



Arte conceitual e narrativa.

Universidade Federal de Pernambuco  
Centro de Artes e Comunicação - Dpto. de Design  
2021  
por Vitor Fugita Albuquerque

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Albuquerque, Vitor Fugita.

Okhan: coração de terra / Vitor Fugita Albuquerque. - Recife, 2021.  
71 : il.

Orientador(a): Silvio Romero Botelho Barreto Campello  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de  
Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado, 2021.

1. Arte de concepção. 2. Pintura e desenho. 3. Pré-produção. 4. Narrativas. 5.  
Mitologia. I. Campello, Silvio Romero Botelho Barreto. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)



Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Design do Centro de Artes e Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Design.

2021.1

Orientação de Silvio Romero Campello

por Vitor Fugita Albuquerque - vitorfgta@gmail.com



— CORAÇÃO DE TERRA —

POR VITOR FUGITA



Agradecimentos Para minha família, amizades, mentores, e inspirações.

## Arte e jornada.

Desenhar sempre foi uma chave guia, uma fórmula mágica pela qual poderia superar as barreiras do mundo, e as minhas próprias. A arte e imaginação são portas para outras realidades me disseram, e que impressão boas histórias deixam na alma infantil.

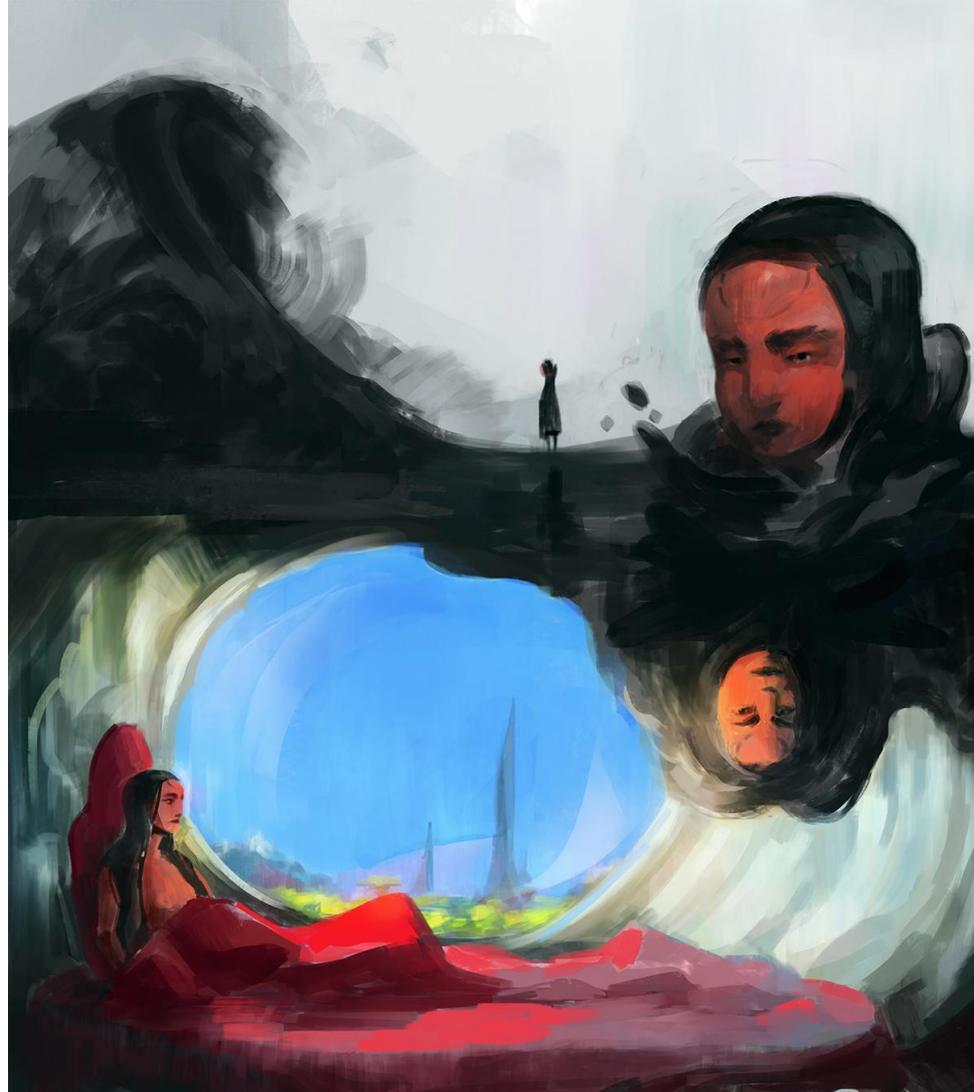
“A função primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se àquelas outras fantasias humanas constantes que tendem a levá-lo para trás.” - Campbell, 1995 p.9



## Arte e narrativa.

Tomo este presente projeto como uma oportunidade de experimentar com o que sinto serem partes essenciais do processo criativo que são constantemente alienadas das oportunidades profissionais contemporâneas, com a expansão das mídias digitais, maior conectividade entre mercados e subsequente consolidação das forças de trabalho, é cada vez mais comum que artistas nada tenham em relação às essências conceituais e resultados finais de seus próprios trabalhos.

Ter domínio de cargas simbólicas e culturais é invariavelmente bom para designer e artistas, universalmente, e quão rara são coisas boas assim. Portanto, é à essa investigação a que dedico este trabalho, quero aqui experimentar e autorar uma história com os meios que me são disponíveis.



Primeira parte : Concept art

Formatos de apresentação e referências artísticas.

# A Ilustração de conceito

Interseccionando muitos campos da produção midiática num todo, a arte de conceito é uma etapa essencial de desenvolvimento de ideias. Como designers, artistas nesta área são responsáveis por definir visualmente elementos conceituais de um projeto, traçando um caminho metodológico que ajude a chegar ou chegue em uma versão final a ser executada. Dentro das indústrias atuais que empregam esse tipo de trabalho artístico, temas comuns são personagens, localidades e objetos de cultura. Os desenhos podem ser incumbidos de definir funcionalidade e aspectos práticos em variados níveis de detalhe e fidelidade, mas o que continua por trás de toda necessidade ilustrativa dessa natureza parece ser a comunicação de conceitos, a transmissão de alguma história, por mais abstrata e breve que seja, de um longa-metragem de animação ao figurino de grandes shows de música, a arte conceitual realça um caráter de exploração dentro do processo criativo, um que encanta ao nos dar chaves para ativação da imaginação.



**Khng** I usually begin my character designs by drawing pages of thumbnails to find ideas. It's useful for orienting shapes and silhouettes that will help to describe the character. One way to find interesting designs is by looking at abstract shapes around you. I often find some ideas in cheap plastic. Once a certain pose or the form or by using recognizable objects is clear. Drawing at a very small scale prevents me from rendering the details that are unnecessary at this early stage. Also, it is convenient for clients and directors to see a range of designs before committing time to any specific one.

**Boat** Again, here you can see a wide range of original design sketches for the character. Using simple reference technique from Mike and Felix, Khng wants to move directly into the painting with less time and at a slightly larger scale.



Desenhos de personagens de diversos autores, de cima à baixo respectivamente : Mike Khang em Skillfullhuntsman Jean Giraud para Duna e Rael Lyra para animação Suneater



Desenho de Rael Lyra. Disponível no  
blog do artista : [raelyra.tumblr.com](http://raelyra.tumblr.com)

## Sobre “animar”

*conceder alma ou a ilusão de vida, a capacidade que tem a psique de transmitir e projetar, concedendo nossa energia de vida. Projetar alma.*

Para todos os trabalhos de *concept*, mas principalmente quando se trata de arte para narrativas, o convencimento emocional é talvez o aspecto de maior importância, ganchos de interesse que habilitem a suspensão de descrença, a imersão e empatia que tem o trabalho de nos transportar para dentro da experiência. Uma forma técnica de conseguir tal efeito é fazer com que personagens e localidades reflitam aspectos da história, para que elementos se comuniquem, ativando o aspecto associativo do espectador, e assim obtenha-se a ilusão de realidade. Também se dá o uso da sugestão e implicação, a sobreposição e suposição de imagens, seu reconhecimento simbólico e arquetípico são ferramentas do artista.

O processo de *concept art* traz do design uma incorporação da pesquisa, o levantamento de conhecimento, direto e tangente ao tema, em busca de uma melhor compreensão de sua totalidade e funcionamentos.

# Duna de Jodorowsky

O processo de pré-produção e o tomo resultante sobre o filme *Duna* do diretor chileno Alejandro Jodorowsky serve como exemplo histórico da arte de conceito, o projeto não frutificado teve forte impacto nos ambientes profissionais, ainda que uma influência por vezes invisível. Jodorowsky conta em documentário sobre como começou a jornada do filme procurando por alguém que desenhasse para conceber suas visões e ideias.



