

WANDO LUIS COSTA E COSTA



KOBE

E O TUPINIPUNK
A FICÇÃO CIENTÍFICA COMO METÁFORA
DA TECNOLOGIA NA CONSTRUÇÃO
DE PERSONAGENS HÍBRIDOS ENTRE
EXTRATERRESTRES E MITOS AMAZÔNICOS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS
MESTRADO INTERINSTITUCIONAL - MINTER

Manaus/Porto Alegre
2023

WANDO LUIS COSTA E COSTA

KOBE E O TUPINIPUNK

A ficção científica como metáfora da tecnologia na construção de personagens híbridos entre extraterrestres e mitos amazônicos

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Artes Visuais, com ênfase em Poéticas Visuais, na linha de pesquisa Linguagens e Contextos de Criação, pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Mestrado Interinstitucional - MINTER, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora
Profa. Dra. Cláudia Vicari Zanatta

Manaus/Porto Alegre
2023

CIP - Catalogação na Publicação

Costa, Wando Luis Costa e
Kobe e o Tupinipunk: A ficção científica como
metáfora da tecnologia na construção de personagens
híbridos entre extraterrestres e mitos amazônicos /
Wando Luis Costa e Costa. -- 2023.
148 f.
Orientadora: Cláudia Vicari Zanatta.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do
Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de
Pós-Graduação em Artes Visuais, Porto Alegre, BR-RS,
2023.

1. Tupinipunk. 2. Mitos amazônicos. 3. Ficção
científica. 4. Personagens híbridos. 5. História em
quadrinhos. I. Zanatta, Cláudia Vicari, orient. II.
Título.

Wando Luis Costa e Costa

KOBE E O TUPINIPUNK: A FICÇÃO CIENTÍFICA COMO METÁFORA DA TECNOLOGIA NA CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS HÍBRIDOS ENTRE EXTRATERRESTRES E MITOS AMAZÔNICO

Esta Dissertação foi julgada adequada para obtenção do Título de Mestre em Artes Visuais, com ênfase em Poéticas Visuais, na linha de pesquisa Linguagens e Contextos de Criação, e aprovada em sua forma final pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Mestrado Interinstitucional - MINTER, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Manaus/Porto Alegre, 05 de abril de 2023.

Profa. Dra. Teresinha Barachini
Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Mestrado Interinstitucional - MINTER

Profa. Dra. Claudia Vicari Zanatta (PPGAV/UFRGS) - Orientadora

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Rodrigo Núñez (DAV/UFRGS)

Prof. Dr. Alberto Marinho Ribas Semeler (PPGAV/UFRGS)

Profa. Dra. Adriane Hernandez (PPGAV/UFRGS)

Celso Costa
e Paula Costa da Costa
(In memoriam)

Agradecimentos

Nesses anos de mestrado, de muito estudo, esforço e empenho, gostaria de agradecer a algumas pessoas que me acompanharam e foram fundamentais para a realização de mais este sonho. Por isso, expresso aqui, através de palavras sinceras, um pouco da importância que elas tiveram, e ainda têm, nesta conquista e a minha sincera gratidão a todas elas. Primeiramente, agradeço aos meus pais, Celso e Paula que hoje não se encontram mais entre nós; a Katy Sumaira pela compreensão, ao ser privada em muitos momentos da minha companhia e atenção, e pelo profundo apoio, me estimulando nos momentos mais difíceis. Obrigado por desejar o melhor para mim, pelo esforço que fez para que eu pudesse superar cada obstáculo em meu caminho e chegar aqui e, principalmente, pelo amor imenso que você tem por mim. A você, sou grato pela felicidade que tenho ao seu lado. Minha gratidão especial à Profa. Dra. Cláudia Vicari Zanatta, minha orientadora e, sobretudo, pela pessoa e profissional que é. Obrigado por sua dedicação. E, principalmente, obrigado por acreditar e depositado sua confiança em mim. Sem sua orientação, apoio, confiança nada disso seria possível. Um obrigado especial ao amigo e colega de trabalho Prof. Dr. Gerson André Albuquerque

Ferreira por ser um grande amigo, companheiro de discussões que ajudaram em muito no processo de construção da ideia primária do projeto. Quero também agradecer a Prof. Dra. Adriane Hernandez pelo apoio, e pelas conversas sobre a construção dessa dissertação, sem seu apoio não teria norteado a temática, muito obrigado por nossas discussões, e agradeço por aceitar o convite para a banca. Agradeço ao Prof. Dr. Alberto Marinho Ribas Semeler, que pude contar com seu apoio e sugestões de leituras, e por aceitar o convite para estar na banca. Agradeço ao Prof. Dr. Rodrigo Núñez pelo aceite de estar em minha banca de defesa. A todos os professores do PPGAV, muito obrigado. À Profa. Dra. Rosemara Staub de Barros por essa oportunidade, obrigado. Aos colegas do curso, foi um prazer poder compartilhar deste momento, ainda tenha sido de forma virtual.

Resumo

Como objeto de estudo, a criação de personagem, salienta o processo como é desenvolvido cada elemento compositivo do roteiro. O objetivo parte de uma lenda indígena original, base para criar o contexto de ficção científica. Foca na técnica, como funciona as pesquisas para compor as personagens. Sabe-se que personagens são figuras compositivas da narrativa, habitam vastos universos, permeados tanto das influências estéticas externas, quanto do imaginário. Condicionado, inicialmente, pela lenda, busca por implementar seus elementos místicos, executando características da ficção científica. Selecionado a lenda Arara Misteriosa, com seus elementos místicos, serviram para compor o desenvolvimento da personagem protagonista. Demarca elementos que estão presentes na lenda e propõe uma versão justificada pela ficção científica. Mostra um panorama de como alguns autores trabalharam a ficção científica na literatura e, qual a relação que teve com o ato de contar a história de Kobe, seu processo de desenvolvimento que fundamentam a ideia central da narrativa do roteiro adaptado. Oferece a descrição da seleção dos elementos místicos da lenda para compor a metáfora de tecnologia. Expõe a construção das personagens, sugere que o desenho é a base da representação do desenvolvimento visual dos seres habitantes da narrativa adaptada. Utilizando a técnicas do desenho, expande a ideia sobre o desenho está para além da representação, porque se refere à noção de que o processo de desenhar vai além de simplesmente criar uma imagem visual. É um meio de expressão e comunicação que permite explorar e transmitir ideias, conceitos e emoções de maneiras profundas e significativas. No contexto da criação de personagens, o desenho desempenha um papel fundamental na construção visual desses seres que habitam a narrativa, não se limita apenas a representar fisicamente as características externas, mas também permite explorar e expressar sua personalidade, história, emoções e a essência do que representam na narrativa. Ao desenhar a personagem, o artista tem a oportunidade de explorar detalhes sutis, gestos, expressões faciais, posturas corporais e outros

elementos visuais que transmitem informações. Esses elementos podem revelar traços de personalidade, intenções, conflitos internos e até mesmo aspectos simbólicos relacionados à história ou temática abordada. Além disso, o desenho também permite experimentar e criar variações da personagem, explorando diferentes estilos, poses e enquadramentos. Essa exploração visual contribui para a construção de uma identidade visual única e coerente, agregando profundidade e originalidade à narrativa. O desenho como base para a representação visual das personagens vai além do aspecto estético. Desempenha um papel fundamental na construção da narrativa e na conexão emocional com o público. Através das linhas, cores, texturas e composição, o desenho cria uma atmosfera, transmite emoções e dá vida de forma visualmente impactante. Enfatiza a importância e o potencial do desenho como uma ferramenta criativa e expressiva na construção das personagens e na narrativa. Permite que as personagens ganhem vida, tornando-se mais do que meras representações visuais, mas seres com personalidade e significado dentro do contexto da história adaptada à ficção científica. Essa abordagem contribui para uma compreensão do processo de desenvolvimento do roteiro e da construção das personagens.

Palavras-chaves: *Tupinipunk*. Mitos amazônicos. Ficção científica. Personagens híbridos. Processo criativo. Ilustração. Metáfora visual. Histórias em quadrinhos.

Abstract

As an object of study, character creation, emphasizes the process as each compositional element of the script is developed. The goal starts from an original indigenous legend, the basis for creating the context of science fiction. It focuses on the technique, how the research works to compose the characters. It is known that characters are compositional figures of the narrative, inhabit vast universes, permeated both by external aesthetic influences and the imaginary. Conditioned, initially, by legend, it seeks to implement its mystical elements, executing characteristics of science fiction. Selected the legend Macaw Mysterious, with its mystical elements, served to compose the development of the protagonist character. It demarcates elements that are present in the legend and proposes a version justified by science fiction. It shows an overview of how some authors worked science fiction in literature and, what relationship it had with the act of telling Kobe's story, its development process that underlie the central idea of the narrative of the adapted script. It offers the description of the selection of the mystical elements of the legend to compose the metaphor of technology. It exposes the construction of the characters, suggests that the drawing is the basis of the representation of the visual development of the beings inhabiting the adapted narrative. Using the technique of drawing, it expands the idea that drawing is beyond representation, because it refers to the notion that the process of drawing goes beyond simply creating a visual image. It is a means of expression and communication that allows you to explore and convey ideas, concepts and emotions in deep and meaningful ways. In the context of character creation, drawing plays a key role in the visual construction of these beings that inhabit the narrative, it is not only limited to physically representing the external characteristics, but also allows you to explore and express their personality, story, emotions and the essence of what they represent in the narrative. When drawing the character, the artist has the opportunity to explore subtle details, gestures, facial expressions, body postures and other visual elements that

convey information. These elements can reveal personality traits, intentions, internal conflicts, and even symbolic aspects related to the story or theme addressed. In addition, the drawing also allows you to experiment and create variations of the character, exploring different styles, poses and framings. This visual exploration contributes to the construction of a unique and coherent visual identity, adding depth and originality to the narrative. The drawing as a basis for the visual representation of the characters goes beyond the aesthetic aspect. It plays a key role in building the narrative and emotionally connecting with the audience. Through the lines, colors, textures and composition, the drawing creates an atmosphere, conveys emotions and gives life in a visually impactful way. It emphasizes the importance and potential of drawing as a creative and expressive tool in character construction and storytelling. It allows the characters to come to life, becoming more than mere visual representations, but beings with personality and meaning within the context of the story adapted to science fiction. This approach contributes to an understanding of the script development process and character construction.

Keywords: tupinipunk. Amazon myths. Science fiction. Hybrid characters. Creative process. Illustration. Visual metaphor. Comics books.

Lista de ilustrações

Figura 1.....	21	Figura 34.....	111
Figura 2.....	21	Figura 35.....	112
Figura 3.....	22	Figura 36.....	117
Figura 4.....	24	Figura 37.....	119
Figura 5.....	25	Figura 38.....	121
Figura 6.....	26	Figura 39.....	123
Figura 7.....	27	Figura 40.....	125
Figura 8.....	27	Figura 41.....	126
Figura 9.....	28		
Figura 10.....	36		
Figura 11.....	38		
Figura 12.....	40		
Figura 13.....	42		
Figura 14.....	44		
Figura 15.....	49		
Figura 16.....	51		
Figura 17.....	53		
Figura 18.....	57		
Figura 19.....	59		
Figura 20.....	61		
Figura 21.....	70		
Figura 22.....	77		
Figura 23.....	78		
Figura 24.....	80		
Figura 25.....	85		
Figura 26.....	92		
Figura 27.....	94		
Figura 28.....	100		
Figura 29.....	101		
Figura 30.....	102		
Figura 31.....	103		
Figura 32.....	106		
Figura 33.....	110		

Sumário

Introdução.....	17
1. Alguns antecedentes em Parintins.....	21
2. A origem de Kobe: a adaptação a partir da lenda .	31
2.1. Conhecendo as personagens	35
2.2. Kobe	37
2.3. Eitrolaum.....	48
2.4. Pais indígenas	50
2.5. <i>Piraiuwaçú</i>	52
3. Mística da lenda e ordem tecnológica.....	55
4. Conceito da personagem e seu entorno	69
4.1. <i>Design</i> implícito: a forma como sentimento	76
5. Uma questão de método.....	83
5.1. Prancha de sentimentos	91
Considerações finais.....	129
Referências.....	133
Anexos.....	135

Introdução

Como vislumbrar um tema cuja importância está na poética de criação de uma personagem? A criação de personagens na literatura e na arte, em geral, é um processo complexo e muitas vezes subjetivo. Muito embora todo o processo seja nebuloso, num primeiro momento, a arte pode vislumbrar o ato da criação das personagens de múltiplos universos, que habitam a consciência coletiva, ou àquela consciência individual pertencente a cada indivíduo, cujo mundo está repleto de fantásticas experiências estéticas que, ao serem expostas, podem propor uma nova visão. Envolve a imaginação do autor e sua predisposição de dar vida a seres fictícios que possam despertar emoções e interesse a um público.

Automóveis não existiam, entretanto, a literatura nos profetizou sua existência, como podemos constatar no trecho do romance de ficção científica *Paris no século XX*¹ escrito por Júlio Verne em 1875. Neste trecho ele descreve

uma Paris cuja natureza tecnológica aparece muito avançada para seu tempo.

Por isso, temos de olhar com certas expectativas possivelmente ocorridas na construção de seus textos e como pretendia narrar seus romances. No trecho, Júlio Verne nos relata que há inúmeras carruagens que em sua maioria percorriam os bulevares, e o faziam sem cavalos, pois eram movidos por uma força invisível, por meio de um motor a ar dilatado pela combustão de gás. Observou que esses automóveis consumiam muito hidrogênio, sem contar os enormes vagões, carregados de pedras e materiais, que exibiam forças de vinte a trinta cavalos de potência. E que esse sistema também tinha a vantagem de não custar nada nas horas de descanso, uma economia impossível no caso das máquinas a vapor, que devoram combustível mesmo paradas. (VERNE, 2008, p.35-36, tradução minha).

¹ *La mayor parte de los innumerables coches que surcaban la calzada de los bulevares lo hacían sin caballos; se movían por una fuerza invisible, mediante un motor de aire dilatado por la combustión del gas. Era la máquina Lenoir aplicada a la locomoción[.] Estos gaseomóviles consumían muchísimo hidrógeno, para no hablar de los enormes carromatos, cargados de piedras y de materiales, que desplegaban fuerzas de veinte a treinta caballos. El sistema Lenoir también tenía la ventaja de que no costaba nada durante las horas de descanso, ahorro imposible en el caso de las máquinas de vapor, que devoran el combustible incluso paradas. (VERNE, 2008, p.35-36).*

O início dos anos 1990 viu a ascensão do gênero *Tupinipunk*. O *Tupinipunk* inspirou-se na estética do *Cyberpunk*, como o movimento ciborgue e modificação do corpo, taxas crescentes de controle social por meio da tecnologia e uma existência alienígena dominada pela tecnologia. Procurou canalizar esses elementos para uma interrogação sobre a identidade brasileira, a partir das tradições indígenas e da história do país. Embora operando dentro das mais novas tendências da Ficção Científica, também pode ser visto como um retorno à tradição mais antiga da Ficção Científica no Brasil: incidências do Espiritismo e a influência da obra de Camille Flammarion que influenciou os primeiros escritores como Emílio Zaluar. Da mesma forma que o *Cyberpunk*, também fala sobre as ansiedades atuais sobre o papel crescente da tecnologia e o surgimento da sociedade neoliberal no Brasil.

O movimento *Cyberpunk* dos anos de 1980 com o *neuromancer* de Gibson e o pós-humanismo ciborgue de Donna Haraway.

Para a ficção científica, grandes possibilidades de inovações foram propostas. E conivente com a criatividade desses célebres autores, a ciência está consciente das etapas desta evolução. Talvez a palavra profetizar a tenha proposto com certo misticismo. Entretanto, o autor da obra fora consciente sobre os avanços que estavam acontecendo em seu tempo, talvez por isso os relatou em tempo futuro, entretanto, não há como saber sobre seu

intento. O que podemos é supor suas intenções sobre o futuro. E que mais tarde, serviu de fonte de inspiração para esse trabalho.

Apresenta um panorama das mudanças na ficção científica brasileira ao longo das últimas décadas, que culminaram no sucesso internacional e nacional do filme *Bacurau* e no surgimento dos novos subgêneros *amazofuturismo* e *sertãopunk* na continuação do *tupinipunk* de Causo. Esses subgêneros revisitam temas como nacionalismo, descolonização, racismo, justiça social e globalização, ao mesmo tempo, em que usam fórmulas *pop* e, assim, envolvem um público que encontra nesses títulos uma oportunidade de abordar o cenário político atual. Este artigo sugere que *Bacurau*, *amazofuturismo* e *sertãopunk* são novas manifestações que estão abrindo caminho para artistas brasileiros contemporâneos, que buscam superar o que Rodrigues chamou de “o complexo mestiço”, atualizando algumas propostas já feitas pelo *tupinipunk* na década de 1990. No momento em que o país comemora o 100º aniversário da Semana de Arte Moderna, este artigo propõe que a ficção científica brasileira contemporânea está ecoando tópicos da agenda das humanidades contemporâneas, como decolonialidade e política de reconhecimento, em resposta ao período de governo da presidência do Brasil compreendido entre 2019 e 2022.

A proposta trata de uma adaptação de personagem fictícia de uma lenda indígena aos moldes de ficção científica, com a proposta de criar uma figuração dos seres que povoam este simulacro da lenda. A escolha desse tema se deu partindo da adaptação de uma lenda existente, com a premissa de elaborar mecanismos no design da personagem para contar a história antes do início da narrativa.

Personagens históricos e míticos foram retratados em seus momentos épicos desde a antiguidade clássica com a possibilidade de serem vislumbrados em momentos antecedentes, pois a humanidade faz registros dos seus acontecimentos. Há de valer como premissa para a pesquisa que durante o Classicismo, o Renascimento, e dentre outros momentos da arte, sejam eles referentes a antiguidade clássica e até antes, a figuração e a ação contida nos estudos destas imagens estiveram presentes nas composições dos artistas plásticos. Muitos personagens do universo fantástico, das mitologias tiveram suas formas em poses épicas retratadas em grandes painéis. Esta pesquisa toma como ponto de partida parte do legado que a arte nos deixou. Cada traço estudado para compor uma cena de uma obra épica, o tempo que o artista dedica a este desenvolvimento. Cada cena, que me proponho a compor, provém de todas as experimentações que venho realizando com as pesquisas, leituras e práticas ao longo de 30 anos.

Com este trabalho pretendo abordar o desenvolvimento que antecede o resultado da criação de personagem, sua pré-produção e produção que permitem tornar visível um ser outrora invisível. Ligado a isso, são criadas narrativas. E tais narrativas surgem de memórias antigas da infância. De momentos nem sempre fáceis. Recordo-me da saída de meu pai de sua cidade, Oriximiná/PA e a vinda para morar aqui em Parintins/AM. Minha mãe veio mais de perto, Nhamundá/AM. Meu pai era carpinteiro, fazia canoas, e era pescador. Minha mãe também pescava. Ambos eram cheios de histórias, e daí surge minha tendência a contar histórias, pois o ambiente já era propício a isso. Sou nascido em Parintins /AM, cidade pequena, mas também cheia de histórias.

Partindo desse primeiro contato, ouvir sobre as histórias, guardar na memória para poder imaginar, criar uma imagem a todos aquelas personagens, era como viver num ambiente carregado de motivações, repleto de fontes para se ter uma construção quase que nata sobre os seres que ao primeiro momento pareceriam invisíveis.

Entretanto, não posso colocar todos os universos presentes nas narrativas, pois, da mesma maneira que foram construídos durante séculos, também poderiam ser estudados, talvez na mesma proporção. Para isso, limitei-me a abordar apenas uma lenda de minha escolha. Nesta pesquisa, vínculo como base do conhecimento a ser

estudado, que é adaptação das personagens principais da lenda.

Observando como poderia configurar toda a atividade da pesquisa, pude ser orientado a perceber como dividir a abordagem. Assim, no primeiro capítulo, cujo título é **“Alguns antecedentes em Parintins”**, apresento memórias e acontecimentos que me levaram à construção deste trabalho.

No segundo capítulo, **“A origem de Kobe: a adaptação a partir da lenda”**, traduzo minhas primeiras impressões de como seria a personagem. Levo em conta as descrições de cada personagem e como pensei cada detalhe.

Para o capítulo **“Mística da lenda e a ordem tecnológica”** há de se abrir uma discussão acerca de como o circuito da lenda fora adaptado e justificar sua transposição técnica e tecnológica. Valendo ressaltar as diferenças contidas entre a lenda original e a sua adaptação para o roteiro de Kobe. Neste capítulo, todos os modos como serão apresentados para justificar a tecnologia presente na história, foram pensados de maneira que houvesse adaptações dentro da narrativa. Cada aparato tecnológico que aparece na história, teve como base a justificativa de sua ordem tecnológica encontrada a partir na mística presente na lenda original.

Em **“Conceito da personagem e seu entorno”** a proposta foi trabalhar desenvolvendo o universo em que a

personagem habita, tendo como fonte principal a própria personagem como fundamento de seu universo. Para isso, o capítulo nos leva a uma busca do que seria o conceitual de Kobe e seu mundo. Neste capítulo, o desenvolvimento se abre para a busca do conceito da personagem. O que gera esta personagem, e como se apresenta toda a estrutura gráfica da história e para a personagem.

No capítulo 5, **“Uma questão de método”**, trago uma abordagem sobre quais seriam os métodos de trabalho condizentes com toda a construção das personagens e suas questões técnicas aplicáveis. Tanto a analisar os meios e dados que foram utilizados para a composição da obra em sua totalidade, a natureza da pesquisa quanto aos documentos de trabalho e a natureza dessas escolhas.

1. Alguns antecedentes em Parintins

Meu primeiro contato com o desenho foi através de meu pai, que nos incentivou a desenhar (Figura 1).

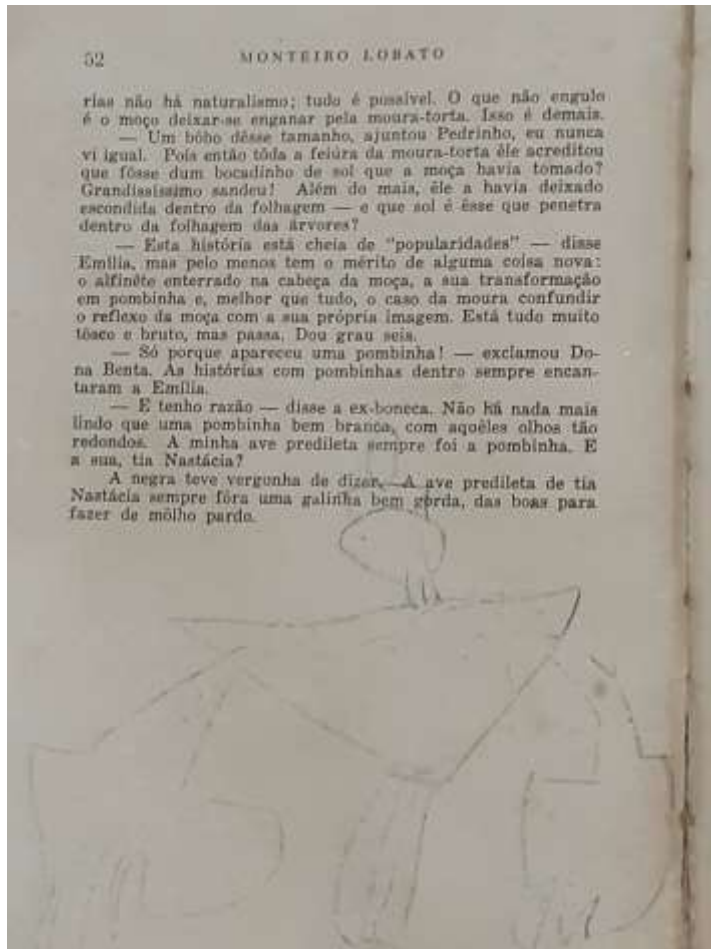


Figura 1. Primeiros passos desenhando personagem, desenhado durante a infância sobre às páginas de um livro. Na figura, há uma tentativa de representar uma personagem de desenho animado: *Popeye*, o marinheiro. Autor: Wando Luis, 1980.

Não sou uma pessoa que tenha viajado, passei a maioria de meu tempo na minha cidade de origem.

Deparei-me com quadrinhos aos 10 anos. Nesse período, quis inventar uma história em quadrinhos, foi uma experiência muito divertida. Guardo alguns registros daquela época (Figura 2).



Figura 2. Folha de personagens para atuar na história. Personagens desenvolvidos a partir da inspiração em tokusatos, heróis da TV. Autor: Wando Luis, 1987.

Fui ter contato aos 15 anos com estudos de desenho. Meu pai e minha mãe pagaram aulas de desenho por correspondência para mim. Com esse incentivo pude perceber o quão este universo era vasto. Ainda assim, não consegui trabalho com arte nas entidades folclóricas da região. Minha arte era insuficiente para a qualidade da arte

A obra apresenta uma crítica das heranças socioculturais deixadas pelo extrativismo e pelo latifúndio por meio da narrativa em HQs. Proposta marcada por definição e tendências própria dos HQs que incorporam as temáticas sociais, não como forma de exaltação de símbolos ou marcas históricas oficiais e comemorativas, mas da experiência vivida no interior dessas realidades. Como crítica leva em conta as marcas políticas e sociais presentes na formação das oligarquias do estado do Amazonas. Sofrimento, brutalidade e a ausência são marcas centrais desse trabalho, pois são capazes de expressar todas as negações possíveis dessa realidade histórica. Negações que compõem um quadro de sensações e experiências próprias daqueles que viveram na Amazônia de 1950 a 1970, contexto da expansão das fronteiras cujo vetor principal foi à pecuária.

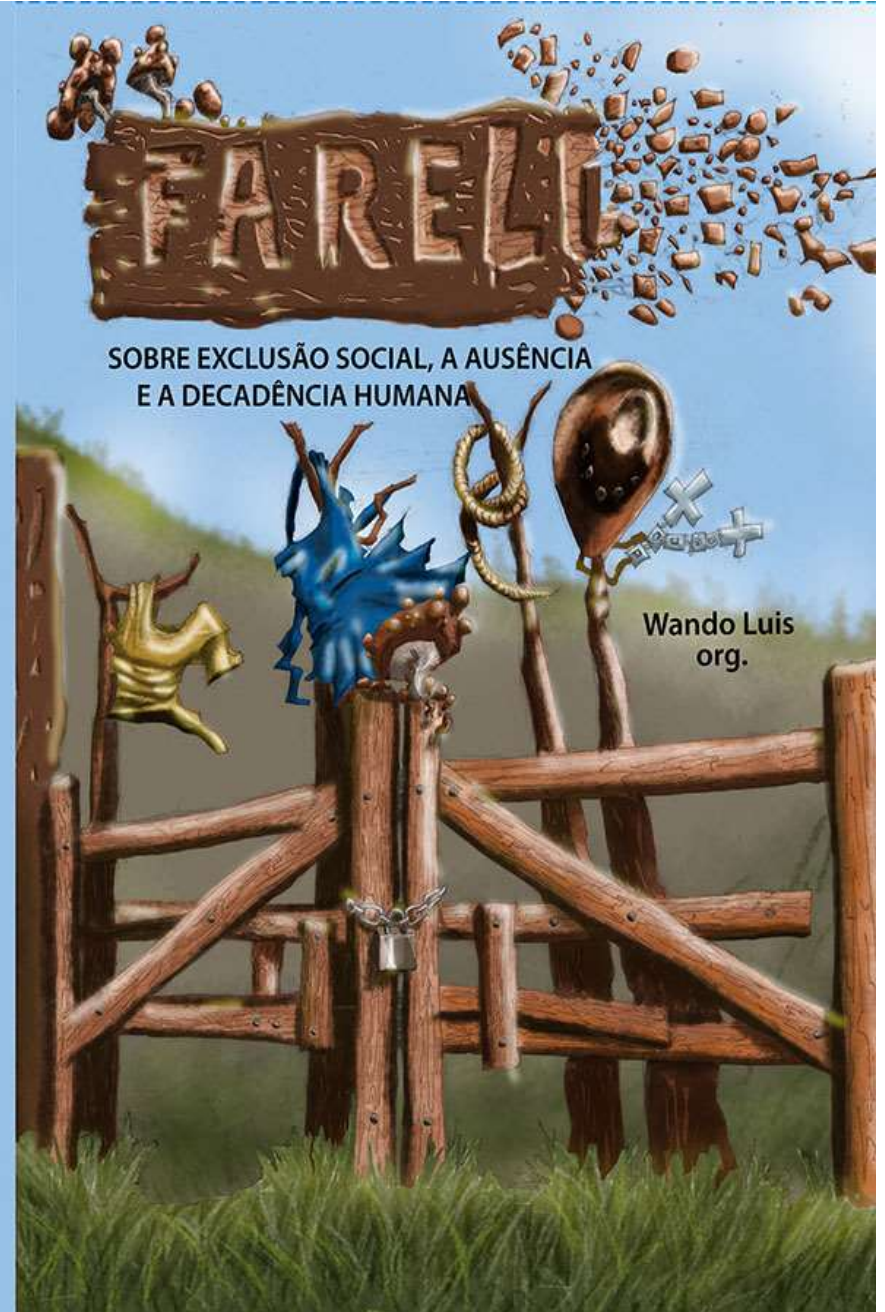


Figura 3. Capa da Graphic Novel Farelo. Organizador: Wando Luis, 2021. Arte capa: Levi Gama. Cores: Wando Luis.

pretendida por eles. Por esse motivo, meu foco passou a ser melhorar minha técnica. Passei a contatar os

instrutores do curso, naquela época, ou era por carta, ou por telegrama. E depois, surgiu o fax. Como minha mãe

trabalhava na biblioteca do município, levou-me em seu trabalho, onde passei a ler os livros. Um livro que me chamou especialmente a atenção foi a enciclopédia Mirador. Nela tive a chance de ver esboços. Meu fascínio é por esboços, gosto de colecionar e estudar por eles. Minha mãe sempre trouxe livros descartados pelas escolas para lermos. Aos 18 anos, fui contratado para trabalhar na biblioteca local e um dia vi uma revista que anunciava várias outras de curso de desenho. Passei a adquirir toda a coleção. Nela havia inúmeros esboços. Acredito que o esboço é como uma alma sem corpo, um momento embrionário bonito e cheio de vida. Com o passar do tempo, dediquei-me a estudar as técnicas de desenho, técnicas para o amadurecimento dos traçados e das cores. Atualmente, faço parte de um Coletivo criado no âmbito da Universidade Federal do Amazonas que realiza experimentos artísticos, munindo-se de diferentes campos do conhecimento, trava discurso com a arte para através dela expressar contextos experimentais da visualidade, além de ser técnico do laboratório área webjornalismo e planejamento gráfico, curso de Comunicação Social — Jornalismo. Quanto ao coletivo, seus membros são rotativos, pois, existem dois membros fixos, professor Dr. Gerson Ferreira e eu, Wando Luis. Em 2021, foi lançada uma novela gráfica, cujo título é Farelo. Acompanhei e coordenei todo o processo de criação das personagens, e o desenvolvimento do roteiro.

A vontade de criar narrativas esteve presente em minha vida. Eu podia criar em meu imaginário muitos universos fantásticos permeados de seres que lutam grandes batalhas, vivem suas vidas, choram suas dores, vencem suas guerras. Personagens estes que sempre tiveram uma grande presença durante minha infância e até na atualidade. Com o passar do tempo vi que havia a possibilidade de transformar as palavras em imagens. Que tudo aquilo que imaginava e tentava encenar, quando brincava, poderia não somente ser percebido pelas pessoas, mas poderia ser visto. Foi pensando dessa maneira que me deparei com a ideia de criar personagens que povoassem uma história de minha criação, pois, para mim, ao minerar as ideias tenho a impressão de estar no mais alto dos mastros de uma navegação em águas caudalosas, quando avisto a margem ao longe. A margem que avisto é tomada como uma metáfora correspondendo ao ponto de partida para enfatizar o nascimento de uma ideia. A ideia, como aponta Deleuze, não pode ser genérica, deve estar direcionada a este ou àquele domínio (DELEUZE, 1999) E a presente pesquisa surge como espaço para envergar a ideia, o espaço de narrativas visuais, pois, ao afirmar isso, pretendo observar que há em minhas inspirações vestígios de universos com os quais tive contato, sendo eles provindos dos desenhos animados, dos games, dos livros de romances de cavalaria, autores do Romantismo Brasileiro e das histórias

em quadrinhos. Autores e obras que servem de inspiração para compor as personagens. Dentre eles posso citar os romances brasileiros de Joaquim Maria Machado de Assis (figura 4) e José Martiniano de Alencar (figura 5).

Observei sempre muito as capas destes livros, pois elas nos mostram a cena cuja demonstração de força da personagem vai nos levar ao cerne do romance. Para mim, a literatura romancista brasileira representa uma chave para abrir portas para grandes momentos artísticos visuais, cuja riqueza das palavras nos colocam frente a um deleite para podermos imaginar personagens e criando perspectivas visuais para a obra.

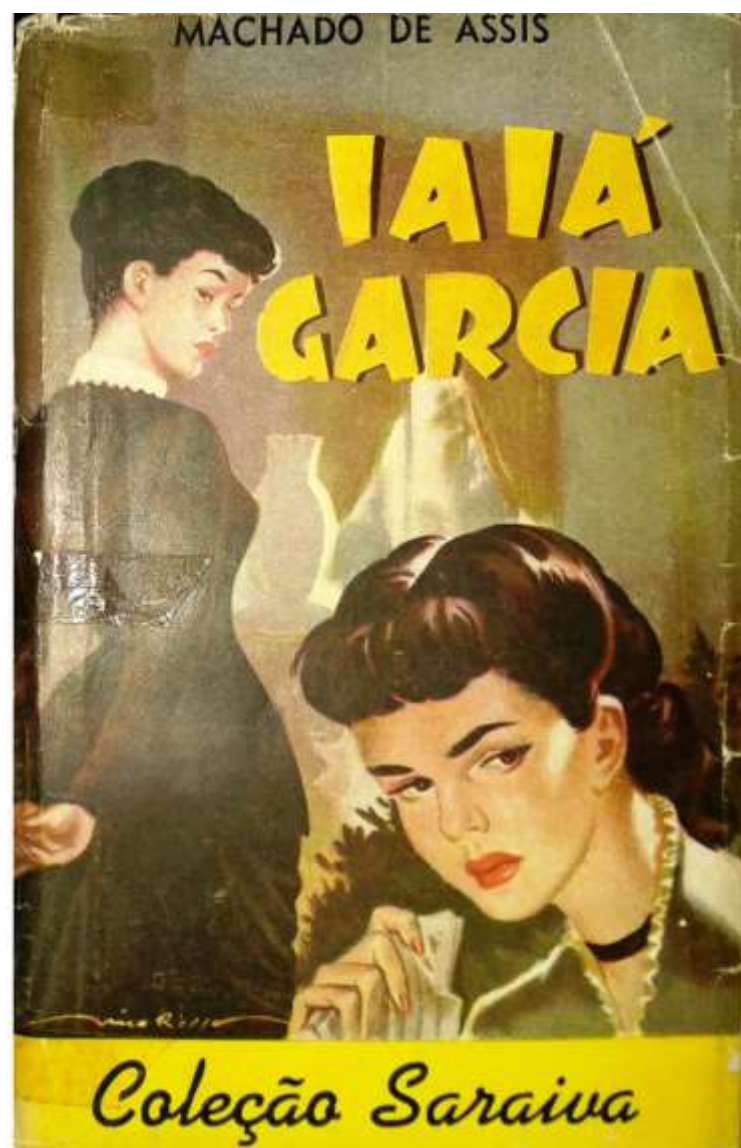


Figura 4. Capa de livro Iaiá Garcia de Machado de Assis. Série: Coleção Saraiva, 1952.



