

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

RASCUNHO COMO OBRA E VIDA COMO PROCESSO - CRIAÇÃO DE NARRATIVAS DE FICÇÃO E O PAPEL DO DESIGN DE PERSONAGENS



LUCAS CASTRO LIMA & RODRIGO KENZO ISIOKA

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Bacharelado em Artes Visuais

RASCUNHO COMO OBRA E VIDA COMO PROCESSO - CRIAÇÃO DE
NARRATIVAS DE FICÇÃO E O PAPEL DO DESIGN DE PERSONAGENS

Trabalho de conclusão de curso, apresentado como requisito parcial para a
obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais, pelo Curso de Bacharelado em
Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista - Unesp.
Orientadora: Profa. Dra. Rosangella Leote



Lucas Castro Lima &
Rodrigo Kenzo Isioka

Ficha catalográfica desenvolvida pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do
Instituto de Artes da Unesp. Dados fornecidos pelo autor.

L732r Lima, Lucas Castro, 1997-

Rascunho como obra e vida como processo : criação de narrativas de
ficção e o papel do design de personagens / Lucas Castro Lima, Rodrigo Kenzo
Isioka. - São Paulo, 2023.
70 f. : il.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Rosangella Leote.
Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Artes Visuais) –
Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Instituto de Artes.

1. Personagens e características. 2. Personagens fictícios. 3. Criação
(Literária, artística, etc.). 4. Histórias em quadrinhos. 5. Desenho. I. Isioka,
Rodrigo Kenzo, 1997-. II. Leote, Rosangella (Rosangela da Silva Leote). III.
Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. IV. Título.

CDD 741.5

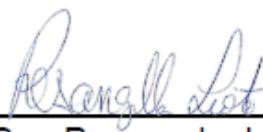
Bibliotecária responsável: Laura M. de Andrade - CRB/8 8666

RASCUNHO COMO OBRA E VIDA COMO PROCESSO:
criação de narrativas de ficção e o papel do design de personagens

Trabalho de conclusão de curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais, pelo Curso de Bacharelado em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista - Unesp.

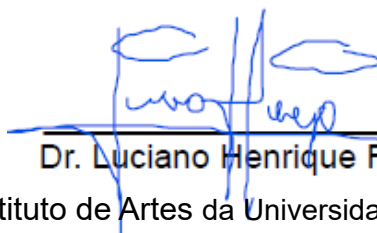
Trabalho de conclusão de curso aprovado em: 25/05/2023

Banca Examinadora



Profa. Dra. Rosângela da Silva Leote

Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista - Orientadora



Dr. Luciano Henrique Ferreira da Silva

Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a nossas famílias, por sempre nos apoiar ao longo da graduação.

Obrigado Cristiane, Elias, Ricardo, Francisca, Melissa, Lívia, Leidiane, Platão, Bugo, Lívia e Ea.

Agradecemos nossos amigos, por tornar estes anos memoráveis.

Obrigado Vega, Flávia, Durlo, Amanda, Mariana, Lariela, Bruna, Thiago e Letícia.

Agradecemos ao Professor Doutor Agnus Valente, por ter sido um grande professor e por ter nos acompanhado com tanta dedicação.

Obrigado ao Luciano Silva pela leitura atenciosa.

Agradecemos a nossa orientadora Professora Doutora Rosangella da Silva Leote, por nos suportar por longos anos e apoiar todas as nossas ideias.

Obrigado Lucas, pela bela companhia.

Obrigado Rodrigo, pela amizade que levarei para a vida.

Lucas e Rodrigo

“Por que estamos desarmados perante a complexidade? (...)porque nossa educação nos ensinou a separar e isolar as coisas. Separamos seus objetos de seus contextos, separamos a realidade em disciplinas compartimentadas umas das outras. A realidade, no entanto, é feita de laços e interações, e nosso conhecimento é incapaz de perceber o complexus – aquilo que é tecido em conjunto”. Temos, segundo Morin, um velho paradigma que nos obriga a disjuntar, a simplificar, a reduzir sem poder conceber a complexidade e buscamos outro capaz de reunir, de contextualizar, de globalizar, mas, ao mesmo tempo, capaz de reconhecer o singular, o individual, o concreto.

Edgar Morin

RESUMO

O texto apresenta um estudo analítico sobre a relação entre a vida do artista e sua obra, com foco na concepção de um personagem chamado Caio. O estudo é conduzido por meio de análises de rascunhos, ilustrações, enredos e quadrinhos produzidos durante o processo de criação conjunta dos dois autores, partindo da análise de processos proposta por Cecilia Salles, além de alguns outros autores como Joseph Campbell e Jung que são utilizados como suporte teórico. Além disso, o trabalho explora a influência de outras obras de ficção, como desenhos animados, video games e quadrinhos, na concepção do personagem. São apresentadas narrativas produzidas pelos autores, que são analisadas individualmente e em conjunto, contextualizando-as no meio político e social atual e na vida pessoal dos próprios autores.

O objetivo do trabalho é explorar a natureza interativa entre o processo artístico e o contexto em que está inserido, buscando abrir caminhos para um fazer artístico mais conectado com o mundo ao seu redor, utilizando a criação do personagem nas histórias em quadrinhos como método de exploração artística e, concomitantemente, o estudo desse processo.

Palavras-Chave: processo colaborativo; desenvolvimento de personagem; análise de processos; história em quadrinhos; narrativas de ficção.

Abstract

This text presents an analytical study on the relationship between the artist's life and their work, focusing on the conception of a character named Caio. The study is conducted through analysis of drafts, illustrations, plots, and comics produced during the collaborative creative process of the two authors, based on the analysis of processes proposed by Cecilia Salles, as well as some other authors such as Joseph Campbell and Jung, who are used as theoretical support. Furthermore, the work explores the influence of other fictional works, such as cartoons, video games, and comics, on the character's conception. Narratives produced by the authors are presented and analyzed individually and collectively, contextualizing them within the current political and social environment and the authors' personal lives.

The objective of the work is to explore the interactive nature between the artistic process and the context in which it is embedded, seeking to open paths for a more connected artistic practice with the world around it, using the creation of the character in comics as a method of artistic exploration, and concurrently studying this process.

Keywords: collaborative process; character development; process analysis; comics; fiction narratives.

SUMÁRIO

1 Introdução	9
1.2 A análise de processos	11
2 A construção do Personagem - O nascimento de Caio	10
2.1 Trajetória e mudanças no Design	12
2.1.1 Ananse, a aranha	12
2.1.2 Carcinização	13
2.1.3 Cleiton	17
2.1.4 A Criança	17
2.2 Design de Personagem	18
2.2.3 Linguagem da Forma	19
2.2.4 Análise do Design de Caio	21
2.3 O interesse por histórias	23
3 Análise de Enredos	22
3.1 Enredo 1	24
3.1.1 Análise	25
3.2 Enredo 2	26
3.2.1 Análise	27
3.3 Enredo 3	28
3.3.1 Análise	29
3.4 Enredo 4	30
3.4.1 Análise	32
3.5 Por Enquanto...	34
3.6 Enredo 5	36
3.6.1 Enredo 6	37
3.6.1.1 Análise	38
3.7 Tiras	40
4 Conclusão	43
Referências Bibliográficas	45
APÊNDICE - Catálogo de Imagens	46

1 Introdução

Propõe-se neste trabalho um estudo aprofundado sobre a natureza das relações entre a vida do artista e sua obra, por meio da análise do processo de desenvolvimento conjunto de nossas obras. A fim de investigar onde se inicia e termina o processo criativo e como ocorrem as interações entre obra e vida, optou-se por desenvolver uma história em quadrinhos em conjunto com a análise simultânea do processo de criação. O foco desta pesquisa é conduzir um estudo analítico das particularidades do processo colaborativo dos autores, mediante a apresentação e análise de rascunhos, ilustrações, enredos e quadrinhos produzidos durante a concepção do personagem Caio, com o objetivo de compreender seus meandros e permitir uma maturação mais eficiente da relação entre obra e autor. Caio é o motor criativo e o principal objeto de estudo deste projeto, para que, a partir dele, possam-se compreender as escolhas realizadas durante o processo criativo e como este impacta nossas vidas. Este personagem é simultaneamente personagem e possibilidade - possibilidade múltipla de criação, que se dá em todos os rascunhos, textos e obras produzidas - e por isso, busca-se entender a importância do processo de criação para além da construção de uma obra final em si.

Por meio da análise de numerosos rascunhos, pretende-se demonstrar como o processo de idealização e experimentação, testes, anotações e até mesmo as “voltas em círculos” são cruciais para a criação de personagens e narrativas de ficção de maneira intuitiva e natural. À luz da análise de processos de Cecília Salles, almeja-se explorar a ampla variedade de possibilidades narrativas e a importância dos processos manuais - neste caso, o ato de desenhar de forma desprendida - na construção de um universo ficcional consistente e rico, que é construído a partir da multiplicidade dos processos em rede.

Para alcançar esse objetivo, será feita uma análise detalhada de cada etapa do processo de criação de Caio, desde as primeiras ideias e concepções, passando pelas diversas formas que o personagem assumiu, até a versão atual do personagem. Serão examinados os desafios e as dificuldades encontrados em cada etapa e os caminhos percorridos para se chegar até aqui.

Além dos aspectos mencionados anteriormente, o presente trabalho também buscará explorar a influência de outras obras de ficção, como desenhos animados, video games e quadrinhos, na concepção do personagem Caio. Será examinado como essas referências foram adaptadas e incorporadas em sua personalidade, design e narrativas, juntamente com outras manifestações do contexto histórico-cultural dos autores, tais como suas experiências de vida e relações familiares. O ambiente em que cresceram, incluindo a praia, que será considerado um elemento importante que influenciou a concepção do personagem e, portanto, será utilizado como um plano de fundo contextual para a análise.

Serão apresentadas seis narrativas produzidas pelos autores inicialmente com a intenção de criar histórias em quadrinhos, mas que se tornaram uma oportunidade de analisar o processo criativo em si. Essas narrativas, mais do que histórias finalizadas, serão consideradas como possibilidades para análise narrativa, nas quais os autores poderão se enxergar como criadores e explorar a natureza interativa entre o processo artístico e o contexto que o envolve. Joseph Campbell será utilizado como ponto de partida para a análise dessas narrativas,

que posteriormente serão examinadas sob uma perspectiva junguiana.

Serão incorporados conceitos do autor Mark Fisher para contextualizar as narrativas criadas pelos autores em meio ao contexto político e social atual, especialmente por ter sido desenvolvido durante a pandemia. A partir de uma análise social, a pesquisa caminhará para uma análise mais intimista, utilizando conceitos fundamentais da obra junguiana para traçar conexões entre os diversos “Caios” criados pelos autores e seus criadores. A relevância deste estudo reside na exploração da natureza interativa entre o processo artístico e o ambiente que o cerca. A sociedade contemporânea, muitas vezes, tende a compartimentalizar os saberes, ignorando a forma como eles se relacionam entre si. Entretanto, este trabalho busca romper com essa tendência ao investigar a conexão entre o processo criativo e o contexto em que está inserido. Cecília Salles aborda esta questão no campo das artes, enquanto Edgar Morin a explora no contexto social.

1.2 A análise de processos

“O artista lida com sua obra em estado de contínuo inacabamento, o que é experienciado como insatisfação. No entanto, a incompletude traz consigo também valor dinâmico, na medida em que gera busca que se materializa nesse processo aproximativo, na construção de uma obra específica e na criação de outras obras, mais outras e mais outras. O objeto dito acabado pertence, portanto, a um processo inacabado. Não se trata de uma desvalorização da obra entregue ao público, mas da dessacralização dessa como final e única forma possível.”

(Salles, 2006, p. 14)

Toda a discussão será sustentada pelas pesquisas dedicadas ao acompanhamento dos percursos de criação, a partir dos registros deixados pelos artistas: anotações, projetos, rascunhos e memória. Na relação entre esses registros e obras, encontraremos um pensamento em construção. Pretendemos tratar da obra como objeto móvel e inacabado, acenando, em grande parte, à favor do ponto de vista de Cecília Salles em seus livros *Redes de Criação* e *Gesto Inacabado*. Este texto valoriza o processo artístico como parte intrínseca da obra e será estruturado cronologicamente para fornecer uma visão abrangente da trajetória do processo em questão. O primeiro aspecto que será abordado são as raízes do projeto, as quais estão intrinsecamente ligadas às nossas vivências. A partir disso, será discutido o desenvolvimento do design do protagonista, considerando tanto os aspectos estéticos quanto os elementos narrativos. Logo após, serão apresentadas as possíveis tramas que o personagem poderá percorrer ao longo da história, destacando as principais escolhas e desafios enfrentados durante o desenvolvimento destas. Por fim, serão analisados os frutos dessa jornada: tanto o amadurecimento do projeto em si quanto dos criadores envolvidos. Desta forma, espera-se fornecer uma visão detalhada do processo de criação do projeto em questão, a partir de uma perspectiva bastante ampla e relacional.

2 A construção do Personagem - O nascimento de Caio

2.1 Trajetória e mudanças no Design

2.1.1 Ananse, a aranha

Figura 1 - Rascunhos de Ananse



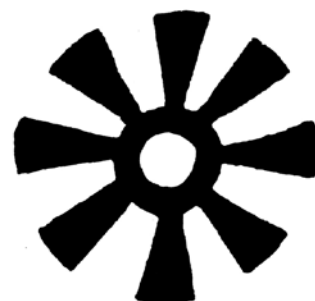
Fonte: Lucas Castro, (2020)

Nos primeiros esboços do personagem que viria a se tornar Caio, a principal inspiração para o design era a aranha, já que inicialmente, a história seria uma adaptação do mito da região de Gana, Ananse, a aranha que subiu ao céu e entregou todas as histórias à humanidade. O design da aranha é trabalhado de uma forma mais abstrata como, por exemplo, a transformação das oito patas em braços e pernas e o uso de máscaras e do pelo da aranha de forma que remetesse a signos de africanidade, junto a padrões e ornamentos presentes nesses primeiros esboços que são uma referência a culturas africanas, ainda em um estágio inicial, é claro, e que esses padrões e ornamentos necessitam de uma forte pesquisa futuramente. Ao longo do processo de desenvolvimento, veremos como essas influências foram evoluindo e se transformando.

