

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
INSTITUTO DE ARTES
ARTES VISUAIS

MONSTROS DE BLAV NA BIOSFERA

CONEXÕES SOCIAIS COMO
FORÇAS DE EVOLUÇÃO E
TRANSFORMAÇÃO ARTÍSTICA

RICARDO DE ARAUJO KOBAYASHI JUNIOR

SÃO PAULO
2021



RICARDO DE ARAUJO KOBAYASHI JUNIOR

**“MONSTROS DA BIOSFERA”-CONEXÕES SOCIAIS
COMO FORÇAS DE EVOLUÇÃO E TRANSFORMAÇÃO
ARTÍSTICA**

Trabalho de Conclusão de Curso orientado pelo Prof.
Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira, apresentado ao
Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista
“Júlio de Mesquita Filho”, como requisito para ob-
tenção do grau de bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Pelópidas Cypriano de Oliveira

São Paulo

Dezembro de 2021

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

K75m Kobayashi Junior, Ricardo de Araujo, 1996-
Monstros de BLAV na biosfera : conexões sociais como forças de transformação artística / Ricardo de Araujo Kobayashi Junior. - São Paulo, 2022.
125 f. : il.

Orientador: Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira
Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Artes Visuais) –
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes

1. Artes gráficas. 2. Monstros na arte. 3. Personagens fictícios. 4. Arte narrativa. I. Oliveira, Pelópidas Cypriano de. II. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título.

CDD 776

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

RICARDO DE ARAUJO KOBAYASHI JUNIOR

**“MONSTROS DA BIOSFERA”-CONEXÕES SOCIAIS
COMO FORÇAS DE EVOLUÇÃO E TRANSFORMAÇÃO
ARTÍSTICA**

Aprovado em: 7 de dezembro de 2021

BANCA EXAMINADORA

Kathya Maria Ayres de Godoy

São Paulo
Dezembro de 2021

Dedico este trabalho a todos, todas e todes que participaram de Monstros de BLAV. Muito obrigado por fazerem parte da minha maior obra, e contribuírem colossalmente, cada um à sua própria maneira, para a construção deste universo.

A Biosfera vive em vocês.

Para Rogério Kobayashi

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente à minha família, tanto os que estão aqui quanto os que já se foram, pelo apoio e pelo incentivo, assim como outras formas de me fazer acreditar na minha arte e em minha imaginação.

Agradeço ao meu orientador, Prof. Pelópidas, por ter me guiado na direção certa, e acreditar na potência deste projeto maluco, e por não ter desistido. Suas palavras e conselhos me fizeram mudar a forma como eu vejo a minha própria arte, e os próprios Monstros de BLAV.

Ao Instituto de Artes da UNESP, por ter me dado a oportunidade de mudar e me transformar.

Ao Kevin, Willian, Fuinha, Stephany, Willonw, Thabata, Nayara, Giovanna Tezzei e Giovanna Castelucci, por terem aceitado fazer parte deste experimento. Se não fossem vocês, este projeto não existiria.

A aGNuS VaLeNTe, por seu amor, e seu carinho.

A Indigo Dahmen, a Guilherme Hammel e Paulo Hanazumi. Obrigado por terem ficado.



Representação artística de um Relicário de Almas sendo encontrado por seres humanos. Estes artefatos, contendo uma alta concentração de energia manática (a essência do espírito de Gaia), são pontos de contato com os quais os vivos podem se comunicar com os mortos, ou outras formas de vida que agora vivem em um estado metafísico.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso, na modalidade de Bacharelado em Artes Visuais - BLAV, visa explorar o passado, o presente e o futuro do projeto de ilustração e arte digital “Monstros de BLAV”, uma série de obras bidimensionais de arte digital e design de personagens realizadas entre os anos de 2015 e 2018, durante o período de graduação.

O objetivo é criar um registro autobiográfico, não só da construção da série artística em si, mas também da narrativa e do universo fictício atrelado aos personagens. É um projeto que visa expor todas as facetas possíveis dos personagens de Monstros de BLAV e o universo ao qual eles pertencem, “Biosfera”. A metodologia consiste na coleta e análise qualitativa, principalmente, de obras do pesquisador (algumas delas feitas especialmente para ilustrar as páginas deste documento, mas também das referências visuais e literárias que ajudaram a construir o universo de Biosfera.

Incluso com este documento textual, estará disponível para consulta um apêndice em vídeo que complementa e expande as informações contidas no texto em pauta, com o propósito diferenciado de expor, de maneira informal, a história, e a mitologia do mundo de Monstros de BLAV, e Biosfera.

ABSTRACT

This graduation conclusion work, in the major of Visual Arts, seeks to explore the past, present and future of the illustration project called “Monstros de BLAV”, a series of two-dimensional digital artworks revolving around character design, developed from 2015 to 2018.

The objective is to create an autobiographical record, not just from the construction of the art series itself, but also of the fictional narrative universe the characters belong to, called “Biosfera” (“Biosphere”). The methodology consists in collecting and qualitatively analysing the illustrations made by the researcher, as well as visual and literary references employed in the creation of “Biosfera”.

Included with this text document, there is also a video appendix available for consulting, that contains complementary and expanded informations about the history and the mythology of the “Biosfera” universe, as well as video interviews used in the making of this conclusion essay.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: foto selfie de Luca Bussamra.....	pag.11	Figura 52-Emblema Fundação Luminar.....	pag.51
Figura 2-"Lubê".....	pag.11	Figura 53-Guardiões Originais.....	pag.52
Figura 3-"Vi Splash Art".....	pag.12	Figura 54-Exílio.....	pag.53
Figura 4-"Garnet".....	pag.12	Figura 55-Inteligência Suprema.....	pag.54
Figura 5-sketchbook pessoal.....	pag.14	Figura 56-Letzterkrieger.....	pag.54
Figura 6-screenshot Crysis 2.....	pag.15	Figura 57-Divisão Rosetta.....	pag.55
Figura 7-"Man with the AA-12".....	pag.15	Figuras 58, 59 e 60-Kalur, Rainha dos Insetos e Petrus Rademacher.....	pag.56
Figura 8-Pôster G.I. Joe.....	pag.16	Figura 61-Kane pulando sobre trincheira.....	pag.57
Figura 9-Pôster "Jump-Ultimate Stars".....	pag.16	Figura 62-Desembarque em Edria.....	pag.58
Figura 10 e 11-Screenshots de gameplay Jump-Ultimate Stars.....	pag.17	Figura 63-Guardiões em Edria.....	pag.59
Figura 12-Personagens Killer Instinct.....	pag.17	Figura 64-LUCY.....	pag.60
Figura 13-Marvel Cinematic Universe.....	pag.18	Figura 65-Pôster Star Wars.....	pag.62
Figura 14-DC Extended Universe.....	pag.18	Figura 66-Pôster de calendário de "Senhor dos Anéis" de Ralph Bakshi.....	pag.62
Figura 15 e 16-Pôsteres League of Legends.....	pag.19	Figura 67-Pálido ponto azul.....	pag.64
Figura 17-Summoners Rift.....	pag.19	Figura 68-Ciclo Reflexivo de Gibbs.....	pag.65
Figuras 18, 19, 20, 21, 22 e 23-splash arts de campeões de League of Legends.....	pag.20	Figura 69-Frankenstein.....	pag.67
Figuras 24, 25 e 26-Demacia, Noxus e Piltover.....	pag.21	Figura 70-Esquema hierárquico de uma produção de cinema.....	pag.68
Figura 27, 28, 29, 30-Deserto de Shurima, Águas de Sentina, Zaun e Ionia.....	pag.22	Figuras 71, 72, 73 e 74-Capas de "A Ordem Vermelha", "A Batalha do Apocalipse", "Necronauta" e Tungstênio.....	pag.69
Figura 31-ANTEDEGUEMONS.....	pag.23	Figuras 75, 76 e 77-Capas de "Nima-the Black Lotus", "All Yesterdays", e "Last Man Standing".....	pag.70
Figura 32-AMEBA.....	pag.24	Figura 78-Screenshot de gameplay de "Stardew Valley".....	pag.71
Figura 33-GIOVANNA.....	pag.25	Figuras 79, 80, 81 e 82-Logos de "game engines".....	pag.71
Figura 34--KEVIN.....	pag.25	Figura 83-Capa Sunstone.....	pag.72
Figura 35-pôster Overwatch.....	pag.26	Figura 84-Arte do "Birrin Project".....	pag.73
Figura 36-arte conceitual Torbjorn.....	pag.27	Figura 85-Screenshot de "Red vs Blue".....	pag.73
Figura 37-skins Lúcio.....	pag.25	Figura 86-Splash art de Thresh.....	pag.75
Figura 38-Mesa Digitalizadora C3 Tech.....	pag.28	Figuras 87, 88 e 89-Artes conceituais de "Transformers", "Atlantis-O Reino Perdido", e recorte de ANTEDEGUEMONS.....	pag.75
Figura 39-"I'm Baaaaaaack".....	pag.29	Figura 90-Ricardo e Muki.....	pag.76
Figura 40-YURI.....	pag.31	Figuras 91, 92, 93-LENICE, PAI, e "Dia das Mães.....	pag.77
Figura 41-YURI Redesign.....	pag.32	Figuras 94-RICARDO.....	pag.78
Figura 42-BÁRBARAE LAURO.....	pag.34	Figura 95-Flyer Semana de Calouros 2021.....	pag.78
Figura 43-REBECA HONEY.....	pag.36	Figura 96-Monstros de BLAV 2015.....	pag.81
Figura 44-ASSIS.....	pag.38		
Figura 45-JULIANA NAUFEL.....	pag.40		
Figura 46-MARI RA.....	pag.42		
Figura 47-INDIGO.....	pag.44		
Figura 48-Blue Marble.....	pag.47		
Figura 49-Gaia.....	pag.47		
Figura 50-Guardiões.....	pag.48		
Figura 51-Raças de Gaia.....	pag.48		

SUMÁRIO

-INTRODUÇÃO-PAG. 10

-CAPÍTULO 1: “HÁ MUITO TEMPO, EM UMA GALÁXIA CHAMADA OSASCO”-PAG. 13

-Cronologia: pré-Instituto de Artes-pag.14

-Cronologia: tempo no Instituto de artes-pag.15

-CAPÍTULO 2: FAZENDO MEUS AMIGOS DE COBAIAS-PAG.30

-CAPÍTULO 3: BIOSFERA-PAG.46

-Uma Linha do Tempo diferente-pag.47

-Copiando dos Melhores-pag.60

-CAPÍTULO 4: EVOLUÇÃO-PAG.65

- “Por quê monstros?”-pag.67

- “Em qual formato o projeto seria hipoteticamente executado?”-pag.68

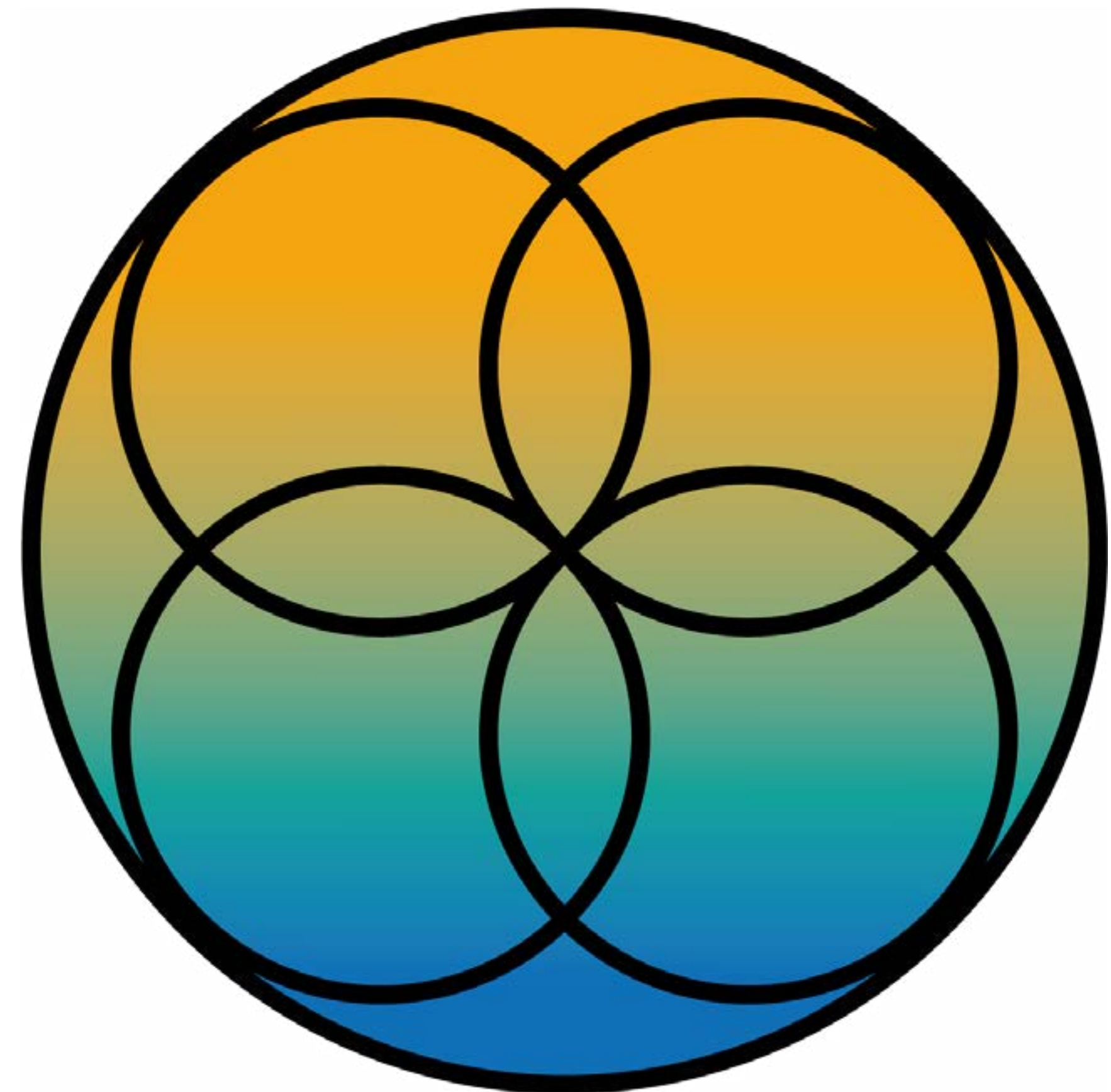
- “O que os homenageados têm a dizer sobre o projeto?”-pag.74

- “Quem sou eu em Monstros de BLAV?”-pag.75

- “The End”-pag.81

CAPÍTULO 5: MONSTROS DE BLAV (GALERIA)-PAG.82

BIBLIOGRAFIA-PAG.118



Este símbolo, apelidado de “O Olho de Gaia” pelo arqueólogo élfico Sinan Kelgan, é conhecido como a marca do povo dos Prospectores. Desde a reintegração dos povos élficos e humanos em meados dos anos 1950, este símbolo é frequentemente considerado como “o símbolo de Gaia”, ou o símbolo do planeta Terra.

“CEDO OU TARDE, A VIDA SEMPRE MUDA”

-O XAMÃ ADORMECIDO

INTRODUÇÃO

A Universal Studios, na época em que “Frankenstein” de 1931 foi lançado, julgaram que seria melhor cortar uma fala específica do filme quando ele fosse exibido nos cinemas. Logo no momento em que o Dr. Frankenstein diz “Está vivo!”, após sua criatura adquirir vida própria em seu laboratório, ele diz logo em seguida: “Agora eu sei como é ser Deus!”. Essa frase foi cortada de algumas versões do filme porque achavam que ela era muito “sacrílega” e poderia ofender algumas pessoas.

Mas isso não muda o fato de que há uma sensação bastante forte aqui, não é? Tomo a liberdade de narrar esse Trabalho de Conclusão de Curso -TCC em primeira pessoa porque dessa maneira, há aproximação entre o pesquisador e o leitor(a). Seja construindo algo, dando à luz a um filho, ensinando alguém, ou criando uma obra de arte (que pode ser um monstro), raramente somos imunes à sensação de que algo especial está acontecendo. É a percepção de que algo vivo, que existe apesar de você - porém, a quem te deve a sua existência - agora está no mundo, dotado talvez não de poder, mas de potência, para se transformar e impactar outras pessoas.

Em um mundo em que a arte, a comunicação e as imagens estão presentes, é previsível as pessoas ficarem cada vez mais inclinadas a experimentarem do ato criador. Embora a população no geral não tenha exata consciência desta condição, nunca se consumiu tanta arte e estética. A perspectiva artística moldou tanto a maneira de se viver, ao ponto que, enquanto nossos ancestrais meramente escutavam as histórias, hoje podemos dizer que vivemos em uma história. Ou histórias. Somos heróis, cada um o protagonista de sua jornada, lutando contra inúmeros obstáculos, em direção à realização de um objetivo máximo, um que só podemos visualizar nos desejos mais profundos.

É incerto dizer quando a noção de “realizar os seus sonhos” ficou tão disseminada na sociedade contemporânea, pois vem de um processo mais antigo e pelo qual todo o ser humano passa. Quando crianças, povoamos a mente com coisas que não cabem na realidade, como medos e paixões absolutas, a perfeição da inocência e do amor, heróis e vilões... O mundo é grande e nossa maior vontade é fazer parte dele. Quando crescemos e começamos a de fato participar dele, diminuimos nossos sonhos, os trazemos para a realidade, modificando-os para que o esforço imenso de os realizar não traga apenas benefícios subjetivos e emocionais, mas práticos também. A expressão “unir o útil ao agradável” é muito interiorizada no nosso imaginário do que aparenta. Mas a arte tem um papel interessante na realização dos sonhos. Arte é o estado material que os sonhos podem alcançar. A criação da forma de arte permite que a forma de vida (nesse caso, o ser humano) possa entrar em contato com o caos da própria mente. Muitos antropólogos e paleontólogos apontam o nascimento da arte como a característica que nos diferencia dos primos homínídeos distantes (agora extintos). Ela denota um grau de sofisticação cognitiva cerebral que permite fazer mais do que operações complexas. A arte mostra que o ser humano é capaz de visitar outros mundos, conceber períodos diferentes, manipular o significado e presença de memórias, sentimentos, medos...em outras palavras, a ficção. E o sonho é a manifestação da ficção mental humana, que visa preservar e fortalecer os aspectos que a mente valoriza na sua existência e percepção do mundo.

Para alguns, o sonho de vida é se casar, ter filhos, estabelecer uma família, adquirir um lar, conseguir um emprego, se formar na faculdade (ou no ensino médio). Para outros é viajar pelo mundo, visitar

um país específico, participar de uma determinada experiência, saltar de paraquedas, escalar uma montanha, assaltar um banco, ficar famoso, ou simplesmente criar algo importante. É interessante perceber como tudo gira em torno da necessidade inerente, de perpetuar a existência, seja através de formas orgânicas ou subjetivas.

Porém, em uma sociedade moderna e completamente imersa não só na arte, mas na mercadoria da arte, criar um produto de arte não é tão importante quanto criar algo que se eleve acima do resto, que consiga chamar mais atenção do que todas as outras manifestações artísticas disponíveis, e que possa causar um impacto maior nas pessoas que fruírem dessa obra. Iniciamos uma busca por excelência, experiência, originalidade e inovação. É um processo implacável e que tem como resultado muitas pessoas que se veem forçadas a castrar ou abandonar seus sonhos e ideias. Poucos são aqueles que conseguem criar ideias inovadoras e originais que realmente conseguem se destacar nesse cenário, hiper conectado e exigente da indústria cultural (ou pelo menos, suas instâncias tradicionais). É por isso que eles ficam famosos, o que leva muitos outros a perseguir este ideal de fama e prestígio, mais do que a realização pessoal do ato criador mencionado anteriormente, ou a expressão de potências internas. Para alguns indivíduos criadores, é possível e até bem fácil achar a fama mais valiosa do que a inovação, ou a evolução do ecossistema artístico, tanto nas esferas individuais quanto coletivas.

Mas, de qualquer forma, o ato de criação não é nada mais senão um complexo processo de transferência de conhecimentos anteriores em disposições e combinações novas, em circunstâncias novas, para atender a demandas e ansias diferentes. Originalidade e inovação têm mais a ver com a maneira com a qual nos relacionamos com uma criação do que o fato de tal criação realmente estar aparecendo pela primeira vez.

Embora não tenha estudado arte a vida inteira, posso dizer que tenho consumido arte por tempo o suficiente para pensar em criar minhas coisas. Quando eu era mais novo, e assistia filmes chatos ou entediados (geralmente algum filme de drama ou suspense voltado a adultos), tentava adicionar mentalmente elementos como dinossauros, robôs, criaturas mutantes, entre outros. Uma tentativa de deixá-los interessantes para um garoto jovem. Não sabia na época, mas estava dando meus primeiros passos na direção de criar histórias, de expressar ideias e sentimentos por meio de narrativas, personagens, eventos e universos fictícios.

Quando se é reservado tempo e paciência para observar, existem evidências que mostram que a imaginação, a criatividade e a arte são qualidades presentes em todo ser humano. Mas, por diversos motivos, nem todos conseguem evoluir e sofisticar as habilidades e competências necessárias para exercitar essa criatividade, muito menos entrar em contato com as profundezas de seu ser e mediar a relação entre elas e o mundo exterior. E quando essas histórias e mundos não são expressas, elas começam a se tornar um fardo, cada vez mais pesado. Mas claro, nenhum mundo fictício criado na mente é mais difícil de lidar e conviver do que a vida real. A mente é caótica, complicada, inconveniente e impiedosa. Ela tira mais do que dá, e os seres humanos se valem da arte para dar sentido à vida. A arte oferece o que na vida é insuficiente, ajuda na digestão daquilo que é indigesto, e celebra o privilégio de viver e sentir. Então, é apenas justo que se estude essa relação estranha, porém sempre presente, que existe entre o indivíduo e a arte, entre a realidade e a ficção, entre humanos e monstros.

O QUE É BIOSFERA/MONSTROS DE BLAV?

Resumidamente, “Monstros de BLAV” é uma série artística de várias ilustrações digitais que eu desenvolvi desde o meu primeiro ano no curso de Artes Visuais da UNESP. Todas estas ilustrações são representações simbólicas e/ou caricatas de pessoas próximas e que eu conheço pessoalmente, que são retratadas possuindo elementos visuais e arquétipos de fantasia e ficção científica, em uma estética que os deixa mais próximos da linguagem visual e narrativa de animações, cinema, e games. O processo de criação de uma dessas ilustrações consiste, resumidamente, na seguinte prática: eu me aproximo da pessoa em questão e pergunto gentilmente se ela gostaria de participar desta série e ser representada como um personagem (ou “forma monstro”). Quando a proposta é aceita, eu então tenho uma conversa com a pessoa, me orientando através de perguntas que me permitam saber mais sobre ela; que tipo de animal ela acha que seria, que seriados, filmes, jogos ou desenhos ela gosta, qual a profissão, área de interesse, hobby, comidas prediletas, etc. Tudo que há para saber sobre este “cliente” serve, mas o objetivo é criar uma representação que não o constranja ou insulte, portanto meu foco é sempre em aspectos que a pessoa identifica em si como positivos. Às vezes, a pessoa opta por outra abordagem; ela deixa todas as decisões criativas para mim, como uma maneira de descobrir a maneira como eu, pessoalmente, a vejo. Abaixo, um exemplo sucinto de como o processo funciona:

As duas imagens acima mostram um comparativo entre uma pessoa real e sua versão “monstrificada”. À esquerda, temos Luca Bussamra. Assim como eu, ele é da turma de 2015 de Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais. A prática artística dele envolve desenho, pintura (analógica e digital) e artes gráficas. Ele explora muitas temáticas LGBT, questões de identidade de gênero e não-binarismo, tanto como artista quanto pessoa. Quando o conheci, Luca era fã do desenho Steven Universe, uma série animada conhecida e admirada por retratar relações familiares, interpessoais e de gênero por uma ótica divergente de padrões heteronormativos presentes na cultura.

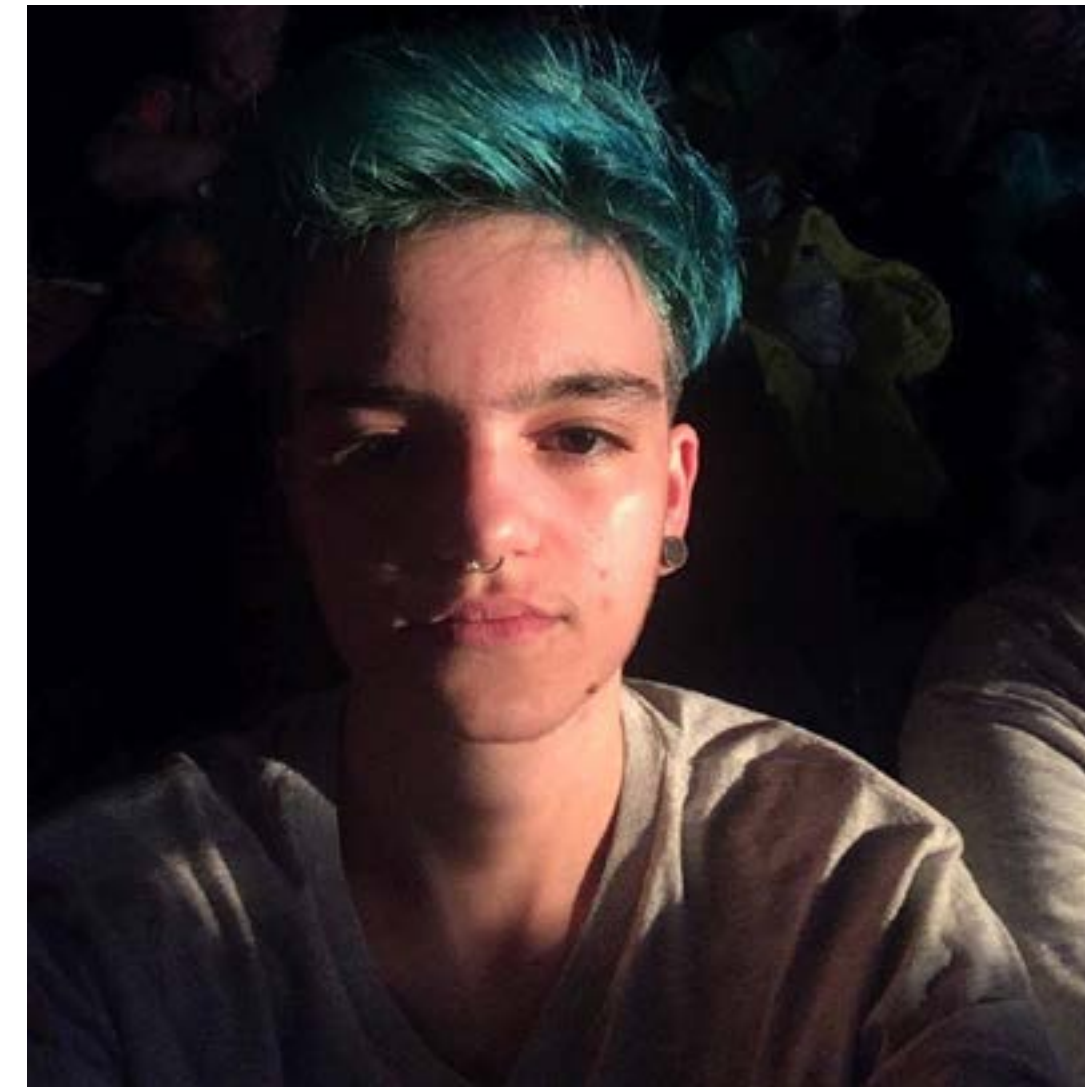


Figura 1, foto “selfie” de Luca Bussamra.



Figura 2, “Lubê”, ilustração digital, Ricardo Kobayashi (2016)



Figura 3, ilustração “splash art” da personagem Vi, de League of Legends (FONTE: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/vi/>)

Como uma das personagens mais famosas da história, Garnet, usa manoplas gigantes como sua principal arma de combate, e Luca gosta bastante de seus gatos de estimação, surgiu a ideia de retratar seu personagem como um felino humanóide com mãos mecânicas exageradamente grandes. A inspiração para o visual “steampunk”/mecânico das mãos veio da personagem “Vi”, do jogo online League of Legends. Ainda se aproveitando da admiração de Luca por Garnet, eu adicionei temáticas azuis e vermelhas em cada mão, respectivamente, explicando na biografia da personagem que as duas mãos mecânicas eram abastecidas pela energia de um rubi e de uma safira, (duas rochas que, no universo de Steven Universe, se fundem para criar a jóia da granada, ou “garnet” em inglês). Adicionando este detalhe, eu de certa forma maximizei minhas chances de fazer com que o produto final pudesse ser bem recebido pela pessoa real que eu estava representando. O objetivo final do desenho é garantir que a pessoa veja o desenho como um espelho, e fique contente com o que vê o máximo possível. Cada ilustração tem, naturalmente, graus variados de cumprimento deste objetivo, que só podem ser averiguados mediante um feedback de cada pessoa homenageada, mas o processo continua sendo: 1-se aproximar de uma pessoa próxima ou íntima, 2-coletar suas características mais notáveis e interessantes, 3-usar estas características para criar um personagem, e 4-introduzir este personagem no mundo de Biosfera. Estas etapas podem acontecer de maneira linear ou simultânea, e raramente elas estão precisamente delimitadas.



Figura 4, arte da personagem Garnet, do desenho Steven Universe (FONTE: <https://www.pngwing.com/pt/free-png-ncnrb>)

CAPÍTULO 1

HÁ MUITO TEMPO ATRÁS
EM UMA GALÁXIA
CHAMADA OSASCO

CRONOLOGIA: PRÉ-INSTITUTO DE ARTES

Creio ser adequado dizer que não são incomuns os casos de pessoas com inclinação para a expressão artística que também são introvertidas, com poucos amigos ou habilidades sociais. Pelo menos, durante o fim do meu ensino fundamental e começo do ensino médio, era por essa ótica que eu via a mim mesmo. Por muito tempo, como é de costume com crianças e adolescentes, eu me via dentro de uma história onde eu era o protagonista e as pessoas ao meu redor eram coadjuvantes. Por muito tempo, como eu assistia muitos filmes e desenhos, que mostravam protagonistas que começam fracos, pequenos e injustiçados, eu costumava me espelhar na imagens deles. Nas histórias, no entanto, o protagonista sempre conseguia evoluir, ser vitorioso, e atingir seus objetivos, através de meios extraordinários, o que não acontece exatamente na vida real, e os filmes raramente retratam o sofrimento, a ansiedade e os desafios pessoais que o herói tem que superar para vencer. Crescendo como indivíduo, eu adorava meus heróis mas nunca me colocava na pele deles, pois eu não sabia nem o que significava estar dentro da minha própria pele. Mas de qualquer maneira, os filmes eram professores divertidos, e querendo ou não, eu sempre fiquei frustrado pelo fato de que os ensinamentos deles não conseguiam se sustentar no mundo real. Pode-se dizer que *Monstros de Blav* é uma maneira de eu me apropriar do mundo à minha volta para fazê-lo mais tolerável, mais confortável para minhas aspirações e perspectivas.

Eu me definia usando como guias barreiras sociais, baseadas em estereótipos, preconceitos e etc. para poder definir meu lugar no ambiente escolar. E naturalmente, muitos destes estereótipos não eram nem conceitos com os quais eu concordava, mas eu tinha contato com eles o tempo inteiro através da mídia. Em filmes e desenhos, as divisões da população adolescente/pré-adolescente no microcosmos da escola têm o costume de serem exageradas; as ditas “tribos” (o grupo dos esportistas, as meninas “patricinhas”, os “góticos”/“emos”, os “metaleiros”, os “gamers” e “nerds”, os alunos arruaceiros”, os “funkeiros”, entre outros) eram um sinal de estabilidade, uma “ordem” na qual se pode confiar. Claro, a realidade não é tão simples, pois é quase impossível ter um estilo de vida que te coloque em um único grupo coletivo de interesses e paixões (e também desrezos) mútuos.



Figura 5, página de caderno de rascunhos pessoal



Figura 6, screenshot do jogo de tiro Crysis 2, de 2011 (FONTE: <https://gamehall.com.br/crysis-2/>)



Figura 7, “MAN with the AA-12”, grafite sobre papel, 2011

Isso não mudou, porém, o fato de que via o mundo a minha volta por uma perspectiva condicionada, em que cada pessoa estava restrita a uma “caixinha”, e o único que conseguia observar (julgar) e transitar sobre todas elas simultaneamente era eu. “O artista não-sociável, que se afasta das ‘pessoas de mente pequena’ e se refugia em sua arte para não ter que lidar com elas”; um clichê bastante conhecido tanto em narrativas criadas quanto na realidade, e que não refletia o que desejava para minha identidade. Ao longo desses anos, tive a sorte de estar rodeado de amigos e pessoas boas. A maioria delas eram da tribo dos “nerds”, alunos dedicados com notas boas, que gostavam de animes, filmes e séries, e que não chegavam a se misturar com pessoas das outras “panelinhas”.

É difícil dizer os detalhes específicos, mas por algum motivo, me veio a ideia de que, do jeito que via cada pessoa da classe (pois conhecia pouquíssimas pessoas de outras classes) poderia ser resumida. Condensada e representada por uma única palavra, frase, imagem. Um pensamento que não é incomum, considerando que a adolescência é uma fase em que a pessoa está bastante preocupada com a sua identidade e a expressão desta identidade. Se essa busca envolve reunir todas as expressões, emoções, comportamentos e percepções de uma pessoa, e possível resumir e amalgamar conceitos e dados (muitas vezes contraditórios) em poucas palavras, com uma imagem visual. E como artista, decidi construir esta imagem visual, a partir da minha mente, e ver se a noção de como via os outros adolescentes a minha volta correspondia a realidade. Em outras palavras, testar uma hipótese.

Comecei desenhando dragões. Todos eles tinham o mesmo design geral, mas o que os diferenciava eram as posições, objetos que eles seguravam, as situações em que eles se encontravam. Consegui fazer um desenho para cada pessoa da minha sala.

Em seguida, já no primeiro ano do ensino médio, eu ganhei um Xbox 360, um presente da família. Os primeiros jogos que adquiri eram jogos de tiro, RPG e ficção científica. (Mass Effect 2, Crysis 2, Gears of War 3, etc.). Por consequência, fiquei cada vez mais interessado em estéticas futuristas, sci-fi e militaristas, o que se traduziu para os desenhos. Desenhei a mim com um soldado, com óculos holográficos, uma metralhadora gigante, roupas de camuflagem preta.

Com o tempo, achei uma boa diversão criar “avatares” esteticamente similares para os amigos, e no fim, para o restante da sala. Essencialmente, eles todos tinham uma camiseta preta, calças com camuflagem em padrão preto/cinza escuro, peças de armadura com luzes eletrônicas na cor laranja e aspecto high-tech, com a diferença de que cada um manuseava uma arma ou equipamento diferente. Alguns carregavam metralhadoras, outros fuzis, pistolas ou bombas, facas; lembro de ter desenhado um colega meu com um lança-chamas, outro com um martelo (o nome da pessoa sendo representada era Thor) e uma moça segurando um “arco composto” (uma versão moderna de um arco, que usa um sistema de polias para minimizar os esforços de arqueiros esportistas). A ideia era de que cada pessoa seria especialista em alguma tática de combate, simbolizada pela arma ou equipamento que cada um utilizava, como se todos fossem membros de alguma organização ou exército visualmente padronizado, mas onde cada soldado luta da sua maneira, como no caso dos “G.I. Joe-Comandos em Ação”, ou outros numerosos exemplos na mídia.

Na medida que o tempo passou, já no terceiro ano do ensino médio e na reta final para as provas de vestibular, já estava em um grupo de amigos consolidado, e que efetivamente, não haviam sido totalmente contemplados pelos dois primeiros experimentos. Também foi uma época em que comecei a conhecer amigos próximos de maneira profunda; entender maneirismos e comportamentos, estar próximo de seus desejos e planejamentos, perspectivas, medos etc. Em resumo, pude ter uma noção mais próxima da identidade dos meus amigos; em parte porque eles, assim como eu, estavam prestes de tomar decisões importantes relacionadas a carreira, vocação, área de interesse etc., mas também porque o convívio frequente estava finalmente ajudando a superar barreiras no que dizia respeito a traquejos sociais, habilidades de comunicação, conviver com pessoas diferentes. Lembro de que, quando ainda era uma criança pequena, costumava achar o ato de conversar com alguém por períodos longos a coisa mais difícil do mundo.

O grupo composto de cerca de 10 pessoas era bastante diverso. Na minha sala, havia Kevin, Willian, Thais (cujo apelido era Willow), Thabata e Nayara (duas amigas que eram próximas da Willow), Stephany, Guilherme (codinomes: Fuinha e Godot), Giovanna Tezzei e Giovana Castelucci. Também eram pessoas regulares da “equipe” a Ana Carolina, o João Pedro e o Matheus.

A influência estética deste grupo na minha arte se instaurou de maneira repentina pela primeira vez quando eu conheci um jogo chamado “Jump Ultimate Stars” para o console “Nintendo DS”. Neste jogo, os jogadores podem participar de batalhas online em diversos cenários diferentes, assumindo o controle de uma alta variedade de personagens icônicos dos mangás, cujas histórias foram publicadas originalmente pela revista periódica “Shonen Jump”, um dos veículos midiáticos mais influentes e famosos do Japão (responsável por inaugurar franquias famosas como Naruto, Bleach, One Piece, Gin-Tama e Dragonball). Nos intervalos de aula, costumava ficar perto de Kevin, Willian, Fuinha, Stephany, Ana e João. Quase todos do grupo tinha um “Nintendo DS”, e eu, que não tinha, costumava usar o de Kevin quando era minha hora de jogar. Nós formamos um grupo bastante identificável nos corredores da escola, várias pessoas, uma ao lado da outra jogando uma partida através de um modesto sinal wireless em que cada DS podia se conectar desde que estivesse perto o suficiente.



Figura 8, pôster do filme “G.I. Joe-A Origem de Cobra” (Estados Unidos, 2009). (FONTE:https://www.imdb.com/title/tt1046173/?ref_=tt_mv_close)



Figura 9, pôster do jogo “Jump Ultimate Stars” para o Nintendo DS (Japão, 2006) (FONTE:<https://demonstre.com/jogos/analise-jump-ultimate-stars/>)



Figuras 10 e 11, da esquerda para a direita: screenshots do gameplay de Nintendo Ultimate Stars (FONTE: <http://www.cubed3.com/games/2043/jump-ultimate-stars-nintendo-ds.html>)

Com o Jump Ultimate Stars, eu fui introduzido a um jogo de luta diferente, onde as habilidades únicas de cada personagem eram mais exploradas na funcionalidade do jogo. Até então, minha experiência com jogos de luta se limitava a um conhecimento básico de Mortal Kombat, e várias horas jogando um jogo chamado Killer Instinct, para o Super Nintendo (quando eu era mais novo, alguns anos antes, eu havia recebido de presente uma cópia usada deste console do meu cunhado da época, junto com a coletânea integral de jogos dele. Killer Instinct era um deles, e ele também marcou muito meu estilo artístico durante minha infância). Nestes jogos, cada partida é composta de dois lutadores em um ambiente fixo, e eles só conseguem se movimentar horizontalmente. A cada golpe desferido, uma barra que representa a vida de cada oponente vai diminuindo de tamanho. Quando uma das barras desaparece ou fica vazia, o outro oponente vence.

Mas com Jump Ultimate Stars, a mecânica é diferente. Seguindo a inspiração de outro jogo japonês bastante popular, chamado Super Smash Bros.(que ao invés de reunir personagens icônicos dos mangás shonen, reúne as franquias mais famosas de jogos da Nintendo, e outras desenvolvedoras), o ambiente horizontal se torna uma série de plataformas, onde múltiplos jogadores, não apenas dois, podem escolher seus avatares a partir da extensa biblioteca da Shonen Jump, e assim que o jogo começa, cada jogador tem o objetivo de derrubar ou jogar os adversários para fora das plataformas. Quem acaba sendo jogado para fora reaparece (“respawn”) nas plataformas novamente para continuar jogando (se tiver vidas o suficiente), mas no final, com base nos ataques dados/repelidos, no número total de quedas e no período total de tempo passado nas plataformas, uma pontuação é gerada e quem tiver a maior pontuação ganha. Enquanto a mecânica de jogos como Mortal Kombat e Killer Instinct depende do quanto um jogador consegue memorizar e utilizar as combinações certas de botões no tempo adequado, para executar dano e se proteger do dano do oponente, “Jump” condiciona os jogadores a se moverem com mais versatilidade, e conhecerem melhor as habilidades dos seus avatares, pois a vitória não depende somente da força e agilidade, mas do lugar onde essas qualidades são usadas, e para qual motivo.