Figura 5. Capa do livro *O Guarani* de José de Alencar. Série: Coleção Saraiva, 1961.

A Literatura Portuguesa também me influenciou muito e posso citar Alexandre Herculano, cuja obra “Eurico, o presbítero” me ajudou a observar meu trabalho. Esta obra nos apresenta um período considerado Idade Média, uma fantasia sobre o cavaleiro que se apresenta oculto por sua armadura. Similar aos heróis de quadrinhos que ocultam sua identidade para protegerem as pessoas próximas a

eles. O desferimento trágico contido na história, também serviu de fonte de inspiração, para que pensasse em personagens cuja fragilidade não está somente no seu físico, mas contido em toda a sua natureza. Quanto a arte da capa, ao observar a ideia que se desenrola para ser ilustrada, costumava refletir sobre como estas artes eram produzidas. Até que durante meus estudos de arte, obtive esta informação. O que posso dizer é que é uma tarefa deveras pensada sobre a composição da capa de livro. O referido romance, está dentro de minhas perspectivas como fonte sobre as histórias de ficção dos romances de cavalaria. Momentos de heroísmo estão contidos nestas histórias e a chave de cada acontecimento, depende de como são construídas as personalidades das personagens.

Estes autores acabaram influenciando minha imaginação na criação de personagens e cenários. Ou seja, a leitura acabou sendo importante influência no desenho, na materialização das imagens. Porque, quando lia não via somente as palavras. Elas eram a fonte das pesquisas que se seguiriam, não somente pelos significados, mas pelas representações, objetos, coisas, que outrora durante a criação daquela história existiu, estava em uso, e depois passou a não ser visto. Como certos animais que os registros vão nos mostrar, mas nunca mais teremos contatos. Assim, posso dizer dos conteúdos descritos nos romances clássicos, muitas das

palavras que descreviam os cenários, hoje, talvez não faça sentido.

Outro fator importante, foram os games e a experiência imersiva proporcionada por eles.



Figura 6. *Link*, personagem protagonista do game RPG *Legend of Zelda: a link to the past*. Livro de bolso que acompanha cartucho do game, 1995.

A composição presente em alguns jogos, a anatomia e a junção das personagens em uma cena eram algo novo para mim. Nos games, a história também era um fator importante, pois narrava a aventura que uma personagem que estava vivendo ou viveria. Como mostrado na figura 6, a personagem *Link* está à beira de um desfiladeiro, munido de escudo e espada. Observa atentamente o castelo ao longe, enquanto sua espada está apoiada na parede do desfiladeiro. Tudo ao redor, parece demonstrar uma atmosfera tranquila, mas a personagem, embora esteja em pose de descanso, ainda, sim, mantém um porte rígido e destemido para o que poderá vir daquele castelo, ou encontrará lá. Estas decisões do artista

despertavam no espectador a curiosidade e o estimulavam a compor em sua imaginação o resto da cena.

O cinema também teve uma grande influência. Advindo da TV branco e preto, quando tivemos acesso às cores, passamos a fazer coleções de imagens (Figura 7). Posso dizer que estas pequenas imagens, com a escassez de outras oportunidades para estudar, eram documentos de trabalho, referências com grande valor para estudar. *Star Wars* é um exemplo de uma referência que me levou a observar e a tentar entender como as personagens se condicionavam aos ambientes a que eram expostas, bem como a atentar à composição dos elementos constituintes das imagens.



Figura 7. Embalagem de suco artificial, 1998.

Não somente destaco os filmes, mas também os desenhos animados. Meu entusiasmo pelas formas anatômicas figurativas, correspondentes à realidade, ou que se aproximam da realidade, sempre fora grande parte de meu interesse, pois, desenhos animados cujas características ocorria a simplificação das formas, não tinham muito de minha atenção. Cito aqui, *Galaxy Rangers* (figura 8), cuja anatomia humana por mais que haja uma simplificação de detalhes, não causa total estranhamento para mim, pois se aproxima de uma anatomia clássica.



Figura 8. *Galaxy Rangers*. Criado por Robert Mandell e Gaylord Entertainment Company. Desenho animado, exibição no Brasil entre os anos 1986 e 1989.

Com a chegada da internet em Parintins, abriu-se um amplo panorama que me levou a conhecer trabalhos de artistas dos quadrinhos, como Alex Ross (figura 9) com seus desenhos de qualidade fotográfica.



Figura 9. Arte de capa da história em quadrinhos Liga da Justiça da América. Autor: Alex Ross, 2004.

Estas referências citadas acima passaram a constituir meu imaginário na criação de personagens. Pensar como se chega à construção da personagem é uma tarefa de mineração em busca daquilo que seria a origem primeva. Uma personagem é um ser fictício, dependendo da história, ou sua relação com fatos da realidade serão gerados vínculos para narrar a história que se quer contar.

Deleuze afirma que um criador não se dedica exclusivamente ao trabalho por prazer, mas sim ao que lhe desperta a mais profunda necessidade (DELEUZE, 1999) No processo criativo que desenvolvo sinto que não há como criar uma personagem sem que ela esteja envolvida em uma história, em um enredo. Por esse motivo, para poder exercer esta funcionalidade passo a colocá-la em ação. A ação vai nos dar oportunidades de ver a interação dessa personagem com o ambiente e com as outras personagens, estabelecendo estruturas físicas e psíquicas diferenciadas.

Aspecto importante é nomear uma personagem. O nome não é a personagem, mas tudo que intencionalmente estiver dando sentido no cerne e ao redor deste nome é que vai fazer com que ela “exista”. E para que ele funcione, que tenha identidade, vai ter de estar conectado a uma história, seja ela de ficção ou de não-ficção. Quando este nome pertence a uma história, ele passa a ter uma identidade; de certo modo, ele passa a dar sentido à personagem.

A personagem não é apenas um ser controlável em um enredo, cujo autor demiurgo daquele universo seria onipotente ao ponto de ser absoluto nos liames das personagens que habitam a história. Gosto de pensar que depois da primeira ideia sobre este Ser, ele vai ser desenvolvido a partir dele mesmo. A personagem muitas vezes surge num entrecruzamento da história, ou seja, em

seu desenvolvimento. A personagem vai se construindo em relação à história e vice-versa. Pensar em uma personagem que já esteja toda construída inicialmente, seria afirmar que não há mais o que contar daquela personagem. Acredito que seja por estar em construção que a personagem possa contar sua história. Seu aparecimento se dá com o movimento de sua história, de seus primeiros percursos. Conforme a ideia de Campbell (2005), o primeiro passo é imprimir à personagem uma missão, na qual ela deve cumprir uma tarefa. Desta maneira, temos o deslocamento da personagem para que a história siga um determinado caminho narrativo.

E aqui passamos ao tópico da função estética no visual de uma personagem. Ambientes, lugares, objetos, pessoas etc. vão se tornar fontes para realizar combinações, composições. Pereira (2012) afirma que podemos ter experiências estéticas com relação a qualquer objeto, e até acontecimentos, independentemente de ser arte ou não, de ser belo ou não, de existir de forma concreta ou não existir. Tal autor cita que podemos ter experiências com uma pintura clássica, uma imagem sagrada, um desenho na parede de uma caverna, uma fotografia, um filme, um desenho na areia do chão, uma paisagem ou com cenas urbanas. E mesmo com uma imagem sonhada podemos ter uma experiência estética.

Considerando esses aspectos apresentados, passo a focar a construção de uma personagem

específica, criada a partir de uma lenda indígena da região da qual sou originário, a Região Norte, sendo ainda mais específico a Região Amazônica. Um campo repleto de histórias, contos contidos em suas variadas etnias.

2. A origem de Kobe: a adaptação a partir da lenda

Mitos, contos e lendas da Amazônia estão próximos ao meu cotidiano, pois, fizeram parte da minha infância. Ouvir as histórias dos seres fantásticos e causos que, segundo meus pais habitavam a região, sempre me causou euforia e muita curiosidade. Mais tarde, resolvi pesquisar sobre alguns mitos, contos e lendas da região. Para esta jornada artística, fui em busca de uma lenda que pudesse explorar uma visão diferente das suas personagens para interagir com a narrativa. O primeiro intuito foi adaptar ilustrando as histórias, entretanto, uma nova proposta surgiu durante a escrita do roteiro, mudando completamente o foco da adaptação como uma transposição literal da lenda original. Resolvi que faria uma adaptação, para que a lenda tivesse uma nova roupagem em algumas de suas personagens, buscando modificações tanto na configuração das personagens como na estrutura da narrativa, mas, ainda, sim, mantendo os elementos originais contidos na lenda. A alteração da representação física, quanto de personalidade consistiria em buscar semelhanças de percepção dos indivíduos com a lenda original. Mas, o que seria esta percepção? Pensar nesta tarefa não foi algo fácil, pois, nossos repertórios linguísticos

podem ser considerados muitas vezes limitados para alcançar a ideia visual.

Então, pensando nesta dificuldade foi que ocorreu a ideia de não ver mais como uma limitação, mas sim uma solução para acrescentar na obra. E como seria esta limitação-solução? Podemos dizer que sempre relacionamos algo a partir de sua aparência e semelhança, um exemplo seria uma motocicleta ser parecida com uma onça. Como seria esta aparência? Para isso recorreremos a alguns dos arquétipos de uma onça. A onça pode correr muito rapidamente, seus olhos brilham no reflexo da luz, possui rugido. Tais características podem ser comparadas as da motocicleta. Imaginando que uma civilização que nunca viu uma motocicleta, mas está acostumada com uma onça, e há em seu repertório linguístico a palavra para designar onça, mas não existe uma palavra para motocicleta. Num primeiro momento, onça e motocicleta podem assumir o mesmo verbete. Pois, não haveria outra palavra que mais se aproximasse de suas características. Foi pensando desta maneira, que pude criar um roteiro cuja proposta seria tentar aproximar da forma como os indígenas poderiam ver cada personagem que se apresentasse diante de seus olhos. Uma das medidas que

tomei para esta obra, foi não usar diretamente toda a essência do mito para evitar qualquer ferimento à memória dele. Não utilizei a linguagem original, suas escritas, suas falas. Para isso recorri a desenvolver um povo/aldeia fictício autoral, aos quais denominei de Kaxiná.

Kobe é uma adaptação da lenda da “Arara Misteriosa”, lenda *Kaxinawá*, cujo título original é *Shãwã Bake Bini Miyui*. Pensar na história para ser o motivo do trabalho, na busca por detalhes que correspondessem às personagens, no cenário e sua ambientação, não foi algo simples, nem tranquilo, de investigar e realizar. Havia a necessidade de que correspondesse de modo convincente aos elementos a serem utilizados na construção dessa nova história. Como seria esta adaptação? Não queria que a lenda fosse adaptada apenas como uma transposição de sua narrativa para um modelo diferente. Criar algo novo sem perder a essência da tradição contida na lenda não seria eficaz, e poderia esvaziar o sentido contido na história. Para isso, toda a história passa a circular numa imagem que se comparasse ao que está contido na narrativa original. Entretanto, deveria buscar semelhanças e comparações que se criassem um paralelo com os elementos contidos na narrativa. Momentos cruciais para compor toda a história foi o foco da pesquisa. A lenda em seu conteúdo original nos apresenta a ideia de personagens serem eficazes na história a qual se destina todas as suas representações. Não obstante, disso, tive a

ideia de reformular não a lenda em si, mas o contexto das personagens. Vale ressaltar que toda a história utiliza a região amazônica como paisagem. Esse fato procurei não alterar com a nova roupagem da personagem protagonista.

O nome “Kobe” está relacionado diretamente com a língua da etnia *Kaxinawá*, porque seu surgimento está relacionado com a palavra Bake. Separando as letras e misturando temos “Kabe”, surgindo este acrônimo. Essa palavra não possui significado para a linguagem da etnia. Criar este nome foi pensar que em seu planeta originário teria este nome. Para se chegar a trocar a letra “A” por “O”, foi uma escolha para diferenciar da lenda original. Recorrendo à linguística, como há civilizações em que em seus idiomas a vogal de preenchimento é a vogal /O/ e não a vogal /E/, como ocorre no português do Brasil que a vogal de preenchimento que segue a maioria das consoantes aos pronunciar seus nomes, tais como /bê/, /cê/, etc.

O roteiro está composto de elementos que retratam uma aproximação com a realidade proposta pela lenda, dentro da proposta que me autodeterminei para desenvolver a história partir da ideia de fazer uma releitura da lenda escolhida. Quando iniciei o roteiro tive em mente que haveria diferentes modos de ver o enredo original. Não queria que fosse apenas uma adaptação da sua forma literária para uma maneira visual. Também, não pensei em ser fiel a todas as personagens envolvidas. Visando uma maneira de expor a lenda criando um diálogo com uma

cultura que não me pertence, que não é minha, mas com a qual pretendi me relacionar buscando um hibridismo cultural. Para isso, limitei-me a pesquisar outras culturas indígenas, mais especificamente, imbuído da tarefa de reunir imagens que pudessem ser reunidas em uma única cultura a fim de que modelasse as características étnicas e hábitos rotineiros de um grupo étnico indígena. Reunindo algumas culturas indígenas em um determinado grupo, pude desenvolver uma cultura indígena fictícia.

A lenda original, apesar de ser uma história curta, permitir-me-ia estender muito mais, pois, há muitos elementos a serem explorados na história. A lenda, possui seu início em um determinado ponto, o qual a adaptação também parte como seu contexto inicial. Qual seria este ponto? Para a lenda nos apresentar sua personagem protagonista, apresenta-nos antes a pessoa que vai cuidá-la como pai, um indígena que foi caçar na floresta. Na adaptação, motivado pela mistura de gêneros como fantasia e ficção científica segui o mesmo caminho, entretanto, sugestiono uma origem para a protagonista, quando apresento uma nave com aparência de uma árvore, sendo atacada fora do planeta Terra, e por conta dos ataques cai sobre a floresta. Para o indígena, os raios no céu e as nuvens escuras indicam temporal ou as entidades estão em guerra. Levando em conta a natureza mágica dos indígenas para explicar certos acontecimentos,

é que apresento a personagem Kobe, ainda bebê, similar à lenda.

Não há como falar somente da adaptação sem comparar com a fonte de inspiração que foi a lenda. Cada fato narrado tem correspondência nas linhas da lenda. Entretanto, não poderia adaptar a história sem acrescentar minhas próprias impressões, sensibilidade e vivências sobre o acontecimento que ocorre na lenda. Todas as personagens são expostas neste primeiro momento para cumprir seu papel dentro do curso narrativo.

Acrescento que Kobe nasceu da vontade de valorizar uma cultura que, se por um lado, não é a minha, por outro lado, sinto também pertencer em parte a ela, pois o contexto em que nasci e cresci está entranhado dos costumes, modo de vida, crenças, alimentação, fazendo parte de minhas memórias, sejam elas vividas por mim, ou chegadas até mim pela oralidade. Por isso a força da natureza mágica engendra qualquer fruto narrativo realizado por mim, está presente naquilo que faço.

Ao adaptar as lendas tentando não suprimir sua força original, está sendo um passo importante como criador de histórias. Há de se incorrer no erro de agir como um atualizar da lenda, entretanto, não se trata de um pensamento cuja natureza seja diminuir a verdadeira força da lenda. Vai além de uma forma curiosa sobre a cultura local, pois cabe a mim como artista engendrar esta adaptação com o intuito de estender o campo alcançado

pelas lendas locais, a adaptação deve ser entendida como um ponto de vista fictício sobre cultura, cujas raízes míticas podem ter uma adequação que se tornou de ordem tecnológica observando os moldes de ficção científica. Os resíduos que há de original na lenda, permanecem mesmo sendo ajustados sob a ordem tecnológica, a qual proporciona ajustes dos elementos contidos na lenda para um modelo que se justifica pelos moldes da tecnologia. Os elementos místicos que são parte da lenda se tornam tecnologia.

2.1. Conhecendo as personagens

Para podermos entender esta nova ordem estabelecida pela ficção científica, precisamos ser apresentados aos elementos que compõem esta narrativa. Uma dessas chamadas deve ser para o universo da história que se passa em um tempo atual, cerca de alguns anos atrás de nosso século atual.

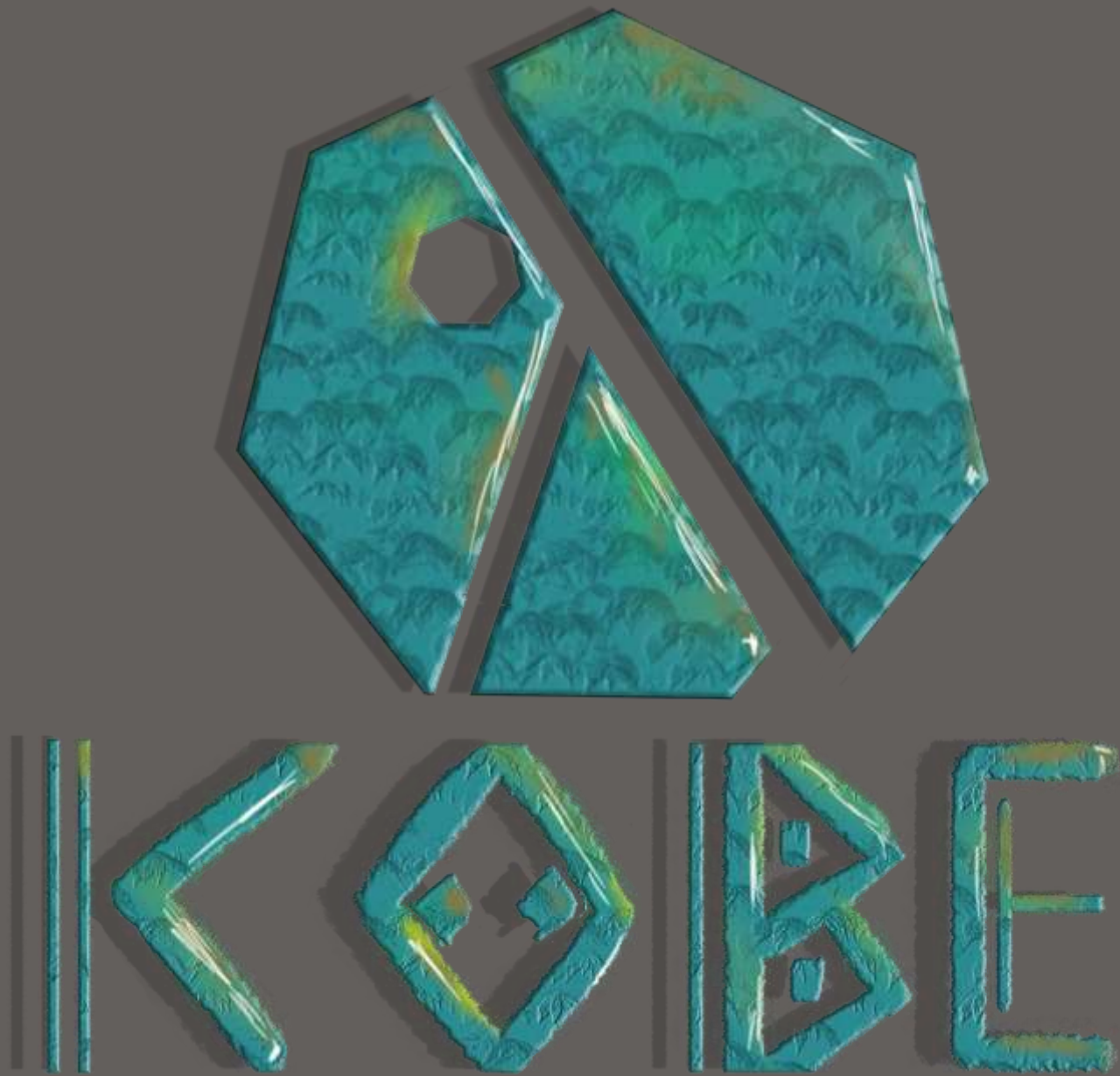


Figura 10. Emblema da civilização de Kobe e logotipo da história adaptada. Autor: Wando Luis, 2022.

2.2. Kobe

Além de ser o nome original da personagem é o título da história. Ela veio em uma nave espacial, um cruzador interestelar em forma de árvore. Não pretendo mostrar toda a origem da personagem, apenas o ponto de partida no qual ela é encontrada pela família indígena, como visto no início da lenda indígena original. Sua nação é *Shawa*. No planeta Terra, entre os indígenas recebe o nome de *Mibira Kanidé*, “filha de arara-azul”. Por ser encontrada entre os destroços da nave no meio da floresta, onde habitavam inúmeras araras, por seu berçário tecnológico parecer com uma arara-azul aos olhos do indígena que a encontrou, assim nomeou Kobe.

Para se chegar a uma estratégia sobre a personagem, foi necessário estabelecer como seria sua aparência, suas características visuais. A idealização de todas as características da personagem foi um dos primeiros passos para o design da personagem. Muito embora, suas características visuais provenham da imaginação, de uma idealização, muitas de suas características físicas foram elaboradas com base em referências do real. Para que a personagem pudesse dialogar com o roteiro, teve suas características físicas providas de três etnias sendo elas, a etnia *Karajá*, *Kaxinawá*, *Kayapó*.

A origem gráfica da personagem partiu da ideia de poder sobre a narrativa original, estabelecer uma adaptação da figura da personagem, para assim ser mostrada. Quando me refiro a ser mostrada, estou dizendo que muitos são os estilos de artes figurativas que podem proporcionar a visualidade de uma personagem. Para isso acontecer, algumas decisões sobre a personagem são necessárias de serem tomadas. Uma delas, seria pensar em leitores que irão apreciar a arte da história. Como seriam esses leitores? Penso que deve ser levado em conta o direcionamento e a abordagem do tema contido na história. Para isso, podemos entender que há apreciadores de diferentes faixas etárias. Deve ela ser uma personagem infantil? Apresentar aparência caricata, ou mais próximo do real? Com estas questões, de acordo com que foram surgindo, fui ponderando sobre a abordagem da narrativa e inserção da personagem no plano da narrativa. Tomando como ponto de partida a premissa que se trata de uma narrativa cuja personagem vive uma aventura, e não possui seus pais biológicos no contexto de sua criação, algumas versões foram elaboradas e finalizadas para que se pudesse ter uma visão sobre o efeito da imagem da personagem.

A origem gráfica da personagem partiu da ideia de como poderia mostrar esta personagem. Seria uma personagem infantil? Apresentaria proporções infantis?

Devia apresentar traços estilizados, ou mais próximo do real? Acrescentadas essas questões, fui ponderando sobre a abordagem narrativa da história e possibilidades de inserção da personagem no plano da história. Para isso, algumas versões foram elaboradas e finalizadas para que se pudesse ter uma visão geral sobre o efeito da imagem que a personagem poderia apresentar.

Cada elemento que corresponde a construção da personagem foi previamente elaborado com base no

roteiro. Levou-se em conta que não possui as descrições da personagem, fato que proporcionou liberdade criativa sobre o desenvolvimento das características físicas, trabalhando toda a aparência estética da personagem, de maneira que a figuração dela demonstrasse parte de suas histórias, levando-se em conta o fato de se estar fazendo a adaptação de uma lenda existente. A lenda não foi criada por mim, pertence à etnia *Kaxinawá*, entretanto, foi realizada uma adaptação por meio de um roteiro mudando



Figura 11. Escala de estilos para o desenvolvimento da personagem Kobe. Autor: Wando Luis, 2022.

algumas características físicas tanto da personagem principal como de alguns componentes e até acrescentando personagens novos a esta adaptação da lenda. Talvez uma dúvida paira sobre todo esse processo, que seria porque escolher uma lenda? Por que mudar gêneros e ordens místicas contidas na lenda original para ordens tecnológicas? Essa adaptação trabalha exatamente todo o contexto contido na lenda, ainda que muitos elementos do contexto original tenham sido adaptados para modelos tecnológicos, ainda, sim, a lenda não perde a sua essência, pois, continua contando sobre os mesmos temas da ordem do ideal de família e outros conceitos presentes em sua narrativa original.

Quando pensei em abordar uma lenda amazônica como parte do processo criativo do desenvolvimento de uma personagem, pensei justamente no trabalho que seria colocar em prática todo o conhecimento que possuo sobre arte e conhecimentos técnicos cujas expectativas foram trazer para esse desenvolvimento de uma personagem em um contexto em que ela seja criada por indígenas, vinda de outra cultura totalmente diferente ou com algumas diferenças da cultura indígena. A personagem teria aparência física próxima da etnia, ou da figuração da forma humana.

Outro ponto importante foi a abordagem tecnológica pensada para criar este alicerce, cujo desenvolvimento de tudo sobre a personagem pudesse

alcançar essa mudança de contexto ou como ela vê o mundo, como via, e depois como passa a vê-lo.

Seguindo a figura 11 (escala 1, 2, 3, 4, 5) na ordem em que se apresentam cada um dos modelos, temos a personagem em sua forma infantil estilizada que seria voltada ao público infantil. Para mim, esse modelo da personagem não poderia corresponder à proposta prevista no roteiro, pois o roteiro não trabalha voltado a um público infantil. Outro modelo da personagem seria manter características que, ainda se apresentassem como um modelo infantil, mas que, de acordo com algumas formas caricatas representassem ela em sua pré-adolescência ou adolescente. Embora este modelo funcionasse com a história, não era o modelo que acredito para ilustrar as características da personagem, e seguindo a narrativa adaptada da lenda pude ver que também, este modelo não teria funcionalidade com a proposta pretendida para trabalhar a representação gráfica da personagem. Como se pode ver, as duas primeiras propostas trabalham o design da personagem com um formato mais arredondado linhas mais sinuosas, demonstrando uma personagem mais meiga e voltada ao público infantil, seriam características brandas para se trabalhar com a personagem. A exigência do roteiro parece permitir, caso houvesse algumas mudanças em sua ambientação de batalha. Na terceira proposta podemos observar que há uma figuração da personagem com linhas mais retas,

demonstrando arestas mais pontiagudas nos encontros das linhas, com uma diminuição quase que total das linhas sinuosas, da mesma maneira que as imagens anteriores, esta foi trabalhada com formas planas e linhas mais retas, seus coloridos obtiveram aplicações com cores mais uniformes, havendo pouca variação de tons. Embora nas anteriores o trabalho tenha ocorrido com cores um pouco mais uniformes, houve certas variações de tons na busca de criar um volume mais arredondado buscando a sinuosidade da personagem para caracterizar algo mais leve, mais infantil, mais sutil, o que não ocorre na terceira proposta são linhas mais retas e a cor permanece com tons mais duros com pouca variação, demonstrando mais agressividade da personagem. Mesmo que nessa terceira proposta a personagem demonstre agressividade e um caráter mais firme com essas linhas retas, ainda, sim, a personagem é caricata não há uma referência a uma figuração mais fiel, senão voltada a estilização, ou seja, poderia ser trabalhada com o público adolescente, mas talvez com o público infantil não pudesse ser esse estudo, podendo demonstrar como evoluir a personagem dependendo do objetivo que a história tende a alcançar. Como vimos, nas três imagens anteriores, ou estudo de formas da personagem, teria como caracterizar-se as formas caricatas ou cartum. Na quarta proposta, a personagem apresenta um colorido que tende a se aproximar de um tom mais realista, embora se pareça



Figura 12. Resultado da composição gráfica da personagem Kobe. Autor: Wando Luis, 2022.

caricato com sua forma muscular exagerada. A proposta nessa quarta versão gráfica da personagem seria trabalhar demonstrando diferenciar personagem protagonista através de sua força, ou seja, por não ser originariamente humana, ela teria um porte mais volumoso que os outros habitantes da aldeia indígena. Essa figuração da personagem nos apresenta uma característica muito mais voltada a uma pessoa cujo porte físico se parece com o de um halterofilista, talvez esta natureza da figuração da personagem pudesse corresponder a história que se propõe sobre a lenda, entretanto, a ideia não seria trabalhar a personagem com características tão robustas e que demonstre ser sua força e seu poder, as diferenças que existem entre ela e os outros personagens humanos. A proposta é mostrar que ela se parece com o povo da aldeia e que, o que vai fazer a diferença serão as suas ações durante a história, por isso criou-se uma quinta proposta que seria um desenho mais próximo do real, com características mais reais, buscando assim, na arte clássica detalhes mais voltados ao padrão estudado nas academias de arte para um corpo ideal. Seria apresentar uma figuração da personagem que se parecesse mais com o real, contendo características mais semelhantes a uma indígena. Embora as outras imagens propostas das personagens figurassem a forma humana, não era a proposta buscada por mim. Mas, a proposta não é criar uma personagem que seja cartum e coloque a ideia algo

cômico, embora possa haver em algum nível aspecto cômico durante a história. Acredito que esta figura possa funcionar e seja condizente com a proposta de adaptação da lenda, pois suas características não são resumidas podendo assim reconhecer com mais definição características indígenas, como o grafismo corporal e as indumentárias que são características destas etnias.

A ideia em si, foi buscar apresentar características que se pareçam com as dos indígenas. Não é que as outras figuras não tivessem se aproximado dessas características, entretanto, por serem figurações mais simplificadas da imagem, haveria a necessidade de se fazer o grafismo seguindo a mesma qualidade gráfica para que pudesse ser aplicado a elas, reduzido na mesma proporção de simplificação gráfica, talvez não funcionasse como previsto. Os outros modelos da personagem apresentados são eficazes numa proposta condizente com as quais eles poderiam ter maior afinidade, que seriam propostas infantis para adolescentes, podendo até ser para o público jovem e adultos. Mas, qual a finalidade de se criar várias propostas gráficas sobre a personagem? Aqui, teve-se a pretensão da busca de algo que pudesse atender a proposta da história, muito embora, todas as outras formas apresentadas tenham suas finalidades voltadas a diferentes públicos, ainda, sim, optou-se pela última proposta, que seria uma figuração mais próxima da realidade. Embora esteja mais próximo da realidade, com

texturas, volumes, iluminação é uma imagem que funciona numa ambientação gráfica da personagem por se tratar de uma imagem idealizada.

Por que a personagem Kobe foi criada? A ideia por trás da criação da personagem é uma forma de poder

trabalhar as culturas locais com uma visão adaptada das lendas da região. Por que não poderia ser uma adaptação relacionada a ordem original da lenda? Partindo da ideia de que poderia haver uma intervenção no curso da história da lenda, trabalhando o seu conteúdo de uma maneira



Figura 13. Escala de desenvolvimento do figurino da personagem Kobe. Autor: Wando Luis, 2022.

diferente, poderíamos obter uma nova perspectiva sobre a lenda, através da ficção científica poderíamos ter uma relação totalmente diferente da prevista em forma original. Mas, como chegar ao intento para que esta personagem pudesse ser correlacionada com as culturas da região? Na verdade, todo o trabalho partiu da lenda original, entretanto, alguns de seus elementos passaram a ter uma ordem tecnológica.

Então como estabelecer a forma gráfica da personagem, uma vez que muito se adaptou da história original? Como ela evolui a partir de elementos que correspondem à ficção científica como poderiam ser retratadas as formas da personagem? A personagem foi trabalhada de maneira a serem tomadas inúmeras decisões as quais deveriam ser aplicadas sobre suas características físicas, suas características gráficas. Uma nova visão do cosmos mítico da lenda deve ser apresentada, partindo dessa primeira ideia como poderíamos construir todo o seu desenvolvimento gráfico? Para isso, foi necessário realizar uma série de documentos de trabalho para suprir as referências sobre a maneira como são os costumes, as vestes, as características físicas e a arte do grafismo nas culturas indígenas. Tudo o que pode ser visto na personagem como característicos pertencentes às culturas indígenas, foi estabelecendo através das imagens pesquisadas para justificar como se poderia construir a ideia sobre a aparência da personagem,

ainda que sua origem fosse proveniente de outro planeta, sendo de outra dimensão, a tarefa foi trabalhosa e necessária. Entretanto, por conta de a personagem ser alienígena, ainda, sim, deveria se parecer com a das pessoas que viviam na aldeia indígena. Esse procedimento se tornou importante, porque ela deveria se parecer com os povos nativos nos quais ela passou a ser inserida. Motivo pelo qual trabalhei com essas características para haver grande proximidade com a ideia de ser indígena, ou parecer uma indígena. Muito embora, eu não vá apresentar a ilustração da história e como ela vai agir dentro da visualidade da história, sendo ilustrada. O que pretendo apresentar é como funciona o processo de trabalho durante a construção da história, mais especificamente na elaboração das personagens. O trabalho em si mostra o processo de criação da personagem Kobe e como se dá a construção de cada personagem, sua representação gráfica depende da tomada de decisões dadas para a construção de cada estrutura física que está presente no trabalho.

Mas, para isso ser desenvolvido, necessitou-se pesquisar como seriam as indumentárias indígenas da região. Entretanto, por mais que a lenda pertença a determinada etnia, compreendo a responsabilidade sobre as características que não poderiam ferir as culturas e as suas relações com o meio ambiente, por isso procurei desenvolver todo o roteiro e a sua representação gráfica

estabelecendo uma relação com suas origens, assim poderia contar uma história sobre a personagem enquadrada indígena, e depois, relacionado com seu outro contexto o qual é o tecnológico.

A ideia inicial para como a personagem deveria ser desenhada foi mantê-la estática. Mas, poderíamos contar mais sobre a personagem estando sua figura estática durante o desenvolvimento do projeto? Sim, entretanto, mesmo sendo uma imagem em estado fixo há uma relação com as etnias as quais serviram de referência, e estão contidas em sua forma gráfica. Aqui nesse contexto, a personagem deve ser retratada de maneira que possamos olhá-la e perceber que se trata de uma personagem indígena, no entanto, não se trata exatamente de uma personagem indígena, ela passou a adquirir a cultura indígena do planeta Terra, morando em uma aldeia indígena na Amazônia assimilando a cultura como sua, a partir do momento que fora criada por povos que são originárias da Floresta Amazônica.