Reprodução de pôster para o filme, artista Hugo Emmanuel Figueroa (2018)

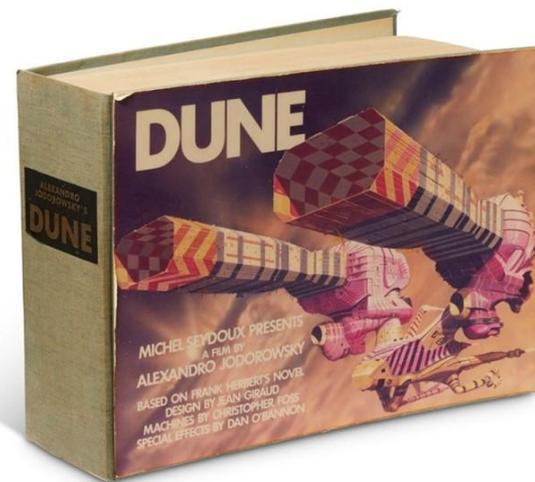
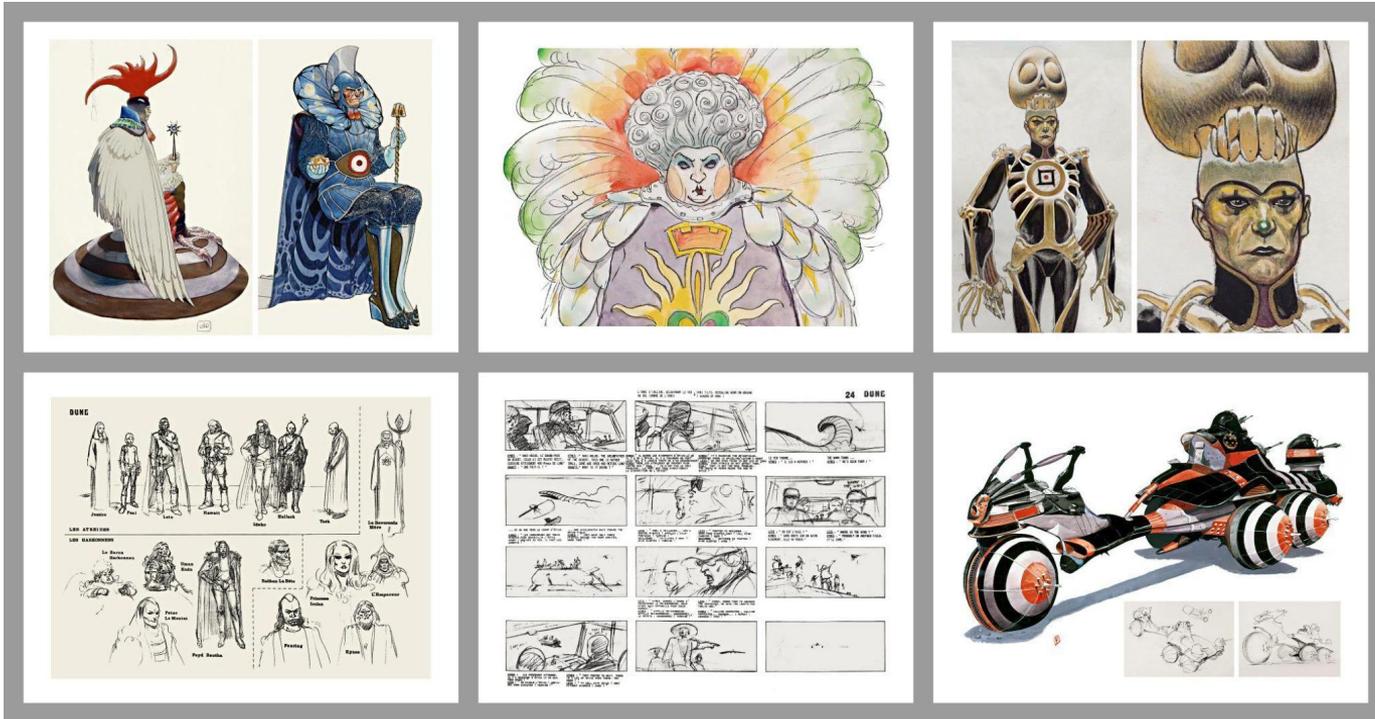


Foto do tomo de pré-produção de *Duna*.

# Duna de Jodorowsky

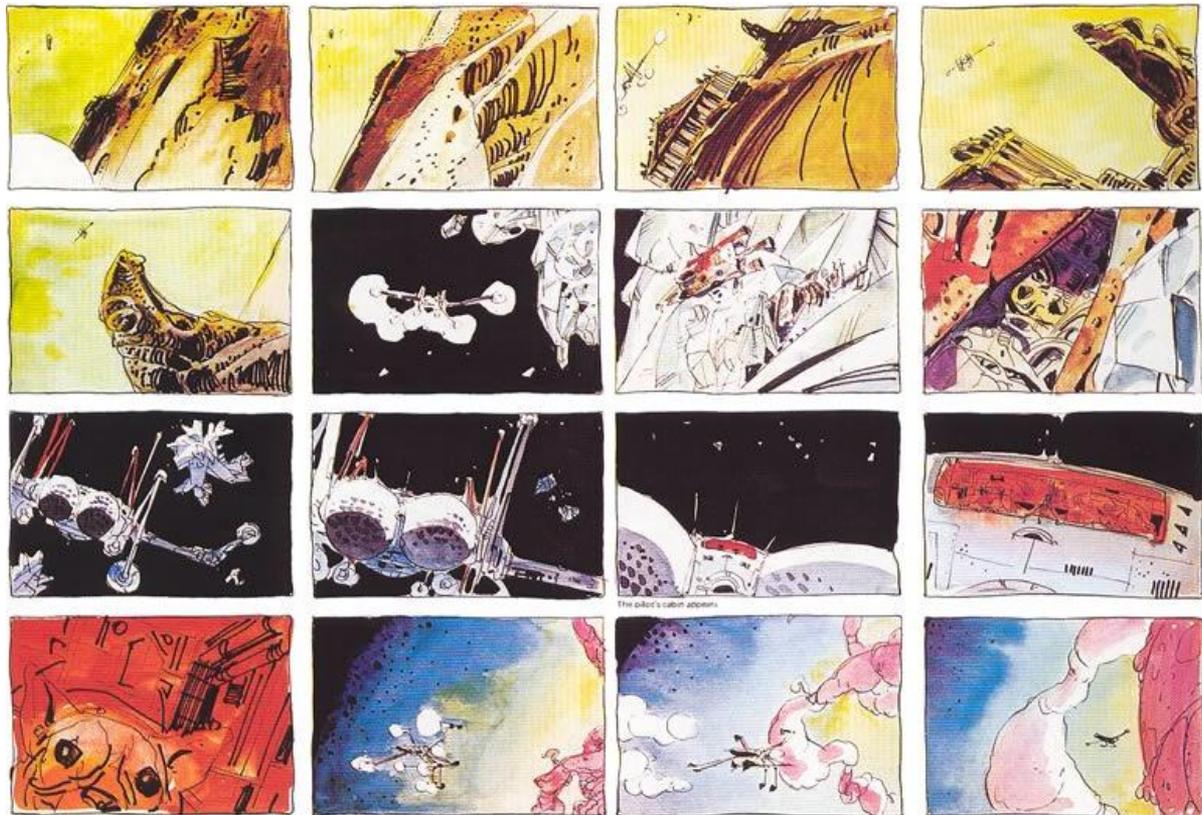
O filme não realizado foi uma semente de influência para o universo cinematográfico de ficção científica, uma junção de mudanças de paradigma em vários aspectos de sua produção, do material original nos livros de Herbert, inovadores por sua introspecção em temas sociais e abordagem psicológica, à carga simbólica da direção de Alejandro e sua fantasia e extrapolação mística acompanhado da cinematografia dos quadrinhos de Moebius.





Desenhos de Moebius para Duna - disponível em : [openculture.com](http://openculture.com) e [heavymetal.com](http://heavymetal.com)

Jodorowsky escolhia Duna para seu filme pelo mesmo motivo que Herbert escreveu o livro, ambos acreditam na capacidade do artístico de mover e mudar pessoas, e da necessidade de usar histórias como catalisador da constante e lenta mutação que sofre a mente coletiva.



