

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
COMUNICAÇÃO VISUAL DESIGN**

MAYA - A VISUALIDADE DA SIMULAÇÃO

Yuri Souza de Brito Pereira

Rio de Janeiro
2020

YURI SOUZA DE BRITO PEREIRA

MAYA - A VISUALIDADE DA SIMULAÇÃO

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Comunicação Visual Design da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Visual Design.

Orientadora: Professora Elizabeth Jacob

Rio de Janeiro
2020

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha orientadora Elizabeth Jacob por ter me guiado durante toda essa aventura - com todo amor do mundo - e, a todos que me ensinaram algo ao longo da vida e tornaram possível a construção desse momento.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo desenvolver um *concept art* para uma narrativa distópica futurista, utilizando ilustrações e técnicas de pintura digital para a obtenção do resultado. Dessa forma, foram desenvolvidos diversos personagens e cenários que irão compor o universo da narrativa. O embasamento teórico foi organizado e descrito ao longo dos capítulos, em uma estrutura composta por estudo do gênero, construção do argumento da história, realização de uma pesquisa iconográfica para apoiar o desenvolvimento conceitual do universo, estudo das técnicas de pintura digital, produção de imagens conceituais para a visualização dos personagens, cenários e demais elementos presentes na história. Por fim foi produzido um livro para apresentar o resultado final do projeto.

Palavras-chave: *Concept art*. Distopia. Pré-produção

ABSTRACT

This work aims to develop a concept art for a futuristic dystopian narrative, using illustrations and digital painting techniques to obtain the result. In this way, several characters and scenarios that will compose the universe of the narrative were developed. The theoretical basis was organized and described throughout the chapters, in a structure composed of a study of the genre, construction of the history's argument, carrying out an iconographic research to support the conceptual development of the universe, study of digital painting techniques, production of conceptual images for the visualization of the characters, scenarios and other elements present in the story. Finally, a book was produced to present the final result of the project.

Keywords: Concept Art. Dystopia. Pre-production

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 - Cidade das Máquinas.....	08
Figura 02 - O despertar de Neo.....	14
Figura 03 - A cidade simulada pela <i>Matrix</i>	15
Figura 04 - Mokoto, personagem principal de <i>Ghost in the Shell</i>	18
Figura 05 - Mokoto demonstrando habilidade sobre-humana.....	19
Figura 06 - Na imagem, observa-se o caráter transumano da personagem.....	19
Figura 07 - A visualidade de Trinity demonstra sua habilidade e determinação.....	20
Figura 08 - Trinity aparece determinada a acompanhar Neo em sua jornada.....	20
Figura 09 - Maya em suas duas versões: transumana e humana.....	21
Figura 10 - Maya transumana não conserva seu rosto, apenas o visor escuro identifica a personagem	22
Figura 11 - Maya em sua versão humana.....	23
Figura 12 - Representação imagética de um indivíduo transumano.....	24
Figura 13 - Anakin em sofrimento após perder a batalha para seu mestre Jedi.....	25
Figura 14 - Anakin após passar por um processo de transumanização se tornando Darth Vader.....	26
Figura 15 - Gray Fox possui um corpo cibernético que valoriza os traços humanos	26
Figura 16 - Personagem transumano e a luz como elemento definidor de sua aparência	27
Figura 17 - Immortan Joe e seu exército de War Boys.....	28
Figura 18 - Max Rockatansky sendo usado como bolsa de sangue.....	29
Figura 19 - Personagem do grupo dos isolados possuem os corpos marcados pela antropofagia.....	30

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	08
2. CONCEPT ART PARA UMA DISTOPIA.....	09
2.1 Concept Art.....	09
2.2 Distopia.....	10
3. O UNIVERSO.....	11
3.1 Público Alvo.....	11
3.2 Argumento.....	11
3.3 Pesquisa Iconográfica.....	12
4. CONCEPÇÃO DO UNIVERSO.....	15
4.1 Técnica de Produção da Imagem.....	15
4.2 Criação de Personagens.....	16
4.2.1 Maya.....	16
4.2.1.1 Referências.....	17
4.2.1.2 Características e Representação Visual.....	21
4.2.2 Transumanos.....	23
4.2.2.1 Referências.....	25
4.2.2.2 Características e Representação Visual.....	27
4.2.3 Forasteiros.....	28
4.2.3.1 Referências.....	28
4.2.3.2 Características e Representação Visual.....	29
4.3 Criação de Cenários.....	30
4.3.1 A Última Cidade.....	31
4.3.2 Laboratório.....	31
5. O LIVRO CONCEPT.....	31
6. CONCLUSÃO.....	43
7. REFERÊNCIAS.....	44

1. INTRODUÇÃO

Quando se pensa em uma história, atribuí-se a ela visualidade através da imaginação. Imaginam-se diversos personagens que habitam determinado universo e irão desempenhar dinâmicas entre si movendo a narrativa adiante. No entanto, para que outras pessoas possam ver essas imagens intangíveis, é preciso materializar a visibilidade dessa história em imagens tangíveis.

O trabalho desenvolvido se propõe então a entender como se dá esse processo de materialização de uma história narrativa ficcional. Ao criar um *concept art* para uma narrativa distópica, foi preciso entender o que define uma distopia, qual é a representação imagética do gênero, quais são os processos que envolvem o *concept art*, e como unir todas essas informações para produzir o resultado esperado.

Na primeira parte, busca-se entender o que é, para que serve, e como se desenvolve o *concept art*. Trata-se também sobre o conceito de distopia, qual é a origem do termo e o que define esse gênero.

Na segunda parte, apresenta-se o argumento dessa história. Vamos entender a qual público ela se destina, e também a importância de fazer uma pesquisa iconográfica de um gênero para começar a desenvolver sua representação de forma coerente com o estilo.

Na terceira parte, revela-se todo o universo imagético dessa história, começando com Maya. Quais referências nortearam seu desenvolvimento, quais são suas principais características a serem retratadas, a relação existente entre seu lado humano e transumano. O mesmo recorte será aplicado aos personagens transumanos e forasteiros, bem como aos cenários que materializam esse universo.

Na quarta parte, fala-se da metodologia técnica do processo de desenvolvimento das imagens, qual método foi usado para contruir os detalhes que fundamentam os elementos da narrativa.

2. CONCEPT ART PARA UMA DISTOPIA

2.1- Concept Art

Concept art é um termo usado para definir um tipo de ilustração usada para transmitir visualmente uma ideia durante a etapa de pré-produção de um projeto. O *concept art* pretende resolver a questão do direcionamento visual do trabalho, organizando graficamente imagens até então intangíveis. O seu objetivo é principalmente inspirar a equipe de criação com imagens representativas de conceitos que serão possivelmente aproveitados para o desenvolvimento da imagem final.

Concept artist is an individual whose primary goal is to create images that flesh out ideas and designs of a particular subject matter that does not exist yet. Through several rounds of iteration and elimination, he or she begins to narrow the focus of the subject matter into a singular, coherent vision. This is usually done to ensure efficiency in the production process of films, video games, animations, and sometimes even comic book, because it is faster and cheaper to design that ideia at the sketch phase than during full production. Outside of that simplified definition, however, are several realities that one should also be aware of. (LILLY, 2016, p. 12)

O *concept art* é desenvolvido através de algumas etapas nas quais diversas soluções são exploradas para a obtenção de um resultado. Com base na estrutura inicial de uma narrativa - argumento e roteiro - são criados desenhos preliminares para a materialização de conceitos que irão orientar o desenvolvimento visual da história. É nesse momento do processo de criação que são testadas diversas soluções de como desenvolver visualmente os elementos de uma narrativa, principalmente os cenários, objetos e personagens, trabalhando como suas características conceituais serão traduzidas graficamente.

Dessa forma, a cada etapa de refinamento, as ideias vão sendo definidas por cima da base anteriormente criada, dando origem às imagens finais. Percebe-se que a função do *concept art* extrapola a criação de elementos individuais a medida que, seu objetivo é também estreitar o foco a cada etapa de desenvolvimento superada, dessa maneira, delimitando um estilo gráfico que será seguido no desenvolvimento do projeto. Uma vez definido esse vocabulário imagético, as ideias que futuramente serão implementadas passam pelo filtro que surge através desse processo. Por isso, as imagens criadas na fase de *concept art* irão emanar unidade para que posteriormente seja desenvolvido um universo coerente.

2.2- Distopia

Antes de nos debruçarmos sobre o conceito de distopia, é importante entender de onde o termo surge. A palavra “utopia” aparece pela primeira vez como título do romance do escritor inglês Thomas More, de 1516. A obra trata de um viajante chamado Rafael, que, em uma de suas viagens, conhece uma ilha chamada Utopia, onde ele encontra uma sociedade completamente diferente da sociedade tradicional europeia da época. Ao construir a imagem da ilha Utopia, More quis representar o seu entendimento de uma sociedade ideal, onde todos os conflitos teriam sido superados.

Não me espanto que penseis assim, replicou Rafael. Vossa imaginação não poderia fazer a menor ideia de uma tal república, ou dela tem apenas uma ideia falsa. Se tivésseis estado na Utopia, se tivésseis assistido ao espetáculo de suas intuições e de seus costumes, como eu, que lá passei cinco anos de minha vida, e que não me decidi a sair senão para revelar esse novo mundo ao antigo, confessaríeis que em nenhuma outra parte existe sociedade perfeitamente organizada. (MORE, 1516, p. 69-70)

Atribui-se a utopia o sentido de representação de um lugar ideal descolado da realidade que se apresenta, onde a dialética entre bem e mal foi superada, resultando, assim, no produto ótimo das relações. O significado da palavra utopia é “lugar nenhum”, assumindo a impossibilidade de alcançar um estado de resolução completa dos conflitos inerentes de uma sociedade.

