

DAVI FLORENTINO VIANA

BELOCAOS: Mundo Ficcional
Cyberpunk e Animal

RIO DE JANEIRO

2023

Davi Florentino Viana

BELOCAOS: Mundo Ficcional
Cyberpunk e Animal

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Escola de Belas Artes da
Universidade Federal do Rio de Janeiro,
como parte dos requisitos necessários
à obtenção do grau de bacharel em
Comunicação Visual - Design

Orientador: André Ramos

RIO DE JANEIRO

2023

DAVI FLORENTINO

**BELOCAOS: Mundo Ficcional
Cyberpunk e Animal**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Escola de Belas Artes da Universidade Federal do
Rio de Janeiro, como parte dos requisitos
necessários à obtenção do grau de Bacharel em
Comunicação Visual Design.

Aprovado em:



Documento assinado digitalmente

ANDRE DE FREITAS RAMOS

Data: 07/06/2023 18:33:00-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Orientador: André Ramos

CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro



Documento assinado digitalmente

RAQUEL FERREIRA DA PONTE

Data: 06/06/2023 13:50:21-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Membro da banca: Raquel Ponte

CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro



Documento assinado digitalmente

ARY PIMENTA MORAES FILHO

Data: 12/06/2023 22:58:57-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Membro da banca: Ary Moraes
Universidade Federal do Rio de Janeiro

CIP - Catalogação na Publicação

V614b Viana, Davi Florentino
Belocaos: um mundo ficcional cyberpunk e animal
/ Davi Florentino Viana. -- Rio de Janeiro, 2023.
81 f.

Orientador: André Ramos.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,
2023.

1. Concept art. 2. Cyberpunk. 3.
Antropomorfismo. 4. Rio de Janeiro. 5. Mundos
ficcionalis. I. Ramos, André, orient. II. Título.

Elaborado pelo Sistema de Geração Automática da UFRJ com os dados fornecidos pelo(a)
autor(a), sob a responsabilidade de Miguel Romeu Amorim Neto - CRB-7/6283.

AGRADECIMENTOS

Mãe e pai, vocês sempre estiveram ao meu lado, não importa o que tenha acontecido. Quando eu tinha medo, vocês me confortaram; quando eu estava confuso, vocês me ajudaram a encontrar meu caminho. Eu sou quem sou hoje graças ao amor incondicional que vocês sempre me deram. Cada traço que eu fiz, vocês disseram que era especial, e isso me deu a confiança para perseguir meus sonhos. E me ensinaram também a ser exigente e perseguir a excelência no meu trabalho. Não há palavras suficientes para expressar o meu amor e gratidão por vocês.

Para os meus professores André Ramos, Raquel Ponte e Ary Moraes, que me guiaram e me ensinaram ao longo do caminho, eu também sou profundamente grato. Raquel você foi a primeira professora de CVD que conheci e também estive presente quando escolhi mudar para esse curso maravilhoso, obrigado por existir na minha história. André, obrigado por me dar a oportunidade de criar com liberdade e trazer feedbacks valiosos que me ajudaram a crescer, sua orientação e apoio foram cruciais para o sucesso do meu projeto. Ary você foi um dos meus professores favoritos, sempre admirei sua personalidade e seu conhecimento artístico, foi uma honra estudar e aprender tudo que me passou. Se eu pudesse escolher apenas uma palavra para descrever o que sinto depois de anos convivendo com vocês, seria "inspirado".

Também gostaria de agradecer aos meus amigos, que sempre estiveram presentes durante essa jornada. Maiko Gonçalves, obrigado por estar ao meu lado desde o início do projeto, debatendo ideias e contribuindo ativamente. Paloma Reis e Fabiano Ferreira, vocês sempre me deram ótimos feedbacks e me motivaram a continuar trabalhando em minhas artes. Vocês acreditaram em mim quando eu mesmo estava em dúvida, e isso significou muito para mim. A todos aqueles que chegaram no meio do caminho, no fim do projeto ou que não estão mais ao meu lado, mas que incansavelmente viram minhas artes todos os dias e me incentivaram a continuar trabalhando, obrigado.

Se eu conseguir impactar o mundo, saibam que é em grande parte graças a vocês. Que a vida lhes traga toda a felicidade e realizações que merecem, e que vocês continuem inspirando outras pessoas da mesma maneira que me inspiraram.

RESUMO

VIANA, Davi Florentino. BELOCAOS: Mundo Ficcional Cyberpunk e Animal.

Trabalho de Conclusão de Curso

(Graduação e Comunicação Visual Design – Design)

Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2023.

Este projeto de conclusão de curso tem como objetivo principal desenvolver artes conceituais e a história da cidade fictícia BELOCAOS. Através de um website, será exposta a arte conceitual e a literatura referentes ao universo, proporcionando à audiência uma compreensão mais abrangente do tema cyberpunk, além de oferecer um entretenimento dinâmico e a elucidação dos processos artísticos empregados. O escopo desse projeto é criar um universo futurista distópico, habitado por animais antropomórficos, em uma ilha/cidade cuja concepção tem como fonte de inspiração o município do Rio de Janeiro. As narrativas textuais e as ilustrações produzidas exclusivamente para o site são originais e têm como propósito servir de base conceitual para o desenvolvimento de projetos derivados, como animações, jogos eletrônicos e publicações literárias, todos calcados no cânone estabelecido."

Palavras-chave: Concept art, Cyberpunk, antropomorfismo, Rio de Janeiro, Mundos Ficcionalis

ABSTRACT

VIANA, Davi Florentino. **BELOCAOS: *Fictional Cyberpunk and Animal World.***

Undergraduate Thesis

(Bachelor of Visual Communication Design – Design)

School of Fine Arts, Federal University of Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

This project has as its main goal to develop concept arts and the history of the fictional city Belocaos. Through a website, the concept art and literature pertaining to the universe will be exposed, providing the audience a broader understanding of the cyberpunk theme, as well as offering dynamic entertainment and the elucidation of the artistic processes employed. The scope of this project is to create a futuristic dystopian universe, inhabited by anthropomorphic animals, on an island/city whose conception is inspired by the city of Rio de Janeiro. The textual narratives and illustrations produced exclusively for the site are original and are intended to serve as a conceptual basis for the development of derivative projects, such as animations, electronic games and literary publications, all grounded in the established canon.

Keywords: Concept art, Cyberpunk, anthropomorphism, Rio de Janeiro, Fictional Worlds

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2. UNIVERSOS CYBERPUNK	11
2.1. PRESENÇA EM FILMES, JOGOS E ANIMAÇÕES	12
3. SUBMUNDO DA CIDADE MARAVILHOSA	16
3.1. PESQUISA E INSPIRAÇÃO CARIOCA	17
4. CRIAÇÃO DO UNIVERSO DE BELOCAOS	18
4.2. BELOCAOS E SUAS ZONAS	19
5. DESENVOLVIMENTO VISUAL	26
5.1. NAMING DO PROJETO	27
5.2. IDENTIDADE VISUAL	29
5.4. METODOLOGIA ARTÍSTICA	33
5.5. PERSONAGENS, AMBIENTES E TECNOLOGIA	40
5.6. TÉCNICAS UTILIZADAS E FINALIZAÇÃO	54
6. PROJETO BELOCAOS	56
6.1. PROPOSTA E RECURSOS	57
6.2. WIREFRAME	58
6.3. TELAS DO SITE	61
6.4. CONCLUSÃO	82
7. BIBLIOGRAFIA	83

1. INTRODUÇÃO

O poder de imaginar um mundo e torná-lo real do ponto de vista imagético é uma das facetas mais desafiadoras das artes visuais e do design. O processo criativo de um *concept artist* busca construir imagens encantadoras e paralelamente fazê-las críveis, para que a imersão do público seja profunda e que possibilite uma verdadeira viagem para esta realidade criada. Para um artista conceitual existem diferentes atuações dentro de um projeto de game ou animação, uma das funções iniciais é inspirar e criar conexão com o projeto, depois pode-se desenvolver os primeiros ambientes ligados a história assim como os personagens e objetos, e a partir desses conceitos iniciais são produzidas as peças que serão usadas na produção.

Estes projetos aplicados a jogos e animações possuem escopo, propósito e assim o público pode aprender, questionar fatores do mundo real, superar fronteiras que a realidade construiu e possivelmente mudá-la com este conhecimento adquirido. Esta profissão, capaz de interpretar conceitos e transformar em imagens, propor soluções funcionais para o produto, criar ilusões através de técnicas artísticas e contar histórias cativantes, foi a que escolhi seguir na minha carreira. Apesar de atualmente esta escolha parecer clara no meu posicionamento e nos objetivos deste projeto, a jornada foi percorrida com muitas curvas e desafios.

Meus estudos de arte começaram aos 8 anos, quando entrei no ateliê de desenho e pintura Matriz Violeta, com aulas ministradas por Cláudia Rodrigues, aprendi diversas técnicas tradicionais e fundamentos do desenho, que me deram uma base excelente para as experiências futuras dentro do campo do design e das artes. Escolhi cursar a faculdade de Projeto de Produto, acreditei na época que poderia atuar em diversas áreas ao mesmo tempo, e o curso de design de produtos pareceu o mais adequado para o meu objetivo. Porém no decorrer das disciplinas e com o avanço de projetos mais complexos, me sentia cada vez mais distante das artes, apesar do processo de criação de produtos ser muito útil e me interessar também em certo nível, o que realmente me intrigava era o aspecto gráfico do design, era a ilustração, animação e todas as manifestações artísticas em imagens. Portanto naquele momento tomei a decisão de mudar de curso, para CVD (Comunicação Visual Design) e assim, seguir o que acreditava ser o caminho certo.

Com o passar do tempo consegui focar cada vez mais, estudando avidamente para conseguir o máximo de conhecimento na área. Através de cursos

extracurriculares, principalmente nos cursos do Animator e ICS, entendi que existia um mercado gigantesco de entretenimento e a arte que sempre admirei habitava este campo do mercado. Tive contato com profissionais de arte nacional, entendi aonde exatamente queria chegar com a minha arte e vislumbrei um sonho de poder trabalhar com aquilo que amava fazer.

Descobri como funcionava o processo de produção de animações participando de projetos como animador, fazendo *storyboard*, ilustrações etc. Nesse momento comecei a trabalhar alguns projetos de animação e ilustração como freelancer, e gostei bastante, porém ainda não era exatamente aquilo que queria.

Aos poucos, foram surgindo oportunidades de trabalhar com design de personagens e cenários para animação, e finalmente me identifiquei perfeitamente com a área, descobri que poderia trabalhar com games também e até hoje venho estudando, trabalhando e realizando projetos nessa área.

Este projeto de conclusão, concentra muitos sonhos e ideias que tive nos últimos anos, e busca explorar, sem limites para a imaginação, um universo de aventuras, perigos e oportunidades. É também uma grande aposta para projetos futuros dentro da área de jogos e animações, com este conceito de universo desenvolvido poderei divulgar e vender a ideia com um *pitch* para estúdios e produtoras, sendo assim, essa pode ser a minha conclusão na universidade, mas é só o começo para a história de BELOCAOS.

A área de design de personagens e *concept art* tem sido a minha grande paixão nos últimos anos, venho estudando e pesquisando sobre o assunto, entendo como funciona o mercado, os tipos de entretenimento que existem, os artistas e diretores brilhantes que admiro e que me inspiram a seguir essa carreira. Portanto quero realizar neste último projeto um produto autoral que possibilite mostrar tudo que aprendi ao longo desses anos de estudo.

Para mim, a área de *concept art* representa a parte mais instigante do processo criativo, pois é quando nascem as fagulhas visuais do projeto e é onde podemos trabalhar as primeiras soluções de design. Pensar funcionalmente e artisticamente o design de um universo não é uma tarefa simples, o processo envolve um desenvolvimento vasto de opções para escolha e uma conexão artística e conceitual com as diversas áreas, objetos e personagens desse universo.

O projeto BELOCAOS é a oportunidade que tenho para criar um universo futurista, pensar no amanhã e olhar profundamente para a minha cultura, utilizando o

que há de mais peculiar e único do Rio de Janeiro como inspiração, para a construção dessa cidade fictícia.

Imaginar o que poderá ocorrer a um mundo no futuro é uma das coisas mais fascinantes da ficção, sempre me interessei pelas realidades que eram imperfeitas, com seus personagens corruptos, e a esperança de uma vida melhor dentro das histórias. É bastante parecido com o cotidiano do povo brasileiro e por isso posso beber diretamente dessa fonte abundante da realidade.

2. UNIVERSOS CYBERPUNK

Para a modernidade, a ciência e a tecnologia seriam os principais fatores de melhoria das condições de existência dos humanos, no *cyberpunk*, o oposto acontece e a tecnologia cresce em detrimento das condições de vida. As histórias, filmes e jogos *cyberpunks* abordam em seu cerne indivíduos marginalizados que se opõem aos padrões autoritários estabelecidos pela sociedade em uma busca constante por sobrevivência. Estes personagens vivem em uma realidade no qual a tecnologia dominou as ruas, as pessoas e a cultura. O limite entre máquina e ser humano se torna incógnito e os governos são disfuncionais para a sociedade.

Máquinas cibernéticas, inteligências artificiais, meios de comunicação manipuladores, implantes neurais, realidade virtual no ciberespaço, livre informação para todos, oligarcas e suas mega corporações, grupos anarquistas, conflitos sociais, caos político e governos autoritários. Todos esses assuntos estão presentes neste tipo de universo, podendo ter foco em uma questão particular ou abordar de maneira geral a realidade.

O cyberpunk por décadas foi conhecido como um subgênero da ficção científica, mas atualmente se aprofundou destacando-se das obras de ficção no geral, por não apenas exibir uma possibilidade de futuro ficcional, mas debater temas filosóficos, existenciais e ir além do temor tecnológico de sistemas totalitários. Essa transformação no gênero se deve às diversas abordagens e influências culturais dos produtos desenvolvidos nos últimos anos, e mesmo que a ambientação continue sendo em um futuro distópico, atualmente pode-se encontrar abordagens em mídias diversas que debatem assuntos diferentes das referências mais populares da

indústria, buscando narrativas que mostrem outro olhar para o ser humano contemporâneo e suas evoluções.

2.1 PRESENÇA EM FILMES, JOGOS E ANIMAÇÕES

A literatura foi o berço do gênero, e provavelmente o momento mais visionário deste tipo de ficção, antes da existência do *cyberpunk* como é conhecido no século 21, muitos escritores como Philip K. Dick, Bruce Sterling e William Gibson construíram a base destes futuros niilistas, imaginaram como seria o século 21 e de certa forma acertaram em vários sentidos. Uma das obras que mais influenciou o projeto Belocaos foi *Neuromancer*(GIBSON), lançado em 1984. No universo de *Neuromancer*, as pessoas se conectam a uma espécie de alucinação coletiva digital, acessada via computadores. O mundo é dominado por corporações e a tecnologia está presente em todos os lugares, até mesmo nos seres humanos, que possuem implantes para o desenvolvimento de certas habilidades. O autor demonstra grande talento ao criar um universo que se aproxima muito da realidade contemporânea.

Os primeiros filmes a utilizarem a temática *cyberpunk* foram produzidos quando a literatura *cyberpunk* começou a se popularizar. Entre eles, destacam-se "*Blade Runner*", dirigido por Ridley Scott em 1982, e "*The Terminator*", dirigido por James Cameron em 1984.

A década de 1980 foi um período de transformações sociais, políticas e tecnológicas significativas em todo o mundo. Nos Estados Unidos, país onde foram produzidos os filmes citados, esse período foi marcado pelo governo conservador de Ronald Reagan, que promoveu políticas econômicas neoliberais e investiu fortemente em defesa e tecnologia. Nesse contexto, a temática *cyberpunk*, que apresentava um futuro distópico e sombrio em que a tecnologia avançada estava presente em todos os aspectos da sociedade, ganhou destaque. Esses filmes refletiam as preocupações da época com a crescente influência das corporações na sociedade e com os riscos da tecnologia avançada, que poderia ameaçar a privacidade e a liberdade individual.



Figura 1 - Poster do filme "Blade

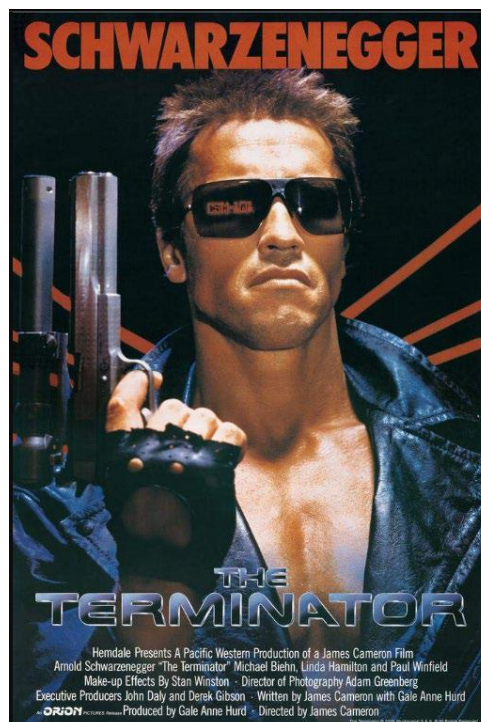


Figura 2 - Poster do filme "The Terminator"

O filme Blade Runner baseia-se no romance "Do Androids Dream of Electric Sheep?" DICK, P. K. (1968). O cenário é um mundo distópico, decadente, ambientado em Los Angeles no qual mega corporações ditam as regras da sociedade. Andróides chamados replicantes são usados como força de trabalho escrava e se rebelam contra seus criadores humanos. Já em "The Terminator", um robô assassino viaja do futuro para o presente para matar Sarah Connor, a mãe do líder da resistência humana em uma guerra contra as máquinas. Esses filmes apresentam elementos que se tornaram característicos do gênero cyberpunk, como a presença de corporações poderosas, tecnologias futuristas, andróides e a interação entre a realidade e a realidade virtual.

Além disso, o gênero cyberpunk também se tornou popular em outras mídias, como videogames e animações. O longa animado "Akira" (1988), por exemplo, é uma adaptação do mangá homônimo de Katsuhiro Otomo, e se passa em uma Tóquio futurista, após a cidade ter sido destruída em uma explosão misteriosa em 1988. Vinte e seis anos depois, a cidade foi reconstruída e passa por uma nova crise, marcada por protestos violentos, gangues de motoqueiros e ações terroristas. Nesse cenário, um grupo de jovens motoqueiros liderados por Kaneda se envolve em uma

conspiração envolvendo experimentos governamentais secretos, poderes sobrenaturais e o lendário Akira, um ser capaz de controlar a energia psíquica.

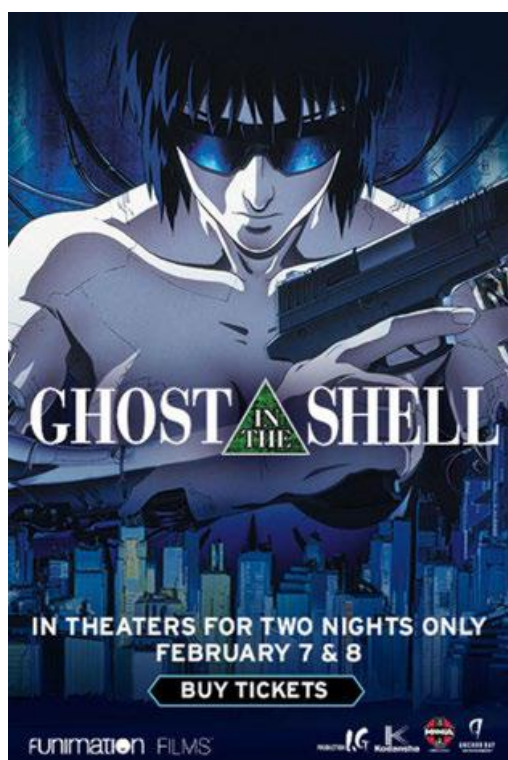


Figura 3 - Poster do filme "Ghost in the shell"

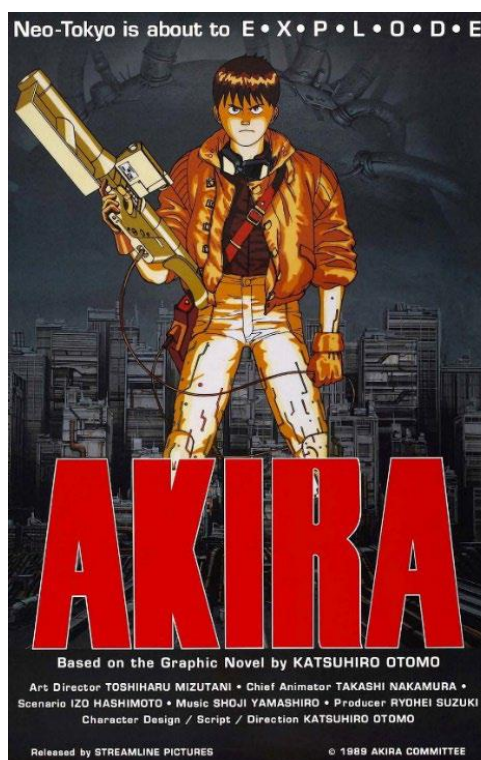
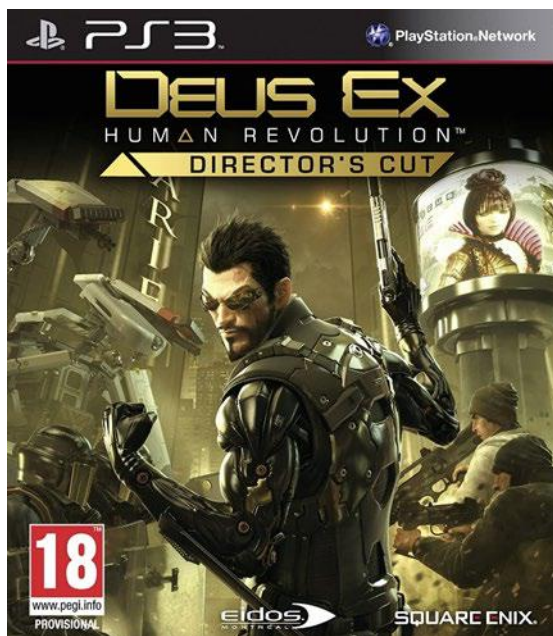


Figura 4 - Poster do filme "Akira"

Quando é colocada em questão o âmago do ser humano e a quebra dos limites tecnológicos para a criação de vida, uma obra-prima japonesa vem à tona. Ghost in the Shell ("Fantasma na Casca") é um mangá de influências cyberpunk, criado por Masamune Shirow. O longa-metragem animado de 1995 conta a história de Motoko, líder de um esquadrão tático. Nesse universo, a tecnologia evoluiu a ponto do corpo poder ser modificado ou ser 100% cibernético. Além disso, a mente humana também pode ser armazenada. O nome Ghost in the Shell se refere à consciência de uma pessoa em um corpo vazio, que não pertence a ela. Nesta obra, é possível questionar o que é corpo, o que é alma, e como a tecnologia está modificando a humanidade em um sentido existencial.