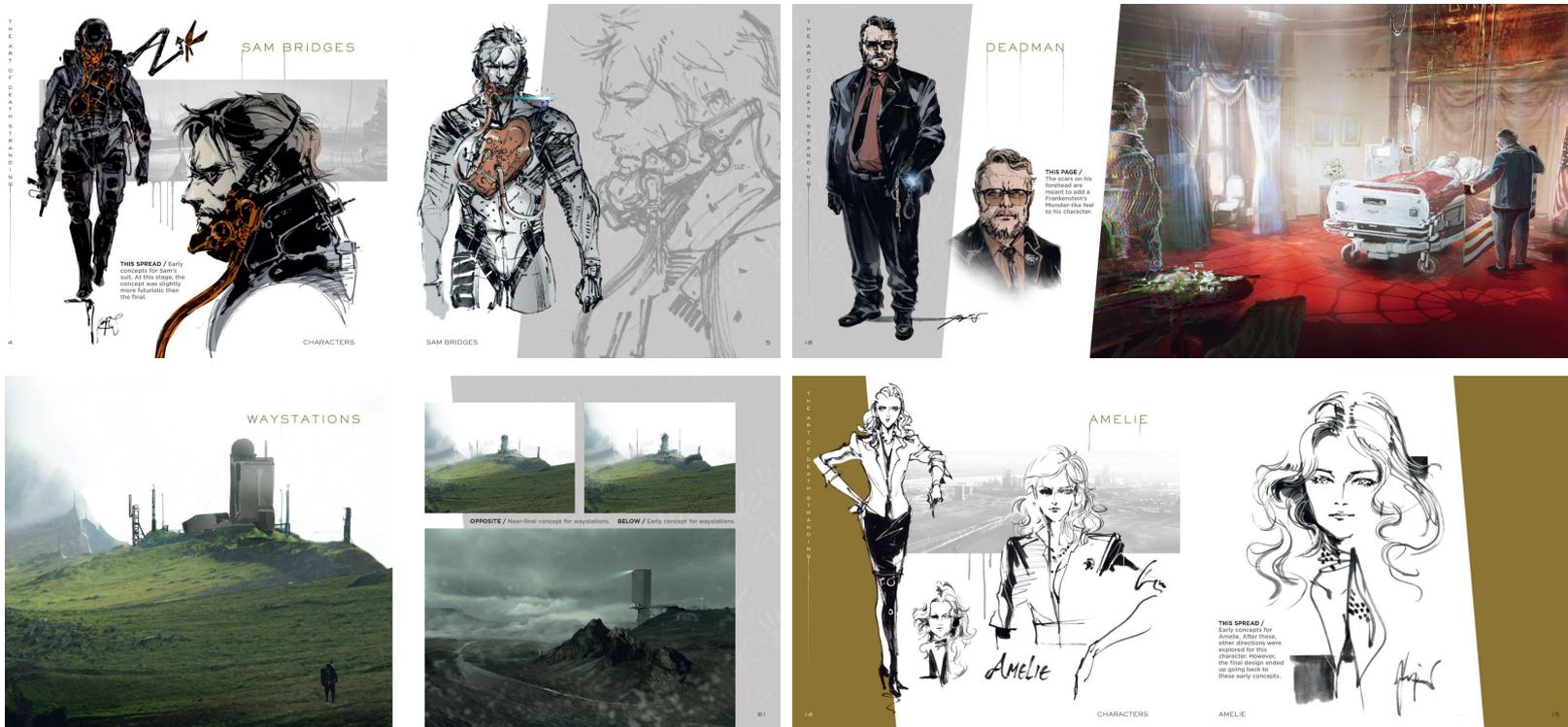
storyboard em aquarela, Moebius

disponível em : [openculture.com](https://www.openculture.com)

# Deathstranding

## - narrativa visual em nova mitologia americana

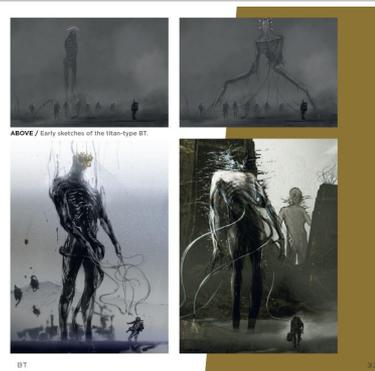
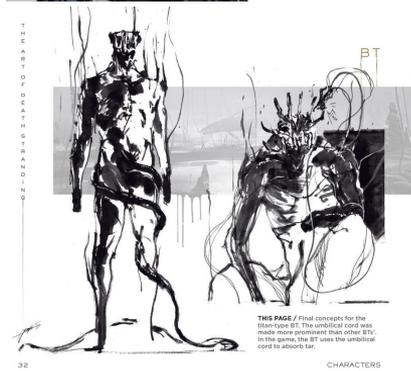
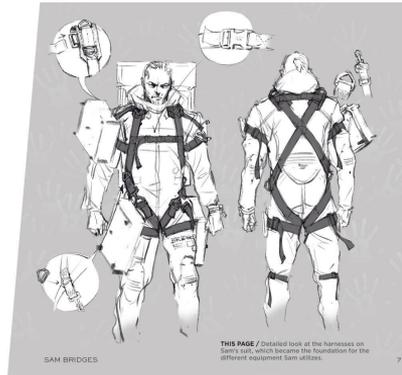
O jogo digital Deathstranding, lançado em 2019 monta uma colagem semiótica de imagens e ações de quem joga para compor uma narrativa poética, fantástica e contemporânea ao redor de muitos dos temas sociológicos tratados por mitologias clássicas.



Arte de Yoji Shinkawa.

# Deathstranding

- narrativa visual em nova mitologia americana.



Referências artísticas

# Referências - Rael Lyra

Artista Olindense, atualmente situado em Quebec, **Rael Lyra** é formado em Artes Visuais pela UFPE, desenhou para diversos clientes de quadrinhos incluindo *Marvel Comics*, mas seu trabalho mais referenciado é como artista de conceitos para jogos digitais.



Disponíveis em blog do artista.:  
<https://raellyra.tumblr.com>

# Referências - Rael Lyra



Rael Lyra. Disponível no blog do  
artista : [raelyra.tumblr.com](http://raelyra.tumblr.com)



## Referências - Sergio Toppi

O desenhista milanês **Sergio Toppi** iniciou-se como ilustrador editorial para enciclopédias, e sua extensa obra em quadrinhos reside em incursões místicas e ousadas composições visuais em resgate de histórias ancestrais e mitos de origem ao redor do mundo.



# Referências - Sergio Toppi



*O Tarot Universal, ilustrado por Toppi*



*Retirados de publicações de Toppi : Contos de origem, Tanka.*

# Referências - mídia digital

## Sergey Kolesov



Artista digital Russo, Sergey Kolesov fez fama com arte digital de concept e ilustração para o estúdio Arkane. Disponível em: <https://www.artstation.com/peleng>

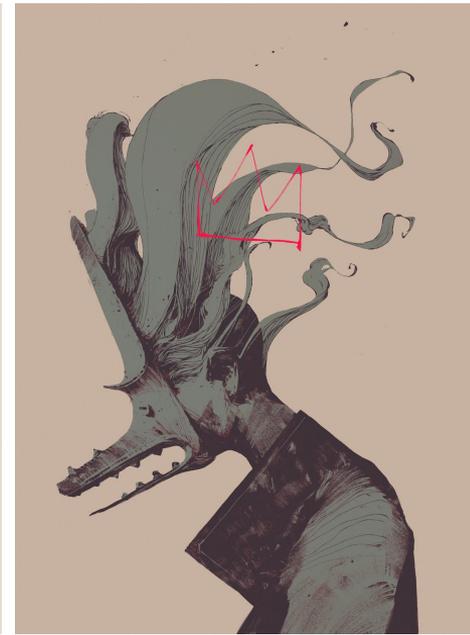
e

<http://www.peleng.byethost12.com>

# Referências – mídia digital

## Piotr Jabłoński

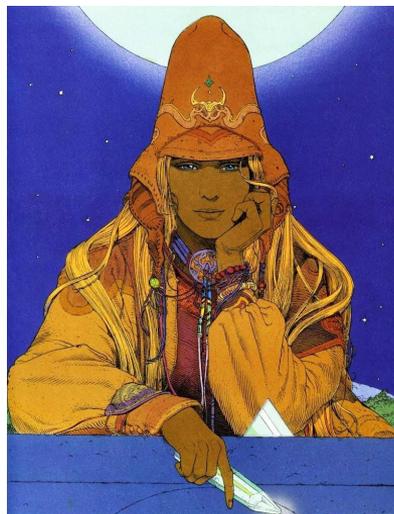
Artista polonês, Piotr define muito de uma nova estética futurista para séries digitais do *space opera*. Disponível em: <https://www.artstation.com/nicponim>



## Referências – Jean Giraud, *Moebius*

O artista parisiense **Jean Giraud**, conhecido também por seu apelido artístico **Moebius**, fez fama comercial inicialmente com quadrinhos de *Western* de seu personagem *Blueberry*, pela editora *Pilote*, mas foi imortalizado e amplamente difundido por sua paixão pela ficção científica, literatura surreal e fantástica, e pelos temas espirituais que imbuía em seu desenho, atributos conferidos pelo próprio à sua experiência de vida nos desertos do México.





Retirados de  
variados  
trabalhos do  
artista, o  
western  
*Blueberry*,  
*The world of  
Edena, Arzach*,  
*Émotions  
Életriques*

Segunda parte : Construção da narrativa, levantamento de temas e referências literárias