Outra influência notável nesse estágio inicial é o jogo eletrônico indie de ação e aventura Hollow Knight, lançado pela equipe australiana de desenvolvimento de jogos Team Cherry.

O jogo se passa no mundo fictício de Hallownest, onde o jogador controla um personagem sem nome,

Figura 2 - Ananse ntontan, adinkra da aranha



Fonte: Banco de Imagens (2021)

Figura 4 - caranguejo fantasma



Fonte: EcoPic (2006)

Figura 4- ZBrush Robot Workshop



Fonte: Pablo Munoz (2020)

conhecido apenas como “o Cavaleiro”, que deve explorar as ruínas desse reino subterrâneo e enfrentar diversos inimigos para desvendar mistérios e descobrir a verdade sobre sua própria existência num mundo onde todos os personagens são insetos antropomorfizados.

A partir deste contexto, surge a ideia de utilizar a estética do jogo como base para a criação de uma pequena aranha como personagem principal, na qual a narrativa se constrói de forma arquetípica a partir do mito de Ananse. Nesse sentido, é possível observar a convergência de duas influências distintas em nosso trabalho, a cultura pop e as narrativas mitológicas, as quais se unem por apresentarem um ponto em comum, seu fator narrativo.

A partir de um determinado ponto, decidimos nos afastar das referências de design de Hollow Knight pois, apesar de apreciarmos o jogo, seu estilo estava longe esteticamente de nossa produção e também queríamos testar outros tipos de narrativas, então modificar o design para que pudéssemos adentrar no campo da experimentação e para que o personagem se comunicasse com nossos gostos pessoais nos pareceu natural.

Figura 5 - O cavaleiro 1



Fonte: Hollow Knight, Ari Gibson (2017)

2.1.2. Carcinização

Dentro do campo da biologia evolutiva, a carcinização é um fenômeno de convergência evolutiva onde um crustáceo evolui de uma forma não semelhante a um caranguejo para uma forma semelhante a um caranguejo (Moraes, 2021).

Nos apropriamos aqui de um processo biológico para falar das mudanças de design que Caio passa ao longo deste trabalho. A

Figura 6 - Ranger Vermelho



Fonte: estoque de imagens.

Figura 7 - Caio pose 1



Fonte: Lucas Castro (2022)

Figura 8 - Rascunhos Iniciais (cavaleiro)



Fonte: Lucas Castro

Figura 9 - Rascunhos Iniciais (tokusatsu)



Fonte: Lucas Castro.

Figura 10 - Fundo do mar



Fonte: Lucas Castro.

Figura 12 - Rascunhos Iniciais (capa)



Fonte: Lucas Castro

Figura 11 - Giradinha



Fonte: Lucas Castro

carcinização no nosso processo criativo é o modo como o personagem passa de uma aranha para um caranguejo, inicialmente, por interesses pessoais relacionados a animais marinhos e a vontade de transpor o universo marinho para histórias. Após este primeiro passo, a carcinização passa a ser todo o processo de pensamento e construção do design de Caio.

De início, Caio - antes mesmo de ser nomeado - seria uma espécie de caranguejo cavaleiro antropomorfizado. Como dito anteriormente, houve uma necessidade de distanciar a forma de sua inspiração primária, Hollow Knight mas, ainda muito influenciada em termos de conteúdo - vide o fato de permanecer ainda como um cavaleiro, nesse estágio.

Refletindo especificamente em caranguejos, trabalhamos questões relacionadas à sua aparência que, de forma bastante orgânica, nos trouxeram outras referências de como esse personagem poderia ser construído. Com suas cascas que lembram armaduras, identificamos uma semelhança com cavaleiros e robôs, o que fez com que a história se movesse em uma direção mais voltada para a ação e aventura, influenciada por animes e cartoons ocidentais, como Ben 10, Pokémon e Power Rangers, demonstrando o quanto o design pode influenciar a narrativa em nosso processo.

A partir dessa mudança, o personagem passou a ter proporções diferentes, com a cabeça maior e o corpo menor, tornando-se mais adequado - como veremos mais à frente - para uma história infanto-juvenil. A inspiração para a mudança de tom e para a história em si veio da nossa vontade de unir interesses pessoais

Figura 13 - Kamen Rider



Fonte: série “Kamen Rider” (1971).

Figura 14 - Dengeki Sentai Changeman



Fonte: série “Dengeki Sentai Changeman” de (1985)

Figura 15 - Ultraman



Fonte: série “Ultraman” (1966)

por animais e vida marinha com narrativas de heróis, especificamente o tokusatsu, gênero que influenciou fortemente o design atual, que passou a ter uma aparência mais robótica, lembrando um personagem das franquias Super Sentai e Power Rangers. Aqui sua aparência remete aos heróis dessa tradição de produção audiovisual japonesa, em que, dentre muitas outras características, os personagens vestem trajes coloridos muitas vezes cheios de apetrechos robóticos, como mostrado nas figuras 13, 14 e 15.

Com essa nova estética, o personagem foi desenvolvido como um herói que luta contra monstros e vive grandes aventuras, em contraste com seu tamanho e aparência infantil.

A partir daqui começamos a testar algumas outras proporções para o design, que se direciona novamente para uma figura menor e de membros maiores (figuras 10 e 11). A capa é um resquício do design anterior, mas

Figura 16 - Estudos de proporção



Fonte: Lucas Castro

que eventualmente desaparece, dando lugar ao corpo liso do caranguejo com padrões de vermelho e branco (figura 12).

Figura 17 - Giradinha 2



Fonte: Lucas Castro

A partir dos desenhos da figura 16, o design de Caio se torna cada vez mais refinado. Suas proporções vão se compactando, o corpo vai ficando menor e a cabeça maior enquanto desenvolvemos sua história para ser

mais voltada ao público infanto-juvenil ainda levando em conta referências de animes e desenhos animados ocidentais como Dragon Ball e Hora de Aventura.

A figura 17 é o último design de Caio antes de Rodrigo começar a fazer definitivamente parte do processo criativo. No máximo de sua compactação, o personagem é pequeno, sério e ainda segue um estilo estético,

mesmo que estilizado, bastante tridimensional. As sobrancelhas grandes adicionam expressividade e direcionam o olhar à face que, por sua vez, se cristaliza aqui como um rosto simples destacado de sua carapaça vermelha, para transmitir a sensação de que ele veste uma armadura e um capacete e que, por dentro, é frágil e macio. O capacete emoldurando o rosto é também exatamente isso: uma moldura, que nos direciona à expressão de Caio de uma forma semelhante à personagens como Finn, de “Hora de Aventura” e ao “Mega Man”.

A partir do momento que Rodrigo se junta à criação de Caio, começamos um processo conjunto de sincronização de nossas ideias e estilos. Fizemos várias sessões de desenho juntos, para que Rodrigo se familiarizasse com o personagem e para que nós dois pensássemos como seria criar um personagem em conjunto (Figura 20).

Nas imagens a seguir é possível ver como o personagem foi se tornando menos tridimensional e mais gráfico, se tornando cada vez mais simplificado em formas e detalhes. A linha também sofre mudanças e se torna um pouco mais lenta e tremida, numa tentativa de maior expressividade e, mais uma vez, direcionamento ao público infantil.

Figura 20 - Caio pose 4 **Figura 21** - Caio pose 2



Fonte: Rodrigo Kenzo



Figura 22 - Expressões 1



Fonte: Lucas Castro

escolhemos representar: personagens que são bobos e engraçados ao mesmo tempo que fofos, sendo que alguns deles são sérios e heróicos, o que gera um contraste com sua figura infantil.

Figura 18 - Finn, de Hora de Aventura.



Fonte: Cartoon Network (2010)

Figura 19 - Mega Man



Fonte: estoque de imagens (2015)

Em relação a inspiração narrativa para a construção de Caio, logo que começamos a analisar nosso processo de criação, identificamos um certo tipo de personagem que sempre desenhemos.

A maioria dessas imagens não foi utilizada como referência de forma proposital, a não ser pelos personagens de Hollow Knight, Hora de Aventura e Dragon Ball. No entanto, podemos ver a influência de todos eles no design e na personalidade de Caio. A personagem de corpo pequeno e cabeça grande se tornou frequente na produção da cultura pop nas últimas décadas. Fomos fortemente influenciados por desenhos animados e video games, e é possível ver essa influência no tipo de personagem que

Figura 26 - Goku



Fonte:
Akira Toriyama (1984)

**Figura 27 -
Irmão do Jorel**



Fonte:
Juliano Enrico (2014)

Figura 28 - Juquinha



Fonte: Max Andrade
(2020)

Figura 29 - Gumball



Fonte:
Cartoon Network (2011)

Figura 30 - Greg



Fonte:
Cartoon Network (2018)

Podemos enxergar um claro caminho de mudanças e escolhas que nos levaram a trabalhar juntos no pequeno caranguejo. Aqui, trazemos personagens anteriores de cada um:

2.1.3. Cleiton

Cleiton, um “proto-Caio”, criado há alguns anos por Lucas para ser uma criança boba e determinada que passava seus dias em aventuras cheias de imaginação e episódios cheios de humor em uma piscina infantil. Aqui, conseguimos enxergar os primeiros elementos que serão desenvolvidos na trajetória de Caio: o universo infantil, a determinação do personagem e a fantasia, além de se tratar de um personagem que está em constante contato com a água.

Figura 32 - Cleiton



Fonte:
Lucas Castro (2019)

2.1.4 A Criança

Figura 31 - A Criança



Fonte: Rodrigo Kenzo (2020)

A Criança da Promessa, criada por Rodrigo para um quadrinho curto, apresenta características de personalidade focadas na bobeira e na determinação. A Criança está atrás de uma promessa e não vai desistir. Dessa vez, também está inserido na narrativa um elemento de drama, que também será levado para Caio posteriormente. A personagem vive numa cidade litorânea

e o mar é um elemento importante em dado momento da narrativa, mais uma vez evidenciando nossa relação pregressa com o mar, a água e a praia.

Consideramos que Caio é o resultado da mistura desses dois personagens, que teve sua primeira fagulha de vida quando tivemos contato com o jogo Hollow Knight.

**Figura 33 -
O Cavaleiro 2**



Fonte: Hollow Knight,
Ari Gibson (2017)

2.2. Design de Personagem

Figura 34 - Caio na Concha



Fonte: Lucas Castro (2022)

A partir da nossa relação com histórias, trazemos o tema deste trabalho e nosso maior interesse de estudo: O personagem. Ao longo dos anos, temos nos dedicado à criação de personagens. Essa prática nos permite explorar histórias de forma mais livre e gestual, pensando narrativa, tema e estética, antes mesmo de nos aprofundarmos em roteiros e storyboards.

Vale destacar que a criação de personagens é mais natural e intuitiva para nós do que a escrita em si. Enquanto a criação de personagens flui facilmente, a construção da história a partir do texto escrito pode ser mais desafiadora. No entanto, essa fluidez na criação de personagens nos permite ter uma base sólida para a construção de histórias de forma mais livre.

Além disso, o personagem é um dos mais importantes elementos narrativos de uma história, no romance heróico. Antonio Candido, um dos mais importantes críticos literários brasileiros, traz em sua obra uma reflexão profunda sobre o papel do personagem na ficção. Segundo ele, a personagem (Candido, 2009) é um dos elementos mais fundamentais da narrativa, pois é através dela que o leitor pode se identificar e se envolver emocionalmente com a história.

Candido destaca que a personagem não é apenas um ser fictício, mas sim uma criação do autor que reflete as inquietações e contradições da sociedade em que ele está inserido. Em suas palavras: “O herói de um romance não é uma figura imaginária, mas uma criação, um prolongamento, uma condensação da vida social, em seu momento histórico e em sua estrutura mais profunda.”

Além disso, Candido aponta que a personagem é capaz de criar empatia no leitor através de sua humanidade e complexidade. Ele ressalta que “as personagens são reais, tanto mais reais quanto mais autônomas, e sua humanidade é o que as torna interessantes e significativas”(Candido, 2009).

Contudo, Candido também enfatiza que a personagem não deve ser vista como uma mera representação da realidade, mas sim como uma construção artística. Ele defende que “a personagem não é uma cópia do real, mas sim uma representação, uma interpretação, uma seleção do real” (Candido, 2009), ressaltando que a ficção tem a liberdade de criar personagens que ultrapassam os limites da realidade material.

Isso nos permite pensar na personagem de forma mais ampla, além de um simples elemento de roteiro que impulsiona ações da história. Ao contrário, a criação de personagens é uma oportunidade de testar e implementar possibilidades estéticas e narrativas durante o processo criativo. Assim, o personagem é uma forma excelente de trabalhar o processo em rede de Cecília Salles e, por consequência, a análise da criação de personagem se torna uma forma ideal de prosseguir com uma análise de processos

2.2.3. Linguagem da Forma

Para analisar o design do personagem partimos de teorias de linguagem de forma - traduzido livremente aqui do termo shape language - usando conceitos básicos para a construção do que queremos dizer a partir das formas que o personagem é construído.

No design, e mais especificamente no design de personagens, podemos contar inúmeras histórias a partir da combinação do círculo, quadrado e triângulo. A complexidade de uso e de combinações vai depender da complexidade do personagem e da história que se quer contar a partir dele.