Extrai-se do termo distopia o sentido de “lugar ruim”, sendo usado para definir um universo em que as relações sociais foram estilhaçadas em favor de um poder dominador soberano. A distopia pode ser entendida como a antítese da utopia, sendo essa última impossível. Como exposto na obra de More, a utopia se mostra inalcançável, ao passo que, a distopia é um possível desdobramento pessimista do status quo. Podemos observar, por exemplo, o estado de vigilância social, outrora previsto em *1984*, romance de George Orwell publicado em 1949, e que vigora atualmente por meio de práticas como a coleta de dados pessoais por redes sociais e da escuta feita por meio de microfones de dispositivos móveis implementada por empresas de tecnologia.

Nas histórias distópicas, não há perspectiva de resolução dos conflitos ou dissipação do poder opressor. Observamos em *The Matrix*, primeiro filme da trilogia escrita e dirigida pelas irmãs Lana Wachowski e Lilly Wachowski (1999), a representação de uma distopia em que a humanidade alcançou um nível de desenvolvimento tecnológico onde a inteligência artificial foi de fato sua última invenção e, como resultado, as máquinas assumiram o controle e subjugaram o ser humano a viver preso a uma realidade simulada.

Em *V de Vingança*, história em quadrinhos escrita por Alan Moore (1989), o Reino Unido vive sob um regime fascista imposto pelo partido *Norsefire*. Nesse universo, o partido tem o controle das mídias, e de um sistema de vigilância que monitora todos os cidadãos, minorias e opositores ao regime - esses últimos são isolados em campos

de concentração, torturados e mortos.

Nota-se que, o elemento definidor que une ambas as histórias é a existência de um universo que tem como característica a extrapolação de medos comuns da humanidade. Seja através da dominação de uma inteligência artificial, ou de um regime fascista, percebe-se que são universos onde não se quer estar. São o oposto do que More chama de utópico. São, portanto, distópicos, e dessa forma, se agrupam para formar um gênero narrativo.

3. O UNIVERSO

3.1 Público Alvo

No processo de desenvolvimento de um projeto é preciso entender a quem pretendemos direcionar seu conteúdo. Conhecer o público alvo orienta a criação do trabalho ajudando a traçar seu contorno, possibilitando assim definir a linguagem que será empregada, adaptar a temática para sua melhor compreensão, entre outros. Com esse conhecimento adquirido a obra ganha então uma direção a seguir.

Em relação ao universo do *concept art*, a importância de delimitar o público alvo se revela principalmente ao entender como a visualidade da história dialoga com determinado grupo da sociedade, delimitando o vocabulário gráfico empregado no projeto. Trata-se de quais referências usar para que haja eficiência da tradução conceitual imagética em signos conhecidos pelo público que terá contato com a obra. Logo, ao entendermos qual é o público alvo, podemos previamente calcular o impacto que terão as imagens e conceitos desenvolvidos. Esse tópico se torna então fundamental para construir um arcabouço de referências que irão transitar e transmitir o espírito da narrativa adiante, servindo para balizar o desenvolvimento dos elementos visuais do projeto.

A história desse trabalho foi desenvolvida para o público jovem adulto, dando espaço para que temas complexos e existencialistas sejam abordados, fundamental para o desenrolar da narrativa proposta. O questionamento filosófico sobre a existência é o grande fio condutor da trama, que tem como objetivo principal aprofundar e suscitar reflexões acerca do tema.

3.2 Argumento

No ano de 3020, a humanidade destruiu o planeta por completo. A única possibilidade dos homens continuarem existindo seria criar um ambiente artificial onde os recursos deveriam ser sinteticamente abundantes e renováveis. De outra forma, a espécie humana estaria destinada a migrar em busca de recursos naturais finitos até extinguir por não conseguir fazê-lo.

Surge então a última cidade. Os esforços foram concentrados para evoluir a tecnologia em direção à autossuficiência energética, desenvolvendo assim a robótica, a computação e a automação dos processos. As máquinas então assumem por completo o trabalho humano, o que gera uma revolução no modo como se dão as relações sociais. O proletariado perde a função e é naturalmente descartado. Todos os recursos são agora produzidos por robôs e destinados à classe dominante, que se isola completamente. As demais classes envolvem para algo que foi classificado como idade da barbárie, momento histórico no qual não existia absolutamente nenhum recurso disponível, fazendo com que o canibalismo fosse instituído e, assim, devastando a classe excluída. Em pouco tempo, aparentemente apenas a classe dominante restava no mundo.

Nesse novo mundo a relação construída com as máquinas leva a humanidade a um altíssimo patamar evolutivo. O amálgama resulta em próteses que os deixam mais fortes, mais rápidos, capazes de absorver conhecimento e programar seus cérebros da maneira que preferirem. A humanidade alcançou a vida eterna através da digitalização da consciência e, controlando também o processo de envelhecimento celular. São autossuficientes em diversos aspectos, porém, ainda não foram capazes de descobrir uma fonte de energia que se renova. O que prolonga seu tempo de existência é o desenvolvimento de nutrientes artificiais, a extinção de cerca de 90% do resto da humanidade e a estrela mais próxima, principal fonte energética.

Nesse universo, em meio a um laboratório antigo, uma consciência desperta para entender qual é o seu propósito. Maya acorda e descobre viver em um futuro muito longe do presente em que vivia.

3.3 Pesquisa Iconográfica

Segundo Panofsky, a Iconografia consiste na classificação, descrição, estudo, identificação e interpretação do significado correto das imagens, fornecendo as bases para a interpretação posterior. A Iconografia é, pois, a ciência que tem como objetivo não somente descrever as imagens, mas também classificar, analisar, identificar (interpretar), justificar as fórmulas adotadas pelos artistas. Por sua vez, a Iconologia (ou Iconografia interpretativa, como inicialmente lhe chamou Panofsky) efectua a interpretação dos valores simbólicos e procura descobrir o significado último da obra de arte (filosófico, histórico, religioso, social...) a fim de explicar a sua razão de ser no contexto da cultura, da civilização e da época em que foi criada, independentemente da sua qualidade ou do seu autor. (HERNÁNDEZ, LINS, 2016 p. 20)

Ao pensar em uma história que será contada por meio gráfico, é preciso elaborar como se dará sua visualidade. Dessa forma, para a construção de um universo distópico futurista, foi preciso pesquisar e entender a iconografia que define esse estilo, ou seja, quais seriam os elementos que, quando organizados, criariam a visualidade definidora de uma distopia.

Sendo a distopia uma representação de um lugar ruim, levanta-se, então, a questão de como seria um futuro não desejável de se estar. É possível dizer que, para a contemporaneidade, uma distopia futurista está potencialmente relacionada ao avanço tecnológico, pois o avanço no tempo pressupõe a produção de novas tecnologias e também o desenvolvimento das que já existem até então. Extrapolando essa ideia sob a perspectiva pessimista de uma distopia, a tecnologia seria desenvolvida até o ponto de produzir efeitos negativos para o meio no qual está inserida. Por isso, um futuro distópico envolve uma terra devastada devido ao avanço das técnicas produzidas pela humanidade.

A representação imagética desse futuro tecnológico opressor já se formou no imaginário coletivo tendo como expoente obras como *Matrix*, *Blade Runner*, *Mad Max*, *Alita: Anjo de Combate*, entre outros. O que se observa em muitas dessas referências é o amálgama do aparato tecnológico e o corpo humano. Dessa forma, a tecnologia invade não só o lugar, mas também o ambiente biológico do corpo, sugerindo uma relação de dependência entre homem e máquina.

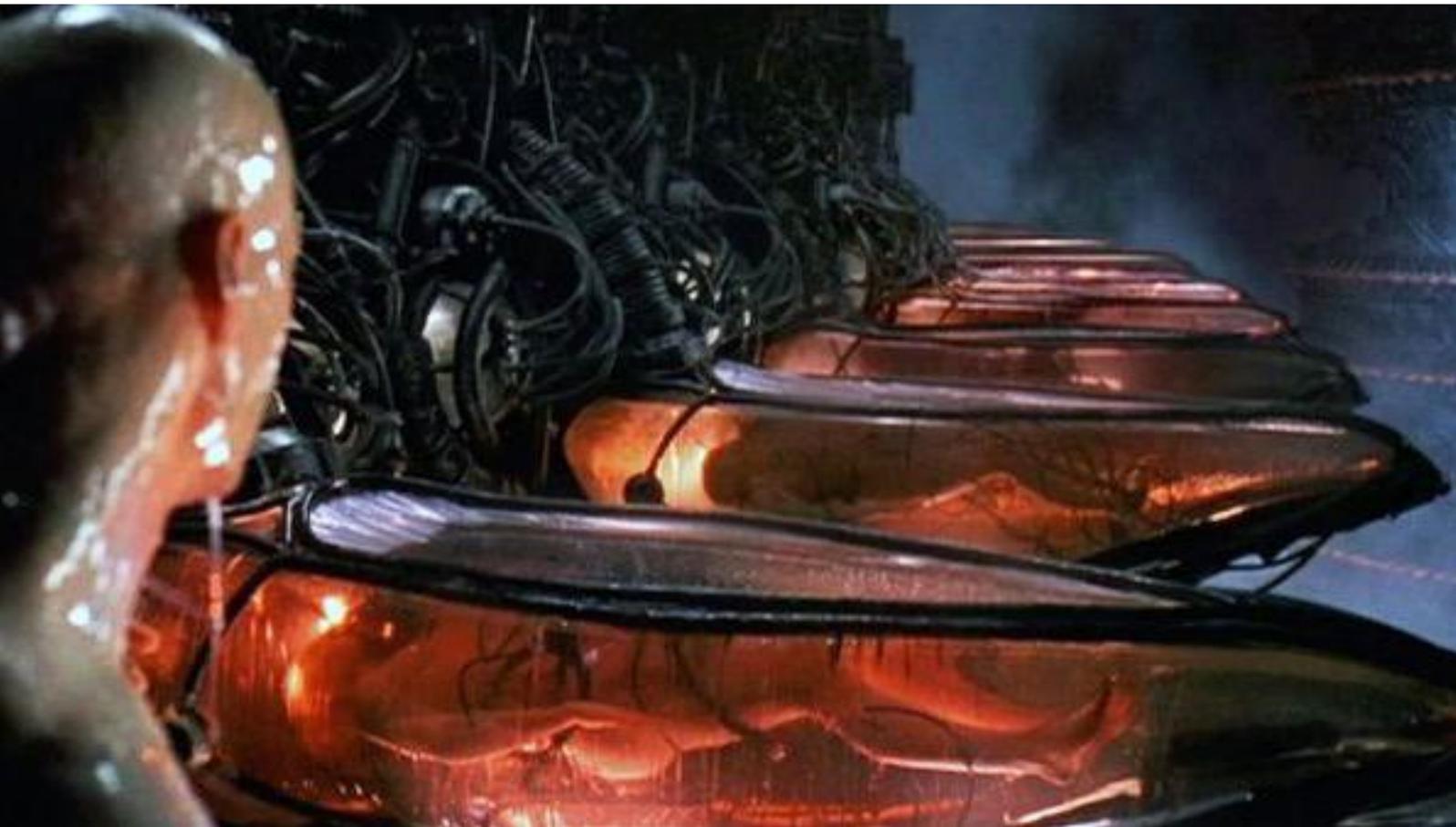
Figura 01 - Cidade das Máquinas.