Todos os pontos previstos na construção gráfica da personagem têm relação com a maneira como ela vai atuar na história. A ideia partiu de um ponto de interesse, visto que seria desenvolver uma possibilidade gráfica da personagem a qual pudesse ser funcional diante de sua representatividade indígena. Pensar sobre características físicas da personagem não está relacionado somente com a forma que seu corpo deve apresentar, mas estabelecer



Figura 14. Representação gráfica da ação de velocidade da personagem Kobe. Autor: Wando Luis, 2022.

diante de todas as características que a personagem pode apresentar uma aparência similar a indígena, demonstrado através do seu contextual. É o que vai causar enraizamento com a história, para isso decisões foram tomadas sobre como essa personagem deveria apresentar seu figurino. O figurino passa a se tornar uma parte importante, entretanto, não se trata apenas de peças de roupas, mas sim, de um elemento principal que vai contar muito sobre a história da personagem e seu relacionamento com suas origens, sua cultura a qual está fazendo parte, além de que nos fornece informações sobre as atitudes e quem é essa personagem.

Por que a roupa é uma peça importante? Ao considerar a roupa como uma peça importante, um elemento que vai muito além de cobrir o corpo da personagem, podemos transmitir através dele o contextual, narrando assim muito sobre a personagem e sobre seu pertencimento enquanto membro de uma etnia, de um grupo, de uma sociedade etc. Com a roupa, também podemos deduzir que se trata de um elemento importante ao falar sobre a personagem, porque é através da roupa que podemos identificar quem é essa personagem na história, se ela é uma personagem secundária, se ela pertence a um determinado grupo de personagens que não são aventureiros, se é uma personagem guerreira, entre outras qualidades que podemos identificar ao vermos seu figurino. Mas, por que um figurino de personagem se torna importante? A questão figurino, vai além de ser uma roupa,

podemos deduzir que o figurino seria como uma segunda pele, ou a própria pele da personagem em alguns casos. O figurino é um elemento narrativo inerente à personagem. Podemos considerá-lo como sendo um acessório fundamental que faz parte da história da personagem, expressando a primeira *storytelling* da personagem.

Cada peça de roupa da personagem tem uma relação intrínseca tanto com o seu psicológico, como com a característica física que nos é apresentada, uma relação inerente. Pode-se dizer que cada peça de roupa é um fragmento de sua história.

O modo como a personagem se veste está diretamente ligado à sua personalidade, demonstrando sua natureza psíquica, suas escolhas condizem com o que veste, seu pertencimento a determinada cultura. É preciso estabelecer como a personagem se comporta e isso aparece diretamente em seu modo de vestir-se. Para isso, foram elaboradas quatro modelos de vestimentas para a personagem, na procura por uma proposta que alcançasse êxito no contexto geral. Cada detalhe foi feito para criar uma natureza cultural na personagem, vinculá-la a uma determinada etnia, ainda que fictícia, apresentar sua aparência crível e identificável como indígena. Kobe exerce um papel importante dentro de todo o contexto da história, pois é ela quem vai ditar todas as características dos costumes da etnia fictícia. Toda a história circula ao redor dela, portanto, todas as características físicas das

personagens indígenas são ditadas por ela, tendo a personagem protagonista como a referência central para a construção de todas as outras personagens que compõem a etnia.

Como enunciado anteriormente, para que se estabelecesse a construção gráfica da personagem, foi necessário pesquisar algumas etnias e visualizar as suas vestimentas e como elas poderiam funcionar para a personagem. Dentre as etnias podemos citar a *kayapó*, *Karajá*, *kaxinawá* e outras. Com o figurino de cada cultura e a estrutura anatômica da personagem confirmada, pude analisar o funcionamento de cada traje e como seriam realizados os grafismos em seu corpo. Por fim, decido que não tomaria uma etnia original como adaptação ao contexto do roteiro, mesmo adaptando alguns grafismos pertencentes a etnias que de fato existem, propondo a construção dos grafismos da etnia fictícia.

A maneira como foram decididos o posicionamento e as formas geométricas dos grafismos que seriam traçados no corpo da personagem, deveria estabelecer a identidade de guerreira, propondo alternativas que proporcionam demonstrar fatos sobre a personagem, sobre a sua história e a que lugar ela pertence.

Os grafismos foram pensados de maneira que pudessem demonstrar as possibilidades de como a natureza da personagem poderia ser. Razão pela qual todas as formas do grafismo que ocupa espaço em seu

corpo, tem como finalidade principal se equiparar a uma armadura. E como seria essa armadura? A cada região do corpo dela tem uma forma como o grafismo se dispõe: no braço corresponderiam a ombreiras de proteção, no antebraço similar a manoplas, no ventre como protetor do abdômen, nas pernas é como se fossem a representação de botas. Na face, como se fosse parte de proteção de um elmo.

Para criar uma personalização da personagem foi pintado em seu queixo o símbolo que não é um grafismo que se parece com grafismos indígenas, mas a verdadeira origem da personagem. Sabe-se que a personagem não é natural do planeta Terra, apesar de sua aparência física ser similar a humana. Foi trabalhado uma tentativa de estabelecer uma etnia fictícia que tivesse bastante similaridade com a original, por isso ainda que seja fictício todas as características da personagem condizentes com as características indígenas, são provindas de etnias originais. Todo o processo de criação da personagem não deixa de estar vinculado com a lenda que serviu de referência.

Quando vemos a imagem de uma personagem sempre pensamos se há alguma história por trás dela. Se isso acontece é porque o autor da arte que representa a personagem conseguiu transmitir a ideia sobre ela, e acabamos por pensar sobre o seu comportamento e sobre a personalidade. Como ela vai agir diante de qualquer

situação? Com base na aparência dela nos perguntamos como ela seria se realmente existisse? Sua vida? E acabamos por simular uma ideia de que não se trataria apenas de uma imagem de uma personagem, mas, o fato de haver uma história na qual ela faz parte, ela age, ela se aventura, que tipo de pessoa ela é. Talvez a todas essas dúvidas não possam ser respondidas desenvolvendo toda a imagem da personagem, embora muito do que se deseja perceber sobre ela, vai estar implícita na sua construção gráfica.

Ao desenhar Kobe pretendi mostrar muito de sua história através da sua imagem. A cor de sua pele foi pensada de maneira que representasse sempre a ideia de uma pessoa que vive sob o Sol, cuja natureza do norte entende-se com tom de pele moreno, talvez parda. Assim como a cor de seu cabelo foi escolhido o castanho escuro que também representa os efeitos naturais da luz solar. Sua mão que possui uma forma que talvez não pareça muito delicada, por conta da vida que tem em tarefas diárias nas quais se utiliza delas para realizar. Os pés descalços demonstram uma proximidade com a mística da mãe-terra, o principal elemento de contato deles, os indígenas, que mantém essa ligação intrínseca com a natureza.

2.3. Eitrolaum

Cruzador Interestelar Eitrolaum, C.I.E. Eitrolaum, ou como Kobe ao receber as memórias sobre seu povo vai nomear de Eitro. Ela é a inteligência artificial que responde pelas tecnologias contidas na nave. Entretanto, quanto aos guardiões da nave, não tem controle direto, apenas dá ordem de comando. Seu controle se restringe a comandar o cruzador, que pode ser considerado um de seus corpos tecnológicos. Possui vários esqueletos eletromecânicos em diferentes tamanhos e formas, com capacidade holográfica e adaptação de estrutura. Um de seus exoesqueletos foi a arara que Kobe sempre conversava na floresta.

Podemos considerar que esta personagem é uma incógnita dentro da história, pois ela é responsável pelo encontro de Kobe com a sua nação originária. Ao buscar por uma personagem que pudesse ser um guia, uma ponte para a protagonista encontrar-se com sua cultura originária. Deparei-me com a ideia de criar uma personagem que tivesse conceitos humanos, E que se aproximasse de uma figura humanoide. Mas que, sua relação permanecesse singular com a personagem protagonista, cuja ideia foi trabalhar de maneira que ela correspondesse a uma inteligência capaz de se desenvolver autonomamente. Por isso, ela é uma inteligência artificial. Sua capacidade de desenvolvimento

transcendo a ideia de corpo e matéria. Sua natureza real, está ligada a códigos que se configuram e reconfiguram sua natureza. Entretanto, para poder suprir necessidades dos humanos, fora implantado em seus códigos a identidade feminina. Ao considerarmos esta identidade como feminina, podemos entender como ocorre a relação entre os humanos e os andróides do planeta de origem de Kobe

Apesar de suas características lembrarem uma figura humana, não há uma relação estrita com essa característica, pois, ainda podemos ver que sua estrutura é de um andróide, e com peças mecânicas e anatomia diferente da do corpo humano. Por que pensar em um ser andróide? Sabendo que na lenda, a personagem protagonista se depara com os ditos seus, sem a intervenção de outro personagem. Ao que cabe a lenda, fora curiosidade da personagem protagonista, que o levou ao encontro dos seus semelhantes. Com a adaptação feita no roteiro, transponho ao propor um novo modelo de reencontro da personagem protagonista com seus originários, sendo a personagem de inteligência artificial a causa desse reencontro. Com isso estabeleço quando a personagem protagonista se depara com a personagem inteligência artificial.

Não podemos reduzir a personagem a um mero elemento de ligação, depois sua participação dentro do contexto da história influencia diretamente na personagem

protagonista. Cabe aqui ressaltar, que a busca por um design dessa personagem funcionasse dentro da história e que tivesse relação com o contexto tecnológico da personagem que demonstra advir de outro universo, não foi uma tarefa na qual pudéssemos ter um elemento que funcionasse de maneira efetiva em um primeiro julgamento. Todos os conceitos da personagem foram estudados com cuidado para que pudesse ser inserida na história sem desviar o contextual necessário para que a adaptação funcionasse com os mesmos elementos da lenda original.

Para que a personagem não ficasse desligada e deslocada no contexto da história, foi que se tornou importante embutir o conceito de uma inteligência artificial, para fluir em qualquer aparato tecnológico presente e referente ao seu uso.

Pensando desta maneira, Eitro e a nave são um único ser, assim como se seu espírito pudesse habitar mais de um corpo. Seus dados são voláteis, por isso seu aprendizado se torna constante.

Eitro deveria parecer ao mesmo tempo, com uma máquina e com uma figura humana, ou ao menos lembrar um ser humano. Com essa proposta Eitro nasce com as características vistas na figura 15.



Figura 15. Representação gráfica da personagem Eitro, corpo mecânico e tecnológico. Autor: Wando Luis, 2022.

2.4. Pais indígenas

Jovem indígena guerreiro e hábil na arte de arco e flecha. Caçador nato, sempre trouxe grandes caçadas para alimentar sua etnia. Com a queda da nave sobre a floresta, sua caçada fora interrompida. Neste ponto temos o encontro das culturas. Kobe advém de outra cultura. Embora Eitro pudesse ter atacado mais o invasor da nave, sua decisão foi acompanhar por 17 anos o crescimento de Kobe até revelar sua verdadeira identidade. O indígena retorna para sua aldeia levando Kobe, a qual nomeia de *Mĩbira Kanĩdé*.

A indígena mãe assume Kobe como filha, e apodera-se do pingente reluzente que para de brilhar. É quem mais a incentiva a ir para a caçada com seu pai.

A construção dessas duas personagens se deu com o intuito de manter a relação contida na lenda. As duas personagens são figuras importantes na narrativa tanto da lenda quanto da adaptação. São eles que acabam por propor a cultura de Kobe, aceitando-a como um dos seus. *Mĩbira Kanĩdé* passa a ser seu nome de fato para esta família e para toda a etnia.

À medida que a adaptação foi se desenvolvendo, fui pensando como seriam estas personagens. Muito embora, Kobe em sua aparência indígena nos conta muito sobre como seria a aparência étnica das outras

personagens da etnia. Poderia haver um certo equívoco, pois, Kobe não é da mesma genética da etnia, então, para ficar claro como seria a aparência dessas personagens, tornou-se necessário a pesquisa sobre como poderia ter uma fonte de figuração para elas. Elas, sim, podem nos aproximar da etnia que Kobe passou a pertencer.

Quanto aos trajes, parte do foco de a protagonista apresentar a ideia de sua cultura. E esta relação pode ser demonstrada tanto pela protagonista, quanto por seus pais. Entretanto, as características mais elementares sobre o porte físico, tanto masculino como feminino, deve-se aos personagens pais de Kobe. Pois, através deles pude pensar como seriam os outros habitantes da aldeia.

Cada característica deve ser tomada em conta, pois, são partes da história, contam como os seres se adaptam ao contexto. A necessidade de transpor suas figurações estava em justificar porque Kobe se parece com eles, ainda que ela viesse de outro universo. Demonstrar como se construiu a relação entre a estética da personagem protagonista e de seus pais adotivos.



Figura 16. Representação gráfica das personagens pais de Kobe. Estudo em contrastes com branco e preto. Autor: Wando Luis, 2022.

2.5. *Piraiuwaçú*

Guerreiro com armadura dourada, e devido ao seu capacete lembrar um gavião-real foi nomeado *Piraiuwaçú* pelos indígenas quando atacou a aldeia. O significado de *Piraiuwaçú* é “Gavião Real Dourado”. O que se sabe sobre esta personagem, Eitro conta a Kobe. Em sua narração, ela diz que ele pertence ao povo de Turim. Segundo Eitro, Turim é um planeta vizinho de *Shawa*. Recentemente havia declarado guerra contra *Shawa*, planeta onde está localizado a sede de governo das sete alianças imperiais. *Shawa* fora escolhida para ser a sede. Há uma eleição para a escolha do império líder. *Shawa* é governado pelo pai de Kobe. O imperador de Turim não aceitou a decisão das sete alianças, pois, seu espaço comercial passou a ser monitorado não podendo mais burlar as rotas comerciais. Por isso, ordenou ataque a *Shawa*.

O pai de Kobe temendo pela vida de sua filha, ordenou que fosse levada do reino a um reino aliado. Durante o transporte a nave foi atacada, o sistema de defesa da nave revidou ao ataque. Houve uma grande batalha, mesmo a nave não sendo invadida, fora danificada. Eitro entrou em velocidade da luz, mas durante a sua ignição uma das naves carregava um dispositivo com finalidades estranhas foi detonado, fazendo com que a nave atravessasse a barreira das dimensões chegando até

uma dimensão desconhecida. Algumas naves caças foram catapultadas com o cruzador espacial.

Mesmo durante estarem no espiral temporal, continuavam atacando, até que disparou um tiro cuja onda imobilizou todas as naves, provocando a explosão delas, criando uma onda de choque que a empurrou para fora da espiral temporal e para dentro da atmosfera do planeta. Por estar muito próxima ao planeta, foi forçada a fazer um pouso difícil.

Uma das naves caça não fora atingida, permanecendo na espiral temporal. Entretanto, durante sua jornada, não percebeu o tempo que permaneceu sobre o efeito da espiral temporal. Mas, no planeta Terra, onde caíra o cruzador se passaram dezessete anos. Embora, para *Piraiuwaçú* não houvesse mudança de seu curso de tempo, após o incidente da explosão durante a espiral temporal, permaneceu como se tivesse ocorrido naquele momento, e logo em seguida, ele atravessa a fenda temporal chegando à Terra. Aqui, alguns detalhes sobre a personagem no curso da história.

Para compreendermos como o processo de criação dessa personagem ocorreu, vale ressaltar que na narrativa original da lenda, esta personagem não existe. Fora criado para ter papel de antagonista na história, compactuando a ideia alienígena proposta com o campo da ficção científica para a adaptação da lenda.

Devo lembrar que na minha infância como, visto em capítulo anterior, foi repleta de fontes cuja inspiração fora base para muitas histórias de ficção científica. Vislumbro aqui muitos das personagens que iniciaram a povoar o imaginário da ficção científica advindos de romances e do cinema norte-americanos, como Star Trek (Jornadas nas Estrelas), Buck Roger, entre outros. E a chegada de heróis nipônicos como os *tokusatsu* (*tokushu kouka satsue* que significa filmes de efeitos especiais). As referências de cinemas e séries citadas aqui, são ilustrações para compor a ideia de criação do ambiente, e gerar a proposta do antagonista. Ainda que não pretenda desenvolver todo o contexto do surgimento destes segmentos do cinema, seja de animação, seja de filmes, faço apenas a menção sobre eles como minhas referências para trabalhar as histórias de minha criação.

Na história Kobe, não tenho a intenção de fazer com que o antagonista seja contraparte da personagem, pois, a personagem antagonista, também tem seus motivos para lutar. Por isso, estabelecer como seria esta personagem e seu tratamento seria crucial para o desenvolvimento da ideia da protagonista, e a relação de semelhanças entre ambos, pois, pertencem ao mesmo universo, contudo não à mesma nação e planeta.

As cores contidas nas armaduras foram estudadas para desenvolver a percepção de assemelhar-se a uma ave, ou seja, a um gavião. Portanto, tomou como princípio



Figura 17. Representação gráfica das personagens Piraiwaçú. Estudo da personagem. Autor: Wando Luis, 2022.

a ideia de predador, o gavião-real é uma ave de rapina. Segundo as histórias contadas sobre ele ser uma ave majestosa e imponente em suas caçadas. Não há predador para esta ave, ela é o predador. E o único predador seria o ser humano.

Ao humanizar a figura, na tentativa de transpor todas as ideias sobre a ave, foi que surgiu *Piraiuwaçú*. Contudo, optou-se por não colocar as cores reais da ave, como fora feito com Kobe. A intenção foi gerar um contraste mais suave, pois, ambos são guerreiros, mas suas nações já foram aliadas. E transpor, tons que não gerem contrastes muito longínquos, poderia causar uma diferença muito grande entre as proximidades das personagens.

A armadura de *Piraiuwaçú* (figura 17) vai lembrar muito as armaduras antigas orientais, que figuravam animais com a proposta de impor medo a seus adversários. Assim como, no Continente Americano os guerreiros astecas usavam trajes representando animais, com a intenção de demonstrar medo aos seus adversários.

Na figura idealizada de um gavião-real, *Piraiuwaçú* é apresentado como o elemento que antagoniza com Kobe. Os detalhes em dourado de sua armadura são representações gráficas de seu povo. Assim, como em Kobe, o traje de *Piraiuwaçú*, escolhi de forma que lembrasse pintura corporal de grafismos indígenas. Seu traje contorna as formas de seu corpo para dar a impressão

de um corpo pintado e para enfatizar a ideia do híbrido de humano e animal.

Tendo como fonte de inspiração a ave gavião-real, seu capacete fora elaborado para figurar a cabeça da ave, para que seu capacete lhe impusesse o formato de um gavião. Realço que este efeito de figuração ocorre por motivo de criação da personagem, pois, dentro do contexto da história, as personagens não possuem relações com estes animais. Suas armas, suas tecnologias parecem figurar estes seres dentro do contexto linguístico das etnias que vai ter contato com eles. As escolhas são do processo de criação, para que a ideia de limitantes linguísticos ocorram fornecendo o contexto mágico da história, para que sua tecnologia seja adaptada ao contexto mágico da percepção que se tem sobre eles, partindo da ideia de como a etnia iria interpretar suas formas, suas atitudes etc.

3. Mística da lenda e ordem tecnológica

Chegando a um consenso, soube como construir todo o universo de Kobe e seus elementos compositivos. Para isso ocorrer houve inúmeras pesquisas, tanto sobre as técnicas compositivas como as interações culturais de determinadas etnias. Partir de uma ideia que seria unir a ficção científica à mística da lenda original, poderia considerar um feito ainda não explorado por mim. Advindo de leituras que pude constatar elementos compositivos que adaptaram universos dos mitos da antiguidade com figurações tecnológicas compondo seu enredo, percebi a oportunidade em realizar com uma lenda não conhecida, a Lenda da Arara Misteriosa. Para atender os conceitos que seriam adaptados, antes deveria entender o funcionamento da narrativa original. Tendo em mente que muitos dos elementos presentes na lenda original seriam alterados, ou como o trabalho em sua pretensão dialoga, adaptando a outros moldes, que seria mais especificamente ao tecnológico. Trabalhando em todo o desenvolvimento das personagens para que transparecessem a ideia de ser uma história em que a personagem protagonista habita em um ambiente indígena brasileiro, e todos os outros elementos pudessem colaborar para que ela desenvolvesse suas outras características, como ser diferente em alguns aspectos do

povo que a adotou como um deles. Os aspectos a que me refiro são aqueles que vão construir toda a narrativa da lenda e do roteiro, pois cada aspecto deste teve o seu contexto adaptado para o conceito de ordem tecnológica atribuído para o funcionamento da ficção científica proposta pelo roteiro. Para realizar a argumentação houve uma leitura prévia de toda a lenda frisando cada ponto que poderia ser alterado e os pontos que deveriam ser mantidos e, os que deveriam conter junto ao contexto da história.

Por se tratar de uma adaptação, cada ponto escolhido para ser alterado da forma contida na lenda original, teve seu estudo elaborado de maneira que todas as pesquisas pudessem manter tanto a cronologia dos fatos como os acontecimentos desenvolvidos pelo enredo da lenda, transpondo as mesmas ideias sobre o desenvolvimento do enredo contido para a adaptação. Talvez por se tratar de uma atividade condizente com o cinema, games e quadrinhos e, que se aproxima de modelos literários, a narrativa adaptada propõe uma relação com a história original da lenda, embora haja muitas dúvidas a respeito de seu conceito artístico. Não por se pensar de maneira diferente, ou por se tratar de conceitos mais voltados à técnica, à aparência, ao

desenvolvimento gráfico. Por isso, se tornou importante manter aqui iníqua à referência, ou seja, à lenda, para haver traços diferentes entre a adaptação e a lenda original.

Cada passo teve sua elaboração com base em novas ideias que pudessem adaptar alguns dos elementos da lenda original. Para isso todo trabalho visa sugerir experimentações sobre a construção visual de uma personagem. Como muitos passos a serem dados neste percurso, cada personagem surge com testes sobre suas essências advindas da lenda, muitas vezes levando as ideias a caminhos diferentes do inicial, não por não se conhecer como se deva trabalhar este processo, mas as questões levantadas durante seu desenvolvimento fazem parte de toda a construção da estrutura narrativa e da forma como foi elaborado toda a parte gráfica que estabelece a visualidade das personagens.

As personagens aqui neste trabalho são um preceito muito importante porque todo desenvolvimento do trabalho é focado nelas, por isso as questões levantadas sempre vão estar direcionadas à construção de como foi desenvolvida a parte gráfica da personagem ou das personagens.

A primeira etapa, foi a leitura da lenda original, identificar os arquétipos de cada personagem. Sendo necessário travar um diálogo com a complexidade de sua estrutura narrativa, para o desenvolvimento da adaptação

ao roteiro. Cada personagem possui em maior ou menor participação para o início, desenvolvimento e desfecho da história. Havendo a necessidade de tomar como ponto de partida a cronologia que os fatos ocorrem na lenda original.

Quais elementos considerar quando se fala em adaptar? No caso, a lenda em questão é a Lenda da Arara Misteriosa, uma lenda que tem muito a mostrar sobre os conceitos da etnia que a possui em seu contexto. Tendo em vista que toda a estrutura da lenda está contida em uma base organizadamente cronológica. Cabe observar a complexidade estrutural da narrativa, para que se possa adaptar cada elemento sem danos ao fluxo da história.

Quando observamos a narrativa original, percebemos que cada personagem assume um determinado papel dentro dessa narrativa atribuída pela lenda, então, foram observados cada personagem e como seu papel dentro do curso da história poderia ter influência na maleabilidade da estrutura da narrativa. Observando o fluxo da história, há de constatar que cada personagem atuando na narrativa do roteiro adaptado pode ter uma influência maior dentro da história, pois o mesmo não acontece de forma direta dentro da narrativa da lenda. Na lenda as personagens têm suas influências narrativas, mas não possuem grandes desdobramentos ativos no curso da história. O foco se dá somente na personagem protagonista, pois é ela a qual vai interagir de forma direta consigo mesmo e com os outros. Pensando sobre esta



Figura 18. Braçame, cavernames, de canoa, peça responsável para dar todo o formato de uma canoa, suporte das tábuas para manter fixas ao formato do bojo de uma canoa. Peça de canoa que serviu de referência para a criação do arco de Kobe. Processo de desenvolvimento e resultado. Autor: Wando Luis, 2022

personagem percebi que não poderia demonstrar ela da mesma maneira como está na lenda, pois na lenda ele é uma personagem masculina, por isso o roteiro transpôs em

forma de adaptação as características originais da personagem, passando a serem femininas. Para que se conseguisse retratar essa personagem seguindo um novo

olhar e pudesse funcionar, foram feitas algumas pesquisas sobre como poderia ser realizada a sua aparência gráfica, entretanto, descobri que a lenda escrita não possui imagem e uma adaptação tenha sido realizada. Meu principal meio de pesquisa fora em artigos disponíveis em sites, revistas eletrônicas e plataformas de repositórios on-line, através deles consegui encontrar materiais possíveis para saber sobre esta etnia, que pudesse ser adaptado para o roteiro. Entretanto, não detectei qualquer informação que tenha ocorrido uma adaptação gráfica sobre esta lenda e suas personagens. Vale ressaltar que a lenda foi adquirida por meio de uma tese de doutorado em linguística, obra da pesquisadora doutora Maria do Carmo Pereira Coelho. A tese não conta com ilustrações da lenda, apenas com a sua narrativa. Embora, haja entidades voltadas as etnias e que poderiam me auxiliar sobre algum contextual deles, não consegui contato. Entretanto, adquiri algumas informações em textos disponíveis na internet, que estavam dispostos em sites sobre a etnia.

Na lenda original cada elemento constante na narrativa vai corresponder a um elemento adaptado no roteiro. A tomada de decisão sobre como deveria ser realizado essas mudanças tecnológicas dentro da lenda, sendo adaptado para o roteiro. A adaptação de uma lenda original para um roteiro que incorpora elementos tecnológicos é um processo criativo e interpretativo. Ao tomar decisões sobre como realizar essas alterações, é

importante considerar o contexto da lenda original, os elementos tecnológicos disponíveis e a narrativa que se deseja criar.

A primeira etapa é compreender os elementos-chave da lenda original e identificar como eles podem ser adaptados para elementos tecnológicos no roteiro. Isso envolve analisar o significado simbólico dos elementos originais e encontrar correspondências ou equivalências tecnológicas que possam transmitir a mesma ideia ou função na narrativa adaptada.

Por exemplo, se a lenda original fala de uma figura mítica que controla o tempo, pode-se considerar como essa ideia pode ser reimaginada com elementos tecnológicos. Pode-se criar um dispositivo ou uma tecnologia que permita o controle do tempo, como uma máquina do tempo ou um relógio super avançado. Essa decisão de adaptação dependerá do tom e do gênero da história, bem como das possibilidades tecnológicas imaginadas no universo do roteiro.

É importante também levar em consideração a coesão interna da narrativa adaptada. Os elementos tecnológicos devem ser integrados de forma consistente e lógica, para não parecerem forçados ou deslocados na história. Eles devem se encaixar organicamente na trama e complementar os elementos existentes, proporcionando uma experiência narrativa coerente.

O processo de adaptação requer criatividade e experimentação. É possível explorar diferentes abordagens e ideias para encontrar a melhor forma de

incorporar elementos tecnológicos na lenda original, mantendo sua essência e mensagem. O objetivo é criar uma narrativa envolvente e cativante que combine



Figura 19. Rodela, peça de madeira talhada para servir de proa ou popa de uma canoa, pequena embarcação utilizada pelos habitantes da Amazônia. Sua forma com abas laterais vai receber as tábuas denominadas de cintados, que são responsáveis pela forma côncava da canoa. Nesta peça de madeira serão afixadas todas as extremidades das tábuas fechando o formato da canoa. no detalhe está a figura de uma proa que corresponde a parte anterior, a frente de uma canoa. Esta peça como podemos ver, serviu de inspiração para o desenvolvimento da espada de *Piraiwaçú*. Aqui, tem-se os detalhes do desenvolvimento até seu resultado. Autor: Wando Luis, 2022.

elementos tradicionais com inovações tecnológicas, resultando em uma história única e interessante.

Ao ler a lenda percebemos que o elemento místico poderia ser alterado, havendo a possibilidade de sua adaptação. Não se trata de uma substituição dos elementos narrativos por outros elementos que poderiam não ser correspondido com os presentes na lenda. Mas como realizar esta adaptação? Seria possível mudar a mística mantendo sua justificativa contida ainda com o mesmo significado? Alterando a apresentação de cada um, mesmo que para isso pudesse ser mantido a sua cronologia?

A estas questões podemos ter em conta a lenda como primeiro momento para justificar os postos-chave da adaptação. Pontos como a mudança de gênero da personagem protagonista. Muito do que me levou a pensar sobre esta adaptação foram as condições em que a narrativa original oferece. A personagem por ser masculina possui em suas origens as características consolidadas pela natureza da ordem patriarcal da etnia. Além, ficaria claro que não poderia fazer todas as adaptações pretendidas dentro da ordem original da lenda. Embora a aceitação possa ser mais explosiva e condizente com a atualidade, não seria uma atualização da lenda, mas sim um ponto de vista com algumas adaptações para que o roteiro funcionasse.

Mantendo a mística como principal elemento a ser tratado para o roteiro, antes, deve-se ressaltar a influência das personagens não possui caráter próprio no decurso da narrativa. Uma vez que, a personagem protagonista assume um papel de modelo de proporção para as outras personagens, enfoca que sua realização deve ser minuciosa para compor a ideia central da narrativa, ou seja, para ser a referência matriz de todas as personagens presentes na história.

Para isso, o primeiro passo a ser considerado durante o desenvolvimento de Kobe, parte de sua descrição. Ela não pertence ao Planeta Terra, sua origem é alienígena, tanto por provir de outro planeta, quanto por ser de outra dimensão. Por isso, toda atenção foi necessária à constituição visual da personagem para que ela não fosse diferente da figuração humana, este cuidado foi a premissa para todo o processo de desenvolvimento da personagem.

O fato de a personagem ser alienígena nos arremete a dúvidas dessa iniciativa para a sua constituição. Talvez muitas ideias surgissem, e isso pudesse tornar a caracterização da personagem muito diferente daquela proposta pela narrativa. Ou talvez, soasse como uma interferência alienígena pudesse ser visualizado como uma proposta insustentável para expor o contexto amazônico. Todavia, a natureza de sua forma humana poderia ser aceitável aos moldes místicos.

A tomada de decisão foi escolher para que ela se parecesse com a figura humana, e todos que pertençam ao seu lugar de origem. Foi a escolha para as características da

personagem, e todos os habitantes de originários de seu planeta. A proposta da história para condizer com todo o sentido do projeto, foi para que ela se aproximasse do



Figura 20. Kobe com seu traje tecnológico. As cores foram dispostas como são na arara canindé para enfatizar a ideia de ela ser um filhote de arara. Autor: Wando Luis, 2022.

contexto indígena, por isso as decisões sobre sua aparência tenderam a justificar que a personagem protagonista deveria se parecer com as características humanas do planeta Terra. Talvez, caso fosse optado ter características que divergissem das humanas não pudesse justificar a aproximação afetiva da personagem pelos que a adotaram como um deles.

Levando em consideração o contexto em que a personagem se encontra, tornou-se importante que ela apresentasse características humanas. Este cuidado com a forma física da personagem também fora um fator relevante, ainda que sua estrutura demonstrasse ser uma mulher, deveria parecer jovem, e com vigor físico aparente de guerreira. Sua distinção não podia ser distante dos demais, pode-se dizer que cada fio de cabelo devia transparecer que sua essência se tornou a cultura da etnia indígena. A personagem não conta apenas com sua aparência física, mas com determinados apetrechos, ou podemos chamar de acessórios propostos para aquilatar ainda mais a personalidade da personagem. Além dos grafismos, aqui considerados como parte do figurino, e as peças de roupas que a identificam como sendo indígena, nada fora trabalhado que pudesse ser pensado. Mencionando a parte envolvida na construção da personagem e como sua natureza para a ser possuidora da cultura indígena, torna-se parte dessa cultura que a adotou.

Levando em conta muitos dos fatores que foram planejados para o desenvolvimento da personagem, é que passou a ser percebido que, muito embora sua natureza cultural passa a ser de uma das culturas do Planeta Terra, sua outra natureza, a física, pode não ter sido alterada para se assemelhar a seus pais adotivos. Neste ponto, saliento que todas essas propostas são previstas para ocorrer no percurso da narrativa. Muito embora, muitas destas características possam ser observadas na construção visual da personagem, a partir do momento que se depara com sua outra cultura. E como irá se conciliar com esta cultura tecnológica, antes ignorada.

Percebemos muito sobre a personagem ao explorar os objetos ligados a ela. Há um objeto em particular está presente nas redes de sua origem, uma ferramenta útil para personagem, que em um determinado momento nos é apresentado de forma diferente. Um objeto que se pode dizer ser de uso diário e está presente na maneira como sua presença agilizou e idealizou uma tecnologia, nos contando muito de sua origem. O objeto em particular não é seu arco (figura 18), mas, seu pingente (figura 10), artefato que nos apresenta um contexto diferente sobre a personagem. O pequeno artefato de ordem tecnológica é composto de três peças, mantidas separada por uma força magnética que não expande para manter as peças separadas, embora não as separe ao ponto de perderem conexão.

A escolha dos modelos para compor a ideia da forma das armas, fora inicialmente pensado em parte diretamente para os moldes tecnológicos existentes, compor a ideia baseada em outras produções. No entanto, foi que ocorreu pensar em unir minhas memórias afetivas com a possibilidade de desenvolvimento das armas das personagens. Meu pai fora carpinteiro em vida, muito observei de seu trabalho, não tive interesse em aprender o ofício, mas muito de seus ensinamentos ficaram guardados na memória. As formas talhadas com suas ferramentas nas madeiras que utilizava para montar canoas. As peças que esculpia nas tábuas ao serem modeladas para compor a feitura da obra. Seu trabalho era artesanal, pouco da tecnologia utilizava para desgastar a madeira e fazer as formas que seria parte da canoa.

Logo, pensei em utilizar as formas desses modelos de peças das canoas para servir de molde e serem modificados para compor o formato de uma arma. Serviu de inspiração os braçames e cavernas (figura 18), peças formadoras do braço de canoa, cujas pequenas peças em forma de arco que comporão um arco maior, que se assemelham a costela de um animal aquático. São responsáveis para fornecer o formato de bojo do contorno de uma canoa. Há de se notar como fora realizado a adaptação da forma para o formato de uma arma que correspondesse à forma tecnológica. Homenageando uma profissão que se extingue na região por conta do uso de

madeira. A madeira passou a ser matéria-prima proibida, pois, nem todas as madeiras podem ser utilizadas para a construção de uma canoa. No caso em questão, fora a madeira de itaúba.