Figura 12, personagens do jogo “Killer Instinct” (Estados Unidos, 1995) (FONTE: <http://www.fightersgeneration.com/games/ki.html>)

E uma das consequências destas regras de jogo é a eventual escolha por um avatar predileto; se durante as partidas um jogador consegue sobreviver e atingir pontuações melhores com um determinado personagem, não há nada impedindo-o de defini-lo como seu “main”, ou personagem principal (ou até mesmo “arma”, “técnica” ou “estratégia” principal). No meu caso, meu “main” era o personagem Momotaro, originalmente do mangá “Sakigake!! Otokojuku” . Um samurai, este personagem é razoavelmente fácil de se entender, e uma opção segura para se escolher nas partidas. E meus amigos também tinham seus “mains”, algo que nem sempre significava que eles iriam agir de maneira previsível nas partidas, mas a identidade e os comportamentos de cada pessoa, e a maneira como eles escolhiam seu avatar e jogavam acaba se mesclando. Fuinha, por exemplo, frequentemente usava o personagem Edajima, também de “Sakigake!! Otokojuku” apenas para fazer piadas engraçadas quando ele usava sua habilidade especial.

Portanto, fica bastante evidente aqui uma série de palavras-chave; identidade, avatar, habilidades especiais, habilidades únicas, características únicas, múltiplos personagens. Apesar de que, teoricamente, seria possível aplicar mecânicas e regras de “wordbuilding” para adicionar profundidade aos personagens/caricaturas militares e futuristas que eu fiz dos meus colegas anteriormente, foi com o ambiente de crossover de Jump Ultimate Stars que eu comecei a dialogar com a ideia de elementos de narrativas diferentes ocupando o mesmo espaço de maneira harmônica. Até então, eu estava acostumado com histórias profundas, ricas em detalhes e com jornadas grandiosas, mas contidas em seus próprios universos. Se houvesse um elemento que fosse a princípio, estranho às regras estabelecidas do dito universo, seria necessário traduzi-lo e adaptá-lo para fazê-lo caber no quebra-cabeça da trama. Por isso que minhas duas séries de anteriores desenho, por mais que não tivessem exatamente uma narrativa ou história na qual os personagens poderiam pertencer, ainda tinham linguagens visuais padronizadas. A linguagem visual sozinha, através da repetição e da re-configuração, cria um universo que não é explicado, mas sentido, e interpretado. Com minhas experiências com as sessões regulares de “Jump”, eu descobri que é possível fazer histórias diferentes, de universos (e principalmente premissas) diferentes conviverem no mesmo espaço e criarem harmonia a partir do caos. Claro, a harmonia aqui é apenas o estado de competição entre os personagens; não há mensagem ou moral a ser aprendida, não há protagonista a não ser o próprio avatar que se controla, o clímax e o desfecho de todos os elementos narrativos convergem na declaração do vencedor. Mas por um breve momento, personagens que não foram concebidos para conviver uns com os outros podem ocupar o mesmo espaço e protagonizar uma história híbrida. Neste espaço de competição “saudável”, um super ser como Goku, de Dragonball, que pode enfrentar os monstros e oponentes mais poderosos do universo, pode ser neutralizado e derrotado por um trem mágico invocado por um garoto detetive como Muhyo, do mangá “Muhyo & Roji’s Bureau of Supernatural Investigation”. No fim, com este jogo e estas experiências coletivas, meu maior aprendizado foi de que “nem tudo tem que fazer sentido, o importante é se divertir”.

Embora histórias possam nos oferecer experiências únicas dentro do espaço cognitivo fictício que elas nos apresentam, ver duas ou mais histórias diferentes ocupando o mesmo espaço narrativo nos oferecem uma experiência diferente. É tudo uma questão de ver como essas peças individuais contraditórias interagem entre si, e admirar como todas elas contribuem para a criação de um potencial universo compartilhado. No ramo das comunicações em massa, este termo está bastante em voga graças a franquias como o Universo Cinematográfico da Marvel, o Universo Extendido da DC, e vários outros projetos de outros estúdios, tanto no cinema quanto na TV e nos games, dos mais sucedidos até os que não decolaram. A noção de um mundo em rápida transformação, com propostas inovadoras tomando forma, pessoas com histórias e históricos diferentes (e também possibilidades de futuro diferentes) convivendo em um mundo globalizado, e com desafios difíceis, mas perfeitamente resolvíveis, era a perspectiva que eu tinha do mundo no fim do Ensino Médio. Um mundo onde o público em massa popularizou o crossover justamente pelo fato de que a própria realidade vive uma situação análoga a um crossover; muitas narrativas contraditórias, com personagens em jornadas próprias que mudam com base nas jornadas de outros personagens, habitando um mundo caótico, onde raramente as pessoas podem se unir e contrariar as expectativas. É uma conotação observável tanto na vida cotidiana quanto no próprio ambiente escolar do qual eu fazia parte.



Figuras 13 (acima), e 14 (abaixo). Respectivamente, uma arte promocional dos filmes do Universo Cinematográfico da Marvel, e um screenshot da vinheta de abertura dos filmes do Universo Extendido da DC (FONTE: <https://www.cinescondite.com/avengers-infinity-war-nuevo-poster-para-imax/> e <https://www.omelete.com.br/dc-comics/trajetoria-do-dceu-zack-snyder-futuro>)

Diferentes tribos e universos que a princípio são imiscíveis, mas que no final, acabam evaporando pelo bem da construção da identidade dos indivíduos que os compõem; na semana da formatura do terceiro ano, por conta da ansiedade dos vestibulares, mas também por causa da passagem de uma era e o início de outra, os alunos como um todo compartilharam de um sentimento de união, antes de se despedirem uns dos outros e do Ensino Médio. Mas, ainda há uma última referência estética para explorar.

Foi através de Kevin e de Willian que eu conheci um jogo novo popular chamado “League of Legends”, ou abreviado para “L.O. L”.

É um jogo complexo de se explicar, por mais que muitas pessoas hoje joguem com facilidade. Ele é um MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Inspirado em “Defense of the Ancients” (um modo competitivo de um mapa personalizado contido dentro de outro jogo, World of Warcraft 3) que mais tarde se desenvolveu em sua franquia, onde sua continuação, DOTA 2, é tão popular e icônico quanto L.O. L.

Em “League of Legends”, no modo de jogo, um mapa quadrado chamado “Summoners Rift”, a arena é dividida entre 3 rotas (a de cima, a do meio e a de baixo) que conectam a extremidade diagonal inferior esquerda com a extremidade diagonal superior direita. Nestes dois cantos opostos há duas bases, uma inimiga da outra, em que os respectivos times adversários estão reunidos. Cada um conta com uma loja onde se pode comprar itens de combate, um “Nexus” (o centro de controle) e três “Inibidores”, construções que, quando destruídas, permitem que as tropas do time adversário fiquem mais fortes e aumentem as chances de destruírem o “Nexus” inimigo e vencerem a partida. Tanto nas bases quanto ao longo das rotas no mapa (chamadas também de “lanes”) estão espalhadas torres, que atacam qualquer inimigo que chegue muito perto.

O objetivo de cada time é destruir o nexus inimigo. Para esse fim, eles podem escolher de uma biblioteca enorme de personagens disponíveis, chamados de “Campeões”. Como o jogo tem uma temática de fantasia e um mundo com uma mitologia rica e diversa, a lista de campeões de “League of Legends” contém guerreiros, paladinos, piratas, feiticeiros, caçadores, robôs, crianças, animais, fantasmas, monstros, até mesmo divindades. Cada uma com suas habilidades específicas, história individual e possíveis rotas de evolução dentro de uma partida.



Figura 15, arte promocional do jogo League of Legends (FONTE: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/07/lol-fora-do-ar-usuarios-reclamam-de-erros-para-fazer-login-no-jogo.ghhtml>)



Figuras 16 (acima), uma arte promocional de League of Legends, e 17 (abaixo), ilustrando um layout explicativo da arena principal do jogo (FONTE: <https://www.eurogamer.pt/articles/league-of-legends-requisitos-minimos-lol> e <https://blog.2amgaming.com/2019/05/como-e-summoners-rift-league-of-legends/>)



Figuras 18, 19, 20, 21, 22 e 23: ilustrações “splash art” dos personagens (da esquerda para a direita, em sentido de leitura) Zed, Vi, Jynx, Veigar, Cho’Gath, e Soraka). (FONTE: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/>)

“League of Legends” é um jogo bastante popular por ser leve, rodar na maioria dos computadores, e por ter uma comunidade extremamente competitiva (tanto que chega a ser extremamente tóxica). Pessoalmente, nunca fui um bom jogador, comparado com outros amigos que conquistaram as condecorações de “Ouro”, “Diamante” e “Platina”. O fato de que existem vários campeonatos de ligas de “eSports” dedicadas inteiramente a “League of Legends”, é um atestado do quão complexo o jogo é. Mas meu interesse nunca foi evoluir aceleradamente como jogador de LOL, e sim, ser bom o suficiente pra alcançar meus amigos, algo que ainda não consegui fazer.

Mas, creio que sem a influência desse jogo, jamais teria iniciado Monstros de BLAV. Pois, se antes, com o “Jump Ultimate Stars”, fui introduzido à noção da diversidade, com “League of Legends” aprendi a absorvê-la por completo, mas também a um nível estético. Seguindo na linha de “World of Warcraft”, e de outros projetos de literatura fantástica, a desenvolvedora do jogo, “Riot Games”, construiu um universo narrativo para “League of Legends” que usava coisas emprestadas da cultura e da mitologia do mundo real. No jogo, o ambiente descrito como o “Deserto de Shurima”, por exemplo, é palco de uma civilização similar visualmente ao antigo Egito; os personagens “Azir, Nasus e Renekton”, originados de “Shurima”, são uma águia, um chacal e um crocodilo, respectivamente, em versões antropomorfizadas, com uma clara referência aos deuses da mitologia egípcia. Mesmo que o mundo de “League of Legends”, chamado de “Runeterra”, não tenha nenhum parentesco com o mundo real, e os habitantes do deserto de “Shurima” não são chamados de egípcios na história, a referência iconográfica é clara, apesar de readaptada para caber em um mundo de fantasia. E o universo de LOL continuou a fazer o mesmo processo de reformulação de elementos da vida real com outras civilizações, até mesmo outros períodos históricos. As nações de “Demacia” e “Noxus” são reinos medievais, e os personagens que pertencem a estes dois locais são desenvolvidos de acordo. A cidade de “Pilltover” é o único lugar em “Runeterra” com avanços tecnológicos, onde uma estética “steampunk” permeia os ambientes e os campeões nativos dela, que costumam ser cientistas, robôs autômatos e experimentos mutantes. E por ser um território urbano, “Pilltover” abriga arquétipos narrativos comuns a cidades grandes, como crimes, conspirações, etc. “Águas de Sentina” é uma cidade litorânea, um ponto sem lei onde piratas, bucaneiros e marujos em busca de novas oportunidades podem se arriscar em aventuras perigosas. “Freljord”, uma terra fria, é ocupada por guerreiros claramente inspirados nos vikings e bárbaros similares. E ainda há narrativas e sub-narrativas envolvendo samurais, ninjas, múmias, invasores alienígenas de uma dimensão conhecida como “O Vazio” ...a própria história de “League of Legends” está em constante evolução, toda vez que um novo campeão é adicionado, ou algum evento temporário dentro do jogo é anunciado.

Como o propósito de “League of Legends” não é ser um jogo em que a história se desenrola e os jogadores interagem para prosseguir à fase seguinte, nunca houve um esforço grande por parte da “Riot”, até recentemente, de certificar que a mitologia do jogo estivesse coesa e sem contradições. Não é um requerimento saber cada detalhe da história para ganhar partidas, mas cada movimento, ação, item comprado e opção de customização cosmética dos campeões conta uma pequena parte de uma narrativa enorme, às vezes sem usar uma única palavra escrita ou verbalizada. Não consegui unir os pontos na época, mas minha experiência com League of Legends era idêntica a um processo criativo familiar para mim: o de assimilar um material visual antes, e vinculá-lo a uma história própria depois. Afinal, “League of Legends” foi inspirado em uma mapa online personalizado e mantido pelos fãs de “Warcraft 3”, e só mais tarde incorporou uma linha narrativa própria. E a linguagem do desenho é uma forma de expressão que vem com mais naturalidade do que escrever histórias, na maioria dos casos.



Figuras 24, 25 e 26 (de cima para baixo): Artes conceituais das cidades de Demacia, Noxus e Pilltover, respectivamente, todas elas ambientadas no universo de League of Legends. (FONTE: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/)

Na página seguinte, da esquerda para direita, em sentido de leitura, Figuras 27, 28, 29 e 30; artes conceituais do Deserto de Shurima, das Águas de Sentina, da cidade de Zaun, e da terra de Ionia, respectivamente. (FONTE: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/)



Como o propósito de League of Legends não é ser um jogo onde a história se desenrola e os jogadores interagem para prosseguir à fase seguinte, nunca houve um esforço muito grande por parte da Riot (pelo menos até recentemente) de certificar que a mitologia do jogo estivesse coesa e sem contradições. Não é um requerimento saber cada detalhe da história para ganhar partidas, mas cada movimento, cada ação, cada item comprado, cada opção de customização cosmética dos campeões conta uma pequena parte de uma narrativa enorme, às vezes sem usar uma única palavra escrita ou verbalizada. Eu não consegui unir os pontos na época, mas eu testemunhei League of Legends realizando algo que até então eu já tinha feito de certa maneira com os meus próprios desenhos a minha vida inteira; criar um material visual antes e criar uma história para ela depois. Afinal, League of Legends foi inspirado em uma mapa personalizado e mantido pelos fãs de Warcraft 3, e só mais tarde incorporou uma linha narrativa própria. E o desenho é uma forma de expressão que vem com mais naturalidade do que escrever histórias, na maioria dos casos.

Então, nos últimos meses de 2013, com um senso de conexão fortalecido com os meus amigos e colegas, e um novo olhar voltado para o apreço pela diversidade e a livre expressão, eu fiz o experimento de juntar a visão do mundo real a minha visão artística mais uma vez. E o resultado, no final de 2013, foi a imagem ao lado.

Esta ilustração foi feita em um papel canson tamanho A3, com os rascunhos feitos a lápis de grafite e coloridos com lápis de cor e canetas hidrográficas. A primeira coisa que se nota é, obviamente, o fato do personagem no centro da composição ter o nome de Ricardo KJR, ou seja, eu. A versão monstro de “Ricardo KJR” é um monstro gigante. Eu, naturalmente, me levei pelo desejo de fazer uma auto-caricatura que aprimorasse ou embelezasse minha imagem; alto, forte, intimidador...um guerreiro. Mais especificamente um guerreiro com adereços bárbaros, (um cinturão com uma caveira no meio, um braço protegido por armaduras mas um peitoral desnudo, e tatuagens). Com o passar do tempo, eu criei várias explicações e histórias por trás das escolhas de design para os personagens, desde a mais complexa até a mais arbitrária. Essa equipe foi apelidada de “Antedeguemons”, um nome oriundo de uma piada interna do grupo como um todo.



Figura 31: “OS ANTEDEGUEMONS”, grafite sobre papel, 2013.

Meus amigos receberam bem a homenagem, e nossa formatura foi um sucesso, apesar de algumas complicações. Não consegui passar no vestibular em 2013, e em 2014 me matriculei no cursinho do colégio, e aí um longo período de estudo, preparo, e busca por uma vocação ocuparam minha mente por um ano inteiro. Mesmo assim consegui achar o tempo necessário para criar mais novos desenhos que seguiam o mesmo processo criativo dos “Antedeguemons”, em que em vez de colegas, eu criei versões monstro dos meus professores.

Quando se passa quase a sua vida inteira na escola, é comum ver a figura do professor como uma extensão da sua família. Mas claro, uma boa relação com a matéria que ele leciona e com o professor em questão são imensos facilitadores dessa perspectiva. Por ter uma mãe professora, sempre me senti à vontade com professores, portanto onde muitos alunos tinham vergonha, sempre tive facilidade em conversar e trocar ideias com professores. E depois de anos com estes docentes, considerando que este seria meu último ano no “COC-Sapiens”, senti que era uma hora propícia para reservar uma homenagem a eles, com o desafio adicional de que teria que fazer 30 personagens novos. Mas, por outro lado, teria um ano inteiro para cumprir a meta.

Consegui completar a série no final de 2014, postando os desenhos no meu perfil de Facebook, e pela primeira vez, criei a espinha dorsal do enredo geral que englobava os desenhos dos professores e os “Antedeguemons”. O conceito era de que os “Professores” eram heróis da geração passada, e que agora eles se empenhavam em ensinar novas gerações de heróis (ou seja, a mim e os Antedeguemons) para garantir que eles possam defender o mundo. Ou seja, a história de BIOSFERA dialogava muito com arquétipos de “Hogwarts”; academias ou instituições secretas que ensinam e treinam jovens ou crianças sobre a mitologia do mundo fantástico que habitam, para que eles possam proteger e conviver nele.

Em alguns momentos, pensei em criar novos personagens baseados em outras pessoas do meu convívio no Ensino Médio, e até cheguei a realizar algumas ideias, mas quando os vestibulares de 2014 chegaram, e tive que me preocupar com a possibilidade de ter que comparecer ao serviço militar, estes desenhos serviam de refúgio mental na arte e na ficção.

Em alguns momentos, eu pensei em criar novos personagens baseados em mais pessoas do meu convívio do Ensino Médio, e até cheguei a realizar algumas ideias, mas quando os vestibulares de 2014 chegaram, e eu tive que me preocupar com a possibilidade de ter que comparecer ao serviço militar, estes desenhos eram a última coisa na mi-



Figura 32: “Ameba, o Lendário Protozoário”, grafite sobre papel, 2014.

CRONOLOGIA-TEMPO NO INSTITUTO DE ARTES

Com um misto de surpresa e alívio, eu passei no vestibular da UNESP para o Instituto de Artes, no pouco conhecido câmpus de São Paulo. E, sem falar sobre as questões burocráticas, eu comecei minha vida na graduação com ânimo, euforia e um senso de união parecido com o que eu tinha no fim do terceiro ano, mas desta vez, no primeiro ano de faculdade, e com pessoas que eram praticamente desconhecidas, o que conferiu uma sensação mágica e provavelmente incapaz de ser recriada.

O Ricardo deste período é uma pessoa que se sente capaz de fazer tudo, com um mundo inteiro disponível para ser descoberto. Já no primeiro encontro de calouros na semana de recepção (ou melhor, literalmente após a aula trote, onde todos se apresentam e falam um pouco sobre si mesmos), eu falei diante da sala que meu desejo era fazer um desenho de todos presentes na ocasião como monstros. Eu me senti “descolado” na hora mas não consigo imaginar o que eles pensaram na hora quando eu disse aquilo pela primeira vez. Foi nesse momento que eu conheci aquele que seria meu parceiro e colega de projetos artísticos ao longo do meu período na faculdade, Hammel. Uma das primeiras coisas que ele me disse era que seu signo do zodíaco era Leão, e seu signo chinês era o Porco. Então sua “forma monstro” provavelmente seria alguma criatura resultante da mistura destes dois animais.

Ao longo das interações restantes com outros calouros na semana de recepção, acabei mostrando versões atualizadas que fiz dos desenhos de meus amigos do Ensino Médio. Tinha orgulho desses novos desenhos pelo fato de estar cada vez mais acertando questões como anatomia, pose, expressões faciais, e outros fundamentos básicos que só iria aprender dali a alguns meses. As pessoas da minha sala disseram que seria uma boa ideia retratar minhas amigas de maneira mais fiel e não tão idealizada. O motivo é que elas eram absurdamente magras, como se fossem modelos e não guerreiras. Foi já nesse período que o ambiente do IA demonstrou de cara o tipo de ensinamento que iria adquirir. Mais do que conceitos acadêmicos e teóricos, o principal aprendizado foi reconhecer estereótipos, preconceitos e paradigmas, para que no fim, pudesse questioná-los e me desvencilhar deles.



Figura 33: “GIOVANNA”, grafite sobre papel, 2015

Figura 34: “KEVIN”, grafite sobre papel, 2015

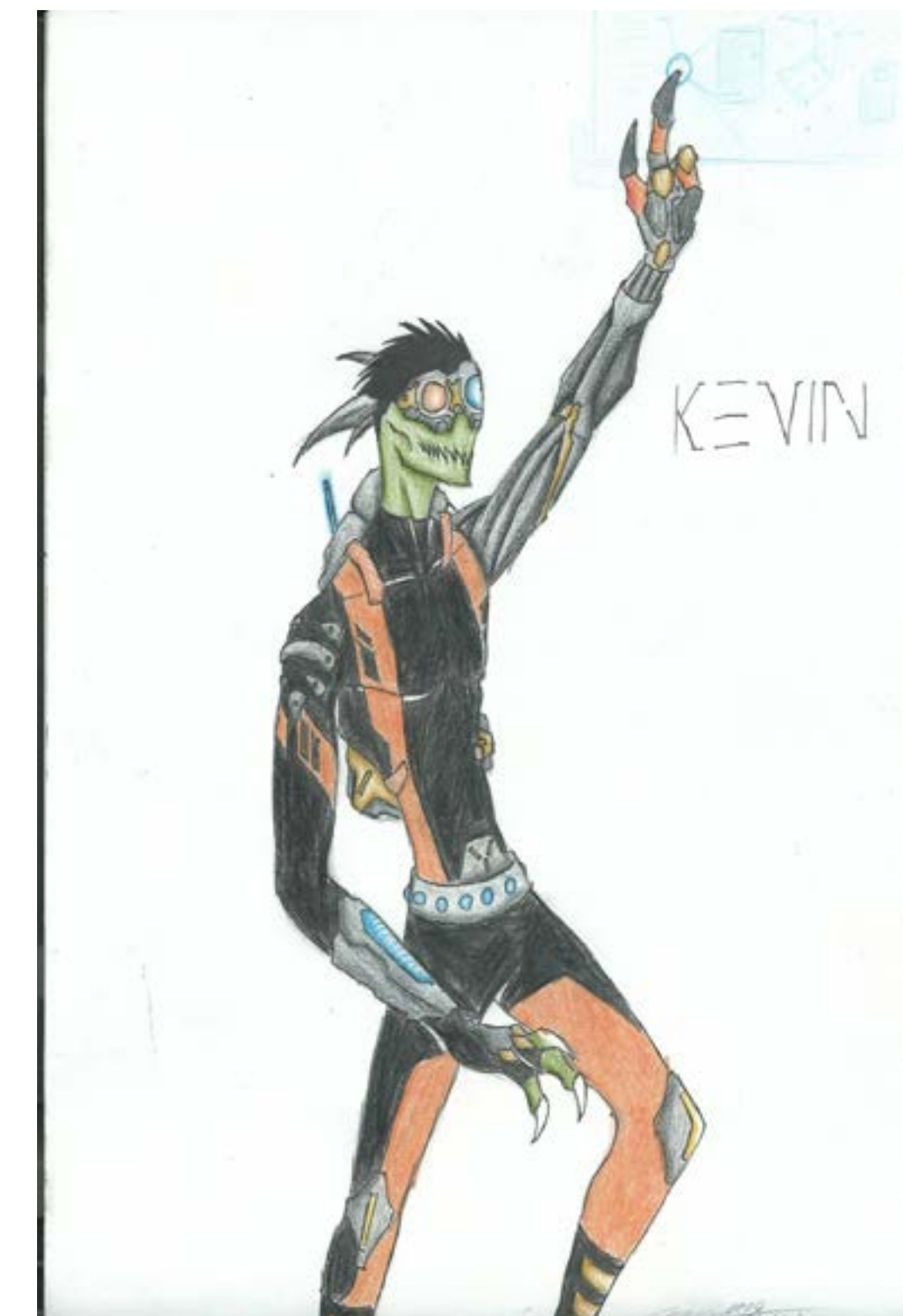




Figura 35: Imagem promocional do jogo Overwatch (Estados Unidos, 2016) (FONTE: <https://dotesports.com/overwatch/news/new-overwatch-patch-improves-custom-games-browser>)

À medida que meu tempo no IA passava, adquiri conhecimento e intimidade com meus colegas. Claro, sempre gosto de pensar que ao longo da graduação nossa sala sempre permaneceu razoavelmente unida, mas talvez seja uma das principais características do IA. Outros cursos, de outras áreas, como medicina, por exemplo, às vezes são marcados pela alta competitividade entre os alunos, o que dificulta a criação destes vínculos. Como o IA tem uma proposta pedagógica mais acadêmica, onde o estudante tem a chance de explorar múltiplas linguagens e meios de expressão, o aluno é avaliado menos pela qualidade de sua produção, e mais pelo comprometimento com seu processo de aprendizagem, evolução como artista e pesquisador e perspectiva de retornar à sociedade o que aprendeu na Universidade. Mesclado ao fato de que o aprendizado em si era algo que, antes, no ensino médio, a maioria de estava acostumada a apenas fazer como hobby, isso fez com que o ato de estar presente no IA fosse fonte de imenso prazer. Eu aceitei de muito bom grado esta nova rotina de desenhar no sketchbook entre as anotações na aula teórica, de discutir desenhos, memes e outras coisas interessantes com amigos próximos nas aulas de desenho de observação, de ficar num ambiente escolar até a noite de propósito para poder continuar participando de momentos divertidos. Embora tivesse em mente outros projetos de histórias próprias, é possível dizer que apenas criei a série “Monstros de BLAV” porque a estava vivendo pessoalmente, todos os dias. Havia à minha volta diversos artistas, cada um com sua estética, sua linguagem, ideias e narrativas. Efetivamente, cada um era um universo.

Portanto, a partir daí, percebo que já tinha todos os elementos necessários para realizar as ilustrações de meus colegas: intimidade com as pessoas reais, uma noção dos temas narrativos que me interessavam, uma noção da visão artística que iria juntar esses dois elementos prévios, e o mínimo de habilidades de desenho e pintura para traduzir estas ideias visualmente. Porém, não estava satisfeito com meu traço e acabamento, pois me sentia longe do padrão do mercado para ilustrações de fantasia, ação e aventura que almejava. Foi mais ou menos nessa época em que um novo jogo estava prestes a ser lançado, chamado “Overwatch” feito pela “Blizzard Entertainment”.

De maneira bem resumida, “Overwatch” é um jogo competitivo de tiro em que cada partida é dividida em equipes de 6 jogadores cada, e cada jogador escolhe um de vários avatares disponíveis, cada um deles com suas características, habilidades, fraquezas e estilos de jogabilidade. Tirando o fato do jogo se passar em uma narrativa futurista e relativamente próxima da realidade, e de que é um jogo de tiro em primeira pessoa, é possível argumentar que ele tem bastante semelhanças com “League of Legends” no aspecto de como o espectador interage com os personagens; se você deseja jogar as partidas de um determinado modo, tem que se contentar com apenas um personagem por vez, o que não vem sem custos (alguns personagens são mais lentos, outros mais rápidos, ofensivos, defensivos, etc.). Por consequência, o jogador precisa escolher bem qual avatar vai usar, sob o risco de jogar de maneira pobre e perder a partida. Como os personagens são fixos, eles precisam de atrativos específicos para que a comunidade os veja como dignos de se escolher. Como a mecânica funciona (ou pelo menos tenta funcionar) de maneira balanceada, nenhum herói é melhor ou pior que outro, basta apenas o jogador se familiarizar com a jogabilidade de seu avatar de escolha. O que faz com que os diferenciais entre os personagens tenham mais a ver com sua aparência visual, temática e biografia do que com suas habilidades e poderes.

“Overwatch” conta com uma variedade de personagens tão grande quanto “League of Legends”, e todos eles têm nacionalidades, até mesmo nomes comuns, como Lúcio, o único herói brasileiro da coleção. O afeto por eles se assemelha ao afeto que se tem por um amigo ou colega, e os personagens, inseridos em uma estética mais fantástica, são vistos como peças em um tabuleiro de xadrez.

Embora a narrativa de “Overwatch” seja riquíssima, o que mais me inspirou foi a linguagem visual do projeto como um todo. Embora a história tenha aspectos sérios e sombrios (como a antiga guerra entre humanos e máquinas que serve de pano de fundo para a trama), o jogo tem uma estética de desenho animado. A estética futurista é generalizada, a diversidade dos personagens é bem pronunciada, e a própria natureza do jogo incita o jogador a passar um tempo vendo o trabalho impecável de design e renderização de seus avatares favoritos.



Figura 36: Arte conceitual do personagem Torbjorn, do jogo Overwatch (FONTE: <https://playoverwatch.com/pt-br/heroes/torbjorn/>)

OVERWATCH



Figura 37: variantes de “skins” alternativas para o personagem “Lúcio”, do jogo Overwatch (FONTE: https://exp.gg/zh_tw/21059)



Figura 38: Foto publicitária da mesa digitalizadora TB141 da C3 Tech (FONTE: https://aminoapps.com/c/aminodesenhos/page/blog/qual-e-a-melhor-mesa-digitalizadora-para-fotografos-e-artistas-digitais/LXqK_ajH8uY3rYexMBnWvVJPjNVBpdnR3v)

Quando me deparei com este jogo, como artista, naturalmente me debrucei sobre as artes conceituais e promocionais dele, e depois de uma certa análise, comecei a definir o estilo de arte de “Overwatch” como referência e meta para minha série de Monstros.

O estilo e acabamento me pareceram satisfatórios para alguém que ainda não sabia como pintar em um computador, uma atividade que, até então, era algo absurdamente distante. A primeira vez que soube que era possível fazer desenhos digitais usando mesas digitalizadoras, ou “tablets”, foi quando entrei no site “DeviantArt”, uma plataforma online bastante conhecida por ser o lugar onde artistas amadores postam seus trabalhos, por mais que seja uma ótima rede social para profissionais exporem seus portfólios. Antes de fazer minhas séries de desenhos, antes de entrar na faculdade, passei um tempo considerável navegando por este site e construí meu gosto. Foi de importância ímpar ver aquelas ilustrações feitas com maestria através de aplicativos como “Photoshop” e “Paint Tool SAI” e ter consciência de que os artistas por trás destas obras passavam pelo mesmo processo de postagem que eu. Eu e eles estávamos sujeitos às mesmas regras e processos aplicados pelo site. A única coisa que mudava era a qualidade das artes, e isso ascendeu o desejo de aprender e chegar ao mesmo status que estes artistas. E isso era sinônimo de aprender arte digital. Mas, vindo de condições que não eram pobres, mas que não justificavam a compra de um material caro como uma mesa digitalizadora apenas por causa da minha vontade de aprender, tive que concentrar nos meus estudos e garantir uma nova realidade em que este seria um investimento necessário.

Lembro com clareza da primeira ocasião em que manuseei uma das mesas digitalizadoras disponibilizadas pelo IA, durante um encontro de um grupo de estudos de animação que eu e mais algumas pessoas organizamos nas primeiras semanas de aula. A área de contato do tablet era menor que a superfície completa do objeto, e a caneta não tinha sensibilidade de pressão, ou seja, o aparelho era em essência, um mouse glorificado. Mesmo assim, fiquei maravilhado de perceber que meu traço, que só conhecia a superfície do papel, estava sendo traduzido e representado em tempo real na tela do computador. Me sentia como se estivesse tocando um pedaço do céu. Mas claro, essa sensação não durou, pois um novo e óbvio obstáculo apareceu: como iria usar o programa em questão para desenhar e pintar? Eu não sabia usar o “GIMP”, e o “Photoshop” (um programa pago) muito menos.

Um passo de cada vez. Com os encontros do grupo de estudos, fiz animações GIF no GIMP. Aprendi o conceito de camadas, que é a espinha dorsal de qualquer programa de edição de imagens digitais no mundo (e aprendi que animação não era minha praia). Percebi as camadas por um tempo, me familiarizando com a noção de organizar o meu processo artístico, que havia sido um trabalho puramente espontâneo e descontraído. Até que, em uma reviravolta de eventos, uma amiga, chamada Juliana Iasi, que estudava Arquitetura na FAU-USP, generosamente doou a tablet antiga de desenho dela. Era um modelo relativamente obsoleto (que não tinha sensibilidade de pressão) e possuía margens enormes, deixando um centro reduzido onde era possível de fato, desenhar. Mas, o recebimento desse presente me marcou de tal forma que, quando fui forçado a me desfazer dele, pois a demanda profissional me obrigou a atualizar minhas ferramentas, eu o doei para outra amiga minha sob a condição de que ela jamais poderia vender ou descartar o tablet, apenas doa-lo a outra pessoa que o necessitasse, sob as mesmas condições. Gosto de pensar que onde quer que este aparelho esteja, ele está ajudando alguém da mesma forma que me ajudou.

Treinando modestamente em programas gratuitos, mas difíceis de aprender, minhas experiências com o tablet seguiram lentamente, à medida que eu seguia com as aulas da faculdade e uma série de cursos paralelos que eu realizava durante a noite, na Fundação Bradesco. O papel destes cursos foi de extrema importância na criação de Monstros de BLAV, mas falarei deles mais tarde. Um dia, eu descobri um programa chamado MyPaint, uma solução digital para desenhos e pinturas que emulava bem a sensação de desenho tradicional, e que tinha uma interface intuitiva. Após experimentá-lo por um tempo, eu fiquei surpreso com a qualidade do meu trabalho.

A imagem ao lado representa três personagens de uma outra história minha sobre monstros, e foi com essa obra que finalmente percebi que, finalmente, minha arte estava atingindo o princípio de um bom nível técnico. Na descrição da imagem no meu perfil pessoal do DeviantArt, o lugar onde meu amor por arte digital nasceu, se lê:

After ages of unexplained problems with my PC, I'm finally able to submit some shit into this page! yes! This is a minor illustration made with MyPaint. How 's this so good looking? I HAVE A TABLET AT LAST! A very generous friend gave it to me! These guys are some updated versions of Spiker, Exploder and Nighthlash from my story "Monsters Rising", or "The Selected", as i call it myself.
I'm BACK BITCHES! (KOBAYASHI, 2015)

O importante a se notar é que, nesse primeiro nível, eu não me sentia pronto o suficiente para iniciar as ilustrações digitais que eu queria fazer para Monstros de BLAV. Porém, após meus experimentos com o MyPaint e meu tablet recém-adquirido, eu fui tomado por uma forte sensação de poder. Talvez eu não estivesse pronto do jeito que eu planejava, mas não havia hora melhor para iniciar o projeto do que aquela hora. Foi aí que absorvi aquele que é provavelmente o maior aprendizado que o IA é capaz de proporcionar; o da experimentação artística, a serendipidade, a “brisa” criativa. Se outras pessoas conseguem fazer o brainstorm, os artistas precisam incondicionalmente do "hand-storm", expressão visual que dá vazão às ideias. Algo que eu certamente já fiz antes de entrar no IA, mas que agora, eu era capaz de identificar, e controlar.

Pouco sabia eu que as coisas jamais seriam as mesmas.



Figura 39: “I’M BAAAAAAAAAAAAAACK!”, ilustração digital, 2015

CAPÍTULO 2
FAZENDO MEUS AMIGOS
DE COBAIAS

Neste capítulo, saio um pouco da ordem cronológica para explicar em detalhes o processo de criação dos personagens da série de Monstros de BLAV, e os principais avanços que conquistei na minha prática artística através desta produção. Para isso, analiso algumas ilustrações com base nas principais questões norteadoras, obstáculos e implicações artísticas deste trabalho.

Começo com a primeira ilustração que criei no Instituto de Artes, a de uma colega chamada Yuri Huang.

Yuri é uma moça de descendência chinesa e taiwanesa, e uma das maiores características que a marcam é sua habilidade no desenho. Quando perguntada sobre como sua forma monstro seria, ela disse que algo com asas seria interessante. Na época, meu principal foco de interesse era aprender e praticar anatomia (especialmente distorções anatômicas com foco para o design de criaturas), e a arte digital. A versão monstro da Yuri foi um dos resultados dos experimentos que visavam o primor nestes dois aspectos. Por isso, eu escolhi criar uma forma levemente reptiliana e com dois braços adicionais no tronco. Para a parte das asas, resolvi usar membranas entre os membros em vez de órgãos especializados para o voo, imitando um esquilo voador, já que desenhar asas apropriadamente articuladas ainda eram um desafio para mim. Inclusive, é possível ver na arte final o nível de destaque que foi dado aos músculos dos braços, por mais que a execução fosse amadora.

Yuri é uma moça de descendência japonesa e taiwanesa, e uma das maiores características que a marcam é sua habilidade no desenho. Quando perguntada sobre como sua forma monstro seria, ela disse que algo com asas seria interessante. Na época, meu principal foco de interesse era aprender e praticar anatomia (especialmente distorções anatômicas com foco para o design de criaturas), e a arte digital. A versão monstro da Yuri foi um dos resultados dos experimentos que visavam o primor nestes dois aspectos. Por isso, eu escolhi criar uma forma levemente reptiliana e com dois braços adicionais no tronco. Para a parte das asas, resolvi usar membranas entre os membros em vez de órgãos especializados para o voo, imitando um esquilo voador, já que desenhar asas apropriadamente articuladas ainda eram um desafio para mim. Inclusive, é possível ver na arte final o nível de destaque que foi dado aos músculos dos braços, por mais que a execução fosse amadora.

Experimentando com os rascunhos, cheguei na versão final: a pose do personagem era dinâmica e imponente, de forma que a Yuri se sentiria lisonjeada com o resultado. Mas ainda faltava algo: para mim, a Yuri de 2015, recém ingressa na faculdade, apesar de mais introvertida, era uma pessoa bem-humorada e que não se levava muito a sério. Para muitos estudantes de Artes Visuais na UNESP, a arte era um veículo para brincadeiras internas. Então, adicionei a esta criatura relativamente estranha e alienígena, de forma mais animalésca e bizarra, um cabelo no formato do usual penteado da Yuri, como se alguém tivesse colocado uma peruca no monstro. Junto com quatro olhos esbugalhados que deram um ar caricato, o visual de Yuri, o Organismo Fotossintético, estava completo. Este codinome vem de um comentário que ouvi a Yuri fazer certa vez, quando disse que em certos momentos de stress ou ansiedade, preferia ser apenas uma planta, quieta em seu canto, sem grandes preocupações. Claro, esta é uma lembrança distante e que provavelmente significava outra coisa na ocasião em que foi dita, mas a impressão ficou e se traduziu na criação do personagem.



Figura 40: “Yuri”, ilustração digital, 2015

NOME: YURI HUANG

ESPÉCIE: ORGANISMO MUTANTE DE PROCEDÊNCIA DESCONHECIDA

AFILIAÇÃO: FUNDAÇÃO LUMINAR (SEDE DE TAIWAN)

IDADE: 23 ANOS

ALTURA: 1,75

METROHABILIDADES E COMPETÊNCIAS:

- FLUENTE EM INGLÊS, CHINÊS E TAIWANÊS
- CAPAZ DE SUSTENTO ATRAVÉS DE FOTOSSÍNTESE EM ADIÇÃO À ALIMENTAÇÃO CONVENCIONAL
- 4 BRAÇOS ORGÂNICOS COMPLETAMENTE DESENVOLVIDOS
- 1 PULMÃO ADICIONAL PARA METABOLIZAR RESERVAS EXTRAS DE ENERGIA
- PROFICIÊNCIA EM VÔO DE “WINGSUIT”
- PRODUÇÃO ARTÍSTICA DE AQUARELA, DESENHO, ARTE DIGITAL E DESENVOLVIMENTO DE MANGÁ

STATUS: CAPACITAÇÃO

BIO: MAIS UM EXEMPLAR DA CRESCENTE ONDA DE ORGANISMOS MUTANTES ANTERIORMENTE NÃO-CLASSIFICÁVEIS NA BASE INTERNACIONAL DE DADOS, YURI HUANG É O PRIMEIRO CASO NA HISTÓRIA DE UM ANIMAL CAPAZ DE PRODUZIR SEU ALIMENTO DE MANEIRA AUTÔNOMA, MEDIANTE A INCIDÊNCIA DE LUZ SOLAR EM SUA PELE. A ANÁLISE GENÉTICA AINDA ESTÁ EM ANDAMENTO, MAS RESULTADOS PRELIMINARES INDICAM A PRESENÇA DE DNA DE PLANTAS DA FAMÍLIA CACTACEA. COMO O CÓDIGO GENÉTICO DELA AINDA CONSEGUE UNIR ESTA CAPACIDADE NOTORIAMENTE VEGETAL, COM O DESENVOLVIMENTO DE TECIDOS E ÓRGÃOS COMPATÍVEIS COM O DE UM GRANDE ANIMAL TERRESTRE AINDA É UM MISTÉRIO. ENCONTRADA EM ESTASE CRIOGÊNICA EM UMA BASE MILITAR ESTADUNIDENSE ABANDONADA EM TAIWAN, ELA DIZ NÃO TER NENHUMA LEMBRANÇA ANTERIOR AO SEU DESPERTAR, QUANDO TINHA 7 ANOS. CRIADA POR UMA FAMÍLIA DE MEMBROS DA FUNDAÇÃO, ELA FOI EDUCADA EM SALAS DE AULA INTER-ESPÉCIES E PARTICIPA REGULARMENTE DO TREINAMENTO ESPECIAL DE PROTEÇÃO E AGÊNCIA, E INGRESSOU NO ENSINO SUPERIOR DE ARTES VISUAIS EM 2015. ELA ATUALMENTE MORA NO JAPÃO E GERENCIA UM PERFIL DE REDES SOCIAIS ONDE EXPÕE SEUS DESENHOS, TIRINHAS E PINTURAS.