A série de jogos "Deus Ex" tem sido um dos principais exemplos da utilização do gênero cyberpunk na indústria de jogos eletrônicos. O primeiro jogo, lançado em 2000, foi aclamado pela crítica por sua jogabilidade e sua narrativa complexa e madura, explorando temas como conspirações governamentais, transumanismo e a luta pela liberdade individual em um mundo cada vez mais controlado pela tecnologia.

O jogo se passa em um futuro próximo, onde a sociedade é marcada por conflitos entre os seres humanos e as pessoas que foram submetidas a cirurgias cibernéticas, conhecidas como *augs*. O protagonista do jogo, o agente da UNATCO, JC Denton, é um agente com implantes cibernéticos que precisa enfrentar uma série de conspirações governamentais e corporativas para desvendar a verdade por trás de



uma série de eventos que ameaçam a estabilidade mundial.

O gênero cyberpunk tem sido uma plataforma para a discussão de questões relacionadas ao gênero e à sexualidade, com muitas obras explorando temas como a representação das mulheres na cultura pop e a luta por igualdade de gênero. Em jogos e animações como "Cyberpunk 2077" e "Akira", por exemplo, personagens femininas são retratadas como poderosas e independentes, desafiando estereótipos de gênero. Em "Cyberpunk 2077", a personagem Panam Palmer é uma líder rebelde e habilidosa, que luta pelo seu povo e desafia o poder opressivo de megacorporações.

Em "Akira", a personagem Kei é uma ativista política que luta por mudanças sociais e políticas, e que é capaz de enfrentar perigosos inimigos com inteligência e habilidade. Essas personagens se tornaram modelos de representação do feminismo

Figura 5 - Poster do jogo "Deus Ex"

Figura 6 - Poster do jogo "Cyberpunk 2077"

dentro de cyberpunks, valorizando a

independência, a força e a habilidade feminina em um mundo que frequentemente subestima e oprime as mulheres. A inclusão de personagens femininas fortes e independentes em obras do gênero cyberpunk é uma importante forma de representação, não só para as mulheres, mas para todos aqueles que buscam uma sociedade mais justa e igualitária.

Em conclusão, o gênero cyberpunk tem sido uma fonte de inspiração constante para a indústria do entretenimento, oferecendo cenários e personagens ricos em possibilidades. Sua presença em jogos e animações tem sido uma forma de explorar as possibilidades desse mundo distópico, ao mesmo tempo em que traz à tona questões importantes relacionadas a problemas contemporâneos.

3. SUBMUNDO DA CIDADE MARAVILHOSA

O Rio de Janeiro foi a base para o conceito de futuro distópico desenvolvido para Belocaos. Diferente de outras cidades que já serviram de inspiração para cyberpunks famosos como Tokyo, Nova York, Xangai, o Rio não tem um grande apelo como metrópole, cheia de prédios e corporações, em crescimento contínuo. Nesta referência carioca, o que mais levanta a possibilidade de um futuro cyberpunk é a cultura e a realidade dos moradores. A forma “cada um por si e deus por todos” de sobreviver e a esperteza para burlar sistemas e ganhar poder em todas as classes, o famoso jeitinho que impera na cultura e no dia a dia do Rio de Janeiro. O "jeitinho brasileiro" é uma prática cultural amplamente difundida na sociedade brasileira, que se caracteriza pelo uso de meios não convencionais para solucionar problemas e alcançar objetivos. Sua origem histórica pode ser traçada até o período colonial brasileiro, quando a estrutura social era rígida e desigual, com uma elite dominante formada por proprietários de terras e escravos. A prática do "jeitinho" pode ser vista como uma forma de resistência da população de origem mais humilde, que muitas vezes não tinha acesso aos recursos formais disponíveis para solucionar seus problemas. Por meio de práticas informais e criativas, essas pessoas conseguiam contornar as barreiras sociais e obter o que precisavam.

Outro ponto pertinente utilizado como referência é a presença de uma decadência econômica provocada por uma sequência de governos cercados por corrupção e problemas administrativos. A corrupção no Rio de Janeiro é disseminada

em todas as esferas da sociedade, desde a elite até os mais pobres. Os casos mais conhecidos são os de políticos que usam seu poder para obter vantagens ilícitas, como a construção de obras superfaturadas e o desvio de dinheiro público para empresas fantasmas. Mas a corrupção também está presente no cotidiano dos mais pobres, em situações como o pagamento de propina para obter serviços básicos como saúde e segurança pública.

O Rio é uma das poucas cidades do mundo que presencia cenas de guerra nas ruas quase que diariamente. É evidente que um grande problema do estado é lidar com o tráfico ilegal de drogas, que tem sido combatido pela polícia militar, porém o tráfico por si só não justifica o alto índice de criminalidade. A violência no Rio foi consequência de uma rede de corrupção endêmica e um descaso histórico do poder público em relação às favelas cariocas. Seja por facções armadas que travam lutas pelo controle de territórios, conflitos entre milícias e traficantes ou operações policiais dentro de favelas, este município existe em constante violência. Este fator foi diretamente relacionado com conflitos protagonizados por gangs, mercenários e corporações na literatura cyberpunk, e absorvido para a realidade de Belocaos.

Mesmo com os diversos problemas são notáveis as belezas, a arte e cultura do Rio de Janeiro, e isso é um ponto pertinente que também foi absorvido para os concepts desenvolvidos no projeto, afinal o Rio e Belocaos não seriam tão atraentes para todos se não houvessem as praias, o samba, as festas, o funk, o futebol, entre outras maravilhas cariocas.

4.3 PESQUISA E INSPIRAÇÃO CARIOCA

A estrutura conceitual de Belocaos é baseada em uma distopia carioca. A tecnologia domina a paisagem, os serviços, os indivíduos, a cultura, todos amam o progresso e a evolução constante deste lugar. O que molda essa versão de cyberpunk é a construção do mundo e das leis específicas para os animais com uma base de referências culturais, estéticas e históricas do Rio de Janeiro. É influenciado por elementos clássicos da cultura e da realidade como o funk, o Carnaval, as praias, a decadência econômica, sobrevivência no cotidiano, comunidades, samba, corrupção, futebol, crimes, diferenças sociais etc. Esses aspectos foram utilizados de formas caricatas, intensificadas ou atualizadas para uma versão futurista em Belocaos.

O paralelo com o Rio de Janeiro aproveita visualmente algumas das principais áreas da cidade, ligadas a possibilidades distópicas. Isso inclui áreas do Rio de Janeiro que são conhecidas por sua violência, degradação e com problemas de planejamento urbano, mas também aborda os monumentos, referenciando alguns dos acontecimentos históricos do Rio. Em Belocaos existem por exemplo praias similares às do litoral carioca e monumentos com o cristo redentor, porém com uma divindade diferente, específica do universo de Belocaos.

Adaptações focadas na utilização do espaço e avanço tecnológico são necessárias, já que este universo é diferente em muitos aspectos comparado ao mundo real. Os animais, diferente dos humanos, possuem uma infinidade de variações de tamanho, forma, locomoção, comportamento, e por isso a tendência da arquitetura e do design desse mundo é diversificada nos estilos e possui uma abordagem modular dos sistemas, objetos e espaços. O crescimento urbano é desordenado, mas funciona graças às adaptações tecnológicas, de forma que os seres que habitam a cidade possam utilizá-la de maneira eficiente, porém longe do ideal.

Os personagens desenvolvidos são baseados em arquétipos de moradores do Rio, e estas personas foram adaptadas para o universo de Belocaos. Uma das ideias iniciais do projeto era focar em um personagem camelô, e adaptar esta ocupação que é presente na realidade carioca, em um mundo futurista, mas essa proposta foi modificada para uma abordagem mais ampla, com núcleos e realidades diversas dentro do contexto da ilha.

4. CRIAÇÃO DO UNIVERSO DE BELOCAOS

"Tudo o que sabemos é que, sem a liderança dos porcos, nenhum animal pode nem sequer chegar perto de ser um animal livre. A liberdade é a prerrogativa exclusiva dos porcos. Somente eles são capazes de guiar-nos à vitória no trabalho e na guerra. Mostrai-vos, camaradas, submissos, e tudo vos irá bem. Se por acaso um porco tiver uma ideia brilhante, obedeci-lhe. Executai seus planos, sigam suas instruções. E não vos ocorra imaginar que a rebeldia, seja qual for a forma que tomar, possa trazer alguma vantagem para vocês." (ORWELL, 2007, p.50)

Nesse trecho, é possível notar a ideia de que um grupo seletivo detém o poder e a capacidade de liderar os demais, o que acaba por justificar a hierarquia e a opressão dos demais animais. Essa crítica à concentração de poder e à manipulação da massa é uma das principais temáticas de "A Revolução dos Bichos", e é um tema central no universo criado, possuindo cidades com governos autoritários e constante manipulação da população.

As sociedades que cresceram neste mundo foram geradas por animais inteligentes que através de mutações se desenvolveram e se uniram como civilização, apesar das diferenças. Estes indivíduos eram parte da natureza e com ela exerciam um equilíbrio. Porém com o passar do tempo evoluíram para um gigantesco sistema industrial, insustentável e destruidor. A contaminação do ar, da água e do solo foram fulminantes, líderes movidos pela ganância mentiram sobre progresso, desastres naturais se tornaram recorrentes e a vida se tornou tóxica.

Entretanto, a avançada tecnologia possibilitou uma infraestrutura adaptativa e estes seres conseguiram resistir à própria decadência. Assim vivem os animais do futuro, dominados pelo sistema, cyber viciados e constantemente provando que podem sobreviver a este planeta ultra tecnológico e estéril.

5.3 BELOCAOS E SUAS ZONAS

Nesta era conturbada, uma cidade no hemisfério sul se tornou particularmente famosa por seu desenvolvimento tecnológico e por sua beleza. Localizada em uma ilha do atlântico, BELOCAOS abriga 55 milhões de habitantes, com as mais variadas formas, crenças e culturas. Centenas de milhares de turistas a visitam todos os anos e desfrutam de suas maravilhas, praias de águas cristalinas, festas como o carnaval e seus grandes eventos de neo-futebol. Entretanto esta metrópole exuberante possui uma realidade muito mais perigosa e intrigante do que aparenta.

BELOCAOS é um dos lugares mais bonitos do mundo, mas também um dos mais instáveis social e politicamente. O dia a dia de quem mora nesta ilha é sempre influenciado pelos seus conflitos e desordem, os habitantes estão adaptados a esse ecossistema hostil e observam guerras, violência e tragédia de forma natural, nada os surpreende.

"Night City era como uma experiência malsucedida de darwinismo social, projetada por um pesquisador entediado que não tirava o dedo do botão de fast-forward. Havia quem dissesse que, entre as pessoas que andavam pelas ruas à noite, você poderia encontrar qualquer coisa que quisesse, mas raramente o que estava procurando". (GIBSON, 2003, p. 17)

A comparação com uma "experiência malsucedida de darwinismo social" sugere que a cidade é um ambiente em que as diferenças sociais são exacerbadamente ampliadas, e as pessoas precisam lutar constantemente pela sobrevivência, em um ambiente que parece ter sido projetado para promover a seleção natural. Essa visão de uma cidade em que a desordem urbana é a norma, e a luta pela sobrevivência é constante, é uma característica base de Belocaos. A ideia de que "entre as pessoas que andavam pelas ruas à noite, você poderia encontrar qualquer coisa que quisesse, mas raramente o que estava procurando" sugere que essa fragmentação social também leva a uma dificuldade na comunicação e na construção de relacionamentos significativos. E no caso desta ilha os animais estão tão ocupados lutando pela sobrevivência que não têm tempo para se preocupar com as necessidades ou desejos dos outros.

Quem não for sagaz, é engolido, às vezes literalmente. O espaço urbano é dividido em zonas, e seus bairros constituem territórios dominados por grupos específicos de animais, milícias, facções do tráfico, mafiosos e empresas. Em cada bairro pode-se observar realidades de vida distintas, nas favelas uma população de animais silvestres, marginalizados e sobreviventes, em bairros da zona sul uma minoria de animais privilegiados e domesticados, ricos que vivem na sua bolha social. Na zona oeste, uma grande área industrial, um território desértico e tomado por lixo vindo dos centros urbanos.

Não há mais recursos naturais como já existiram, é raro encontrar uma árvore na ilha, o solo se tornou tóxico e a água contaminada. O que substitui as trocas gasosas dos ecossistemas são as ACCO (árvores cibernéticas de ciclo orgânico) produzidas pela METALIFE (responsável pela energia elétrica e o abastecimento de água), são comuns nas zonas mais ricas da cidade, mas também é possível encontrar alguns modelos antigos em bairros mais pobres.

Ao longo de centenas de anos a cidade foi modificada pelos animais e esses ambientes consequentemente modificaram a vida de seus moradores. A tecnologia vista nas ruas é uma mistura de gambiarras que mal funcionam, e uma avançada nanotecnologia, veículos biomiméticos, sinalizações e propagandas de todos os tipos. O uso da tecnologia está na cultura, nas crenças e no dna destes indivíduos que não possuem escolha ao pertencer a esta ilha.

A cidade foi projetada pelos animais, possuindo poucos ecossistemas adequados, espaços neutros totalmente desorganizados, mas funcionais graças aos dispositivos, e áreas inóspitas, degradadas pela indústria. Essa disparidade de realidades causa um caos na organização da cidade e na vida dos moradores. A gestão e as leis trabalham para proteger a elite e oprimir os fracos.

Além de tudo ser muito mal planejado, o governo falha em atender a diversidade dos seus habitantes, e eles mesmos buscam se adaptar aos espaços. É notável a desigualdade social e os contrastes de qualidade de vida. Grupos em risco lutam para sobreviver entre o esgoto e o concreto, enquanto uma minoria rica desfruta do conforto de seus apartamentos inteligentes. Se na natureza o que determina a sobrevivência é a adaptabilidade, em BELOCAOS é o dinheiro e o poder.

Dentre os animais que sobrevivem, possuem aqueles com muitos recursos, e aqueles que utilizam de sua inteligência e ferocidade para burlar o sistema, criar suas próprias oportunidades e com esforço e sorte, prosperar de alguma forma.

BAIRROS DE BELOCAOS

Dracena (centro)

Dentre todas as áreas de Belocaos, esse é o ponto de maior circulação de moedas, animais do mundo todo passam por essas ruas confusas, lotadas, e com uma imensidão de produtos e serviços. As ruas possuem prédios centenários mesclados com edifícios extremamente modernos, é comum nesse ponto da cidade surgirem novas lojas de uma semana para outra, as ruas mudam de nome e um negócio pode prosperar e falir rapidamente. A maior parte das lojas aceitam as 16 moedas digitais e negociam o preço dos produtos de acordo com a demanda e propósito do cliente. A barganha é uma característica forte nos moradores e os vendedores conseguem vender seus produtos falsos de forma criativa.

Caliandra (centro)

Quem é de Belocaos sabe que as lojas do centro são um grande pano de fundo para a verdadeira exploração do submundo. A verdadeira área comercial fica no subterrâneo do bairro Caliandra e é lá onde a máfia das Onças Azuis (família de gatos) realiza suas operações. Tráfico de animais, laboratório avançado de drogas sintéticas, prostituição de todos os tipos, pirataria internacional, esses gatos são como reis e há décadas mantêm o negócio da família. A maior parte do comércio do subterrâneo é controlado por eles, aqueles que não fazem parte da família, devem jurar lealdade ao entrar na máfia. Estes, são forçados a seguir as regras e demandas do grupo e ganham um chip no pescoço, com localizador e um código de registro. As Onças azuis possuem esse nome por consumirem um alucinógeno altamente tóxico que deixa os olhos e língua azuis. Elas dominam a área, o povo acredita que assim é melhor, o equilíbrio comercial é mantido, guerras com a milícia são evitadas e a paz violenta reina, de um jeito ou de outro.

Bestia (Bestiaverse)

A festa lendária acontece aqui, neste polo de atividades acontece todo o tipo de diversão, mas ao contrário de outras áreas da cidade, aqui é um bairro neutro onde todos podem gozar de sua liberdade, e uma verdadeira pluralidade de classes é encontrada. Neste lugar as barreiras sociais, financeiras, culturais, se desfazem, e uma grande orgia virtual de animais é promovida. Ao entrar neste distrito, você é impactado com as luzes intensas, hologramas gigantes, sinalizações com linguagens variadas e músicas que fazem sua cabeça girar um pouco, mas depois de minutos, o cérebro é inundado de prazer com um ritmo viciante e contínuo. Todos ao entrar nesta zona usam um avatar holográfico que transforma momentaneamente o animal naquilo que ele quiser (com certos limites). Essa é uma regra para esta zona, com o objetivo de desinibir e encorajar seus visitantes. O Bestia não é como os mundos virtuais comuns, ele mistura estímulos físicos do ambiente com aparelhos de realidade virtual, hologramas e realidade aumentada, criando uma bomba sensorial altamente viciante.

O bairro do entretenimento é um grande negócio para as empresas de Belocaos, recebe turistas de todo o mundo, e muitos não conseguem sair do lugar,

consomem até não terem mais nada, e enriquecem ainda mais os Imperadores do Caos (grupo com os maiores empresários da ilha).

Jogos de todos os tipos são encontrados nas ruas, principalmente de realidade aumentada, todos podem enxergar com suas lentes, usuários passam dias jogando e perdem a noção do tempo e espaço. O estádio onde acontecem batalhas de robôs, shows de vocaloids e jogos de neo-futebol, fica bem no centro do distrito, e em seu entorno possuem parques de diversão com brinquedos insanos. A venda de drogas é proibida, mas é neste bairro que se encontram uma infinidade de substâncias e drogas para todos os gostos, basta ter moedas para consumir, o governo supostamente apoia o negócio, e até a polícia é cliente.

Monte Arruda (zona das favelas)

Nos morros de Belocaos se encontram as favelas, áreas em que o povo é independente do estado, produz sua própria energia, captação de água, e comida, o tráfego de dados é livre (sem censura do governo), animais diversos vivem em um território com as próprias leis. Constantemente em guerra entre suas facções e invasões policiais, colocando os moradores em situação de risco, mas a maioria sabe como se proteger, convivendo com a violência do lugar, que é o único espaço que os aceita e é possível sobreviver na cidade.

As casas são feitas de um tijolo reciclado em uma liga de cerâmica com plástico, barata e eficiente, produzida com lixo da própria favela. A estrutura das casas é formada por materiais diversos, e se expandem verticalmente de forma desordenada. A tecnologia está presente em todo canto, drones sobrevoam as casas realizando transporte de moradores e mercadorias. A energia produzida é predominantemente solar, e o sistema de captação de água é mantido pelas chuvas. Os recursos são escassos e o povo vive em constante racionamento para sobreviver.

Moradores do Monte Arruda sofrem preconceito e são estigmatizados e associados à violência e criminalidade pelo resto da cidade. Apesar do preconceito, a população mais rica é grande consumidora de artistas e produtos da comunidade. Estes animais são hostilizados por não seguirem o sistema, carregam um preconceito e histórico de exploração ainda não superado.

As facções são grupos de criminosos que realizam tráfico de drogas, roubo de carga, roubo de dados(hackers) e mercadorias do lado rico da cidade, e assim

conseguem poder, fama e o sustento para a maioria da comunidade. Existem três facções entre os morros dessa zona, que dividem o território e mantêm o distrito protegido, mas por toda ilha é possível encontrar zonas de influência das facções e pontos de venda de drogas.

Jasmim (zona sul)

A parte mais rica da cidade, a mistura entre o mar, os prédios, os morros suaves, as plataformas de barragem, as embarcações, o litoral de Belocaos é notável pela sua paisagem e pela presença da mais alta classe da cidade, ricos morando em prédios gigantescos, protegidos dentro de seus apartamentos. As praias são visitadas por todo o tipo de animal, que busca pegar um sol, entrar no mar e aproveitar um pouco de água limpa. Em torno do litoral existe uma barreira física de estações de tratamento que purificam a água e a areia das praias.

A área do porto de Jasmim recebe veículos híbridos (voadores e náuticos) e navios de carga, é uma das portas de entrada da cidade. É uma área com muita presença de policiais droids, para garantir a segurança da elite e fazer vistorias em visitantes. A praia de Jasmim é um grande cartão postal da cidade, e uma área muito valorizada por turistas.

Sete Léguas (zona leste)

Este bairro da zona leste é a parte mais populosa de BELOCAOS, o subúrbio é a grande força de trabalho da cidade e o lugar é constituído majoritariamente de áreas residenciais super populosas, principalmente com animais de pequeno porte. Este bairro é controlado pela milícia, os serviços, comércio, transporte, são oferecidos e ditados por esse grupo criminoso comandado por Alex Nunes (Bocão), e a população é refém desse grande negócio.

Antúrio (zona norte)

No litoral norte da cidade encontram-se vilas de caçadores do mar, vivendo em palafitas, estes são os moradores mais antigos da cidade, modificaram suas casas de acordo com as mudanças climáticas ao longo dos anos. Este distrito é alagado porque foi abandonado pelo governo após um grande vazamento de lixo radioativo no porto, a maioria dos moradores se afastaram daquela área, mas alguns ficaram e se adaptaram. Os animais que vivem nessa parte da ilha, sofreram muitas mutações, e possuem um ódio eterno em relação às empresas que exploravam o litoral. Por mais que tenham uma variedade de problemas genéticos e vivam intoxicados, a população se adaptou misteriosamente às mudanças climáticas e sabe se preparar para os desastres naturais.

Tártago (zona oeste)

No lado oeste da ilha, encontra-se a zona industrial, o lixão e áreas isoladas habitadas por poucos animais que vivem em um estilo mais selvagem de vida. O ar é muito poluído, o céu está sempre cinza e o sol avermelhado, grandes usinas de reciclagem trabalham constantemente transformando lixo em energia. Grandes máquinas catadoras rastreiam constantemente tecnologia descartada, essas naves possuem variadas formas e são tão avançadas quanto as poderosas naves dos imperadores. Este serviço especial de busca tecnológica se deve a um fato que poucos de BELOCAOS sabem. Antes mesmo de existir a cidade como encontra-se atualmente, a ilha serviu como área militar e foi um lugar de conflitos constantes na guerra da água, muitas máquinas de guerra e tecnologias poderosas ficaram escondidas ou foram destruídas neste território. Mais de 150 anos depois, a cidade se desenvolveu e por alguma razão, alguns empresários trilionários estabeleceram negócios na ilha e estes procuram por algo, na imensidão de lixo da zona oeste.