Para ambas as armas, tomei como fonte de inspiração para compor o artefato tecnológico duas peças da canoa, os braçames com as cavernas e a rodela (figura 19). Minha intenção é tornar uma forma específica de origem para ambas as civilizações alienígenas. A poética sobre esta construção está na metáfora das memórias que me ajudaram a compor estas armas com as formas possibilitadas pelas peças artesanais da construção da canoa, uma forma que meu pai estudara para que pudesse dominar e recriar estas formas. Ele sempre estava estudando maneira de como melhorar o desempenho de navegação de canoa em pequenas modelagens na madeira.

Observando a peça rodela percebi que, se a virasse de ponta a cabeça conseguiria a forma de espada (figura 19), uma arma para a personagem antagonista. Talvez, surja a dúvida de o porquê de ser espada a arma do antagonista e da protagonista ser um arco. Óbvio seria afirmar ser motivo de sua cultura ser indígena, no entanto, foi uma escolha pessoal. Não por ser feminina e condizer em muitas situações, ou por ser indígena. Foi o fato de ser uma arma cuja tecnologia é simples e eficaz, lembrando que é uma questão de opinião. Posso pensar dessa

maneira sobre o arco, e é exatamente este o motivo. Há uma beleza na maneira como o arco muitas vezes é envergado. Diferente da espada, pois sua estrutura é única, seu ataque se baseia em extensão presa ao corpo, e uma vez distante de quem a manuseia, parece ser inútil ao usuário. Quanto ao arco, ainda que, dependendo de quantas flechas sejam disparadas, ele poderá ser usado como arma de ataque em um combate de proximidade entre os adversários. É o que Marcel Mauss (in Ribeiro, 1989) vai considerar como sendo, talvez a primeira máquina inventada pelo homem [...] A máquina, para esse autor, é um complexo formado por mais de um instrumento com o arco e a flecha, ou a canoa e o remo [...].

A tecnologia pode envolver técnicas agrícolas, que melhoram a eficiência na produção de alimentos. Nesse sentido, mesmo técnicas agrícolas consideradas arcaicas podem ser consideradas tecnologia, pois representam soluções desenvolvidas para problemas relacionados à agricultura.

A filosofia da tecnologia explora a natureza da tecnologia, suas implicações sociais, éticas e epistemológicas, e como ela molda e é moldada pela sociedade. Ela investiga o papel da tecnologia na vida humana, a relação entre tecnologia e cultura, bem como as implicações filosóficas de sua utilização. A filosofia da tecnologia não vai atribuir somente a artefatos técnicos, ou de tecnologias digitais a “condição tecnológica” uma

técnica agrícola mais eficiente, mesmo que seja arcaica também é tecnologia: a tecnologia é melhor solução para determinado problema. (DUZEK, 2009)

É fato que ambos, o arco e a flecha, separados sejam instrumentos formadores de uma máquina como propõe Mauss. Neste trabalho a máquina ganhou novas proporções em sua funcionalidade, quando acrescidos com novas experimentações tecnológicas, seguindo a lógica do roteiro e sua função na ficção científica proposta pela narrativa da adaptação. Sua apresentação ganhou novas perspectivas gráficas do modelo, para conter aparência tecnológica. No resultado do arco (figura 18) surge a proposta de não se ater a projéteis físicos a serem lançado pelo arco, mas o arco tem energia para disparar seus projéteis em forma de flechas.

Com a proposta de metáforas tecnológicas da lenda, entra em cena outro acessório, de grande porte por ser ele o responsável pela chegada da protagonista no ambiente amazônico. Kobe veio por meio de uma nave extraterrestre de outra dimensão. Para configurar esta nave, e aludir aos arquétipos da lenda. Optei que se parecesse com uma árvore ou lembrasse uma árvore. Porque essa proposta de ser uma árvore foi importante. A lenda nos apresenta uma árvore como lugar onde o protagonista é encontrado. Para que a personagem da adaptação não se distanciasse desse modelo de apresentação, é que a ideia de ser uma árvore ou a nave se parecesse com uma árvore, fora

estudada. Manter a árvore como local de encontro do indígena com o ser que chamaria de filho, estaria mantendo o ponto inicial da trama em questão. A nave metaforiza a árvore que na lenda é o mulateiro, vegetação da região. Embora, a nave apresente formatos de uma árvore, manteve-se a ideia da aproximação com o vegetal. Com o acrônimo de Eitrolaum, surge a espaçonave responsável pelo início da trama da narrativa adaptada. Sua ligação com a personagem protagonista está intrínseca, pois, ela é um produto tecnológico provindo da civilização de onde viera Kobe. Na adaptação, busquei desenvolver a nave como uma personagem atuante no curso da história. Uma vez que, na lenda o mulateiro permanece ileso. A I.A. no roteiro é apresentada como elemento ficcional, pois, para a adaptação de uma lenda ao contexto do *tupinipunk*, a incorporação da inteligência artificial como elemento de ficção científica pode trazer uma dimensão futurista e tecnológica à narrativa. A inteligência artificial pode ser utilizada como uma metáfora tecnológica para explorar questões sobre o papel da tecnologia, a interação entre humanos e máquinas, e o impacto social e cultural dessas relações.

Ao adaptar a lenda para o roteiro *tupinipunk*, é possível imaginar a presença de seres ou entidades baseadas em inteligência artificial, seja na forma de robôs, hologramas, sistemas de inteligência virtual ou qualquer outra manifestação tecnológica avançada. Esses

elementos podem desempenhar papéis importantes na narrativa, interagindo com os personagens e influenciando o desenrolar dos eventos.

É destinado à função de localização da personagem. Com a adaptação, optei por animar a árvore, acrescentando uma inteligência artificial, esta decisão foi para proporcionar um encontro condizente através da metáfora tecnológica, ao utilizar a árvore como nave e ponte entre os dois mundos que Kobe habita, pude compor não somente uma tarefa a árvore, que deixa de ser cenário e passa a ser uma personagem na história, tendo importante influência no encontro da protagonista com sua descendência. A inteligência artificial Eitro (figura 15) foi planejada para servir de ponte entre os dois mundos. Mas, o que faria Kobe perceber suas diferenças? Talvez sua força? Ou quem sabe sua velocidade (figura 14)? Entre outras diferenças? Seria suficiente para que ela encontrasse a nave que está ligada diretamente com suas origens. Na lenda, o protagonista entra em contato com seus outros, conforme descrito na lenda, ouve uma música que chama sua atenção, quando ouviu as aves e parece entender. Para compor esta passagem na narrativa do roteiro, tive novas propostas. Não podia simplesmente inventar uma linguagem diferente, e depois demonstrar como uma música dos pássaros. Havia a necessidade de a tecnologia ter uma ligação mais profunda com a personagem.

Para isso, ocorreu-me idealizar uma forma que se utiliza da tecnologia, e que para indivíduos não familiarizados com algumas das tecnologias contemporâneas soaria como sobrenatural, absorvido na magia da lenda. A tecnologia da civilização da qual pertence a protagonista possui avanços tecnológicos junto ao campo da biologia e da nanotecnologia. Por isso, ao tocar o pingente os nano dispositivos infiltram em seu corpo provocando vozes em sua mente, e alguns lapsos de memória. Com essa orientação na narrativa metaforizo os sons que somente ela ouve. Estes sons, vozes são tentativas de Eitro se comunicar com Kobe. Este contato proporciona as primeiras dúvidas de Kobe sobre si mesma, e inicia sua busca por algo que a atrai. Eitro se torna a chave para toda a trama se desenvolver e a protagonista poder ter seu momento ápice na narrativa adaptada.

Outro ponto dentro da narrativa que podemos destacar para a adaptação contido na lenda foi a transformação do filhote de arara em gente. A narrativa da lenda nos apresenta ao indígena que saiu para caçar, e que, por ouvir um filhote de arara numa árvore, dispõem-se a conseguir pegar a ave. Ao contarmos o tempo da narrativa da lenda, nos mostra que o caçador indígena não conseguiu seu intento em capturar a ave em único dia. Para não dissociar a narrativa da adaptação distanciando seus momentos contados na lenda, foi desenvolvido outros mecanismos de ordem tecnológica para ilustrar esse

tempo. Ao momento de chegada do caçador indígena foram colocados para defender a nave de possíveis invasores, três sentinelas (figura 40) robóticas. Estas personagens cuja narrativa da adaptação vai apresentar foram dispostas para suprir o momento de encontro do caçador indígena com o filhote de arara. Simulando a ideia de transformação, em um guardião havia uma criança, ao derrotá-lo o caçador se depara com uma criança em seu interior. Poderemos enfatizar neste encontro o momento em que a arara se fez gente.

Observando os arquétipos das personagens da lenda, a narrativa obedece a todos os focos refletindo as ações das personagens para a narrativa da adaptação. Vale ressaltar estas estruturas cuja finalidade foi apresentar sobre os efeitos da lenda através da adaptação o desenvolvimento do contexto das personagens. Cada ponto leva ao enlaçar da personagem protagonista configurando todos os seus potenciais gráficos para contar a história. Para tanto, ao manter a ordem mística através da metáfora da tecnologia pode-se administrar cada fragmento que comporia a cronologia da história, cabendo a eles contarem sobre os eventos pertinentes.

Como cada passo seguido foi evidenciar a metáfora tecnológica sobre a lenda original, a construção da personagem não poderia ser diferente. Ao se deparar com sua natureza alienígena Kobe vai utilizar um traje tecnológico que a fará se tornar parte dos seus, como

afirmado na lenda original. A arara havia se tornado gente, e agora, volta a ser arara. Seu traje possui as cores de uma arara-canindé, o amarelo e o azul. Tais cores foram escolhas para que a personagem tivesse esta relação com a percepção oferecida pelos indígenas. Por isso, sob a mesma perspectiva da lenda original, a narrativa da adaptação toma como ponto de partida o ponto de vista dos indígenas. A ótica que adentra a história parte do momento que o indígena encontra a criança, levando-a para sua aldeia a adota como filha.

Este contexto, foi levado em conta para manter a mística da lenda sobre os olhares dos indígenas, uma alusão aos arquétipos originais da lenda. E que, na narrativa optei por desenvolver uma metáfora tecnológica. Cada elemento compositivo continuou a ocupar seu lugar no curso da narrativa, embora suas características gráficas

e alguns arquétipos tenham sido alterados para que funcionasse no percurso da narrativa adaptada.

4. Conceito da personagem e seu entorno

Ao falarmos de Kobe, tendemos a nos deparar com um verdadeiro mar de possibilidades para sua construção, seja ela gráfica, psicológica, ambiente, entre outros instrumentais para constituição de suas possíveis características narrativas. O que nos leva a indagar sobre como posso apresentar as características narrativas, ou o que deve intervir sobre a minha interpretação que seja importante para a adaptação da narrativa? Talvez, essa seja uma questão para iniciar este capítulo. Uma personagem deve ser constituída de história, fundamentos que poderão nos propor uma narrativa sobre ele/ela. Kobe foi constituída sob este aspecto, de ser uma personagem para atuar em sua história. Cada passo planejado sobre sua imagem obteve um desenvolvimento para expor qualquer narrativa sobre ela. Ao referir a seu entorno, é porque existem camadas de histórias sobre a personagem, que, para cada desenvolvimento gráfico, há estritas relações com seu contextual. Contextual esse que nos apresenta a figura da personagem como centro de toda a trama, e todos os elementos que irão compor as características gráficas de todo o conteúdo que irá ser desenvolvido tanto sobre ela e as outras personagens, como sobre o espaço que se expande para constituir o universo da história na totalidade. Como Field (2001) nos afirma que a personagem é o fundamento essencial, é ela

que podemos chamar de coração, alma e sistema nervoso de sua história. Para se chegar ao que vemos como sua “existência” visual, devemos atentar para os detalhes que fazem referência às histórias antecedentes à sua forma atual de maneira compositiva que vai nos mostrar a ocorrência em todo o seu processo de desenvolvimento até o momento que irá atuar na história, como sendo a história por trás da história.

Há pontos que podemos considerar importantes para a construção gráfica da personagem, dentre eles, está relacionado o fato de sua real origem ser alienígena e extra-dimensional. Coube afirmar que sua existência dentro da história é importante para o movimento do fluxo da narrativa e de sua própria história, por isso a escolha dela não ser do Planeta Terra, para que todas as informações acrescentadas à personagem na sua construção pudessem de fato funcionar na história adaptada. E muito do que podemos perceber está sendo contado em sua imagem. Neste contexto, a estruturação da imagem deve contar-nos muito sobre sua personalidade, sobre sua história. A cada passo sobre o desenvolvimento da personagem podemos perceber muito sobre sua construção cultural.

Após sua chegada ao Planeta Terra, e sua adoção pela etnia indígena, muito de suas características físicas e



Figura 21. Indicações de elementos que condicionam a uma cultura indígena. Autor: Wando Luis, 2022.

psicológicas passam a serem compostas pelos mecanismos da sociedade que passou a fazer parte. Sua índole a induziu a ser caçadora, costumava ir com seu pai para caça e aprendera muito sobre esta atividade, dentre outros costumes. Chegando à adolescência demonstrava grande destreza para a caça. Seus atributos físicos como força e velocidade, muitas vezes provocavam admiração aos outros. Por conta das afinidades apresentadas por sua natureza se desenvolverem muito rápidas, ela pode investir em caçadas solitárias, superando seu pai e demais caçadores da etnia.

A sua relação com o ambiente da floresta ocorreu naturalmente. Embora relate toda essa experiência da personagem, mas, qual o propósito de expor sua relação com o ambiente e a construção gráfica dela? Para relacionar toda a experiência da personagem, a proposta do projeto investe na construção da relação de Kobe com a natureza a qual fora exposta. Boa parte de sua representação no curso da narrativa pode ser notado em seu figurino, na sua concepção gráfica (figura 21).

Com esta premissa pude ressaltar toda a construção do ambiente em que a personagem vai habitar, valendo-se de todo o ambiente para compactuar com as características apresentadas por ela. Considerando toda a manifestação cultural que faz parte de sua vida, embora suas características físicas arremetam ao contexto indígena, e ainda possua características físicas similares

aos que a adotaram, seu pertencimento a esta cultura foi construído em sua formação. Entretanto, mesmo que todas as características estéticas dela assemelhar-se aos de seus adotivos, tem-se de levar em conta que ela não possui atributos físicos igual a eles, citando sua força e velocidade como exemplo. Embora, comente sobre a constituição do ambiente, não fora trabalhado graficamente para ser apresentado, por isso, a apresentação visual da personagem é o centro de toda pesquisa desse trabalho. Realizando através de sua construção gráfica a presença de todo o seu em redor.

Um ponto de partida deve ser atentado para que se possa falar sobre ela. A personagem não tivera qualquer contato com a cultura da qual é originária, tornando-se assim a cultura indígena a sua cultura de origem. Pois, seu contato fora desde bebê com a cultura indígena. Tomemos como ponto de partida este fato de a personagem não precisar se adaptar a cultura, mas fora introduzida nela. Como o fato de a personagem protagonista ser adota pelos indígenas ainda bebê, traz-nos a uma reflexão sobre sua origem, ou sobre o que passou a ser sua origem. Fora retirada da nave ainda bebê, por isso não possui memórias sobre sua sociedade de origem biológica. Entretanto, durante a história sua exterioridade parece não diferir dos demais habitantes da aldeia. O que nos leva a percebê-la como indígena. Seu tom de pele, sua forma física, seu semblante assemelha aos de seus pais adotivos. Não fora

uma condição que tenha alterado com alguma metamorfose. O que afirmo é que suas características físicas foram escolhas artísticas para construção da personagem e seu ambiente. Todas as características se baseiam nas impressões que obtive sobre a convivência com pessoas cuja vida haviam vivido em habitares indígenas, relatos de pessoas próximas, ou por terceiros. O que posso afirmar aqui, ao responder sobre a personagem possuir características indígenas, mesmo não sendo indígena, e sequer pertencesse ao espaço humano da Terra, seria uma licença poética para justificar a possibilidade de existência de vidas semelhantes às existentes conhecidas por nós. Fora uma busca por um traço humano que pudesse ser utilizado na história, embora causasse estranhamento por sua semelhança com os humanos, ainda, sim, tivesse aceitação para ilustrar as possíveis metáforas da narrativa adaptada.

Decisões foram sendo tomadas para condicionar a personagem a possuir características indígenas. Tal natureza experimental me proporcionou vislumbrar cada elemento que poderia compor o espaço condicionado para a personagem atuar na narrativa. Para isso podemos nos referir as sutilezas contidas na construção gráfica da personagem, contudo não podemos apenas nos referir a seu contextual como a única resposta a montagem da composição plástica da personagem. Para que isso ocorresse foi necessário se pensar em todo o conteúdo que

poderia abordar como um conjunto, a personagem. Ao estabelecer como poderia ser sua composição plástica, observei a necessidade de recorrer aos fundamentos de constituição tanto da forma como do próprio desenho.

Para escolher cada cor, não se tratou apenas de uma harmonia que comporia a estrutura da personagem, mas deveria fazer parte de todo o seu histórico, estabelecendo um ponto de ligação como suas histórias antecedentes e futuras. Gerando uma personagem conceitual para a história. Quando me refiro ao conceito da personagem há estrita relação com suas características visuais, o que, por conseguinte gera uma arte conceitual da personagem. Uma vez que arte conceitual pode ser entendida, nesta abordagem, como sendo toda arte desenvolvida para ilustrar a intenção de um projeto de personagem, seja colorido, ou monocromático. A que podemos aquilatar o real sentido do termo se referir à representação de conceitos, os quais ficam a encargo do artista planejar e desenvolver para mostrar ao mundo (LIMA, 2011, p. 29).

Para Deleuze (1991, p.87–88) percebemos que personagens conceituais possuem potências em seus conceitos, operando sobre um plano que ele vai denominar de plano de imanência, que é uma imagem de Pensamento-Ser. Aqui podemos deduzir que em meu trabalho, o que posso chamar de conceito é o fundamento da personagem, todo a sua construção, provinda de

momentos que antecedem esse momento de vislumbre da sua adaptação visual. Com o desenvolvimento da personagem todo o seu entorno passa a ser proposto como ambiente no qual vai ter sua ação, percorrendo todo o caminho a ser evoluído por ela e pelos outros personagens. Processo pelo qual a personagem teve todo o seu conceito preparado para que funcionasse em conjunto com seu ambiente.

Para que o fluxo narrativo ocorra, foi necessário construir a personagem partindo das ideias que ela seria parte do conceitual proposto para a visualidade da etnia a qual seria adotada. Sua figura deveria mostrar parte de sua personalidade, ser um caráter figurativo do seu próprio enredo. Seu caráter enfim fora todo pensado para propô-la como uma adaptação da personagem da lenda original. Para todo a sua composição gráfica não poderia ser complexa demais para entender seu pertencimento, mas complexa o bastante para ser entendida como indígena. A sua figuração (figura 21) nos apresenta zonas de respiro para que podemos entendê-la feminina, e guerreira, além de compreender tratar-se de uma indígena. Em um primeiro momento, a natureza gráfica pode parecer simples de compor, entretanto, sua complexidade está neste essencial de como ver a figura em suas sutilezas artísticas e ainda, sim, compreendê-la indígena. Por isso, a partir de Didi-Huberman (p.95, 2010) em seu livro, “O que vemos, o que nos olha” podemos compreender que por mais simples

que seja a imagem, nunca podemos considerá-la simples, pois a mais simples das imagens não dá a perceber algo que se esgotaria no que é visto. A personagem, sua caracterização visualizada não foi realizada com o propósito de apenas ser bonita, mas para ser parte de uma história, sendo muitas vezes a própria história de si. Cabe a nós percebermos que a imagem idealizada da personagem é uma característica fundamental para o processo desenvolvido pela proposta da adaptação da lenda.

Aqui devo ressaltar que a construção do ambiente no qual a personagem vai habitar torna necessário ser um espaço utilitário para o desenvolvimento de toda a trama. Mesmo que se possa ter uma cena toda construída, percebemos que não seria possível movimentar o enredo, pois este é o papel da personagem, seja ele animado ou inanimado. Podemos afirmar que esta personagem também pode ser um ser humano, um vegetal ou animal, ou talvez a figuração antropomórfica de qualquer objeto que possa compor parte da narrativa da história.

Como característica fundamental fora escolhido um estilo de arte que se aproximasse da estrutura do real. Como artista plástico, todo o meu envolvimento nas decisões de sua plástica possui uma finalidade condizente para apreciar a aproximação da imagem do real. Embora, muito de suas características físicas sejam idealizações, estudos anatômicos foram necessários para compor a arte

que visualiza a imagem da personagem. Tomadas as decisões sobre a plástica da personagem, tem-se o intuito de que todas as personagens deveriam seguir o mesmo estilo. Mas, por que características realistas no visual da imagem? Por conceber uma personagem relacionada com as características locais, em particular ser uma indígena da Amazônia. Deveria ser um vislumbre meu, que pudesse expor meus pensamentos sobre o que penso do desenvolvimento de meu trabalho. Minhas ações dentro do contexto desenho possui tendência na busca por imergir em conceito de figuração realista; por isso, vale ressaltar que para expor, o conceitual tanto do fazer como do objeto exposto, a imagem de criação da personagem, deveriam possuir em suas superfícies gráficas este adendo, assim como no conceito da idealização da narrativa.

As tendências com base nos avanços tecnológicos estão visando uma construção de seres mais realistas possíveis, uma busca por aproximar-se da imersão com maior eficácia. Não basta somente parecer com o Ser Humano, tem de se assemelhar nas condições necessárias para ser percebido como humano. Sua figura deve transmitir muitos dos parâmetros que não precisem ser entendidos com menor resposta, mas compreendidos e, que proporcionem maior sensação de proximidade com o real. Por isso a escolha da personagem ter sua figuração próxima com o real. Sua estética fora estudada para que a composição de sua estrutura se aproximasse da

perspectiva dessa realidade, e pudesse transmitir assim o significado de ser ou estar próxima da imagem de uma indígena brasileira.

O que observo quando vejo a retratação dos indígenas brasileiros da região amazônica, em muitas das mídias poderia dizer que há muita licença poética quanto aos costumes e modos culturais. Por isso, ainda que me utilize dessa licença, procurei mediante pesquisas sobre as etnias que compõem a personagem, enfatizar dados sobre a região. Por ser uma figuração que se aproxima do realismo, haveria dificuldade de expandir a sua história através de sua imagem. Entretanto, há a possibilidade de se trabalhar com sutilezas, uma vez que muito do que é contado da personagem pode ser descrito com imagens em sua estrutura.

Quanto a observância da técnica apoiada por um guia, uma referência, surge o pensamento de haver facilidade para se desenhar, ao reproduzir-se uma fotografia, ou mesmo desenhar a partir de um modelo vivo. Entretanto, por mais que em um primeiro momento, sua etapa esteja relacionada ao termo projeto, é a busca por um conceito. Talvez a dúvida paire sobre conceito ser o termo utilizado para nominar a criação de uma personagem, ou como é denominado pelo Design, *concept art*, sendo traduzido como arte conceitual. E há um questionamento sobre ser um conceito. Mas, por que não poderia ser um conceito? Arte conceitual da criação de

personagens está relacionado à expansão que sua criação se estende sobre todo o conceito desenvolvido ou que deve ser desenvolvido para a narrativa da história. Pois, conceituar a personagem vai além de afirmar um desenho como personagem, é estabelecer que a partir daquela concepção passa a existir como proposta visual sobre seu caráter.

Quando abordamos sobre design da personagem, *concept art*, ou arte conceitual, é uma forma de expressão visual que visa desenvolver e representar visualmente as ideias e conceitos iniciais relacionados a um projeto artístico ou de entretenimento. É usado principalmente nas indústrias de jogos, filmes, animação e design de produtos. O *concept art* é geralmente criado na fase inicial do desenvolvimento do projeto, e seu objetivo principal é fornecer uma representação visual das ideias e conceitos para comunicar a visão e a estética pretendidas.

Os artistas de *concept art* trabalham em estreita colaboração com os diretores de arte, designers e outros membros da equipe de produção para visualizar personagens, cenários, objetos e elementos visuais do projeto. O *concept art* pode incluir esboços, ilustrações, pinturas digitais, modelagem 3D e outras técnicas para criar uma representação visual clara e coerente.

Como vanguarda artística temos que arte conceitual, por sua vez, é uma abordagem mais ampla e abstrata da expressão artística. Ela busca explorar

conceitos, ideias e questionamentos conceituais por meio de formas visuais. A arte conceitual não está necessariamente ligada a um projeto específico ou aplicação comercial, mas pretende principal transmitir uma mensagem ou provocar reflexões sobre questões filosóficas, sociais, políticas ou pessoais.

A arte conceitual é frequentemente caracterizada por ser abstrata, simbólica e altamente conceitualizada. Ela pode ser expressa em diferentes mídias, como pintura, escultura, instalação, fotografia, vídeo e mídia digital. A arte conceitual valoriza a ideia e o conceito subjacente à obra, muitas vezes mais do que a técnica ou a estética visual.

Cada detalhe, cada forma não é exatamente uma combinação ou uma cópia do que existe, é a consolidação de uma ideia, que se constitui a partir de um planejamento, para tonar possível a visualidade deste ser cheio de elementos compositivos. Para tanto, muito se deve a transposição de uma ideia escrita elaborada dos conceitos, previsto na lenda original. Tendo como realce da ideia de que todo a história, ou o enredo que compõe a narrativa adaptada e da lenda são propostas que se assemelham em conceito e idealizações sobre o contexto. Embora a narrativa adaptada tenha seguido alguns caminhos diferentes sobre a personagem, não lhe retirou a essência de ser uma lenda indígena contada sobre outro aspecto metaforizando as ordens místicas como tecnológicas.

4.1. *Design* implícito: a forma como sentimento

A caracterização da personagem se dá, quando muito do que poderia ser explicado sobre ela, está implícito em sua forma, caracterizando o sentimento através de sua visualidade. Muito do que se percebe está presente em sua composição visual a qual vai se utilizar da forma para expressar o sentimento. Mas, o que pretendo discursar é que há muito de sua personalidade em sua aparência. O que nos leva a pensar a personagem ser muito mais que uma ilustração, pois segundo Blair (in: Tavares, 2022) nos aponta que um personagem, é antes de tudo, um conceito, e não somente uma representação gráfica, motivo pelo qual não pode ser restringido a um desenho, sendo antes de tudo, a ilustração de uma personalidade e de um comportamento que vai nos dar a possibilidade de poder perceber e parecer real a personagem. Por isso, essa é uma tarefa que nos parece ser difícil e imprecisa muitas vezes, não existindo apenas um caminho que vá atender a todas essas variáveis de representação conceitual de uma personagem.

Para isso, ela foi elaborada de maneira que, ao ser descrito em sua forma visual, poderemos entender como funciona a caracterização dela e das outras personagens e, como suas formas podem transmitir muito sobre elas, para isso devemos recorrer aos elementos de estudo da forma, a Gestalt. Grande parte do efeito proposto pela personagem está na busca por uma forma convincente

sobre sua possibilidade gráfica, um design implícito em sua forma pode transmitir muito do porquê de sua caracterização. Para entendermos isso, devemos levar em conta que, muitos dos estudos voltados para a forma, vão nos propor conceitos de como relacionar estas formas para podermos expor muito da natureza das personagens. Mas, como seria este sentimento a ser trabalhando na constituição da imagem da personagem, uma vez que ela possua aspectos físicos que se aproximam do real? Quando cito a palavra sentimento, estou me referindo às formas usadas para trabalhar personagens, embora as suas figuras possuam aspectos realistas, há ainda muito sobre idealização, por exemplo, seu porte físico ser atlético, e para justificar sua feminilidade há formas sinuosas. Para tanto, traços mais sinuosos, linhas curvas podem nos arremeter a sentimentos femininos.

Dentro dessa questão, sobre a abordagem da construção gráfica da personagem e como destacar seu gênero, por exemplo, estamos propondo dentro das construções convencionais, muitas delas são dadas a conhecer por todos os artistas, tais como a forma feminina possuir um traço mais sinuoso, ter mais curvas em seu corpo. Quanto ao rosto ter menos linhas de expressão, ter lábios com volumes mais suaves e destacados. Sua estrutura ter um cânone de construção menor que o masculino. Neste ponto podemos dizer que estas características gráficas nos apresentam a personagem

como sendo feminina. Ao encorajar a discussão sobre traços que identificam ser masculina ou feminina a figura, estou relacionando os estudos de proporções que, em muitos casos nas artes de quadrinhos, ao se tratar de criação de personagens, torna-se necessário o artista possuir certo conhecimento acerca destas informações. Pois, todo esse conjunto de fundamentos artísticos irão ser sua correspondência na hora de criar artes de personagens, cenários, dentre outros modos que se utilizaria desses conceitos.

A relação contida nas formas, as quais me refiro sobre sentimento, fazem relação com o que pretendo demonstrar sobre o aspecto psicológico proposto de forma implícita na imagem da personagem. Com isso, um dos elementos gráficos atribuídos de forma sutil à personagem, foi o formato quadrado e o retângulo que, em muitos casos possuem em seu significado a maneira de inspirar segurança e ordem. Em muitas de suas aplicações, o quadrado e o retângulo são a forma padrão para papéis e projetos, porque representam conformidade, igualdade e estrutura. Além disso, uma vez que essas formas possuem semelhanças com bases, dão um ar de solidez e estabilidade ao serem utilizadas em qualquer representação. Por isso, há de se considerar a personagem ser disciplinada; corajosa, segura e possuir força.

E em que momento podemos notar as formas quadradas na construção da personagem? Recorrendo às sutilezas da composição, foi que pude desenvolver toda a sua estrutura visual apresentando a personagem de maneira que muito de suas características pudessem ser percebidas sem que pudessem ser notados imediatamente, os recursos dos quais disponibilizei para poder manifestar muito de seu caráter.



Figura 22. Formas sutis presentes nos detalhes da personagem. Autor: Wando Luis, 2022.

Adotar este conceito nas características visuais da personagem propõe ao desenho a maneira como vai funcionar e serem percebidas. Observando as figuras das personagens (figura 23). Ressalto que muito da psicologia das formas foram utilizadas nestas composições gráficas

das personagens. Detalhes que podem ser passados despercebidos, pois, não haveria questionamento detalhado sobre as escolhas das formas, entretanto, vale memorizar como foi dada as escolhas das formas

constituintes das personagens. Ainda que sua estrutura não seja caricata, que poderia nos arremeter com tranquilidade sobre o funcionamento das inserções das formas geométricas, podemos sim, utilizá-las com métodos



Figura 23. Diferentes formas aplicadas as personagens para demonstrar as características de suas personalidades Da esquerda para a direita: Pai e Mãe de Kobe, Kobe, Eitro e Piraiwaçú. Autor: Wando Luis, 2022

condizente e contar histórias sobre a imagem, através de seu uso. Como fora desenhada na personagem, há de se perceber entre outras formas as formas quadradas, localizada sutilmente em seu peitoral (figura 22.), sendo o próprio peitoral a primeira impressão da forma que julga sua personalidade. Há também, alguns desenhos imitando formas quadradas que vislumbram igualmente o formato gráfico quadrado.

Podemos notar linhas retas que, apesar de não fechar a forma, tendem a imitar uma forma quadrada, ou propondo linhas retas criando este aspecto de equilíbrio através da repetição. É o que podemos observar com os grafismos dispostos em suas pernas e braços (figura 21). Há alguns elementos que são quadrados, entretanto, suas formas resultam em um losango propondo arestas mais pontiagudas, com exemplo podemos observar em seu abdômen, no antebraço, e na perna, indicando a ideia de atividade, movimento, com seus traços inclinados. O fato de o grafismo possuir linhas inclinadas significa desequilíbrio, ação e movimento. Demonstrando na figura 21, ainda que a personagem esteja em uma pose estática, podemos encontrar elemento compositivos a nos propor um sentimento de tensão, o zigue-zague contido em sua tanga, condicionando-nos a perceber sua força e poder. No arremete ao sentido de dinamismo sobre a personagem.

Podemos perceber, também, nas linhas dos grafismos contidos nos ombros e na face. Embora

sutilmente, o que estou demonstrando sobre ela proporciona a quem a observa poder perceber muito de seu caráter, podendo visualizar muito de seu temperamento. Apresento, também, alguns elementos na figura da personagem em formas arredondadas, que justificam a harmonia, feminilidade. Ainda dentro desse contexto, a forma arredondada propõe um sentimento de pertencimento para a personagem. Segundo Andrade (in: Vidal,2000) nos propõe que a pintura corporal vai fornecer uma espécie de identidade daquela que a usa. E que, por intermédio dessa ornamentação, a aldeia passa a ser dividida em diferentes grupos: pessoas maduras e imaturas; homens e mulheres; guerreiros e homens comuns; visitantes e habitantes da aldeia. Ela vai servir para a distinção de pessoas que estejam passando por momentos ou estado especiais do restante da aldeia, mulheres menstruadas, mortos dos vivos, dançarinos dos outros homens.

Neste universo da realidade indígena, suas pinturas corporais podem marcar muitas informações. Mas, aqui neste trabalho restrinjo-me ao contexto que transmite a ideia sobre o fator de ser indígena as personagens, e as outras personagens diferirem em algumas características apresentadas mais tarde na história. Tal, finalidade produzida pela concentração no figurino é propor os passado e pertencimento das personagens.

Para idealizarmos o fato de a personagem ser ou não indígena, muito é nos é dito e descrito em sua aparência, é um fato ponderável. Entretanto, as características de uma realidade também foram apresentadas. A personagem, teve todo o seu desenvolvimento gráfico para lembrar a arara Canindé, mesmo que possua aparência humana, as cores utilizadas no figurino indígena correspondem ao da arara. Aqui temos as cores azul e amarelo. Em muitos casos, as cores vermelho, preto e amarelo aparecem com evidente nas etnias. Em caráter de curiosidade, cabe ressaltar que, a etnia na qual foi inspirado adaptação da lenda, consegue produzir a cor azul, conseguido através da fruta do jenipapo, a mesma fruta que se obtém o verde.

Além da relação, tendo a ver com o fato de aproximar-se da ideia de ser sobre uma personagem que poderia idealizar, segundo a lenda ser um filhote de arara, e no caso proponho que esse pertencimento tenha mais relação com a arara Canindé através das cores. Heller (2013) descreve que a cor azul muitas vezes associada à simpatia, harmonia e confiança. Sendo este o sentido almejado como primeiro fato a ser declarado pela imagem da personagem protagonista. Como há de se observar, para a protagonista fora proposto que seu entorno é composto por dois espaços, sendo o ambiente indígena, espaço no qual teve maior convívio e formação de sua personalidade, e o ambiente alienígena.