Figura 41, “Yuri redesign”, ilustração digital, 2021

Um detalhe interessante é que antes, a história de Yuri girava mais em torno de origens místicas, em que era descendente de um monstro folclórico chinês chamado Tao-Tie; que descobri esta criatura pela primeira vez no filme “A Grande Muralha”, cujo enredo envolve legiões de Tao-Tie, monstros selvagens e ferozes atacando a Grande Muralha da China, um grupo de soldados chineses e um arqueiro inglês (interpretado por Matt Damon), que inclusive é o protagonista do filme, lutam bravamente contra as criaturas. Em conversas, ela expressou sentimentos mistos com o filme, criticando a presença de um personagem branco ocidental para encabeçar uma história de aventura situada na China com mais destaque que personagens chineses. Isso me levou, a considerar a noção da criatura Yuri como um Tao-Tie, a última sobrevivente de um reino escondido nas montanhas. Mas à medida que pesquisei sobre o mito, vi que o design do personagem dela era incompatível com a descrição mitológica da criatura. Então acabei criando uma origem mais ambígua e com inspirações na ficção científica. No geral, eu considerei a criação da versão monstro da Yuri uma experiência interessante, comparado com os trabalhos que realizei no Ensino Médio e cursinho, ela equilibrava bastante bem um ar “grotesco” com aspectos cartunescos e estilizados. Mas o importante foi associar o desenho criado com a pessoa real.

Com base nestas informações, é possível medir um pouco o impacto de cada obra. Considerando a criação de uma obra de Monstros de Blav como uma troca entre duas partes (eu, o artista, e outras pessoas, que podemos chamar de modelo), podemos estipular, de maneira ampla, algumas perguntas:

-A imagem da ilustração é similar à imagem física do modelo?

-A ilustração contém muitas ou poucas referências (de personalidade, gosto, biografia, trabalho, sonhos, etc) à imagem ou às informações do modelo?

-As referências ao modelo na obra são profundas (expressões, traços, acontecimentos da vida do modelo, opiniões e declarações do modelo, perspectivas e opiniões que outras pessoas têm do modelo, etc.), ou são superficiais (comidas favorita, músicas favoritas, signos de zodíaco, hobbies, etc.)?

-Quanto das decisões criativas do artista estão presentes na criação do personagem?

-Quanto da construção do personagem está atrelada aos detalhes da história do universo de Biosfera?

-A potência do personagem criado está no desenho ou na descrição literária do personagem?

-A potência da descrição literária do personagem está mais baseada no lugar dele no universo de Biosfera ou nas metáforas criadas pelo artista para ilustrar os detalhes não fictícios do modelo?

Sendo assim podemos criar algumas escalas, não para categorizar, mas para localizar as obras da série em alguns espectros. Passemos para um obra diferente.

NOME: BÁRBARA SENRA E LAURO GOE

ESPÉCIE: HUMANOS/ORGANISMO MUTANTE CLASSIFICADO

AFILIAÇÃO: FUNDAÇÃO LUMINAR (SEDE ARUNIN)

IDADE: 96 ANOS

ALTURA: 2,15 METRO

HABILIDADES E COMPETÊNCIAS:

- CONHECIMENTO E EXPERIÊNCIA ÍMPARES NA ÁREA DE QUÍMICA MOLECULAR, ESTUDOS DE MAGIA ARCÂNICA E HISTÓRIA DA ALQUIMIA
- FORÇA, VELOCIDADE E RESISTÊNCIA A DANO FÍSICO ELEVADAS
- FACILIDADE EM RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS
- OBSERVAÇÃO: DEMONSTRA CANSAÇO FÍSICO EM MOMENTOS ONDE A POLARIDADE ESPIRITUAL INTERIOR FICA INSTÁVEL, DEVIDO A CONFLITOS EMOCIONAIS INTERNOS.
- APTIDÃO NATA PARA MULTITASKING
- INTERESSE POR CULTURA JAPONESA E ILUSTRAÇÃO
- ATENDE POR PRONOMES FEMININOS E MASCULINOS

STATUS: ATIVO

BIO: LAURO E BARBARA ERAM DUAS PESSOAS SEPARADAS ATÉ O ANO DE 1921, DOIS CIENTISTAS ÉLFICOS ESPECIALIZADOS EM MAGIA ARCÂNICA COM FINS DE ISOLAMENTO ESPIRITUAL, UM ARTE QUE POR SÉCULOS HAVIA SIDO PROIBIDA PELAS GUILDAS MAIS TRADICIONAIS DA LEMURIA. ATÉ QUE SUAS EXPERIÊNCIAS COM PRÁTICAS ALQUÍMICAS ACABARAM ISOLANDO OS SEUS ESPÍRITOS FORA DE SEUS CORPOS, EM UM ACIDENTE INESPERADO. EM OCASIÕES NORMAIS ELES TERIAM SE TRANSFORMADO EM FANTASMAS E MIGRADO PARA O ECO, O PÓS-VIDA. PORÉM, ELES HAVIAM PREVIAMENTE CRIADO UM PROTÓTIPO DE GOLEM, FEITO DE SILICONE E COM UM ESQUELETO FEITO DE UMA LIGA METÁLICA MAIS FLEXÍVEL. O PROCESSO É COMPLICADO, MAS ESSENCIALMENTE, SEUS ESPÍRITOS CONSEGUIRAM SE INCORPORAR DENTRO DO CORPO DO GOLEM, E CONSEQUENTEMENTE, ESTE CRIOU CONSCIÊNCIA, DESTA VEZ, COMO UM SER INTEIRAMENTE DIFERENTE E ÚNICO. OS DOIS CIENTISTAS HAVIAM CRIADO E ACABADO DE HABITAR UM HOMUNCULUS SPIRITUALIS, UMA CRIATURA QUE ANTES, HAVIA SIDO APENAS TEORIZADA POR ALQUIMISTAS. A COMUNIDADE ALQUÍMICA FICOU EXTREMAMENTE FASCINADA PELA EXISTÊNCIA DO HOMUNCULUS, PORÉM, A CONTRIBUIÇÃO CIENTÍFICA QUE ELES ESPERAVAM DESTA NOVO INTELCTO NÃO IRIA SE CONCRETIZAR TÃO FACILMENTE, POIS A CRIATURA TINHA A MENTALIDADE DE UMA CRIANÇA PEQUENA. À MEDIDA QUE O TEMPO PASSAVA O SER FICAVA MAIS INTELIGENTE, ATÉ QUE CERCA DE 20 ANOS DEPOIS, O HOMUNCULUS COMEÇOU A FICAR CIENTE DE MEMÓRIAS PRÉVIAS AO SEU NASCIMENTO, MEMÓRIAS INDIVIDUAIS DE LAURO E BARBARA. NÃO DEMOROU PARA O SER COMEÇAR A ESTUDAR E DESENVOLVER PESQUISAS SOBRE SUA CONDIÇÃO, QUE FORNECERAM INSIGHTS VALIOSOS SOBRE A ARTE DO ISOLAMENTO ESPIRITUAL. PORÉM, NESTA MESMA ÉPOCA, OS ELFOS SE ENVOLVERAM NA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, E AS GUILDAS RESOLVERAM MANTER A EXISTÊNCIA DO HOMUNCULUS UM SEGREDO ALTAMENTE CONFIDENCIAL. DEPOIS DA GUERRA, ELE TRABALHOU NOS LABORATÓRIOS DA FUNDAÇÃO LUMINAR POR 50 ANOS ATÉ RESOLVER BUSCAR UMA SEGUNDA GRADUAÇÃO EM ARTES. O HOMUNCULUS DIZ QUE TODAS AS SUAS DECISÕES E INTERAÇÕES COM O MUNDO SÃO, DE CERTA FORMA, DISCUTIDAS E ACORDADAS ENTRE LAURO E BARBARA, E EM ALGUNS MOMENTOS OS DOIS SE DESENTENDEM. MAS ELE DIZ QUE ELE NÃO EXISTIRIA SE OS DOIS NÃO TIVESSEM UMA PROFUNDA E INTENSA CONEXÃO AFETIVA.

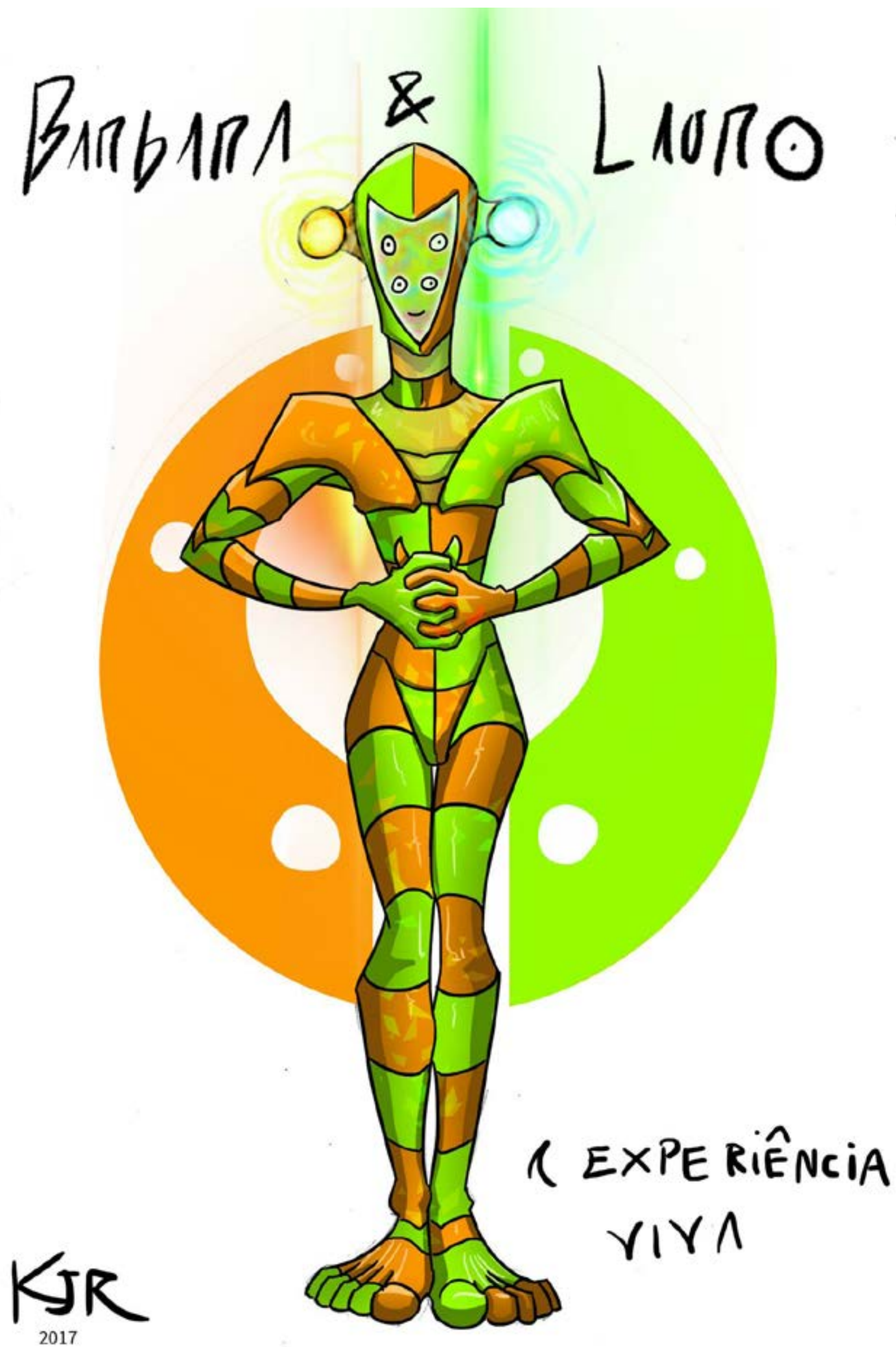


Figura 42, "Barbara e Lauro", ilustração digital, 2017

Lauro e Bárbara forneceram uma experiência muito boa para as possibilidades que estavam abertas ao projeto. Pois pelo fato deles serem obviamente dois indivíduos diferentes, o personagem criado por mim com certeza pende mais para o espectro de deliberação e criação artística por minha parte. Poucos elementos das pessoas reais em questão estão presentes no desenho, de certa forma. O personagem do Homunculus (visto na página seguinte) é uma representação de um relacionamento romântico entre duas pessoas, que é um conceito abstrato. Personificar conceitos abstratos em forma de seres vivos é uma prática tão antiga quanto a humanidade; na mitologia grega, Zeus, por exemplo, é um filho de Cronos e Gaia, o Rei do Monte Olimpo e patriarca de uma família de deuses sobrenaturais e poderosos como ele. Mas no cotidiano dos gregos, os autores dessas histórias, Zeus era a personificação do relâmpago e das tempestades. Ao criarem um nome para este poderoso e aterrorizante fenômeno natural, os gregos conseguiram racionalizar e sublimar suas emoções. A partir daí, por quê não seguir um passo adiante e adicionar uma história detalhada a este nome, atribuindo-o a uma figura humana com seus próprios desejos, medos, falhas e aspirações? O mesmo processo foi realizado com Lauro e Barbara, onde meus critérios se basearam em incluir na obra aspectos que os dois tinham em comum, pois após inseridos, eles causaram um impacto positivo nos dois homenageados. Um desses detalhes foi o apreço que os dois tinham por um anime chamado Fullmetal Alchemist, uma obra de fantasia e aventura protagonizada por dois irmãos alquimistas onde temas como transmutações e trocas de corpos são abordados frequentemente. Por último, eu fiz questão de incluir na figura do homunculus as respectivas cores preferidas de cada um.

Se o homunculus de Lauro e Barbara é um personagem que precisou de bastante influência da minha própria imaginação, alguns outros tinham material original de sobra para inspirar a criação de um personagem sólido e rico, mesmo se o material em si fosse relativamente simples.

NOME: REBECCA “HONEY” ARMUS

ESPÉCIE: KAPPA

AFILIAÇÃO: ONU

IDADE: 25 ANOS

ALTURA: 1,70 METRO

HABILIDADES/COMPETÊNCIAS:

- BARDA CERTIFICADA
- ALCANCE VOCAL AMPLO
- POSSUI UM CETRO MÁGICO QUE CONSEGUE CANALIZAR A MAGIA DE SEU CANTO PARA REALIZAR CURAS, MIMETIZAR VOZES E OUTROS FEITIÇOS ATIVADOS POR VOZ
- JÁ VENDEU 75 MILHÕES DE ÁLBUNS NA COREIA DO SUL E NO JAPÃO, E ESTÁ ATUALMENTE EM SUA SEGUNDA TURNÊ MUNDIAL
- TAMBÉM É RESPONSÁVEL POR UMA WEBCOMIC AUTORAL, QUE FAZ SUCESSO COM SEUS FÃS

STATUS: CAPACITAÇÃO

BIO: A SOCIEDADE DE KAPPAS É CONHECIDA POR SER RECLUSA, VIVENDO EM UMA ILHA JAPONESA MARCADA COMO UMA ZONA DE PROTEÇÃO AMBIENTAL. PORÉM, MUITAS VEZES ALGUNS MEMBROS DESTA ESPÉCIE DECIDEM SE LANÇAR AO MUNDO GLOBALIZADO, LEVANDO COM ORGULHO SUA CULTURA E ANCESTRALIDADE. REBECCA É PROVAVELMENTE A KAPPA MAIS FAMOSA DO MUNDO, TENDO CONSTRUÍDO UMA CARREIRA DE SUCESSO COMO CANTORA POP. O PÚBLICO JAPONÊS RESISTIU À NOÇÃO DE UMA KAPPA CELEBRIDADE, SENDO QUE A ESPÉCIE É CONSIDERADA UM DEMÔNIO DOS RIOS NO FOLCLORE LOCAL, MAS DEPOIS QUE ELA PROCUROU OPORTUNIDADES NA CORÉIA DO SUL, ELA FEZ UM SUCESSO EXPLOSIVO. TANTO QUE EMBORA ELA SEJA AMADA NO MUNDO TODO, ELA AINDA É TIDA COMO UMA CELEBRIDADE AUTENTICAMENTE COREANA. SUA CARREIRA É CONSIDERADA UM DOS EXEMPLOS PIONEIROS DA REPRESENTAÇÃO DE RAÇAS NÃO HUMANAS NO ENTRETENIMENTO; DESDE A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, AS OUTRAS RAÇAS INTELIGENTES DE GAIA CONVIVEM EM RELATIVA HARMONIA, MAS MUITAS DELAS OU ERAM RECONHECIDAS COMO ALGO DISTANTE, AINDA COBERTAS DE SUPERSTIÇÃO E FANTASIA, OU ERAM FETICHIZADAS E ESTEREOTIPADAS. REBECCA FAZ PARTE DE UMA NOVA ONDA DE ARTISTAS E CRIADORES DE CONTEÚDO QUE TENTAM TRAZER NOVAS VOZES PARA A INDÚSTRIA CULTURAL. REBECCA TAMBÉM É EMBAIXADORA DA ONU EM MISSÕES DE PAZ E PROTEÇÃO A COMUNIDADES AMEAÇADAS, HUMANAS E NÃO-HUMANAS.



Figura 43, “Rebeca Honney”, ilustração digital, 2016

Primeiramente: kappas, nos registros mitológicos japoneses, não têm orelhas pontudas. Porém, o desenho de Rebecca foi feito em 2016, o mesmo ano no qual o filme live-action de “Warcraft” foi lançado, um filme que eu estava muito animado para assistir, e que me introduziu a todo um universo de personagens com orelhas exageradamente pontudas (um elemento muito presente na ficção de fantasia). 2016 também foi o ano em que eu estava estudando anatomia regularmente. Como resultado, eu estava procurando qualquer desculpa para desenhar orelhas pontudas nos meus personagens.

Mas, o que tem de especial no exemplo de Rebecca Honney? A verdade é que quando se para para observar os outros personagens da série, todos eles são heróis, guerreiros, soldados ou feras. Todos eles têm uma inclinação para o combate e a violência. Mas após Rebecca me dizer que ela gostaria que sua versão monstro fosse um kappa, eu comecei a cogitar: e se ela fosse uma kappa que tivesse uma carreira como cantora de K-Pop? Com a junção de apenas duas palavras, eu pude criar um dos personagens mais diferentes da série, que ao mesmo tempo dá variedade para a série de desenhos, e enriquece o universo da história.

NOME: ASSIS

ESPÉCIE: R'SHANGI (FUNCIONALMENTE EXTINTO)

AFILIAÇÃO: PESSOA FÍSICA NÃO-LISTADA

IDADE: APROXIMADAMENTE 15 MIL ANOS

ALTURA: 6,70 METROS

HABILIDADES E COMPETÊNCIAS:

- FORÇA E RESISTÊNCIA ACIMA DO NORMAL EM RELAÇÃO AO PRÓPRIO PESO (NAS CONDIÇÕES IDEAIS PODE ERGUER E LANÇAR PEDRAS MAÇIÇAS DO TAMANHO DE PRÉDIOS PEQUENOS)
- APTIDÃO MÁGICA NATURAL PARA O CONTROLE E MANUSEIO DO ELEMENTO TERRA
- TREINAMENTO FÍSICO E MENTAL VOLTADO PARA O COMBATE
- DESDE QUE DESPERTOU DA HIBERNAÇÃO PARECE TER UM INTERESSE POR PROGRAMAÇÃO E WEB-DESIGN.
- PODE ACUMULAR CARGA ELÉTRICA E DESCARREGÁ-LA COMO MECANISMO DE DEFESA

STATUS: CAPACITAÇÃO

BIO: EM 2014, UMA DESCOBERTA ARQUEOLÓGICA SEM PRECEDENTES FOI FEITA: ENTERRADOS DENTRO DE UM ANTIGO SANTUÁRIO AHKUNI NA LEMURIA, 5 SARCÓFAGOS GIGANTES SELADOS HERMETICAMENTE FORAM ENCONTRADOS INCRIVELMENTE PRESERVADOS. QUANDO O CONTEÚDO DOS SARCÓFAGOS FOI ESCANEADO, CIENTISTAS DESCOBRIRAM 5 ANIMAIS QUE OU ATÉ ENTÃO ESTAVAM CONSIDERADOS EXTINTOS, OU NUNCA ANTES TINHAM SIDO VISTOS; UM BAPHOMET FÊMEA, UM DRAGÃO ESPADA-DE-VENTO, UM ESPÍRITO DA ÁGUA ENCAPSULADO EM UM GRANDE TANQUE DE VIDRO, UM ESTRANHO LOBO COM ESCAMAS E UM CHIFRE APARENTEMENTE FEITO DE AÇO, E UMA ENORME CRIATURA HUMANÓIDE NÃO IDENTIFICADA. ESTA SERIA A PRIMEIRA A DESPERTAR DE SUA HIBERNAÇÃO, DE MANEIRA ABRUPTA E VIOLENTA. APÓS SE ACALMAR E SE DAR CONTA QUE ELA HAVIA PASSADO OS ÚLTIMOS 10.000 ANOS EM UM SONO PROFUNDO, A CRIATURA FOI MINUCIOSAMENTE INTERROGADA. SEU NOME ERA ASSIS, E ELE DIZIA SER UM R'SHANGI, UM NOME QUE MAIS TARDE OS HISTORIADORES ASSOCIARAM A UM MITO ÉLFICO DO FOLCLORE AHKUNI; A LENDA DA FERA RAJANG, UM MONSTRO TÃO FORTE QUE ERA CAPAZ DE MOVER MONTANHAS. ASSIS ALEGOU QUE ELE ERA UM GUERREIRO, UM PROTETOR DE UMA PRINCESA, E QUE AS OUTRAS CRIATURAS NOS SARCÓFAGOS ERAM SEUS COMPANHEIROS DE BATALHA. PORÉM ELE NÃO CONSEGUIA RESPONDER O PORQUÊ DELE E SEUS AMIGOS TEREM SIDO POSTOS EM HIBERNAÇÃO. DESDE QUE DESPERTOU ELE TEM FICADO RESTRITO A ZONAS DE PROTEÇÃO AMBIENTAL EM TERRITÓRIO AHKUNI, APRENDENDO POUCO A POUCO A HISTÓRIA DO MUNDO DESDE QUE SUA ÉPOCA TERMINOU. UM DOS TÓPICOS QUE ELE MAIS ACHOU INTERESSANTE FORAM OS COMPUTADORES DIGITAIS, E O CONHECIMENTO ACESSÍVEL GRAÇAS A ELES. ELE TAMBÉM PEGOU GOSTO PELO PENTEADO “BLACK POWER”. EMBORA ELE PAREÇA ESTAR SE HABITUANDO AOS NOVOS TEMPOS, AS AUTORIDADES ESTÃO CADA VEZ MAIS IMPACIENTES E APREENSIVAS, POIS NINGUÉM SABE QUANDO (E SE) AS OUTRAS FERAS IRÃO ACORDAR, E SE ELAS IRÃO SOBREVIVER E SE ADAPTAR AO NOVO AMBIENTE COM A MESMA FACILIDADE QUE ASSIS; AFINAL, BAPHOMETS E DRAGÕES FORAM PRATICAMENTE EXTERMINADOS POR HUMANOS E ELFOS AO LONGO DOS ÚLTIMOS MILÊNIO. SERIA UMA PERDA IRREPARÁVEL PARA A CIÊNCIA E A ARQUEOLOGIA SE ESTES ESPÉCIMES GUARDASSEM RANCOR DO MUNDO CONTEMPORÂNEO E SE TORNASSEM HOSTIS, POIS SE ALGO DO TIPO ACONTECESSE, ELAS COM CERTEZA TERIAM QUE SER ELIMINADAS.



Figura 44, “Assis”, ilustração digital, 2017

Outro personagem que foi extremamente baseado em referências dadas pelo próprio modelo foi o Assis, “O Rajang Furioso”. Assis foi um veterano meu que fazia parte do mesmo grupo de colegas que Lauro e Barbara.

Durante meu tempo no IA, o Assis e o seu grupo de amigos (que inclusive são os outros monstros selados nos sarcófagos, como lido na BIO do personagem), entre eles a Liz, o “Mega”, o Charnyai, a Mei, o Lucas Lima, o Lauro e a Barbara, a “Marininha” Nogueira etc., eram bastante distintos pelo seu amor a ilustração, games, e sessões de RPG de mesa. Se tinha alguém que sabia conceitos de criação de personagem, gostava de histórias de fantasia, e compartilhava em grande parte as mesmas referências que eu, com certeza era desse grupo. Quando comecei a criar os personagens destes indivíduos, o processo se seguiu de uma maneira similar ao resto das outras obras, mas o personagem do Assis foi baseado em referências prévias, que eram indissociáveis da imagem pública que o Assis passava no ambiente do IA. “Rajang” é o nome de um monstro presente na franquia de jogos “Monster Hunter”, feita pela Capcom, da qual o Assis é um grande fã. Portanto, ele naturalmente me pediu para representá-lo como um desses monstros (a mesma coisa ocorreu com Mei, que pediu para fazê-la como um “Zinogre”, outro monstro icônico da franquia). Mas Assis tinha seus projetos criativos, incluindo seus OCs (“original characters”, ou personagens originais em inglês). Um deles, chamado de “Isildur”, tinha garras vermelhas no braço direito, aparentemente tiradas de um animal e usadas como adereço para sua armadura. E, adicionalmente, Assis era regularmente visto com uma blusa moletom preta e amarela que continha um símbolo, o símbolo dos “Piratas Heart”, do famoso mangá One Piece. Como resultado, o personagem ganhou um adereço de garras semelhante ao de Isildur, e uma versão alternativa do símbolo dos Piratas Heart foi estampada no peitoral da armadura.

Sobre a armadura; nenhum monstro de Monster Hunter, nem os personagens mais icônicos de One Piece usam armaduras semelhantes a usada por Assis aqui. E a armadura de Isildur é feita de escamas e couro, não metal. A inspiração por trás da armadura (e a pose) do personagem vem do mangá Berserk, outra obra que o Assis admira bastante. O protagonista, Guts, usa uma icônica armadura, e pegando uma das páginas do mangá como referência, criei a base para o humor e energia da cena geral. O “Rajang Furioso” é um dos personagens que possui camadas de interpretação de toda a série. Mas, nem todos os personagens criados tiveram seu processo de desenvolvimento alcançando níveis tão profundos.

NOME: JULIANA NAUFEL

ESPÉCIE: DESCONHECIDO

AFILIAÇÃO: SANTUÁRIO WICCANO

IDADE: DESCONHECIDO

ALTURA: 1,80 METRO

HABILIDADES/COMPETÊNCIAS:

- TRANSIÇÃO LIVRE PELO MUNDO MATERIAL E O ECO
- INVISIBILIDADE
- MUDANÇA DE FASE (ATRAVESSA OBJETOS SÓLIDOS)
- SENSIBILIDADE EMOCIONAL E ESPIRITUAL
- ”EXERCE FUNÇÃO DE GUIA ESPIRITUAL PARA AS ALMAS DOS MORTOS”
- EXPERIÊNCIA COM BORDADO E COSTURA

STATUS: ATIVO

BIO: FANTASMAS ESTÃO EM CONSTANTE TRÂNSITO PELO PLANETA DESDE QUE OS GUARDIÕES REALIZARAM A CONSTRUÇÃO DO ECO, UMA EXISTÊNCIA ETÉREA CONSTRUÍDA A PARTIR DO FLUXO DE ENERGIA VITAL CUJO CENTRO É O PRÓPRIO NÚCLEO DE GAIA, FEITA COM O PROPÓSITO DE SERVIR COMO UMA ÁREA DE TRANSIÇÃO ENTRE A VIDA E A MORTE. PORÉM, NEM SEMPRE ESTAS ALMAS CONSEGUEM SE INSERIR NO ECO NATURALMENTE, E FICAM VAGANDO PELO PLANO MATERIAL EM FORMAS INSTÁVEIS. POR SORTE, MUITOS ESPÍRITOS PODEM SE VOLUNTARIAR E GUIAR ALMAS PERDIDAS DE VOLTA PARA O ECO. JULIANA É UMA DESTAS GUIAS. NÃO SE SABE EXATAMENTE O PORQUÊ DELA TER UMA APARÊNCIA HÍBRIDA A DE UMA AVE. ESPÍRITOS E FANTASMAS NO GERAL NÃO SÃO CONHECIDOS POR SEREM MUITO EXPLICATIVOS SOBRE SUA SITUAÇÃO DE EXISTÊNCIA, TAMPOUCO SOBRE O TIPO DE COISA QUE ACONTECE NO ECO. AS ÚNICAS COISAS QUE OS FANTASMAS DIZEM SEM DEVANEIOS SÃO SEUS NOMES, MAS NEM SEMPRE SÃO NOMES QUE PODEM SER RASTREADOS A PESSOAS QUE EXISTIRAM DE VERDADE. APENAS SE SABE QUE JULIANA NAUFEL FOI UMA BRASILEIRA QUE MORREU EM 1879. PROVAVELMENTE OS ESPÍRITOS SÃO MAIS RESERVADOS POR CAUSA DO FATO QUE OS DETALHES MINUCIOSOS DE SUA ROTINA E A VERDADEIRA NATUREZA DO ECO SÃO CONCEITOS INCOMPREENSÍVEIS PARA OS VIVOS. PORÉM ELA DIZ QUE PROVAVELMENTE ERA UMA TECELÃ OU BORDADEIRA EM VIDA. ELA RECOLHE E ENVOLVE AS ALMAS QUE ENCONTRA COM SUA LINHA, E BORDA A HISTÓRIA DA VIDA DE CADA UMA EM UM PEQUENO BASTIDOR QUE ELA CARREGA CONSIGO. AS BRUXAS DO SANTUÁRIO WICCANO QUE A CONHECEM MELHOR JÁ A INTERROGARAM SOBRE A IMPORTÂNCIA DA LINHA E DA SUA PRÁTICA DE COSTURA, SE ELA É RELACIONADA À SUA MISSÃO OU SE É MAIS UMA ESPÉCIE DE HOBBY OU PRÁTICA ARTÍSTICA. ELA SEMPRE TENDE A RESPONDER QUE A LINHA DE COSTURA É UM OBJETO MUITO “CARREGADO”, “IMPREGNADO DE MEMÓRIAS, E QUE PODE SER IMORTALIZADO POR MAIS TEMPO DO QUE PAREÇE”.

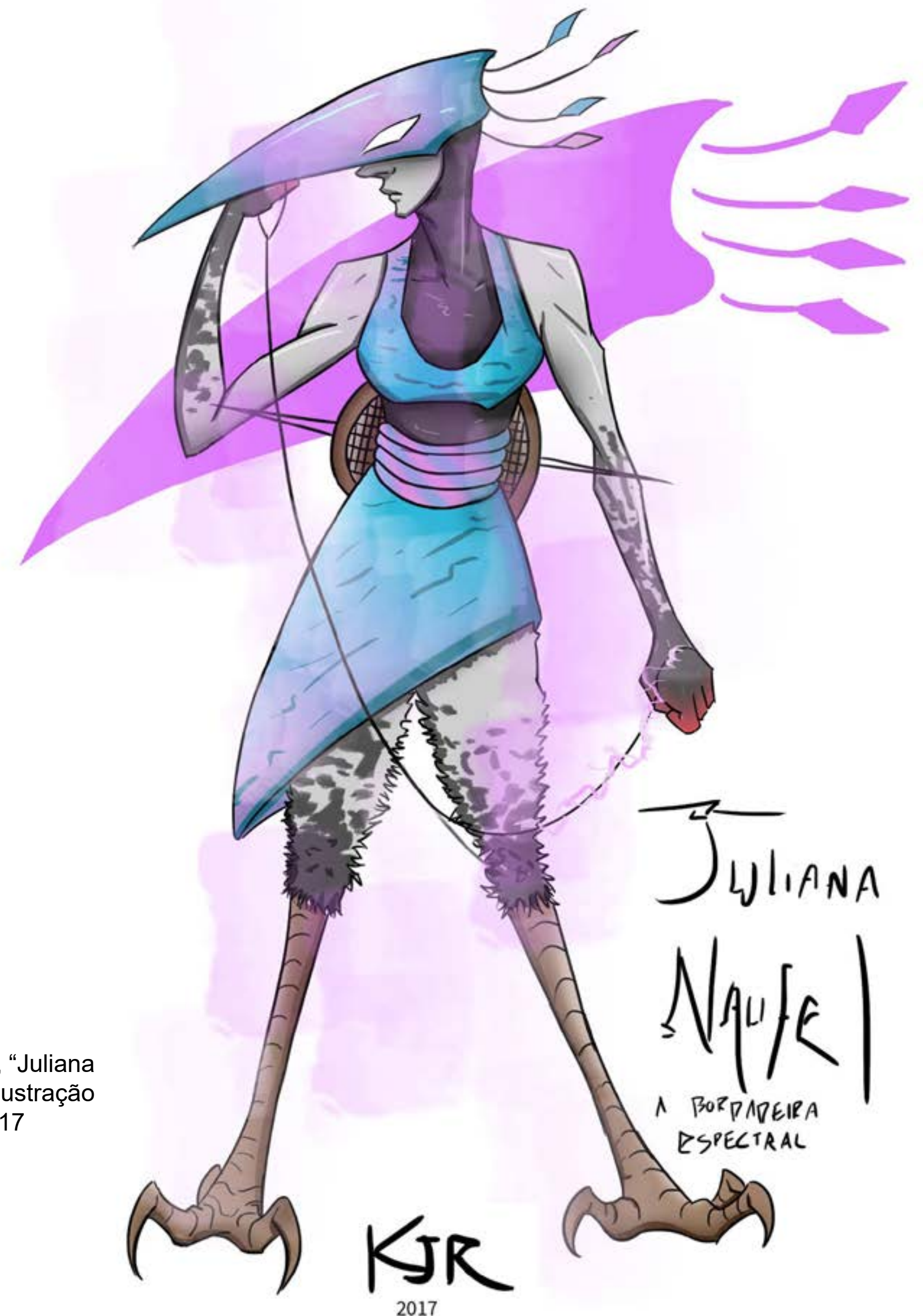


Figura 45, “Juliana Naufel”, ilustração digital, 2017

No meu tempo no IA, não tive muito contato com a Juliana Naufel. Tirando as semanas em que trabalhamos juntos como monitores estagiários da ação educativa do MuBE (Museu Brasileiro de Escultura e Ecologia), não passei tanto tempo com ela em comparação com outros veteranos. Mas tê-la como colega de trabalho me fez concluir que seria um desperdício não criar uma versão monstro dela. Mas a falta de intimidade e o eventual distanciamento influenciaram o processo de criação do personagem dela. Ao conversando com ela, pude colher várias informações, usando uma série de perguntas que já havia executado com outros modelos; qual suas duas cores favoritas? Qual o seu animal preferido? Você gosta de algum filme, série, livro ou desenho em particular? O resultado dessa entrevista informal gerou três dados: ela gostava de azul e rosa (nos tons usados na imagem final), gostava de pássaros (acabei usando garças como referência), acompanhava a série “The Walking Dead” (o que acabou inspirando a temática envolvendo a morte), e tem uma produção artística envolvendo o bordado. Comparando com o processo de outros desenhos, considero o exemplo da Juliana como uma relativa abundância de material de referência, mas o personagem final não parece estar ligado a este material. Se quisesse, estas referências poderiam ser traduzidas para a criação de um personagem totalmente diferente, enquanto no caso de outros modelos, o personagem final não poderia ter saído de outra forma, tamanha a potência dos signos que emanavam das pessoas reais. Outra amiga e veterana, chamada Vitória Fava, tinha ratos de estimação; sua personagem é uma rata antropomorfizada. Meu amigo Paulo, um fã dos jogos Megaman e que costuma desenhar personagens no estilo “furry”, foi representado como um cão antropomorfizado com um canhão de plasma preso permanentemente no braço direito. Uma colega de sala, chamada Jade, foi transformada em uma guerreira mágica com uma armadura feita de pedras de jade. Às vezes as conexões eram óbvias, e aprendi a ter a sensibilidade de poder captar os signos mais chamativos das pessoas e exagerá-los com base na minha interpretação a partir de breve prática como caricaturista. Mas em alguns casos, como o de Juliana, as ideias norteadoras, apesar de várias, eram superficiais, quase como se o “input” do modelo tivesse sido inserido através de um formulário, o que diminui o aspecto orgânico e intuitivo da criação da obra.

O que não é um demérito, pois a partir do momento que outros personagens são criados, é necessário sistematizar e simplificar o método de coletar o material e fazer a devolutiva do produto. Em muitos jogos de RPG, os jogadores precisam decidir quais opções disponíveis no sistema e na narrativa são usadas para criar o personagem que irão comandar. Em alguns sistemas o processo é literalmente o preenchimento de um formulário. E mesmo embora a criação da “Juliana Fantasma” tenha sido mais “automatizada”, ela começou a evidenciar, embora não necessariamente originar, alguns sinais; Monstros de Blav estava crescendo, ao ponto de permitir que qualquer pessoa, não só conhecidos, pudessem ser inseridos neste universo.

O efeito desse novo método pode ser sentido no próximo exemplo, que inclusive foi feito antes da experiência com a Juliana, que veremos em seguida.

NOME: MARI RA

ESPÉCIE: GOBLIN

AFILIAÇÃO: FUNDAÇÃO LUMINAR

IDADE: ENTRE 25 E 32 ANOS

ALTURA: 1,60 METRO

HABILIDADES/COMPETÊNCIAS:

- APTIDÃO PARA AGILIDADE E FURTIVIDADE
- EXPERIÊNCIA DE CAÇA E COMBATE COM LANÇA
- VISÃO NOTURNA
- EXTENSA PRODUÇÃO EM CERÂMICA E SERIGRAFIA

STATUS: ATIVO

BIO: GOBLINS, TAMBÉM CONHECIDOS COMO DUENDES, SÃO CONHECIDOS POR SEREM AFICIONADOS E HABILIDOSOS COM TECNOLOGIA E EXPLORAÇÃO ESPACIAL. PORÉM, COMO É COM QUALQUER UMA DAS RAÇAS DE GAIA, HÁ PONTOS FORA DA CURVA. MARI RA, NOMEADA DESTA FORMA COM INSPIRAÇÃO NO DEUS EGÍPCIO DO SOL, É UMA NÔMADE QUE ATUALMENTE VIAJA POR QUASE TODO O MUNDO. POR ANOS ELA FOI UM DOS MEMBROS MAIS MISTERIOSOS DA FUNDAÇÃO, ESPECIALMENTE PELO FATO DE QUE ELA QUASE SEMPRE ERA VISTA DE MÁSCARA. EM 2013 UMA EQUIPE DE DOCUMENTARISTAS PASSOU MESES INVESTIGANDO SEU PARADEIRO, E EVENTUALMENTE DESCOBRIU QUE ELA ESTAVA NA CIDADEZINHA DE ITU, NA REGIÃO SUDESTE DO BRASIL. LÁ, DESCOBRIRAM QUE ELA ESTAVA SENDO PROCURADA POR MERCENÁRIOS. QUANDO ESTES SOLDADOS FINALMENTE CHEGARAM NA CIDADE, A EQUIPE FILMOU O EXPLOSIVO ENCONTRO DELES COM MARI, ONDE ELA MOSTROU EM PRIMEIRA MÃO SUAS HABILIDADES DE COMBATE. DEPOIS DOS MERCENÁRIOS SEREM IMOBILIZADOS E ENTREGUES ÀS AUTORIDADES, ELA NÃO DISSE DIRETAMENTE O MOTIVO PELO QUAL ELA ESTAVA SENDO CAÇADA (A HIPÓTESE É QUE ELES FORAM PAGOS POR NOMES GRANDES DO MERCADO NEGRO DE ANTIGUIDADES), MAS EM POUCO TEMPO ELA FOI ACOLHIDA POR UMA CASA DE ARTISTAS PLÁSTICOS DA REGIÃO, ONDE ELA FICOU ABRIGADA POR UMA SEMANA ANTES DE SEGUIR ADIANTE EM SUA VIAGEM. FOI LÁ QUE OS DOCUMENTARISTAS DESCOBRIRAM O MOTIVO DELA TER VINDO PARA ITU; ELA ESTAVA MARCADA EM UMA LISTA RAZOAVELMENTE SECRETA DE ARTISTAS PARA UM PEQUENO PERÍODO DE RESIDÊNCIA. ALGUMAS DAS OBRAS QUE ELA PRODUZIU LÁ AINDA ESTÃO GUARDADAS. O PARADEIRO DELA AINDA NÃO ESTÁ TÃO BEM REGISTRADO, MAS ESTE EVENTO DENOTOU UMA IMPORTANTE INFORMAÇÃO: ESTA “LISTA SECRETA” APARENTEMENTE CORRE POR MUITO MAIS DO QUE APENAS CIDADES PEQUENAS. ELA É MENCIONADA EM UNIVERSIDADES DE ARTES E CIRCUITOS DE GALERIA AO REDOR DO MUNDO. SE MARI RA TIVER COMEÇADO SUA JORNADA ARTÍSTICA EM UMA UNIVERSIDADE, TALVEZ AQUELES INTERESSADOS EM SABER MAIS SOBRE ESTA ANDARILHA MISTERIOSA POSSAM ACHAR ALGUMAS RESPOSTAS. A ÚLTIMA DECLARAÇÃO DADA A ELA PARA O DOCUMENTÁRIO FOI SUA ADMIRAÇÃO POR BANDAS “SHOEGAZE”.