Segundo a pesquisa de Chou (2017), designer de personagens, as formas geométricas são capazes de transmitir emoções e personalidades que atribuímos a objetos, animais e pessoas. Deste modo essas três formas básicas são elementos que podem ser combinados de diferentes maneiras para contar histórias a partir do design de um personagem.

O círculo, devido a sua falta de arestas, associa-se aos signos da fofura, maciez, infantilidade, inocência, gentileza, sendo utilizado para criar personagens mais amigáveis e simpáticos, Também pela falta de uma base, podemos aqui complexificando um pouco a narrativa, associar o círculo com a insegurança, timidez, vulnerabilidade, inexperiência e instabilidade. Conforme argumenta Park (2016), artista de conceito e professor de design na Brainstorm Online, o círculo é uma forma atraente para personagens infantis, pois sua suavidade e falta de arestas transmitem uma sensação de simplicidade e inocência.

O triângulo é uma forma dinâmica e pontiaguda. Seus significados simbólicos e estéticos estão relacionados à velocidade, perigo e agressividade, sendo utilizada em personagens irônicos e desbocados. Um personagem pode ser desenhado com um corpo triangular, com uma cabeça triangular ou com elementos decorativos em forma de triângulo. Cada uma dessas abordagens pode transmitir diferentes características ao público, dependendo de como a forma é utilizada.

Figura 35 - Po



Fonte: Kung Fu Panda, Dreamworks(2008)

O quadrado é uma forma que pode ser utilizada para transmitir sensações de estabilidade, força e solidez. Personagens com formas quadradas podem ser percebidos como mais robustos e confiáveis. Por exemplo, personagens com um corpo quadrado e estável podem ser utilizados para representar figuras de autoridade, como reis ou pais. Já personagens

com formas quadradas e musculosas podem transmitir uma sensação de força física, como é o caso de super-heróis. Além disso, o quadrado também pode ser utilizado para transmitir uma sensação de rigidez ou de falta de flexibilidade, como é o caso de personagens que seguem regras e protocolos rígidos ou que têm uma personalidade inflexível.

Figura 36 - Mike Wazowski



Fonte: Monstros S.A, Pixar (2001)

Figura 37 - Carl Fredericksen



Fonte: UP, Pixar (2009)

Figura 38 - Peridot



Fonte: Steven Universe, Cartoon Network (2013)

Figura 39 - Ponyo



Fonte: Ponyo, Hayao Miyazaki (2008)

Por outro lado, o quadrado também pode ser utilizado em personagens infantis para transmitir uma sensação de simplicidade e inocência, de uma forma análoga à do círculo - sendo estas duas geralmente combinadas na forma de um quadrado arredondado ou pela combinação das duas formas aparentes no design - por exemplo, em personagens de desenhos animados ou em livros infantis.

Quando pensamos em design de personagem, postura, personalidade e movimento, assim como cor e textura

também são importantes para transmitir os significados desejados. Portanto, o design do personagem deve ser pensado de forma integrada, considerando todos esses elementos em conjunto.

Figura 40 - Prof. Utonium



Fonte: Prof. Utonium, As Meninas Superpoderosas, Cartoon Network (1998)

Figura 41 - Ele



Fonte: As Meninas Superpoderosas, Cartoon Network (1998)

Figura 42 - Macaco Louco, As Meninas Superpoderosas.



Fonte: As Meninas Superpoderosas, Cartoon Network (1998)

2.2.4. Análise do Design de Caio

Caio é um personagem de proporções que já estão estabelecidas no design de personagem contemporâneo: A cabeça grande e o corpo pequeno servem a um propósito narrativo. É um pequeno caranguejo que se vê num grande oceano e precisa enfrentar desafios muito maiores do que ele. Nesse caso claramente refletindo conflitos dos autores, mas também se tornando uma alegoria para múltiplas possibilidades. Ele é uma criança que está em sua fase mais múltipla: tudo é possível para ela e neste trabalho qualquer tipo de história é possível para nosso personagem. O conceito de “kawaii” muito utilizado para se referir a personagens japoneses como a Hello Kitty, apresenta características importantes sobre o que gostaríamos de transmitir nas histórias de Caio. O kawaii, apesar de ser muito específico da cultura japonesa, foi exportado de forma que seus signos são amplamente conhecidos pelo público. Segundo Ana Carolina de Moura, o Kawaii é um termo extremamente complexo que carrega em si múltiplos significados variando do tipo e de para qual público é direcionado: Segundo Dória: “(...) Carregando em si conceitos que contam sua história como as noções de adorável, amável, bonito, fofo, inocente, puro, infantil, gentil, vulnerável, fraco, inexperiente, aquilo que é digno de pena e/ou precisa de cuidados.” (DÓRIA, 2020, p. 160).

Figura 43 - Caio Pose 6



Fonte: Lucas Castro (2022)

Figura 44 - Caio Pose 7



Fonte: Lucas Castro (2021)

Figura 45 - Caio pose 8



Fonte: Rodrigo Kenzo (2021)

Podemos encontrar esse tipo de personagem muito presente em animações e quadrinhos com um viés infantil (mesmo que apenas de forma estética) que buscam atingir o público através da empatia pela “fofura” e aparência amigável desses desenhos.

A cabeça é um quadrado arredondado não à toa: ele é uma criança; a infantilidade é representada junto a uma certa rigidez mental. Caio é firme com relação aos seus valores e crenças pessoais, mesmo que isso venha de uma falta de experiência e contato com o mundo.

O tronco é um pequeno quadrado que é a base para as pernas triangulares, que

Figura 46 - Caio Pose 9



Fonte: Lucas Castro (2020)

representam agilidade e versatilidade de movimentação. Caio é um viajante. As garras, por mais que tenham pontas, são arredondadas, demonstrando o quanto ele representa pouco perigo, além de serem os únicos elementos que deixam mais evidente que ele é um caranguejo - Porque apesar deste fato, Caio possui um alto nível de antropomorfização - e também denunciam, pelo fato de não possuir mãos, uma falta de destreza manual. Isso adicionado às proporções infantis corroboram com a sensação de que esse é um personagem que tem muito a aprender, que é um personagem de possibilidades e caminhos ainda muito abertos, representados por formas mais orgânicas que estão presentes na cabeça e do tronco para mostrar uma possível tendência à complexidade e ao crescimento.

2.3. O interesse por histórias

Nós sempre tivemos um interesse compartilhado pela criação e consumo de histórias, seja em quadrinhos, livros, filmes, animações ou outras formas de mídia. Fomos influenciados por histórias desde a nossa infância e, tendo sido socializados como meninos no início dos anos 2000, essas histórias frequentemente eram sobre heróis salvando o mundo e personagens realizando feitos sobre-humanos.

Figura 47 - Fogueira rascunho



Fonte: Lucas Castro e Rodrigo Kenzo (2021)

Nesse sistema aberto de troca de informações com o ambiente (Salles, 2006) o animê teve uma grande força como mídia de massa da cultura japonesa no Brasil, com grande impacto no público infanto-juvenil do início do milênio, e que continua a ter cada vez mais impacto. Tivemos contato com DVD's piratas que circulavam com grande força, aonde as histórias dos animes eram constantes e surgiam através do contato com família e amigos. O compartilhamento de experiências com amigos nos permitiu conhecer grande parte

das obras que viriam a influenciar nossos gostos e preferências, levando-nos a procurar cada vez mais obras e autores similares.

Aqui fica evidente o quanto as “nossas relações com a cultura na qual estamos inseridos e com aquelas que saímos” (Salles, 2006) são importantes para a nossa formação artística, muito antes da vontade de nos tornarmos artistas. Essa bagagem deixou uma marca forte na forma como enxergamos o mundo e influenciou significativamente a nossa produção atual, que frequentemente apresenta elementos constantes em histórias de ação e aventura, incorporando ficção especulativa como fantasia

e ficção científica para expandir os limites da realidade e criar novas possibilidades, ao mesmo tempo em que se mantém dentro de uma tradição de narrativas que exploram mundos imaginários e temas calcados na realidade material de forma lúdica.

Figura 48 - Fogueira



Fonte: Lucas Castro e Rodrigo Kenzo (2021)

3. Análise de Enredos

Dado por satisfeito o desenvolvimento do design do personagem principal, iniciamos a criação de diferentes tramas que giram em torno da figura de Caio.

Cada uma dessas tramas foi concebida com objetivos distintos, explorando uma variedade de temas e formatos de narrativa visual-textual, desde histórias em quadrinhos e livros infantis até zines e tiras. Ademais, as tramas foram trabalhadas com diferentes finalizações gráficas, buscando sempre explorar o potencial estético de cada uma. No que se segue, serão apresentados os materiais desenvolvidos para cada versão, acompanhados de uma análise do conteúdo de cada história. Almejamos aqui, oferecer uma compreensão abrangente dos diferentes caminhos narrativos que foram explorados durante o processo de criação do projeto em questão, destacando suas principais características e contribuições para a construção e complexificação da rede do nosso processo. Vale destacar que o personagem anteriormente desenvolvido muda de aparência para se acomodar ao teor de cada história, mas em alma, continua o mesmo.

Figura 49 - Mergulho



Figura 49 - Lucas Castro (2021)

Figura 50 - Kaio



Fonte: Rodrigo Kenzo (2021)

Figura 51 - Revolução dos caranguejos



Fonte: Revolução dos caranguejos (2021)

Figura 52 - Título 1.



Fonte: Lucas Castro (2021)

3.1.ENREDO 1

Figura 53 - Irmãos



Fonte: Rodrigo Kenzo (2021)

Caio e seu idolatrado irmão mais velho, Pedro, são dois caranguejos eremitas aventureiros. Cansados de uma longa jornada, decidem repousar em uma cidade próxima. No entanto, todos os caranguejos espinhudos, moradores da cidade, se escondem debaixo de suas rochas, pois a cidade é reprimida por um monstro carnívoro e cruel: o Choco Gigante, que hipnotiza suas vítimas e as engole inteiras. Infelizmente, Caio e Pedro não têm conhecimento da vil criatura e são pegos desprevenidos.

O Choco devora o irmão mais velho, que, como sempre, lutou para proteger o menor. Caio é arrastado por um dos habitantes para baixo de uma das casas.

O protagonista, agora sozinho, carrega desajeitadamente a grande concha de seu irmão nas costas (a qual o Choco havia descartado). Caio jura se tornar como seu ídolo, do qual sempre dependeu. Ele também passa a viver entre novas companhias: caranguejos de carapaças e personalidades grossas e farpadas. O interior desses caranguejos reflete suas cascas, pois quando eles se aproximam demais uns dos outros, tentando se esconder do Choco, acabam se espetando com suas armaduras.

O tempo passa, e Caio agora se sente confortável na nova concha. No momento em que ele percebe esse conforto, entende que, mesmo que vestisse a concha de seu irmão, jamais se tornaria como ele. Por mais que sejam do mesmo sangue, são indivíduos distintos.

Certo dia, Caio presencia algo peculiar: dois de seus amigos espinhudos, ao se abraçarem como Caio fazia com seu irmão, se encaixam e formam um grande caranguejo. A partir dessa descoberta, todos os caranguejos se organizam e se encaixam, formando um enorme robô-caranguejo gigante. O Choco já não é mais páreo para a força do coletivo e é derrotado.

FIM.

3.1.1 Análise

Figura 54 - Irmão 1



Figura 54 - Lucas Castro (2021)

No ENREDO 1, existe uma comparação com o momento em que vivemos, marcado pela pandemia e pelo contexto político atual do Brasil, com a ascensão do bolsonarismo e do fascismo. A história se aproxima da realidade em que estamos inseridos, refletindo nossa vivência e vontade de fazer críticas ao capitalismo tardio.

Mark Fisher (2009) argumenta que o capitalismo se tornou uma força tão presente e onipresente em nossas vidas que é difícil imaginar um futuro fora dele. Nessa linha, a história apresenta uma crítica ao capitalismo e ao fascismo, combinando a figura arquetípica do monstro, que estende seus tentáculos em todas as direções e hipnotiza suas presas, sendo o fascismo a válvula de escape do capitalismo que impõe seus valores reacionários a uma população vulnerável. “Devorando suas vítimas”.

Por fim, a história também pode ser interpretada como uma metáfora sobre a luta de classes, segundo Domenico Losurdo (2013). Os caranguejos espinhudos se escondem sob as rochas, enquanto o Choco Gigante devora suas vítimas. Esse cenário reflete uma sociedade em que a classe dominante é violenta e opressora, e a classe oprimida é forçada a se esconder e viver em medo constante. Caio e seu irmão, como caranguejos ermitões, representam a figura do indivíduo em contraste com a coletividade dos caranguejos espinhudos.

Figura 55 - Irmão 2



Fonte: Lucas Castro (2021)

Figura 56 - Irmão 2



Fonte: Lucas Castro (2021)

Figura 57 - Irmão 3,



Fonte: Rodrigo Kenzo (2021)

Figura 58 - Título 2.



Fonte: Lucas Castro (2021)

Figura 59 - Caçador



Fonte: Rodrigo Kenzo (2021)

3.2. ENREDO 2

Caio tem uma vida ordinária com a sua família. No entanto, a vida de campo nunca o satisfaz: ele queria mesmo é se tornar independente e viver suas próprias aventuras. Essa oportunidade chega quando ouve no rádio, boatos de uma recompensa pela cabeça de um fora-da-lei! Com a sua família passando por problemas financeiros, ele se propõe a caçá-lo e trazer riquezas. A família se demonstra claramente contra sua proposta, mas certa noite, ele veste sua capa de cobertor e foge de

casa para cumprir seu “dever”.