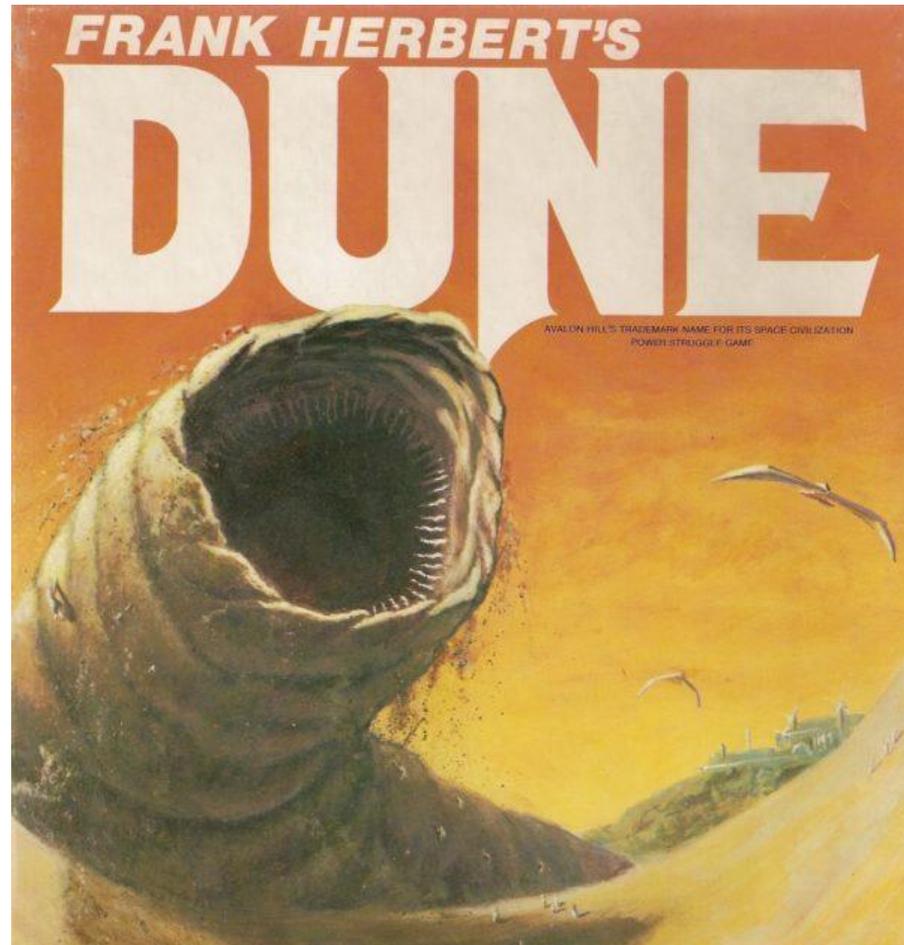
# Duna

O livro de Duna ( 1965 ) de Frank Herbert é amplamente considerado por sua abordagem mista a temas de política, ecologia, psicologia e sociologia em sua narrativa épica de ficção-científica. Herbert era jornalista por profissão e decide pontilhar suas histórias com influências de suas pesquisas, incluindo confrontos armados contemporâneos, preocupações ecológicas como o esgotamento de recursos naturais e tensões políticas.

*Duna* também empresta de autores como *Orwell* e *Huxley* um certo aspecto de futurismo crítico negativo, uma marca estilística que hoje no campo se define muito com os cenários “pós-apocalípticos” das produções no gênero.

“...And Paul saw how futile were any efforts of his to change any smallest bit of this. He had thought to oppose the jihad within himself, but the jihad would be. His legions would rage out from Arrakis even without him. They needed only the legend he already had become.”

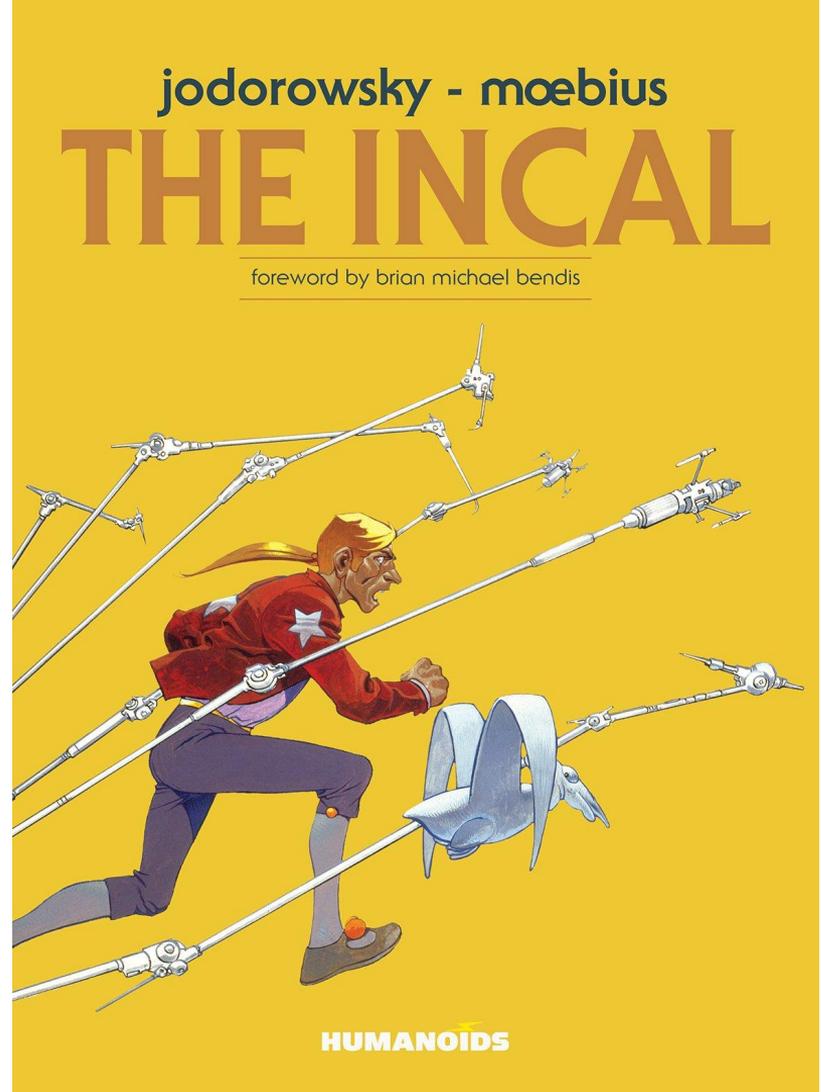
- ( F. Herbert, 1965, Duna p. 314 )



# L'Incal

## Jodorowsky e Moebius

O Incal Negro ( 1980 ), que se seguiu à jornada de pré-produção de Duna, foi feito à moldes diretos desta experiência, também escrito por Jodorowsky e desenhado em paralelo por Moebius, carrega muitos dos mesmos temas de espiritualidade e esoterismo em meio à um cenário futurista distópico e hiperbólico.



# Sobre futurismos

*Busca de alternativas aos temas no gênero.*

- tecnologia e tecnocracias vs. sistemas biológicos.
- guerra
- identidades coletivas e filosofia de instituições.

Trabalhos futuristas se baseiam em extrapolação de aspectos sociais contemporâneos em cenários futuros, e com o tempo, muita da literatura do gênero se consolidou ao redor da amplificação de problemas socioeconômicos, optando pela forma de crítica, porém muito se discute recentemente sobre projeção de aspectos desejáveis e aspectos afirmativos do cenário imaginativo da ficção.

“By their very nature, fantastic transmedia storyworlds provide a type of estrangement that encourages critical reflection on the social and political nature of the world, whether real or imaginary. And while there are many ways in which such immersive worlds become meaningful to individual users, I am firmly convinced that their fundamental and ultimately irresistible attraction lies in this basic truth: whatever shape they take... they remain grounded in the common hope and desire for a different, better world.”

Dan Hassler - Science fiction, fantasy and politics, 2016, p.200

# Joseph Campbell

- O herói de mil faces.
- A jornada do herói como jornada espiritual e concepção arquetípica de conflito e desenvolvimento psicológico.
- Análise mitológica de concepções animistas de equilíbrio com o meio.
- Cap. VI - O Presente da deusa  
O retorno à mãe e à terra, autoconhecimento coletivo  
- o poder do mito ( 1980 ).

*“O herói, por conseguinte, é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas. As visões, idéias e inspirações dessas pessoas vêm diretamente das fontes primárias da vida e do pensamento humanos.*

*Sua segunda e solene tarefa e façanha é, por conseguinte, retornar ao nosso meio, transfigurado, e ensinar a lição de vida renovada que aprendeu “*  
( Campbell, O herói de mil faces, 1995 p.13 )

Joseph Campbell

## O HERÓI DE MIL FACES



Cultrix/Pensamento

"Out there somewhere," beyond the visible plain of existence, was the "animal master,"

who held over human beings the power of life and death:

if he failed to send the beasts back to be sacrificed again, the hunters and their kin would starve.

Thus early societies learned that "the essence of life is that it lives by killing and eating; that's the great mystery that the myths have to deal with." The hunt became a ritual of sacrifice, and the hunters in turn performed acts

of atonement to the departed spirits of the animals, hoping to coax them into returning to be sacrificed again.

The beasts were seen as envoys from that other world, and Campbell surmised "a magical, wonderful accord"

growing between the hunter and the hunted, as if they were locked in a "mystical, timeless" cycle of death, burial, and resurrection.

Their art -- the paintings on cave walls -- and oral literature gave form to the impulse we now call religion.

The Power of Myth, 1991 ,p.10

# C. G. Jung

- Conceito de energia psíquica e a imagem arquetípica da alma
- Projeção da experiência anímica, a dialética fundamental.
- Arquétipos da mãe, da criança e do arteiro.
- Inconsciente coletivo e arquétipo, o símbolo personalizado em sonho e despersonalizado em mito.



“There is a living concept of repair that has called to many in our lifetime—even seized some of us when we were only children just walking along one day. This concept embodies the idea that the world has a soul, and, thereby, if it is the soul that wants stories, then the world needs stories too—stories of repair, strength, and insight. If the world has a soul, then story informs and heals and spiritually grows the cultures, and the peoples within those cultures, through its universal cache of idioms and images.”

Clarissa Estes - Prefácio da versão comemorativa de O Herói de Mil Faces

Estética tribal : Referencial conceitual e histórico focado em tribos ancestrais.



