoes/viol-mul-jovem.pdf#page=61>> . Acesso em: 27 out. 2025.

FRANCO, Edgar Silveira. *HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet*. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2004.

FRANCO, Edgar Silveira. *Perspectivas pós-humanas nas ciberartes*. 2006. Tese (Doutorado em Artes) - ECA/USP, São Paulo, 2006.

FÓRUM BRASILEIRO DE SEGURANÇA PÚBLICA. 19º Anuário Brasileiro de Segurança Pública. São Paulo: FBSP, 2025. Disponível em: <<https://publicacoes.forumseguranca.org.br/handle/123456789/279>>. Acesso em: 08 nov. 2025.

GOOD Hunting (Temporada 1, ep. 8 [10]). *Love, Death & Robots [Seriado]*. Direção: Oliver Thomas. Produção: Red Dog Culture House. Bucheon, 2019. Netflix, 45 min., color.

JEHA, J. A semiose da fantasia literária. *Signótica*, v. 13, n. 1, p. 117–136, 2009.

DOI: 10.5216/sigv13i1.7295.

JUNQUEIRA, Rogério Diniz. A “ideologia de gênero” existe, mas não é aquilo que você pensa que é. Campanha Nacional pelo Direito à Educação, 2020. Disponível em: <<https://campanha.org.br/analises/rogerio-diniz-junqueira/a-ideologia-de-genero-existe-mas-nao-e-aquilo-que-voce-pensa-que-e/>>. Acesso em: 28 out. 2025.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LIU, Ken. Good Hunting. Strange Horizons, 2012 Fund Drive Bonus Issue. Disponível em: <<http://strangehorizons.com/fiction/good-hunting>>. Acesso em: 26 out. 2025.

LIU, Ken. Story Notes: “Good Hunting” in Strange Horizons. Ken Liu, Writer, 2012. Disponível em: <<https://kenliu.name/blog/2012/11/08/story-notes-good-hunting-in-strange-horizons/>> . Acesso em: 26 out. 2025.

MANGAKÁ. In: Dicio; Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus. Cambridge University Press, 2025. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/mangaka>>. Acesso em: 24 out. 2025.

MARTINHO, Cristina Maria Teixeira. A fantasia gótica e seus actantes históricos. Revista Mosaico, v. 1, n. 1, p. 43–57, 2010.

MASCARELLO, Fernando. História do cinema mundial. Campinas: Papyrus, 2006.

McCLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo: M. Books, 2004.

MCCLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos: a arte invisível. São Paulo: M. Books, 2005.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari; BIN, Marco Antônio. Retrofuturismo, espaço e corpo-mídia: steampunk e a memória do futuro. Revista FAMECOS, v. 25, n. 2, 2018. DOI: 10.15448/1980-3729.2018.2.29017. Disponível em: <<https://revistaseletronicas.pucrs.br/revistafamecos/article/view/29017>>. Acesso em: 26 out. 2025.

OTOMO, Katsuhiko. Akira, v. 1. Trad. Cassius Medauar. São Paulo: JBC, 2017.

PENG, Anqi; TAO, Shilong. The destigmatization of “evil woman”: Hulijing as a modern Sphinx in “Good Hunting” of Love, Death & Robots (2019). Cogent Arts & Humanities, 10:2, 2023. DOI: 10.1080/23311983.2023.2289249. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/epub/10.1080/23311983.2023.2289249?needAccess=true>>. Acesso em: 26 out. 2025

RAMOS, Cecília. Cartumante, 2025. Disponível em: <<https://cartumante.com/quem-somos/>>. Acesso em: 03 nov. 2025.

RIBEIRO, Gustavo Lins. Ambientalismo e desenvolvimento sustentado: nova ideologia/utopia do desenvolvimento. *Revista de Antropologia*, v. 34, p. 59–101, 1991. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/41616081>>. Acesso em: 24 out. 2025.

SAFFIOTI, Heleieth I. B. Contribuições feministas para o estudo da violência de gênero. *Cadernos Pagu*, p. 115–136, 2001. Disponível em: <<https://www.scielo.br/ij/cpa/a/gMVfxYcbKMSHnHNLrqwYhkL/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 28 out. 2025.

SANTOS, Roberto. *A produção editorial de histórias em quadrinhos no século XXI: a crise do meio impresso e os limites da mídia digital*. Intercom, 2009.

THE HANDMAID'S TALE. Direção: Mike Barker et al. Canadá: MGM Studios, 2017.

VARGAS, Alexandre Linck. *A invenção dos quadrinhos: teoria e crítica da sarjeta*. 2015. Tese (Doutorado) – UFSC, 2015.

VARGAS, Alexandre Linck. Akira embaixador? O impacto cultural de Akira. YouTube, 3 ago. 2020. 8 min 37 s. Disponível em: <<https://youtu.be/d8cvutcRza8>>. Acesso em: 24 out. 2025.