Fonte: <<https://scifi.stackexchange.com/questions/150553/are-there-signs-that-the-matrix-holds-any-technological-resemblance-to-out-of-un>>

Podemos observar essa relação simbiótica em *Matrix*. No filme o personagem principal, Neo - anagrama para *one* -, é um hacker que questiona a realidade na qual está inserido. Ao encontrar-se com Morpheus, revolucionário que luta contra a dominação das máquinas, Neo recebe o chamado para a jornada do herói e tem a chance de conhecer o mundo real, fora da virtualidade criada pela simulação.

Figura 02 - O despertar de Neo.



Fonte: <<https://br.pinterest.com/pin/609393393322131121/>>

Nesse mundo, os ambientes são apertados e degradados, sugerindo a ideia de confinamento. O planeta é representado em ruínas, e sua superfície quando não coberta de destroços é base para estruturas maquinicas, mais uma vez ocultando qualquer via para a saída desse universo. As roupas rasgadas e o aspecto sintético dos alimentos complementam a visualidade distópica do filme.

Quando os personagens estão conectados à *Matrix*, os ambientes são em geral escuros e esverdeados, traçando um paralelo com monitores de computadores antigos. Existe uma amplitude nos cenários, os movimentos de luta são plásticos, pois representam o domínio do código que rege o universo virtual, e o belo dentro da estética cyberpunk se revela através de roupas elegantes de couro, cabelos cuidadosamente penteados, do uso de óculos escuros, entre outros. As cenas de ação são

intercaladas com momentos de exposição filosófica, movimentando assim a narrativa em frente apoiando-se em questões existenciais.

Figura 03 - A cidade simulada pela *Matrix*.



Fonte: <<https://br.pinterest.com/pin/609393393322131121/>>

Durante a etapa de pesquisa iconográfica, *Matrix* foi uma referência fundamental para o desenvolvimento de um *Moodboard*. Características como a tecnologia opressora, o aspecto decadente do avanço tecnológico, a relação de interdependência entre homem e máquina, narradas através de cenas de ação e exposições filosóficas, serviram como base para orientar o projeto.

4. CONCEPÇÃO DO UNIVERSO

4.1 Técnica de produção da imagem

Para desenvolver esse projeto foram usadas as técnicas digitais de produção de imagem associadas ao desenho tradicional. Em um primeiro momento os desenhos foram esboçados a lápis no papel, até que os traços do personagem e suas características relevantes estivessem definidos. Na etapa seguinte, os desenhos foram digitalizados e coloridos digitalmente usando *softwares* de pintura digital. Foi associado à pintura digital o processo de *photobashing*, técnica que se utiliza de imagens com texturas para a composição de alguns elementos.

4.2 Criação dos Personagens

Os personagens são fundamentais para uma história à medida em que dão vida e movimentam a narrativa adiante. Carregam consigo a visualidade do universo no qual estão inseridos, exibindo elementos gráficos do estilo em sua aparência. Ao começar a elaborar um personagem, é preciso entender qual será seu papel na narrativa e quais serão as características que irão compor sua personalidade. A partir dessa definição, começa a etapa de pensar seu aspecto físico de acordo com a linguagem gráfica da narrativa, atribuindo visualidade para expressá-las através de imagens arquetípicas do estilo.

Para ilustrar os personagens de uma distopia, é preciso observar como os elementos referentes a iconografia *sci-fi* futurista distópica podem transparecer através dos seus corpos. Durante essa etapa, o espírito do personagem deve ser investigado em busca de como ele se movimenta, como é a sua postura física, seus gestos, e demais aspectos relevantes para sua concepção visual.

São feitos esboços com o objetivo de reunir com agilidade todo o pensamento inicial sobre como o design do personagem deve ser. Dessa forma, seus contornos começam a se definir servindo como base para que, em seguida, sejam feitos os desenhos finais mais detalhados, onde serão explorados elementos específicos que irão definir as características que tornarão o personagem único.

4.2.1 Maya

Personagem principal da história, Maya é uma mulher que foi voluntária de uma experiência para desenvolver a transumanidade. Durante o processo de transferir sua consciência para um corpo robótico algo parece dar errado, o resultado não foi satisfatório e ela permaneceu desativada em um laboratório. Anos se passaram e por algum motivo a consciência da Maya desperta nesse corpo anteriormente dado como defeituoso.

O nome Maya na filosofia indiana significa “ilusão” (ma quer dizer “criar, construir”, e ya significa “aquilo”). Filosoficamente representa uma ilusão projetada para que vejamos as coisas de uma forma diferente de como elas realmente são, revelando o caráter dualístico do universo. A “realidade” percebida é resultado da ilusão criada por Maya, em um esforço de esconder Brahman - a verdade absoluta - e projetar o mundo material como o percebemos.

A escolha do nome representa a hipótese da simulação, tema que será abordado na história. Essa hipótese defende que há um único universo real a partir do qual surgem diversos outros universos simulados. Essa hipótese foi formalmente postulada por Nick Bostrom em um artigo publicado na *Philosophical Quarterly* e adaptado na *Times Higher Education Supplement* em 2003.

A technologically mature “posthuman” civilization would have enormous computing power. Based on this empirical fact, the simulation argument shows that at least one of the following propositions is true: (1) The fraction of human-level civilizations that reach a posthuman stage is very close to zero; (2) The fraction of posthuman civilizations that are interested in running ancestor-simulations is very close to zero; (3) The fraction of all people with our kind of experiences that are living in a simulation is very close to one. If (1) is true, then we will almost certainly go extinct before reaching posthumanity. If (2) is true, then there must be a strong convergence among the courses of advanced civilizations so that virtually none contains any relatively wealthy individuals who desire to run ancestor-simulations and are free to do so. If (3) is true, then we almost certainly live in a simulation. In the dark forest of our current ignorance, it seems sensible to apportion one’s credence roughly evenly between (1), (2), and (3). (BOSTROM, 2003 p. 255)

Além de Bostrom, outros filósofos como Platão e Descartes falaram sobre o tema. Platão elabora a alegoria da caverna para separar o plano que percebemos como real do plano real de fato. Diz a alegoria que dentro da caverna existe um prisioneiro que enxerga apenas sombras projetadas nas paredes. Ao se libertar e sair da caverna, o prisioneiro percebe que as sombras eram na verdade projeções das imagens reais. Segundo a alegoria, o que vemos são projeções originárias do plano real - alcançável apenas através do pensamento. Metaforicamente, a caverna representa o mundo visível ilusório e, a luz, representa a intelectualidade que nos conduz em direção ao mundo real.

Descartes sugere a existência de um gênio maligno que de tudo faz para o iludir, afastando-o da verdade. “Penso, logo existo” seria sua única certeza, pois questionar a realidade é uma prova de que existe um conflito entre o ente e o meio. Qualquer outra postulação lógica seria apenas o gênio maligno criando ilusões para que não conseguíssemos perceber a verdadeira natureza do universo.

O nome da personagem representa ainda a dinâmica construída em torno dela mesma, já que Maya existe em sua versão humana e transumana, característica que será explorada a fundo na narrativa servindo como condutor de questionamentos existenciais sobre o universo.

4.2.1.1 Referências

Ao conceber Maya foram usadas algumas outras personagens como referência para guiar todo o processo. Mokoto Kusanagi, do anime *Ghost in the Shell*, é um ciborgue - termo que deriva de organismo cibernético - e portanto tem uma consciência humana aliada a um corpo maquínico.

Figura 04 - Mokoto, personagem principal de *Ghost in the Shell*.



Fonte: <<https://img.elo7.com.br/product/zoom/26502DF/big-poster-filme-ghost-in-the-shell-2017-lo-03-tam-90x60-cm-nerd.jpg>>

Em seu universo, a neurobiologia, a cibernética e a tecnologia da computação avançaram de tal modo que a maioria das pessoas possui cérebro modificados tecnologicamente com um implante de uma interface de computador. Dessa forma, suas mentes estão conectadas a rede e outros dispositivos próximos o tempo todo. Por ser um ciborgue, Mokoto é capaz de realizar vários feitos como demonstrar força sobre-humana, super velocidade, etc.