Ele se embrenha na floresta onde o criminoso supostamente se escondia. Nessa floresta, ele passa por diversos perigos, como ataques de animais selvagens e plantas venenosas. Surpreendentemente, ele se vira bem nessas situações e fica cheio de si, mas neste exato momento, surgem policiais que o encaram como um possível capanga do procurado. Eles sacam suas pistolas mas uma sombra os cega e salva Caio.

A sombra era o tão falado fora da lei, que na verdade, roubava dos ricos para dar aos pobres. Admirado com seu novo ídolo, ele acompanha o vigilante em suas aventuras. “Um dia, quero ser como você” o protagonista dizia em sua mente, encarando seu mentor com olhos brilhantes.

Importante notar que desse encontro, quem mais se beneficiaria, não era Caio, mas sim, o fora da lei, que vivera sozinho desde jovem. Passado o tempo, a rotina perigosa e solitária dos dois desilude o protagonista, que agora, sente falta do seu lar. O fora da lei percebe a tristeza e arrependimento de seu pupilo e dolorosamente o abandona, entregando-o para a polícia, que o reconhece dos panfletos, o rosto do desaparecido. Caio é devolvido ao lar.

A família, que o procurava com desespero desde a primeira manhã da sua ausência, o acolhe calorosamente, prometendo dar mais liberdade ao filho, que por sua parte, jura não abandoná-los jamais.

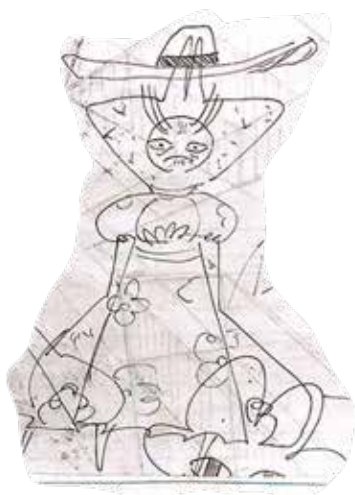
FIM.

3.2.1. Análise

No ENREDO 1, o protagonista, antes acostumado a ser protegido pelo irmão, perde seu chão com a morte do ente querido, responsável por intermediá-lo com os perigos do mundo. Nessa versão, exploramos uma narrativa em que Caio almeja ativamente, uma vida solitária e aventureira, já que sente que não compartilha dos mesmos ideais da sua família, que aos seus olhos, vive uma vida ordinária e passiva. No entanto, ao longo da história, Caio percebe que precisa da sua família para sobreviver e que sente falta dela. Isso demonstra que sua busca por independência e aventura era, em parte, uma idealização que não levava em consideração a importância dos vínculos afetivos e familiares na construção de sua identidade.

A jornada de Caio, em busca de aventura e liberdade, pode ser relacionada à ideia de Carl Jung sobre a individuação, que é o processo de se tornar um indivíduo completo e integrado. Segundo Jung (1963), a individuação “é um processo de transformação pessoal que visa a integração de todos os aspectos da

Figura 60 - Mãe



Fonte: Rodrigo Kenzo (2021)

Figura 61 - Fora da Lei



Fonte: Lucas Castro (2021)

personalidade, incluindo aqueles que foram reprimidos e negados”: o desejo por independência com o reconhecimento da importância dos vínculos afetivos e familiares.

Em suma, a narrativa do ENREDO 2 evidencia a complexidade da busca por independência na vida contemporânea, ao mesmo tempo em que destaca a importância das relações familiares e sociais na formação da identidade.

[Comentário de Rodrigo: Essa alternativa de história reflete as minhas próprias inquietações e questionamentos internos no momento de escrita: pressupus que andei idealizando de forma utópica, a ideia de morar sozinho. A hipótese dessa possível idealização me fez repensar sobre a relação que tenho com a minha família e a minha individualidade, e se tornou base para esse roteiro, o qual, em seu processo de escrita, me ajudou a descer a dita “individualidade” de um pedestal alto de mais.]

Essa busca por uma liberdade exageradamente individualista pode ser vista como um reflexo da sociabilização capitalista contemporânea, que valoriza a autonomia e independência como sinônimo de sucesso e felicidade. O sociólogo Bauman (2001) enfatiza que, na sociedade contemporânea, a busca pela individualidade pode ser vista como uma reação à liquidez das relações sociais, em que os laços são frágeis e passageiros. Nesse contexto, a independência e a autonomia são valorizadas como formas de se proteger da instabilidade e incerteza do mundo atual.

Figura 62 - Título 3.



Fonte: Rodrigo Kenzo
(2021)

Figura 63- Casa 1



Fonte: Rodrigo Kenzo
(2021)

3.3. ENREDO 3

Hoje é dia de maré baixa e Caio, o caranguejinho, convida seu pai para brincar nas piscinas naturais que se formam nos rochedos da praia onde vivem. No entanto, o velho recusa, pois é justamente na maré baixa que se estende as roupas para secar. A criança emburrada marcha até as rochas, SOZINHA, ABANDONADA, REJEITADA.

Dentro das piscinas, Caio lamenta sua posição de vítima e chuta uma pedra redonda, que sai rolando entre as algas marinhas. O pequeno corre atrás da nova bola, animado e emburrado ao mesmo tempo. Ao se embrenhar na mata para alcançar o objeto, se depara com o inesperado: um grande caranguejo encouraçado, cheio de cicatrizes e um olhar vil!

Com um sorriso maligno, o vilão da história chuta a bola para bem longe, até sumir de vista.

“PAI!! COMO OUSAS?? JÁ NÃO BASTA ABANDONAR-ME?!”

Do pai-monstro, crescem espinhos afiados. Caio saca sua espada-peixe e os dois travam uma batalha feroz! Ela dura semanas, meses, gradualmente se transformando de luta para pega-pega, pique-esconde, futebol, bola de gude...

Sentados na beira de uma rocha, monstro e filho assistem ao pôr do sol, se entreolham e se abraçam. O monstro vira pai e o pai vira uma concha que lembrava o formato de sua cabeça. Caio volta para sua casa.

Ao notar a volta do filho, o pai lhe oferece uma caneca de chá quente. Caio, com sono, abaixa a cabeça na mesa enquanto segura a bebida. Ele é levado até seu quarto e colocado na cama.

“Desculpa não poder brincar com você hoje, filho. Vamos juntos amanhã?”

Sonolento, o filho acena com um sorriso e adormece.

FIM.

3.3.1. Análise

A história “Caio, o caranguejinho” é voltada para o público infantil e reflete experiências pessoais de brincar sozinho na infância. A narrativa é encurtada, buscando referências em histórias contidas, como em curtas de desenhos animados. A história se torna mais intimista, explorando o desenvolvimento interno do personagem em um mundo lúdico de fantasia, típico das histórias infantis. A praia é apresentada como elemento de conforto e estabilidade, sendo um ponto forte de conexão com as experiências dos autores.

A importância de aprender a brincar sozinho é abordada como uma busca por autonomia e a necessidade de lidar com situações adversas, mesmo que não sejam aventuras grandiosas, mas sim situações familiares para qualquer criança. A figura paterna é representada por um único personagem, o pai, devido a motivos práticos e à condensação do tema. A obra busca suprir necessidades não satisfeitas da criança interior dos autores, conectando-se com o universo infantil por meio de memórias, contato com crianças e mídias voltadas para esse público.

Aqui começamos a tratar do arquétipo da criança que será desenvolvido com mais profundidade nos próximos roteiros. Caio em seu universo lúdico se imagina como um herói, resolvendo seus problemas com coragem e esforço. Durante esta narrativa começamos a tratar da relação entre a criança e o herói trazida por Jung:

“Um aspecto fundamental do motivo da criança é o seu caráter de futuro. A criança é o futuro em potencial. Por isto, a ocorrência do motivo da criança na psicologia do indivíduo significa em regra geral uma antecipação de desenvolvimentos futuros, mesmo que pareça tratar-se à primeira vista de uma configuração retrospectiva. A vida é um fluxo, um fluir para o futuro e não um dique que estanca e faz refluir. Não admira, portanto, que tantas vezes os salvadores míticos são crianças divinas. Isto corresponde exatamente às experiências da psicologia do indivíduo, as quais mostram que a “criança” prepara uma futura transformação da personalidade. No processo de individuação antecipa uma figura proveniente da síntese dos elementos conscientes e inconscientes da personalidade. É, portanto, um símbolo de unificação dos opostos, um mediador, ou um portador da salvação, um propiciador de completitude”. (JUNG, 2000, p.165)

A intersecção entre livro infantil e quadrinhos é evidente na narrativa e na estética, que trata a história principalmente dentro da mente do personagem, trazendo elementos típicos do universo infantil. A resolução da história aborda o ganho de autonomia ao brincar sozinho, assim como o acolhimento da figura paterna e o reconhecimento da autonomia por parte dela.

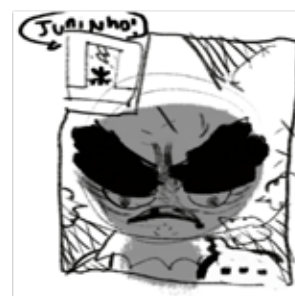
Figura 64 - Pai



Fonte: Rodrigo Kenzo (2021)

Percebemos que se conectar com a experiência da criança - tanto da infância dos autores, reconhecendo e reconectando-se com o passado, quanto com o público infantil, enfatizando a importância da autonomia ao brincar sozinho e a figura paterna - se faz essencial em nossa produção, e é a partir daí que surge nosso interesse pela intersecção entre livro infantil e quadrinhos, enfatizando a importância de elementos lúdicos e fantasiosos, que se tornam maneiras bastante naturais de tratar diversos temas por meios de metáforas e símbolos.

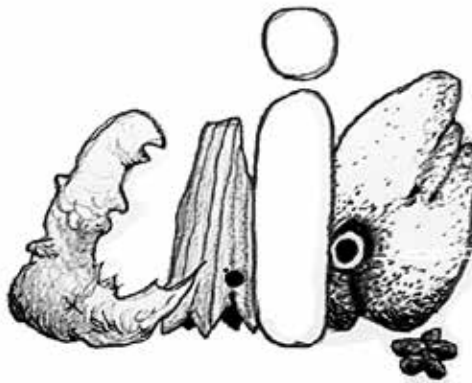
Figura 65 -
Rascunho de cena



Fonte: Rodrigo Kenzo (2021)

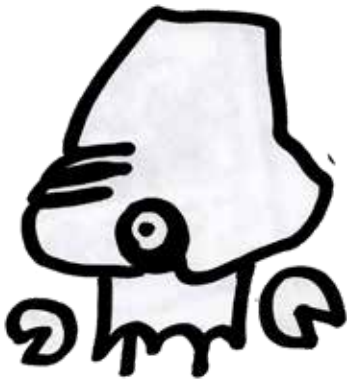
3.4. ENREDO 4

Figura 66 - Título 4.



Fonte: Rodrigo Kenzo (2021)

Figura 67 - Rocha



Fonte: Rodrigo Kenzo (2021)

Na escuridão do chão do oceano, um ser disforme encara seu reflexo em um espelho naufragado.

“... Este... sou eu? Não é possível... Eu sou... eu era...”

Ele se encara intensamente, tentando acordar as engrenagens do seu cérebro, que rangem e se sofrem para girar.

“Uma massa sem forma... com duas perninhas...”, conclui, desapontado.

“Bom, duas perninhas já é um começo”, diz alguém.

O sem forma olha para trás.

“Se tens duas pernas, é bicho que anda!”, conclui o minúsculo caranguejinho brilhante que agora rodeia a suposta cabeça do perdido.

Sem estranhar a nova presença, ele concorda e acena.

Os dois encaram o reflexo do espelho.

“Que espinhos grandes você tem.”

“Não são meus. Peguei emprestado de um companheiro, para me proteger.”

“Se proteger de...?”

“Do... Choco!”

O protagonista estremece e soa frio, a sua memória engole seus olhos.

Ele se lembrara da violenta guerra contra o Titã da Repressão, Choco. Um molusco colossal que hipnotizava cidades inteiras com ondas psíquicas, transformando seus habitantes em escravos.

No meio da batalha, o sem nome veste a couraça espinhuda de um de seus falecidos companheiros para se proteger dos ataques violentos da metade do esquadrão que foi hipnotizada pelo Choco para matar seus próprios aliados.

Voltando ao presente, o ser encara a carapaça espinhuda que agora está em suas mãos.

Ele a repousa sobre a areia do chão e chora pela perda de seus companheiros.

“Eu não lembro nem como fui parar ali...”

“Talvez essas redes de pesca enroscadas no seu corpo possam lhe dizer algo”.

A partir deste momento, o protagonista repete o ciclo de lembranças e ligações atreladas aos objetos que carrega: carapaça espinhuda - a guerra; redes de pesca - a cidade que morava; Grande Rocha - sua família; Manto - sua mãe o segurando no colo, em frente a um espelho, lhe apresentando ao próprio reflexo: “Caio”. No fim, todos os objetos estão no chão, e ele está nu.

Caio, ao se olhar no espelho, fica surpreso por se parecer muito com o pequenino com quem conversava e este já não está mais lá.

Ele se encara e encara os objetos dispostos no chão.

Um por um, ele os rearranja no corpo.

Ele ainda carrega esses objetos consigo, mas a sua silhueta agora tem forma da sua essência.

Ele se despede do reflexo e some na escuridão, deixando o espelho para trás.

FIM.

3.4.1. Análise

Em análise posterior, notamos um simbolismo intenso nos elementos dessa história, refletindo a jornada interior do personagem. Atribuindo uma perspectiva junguiana ao roteiro, especulamos possíveis interpretações:

O protagonista começa como um ser sem forma, perdido e confuso em um lugar escuro e desconhecido. Isso pode ser interpretado como um símbolo do estado de desconexão do “eu interior”. O espelho naufragado simboliza a introspecção e a reflexão necessárias para se compreender a si mesmo.