Himba Youth

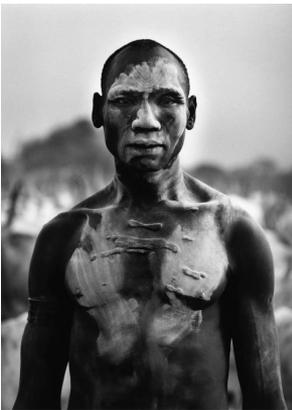


Himba Woman



Himba Elder

*fotos : Brent Pearson*



*Povos pastorais Dinka, do Sudão*



*Povos semi-nômades Himba, da Namíbia*



## Tribos ancestrais – Referenciando o passado.

- Referências da mitologia loruba e suas adaptações.
- Povo Himba, culto ao fogo ancestral e o espírito Muluku, organização animística e matriarcal.
- Grupos Khoikhoi e Xam, Batwa, Mursi, Karamojong, Turkana.

Os vários povos e culturas extremamente antigos e ainda vigentes do continente Africano são a lente para funcionamentos sociais e culturais, as dinâmicas de mitos formadores e variados tipos de código religioso e estruturação social, e também são exemplificação da interação entre tribos.



*Cabeça de Bronze da Rainha de Ifé, Nigéria - British Museum*

Disponível em :

:[https://www.britishmuseum.org/collection/object/E\\_Af1939-34-1](https://www.britishmuseum.org/collection/object/E_Af1939-34-1)



*fotos : Gênese - Sebastião Salgado, Khoikhoi, Himba e Mursi respectivamente*



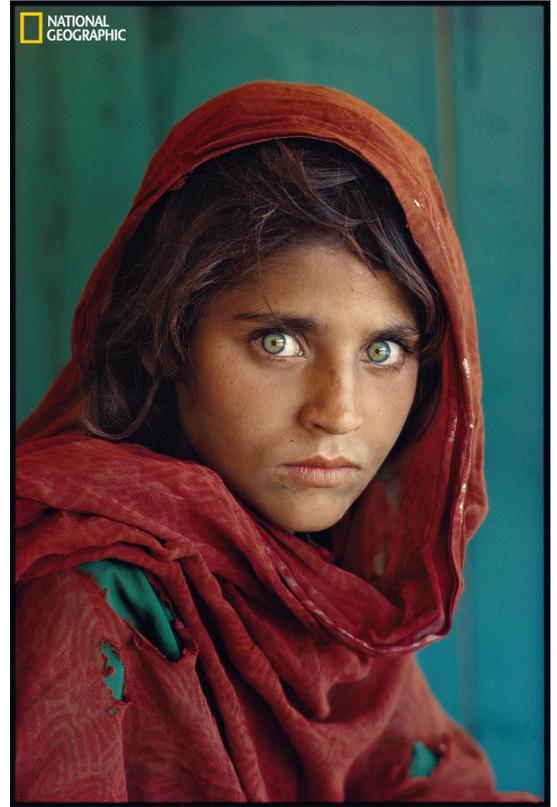
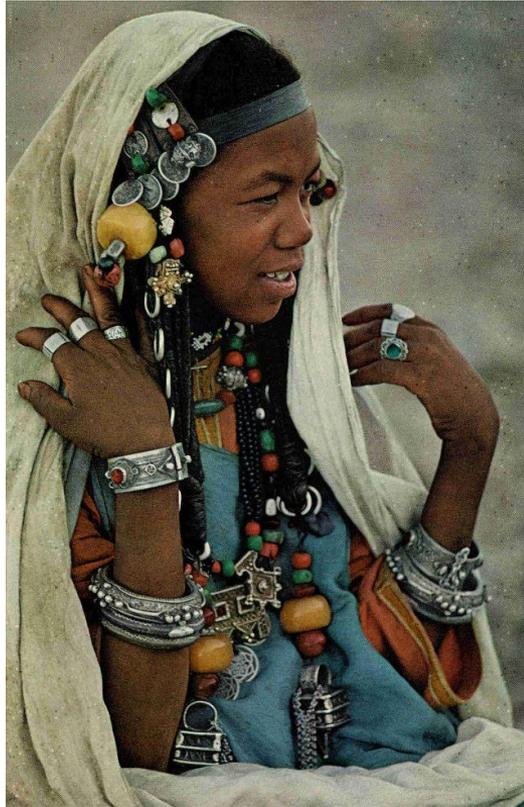
*fotos : Amazônia - Sebastião Salgado  
Yanomami, Rio Cauaburis e Awá*



*Sans ( Xans ) - Gideon Mendel*



*fotos : NjTurkana, Elizabeth Buhungiro ( The New Times )*



PHOTOGRAPH BY ANNIE GRIFFITHS BELT, National Geographic.

Terceira parte : Processo e conclusões.

# Metodologias de construção de mundo.

Uma vez escolhida minha fonte de inspirações e temas, comecei a escrever pequenos roteiros, adotando uma linha “orgânica” de construção de mundo, onde minhas personagens e outros elementos, refletidas em arquétipos, seriam desenhadas em detalhe, ao redor de sua funcionalidade para a história presente. Esta aproximação em *worldbuilding* pode também ser descrita como “*de cima à baixo*”, em contraste com um método de “*baixo para cima*” onde elementos maiores como sociedades e culturas são descritos primeiro e daí temos personagens, porém, muito pode ser dito de métodos criativos assim serem mais guias do que regras, guias que podem ser mesclados e alternados durante o processo.

# Quadrinização / Storyboarding



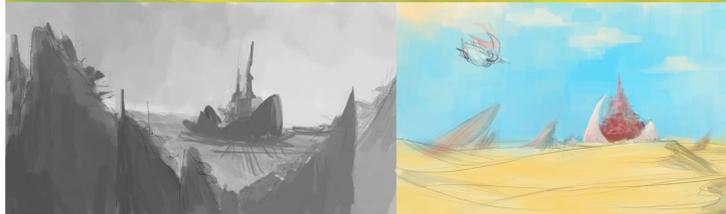
Páginas

## A CIDADE SAGRADA DE IZE

"Nossa cidade sagrada é uma relíquia, é semente, mistério e ponte"  
- Zurik, poeta, músico e narrador



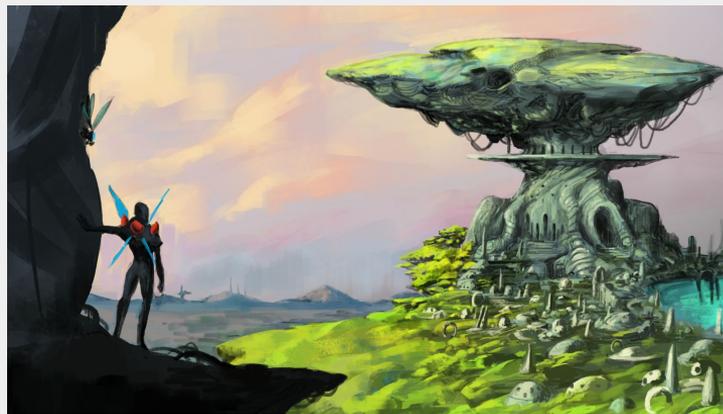
primeiras versões da cidade



Os primeiros desenhos foram da cidade, por hora este é o único pedaço de mundo que conhecemos por agora. O lugar é pequeno e amontado, seguindo o relevo. Todas as pessoas, ou pelo menos quase todas, tem um lugar para morar e são contadas pela organização da matriarca para rapidamente acharem posições dentro de guildas de profissões, incluindo aqueles cuja responsabilidade é manter a casa matriz.

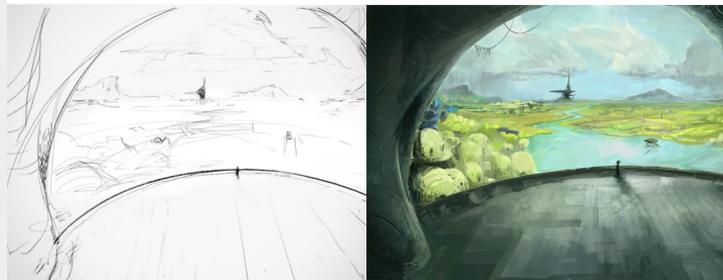


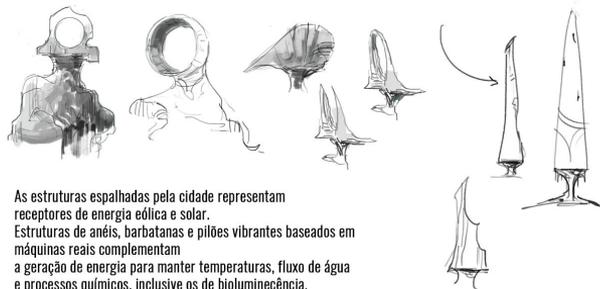
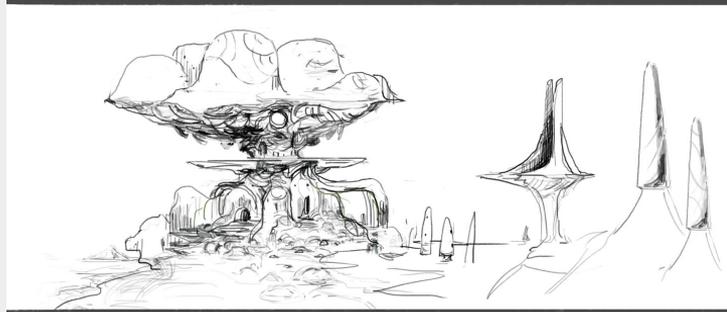
O lugar vive com o ritmo das águas e colônias silvestres ao redor. Também contabilizados cuidadosamente são quaisquer pessoas de fora, que também tem livre passagem dentro da pequena cidade.