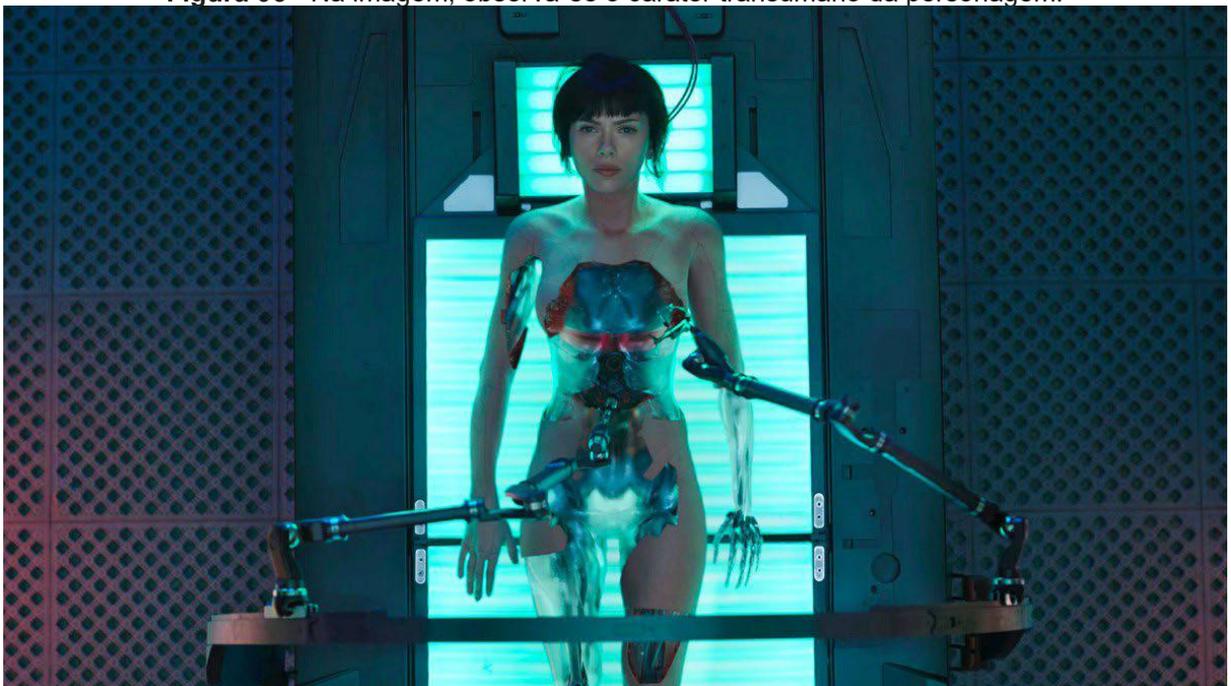
Figura 05 - Mokoto demonstrando habilidade sobre-humana.



Fonte: <https://i.ytimg.com/vi/_TBZoKwd8FU/hqdefault.jpg>

Pouco se sabe sobre seu passado, pois a própria Mokoto não se recorda, e o autor optou por nos revelar apenas parte da história e, em geral, sob a perspectiva de outro personagem, mantendo assim um mistério sobre sua origem, justificando o significado do título, “um fantasma em uma casca”.

Figura 06 - Na imagem, observa-se o caráter transumano da personagem.



Fonte: <https://miro.medium.com/max/1200/1*vf5Zrw-Hjt_82_DKzkPCRw.jpeg>

Do filme *Matrix*, Trinity foi outra personagem usada como referência para compor a personalidade da Maya, Trinity é uma mulher forte, determinada, e habilidosa como um todo. Em seu universo, a personagem não tem um passado, pois foi cultivada pelas máquinas para obtenção de energia.

Figura 07 - A visualidade de Trinity demonstra sua habilidade e determinação.



Fonte: <<https://i.pinimg.com/736x/f0/ef/a5/f0efa51f2839bdfca301be5d9f85cc59.jpg>>

Durante a narrativa, ela passa por um processo de questionar e entender o seu propósito e como ela influencia a resolução do conflito principal. É sabido que ela se apaixonaria pelo escolhido da profecia, por isso o que ela sente por Neo a faz ter a certeza de que deve conduzi-lo ao seu destino de salvar a humanidade.

Figura 08 - Trinity aparece determinada a acompanhar Neo em sua jornada.



Fonte: <<https://pome-mag.com/wp-content/uploads/2019/11/neotrin.jpg>>

Ambas as personagens possuem características compartilhadas com Maya tanto na parte formal quanto material, ajudando a visualizar tanto a composição imagética da personagem, como sua personalidade e como ela pode agir ao longo da história.

4.2.1.2 Características e Representação Visual

Maya possui duas versões a serem desenvolvidas - humana e transumana - com características visuais específicas para cada uma delas.

Figura 09 - Maya em suas duas versões: a esquerda, transumana e a direita, humana.



Fonte: <Produzido pelo autor>

Em sua forma transumana, não é possível ver o seu rosto original. A ideia é que haja a representação visual de algo sem identidade, em constante busca de um entendimento identitário. Por não ter nenhum traço definidor em sua aparência, Maya é como uma casca vazia. Esse recurso visual funciona para inserir o espectador na história através da perspectiva do personagem.

Figura 10 - Maya transumana não conserva seu rosto, apenas o visor escuro identifica a personagem



Fonte: <Produzido pelo autor>

Suas cores são claras para que haja contraste com sua versão humana - que terá cores escuras - e também para aludir a algo que é divino. Seu corpo mecânico deve ser o auge da tecnologia de sua época, porém precisa aparentar o desgaste do tempo, além de sua obsolescência tecnológica diante das que estão presentes no período histórico em que a personagem desperta. Foi proposta uma espinha dorsal mecânica aparente, além de articulações e relevos próprios de uma estrutura robótica para reforçar sua aparência maquínica.

Maya foi originalmente programada para superar o corpo humano em todos os sentidos. Ela é capaz de atingir alta velocidade ao correr, tem a força e robustez de uma máquina, pode voar controlando o campo magnético do planeta, sua visão alcança longas distâncias, e sua vida é tão infinita quanto a vida de qualquer aparelho mecânico.

Sua versão transumana conserva sua personalidade, porém existe uma confusão a respeito dos eventos que se sucederam. A personagem não entende o que aconteceu para que ela estivesse aprisionada em um corpo metálico, nem se recorda dos eventos anteriores. É como se ela tivesse renascido e agora passa a tentar entender o sentido de tudo ao seu redor. Por isso um novo elemento de insegurança é adicionado à sua personalidade a medida em que ela precisa entender o universo no qual ela se encontra inserida.

Maya humana é membro de um grupo paramilitar que tem como objetivo encontrar e destruir os personagens transumanos. A sua personalidade humana é a de uma mulher forte e determinada, possuindo habilidades acima da média, em especial com o manejo de armas e programação.

Figura 11 - Maya em sua versão humana



Fonte: <Produzido pelo autor>

Foi pensado uma proporção visual de oito cabeças para transmitir heroísmo, determinação e coragem. Sua expressão facial deve transparecer a ideia de que a personagem é uma mulher forte. Existem traços em seu rosto para sugerir implantes mecânicos reforçando a estética futurista distópica, ao mesmo tempo que se assemelham a cicatrizes - evidenciando seu caráter bélico. Sua roupa escura serve para conferir um tom misterioso ao mesmo tempo que, como supracitado, contrasta sua representação visual transumana, evidenciando essa relação de dualidade entre ambas.

4.2.2 Transumanos

O transumanismo é uma corrente de pensamento que acredita na superação do corpo humano biológico através do desenvolvimento da tecnologia levando a fusão homem-máquina e, posteriormente, a superação da própria condição humana. O objetivo seria deixar a evolução biológica de lado transcendendo a dicotomia de vida e morte,

levando as potencialidade da existência a um outro patamar, de modo que o ser não dependeria mais de um organismo biológico, bastando assim a atividade energética para que a consciência perdurasse indefinidamente habitando um dispositivo mecânico, conectado ou não, a uma espécie de rede computacional.

The human species can, if it wishes, transcend itself —not just sporadically, an individual here in one way, an individual there in another way, but in its entirety, as humanity. We need a name for this new belief. Perhaps transhumanism will serve: man remaining man, but transcending himself, by realizing new possibilities of and for his human nature. (HUXLEY, 1957, p. 17)

Figura 12 - Representação imagética de um indivíduo transumano



Fonte: <<https://up-magazine.info/wp-content/uploads/2018/04/transhumanisme.jpg>>

Para essa narrativa, foi pensado um grupo de indivíduos socialmente privilegiados e também moralmente questionáveis que desenvolvem um projeto em direção a alcançar o ideal transumanista. Ao longo do tempo são investidos recursos para a realização de diversas experiências para obter um resultado satisfatório e concretizar o desenvolvimento da tecnologia em que o transumanismo se basearia.

Os personagens transumanos da história representam não só o avanço tecnológico da humanidade, mas também simbolizam o aprofundamento da divisão social de classes, à medida em que esse grupo é composto pela elite que obteve recursos o suficiente e se organizou para construir as bases para a superação do corpo.

Uma vez organizado, esse grupo causou uma profunda alteração na dinâmica de classes sociais. Começa então uma revolução que fez com que os indivíduos socialmente excluídos fossem expelidos até mesmo do organismo social urbano, agora dominado e habitado apenas pela elite pós-humana.