O pequeno caranguejo brilhante pode ser interpretado como um guia espiritual, um ser animalesco que acompanha o protagonista em sua jornada de autodescoberta. O caranguejo ajuda o protagonista a perceber que, mesmo que ele não se reconheça, tem a capacidade de seguir adiante, de mudar e crescer.

A carapaça espinhuda representa aspectos da guerra, um evento traumático que mudou a vida do protagonista. Esse objeto carrega um grande peso emocional e pode simbolizar a necessidade de proteção do eu interior contra perigos externos. As redes de pesca, por sua vez, representam a cidade em que o personagem vivia antes de se perder, simbolizando a conexão do protagonista com o mundo exterior.

Figura 68 - Disforme 1



Fonte: Lucas Castro (2021)

Figura 69 - Disforme 2



Fonte: Lucas Castro (2021)

A Grande Rocha simboliza a família e as relações pessoais importantes que o protagonista deixou para trás. Na robustez e no peso desse objeto, podemos ver uma âncora que conecta o protagonista com seu passado e com as pessoas que o amavam.

O manto deve representar a figura materna e a sensação de segurança e conforto que ela proporciona. Quando a mãe do protagonista o apresenta a si mesmo em um espelho, isso simboliza a importância do autoconhecimento e da aceitação do eu interior.

No final, quando o protagonista se olha no espelho e se reconhece, ele se transforma em uma forma com a sua essência e carrega consigo todos os objetos

simbólicos que representam sua jornada. Ele abraça seu passado e suas experiências, mas está pronto para seguir em frente e se transformar em algo novo.

Em suma, este roteiro apresenta uma jornada interior que reflete a necessidade de introspecção, auto descoberta e transformação pessoal. Cada objeto simbólico carrega um significado profundo que ajuda o protagonista a compreender a si mesmo e a conectar-se

Figura 70 - Disforme 3



Fonte: Lucas Castro (2021)

Figura 71 - Espelho rascunho



Fonte: Rodrigo Kenzo (2021)

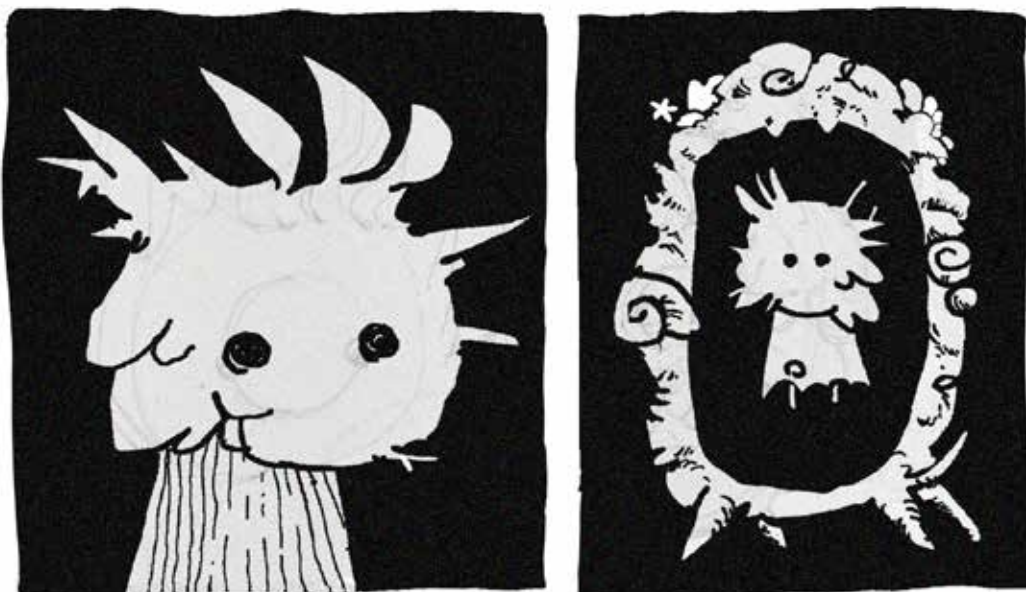
com o seu passado e o mundo exterior. Para crescer e se transformar, é necessário enfrentar nossos medos e traumas, aceitar nossa essência e estar dispostos a seguir em frente para o desconhecido.

Nessa narrativa, existe um diálogo mais intenso com nós mesmos. Até o momento, de todas as histórias, essa é a que mais se comunicou com nosso estado atual, como artistas da obra. Ela parte de várias discussões sobre o que nos formava, como tínhamos chegado até aqui. Ela acontece justamente porque até o momento, estávamos nos sentindo perdidos e procurando entender como tínhamos chegado até esse ponto, de estar escrevendo o quarto roteiro.

O fato de não termos solucionado nossas próprias questões internas até o momento nos levava a pensar os roteiros feitos até então como incompletos, superficiais ou apenas sentir que essa não era a melhor história a ser contada no momento. O protagonista busca aqui então, se entender como sujeito, entender o que o levou até ali. O que, de forma espelhada, é o que passamos a fazer com nosso próprio processo a partir de um determinado ponto da escrita e da produção (discutiremos isso mais adiante). Ele remove e analisa objetos que estão alojados em seu corpo, revivendo memórias, compreendendo ações e comportamentos, assim como nós, durante este trabalho, empreendemos uma análise genética de nossas próprias obras, - principalmente dos rascunhos, que são a parte estruturante do nosso processo - desde o personagem como foco principal até as obras que nos trouxeram até esse trabalho, investigando nossa própria vida, trajetória e fazer artístico.

Enquanto nessa história, o personagem analisa parte por parte do que o constrói para assim, conseguir se reorganizar e tomar consciência de si mesmo, entendemos aqui que o processo de análise genética é o primeiro passo para uma série de formulações, análises e reconstruções de redes e padrões pessoais.

Figura 72 - Espelho



Fonte: Rodrigo Kenzo (2021)

3.5 Por Enquanto...

Figura 73 - Rascunho de página



Fonte: Rodrigo Kenzo (2021).

ferida e a encontrar sua própria força, mesmo quando está sozinho. Na terceira versão, a trama se desenrola na solidão do protagonista, dada pela ausência do seu pai.

E na quarta e última história, acompanhamos Caio em um mergulho interno, buscando sua própria essência. O roteiro narra a história de um ser disforme que se encontra perdido no fundo do oceano e encara seu reflexo em um espelho naufragado. Com a ajuda de um caranguejo, ele começa a lembrar de sua identidade e de uma violenta guerra contra o Titã da Repressão, Choco. Através de objetos que encontra, ele vai ligando lembranças e descobrindo sua história. No final, ele se reconhece no espelho e se transforma, levando consigo os objetos que o ajudaram a encontrar sua identidade.

Em suma, Caio em busca de sua identidade e realização pessoal, passando por diversas situações que

Figura 75 - Casa 2



Fonte: Lucas Castro (2021)

No primeiro roteiro, Caio é confrontado com a morte de seu irmão e a necessidade de encontrar sua própria identidade. Ele acaba descobrindo que sua força está na união com os outros, e não na tentativa de se tornar como seu irmão. Nele é desenvolvida a relação do protagonista com a sociedade no qual ele está inserido: ele cresce no convívio social com os habitantes da cidade.

No segundo roteiro, Caio sai em busca de aventura e liberdade, mas acaba se deparando com a sombra, representada pelo fora da lei que ele inicialmente considerava um herói. Ele precisa lidar com a decepção e a tristeza que surgem quando percebe que seu ídolo não é perfeito, e que a vida de aventuras também tem seus aspectos negativos. Na segunda narrativa, a escala é reduzida para o âmbito familiar, do qual ele foge, buscando sua individualidade

No terceiro roteiro, Caio é rejeitado por seu pai e sente-se abandonado e solitário, no entanto, Caio aprende a lidar com essa

Figura 74 - Capa



Fonte: Rodrigo Kenzo (2021)

o ajudam a enfrentar seus medos, limitações e feridas emocionais. Através desses roteiros, é possível identificar elementos junguianos como o arquétipo do herói, o encontro com a sombra e o processo de individuação, que ajudam a compreender o desenvolvimento pessoal de Caio e como ele se torna um indivíduo mais completo e integrado ao longo da história. A cada história, o personagem olha mais fundo para dentro de si, buscando

Figura 76 - Choco 1



Fonte: Rodrigo Kenzo (2021)

se entender melhor. Salles diz:

“As interações são norteadas por tendências, rumos ou desejos vagos. O artista, impulsionado a vencer o desafio, sai em busca da satisfação de sua necessidade, seduzido pela concretização desse desejo que, por ser operante, o leva à ação, ou seja, à construção de suas obras. A tendência é indefinida, mas o artista é fiel a esta vagueza. O trabalho caminha para um maior discernimento daquilo que se quer elaborar. Não há tendências fixas, mas há aquelas historicamente manifestas, em determinados momentos da obra de um artista, que se desenvolvem e se modificam”. (Salles, 2006 p. 27).

A partir dessa análise é possível notar o motor narrativo de todas essas histórias: a auto descoberta. O qual fica progressivamente mais evidente a cada mudança de narrativa: eu-sociedade, eu-família, eu-pai, eu-eu. Paradoxalmente, a última narrativa abarca todos esses âmbitos: ao olhar para dentro de si, Caio toca em suas memórias de quando liderou uma revolução social, de quando brigou com seus familiares e de quando sua mãe lhe segurava no colo em frente a um espelho, lhe introduzindo ao próprio reflexo.

Esse aspecto introspectivo das narrativas representa o estado atual de suas ideologias, questionamentos internos e de autoimagem. No momento de criar esses roteiros, é possível concluir que havia a necessidade de se compreender melhor, para assim, viver melhor. No entanto, só notamos esse espelhamento entre personagem e autor(es) no fim do próximo roteiro.

Figura 77 - Rascunho de Tira



Fonte: Rodrigo Kenzo (2021)

Figura 78 - Título 5.



Fonte: Lucas Castro e Rodrigo Kenzo (2021)

3.6. ENREDO 5

Figura 79 - Híbrido 1



Fonte: Lucas Castro e Rodrigo Kenzo (2021)

Caio é um famoso e experiente aventureiro:

Já liderou revoluções, caçou um fora da lei, transformou os habitantes de uma cidade em um robô gigante e até fez pazes com seu pai, com quem estava brigado. Tudo isso em realidades paralelas distintas!

No entanto, estar em todo lugar ao mesmo tempo fragmentou a cabeça do pobre coitado e por isso, está passando por uma crise multi-existencial.

As realidades dançam e se contorcem, formando um vórtex de infinitas possibilidades, que suga o caranguejo para dentro e o inverte de dentro para fora.

Em meio ao caos absoluto, Caio começa a perder sua consciência, seu senso de realidade e seu ego. Uma mão gigante surge de cima e o agarra, tirando-o dali.

Ao abrir os olhos, se percebe nas mãos de seus autores: Rodrigo e Lucas. Seu corpo agora é contemplado pelas três dimensões.

Criador e criatura se encaram como se observassem seus reflexos em um espelho.

“Você tem tantas possibilidades! Tantos futuros! Infinitas aventuras o aguardam. O que quer fazer agora? Cansamos de escolher por você, pode escolher o que quiser.”

“Eu quero...”

O violento turbilhão de possibilidades atravessa os pensamentos de Caio.

“Eu quero ir tomar um sorvete.”

“Ok.”

FIM

3.6.1 ENREDO 6

Em uma tarde ensolarada, Caio se abriga na sombra de uma grande árvore. Com certa antecipação, ele abre uma embalagem e prova o picolé do seu sabor favorito: uva.

Ele lambe o sorvete distraído, olhando para as pessoas que passam e para as nuvens do céu.

Quando acaba a sobremesa, guarda o palito dentro da embalagem aberta, se ajeita entre o tronco e as raízes da árvore e adormece.

FIM.

3.6.1.1. Análise

Figura 80 - Híbrido 2



Fonte: Lucas Castro e Rodrigo Kenzo (2021)

Figura 81 - Híbrido 3



Fonte: Rodrigo Kenzo (2021)

Figura 82 - Híbrido 4, Lucas Castro e Rodrigo Kenzo.



Fonte: Lucas Castro e Rodrigo Kenzo (2021)

Figura 83 - Híbrido 5



Fonte: Rodrigo Kenzo (2021)

A partir de um dado momento decidimos partir da construção de uma HQ com narrativa mais linear para o que chamamos de Zine devido ao seu caráter experimental. O objetivo era utilizar a experiência proporcionada por todos os roteiros e desenhos feitos até então como matéria prima para uma nova obra que seria construída principalmente por colagem, e a colagem se tornaria tanto forma quanto texto. Narrativamente se trata de uma complexificação da narrativa anterior, seguindo a mesma lógica de análise e reflexão dos momentos vividos, só que dessa vez o design de personagem - que é o principal objeto trabalhado - se torna o principal meio pelo qual o subtexto é trabalhado. Tratamos das diversas possibilidades que surgiram durante o percurso e como essas possibilidades são também possibilidades de processo e auto-análise. Possibilidades essas que são dessa vez colocadas em prática por meio da desconstrução do trabalho existente e da recombinação em novos personagens que mostram o quanto, depois de uma longa jornada, o personagem mudou e se transformou e como ele é, na verdade, todas essas possibilidades ao mesmo tempo.

Assumimos aqui a estética da colagem, do caos e do amontoado de elementos que formam uma única, ao mesmo tempo que várias obras.

Seguindo esse mesmo raciocínio, entendemos que o presente trabalho não é uma conclusão sobre nosso próprio processo, mas uma abertura para diversas possibilidades.

A análise nos permite compreender nosso processo e a nós mesmos, e este processo é longo, árduo e muitas vezes, parece apenas dar voltas sobre as mesmas questões, mas é justamente esse processo em rede que possibilita que nós revisitemos questões que antes pareciam sem solução com novos olhares e consigamos enxergar novas soluções para elas.