O Tesouro Podre é uma das áreas mais desertas da cidade, e é lá que catadores vivem em busca de sucata tecnológica descartada pelos centros urbanos. Gangues de animais nômades vivem no lixão em uma caçada constante, brigando por territórios e recursos encontrados em montanhas de lixo. Para os animais que vivem no Oeste, estar no deserto de lixo é a forma ideal de vida, eles são caçadores vorazes e sobreviventes do pior que a cidade pode oferecer, para esses grupos a escassez é a chave para a salvação e o lixo é um território de oportunidades, eles são avessos aos centros urbanos e ao povo esnobe da cidade.

Cróton (zona oeste)

No Cróton pode-se encontrar a maior parte das fábricas de Belocaos, focadas na produção de alimentos, produtos químicos, vestimentos, tecnologia etc. Todas as atividades são realizadas por robôs e administradas por inteligências artificiais, sendo raro a presença animal dentro das fábricas. Neste território inóspito também há grandes usinas de fusão, energia nuclear é a grande potência de Belocaos e também um dos maiores problemas historicamente para a cidade. Enormes fazendas de energia solar produzem uma quantidade imensa de energia para a cidade, a radiação solar no verão é tão forte que a zona oeste pode marcar temperaturas de 65°C e essas grandes fazendas de placas negras garantem o selo de uma das cidades com mais energia limpa, apesar de todos os desastres ambientais.

Existem no total 19 bairros em Belocaos, os escolhidos para o projeto possuem mais informações e personagens relacionados, os outros bairros estão em desenvolvimento e devem ter o acesso liberado de acordo com o desenvolvimento do background e conceito das localidades. O bairro Caliandra, presente nas descrições acima, possui uma grande importância e impacto no centro de Belocaos, mas não foram desenvolvidas artes até o momento, por uma escolha de produção de concepts com mais prioridade.

5. DESENVOLVIMENTO VISUAL

O concept art é uma área da produção e indústria cultural que tem como principal atividade desenvolver o conceito visual do personagem, do universo e dos objetos de produtos como filmes, séries, animações e games. Este método de criação se originou nas produções de animação, e com a evolução do mercado de games, a atuação do concept artist se tornou fundamental para a criação dos universos de ficção e fantasia.

O processo de criação sempre parte de um briefing, com informações e regras que delimitam e guiam o profissional. Esta limitação serve como parâmetro na geração

de opções visuais, que devem fazer sentido para a narrativa, seja do game ou da animação.

O desenvolvimento visual do projeto deve apresentar como o universo funciona visualmente, qual é a identidade do projeto, o tom da narrativa, se é um mundo perigoso ou misterioso, como os personagens vivem, e o que fazem naquele universo. Esta geração de artes tem o objetivo inicial inspirar a equipe de pré-produção, possibilitar *pitch* (apresentação do projeto) para estúdios e produtoras, e para servir como base conceitual na produção. Portanto não se trata do produto final, consiste em desenvolver o primeiro olhar para o projeto que nas próximas etapas irá utilizar esse conceito para construir os personagens, cenários e objetos de forma funcional e com aplicações no formato da mídia definida.

5.1 NAMING DO PROJETO

No processo de pesquisa e ideação do nome do projeto, foi realizado um *brainstorm* utilizando termos e palavras chave para o contexto que estava sendo criado (uma distopia inspirada no Rio de Janeiro). Muitos elementos da cultura do Rio de Janeiro foram estudados, como história, política, cultura e personalidades icônicas da cidade.

RIO 2099	RIOZOOM	ZONE	PURGATORIO DA BELEZA E DO CAOS
METAZOA	RIO CYBERZOOM	DISTOPIA	BELO CAOS
CYBERFUNK	CYBERZOOM	ANIMAL	BELACAOS
CYBER CARIOCA	RIO CYBERCITY	FERA	BELABEL
CYBER ANIMALS	CYBERZOA	BICHO	BELOCAOS
ZOA	CIDADE MARAVILHOSA	BEAST	
RIO CYBERPUNK	RIO SELVAGEM	ANIMÁLIA	
RIO ZOO	SINISTRO	METABEAST	
CYBER ZOO	BELEZA	METAZOOM	
ZOORIO	CARIOCA DO FUTURO	FUTURO SELVAGEM	
RIO ANIMAL	CARIOCA SELVAGEM	GUANABARA	

Figura 7 - Brainstorm de nomes para o título do projeto

Muitos filmes foram assistidos e analisados, como Mad Max, Matrix, Ghost in the Shell, Akira, Blade Runner, Alita, Ready player one, entre outros para estudar

como os universos cyberpunk foram abordados. Todos esses longa-metragens colocam no título algo relacionado ao personagem principal da história ou sobre um conceito importante do universo. Como este projeto se trata da criação de um universo, mais especificamente uma cidade fictícia, o personagem principal então não existe, a cidade em si é o mais importante, então foi definido que o título deveria ser o nome da cidade e que nesse nome precisaria ser relacionado ao conceito de cyberpunk ainda em construção e possuir uma referência indireta ao Rio de Janeiro.

No processo de pesquisa, foram selecionadas músicas sobre o Rio de Janeiro, uma delas sintetizou exatamente o conceito da cidade que este projeto aborda e ao mesmo tempo possui um apelo icônico na memória dos cariocas.

Rio 40°

“Cidade sangue quente

Maravilha mutante

Cidade sangue quente

Maravilha mutante

O rio é uma cidade de cidades misturadas

O rio é uma cidade de cidades camufladas

Governos misturados, camuflados, paralelos

Sorrateiros, ocultando comandos

De comando, de comando, submundo oficial

Comando de comando, submundo bandidaço

Comando de comando, submundo classe média

Comando de comando, submundo camelô

Comando de comando, submáfia manicure

Comando de comando, submáfia de boate

Comando de comando, submundo de madame

Comando de comando, submundo da TV”

De acordo com o trecho da música "Rio 40°", a cidade do Rio de Janeiro é um "purgatório da beleza e do caos" (ABREU, Fernanda, FAWCETT, Fausto, LAUFER, 1990, faixa 2). A letra desta música encaixa perfeitamente com o conceito de distopia e conecta diversas classes e perspectivas de grupos da cidade. Foi desta frase que

surgiu o nome da cidade “BELOCAOS” que também possui muitos submundos, como a cidade maravilhosa e é caótica e corrupta como um universo cyberpunk.

5.2 IDENTIDADE VISUAL

No contexto de um projeto de *concept art*, a identidade visual se torna ainda mais importante, pois é responsável por transmitir o conceito visual e estético do universo criado. Através da marca, é possível comunicar a temática e a ambientação de forma visual e objetiva, facilitando a compreensão do público e despertando o interesse dos potenciais consumidores.

Neste caso, a identidade visual e as artes desenvolvidas no projeto foram criadas simultaneamente. A estética e recursos gráficos escolhidos nas artes influenciou a identidade do projeto como um todo, guiando as escolhas de cores, tipografia e elementos visuais que irão compor a identidade visual. Dessa forma, a marca se tornou um elemento central na construção da identidade visual do projeto, criando uma conexão entre todos os elementos e garantindo uma experiência coesa e consistente para o público.



Figura 8 - Moodboard de referências para o logotipo

A

pesquisa

inicial de referências embasou algumas estéticas icônicas que têm relação com o tema do projeto. O cyberpunk pode se apresentar de diversas formas, mas algumas informações são definitivamente essenciais para que aja a identificação do público.

Layouts assimétricos são comuns em obras com esse tema, mostrando uma desconstrução das *grids*, ou através de tipografias com aspectos puramente digitais.

No *moodboard* anterior, foram selecionadas algumas imagens com referências de uso do texto de forma disruptiva, presença do grafite e de efeitos luminosos. Alguns recursos como o *glitch* que simula um *bug*, ou falha no sistema, foram usados inúmeras vezes em filmes e séries para representar a estética cyberpunk.



Figura 9 - Testes iniciais com tipografias

O projeto tinha inúmeras particularidades que o tornaram ainda mais complexo, nos primeiros testes com tipografias foi observado que uma abordagem mais básica e moderna, não seria suficiente para englobar os conceitos desenvolvidos. As palavras-chave levantadas para fixar o conceito da marca sempre foram Rio de Janeiro, Cyberpunk e Animais. Foram feitos muitos testes, mas nenhuma tipografia encontrada foi suficiente para atender os conceitos. Então foi decidido criar uma tipografia para o logo, que pudesse mostrar o contraste/dualidade entre a beleza e o caos da cidade, tivesse referências cariocas e estética cyberpunk.

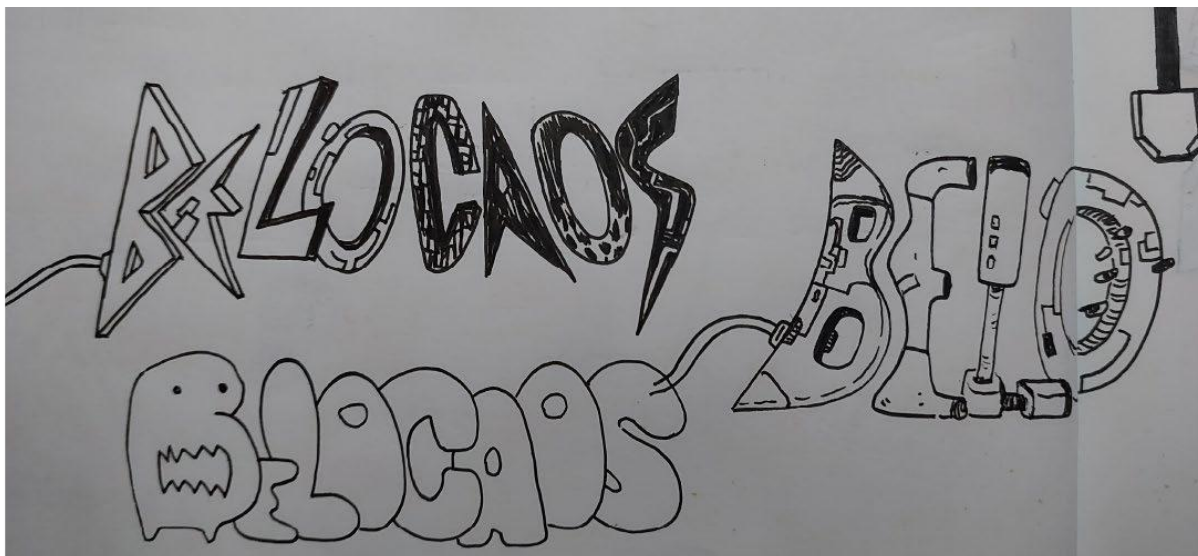


Figura 10 - Sketches iniciais com ideias para o logo

Foi fundamental trabalhar com esboços de forma mais tradicional para visualizar possibilidades fora das referências pesquisadas. O “belo” do logo é o espaço que representa tanto as belezas naturais da cidade quanto uma tecnologia mais avançada. Dentro dos conceitos tecnologias mais avançadas poderiam apresentar padrões de design mais “orgânicos”, enquanto tecnologias ultrapassadas e gambiarras seriam mais “funcionais” (um design moderno). Isso foi seguido nos primeiros rascunhos, porém observou-se que mudar a forma drasticamente causava uma certa estranheza, então a solução foi manter a forma base como uma tipografia moderna, impactante e apostar em texturas para diferenciar o belo do caos.



Figura 11 - Sketch escolhido do logotipo



Figura 12 - Produção da versão básica do logo e possíveis variações

Após definir o design básico mostrado na figura (12), foi necessário passar para o software e continuar o processo. Algumas alternativas de cores foram testadas, mas pensando no uso do projeto, a alternativa mais básica em branco funciona melhor em conjunto às imagens. Esta versão, porém, não seria a utilizada para vender o projeto e sim uma que segue a ideia proposta no sketch.



Figura 13 - Primeira versão em 3d do logo

Na versão final foi utilizado um recurso de 3d dentro do *Illustrator*, para transformar a estética das letras em uma linguagem similar as artes desenvolvidas.

Assim como nos *concepts*, no logo também foi utilizado *photobashing*, fotos de texturas de ruas do Rio de Janeiro foram utilizadas para compor os diversos padrões, criando uma conexão com a ambientação e as referências utilizadas no projeto. Além das fotos há também pintura digital para criar as partes tecnológicas, efeitos holográficos, luzes, sombras.



Figura 14 - Versão final do logotipo do projeto BELOCAOS

Um dos recursos pensados para enfatizar que a cidade é dominada por animais foi marcar o asfalto com pegadas e vestígios de seus habitantes. Além disso, dentro de algumas partes das letras pode-se observar texturas escamosas metálicas, partes de tecnologias em forma de animais, deixando claro a presença animal no design do universo de forma geral.

5.3 METODOLOGIA ARTÍSTICA

O projeto seguiu o processo de *concept art* para entretenimento, sendo assim, consiste na aplicação de etapas de desenvolvimento de opções conceituais e o refinamento dessas opções, focadas em solucionar problemas visualmente e impactar positivamente o público. Passando por etapas de pesquisa, briefing, sketch, estudo aprofundado de opções e finalização das artes escolhidas. O detalhamento das etapas a seguir foi feito baseado no processo utilizado neste projeto, mas poderia seguir por caminhos diferentes dependendo dos objetivos da direção ou cliente.

Briefing

Proposição de questões relacionadas ao ambiente, objeto ou personagem que será criado, essas perguntas funcionam como orientação e um guia para definir escolhas conceituais e visuais do produto.

O briefing para a realização do projeto partiu do propósito de criar um universo fictício cyberpunk, questões foram feitas para esclarecer o objetivo do projeto, que tipo de mensagem esta cidade passaria e como ela se pareceria.

Exemplo: Conceito de cena no bairro “Sete Léguas”

- Mostrando cultura local(samba)
- Área do subúrbio
- Localizado na zona norte de BELOCAOS
- Cena noturna

Questões:

O que o público irá sentir com a cena?

A cena deve passar emoções de afetividade, diversão e acolhimento.

O que a localidade tem de icônico, que deve ser representado?

Esta é uma rua comum em Sete Léguas, possui bares, lojas, igrejas, um movimento moderado, e são os animais locais que utilizam o espaço. A localidade possui muitas casas, e prédios pequenos, construção pouco elaboradas, algumas deterioradas. É comum haver rodas de samba, e pequenas reuniões de amigos nos bares, que se juntam após um dia de trabalho.

Que tipo de animais vivem no local?

População de baixa renda, muitos animais viveram a vida toda nesta rua. A maior parte dos animais que vivem no local, trabalham em Caliandra.

Identificação do problema

Como o projeto BELOCAOS é um trabalho autoral, o cliente se torna o próprio artista, sendo assim, as definições do universo seguem o background escrito nas descrições do mundo e de seus habitantes. Um projeto de desenvolvimento visual atende geralmente a uma necessidade conceitual de filmes, séries, animações, jogos. No caso deste projeto a proposta é criar o visual e os conceitos de BELOCAOS para a futura concepção de produtos, portanto é essencial cativar o público que entrará no site para conhecer este mundo e mostrar as possibilidades dentro da cidade.

O problema projetual gira em torno da necessidade do artista de exibir um projeto de desenvolvimento visual de forma cativante e eficiente, por isso o site funciona como um espaço interativo e de descoberta para o público. **Exemplo:** A cena deve possibilitar a expressão da energia de um lugar dominado pela milícia, tendo moradores não muito inseridos na tecnologia avançada da cidade. O samba deve ser o verdadeiro respiro e momento de alegria para os moradores, quando podem apreciar a arte e música em um momento caloroso com amigos. Assim como são rodas de samba no Rio de Janeiro, deve-se ter a presença de pessoas dançando e cantando, uma roda com instrumentos musicais, estes não necessariamente precisam ser eletrônicos.

Expansão das ideias e pesquisa

Esta é a etapa para rabiscar e escrever as primeiras ideias, fazer notas sobre cada problema do projeto, procurar referências e desenvolver ideias originais. A pesquisa de material de referência é fundamental e deve ser feita constantemente no processo de criação dos personagens e cenários. Os métodos para chegar às escolhas do projeto estão listados a seguir:

- Pesquisar filmes, séries, literatura que abordem o tema;
- Montar *moodboards* específicos para cada personagem ou cenário;
- Observar o comportamento das pessoas à sua volta todos os dias. Procurar traços de personalidade únicos, trejeitos e linguagem típica local;
- Praticar brainstorm com outros artistas;
- Tirar fotos de lugares e pessoas peculiares. Captação de imagens locais tornam o projeto mais original, com referências visuais únicas;
- Sempre carregar um caderno para anotações para registrar as ideias;

Exemplo:



Figura 15 - Elaboração de moodboard sobre rodas de samba no Rio de Janeiro



Figura 16 - Cena do filme "Rio" – Música "Eu quero Festa"

O filme "Rio" aborda bem o tema samba no Rio de Janeiro, e os animais são protagonistas nesse filme. Apesar de não viverem como humanos, os personagens estão totalmente inseridos na cultura e na música do local. Esta cena é uma ótima referência para o "feeling" escolhido para o cenário desenvolvido.

Sketch

O sketch permite esboçar ideias sem limitações e medo, é o momento de jogar o máximo de ideias sobre o personagem, cenário ou objeto proposto. Os sketches de composição são pequenos thumbnails que permitem o acesso rápido do aspecto compositivo da imagem, permitindo a consideração de elementos como o ponto focal e o equilíbrio. A técnica nessa etapa é o que menos importa, o foco do sketch dentro do concept é propor muitas ideias e eliminar a maioria, como uma peneira crítica. Alguns pontos importantes para trabalhar nesta fase do projeto:

- Composição básica dos cenários, vistas e ângulos distintos;
- Trabalhar os personagens focando na silhueta primeiramente;
- Estudo de valores, monocromático;
- Mais quantidade e variedade do que qualidade;
- Desenhar rapidamente, sem pensar muito sobre as opções, e posteriormente fazer uma crítica e escolha dos sketches que funcionam melhor;



Figura 17 - Estudo de cenário - Thumbnails



Figura 18 - Sketch da cena principal do cenário

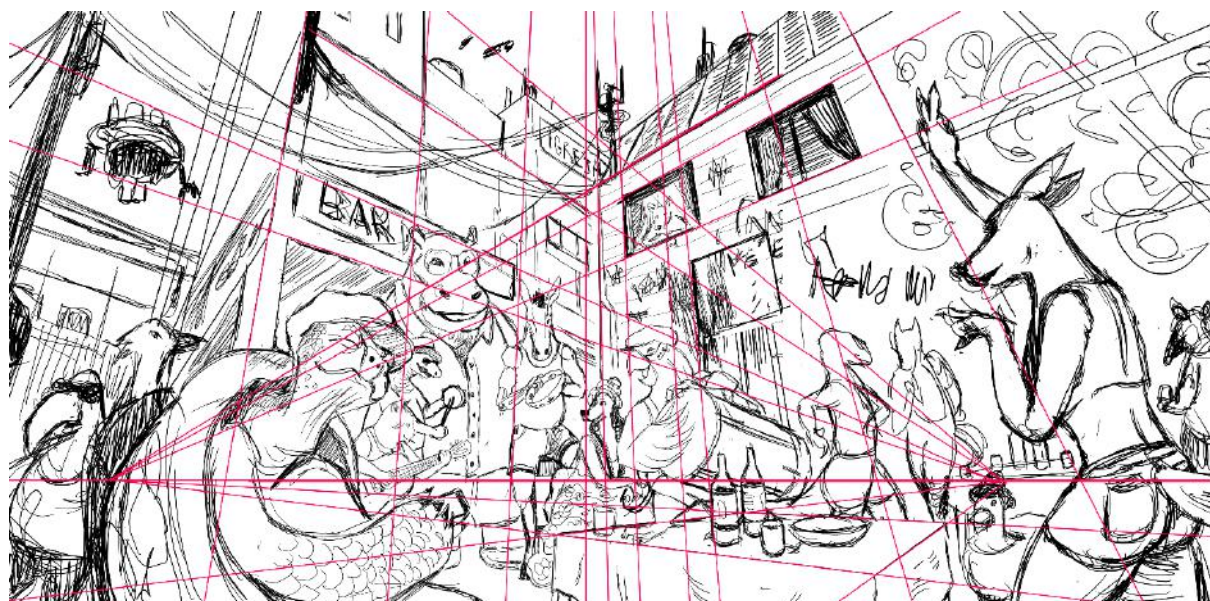


Figura 19 - Sketch do cenário – estudo de perspectiva

Desenvolvimento das opções escolhidas

Prosseguindo com a melhor opção de todos os esboços e explorações, chega o momento de estudar as cores, a estética das linhas, o refinamento da luz, a emoção da cena, o equilíbrio cromático, e a direção final da arte.



Figura 20 - Estudo de valores tonais

Finalização da arte

Esta última etapa envolve um refinamento da pintura, aplicação de luz e sombras, renderização geral do objeto e ajustes nas cores se for necessário. Entre a blocagem inicial de cores e o render final, foi utilizado imagens no cenário através da técnica *photobashing*.

Figura 21 - Blocagem de cores básica



Figura 22 - Arte conceitual finalizada

5.4

PERSONAGENS, AMBIENTES E TECNOLOGIA

Personagens de Belocaos

O processo de criação dos personagens em uma pré-produção busca desenvolver o visual de personagens pré-estabelecidos pelo roteiro e cumprir objetivos de conexão ligados ao público. No caso de BELOCAOS o conceito desenvolvido para os personagens foi focado em abordar a realidade do universo e a diversidade de indivíduos dentro da sociedade criada, sem foco em uma narrativa específica. Essa é uma grande diferença entre um projeto focado em uma narrativa e o projeto BELOCAOS, sendo que, os personagens desenvolvidos neste ponto da pipeline são como NPCs (*non-playable character*) deste universo, em um filme ou jogo por exemplo, teriam personagens principais, heróis da história.

Dentro da temática de *cyberpunks*, encontram-se diversos tipos de referências a atividades e pessoas do mundo real. Mega corporações são abordadas na ficção de mundos futuristas tendo poderes e influências quase ilimitados, porque isso reflete bastante do que vêm acontecendo na realidade, no presente, nos últimos 50 anos. Desta forma, na criação desta cidade ultra tecnológica, foram buscadas inspirações em pessoas, lugares, e na realidade do Rio de Janeiro. Se tratando de fatores

distópicos, como violência, guerras, decadência econômica, governos corruptos e desastres naturais, o Rio de Janeiro é uma ótima referência.