Figura 24. Cabeça de Kobe, em seu queixo a decisão sutil de demonstrar as características do logo da história, que representa verdadeira origem biológica da personagem. Autor: Wando Luis, 2022.

Para o ambiente alienígena, sua verdadeira origem biológica, temos alguns elementos condicionados para representar tanto a passagem desse conhecimento acerca de sua origem, como sua aquisição de sua verdade. Além de ser previsto em sua apresentação quando fora retirada da nave, a qual lhe trouxera, e que ficou implícita em suas características físicas sendo diferente dos outros da aldeia. A nave é este elemento que compõe o outro espaço dentro

desse entorno da personagem. O fato da nave se parecer com uma árvore para representar o momento da escalada do indígena no mulateiro para apanhar o filhote de arara e deparar-se com uma criança. São decisões artísticas para compor um espaço favorável para o desenvolvimento da adaptação da lenda, através da metáfora tecnológica representar elementos místicos da lenda original.

A personagem inteligência artificial (personagem “inteligência artificial” termo figurado “ficcional”) que comanda a nave, também pode ser considerada um dos elementos narrativos que corresponde ao chamado da personagem para o encontro com seus reais originários. É uma peça-chave para o enredo conjugar toda a trama a ser desenvolvida. E sua cor metálica azul, aproximando-se do mesmo tom azul proposto no pingente que fora a chave de ligação da protagonista com seu outro espaço. Um pequeno fragmento que se divide em três peças que se mantém afastadas na mesma distância o tempo todo. Fruto da tecnologia dos cientistas da dimensão da personagem. Mesmo que sua mãe tenha mantido fora do alcance da protagonista, ainda sim, a peça fora uma marca que podemos ver pintada em seu queixo (figura 24). A decisão de gravar a imagem do pingente em seu queixo em forma de grafismo, seguindo os mesmos estilos dos outros grafismos em seu corpo, fora para indicar sutilmente um estranho símbolo que poderia ser a chave para muitas das dúvidas contidas na personagem em sua trama.

Para associarmos muito de suas diferenças, temos a personagem antagonista, possui em seu conjunto formas com pontas, linhas que formam arestas, provocando formatos pontiagudos. O que vai caracterizar como sendo alguém que requer ter cuidado com sua personalidade. As cores que lhes foram propostas. São cores que se aproximam do tom de vermelho propondo um temperamento instável neste personagem. A caracterização tecnológica também não poderia diferir da personagem protagonista. Entretanto, ainda que haja forma pontiaguda na configuração visual da personagem protagonista, ao utilizar seu traje tecnológico, muito ainda nos propõe confiança em sua aparência. Dando-nos a entender que suas asas são objetos de proteção, os quais servem muito mais para defesa que para ataque. O que não é visto no personagem antagonista, muito de sua estrutura visual arremete a ser ofensivo, seu elmo com pontas indicam um caráter agressivo, pois o olhar de sua máscara propõe uma atitude de fúria.

5. Uma questão de método

Válido lembrar que, para construir uma personagem temos de mergulhar literalmente na pesquisa de métodos e técnicas na possibilidade de desenvolver tanto sua aparência, quanto a natureza psicológica. Para ocorrer essa perspectiva sobre o desenvolvimento da personagem, podemos nos referir ao amadurecimento contido em todas as etapas que irão compor esta seara, como há de se dizer desse emaranhado de ideias para compor a materialidade visual da personagem. Para esse contexto, o simples ato de a desenhar não poderia ser uma dada experiência, pois, haveria muito a se dispor para compor todo o desenvolvimento do processo. Se o ato de desenhar equivale a pensar, um desenho não poderia ser considerado apenas a materialidade de um pensamento de um artista, mas a maneira com a qual vai estabelecer e desenvolver um conceito visual, para além da forma que se vai criar em seu processo artístico.

Simões (2001) nos propõe que o desenho está para além da representação, do esquema e conceito do real, e antes de tudo é imagem. Em sua definição de imagem estabelece estar no contexto de uma prática determinada. Com isso, vai afirmar que nem todos os desenhos possuem a mesma origem, em uns vão surgir por necessidade de se revelar ideias, que aqui podemos afirmar como sendo este o nosso propósito quando

revelamos a incursão dos estudos da personagem, e outros com o propósito de resolver a execução de um objeto, sejam eles, uma escultura ou uma casa. Há, também, aquele que surge como outro tipo de desenho com a necessidade de representar o real, mas todos são processos de conhecimento. O desenho é prática de pensar que está relacionada com o conhecimento científico, técnico ou artístico cujo resultado é a imagem.

Esses passos na composição da ideia iniciam com o desenho, pois, através dele podemos ver a primeira materialidade visual da personagem. Expressar com linhas iniciais, passa a ser uma atividade experimental em que o artista vasculha em seus aprendizados como valorizar e materializar o contexto visual da personagem. Por isso, desenhar, como nos apresenta Rodrigues (2000) é um ato cuja realização do desenho implica no registro direto dos movimentos da mão, o que proporciona dizer que há uma relação manifesta entre o que faz e o resultado desse fazer. Para isso, mobiliza o corpo do sujeito que desenha, numa relação particular com o cérebro, e do cérebro com o olhar, imprimindo ao resultado desse agir, o desenho, dando a ele suas características próprias, diretamente relacionado com o gesto do fazer, obtendo uma harmonia extrínseca resultante de um ritmo e gestualidade pessoais.

Embora o desenho seja primordial, quando falamos de construção da imagem da personagem, um ponto em particular deve ser mencionado para a iniciativa de todo esse processo, há de se enveredar em uma pesquisa que possa proporcionar subsídios que lhe apoiem em sua proposta de materialidade. A pesquisa se deu pela busca de uma ideia que se pudesse materializar em forma de estudo de personagem para que todo o seu processo fosse apresentado, demonstrando assim, quais fundamentos artísticos estão envolvidos dentro do recurso utilizado para conceber toda composição visual da personagem.

Para desenvolver a narrativa tive de ler a lenda original demarcando os postos-chaves que poderia utilizar. Com a apreciação da leitura fui observando pontos que deveria levar em conta. Sendo que, um deles mereceu minha atenção, este foi o primeiro ponto observado, seria o fator tempo. A temporalidade dos acontecimentos não se condiciona a contagens totalmente cronológicas dos acontecimentos, fornecendo o mínimo de dados como dias, manhã ou tarde, por exemplo. Mesmo assim, seus eventos propõem uma linearidade, dando-me melhor condicionamento para o desenvolvimento dele, ou aproximar as metáforas com a temporalidade da lenda. Com isso, podemos considerar que um dos pontos seria que há uma entrada, um determinado tempo para essa entrada das personagens na história. Uma vez que, não

nos é apresentado de imediato a protagonista, tanto na lenda, e permaneci esse mesmo tempo na narrativa da adaptação. Todos os preceitos sobre a lenda foram lidos e revisados para o início da escritura da adaptação. A ideia era propor um ponto de vista sobre a narrativa da lenda. Caracterizar a personagem conforme a lenda, em um primeiro momento, fora especulado. Entretanto, ponderei sobre as possíveis atividades que poderiam ocorrer durante o percurso da construção do argumento/roteiro. Ponderar sobre o que deveria fazer a partir deste estudo seria um trabalho de natureza dificultosa, pois, precisava que o tema focasse em uma questão mais próxima da região que habito. Convém afirmar que a lenda aborda uma gama de possibilidades interpretativas para a construção de seu universo.

A perspectiva sobressaída deste trabalho tende a propor uma adaptação de uma lenda. Investigando possibilidades de histórias inéditas, foi que me deparei com a Lenda Arara Misteriosa. Sabemos que, conforme nos apresenta Coelho (2003) em seus estudos, enfatiza que mitos, lendas e histórias orais são justamente formas discursivas de revelar as diferentes culturas existentes. Ao levantarmos essa questão, devemos ter em mente a diversidade da condição humana em sua existência, a partir dos sentidos que uma realidade cultural constrói para aqueles que a vivem. Adiantando-me a afirmar sobre a lenda em questão que, sua narrativa encontra-se adaptada

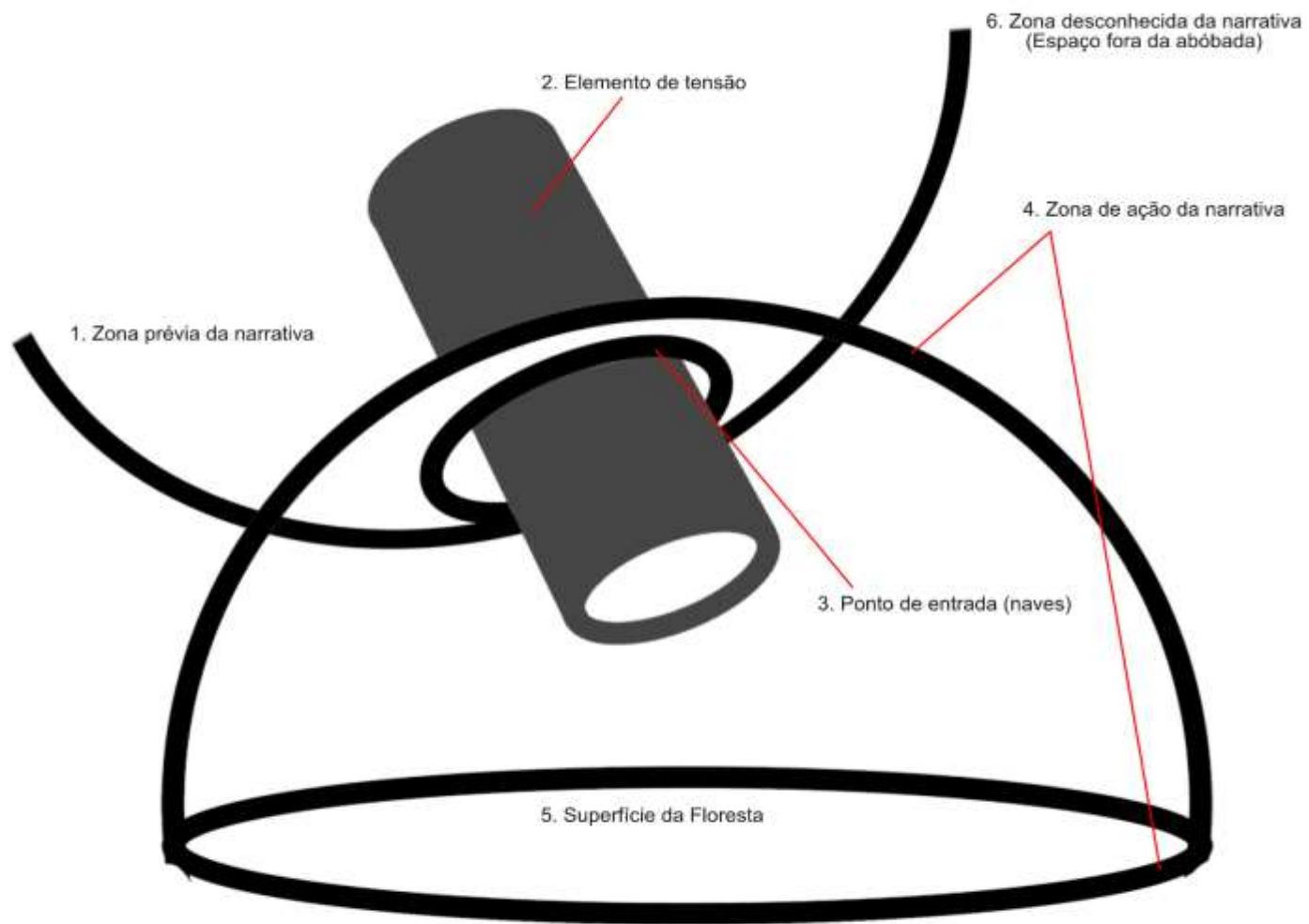


Figura 25. Esquema para a construção do espaço da narrativa adaptação da lenda. Autor: Wando Luis, 2022.

visual sobre ela.

Muitas das propostas de construção da personagem foram pautadas naquilo que poderia ser sua forma, uma investigação constante pela busca de uma forma que adequasse aos mecanismos da história e pudesse condizer com a ideia pensada para compor a personagem. Dentre as investigações propostas nesta abordagem, posso destacar que as culturas indígenas como uma das primeiras recorrências para a construção da história, pois, dentro das culturas indígenas há um bojo enorme de possibilidades. Entretanto, a licença poética dada a este trabalho está na forma metafórica de lidar com as imagens que compõem todo o hemisfério composto pela lenda.

Para isso, definir a figuração da personagem foi o passo seguinte, depois do desenvolvimento do roteiro. Ainda na fase do roteiro, posso destacar que tive de constituir parâmetros para saber o que poderia fazer funcionar como justificativa do acontecimento e sua similaridade com a lenda. Antes de desenvolver a visualidade da personagem, busquei investigar o enredo da lenda através das leituras e interpretações para que não fugisse ao tema proposto dentro de seu cerne.

Saber o que adaptar de uma obra existente leva algum tempo para resolver como proceder, e por ser uma lenda, há pormenores que devem ser levados em conta. Porque a lenda aborda dentro de seu contexto narrativo

outros assuntos, e acaba por nos apresentar questões consideradas delicadas para serem expostas de forma explícita e direta para a sociedade, sendo uma delas, a caracterização do incesto, ou a provocativa desses entraves de cunho sexuais, uma vez que dentro da cultura indígena pode ser considerado parte. Em nossa cultura levanta questões de cunhos éticos e morais. Então, soube que nem tudo poderia adaptar como está na lenda. Mesmo assim, buscaria uma maneira como deveria trabalhar as sutilezas da vida social da etnia, sem, contudo, deixar de lado os costumes, com a previsão de manter um enredo o mais próximo possível da narrativa e sem entrar nos entremeios delicados para expor qualquer subtema que pudesse gerar algum declive do foco a ser adaptado. Foi que decidi adaptar fenômenos que pudessem ser metaforizados.

A ideia de metáfora me ocorreu quando percebi que podia mudar a ordem mística para tecnológica e manter a interpretação. E para identificar quais relações místicas contidas na lenda poderiam ser adaptadas, decidi estabelecer um esquema a fim de centralizar como estaria sendo realizado o tempo e o espaço da narrativa. Pois, não poderia ser apenas uma substituição, mas uma conciliação com outra proposta que pudesse manter os conceitos da ordem original da lenda. Depreender o sentido da narrativa original me possibilitou fazer certos ajustes no roteiro para poder haver a mesma cronologia no argumento do roteiro.

Cabe aqui ressaltar muito dos estudos sobre a personagem partiram da adaptação do original, mesmo havendo poucas descrições sobre a personagem que está presente na narrativa da lenda original. Certas escolhas de como retratei a personagem foram decisões compositivas para que se pudesse retratar a ideia da ligação dela com a natureza. Certos elementos foram buscados em revistas, sites, livros sobre grafismos indígenas, e até costumes que pudessem me retratar com mais clareza todo o contexto para poder compor a personagem.

Um dos primeiros estudos visuais para a personagem foi recorrer às figuras indígenas da Amazônia, região que habito e que há indígenas que trafegam pelas ruas muitas vezes. Há um local onde há algumas etnias habitando na cidade de Parintins/AM. Entretanto, a pesquisa buscou tanto em filmes como nas revistas sobre as temáticas indígenas do Brasil para encontrar referências que pudessem condizer com o que eu estava procurando para representar a figura da personagem.

Os métodos escolhidos por mim para compor toda a estrutura visual dessa personagem, e das outras personagens, segue uma linha de pensamento que deveria retratar o mais próximo possível das características indígenas do local. Para isso, muitos das imagens que coletei me serviram de base para poder compor a figura das personagens na narrativa. Por não trabalhar com uma descrição prévia das personagens, tive de desenvolver

partindo das primeiras impressões que poderia ter sobre como seria essa personagem.

Nesta fase as primeiras pesquisas sobre as figuras que poderiam compor a personagem foram selecionadas conforme o que eu estava desenvolvendo. E quais seriam essas seleções que me levaram a trabalhar a personagem o seu ambiente? Podemos pensar que todo o enredo da personagem que se desenvolve em um campo, ou uma parte segmentada da região amazônica. O que pretendo colocar aqui neste ponto seria que a narrativa se desenvolve com esta segmentação proposta por mim para que toda a história tivesse o seu enredo trabalhando dentro desses espaços.

Espaço é esse o que devo dizer, trata-se de um espaço físico idealizado para que toda a história pudesse acontecer. Como podemos deduzir que embora toda a história se passe em um momento fictício, mas ainda assim em um contexto cujas ilustrações podem justificar através dos detalhes sutis que compõem a figura, ainda que (sendo) próxima ao realismo.

Para que pudesse explicar como organizei o funcionamento da narrativa, foi que pretendi desenvolver um diagrama (figura 25) para propor uma idealização gráfica da proposta da narrativa da adaptação. Com o esquema proponho estabelecer uma visão sobre tanto os acontecimentos na narrativa, quanto a segmentação do espaço para comportar o desenlace da história da

adaptação. Armando a narrativa dividi em zonas de acontecimentos, pois, a cada momento do enveredar do enredo propõe uma maneira de seguir percurso que, agora se propõe com a adaptação. Com a criação do gráfico (figura 25) pretendi propor uma demonstração de como ocorre a interlocução da história abrindo um diálogo para observar todo o seu desenvolvimento. Para isso, passei a desenvolver questões que pudessem fragmentar a narrativa da adaptação a lenda de maneira que fossem colocadas as personagens expondo uma cronologia complementar a fim de desenvolver o modo como o fluxo da narrativa ocorre.

Com a criação do gráfico, pretendo propor uma demonstração de como ocorre a interlocução da história, como ela se desenvolve. Para isso, passei a desenvolver questões que pudessem fragmentar a história de maneira que pudesse colocar as personagens expondo em suas cronologias complementares, o desenvolvimento da narrativa. Como observado no gráfico (figura 25), existem seis zonas destacadas para expor como se dá o desenvolvimento da narrativa e a evolução das personagens na história. Mas, a demonstração neste esquema é propor a ação do fluxo narrativo e como se propõem as entradas das personagens, seus gatilhos de chamadas para a entrada na história. Esses recursos são indicações de lugares apresentados na dentro da história. Recursos que posso separar por zonas da narrativa,

apresentados como espaços de ocorrência dos atos da personagem. Mas como podemos visualizar essa segmentação na narrativa? Segundo o que me proponho a demonstrar conforme a figura 25, podemos constatar como cada zona interagem entre si, ainda que não estabeleça formas de ligação. Mesmo a maneira como aconteceu o primeiro impulso para o desenvolvimento da narrativa. Mas que podem ser desenvolvidas através da própria narrativa.

Esses recursos são indicações de lugares apresentados dentro da história da narrativa adaptada, podendo ser designados como zonas. Uma vez que são espaços da ocorrência dos atos das personagens. Mas como podemos visualizar essa segmentação na narrativa? Seguindo o que foi idealizado com a proposta a figura 25, podemos constatar como cada zona interage entre si. E da maneira a qual houve o primeiro impulso responsável pelo movimento que vai desenvolver a história.

Podemos dizer ainda, que cada fragmento no qual está previsto dentro do diagrama proposto, vai estar nos apresentando como a narrativa segue sua estrutura. Começamos por avaliar a primeira fase da narrativa, a qual é a zona prévia da narrativa. Nesta zona, podemos um espaço que se adianta à construção do início da narrativa. Mas o que se quer mostrar? Tendo em vista muitas possibilidades de desenvolvimento da narrativa, este gráfico representa um momento, um ponto no qual se pode dizer ser um espaço em que sua visibilidade vai estar ao

alcance de ser visto. Ele é caracterizado pelo fato de nos apresentar a entrada e o primeiro momento da nave da personagem chegando à Terra. Esse espaço em forma de arco, representa uma parte do espaço de origem da personagem. Momento este, que se caracteriza pelo fato da personagem estar contida em sua nave extraterrestre. Esta fase, considerou-se ser um acréscimo de informação, para ser utilizado como prólogo da história. É apresentado como a primeira metáfora tecnológica, enfatizando a ideia da história se estabelecer como ficção científica.

Por isso, na imagem nos é mostrado a zona prévia como uma zona conhecida dentro do contexto da narrativa adaptada. Mas, como isso ocorre? Essa ocorrência se dá pela demonstração do arco aberto sustentado pela forma de abóbada, cobrindo um determinado espaço como uma forma côncava, que podemos considerar como espaço dentro da linha cronológica da história. Tempo que antecede o momento de encontro entre a personagem protagonista e seu pai indígena adotivo, cuja temporalidade podemos considerar ser igual à narrativa da lenda original. Esse momento, foi proposto como alicerce da metáfora tecnologia, para que ela fosse inserida e pudesse a partir dela contar adaptando cada fase da lenda original.

Para que a história se movimente, temos como ponto inicial a primeira pressão para que a narrativa tenha seu início, e para isso, o elemento de tensão vai impulsionar as primeiras mudanças de estado da história.

Elemento este que, a partir de um determinado estado proposto pela narrativa, vai quebrar o momento de inércia contido na zona de ação. Representando como um cilindro, tenho como proposta, estabelecer uma ordem de acontecimentos. O formato foi estabelecido para o diagrama para demonstrar que foi ocasionado um elo entre dois espaços extradimensionais, simbolizando que a personagem chegara a outro universo por meio de uma forma que modificou o espaço e o tempo, antes de alcançar o Planeta Terra. Para representar tanto a chegada da personagem protagonista, como também a chegada da personagem antagonista. Para isso, temos o ponto de entrada caracteriza que vai nos propor a primeira quebra do repouso contido na narrativa, abrindo um caminho dentro do momento de maior efeito de ação narrativa previsto na história. Ambos os espaços envolvidos pelas linhas que formam semicírculo e o formato de cúpula, representam espaços visíveis demonstrados pela narrativa adaptada.

Como referido, a zona de ação da narrativa compreende o recorte do espaço imaginário para compor todo o cenário onde ocorre as aventuras da personagem protagonista, é o espaço de maior influência pela narrativa, cuja visibilidade tempo-espaço se dá com grande frequência. Nela está contido a base da superfície da floresta, esta base tem por função representar todo o espaço em que a atuação das personagens possui maior

influência na narrativa. Em que o desenrolar da história acontece.

Sabemos que há pontos dentro do foco narrativo que nos propõem, zonas não exploradas, tais como elementos que compõem a estrutura da narrativa que antecede o porquê da personagem está ainda bebê em uma nave. A estes pontos não respondidos, denominei de zona desconhecida, por estarem fora do alcance da ação do recorte da narrativa. Como podemos observar, a construção gráfica vai nos proporcionar um entendimento da ideia que propus como recorte narrativo para a narrativa adaptada da lenda, e minha busca por metáforas tecnológicas que pudessem ser estabelecidas durante a ação da narrativa.

5.1. Prancha de sentimentos

Talvez ocorra dúvidas sobre a utilização do *moodboard*. Uma vez que, as questões devem estar relacionadas com imagens de referências, algo para ser copiado, e de que maneira ele pode ser trabalhado? O olhar sobre a perspectiva desta prancha de referências, e aqui temos de entender referência como algo que vai nos servir de modelos para o estudo das primeiras impressões da nossa investigação sobre o detalhamento que precisamos fazer. E não podemos ultrapassar este limite de entendimento, pois, o *moodboard* é uma ferramenta que poderíamos condicioná-la a ser essencial para a busca de solucionar nossas dificuldades quanto ao que pretendemos realizar, porque o conteúdo artístico relacionado a estes estudos é trabalhar de forma que, a sua pesquisa sobre determinado gênero ou sua tentativa de solucionar problemas visuais na construção de elementos que comporão a narrativa, passam a ser propostas possíveis de se trabalhar com eles. Propostas estas que estão relacionadas com o elemento que você pretende construir em seu desempenho visual, podendo ser eles personagens, veículos, objetos, animais etc.

A prancha de referência vai possibilitar ao pesquisador como ele pode apresentar sua proposta através das construções visuais que pretende realizar. Servindo de guia para poder realizar ilustrações, ou

estabelecer ambiente entre as cenas cujo desempenho dever realizar. Vale ressaltar que a prancha de referência possui uma possibilidade de fornecer ao artista que está pesquisando o modelo que quer apresentar em sua ilustração, trabalhando suas dificuldades para expressar determinado clima ao finalizar. Por isso, seguindo este pensamento do modo como podemos nos utilizar dessa ferramenta foi que inicio por esta fase construindo a ideia sobre este ponto de vista.

Para resolver as questões gráficas das personagens, não deveria utilizar somente a imaginação como único recurso disponível. Ainda que tenhamos a imaginação como ferramenta para compor qualquer fase do processo criativo, consideramos como a ferramenta propícia para o desenvolvimento da ideia. Esta fase, é uma fase de investigação muito importante, pois, é ela que nos permite explorar muito para se chegar a uma proposta satisfatória para construirmos todos os alicerces compositivos e essenciais para o desenvolvimento da narrativa. Aqui nesta fase, ao montar minha prancha de referências em que faço minhas escolhas conforme a intenção pretendida sobre a imagem a ser produzida, no caso a personagem. A reunião desses elementos pode ser reconhecida como documentos de trabalho, pois, fazem parte de um processo de construção artística

implementada para o desenvolvimento da imagem da personagem.

Para justificar que esses passos condizem com uma grande parcela desse processo artístico, ressalto que



Yanomami

Figura 26. Moodboard de referências para o processo visual da personagem Kobe. Imagens pesquisadas na internet. Fonte: Pinterest, 2022.

os documentos de trabalho envolvido na construção tanto da personagem como de seu ambiente. São fontes sugestivas para ambientar a história, vale ressaltar que vai além de desenvolver cenários, pois, estes cenários devem possuir afetividade com a personagem para que se possa mostrá-la como parte dele. Por isso que, é importante haver uma pesquisa com caráter investigativo para compor a estrutura gráfica da narrativa.

Assumindo um papel de grande relevância para o todo o processo de construção da narrativa, é que documentos de trabalhos aqui podendo ser entendidos pela fala de Facco (2019) são reconhecidos e classificados de várias maneiras, os quais podemos obter indícios em registros, arquivos, documentos do processo artístico (anotações, rascunhos, projetos ou estudos), as imagens de referências (fotografias, recortes de revistas ou livros), documentos que estejam relacionados aos procedimentos (ferramentas e materiais específicos de cada linguagem) e aos objetos afetivos (ligados ao campo da memória). Para tanto, aqui temos que todos os elementos participantes do processo de criação da visualidade dos seres e objetos que compõem toda a narrativa da adaptação, são documentos de trabalho, pois, foram selecionados mediante uma pesquisa que buscou adaptar através da metáfora do tecnológico alguns dos elementos narrativos da lenda original.

A prancha de sentimentos, ou *moodboard*, como nos é apresentada para ser uma espécie de mosaico em que o artista vai escolher a seu gosto, ou segundo a proposta pretendida sobre as personagens, ambientes, objetos etc., que desenvolva com sua criação. Servido ao artista como referência para suas ações compositivas.

O motivo pelo qual o *moodboard* é utilizado, não se trata apenas de uma referência gráfica, propor uma construção compositiva, mas fazer com que o artista pense sobre estas referências e estabeleça uma metodologia visual sobre o que e como vai utilizar estas referências.

Segundo McDonagh e Denton (in: FEDERIZZI, 2014), os *moodboards* geralmente possuem configuração por compilado de elementos visuais com os quais tem o intuito de estimular a comunicação e o desenvolvimento no processo de design. O *moodboard* também pode ter definição mais especificamente voltado ao seu uso como um quadro-ferramenta, concebido por meio de processo de recorte de diversas referências visuais[...] Estímulos que são formados por elementos visuais como imagens, cores, desenhos e materiais gráficos. No entanto, os *moodboards* podem trabalhar de maneira multissensorial compreendendo objetos, texturas, sons e movimentos, permitindo a expressão mais rica de emoções e sentimentos orientados ao design (McDONAGH e DENTON, 2004; GARDNER e McDONAGH-PHILIP, in: FEDERIZZI, 2014). Acredita-se, portanto, que os

moodboards podem atuar na transmissão de um mesmo briefing ou ideia, manipulando imagens como significados de comunicação para facilitar relações, acessar

sentimentos e expressar valores abstratos (PEREIRA, SCALETSKY in: FEDERIZZI, 2014).



Figura 27. Rascunhos testes para a construção visual da personagem Kobe. Autor: Wando Luis, 2022.

O *moodboard* serviu para apresentar algumas propostas como poderia visualizar a forma gráfica da personagem. Não somente isso, mas é uma pesquisa investigativa na qual pude estabelecer uma busca de trabalhar as várias possibilidades visuais que possam a conter na personagem entre outros elementos que poderão ser visualizados durante a história da narrativa. Dentre estas possibilidades temos o estudo da anatomia. Com este estudo podemos propor diferenças físicas entre todas as personagens. O estudo da anatomia, trabalha não somente as características do porte das personagens, mas detalhes que podem ser considerados pessoais e inerentes a elas. O *moodboard* da figura anatômica da personagem, pode ajudar a compor sua personalidade, a maneira pela qual detalhes devem ser estudados. Estes detalhes como cor da pele, efeito de textura da pele, detalhes da face, etc., são fatores de alta importância na composição de uma personagem, dependendo do estilo que se tem pretensão em seguir ao construir a visualidade da personagem.

Para os conceitos a serem propostos para a personagem, deveriam nos demonstrar características ínfimas, com as quais possamos identificar a proposta da etnia da personagem. Devendo haver um estudo voltado tanto para suas características físicas e suas vestimentas, assim como seus costumes. No *moodboard* da personagem Kobe (figura 26) apresento algumas figuras que irão propor a figuração da personagem como

pertencente a uma etnia indígena. As figuras são de variadas culturas, muito embora, estão dispostas neste mosaico como fonte de pesquisas sobre as características físicas e seus acessórios mais próximos de sua anatomia, no caso o figurino e os grafismos. Há de se apontar algumas semelhanças contidas no resultado da personagem com algumas das figuras, é possível, porque não haveria como desenvolver uma etnia cuja ficcionalidade fosse tão próxima das figuras das etnias amazônicas, sem que incorresse em um distanciamento das características. Por isso, procurei realizar poucas alterações contextuais, tanto nos desenhos contidos nas suas vestimentas como no grafismo de seu corpo. A ideia era propor uma etnia fictícia sem se distanciar do contexto amazônico, por isso cada elemento deveria parecer bem próximo e de contextual identificável. Optando por dar à personagem em seu tom de pele, a cor mais próxima das culturas da região. Acabou por oferecer uma grande proximidade com o que propus como sendo etnia indígena.

Para que muitas de suas figurações não destoassem entre si, o *moodboard* serviu como referência inicial para o desenvolvimento da estrutura visual da personagem, muito embora, todas as características tenham que condizer com a proximidade de uma etnia amazônica há de se ressaltar que poderia recorrer aos diversos estudos de anatomia para poder construir o corpo, seu tipo físico para compor determinadas características

dela. A personagem possui em sua característica visual muita aparência com seus adotivos, entretanto, tomadas as decisões de inserção dela, no ambiente, tinha de propor que ela não tivesse muito distanciamento da figuração humana, sendo proposital a figuração da personagem se assemelhar à humana.

Tendo em mãos as imagens de que precisava para poder estudar como estabelecer a personagem com o ambiente indígena amazônico. Foi que de início fui realizando alguns esboços (figura 27). A ideia nestes esboços era prever o que poderia funcionar como indígena, e como poderia agregar maior identidade para sua posição e sua função gráfica pudesse lhe identificar em um ambiente étnico de uma cultura indígena.

Não podendo deixar de prever cada detalhe, sendo eles partindo das características da estrutura anatômica, para construir e ambientar o caráter da personagem, é fui realizando cada etapa de construção da representação visual dela. Como visto no *moodboard* de Kobe (figura 26), cada detalhe é pensado consoante a proposta (pretendido) sobre a narrativa, e como cada personagem deve possuir uma característica própria para atuar no percurso da história. Pois, pode-se dizer que é a visualidade da história que se está construindo. E a partir deste momento, cada elemento se torna importante, por fazer parte da construção de uma narrativa através da visualidade de seus elementos compositivos, sendo eles as personagens

e seus acessórios. Por exemplo, as peças de roupas são parte constituinte das propostas a serem implementadas sobre a personagem Kobe, por isso, as imagens coletadas para compor o moodboard, são imagens que servem de propostas para caracterizar a personagem mediante os elementos que podem definir toda a construção gráfica da história em consonância com a proposta idealizada pela narrativa adaptada.

Com esse intuito, recorri aos métodos tradicionais, sendo o que mais possuo afinidade é o desenho. Iniciei com traços rápidos, ainda não preocupado com detalhes fidedignos. Um desenhista que busca expor sua ideia precisa de superfícies para condicioná-las ao real do fazer, e por isso, um dos materiais de trabalho mais próximos são os livros de esboços, ou *sketchbooks*, neles os rabiscos passam a ter um propósito de investigação. As investigações através desses traços são linhas que correspondem às falas do desenhista enquanto ele as procura para seu propósito final. Em particular, posso recorrer aos pensamentos de maneira mais livre, solta de amarras. Uma vez que para Edwards (2002), pensar por meio do desenho, não exige muito, pois, o desenho exige materiais simples, e poucas exigências físicas, dentre elas as habilidades motoras comuns e a coordenação mão-olho, frisa que o importante é aprender a ver. Valendo-me dessa afirmativa, posso percorrer com as exigências

necessárias para as minhas investigações com meus traços despreocupados com a simplicidade do traçado.