## A CASA DO FOGO

A casa do fogo é então a árvora matriz, lugar de convergência ecológica, marco na paisagem, que abriga e concede. Aos seus pés há também uma bacia e um rio, a relação da grande árvore-proliferas com o rio provê material e condições para o crescimento ao redor, sustentando o ambiente e mantendo a população da cidade. O rio além de fonte de nutrientes também é comunicação com terras distantes. Esta grande árvore de onde emerge água e energia acaba sendo também local de tesouro de toda sorte de conhecimento.

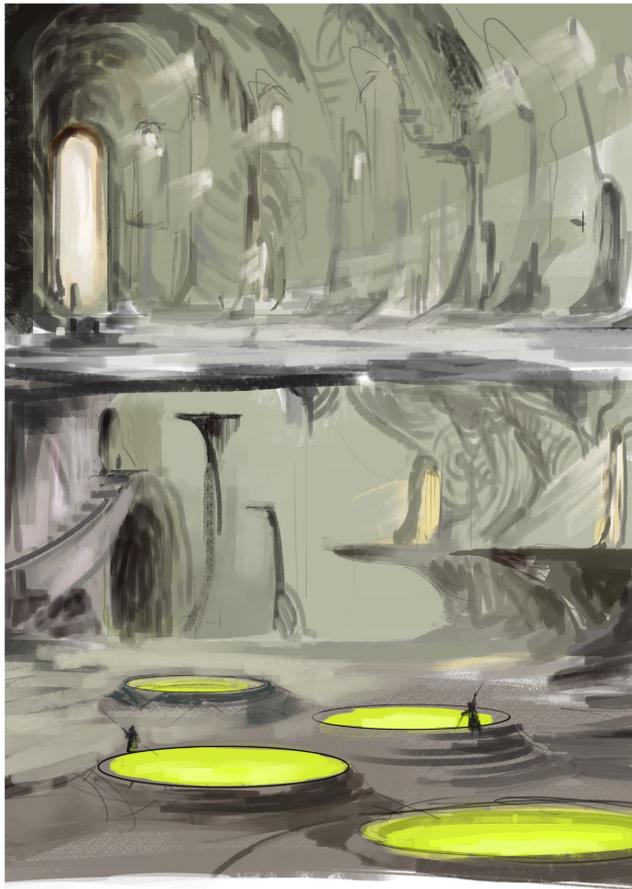




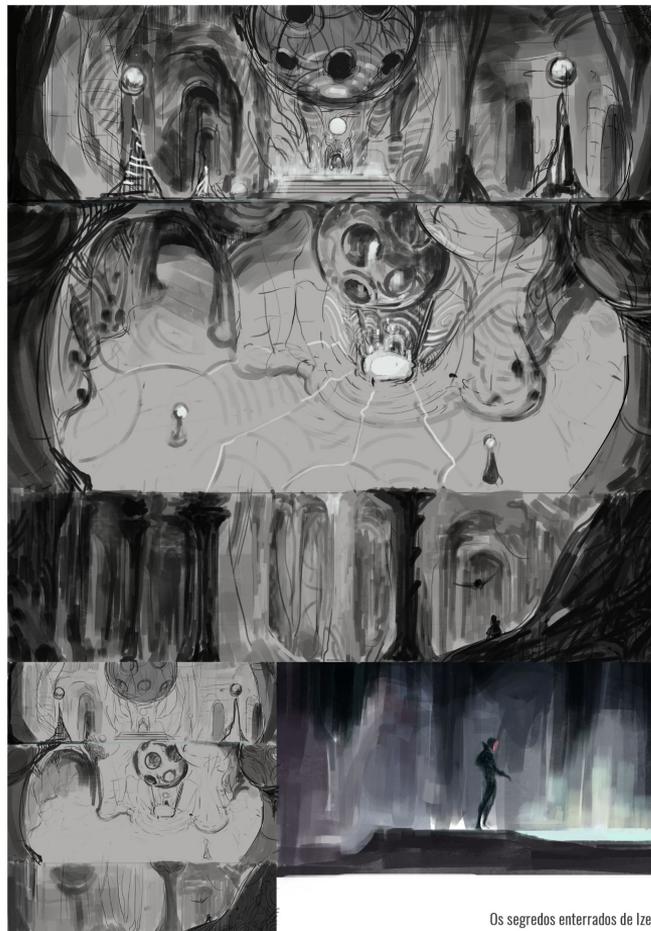
As estruturas espalhadas pela cidade representam receptores de energia eólica e solar. Estruturas de anéis, barbatanas e pilões vibrantes baseados em máquinas reais complementam a geração de energia para manter temperaturas, fluxo de água e processos químicos, inclusive os de bioluminescência.



A casa do fogo e o lago. Estudo rápido de cores e atmosfera.



Esboço colorido de possíveis ambientes internos da Casa.



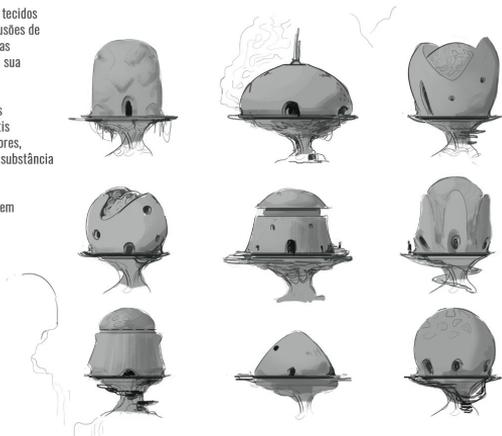
Os segredos enterrados de Ize

## CASAS

As casas são misturas de tecidos orgânicos e pequenas infusões de materiais malhas metálicas condutoras que permitem sua modelagem,

As casas são manipuladas e cultivadas por arquitectos com seus cajados condutores, utilizando-se do Zel, uma substância ferrofluida.

Casas assim também podem ser facilmente tombadas e reincorporadas ao chão se necessário.

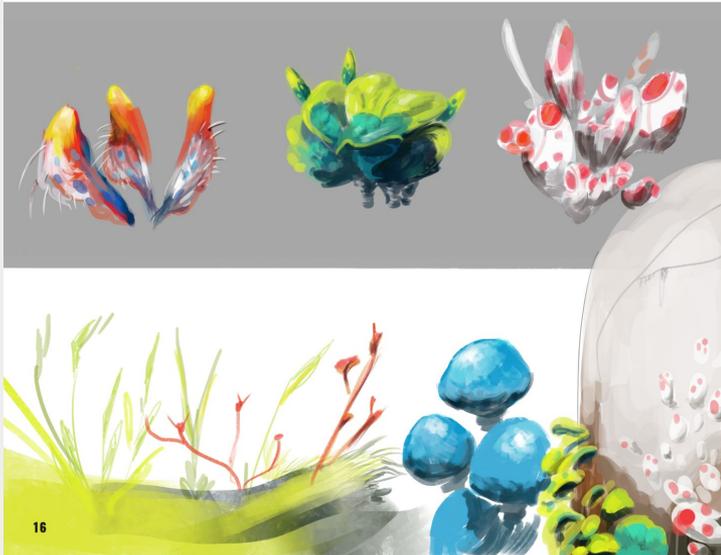


## ESTRUTURAS

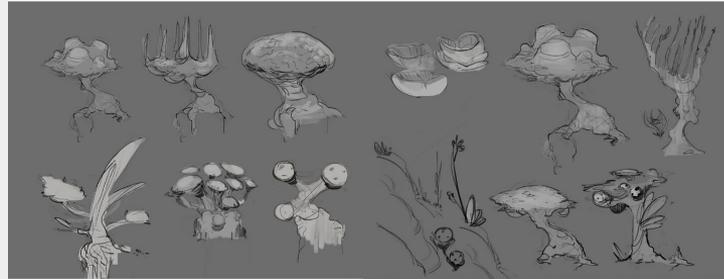


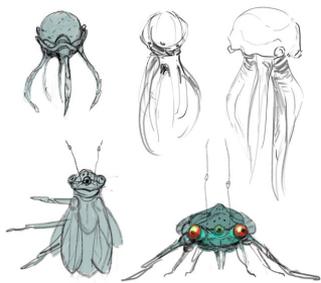
## VEGETAÇÃO

"O crescimento liquenoso deve ser respeitado e mantido à distância, a predominância de táticas defensivas entre espécies e o crescimento rápido de quase todas as populações faz com que estejamos constantemente respondendo a suas mudanças evolutivas. Por outro lado há sempre material de sobra para confeccionar o Zel e outros remédios, e sua disputa intensa serve como defesa de espécies vindas de longe"  
- Hartemis, caçadora.

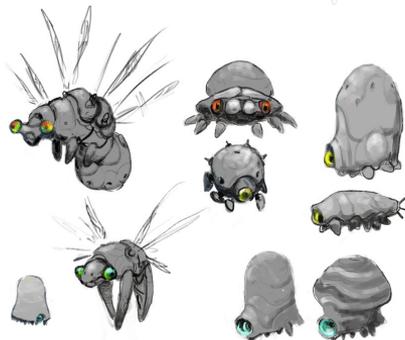


A vegetação também deve ser símbolo de mudança constante, evolução radical e evidente. Nada melhor do que aquilo que já conhecemos para um ar alienígena, para esta flora são tomados de inspiração corais, que são alguns dos modelos de organismos mais antigos do planeta, e líquens, cooperações entre algas e plantas.