Foi essencial o levantamento e estudo de arquétipos de moradores do Rio de Janeiro para compreensão de possíveis personagens existentes em BELOCAOS. As anotações a seguir são descrições baseadas estritamente em pesquisa de campo e declarações de moradores sobre o cotidiano e o povo carioca. Os seguintes arquétipos foram selecionados para desenvolver personagens:

- Camelô
- Sambistas em roda de samba
- Garotas dançando no baile funk
- Vendedor ambulante
- Vendedora de picolé na praia gritando
- Mulheres de biquíni na praia
- Policiais corruptos
- Turistas
- Prostitutas
- Jovens jogando altinha na praia
- Garoto da favela
- Bêbados no boteco
- Catadores
- Rainha de bateria
- Dona de casa com 5 filhos
- Senhora da zona sul e seu cachorro
- Motorista de ônibus estressado
- Traficantes
- Milicianos
- Mulher rica extravagante
- Moradores de rua
- Políticos corruptos
- Caixa de supermercado
- Artista famosa fazendo live

Características culturais e pontos chave do background do personagem são baseados em histórias reais e situações presentes no cotidiano de um morador do subúrbio do Rio de Janeiro. Neste exemplo, um gambá que sempre viveu em uma situação de risco e pobreza na favela, mas que seus sonhos e ambições o levaram para um lugar terrível. Apesar disso, ele possui uma inteligência e curiosidade excepcional o tornando um grande sobrevivente.

PERSONAS

FERRUGEM



Nome: Douglas Junior
Gênero: Homem
Idade humana : 26
Ocupação: Catador e Camelô
Zona: Oeste
Registro: não possui
Animal: Gambá

Biografia

Douglas nasceu no Eden, no meio de um grande caos político, seu pai participava de protestos na época, e foi preso quando passava pelo centro voltando para casa. Sua mãe morreu quando ele tinha 7 anos, de um cancer no estômago. Ferrugem cresceu na casa da avó, e teve uma infância difícil, mas sempre se virou para conseguir o que precisava, aos 9 anos começou a estudar robótica e catar peças no lixão, rapidamente aprendeu a montar dispositivos incríveis. Atualmente ele vende tecnologia no distrito Comercial em troca de moedas.

Motivações

Ferrugem é muito curioso e viciado em caçar tesouros no lixo, e isso o coloca em risco muitas vezes. Tecnologia é a sua maior paixão, ele entende que para sobreviver em Belocaos tem que ser esperto e se virar com o que encontra de oportunidades.

Aspirações

- Douglas sonha em ser um artista famoso do Meta Funk, e se apresentar no distrito Entretenimento;
- Gostaria de estudar mais a fundo tecnologia, e quem sabe montar uma loja de androids;
- Juntar dinheiro e comprar uma casa nova;

Frustrações

- Não possui registro, então tem que sempre viver escondido, fugindo da polícia e não pode entrar em certos lugares;
- Não tem dinheiro;
- Não sabe onde está seu pai;
- Vive em situações de risco;

Personalidade

Extrovertido , curioso , criativo , displiscente , impaciente

Características Gambá

O gambá-de-orelha-preta, em média, possui 37 centímetros de comprimento no corpo, e outros 33 centímetros em sua cauda. Seu rosto é marcado por três estrias escuras, uma junto a cada olho e uma ao longo da linha mediana do rosto. Possui uma glândula que exala odor desagradável na região posterior do corpo que é liberado quando o animal se sente ameaçado e é obrigado a se fingir de morto. As fêmeas possuem, em média, nove mamilos protegidos pelo marsúpio. O gambá-de-orelha-preta é onívoro e se alimenta de artrópodes, pequenos vertebrados (roedores, aves e lagartos) e frutos. Sua área de vida varia entre 1,3 e 9,5 hectares, mas num dia varia entre 0,5 e 2,7 hectares. As fêmeas costumam movimentar-se menos, sobretudo em busca de recursos, e possuem território mais estável. Os machos, por sua vez, alteram seu padrão de deslocamento durante o período de acasalamento. Sua locomoção, grosso modo, é terrestre, utilizando o solo. O gambá-de-orelha-preta é solitário e notívago.

Figura 23 - Ficha de personagem – Douglas Junior, o “Ferrugem”

Inicialmente o Ferrugem foi pensado para ser um rato ou um pombo e por isso essas referências estão presentes no moodboard, a intenção era que o animal representasse a essência de um indivíduo urbano, marginalizado e sagaz, um jovem catador que tivesse sobrevivido à adversidades de Belocaos. Posteriormente com o desenvolvimento do background do universo ampliando, determinei que seria comum animais silvestres serem marginalizados e que isso faria sentido se relacionasse com a exploração da natureza, destruição dos biomas e desigualdade social entre moradores de comunidades e moradores de bairros mais elitizados, presente atualmente no Rio de Janeiro.

Como foi determinada essa direção para a organização social do universo, foi decidido que a melhor opção de animal para o Ferrugem seria o gambá de-orelha-preta, representando um animal inteligente, erroneamente caçado pela população por ignorância, e de muita importância para o equilíbrio da floresta. Ferrugem aos poucos se tornou mais que um catador, tendo potencial para ser um grande inventor e cientista autodidata, utilizando uma infinidade de coisas achadas no lixo, acaba se identificando mais com objetos do que com outros animais e assim começa a se tornar um grande colecionador e aficionado por robótica.



Figura 26 - Estudo inicial do personagem

Figura 27 - Sketch escolhido do personagem

Foi feito um estudo de expressões para visualizar as possibilidades do design do personagem e o seu comportamento, baseado na personalidade proposta da ficha de persona. O Ferrugem caracteriza uma amálgama de um catador de lixo, um vendedor ambulante e um morador da periferia da cidade, possui uma tendência egoísta por nunca ter recebido muita ajuda durante



Figura 28 - Estudo de expressões do personagem "Ferrugem"

sua vida e

reações

expansivas.

Para a representação final do personagem é escolhida uma expressão e poses neutras, uma ambientação simplificada relacionada ao lugar que o personagem habita e últimos ajustes no visual e cores. É notável que o vestuário e objetos utilizados pelo Ferrugem são reutilizados ou reciclados, na maioria dos casos, são coisas encontradas no lixo e, portanto, um pouco desgastadas pelo tempo. Outra referência sobre o personagem, é a camisa com as cores do Flamengo, time de futebol bastante presente na cultura dos moradores do Rio de Janeiro.



Figura 29 - Arte conceitual do personagem “Ferrugem” finalizada

Na maioria dos *concepts* de personagem desse projeto foi utilizado a técnica *photobashing* na construção dos vestuários e composição de texturas. Esta técnica consiste em utilizar pedaços de imagens com mesclagens e pintura digital para criar uma peça. As partes são colocadas e tratadas como se fosse uma manipulação tradicional, uma colagem digital, porém “pinceladas” são acrescentadas para criar um aspecto único ao resultado, no caso do projeto o objetivo foi trazer realismo e riqueza de detalhes aos personagens, de uma forma ágil. Na indústria de entretenimento, esta técnica é utilizada em projetos que buscam maior velocidade na execução e uma estética realista nas artes.

Ambientes de Belocaos

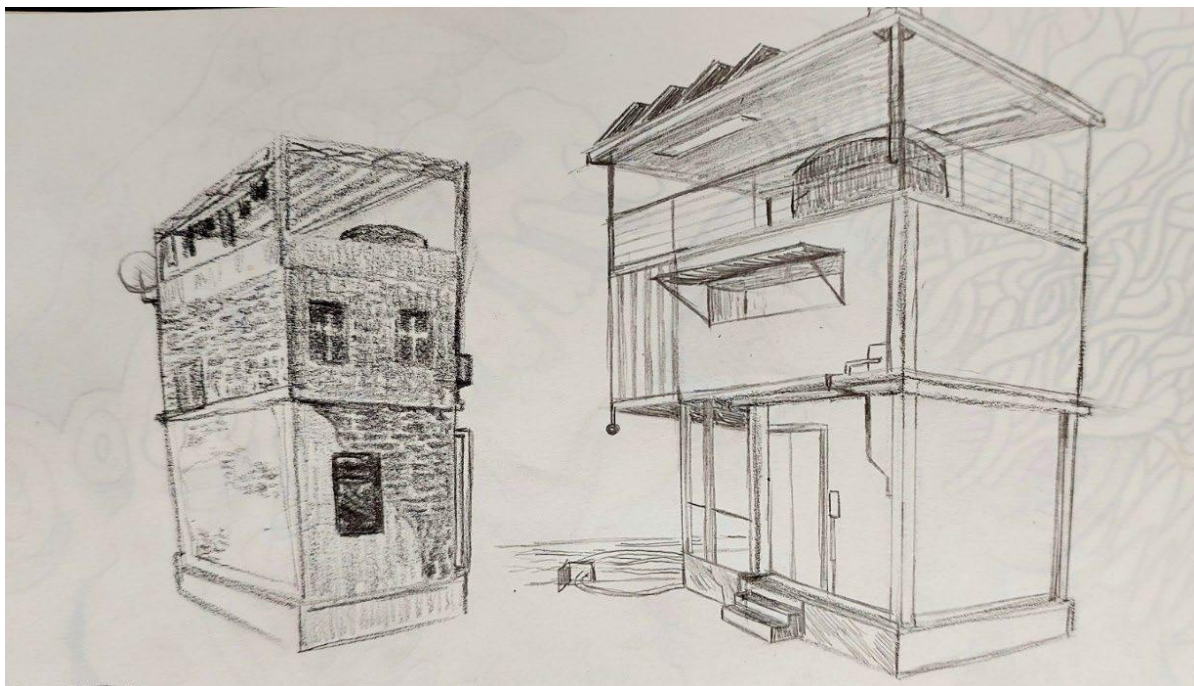


Figura 31 - Estudo inicial de casas do Monte Arruda

O material de construção das casas é uma mistura de alvenaria e cerâmica feita a partir de reciclagem de plástico, a estrutura é metálica, porém, e é comum o uso de módulos de diferentes tamanhos, encaixados e estruturados de forma desorganizada. A ideia é que em um mesmo conjunto de moradias existam diferentes tamanhos e necessidades dependendo dos tipos de animais que construíram as casas.

Nos primeiros *concepts* e rascunhos ficou aparente estes pontos do briefing, porém percebi que as casas deveriam ser bem mais simples do que foi imaginado inicialmente, e os espaços deveriam ser insuficientes para a população, então fiz alterações e cheguei a um limiar correto para a realidade do universo.

Um emaranhado de casas, barracos, fios, luzes, tecnologia e animais. Como uma evolução de favelas reais, é notável no Arruda uma verticalização acentuada do conjunto de casas, podendo chegar a uma altura de 80 metros. Há também a presença de diversos drones, alguns para transporte de produtos e outros são veículos de pequenos animais. Os moradores não precisam se locomover em grandes distâncias para obter serviços, que são amplamente distribuídos no bairro.

As chuvas intensas são muito comuns e constantemente monitoradas, a captação e drenagem não funcionam muito bem, porém estão sempre acontecendo

melhorias e adaptações para suprir necessidades básicas dos animais e comportar a população que não para de crescer.

Nesta cena a presença da luz do sol é muito importante para representar a esperança, a energia e a beleza, e não mostrar a favela apenas como uma área violenta e segregada, mas sim repleta de cultura, personalidade e vivências.



Figura 32 - Cenário finalizado do Monte Arruda

Tecnologia de Belocaos

A sociedade de animais possui tanta diversidade que desenvolver conceitos de tecnologia para todas as espécies presentes na cidade é um desafio. Em filmes como Zootopia(PIXAR) a cidade foi construída de forma utópica, todos os animais possuem seu próprio habitat ideal, objetos e tecnologia feitos especificamente para seus inúmeros tamanhos e necessidades. Porém em BELOCAOS não funciona desta forma, os espaços e objetos em sua maioria são feitos seguindo um certo padrão industrial, não atendem a todos. Portanto, uma tendência desse universo é que os próprios animais façam adaptações para atender as necessidades individuais e a

indústria ofereça produtos de tamanhos, formas e utilizações limitadas. É um problema de design similar ao mundo real analisando o percentil das pessoas e os produtos que não atendem a indivíduos muito pequenos ou muito grandes. Porém no universo criado, existem diversas espécies executando as mesmas tarefas, a forma como um rato utiliza o banheiro é diferente de uma girafa. Felizmente a tecnologia avançada permite resoluções para os problemas de design.

Outro ponto importante que se pode perceber nas artes conceituais, é que existem tecnologias extremamente avançadas como naves, droids, chips implantados, e tecnologias antigas como automóveis, bondes, bicicletas, próteses que mal funcionam, objetos reutilizados ou reparados. Isso se deve porque existe uma desigualdade socioeconômica irreparável na cidade, por tanto há esse contraste entre algo novo e velho nos mesmos ambientes.

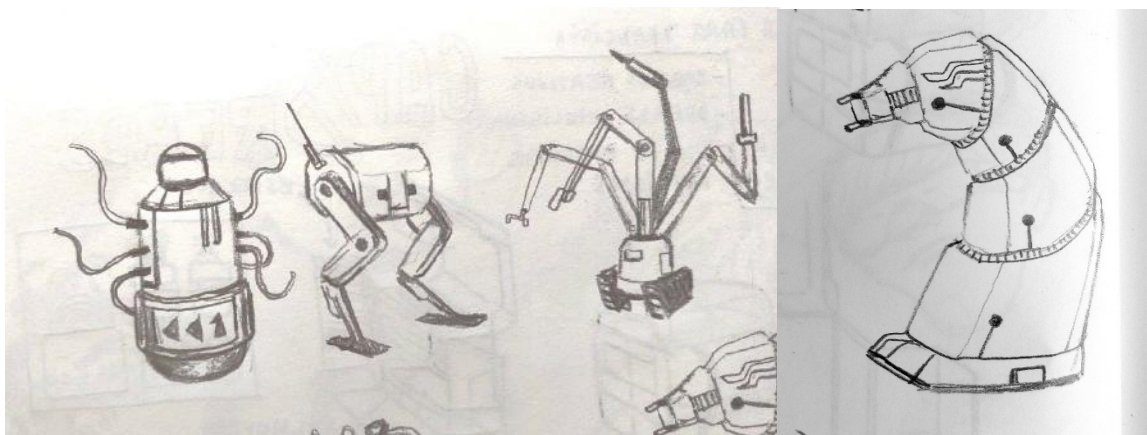


Figura 33 - Estudos iniciais de robôs presentes em Belocaos

O design de muitos objetos segue um princípio adotado especificamente para atender a complexidade desse universo. Quanto mais avançada a tecnologia, mais relação possui com a biomimética. E quanto menos avançada mais relação possui com elementos ultrapassados do mundo.

A tecnologia biomimética desempenha um papel fundamental na vida desses seres híbridos. Inspiradas por características animais, vegetais e de sistemas encontrados na natureza, as tecnologias biomiméticas são aplicadas em diversas áreas, desde a saúde até a construção de edifícios. Um exemplo é a utilização de próteses inspiradas em membros de animais. Com as tecnologias biomiméticas, é possível criar próteses que imitam a agilidade de um gato ou a força de um gorila,

permitindo que os animais se movimentem com facilidade e passam até mesmo executar tarefas que não conseguiriam naturalmente.

Outra aplicação comum da biomimética no mundo de Belcaos é na construção de edifícios. Inspirados nas estruturas de colmeias de abelhas, é possível criar edifícios com sistemas de ventilação eficientes e materiais mais resistentes. Os animais se beneficiam com ambientes mais confortáveis e sustentáveis, além de terem acesso a locais antes inacessíveis devido à sua estrutura física.

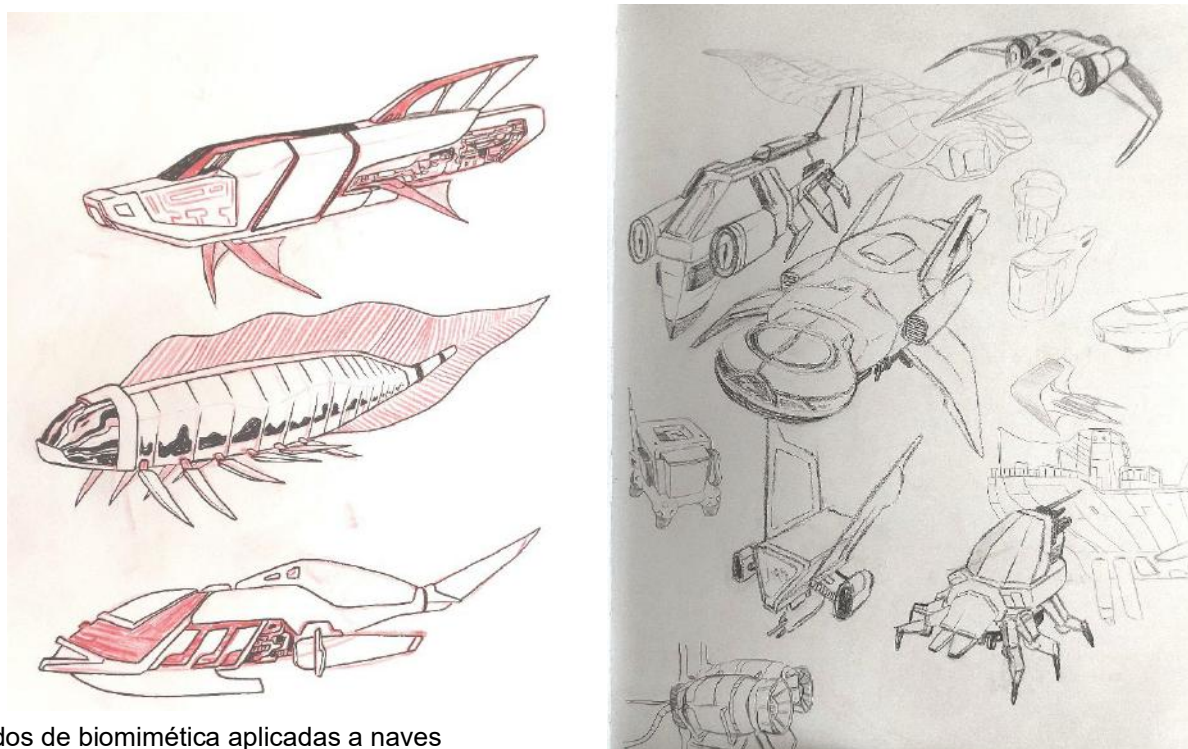


Figura 34 - Estudos de biomimética aplicadas a naves

Existem inúmeras possibilidades de aplicações para esta ótica animal que resolvem problemas e impulsionam ainda mais a sociedade na evolução tecnológica. Dentro desse conceito é possível imaginar também usos para guerras, fins de manipulação da sociedade e controle dos sistemas. Um tema muito abordado na literatura cyberpunk é a utilização de chips e implantes que acrescentem habilidades novas ao usuário. Um animal poderia utilizar nanotecnologia em seu organismo, robôs que caçassem tumores ou partículas que analisassem constantemente o corpo permitindo monitoramento. Poderia utilizar implantes inspirados no sistema de camuflagem de um polvo ou nos espinhos de ouriços-do-mar para monitorar a atividade cerebral e controlar a dor.

No prop do Ferrugem (item utilizado no cenário ou dentro dos portáteis do personagem), foi idealizado um veículo que pudesse auxiliar na sua atividade de catador, este veículo deveria ser grande, podendo levantar grandes materiais e seleccionar também, através de garras, itens valiosos.

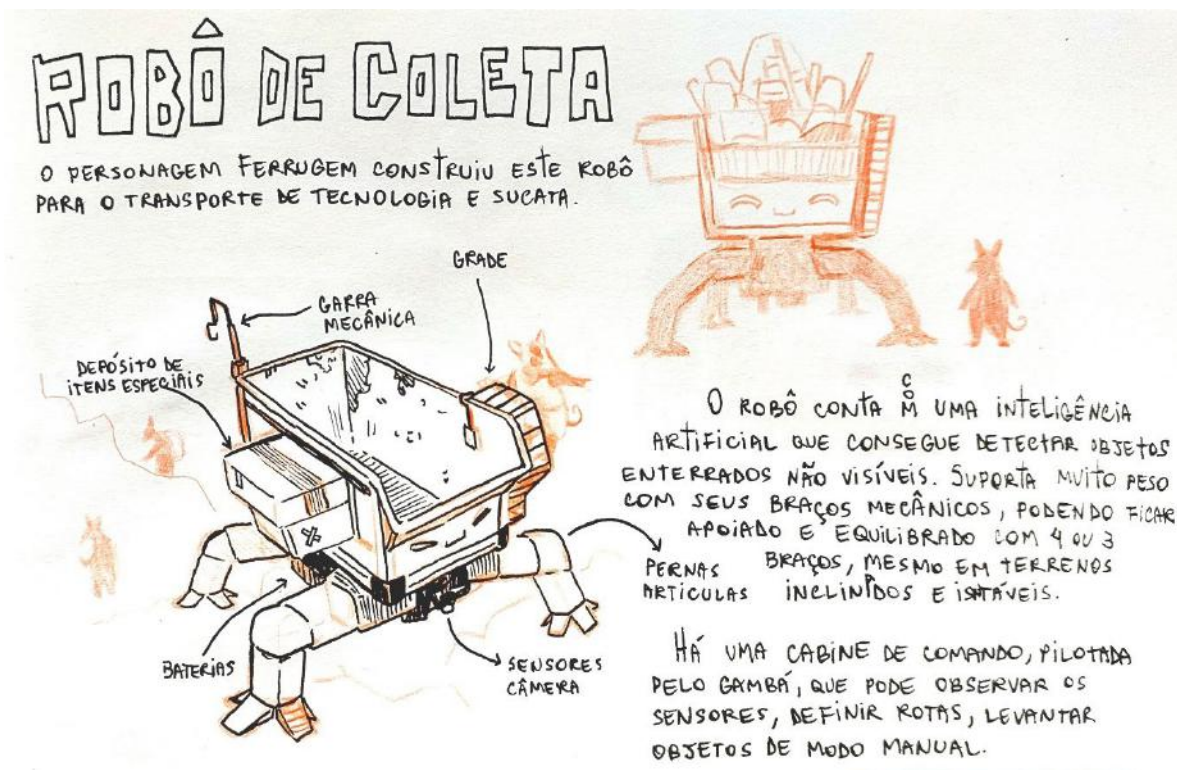


Figura 35 - Estudos iniciais da máquina catadora

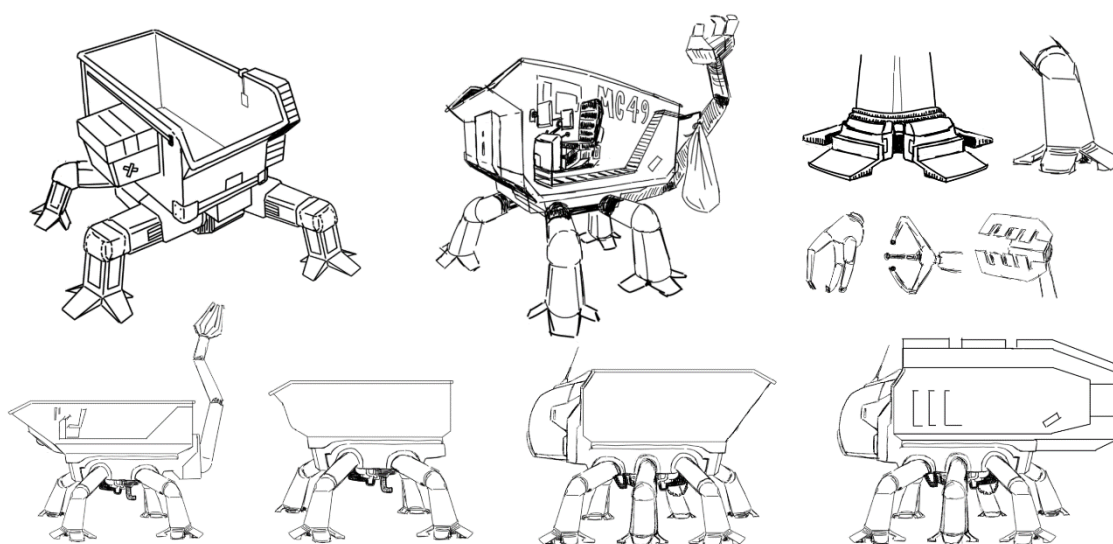


Figura 36 - Estudo de variações da máquina catadora

O design da máquina foi baseado em uma mistura de objetos e tecnologia achadas no lixo e montadas de uma forma improvisada, porém funcional, também foi pensado inicialmente que o veículo deveria se parecer com um inseto com garras. Uma grande referência foi o pequeno robô do filme Wall-e que também catava lixo, porém não era um veículo.