Figura 46, “Mari Ra”, ilustração digital 2016

Mari Ra não foi o primeiro personagem que fiz na série que pertencia a uma raça específica chamada Goblin; o primeiro canônico que criei para a série foi um amigo do Ensino Médio, Kevin. O detalhe que destaca a aparência dos Goblins é o fato deles terem uma pele esverdeada, duas protuberâncias semelhantes a chifres no lugar onde deveriam estar as orelhas, e o fato de seus dentes se fundirem aos seus lábios. Meu convívio com Mari era similar às minhas interações com a Juliana Naufel, uma colega querida, mas não exatamente uma amiga muito íntima. Porém, a conhecia o suficiente para saber seus maneirismos, que influenciaram na criação de um personagem “misterioso”. Claro, as interpretações destes maneirismos são todas baseadas em percepções superficiais, assim como foi o caso com todos os modelos da série. Mas para compensar a falta de significação intrínseca que o personagem compartilhava com o modelo, acabei acrescentando uma significação originada no universo narrativo de Biosfera para enriquecer o personagem da Andarilha Misteriosa; o que conecta Mari Ra, uma nômade ceramista, com Kevin, um cientista ciborgue e astrônomo? Eles fazem parte da mesma espécie. Esta é a primeira ocorrência destes desenhos de versões monstruosas de pessoas reais mostrando que existem no mesmo universo, em vez de existirem em microcosmos próprios.

No fim, a série produziu uma grande variedade de personagens, cada um oferecendo várias interpretações e significados em relação às suas conexões com os modelos que os inspiraram. Cada ilustração oferece inúmeras linhas de pensamento para a compreensão da ótica que cada pessoa real representava, para a minha percepção como pessoa, e imaginação como artista. E os personagens criados desempenham papéis diversos na narrativa geral. Há criaturas que sabem os segredos do universo, com missões grandiosas, e há indivíduos com vidas relativamente comuns, que querem apenas viver um dia de cada vez.

Porém uma coisa que sempre conectou todos os modelos foi o fato de eu conhecer e conviver com eles regularmente no ambiente do Instituto de Artes, com níveis variados de intimidade e cumplicidade. O que faz com que este último exemplo seja, de certa forma, especial.

NOME: INDIGO

ESPÉCIE: A.Z.M. (ARACNÍDEO)

AFILIAÇÃO: FUNDAÇÃO LUMINAR

IDADE: 23 ANOS

ALTURA: 2,16 METROS (3 METROS COM AS PERNAS ESTICADAS)

HABILIDADES/COMPETÊNCIAS:

- GERAÇÃO E MANIPULAÇÃO DE TEIAS ORGÂNICAS
- CONSEGUE ESCALAR PAREDES DE MANEIRA DISCRETA
- CERTIFICADA EM TREINAMENTO DE INVESTIGAÇÃO FORENSE
- PRODUZ VENENO DE ALTA LETALIDADE (NOTA: A ALTA INSTABILIDADE DA SUBSTÂNCIA FAZ COM ELA VAZE DENTRO DOS TECIDOS E VASOS SANGUÍNEOS DE INDIGO, GERANDO COMPLICAÇÕES SÉRIAS PARA SUA SAÚDE).
- ALÉM DO TRABALHO COMO INVESTIGADORA, TRABALHA COMO CRIADORA DE CONTEÚDO NAS REDES SOCIAIS, ONDE FAZ VÍDEOS, STREAMS E POSTAGENS DE HUMOR SOBRE SER A ÚNICA A.Z.M. ARACNÍDEA NO MUNDO
- EXPERIÊNCIA COM ATUAÇÃO, EDIÇÃO DE VÍDEO E DESENHO

BIO: OS REGISTROS OFICIAIS DIZEM QUE INDIGO DAHMEN NASCEU COMO UMA HUMANA, NO DIA 25 DE NOVEMBRO DE 1997. MAS EM ALGUM MOMENTO DURANTE O PERÍODO QUE INDIGO TINHA ENTRE 4 E 6 ANOS, ALGO ACONTECEU. ELA DESAPARECEU POR DOIS DIAS, E QUANDO FOI ENCONTRADA, SUA PELE ESTAVA EM UM TOM AZULADO, E SUA METADE INFERIOR HAVIA SE METAMORFOSEADO EM UM ABDÔMEN DE ARANHA. POR AÇÃO DE UM RITUAL, OU DE UM EXPERIMENTO CIENTÍFICO, ALGUÉM A HAVIA TRANSFORMADO EM UMA ANTROPOZOOMORFA. A NATUREZA DO EVENTO A TRAUMATIZOU PROFUNDAMENTE, OCASIONANDO PRATICAMENTE UMA VIDA INTEIRA DE ACOMPANHAMENTO PSICOLÓGICO E PROFUNDAS SEQUELAS NO SEU BEM-ESTAR EMOCIONAL. ISSO A COLOCOU EM UM BREVE MOMENTO DE DESTAQUE NA IMPRENSA, ENTRANDO PARA A HISTÓRIA COMO A ÚNICA A.Z.M. ARACNÍDEA VIVA NO MUNDO. POR MUITO TEMPO NÃO RECEBEU FAMA, JÁ QUE SUA FAMÍLIA FEZ DE TUDO PARA MANTER SUA IDENTIDADE E PRIVACIDADE INTACTAS. MAS, NA MEDIDA EM QUE O TEMPO PASSOU E A INTERNET SE TORNOU UMA PLATAFORMA PARA VÁRIAS VOZES DIFERENTES, VÁRIOS TABUS SOBRE DIVERSOS ASSUNTOS E TEMÁTICAS COMEÇARAM A SER DEBATIDOS E QUEBRADOS. TEMAS COMO IDENTIDADE, RAÇA, GÊNERO, SEXUALIDADE E DIVERSIDADE SE TORNARAM COMUNS, E NESSE CENÁRIO INDIGO ACHOU A PLATAFORMA PARA FALAR SOBRE SI E EXPRESSAR SEUS PENSAMENTOS. USANDO O APELIDO DE “SATURNO” EM SEUS PERFIS, MUITAS DAS SUAS POSTAGENS FALAM SOBRE SEUS GOSTOS, PRODUÇÕES ARTÍSTICAS E COMÉDIA, MAS ELA EXPRESSA ORGULHO EM SER UMA EXPOENTE DA DISCUSSÃO SOBRE A MARGINALIZAÇÃO E OS ESTEREÓTIPOS ENVOLVENDO A POPULAÇÃO A.Z.M. ISTO É APENAS COMO O MUNDO A VÊ. INDIGO NÃO SE CONTENTOU EM APENAS SER MAIS UMA VÍTIMA. COM SUAS FORÇAS E NOVAS HABILIDADES, ELA SE FILIOU À FUNDAÇÃO LUMINAR, E SE ESPECIALIZOU NA LINHA DE INVESTIGAÇÃO FORENSE, COM O OBJETIVO DE UM DIA, TER AS COMPETÊNCIAS E RECURSOS NECESSÁRIOS PARA REVISITAR O CASO DE SEU DESAPARECIMENTO E ENCONTRAR OS RESPONSÁVEIS PELO SEU ABUSO. O TEMPO DE CARREIRA É RELATIVAMENTE RECENTE, MAS JÁ CONSEGUIU SOLUCIONAR TRÊS CASOS CONSIDERADOS DESAFIADORES, E SUA CARREIRA PARECE BASTANTE PROMISSORA. UMA OBSERVAÇÃO INTERESSANTE: HÁ UMA HIPÓTESE DE QUE O CÓDIGO GENÉTICO ARACNÍDEO DE INDIGO E AS FAÇANHAS DA LENDÁRIA BRUXA CONHECIDA COMO “A RAINHA DOS INSETOS” ESTEJAM RELACIONADOS, E UMA INVESTIGAÇÃO PARALELA ESTÁ EM ANDAMENTO.

INDIGO
A MESTRE
DAS
TEIAS

KJR



Figura 47, “Indigo”, ilustração digital, 2021

Eu conheci Isadora “Indigo” Dahmen em 2017, durante a semana de recepção aos calouros do Instituto de Artes. Pouco sabia que em menos de alguns meses seríamos amigos próximos, participando de projetos juntos e dando conselhos e apoio um ao outro. Em termos da comunidade do IA, houve uma transformação, e a presença de Isadora na minha vida foi o maior catalisador dessa mudança. Em 5 anos de convívio e uma amizade que passou por altos e baixos, páginas e páginas poderiam ser escritas sobre como cada conversa com ela mudou minha maneira de ver o mundo. Mas posso dizer, que ela transmitiu conhecimentos e atitudes que me fizeram uma pessoa mais empática, sensível e menos insegura. Semelhante a sua personagem, Isadora teve que lidar com intensas questões emocionais e psicológicas ao longo de sua jornada universitária (uma realidade vivida por jovens no Brasil e no mundo). E, muitas vezes ela recorreu a minha companhia para ajudá-la em crises de ansiedade e depressão. E houve momentos em que nada pude fazer. Estas interações me fizeram aprender, pouco a pouco, a impotência que tinha diante de problemas tão complicados, por mais que eles estivessem acontecendo com alguém próximo e estimado. Muitos dos meus ideais românticos acerca da autoestima e imagem mental como um “herói”, “um salvador” que deveria resgatar Isadora de sua “tristeza”, evaporaram por completo. E como resultado, na mesma época, comecei a explorar a impotência e o limite das ações dos personagens que havia criado.

Antes de conhecer Isadora, o universo narrativo crescia de uma maneira vagarosa e relativamente otimista. Me concentrava em encontrar outros modelos para a série, e construía a “lore” quando tinha tempo. Mas depois de entrar em contato com uma situação com a qual não tinha maneira de ajudar de fato, me vi contemplando a maneira como a história iria terminar. Qual o último personagem da série? Qual pessoa seria contemplada? Qual seria o fim do universo e da mitologia? O último capítulo de todas as histórias possíveis, a batalha final, a culminação de anos de um trabalho. Que tipo de evento inominável, ou cataclisma, ou conflito aconteceria em Biosfera do qual os heróis não escapariam? Será que diante deste desafio eles conseguiriam sair vitoriosos? Ou sucumbiriam?

Biosfera é uma história esperançosa, ou uma história sombria?

Todas essas perguntas eram reflexos da minha incerteza em relação ao futuro, em que após dar conta da falta de controle sobre o destino de minha amiga na sua luta contra a depressão, a mente em pânico, viajava por todos os piores cenários.

As circunstâncias ficaram relativamente melhores, quando ela teve acesso a um psicólogo, e encontrou um propósito como criadora de conteúdo no Tik Tok, enquanto como amigo, aprendi a de fato apoiá-la. Mas todos esses detalhes apontam uma única verdade: Isadora, (agora apelidada de Saturno) é a pessoa cujos detalhes íntimos pude conhecer de perto. Ela é uma das minhas amigas próximas, junto com seu namorado, Hammel, que considero meu melhor amigo. Do ponto de vista de um autor, conhecia o suficiente da vida de Saturno para escrever várias histórias sobre ela, sem nem precisar transformá-la em um personagem de Biosfera.

Portanto, seria natural supor que o processo de criação do personagem dela foi simples. Afinal, há uma abundância de material para se utilizar, assim como foi com o Assis. Mas, o personagem dela foi um dos últimos a nascer. Principalmente porque associava a série com os estudantes do IA que ingressaram junto comigo, em 2015, e os veteranos que conheci na mesma época. Saturno havia ingressado em 2017. Mais tarde desenvolvi ideias de

personagens para pessoas que vieram depois da minha turma, mas em meio ao meu desenvolvimento profissional e pendências acadêmicas, estender o guarda-chuva do projeto para incluir pessoas de anos posteriores demorou um pouco. Outro motivo igualmente importante foi o de que o material em questão era, obviamente, sensível. Lembrete: o objetivo de uma ilustração de Monstros de BLAV é reunir os aspectos positivos de um indivíduo, retratando-o com leveza e bom humor, de uma maneira que ele gostará do que vê. Como retratar alguém desta maneira quando se tem conhecimento de todos os conflitos internos ocorrendo em sua vida? Expor o problema ou o maquiagem com ficção? Deveria reduzir Isadora a uma vítima indissociável de sua depressão (talvez até aproveitando para trazer o debate acerca do assunto para a história), ou exploraria uma fantasia utópica, na qual ela era uma heroína imune a problemas psicológicos? Ou daria a seu personagem a mesma importância dentro do mundo de Biosfera, que ela teve na minha vida pessoal (como por exemplo, fazendo dela uma entidade divina, que aparece inesperadamente e reformula as fundações de toda a mitologia)? Por muito tempo não soube como abordar esse dilema, ou se deveria sequer abordá-lo. Mas, na medida que os anos passaram, acabei testemunhando a gradativa transformação que Isadora passou para se tornar Saturno, e me dei conta de que ela não era definida pela sua longa e dura luta pessoal. Ela tinha toda uma vida além da depressão, e por isso, foi essa outra vida que explorei.

Sua personagem é alguém especializada em investigação criminal (ela sempre gostou muito de histórias envolvendo crimes misteriosos e serial killers), e disse várias vezes que gostava de aranhas. Indigo foi por um tempo seu nome artístico, com o qual assinava seus trabalhos, e sua cor favorita. Para não esquecer de incluir o lado psicológico conturbado, retratei a depressão como ela é; uma condição médica que é dolorosa, mas tratável. E, para garantir que a essência da Indigo de Monstros de BLAV não seria limitada a uma eterna luta de boxe entre ela e sua tristeza, adicionei o objetivo dela de resolver o próprio mistério. Assim como a Isadora/Indigo/Saturno do mundo real, a Indigo do mundo de Biosfera está em movimento, em constante transição. Ela vive, trabalha, sonha, fraqueja e é imperfeita. Com ela, aprendi provavelmente a mais importante lição de como criar personagens, um personagem não é uma obra de arte. Uma obra de arte, quando fruída apropriadamente, pode ser um universo. Cada ilustração pode ter sua mitologia, desfechos e mensagem. Mas quando elas se tornam heróis que compartilham a própria história, são criações que precisam, obrigatoriamente, se transportarem pela dimensão do tempo. Um personagem que termina uma história no mesmo lugar que começou, sem estar transformado, é um personagem desperdiçado.

Agora, depois destes e vários outros personagens criados, e uma estética visual para o projeto estabelecida, uma etapa terminou, e se iniciou o próximo passo de como usar estes personagens para movimentar um universo inteiro pela dimensão do tempo.

CAPÍTULO 3

BIOESFERA

Qual é a história de Monstros de BLAV?

O título mais adequado para nomear as histórias e aventuras que acontecem com estes indivíduos é “BIOSFERA”. O motivo principal para escolher este título parte do conceito de que o termo “biosfera” na geologia e biologia significa todos os sistemas que compõem e comportam a massa biológica presente no planeta Terra. Ou seja, a Biosfera é todo e qualquer lugar, conectado direta ou indiretamente, que possua vida orgânica.

“BIOSFERA”, é uma série de histórias que falam sobre as peripécias da vida no planeta. Tanto a vida selvagem e pré-histórica, quanto a vida inteligente. A maioria dos universos narrativos não têm uma mensagem geral uniforme para amarrar todo o espectro de histórias que eles contemplam, mas escrevi BIOSFERA com o intuito passar uma mensagem mais afirmativa: a vida no Universo é especial. Portanto, todas as histórias individuais dentro deste panorama geral, cada uma com sua mensagem, estão contempladas por este único princípio convergente. Conhecer esse universo, é presenciar a vida.

No entanto, o universo de Biosfera, e seu enredo mitológico que se passa durante um período de quase bilhões de anos (a idade geológica do nosso planeta), ainda é um trabalho em construção. O caráter definitivo do projeto BIOSFERA é o fato de que ele é um protótipo, existente em termos de propriedade intelectual apenas no formato das ilustrações de Monstros de BLAV, Antedeguemons, e Liga dos Professores, e deste TCC. Creio que é importante expor que Monstros de BLAV é mais do que apenas uma expressão visual, e que muito esforço mental foi posto a serviço de criar um universo coeso e envolvente, onde os personagens e suas histórias, como vistos no capítulo anterior, possam coexistir. Portanto, neste capítulo apresento sucintamente a história deste universo. Para uma visão mais detalhada de Biosfera, favor recorrer ao Apêndice 1 vinculado a este documento.

UMA LINHA DO TEMPO DIFERENTE

“BIOSFERA” se passa em um universo alternativo, mais especificamente uma versão alternativa do planeta Terra. Esta “Terra”, chamada de Gaia, tem uma história bastante parecida com a história da Terra que existe no mundo real (ou “o mundo não-fictício”), com a única exceção que este mundo tem a presença de vários conceitos fantásticos.

Primeiramente, este mundo tem dimensões maiores do que nossa Terra, para que comporte um oceano e um continente extra em sua superfície. Em seguida, possui uma diversidade biológica extraordinária, em que a existência de dragões, monstros gigantes e outros organismos bizarros é canônica. Não só no plano físico, mas no metafísico, onde espíritos da natureza e fantasmas transitam entre a vida e a morte. A vida neste mundo depende de uma essência energética, cujo nome mais aceito entre as diferentes comunidades de Gaia é “mana”, e que parece emanar do planeta, fluindo e interconectando todas as coisas vivas. A arte de canalizar esta energia para os mais diversos fins é chamada de “magia”, categorizada em diversos subgrupos como “magia arcana”, “magia xamânica” ou “magia primordial”. Há muitos detalhes e tramas que explicam a presença da magia e destas criaturas fantásticas no mundo de Gaia, mas talvez a melhor maneira de resumir a história seja explorar a presença de três elementos unificadores: os Guardiões.



Figura 48, uma famosa foto do planeta Terra chamada “Blue Marble” (“bolinha azul”) tirada pela NASA em 2002 (disponível em <https://solarsystem.nasa.gov/resources/786/blue-marble-2002/>)

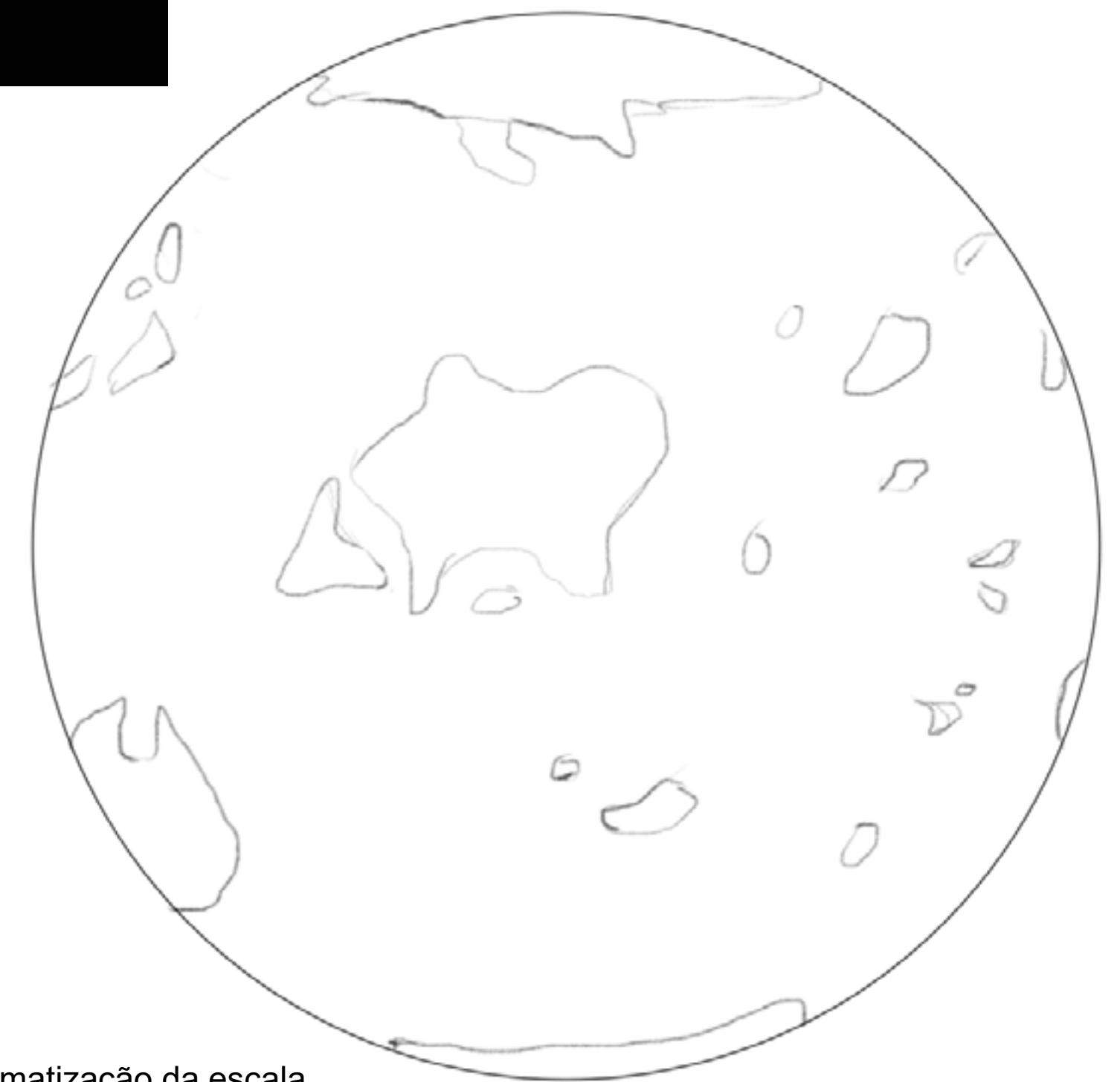


Figura 49, uma esquematização da escala do planeta Gaia em comparação ao nosso planeta, mostrando o continente lemuriano e algumas ilhas da Gondwanésia.

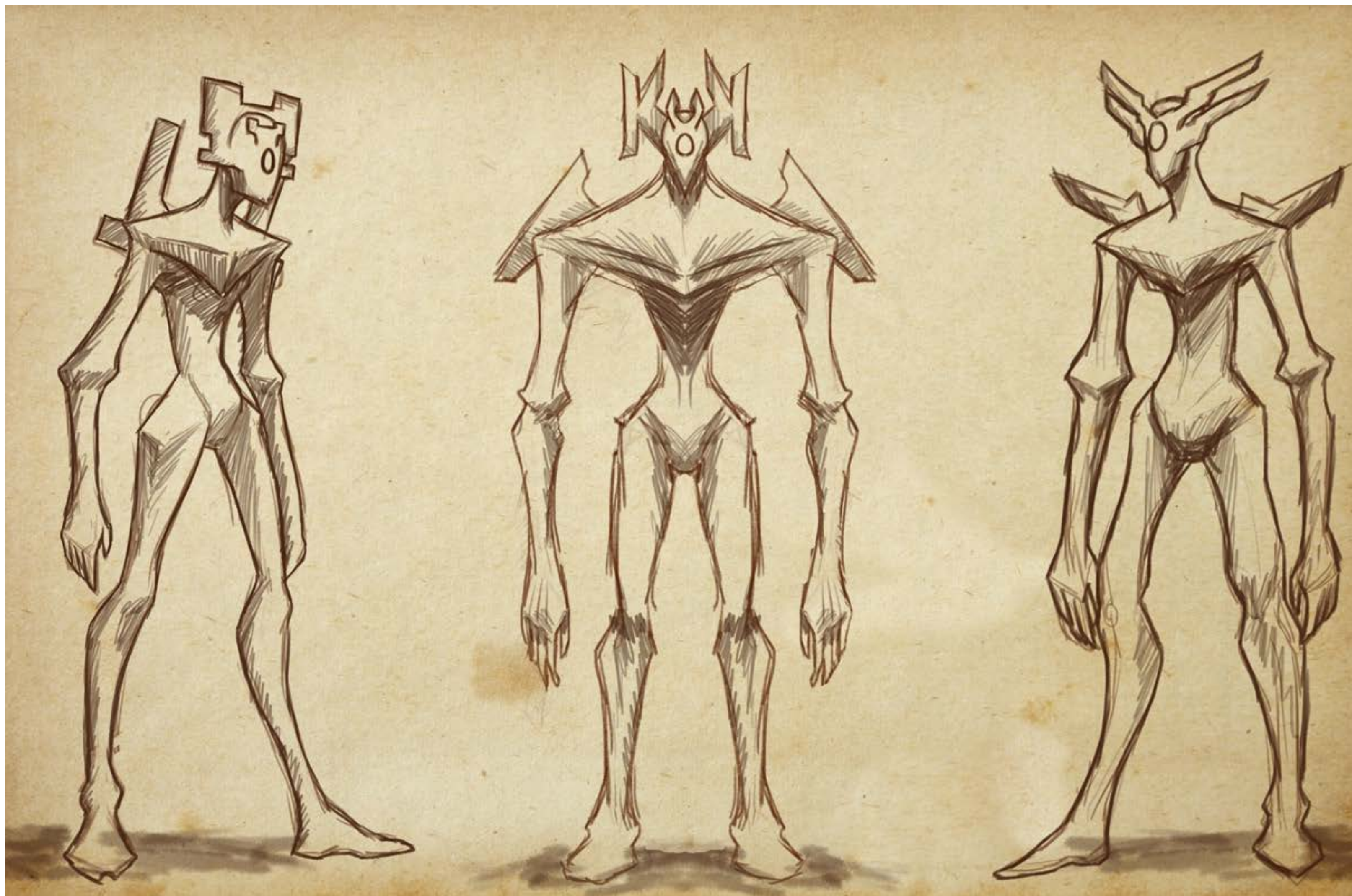


Figura 50: “Os Três Guardiões”, os últimos monumentos deixados pelos Prospectores antes de seu misterioso desaparecimento. Cada estátua, medindo cerca de 35 metros de altura, e com uma idade estimada de 20.000 anos, é uma representação humanizada de um guardião. A do meio é o Guardião do Poder, a da direita é o Guardião da Coragem e a da esquerda é o Guardião da Sabedoria. Elas foram descobertas por tropas alemãs em 1940, em uma caverna subterrânea no Marrocos, sendo transportadas para a cidade de Edria em 1945. (Fornecida por Ricardo Kobayashi)

Os Guardiões de Gaia são três entidades supostamente oniscientes e onipotentes responsáveis por proteger o planeta de qualquer força, interna ou externa, que possa vir a ameaçar a vida. Não só a vida orgânica, representada pelos organismos existindo em sua superfície, mas a “fonte” da vida, a origem da energia que emana e permeia os seres vivos de Gaia. Diz a lenda que estes guardiões (cada um representando as qualidades “Poder”, “Sabedoria”, e “Coragem”) foram criados pelo espírito de Gaia, e têm a missão de proteger a Biosfera da escuridão do cosmos, de onde forças destrutivas podem vir e provocar o fim do ciclo da vida). Independente da lenda ser verdadeira ou não, as ações dos Guardiões influenciaram drasticamente os rumos evolutivos da vida em Gaia, entre eles a presença de múltiplas espécies inteligentes.



Figura 51: Ilustração do antigo diário de viagens do pesquisador élfico Arnuk Sunn, representando todas as raças sencientes da Gaia moderna (1600, aproximadamente) (Fornecida por Ricardo Kobayashi)

A diversidade da vida em Gaia permitiu que a sapiência, reservada ao Homo sapiens no nosso mundo, pudesse ser alcançada por vários grupos e espécies. Atualmente existem cerca de 22 espécies inteligentes, ou civilizações, em Gaia, e a raça humana é apenas uma delas, embora seja indiscutivelmente a espécie dominante, por conta de seus números e progresso tecnológico. A segunda raça mais numerosa são os elfos, uma raça de seres cuja expectativa de vida chega a ser 2.000 anos, e que tem o monopólio da sabedoria antiga e do domínio da magia. Cada uma das raças restantes tem sua história de origem, e muitas delas ainda estão sendo desenvolvidas apropriadamente no contexto da narrativa, mas no geral, todas têm como prioridade a sobrevivência, e idealmente, em um contexto de convívio harmônico. Mas nem sempre foi assim.

Do mesmo jeito que a história do nosso planeta Terra é repleta de guerras, conquistas, genocídio e conflito, Gaia também passou por sua cota de ciclos de violência. Cada raça e cultura se viu forçada, em algum momento de sua história, a se defender de agressões, ou se sentiu motivada a se valer da força para conquistar seus objetivos. Mas nenhuma foi tão determinada quanto os humanos. Sua expectativa de vida menor comparada a outras raças, e falta de conhecimento avançado das práticas mágicas os fizeram se voltar à tecnologia e à religião, transformando-os em seres ansiosos por propósito e realização. Quando o nascimento do Cristianismo e a queda do Império Romano acabaram ocasionando a criação de um culto que se espalhou por grande parte da Europa, não demorou muito para que os humanos, que até então viviam em relativa paz com as outras raças de Gaia, começassem a agredi-las e exterminá-las, motivados por um fervor religioso e antropocêntrico. Estas foram conhecidas como as Cruzadas Secretas.

Para pôr um basta à violência, e impedir uma guerra entre humanos e o resto da Biosfera, os elfos utilizaram de sua autoridade autoproclamada como protetores do mundo, para propor um acordo, os elfos e as outras raças viveriam reclusos e isolados da humanidade, e a humanidade prometeu não desenvolver nenhum tipo de intenções hostis contra os não-humanos. Este foi conhecido como o “Tratado da Harmonia”, e ele perdurou por séculos.

Durante este período de segregação, a história humana foi reescrita, as outras raças, a existência da magia, foram consideradas mitos e lendas, sem nenhuma conexão com a realidade. Uma história humana bastante similar à que conhecemos em nosso mundo começou a ocorrer, com a religião dando lugar à ciência, reinos e impérios caindo, estados e nações nascendo, territórios sendo conquistados, humanos matando e explorando uns aos outros, revoluções no governo, na sociedade, na cultura e na tecnologia, todos esses fatores mudando pouco a pouco a experiência humana neste planeta. Até que, eventualmente, Gaia foi atacada.

Em 1937, uma força extraterrestre composta de máquinas sencientes iniciou um complexo processo de infiltração e invasão de Gaia, com o objetivo de subjugar e integrar Gaia à imensa rede coletiva de seu imensurável império além das estrelas, e consumir o máximo possível de sua energia e recursos naturais. Colaborando com regimes autoritários presentes na raça humana durante a época, em especial o regime da Alemanha Nazista, estes alienígenas esperavam usar seu exército de peões humanos para alcançar uma gradual e constante corrosão das civilizações orgânicas em Gaia, para que assim desferissem o golpe final e assumissem o controle do planeta. Pois estes invasores, estes “Artificiais”, sabiam que se as raças de Gaia se unissem, e utilizassem seu poder máximo, eles poderiam oferecer uma resistência considerável à invasão.

Que, ironicamente, foi o que aconteceu. Através de uma série de peripécias, coincidências do destino, e muita sorte, as raças de Gaia conseguiram quebrar o “Tratado da Harmonia” e criar alianças para resistir à ameaça Artificial. Especialmente pelo fato de que, através de esforços conjuntos, os heróis aliados conseguiram invocar os lendários Guardiões de Gaia, através de um antigo ritual élfico. Com a ajuda destes seres essencialmente divinos e misteriosos, ela sobreviveu a uma invasão alienígena e uma nova era começou.



Figura 52: Emblema da Fundação Luminar, criado em 1947. O símbolo, ilustrando uma flâmula em meio à escuridão se sobrepondo a um círculo azul, passava a mensagem da luz servindo como um escudo para o planeta Terra/Gaia contra as trevas (fornecida por Ricardo Kobayashi)

Nesta nova era, marcada pelo início de um longo e complexo processo de readaptação e reintegração entre múltiplas espécies, um destaque especial foi dado às ações heroicas da lendária “Divisão Rosetta”, uma equipe de operações especiais que protagonizou muitos dos momentos importantes da Segunda Guerra Mundial, como a Libertação de Paris, o contato com a Marcha dos Orcs, a rendição do Império japonês, e a icônica Batalha de Edria. A Divisão contou com membros de backgrounds e habilidades altamente diversas, e depois de um tempo, eles adquiriram grande destaque no imaginário popular. Portanto, depois que a guerra terminou, uma organização inspirada pelas ações heroicas da Divisão Rosetta, conhecida como “Fundação Luminar”, foi criada para garantir que novos indivíduos excepcionais, independente da raça, nação ou cultura, pudessem ser acolhidos, treinados e capacitados para atuarem como novos protetores do planeta. Porém, à medida que o tempo passou a Fundação ficou conhecida por aceitar os “indesejáveis”, os que não se encaixavam em nenhum lugar. Os afiliados a esta organização, chamados formalmente de “Lumes”, antes eram apelidados de “heróis”, mas hoje, são frequentemente chamados de “os monstros da Fundação Luminar”. Mas independente da opinião pública, eles trabalham incessantemente para proteger Gaia durante a ausência dos Guardiões.

A seguir, algumas fotos e imagens históricas disponibilizadas pela Fundação Luminar:



Figura 53: Uma representação artística do nascimento dos 5 Guardiões originais da Biosfera; diz a lenda que os Guardiões, o da Misericórdia e o do Equilíbrio, foram destruídos em invasões extraterrestres anteriores, sobrando apenas o Poder, a Coragem e a Sabedoria. O símbolo dos 5 círculos entrelaçados é supostamente uma versão mais antiga do ícone do “Olho de Gaia”. (Fornecida por Ricardo Kobayashi)

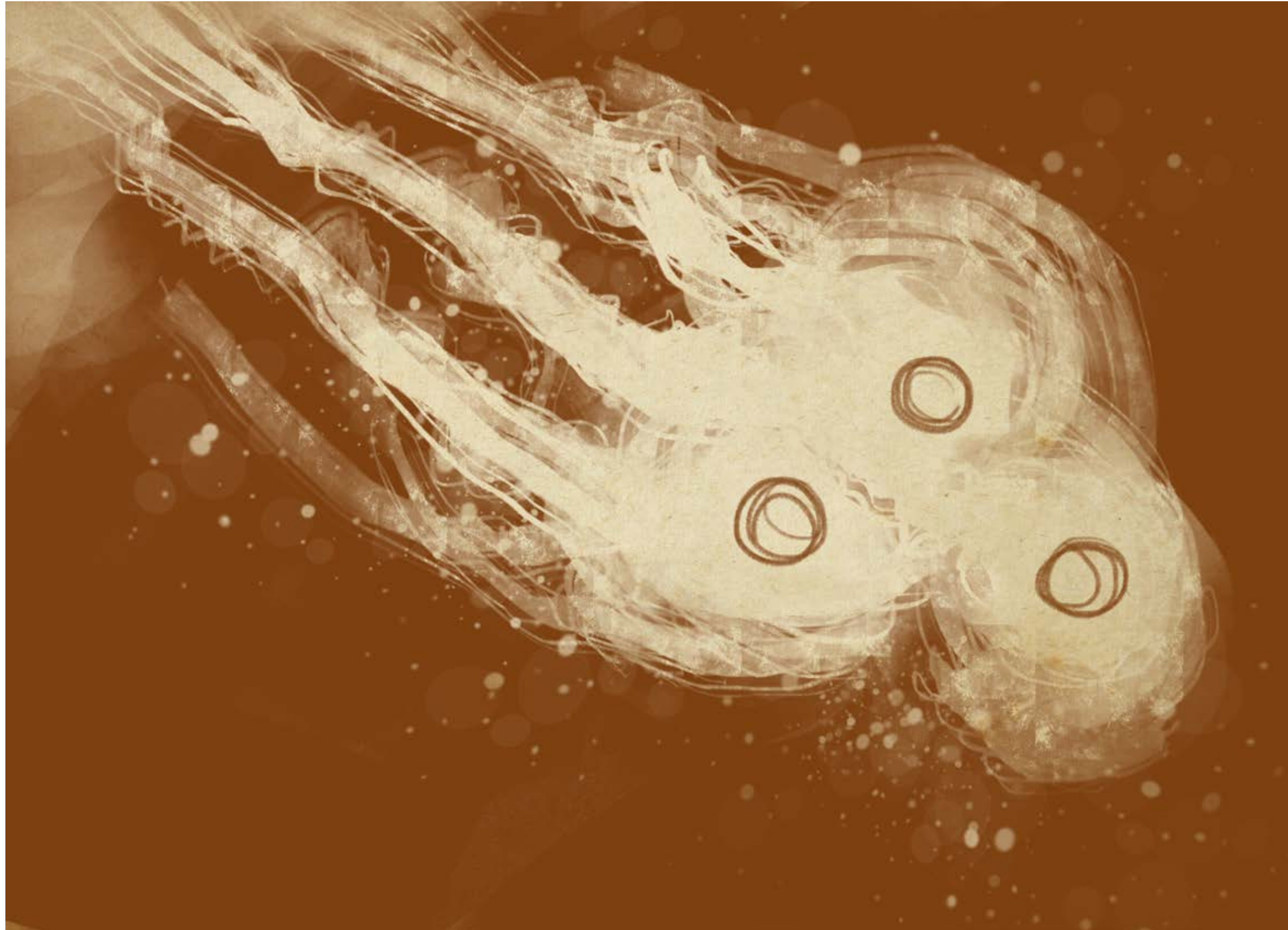


Figura 54: Desenho ilustrando o momento nos quais os 3 Guardiões clássicos, ainda em sua forma imaterial e etérea, descenderam ao fundo do mar, após terem falhado em proteger os dinossauros da extinção. Eles só voltariam milhões de anos depois, quando entraram em contato com as primeiras civilizações inteligentes de Gaia, e 100.000 anos depois, durante a invasão dos Artificiais. (mais detalhes em Apêndice 1) (Fornecida por Ricardo Kobayashi)



Figura 55: Uma pintura feita pelo sacerdote élfico Kanu Kayagha Tazu, do Monastério de Arunin, após ele ter uma “visão” alertando sobre a invasão extraterrestre a Gaia. A imagem, supostamente retratando uma figura ameaçadora se aproximando de um planeta indefeso, é uma das únicas representações aproximadas existentes da “Inteligência Suprema”, a entidade líder dos Artificiais (fornecida por Ricardo Kobayashi)

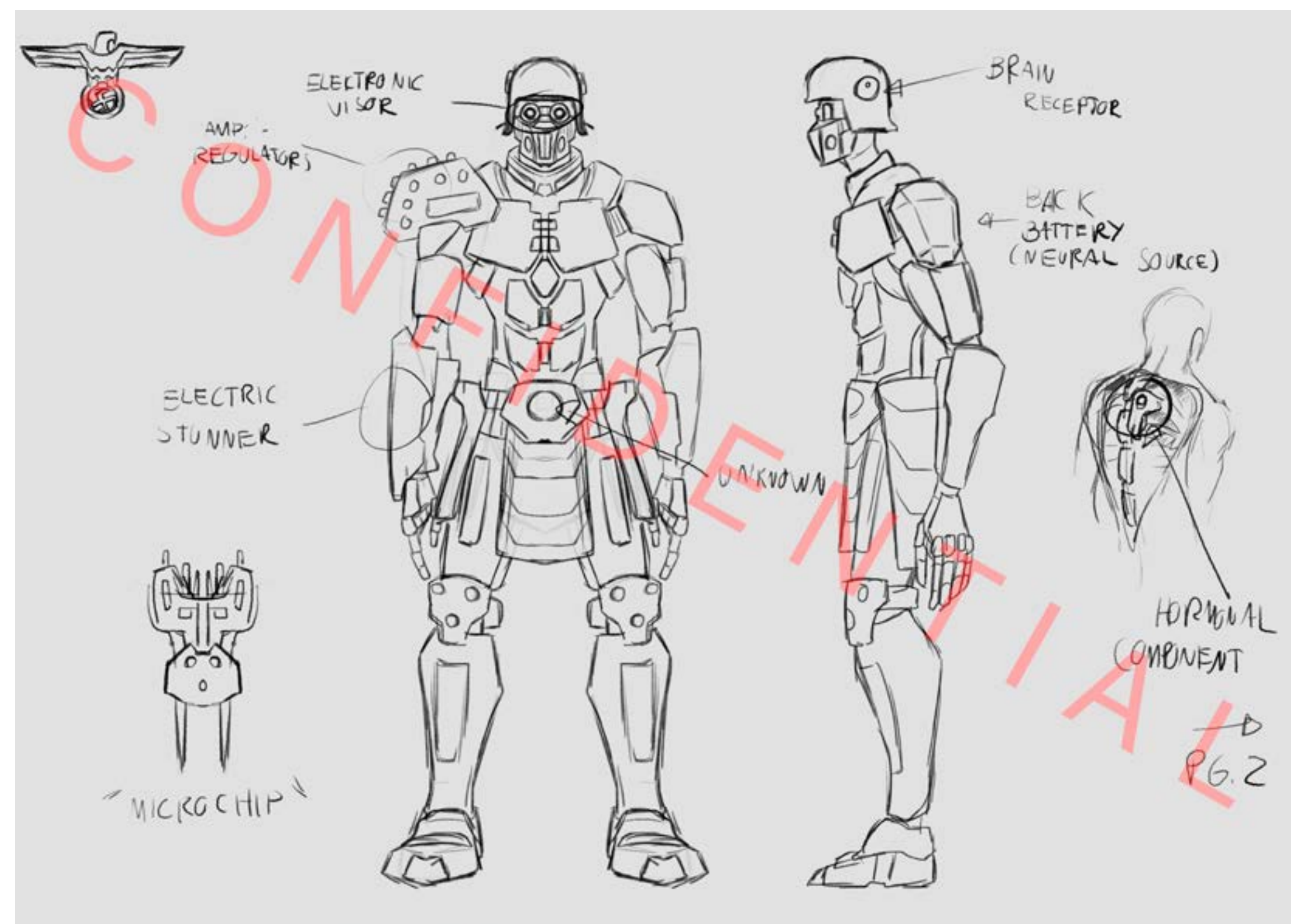


Figura 56: Rascunhos copiados do laboratório da base nazista retratando um “Letzterkrieger” (em alemão, “último guerreiro”), uma nova unidade de infantaria nazista que passava a mensagem de um supersoldado ariano. Enclausurado em uma armadura, e possuindo vários implantes cibernéticos, o letzterkrieger não dormia, era nutrido por um mini reator nuclear em seu coração, e só conseguia morrer com um tiro de tanque (fornecida por Ricardo Kobayashi)

Figura 57: fotos de perfil da Divisão Rosetta original (fornecida por Ricardo Kobayashi)

DIVISÃO ROSETTA-1941 (8 MEMBROS ORIGINAIS)



Naiia Kadi, arqueira e maga
Coordenadora élfica ativa



Ebik Nuura, espadachim e mago
Líder de esquadrão elfico ativo



Kai, Caçador e Mestre de Guerra
Representante dos Clãs Orcs



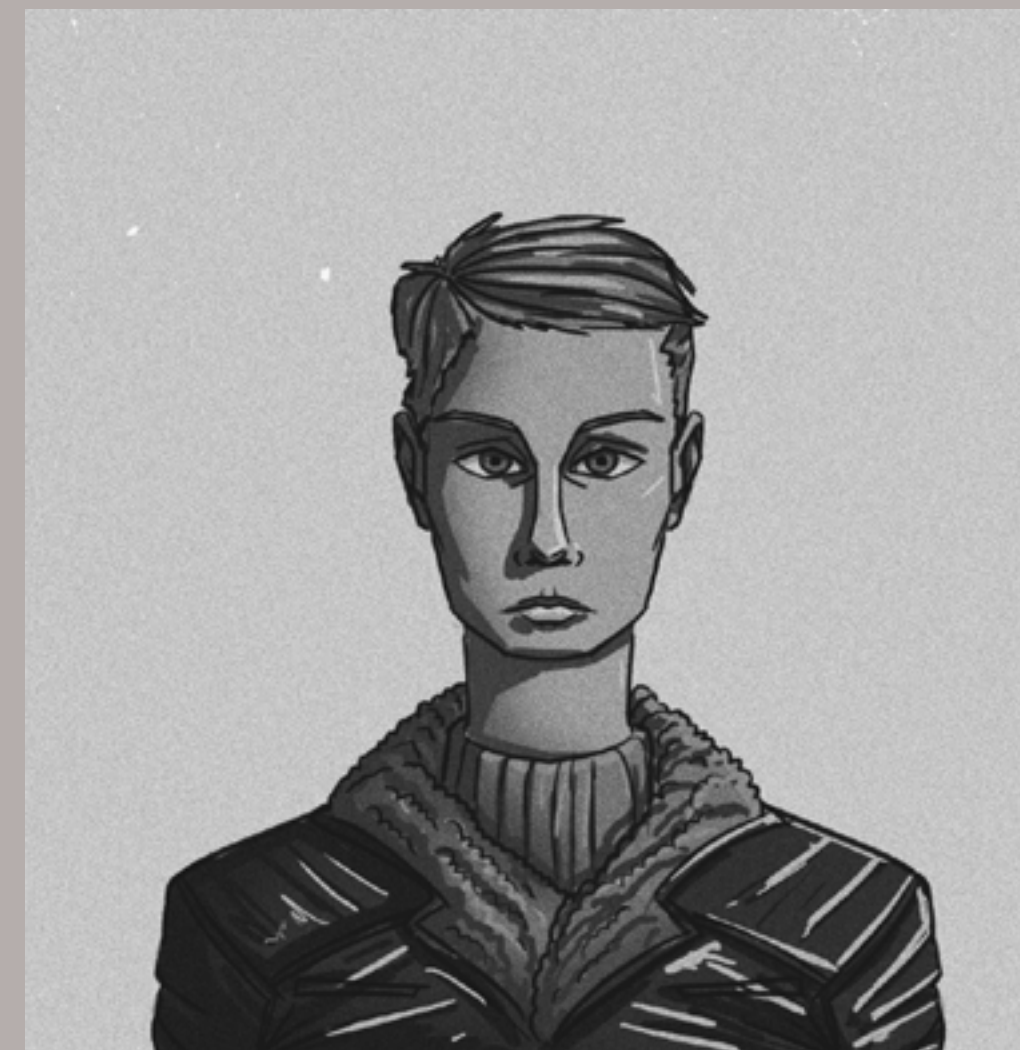
"Kane", comandante e supersoldado
Coordenador humano ativo
Agente do Serviço Secreto dos Estados Unidos



Dr. Martin Grigroryan, engenheiro e pesquisador
Especialista em análise de dados e robótica



Dhessa Mafa, feiticeiro e bibliotecário
Especialista élfico em estudos da cultura
Prospectora e Astronomia



Leonard Penn, piloto da RAF e agente do MI6
"Descendente vivo do Rei Arthur?"