Esses esboços podem ser considerados os primeiros estudos, gerando assim, os primeiros princípios para o meu entendimento como poderia construir uma imagem que pudesse corresponder as características indígenas. Iniciei o esboço com uma caneta azul para que eu pudesse visualizar a estrutura anatômica. Talvez o azul não tenha tanta importância para o resultado, mas, na verdade, ela serve de alicerce para os primeiros indícios da pesquisa. E para construir estas estruturas anatômicas, as figuras do *moodboard* (figura26) me serviram de referência para poder desenvolver o tipo físico da personagem. Muito embora, precisa-se que ela tivesse um porte físico atlético, não busquei expressar que seu tipo físico algo que pudesse caracterizar um corpo feminino com volumes musculares elevados. Para essa característica da personagem pretendi que ela mantivesse uma característica meiga e que pudesse, ainda, sim, permanecer como uma guerreira, apesar de seu porte ser idealizado. Não quis exagerar em seus tons musculares, porque o objetivo era manter muito de suas características femininas e propondo uma imagem não ameaçadora. Mas, que se mantivesse em sua forma características que poderiam ser identificadas como forte visualmente. Recorri aos estudos de anatomia, para propor com os esboços, rascunhos em busca de uma ideal anatômico para a

personagem. Assim como, eu estava procurando posicionar ela diante da cultura indígena na qual ela deveria fazer parte dentro da narrativa. Por isso os esboços foram realizados com caneta azul e, quando obtinha as linhas necessárias em uma percepção imposta para o resultado, passava a definir as características do porte físico colocando as linhas em destaques, começando a detalhar com caneta nanquim para poder visualizar com mais naturalidade o desenho de sua anatomia. Estabelecendo assim, uma forma de poder lidar com as características anatômicas de maneira que devesse reproduzi-las constantemente sem perder as características propostas para a personagem, por isso, recorri como fonte de referência a alguns livros de anatomia artística para que pudesse desenvolver uma maneira trabalho sobre a morfologia anatômica da personagem sem que tivesse dificuldade de reproduzi-las novamente.

Com os esboços, pude visualizar em que poderia acrescentar detalhes os quais pretendia utilizar na caracterização da personagem. Detalhes estes, que podem ser exemplificados como os grafismos e suas localizações no corpo da personagem, além da forma que tomariam os grafismos e a roupa em seu corpo. Atentando para o detalhe da roupa, fora planejada pensando nas ocorrências do desenvolvimento da personagem na história, como se trata de uma personagem guerreira, a

tendência é que haja uma desenvoltura anatômica muito solta, partindo de que ela dentro do contexto da história vivencia momentos de ação intensa. Mas o que eu quero dizer com essa desenvoltura da personagem no contexto da história? Por mais simples que pareça ser, a complexidade está no detalhamento de como é desenvolvido cada parte do figurino da personagem. Ressalto aqui que estes detalhes são parte do relacionamento desenvolvido através da narrativa para cada movimento representado pela personagem no percurso da história. E ao falarmos dessa complexidade estamos nos referindo a ideia de como se dá o comportamento deste figurino em conjunto com a personagem. Depois, cada detalhamento deve estabelecer uma variedade de movimento para que a personagem possa atuar livremente no curso da história.

Resvalando às sutilezas, foi que conclui que cada detalhe deve aparecer de maneira sutil em seu figurino, ou seja, cada peça de seu figurino estabelece um contato com a narrativa de sua história, mas de que maneira? A maneira com a qual realizei cada sutileza proposta no figurino da personagem, foram elaboradas para que a personagem que pudesse falar muito de si ainda que pouco se soubesse sobre ela. Quando estou me referindo as sutilezas do figurino, estou me referindo à forma como a roupa está disposta em seu corpo e como o grafismo complementa seu figurino não deixando a personagem exposta as outras

interpretações, trabalhando assim suas características desejadas na construção da personagem e mantendo a sutileza do desenvolvimento de sua natureza indígena adquirido. Com os primeiros detalhes dos esboços da figura 27, há propostas de algumas peças que se tornaram grafismos no resultado. E que no início foram acessórios volumétricos. Acessórios como braceletes e protetores das pernas. Esses elementos podem ser observados em seus braços, antebraços, pois a intenção inicial era trabalhar ressaltando a proposta indígena caracterizando-a como guerreira. Mas, ao repensar essas ideias, em algum momento podem ser caracterizadas como estereótipos impostos pelo cinema, provindos das primeiras impressões de guerreiros europeus, foi que percebi que poderia retratar a personagem de maneira mais sutil e ainda assim, dizer que há dentro dela uma natureza indígena guerreira, proposta pela narrativa.

O detalhe que posso apontar em relação a essa percepção e que, pode ser relacionado e observado, está no segundo esboço da figura 27. Este segundo esboço, foi um estudo para apresentar alguns detalhes que antes poderiam ser considerados volumétricos como braceletes, manopla e protetores das pernas, mas, que no resultado passaram a ser grafismos.

Mantive o protetor peitoral e a tanga em malhas. O motivo de manter estes detalhes, passaram a ser propostas de demonstrar as características que provém da

narrativa adaptada, e, para apresentar a personagem com algumas características que justificam a ideia sobre ela. Detalhes estes das indumentárias no qual pude trabalhar as cores que corresponderiam à ideia de que é proposto pela narrativa, a ideia de que ela possui o nome Arara Canindé. Nestes dois elementos de sua indumentária o protetor peitoral e a tanga, sendo o protetor peitoral na cor azul e a tanga em malhas na cor amarela. Cores estas que visam expor detalhes das etnias conforme algumas figuras do *moodboard* (figura 26), nele podemos perceber que há similaridade entre os detalhes da etnia kayapó e karajá. As propostas visuais aqui com este *moodboard* (figura 26), foi para que se tivesse referências para a caracterização da personagem. Através destes detalhes que correspondem a determinadas etnias, poderia construir uma forma para a caracterização fictícia da personagem e seu ambiente.

Como mencionado antes, o primeiro esboço mostrou alguns detalhes em alto-relevo que seriam os protetores do braço e da perna e, no segundo esboço passaram ao formato de grafismo. Ainda observando os dois esboços podemos notar que no primeiro esboço há uma busca por delinear a impressão de como seria a personagem em sua estrutura física, havendo o estabelecimento de alguns detalhes para verificar a funcionalidade deles. E trabalhando assim uma pesquisa sobre o contextual da personagem.

Na segunda imagem da figura 27, pude trabalhar com questões de layouts, sendo que houve uma busca pela tonalidade da cor necessária para criar certos contrastes na personagem, e alguns testes iniciais tanto no protetor peitoral quanto na tanga foram realizados. Os outros elementos como os grafismos ainda não estavam todos disponíveis no corpo da personagem, pois nestes estudos iniciais a ideia era trabalhar um princípio de construção da personagem, por isso era essencial verificar através destes primeiros esboços, o que poderiam ser considerados como estudos da primeira constituição de Kobe, para depois partir para um desenho mais finalizado. Podemos observar que no desenho finalizado acima na figura 26, seus detalhes mencionados como os grafismos substituindo os elementos volumétricos nos braços e nas pernas passaram a compor toda a sua visualidade, ficando apenas o peitoral e a tanga.

O motivo pelo qual foram substituídos pelo grafismo está no fato da personagem possui duas formas de ser apresentada no curso da história, devido à metáfora tecnológica presente na narrativa adaptada. Apesar de ser uma construção gráfica da personagem, não planejei apenas como uma figuração bidimensional, suas

possibilidades deveriam extrapolar essa ideia de imagem

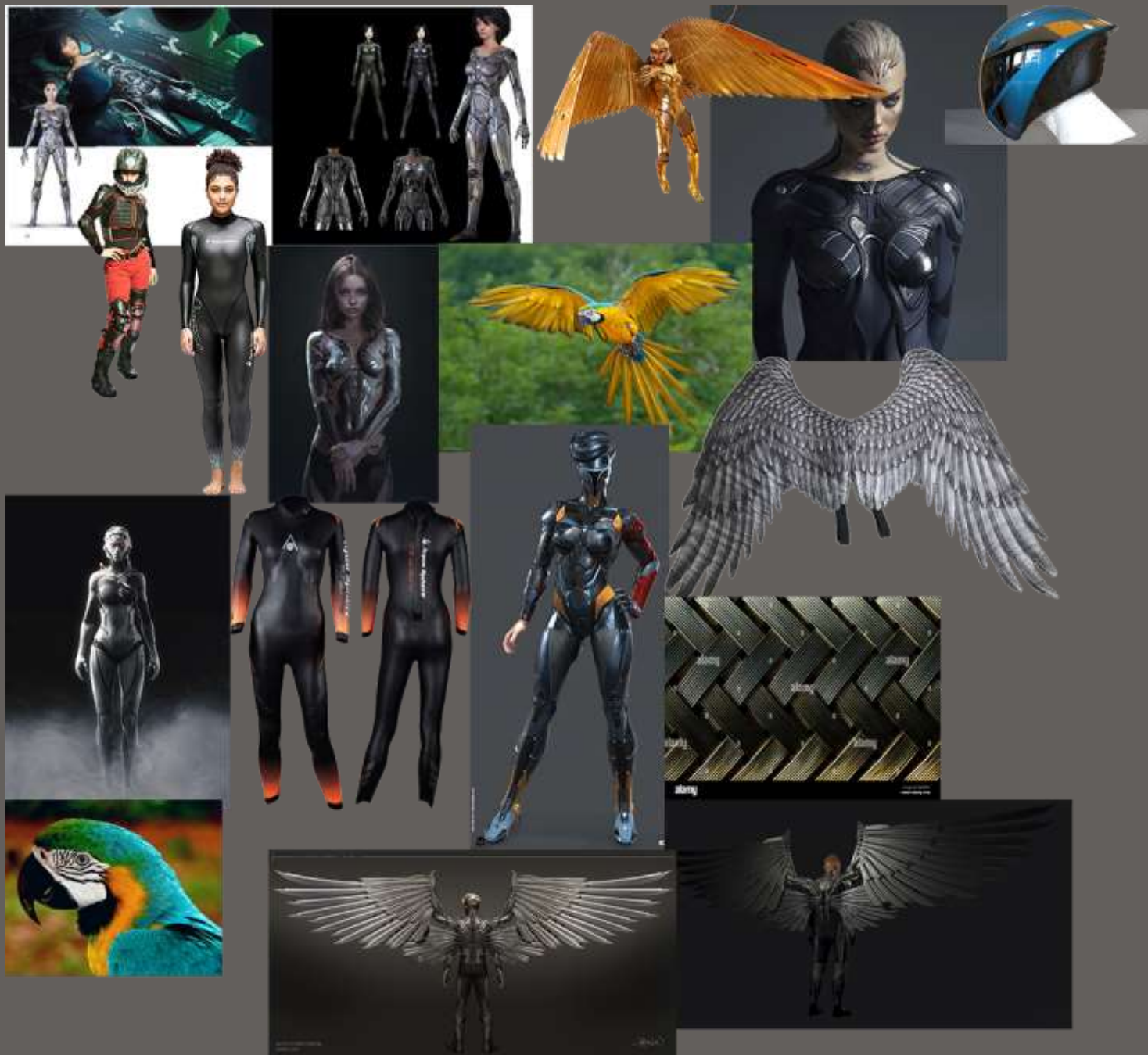


Figura 28. Moodboard para o desenvolvimento do processo visual da versão da personagem Kobe com seu traje tecnológico. Imagens pesquisadas em diferentes fontes. 2022.



Figura 29 Traje tecnológico oficial de Kobe. Autor: Wando Luis, 2022.

em duas dimensões. Quando iniciei seu desenho, a atitude era trabalhar com um ideal mais vivo, real. Por isso, com o

passar das experimentações através dos esboços houve algumas tomadas de decisões quanto à forma gráfica, e a



Figura 30. Segundo estudo para a composição visual das asas tecnológicas do traje de Kobe. Autor: Wando Luis, 2022.

própria apresentação gráfica da personagem. Sua possibilidade visual deveria propor uma adaptação mais próxima de uma atuação, ou, havendo a possibilidade de “existência”, o fato de serem grafismos as regiões que

seriam sobrepostas pelo traje tecnológico possibilitariam a facilidade de poder ser implementado. Por isso, certos detalhes puderam ser, ou tiveram de ser alterados, para que a personagem pudesse ter melhor mobilidade e que



Figura 31 Primeiro estudo de asas tecnológicas para o traje de Kobe. Autor: Wando Luis, 2022.

pudesse justificar a sobreposição de sua figuração cuja metáfora é tecnológica.

Abordando a partir deste momento, chegamos ao ponto em que, a razão pela qual a narrativa adaptada foi

construída possui em sua natureza um ponto de virada para uma nova concepção da personagem. Segue aqui a descoberta por ela de não pertencer à cultura na qual foi adotada. Para desenvolver o arco em que a personagem

toma posse de sua real cultura, era necessário criar um ponto de ligação entre ela e suas origens. Este elo que fora aberto por conta do pingente (figura 10), o emblema criado para identificar como logotipo da história. A personagem inicia seu ciclo tecnológico. Com a relação estabelecida entre a personagem e os indígenas que a adotaram, pude construir todo o seu ambiente natural e desenvolver as características dela como sendo indígena, entretanto, há de se atentar que a personagem não pertence ao Planeta Terra. Sua natureza física é extraterrestre extradimensional, por isso, apresenta algumas diferenças dos seus adotivos.

Como vinha discursando sobre suas características físicas e sua apresentação gráfica, pretendo ressaltar a partir deste momento como se dá a ideia que prosseguem para o desenvolvimento da trama sobre os aspectos de ficção científica da história. Como explicado em capítulos anteriores, a personagem chegou à Terra e, foi adotada pelos indígenas. Então, com essa premissa da narrativa adaptada da lenda original, pude construir a primeira parte de sua temporalidade, desenvolvendo suas características e aprendizados com a etnia indígena e, que, apresento nas características visuais da personagem servindo de fonte sutil para contar sua história.

Mas, com o seu ponto de virada, a personagem passa a ter uma nova visão sobre si. Então, precisei tomar novas decisões para demonstrar essas características,

uma vez que, seria como falar de outra forma sobre a mesma personagem. É uma transformação o que podemos dizer sobre ela, pois, a personagem neste novo visual passa a demonstrar suas características alienígenas extradimensionais.

Nesta etapa, caracterizar a personagem como um extraterrestre e estabelecer sua tecnologia como tal, e colocá-la como extradimensional, teria de aprofundar a pesquisa em elementos que pudessem trabalhar com esta tecnologia ficcional. A personagem é uma extraterrestre extradimensional, portanto, toda sua tecnologia deve condizer com suas características. Entretanto, sabemos que a forma física da personagem se equipara a forma física das outras personagens indígenas, com a intenção de levar a crer que muito de sua tecnologia deva parecer com a tecnologia que se possui em nosso planeta. No entanto, toda a tecnologia deve apresentar características que a identifique como uma tecnologia. Para isso, as pesquisas investigaram imagens que pudessem fornecer possibilidades de encontrar detalhes que pudessem retratar, ou servissem de referências para retratar esta tecnologia. Como podemos ver na figura 28, as imagens que compõe o *moodboard* de referência para o traje de Kobe. Essas imagens de referências foram pesquisadas e selecionadas, pois, possuem características ditadas como avançadas. Com isso, os detalhes foram observados com reservada atenção para poder atender ao conceito

proposto pela narrativa adaptada. Foram observadas as cores, cores essas poderiam ser de outra tonalidade e não da atual tonalidade que lembrasse uma arara. Muito embora, o interesse esperado, foi desenvolver um traje tecnológico que pudesse ter a aparência de ser um traje cuja tecnologia é avançada, mas, que em toda a composição de sua forma pudesse lembrar uma arara. Esta figuração de uma arara seria para justificar a primeira impressão que o indígena teve sobre a tecnologia que viu, quando encontrou a menina. Essa impressão poderia ser justificada pelo fato de o formato da nave ser em forma de árvore, ou, inicialmente, lembrar uma árvore.

Entretanto, com o uso do *moodboard*, figura 28, há uma busca por representar as características tecnológicas pertencentes ao universo extraterrestre da personagem. Universo este, que não pertence ao universo indígena em questão, mais ao universo de origem dela. A ideia do traje é que, fosse prático e, a própria personagem pudesse removê-lo, havendo a possibilidade de trajá-lo com uma facilidade sem causar qualquer incômodo ao pôr o traje. Traje esse, que não poderia se parecer com uma armadura, pois suas características deveriam demonstrar maleabilidade no uso, caso fosse uma armadura com estruturas duras, poderia demonstrar certa rigidez e dificultar movimentos das articulações, causando uma impressão sobre o corpo da personagem de peso e dificultando qualquer mobilidade acelerado a que ela se

submetesse. Embora, saiba que se trata de uma proposta de ficção e, que todos esses detalhes foram pensados para compor este traje, ainda, sim, deveria facilitar caso desse traje ser confeccionado. Para que, em algum momento, fosse utilizado por algum intérprete da personagem, seja na materialização cinematográfica, ou teatral, podendo haver possibilidade de trajar sem dificuldades e poder possuir sua mobilidade com facilidade.

Embora, em muitos dos casos, a ficção cinematográfica possua mecanismos de possibilitar uma mobilidade facilitada pelo digital, há muito naquilo que realizo a intensão de fazer com a ficção a possibilidade da materialidade. Um método que pensei sobre a construção desta personagem seria para que ela que pudesse ter movimentos livres, caso houvesse a possibilidade de vestir o traje. E, quanto aos detalhes de volumes no traje, eles retratam as possibilidades tecnológicas da personagem. Pois, fora idealizado para poder ser confeccionado em forma de fantasia. Quando menciono fantasia, não podemos confundir o gênero literário de fantasia, estou me referindo a indumentária, embora a história tenha sua fonte de inspiração em algum momento neste contexto. A fantasia literária está contida na narrativa, apresentada através do gênero ficção científica, o qual corresponde todas as construções derivadas da metáfora tecnológicas propostas para a adaptação da lenda original. Por isso, o *moodboard* do traje da personagem (figura 28), passou por



Figura 32. Moodboard de Eitro em sua versão com características humanóides. E versão oficial da composição visual de Eitro. Fonte: Testes realizados com I.A e Pinterest.

um filtro investigativo para serem selecionadas imagens para criar e ambientar uma possível tecnologia alienígena extradimensional.

Pode-se dizer que a tecnologia presente na estrutura do traje da personagem, é fruto de uma investigação minuciosa, a fim de comportar através da proposta a maneira com a qual deve assemelhar-se a uma

arara o constructo do traje. Utilizei a figura da arara, investigando formas que atenuassem a semelhança com a referência do animal. Era preciso estabelecer uma abordagem tecnológica na construção do figurino, mas, para isso a idealização de como seria a forma da arara e a tecnologia, não poderiam apresentar uma aparência orgânica similar a arara de fato. Uma vez que, o resultado não é para se tornar uma arara tecnológica, uma arara robótica, mas se aproximar da aparência, mesmo que não haja vínculo imagético entre ambas. O traje tecnológico deve lembrar em sua aparência a uma arara, por alguns detalhes, sendo eles, o formato do elmo, o posicionamento das cores no design do traje, e as cores dispostas nas asas. Esses detalhes suscitam a ideia em primeira vista os arquétipos visuais de ser uma arara. Para isso, o elmo parece ter um formato que realça o bico de uma arara. São decisões estéticas para gerar a impressão de que há uma relação entre a personagem protagonista e o pássaro terrestre, despertando assim um vínculo amigável entre a personagem e a proposta de suas ações na narrativa. Escolhas sutis para direcionar a personagem possuir características dóceis. Embora saibamos que o animal possui reação natural por ser selvagem, a proposta também traz nas suas escolhas estéticas sutis este sentido.

Com as imagens de referências pude ter uma ideia sobre como fazer este traje, estabelecer métodos de como

o trabalharia. Criando primeiro um rascunho, logo no primeiro traçado obtive a ideia de como seria. Inicialmente, não tive a intenção de colocar asas no traje da personagem. Pois, seriam asas retráteis ou, utilizando a ficção, poderia dizer que manifestaria no traje como pequenas estruturas tecnológicas para materializar suas formas, e não estariam visíveis para serem utilizadas. Então, procurei trabalhar diferentes modelos de asa para que eu pudesse demonstrar que essas asas poderiam se manifestar no traje conforme a programação que fosse estabelecido pela tecnologia, consoante a ordem de seu usuário, no caso a personagem Kobe. Conforme visto no primeiro esboço feito da asa (figura 31), as asas estão dispostas de uma forma cristalizada imitando ser feita de cristais de metais. Para poder ter a percepção mais aproximada do que se deseja para estas asas, percebi após finalizado que elas não contrastavam com a personagem. O contraste pretendido seria que, a personagem pudesse ficar visível mesmo sendo do tom das cores que estavam sendo colocadas nas asas, mas, mesmo colocando os tons mais claros nestas asas, a possibilidade de contraste entre as formas não possibilitava uma característica que condissesse com asas tecnológicas. A personagem parecia diluir entre as asas. O resultado ocorria devido às formas diferirem da continuidade propostas pelo traje. O contraste entre as

formas levava a um distanciamento grande entre as estéticas do traje e das asas.

Apesar disso a tecnologia aparentava ser avançada, embora a forma diluída das asas causava uma impressão de peso muito maior, porque a possibilidade de construção e sustentação do traje tecnológico. Por isso, pude repensar sobre estas asas, apesar de conseguir estabelecer um brilho metálico nelas sua forma diluída causava uma impressão de agressividade na personagem muito mais do que o necessário. Pois, não era essa a impressão que pretendia representar através da imagem da personagem, uma vez que, havia trabalhado em todo o traje tecnológico de maneira que sustentasse a propostas dela passar uma imagem pacífica e, ao mesmo tempo, forte. Com essas asas houve um contraste de volumes ou de efeitos de volumes entre as duas possibilidades da natureza da forma e estendida ao restante da tecnologia causando estranhamento e modificando toda a proposta, por causar a impressão da personagem ser muito agressiva (figura 31).

Há também a relação de tamanho das asas referente à proporção do corpo da personagem. Embora esta relação esteja voltada para aerodinâmica, e não seja parte da pesquisa discursar sobre, mas, levando em conta a ideia de que elas poderiam proporcionar a mecânica de voo para a personagem. Observando esta situação, percebi que estas asas não teriam tanta utilidade no ar. Por

isso, resolvi modificar as asas para um modelo mais côncavo (figura 30), no entanto, esse modelo me pareceu muito sólido e a personagem pareceu estar carregando um peso enorme sobre suas costas, dando a impressão de impossibilidade de manuseio dessas asas. Como visto na figura 30, as cores já estavam posicionadas para o formato das asas assim como na figura 31, embora a utilização destas asas não seria prática para a personagem, pois, a ideia era que ela pudesse tanto voar quanto se defender com elas. Por isso, ao ver o resultado, foram alteradas com uma nova proposta, sendo de forma côncava, no entanto, cilíndricas ou metade de cilindros, proporcionando assim, uma forma aerodinâmica de controle maior para a personagem em seus voos e buscou trabalhar de maneira que essas representações pudessem ser idealizadas como lâminas, tendo mobilidades para que se ajuste a personagem, além de ser utilizado como escudo.

Tendo um importante papel na narrativa adaptada da história, a personagem tecnológica, inteligência artificial Eitro, entra em cena para compor o alicerce que ligará a personagem protagonista com seus originários, e, abre espaço para a metáfora tecnológica na narrativa. Com Eitro, posso afirmar que fora um deleite entrar neste espaço da tecnologia e encarar a possibilidade de desenvolver um novo elemento que justificasse a metáfora tecnológica da narrativa. A partir de sua entrada, a personagem protagonista pode assumir sua origem

extraterrena extradimensional. Esta personagem representada por uma inteligência artificial, assume a responsabilidade de desenvolver um próximo passo para a história da narrativa adaptado. Talvez o mistério sobre ela

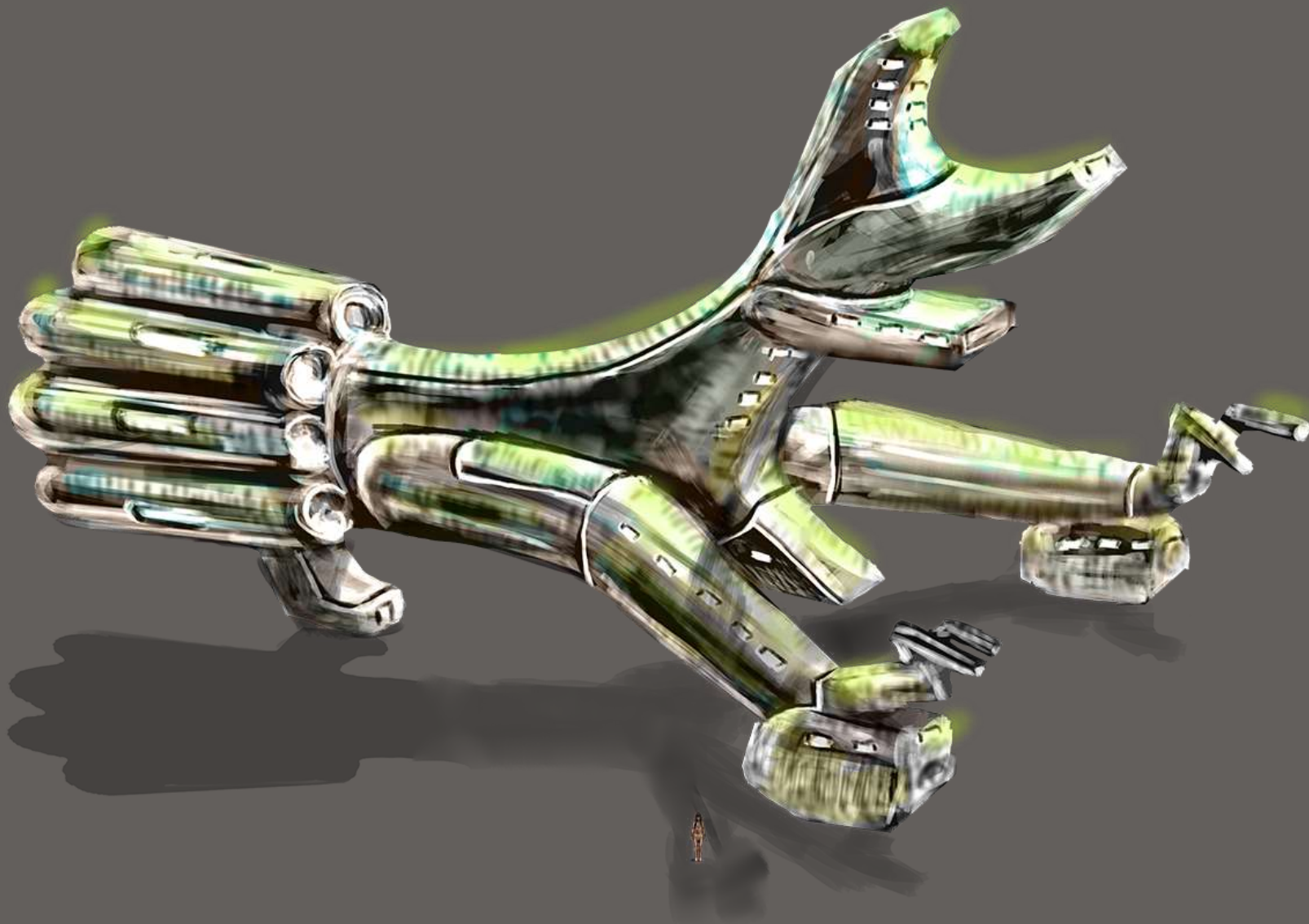


Figura 34. Cruzado Interestelar Eitrolaum, versão finalizada da nave. Autor: Wando Luis, 2022.

da lenda, “os seus”. Com este momento, tive oportunidade de desenvolver um elemento que fosse capaz de provocar um trânsito entre a cultura indígena adquirida pela protagonista e a cultura de origem extraterrena

extradimensional. Eitro deveria possuir características estéticas que se aproximassem da figuração humana, embora sua verdadeira estética não seja a de um corpo mecânico, mas, este corpo mecânico deveria possuir

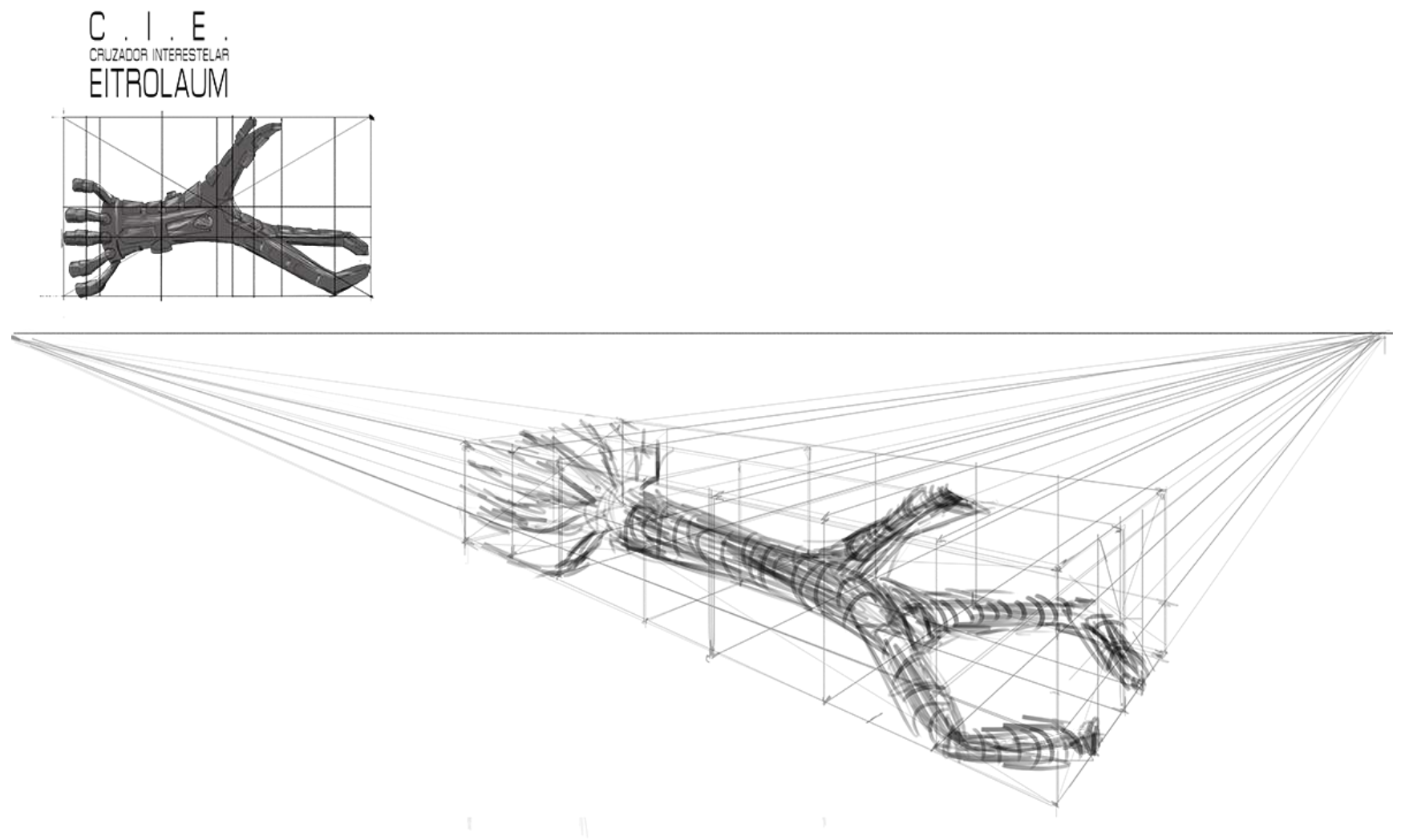


Figura 35. Cruzado Interestelar Eitrolaum, estudos de características e proporção. Autor: Wando Luis, 2022.

características que identificassem familiaridade com a aparência da personagem protagonista, de maneira que ela pudesse ser reconhecida como uma figura próxima da

anatomia humana. Para isso, a tomada de decisão sobre sua estética seria que ela deveria possuir silhuetas humanas, inicialmente, ou que lembrasse essa silhueta.

Fora decidido que sua proporção seria baseada na proporção da figura humana, muito embora, muito de suas características não condissessem com a dos humanos.

Em apoio as decisões, pude contar com uma nova ferramenta. Recentemente, fora apresentado a nova ferramenta que poderia me ajudar a construir a estética da personagem, a inteligência artificial. Utilizei-me dela para desenvolver os estudos sobre o conceito visual de Eitro. Ferramenta esta que me levou à várias possibilidades de construção da forma gráfica da personagem. Seu *moodboard* foi formado por imagens consolidadas através da inteligência artificial, imagens extras que me serviram de referência para a construção da estética da personagem Eitro. Tomar a decisão sobre a construção dessa personagem, e como seria seu aparecimento dentro da narrativa, fora uma decisão na qual pude desenvolver um ponto de vista sobre como desenvolveria sua narrativa. E por isso, essa personagem que é uma inteligência artificial acaba por se tornar um elo para a personagem protagonista. Visto que é através dela que a personagem protagonista recebe seu chamado para a aventura.

Como a personagem protagonista, é feminina, considere este fato de manter uma ligação afetiva entre as imagens e maneiras que transmitissem confiança para que a Eitro pudesse ser tomada como uma igual por Kobe. Por isso, tomei a decisão de mantê-la como sua mentora, também ser uma personagem feminina. Ela vai atuar como

mentora da personagem, porque ela detém os conhecimentos sobre a origem dela.

As imagens contidas no *moodboard* permeiam atitudes de investigações sobre as possibilidades de caracterizar a estrutura física da personagem, muito embora, muitas das propostas tenham sido com a utilização da face humana, no resultado da personagem, foi preferido não apresentar uma face humana, mas idealizar uma forma diferente. Essa idealização do rosto da personagem inteligência artificial possui o propósito de estabelecer a ela a idealização de uma personagem lógica, havendo somente uma forma esférica formando o seu olho. Com essa ideia, pretendo retratar a característica de que esta personagem por ser eletrônica, deve nos apresentar através de suas características visuais, um pouco de sua característica psicológica. Apesar de ser uma máquina, muito de sua personalidade poderia ser retratado em sua visualidade, pois, levamos em conta que sua figuração nos proporciona um *storytelling* de sua origem. A personagem inteligência artificial, por ser um ser eletrônico tem apenas um campo de visão. Uma vez que, a ideia é propor uma personalidade analítica das coisas apresentadas a ela.

Essa personagem possui uma característica identificada através do fato de ela ter apenas um olho, ou seja, a representação de um olhar, essa proposta tem por característica representar que ela possui apenas um ponto de vista a respeito de qualquer situação, limitando seu

pensamento sobre qualquer atitude que a personagem protagonista possa ter diante dela, fazendo-a reagir com certa reprovação. E em alguns momentos, estabelecer um certo alívio de tensão na história.

Embora, a representação por trás dessa face com apenas um olho seja a característica lógica, ainda, sim, é deixado o espaço para que a personagem possa ter alguns desvios subjetivos sobre sua personalidade. A ideia de apresentar a personagem sem uma face humana seria para propor que ela não possui expressões faciais, embora, seria um desafio colocar em seus aspectos visuais a possibilidade de atuar através de seus gestos para transmitir muito de sua personalidade. Como as cores da personagem protagonista tem muito a ver com o azul, esta personagem também deveria corresponder com as cores que identificam o lado extraterrestre da personagem protagonista, assim como os seus originários.