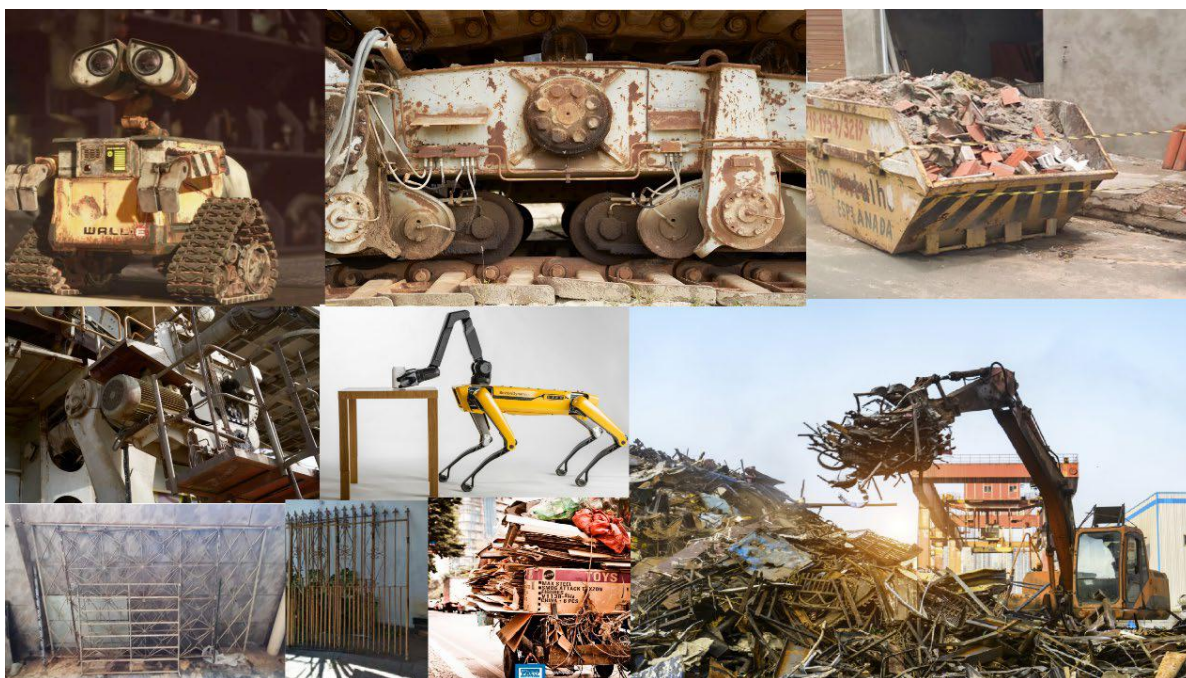


Figura 37 - Moodboard para a máquina catadora

A máquina catadora (Garra CS3) possui partes de uma grande caçamba de lixo, braços e patas de robôs, um compartimento de navegação blindado e no topo um antigo bonde da cidade que guarda ferramentas utilizadas pelo Ferrugem. Possui um motor híbrido que faz muito barulho e expele uma fumaça preta. Foi criado para andar em terrenos irregulares, escalar morros de lixo e selecionar peças valiosas com suas garras.



Figura 38 - Arte conceitual finalizada

5.5 TÉCNICAS UTILIZADAS E FINALIZAÇÃO

Como demonstrado anteriormente, o processo de desenvolvimento visual dos personagens segue um padrão baseado na produção de artes para entretenimento, animações, jogos e filmes. As artes são realizadas digitalmente utilizando programas como Adobe Photoshop, Clip Studio, Illustrator, softwares 3d e possuem um processo similar a artes tradicionais se tratando da pintura, mas os caminhos e recursos para alcançar o resultado do *concept* são diversos.

No projeto BELOCAOS, as técnicas mais utilizadas são a pintura digital com *brushes* básicos e *photobashing*, essas duas técnicas foram escolhidas porque

combinavam com a proposta, com a direção de arte, e foram utilizadas em diversos projetos pessoais nos últimos anos, de ilustração à restauração de fotos.

Mas ao longo da produção foram necessárias outras técnicas como blocagem 3d, técnicas mistas, modelagem em plastilina e tratamento de imagens em situações pontuais. Assim foi possível resolver problemas ou apresentar opções de conceitos de forma mais rápida.

Técnica mista

O uso de técnicas tradicionais, como lápis e tinta mesclados com técnicas digitais, criando um efeito único e obtendo o melhor dos dois mundos. No projeto esta técnica foi muito utilizada para desenvolver os conceitos de personagens inicialmente e também para criar texturas. O traço feito no papel foi particularmente mais eficiente do que no meio digital, não é necessário na maioria dos casos, mas traz possibilidades interessantes para o projeto e um resultado satisfatório.

Blocagem 3d

Cria-se uma estrutura que serve como base para uma segunda etapa da criação. Com esta base podemos criar uma arte muito mais eficiente e realista nos fundamentos, mantendo todas as proporções e características encontradas nas referências reais e ganhando velocidade na parte secundária de pintura e detalhamento. No caso do projeto, o software utilizado foi o Blender, e contribuiu bastante para a construção de alguns cenários que tinham cenas grandiosas e complexas.

Modelagem em plastilina

Modelagem versátil em massa que não seca, funciona para blocagem e estudo estrutural de personagens e objetos. Para a construção e escolha da pose de alguns personagens foi feito um modelo em plastilina para estudo das formas, é possível fazer também em softwares 3d.

Ajuste e tratamento de imagens

Na finalização das artes ou na etapa de geração de variações é comum utilizar ferramentas de edição de cores no photoshop, alterando canais, *hue saturation*, *color balance*. Pode-se usar também para corrigir algum desequilíbrio nas cores e melhorar o resultado final da arte.

6. PROJETO BELOCAOS

O projeto trata da criação de um universo fictício, da exposição de artes conceituais para a apresentação deste mundo e o desenvolvimento de projetos de animação e de jogos posteriores, baseados na cidade BELOCAOS. O foco do projeto é a idealização, construção e concepção desse mundo, então o website foi a solução que demonstrou maior agilidade de produção, uma facilidade de acesso ao conteúdo pelo usuário e o melhor custo benefício para o designer.

O público alvo do projeto, são pessoas acima de 16 anos, interessadas em ficção, mundos distópicos, cultura do Rio de Janeiro e principalmente artistas. Em seções específicas do site será mostrado o processo criativo, a trajetória de concepção da cidade, apresentação das etapas artísticas e curiosidades sobre o universo de BELOCAOS. Por isso, o site é o espaço ideal para utilização de mídias diversas na construção e apresentação do projeto, possibilitando uma abordagem dinâmica, atraente e acessível para o público.

Foi definido que o site seria construído dentro de uma plataforma web para projetos de sites, pois o foco do projeto é a exposição do universo, e desenvolver um site seria complexo para o tempo proposto na execução do TCC, então essa plataforma ajudaria a superar de forma prática a programação do site e o projeto ficaria focado na parte de design da interface limitando-se aos recursos da plataforma.

6.1 - PROPOSTA E RECURSOS

A plataforma wix é um criador de sites que possui ferramentas simplificadas, permitindo ao usuário criar um site utilizando *templates* e ferramentas de personalização. É possível desenvolver o site de forma mais automatizada, determinando preferências e a própria wix monta o site ou realizando uma edição mais complexa e única para atender a necessidades mais específicas.

Essa foi a plataforma utilizada no projeto BELOCAOS, como a estrutura do site é puramente focada na exposição de textos e imagens, o formato mais básico da wix (portfolio), foi suficiente para construção do site.

O uso de imagens e vídeos pode trazer ao usuário uma visualização mais realista e próxima daquilo que o website representa. Já o uso de áudio pode criar uma atmosfera sonora que remete ao contexto do website, como por exemplo, em um website de jogos que utiliza efeitos sonoros que deixam a experiência mais envolvente. E animações, por sua vez, podem acrescentar elementos de interatividade e dinamismo ao website, fazendo com que o usuário se sinta parte integrante daquilo que está sendo apresentado. Ao utilizar essas mídias, é importante não ultrapassar o limite de usabilidade da plataforma, para que as imagens não se tornem excessivas e atrapalhem a experiência do usuário. O equilíbrio é fundamental para que a imersão seja completa, mas sem sobrecarregar o usuário com informações desnecessárias ou excessivas.

Este website possibilitou uma abordagem mais dinâmica do projeto comparado a um *artbook* que é normalmente onde artes conceituais são exibidas. Então sempre que foram necessárias animações e vídeos para criar ambientação e imersão com o tema do universo, foi colocado no layout este recurso. Entre estes recursos pode-se explorar artes de cenários animados, vídeos de processo mostrando as etapas de criação, botões interativos, *turn around* animado de personagens e objetos, GIFS com efeitos de luz para ambientação etc.

6.2 WIREFRAME

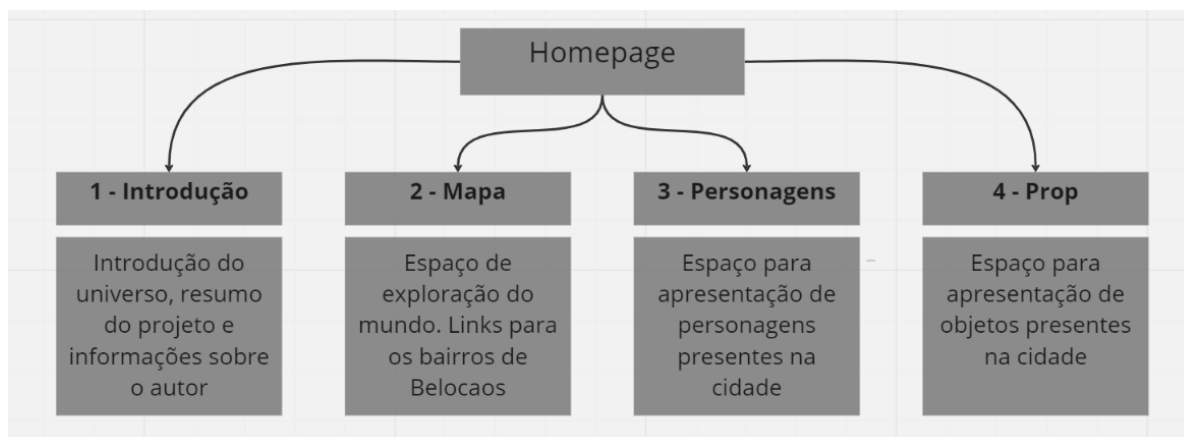


Figura 39 - Primeira estrutura básica do site e sua divisão em categorias do projeto

A primeira estrutura do site envolvia uma homepage com 4 páginas principais, a solução ainda não especificava como seriam estruturadas cada categoria (Introdução, Mapa, Personagens, Prop) internamente mas a proposta de apresentar o projeto de uma perspectiva macro para micro se manteve até o final. Primeiro o usuário irá conhecer o que é o projeto pela introdução, depois irá para o mapa onde poderá escolher onde quer explorar, irá conhecer os bairros e alguns locais específicos dentro da cidade. Depois poderá conhecer os moradores, entendendo as relações com os bairros. E por último os objetos e tecnologias utilizados pelos animais. Desta forma todas as categorias estarão conectadas e o mundo será apresentado por etapas de forma orgânica.

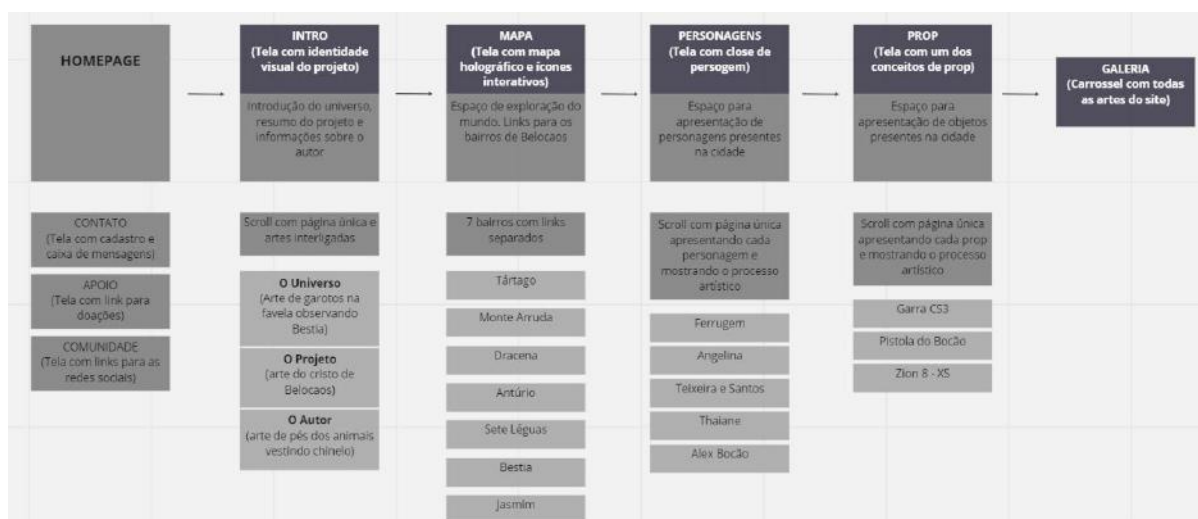


Figura 40 - Segunda estrutura com definições das categorias e novas páginas

Na evolução do wireframe, foi definido o número de páginas, e o conteúdo básico que seria apresentado em cada área. Nesse momento do projeto o universo ainda estava em desenvolvimento e algumas páginas sofreram mudanças, seja por aumento de conteúdo ou por escolhas na apresentação de personagens desenvolvidos. Foi acrescentada uma galeria ao final da homepage, permitindo que os usuários acessassem todas as artes do projeto de forma rápida, sem que precisassem voltar em cada página do site para rever algum conteúdo.

Foi definido também, que o projeto teria uma página importante de doações para incentivar o crescimento e a manutenção do site. Teria também uma área para profissionais entrarem em contato para desenvolver produtos derivados, ou manifestarem interesse de participação no desenvolvimento do projeto. Essas páginas foram fixadas no topo da homepage para serem acessadas de forma ágil.

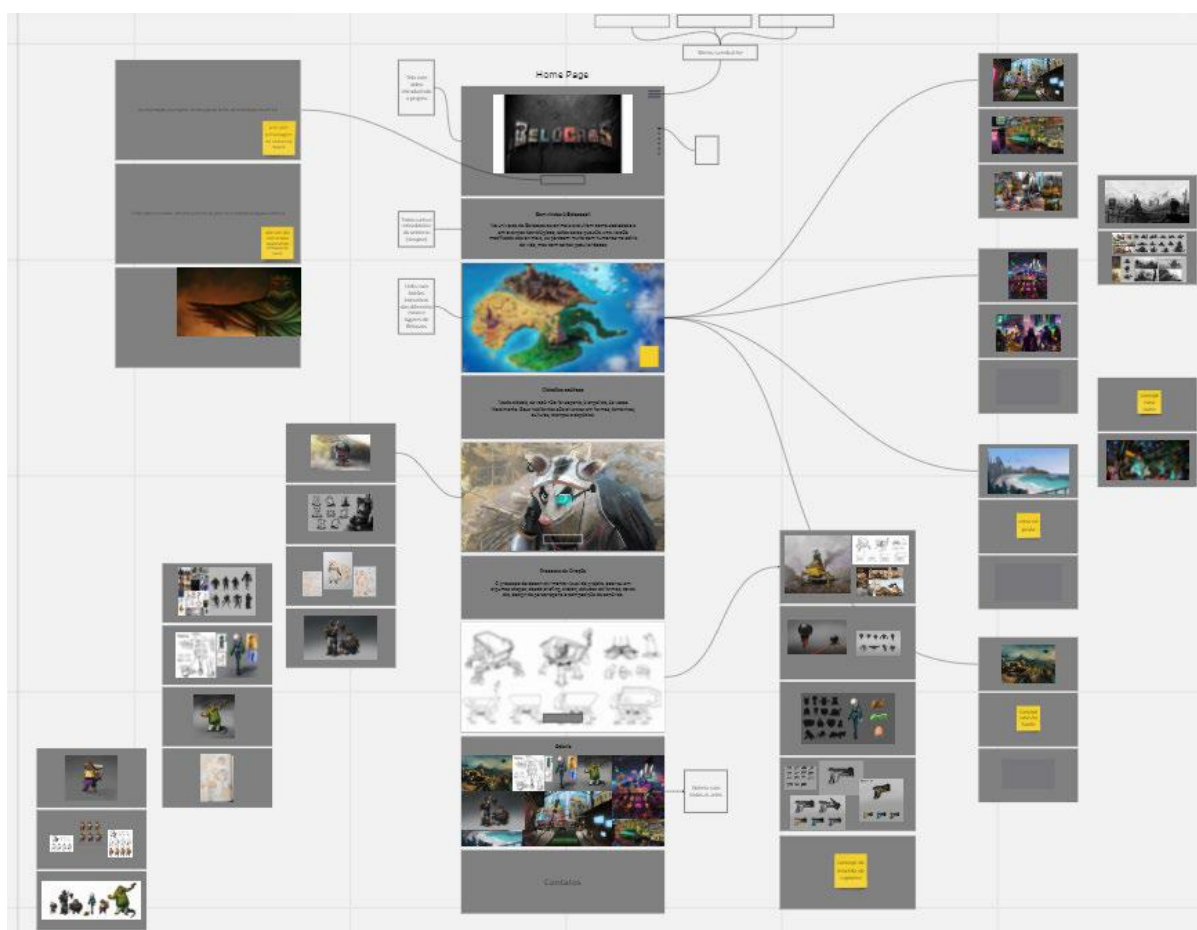


Figura 41 - Estudo de conteúdo das telas com artes

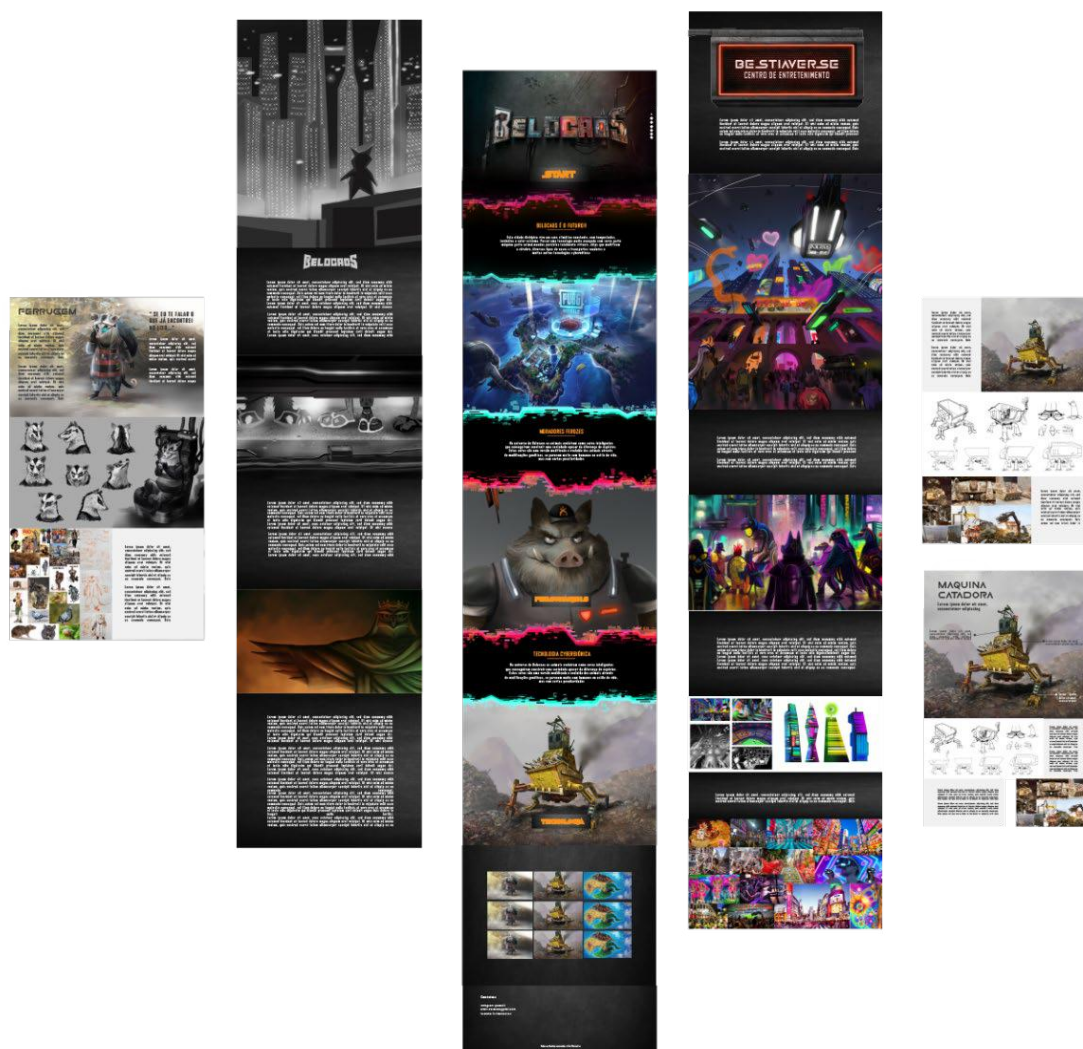


Figura 42 - Layout base das telas com artes conceituais

Inicialmente, foram realizados testes de layouts base que seriam utilizados em diferentes categorias do site. Algumas ideias de layout funcionaram bem na versão desktop, mas precisaram ser alteradas para a versão mobile. Além disso, como as artes conceituais possuíam diferentes formatos, o layout precisou ser adaptado para acomodar essas variações, mas a lógica da apresentação foi mantida estruturalmente. Durante a criação do layout, também foi pensado em incluir animações mais contundentes, como cenários em *parallax* e movimentações sutis de personagens. No entanto, a ferramenta WIX apresentou algumas limitações, o que levou a escolha de utilizar animações apenas nos botões e não nas imagens de fundo. O domínio do projeto é belcaos.com e, por enquanto, só está disponível na versão desktop. No entanto, a versão mobile do site está em desenvolvimento para torná-lo acessível a um público ainda maior.