Franklyn Hess, sargento e atirador de elite
Ex-mercenário trabalhando para o Serviço Secreto dos Estados Unidos



Figura 58: Chefe Kalur, líder do clã Lança da Noite, pai de Kai. Após o general anterior da marcha dos orcs, Tanunga, ser assassinado, os líderes dos clãs votaram unanimemente para Kalur ser o novo general, por sua experiência em combate (fornecida por Ricardo Kobayashi)



Figura 59: Muito pouco se sabe sobre a Rainha dos Insetos; sabe-se que ela é a única bruxa capaz de controlar mentalmente qualquer tipo de artrópode, mas sua verdadeira identidade é um mistério. Suspeita-se que ela tenha mais de mil anos de idade, e consegue hibernar, como uma cigarra (fornecida por Ricardo Kobayashi)



Figura 60: Foto do General Petrus Rademacher; ele era conhecido no alto escalão de Hitler como “o devoto”, após se voluntariar para receber os implantes cibernéticos dos Artificiais. Rumores dizem que ele recusava categoricamente ser anestesiado durante as cirurgias (Fornecida por Ricardo Kobayashi)



Figura 61: Primeira das poucas fotos sobreviventes da Batalha de Edria. Nela, vemos um dos integrantes mais conhecidos da Divisão Rosetta, o lendário Comandante Kane, o primeiro super soldado dos Estados Unidos, avançando sobre forte fogo de metralhadoras. Ao fundo vemos duas aeronaves élficas avançando sobre o espaço aéreo inimigo. Por seu sucesso e coragem na coordenação das forças terrestres após o desembarque na praia de Edria, Kane recebeu uma Medalha de Honra do próprio Roosevelt. Nas décadas seguintes à guerra, ele fundaria uma divisão especial da OTAN chamada “Homerunners”, que mais tarde se tornaria a maior rede de espionagem e operações especiais do Ocidente por mais de 50 anos.(fornecida por Ricardo Kobayashi)



Figura 62: Esta foto é provavelmente o momento mais icônico da Batalha de Edria, demonstrando a perspectiva de um barco anfíbio enquanto tropas humanas desembarcam na praia de Edria. Estima-se que apenas 5% dos soldados da primeira onda da invasão sobreviveram, com a enorme Sentinela vista ao longe vaporizando qualquer um que estivesse em seu campo de visão. Ironicamente, a Sentinela foi desativada após uma explosão na areia a desequilibrar, fazendo-a cair nas águas da arrebatação. A água se infiltrou no seu corpo, a fazendo mais pesada e lenta, dando aos encouraçados na costa a chance de destruí-la com seus tiros de canhão. O fotógrafo responsável pelo registro, Alan Werberger, comentou que a vista da enorme máquina o fez se sentir “como se eu estivesse vendo Deus em pessoa, ou o monstro que O matou.”(fornecida por Ricardo Kobayashi)



Figura 63: Foto dos Três Guardiões, em suas formas novas, após terem derrotado a ameaça Artificial. Curiosamente, esta foto só foi liberada ao público em 2007, pois por muito tempo a contribuição dos Guardiões à vitória na Segunda Guerra Mundial foi motivo de controvérsias. Não só os sobreviventes da Batalha de Edria foram orientados a não comentar sobre o assunto, mas como os Guardiões também nunca mais foram vistos depois de 1945, já que eles retornaram ao plano espiritual do Eco. Por terem um aspecto quase divino, houve muita discussão acerca do efeito que imagens e outras evidências concretas da existência dos Guardiões teriam na psique das massas, por mais que o público geral tivesse conhecimento de que, de alguma forma, os Guardiões haviam ajudado o planeta a vencer a guerra (fornecida por Ricardo Kobayashi)

COPIANDO DOS MELHORES

Claro, a primeira coisa que se nota na construção deste universo é a quantidade de detalhes e elementos narrativos que parecem incompatíveis. É possível discursar sobre várias teorias acerca do porquê a história do universo de Biosfera (pelo menos em uma versão protótipo) ser uma cópia distorcida da história com elementos fantásticos inseridos em alguns momentos. Mas, creio que a principal razão seja o fato de que, se as ilustrações são paródias da realidade, a história por trás dessas ilustrações pode ser uma paródia também. Embora, os primórdios da criação deste mundo sempre estiveram nas descrições das postagens das ilustrações.

Um exemplo é a imagem do personagem criado para minha colega Luci Caro:

Mais um! MONSTROS DE BLAV# 20 pertence a Luciene Goularte Alves! Ou Lucy. Ou Lúcifer XD. De qualquer forma, foi esse último apelido que serviu de inspiração pra fazer dela um demônio feito de fogo. E eu achei que ficou com um ar bem legal. (KOBAYASHI, 2016)

Quando desenhei o personagem de Lucy, não tinha definido a existência dos demônios como uma raça senciente no universo narrativo como um todo. Mas depois que esse personagem foi criado, surgiu uma necessidade de explicar a presença de entidades chamadas demônios em Biosfera. A mesma coisa com personagens que são animais antropomorfizados, embora não sejam um conceito estranho na ficção, explicar a presença de animais inteligentes neste mundo em que a história humana canônica do mundo não-fictício existia, se tornou essencial.

No início, Biosfera não estava comprometida com uma ideia narrativa coesa que conectasse todos os personagens. Na medida que as ilustrações começaram a ficar cada vez mais frequentes, percebi que seria mais fácil ter um “template” ou modelo de criação em que pudesse encaixar as ideias de personagens, dependendo das ideias que surgissem de minhas conversas com novos participantes. Semelhante ao sistema de criação de personagens presentes em jogos de RPG, como “World of Warcraft” e “The Elder Scrolls”. Por exemplo, o primeiro personagem da raça goblin/duende que fiz foi meu amigo Kevin, e mais tarde criei mais uma personagem da mesma raça com minha colega Mari Ra. Porém, isso acabou tendo o efeito inverso, a história tinha que se adaptar para cada novo personagem, como foi o caso da ilustração feita para Luci. O resultado é um mundo caótico. A paródia se mantém, pois o mundo não-fictício, aquele onde nós espectadores (eu e você) habitamos é notoriamente caótico, e é muito difícil extrair sentido dele. Pois, de certa forma, todo esforço de construção de universos fictícios na cultura e na arte deriva de um esforço de organizar e interpretar o mundo à nossa volta, de acordo com nossas aspirações, sonhos, medos, processos de pensamento e estesias. Sobre Roland Barthes, um teórico do pós-Segunda Guerra Mundial famoso por cunhar o termo “a morte do autor”, a Profª Dra. Dione Colares de Souza diz:



Figura 64, “Lucy”, ilustração digital, 2016

Para ele, ao elaborar um texto, um autor baseia-se em referências e ideias anteriores a sua escritura, e que não dependem do autor para passarem a existir; apropria-se de palavras, de outros textos, de conceitos e organiza tudo isso de uma maneira particular. Barthes argumentou não haver apenas uma voz no texto, em oposição à crítica literária de sua época que esperava do autor a palavra final, o significado do texto. Para fugir da terminologia “autor”, Barthes utilizou em seu ensaio o termo “scriptor”, sendo o leitor (e não mais o autor) a dar significado ao texto (2017, p. 141)

Posso dizer que Biosfera é uma história amplamente influenciada por ideais Humanistas, com uma perspectiva pró-globalização. O conceito de “humanidade” é estendido para diversas raças não-humanas, e recebe o nome de “sapiência”, mas os ideais chave permanecem. Cada raça inteligente de Gaia é livre, capaz de obter conhecimento, de praticar tanto o bem quanto o mal, e de questionar o mundo à sua volta. A definição clássica de humanismo, como corrente filosófica que valoriza a racionalidade, o debate entre visões diferentes, e todas as manifestações da experiência humana, orbita uma posição oposta a visões teocêntricas (como no caso das Cruzadas Secretas) e totalitaristas (como no caso do fascismo e nazismo), discursos que se baseiam majoritariamente em visões inflexíveis da realidade, e cujos adeptos porventura têm uma adoração quase sobrenatural por seus líderes. Ao tratar sobre o conceito do nazismo como religião política, Gustavo Feital Monteiro se baseia nas seguintes considerações de Neil Gregor:

Não é, portanto, nenhuma surpresa que o Nazismo se inspirou-entre outras coisas-nos rituais, iconografia e retórica da tradição cristã, sendo que esta continuou a fornecer um dos vocabulários verbais e visuais mais familiares, senão o mais familiar, de toda a sociedade ocidental (apud GREGOR, 2008, p.12, tradução livre)

E em Biosfera, é o fracasso desta ideologia totalitária, aliada a derrota de uma invasão alienígena, que marca o nascimento de um mundo globalizado, unido e diverso. Claro, no mundo não-fictício, todos esses conceitos e marcos históricos abordados são complexos e sua consolidação se deu gradualmente. Portanto, é evidente que Biosfera é uma versão alternativa, altamente romantizada da história. Mas, esta romantização tem base em ideais e princípios observáveis na realidade. Em seu artigo “The age of humanism is ending” (“A Era do Humanismo está terminando”, tradução livre), o historiador camaronês Achille Mbembe faz uma crítica ao crescimento do capitalismo financeiro e de pensamentos conservadores neoliberais em várias democracias ao redor do mundo na conjuntura contemporânea:

O mundo como o conhecemos desde o final da Segunda Guerra Mundial, com os longos anos da descolonização, a Guerra Fria e a derrota do comunismo, esse mundo acabou (...)A noção humanística e iluminista do sujeito racional capaz de deliberação e escolha será substituída pela do consumidor conscientemente deliberante e eleitor(...)Sob tais condições, o futuro da política de massas de esquerda, progressista e orientada para o futuro, é muito incerto.(2017, p.3 tradução de André Langer)

Embora o objeto de análise de Mbembe seja relativamente recente no contexto do século XXI, sua defesa de conceitos como racionalidade, pensamento crítico, progresso e asseguramento do futuro é perceptível, e, curiosamente associada a marcos históricos como a Segunda Guerra Mundial e a Guerra Fria, eventos cujo significado no imaginário popular do ocidente simboliza uma vitória na construção da democracia moderna. Ou seja, ao denunciar um ataque direcionado a estes valores no contexto geopolítico atual, Mbembe infere que estes são os valores que norteiam a vida contemporânea. Biosfera tenta traçar, por meio da fantasia e da hipérbole, quais foram as circunstâncias e trajetórias que levaram a civilização “humanizada” a escolher estes valores como alicerces morais.

No mundo não-fictício, essa trajetória se iniciou com as propagandas de guerra veiculadas pelos Estados Unidos e outros países Aliados, que durante o período do conflito impulsionaram a narrativa do nazismo e fascismo como representações do mal que não é mais humano. Por mais imperdoáveis que os crimes destes regimes totalitários tenham sido, seu legado “monstruoso” na cultura tem início neste esforço deliberado dos aliados de vencer a guerra não só no campo de batalha, mas no campo cultural. Afinal, a máquina de propaganda nazista de Goebbels, Ministro da Propaganda de Hitler, estava usando das mesmas táticas e recursos para tentar inflamar a população alemã a favor da guerra. Segundo Tada e Gracino:

O cinema desenvolveu um papel muito importante na propagação de ideias antissemitas, raciais ou de superioridade do poder militar do país, esclarecendo, os filmes retratavam alemães como heróis de guerra criando uma essência nacionalista para a população. E também caracterizavam os judeus como vilões e seres sub-humanos que se infiltravam na sociedade ariana (apud PORTAL USHMM, p.45 2016)

Especialmente na narrativa da “Batalha pelo Planeta”, da luta das raças de Gaia contra a invasão dos Artificiais, a história defende de valores como diversidade, tolerância, trabalho coletivo, e se opõe a valores como supremacia racial, eugenia, autoritarismo e tirania

Existe uma forte defesa não só do poder dos indivíduos terem mais força quando lutam juntos, mas também quando resolvem problemas, realizam estudos e buscam conhecimento juntos. O elemento narrativo da “aliança” entre personagens e grupos diferentes (e até mesmo incompatíveis, em um primeiro momento) é um dos tropos identificáveis e apreciados na cultura pop, especialmente no cinema, com filmes como “Os Sete Samurais”, de Akira Kurosawa, e suas adaptações para o gênero western, como “Sete Homens e um Destino”, e passando por grandes sagas como “Star Wars”.

Na ficção, a luta contra o “Império” geralmente segue uma progressão clara. Primeiro, você tem “A Resistência”, um grupo maltrapilho de lutadores da liberdade, que pegam em armas, fazem barricadas nas ruas, e lutam com todas as expectativas contra eles. Pense em “Rogue One”, ou “Os Miseráveis”. Se eles não são esmagados imediatamente, a “Resistência” se transforma na “Aliança”. Um pouco mais organizados que a “Resistência”, ainda não é incomum membros da “Aliança” se virarem uns contra os outros caso haja a oportunidade. Dito isso, quando estão unidos, a “Aliança” pode reunir muito mais poder de luta do que a “Resistência” jamais poderia imaginar(...)Independente do fato de todos na “Aliança” confiarem uns nos outros ou não, juntos eles se comprometeram irrevogavelmente a lutarem contra o “Império”. (VASICEK, 2018, tradução livre)

Nos jogos, tanto analógicos quanto digitais, a experiência do “R.P.G” (role-playing game, em inglês, que pode ser traduzido para “jogo de interpretação de papel”), quase sempre se baseia no conceito de personagens com origens e características diferentes constituindo uma única “party” (ou “equipe”) se lançando em aventuras em que cada um tem uma função a desempenhar para a sobrevivência de todos. Elfos, orcs, duendes, guerreiros e feiticeiros são todos tropos fortemente associado ao gênero RPG, e são encontrados em histórias de fantasia em várias mídias. O que, por um lado, explica o fato deles aparecerem na história de Biosfera, mas não necessariamente nas séries artísticas, como Monstros de BLAV. A criação destes e outros elementos criativos da ficção podem ser encontrados no trabalho de J.R.R. Tolkien:

A trilogia de Senhor dos Aneis, abalaria não só a literatura dos anos seguintes como passaria a fazer parte de uma base da cultura pop mundial. Como é claramente mostrado no documentário A Influência do Anel, os movimentos dos anos 60 - como o movimento hippie -, as músicas dos anos 70, e os filmes de ficção científica, os jogos de tabuleiro, os jogos virtuais dos anos 90, e até os brinquedos - action figure, posters, calendários, camisetas - e sua forma de comercializá-los foram muito influenciados pela obra.(ANDRADE, p.2, 2016)



Figura 65: Pôster original do filme Star Wars, de 1977.

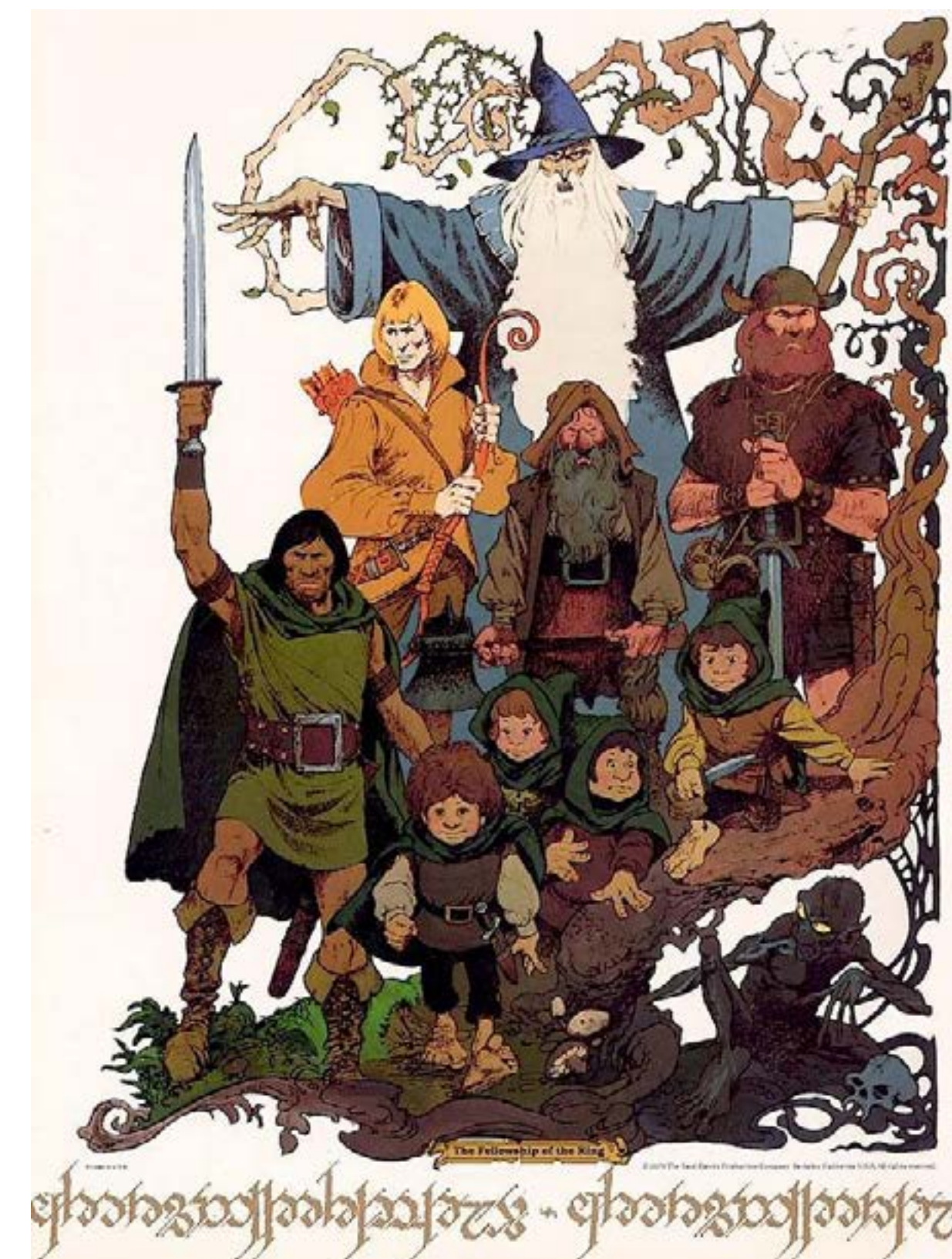


Figura 66: Pôster do calendário temático da adaptação animada de “Senhor dos Anéis” feita por Ralph Bakshi

A implementação de um mundo globalizado em Biosfera reflete os benefícios que os indivíduos buscam no nosso mundo através da globalização; um fluxo constante de informação, de conhecimento e comunicação, que visa sedimentar e difundir noções de liberdade, dignidade, felicidade e conhecimento. A construção de uma sociedade que esteja sempre pronta para cultivar e proteger o futuro é possivelmente uma das intersecções mais fortes entre Biosfera e o nosso mundo.

Também percebo a influência de conceitos darwinistas e marxistas, no sentido de que cada indivíduo de cada espécie em Gaia está sujeito as circunstâncias do ambiente ao seu redor (e ação de outros seres vivos), e pode ou não passar por transformações seletivas em sua fisiologia, assim como seu modo de vida, para melhor se adaptar ao ambiente, ou se extinguir. Brunah Schall diz: “Marx defendia que Darwin havia detectado na natureza um mecanismo de mudança semelhante ao encontrado por ele na história”. (2014, p.143) Embora com discordâncias entre essas duas perspectivas:

A questão da superioridade humana em relação aos outros animais constitui outro ponto de divergência entre o pensamento de Marx e Durkheim e o de Darwin: a concepção de evolução como progresso. O homem para Darwin não é o maior exemplo de perfeição ou o ápice de uma escala evolutiva progressista, do simples para o complexo. Marx, por sua vez, aplica o conceito de progresso em seus estudos sobre a evolução dos modos de produção, assim como Durkheim identifica uma escala de progresso ao estudar a história da divisão do trabalho e da vida religiosa. Esse tipo de pensamento progressista era comum à grande maioria de cientistas do século XIX, influenciados pelo contexto dos grandes desenvolvimentos da Revolução Industrial (SCHALL, 2014, p.145)

Mas talvez uma das principais decisões que tomei na criação deste mundo é fazer o planeta Gaia como centro das histórias, embora a ideia de mundos extraterrestres, mundos em outras dimensões e coisas similares seja explorada, Biosfera é uma história que acontece, majoritariamente, em um único planeta, tal qual a História Natural do nosso mundo. Isso faz com que ameaças a esse delicado equilíbrio que chamamos de “lar” sejam percebidas com apreensão e seriedade. Como diz Carl Sagan:

“ (...)A Terra é um cenário muito pequeno numa vasta arena cósmica. Pense nos rios de sangue derramados por todos aqueles generais e imperadores, para que, na sua glória e triunfo, pudessem ser senhores momentâneos de uma fração de um ponto. Pense nas crueldades sem fim infligidas pelos moradores de um canto deste pixel aos praticamente indistinguíveis moradores de algum outro canto, quão frequentes seus desentendimentos, quão ávidos de matar uns aos outros, quão veementes os seus ódios. As

nossas posturas, a nossa suposta auto importância, a ilusão de termos qualquer posição de privilégio no Universo, são desafiadas por este pontinho de luz pálida. O nosso planeta é um grão solitário na imensa escuridão cósmica que nos cerca. Na nossa obscuridade, em toda esta vastidão, não há indícios de que vá chegar ajuda de outro lugar para nos salvar de nós próprios.

A Terra é o único mundo conhecido, até hoje, que abriga vida. Não há outro lugar, pelo menos no futuro próximo, para onde a nossa espécie possa emigrar. Visitar, sim. Assentar-se, ainda não. Gostemos ou não, a Terra é onde temos de ficar por enquanto(...)”(Sagan, p.13, 1994)

Portanto, Biosfera tem, a intenção de usar a narrativa fantástica a favor de uma defesa do planeta Terra, seu meio-ambiente, e todos os princípios que o fazem ser um lugar de abundância, coexistência e harmonia. Há muitos detalhes na narrativa que insinuam que a própria Gaia é um ser vivo, e que sua sobrevivência está intimamente ligada a sobrevivência das diversas formas de vida existentes no mundo, fica clara a influência de uma interpretação leiga da “Hipótese de Gaia”:

A teoria de Gaia é uma hipótese da Ecologia que estabelece que a Terra é um imenso organismo vivo. Elaborada pelo cientista inglês James Lovelock em 1979, nos ensina que nosso planeta é capaz de obter energia para seu funcionamento, enquanto regula seu clima e temperatura, elimina seus detritos e combate suas próprias doenças, ou seja, assim como os demais seres vivos, um organismo capaz de se autorregular. De acordo com a hipótese, os organismos bióticos controlam os organismos abióticos, de forma que a Terra se mantém em equilíbrio e em condições adequadas para sustentar a vida. (Firmo e Finamore, 2020)

Mesmo assim, a intenção não é tratar o mundo de Gaia como um éden que só pode oferecer abrigo e sustento indefinidamente aos seres vivos que o habitam. Não há nada na mitologia deste universo que diga que os Guardiões não podem definir uma determinada espécie ou espécies, de Gaia, como uma ameaça a continuidade da Biosfera. Pois, assim como no mundo real, a Biosfera é um lugar tanto de maravilhas quanto de perigos.



Figura 67: “O pálido ponto azul”, foto da Terra tirada pela sonda espacial Voyager 1, em 1990. (FONTE: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-51497794>)

CAPÍTULO 4
EVOLUÇÃO

Para este capítulo, decidi abordar questões que estão em aberto sobre o universo de Biosfera, e minha relação com o projeto. Considerando que o projeto não está um formato convencional, não há dúvidas de caráter prático como “qual o orçamento para viabilizar um lançamento do projeto”, ou “qual a data prevista para o produto estar finalizado e pronto para publicação?”, entre outras. Algumas delas só se tornarão evidentes após feedback de um eventual público. As questões a seguir, no entanto, são de caráter abstrato e fundamental. Elas dizem respeito as implicações, tanto pessoais, quanto coletivas, deste projeto, e o que ele significa enquanto obra e produto.

Para esse fim, utilizo um método de reflexão conhecido como “Ciclo de Reflexão de Gibbs”, desenvolvido pelo Prof. Dr. Graham Gibbs, da Universidade de Oxford. Embora bastante utilizado na área da saúde, este método fornece uma maneira de se avaliar qualitativamente os resultados e frutos de uma experiência social. O ciclo é composto de 6 etapas:

“O que aconteceu?”

“Pensamentos e sentimentos”

“Foi uma experiência boa ou ruim?”

“O que mais vc pode dizer da situação?”

“Conclusão(opcional)

“Se acontecesse de novo, o que você faria?”

Mas antes, eu gostaria de explorar quatro pontos em aberto que eu considero serem importantes para a compreensão do projeto:

Gibbs Reflective Cycle

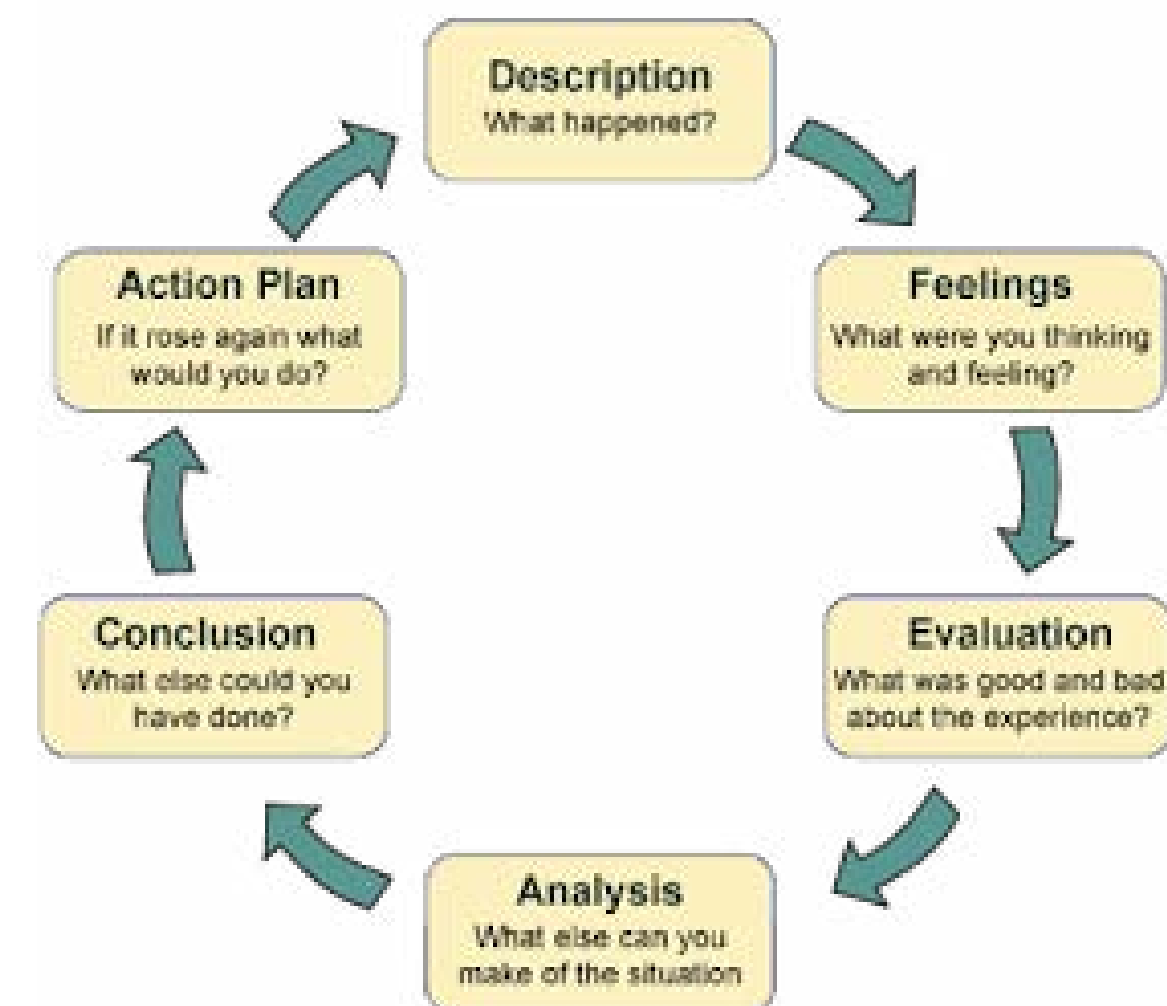


Figura 68: Diagrama demonstrando o fluxo do Ciclo Reflexivo de Gibbs (FONTE: <http://southendasphoto.blogspot.com/2013/11/gibbs-reflective-practice-in-art-design.html?m=1>)

“POR QUÊ ‘MONSTROS’?”

O termo “monstro” usado para denominar os avatares criados para a série, é basicamente baseado na escolha de palavras que utilizei para propor os desenhos para os modelos. A pergunta era: “Posso desenhar uma versão monstro de você?”. Ao observar as características de cada um dos personagens, a primeira impressão é a de que nem todos são necessariamente monstros, muitos são apenas humanos, ou membros de suas respectivas espécies, que possuem características extraordinárias e incomuns. Na verdade, analisando todo o contexto da história de Biosfera, é possível dizer que os personagens são mais “super-heróis” do que “monstros”. Afinal, muitas das minhas referências para a criação de personagens são baseadas em protagonistas que passam por grandes e espetaculares jornadas, como heróis geralmente são. Mas a maior razão para usar o termo “monstro” vinha das relações que inconscientemente construía entre os personagens e os modelos, como dito anteriormente, a criação de um avatar para um modelo é orientada por gentileza, e nesse sentido, apresentar uma versão monstro que despertasse sentimentos de aversão, repulsa e medo como um monstro normalmente o faria, para um modelo em potencial, não estava nos objetivos gerais.

Tanto conceitos positivos, como agradabilidade, gentileza, e identificação, quanto conceitos negativos, como aversão, repulsa e medo, não são indissociáveis de determinados signos visuais arbitrários, quaisquer que eles sejam. “Herói” e “monstro” são termos amplos, com diferentes significados literários, e subjetivos, presentes no imaginário coletivo, que podem ser vinculados a estas palavras. Na cultura, existem personagens que podem ser vistos como monstros, mas são tratados canonicamente como heróis, ou possuem conotações positivas relacionadas a eles. Também há outros personagens que podem ser tratados como heróis, vítimas, ou apenas formas de vida cujo interesse é sobreviver, mas que são tratados canonicamente como monstros. E há naturalmente, todos os personagens que possuem tanto qualidades admiráveis quanto atitudes maliciosas e destrutivas. Mas, um ponto interessante é que, embora um herói absoluto seja algo difícil de imaginar, monstros absolutos costumam povoar nossas histórias com mais frequência.

Porque monstros são um conceito que abarca tudo aquilo que é incompreensível, diferente, fora do padrão. “Monstro” vem do latim, “monere”, que quer dizer “advertir, alertar”. O significado faz referência as fábulas e ao conhecimento popular que usava a figura do monstro como uma maneira de separar o ser humano dos perigos do mundo, representados, entre outras coisas, por fenômenos da natureza e animais selvagens que podem ferir ou matar. Mas na medida que o mundo mudou e o maior perigo do homem se tornou, também, o homem, muitos povos se valeram da figura do monstro em suas culturas para demonizar outros povos e sociedades. Ato violentos e supressores, como guerras, conquistas e opressão sistemática se apoiam na justificativa de “derrotar monstros”, “eliminar o mal”. etc. Durante meu tempo no Instituto de Artes, dediquei grande parte do aprendizado e produção ao aspecto dual (embora não dicotômico) do indivíduo com seu monstro. Outro projeto, com o título de “Selecionados”, é uma história que lida diretamente com essa temática. Mas, a grande e óbvia constatação que se tira deste esforço, é a de que cada pessoa tem seus monstros, do mesmo jeito que cada pessoa tem seus heróis e vilões. Por mais que a compreensão geral dos monstros é a de que eles representam significados absolutos de bem versus mal, vida versus morte, civilização

versus selvageria, bondade versus crueldade, monstros são tão marcados por nuances e contradições como os seres humanos. E o peso de qualquer presença aparentemente absoluta na percepção do universo, evidencia que heróis, vilões e monstros absolutos, costumam ser estranhamente parecidos. Todos eles estão tão distantes da compreensão, e se assemelham a deuses. Um monstro, que por definição é algo do qual o ser humano tem que se afastar, também tem que, ironicamente, estar próximo da humanidade, para ser de fato, um monstro.

Então, o Instituto de Artes me colocou frente a frente com as nuances e contradições do convívio social, um processo potencializado por Monstros de BLAV. Este projeto, desde o começo, esteve longe de visões absolutas, fossem elas sobre monstros, humanos, heróis ou amigos. Refletindo sobre minha experiência, não deixo de ver que diante de todos os detalhes únicos dos meus colegas que se canoizaram no formato de personagens fictícios, o termo “monstro” até chega a ser um apelido carinhoso, uma forma de dizer que cada personagem é especial, unidos por um fator, que é a arte. Os monstros são, em seu cerne, expressões artísticas, e assim como a arte, oferecem uma reflexão acerca de nós.



Figura 69: Foto do Monstro de Frankenstein, interpretado pelo ator Boris Karloff, para o filme “Frankenstein”, de 1933 (FONTE: <https://super.abril.com.br/cultura/as-historias-reais-que-inspiraram-a-criacao-de-frankenstein/>)

“EM QUAL FORMATO O PROJETO SERIA HIPOTETICAMENTE EXECUTADO?”

Esta pergunta se aplica, ao projeto de Biosfera. Pois, uma das coisas notáveis sobre todo o conteúdo que foi apresentado até agora é o fato de que só há, basicamente, ilustrações isoladas e textos. Considerando as ambições da narrativa, surgem questões: “Afim, Biosfera é um livro? Uma história em quadrinhos? Uma graphic novel de volume único? Uma publicação seriada de zines? Ela será uma história publicada em formato físico ou digital? Ela será uma animação? Se sim, será uma animação 3D ou 2D? Ou, Biosfera será um filme, com atores reais? E se Biosfera for uma história executada em um formato de áudio apenas, como um audiolivro ou podcast? E se o projeto for exposto apenas em formato visual, através de ilustrações, deixando a história para ser contada por outras maneiras?”

A resposta mais simples a estas questões é: ainda não sei. Pois o projeto pode passar por avaliações e formatações para ser contemplado por todas essas vias de veiculação. Vamos analisar, os possíveis planejamentos para expor Biosfera, para ver qual poderia ser a mais viável e ideal, levando em consideração que o cerne do material são as ilustrações dos personagens e os memoriais descritivos que as acompanham

Primeiramente a opção mais ambiciosa: um filme longa-metragem, “live action”, e que pode ocasionar a produção de continuações, franquias, e todo um Universo Cinematográfico, nos moldes dos maiores e mais icônicos blockbusters acolhidos pelo público. Atualmente, o “Universo Cinematográfico da Marvel” é um exemplo bem-sucedido e executado, e ele é naturalmente a maior referência para a criação de Biosfera. Muitas hipóteses apontam exatamente o sucesso gigantesco destes filmes, evidenciando a liderança e visão criativa dos diretores, produtores e executivos da “Marvel Studios” (em especial seu presidente, Kevin Feige), e o fato de que o U.C.M. e suas propriedades intelectuais estão sob domínio e financiamento da “Disney”, que após comprar a “Fox Studios” em 2017, “se tornou o maior conglomerado de mídia do mundo” (NOVAIS, 2017). Então, é óbvio que Biosfera, e suas histórias envolvendo lutas épicas e criaturas fantásticas em uma Terra alternativa, não tem condições de existir como um filme de maior qualidade possível, a menos que o projeto possa ter um orçamento satisfatório. De um ponto de vista estritamente criativo, pessoalmente vejo o sucesso do U.C.M como um produto de anos e anos de planejamento e pesquisa, sem os quais os longos arcos narrativos que se estendem ao longo de seus mais de 20 filmes não existiriam, o que leva a outro ponto: a criação de um filme é um trabalho coletivo, dependente de escritores, produtores, coordenadores, artistas, profissionais técnicos, cientistas, e trabalhadores terceirizados, assim como outros indivíduos e empresas essenciais para sua realização. Alguns deles nem chegam a estar presencialmente em um set de filmagem. Como criador e artista, não possuo acesso a este mercado. Portanto, por mais que minha visão tenha sido inspirada pelo esplendor épico do cinema, Biosfera ainda tem que ser trabalhada para ser traduzida para formato cinematográfico.