4.2.2.1 Referências

Uma das referências usadas para desenvolver os personagens transumanos foi a do vilão da franquia *Star Wars*, Darth Vader, originalmente conhecido como Anakin Skywalker. Anakin é um Jedi (termo usado para definir uma ordem de monges que controlam a Força - poder metafísico próprio da franquia) treinado por Obi-Wan Kenobi. Após uma batalha com seu mestre às margens de um vulcão, Anakin é derrotado e deixado para morrer com o corpo parcialmente queimado e desmembrado. Pouco tempo depois, é resgatado pelo senador e lorde Sith - ordem antagonista dos Jedis - Palpatine. Anakin é, então, levado para ser submetido a um procedimento que o transforma em um ciborgue.

Figura 13 - Anakin em sofrimento após perder a batalha para seu mestre Jedi.



Fonte: <<https://i.pinimg.com/originals/4f/73/24/4f73241a5399227042ea0cc48aa4591b.jpg>>

Nesse ponto da história é quando Anakin se torna Darth Vader, um imperador que tem como objetivo subjugar e controlar toda a galáxia. Sua postura arrogante, seu imponente corpo maquínico e sua respiração mecânica são marcas que definem o personagem.

Figura 14 - Anakin após passar por um processo de transumanização se tornando Darth Vader.



Fonte: <<https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQnx6D3fvpJcEpnLNaghfjYLJ14m-gA5beChXQ&usqp=CAU>>

Gray Fox, personagem da franquia de jogos *Metal Gear*, é outra referência importante para a construção visual dos transumanos. Fox é um ninja ciborgue que, por conta de sua condição transumana, possui grande agilidade, força e velocidade. Seu corpo, moldado em uma forma atlética, representa a imagem de um corpo perfeito, idealizado, ao mesmo tempo que, por ser totalmente metálico, se diferencia de um corpo biológico.

Figura 15 - Gray Fox possui um corpo cibernético que valoriza os traços humanos.

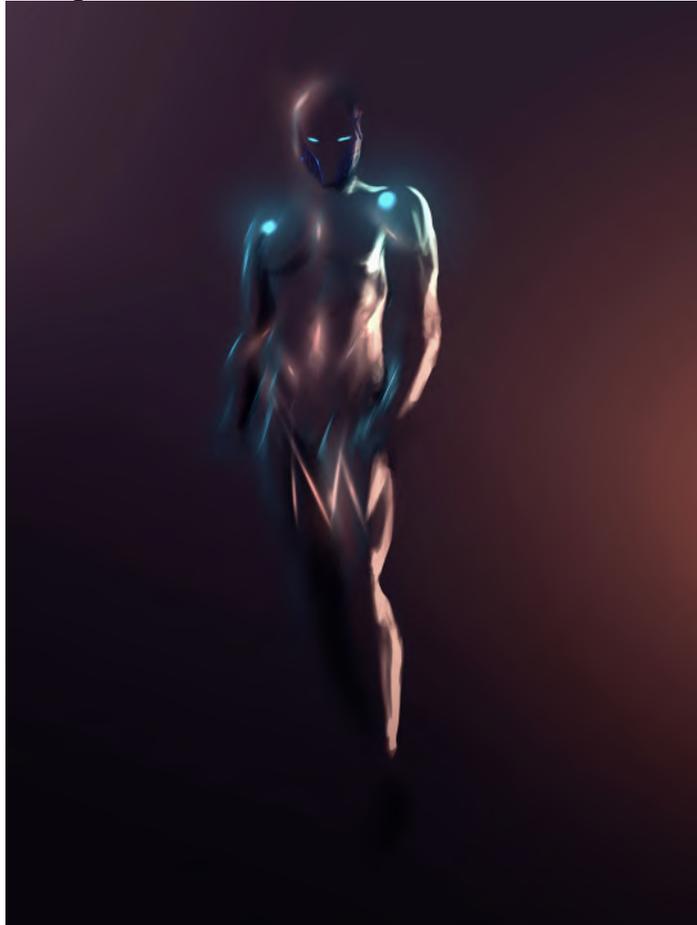


Fonte: <<https://i.pinimg.com/originals/90/1f/0e/901f0e076ccb4f70f70fa0a1afd33ec9.jpg>>

4.2.2.2 Características e Representação Visual

Por conta de sua natureza transumana, os personagens desse grupo representam a imagem ideal do ser, perfeito em todos os sentidos. Os indivíduos pós-humanos, apesar de terem superado a condição humana, não negam a humanidade, são admiradores da forma do corpo biológico, do pensamento filosófico, respeitam e admiram o caminho percorrido pela humanidade até a eventual superação da condição de ser mortal. Portanto, seus corpos mecânicos são inspirados no ideal de beleza grego. A luz foi um elemento usado para atribuir a ideia de divindade e conhecimento. Por serem onipotentes, a postura desses personagens devem transmitir superioridade em relação aos outros personagens do universo.

Figura 16 - Personagem transumano e a luz como elemento definidor de sua aparência.



Fonte: <Produzido pelo autor>

4.2.3 Forasteiros

São personagens que foram isolados pela classe dominante transumanista. Com a escassez de recursos e as máquinas realizando a totalidade do trabalho na sociedade, a dinâmica que privilegia a circulação de uma parte ínfima do capital entre a classe operária deixou de existir. Essa imensa parcela da população foi então sumariamente descartada, de modo que o capital se concentrou totalmente entre as classes dominantes, que se fechou no que foi chamado de a última cidade.

O resto do planeta sucumbiu acompanhando o processo de degradação do ambiente causando a extinção de 90% da humanidade. Por conta da seleção natural, ou com ajuda de aparatos tecnológicos que possibilitam a respiração artificial, alguns poucos grupos conseguiram sobreviver vagando pela terra devastada e sem atmosfera. À medida em que não havia mais a possibilidade de produzir alimentos naturais, houve a necessidade de comer uns aos outros instituindo dessa maneira sociedades canibalistas.

Os personagens desse núcleo estão espalhados em pequenos grupos em torno do planeta. A falta de perspectiva os leva a vagar pelo mundo da mesma forma que os antigos caçadores e coletores da espécie faziam. Muitas vezes exterminam uns aos outros em batalhas fruto de encontros aleatórios com outros grupos de excluídos.

4.2.3.1 Referências

O filme *Mad Max: Estrada da Fúria* (2015) é a principal referência para esse grupo devastado. O filme se passa em um mundo pós-apocalíptico onde há uma escassez de recursos naturais como água, limitando a biodiversidade do universo. Nesse contexto, existe uma cidadela controlada pelo déspota chamado Immortan Joe e pelo seu exército de cidadãos subjugados conhecido como *War Boys*.

Figura 17 - Immortan Joe e seu exército de War Boys



Fonte: <<https://www.cinemacafe.net/imgs/p/ATDRThI-6oWF9fpps9341csCOg8ODQwLCgkI/146546.jpg>>

Mad Max trata principalmente sobre o tema da sobrevivência diante de um mundo pós-apocalíptico hostil à humanidade. A precariedade é notável em todos os aspectos do filme. O que se observa é o uso dos personagens como vetores para transmitir a sensação de decadência, desde o déspota, até o ser menos valorizado, através da personalidade, vestimentas, cenários, aparatos mecânicos e demais elementos. É perceptível em seus personagens o processo de animalização diante das dificuldades, através de exemplos como um ser humano sendo usado como bolsa de sangue, evidenciando o baixo valor atribuído à vida e ao indivíduo.

Figura 18 - Max Rockatansky sendo usado como bolsa de sangue



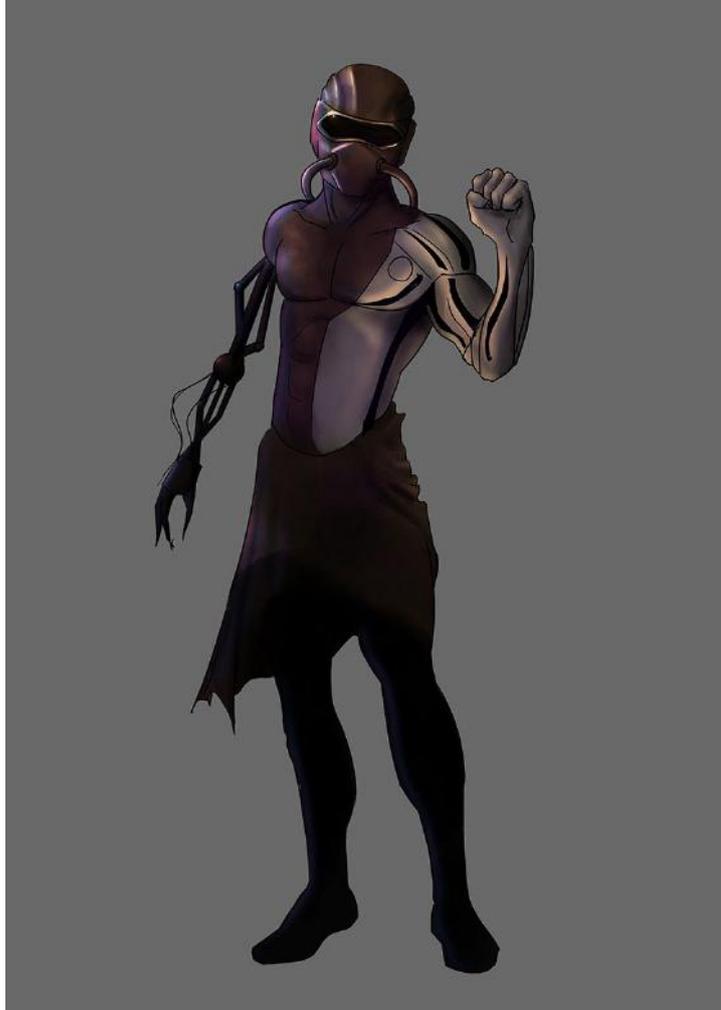
Fonte: <https://www.themaineedge.com/media/k2/items/cache/384a4aea3ea1a0793e83ef5_XL.jpg>

4.2.3.2 Características e Representação Visual

Devido às condições extremas de sobrevivência a qual são expostos, são indivíduos jovens, com baixa expectativa de vida, extremamente hostis, violentos e animais. A prática canibalista é característica definidora desses personagens e foi pensada para representar a decadência da humanidade. Ao passar longos períodos sem nenhuma possibilidade de nutrição, o grupo se organiza de forma a eleger um indivíduo que precisará ceder uma parte do corpo para a alimentação do coletivo.