6.3 TELAS DO SITE

HOMEPAGE

A home page do site funciona como estrutura básica e apresenta opções de interação com o projeto nas seguintes categorias: Introdução, Mapa, Personagens, Props e galeria. Entre as telas, um pequeno texto de introdução do que pode ser encontrado dentro da categoria especificamente. Ao lado esquerdo há um menu de navegação com âncoras para direcionar às páginas da homepage, propondo uma navegação mais rápida do site.



Figura 43 - Tela inicial do site



Figura 44 - Página de contatos

No topo da tela inicial existem três links para páginas ligadas ao projeto. A página de CONTATO convida o público e mais especificamente profissionais que se interessaram no projeto a entrarem em contato, manifestarem suas ideias ou comentários.



Figura 45 - Página de comunidade

Em paralelo ao site o projeto terá páginas nas redes sociais, para conexão com o público e divulgação. Neste link de COMUNIDADE, há links para as redes sociais.



Figura 46 - Página de apoio

Para financiar os custos do projeto e trabalhar na expansão da cidade, foi utilizada a página APOIO, para receber doações de valor livre que irão ajudar na manutenção do site e no desenvolvimento de projetos derivados.



Figura 48 - Página do mapa de BELOCAOS

O mapa de acesso às artes de cenário funciona como uma porta de entrada para a cidade, a primeira visualização dos bairros e a opção de escolha por parte do usuário. Não importa qual localidade escolher primeiro, após visualizar o conteúdo no final da página há um link de retorno ao mapa, e assim pode-se escolher uma nova região para explorar e conhecer.

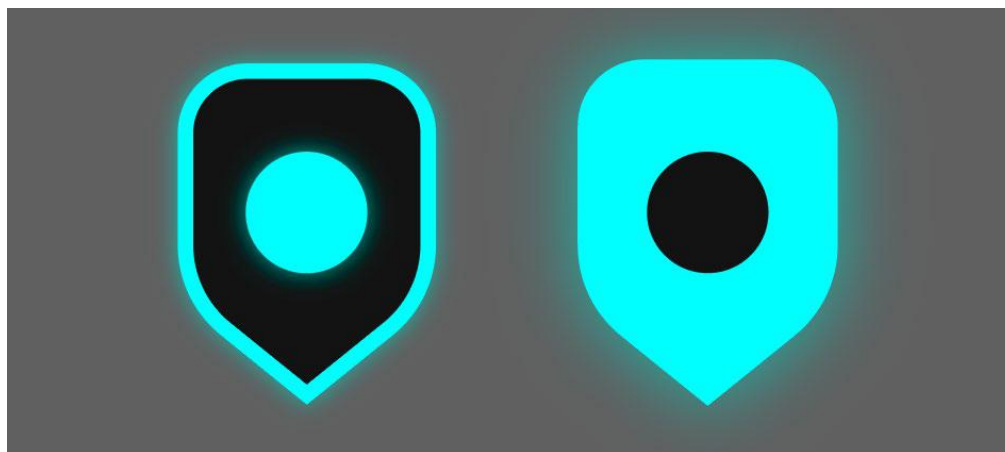


Figura 49 - Ícones interativos do mapa

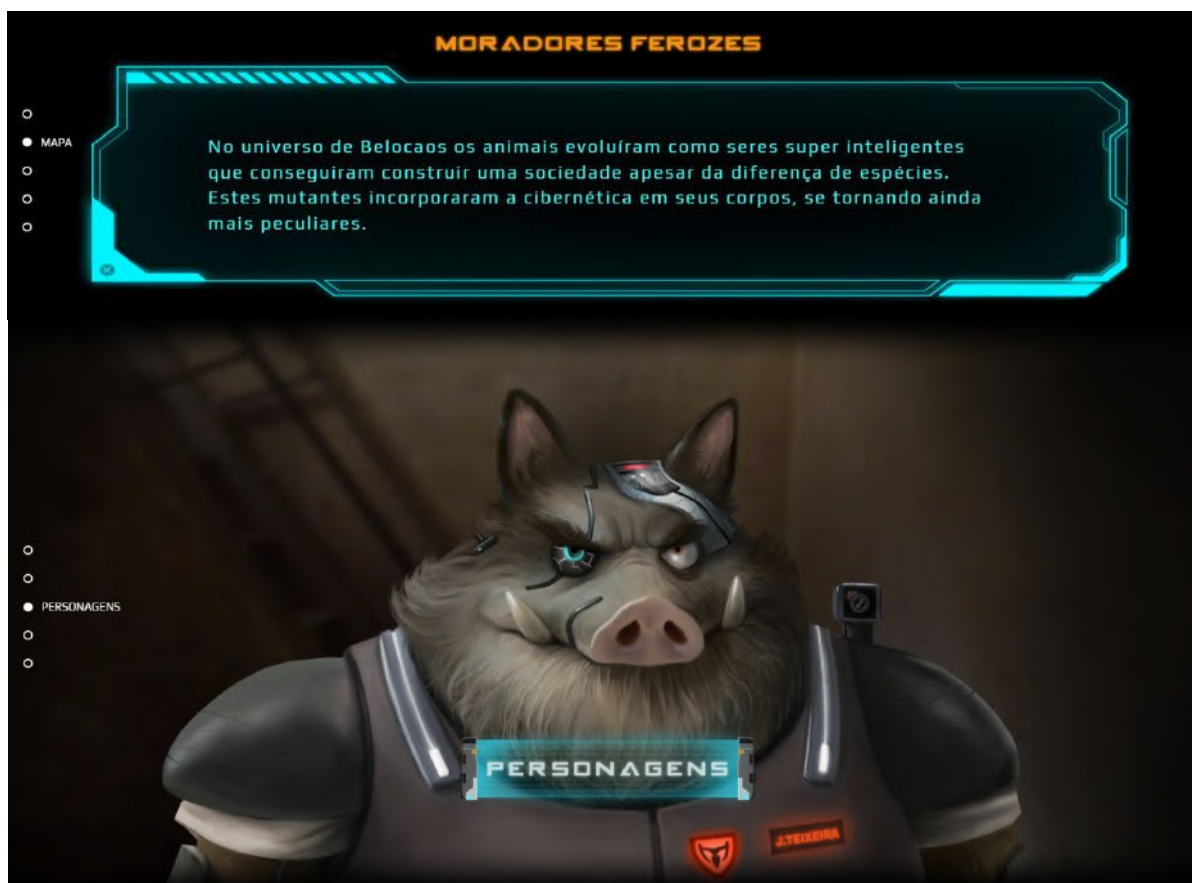


Figura 50 - Página dos personagens de Belocaoos



Figura 51 - Página dos props de Belocaoos

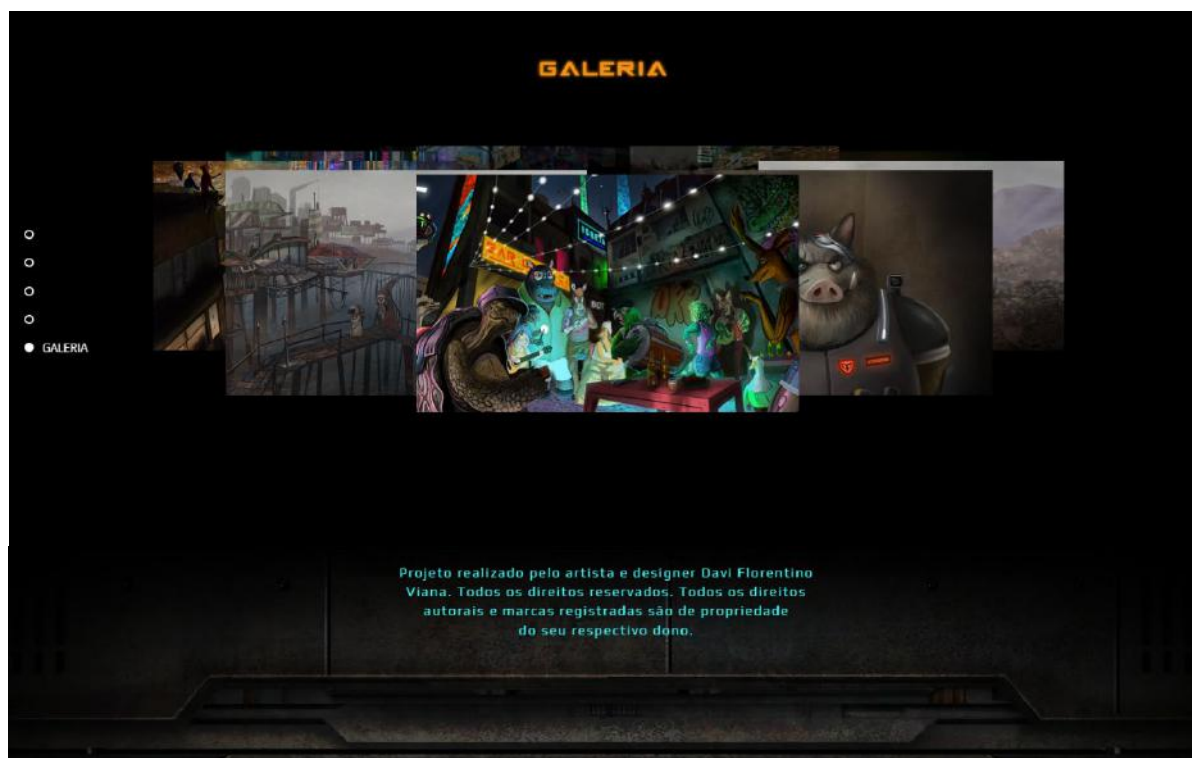


Figura 52 - Página da galeria de artes

A galeria funciona como um carrossel de imagens que giram constantemente. Ao passar o cursor do mouse o carrossel para. O usuário pode clicar na imagem e esta será ampliada.



Figura 53 - Imagem selecionada na galeria

INTRO – Introdução do Projeto



Figura 54 - Parte 1 INTRO – O Universo

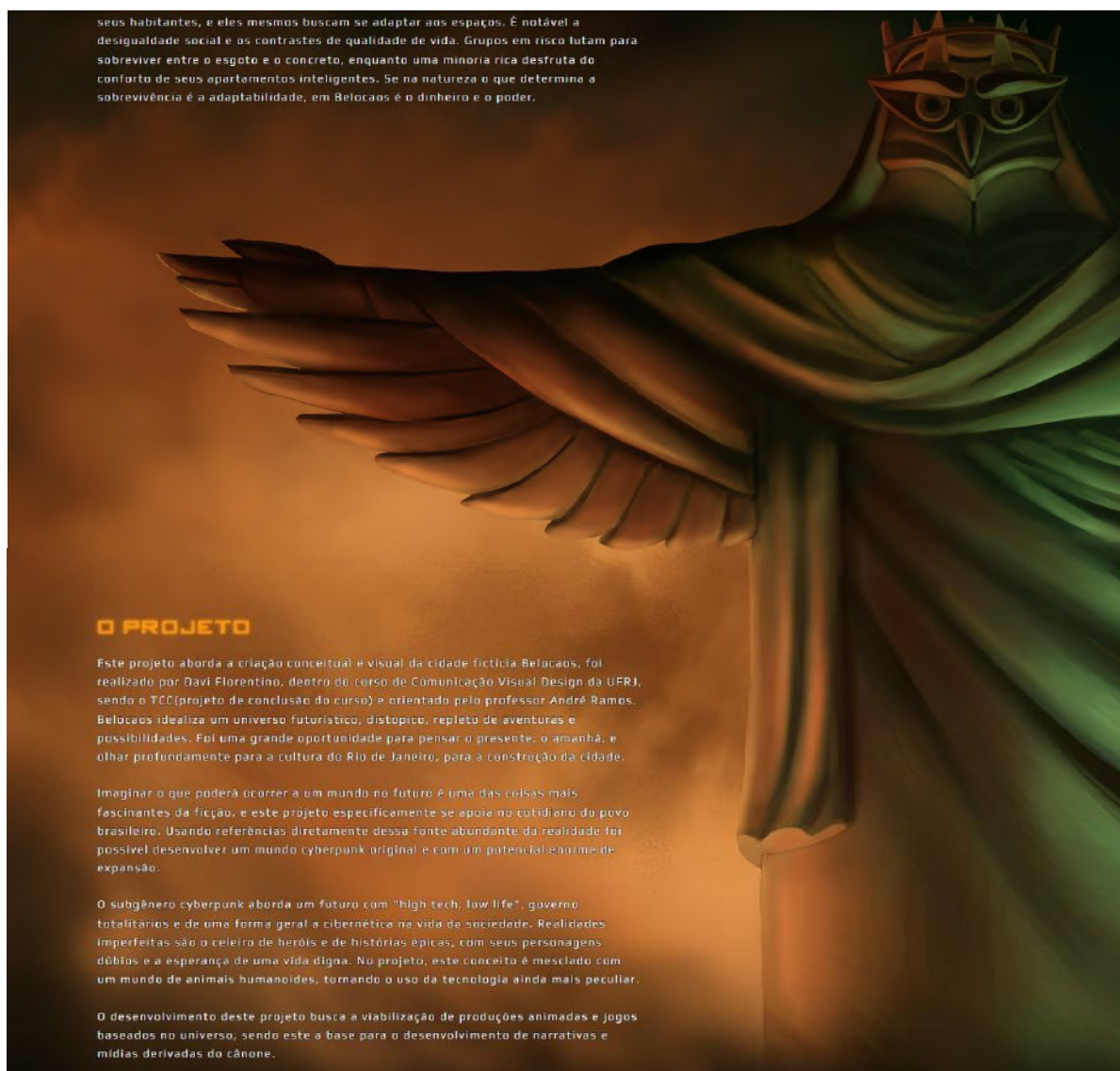


Figura 55 - Parte 2 INTRO – O Projeto

A proposta do layout da página de introdução é tornar a leitura das informações tão fluida quanto as imagens. As ilustrações e cenários estão unidas em uma imagem única que é revelada aos poucos, enquanto o usuário faz a leitura do texto. Foi importante escolher imagens que não revelassem diretamente os cenários e personagens desenvolvidos, mas mostrassem a essência do universo.

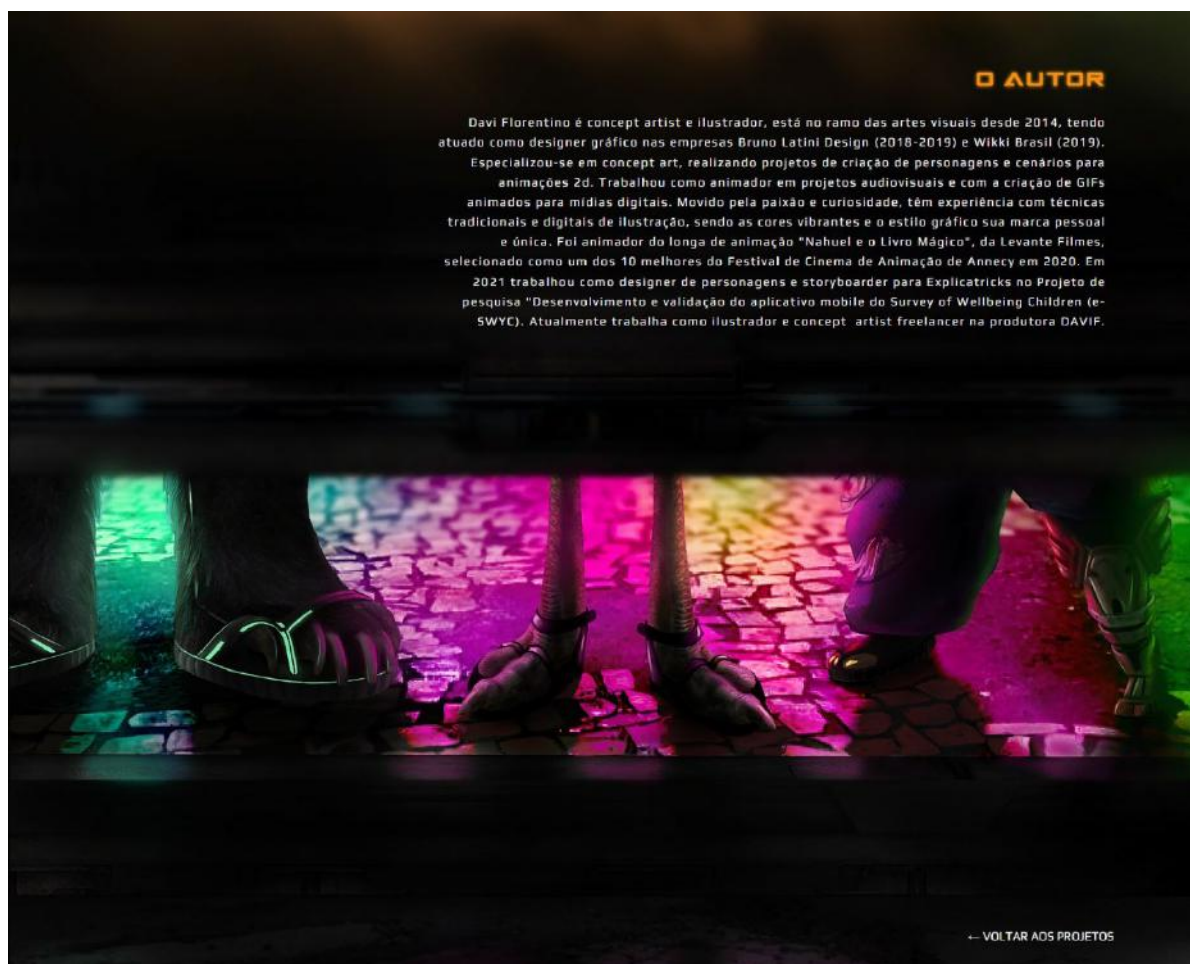
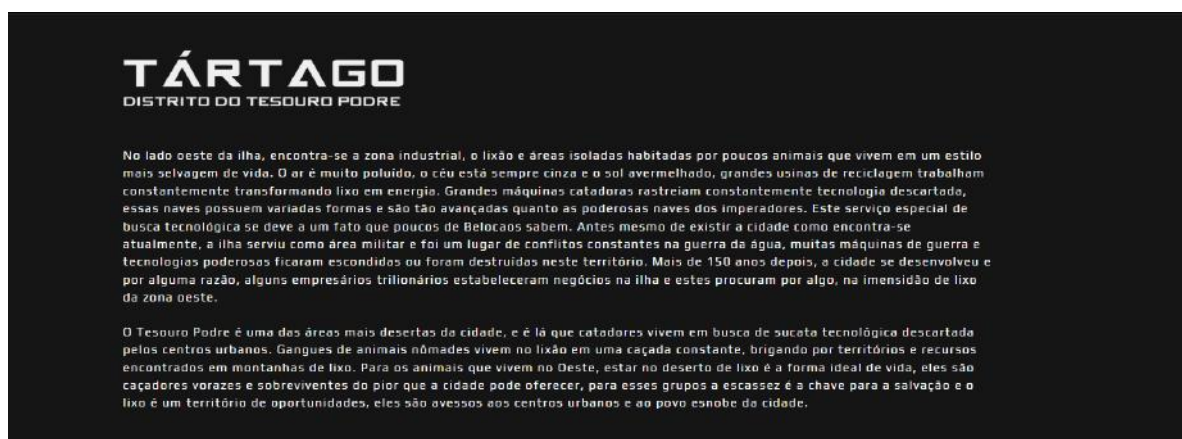


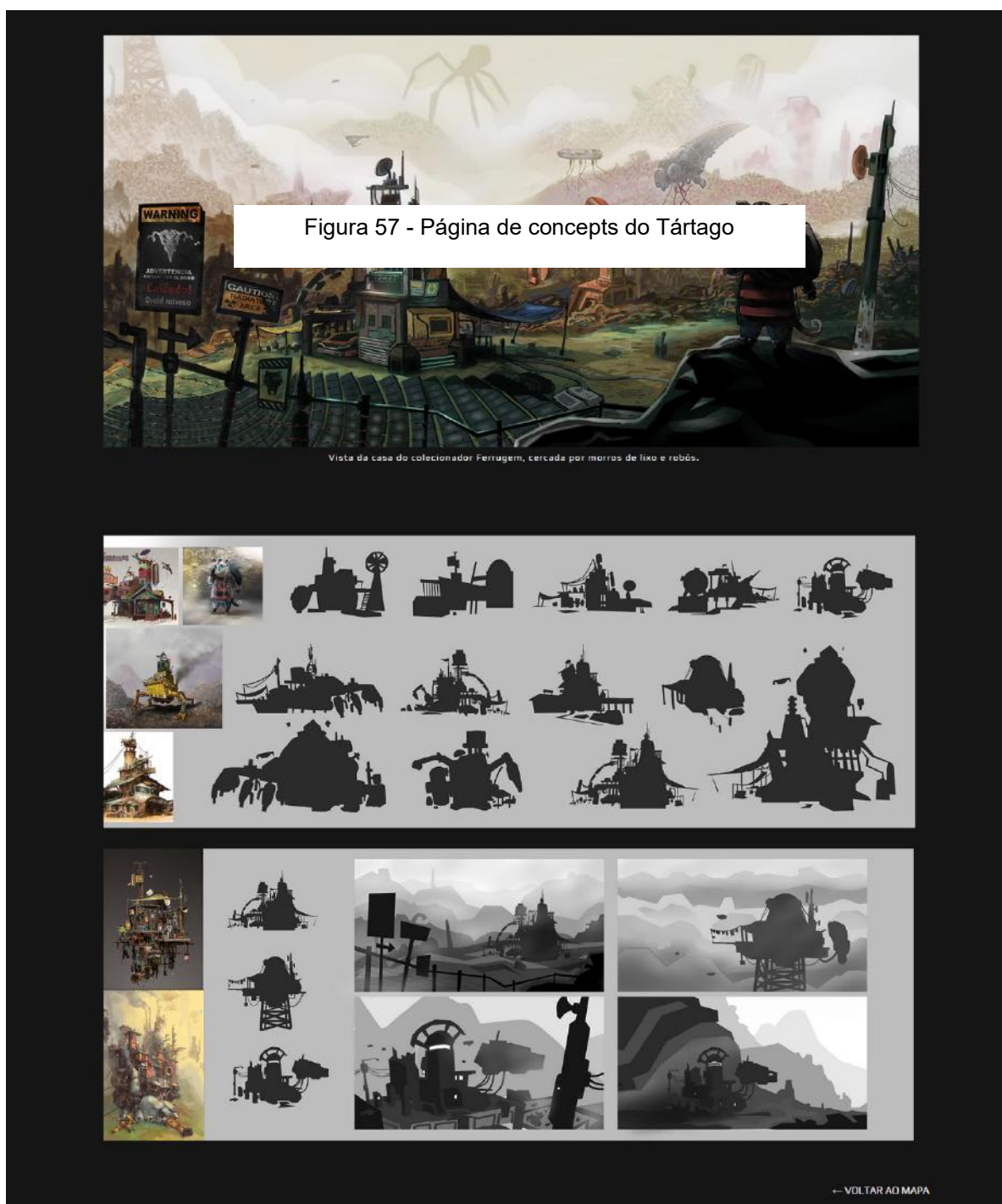
Figura 56 - Parte 3 INTRO – O Autor

EXPLORANDO O MAPA

Os Bairros que possuem localidades exploráveis no mapa estão delimitados com uma cor azul brilhante no holograma. Ao clicar nos ícones, o usuário é direcionado para uma página específica do bairro com uma localidade dentro da área.