No processo de desenvolvimento dessa narrativa, seu aspecto metalinguístico nos fez perceber finalmente, de forma consciente, que Caio era uma persona compartilhada por nós. Caio é o personagem no qual temos a permissão para voltarmos a ser uma criança aventureira, determinada, mas despreparada. Ao explorar a relação dele com outros personagens, temos a chance de entrar em contato com a nossa criança interior, mas com

Figura 84 - Híbrido 6



Fonte: Lucas Castro e Rodrigo Kenzo (2021)

Figura 85 - VDD VDD



Fonte: Rodrigo Kenzo (2021)

experiências e maturidade do momento presente, em uma espécie de viagem temporal, coexistindo em épocas diferentes. Segundo Laranjeira:

“Jung (2000, p.165-166) apresenta que a criança pode aparecer, arquetipicamente, de duas formas: a criança-deus ou a criança herói. Isso porque essa união de passado e futuro, de frágil e poderoso, de carência e invulnerabilidade da criança atinge o inconsciente adulto em seus próprios complexos ainda não trabalhados. Se por um lado a criança retoma questões esquecidas na infância, e por outro, ela também simboliza o futuro que ainda pode ser alcançado, de forma divina ou heroica (logo, impassível ao erro), não é difícil para que os pais, cujos complexos da fase infante ainda latejam no inconsciente, transfiram, projetem, enfim vistam a sua própria criança (o filho, sua extensão, sua continuidade) desses

conteúdos. Esperam, portanto, que essa criança se incuba da missão heroica de resgatar o passado através do futuro que ela representa.” (Laranjeira, 2011, p.80).

Nesta fala de Jung, basta substituir “pais” por “autores” e “criança” por “personagem” para descrever a relação criador/criatura entre nós e Caio.

Nosso personagem olha para trás e escolhe, dentre todas as possibilidades, tomar sorvete. Ele nega jornadas épicas e elaboradas e busca dentro de si, o que sinceramente lhe traria completude no momento; e desta vez fomos nós que o espelhamos.

Figura 86 - Página de zine



Fonte: Lucas Castro e Rodrigo Kenzo (2021)

3.7.TIRAS

As tirinhas partem de uma tentativa de síntese maior de todo o processo realizado até agora. De um ponto de desapego. O processo até então difícil e caótico nos gerou uma certa fadiga. Então foi preciso parar, rever onde estávamos com mais dificuldades para a partir daí, retomar o trabalho de forma mais eficiente. Estávamos procurando produzir algo próximo do que nós dois gostamos, quadrinhos com um nível estético e narrativo elaborados, sendo que até então não possuíamos a experiência necessária nesse campo. Até então possuíamos bastante experiência com desenho mas não necessariamente com a produção de uma história em termos de roteiro e narrativas em sequência como a produção de um storyboard.

E claro, existe a possibilidade de se aprender e se familiarizar com a prática enquanto se produz, mas no momento existiam questões internas em cada um que nos faziam ir e voltar no processo sem conseguir avançar. Então passamos para uma simplificação do processo, com cada tirinha representando uma cena específica do que já havíamos pensado para algumas histórias. Cenas isoladas que produziam seu próprio sentido se vistas de forma individual mas que para nós faziam parte de uma narrativa maior. E isto foi um gatilho para nos passar a segurança de que poderíamos, mesmo que não durante o processo deste trabalho, continuar as histórias, aprender, praticar e, em algum momento, finalizá-las. Cada uma se diferenciou uma da outra em termos de tom e estilo e isso mais uma vez reflete o caráter experimental de nossa produção, no sentido de que nós sempre testamos várias possibilidades.

Figura 87 - Tirinha 1



Fonte: Lucas Castro e Rodrigo Kenzo (2021)

Figura 88 - Tirinha 2,



Fonte: Lucas Castro e Rodrigo Kenzo (2021)

Figura 89 - Tirinha



Fonte: Lucas Castro e Rodrigo Kenzo (2021)

4. Conclusão

A jornada de Caio percorre um caminho que explora diversas possibilidades da sua história, progressivamente tornando-se mais introspectivo. É no ápice da sua auto análise que a personagem atravessa a ficção e prossegue nas vidas dos seus próprios autores, que olham para dentro e confrontam os seus próprios problemas, que antes os impediam de encontrar uma conclusão para tal dita jornada.

Embora a nossa vivência seja a base para a obra, a arte por sua vez modifica e se integra à nossa vida. É importante compreender que a relação entre as nossas vidas e a arte é uma via de mão dupla, onde a arte dos outros toca as nossas vidas, mas isso também acontece no nosso próprio processo.

Ao refletir sobre nossas experiências estéticas e narrativas, percebemos a relevância do ambiente social e das pessoas que nos cercam em nossa formação enquanto artistas. Analisar cuidadosamente esses fatores nos possibilita um alto grau de consciência sobre o processo criativo que será aplicado em nossos próximos trabalhos. É essencial compreender como nossas preferências estéticas e objetivos artísticos se conectam, pois isso influencia diretamente nossa produção, bem como nossa vida pessoal. Assim, ao considerarmos essas interconexões, somos capazes de criar um trabalho mais autêntico e impactante - mesmo que para nós mesmos.

Ao examinarmos as nossas obras, ou mais que isso, todo o processo que as faz, estamos nos examinando por dentro, o que é uma tarefa desafiadora. É fácil e excitante observar o processo e as obras dos outros, mas encarar a si mesmo proporciona um tipo de compreensão que olhar para fora não pode oferecer. Encarar a sombra é doloroso, mas é necessário praticar a empatia e a compreensão consigo mesmo. Em um ambiente artístico como o atual, sentir-se inferior é um fenômeno comum e doloroso. É crucial entender que muitos outros artistas também passam por isso.

É necessário ser capaz de se deixar ser vulnerável. A vulnerabilidade não é fraqueza. Ao nos fecharmos para dentro, podemos proteger-nos do externo, mas isso corta a vital conexão com o mundo exterior. É importante encontrar pessoas com as quais possamos nos abrir, pois estranhamente, abrir-se para os outros facilita o processo de abrir-se para si mesmo. É essencial encorajar-nos, abraçar-nos, olhar fixamente para as feridas e os defeitos, e nos permitirmos sentir nojo, chorar, brigar, mas depois, retornarmos um para o outro.

É importante destacar que a análise crítica de processos não se limita a uma experiência penosa, mas também pode ser altamente esclarecedora. Ao avaliar o próprio trabalho, é possível identificar tanto aspectos desfavoráveis quanto fatos interessantes e desafiadores que contribuem para uma melhor compreensão de determinados padrões recorrentes, anteriormente não tão evidentes. Com essa abordagem reflexiva, é possível aprimorar a

produção artística de maneira mais incisiva e consciente, estabelecendo um processo criativo mais refinado e qualitativo.

O curso de Artes Visuais nos permitiu estudar a prática e a teoria em um ambiente social. Teoricamente, esses fatores possibilitariam o desenvolvimento do presente trabalho. No entanto, foram raras as experiências em que o estudo teórico, o desenvolvimento de textos acadêmicos e o desenvolvimento de obras estivessem

interligados. Arriscamos dizer que essas áreas não se interconectaram durante a maior parte do nosso percurso de graduação. Existe um grande salto entre o que aprendemos na grade curricular básica e o que devemos executar como trabalho final. Embora tenhamos experienciado tudo o que deveríamos, o parto deste TCC foi difícil, árduo e doloroso. Por que a curva de aprendizado não é gradual? Depois de muito pensar, começamos a avançar quando percebemos que os três aspectos – estudo teórico, desenvolvimento de textos acadêmicos e criação de obras – estão inter-relacionados e devem ser abordados de forma integrada. Foi necessário conectar ponto por ponto e nó por nó para aprender a relacionar esses três aspectos, o que deveria ter sido feito desde o início.

Infelizmente, o curso apresenta uma lacuna de rigor entre as avaliações feitas durante o curso e a última avaliação. Com um pouco mais de suporte, muitos estudantes não se veriam com a tarefa de compensar o que não lhes foi ensinado.

Para que os estudantes possam amadurecer artisticamente, é necessário que o desenvolvimento de obras seja permeado pela erudição teórica adquirida ao longo do curso e pelo trabalho em equipe com outros integrantes do ambiente educativo. No entanto, esses aspectos precisam ser reconhecidos como uma rede interdependente de fatores a serem trabalhados ao longo da graduação, e não como compartimentos isolados.

Todo esse processo de análise crítica de nossa produção e do nosso processo de trabalho resultou em um forte amadurecimento do nosso fazer artístico e se tornou uma prática contínua em nossas vidas. Durante esse processo, realizamos uma análise minuciosa da nossa produção referente a um período de aproximadamente um ano, relacionando-a com nossas produções anteriores e nossas vivências. Os resultados obtidos foram altamente satisfatórios. É natural que, a partir de agora, incorporemos esse processo em nossas vidas, realizando análises periódicas de nossas produções.

Ademais, o desenvolvimento do personagem Caio prosseguirá de forma mais regular. Neste momento, uma HQ está em estágios avançados de produção e em breve será lançada de maneira independente em feiras de quadrinhos e publicada na internet, sob o nome de “Paguro”. Personagem que cresceu e se transformou e que continua sendo possibilidade, para nós autores, de crescimento e mudança. Crescimento que, sem este trabalho, não seria possível.

Figura 90 - Trio



Fonte: Lucas Castro (2021)

Referências Bibliográficas

BAUMAN, Z. Modernidade Líquida. Rio de Janeiro. Zahar, 2001.

CANDIDO, Antonio. A personagem de ficção. São Paulo: Editora Perspectiva, 2009. p. 51-80.

CHOU, C. S. The Study of Shape Language in Character Design. 2017. Disponível em: https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/bitstream/10125/45516/1/Chou_ChiaShiang_Spring%202017.pdf. Acesso em: 03 abr. 2023.

DÓRIA, Anna Carolina de Moura. Estudos japoneses em foco: singularidades e trajetórias contemporâneas. Organização: Ayako Akamine, Neide Hissae Nagae. São Paulo: FFLCH/USP, 2020. Recurso eletrônico.

JUNG, C. G. Memórias, Sonhos, Reflexões. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1963.

JUNG, C. G. Arquétipos e o Inconsciente Coletivo. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

LARANJEIRA, Gisele. A Criança no Papel de Herói, Revista Educação. Guarulhos, V.6, N.2. 2011, (p. 74 - 87).

LOSURDO, Domenico. A luta de classes: uma história política e filosófica. São Paulo: Boitempo, 2013.

MORAES, Sávio Arcanjo Santos Nascimento de. O processo de carcinização como um mediador ao dimorfismo sexual e variações morfométricas clinais: ecogeografia em decapoda. 2021. 107f. Tese (Doutorado em Ecologia) - Centro de Biociências, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2021.

MORIN, Edgar. A inteligência da complexidade. São Paulo: Peirópolis, 2000.. Complexidade e ética da solidariedade. Em CASTRO, G., CARVALHO, E. de A.e ALMEIDA, M. da C. (orgs.). Ensaio de complexidade. Porto Alegre: Sulina, 2002a.

PARK, J. Shape Language and Its Use in Character Design. 2016. Disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/9551/57c665de0b0c3a3a3e74c249cb332d87b51f.pdf>. Acesso em: 03 abr. 2023.

SALLES, Cecília. O gesto inacabado: processo de criação artística. São Paulo: FAPESP, 1998.

SALLES, Cecília. Redes de Criação. São Paulo: Senac São Paulo, 2006.

APÊNDICE - Catálogo de Imagens

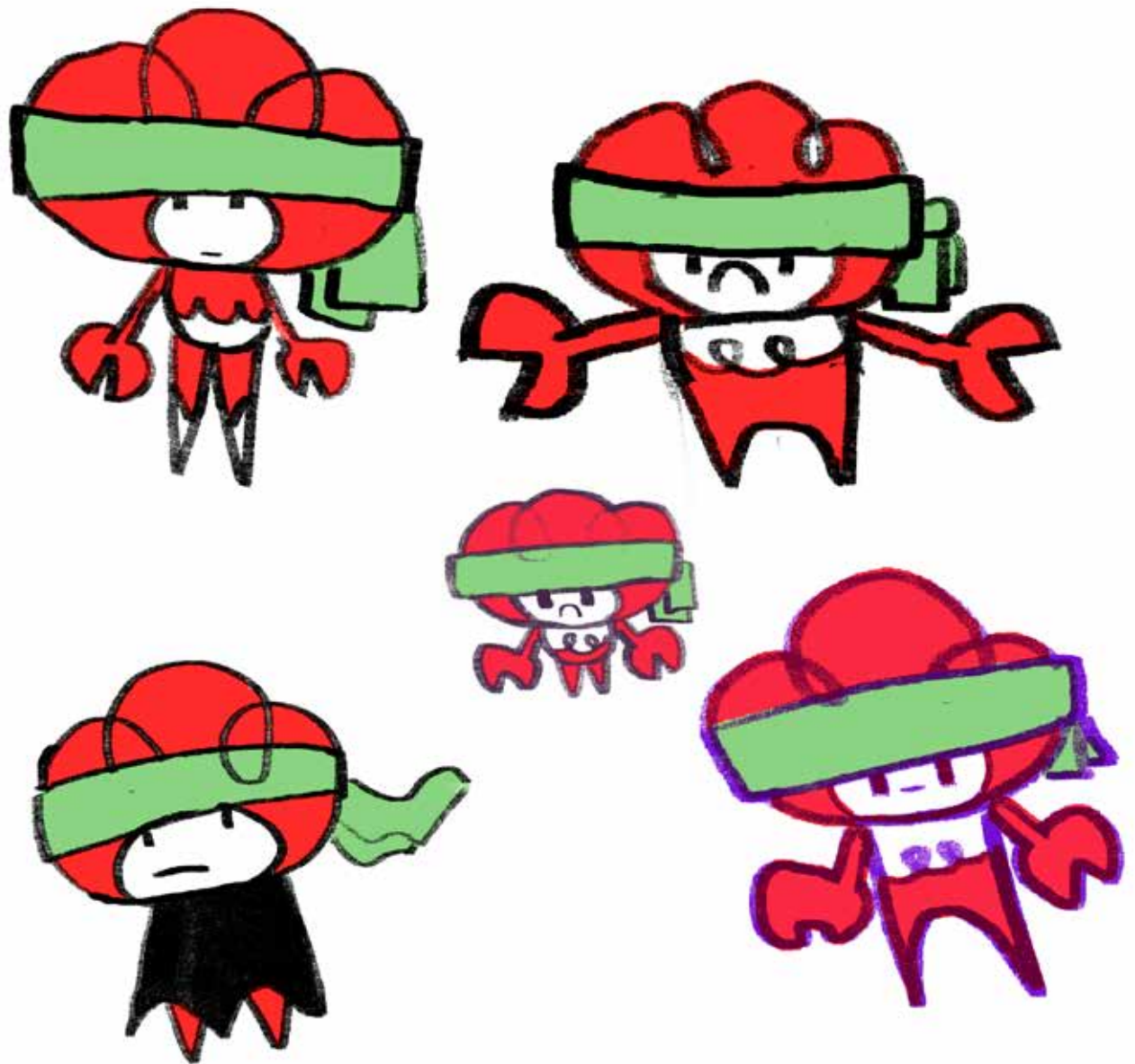


Figura de Introdução Parte I - Estudos de Personagem, Lucas Castro, P. 6.