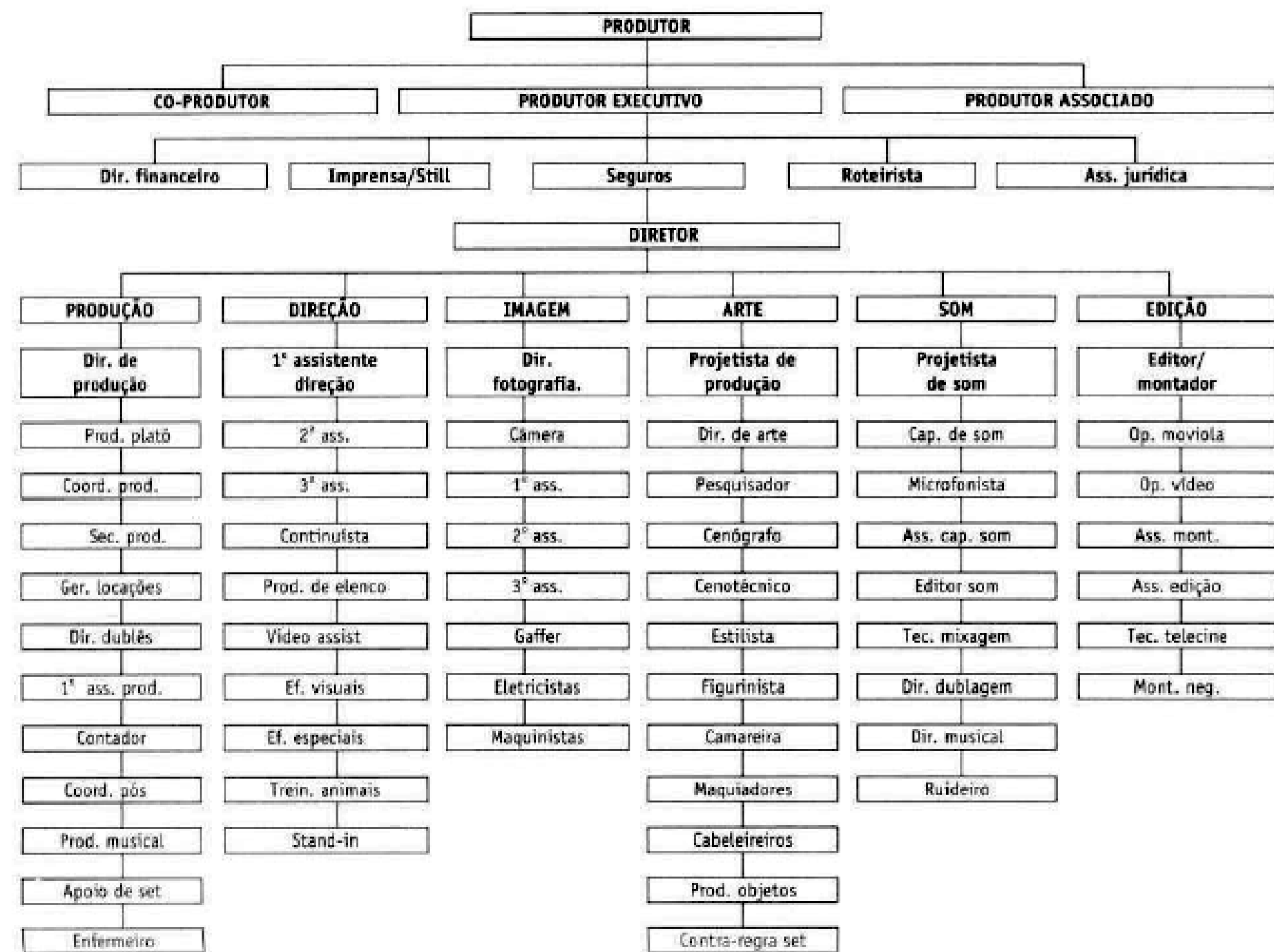


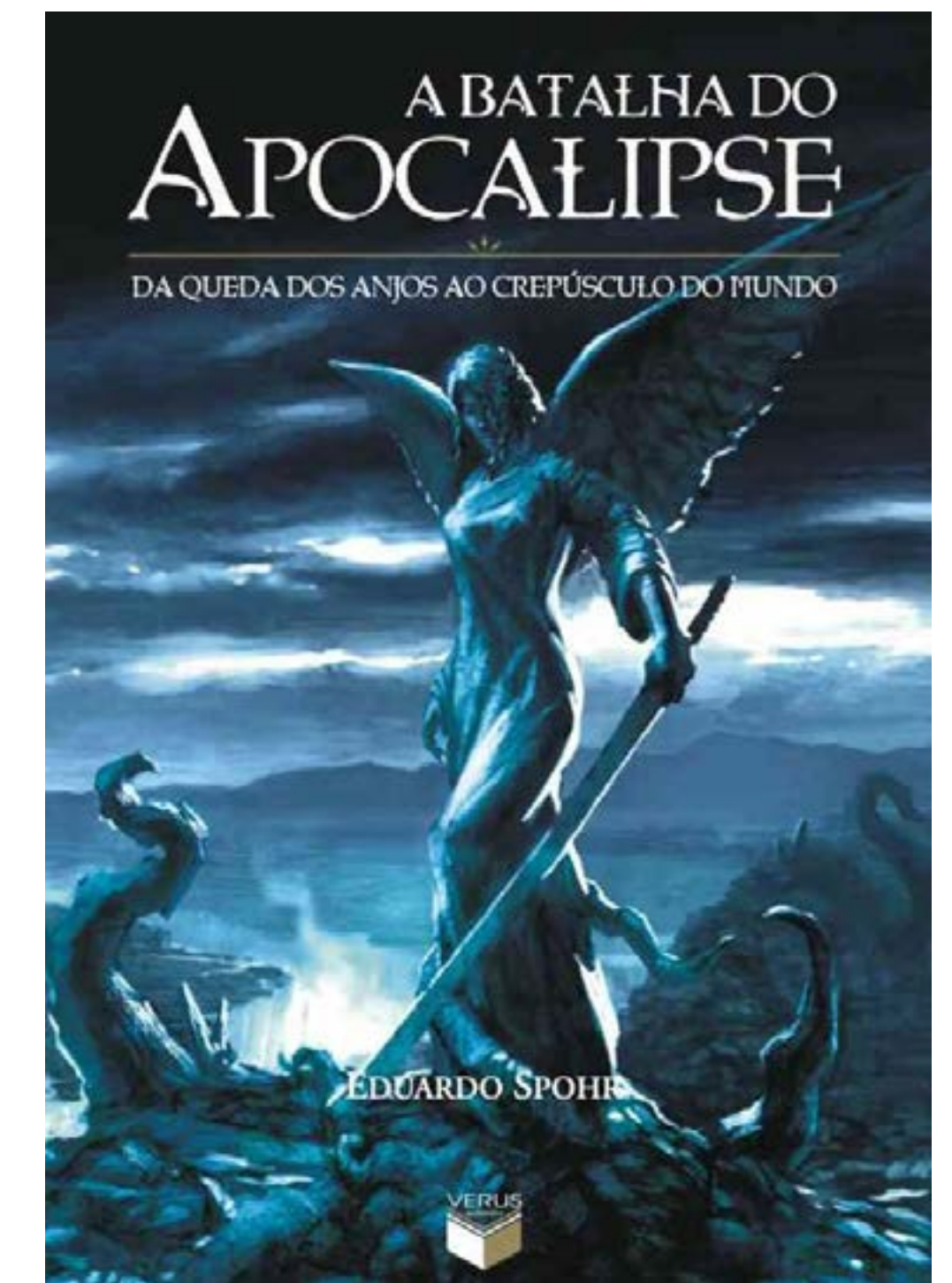
Figura 70: Esquematização demonstrando a hierarquia de funções na produção de um filme hipotético (FONTE: <https://8mugen.wordpress.com/2011/02/24/aequipe/>)

Se filmes começam como roteiros textuais, Biosfera poderia existir apenas em texto, ou seja, como um livro, ou uma série de livros. Afinal, romances de fantasia e ficção científica, quando escritos com primor e atenção, mesmo sem o uso de imagens para ilustrar seus capítulos, ainda conseguem envolver leitores com um impacto comparável ao tamanho das multidões que enchem salas de cinema. Livros são mídia que existe desde tempos imemoriais, e mesmo com o advento de tecnologias que supostamente fazem o conceito do livro enquanto objeto se tornar obsoleto, a facilidade que pessoas físicas, com o mínimo de recursos, têm de poder usar a competência da escrita para se expressarem, faz com que usar a literatura para trazer um projeto complexo como Biosfera seja uma alternativa completamente válida (e com a possibilidade de retorno financeiro). E isso não significa necessariamente a mobilização de uma infraestrutura para diagramar e imprimir milhares de cópias físicas da obra, e depois encaminhá-las para livrarias, com o auxílio de uma editora que revisa e prepara o manuscrito para tal procedimento. Não só o consumo de e-books e o uso crescente de dispositivos móveis para a leitura de obras já é uma realidade, mas cada vez mais pessoas estão adotando a prática de escutar audiolivros, já que “o audiolivro não traz perdas cognitivas em comparação à leitura convencional”(Vieira, 2020).

“O consenso é que, para aproveitar um livro narrado em áudio, é preciso treinar a atenção para o ouvido, o que vai de encontro justamente ao que mais atrai as pessoas para o audiolivro: a possibilidade de fazer várias coisas ao mesmo tempo.”(Vieira, 2020)

Se a alternativa mais fácil for criar um único arquivo de texto e disponibilizá-lo para profissionais de dublagem e narração, para depois fazer o upload do arquivo de áudio on-line, talvez em uma plataforma de streaming como Spotify, a obra pode alcançar uma variedade de leitores/espectadores.

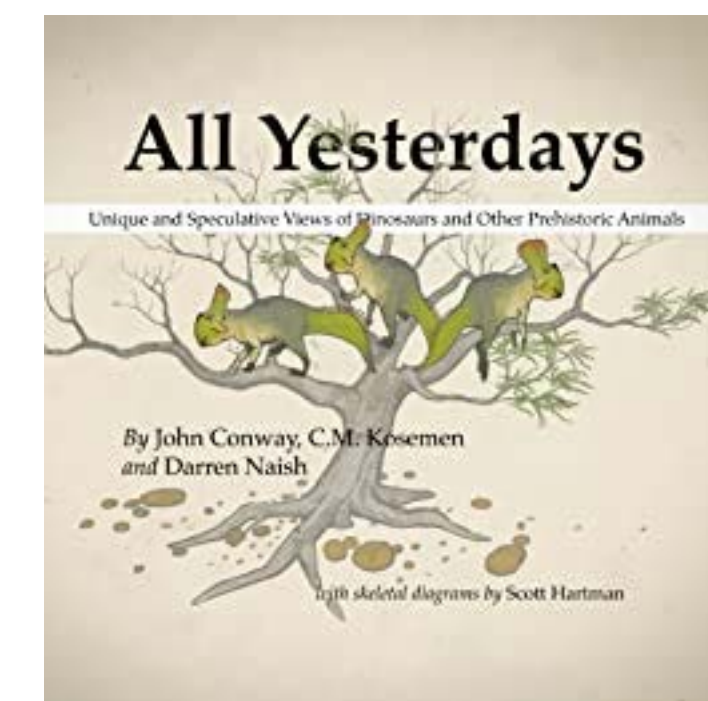
O cerne de um livro é o texto, e não é obrigatória a presença de ilustrações. Mas, como dito anteriormente, as ilustrações são uma parte essencial de Biosfera. Claro, é possível fazer um livro ilustrado, mas isso não exploraria todas as potências que a fusão da imagem e do texto pode oferecer, potências que histórias em quadrinhos dominam com maestria. HQs são mais que populares, elas têm o mesmo nível de impacto cultural e formação de opiniões que outras formas de suporte ao conhecimento. O ecossistema dos quadrinhos é responsável pela emergência de personagens e ícones considerados como mitos modernos. Sua acessibilidade e apelo visual só não são mais impactantes do que o do cinema, um meio que, com a diferença de que as imagens estão em movimento, é conceitualmente igual as histórias em quadrinhos. E apesar de tudo, o mercado de quadrinhos é uma indústria sólida e em crescimento. Artistas independentes atualmente, podem se responsabilizar inteiramente pela roteirização, arte, finalização e publicação de sua HQ, do começo ao fim. E depois que o produto está finalizado, um autor pode submeter seu projeto a uma editora, que supervisiona a venda de cópias físicas. E, levando em conta o caráter independente do empreendimento, a presença do recurso do “crowdfunding”, ou financiamento coletivo, é a norma para qualquer autor que queira executar seu projeto. Plataformas como “Indiegogo, Catarse, Apoia Se”, ou simplesmente de doações como “Patreon” etc. oferecem um



Figuras 71, 72,73 e 74 (de cima para baixo, da esquerda para a direita): capas dos livros “A Ordem Vermelha” de Felipe Castilho, “A batalha do Apocalipse”, de Eduardo Spohr, “Necronauta”, de Danilo Beyruth, e “Tungstênio” de Marcello Quintanilha”.

canal de contato direto entre empreendedores e apoiadores, permitindo que estes últimos recebam um produto pelo qual eles genuinamente se interessam, e também que autores tenham mais liberdade artística. Mas, a infraestrutura material da internet e outras tecnologias acessíveis vem com um custo: o processo como um todo demora mais tempo para se completar. E há outra questão importantíssima; em uma multidão de artistas independentes que querem alavancar seus projetos, com praticamente todos eles se promovendo através do financiamento coletivo, é de suma importância criar uma história em quadrinhos de qualidade diferenciada e autêntica, o que implica em tempo adicional de experimentações, pesquisa, prototipagem e testes.

Também existe uma outra alternativa. Há um nicho específico no qual um artista visual, que tem ideias e conceitos literários de uma história pode criar um universo narrativo tão rico quanto Biosfera sem a necessidade de criar uma história convencional para expor sua visão. Há muitos exemplos de “artbooks” criados por artistas conceituais da indústria de filmes e jogos cuja função é apresentar seus projetos, que vão desde séries de experimentações visuais a verdadeiras enciclopédias de universos fictícios. Exemplos notórios deste nicho são “Nima-The Black Lotus”, de Ross Tran, “Last Man Standing-Killbook of a Bounty Hunter”, de Daniel Luvisi, e múltiplas obras que tratam sobre biologia especulativa, como a trilogia “After Man”, de Dougal Dixon, e “All Tomorrows” e “All Yesterdays”, ambos de C.M. Kosemen. Esses “artbooks” contém apenas o mínimo de informação necessária para o estabelecimento de uma narrativa, com seus autores optando por construir uma experiência imersiva e detalhada acerca dos mundos que imaginam em seu tempo livre, e que expressam com sua arte. Por serem experiências visuais, cabe ao leitor exercitar sua imaginação acerca das infinitas possibilidades de narrativas existentes nestes mundos. Isto é especialmente verdade com “All Tomorrows”, que inspirou uma multidão de fãs e artistas na internet a criarem suas animações e histórias curtas ambientadas no rico universo criado por Kosemen. É possível afirmar que estes livros funcionam como “pitches”, chamarizes para futuros investidores e apoiadores avaliarem e, oportunamente, adaptarem para o cinema, TV ou jogos.



Figuras 75, 76 e 77: Capas dos livros “Nima-the Black Lotus”, de Ross Tran (acima, à esquerda), “All Yesterdays”, de C.M. Kosemen (acima, à direita), e “Last Man Standing”, de Daniel Luvisi, (abaixo).

Há a possibilidade de se adaptar Biosfera para uma experiência interativa, como um jogo. A mesma infraestrutura que permite a existência de um mercado de livros e HQs independentes também existe para jogos. Jogos “indies” são quase tão reverenciados quanto os maiores lançamentos do mercado de jogos eletrônicos, que em termos estatísticos, são “uma fonte de dinheiro maior que o mercado global de filmes e a indústria norte-americana de esportes somados”. (WITKOWSKI, 2021, tradução livre). E Biosfera, como dito nos capítulos anteriores, teve fortes influências de jogos de RPG. A ideia de um jogo “open world”, de ação e aventura, ambientado, por exemplo, no continente da Lemuria, onde seja possível ver e interagir com a civilização élfica, é interessante. Um jogo de tiro cooperativo, ambientado nas aventuras da Divisão Rosetta em sua missão para salvar o planeta durante a Segunda Guerra Mundial pode funcionar. Ou até mesmo um jogo de “MOBA” (Multiplayer Online Battle Arena), ou “Arena de Batalha Multijogador Online” (GUERRA, 2019), como “League of Legends”, ou luta, como “Street Fighter e Mortal Kombat”, em que o jogador pode lutar escolhendo os personagens de Monstros de BLAV, pode funcionar. Mas na prática, minha formação é como um artista, não um desenvolvedor de jogos. E o aspecto de esforço coletivo da indústria do cinema pode ser aplicado a criação de jogos, e, quanto mais pessoas estiverem inserindo seus inputs no trabalho, melhor a qualidade do produto. Mas, se desejasse, poderia dedicar tempo suficiente para criar um jogo do zero, da mesma maneira que Eric Barone desenvolveu o aclamado “Stardew Valley” praticamente só. Somado a variedade de “game engines” atualmente disponíveis no mercado, muitas delas completamente gratuitas, como “Unreal Engine, CryEngine, Unity, Construct, Godot, Defold, Armory”, etc. Trata-se de uma questão de aprender uma nova habilidade, e se especializar nela.



Figura 78: screenshot do gameplay de Stardew Valley, (Estados Unidos, 2016)



Figuras 79, 80, 81 e 82: logos de alguns dos principais engines usados para desenvolvimento de games, principalmente os independentes. Da esquerda para a direita: Construct, Unity, CryEngine e Unreal Engine.

No entanto, todas as opções apresentadas até agora implicam na criação de um produto chamado Biosfera, cuja finalidade é ser comercializado e protegido como uma propriedade intelectual, com todas as medidas legais cabíveis. Mas a realidade é que até mesmo para grandes produtoras, contempladas por altos orçamentos, equipes completas e intensos processos de pré-produção e pesquisa, é possível que o produto final seja medíocre, malfeito, e decepcionante financeiramente. Não só com jogos, mas com filmes, livros, histórias em quadrinhos, ou até mesmo linhas de brinquedos. E se removermos o aspecto financeiro do objetivo? E se, ambiciosamente, promovermos um projeto da magnitude de Biosfera, sem nenhum investimento exclusivo de terceiros, apenas com o tempo e recursos que já possuímos, e disponibilizarmos o conteúdo de graça na internet? A ideia parece impensável. Afinal, acima estão listados todos os esforços técnicos e criativos necessários para executar o projeto. Por que realizar todo este trabalho de graça?

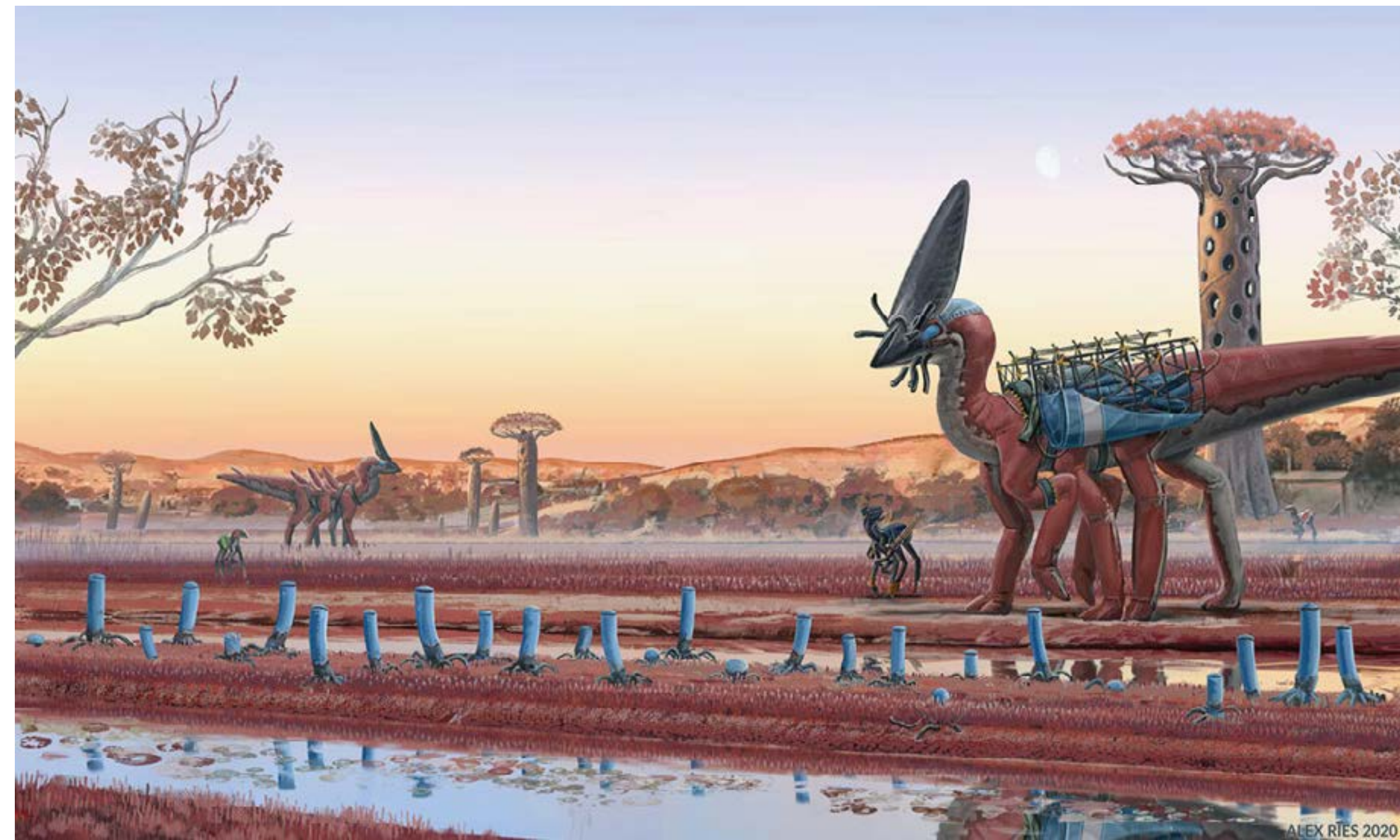
A resposta reside no fato de que, para artistas e criadores de conteúdo independentes, a noção de expor seu trabalho de graça não é ambiciosa. Um exemplo são os quadrinistas e mangakás que utilizam plataformas como “Webtoons”. Todas as histórias expostas no site/app são gratuitas, com o custo de acesso especial ou prévio a capítulos de séries específicas, através do “Fast Pass”. E mesmo sem uma estrutura dedicada à leitura de HQs, muitos artistas fazem o upload de suas histórias seriadas direto em redes sociais, como Instagram e Tumblr. Peguemos o exemplo de Stjepan Šejić, um quadrinista e escritor croata conhecido por sua web comic adulta “Sunstone”, publicada no DeviantArt, em 2011. Ele desenhou quadrinhos e capas de publicações como “Aquaman, Witchblade e Liga da Justiça”. O próprio Šejić postava arquivos JPEG das páginas de “Sunstone”, formatados para orientar uma leitura fluida e confortável em uma tela de computador, ou de dispositivo móvel. E as imagens podem ser salvas no armazenamento de ambos os tipos de aparelhos, descartando a obrigatoriedade de uma leitura on-line. Šejić ganhou centenas de admiradores, ansiosos por postagens contendo novos capítulos de “Sunstone”. Só depois de um certo tempo a “Image Comics” conseguiu os direitos para lançar os três primeiros volumes da série em formato físico. Se o projeto foi um sucesso de vendas é, de certa forma, uma questão secundária. O que importa, é que é quase certo que “Sunstone”, uma história focada em relacionamento, sexualidade e práticas BDSM (ou seja, um trabalho mais autoral, se comparado com o resto dos quadrinhos feitos pelo autor) fornece um retorno mais do que financeiro. Obras independentes oferecem uma satisfação pessoal para seus autores, uma prova de que livre expressão e esforço pessoal são capazes de desencadear reações positivas e conexões autênticas com seu público, mesmo que dentro de um nicho.



Figura 83: Capas das cópias físicas da graphic novel Sunstone

A internet conseguiu, ao longo dos tempos, oferecer aos seus usuários uma miríade de infraestruturas e soluções coletivas para a expressão criativa, ao ponto que é limitado denominar esse espaço de comunicação e troca como “ecossistema”. Uma autêntica “Biosfera”, é autorregulada e possui sua cultura. O que nos leva ao fato de que a mesma lógica aplicada a obras como “Sunstone” funciona, também, para filmes, documentários, músicas, podcasts, e outras mídias pela qual uma história como “Biosfera” poderia ser trazida à vida. Outro projeto de biologia especulativa, chamado de “The Birrin Project”, do artista Alex Ries, expõe ilustrações (postadas no DeviantArt, Artstation e no site pessoal do autor) de um mundo alienígena fictício povoado por criaturas inteligentes, os Birrin. O projeto explora a biologia, cultura, tecnologia, geografia e história dos Birrin, até os mínimos detalhes. Canais no YouTube inventaram o conceito de “machinima” (uma junção das palavras “machine” e “cinema”) criando animações gravando gameplays de seus jogos favoritos, e editando-os para a construção de uma narrativa, como foi o caso com a saga “Red vs Blue”, e um verdadeiro mar de animações curtas criadas com a ferramenta “Source Filmmaker”, uma solução gratuita da “Valve Corporation” para fãs poderem fazer animações 3D com assets digitais de todos os jogos originais da empresa, além de contribuir com suas criações. Isso não quer dizer que criadores de conteúdo não necessitem de dinheiro para realizar seu trabalho, já que praticamente todos os que fazem desta sua profissão ganham dinheiro através de doações, patrocínios e sistemas como “Patreon”. E todos os que não têm a oportunidade de trabalhar integralmente nesta atividade continuam exercendo profissões “comuns” para garantir seu sustento. Mas ao analisar todos os elementos desta realidade, fica claro que, criar conteúdo on-line é um empreendimento arriscado, custoso e com uma taxa de retorno financeiro instável. O que não impede que cada vez mais pessoas se aventurem por essa biosfera, motivadas pelo prazer e realização que só o ato criativo pode proporcionar. Pensar o porquê de se fazer a arte, mostra que não necessariamente é feita por retorno financeiro, fama e reconhecimento, mas por motivos que são tão misteriosos quanto a definição do que é arte. Retornemos a introdução de Ernst Gombrich ao seu livro mais conhecido, “A História da Arte”:

“UMA COISA QUE realmente não existe é aquilo a que se dá o nome de Arte. Existem somente artistas. Outra, eram homens que apanhavam terra colorida e modelavam toscamente as formas de um bisão na parede de uma caverna; hoje, alguns compram suas tintas e desenham cartazes (...). Não prejudica ninguém chamar a todas essas atividades arte, desde que conservemos em mente que tal palavra pode significar coisas muito diferentes, em tempos e lugares diferentes, e que Arte com A maiúsculo não existe” (Gombrich, p.1 1950)



Figuras 84 e 85: arte do “Birrin Project”, de Alex Ries (acima) e screenshot do machinima “Red vs Blue” (abaixo).

“O QUE OS HOMENAGEADOS TÊM A DIZER SOBRE O PROJETO?”

A série Monstros de BLAV ocorreu do ano de outubro de 2015 até setembro de 2018. Porém, foi só recentemente que decidi me dedicar à Biosfera como um projeto profissional, então questões profissionais apareceram para formatar e condicionar seu conteúdo em um produto. Uma das principais era em relação ao envolvimento dos indivíduos reais, as pessoas físicas, que inspiraram os personagens. Mais do que apenas a permissão delas, qual era o escopo do material proveniente delas que poderia ter acesso? Como vimos no capítulo 2, não há um limite concreto e mensurável para o quanto uma pessoa real pode oferecer referências para a criação de um personagem de Biosfera. Tampouco há uma relação direta entre o que cada modelo representa para mim, com o papel que o personagem resultante desempenha na história.

Mas isso revelou que nunca tinha registrado, ou tido ciência, de como havia sido a experiência para os modelos. Como eles viam seus personagens? Como eles viam a série de Monstros de BLAV, e o universo do qual agora fazem parte, indiretamente? Eu sabia que a reação deles tinha sido, no geral, positiva. Quase todos, lisonjeados, aceitaram as ilustrações como presentes. Mas tentando manter a energia para continuar a produção consistente de novas ilustrações, me dediquei a coletar e interpretar o feedback do trabalho. Realizei entrevistas a distância, via texto ou videoconferência, para colher essas impressões dos homenageados. As entrevistas em vídeo, editadas, estão contidas no apêndice 1. O que se segue agora é uma sumarização delas.

Minhas perguntas eram simples, de caráter prático, pois estava experimentando os possíveis caminhos por onde estas conversas poderiam seguir. As primeiras foram: “como posso utilizar este personagem considerando que ele leva o seu nome?”. Todos os entrevistados disseram a mesma coisa: cada personagem de Monstros de BLAV é uma criação minha, e nenhum deles é uma representação fidedigna, ou verossímil, dos modelos reais. Então, poderia tratar minhas criações do jeito que quisesse. Isto era, de certa forma, óbvio para mim, mas os comentários me fizeram ter uma noção maior da minha relação, e do meu apego aos personagens e a história. Afinal, dediquei bastante tempo e esforço a eles, mas para os modelos, Monstros de BLAV começava e terminava dentro de uma imagem digital postada na internet. Desta forma, eles não se sentiam na posição de expressarem comentários que tolhessem ou levassem minha visão artística para outra direção. Uma observação dizia respeito ao alinhamento moral e ético dos personagens. Eles não queriam que seus avatares demonstrassem atitudes preconceituosas, agressivas e fundamentalistas (homofobia, racismo, machismo, justificção de tortura e abuso, estupro etc.). Apesar disso recebi liberdade para transformá-los em vilões, anti-heróis, e não ter que limitar ao desejo original de associar cada personagem a conceitos e práticas positivas, ou admiráveis. Nem todos os personagens precisam ser heróis.

Quando percebi o distanciamento entre suas pessoas reais e seus respectivos personagens-monstro, passei a explorar mais os limites. Conhecia muitos deles de perto, sabia detalhes íntimos delicados de suas vidas. Eu teria, talvez, liberdade para retratar os relacionamentos afetivos que tiveram, assim como

seus respectivos termos? Estava autorizado a retratar assuntos delicados como depressões, traumas e outras informações que eles confiaram a mim em sua intimidade? Naturalmente, a partir daí, alguns começaram a dar respostas diferenciadas, todas elas baseadas no nível de intimidade que possuía com eles. Um entrevistado em especial me apontou que devo ter cuidado com os fatos, e como usar a ficção para transmiti-los, a fim de garantir que meu trabalho fictício não gere consequências constrangedoras, ou leitura do público equivocada sobre pessoas reais a partir de atitudes desencadeadas pelos personagens.

Alguns entrevistados denotaram a realidade das possibilidades em aberto que o projeto apresenta enquanto história, ainda em seu estado de protótipo. É difícil dizer o que eles gostariam ou não que fosse feito com seus avatares, pois todas estas possibilidades dependem do alcance, e da repercussão pública do projeto. Ainda é impossível dizer, no estado atual do projeto, se o fato de que os personagens que protagonizam estão relacionados com pessoas reais, é ou não relevante. E se for relevante, qual será a reação do público diante de tal informação. No fim do dia, este universo, e o lugar que cada participante ocupa nele, estão sujeitos a minha visão e minha agência.

Outra questão apontada foi o fato de que alguns modelos não lembravam especificamente de seus avatares, e quando apresentados às ilustrações novamente, eles apontaram o quanto elas evocavam a imagem e as atitudes que eles expressavam há vários anos, e como haviam mudado desde então. Em muitos exemplos, foi como se estivesse entregando suas versões monstruosas pela primeira vez, e isso desencadeou muitas autorreflexões, sobre suas identidades, estéticas artísticas, tempo no IA e as relações que eles construíram lá.

Em suma, os participantes denotaram estarem honrados por fazerem parte de Biosfera e Monstros de BLAV, e interesse em verem aonde suas extensões de si irão daqui para frente nos caminhos construídos por esta história. Como entrevistei um grupo pequeno para colher estas informações, não é possível analisar estatisticamente como estes critérios se comportam com todos os participantes, mas os comentários descontraídos e individuais foram o bastante para evidenciar que este universo, e os personagens que o habitam, falam muito mais de mim do que sobre eles.

“QUEM SOU EU EM MONSTROS DE BLAV?”

Desde a primeira iteração do projeto, feita em 2013, tenho uma versão monstro baseada em mim. Como apresentado no capítulo 1, meu personagem tem uma pele vermelha, roupas relativamente tribais, olhos emanando uma luz sobrenatural azul por trás de uma máscara de caveira cinza, espinhos como cabelos, e uma tatuagem similar a usada pelo ator de Hollywood Dwayne “The Rock” Johnson. Outros detalhes interessantes eram pedaços de rígidos de metal, com símbolos inscritos na superfície, aparentemente enxertados ou inseridos cirurgicamente no peito e costelas, além de uma caveira de uma criatura desconhecida com chifres fixada como um adorno no cinto, e placas de armadura no braço direito.

É possível ver muitas referências a esta primeira interação do meu personagem, há influência do arquétipo do bárbaro visto na cultura pop, o guerreiro tribal que usa roupas feitas de trapos e tecidos rudimentares, cobrindo apenas a virilha e protegendo os ombros e braços, deixando o peitoral desnudo e expondo seus fortes músculos. Muitos dos adereços são inspirados no visual dos orcs, em especial os de “World of Warcraft” e dos filmes de “Senhor dos Anéis” / “O Hobbit”. A parte da cabeça é inspirada no personagem “Thresh”, de “League of Legends”; em que cabeça é uma caveira com o maxilar inferior desconectado do resto do crânio, envolta em um fogo etéreo e azul-esverdeado com ossos articulados pendendo do topo, como cabelos. Este signo visual me inspirou a criar a máscara e os olhos azuis para o personagem. Sobre as inscrições na máscara e na armadura, havia aprendido desde cedo que inserir símbolos e ícones abstratos, especialmente os de natureza gráfica, no design de um personagem aumenta sua riqueza narrativa, e influencia a imersão do espectador na história. Muitos filmes, como “Atlantis - O Reino Perdido”, e o filme live-action de “Transformers”, despertaram o interesse por idiomas escritos fictícios, um experimento artístico que sempre tive uma certa facilidade para executar, embora por pouco tempo.

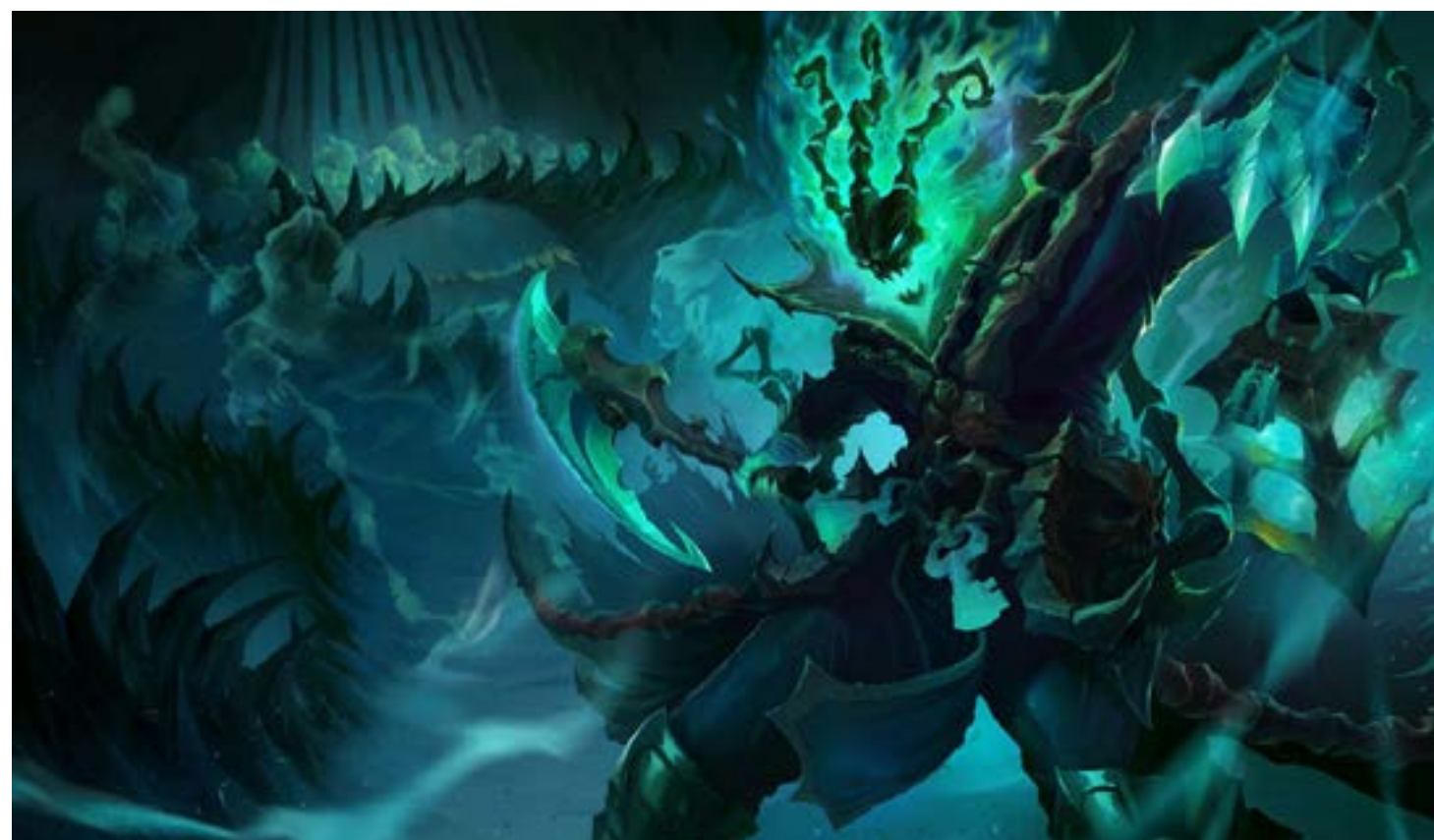
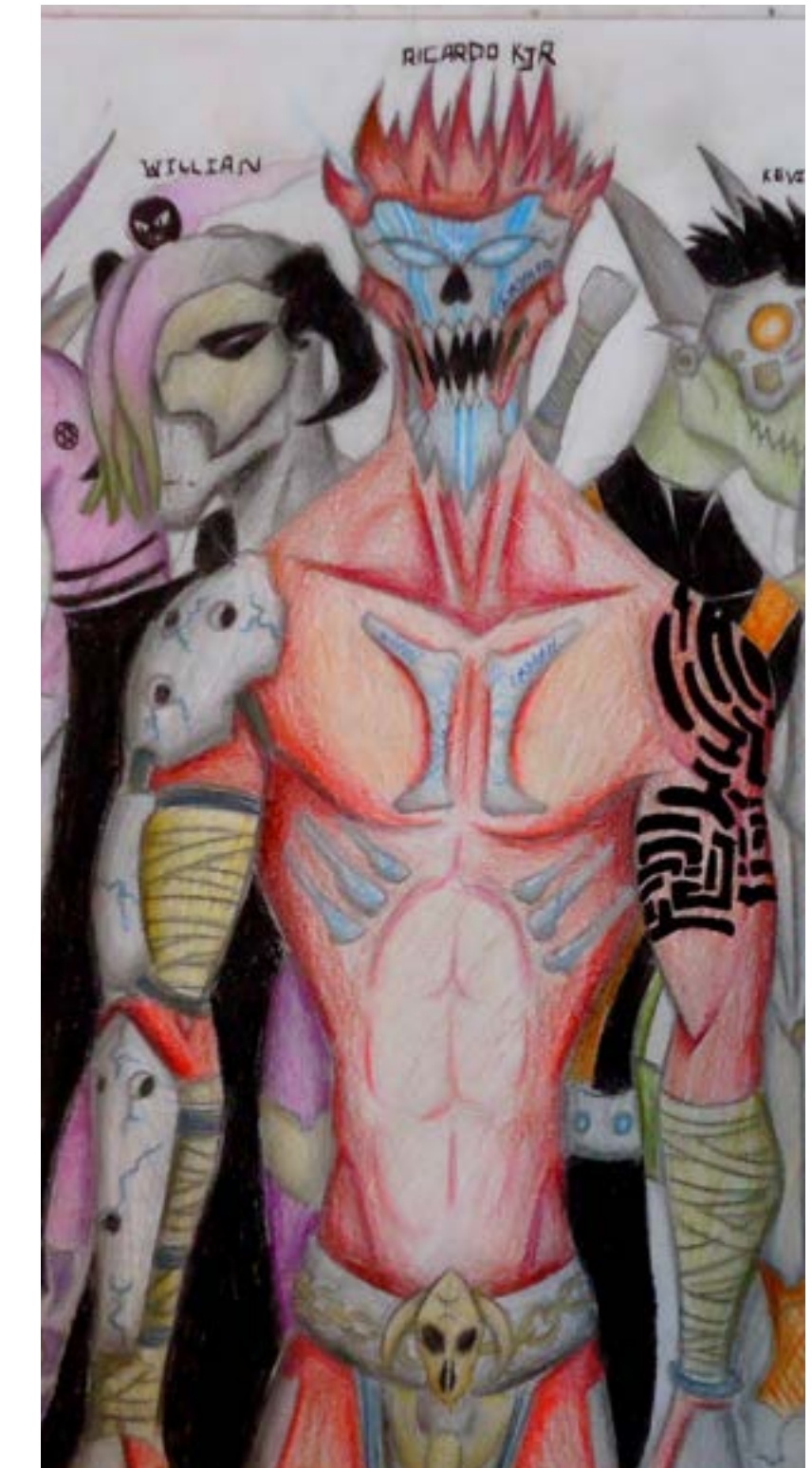


Figura 86: splash art de “Thresh”, do jogo League of Legends (fonte: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/thresh/>)



Figuras 87, 88 e 89: Arte conceitual do personagem Optimus Prime, para o filme “Transformers-Era da Extinção” (acima), onde é possível ver símbolos inscritos em seu capacete, screenshots do filme “Atlantis-O Reino Perdido (Estados Unidos, 2001) (abaixo, à esquerda) e recorte da obra “OS ANTEDEGUEMONS” (abaixo à direita) respectivamente.