Um texto sobre o território inicia as páginas, em seguida artes conceituais do local específico dentro do bairro e por último o processo artístico é demonstrado.



ARRUDA

PRIMEIRA FAVELA DE BELOCAOS

Nos morros de Belocaos se encontram as favelas, áreas em que o povo é independente do estado, produz sua própria energia, captação de água, e comida, o tráfego de dados é livre (sem censura do governo), animais diversos vivem em um território com as próprias leis. Constantemente em guerra entre suas facções e invasões policiais, colocando os moradores em situação de risco, mas a maioria sabe como se proteger, convivendo com a violência do lugar, que é o único espaço que os aceita e é possível sobreviver na cidade.

As casas são feitas de um tijolo reciclado em uma liga de cerâmica com plástico, barata e eficiente, produzida com lixo da própria favela. A estrutura das casas é formada por materiais diversos, e se expandem verticalmente de forma desordenada. A tecnologia está presente em todo canto, drones sobrevoadam as casas realizando transporte de moradores e mercadorias. A energia produzida é predominantemente solar, e o sistema de captação de água é mantido pelas chuvas. Os recursos são escassos e o povo vive em constante racionamento para sobreviver.

Moradores de Arruda sofrem preconceito e são estigmatizados e associados à violência e criminalidade pelo resto da cidade. Apesar do preconceito, a população mais rica é grande consumidora de artistas e produtos da comunidade. Estes animais são hostilizados por não seguirem o sistema, e carregam um preconceito e histórico de exploração ainda não superado.

As facções são grupos de criminosos que realizam tráfico de drogas, roubo de carga, roubo de dados(hackers) e mercadorias do lado rico da cidade, e assim conseguem poder, fama e o sustento para a maioria da comunidade. Existem três facções entre os morros dessa zona, que dividem o território e mantêm o distrito protegido, mas por toda ilha é possível encontrar zonas de influência das facções e pontos de venda de drogas.



Vista do alto da comunidade, detalhe para os moradores circulando no cotidiano

← VOLTAR AO MAPA

Figura 59 - Página de concepts do Monte Arruda

DRACENA

CENTRO COMERCIAL

Entre todas as áreas de Belocaos, esse é o ponto de maior circulação de moedas, animais do mundo todo passam por essas ruas confusas, lotadas, e com uma imensidão de produtos e serviços. As ruas possuem prédios centenários mesclados com edifícios extremamente modernos, é comum nesse ponto da cidade surgirem novas lojas de uma semana para outra, as ruas mudam de nome e um negócio pode prosperar e falir rapidamente. A maior parte das lojas aceitam as 16 moedas digitais e negociam o preço dos produtos de acordo com a demanda e propósito do cliente. A barganha é uma característica forte nos moradores e de forma hábil, os vendedores conseguem vender seus produtos falsos de forma criativa.

Figura 60 - Página de concepts de Dracena

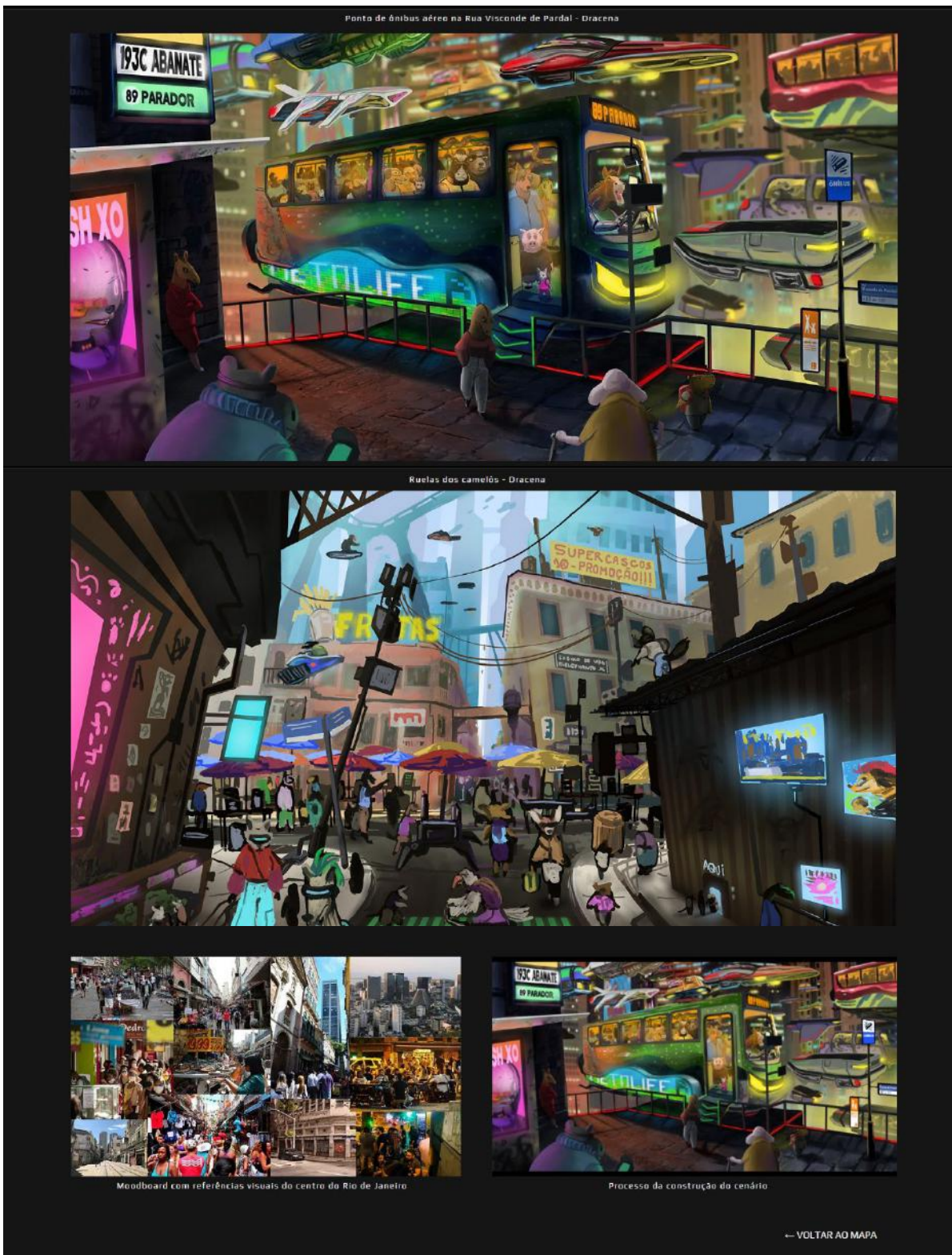


Figura 61 - Página de concepts de Dracena

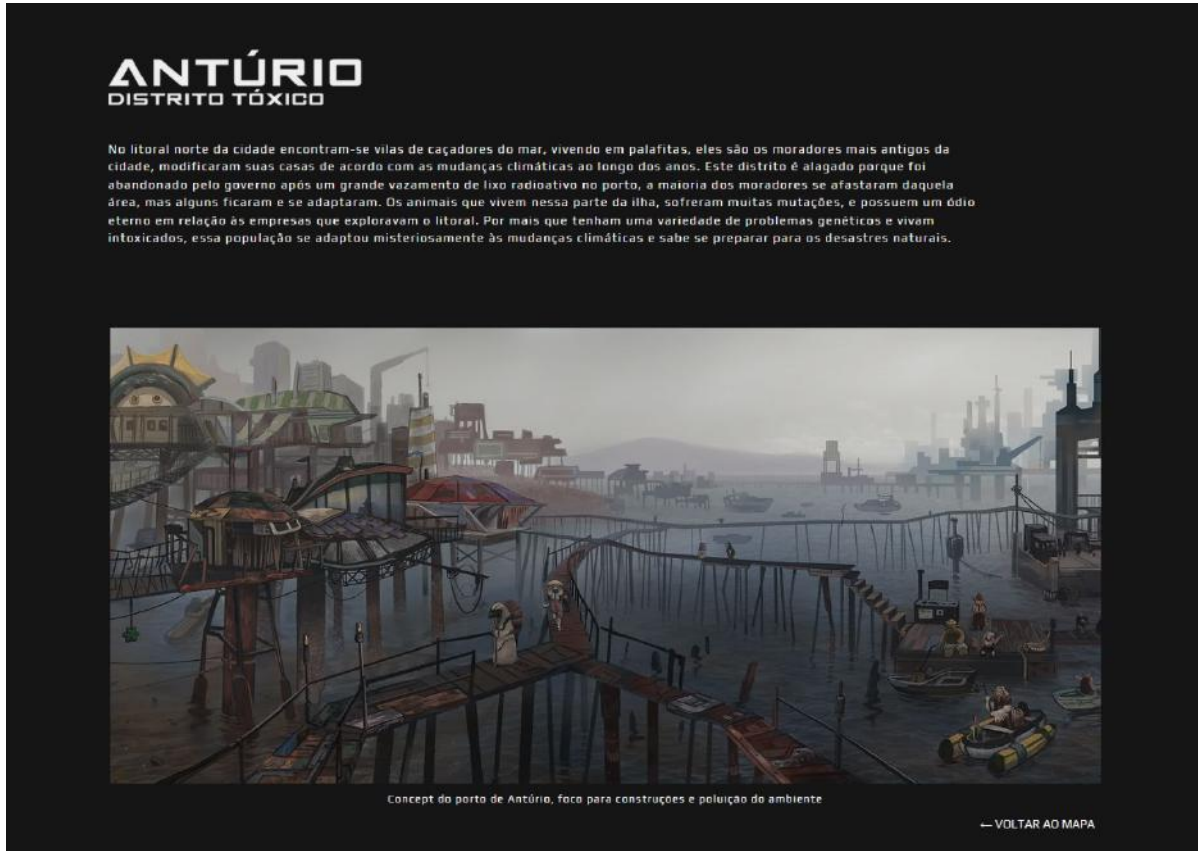


Figura 62 - Página de concepts de Antúrio

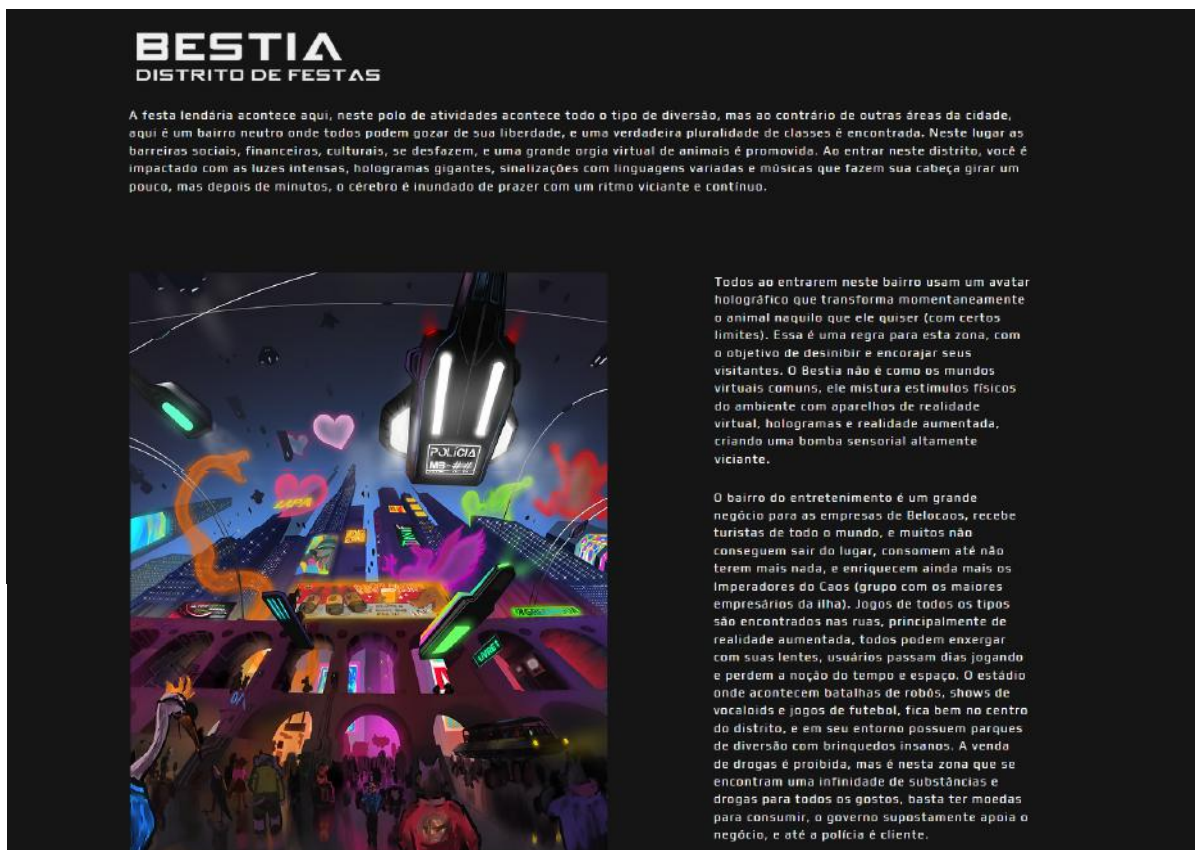


Figura 63 - Página de concepts do Bestia

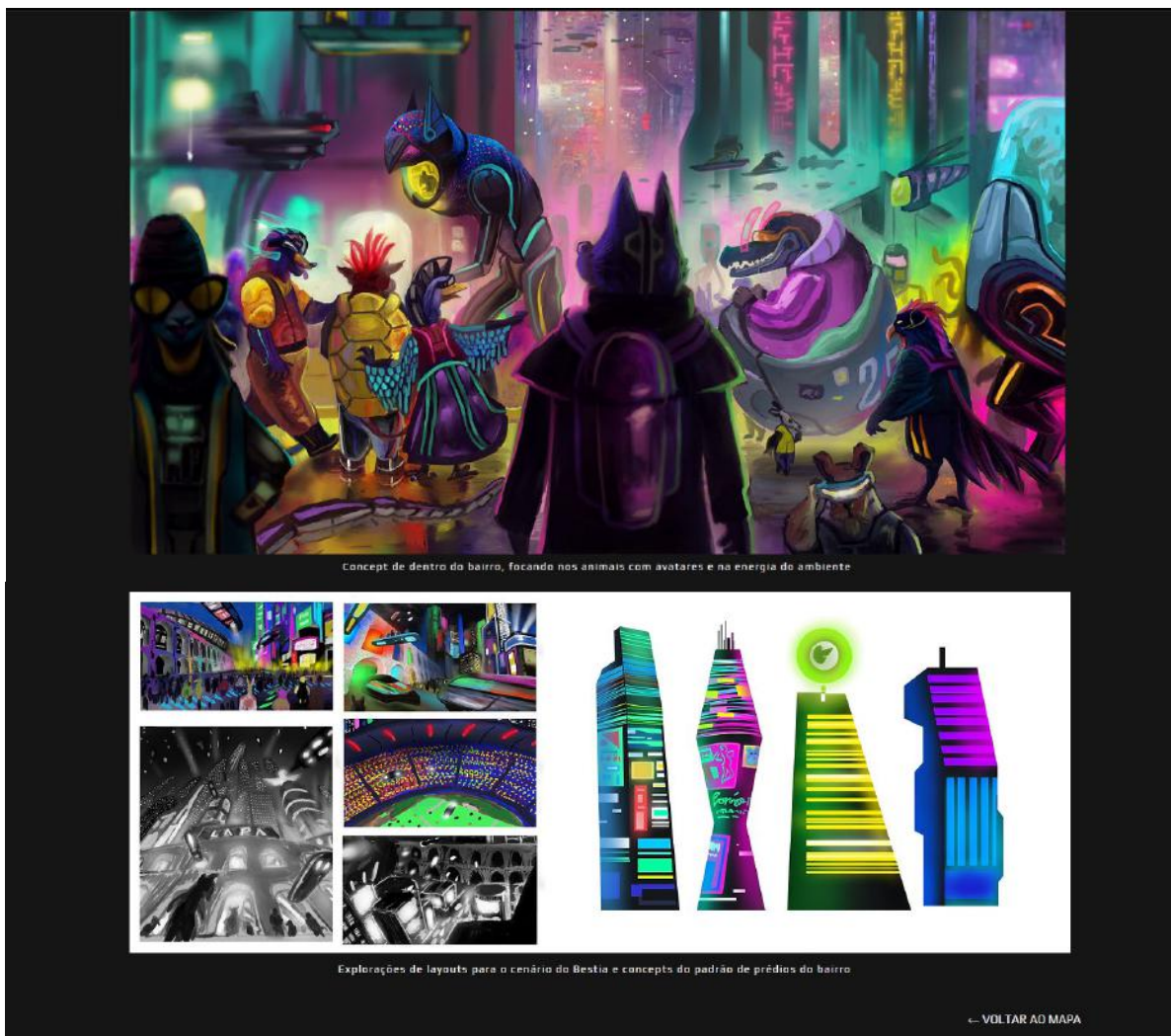


Figura 64 - Página de concepts do Bestia



Figura 65 Página de concepts de Sete Léguas

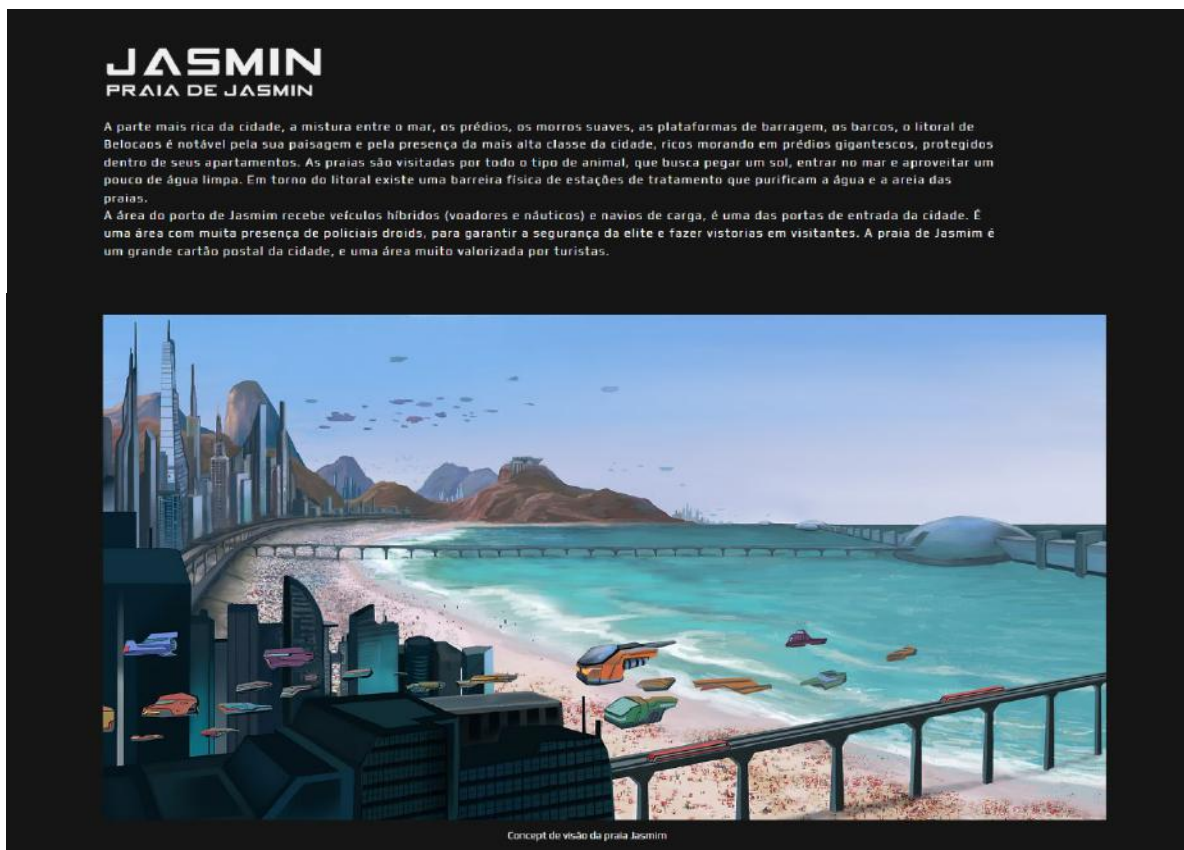


Figura 67 - Página de concepts de Jasmin

PERSONAGENS

Os personagens desenvolvidos estão reunidos nesta parte do site. Ao clicar no botão, o usuário é direcionado para uma página com todos os animais. Um texto sobre o território inicia as páginas, em seguida artes conceituais do local específico dentro do bairro e por último o processo artístico é demonstrado.