Figura 1 - Rascunhos de Ananse, Lucas Castro, P. 10.

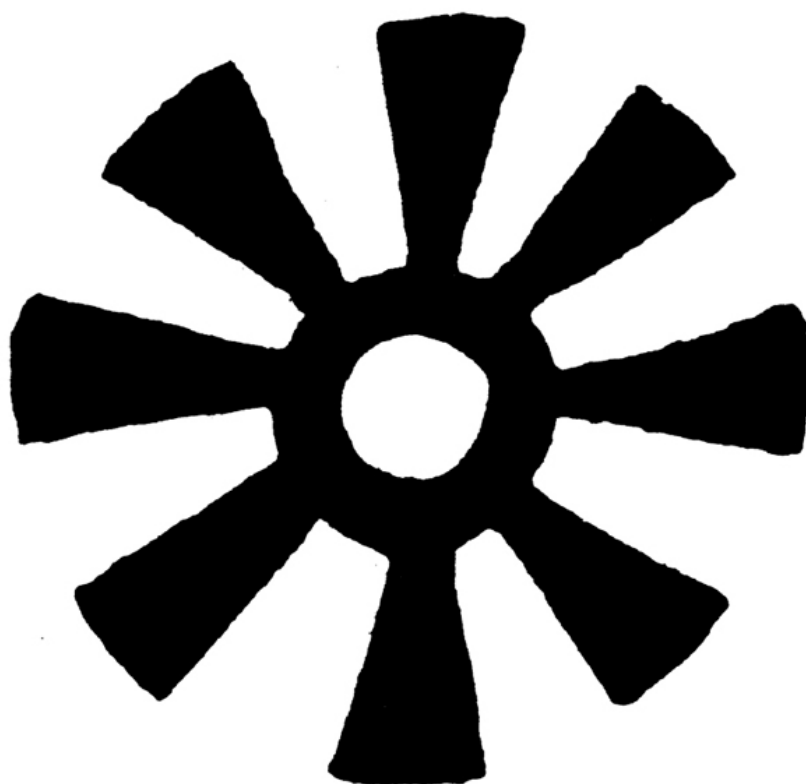


Figura 2 - Simbolo adinkra Ananse ntontan, P.10.



Figura 3- caranguejo fantasma, EcoPic, P. 11.



Figura 4- ZBrush Robot Workshop,
Pablo Munoz, P. 11.



Figura 5- O cavaleiro 1, Hollow Knight, Ari
Gibson, P. 11.



Figura 6- Ranger Vermelho, estoque de imagens, P. 11.



Figura 7- Caio pose 1, Lucas Castro, P. 11.



Figura 8 - Rascunhos Iniciais (cavaleiro), Lucas Castro, P. 12.



Figura 9 - Rascunhos Iniciais (tokusatsu), Lucas Castro, P. 12.



Figura 10 - Fundo do mar, Lucas Castro, P. 12.



Figura 11, giradinha, Lucas Castro, P. 12.



Figura 12, Rascunhos Iniciais (capa), Lucas Castro, P. 12.



Figura 13 - Kamen Rider, série de 1971, P. 13.



Figura 15 - Ultraman, série de 1966, P. 13.



Figura 14 - Dengeki Sentai Changeman, série sentai de 1985, P. 13.



Figura 16 - Estudos de proporção, Lucas Castro, P. 13.



Figura 17 - Giradinha 2, Lucas Castro, P. 13.



Figura 18 - Finn, de
Hora de Aventura, P. 14.

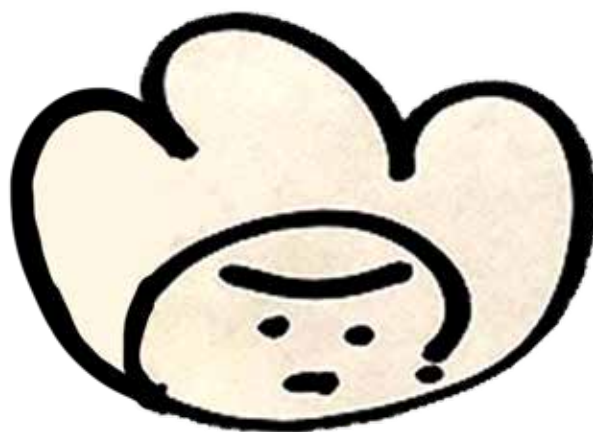


Figura 19 - Cabeça,
Rodrigo Kenzo, P. 14.



Figura 20 - Caio pose 2,
Rodrigo Kenzo, P. 14.



Figura 21 - Caio pose 3,
Rodrigo Kenzo, P. 14.



Figura 22 - Mega Man, estoque de imagens,
P. 14.

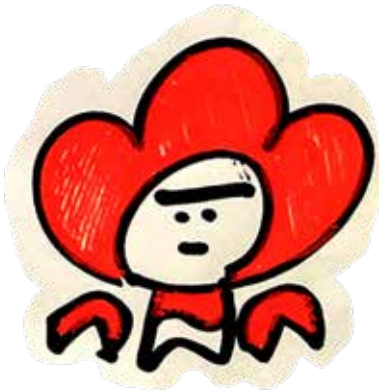


Figura 23 - Caio pose 4,
Rodrigo Kenzo, P. 14.



Figura 24 - Caio pose 5,
Rodrigo Kenzo, P. 14.



Figura 25 - Expressões 1, Lucas Castro, P. 14.



Figura 26 - Goku,
Akira Toriyama, P. 15.



Figura 27 - Irmão do Jorel,
Juliano Enrico, P. 15.



Figura 28 - Juquinha,
Max Andrade, P. 15.



Figura 29 - Gumball, de "O Incrível
Mundo de Gumball", P. 15.



Figura 30 - Greg,
de "O mundo de Greg", P. 15.



Figura 31 - A Criança, Rodrigo Kenzo, P. 15.



Figura 32 - Cleiton,
Lucas Castro, P. 15.



Figura 33 - O Cavaleiro 2, Hollow Knight, Ari
Gibson, P. 15.



Figura 34 - Caio na Concha, Lucas Castro, P. 16.



Figura 35 - Po, de Kung Fu Panda, P. 17.



Figura 36 - Mike Wazowski, de Monstros S.A, P. 17.



Figura 37 - Carl Fredericksen, de UP, P. 18.



Figura 38 - Peridot, de Steven Universe, P. 18.



Figura 39 - Prof. Utonium, As Meninas Superpoderosas, P. 18.



Figura 40 - Ponyo, Hayao Miyazaki, P. 18.



Figura 41 - Macaco Louco, As Meninas Superpoderosas, P. 18.



Figura 42 - Ele, As Meninas Superpoderosas, P. 18.



Figura 43 - Caio Pose 6, Lucas Castro, P. 19.



Figura 44 - Caio Pose 7, Lucas Castro, P. 19.



Figura 45 - Caio pose 8,
Rodrigo Kenzo, P. 19.



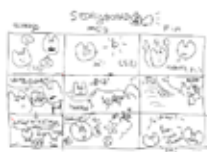
Figura 46 - Caio Pose 9,
Lucas Castro, P. 19.



Figura 47 - Fogueira rascunho, Lucas Castro e Rodrigo Kenzo, P. 20.



Figura 48 - Fogueira, Lucas Castro e Rodrigo Kenzo, P. 20.



* Patas flutuando!



* 2 CARANGUÍFIÇÃO



FINA CÂMADA de TENSÃO SUPER FICHA



Figura de introdução - Parte II, P. 21.



Figura 49 - Mergulho, Lucas Castro, P. 22.

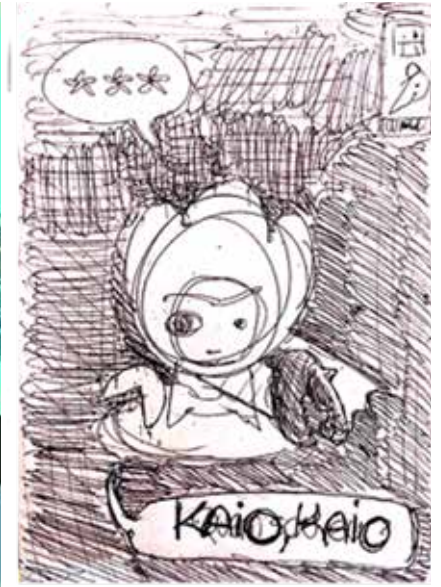


Figura 50 - Kaio, Rodrigo Kenzo, P. 22.



Figura 51 - Revolução de caranguejos, Rodrigo Kenzo, P. 22.



Figura 52 - Título 1, P. 23.



Figura 53 - Irmãos, Rodrigo Kenzo, P. 23.



Figura 54 - Irmão 1,
Lucas Castro, P. 24.

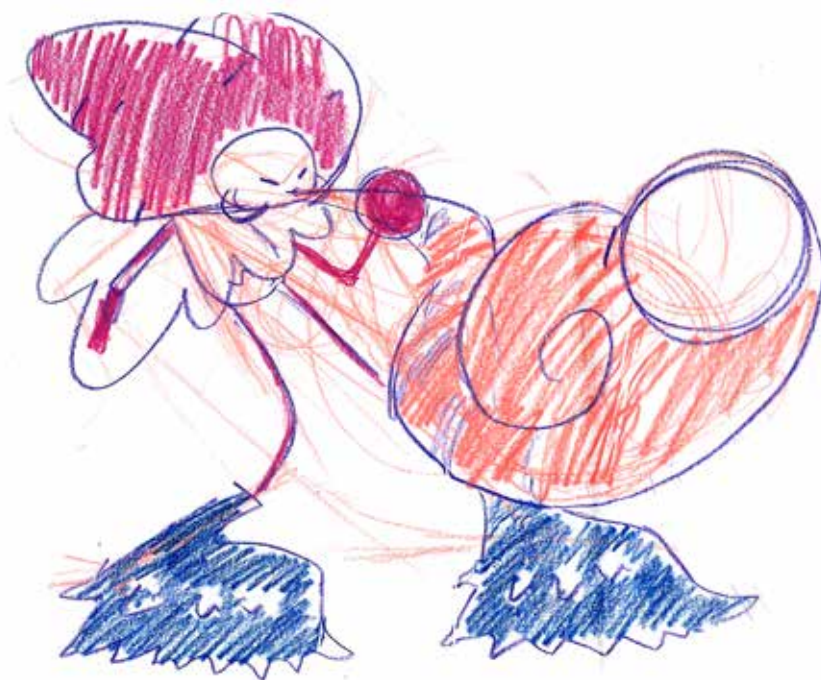


Figura 55 - Irmão 2,
Lucas Castro, P. 24.



Figura 56 - Irmão 2,
Lucas Castro, P. 24.



Figura 57 - Irmão 3,
Lucas Castro, P. 24.



Figura 59 - Caçador,
Rodrigo Kenzo, P. 25.



Figura 58 - Título 2, Lucas Castro e Rodrigo Kenzo, P. 25.

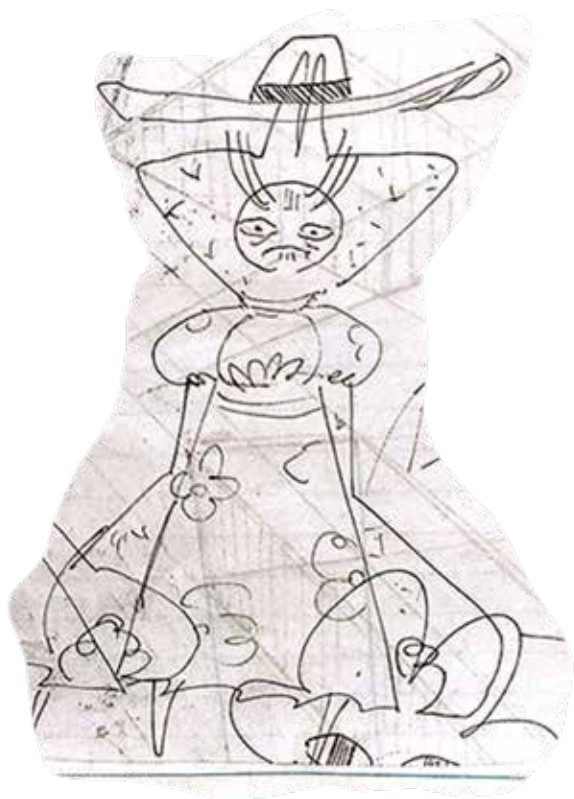


Figura 60 - Mãe, Rodrigo Kenzo, P. 26.