Visualmente isso é traduzido em corpos amputados, com diversas próteses mecânicas, máscaras de oxigênio, roupas simples tanto pela falta de recurso quanto pela temperatura do planeta. Cada pequeno grupo de exilados deve ter um estilo próprio baseado em sua cultura, definindo assim visualmente sua identidade.

Figura 19 - Personagem do grupo dos isolados possuem os corpos marcados pela antropofagia



Fonte: <Produzido pelo autor>

4.3 Criação de Cenários

Importante para a ambientação das histórias, os cenários abrigam as dinâmicas que serão construídas pelos personagens ao longo da narrativa. Além disso, os ambientes cumprem funções específicas compondo, reforçando e justificando características de personagens que interagem através de sua estrutura.

Em uma distopia pós-apocalíptica, em geral, o universo é retratado em ruínas, seja por conta de uma grande catástrofe, ou pela degradação natural devido a exploração de recursos. Denota-se que os personagens que habitam tal universo irão exibir traços derivados da degradação do ambiente, aparentes tanto em sua personalidade, quanto em seu aspecto físico.

4.3.1 A Última Cidade

O lugar foi pensado para expor o desdobramento da exploração de recursos naturais e o avanço das técnicas de produção que, posteriormente, levaria ao descarte da mão de obra humana. Dessa forma, a população mais rica descarta progressivamente a classe operária e se fecha no que se tornaria o único ambiente urbano habitado pela humanidade.

Para expressar a ideia de isolamento social, surge a necessidade de desenvolver um elemento gráfico que represente a ideia de afastamento. Foi idealizado, então, a construção de um domo ao redor da cidade. Para além do segregamento, o domo sugere uma condição distópica onde é preciso construir um aparato para se proteger de uma condição que torna o ambiente externo inabitável. Simboliza um paradoxo onde quanto maior a evolução tecnológica, maior o grau de artificialidade atribuído ao ser natural, que passa a viver em um ambiente com atmosfera controlada.

A cidade possui prédios altos para simbolizar poder e afastamento. Seus ambientes repletos de luz artificial, reforçando seu caráter de cidade tecnologicamente desenvolvida em contraste com o meio externo rudimentar e arrasado.

4.3.2 Laboratório

O laboratório é onde foram realizadas as experiências que tiveram como objetivo desenvolver a transumanidade. Após ter sua consciência transplantada para um corpo robótico, Maya é dada como morta. Seu corpo é abandonado no mesmo laboratório onde despertaria no futuro para continuar sua história.

Para construir esse cenário foi pensado algo sombrio para transmitir a ideia de ser um lugar esquecido. Por dentro do laboratório existem diversos experimentos que foram conduzidos durante o tempo em que o lugar se manteve ativo. Por ser um ambiente antigo, deve parecer tecnologicamente ultrapassado quando comparado com a última cidade e outras estruturas da história.

5. O LIVRO CONCEPT

A pesquisa sobre o desenvolvimento de um *concept art* para uma narrativa futurista resultou em um livro, o qual apresento a seguir. Nele é possível observar as artes que foram produzidas e o seu processo de construção.



SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	MAYA	11
3	TRANSUMANDOS	19
4	SOLDADOS	29
5	CIDADÃOS	31
6	OUTSIDERS	33
7	CENÁRIOS	39
8	OBJETOS	47

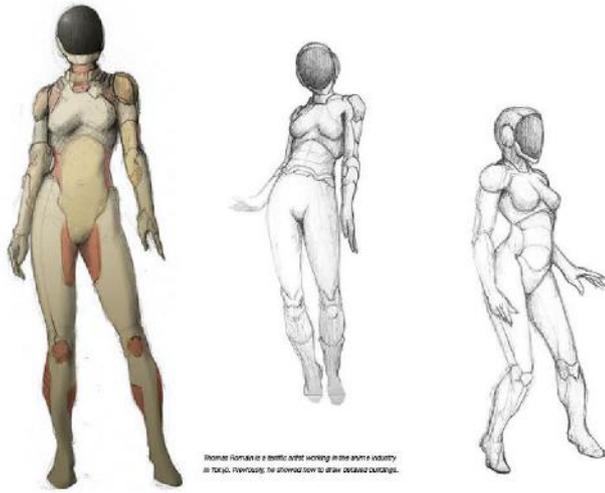
INTRODUÇÃO

Thomas Román is a typeface artist working in the anime industry in Tokyo. Previously, he showed how to draw detailed buildings. This time, we're going to learn from him how to draw backgrounds.

Román has an impressive resume, including art direction on Symphogear soundtrack design for Spore Games. Over numerous months, he's been kind enough to share his insight and tips on Twitter. His advice is wonderful and will no doubt make you a better artist. I think it's great he takes him out to share his knowledge. If you don't know Román on Twitter, you should.

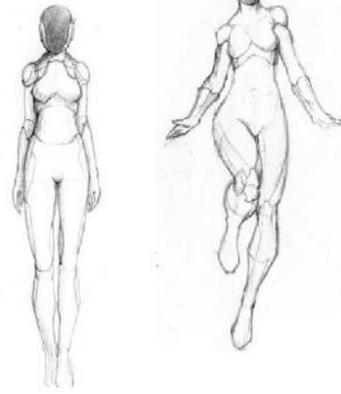
MAY 2014

MAYA



Thomas Roman is a female artist working in the anime industry in Tokyo. Previously, he showed how to draw detailed buildings.

Thomas Araki is a female artist working in the anime industry in Tokyo. Previously, he showed how to draw detailed buildings.



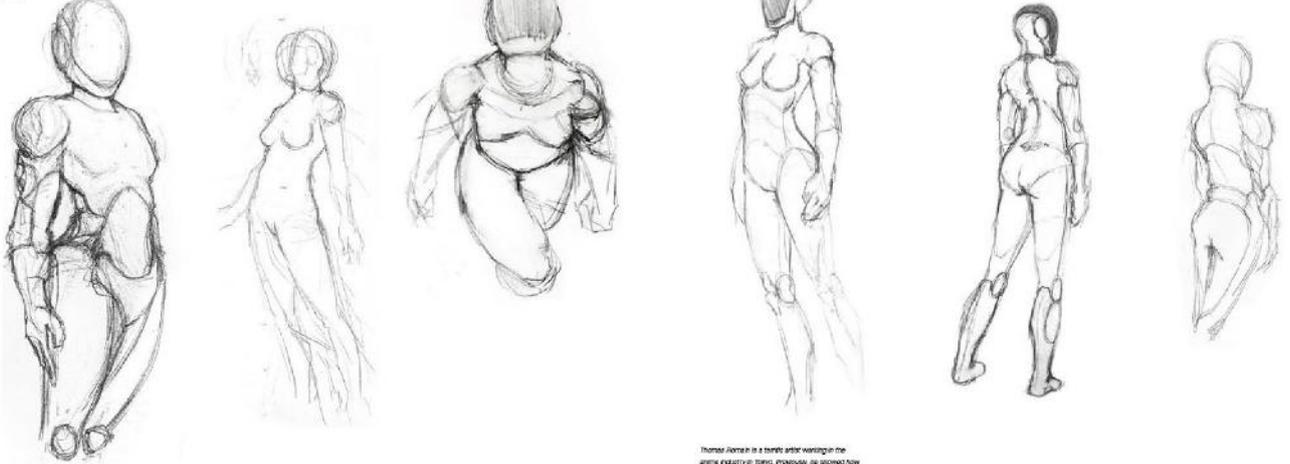
Thomas Roman is a female artist working in the anime industry in Tokyo. Previously, he showed how to draw detailed buildings.



Thomas Roman is a female artist working in the anime industry in Tokyo. Previously, he showed how to draw detailed buildings.



Thomas Roman is a female artist working in the anime industry in Tokyo. Previously, he showed how to draw detailed buildings.



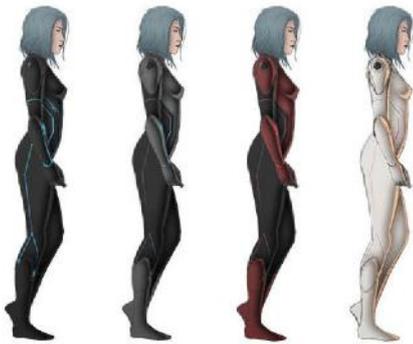
Thomas Roman is a female artist working in the anime industry in Tokyo. Previously, he showed how to draw detailed buildings.



Thomas Rowan is a sci-fi artist working in the anime industry in Tokyo. Previously, he studied how to draw detailed buildings.

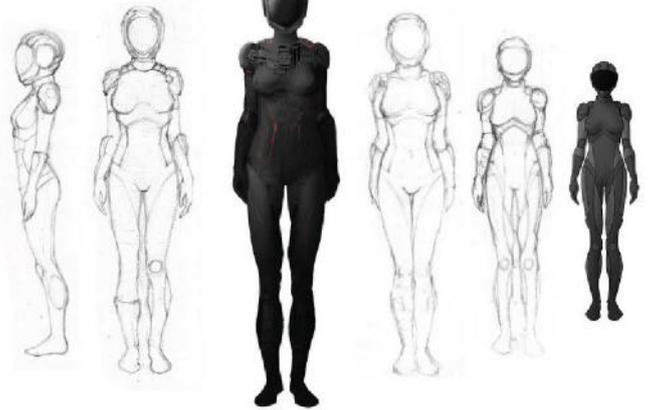


Thomas Rowan is a sci-fi artist working in the anime industry in Tokyo. Previously, he studied how to draw detailed buildings.