Eu fiz uma segunda versão em 2015, que não só apresentava melhorias na anatomia e modernizava o estilo, mas também adicionava um bastão, uma arma associada a gigantes, especialmente na cultura ocidental, e, introduzi um novo elemento: um animal de estimação, mais especificamente um verme gigante chamado Muki, que vivia enrolado no corpo e fixava o bastão nas costas. A ilustração ficou com um bom acabamento, mas a ideia ainda estava um pouco confusa. Não só havia muito a aprender, mas o meu personagem não combinava comigo. Eu não era, e ainda não sou, tão feroz, bravo e imponente quanto fiz parecer nestas duas primeiras obras. Eu tinha tentado aproximar a arte da minha aparência visual deixando a versão monstro com uma barriga mais rechonchuda, algo que não sabia tecnicamente desenhar. Mas estava claro que o cuidado que tive com os outros modelos de Monstros de BLAV não se aplicou ao processo da criação do meu personagem. Porque mesmo se eu tivesse um nível de intimidade com todos eles, ainda seria influenciado por um aspecto essencial tanto na produção artística quanto na construção de relações interpessoais: a dúvida

É impossível saber totalmente como é estar no lugar de outra pessoa, saber seus sonhos, dúvidas, medos, orgulhos, e lutas, como se fossem os seus. Mas isso não impede de usar a imaginação e pensar como as situações externas que acontecem com alguém afetam quando aplicadas a nós. Esta é a base da empatia, e pode-se dizer que quanto melhor o indivíduo consegue exercitar sua imaginação, maior o potencial de desenvolver empatia pelo outro. A limitação de não saber como as mentes além da nossa funciona, obriga a pensar e criar soluções para os problemas em uma sociedade coletiva, incluindo o problema de criar um desenho de um personagem fantástico baseado em uma pessoa estimada como maneira de homenageá-la. Mas o que acontece quando você e o outro são a mesma pessoa? Como proceder quando não há a dúvida? Teoricamente, eu seria a melhor pessoa para dizer o que precisa estar incluído no meu personagem, e com tempo suficiente, poderia criar uma história impecável com o tanto de material que tenho acesso (afinal, são mais de 25 anos de conteúdo disponível).

Mas o Ricardo do mundo de Biosfera deveria ter quais elementos do Ricardo real? Quais são meus gostos? habilidades? nacionalidade, biotipo, raça, gênero, idade, constituição física, ancestralidade? Quais são meus sonhos, medos, falhas e qualidades? Qual o mínimo de informação que preciso ter para existir?

Eu deveria usar meu personagem para contar os segredos, mágoas e rancores que guardo? Ele deveria ser minha versão melhorada, livre dos defeitos que me atormentam? Meu personagem deveria ser uma denúncia das situações desagradáveis que vivo? Muitas vezes vemos na História da Arte exemplos de artistas que realizaram autorretratos como maneira de expor suas dores, e as dores de outros, como “Frida Kahlo”. Mas, que dores devo expressar? Minha vida foi em muitos aspectos bastante privilegiada. Devo então exagerar e caricaturar meus problemas? Qual é a mensagem que quero passar com meu personagem?

Dentro do universo de Monstros de BLAV, meu papel seria o de protagonista? A história de Monstros de BLAV giraria então ao redor da minha experiência? Se sim, que tipo de protagonista seria? Afinal, criei este universo, então seria, de fato, um Deus? Ou teria um papel de observador, um narrador-protagonista, como no caso de romances clássicos como “Drácula” de Bram Stoker, “20.000 Léguas Submarinas” de Júlio Verne, e “Frankenstein” de Mary Shelley? Ou deveria ser um protagonista menor, que está in-

serido no universo narrativo, que vê e explora o universo ao seu redor do mesmo ponto de vista que o espectador, como é o caso de “Harry Potter”, “Senhor dos Anéis”, “Star Wars”, e inúmeras outras histórias e franquias? Qual é a minha jornada?

Todos esses questionamentos, muitos deles ainda sem resposta, giram em torno de uma única questão: Afinal, qual é a minha identidade?

A pergunta em si é capciosa; o conceito de identidade é amplo e difícil de definir, muito mais fácil de compreender com base nos significados específicos que são atribuídos a ele, dependendo dos objetivos. E definitivamente, meu tempo no IA foi quase que inteiramente composto de descobertas e reflexões acerca da minha identidade. Mas, vale a pena apresentar algumas obras específicas que levaram a definir a essência da atual iteração do meu personagem.

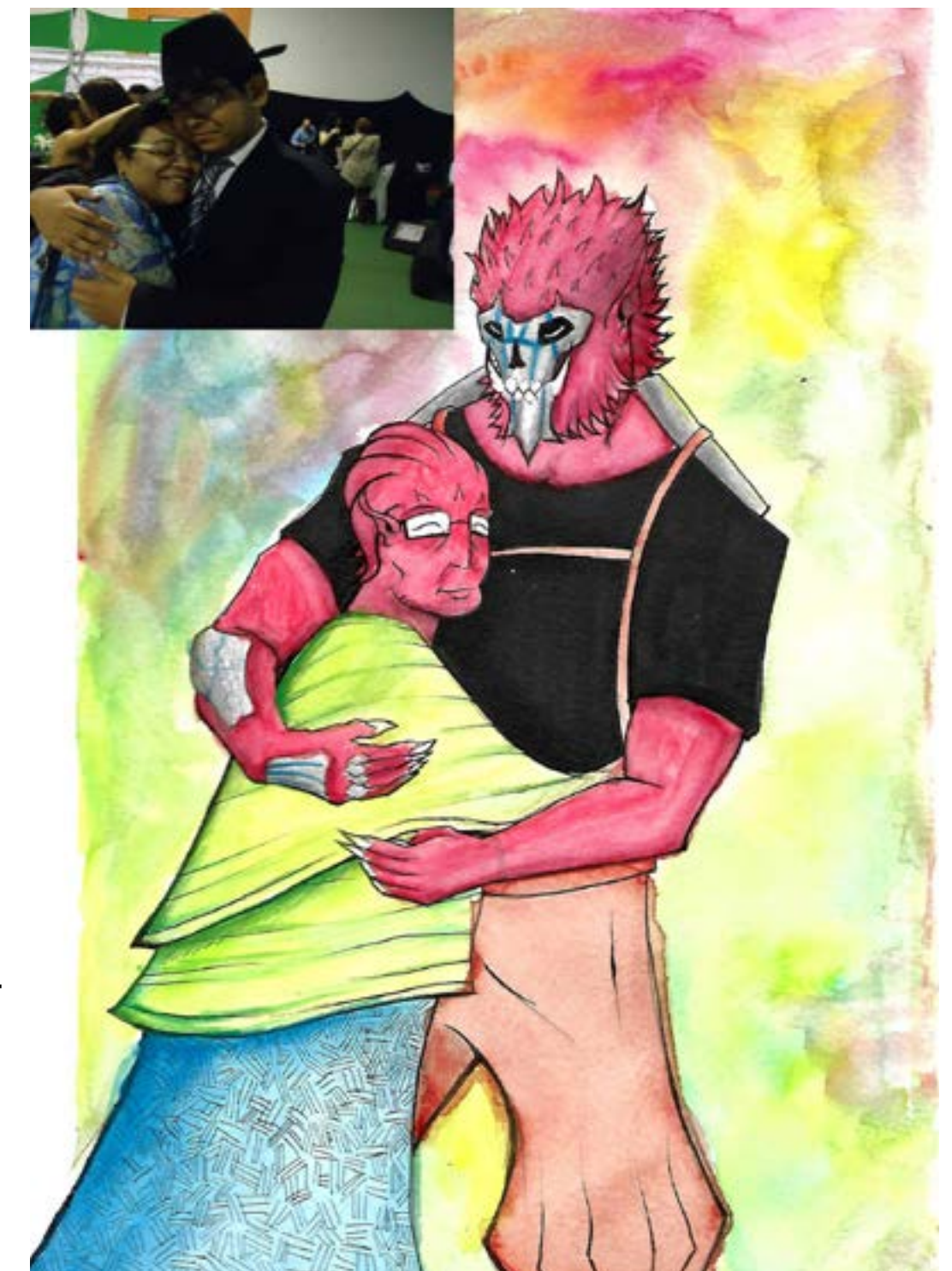


Figura 90, “Ricardo e Muki”, grafite e nanquim sobre papel, 2015

Estas são algumas das primeiras obras que criei personagens monstruosos para membros da minha família. O personagem de cor cinza e usando um kimono é a representação do meu pai, falecido em 2014, e homenageado no mesmo desenho. A figura usando túnica e um “poncho” verde, se apoiando em uma bengala de madeira, e com óculos no rosto, é a personagem da minha mãe, ambas as obras feitas para presentear minha mãe no Dia das Mães. Estas três obras iniciaram uma silenciosa, porém drástica mudança no escopo do projeto. Tecnicamente, já havia criado versões monstro das respectivas famílias dos meus primos do lado da minha mãe, antes destes desenhos. Mas eles são respectivamente meu pai e mãe, o que significa que os meus pais no mundo não-fictício são também os meus pais no universo de Biosfera. Inclusive, estes desenhos são as obras que transformaram o projeto em algo além de Monstros de BLAV, além dos desenhos do meu Ensino Médio, plantando as sementes de “Biosfera”. Os personagens dos membros da minha família não possuem histórias detalhadas do mesmo jeito que os personagens de Monstros de BLAV, mas a prerrogativa interna sob a qual sempre agi é da que o Ricardo fictício tem uma família como a minha. Mesmo sem saber a origem do personagem enquanto indivíduo, é canônico que existem outros indivíduos como ele.

Até hoje não consegui criar uma “ficha técnica” para o Ricardo como a que eu criei para os personagens nesta pesquisa. Pois creio que se fizesse, colocaria o personagem em um caminho muito estreito e limitador, reduzindo o potencial criativo do meu “eu” real. Mas se isso é verdade, não seriam todos os personagens de Monstros de BLAV, “Antedeguemons”, a “Liga dos Professores” e dos meus familiares, incluindo meu pai falecido, produtos de um ato para reduzir as pessoas a minha volta em cobaias, sujeitas aos meus caprichos na busca por um entretenimento escapista em que posso passar momentos de ócio adicionando detalhes e mais detalhes a história, ao mundo e a vida de Biosfera? A resposta é sim.

É óbvio que a criação deste mundo foi gratificante, mas nunca soube que tipo de experiência era para os meus amigos. Como dito anteriormente, eles não são tão apegados aos seus personagens da mesma forma que estava apegado (e receoso) ao meu. Tão apegado que, convenientemente, evitava trabalhar nele. Pois, se a história de Biosfera iria um dia ser exposta ao mundo, meu personagem seria a maneira como o mundo iria me conhecer pela primeira vez. Criar um avatar meu, para o meu projeto, foi de uma tarefa divertida e simples de imaginação para algo comparável ao estresse de escolher as roupas certas para uma entrevista de emprego. Especialmente considerando que o meu personagem seria o mesmo Ricardo com o qual os outros avatares dos meus colegas iriam interagir no planeta Gaia. Como eles reagiriam ao comparar o tratamento dado a eles com o tratamento que eu reservei para mim? Se sentiriam satirizados? Eles iriam achar que a versão deles neste projeto não condiz com o que acham de si?



Figuras 91, 92 e 93:
“Lenice”, grafite sobre papel, 2015 (acima, à esquerda)
“Pai”, ilustração digital, 2015
“Dia das Mães”, aquarela e nanquim, 2017

Meu personagem não tinha uma história definida, mas sabia que, em termos de “lore”, a raça a qual pertencia tinha que ter uma origem marcada pela presença da cultura japonesa, eles deveriam ser seres gigantes, e monstros gigantes deveriam ser uma parte da vida cotidiana.

Em relação a cultura japonesa, minha experiência como descendente de japoneses é uma “nota de rodapé”. É comum em famílias nipo-brasileiras uma certa preservação das tradições milenares japonesas, ou ao menos as histórias dos membros japoneses nativos quando desembarcaram aqui a partir de 1908. Mas isso não aconteceu no meu núcleo familiar. Ressalto que isso nunca foi um motivo de tristeza, ou sensação de perda de um legado cultural na família, apenas um detalhe. O importante é notar que comparado com minhas irmãs, sempre fui o que sempre assistiu mais animes, leu mangás, e expressou desejo em viajar ao Japão por razões culturais. Até hoje fico relativamente surpreso vendo pessoas que não têm laços de sangue com o Japão tendo mais familiaridade com a cultura japonesa do que eu. Não no sentido de que estão se apropriando da minha cultura, mas que o fato de fazer parte desta rica cultura não tem nada a ver com a minha identidade. Por isso achei que seria um desperdício não introduzir signos e referências ao Japão no meu personagem. A presença do conceito de monstros gigantes era uma clara homenagem ao universo “Kaiju”, assim como minha paixão por biologia e animais marinhos.

Em 2018, após considerar a série terminada, decidi o trabalho com chave de ouro, com uma arte do “Ricardo, o Mascarado que fala com Monstros”, a terceira e última iteração do personagem, baseada no design que criei para um dos presentes da minha mãe. O texto anexo à publicação do Facebook

Primeira arte de 2019

Sendo que ano passado eu consegui finalmente terminar Monstros de BLAV, de vez em quando ao longo do processo algumas pessoas me perguntaram como seria a minha própria versão monstruosa. Esse design é baseado em um desenho que eu fiz 5 anos atrás, quando eu saí do ensino médio e fiz desenhos dos meus amigos como monstros pela primeira vez. O "Ricardo monstro" é de uma espécie de gigante que evoluiu de crustáceos marinhos, e ele tem uma máscara fixada eternamente no rosto que permite que ele fale com outros monstros e consiga aumentar de tamanho (sendo que ele próprio é meio pequeno comparado com outros gigantes). Ele não gosta de lutas, mas carrega um bastão que pertencia ao seu próprio pai, como lembrança. (KOBAYASHI, 2019)

Figura 94: “Ricardo”, ilustração digital, 2019

KJR
2018



A primeira coisa a se notar é o termo “crustáceos”. A mitologia destes gigantes, que apelidei de “Kani-Umikara”, explica com detalhes o que estes seres são, mas há um motivo para eles serem os ancestrais da minha “espécie”.

Logo após o falecimento do meu pai, em 2014, passei a frequentar cada vez mais uma psicóloga e estar atento ao meu estado emocional. E uma das primeiras coisas que notei é como eu e meu pai tínhamos dificuldade em nos abirmos e expressar nossos sentimentos, um padrão que se repete em grande parte da população masculina. A metáfora de uma impenetrável armadura, que protegia, mas ao mesmo tempo limitava, parecia se aplicar perfeitamente a situação. A necessidade de me desfazer dessa armadura se fez evidente, para progredir no tratamento e no luto. O que, vários anos depois, me fez pensar em caranguejos.

Caranguejos são artrópodes, o que significa que passam regularmente por processos de ecdise, ou também chamada de muda. Por possuírem exoesqueletos, eles precisam sair de suas velhas carapaças para garantir que seus corpos possam continuar crescendo, até que fique velho e morra. Se um caranguejo não consegue sair de sua velha carapaça, ele fica preso e morre. E isso me inspirou a criar um detalhe interessante sobre os Kani-Umikara; por terem uma ancestralidade crustácea, à medida que envelhecem, seus corpos começam a endurecer, e ficar quebradiços. Por algum motivo, as primeiras partes do corpo a caírem e quebrarem são os lábios. Isso explica o fato de muitos deles terem bocas apenas com dentes, como é o caso do meu pai (e do meu avô, que transformei em um Kani-Umikara após seu falecimento, em uma arte de homenagem). Como caranguejos, eles passam por mudas, embora sejam mais discretas.

A história por trás da “Máscara fixada eternamente” no rosto de Ricardo vem, de minha timidez e insegurança, lembrando uma caveira, e ostentando presas grandes, a Máscara faz com que Ricardo tenha um semblante intimidador, escondendo sua verdadeira face, provavelmente não tão feroz, em mistério. Chamada de “Máscara do Xamã Adormecido”, ela contém um espírito pertencente a uma poderosa entidade, que confere uma habilidade que sempre quis experimentar, em alguns momentos, de tensão ou de raiva. Ricardo se transforma em uma versão maior, mais forte, e mais feroz de si, emanando fogo de sua pele e cuspidando lava incandescente. Uma espécie de kaiju, virtualmente invulnerável, mas que sempre volta para “prisão” quando seu hospedeiro não tem mais energia física para continuar. Ricardo, como portador da máscara, tem uma enorme responsabilidade: manter o espírito sob controle, por mais que saiba que até mesmo a mais forte armadura mental eventualmente sempre cai. Pois afinal, sua retidão, atitude de não se arriscar e não se meter em problema, está limitando as ações do monstro, ou dele mesmo?

Não há, por enquanto, nenhuma arte do “Ricardo Kaiju”, mas imaginei muitas vezes que o Xamã e o Ricardo teriam uma relação análoga à do Dr. Jekyll e Hyde, com o Xamã representando todos os impulsos, desejos primitivos e vontades egoístas, enquanto o Ricardo tenta ser a voz da razão, da compaixão, e da temperança.

No geral, considero esta atual iteração do personagem a que melhor me representa no momento. O papel é ambíguo, ainda por fazer, pois muito da minha experiência se resumiu em criar e desenvolver as estruturas e os agentes deste vasto universo, como se eu o es-

tivesse percebendo de uma ótica externa, descobrindo-o, tal qual eu o faço com o mundo real.

Enfim, eis as reflexões finais sobre Monstros de BLAV e o projeto “BIOSFERA”:



Figura 95: recorte de material de divulgação para Semana de Recepção a Calouros, ilustração digital, 2021

“O QUE ACONTECEU?”

Embora os três capítulos anteriores sejam, de certa forma, uma extensa e detalhada descrição dos eventos que marcaram a produção desta série artística, é possível dizer que, eu, Ricardo, entusiasmado com as novas conexões sociais que estava construindo (e percebendo) na transição do Ensino Médio para o Ensino Superior, ocorreu em experimentos de desenho e pintura para criar personagens fictícios, com o objetivo de homenagear e expressar meus sentimentos em relação a todas estas pessoas. À medida que o tempo foi passando, criei um universo narrativo, com suas histórias e mitologias, de maneira intuitiva e despreocupada, e que acabou se transformando em um projeto criativo de grande escala. Durante o período que desenvolvi Monstros de BLAV, a cada ilustração aprimorei e pratiquei minhas habilidades de arte digital e criação de personagem.

“O QUE EU PENSEI E SENTI DURANTE A EXPERIÊNCIA?”

No começo, Monstros de BLAV era apenas uma brincadeira, assim como o conceito de desenhar amigos e pessoas próximas como monstros havia sido nos anos anteriores. Porém, quando personagens foram sendo adicionados, criar um universo para conectar todos e oferecer profundidade ao projeto se tornou algo tão divertido e agradável quanto produzir os desenhos. Especialmente considerando que, com o passar do tempo, acontecimentos marcantes no meu convívio social e vida pessoal, tanto positivos quanto negativos, me fizeram voltar constantemente ao mundo fictício em construção, durante momentos de lazer e ócio, como uma maneira de expressar, ou sublimar, sentimentos e emoções interiores. Experiências desagradáveis, como a morte do meu pai, puderam ser absorvidas com o auxílio desta expressão artística. Brigas e desavenças entre os colegas foram traduzidas mentalmente por mim como conflitos entre os personagens, o que alterava suas histórias. Eventos de grande importância em um contexto global, durante os anos de 2015 a 2018, influenciaram diretamente a história.

O limite entre o mundo não-fictício e mundo de BIOSFERA estava indefinido. Tanto que, em um determinado ponto, cada história nova que encontrava se tornava interessante tendo em vista o quanto dela poderia absorver para inserir na construção desse universo. Foi só com o passar do tempo que o senso de alívio, de empolgação e de êxtase criativo começou a dar lugar a perguntas e dúvidas: este projeto é uma parte integral de mim, mas o quanto que ela existe para os outros participantes? Será que esta história é real para eles também? Quanto da vida real, e de pessoas reais, posso me apropriar para dar vida às criações? E se ele for devidamente exposto, como será a reação do público? Eles conseguirão entender o valor da história, mesmo sem fazerem parte da comunidade do Instituto de Artes? Sem fazerem parte do meu círculo pessoal? Estas dúvidas se transformaram novamente em entusiasmo, dessa vez orientado para a criação literária, para o desejo de reavaliar a obra e preencher todas as lacunas e questões não resolvidas, desde o estabelecimento do universo até o protocolo para mediar a relação modelo-personagem, garantindo que haja um produto viável. A redação deste Trabalho de Conclusão de Curso coincide com este atual estágio do projeto como um todo.

“FOI UMA EXPERIÊNCIA BOA OU RUIM?”

Foi sem dúvida, uma experiência boa. Cada uma das ilustrações, dos personagens criados, do desenvolvimento da história e da mitologia, foram experiências agradáveis para mim, e pude aprender as técnicas e metodologias para ser um artista capacitado. Porém, a experiência teve seus custos, em alguns momentos, tive dificuldade de separar os modelos de seus personagens, vendo suas identidades e expressões individuais como pessoas pela ótica dos personagens que havia criado. Esses momentos foram raros, mas foi só posteriormente que pude ter uma real noção de como cada uma via seu avatar. Mesmo assim, fazendo o balanço final dos resultados, Monstros de BLAV foi uma experiência boa porque permitiu ser honesto de uma maneira direta. Pude mostrar para as pessoas como as via, intimamente. E uma vez que uma obra de arte é finalizada e exposta, ela se torna tanto do espectador quanto do autor, que precisa assumir a responsabilidade por sua criação. Esses dois fatores, intimidade e responsabilidade, me ajudaram a lidar com as fruições e vivências, cada uma com seu grau variado, que cada colega tinha com seu personagem. Tanto que, depois de sete anos de graduação, com cada um dos homenageados seguindo seu caminho, muito tempo depois da euforia do primeiro ano de faculdade ter terminado, não me vejo com nenhum ressentimento, apenas gratidão.

“O QUE MAIS VOCÊ PODE DIZER DA EXPERIÊNCIA?”

É inegável que Monstros de BLAV não teria sido possível sem a presença de estudos complementares sobre fundamentos do desenho, ilustração, criação de personagem, desenvolvimento de histórias em quadrinhos, caricatura e arte digital. Foi uma ótima experiência ter tido acesso ao Curso de Formação Continuada da Fundação Bradesco, onde tive aulas virtualmente gratuitas de desenho e ilustração por meses. Muito das minhas primeiras experiências com arte digital se deram através de excelentes programas gratuitos e “open-source”, mas por querer ter uma formação no programa padrão no mercado, o “Adobe Photoshop”, me matriculei no curso de Arte Digital da Quanta Academia, em que aprendi atalhos e ações rápidas que permitiram aperfeiçoar e acelerar o fluxo de trabalho. Nas aulas do curso da Fundação Bradesco e na Quanta Academia visitei novas referências de estilo artístico, aumentando meu repertório e despertando interesse por expandi-lo. Foi nessas circunstâncias que tive consciência do quão profundamente minha arte e metas artísticas eram influenciadas pelo conteúdo que consumia, e que os personagens de Monstros de BLAV seriam todos superficiais, caso não me abrisse para novas estéticas. Estes cursos incentivaram a incorporar o ato da pesquisa a minha produção artística.

“QUAL É A CONCLUSÃO?”

Monstros de BLAV foi uma experiência transformadora, que mesmo existindo pela maior parte do tempo como algo que ocorria apenas na minha mente, um projeto “secreto”, construído ao longo de anos nos bastidores de outros trabalhos profissionais e acadêmicos, acabou se tornando um dos principais projetos criativos. Foi a maior obra que fiz e a que mais definiu meu tempo na universidade. E ela ainda oferece muitas possibilidades a serem exploradas.

“SE ACONTECESSE DE NOVO, O QUE VOCÊ FARIA?”

É um pensamento complicado, pois, de certa forma, ainda estou no processo de criar e expandir o universo de Biosfera, criando personagens para novas pessoas dos meus círculos sociais, diversificando a mitologia e desenvolvendo novas histórias. Porém, é claro que o processo criativo do começo do projeto é consideravelmente diferente dos critérios utilizados na criação de qualquer conteúdo novo atualmente. As principais mudanças no trabalho envolvem a quantidade e a profundidade da pesquisa de dados, material literário, referências visuais etc. Procuo me certificar que os modelos tenham mais influência consciente na criação dos seus personagens, através de perguntas diretas e objetivas. Embora tenha criado múltiplas espécies como maneira de facilitar a criação dos personagens, tento manter o processo intuitivo e aberto as sugestões dos homenageados, para garantir que eles sejam autênticos e menos padronizados, o que preserva o caráter de experimentação e exercício do projeto. Em suma, Monstros de BLAV e Biosfera estão acontecendo, e ainda acontecerão por um bom tempo.

“THE END ”

Considero apropriado dizer que o principal motivo pelo qual essa empreitada começou, há tantos anos atrás, no fim do meu Ensino Médio, foi porque era o único jeito que conhecia de lidar com o fim, e com as despedidas que temos que dar a determinadas certezas da vida. Sejam elas graduam e esperadas, como a passagem de um ano letivo, ou repentinas e inesperadas, como a morte de um familiar. Inclusive, durante a redação deste texto, tive a trágica notícia de que meu tio Rogério, irmão do meu pai, havia falecido. Lembrando do personagem que criei para meu pai durante sua morte, em 2014, me vi criando planos para também imortalizar meu tio da mesma forma. Porém, pelo fato que minha relação com ele, assim como a intimidade, era totalmente diferente da que tinha com meu pai, percebi que este ato, a arte de transformar pessoas em monstros, agora não é mais motivado pelo medo, ou a dor proveniente que todos nós temos do fim. Me vejo mais forte e capaz para fazer da arte um instrumento da minha voz, não das minhas dúvidas, do que desejava que o mundo ao meu redor fosse. Não mais modifico, resignifico. Não sou um herói, ou vítima, mas um protagonista. Não sou mais um aluno, ou um professor, mas alguém que procura aprender. O mundo de Biosfera, criado por mim para lidar com a morte, agora é uma expressão que uso para celebrar a vida.

Da mesma maneira, após 7 anos de universidade, sou forçado a me desligar da vida cotidiana da graduação, e do ecossistema do IA tal qual o conheço, me aventurando seja no mercado de trabalho ou na tentativa de uma pós-graduação. O futuro, talvez mais do que nunca, está repleto de incertezas e uma imensidão de medos. Porém, estou agora munido de recursos, aprendizados, emoções e palavras que ajudarão a transitar por estes infinitos caminhos, com a arte, curiosamente, sendo apenas um deles. O Instituto de Artes da UNESP é um lugar marcado por seus ateliês, e a vida que transita por eles. No en-



Figura 95: “Monstros de BLAV-2015”, nanquim dobre papel, 2016

CAPÍTULO 5

MONSTROS DE BLAV
(GALERIA)

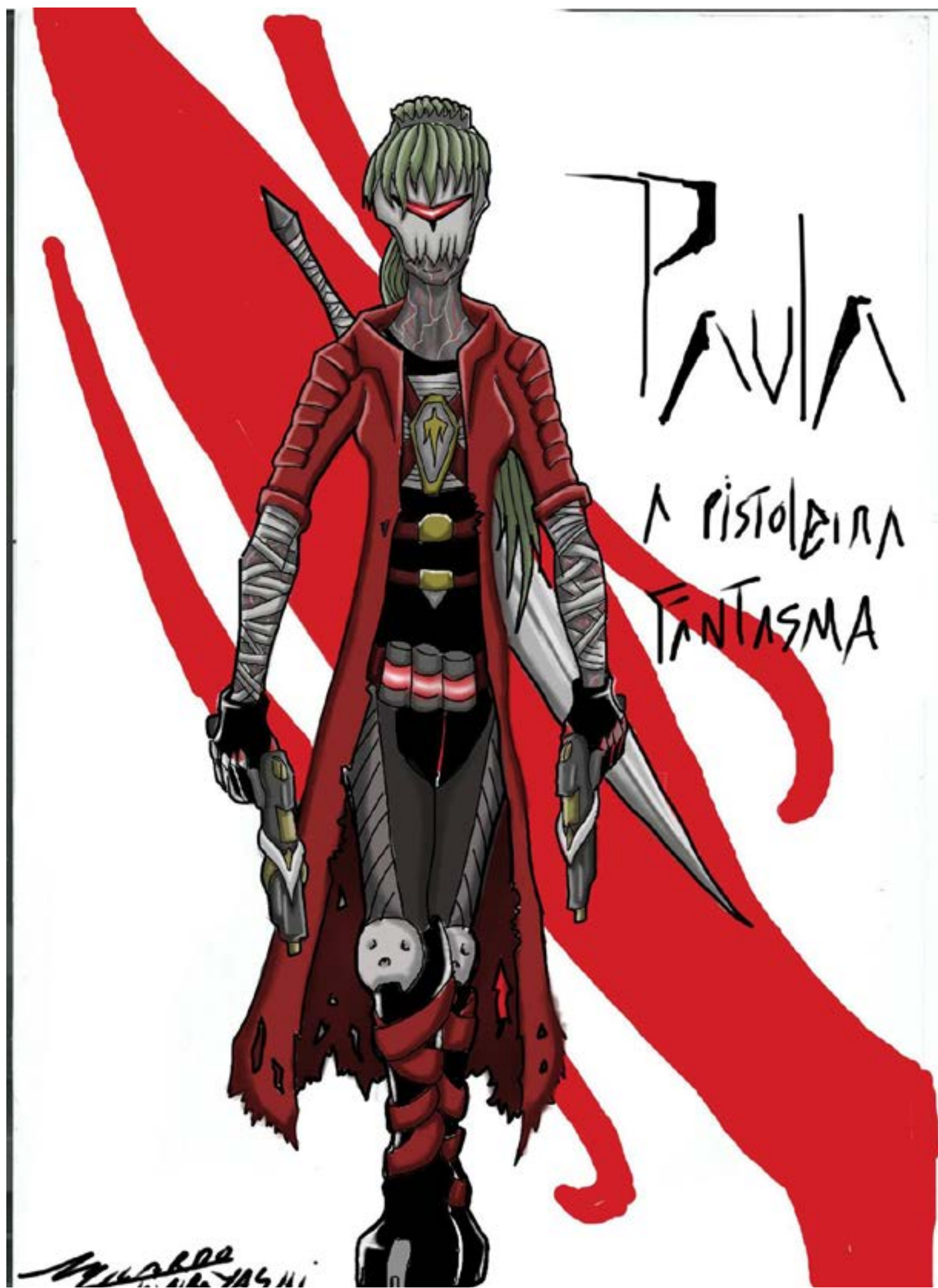
MONSTROS

YURI (DUAS VERSÕES).....	pag.84
BRUNA E BECA PEPPE.....	pag.85
PAULA (DUAS VERSÕES).....	pag.86
JADE E IARA.....	pag.87
SOFIA(DUAS VERSÕES).....	pag.88
VICTOR(DUAS VERSÕES).....	pag.89
JAQ(DUAS VERSÕES).....	pag.90
ISA E LUBÊ.....	pag.91
CLARISSA(DUAS VERSÕES).....	pag.92
ROBERTA(DUAS VERSÕES).....	pag.93
MARCOS (DUAS VERSÕES).....	pag.94
IVANA E FLORA.....	pag.95
RAFAELA E BRITTO.....	pag.96
VITORIAE RONALDO.....	pag.97
LUCY E ALANNA.....	pag.98
MANINAEANA.....	pag.99
BIANCA E TALITA.....	pag.100
GUIMA E DÉBORA.....	pag.101
REBECA HONEY E CAMILA.....	pag.102
MARI RAE PRISCILA.....	pag.103
FELIPE, LUÍS E GIOVANNA.....	pag.104
HAMMEL(DUAS VERSÕES).....	pag.105
PEDRO FALCO E DANIEL.....	pag.106
ASSIS E AIUB.....	pag.107
MEI E PAULO.....	pag.108
M.E.G.A. e JULIANA NAUFEL.....	pag.109
LIZ e ANDRÉ BONTORIM.....	pag.110
BÁRBARA E LAURO E CHARNYAI.....	pag.111
LIMA E MARININHA.....	pag.112
VITÓRIA FAVA E MAYA.....	pag.113
MARIA/MARTE e MARI DAGLI.....	pag.114
LUÍSA E CAIO NETTO.....	pag.115
BRUNO E HELENA.....	pag.116
NAGISA.....	pag.117
RAQUEL E MARI PACOR.....	pag.118

“MONSTROS DE BLAV” (2015-2016)

