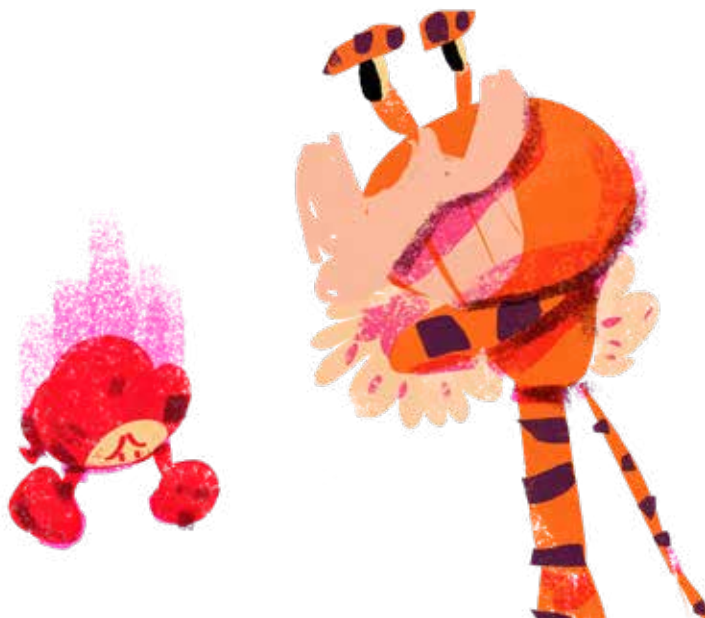


Figura 61 - Fora da Lei,
Lucas Castro, P. 26.



Figura 62 - Título 3, Lucas Castro e Rodrigo Kenzo, P. 27.



Figura 63- Casa 1,
Rodrigo Kenzo, P. 27.



Figura 64 - Pai,
Rodrigo Kenzo, P. 28.



Figura 65 - Rascunho de cena, Rodrigo Kenzo, P. 28.

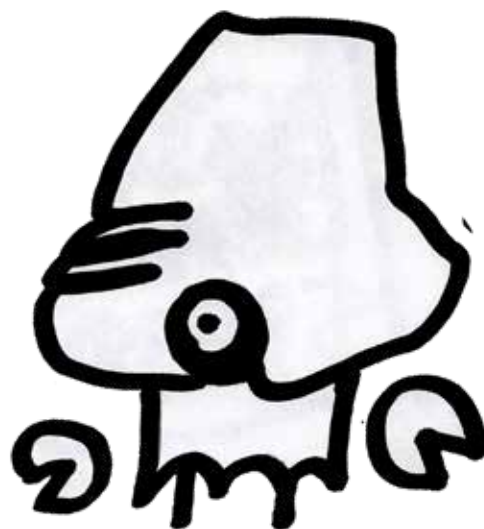


Figura 67 - Rocha,
Rodrigo Kenzo, P. 29.

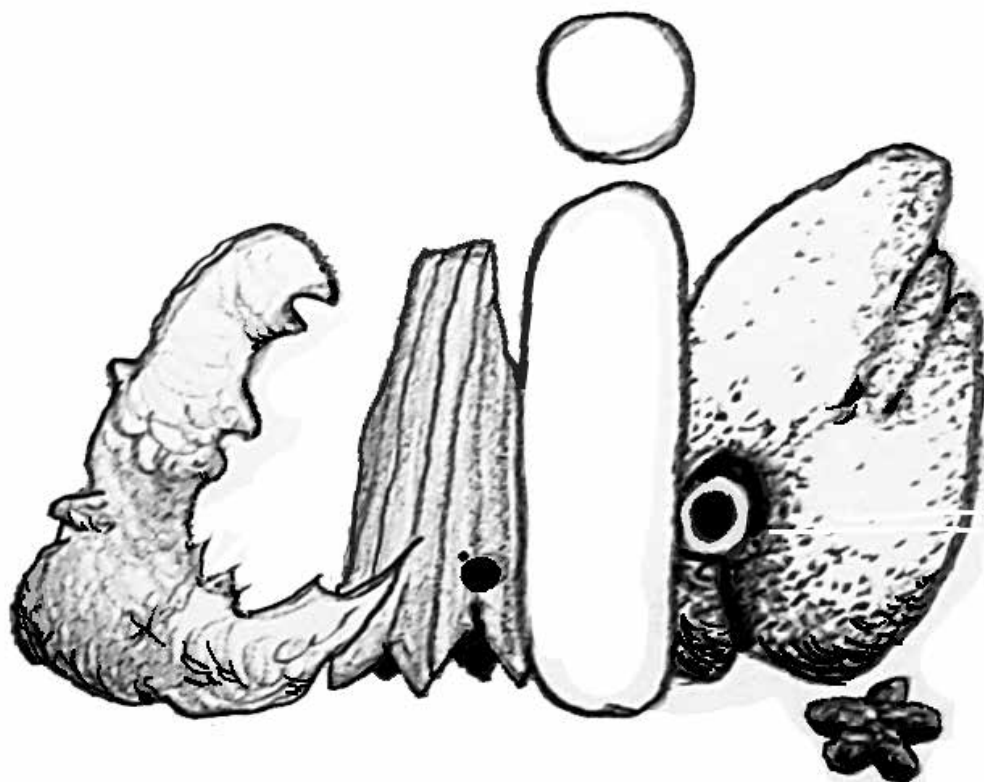


Figura 66 - Título 4, Lucas Castro e Rodrigo Kenzo, , P. 29



Figura 68 - Disforme 1, Lucas Castro, P. 30.



Figura 69 - Disforme 2, Lucas Castro, P. 30.



Figura 70 - Disforme 3, Lucas Castro, P. 30.



Figura 71 - Espelho rascunho,
Rodrigo Kenzo, P. 31.

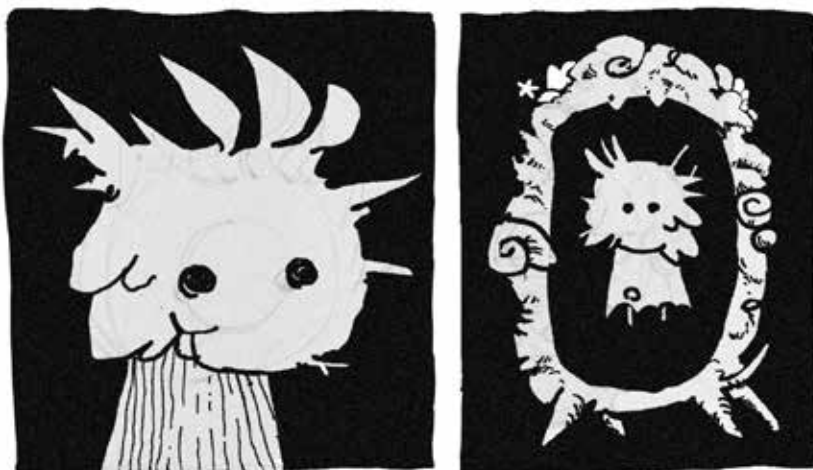


Figura 72 - Espelho, Rodrigo Kenzo, P. 31.



Figura 73 - Rascunho de página
Rodrigo Kenzo, P. 32.



Figura 74 - Capa,
Rodrigo Kenzo, P. 32.



Figura 76 - Choco 1,
Rodrigo Kenzo, P. 33.



Figura 75 - Casa 2, Lucas Castro, P. 32.



Figura 77 - Rascunho de Tira, Rodrigo Kenzo, P. 33.



Figura 78 - Título 5, Lucas Castro e Rodrigo Kenzo, P. 34.



Figura 79 - Híbrido 1, Lucas Castro e Rodrigo Kenzo , P. 34.



Figura 80 - Híbrido 2, Lucas Castro e Rodrigo, P. 35.



Figura 81 - Híbrido 3, Lucas Castro e Rodrigo Kenzo, P. 35.



Figura 82 - Híbrido 4, Lucas Castro e Rodrigo Kenzo, P. 35.



Figura 83 - Híbrido 5, Lucas Castro e Rodrigo Kenzo, P. 35.



Figura 84 - Híbrido 6, Lucas Castro e Rodrigo Kenzo, P. 35.



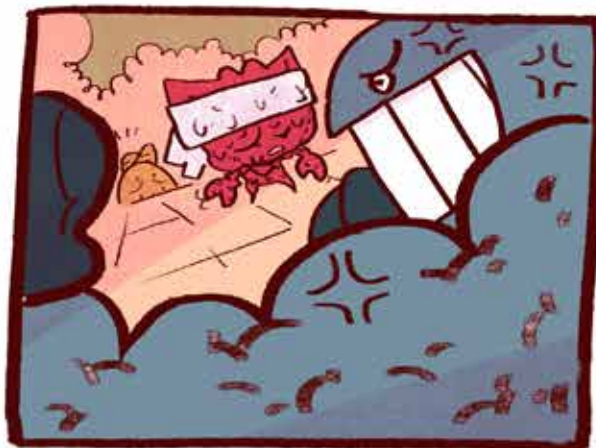
Figura 85 - VDD VDD, Lucas Castro, P. 36.



Figura 86 - Página de zine, Lucas Castro e Rodrigo Kenzo, P. 36.



Figura 87 - Tirinha 1, Lucas Castro e Rodrigo Kenzo , P. 37.



Lodurgas 

Figura 88 - Tirinha 2, Lucas Castro e Rodrigo Kenzo, P. 38.



Figura 89 - Tirinha 3, Lucas Castro e Rodrigo Kenzo, P. 39.

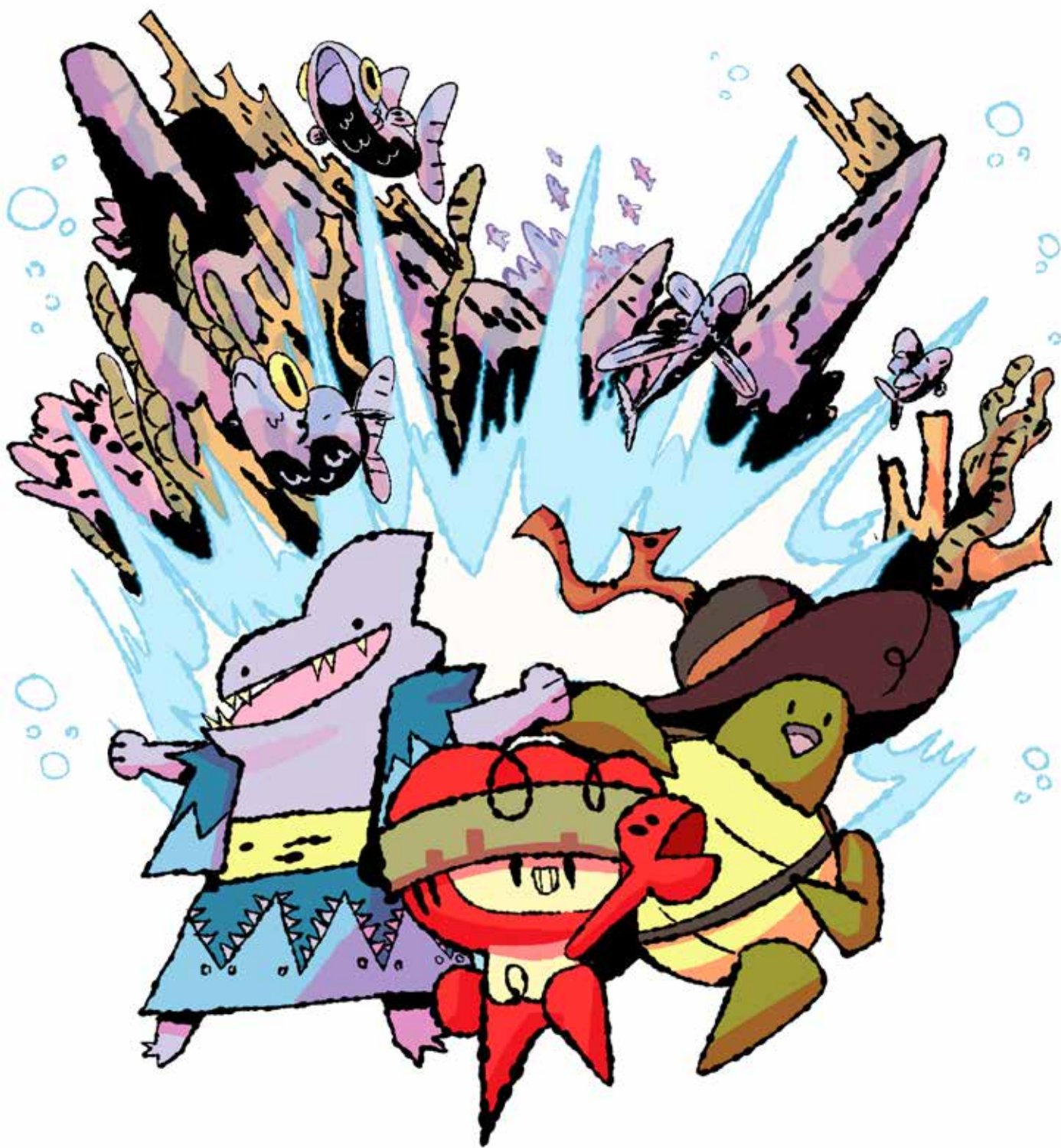


Figura 90 - Trio, Lucas Castro, P. 41.