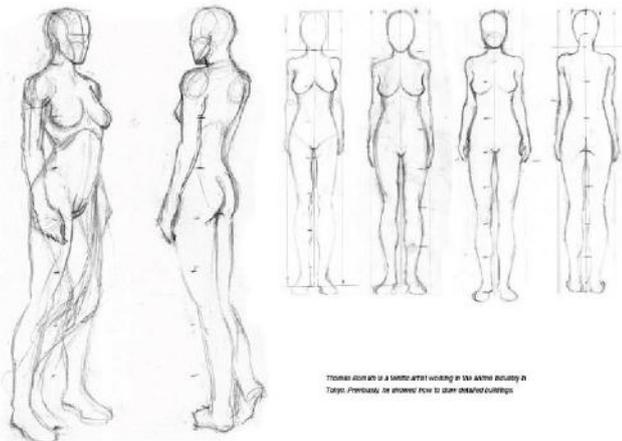


MAYA

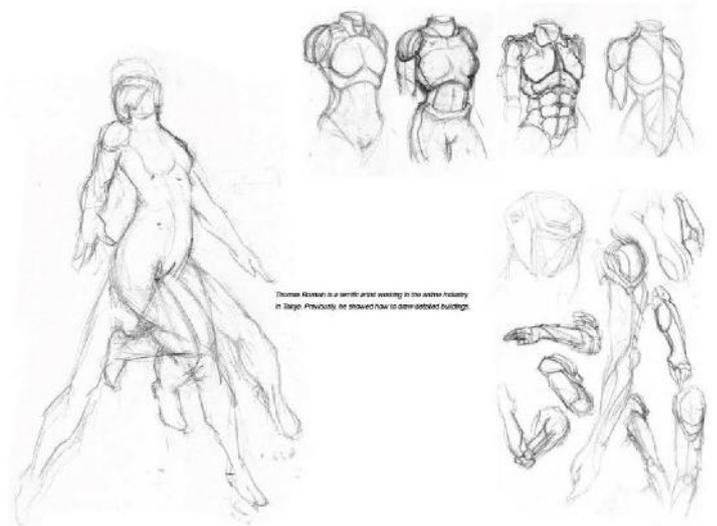
Maya encontra no laboratório no qual desperta um experimento mais suicídio abandonado. Trata-se de um indivíduo que sofreu uma tentativa de transferência de consciência para um recipiente mecânico.



Thomas Rowan is a sci-fi artist working in the anime industry in Tokyo. Previously, he studied how to draw detailed buildings.



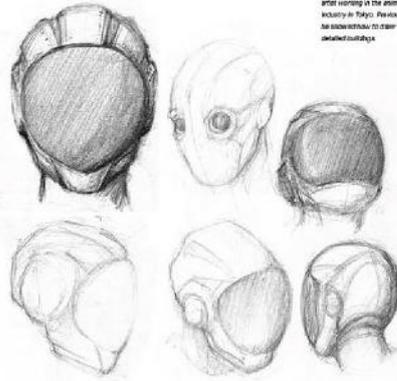
Thomas Rowan is a sci-fi artist working in the anime industry in Tokyo. Previously, he studied how to draw detailed buildings.



Thomas Rowan is a sci-fi artist working in the anime industry in Tokyo. Previously, he studied how to draw detailed buildings.



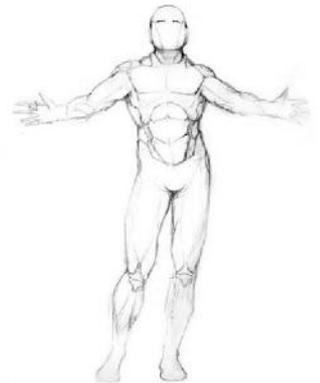
Thomas Auerbach is a terrific artist working in the anime industry in Tokyo. Practically, he showed how to draw detailed hair.



Thomas Auerbach is a terrific artist working in the anime industry in Tokyo. Practically, he showed how to draw detailed hair.



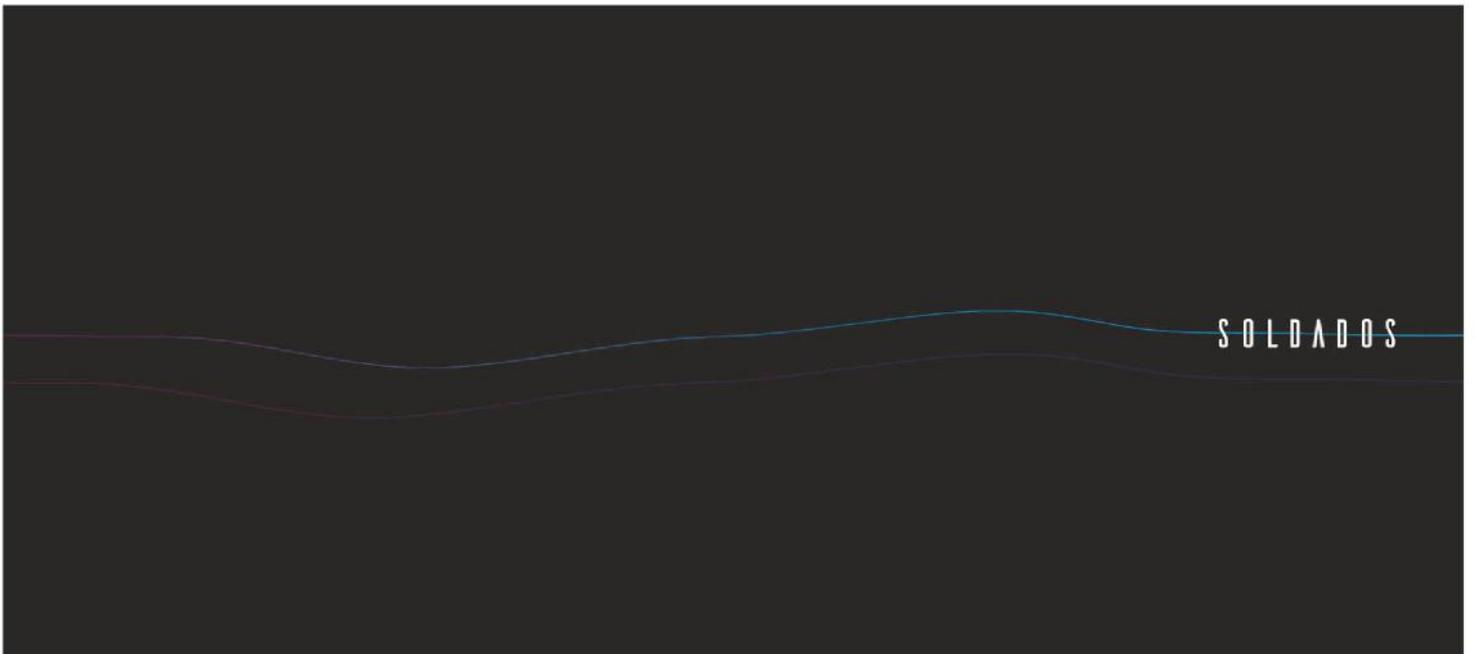
TRANSUMANOS



Thomas Auerbach is a terrific artist working in the anime industry in Tokyo. Practically, he showed how to draw detailed hair.



Thomas Anderson is a terrific artist working in the anime industry in Tokyo. Hopefully, he learned how to draw detailed designs.



SOLDADOS

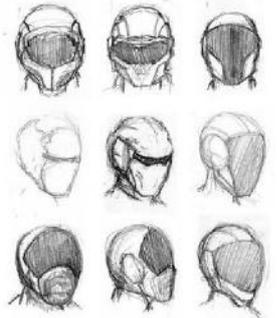
Thomas Romano is a writer in the anime industry in Tokyo, previously. He showed how to draw character designs.



Thomas Romano is a writer in the anime industry in Tokyo, previously. He showed how to draw anime characters. This time, we're going to learn how to draw backgrounds.

MAN - CHARACTER ART 01

Thomas Romano is a writer in the anime industry in Tokyo, previously. He showed how to draw character designs. This time, we're going to learn how to draw backgrounds.

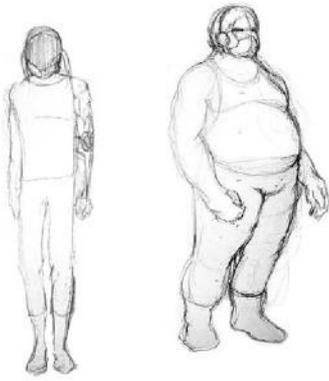


Thomas Romano is a writer in the anime industry in Tokyo, previously. He showed how to draw anime characters. This time, we're going to learn how to draw backgrounds.

MAN - CHARACTER ART 02

FORASTEIROS

Thomas Romani is a battle
in his clothing in the same
industry in Tokyo, Australia.
He showed how to draw
complex buildings.



Thomas Romani is a battle artist working in the anime
industry in Tokyo, Australia. He showed how to draw
complex buildings. The text is here going to learn from him how to
draw backgrounds.