Na imagem (figura 32) podemos observar que a personagem possui uma forma que corresponde a estrutura de um esqueleto humano, em sua proporção anatômica. Dentre os detalhes que a personagem possui, um deles é possuir cinco dedos em ambas as mãos. Mas, em seus pés há apenas dois dedos. O planejamento de seus pés foram para demonstrarem semelhanças com os pés humanos, e por isso não são apenas dois dedos, mas, o dedão do pé está separado e os outros dedos compõem uma base somente. Essa idealização de estrutura foi

realizada para que a personagem pudesse desenvolver seu caminhar similar ao dos humanos, oferecendo assim um gesto similar a estrutura do esqueleto humano.

A parte lógica da personagem que compõem a estrutura eletrônica, a qual comanda a nave. A idealização gráfica da personagem, fora dar-lhe um corpo que pudesse aproximar a uma empatia. Mas, a personagem, em sua forma real, é um programa de inteligência artificial. E podendo assumir qualquer forma robótica que comporte seus comandos, por isso, a nave Eitrolaum também é seu corpo.

Para a nave, sua investigação partiu inicialmente, da estrutura proposta pela lenda original. Essa proposta da lenda original nos afirma que a personagem fora encontrada em um mulateiro, árvore que serviu de base referencial para o desenvolvimento da imagem da nave (figura 33). Como observado em seu *moodboard* (figura 33), foram coletadas imagens para justificar as características da forma e do material para o desenvolvimento da nave. Ainda que os materiais pudessem ser metálicos, muitas das características de outros materiais orgânicos como a própria casca das árvores foram estudados para que pudesse desenvolver as características da textura da nave. Características estas que puderam ser desenvolvidas para a nave Eitrolaum, tomando muito mais como referência características que lembravam uma árvore do que as metálicas. Na imagem

(figura 34), fica quase imperceptível a presença da personagem Kobe próxima à nave. A finalidade de colocar a personagem ao lado da nave, foi para estabelecer uma relação de proporção entre a nave e a figura humana.

A nave passou por um processo de planejamento, o projeto desse veículo, foi trabalhar com as proporções de uma figura humana para relacionar com a possível estrutura. Desenvolver as proporções de seus elementos estruturais foi um passo a ser seguido visando sempre que a estética se assemelhasse a um vegetal, mas que não tivesse que representar os elementos orgânicos compositivos da química de um vegetal. O material a ser representado por suas texturas poderiam permanecer em forma metálica.

Visando assemelhar-se a uma árvore, mas, não representar de fato uma, foi que a partir da pesquisa em busca de imagens para o *moodboard*, foi realizado esboço (figura 35) para desenvolver o projeto visual da nave, estabelecendo sua materialidade volumétrica. A intenção era que sua volumetria se assemelhasse a de uma árvore, e ainda pegando alguns detalhes da proposta de se parecer com um vegetal, realizei o esboço com este objetivo criando elementos estruturais que pudessem gerar a imagem de uma nave em formato de árvore. E para isso recorri aos estudos de perspectiva para desenvolver as partes da nave e conectá-las de forma que pudessem aparentar uma silhueta de nave e árvore. Cada parte

deveria corresponder, embora cilíndrica, há um aspecto de galhos e sua estrutura central demonstra ser a possibilidade de se ver um caule de uma árvore, e seus jatos poderiam apresentar características de representação de raízes.

Muito do que foi pensado sobre a nave, não alcançou o resultado, sendo alterado muito dos seus detalhes propostas em seu projeto inicial. Estabelecer escalas para poder separar cada elemento que correspondesse de maneira modular a estrutura da nave, separando-os praticamente ela em três idealizações, sendo elas: raiz, caule e galhos. Sua proposta final deveria aparentar uma árvore, mas sem a frondosidade das folhas.

Para alavancar ainda mais a perspectiva sobre a ideia de como a construção de cada personagem é importante para o curso da história. Definir cada julgamento de construção destas linhas que, são para elas seguirem e que, a cada passo dado na trajetória desse processo decisões são tomadas sobre o que deve permanecer em sua forma gráfica, e, estar aberto as contradições de informações que podem ocorrer no percurso, são as possibilidades a que sujeita o criador da personagem. E que, a cada mudança há uma tomada de decisão crucial para que todas as partes desenvolvidas entrem em congruência com o todo planejado. De fato, a criação e desenvolvimento, do planejamento gráfico da personagem pode ser considerado a chave com maior poder dentro do

plano da ilustração, cujo objetivo é contar a história. E o ato de contar a história implica muito mais do que apenas escrever sobre a personagem, quando está planejando o desenvolvimento visual, está permitindo se tornar visível esta personagem. Conduta com a qual, são geradas as premissas sobre os acontecimentos que ocorreram durante o curso da narrativa, sabendo que nestes momentos haverá uma personagem contracenando com outra personagem ou com o ambiente, ou talvez consigo mesma. E para poder consolidar esta ligação da personagem com a história que está sendo contada, muito da história do passado da personagem e passa a ser contado com a imagem atual dela.

O fato que estou propondo aqui, refere-se à personagem antagonista, desenvolvida como proposta para o movimento da personagem protagonista no curso da história. Cabe a ela a função de contraparte para equilibrar o desenvolvimento da narrativa. *Piraiuwacú* assume esse papel para dar foco à personagem protagonista, proporcionando um movimento diferente da constância a que ela estava sendo criada. A missão aqui é ser trabalhada sobre a construção gráfica desta personagem a proposta de que ela pudesse demonstrar características de força e, ser um ser alienígena extradimensional. Focando em si, a personagem que vai atuar como antagonista, possui em muitas das suas referências propostas que estão contidas em seu

moodboard (figura 36), nele há elementos que vão buscar características agressivas e maquinadora. A ideia foi trabalhar com estas características como elemento principal para compor a personagem, não poderia ser uma personagem dócil, nem representar certa fragilidade. O ideal seria que a simples presença pudesse desencadear um comportamento de superioridade ou agressividade, caracterizando um guerreiro com qualidades explosivas e extremas. Muito embora, o resultado proponha muito da ideia que se pensou sobre a personagem, resolvi trabalhar determinados pontos para que muito de sua história pudesse se manter oculto. Para isso, optei por não mostrar seu rosto, mas, desenvolver um porte físico mais robusto e alto.

No *moodboard* as referências também nos propõem características que pertence ao animal o qual serviu como a primeira referência para a construção da personagem, que no caso foi o gavião-real. O gavião-real possui audácia e a atitude de caça voraz e eficaz. Não pretendi demonstrar em sua construção visual algo sobre seus sentimentos, que pudesse ser retratado como seu passado, pois a ideia da personagem era que permanecesse uma incógnita para a construção da narrativa. Na lenda original a personagem não existe, é aqui que é ficção entra em cena para complementar a ideia da metáfora tecnológica e implementar aventura na narrativa, enquanto, na lenda a personagem protagonista

aparência de ser superior em treinamentos bélicos, por seu traje demonstrar uma personalização para que seus movimentos não possuam nada que os impeça de ocorrer. A personagem recebe este nome étnico indígena por conta de sua aparência e seu capacete lembrar um gavião-real, mas, como em seu traje há a cor dourada, ele recebeu este nome cujo significado é gavião-real dourado, estabelecendo assim algo de majestoso em sua aparência.

Cada detalhe da personagem foram decisões artísticas e compositivas para que sua aparência demonstrasse certo ato sombrio. Suas cores não são quentes, o detalhe de estarem com baixa saturação provoca a sensação de severidade. Todas essas decisões sobre a personagem foram propositais, dentre alguns testes que pude realizar para a compor. A decisão dessa cor foi pleiteada em favor da ideia de contraste com os tons dourados. Seu tom de agressividade é absorvido pela ideia de seu capacete. E seus outros elementos que forma o design de seu traje tecnológico também colaboram com essa linha de pensamento.

Nem tudo que há numa história são os personagens, suas roupas, quando se quer idealizar uma forma gráfica para contar algo sobre uma narrativa, muito do esforço artístico e criativo é empregado para esta empreitada. A cada pensamento constante na idealização das coisas invisíveis, muito de sua natureza é empregado para a construção de um universo. E criar história é

construir universos, consolidar personagens, tarefa árdua para quem desenvolve todo o contexto gráfico da história.

Porque é através destes gatilhos que o artista e ilustrador consegue construir estes universos, propondo de acordo com suas dificuldades elementos compositivos que partem de muitas de suas decisões artísticas. É preciso lembrar, que cada passo desenvolvido neste trabalho, propõe-se a vislumbrar o desenvolvimento gráfico da ilustração da personagem e outros elementos compositivos que são partes acessórias da história. Dentre estes elementos podemos citar duas máquinas fictícias trabalhados para compor a ideia de como seria sua construção gráfica. São ideias que vem e que vão, muitas vezes perdidas pelo meio do processo, não porque são difíceis de serem aplicadas, mas pelo fato de não corresponderem à proposta. Assim como ocorre na escrita, a fase do desenho esboçado pode ser considerada a primeira linha de uma escrita visual, por isso, representar aquilo que você imagina muitas vezes depende do quanto repertório você possui para empregar nesta proposta.

Após ter criado as personagens protagonista e antagonista, ambientar se tornou necessário para poder estabelecer o espaço delas. Espaço esse marcado por outros elementos que muitas vezes não são animados no percurso da história, mas, atendem ao uso das personagens. E correspondem a marcação do espaço em que as personagens vão se encontrar, ou estão habitando.

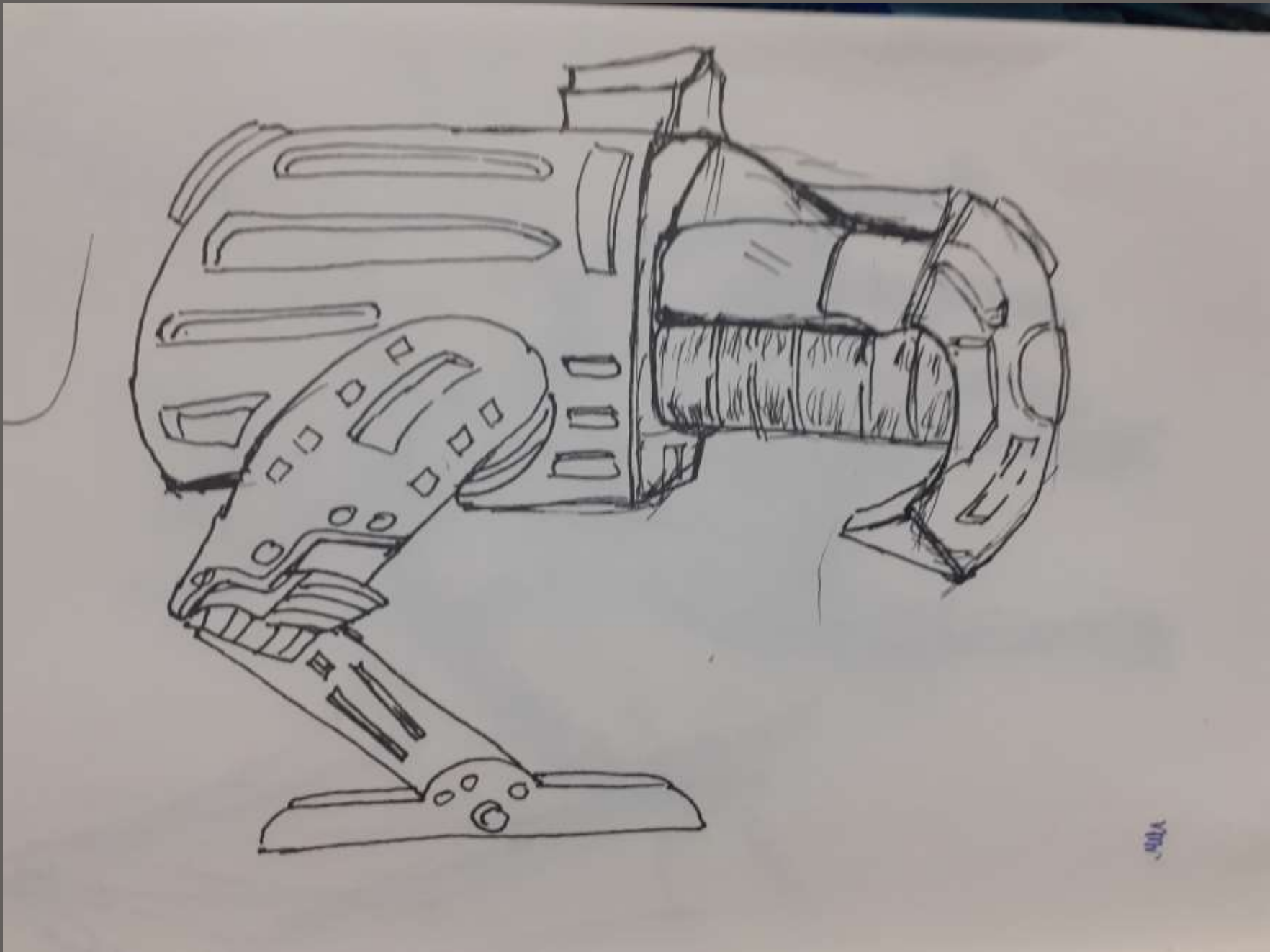


Figura 37. Rascunho teste para a construção visual da sentinela. Autor: Wando Luis, 2022.

Em contrapartida, há a ideia de que os elementos também constroem a história, elementos esses como

veículos e imóveis, através deles pude estabelecer a premissa do porquê deveria criá-los, embora eles tivessem

pouca atuação dentro do contexto da história, no entanto, teriam grande contribuição para o desenvolvimento da narrativa. Certo de que estes elementos são peças móveis dentro da narrativa e que criam e ambientam o espaço para ocorrer o desenvolvimento da personagem e direcionam o foco da narrativa proporcionando um conjunto de atividades que irão dispor de forma mais evidente os contextos que se pretende ilustrar para as personagens.

Dentre os equipamentos que fazem parte da nave Eitrolaum, as sentinelas são responsáveis pela segurança e manutenção de todas as tecnologias que estão ativas dentro da nave. Para os estudos desses equipamentos utilizei como referência a própria forma da arara, ressaltando a ideia de seu caminhar e parte de sua silhueta. A proposta foi trabalhar estes seres numa proximidade com a aparência da ave, seu caminhar e sua forma de ação. Munido com *sketchbook* (figura 37), pude traçar os primeiros rabiscos para desenvolver o conceito destas máquinas. Com a ideia em mente e observando os detalhes que compreendem a estrutura do pássaro, pude empreender a idealização da mecânica para desenvolver a máquina que corresponderia às sentinelas guardiãs da nave.

Cada detalhe não poderia ser gratuito, e muito do que poderia ser apenas uma maneira bonita de representar-se, poderia causar exagero na sua estrutura, provocando um estranhamento desnecessário. Por isso,

procurei observar os pássaros com mais detalhe, a disposição de sua anatomia. O modo como se arranjava em suas caminhadas. Finalizado o esboço, pude analisar como disporia a estrutura da máquina. Sua estrutura, compõem-se de uma caixa semicilíndrica que corresponde a base mais pesada do corpo deste equipamento, para manter o equilíbrio propôs que sua perna se encaixasse no centro de gravidade entre o que corresponde à cabeça e o tronco, proporcionando um contrabalanceamento de toda a sua estrutura, e dando a possibilidade de se tornar verossímil em relação à ação da gravidade. Este primeiro passo fora realizado com alguma despreocupação, pois, trata-se de traçadas investigativas na qual estaria testando formas, possíveis ideias de texturas, compreender o comportamento e a disposição dos elementos que compõem as partes mecânicas.

Em primeira mão, a vista precisava demonstrar detalhes, por isso, o esboço inicial fora iniciado com a vista lateral da personagem mecânica. E todos os detalhes deveriam ser propostos de maneira que sugerissem se tratar de um equipamento, uma máquina. As formas geometrizadas que compõem sua superfície a condicionam a supor como um ser mecânico. Ideias dos arranjos para o escoamento em seus encaixes propõem que há uma preocupação com o funcionamento do equipamento. Levando em conta, possíveis condições climáticas que

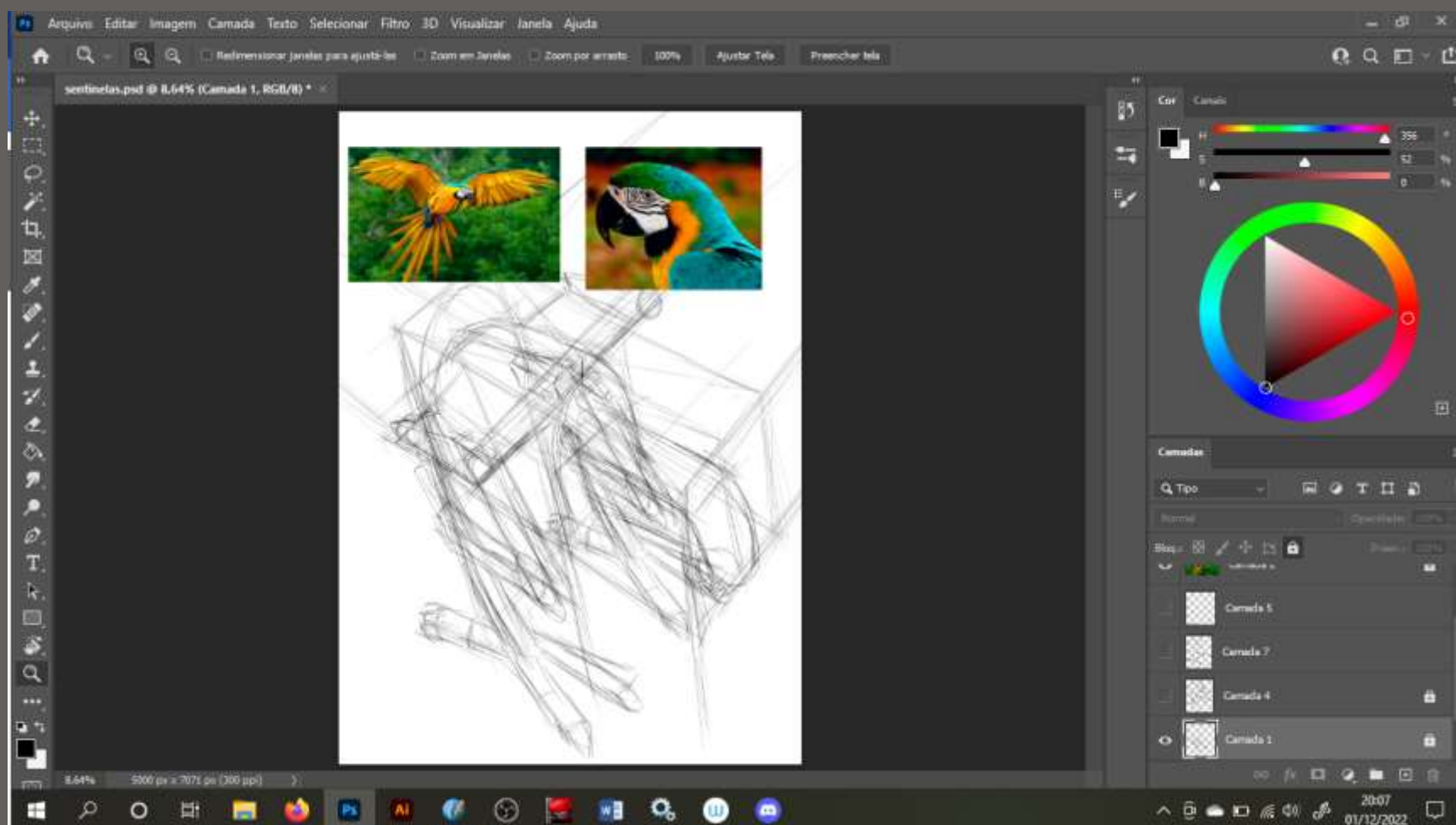


Figura 38. Rascunhos iniciais para a construção visual da sentinela com o Software Photoshop. Autor: Wando Luis, 2022.

pudessem danificar seu funcionamento. Tomadas todas as decisões, agora, deveria passar para o próximo passo.

O rascunho em muitos casos, poderia ser considerado a pedra bruta, pois, antes de se chegar a uma forma que possa funcionar em relação à história, seria preciso lapidar a ideia para que a mesma pudesse ser condicionada à narrativa. No *skechtbook*, conhecido como livro ou caderno de esboços, a ideia é transcrever a

possibilidade da materialidade de parte do que foi imaginado, pois, na imaginação o indivíduo possui todas as ferramentas necessárias para construir e funcionar seus constructos. Enquanto, na realidade a plausibilidade disso ocorrer é quase nula. Na imaginação, muitos dos conceitos de gravidade, equilíbrio, precibilidade das coisas, são descartadas. Sendo que, muitos do planejado passa por

adaptações a fim de que tenha a possibilidade de funcionar.

Desta maneira, posso ressaltar que esta exploração pode influenciar nas decisões que foram tomadas para a composição deste equipamento. Os traçados são parte de todos os estudos, pois, são linhas iniciais que cooperam para a montagem do resultado. Assim como afirma Voloshchuk (2017) que nos afirma tratar-se de uma explosão gráfica onde é necessário se utilizar da ideia de materialização de um conceito, ou seja, deve adquirir visualmente uma ideia básica do conceito a ser definido. E atenta também, que apesar da concepção estar bem definida, esta visão ainda vai se encontrar nebulosa e distante da mente do artista, embora ele saiba o objetivo da sua ideia, mas, ainda, sim, enfrenta um grande desafio para discernir qual o percurso a ser seguido. Desta maneira, o primeiro passo da exploração gráfica é definir uma silhueta que seja eficaz como reconhecimento geral da imagem, pois, este é o momento que consiste na exploração espontânea das formas.

Oferecendo vazão a criatividade, e finalizando as experimentações com as linhas, traços rabiscados em busca por uma linha que possa definir o conceito, foi que, uma vez definido a ideia, resolvi empreender em uma nova solução para que pudesse estabelecer sua forma. Neste passo, o software Photoshop passa a ser a plataforma na qual empreendo novas experimentações para a

configuração da figura que pretendo finalizar (figura 38). Aqui, linhas leves, traçados finos, procuro estabelecer um campo que me possa deduzir a experimentação sobre a nova angulação da figura. Tomo por base, a imagem da ave, para poder manter o conceito pretendido.

Revisando as ações sobre os elementos que poderiam compor a estrutura da sentinela, pode-se perceber que este estudo proporcionado pelo software Photoshop, traz novas perspectivas para o traçado do desenho. Fazendo uso da tecnologia como suporte para o desenvolvimento da ilustração, é uma busca pela variedade de poder experimentar novos caminhos como uma gama de ferramentas que podem ser exploradas durante o percurso de desenvolvimento da ilustração. A tecnologia empreende como parte facilitadora do desenvolvimento da ilustração, embora, a grande parte dessa construção ainda é atribuída ao artista para desenvolver suas atividades artísticas. O que para Manovich parece se tratar de uma seleção de elementos prontos, os quais farão parte do conteúdo de um novo objeto de mídia é apenas um aspecto da “lógica da sensação”. Uma vez que, enquanto o designer trabalha no objeto também pode selecionar e aplicar vários filtros e “efeitos.” E que, todos esses filtros, seja manipulando a aparência da imagem, criando uma transição entre imagens em movimento, vão envolver os mesmos princípios que é modificar algoritmicamente os objetos.

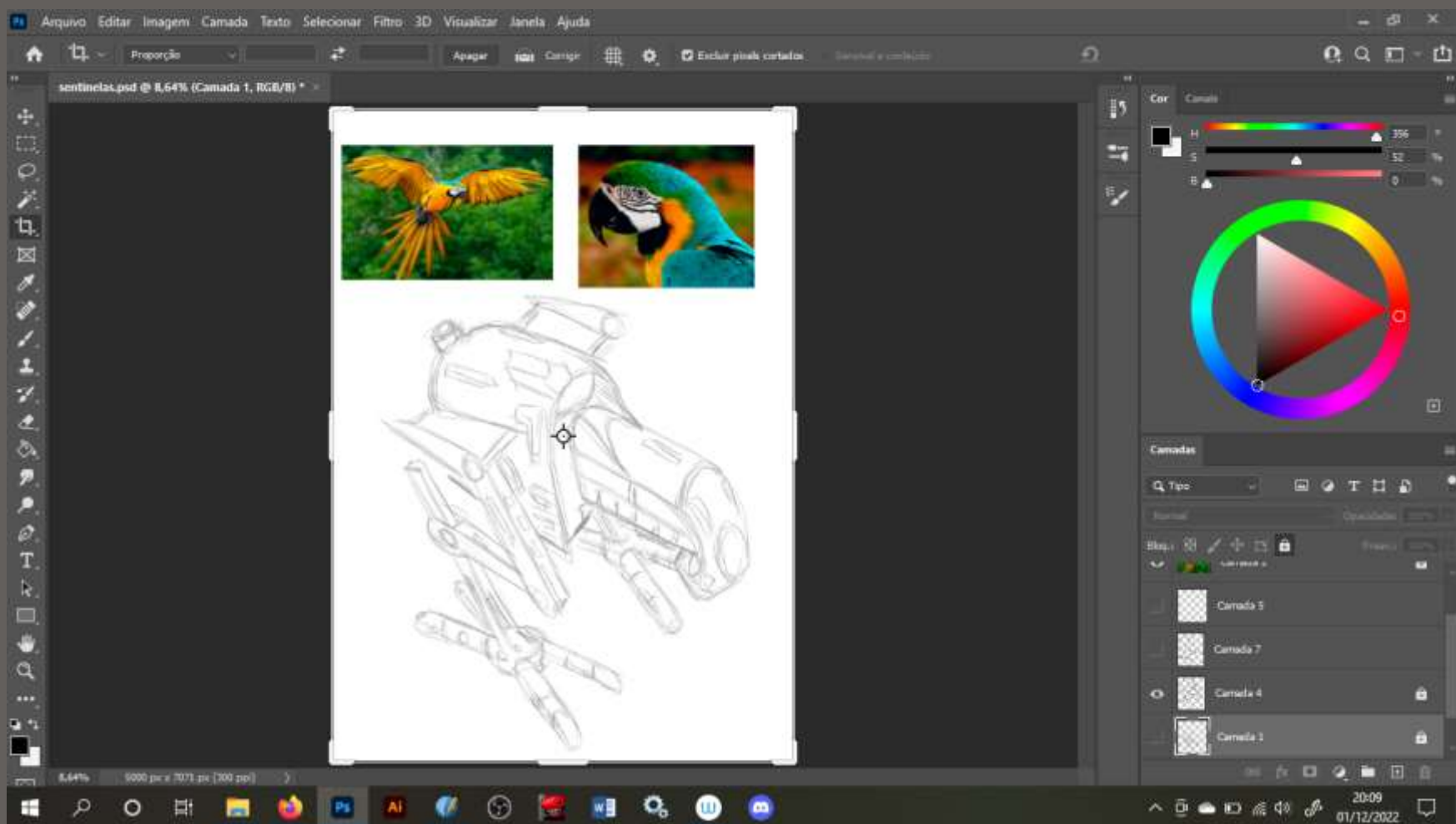


Figura 39. Linha artística de contorno da figura da sentinela. Desenho. Autor: Wando Luis, 2022.

Para desenvolver uma imagem, sem combinações diretas, sejam elas recortes de imagens existentes, procurando não manipular imagens, mas construir estas imagens, a criação dessa arte sobre o conceito da personagem deve ressaltar que sua composição tomou como referência a imagem da arara, contudo não manipulou a imagem diretamente utilizando o programa.

A utilização do software me permitiu testar a possibilidade de desenhar a estrutura em outro ângulo, esta movimentação parte de alguns dos estudos de projeção. Estes estudos de perspectiva me proporcionaram desenvolver a imagem em outro ângulo. Quando me refiro ao software me permitiu desenvolver a imagem em outro ângulo, estou me referindo a possibilidade de uma base mais durável, e das ferramentas disponibilizadas pelo

programa, diminuindo tempo e gastos de matérias para ter de desenhar novamente. E partindo da ideia de como formas simplificadas funcionam em perspectiva pude realizar esta imagem, traçar suas linhas finais sem ainda acrescentar cor.

Com a ajuda de outra ferramenta, sendo esta ferramenta em estado mais físico, trata-se de um equipamento acessório que muitos dos desenhistas digitais fazem uso, as mesas digitalizadoras. Estes equipamentos combinados com o programa garantem ao artista a possibilidade de experimentações mais próximas do real. Sendo que ela se adapta aos programas para que seu usuário possa ter um desempenho.

Como não trabalho com manipulação de imagens, mas sim, com produção de imagem, as utilizações de seus recursos me possibilitam experimentar alguns de seus efeitos que se assemelham, o tentam simular o material real. Para o resultado (figura 40), o leiaute se baseia nas cores da arara, cujo planejado era comportar sua forma e cor. E trabalhar nas condições que deveriam demonstrar um tipo diferenciado de material para compor a textura da sentinela e da nave pequena (figura 41). Aqui vemos que o projeto deste ser máquina apresenta uma silhueta bem definida e suas cores condizem com a proposta que se quer desenvolver para a narrativa.

Atentando para a funcionalidade desta personagem (figura 41) que é um objeto máquina,

queremos estabelecer que sua aparência de ave, ou filhote de ave, vislumbra uma atividade condizente com a proposta que se quer apresentar sobre ela e a narrativa na qual está embutida. Saliento que muitas das experiências estão sendo apresentadas em sua forma artística para a composição de cada elemento que compõe a narrativa. Destaco como uma das experiências que emergiu durante a experimentação da criatura mecânica, acabaram por servir de gatilhos para emergir os contatos que tivera com oficinas mecânicas. Esse conhecimento me possibilitou um acuro para o desenvolvimento das articulações das sentinelas. Minha experiência é sobre como desmontar motores a diesel, fato que condiz com natureza bruta dos movimentos destas personagens.

Vivenciar alguns elementos do real nos proporciona possuir uma cadeia de conhecimentos que possam ser utilizados como parte das composições que tivermos a intenção de executar, e por isso, muito dos frutos gerados em minhas composições artísticas são providas dos experimentos que obtive durante a vida. Vale ressaltar que as memórias do artista também fazem parte destes documentos de trabalho, sendo que, seriam estas experimentações com vínculos diretos de experiências afetivas com determinadas áreas de conhecimento. Refletir sobre suas memórias afetivas serve para compor um gabarito relevante sobre si. Pois, o artista toma para si as

experiências de vida as absorvendo e depois expirando através de suas composições.

Há um momento no qual o artista passa a perceber em suas atividades que existe uma aproximação entre a ciência e seu fazer artístico, em que ambas passam a apresentar proximidades em suas codificações. Neste caso, faço uso de minhas experiências como mecânico para compor a estrutura mecânica destes seres. E observo que muito do que está sendo realizado possui características destas memórias que acabaram sendo empregadas na construção visual destas personagens mecânicas, o que ocasionam uma consulta à fonte de minhas experiências como mecânico. Pois, é neste momento que, o artista se percebe acerca de outros conhecimentos e experiências cujas possibilidades de utilizá-los aliados a imaginação para o desenvolvimento de alguns elementos proporcionando a eles credibilidade funcional, tende a enriquecer o trabalho. Como exemplo seria o fato de ter planejado uma nave, o produto que provém literalmente da ficção, aqui no contexto da narrativa vai atender à proposta ficcional. E esta experiência proporciona entender como

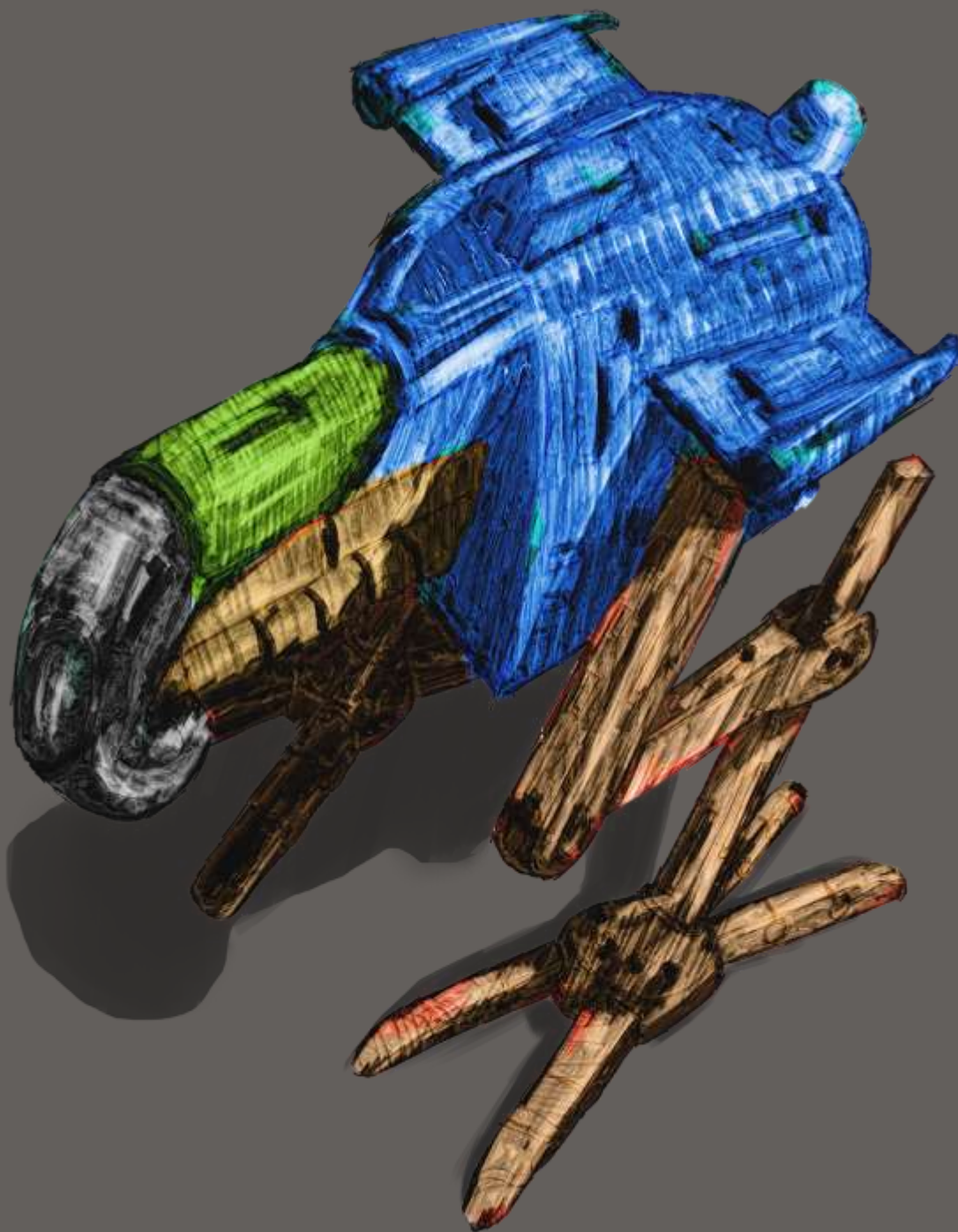


Figura 40. Desenho e pintura finalizados da sentinela. Autor: Wando Luis, 2022.