## SIMBIOTES



Pertencentes à uma grande família genealógica, estes animais vivem em relações muito próximas das pessoas de Ize, contribuindo na manutenção de espaços por via de suas dietas, participando também de processos de reciclagem da terra e materiais orgânicos, e alguns podem até mesmo ser treinados para carregar mensagens em sequências curtas de cliques.



Alguns simbiotes também podem crescer até proporções gigantescas. Estes movem preciosos materiais orgânicos do fundo do lago ao lá se alimentarem, sendo o seu resíduo também aproveitado como fertilizador e reagente químico. Além disso, podem ser ensinados a guiar barcas para transporte aquático.



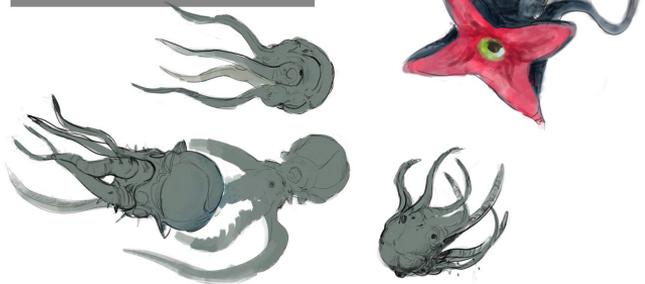


## OS MEGAPONOS

Uma supra-compensação ambiental, e um grande medo da humanidade : um predador capaz de rivalizar nossa vantagem tecnológica. Fruto de uma prolongada e imprevista intervenção em cadeias naturais. O megapono flutua livremente e é capaz de camuflagem.

" A natureza é sempre maleável e responsiva, aqui mais do que em outros lugares. Ainda agora, esquecemos que somos uma das grandes razões por assim o ser. Gostamos de pensar que podemos eliminar qualquer um, dada a necessidade... A realidade é que rezamos para que não desenvolvam um gosto pela caça igual ao nosso."

- Hartemis



## AS PESSOAS DE IZE



"Com uma constante pressão por reciclagem e refinamento de nutrientes e materiais, não é incomum ver peças de carapaças em combinações e costuras pessoais. Além do mais, a maior parte da proteção térmica e biológica vem da integração da população com o Zel na forma de segundas peles, enaltecendo a função simbólica de aparatos e roupagem"



Considerações iniciais acerca de cultura e roupas.

Mascaras de metal que trouxessem um aspecto avançado de manipulação de materiais, e roupas leves complementadas por algum tipo de aparato vital, o conjunto que identifique culturalmente as pessoas da cidade.



## HEFA - ORATORA APRENDIZ DA CASA.

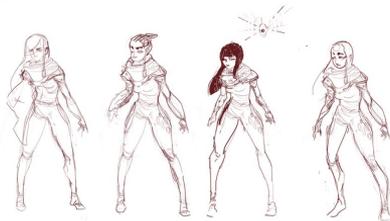


Hefa, representante da criança, é favorecida por sua Havó para sucedê-la diretamente, e a jovem sente as pressões de aceitar as responsabilidades e heranças de tal cargo, assim como tem a visão de seus próprios conflitos espirituais em relação a sua realidade.

Foi com os designs finais da protagonista que formalizei a ideia de uma silhueta simples para conseguir uma sensação mais forte de organicidade.

No início foi considerado algo que remetesse à um costume rígido de castas, uma silhueta que comunicasse sua posição social como grandes vestidos ou saias além do manto.

No fim, sua distinção ficou a cargo do manto mágico, que deve simbolizar seu potencial e poder, literalmente lhe concedendo asas.



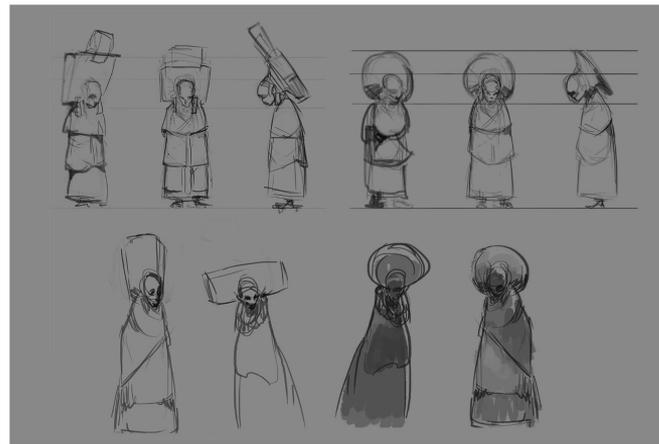
# HAVÓ ODUWAH

Matriarca vigente - Sanzen Oduwha  
"liderar a casa do fogo significa responder à primeira chama, a chama branca que cozinhou o corpo, a primeira chama do espírito, mantê-la, dar-lhe voz e passagem para os seus vivos."



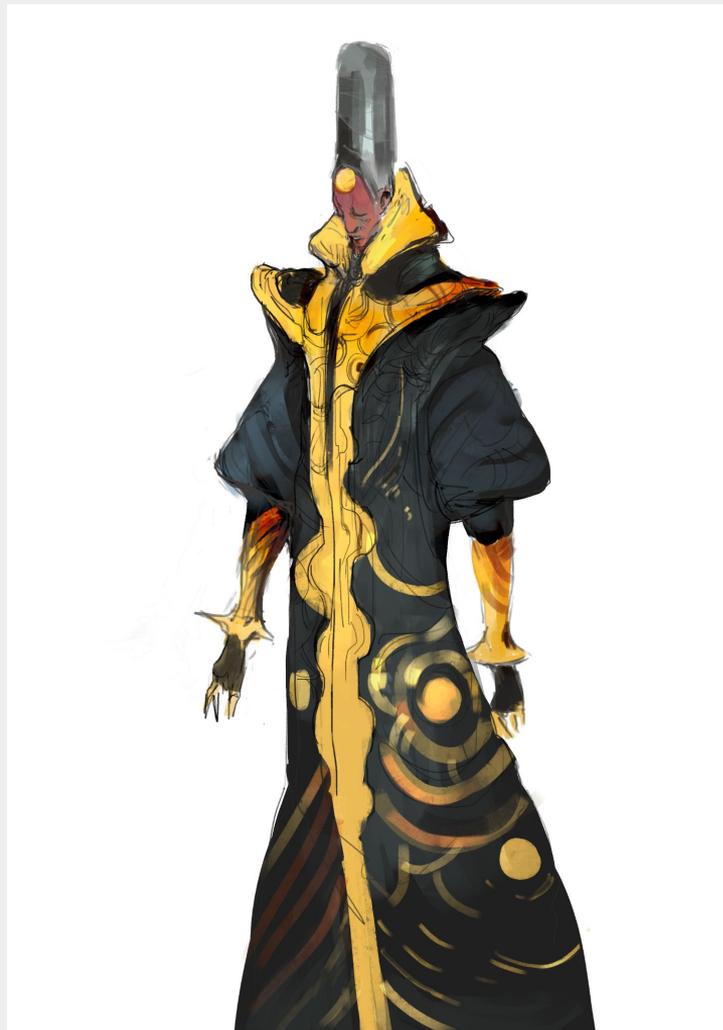
A exploração de design da personagem iniciou-se apenas com a ideia de que esta seria uma porta-voz ou figura de cerimônia e comunicação diplomática importante, elegida para tal cargo.

Esta figura seria centralizadora, e necessariamente mais sábia e mais velha, mas no início não sabia qual seria sua personalidade.





Depois que decidido que seria de fato também uma matriarca, mais ornamentos pareceram necessários, sua distinção em prol de comunicação e negociação, entre os seus ou com estrangeiros. Após definir melhor a posição social e política da personagem, pude me ver chegando mais perto de sua visão final, sua tecnologia poderia permitir uma mutação entre fases da roupa, para sinalizar diferentes personas para cada momento.





## HOKUM

Chefe de guerra e tecnologia da casa.

“Braço direito da Grã Sanzen  
O Guerreiro relutante que herdou  
os fins de guerra por sua paixão  
e conhecimento de todas as  
possíveis aplicações da tecnologia  
de hiper-condução e do Zel.”



Miniaturas exploratórias  
de forma. Como este  
personagem já me apareceu  
com um nome, não explorei  
possibilidades muito  
contrastantes, pensei que seria  
um guerreiro fisicamente ativo  
e alto de forma estereotípica.



"Os soldados de nossa casa ostentam ornas vazias, por tradição, embora ainda tenhamos muita tecnologia bélica, mas um dia, os poderes de suas armas foram reais, e cada cetro tinha capacidades destrutivas imensas, as guerras entre nações devastavam a terra e traziam o terror com uma facilidade inimaginável."  
-- Hokum, detentor dos arquivos de guerra.

A casta de soldados da rainha apresenta sincretismos e cargas ornamentárias, carregando uma ligação direta com um passado fantástico, possuindo uma história própria, suas formas refletindo diferentes períodos da história.



## COMPANHIA DO DESERTO

companhia de troca e guerra que percorre longas e perigosas distâncias



Uma presença regular nos salões da Casa, estes guerreiros cruzam longas distâncias, vindos de suas terras em Herier, rio abaixo, atravessam muitos territórios em busca de troca e comércio. Sua relação com a Casa e a cidade sagrada é delicada no melhor dos termos, mas por enquanto as audições e visitas prosseguem em benefício de ambos os povos envolvidos.