CIENTISTAS



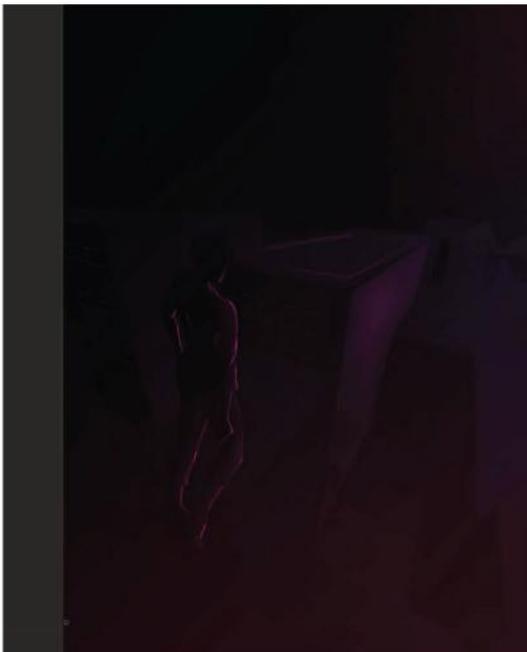
CENÁRIOS



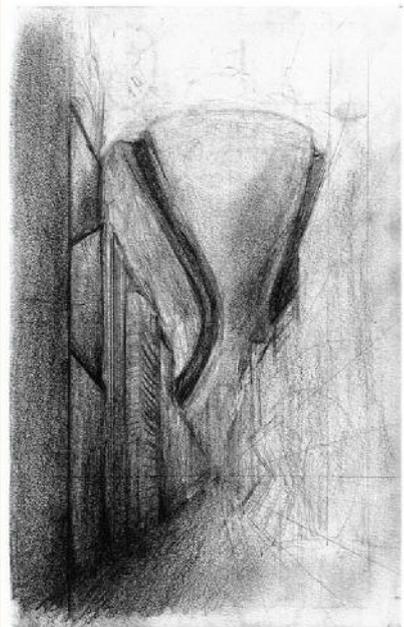
ÚLTIMA CIDADE

Thomas Kohnen is a futurist artist working in the architecture of Paris. Previously, he specialized in drawing detailed buildings. This time, we're going to learn from him how to draw landscapes.

WU | 03.01.2017 | 07 | 9



Thomas Kohnen is a futurist artist working in the architecture of Paris. Previously, he specialized in drawing detailed buildings. This time, we're going to learn from him how to draw landscapes.



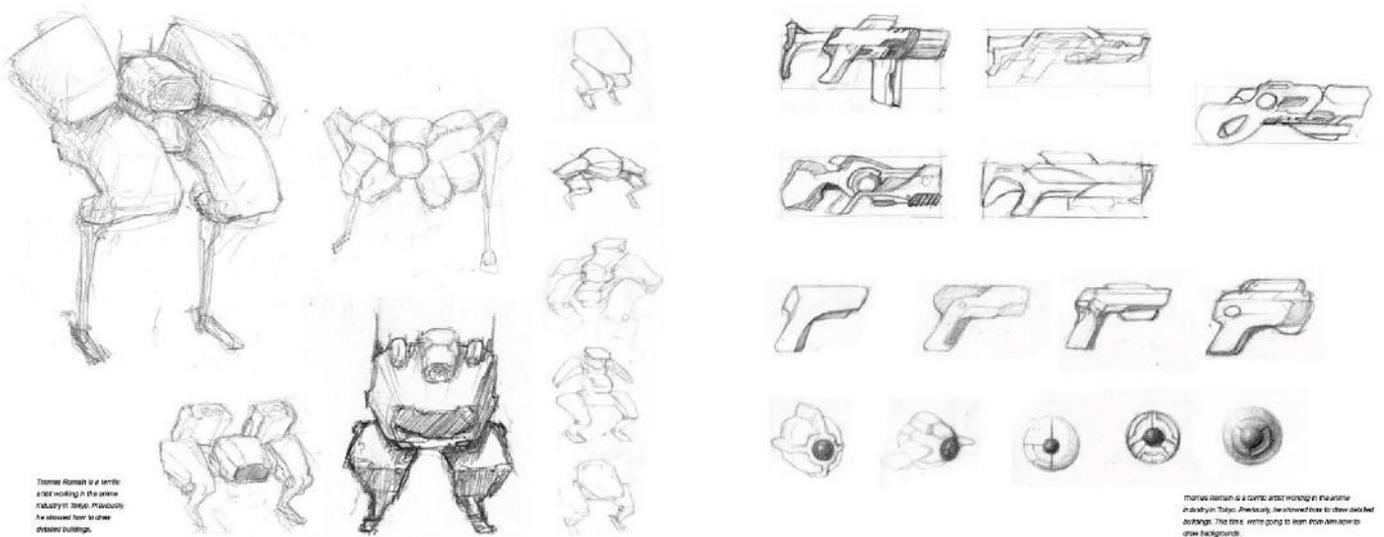
Thomas Kohnen is a futurist artist working in the architecture of Paris. Previously, he specialized in drawing detailed buildings. This time, we're going to learn from him how to draw landscapes.

LABORATÓRIO

Thomas Romank is a concept artist working in the anime industry in Tokyo. He showed how to draw detailed buildings. The time went going to draw from left to right background.



ARMAS



Thomas Romank is a concept artist working in the anime industry in Tokyo. He showed how to draw detailed buildings. The time went going to draw from left to right background.

Thomas Romank is a concept artist working in the anime industry in Tokyo. He showed how to draw detailed buildings. The time went going to draw from left to right background.



6. CONCLUSÃO

O desenvolvimento desse projeto, da pesquisa teórica, da produção das ilustrações, e da monografia, possibilitou a produção de um *concept art* com o objetivo de atribuir uma visualidade imagética para uma narrativa distópica. Através de pesquisas e do trabalho prático, foi possível aprofundar, consolidar e desenvolver habilidades relativas ao campo do design gráfico referente a ilustração, colorização e produção de imagem digital, com foco na aplicação dentro da área de pré-produção de uma narrativa ficcional.

Nesse trabalho, foram estudadas todas as etapas de produção de um *concept art*, desde a pesquisa sobre um tema, suas referências iconográficas, e a atribuição de imagem a um dado conceito através do processo de esboço, finalização e colorização da ilustração. Foram usadas técnicas como *photobashing*, *digital painting*, associadas ao desenho tradicional para produzir diversas imagens com o objetivo de atingir o resultado final da concepção dos personagens e do universo.

O resultado obtido resultou em um livro *concept* que continuará evoluindo - parte inerente de sua natureza enquanto *concept art* - e que lançou as bases necessárias para guiar o desenvolvimento do trabalho. É esperado que, ao final do processo de produção, a narrativa se materialize enquanto obra finalizada.

7. REFERÊNCIAS

ALITA: Anjo de Combate. Direção de Robert Rodriguez. Produção de James Cameron, Jon Landau, David Valdes. [S.l.]: 20th Century Fox, 2019. Blu-ray (122 min.), son., color.

BLADE Runner. Direção de Ridley Scott. Produção de Michael Deeley, Ridley Scott. Roteiro: Hampton Fancher, David Peoples. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 1982. Blu-ray (117 min.), son., color.

BOSTROM, Nick. Are You Living in a Computer Simulation? **Philosophical Quarterly**, Oxford, v. 53, n. 211, p. 243-255, 2003. Disponível em: <https://www.simulation-argument.com/simulation.pdf>. Acesso em: 03. dez. 2020.

CONRAD, Will. **Sketchbook/ Will Conrad**. São Paulo: Criativo, 2013.

DC Comics: The art of Jim Lee Volume 1. California: DC Comics, 2020.

DEODATO, Mike. **Sketchbook Mike Deodato: vol I**. São Paulo: Criativo, 2013.

DEODATO, Mike. **Sketchbook Mike Deodato: vol II**. São Paulo: Criativo, 2015.

HERNÁNDEZ, Maria Herminia Oliveira; LINS, Eugênio de Ávila. **Iconografia: pesquisa e aplicação em estudos de Artes Visuais, Arquitetura e Design**. Salvador: EDUFBA, 2016.

HUXLEY, Julian. **New Bottles for New Wine**. Londres: Chatto & Windus, 1957.

LAPOINTE, Tanya. **Blade Runner 2049: Interlinked - The Art**. Londres: Titan Books, 2020.

LILLY, Elliott J. **The Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students**. Culver City: Design Studio Press, 2015.

LOGAN'S Run. Direção de Michael Anderson. Produção de Saul David. [S.l.]: Metro-Goldwyn-Mayer, 1976. Blu-ray (119 min.), son., color.

MAD Max: Estrada da Fúria. Direção de George Miller. Produção de George Miller, Doug Mitchell, P.J. Voeten. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2015. Blu-ray (120 min.), son., color.

MEAD, Syd; HODGETTS, Craig. **The Movie Art of Syd Mead: Visual Futurist**. Londres: Titan Books, 2017.

MOORE, Alan; LLOYD, David. **V de Vingança**. 1. ed. São Paulo: Panini Books, 2012.

MORE, Thomas. **Utopia**. [S.l.]: Ridendo Castigat Moraes, 2001. Disponível em: <https://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/utopia.pdf>. Acesso em: 03 dez. 2020.

ORWELL, George. **1984**. São Paulo: Companhia das letras, 2012.

PLATÃO. **A República**. Tradução de Maria Helena da Rocha Pereira. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1993.

STAR Wars: Episódio III - A Vingança dos Sith. Direção de George Lucas. Produção de Rick McCallum. [S.l]: Lucasfilm, 2005. Blu-ray (140 min.), son., color.

THE ART of Death Stranding. Londres: Titan Books, 2020.

THE ART of Metal Gear Solid I-IV: Gallery Works. Oregon: Dark Horse Books, 2018.

THE ART of Metal Gear Solid I-IV: Studio Works. Oregon: Dark Horse Books, 2018.

THE ART of Metal Gear Solid V. Oregon: Dark Horse Books, 2016.

THE WORLD of Cyberpunk 2077. Oregon: Dark Horse Books, 2020.