Figura 41. Conceito oficial da mini-nave de Kobe. Autor: Wando Luis, 2022.

funciona o conceito de estruturas mecânicas possibilitando ao artista poder desenvolver elementos que se aproximem de características reais, ainda que muito de suas funcionalidades sejam fictícias.

A ficção neste trabalho, é tomada como espaço para o desenvolvimento de qualquer possibilidade na construção dos elementos da narrativa, sejam eles, científicos ficcionais ou não. Ao estabelecer um simulacro,

em que vão ocorrer as simulações para empreender qualquer funcionamento dos equipamentos idealizados. Partiu do esboço, como etapa inicial, para poder mensurar durante todo o percurso do processo qualquer elemento planejado que terá seu resultado diferente do processo inicial, uma vez que, muito do que fora pensado no começo do processo, passa a ser desenvolvido de uma forma diferente correspondendo às necessidades que vão aparecendo na composição dos elementos e suas atribuições para se enquadrarem na narrativa adaptada.

Em uma análise mais aprofundada sobre esta construção, pode-se decidir retiradas de partes por não atendam a funcionalidade desejada. Conforme visto na figura 37, o esboço nos apresenta a primeira ideia de como seria a estrutura da perna deste ser mecânico, e, ao observarmos o esboço que será finalizado constatamos as alterações no formato da perna. Essas alterações ocorrem, o devem ocorrer durante todo o percurso de construção da imagem, porque há elementos compositivos que não irão justificar a forma e a atuação da personagem ou do objeto dentro da narrativa. No entanto, para que essas mudanças aconteçam, cabe ao artista decidir em que momento, e se elas não alteram o desempenho deste elemento durante o curso da narrativa.

Nem tudo que parece eficaz para que a personagem tenha melhor desempenho na narrativa, o esboço é uma primeira impressão para se estudar e evoluir

conforme a narrativa exige, o artista tende a observar o que pode e o que não pode demonstrar uma figuração plausível para caracterizar as personagens. Sem isso, a forma final pode apresentar características não condizentes com a história, porque decisões deveriam prever que a forma anterior da perna poderia demonstrar uma movimentação duvidosa. A idealização primária da estrutura vista no esboço (figura 37) não atenderia às condições do andar. Por isso, este detalhe em particular fora pesquisado mediante observações da movimentação articulada das aves. Como poderia demonstrar que a estrutura teria equilíbrio e poderia se locomover sem qualquer dano ao seu centro de gravidade, mantendo-o de pé.

Refletir sobre como cada peça ficará disposta, e como cada parte vai funcionar, pode até aparecer algo ilusório, entretanto, depende da visão de mundo ao qual o artista procura inserir dentro de suas narrativas. Neste percurso, quer se estabelecer umas singularidades de formas e ambientes em que poderia recuperar a inserção da personagem na metáfora tecnologia. E para construir todos os elementos da narrativa adaptada, que por fim passou a ser intitulada Kobe, procurei realizar por um conceito que pudesse demonstrar características próximas de uma realidade possível ou que se aproximasse desse ponto. Entretanto, valendo ressaltar que estes elementos são pertencentes a ficção contida na narrativa adaptada. Lembrando que cada trecho da narrativa que passou a

possuir em destaque a sua metáfora tecnológica propõe ao enredo possibilidades que envolvam momentos extremos a atuação da personagem.

Em ambas as imagens (figuras 40 e 41), a intenção de desenvolver equipamentos que se parecessem com a ave arara, serviram de inspiração por conta da narrativa da lenda original possuir essa relação com estes animais. Ênfase através da narrativa adaptada, não como exagero, mas como os símbolos que permeiam a identidade proposta para a personagem. Com suas cores e formas pude desenvolver estes equipamentos que se aproximassem de uma semelhança com os animais. A investigação, fora trabalhada de maneira que se pudesse causar a impressão de serem seres que fazem parte da floresta, ainda que não tenham semelhanças idênticas, mas que possuem alguns apetrechos em suas formas para sustentar a aparência ligada a estes animais.

Considerações finais

O que pensar quando se está criando uma personagem? Para que lado se dirigir, direcionar sua atuação? Será que uma personagem está pronta quando você termina a história dela? Enfim, chegamos até aqui, talvez este estudo seja algo que ainda não esteja totalmente completo, realmente, assim como a própria personagem não se completa com sua história, para isso existem estudos enveredado por inúmeras pesquisas. Este não é o fim, não é uma etapa em que alcance o final. O que ocorre, agora, é uma porta que se abre.

E por fim chegamos ao final? Não. Mas, se é uma pesquisa, dentre os resultados obtidos e considerar que, em cada ato falho da pesquisa, tem-se de ponderar sob a ótica da qual não é um trabalho e, que não possui um fim em si, por isso, não há como chegar a uma conclusão. Há muito caminho a ser trilhado. Ao invés de conclusão, proponho considerações finais.

Muito dos atos interrogativos são a essência para a construção de algo, pois, se não há dúvida é porque a motivação da pesquisa cessou. Entretanto, não é o que ocorre, quando se está criando uma personagem seu criador deve pensar como desdobrar esta criatividade, ou seja, tentar empreender para que lado seguir, pois, há muito o que desenvolver sobre uma personagem desde

seu ato de criação até sua entrada na narrativa. Existem várias maneiras de comungar com a criação de personagens, sendo que, a escolha para este trabalho partiu de alguns elementos compositivos, e aos poucos fora encontrando outros que alicerçaram sua materialidade, a fim de mostrar muito do que foi criado. Criado sim. Talvez a simplificação da explicação fique simplória para o porquê do que fora demonstrado sobre o conteúdo abordado.

São caminhos que se desdobram para uma empreitada repleta de possibilidades de construção, seja da própria personagem, como também, de tudo o que irá compor o universo da narrativa. Empreender-se nessa jornada levou-me a mergulhar em uma experiência cheia de percalços com os quais tive que lidar. Por se estar trabalhando com um ato criativo de uma personagem na ilustração através da poética pessoal. Antes de continuar, devo prosseguir com a abordagem sobre a proposta trabalhada para se chegar há uma exploração se apoiando no entendimento de construção da personagem, alguns pontos devem ser esclarecidos, dentre eles o momento em que surge a ideia. Uma das questões que nortearam essa pesquisa foi como poderia demonstrar por meio de uma poética pessoal a criação de uma personagem? Também,

como estabelecer a critérios de visualidade da personagem a partir dos documentos de trabalho que deveriam ser referências para a idealização dessa construção visual? Vislumbrando o espaço do campo de pesquisa poderia indagar com estas questões, algo que fora estabelecido durante o percurso.

Todo o processo começara nebuloso, e aos poucos, toda aquela camada fora se dissipando. E pude conjecturar sobre a criação da personagem. Visando explorar em que medida se dá a concepção visual de personagem sob uma poética pessoal. Construindo caminhos para que seguissem com a materialização dessas partes compositivas. Investigando cada processo da construção gráfica, consegui refletir acerca das relações contidas entre a construções da proposta e suas fundamentações relacionais com os documentos de trabalho. Seguindo por este traçado constatei que ao verificar a ocorrência de sua corporeidade através da natureza técnica em sua construção estética. Certo de que poderia identificar elementos residuais atuantes sobre o resultado estético da personificação da personagem.

Tomadas as condições do levantamento das fontes, a abordagem teve seu percurso definido pela construção tanto do universo como da própria materialidade visual da personagem. Pois, há muito o que se estudar, porque a constituição da personagem não é somente o recorte que se apresenta durante o percurso de

sua história, espaço-tempo da narrativa na qual ela está inserida. Há aquele espaço-tempo que antecede a história, que se tornou um fragmento da totalidade da história de sua vida.

Cabe ao artista e ilustrador apresentar entremeios para esta conexão com a personagem, pois, é através de sua criação estabelecida por sua criatividade nas tomadas de decisão, no âmbito desta construção. Uma personagem não é somente aquilo que nos é apresentado, há entrelinhas que se pode notar na escrita visual proposta pelo artista. Residual esse utilizado pelo ilustrador para expor algo não perceptível em um primeiro momento, mas que sempre está presente na composição gráfica da personagem.

O estudo em questão procurou salientar uma das formas como se concebe a criação de uma personagem, para isso determinou um direcionamento. Para o direcionamento, utilizou-se de uma lenda indígena, lenda essa que serviu de campo para as investigações de processos criativos, cujo intento fora personificar a ideia de construção da personagem, partido da premissa de que sua materialidade seria condicionada a adaptação da lenda original. A adaptação da lenda estaria envolvida sob os aspectos da ficção científica, e para que a lenda tivesse dentro dessas características, a proposta foi desenvolver uma metáfora tecnológica para cingir a idealização na construção de todo o imaginário da lenda, adaptando como

tecnologia elementos que coincidissem com a ordem mística.

Como resultado, a composição da personagem passou a ter duas formas de se apresentar na história, por isso, todas as composições da personagem passaram por um processo que lhes condicionaram a uma ordem de desenvolvimento, cujo envolvimento de cada personagem pôde ter um espaço para o desenvolvimento de suas atuações. Esse espaço não poderia colidir diretamente com a essência da lenda original, mas deveria justificar os elementos místicos que estão contidos nela. A narrativa adaptada propõe uma ação de interação com outros elementos, dentre eles a ideia de aliar a composição mística com a alienígena, propondo uma metáfora que se sustentasse com as respostas contidas na lenda original. Porque todo processo que envolve a produção de universos estabelecidos a partir de uma unidade própria, no caso histórias cujas materialidades possuem seus ditames, a exemplo uma lenda. Torna válido, prever que suas unidades contextuais foram constituídas por longos períodos, por isso, o artista ao lidar com esses elementos que possuem funções preestabelecidas, deve acurar suas inferências para poder manter a essência do original da obra.

Então, adaptar certos elementos da lenda original me possibilitou repensar sobre a criação de uma

personagem, uma vez que a personagem existia dentro do contexto da lenda. Mas, para mim, investigar pelos traços foi a forma pela qual pude empreender um ponto de vista tanto sobre as condições desenvolvidas e consolidadas na lenda, quanto a possibilidade de criar algo com os elementos compositivos presentes no seu contextual. E uma vez, podendo adaptar para uma nova forma de ver a lenda, poderia vislumbrar através do uso artístico e a técnica como ferramentas para enfatizar parte da essência que contém a lenda.

Que esta pesquisa possa contribuir na dinâmica de construção compositiva de personagens de outros artistas, ilustradores e pesquisadores, que vão além da técnica em suas construções, cuja busca está no fato de almejarem a poética nos universos que envolvem suas personagens. Transpondo os limites da criação mimética ou não, independentemente da proposta, para aliar técnica e inspiração no funcionamento da interação do conjunto que compreende imagem, texto e contexto.

Referências

- ABREU, João Capistrano de Abreu. **Rã-Txa Hu-Ni-Ku-Í: Gramática, textos e vocabulários caxinauás**. Brasília: Senado Federal, 2015.
- ANGELIM, Juliana de Kássia de Oliveira. **A nona arte na Amazônia: um estudo sobre a representação da cultura amazônica nas histórias em quadrinhos belenenses (2004-2017)**. Dissertação de Mestrado. Belém, PA: UFPA, 2020.
- ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do videogame: conceitos e técnicas**. São Paulo: Alameda, 2006.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do devaneio**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- BRAIT, Beth. **A Personagem**. 8. ed. São Paulo: Ática, 2010.
- COELHO, Maria do Carmo Pereira. **As narrações da cultura indígena na Amazônia: lendas e histórias**. 2003. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem) – Programa de Pós-graduação em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.
- COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre, RS: Editora da UFRGS, 2003.
- CRISTOFARO, Ricardo de. **Objetos imaturos: por uma arte objetual no contexto da artemídia**. Tese de Doutorado. Porto Alegre, RS: UFRGS, 2007.
- DANTO, Arthur. **O que é a arte**. Belo Horizonte: Relicário, 2020.
- DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. **O que é filosofia**. Rio de Janeiro: editora 34, 1997.
- DELEUZE, Gilles. **O ato da criação**. Folha de São Paulo. São Paulo, 27 jun. 1999. Caderno Mais.
- DERRIDA, Jacques; BERGSTEIN, Lena. **Enlouquecer o subjétil: pinturas, desenhos e recortes textuais**. São Paulo: UNESP/FEU, 1998.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Editora 34, 2010.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- DUSEK, V. **Filosofia da Tecnologia**. São Paulo: Loyola, 2009.
- EDWARDS, Betty. **Desenhando com o artista interior**. São Paulo: Claridade, 2002.
- FACCO, Marta Lucia Cargnin. **O ateliê de pintura e os documentos de trabalho: um pensamento criante em ação**. Revista Interdisciplinar Internacional Art&Sensorium, Curitiba, v.6, n.2, p. 074 – 085 Jul.-Dez. 2019. Disponível em URL: <<https://periodicos.unespar.edu.br/index.php/sensorium/article/view/2956>>. Acesso em 12 dez,2022.
- FEDERIZZI, Carla Link et al. **O moodboard como ferramenta metaprojetual: um estudo sobre o caso**

Smart!. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN. 2014. p. 1-12.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. 1.ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

GALLO, Carmine. **Storytelling**: aprenda a contar histórias com Steve Jobs, Papa Francisco, Churchill e outras lendas da liderança. São Paulo: HSM, 2017.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura**: um conceito antropológico. 22.ed. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2008.

LIMA, Alessandro Peixoto. **Design de personagens para games next-gen**: volume 1. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2011.

LUPTON, Ellen. **O design como storytelling**. Osasco, SP: Gustavo Gili, 2020.

MALHERBI, Milena Schroeder. **Sinestesia**: A Mistura de Sensações. 2018. Disponível em: <https://www3.unicentro.br/petfisica/2018/11/02/sinestesia-a-mistura-de-sensacoes/>. Acesso em: 10 jan 2023.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. London: The MIT Press, 2001.

O ESTADO DE S. PAULO (org.). **Paleta de cores define traços dos personagens da Disney, mostra estudo**. 2017. Disponível em: <https://emails.estadao.com.br/noticias/tv,paleta-de-cores-define-tracos-dos-personagens-da-disney-mostra-estudo,70001930428>. Acesso em: 02 fev 2023.

PEREIRA, Marcos Villela. **O limiar da experiência estética**: contribuições para pensar um percurso de

subjetivação. Pro-Posições, Campinas, v. 23, n. 1 (67), p. 183-195, jan./abr. 2012.

POSTEMA, Bárbara. **Estrutura narrativas nos quadrinhos**: construindo sentido a partir de fragmento. São Paulo: Peirópolis, 2018.

RODRIGUES, Ana Leonor M. Madeira. **O desenho ordem do pensamento arquitectónico**. Lisboa: Estampa, 2000.

SIMÕES, Sílvia Patrícia Moreno. **Desenho digital**: rupturas e continuidades. Porto: s.d., 2001.

TAVARES, Maria Lúcia. **Design de personagens**. Curitiba: Intersaberes, 2022.

VERBRAN, Romario. **A Psicologia das Formas Geométricas em Projetos de Marcas**. 2020. Temporal Cerebral. Disponível em URL: <https://temporalcerebral.com.br/psicologia-das-formas-de-logotipos/> . Acesso em: 01 jan 2023.

VIDAL, Lux (Org.). **Grafismo indígena**: estudos de Antropologia Estética. 2. ed. São Paulo: Studio Nobel: Fapesp, 2000.

VOLOSHCHUK, Nazariy. **As novas tendências de concept art**: a concepção tridimensional. 2017, 114 p.. Mestrado (Mestrado em Desenho) – Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa, Lisboa, Portugal.

XAVIER, Adilson. **Storytelling**: histórias que deixam marcas. 5 ed. Rio de Janeiro: Best Business, 2017.

Anexos

Anexo 1

História da Arara Misteriosa

Vou contar para vocês como surgiu Shāwā Bake, a arara nova misteriosa.

Um dia, o homem foi fazer tocaia. Fez comida de uricuri para esperar alguns bichos

embaixo da terra alta, onde tinha mata limpa de jarinas.

Então, o homem viu que tinha arara nova no pau do mulateiro. Pensou que viria buscar no dia seguinte.

Quando chegou em casa, contou para sua mulher que desejou a arara nova. Ela não tinha filhos e queria criar a arara nova.

No dia seguinte, foram os dois. E quando chegaram na tocaia, ele matou um nambu para a mulher comer.

Chegaram no mulateiro e viram que não precisavam derribar o pau. Podiam subir em um outro pau, chegar na forquilha do mulateiro e pegar a arara nova.

O homem tirou então envira para amarrar o galho de pau no outro pau do mulateiro. Nesse dia, ele fez somente armar a envira para trepar. Deixou para vir buscar a arara no dia seguinte. Porque a arara misteriosa dominava o dia para ficar curto. E tudo escurecia ligeiro.

Dia seguinte, chegaram onde estava a arara. Ela já cortara toda a envira que o homem tinha amarrado na véspera. Então, ele amarrou novamente. Como já estava escurecendo, deixou para vir buscar no dia seguinte.

Quando o dia amanheceu, foram de novo. E a arara já tinha feito a mesma coisa. O homem teve que ajeitar mais uma vez o que já tinha feito.

Então, subiu com a peira nas costas, deixando a mulher embaixo. Quando chegou na

forquilha do pau, viu dentro do oco do pau um filho de gente, cheio de colares de presas de animais no pescoço.

Falou para a mulher:

— Não é arara nova. É um filho de gente. E está cheio de colares.

A mulher ficou muito contente. Pediu logo que o marido pegasse a arara nova, filhote de gente para criar.

O homem pegou o menino e colocou na peira. Quando vinha descendo, teve muito vento e muita chuva, para ver se ele conseguia chegar com o menino sem derribar no chão.

Quando ele desceu já quase escurecendo, a mulher pegou o menino toda contente. Enrolou com a roupa dela. Veio a noite com muito vento e chuva. Mesmo assim chegaram na

casa deles. E não disseram nada para ninguém. Ficaram escondidos.

Amanheceu o dia seguinte e o menino já sabia chupar a mãe. A mulher contou então para o povo dela que tinha um filho de arara misteriosa. O povo quis tomar o menino. E ela sovinou.

Amanheceu o dia seguinte e o menino já queria levantar. Ele comia mingau de banana e caiçuma de milho. Ele crescia toda noite e virou um rapaz. Pedia então para seu pai para fazer flecha para ele. E matou calango, peixe. já estava todo bonito, pintado de jenipapo. Pediu ao pai para fazer flecha de matar caça. Caçou macaco, veado, anta, mutum e porco.

Então, chegou uma irmã do marido e perguntou a sua cunhada se o rapaz podia ser genro dela. A mulher não aceitou, porque contou que o irmão dela pegara para eles no pau do mulateiro.

O menino então teve idéia de perguntar a sua mãe se ele era realmente filho dela:

— Mãe, eu sou seu filho mesmo?

— Não, eu sou sua mãe de criação. Seu pai de criação encontrou uma arara nova no pau de mulateiro e deu comida. E no seguinte dia, nós fomos buscar. Mas, quando chegou na forquilha, ele viu que você não era arara nova. Você é um filho de gente. Eu fiquei muito contente, porque corno eu não tive filho, você é um filho meti. Foi assim que você se criou.

— Ah, assim? Agora eu entendi como vocês me criaram! Como aqui não tinha alimento, vocês caçaram para me alimentar. Agora eu vou também caçar para alimentar vocês.

Ele caçava e trabalhava. E a própria mãe de criação começou a fazer amor com ele. Ele já tinha sido homem de outras mulheres. Andava bem longe, procurando a sua família até que achou. Caçava carne de caça com os parentes: macaco preto, macaco prego, macaco capelão. Começou a pensar em colocar roçado para poder alimentar os pais. Trabalhou com o pai de criação um dia inteiro marcando o terreno. No dia seguinte, ele perguntou ao pai se não precisava mais de seu serviço. Tinha encontrado sua família e podia deixar ele sozinho. Dois dias ele trabalhou seguido com a ajuda dos parentes. O pai de criação foi ver o roçado e achou ele muito trabalhador. A mãe de criação falou:

— O nosso filho é bom! Colocou um roçado para nós. Plantou roçado todo só com os parentes dele.

Tomaram caiçuma de milho verde e a mãe de criação pintou ele de jenipapo. Então, o filho convidou os pais para irem juntos no buraco dele lá perto do roçado.

A mãe pediu para ele esperar que ela ia pintar o pai de jenipapo também.

O rapaz não quis. Queria viajar no mesmo dia. Se eles não pudessem, ia antes. Seguiu na frente e esperava por eles no dia seguinte.

O jovem seguiu na mesma noite. Quando acordou do primeiro sono, ouviu o barulho de buzina de flauta e todo tipo de instrumentos dos índios, vindo do outro lado do igarapé onde ficava a aldeia. O roçado ficava na outra margem, em outra terra, onde o jovem tinha ido trabalhar. O som dos instrumentos ficava muito lindo no rumo dele. E assim acontecia.

A mãe começou a perguntar ao pai de criação por que estava ouvindo tanto som.

— Será que nosso filho já encontrou com a família dele? Nós devemos ir hoje a noite ao seu encontro.

A música ficou tocando a noite toda inteira. Já de manhãzinha, eles seguiram na carreira. Quando chegaram lá, só encontraram os restos da farra do mariri: todos tipos de instrumentos que tinham tocado à noite e muitas penas de arara na biqueira da casa. Eles tinham limpado o roçado e deixado bem varrido, a estrada bem aberta e limpa. A mulher ficou admirada com a quantidade de coisas que eles tinham feito e ficou chorando. O homem correu pela estrada atrás do filho. E ia encontrando, em todas as passagens de igarapé, as pontes que iam construindo pelo caminho. Andava, andava, andava... E ia pensando:

— Eu vou encontrar com ele, nem que seja aonde for.

Assim o pai de criação do rapaz seguiu viagem pela estrada.

À uma hora do dia, começou a ouvir conversas ao longe. Eram eles que estavam fazendo uma ponte no igarapé grande. O filho continuava mais atrás, esperando sempre por eles, pois sabia que o pai viria à sua procura. Quando encontrou com seu pai, disse:

— O titio e meu irmão já vieram me buscar. Era para vocês terem vindo comigo naquele mesmo dia. Agora você volta, que o caminho que eles vêm fazendo vai cerrando tudo.

Foi atrás de remédio da mata. Trouxe e esfregou no olho do pai, espremeu na coroa da cabeça e em todas as juntas dos ossos dele. Mandou o pai voltar rapidamente na carreira, porque o caminho já estava cerrando.

O pai começou a voltar, mas o caminho já estava cerrado. A mata já tinha crescido e ele nem sabia mais o caminho por onde era.

Seguiu na direção contrária de onde tinha vindo.

Assim aconteceu a história da arara misteriosa de nosso povo antepassado.

Anexo 2

ARGUMENTO

História baseada na Lenda da Arara Misteriosa

KOBE

Página 1

Acrescentar título da história

Uma nave viaja nas proximidades do planeta Terra. É atacada e forçada a pousar na Terra. Disparos sobre a nave danificam sua estrutura. As naves parecem gaviões metálicos. A nave é um transportador real do planeta Shawa. EITROLAUM, a nave que se assemelhava a uma árvore.

Página 2

Um jovem caçador indígena caminha pela floresta. Enquanto uma nuvem de tempestade se aproxima. Relâmpagos se propagam nos céus. Atingem o chão próximo ao caçador. Um relâmpago fulge no céu causando desconforto, obrigando-o a cobrir os olhos.

Página 3

A região toda enevoadada. É o vale das araras. Rasgando a névoa uma grande árvore se deita sobre a floresta. Assustado, o caçador observa a cena, junto a ela grandes pássaros, gaviões a contornam em voos agressivos. O caçador corre empunhando o arco e flecha e derruba um a um. As aves pareciam atacar uma arara no topo da árvore.

Página 4

Próximo à árvore parece ser noite. A fumaça toma conta do local. O caçador escala a árvore até seu topo. Adentra os espaços que não entende. Araras metálicas protetoras da nave o atacam. Sua habilidade de arqueiro faz jus neste momento, abatendo seus adversários. Estranhamente os seres emitem raios como deuses, sangue de luz.

Página 5

O local parece um labirinto, há luzes piscando, mas não iluminam completamente. Ouve um choro, e logo em seguida flechas de luz passam por ele. Desvia e abate os responsáveis pelo disparo. Seguindo até o final do corredor o choro parece aumentar. Parece choro de criança. Uma luz surge em forma de porta.

Página 6

O caçador está na porta olhando uma espécie de berçário, que parece uma arara. Uma cápsula em forma de arara. Quando se aproxima, o objeto se abre e uma menina está dentro. Deixa suas armas, e pega nos braços o bebê. Pinturas iguais aos grafismos de sua tribo brilham e desenharam-se na pele da menina, por um instante. A menina parece ser forte. Ela se acalma.

Página 7

Ao sair à porta do labirinto, a tempestade já começou. Vento forte, em sua descida, quase o derrubam. Segurou firme o bebê junto a si. Alguns seres de metal o tentam impedir de retirar a

criança da nave, mas são abatidos por ele. Assim, que chega à base, corre abandonando aquele imenso objeto.

Página 8

Sua esposa sorri ao avistá-lo. Ele trazia em seus braços uma criança. Na maloca eles conversam sobre o fato dela não poder ter filhos e resolvem adotar a criança. Pegou o pingente no pescoço da criança e guardou. Enquanto a chuva caia lá fora, segredos eram guardados no crepitar das chamas.

Página 9

Anos mais tarde. Aos poucos as faíscas se tornam estrelas num fundo negro. Uma seta passa pelo céu e cai sobre a relva úmida. Pernas ligeiras correndo, uma mão pega a flecha. Braços torneados envergam arco e flecha. E novamente é lançada no ar. Atingindo uma cutia que corria. Um sorriso brando e satisfeito surge.

Página 10

Uma jovem indígena aparece. Com o arco empunhado próximo à sua caça.

Página 11

Um indígena mais velho se aproxima da jovem e conversa com ela. Enquanto o ouve ela olha para céu. Uma nuvem se aproxima. Raios correm no céu.

Página 12

Ambos na maloca. A garota fica curiosa sobre a pedra no pescoço da mãe. Então, a mãe resolve contar-lhe a verdade

sobre sua história. Ao lhe contar sobre a pedra estranha que sempre está presa em seu pescoço. A tempestade começa a levantar poeira.

Página 13

A jovem diz a seus pais que vai descobrir a verdade sobre seu passado. A mãe lhe entrega o pingente que rapidamente emite um brilho. Grafismos surgem em sua pele. Seus olhos brilham. O pingente emite uma luz que aponta na direção ao longe, para o Vale das Araras. Então, ela sai da maloca, fala a seus pais que vai procurar os seus. E corre em disparada. A tempestade parece que vai desatar.

Página 14

Um grande círculo de luz se forma no céu. Alguns gaviões metálicos saem dele. Dirigem-se a aldeia. As pessoas são atacadas. São armaduras em forma de gavião que se dirigem a aldeia.

Página 15

A jovem sobre uma colina avista a grande árvore dentro do Vale das Araras. A nave parece abandonada cercada pela relva e musgos e trepadeiras sobre ela. Suas habilidades parecem ter ficado mais evidentes. Corre velozmente passando por animais velozes na mata. Salta por sobre as árvores, como se flutuasse. Pousou em um galho alto de uma árvore. Algo chama sua atenção.

Página 16

Guerreiros com armaduras brilhantes estão próximos da grande árvore. Sem hesitar ela salta e enfrenta a todos. Suas mãos parecem bem fortes atravessando as armaduras. Ao terminar a luta olha admirada a grande árvore. Seu pingente brilha e uma porta se abre.

Página 17

Dentro da nave as luzes acendem guiando pelo grande corredor. Uma voz começa a falar com ela. Ela se assusta, e segura firme o arco e flecha. A voz pede para ela se acalmar. Pede para seguir a trilha de luz azul. Então, ela começa a caminhar.

Página 18

Ela para em frente a uma parede. Uma pequena tela se abre na parede. A voz lhe diz para colocar a chave. Na tela aparece seu pingente. Uma abertura se forma acima da tela na forma de seu pingente. Um desenho de mão aparece na tela. Ela põe sua mão. Desenhos como o grafismo em seu corpo se formam na parede. E uma luz separa a forma de uma porta.

Página 19

Uma estação de comando. Luzes, painéis. Um holograma se apresenta a ela. E mostra todos os comandos. O holograma lhe mostra uma tiara. E pede para ela colocar. Todas as dúvidas são respondidas. Ao colocar, ela se curva, pois, muita informação lhe é passada. Seus olhos brilham, assim como o grafismo em seu corpo.

Página 20

Seus olhos param de brilhar. Seu olhar parece entender tudo. O holograma a cumprimenta. E mostra a tela. A aldeia está sendo atacada pelos mesmos seres que derrotara na entrada da nave. O holograma aciona uma parede que se abre. Há várias armas. Ela pega o arco, mas não vê flechas. O holograma pede para envergar o arco. Uma flecha de energia se manifesta no arco. Ao lado uma plataforma se ergue e dentro há uma armadura com cabeça de arara.

Página 21

Após vestir a armadura, repara no tempo que vai levar. O holograma lhe diz para voar. Ela sorri e afirma que pode saltar alto, mas não possui asas. O holograma pede para segui-lo até o topo. E pede para saltar. Concentrar-se da mesma maneira que fazia para saltar. Ela faz... A armadura abre asas e ela voa muito rápido por sobre a floresta.

Página 22

Na aldeia seu povo lutava bravamente com seus arcos e flechas. Seu pai e sua mãe estavam lutando, mas foram atingidos. Seu pai foi ferido e sua esposa por perto espera o desfecho trágico da cena. Ambos olham quando o ser ergue sua arma para desferir o golpe. Uma seta de energia o atravessa e o desintegra. Então, algo cria um grande impacto no chão bem no meio da aldeia. Os seres voam se desintegrando no ar. A silhueta de um ser alado aparece no meio da poeira do impacto. E um a um, aquela sombra abate os guerreiros que atacavam a aldeia. Com medo, o aldeão e sua esposa observam o ser vindo em sua direção. Um ser com cabeça de arara e corpo de gente.

Página 23

Seu rosto se descobre de toda sombra. Um sorriso irradia diante deles. Kobe estende sua mão e ergue seus pais. Agora, ela afirma a eles que conheceu os seus e os inimigos. Assustados e surpresos a abraçaram, sua filha presente dos deuses, era a protetora da aldeia e do mundo. Ela mostra que tem de resolver o buraco no céu. Então, ela se despede e voa na direção que indicou.

Página 24

Velozmente ela se aproxima do buraco. O holograma fala com ela em pleno voo, orientando-lhe o que fazer. Então, ela se depara com uma armadura de cabeça de falcão. Reluzente e dourada como o sol. Próximo a ele está voando uma pequena ave de metal, a chave do portal. Envergando rapidamente seu arco, ela é atacada pelo adversário a arremessando para longe, mas ela consegue frear o golpe, e retorna. O adversário dispõe de uma espada que desfere golpes constantes. Ao olhar para o buraco percebe uma grande nave e outras pequenas se aproximando. Precisa ser rápida.

Página 25

Desvia do ataque e contra-ataca. Ambos se atacam ferozmente. Até que um de seus golpes é desviado por um de seus braços e rapidamente desfere o golpe ferindo as asas do adversário que cai no meio da floresta. Resta apenas desligar a chave. Observando o adversário em queda livre vira para atacar a chave. Sua máscara se abre ao virar-se para ir ao encontro da chave. No entanto, seus olhos se assustam.

Página 26

A pequena nave é um ser robótico. Seu tiro de energia a atinge, mas suas asas se fecham e seguram o tiro. Seu corpo é jogado contra um lago, e sequencias de feixes de luz são disparados no lago. Uma grande explosão é ocasionada. Os tiros cessam. O ser metálico se aproxima para verificar o resultado de seus disparos. Um brilho cintila no fundo do rio. O ser percebe o perigo.

Página 27

Um grande feixe de luz e que se assemelha a uma espada é disparado do fundo do lago, pulverizando o ser metálico e atingindo a nave que estava tentando passar pelo portal. A nave começa a explodir e as pequenas também. Então, o portal começa a fechar. Na margem do lago, ela observa cansada todo o resultado de seu esforço.

Página 28

Na aldeia ela conversa com seus pais, e pede para a tribo a acompanhar ao vale das araras. Local onde está sua nave. Todos olham admirados aquele grande segredo que todos da tribo teriam de guardar do mundo. Kobe pede para holograma escanear o registro de DNA de todos. Então, ela entrega a chave para seus pais. Orienta que se um dia precisar de ajuda, basta pôr a chave no dispositivo que ela voltará para ajudar. Fora da nave uma pequena parte se desprende. É uma nave que se assemelha a uma grande arara. Kobe entra nela, despede-se de todos e dizendo que vai voltar para os seus, mas aqui eles sempre serão os seus também.

Página 29

A nave sobe ao céu, todos sorriem. Uma lágrima escoa pelo rosto de seus pais. Ao longe a nave brilha como uma estrela e desaparece. No alto da colina que se encobre pelo crepúsculo, um ser dourado observa. Suas palavras ecoam, dizendo que ainda vão se encontrar, e que este mundo ainda será uma grande conquista. E que ele estará esperando pelo seu retorno.

Página 30

Trinta anos mais tarde. A Tribo indígena dançando ao redor da fogueira. Num ponto da aldeia, um indígena idoso conta a história para as crianças sobre os seus antepassados. Eles estão próximos a outra pequena fogueira. Aponta para o céu. Todas as crianças olham para o céu, uma estrela brilha forte. Ao longe, relâmpagos se propagam.

Página 31

Olham as estrelas e admiram tudo o que fala o idoso. Perguntam sobre a pedra na mão em formato de arara. Quando o idoso olha para a palma de sua mão e profere algumas palavras ela começa a brilhar. E do meio das chamas uma forma de árvore surge enquanto faíscas a cercam, formando um contraste com o fundo de tempestade.

Página 32

Dias depois, num céu enevoadado. Folhas voando pelo ar. Um homem com terno e gravata, desce de um helicóptero e junto com ele alguns homens armados. Em seu braço, um bracelete dourado com uma insígnia de falcão brilha reluzentemente. Seu

sorriso, e sua fala são poderosas. Ele ordena que continuem derrubando as árvores. Sua madeireira se expande cada vez mais. Em outro lugar, uma criança corre pela floresta entrando no Vale das Araras.

FIM