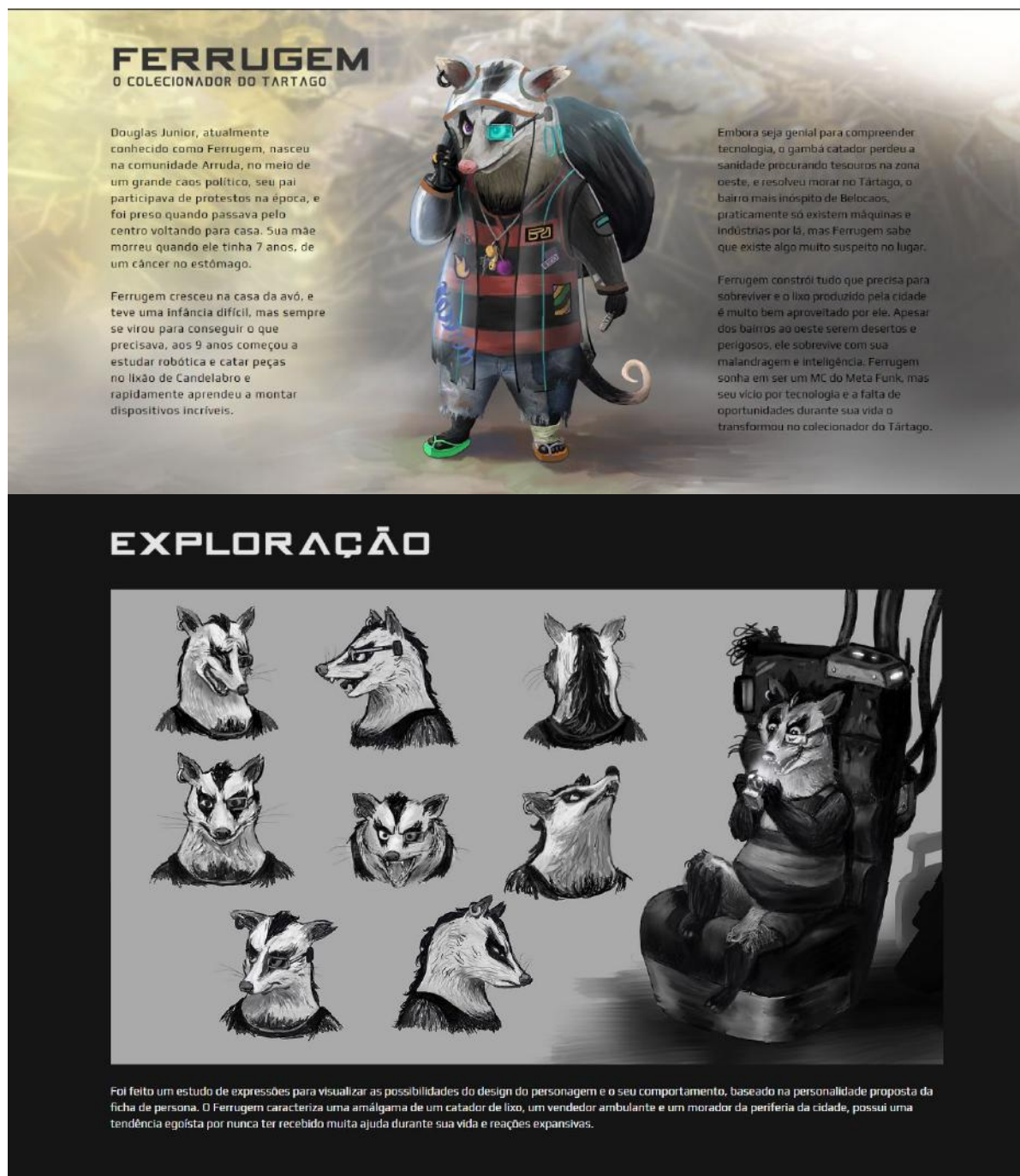


Figura 68 - Design de personagem do Ferrugem



Figura 69 - Design de personagem do Ferrugem

A apresentação dos personagens segue um padrão similar ao dos cenários, porém aqui a versão finalizada da arte é acompanhada do texto descritivo, integrando as duas partes em um layout. Além disso, o processo artístico é mais categorizado nos títulos, separando a “exploração”(estudos e concepts iniciais) e a parte de “pesquisa” (pesquisa de referências e moodboards). O processo pode variar bastante para cada personagem, em relação a resolução dos problemas de design, alguns personagens precisam de muitas referências, outros de um estudo de variações maior até a definição final.

ANGELINA

INFLUENCER DO BESTIAVERSE

Angelina Mirtillo é uma influencer da zona sul de Belocaos, residente do bairro Jasmin, conhecida por exibir sua vida luxuosa no BestiaVerse e dar opiniões polêmicas que acabam sempre a favorecendo. Angelina vive em frente a praia e caminha todos os dias no mesmo horário com sua lagarta cachorrinho. Ela possui uma ambição muito grande, estrelar séries internacionais, mas o máximo que conseguiu foi participar de algumas campanhas de marketing de empresas de Belocaos. Ela vive a mais alta classe da cidade e vive se queixando da criminalidade e da pobreza que vê nas ruas.

Uma poodle bonita como ela não pode respirar o mesmo ar que o resto. Então ela constantemente usa sua capsula FreshAir para manter uma qualidade de ar perfeita. Seu hobby é assistir propagandas de ração das 23h enquanto recebe uma massagem nos pés.

Angelina anda apenas em seu bairro, e apesar de ser uma figura famosa no Bestia, ela nunca pisou lá. Para ricos de Jasmin aquele é um lugar sujo e perverso demais.

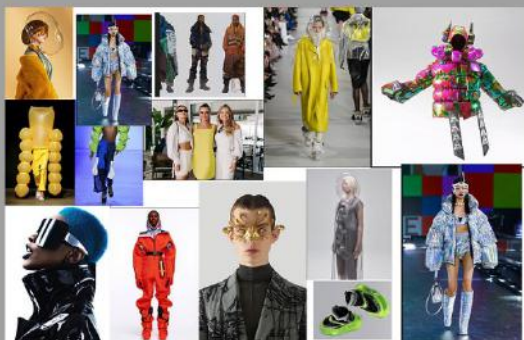


EXPLORAÇÃO



A Angelina é uma personagem esnobe que tem acesso a tecnologias avançadas e dinheiro para andar vestida com roupas luxuosas. O traje dela foi pensado com o objetivo de purificação do ar, que em Belocaos é tóxico. O design do pet inicialmente foi projetado para ser um robô mas por uma questão de busca de similaridades com o mundo real, foi escolhido um bicho mais "fofo" ou pelo menos aparentemente fofo.

PESQUISA



No processo de pesquisa e busca por referências foi interessante pensar que tipo de roupa uma cadela rica do futuro usaria e ao mesmo tempo ajustar para outros fatores como a cultura dos animais e as tecnologias disponíveis no mundo. O uso de materiais plásticos foi uma saída para demonstrar o aspecto industrial e não-ecológico dos produtos da cidade.

Figura 70 -Design de personagem da Angelina



TEIXEIRA E SANTOS

POLICIAIS DO BATALHÃO CENTRAL

Jorge Teixeira e Eduardo Santos são policiais militares, treinados e formados em Belocaios, atuam para manter a ordem e a segurança dos moradores do bairro Dracena. Apesar de trabalharem juntos, se odeiam, e possuem uma rixa desde a época da academia. Já passaram por inúmeras guerras dentro da cidade, preparados e transformados em cyborgues, cumprem as ordens superiores sem hesitar, mesmo que seja um trabalho sujo, orquestrado pelos Imperadores. Essa dupla de policiais entende muito bem o sistema corrupto da cidade, e sempre aproveita da posição de autoridade para obter um benefícios.

Jorge nasceu em uma família de classe média, filho de comerciantes, teve uma infância privilegiada, e foi educado com pulso firme pelo seu pai, mas o pequeno Jorge sempre gostou de quebrar as regras. Quando era adolescente o seu pai o colocou na escola militar para o menino aprender disciplina. Jorge cresceu na academia e se tornou um policial. Por quase 30 anos trabalha na corporação, e realiza trabalhos sujos, sua especialidade é controlar os policiais robôs, e realizar operações de ordem e segurança, a serviço das grandes empresas. Jorge é muito bom no que faz, o dispositivo de controle de robôs funciona através de um implante neural e VR.

Ele tem uma filha com uma doença rara e faz o possível para ser um bom pai, ele é super protetor, e quer que ela se torne médica. Por isso entra em vários esquemas de corrupção para pagar o tratamento da filha e realizar o sonho dela.

Eduardo sofreu um acidente de trânsito quando era adolescente, isso o fez perder as duas pernas e parte dos braços, o sonho dele era ser atleta. Anos depois do ocorrido e agora utilizando próteses, viu uma oportunidade de entrar na polícia de Belocaios. Viram em Eduardo muito potencial e força de vontade, então criaram uma iniciativa de policiais cyborgs, Eduardo entrou para o programa, e adicionou partes robóticas em seu corpo, melhorias que o permitiram executar sua função e realizar operações especiais. Os amigos de Eduardo perceberam que ele ficou muito diferente, depois das mudanças, um pouco robótico demais, viado no trabalho.

A corporação soube aproveitar muito bem o talento de Santos, e aos poucos ele foi se especializando em crimes cybernéticos. Atuando em parceria com o javaporco Jorge, eles formam uma dupla policial eficiente.

EXPLORAÇÃO

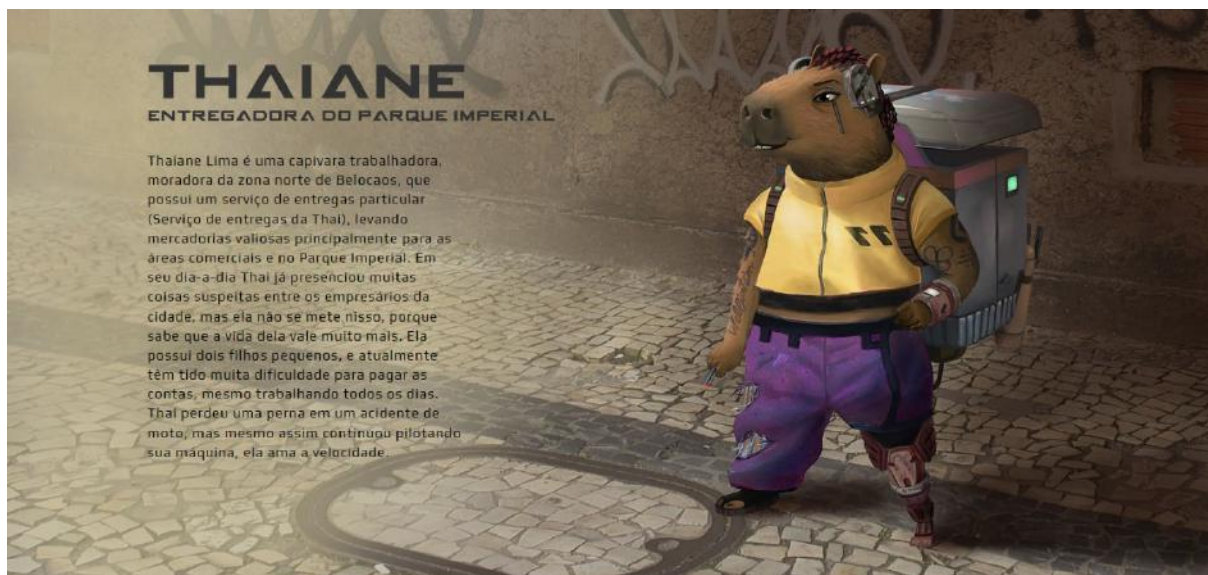
Um policial cachorro é o que há de mais clássico na cultura pop. E especificamente no Brasil, o pastor belga é um cão famoso por sua inteligência e qualidades atléticas, atuando em conjunto com as polícias. Portanto a ideia para o Eduardo Santos, foi representar uma eficiência para realizar missões e lealdade ao sistema autoritário de Belocaios. Eduardo acredita realmente que o seu lado é o correto, e não questiona as ordens superiores, mesmo que sejam controversas ou criminosas.

O preparo tecnológico da polícia de Belocaios é de alto nível, e implantes com armas e melhorias são incentivados, desde que sigam as regras do batalhão. Com Jorge é um caso mais específico porque ele foi recrutado para uma iniciativa de androids policiais, então ele é muito mais uma máquina do que um cachorro, e assim ele pode recuperar seus movimentos e uma falsa sensação de liberdade.

O Teixeira possui um caráter totalmente corrupto e seus atos são egoístas e maldosos. A única pessoa com que ele se importa é sua filha, porém sempre foi um pai ausente. Ele gosta de se dar bem às custas da população, e não dispensa missões para enxotar moradores ilegais na cidade. Apesar de possuir uma posição importante dentro do batalhão, vive uma vida medíocre e mora em um dos piores bairros do centro. A proposta de usar um javaporco, foi pensada para representar um indivíduo voraz, que não aceita regras, e faz o que quer, contribuindo para a manutenção do caos da cidade.



Figura 71 Design de personagem dos personagens



EXPLORAÇÃO



Esse talvez tenha sido o personagem que mais mudou no projeto, inicialmente a ideia para a capivara seria de representar um camelo, um morador do subúrbio que vivia no sistema de comércio clandestino de Belocaos, porém com o tempo este personagem foi ganhando camadas, e se transformou em uma mãe batalhadora que é dona do próprio negócio.

Evoluindo neste conceito, a Thai teria um negócio de personal stylist focado em dreds tecnológicos, mas a ideia foi vetada porque para atender a todos as necessidades de estilo de diferentes tipos de animais, precisaria de muita tecnologia, e materiais. Então o negócio da capivara foi transformado em um serviço de entregas por moto voadora.

Há similaridades com entregadores de aplicativo, mas no caso da Thaiane o foco é uma entrega de itens valiosos, que não poderiam ser levados pelos drones de serviço, por questão de segurança.

Figura 72 - Design de personagem da Thaiane

EXPLORAÇÃO



O jacaré do papo amarelo sempre foi um animal icônico da fauna do Rio de Janeiro, e neste personagem foi incorporado o aspecto expansivo do animal, para desenvolver este político, militano que adora um sambinha.

Por mais que este personagem esteja inserido em um contexto cyberpunk, o que fala mais alto em sua aparência e background é uma influência a cultura, música e a uma época ultrapassada. Esse aspecto reflete nas atitudes do personagem, que tem um pensamento retrógrado apesar de utilizar de armas e tecnologia avançada para realizar seus crimes. Bocão foi pensado para ser extremamente carismático, manipulador e impaciente.

← VOLTAR AOS PROJETOS

Figura 73 - Design de personagem do Alex Bocão

PROPS

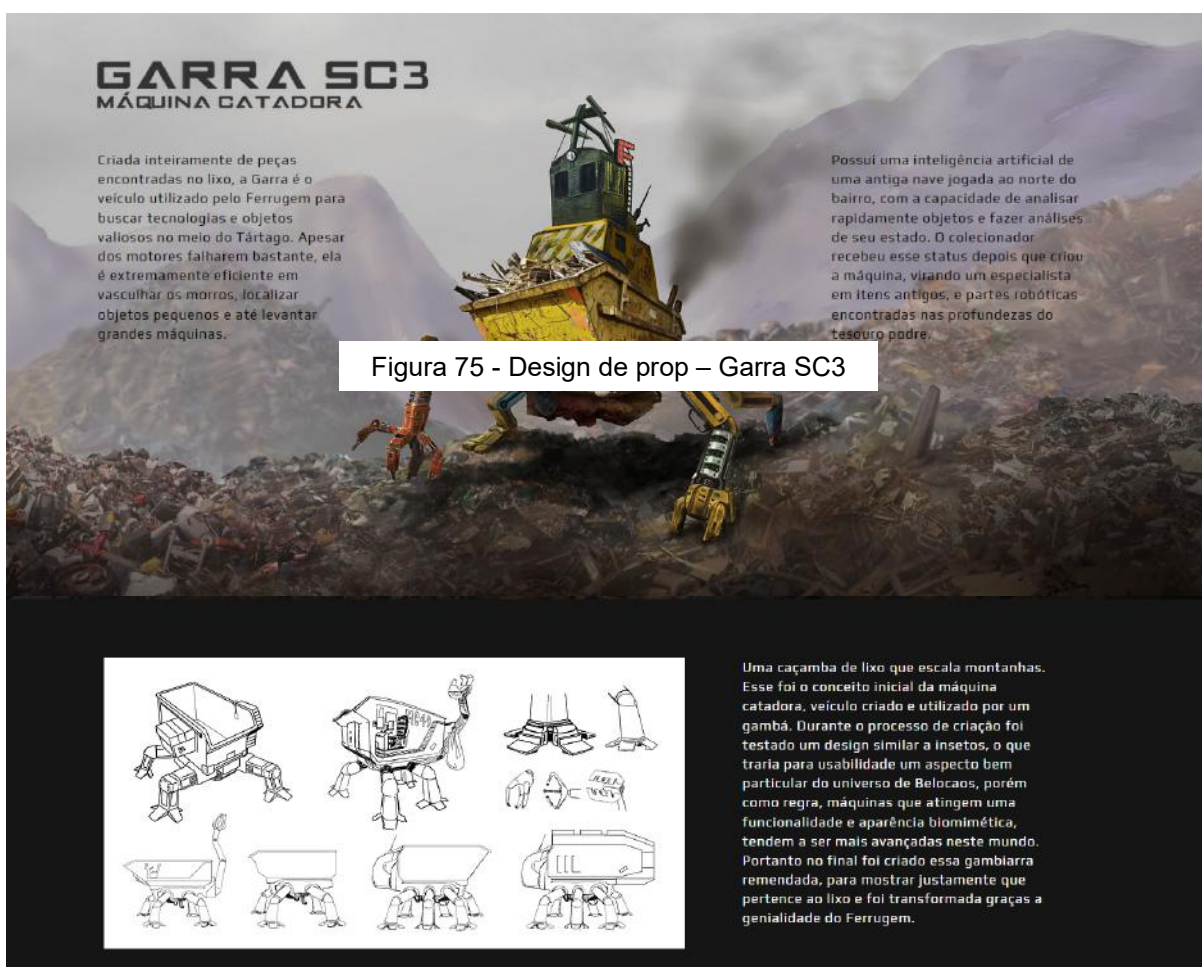




Figura 76 - Design de prop – Pistola do Bocão



Figura 77 - Design de prop – Zion 8-XS



Design de prop – Zion 8-XS

6.4 - CONCLUSÃO

Este é mais do que um projeto de arte conceitual. É uma porta de entrada para um mundo fictício e único, cheio de histórias, culturas e personagens fascinantes que vão cativar a imaginação de todos que se aventurarem por suas páginas virtuais. E agora, com a exibição do projeto e suas artes, essa porta se abre ainda mais, permitindo a criação de projetos de animações e jogos que vão levar a experiência de BELOCAOS a um novo patamar.

Com o site, artistas, programadores, roteiristas e animadores de todo o mundo podem se reunir para dar vida a esse mundo fictício e compartilhar seu amor pela cultura do Rio de Janeiro. E não apenas isso, pois o público geral também pode apreciar as artes, histórias e participar, deixando seus comentários e interagindo com a plataforma e redes sociais.

É importante lembrar que BELOCAOS não é apenas uma representação do Rio de Janeiro. É um mundo totalmente diferente e fictício, com suas próprias histórias, culturas, religiões e políticas. Seus elementos originais criam uma expansão única para o universo criado, onde existem muitas possibilidades e cidades interessantes.

Como este projeto está sempre em evolução, é importante pensar em como democratizar ainda mais o acesso a ele. É por isso que a criação da versão mobile do site é um passo importante para facilitar o acesso do público geral. E para alcançar ainda mais pessoas, versões em outras línguas também serão desenvolvidas, permitindo que BELOCAOS se torne verdadeiramente global.

7. BIBLIOGRAFIA

LE, Khang; YAMADA, Mike; YOON, Felix; ROBERTSON, Scott. **The Skillful Huntsman - Visual development of a Grimm tale at Art Center College of Design.** Design Studio Press (1 maio 2005)

ROBERTSON, Scott; BERTLING, Thomas. **How to Draw - Drawing and sketching objects and environment from your imagination.** Design Studio Press (15 novembro 2013)

ABREU, Bruno R.; PEREIRA, Douglas D.; LANUTTI, Jamille N. L.; AMANTINI, Suzy; "Collection - Desenvolvimento de um ArtBook utilizando recursos e ferramentas aplicadas ao Design de personagens", p. 2003-2014. In: Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design (2018). São Paulo: Blucher, 2019. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/ped2018-3.3_ACO_18

LEMONS, André. **Ficção científica cyberpunk: o imaginário da cibercultura.** Conexão – Comunicação e Cultura, UCS, Caxias do Sul, 2010.

TAKAHASHI, Kelen Patrícia; ANDREO, Castro Marcelo - **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens** - Universidade Estadual de Londrina, Dept. de Design, Brasil. SBC - Proceedings of SBGames 2011 Arts & Design Track - Full Papers

SUZUKI, Sayuri Sabrina (2020). **Visual Development: Exploração Visual na Pipeline de Animação 3d.** Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Faculdade de Arquitetura. Curso de Design Visual. <http://hdl.handle.net/10183/219244>

BRUZZO, C. **Bichos, Bichanos e Seres Humanos.** *Ensino Em Re-Vista.* <https://seer.ufu.br/index.php/emrevista/article/view/7845> , 2010.

REBELLO, Aiuri. **Milícias Já Dominam Um Quarto Dos Bairros Do Rio De Janeiro.** *El País.* <https://brasil.elpais.com/brasil/2020-10-19/milicias-ja-dominam-um-quarto-dos-bairros-do-rio-de-janeiro-com-quase-60-do-territorio-da-cidade.html> (2020).

Acessado no dia 23/09/22

GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2019.

GIBSON, William. **Burning Chrome**. New York: Ace Books, 1986.

ABREU, Fernanda; FAWCETT, Fausto; LAUFER. **Rio 40°**. Interpretação de Fernanda Abreu. Em: SLA Radical Dance Disco Club. EMI-Odeon, 1990. Faixa 2.

ORWELL, George. **A Revolução dos Bichos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.