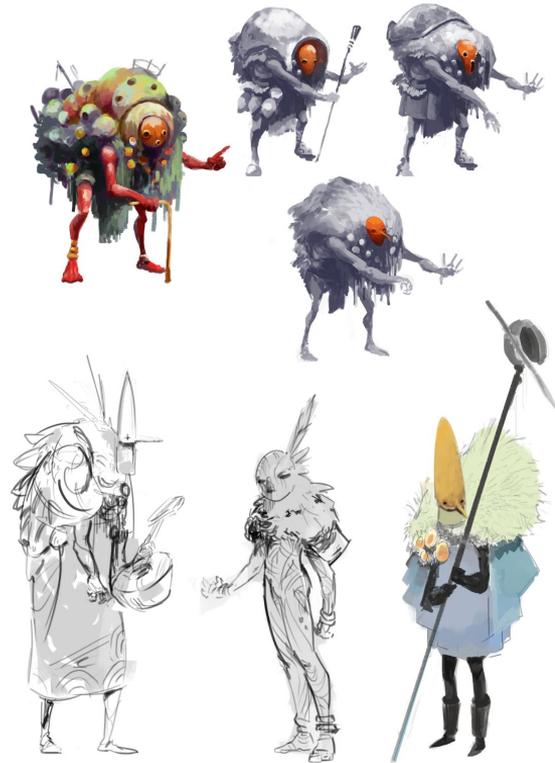
A relação com outras culturas sempre traz a questão da diferenciação, as similaridades, a implicação de conflito.



MUNIK  
NARRADOR DA CASA



Nossos caros historiadores, cantadores, memoristas, praticam a mais fina arte do saber e lembrar e transmitir.  
-- Grã Havó Sanzen



A exploração de silhueta do trovador viajante obtiveram maior variedade, uma vez que a personagem poderia vir de muitos lugares diferentes dentro da história, e o mistério e a surpresa fazem parte de seu carácter. A escolha foi tanta que a personagem virou dois.



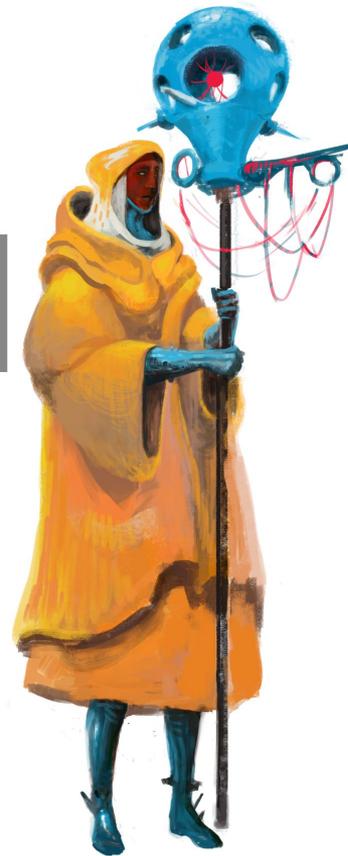
ZURIK  
NARRADOR DA CASA



Com os arquitetos e reideiras, o foco do design cai muito em suas ferramentas, cetros que evocam uma maestria sobre campos magnéticos trazida de um passado distante e que permitem a constante reconstrução da cidade ao redor da árvore matriz.

## ARQUITETA

"Através do Zel e da arte da condução de campos, erguemos nossas paredes e furamos nossas janelas, olhe para o céu e olhe para a terra, e saberá onde fincar raízes, e quando levantá-las."





## HARTEMIS

“Com o ambiente extremamente hostil que cerca nossa cidade, o ato de descer até o limiar das plantas e colocar-se vulnerável para caçar é visto com honra, respeito, e resguardo.

Também não há mais muita dependência em materiais provenientes de tais métodos, fazendo deste um trabalho especializado, um tanto ritualístico, e solitário.”

— Matriarca Olorunam, a Havó

Vestindo a pele da caça, com suas cores destacando o sangue da caçada.



## CAÇADORAS

A caçada como foco de um momento de ação, talvez um ritual mais intenso dentro da sociedade imaginada, foi interessante desenhar a tecnologia de materiais da cidade sagrada, imaginando-se que replique táticas de camuflagem, movimentação rápida, alcance e flexibilidade.





Ilustrações de cenas planejadas realizadas no começo do projeto, foram utilizadas de base para estabelecer os elementos e o ambiente geral do cenário em desenvolvimento.





# Conclusões.

Este foi sem dúvida um projeto prático, seu único objetivo maior sinto que era ser fechado, ver-se realizado, para que a avaliação dos esforços e dificuldades se desse em nível de experiência.

Como levantado nestas pesquisas, há uma invariada importância do rito no crescimento e jornada pessoal da humanidade. A passagem é desafio e necessidade por algo vivido e vivo, durante este processo, definitivamente me senti crescendo, mudando, me inadequando, e neste âmbito, quero aqui acreditar que este é o bem realizado da tarefa. Minha técnica evoluiu, e em conjunto, minha perspectiva sobre a mesma, o mesmo vale para minhas referências, com as quais me sinto gratamente mais íntimo, mas também pronto para buscar novas fontes. Obtive sucesso aplicando certas visões e teorias, mas também pude falhar, procurar soluções em métodos variados, descartar material e reavaliar a mim a aos que lia para orientar-me, e com este conjunto, me vi elaborando teorias próprias.

Com a conclusão destas lições, agora minha mente já corre para imaginar como utilizar estas novas perspectivas em outros projetos, e há aquela mistura de novas certezas e novas incertezas, aquilo que conheci, e aquilo que sei que desconheço, e é esta ação de percorrer um caminho, e a vontade de responder novas perguntas que considero o sucesso deste projeto.

É com apego que me despeço, com olhos para frente.



Fim.

# Bibliografia

Burke, Janine: *Deuses de Freud*. São Paulo, 2010.

Jung, Carl Gustav: *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Olten 1976.

\_\_\_\_\_: *A energia psíquica*. 2ª ed. Petrópolis, 2002.

\_\_\_\_\_: *O homem e seus símbolos*. Londres, 1964.

Campbell, Joseph: *O herói de mil faces - versão comemorativa*. Princeton, 2004.

KRUPAT, Arnold. *Para entender os trickster tales dos Nativo-Americanos*. Trad. Eloína Prati dos Santos. In: SANTOS, E. P. *Perspectivas da Literatura Ameríndia no Brasil, Estados Unidos e Canadá*. Feira de Santana/BA: Universidade Estadual de Feira de Santana, 2003

Forest, Dan Hassler: *Science Fiction, Fantasy, And Politics - Transmedia World-Building Beyond Capitalism* (2016, Rowman & Littlefield )

Secorun, Laura: *South Africa's First Nations Have Been Forgotten*, Foreign Policy, 2018, Disponível em :

<https://foreignpolicy.com/2018/10/19/south-africas-first-nations-have-been-forgotten-apartheid-khoisan-indigenous-rights-land-reform/>

Wolf, Mark J. P.: *Building Imaginary Worlds - The Theory and History of Subcreation* - Routledge, 2012.

Diop, Cheikh Anta: *The African Origin of Civilization- Myth or Reality* -L. Hill,1974.

Campbell, Joseph; Moyers,Bill: *The Power of Myth*. Anchor,1991.

Herbert, Frank: *Dune*. Boston, 1965.

Jodorowsky, Alejandro; Giraud, Jean: *L'incal*. Paris, Trad. L' Humanoides, 1988.

Toppi, Sergio: *Sharaz-de*. Rio Grande do Sul, 3ª ed. 2019.

Zehnle, Stephanie: *A Geography of Jihad: Sokoto Jihadism and the Islamic Frontier in West Africa*. Berlin, 2020.

Prandi, Reginaldo: *A mitologia dos Orixás*. São Paulo, 2000.

Gurney, James: *Imaginative Realism : Painting what doesn't exist*. Missouri, 2009.

Kojima, Hideo; Shinkawa, Yoji: *The Art of Deathstranding*. Londres, 2019

Le, Khang; Yamada, Mike; Yoon, Felix; Robertson, Scott: *The Skillfulhuntsman*. California, 2005.

Loomis, Andrew: *Creative Illustration*. New York,1947.

# Bibliografia

## Fotografia :

Salgado, Sebastião : Gênese, 2013. Disponível em: [https://www.snpcultura.org/genesis\\_exposicao\\_sebastiao\\_salgado.html](https://www.snpcultura.org/genesis_exposicao_sebastiao_salgado.html)

Salgado, Sebastião Amazônia, 2021 Disponível em: <https://www.survivalbrasil.org/fotos/salgado-awa>

Pearson, Brent, Disponível em: <https://brentbat.wordpress.com/page/2/>

Mendel, Gideon, Disponível em: <https://gideonmendel.com/the-san-people/>

Belt, Annie Griffiths: Jordan Photos. National Geographic, 2010. Disponível em : <https://www.nationalgeographic.com/travel/article/jordan-photos>

## Websites :

<https://indigenousafrica.org>

<https://www.sahistory.org.za>

## Filmes :

Baumann, Hasko: *Moebius Redux : A life in pictures*, BBC 4, 2007. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=jNas99oEXBU>

Pavich, Frank: *Jodorowsky's Dune*, 2013, Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AfJi2sfduqk>