LARISSA

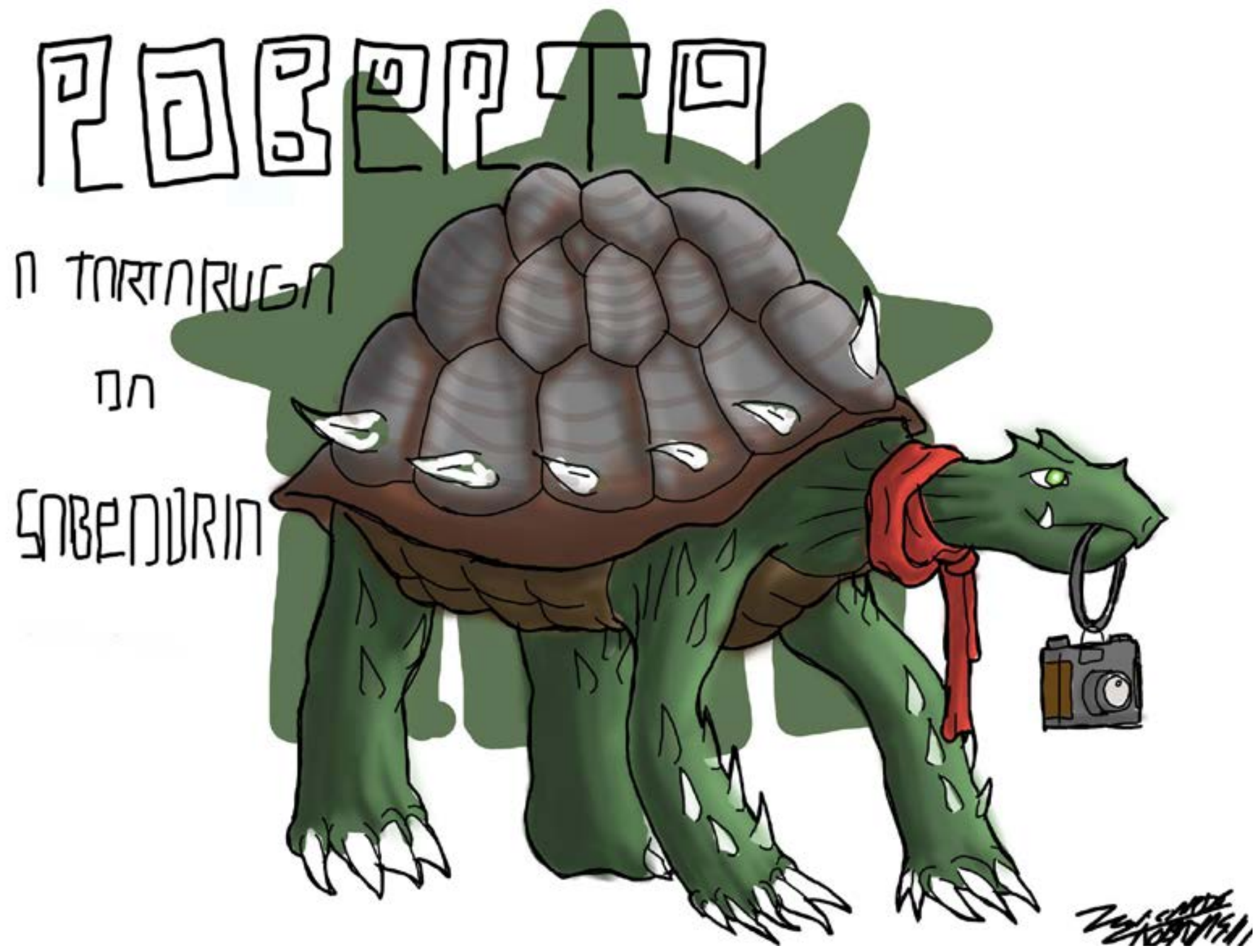
A ESFINGE
DE CRISTAL



LARISSA

A ESFINGE
DE
CRISTAL



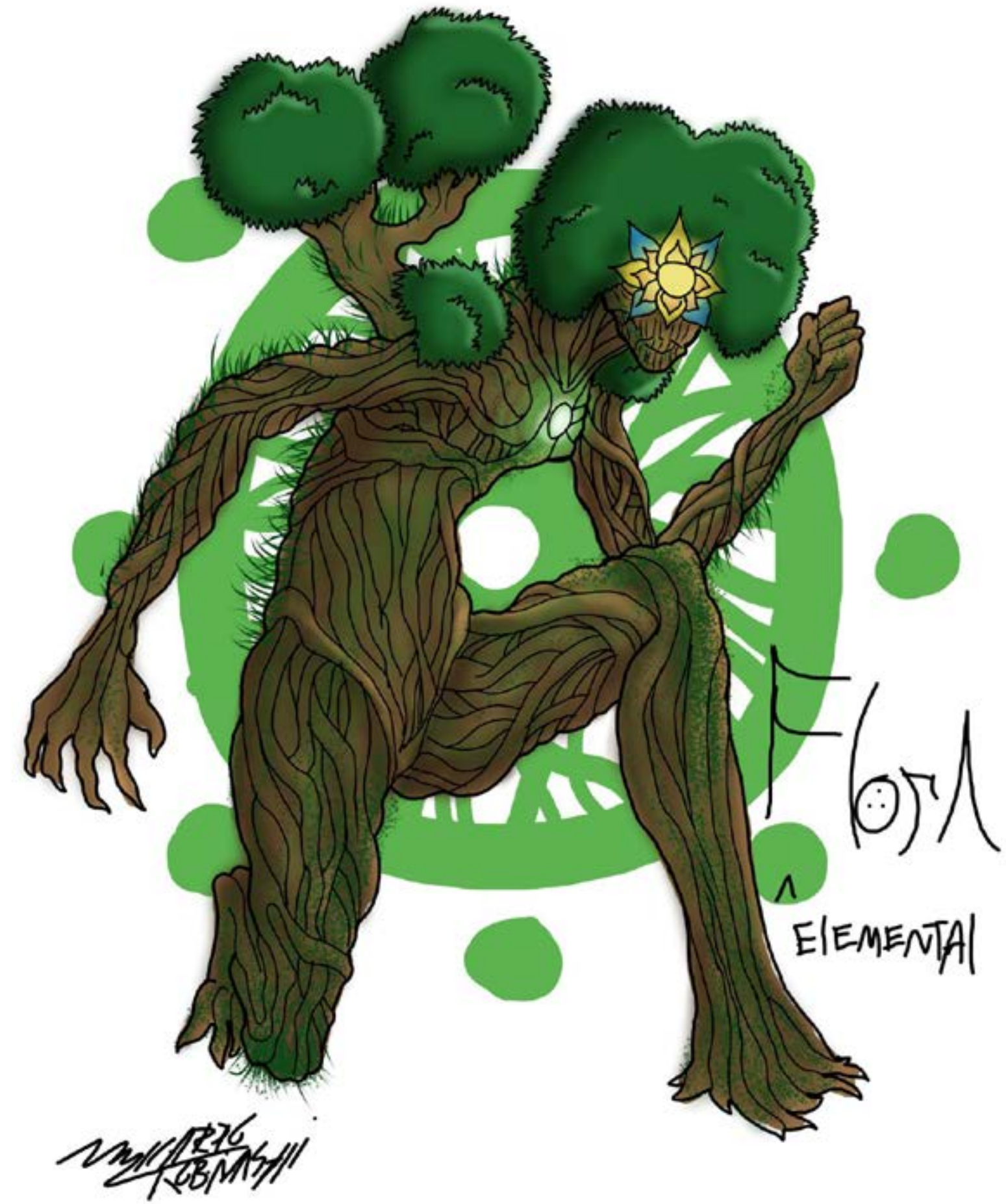




MARCO5
O LOBISOMEM
SUPER SOLDADO



KJR







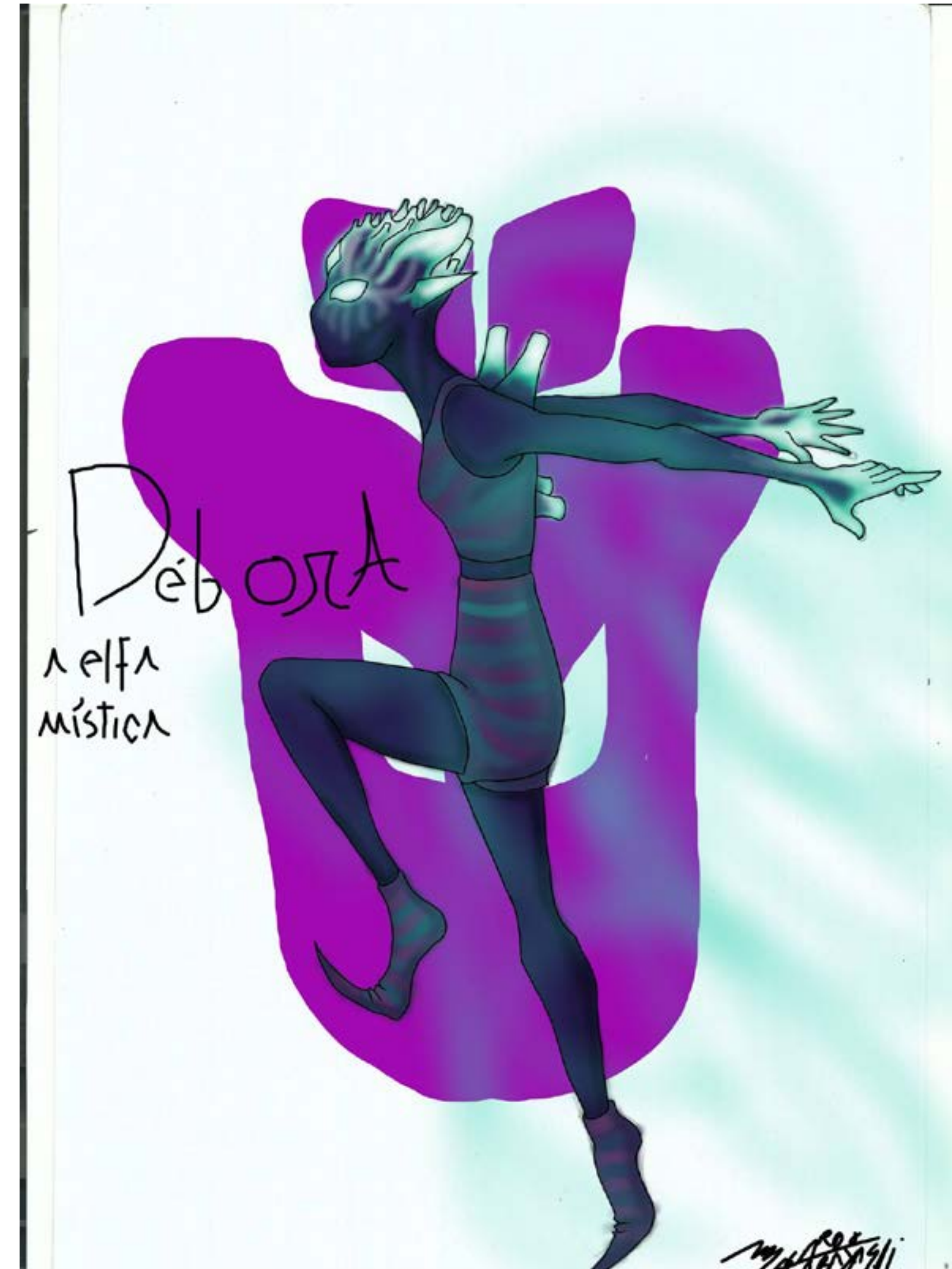


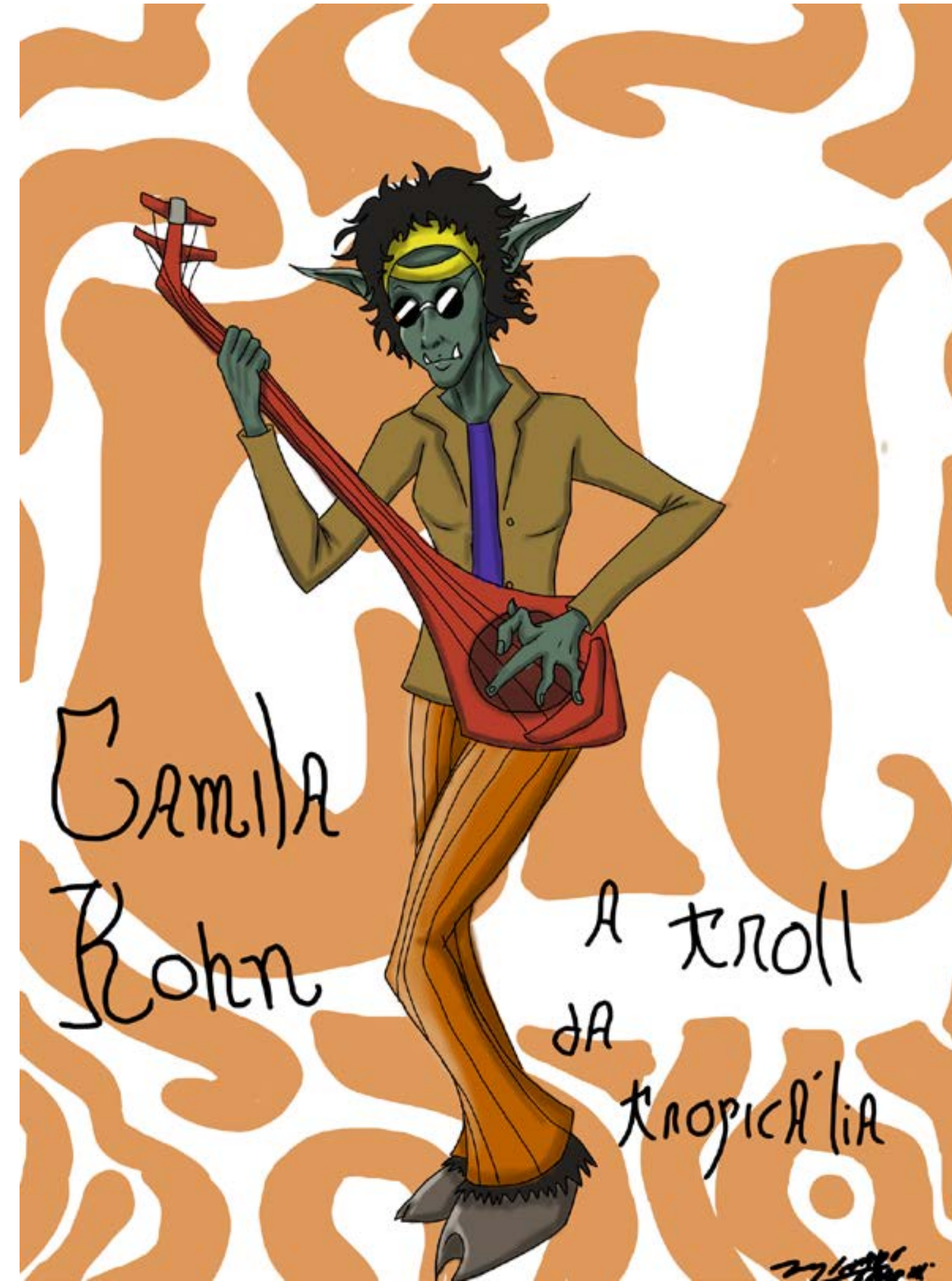




BIANCA
A CAÇADORA
ALFA





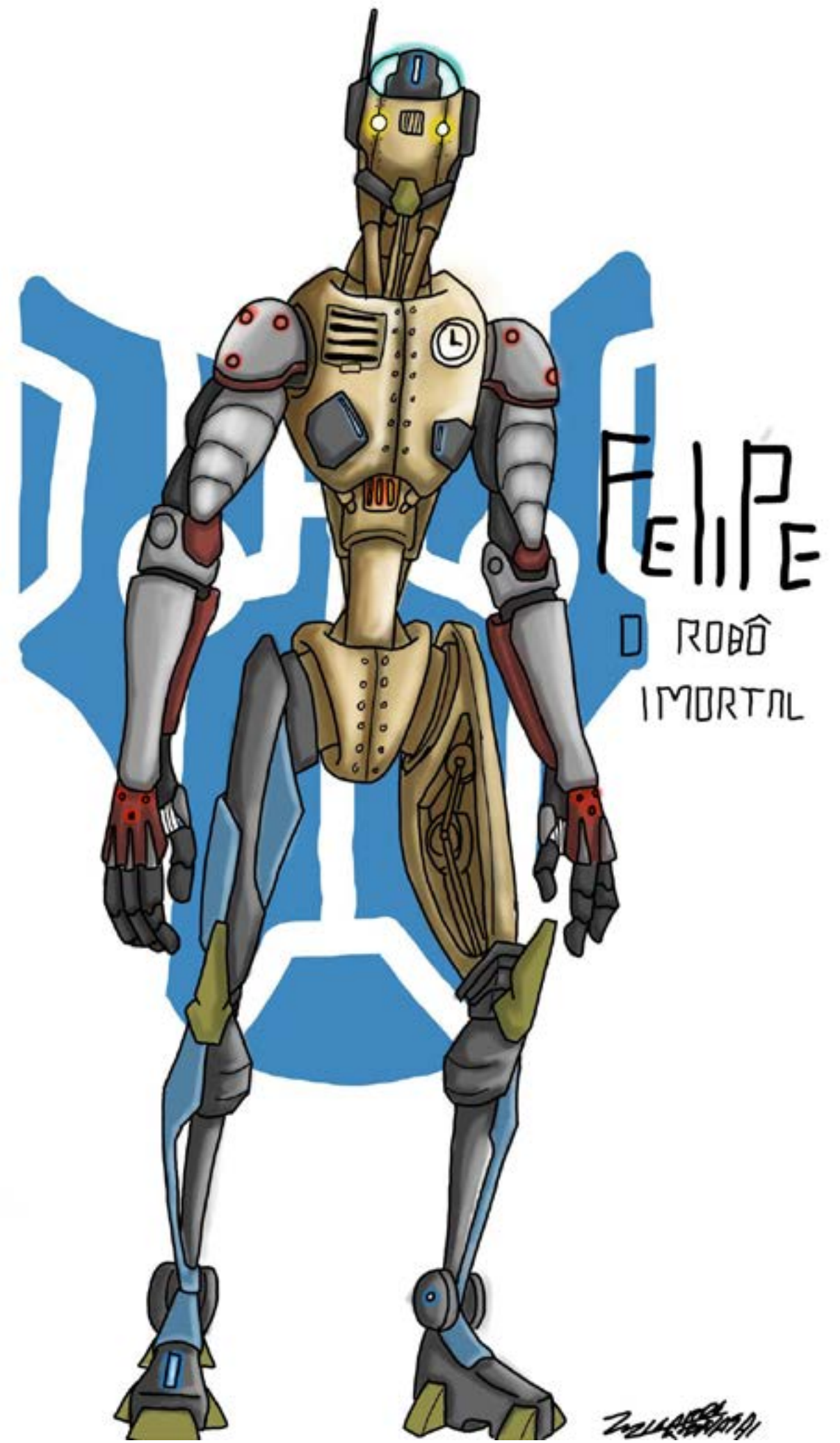




ΚΟΥΡΤΑΝΙ



ΚΟΥΡΤΑΝΙ





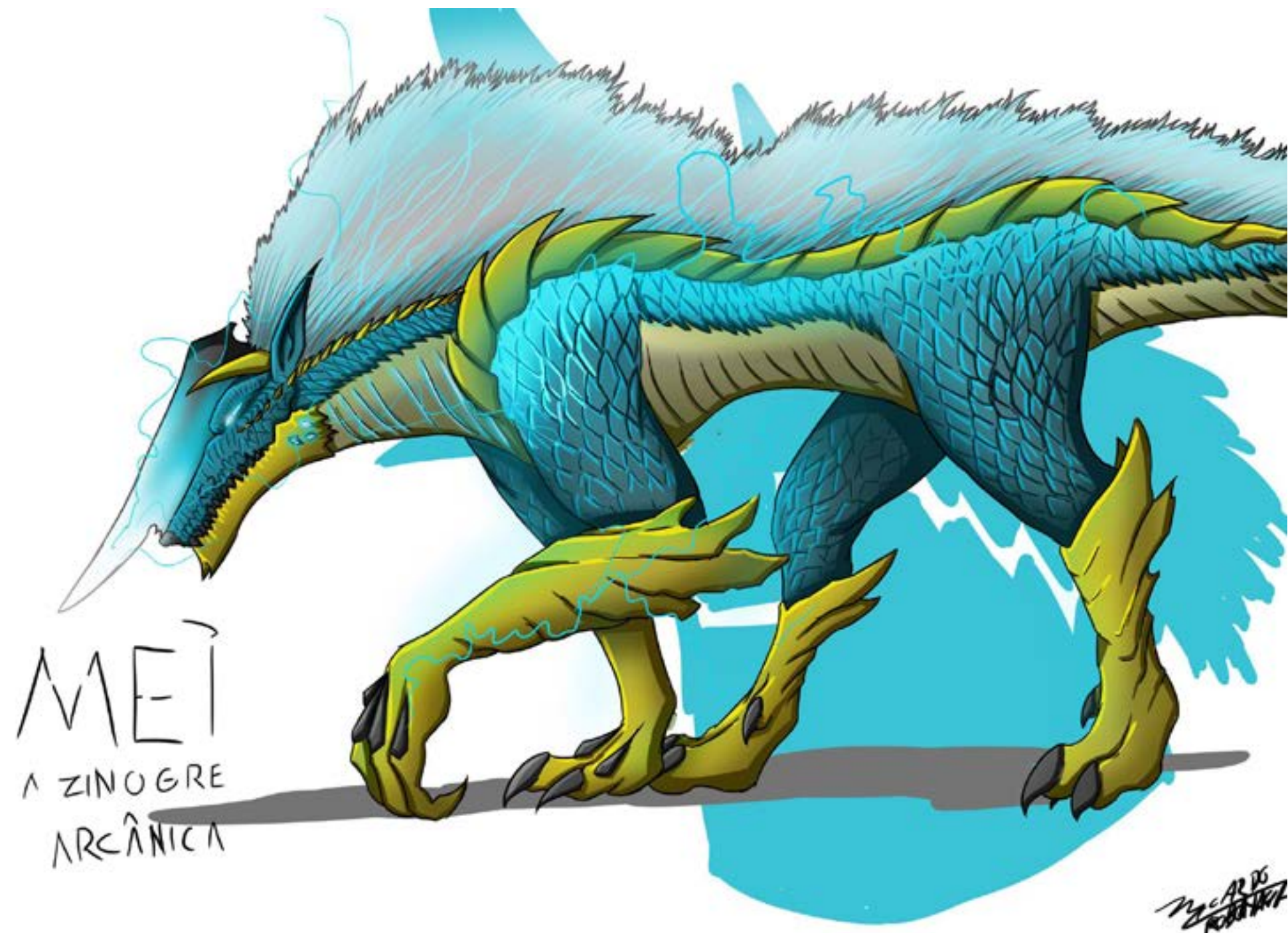
KJR
ARTE E VIDEO

“MONSTROS DE TEATRO” (2017)



“MONSTROS DE BLAV: EDIÇÃO ‘VETERANOS’ ” (2017-2018)





MEI
A ZINO GRE
ARCÂNICA

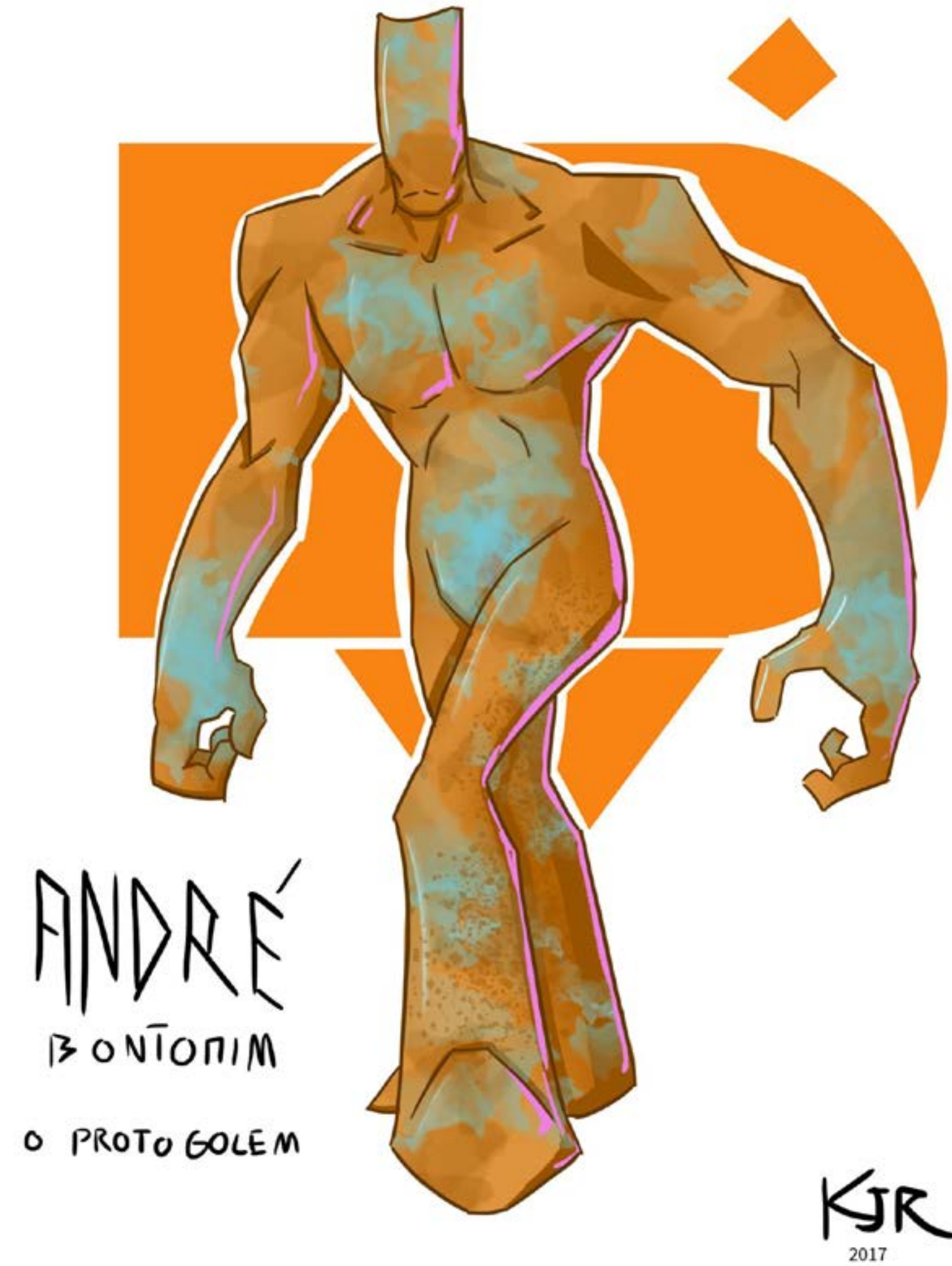
MacArthur
2017



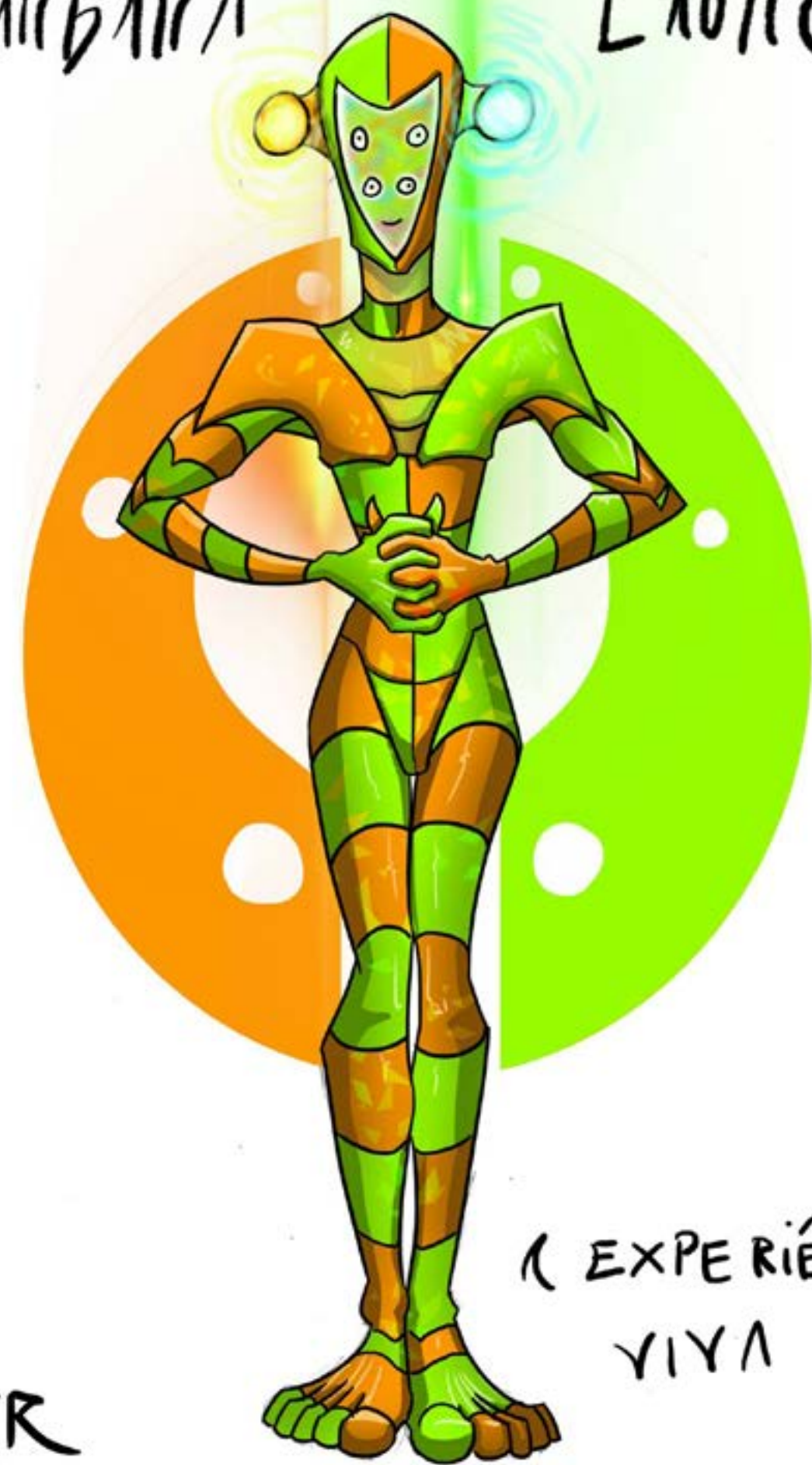
PAULO
O ESPECIALISTA

MacArthur
2017





ΒΑΡΒΑΡΑ & ΛΑΟΥΡΟ



(EXPERIÊNCIA
ΥΙΥΑ

KJR
2017



ΣΗΡΑΥΔΙ

O DRAGÃO
DO REINO
ESQUECIDO

KJR
2017



LIMA
O CAMPEÃO

KJR
2017



MARININHA
A CURANDEIRA

KJR
2017



Vitória
FAVA
A RAINHA
DOS
RATOS

KJR
2016



III AYA
A ESCORPIANA
ATÔMICA

KJR
2016



KJR
2018



LUISA

N. MEGACONSTRUTORA



Luia
Delta

KJR
2018



Bruno
O MACACO
MONOTIPISTA

KJR
2018



Helena
A HERDEIRA DOS
YOKAIS

KJR



NAKISA

A
ENTIDADE
DA
RESOLUÇÃO

KJR
2016
120

“MONSTROS DE BLAV-EDIÇÃO BIOSFERA” (2021)



Raquel
A MULTIESPECIALISTA



MARI
PAÇOR
A MOBILIZADORA

BIBLIOGRAFIA

ACADEMY of Art University. Concept Art Panel: Dan Luvisi. YouTube 28 mar. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JgWEatdP11U>>. Acesso em: 30 set. 2021.

ALEX RIES. AlexRies.com. 2021? Disponível em: <<https://www.alexries.com/>>. Acesso em: 13 set. 2021.

AMOS, J. 30 anos do ‘Pálido Ponto Azul’: a icônica foto que mudou a forma como vemos nosso planeta. BBC News. 14 fev. 2020. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-51497794>>. Acesso em: 14 out. 2021.

ARTSTATION. Meet the artist: Dan LuVisi. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7VNtrN84uR4&t=24s>>. Acesso em: 30 set. 2021.

ASSIS, L. Instagram. 30 set. 2021. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CUdb3sMj-ly/>>. Acesso em: 6 out. 2021.

BAKSHI, R. “The #LOTR calendar #art #Ploog”. Twitter. 10 jun. 2015. Disponível em: <<https://twitter.com/ralphbakshi/status/608705251764387841>>. Acesso em: 9 nov. 2021.

BARTHES, R. O Rumor da Língua. [S.l.]: Martins Fontes, 2004.

BATISTA, L. O final da Segunda Guerra Mundial nas páginas do Estadão. Estadão. 8 maio 2020. Disponível em: <<http://m.acervo.estadao.com.br/noticias/acervo,o-final-da-segunda-guerra-mundial-atraves-das-paginas-do-estadao,70003295449,0.htm>>. Acesso em: 13 out. 2021.

BATTAGLIA, R. As histórias reais que inspiraram a criação de Frankenstein Leia mais em: <https://super.abril.com.br/cultura/as-historias-reais-que-inspiraram-a-criacao-de-frankenstein/>. Super Interessante. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/cultura/as-historias-reais-que-inspiraram-a-criacao-de-frankenstein/>>. Acesso em: 13 set. 2021.

BRIAN LLOYD. The Marvel Cinematic Universe in numbers. Entertainment.ie. Disponível em: <<https://entertainment.ie/movies/movie-news/the-marvel-cinematic-universe-in-numbers-227156/>>. Acesso em: 5 set. 2021.

CÉSAR, A. RESENHA | HQ: Necronauta – O Soldado Assombrado. Teoria Geek. 6 jan. 2021. Disponível em: <<https://teoriageek.com.br/necronauta-o-soldado-assombrado/>>. Acesso em: 17 out. 2021.

D’ANGELO, L.B. 12 livros brasileiros de horror, ficção científica e fantasia que você não pode deixar de ler. Notaterapia. 15 maio 2020. Disponível em: <<https://notaterapia.com.br/2020/05/15/12-livros-brasileiros-de-horror-ficcao-cientifica-e-fantasia-que-voce-nao-pode-deixar-de-ler/>>. Acesso em: 13 set.

DE ANDRADE, L.A. AS INFLUÊNCIAS DE TOLKIEN NO JOGO DUNGEONS & DRAGONS. ANAIS - Seminário de Pesquisa, Pós-Graduação, Ensino e Extensão do CCSEH – SEPE, v. 2, agosto 2016. Disponível em: <<https://www.anais.ueg.br/index.php/sepe/article/view/7066>>. Acesso em: 26 out. 2021.

DICKARD T. EVA vs Godzilla the Movie II the Sequel. YouTube. 1 jul. 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=y2J7me4LtRg>>. Acesso em: 6 set. 2021.

DILVA FRAZÃO. Biografia de Frida Kahlo. EBiografia. 22 abr. 2021. Disponível em: <https://www.ebiografia.com/frida_kahlo/>. Acesso em: 24 ago. 2021.

DUARTE, P.A. Dados sobre o planeta Terra. Planetário UFSC. Disponível em: <<https://planetario.ufsc.br/dados-sobre-o-planeta/#:~:text=%C2%B7%20Di%C3%A2metro%20equatorial%3A%2012.756%2C28,ap%C3%B3s%20medi%C3%A7%C3%B5es%20com%20equipamentos%20modernos>>. Acesso em: 2 nov. 2021.

ERIC BARONE. StardewValley.net. 2016. Disponível em: <<https://www.stardewvalley.net/>>. Acesso em: 13 set. 2021.

GIBBS (ADAPTADO), G. Gibbs’ Reflective Cycle. The University of Edinburgh. 11 nov. 2020. Disponível em: <<https://www.ed.ac.uk/reflection/reflectors-toolkit/reflecting-on-experience/gibbs-reflective-cycle>>. Acesso em: 2 set. 2021.

JENSEN, KThor. The most influential webcomics of all time. Polygon. 27 nov. 2018. Disponível em: <<https://www.polygon.com/comics/2018/11/27/18106566/webcomics-most-important-influential>>. Acesso em: 6 set. 2021.

JOSH NIZZI. Josh Nizzi. 2014. Disponível em: <<http://www.joshnizzi.com/portfolio/transformers-age-of-extinction/>>. Acesso em: 23 ago. 2021.

KOHLER, E. Resenha: A Batalha Do Apocalipse, De Eduardo Spohr. Woo! Magazine. 16 ago. 2018. Disponível em: <<https://woomagazine.com.br/a-batalha-do-apocalipse-de-eduardo-spohr/>>. Acesso em: 13 set. 2021

LAKATOS, E.M.; MARCONI, M.A. Técnicas de Pesquisa: Planejamento de Pesquisa; Amostragem e técnicas de pesquisa; Elaboração, análise, e interpretação de dados de dados. . ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2021.

LEAGUE OF LEGENDS. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2021. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=League_of_Legends&oldid=60723344>. Acesso em: 23 mar. 2021.

BIBLIOGRAFIA

LOS ALAMOS NATIONAL LABORATORY / SCIENCE PHOTO LIBRARY. Fat Man atomic bomb blueprint. Science Photo Library. Disponível em: <<https://www.sciencephoto.com/media/600221/view/fat-man-atomic-bomb-blueprint>>. Acesso em: 18 set. 2021.

LUIZ SILVA. Lendas de Azeroth. 2018. Disponível em: <<https://lendasdezeroth.com.br/>>. Acesso em: 20 out. 2021.

MARCONDES, C. Marcello Quintanilha é autor do quadrinho que inspira filme Tungstênio. Metrôpoles. 11 abr. 2021. Disponível em: <<https://www.metropoles.com/zip/marcello-quintanilha-e-autor-do-quadrinho-que-inspira-filme-tungstenio>>. Acesso em: 17 out. 2021.

MBEMBE, A. Achille Mbembe: “A era do humanismo está terminando”. Mail&Guardian. 24 jan. 2017. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4914786/mod_resource/content/1/Achille%20Mbembe_%20%E2%80%9CA%20era%20do%20humanismo%20est%C3%A1%20terminando%E2%80%9D%20-%20Instituto%20Humanitas%20Unisinos%20-%20IHU.pdf>. Acesso em: 18 nov. 2021.

MONTEIRO, G.F. Nazismo e religião política: avaliando classificações conceituais. Revista Tempo Amazônico, v. 8, n. 2, p. 126-147, 15 dez. 2020. Disponível em: <https://www.ap.anpuh.org/download/download?ID_DOWNLOAD=2123>. Acesso em: 27 out. 2021.

MYNEWS. Quadrinhos: ilustrador Leandro Assis explica criação das séries “Confinada” e “Os Santos”. YouTube. 18 abr. 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qho9fgmQJQ0>>. Acesso em: 6 out. 2021.

NOVAIS, A. Disney compra a Fox e se torna o maior conglomerado de mídia do mundo. Disney Guia. Disponível em: <<https://www.disneyguia.com.br/site/disney-compra-fox/>>. Acesso em: 5 set. 2021.

PENA, R.A. Globalização. Brasil Escola. Disponível em: <<https://brasilescola.uol.com.br/geografia/globalizacao.htm>>. Acesso em: 25 out. 2021.

PETTY, J. Top 12 Free Game Engines For Beginners & Experts Alike. Concept Art Empire. 18 maio 2020. Disponível em: <<https://conceptartempire.com/free-game-engines/>>. Acesso em: 6 set. 2021.

PONS AYRES, C.M. A reflexão como possibilidade de aprendizagem e docência de uma professor universitária. 2019. Dissertação (Mestrado) - Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba.

RIBEIRO JR., V. Como o Porta dos Fundos se tornou um negócio poderoso no YouTube. Pequenas Empresas, Grandes Negócios. 23 fev. 2016. Disponível em: <<https://revistapegn.globo.com/Feira-do-Empreendedor-SP/noticia/2016/02/como-o-porta-dos-fundos-se-tornou-um-negocio-poderoso-no-youtube.html>>. Acesso em: 6 out. 2021.

RIES, A. Abiogenesis. DeviantArt. Disponível em: <<https://www.deviantart.com/abiogenesis/gallery>>. Acesso em: 6 set. 2021.

RIES, A. The Birrin Project. Alex Ries.ArtStation. Disponível em: <<https://abiogenesis.artstation.com/albums/738860>>. Acesso em: 6 set. 2021.

RIGUETTI, P. O Círculo da História – Teoria de Dan Harmon. O Roteirista Insone. 28 ago. 2018. Disponível em: <<https://roteiristainsone.wordpress.com/2018/08/28/o-circulo-da-historia-teoria-de-dan-harmon/>>. Acesso em: 6 out. 2021.

ROOSTER TEETH ANIMATION. Red vs Blue-Zero. 2020. Disponível em: <<https://roosterteeth.com/series/red-vs-blue>>. Acesso em: 13 set. 2021.

ROOSTER TEETH ANIMATION. Season 1, Episode 1 - Why Are We Here? | Red vs. Blue. 6 mar. 2015. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9N8lpxO6rKs>>. Acesso em: 6 set. 2021.

ROSS Tran. How to Make and Self Publish Your Own Art Book!. 22 out. 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=i13bZneXwhI>>. Acesso em: 22 out. 2021.

ROSS TRAN. Nimaverse. 2021. Disponível em: <<https://www.nimaverse.com/>>. Acesso em: 13 set. 2021

ROSS TRAN. Ross Draws. 2021. Disponível em: <<https://rossdraws.com/>>. Acesso em: 13 set. 2021.

SANTOS, Vanessa Sardinha dos. “O que é biosfera?”; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/o-que-e/biologia/o-que-e-biosfera.htm>. Acesso em 17 de outubro de 2021.

SARA FRAZETTA. Frazetta Girls. 2013. Disponível em: <<https://www.frazettagirls.com/>>. Acesso em: 23 ago. 2021.

SCHALL, B. DARWIN E MARX, DURKHEIM E WEBER: relações entre a forma de pensar evolução na Biologia e na Sociologia. Revista de Periódicos UFMG, Belo Horizonte, v. 21, n. 1 e 2, p. 138-149, 08 ago. 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistadaufmg/article/view/2645/1512>>. Acesso em: 28 out. 2021.

ŠEJLIĆ, S. Shiniez. DeviantArt. 13 nov. 2011. Disponível em: <<https://www.deviantart.com/shiniez>>. Acesso em: 6 set. 2021.

SEM AUTOR. 1801 Cary Map of the World on Mercator Projection. Geographicus-Rare Antique Maps. Disponível em: <<https://www.geographicus.com/P/AntiqueMap/WorldMerc-cary-1801>>. Acesso em: 6 out. 2021.

BIBLIOGRAFIA

SEM AUTOR. Blue Marble 2002. NASA Science-Solar System Exploration. 4 abr. 2018. Disponível em: <<https://solarsystem.nasa.gov/resources/786/blue-marble-2002/>>. Acesso em: 2 nov. 2021.

SEM AUTOR. Garnet Steven Universe. PNG Wing. Disponível em: <<https://www.pngwing.com/pt/free-png-ncnrb>>. Acesso em: 14 out. 2021.

SOUZA, D.C. A MORTE DO AUTOR DE ROLAND BARTHES: ECOS MUSICAIS. Revista Ribanceira, 26 jun 2017. Disponível em: <<https://periodicos.uepa.br/index.php/ribanceira/article/view/1226>>. Acesso em: 26 out. 2021.

STATISTA RESEARCH DEPARTMENT. Manga industry in Japan. Statista. 11 mar. 2021. Disponível em: <<https://www.statista.com/topics/7559/manga-industry-in-japan/>>. Acesso em: 5 set. 2021.

STEWART, C. The Lore Behind the Elder Scrolls Explained. GameRant. 25 ago. 2021. Disponível em: <<https://gamerant.com/the-elder-scrolls-lore-story-history-explained/>>. Acesso em: 20 out. 2021.

STUDIOBINDER. How the Dan Harmon Story Circle Can Make Your Story Better. Studio Binder. 23 ago. 2020. Disponível em: <<https://www.studiobinder.com/blog/dan-harmon-story-circle/>>. Acesso em: 6 out. 2021.

SUZANE JALES. Suzanejales.com. 2016. Disponível em: <<https://suzanejales.com.br/passo-a-passo-para-aprender-com-os-erros/>>. Acesso em: 2 set. 2021.

TADA, E.S.; GRACINO, L.C. A PROPAGANDA NAZISTA – técnica, alienação e uma aproximação a partir de Paul Tillich.. Revista Eletrônica Correlatio, v. 17, n. 2, p. 24, dezembro 2018. Disponível em: <<https://www.metodista.br/revistas/revistas-metodista/index.php/COR/article/view/9216/6567>>. Acesso em: 26 out. 2021.

TREBORY6. Shepherd's Journal Page. DeviantArt. 16 ago. 2011. Disponível em: <<https://www.deviantart.com/trebory6/art/Shepherd-s-Journal-Page-253285784>>. Acesso em: 15 ago. 2021.

UNITED STATES MILITARY. United States Military Academy West Point. 2021? Disponível em: <<https://www.westpoint.edu/academics/academic-departments/history/world-war-two-europe>>. Acesso em: 6 out. 2021.

VASICEK, J. Trope Tuesday: The Alliance. ONE THOUSAND AND ONE PARSECS. 30 jan. 2018. Disponível em: <<https://www.onelowerlight.com/writing/trope-tuesday-the-alliance/>>. Acesso em: 27 out. 2021.

VIEIRA, W. Escute um livro. Gama Revista. 29 mar. 2020. Disponível em: <<https://gamarevista.uol.com.br/cultura/ler-ouvir-ver/escute-um-livro/>>. Acesso em: 5 set. 2021.

VILMUR, P. STAR WARS AT 40 | 7 THINGS YOU DIDN'T KNOW ABOUT THE ORIGINAL STAR WARS POSTER. StarWars.com. 24 maio 2017. Disponível em: <<https://www.starwars.com/news/7-things-you-didnt-know-about-the-original-star-wars-poster>>. Acesso em: 5 nov. 2021.

VINICIUS.Paulo. Resenha: “A Ordem Vermelha” (Filhos da Degradação, Vol.1) de Felipe Castilho. Ficções Humanas. Disponível em: <<https://www.ficcoeshumanas.com.br/post/resenha-a-ordem-vermelha-filhos-da-degrada%C3%A7%C3%A3o-vol.1-de-felipe--castilho>>. Acesso em 16 out. 2021

WEBTOON ENTERTAINMENT INC.. Webtoon. 2004. Disponível em: <<https://www.webtoons.com/en/>>. Acesso em: 6 set. 2021.

WITKOWSKI, W. Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic. Market Watch. 2 jan. 2021. Disponível em: <<https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990>>. Acesso em: 6 set. 2017.

“8MUGEN”. A Equipe. 8Mugen. 24 fev. 2011. Disponível em: <<https://8mugen.wordpress.com/2011/02/24/aequipe/>>. Acesso em: 13 set. 2021.

“ALT Shift X”. ASX Podcast #3: All Tomorrows creator C. M. Kösemen. 24 jun. 2021. YouTube Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_1DUeMbesM8&t=822s>. Acesso em: 5 out. 2021.

“MCVEE”. End of the Line [SFM]. YouTube. 8 dez. 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6aLjwVVNq4s&t=387s>>. Acesso em: 6 set. 2021.

“THE WINGLET”. Steamed Toast [SFM]. YouTube. 25 dez. 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qQ36Repf-ZQ>>. Acesso em: 6 set. 2021.

LINKS PARA APÊNDICES

“BIOSFERA”

https://www.youtube.com/watch?v=S_Bd8jT1RM8

ENTREVISTAS COM OS HOMENAGEADOS

<https://drive.google.com/file/d/1Pd0tgSfSrMsFYuWAFQ4X7LExU3kuJNai/view?usp=sharing>