


AWAÑENE, DÉCADAS PERDIDAS: HISTÓRIA BRASILEIRA PARA JOGOS DIGITAIS CONTADA POR MEIO DO CONCEPT ART

 <https://doi.org/10.56238/sevened2024.038-002>

Danielle de Marchi Tozatti

Doutora em Educação - Universidade Estadual de Londrina

E-mail: daniellemarchi@uel.br

Daniel Henrique Teixeira

Graduado em Design Gráfico - Universidade Estadual de Londrina

E-mail: dxnielhenrique@gmail.com

RESUMO

Este artigo tem como objetivo explorar a história e a cultura brasileira e apresentar personagens marcantes na construção do país para um jogo digital, abordando a Guerra de Itapuã (1555), um dos primeiros conflitos entre nativos e colonos. Através dos estudos realizados sobre a historicidade, em especial sobre o nascimento da cidade de Salvador. O emprego do design gráfico e do concept art, torna o assunto mais atrativo ao público-alvo, sendo desenvolvido um artbook que conta através de imagens e narrativas este recorte da história. Para tal, este trabalho provém de pesquisas de cunho qualitativa e indutiva, buscando entender os fenômenos sobre o assunto abordado e o papel mediante as pesquisas bibliográficas sobre os temas tratados, e uma coleta de dados com o público-alvo para melhor compreendê-lo.

Palavras-chave: *Concept art*. História do Brasil. Guerra de Itapuã.

1 INTRODUÇÃO

A escolha do tema foi motivada pela questão de como difundir fatos e personagens presentes na formação do Brasil com um viés voltado para os jogos digitais. Com isso, este trabalho visa utilizar de uma passagem da história brasileira “Guerra de Itapuã” e contá-la através de uma história fantástica, explorando personagens e cenários nacionais, partindo para a produção do concept art seguindo seu pretexto de dar “vida” a conceitos imagéticos.

A construção deste artigo utilizou metodologia de cunho exploratória qualitativa, visando observar junto ao público a problemática sobre os jogos digitais. Além disso, a pesquisa contou com o auxílio de referências bibliográficas que debatem sobre as áreas abordadas, como o concept art e a história brasileira.

Adjunto a metodologia citada, foi utilizado o método indutivo para obtenção de melhores resultados com relação ao entendimento do problema de uma carência perdurante sobre o assunto de temas nacionais abordado nos jogos digitais, isso através de um questionário aplicado; ao fim, a análise do caso resultou na concepção de um material que convida o público a se entreter com a ideia deste trabalho.

1.1 A GUERRA DE ITAPUÃ

“Foi justamente a frequente distribuição de sesmarias, bem como a incessante apropriação, por parte de ávidos colonos, das mais férteis porções do território tribal dos Tupinambás no interior do Recôncavo Baiano, que redundou na explosão de uma revolta indígena, ocorrida em maio de 1555”. Eduardo Bueno (2019).

Os principais motivos que culminaram em um dos primeiros conflitos armados, a denominada Guerra de Itapuã (de acordo com a localização da Figura 1), se apresentaram durante o governo de D. Duarte da Costa, este que tratou com irrelevância a questão da invasão do território português pelos franceses a fim de traficarem mercadorias para Europa, fazendo o mesmo com a insurreição e a eminente guerra dos nativos contra os europeus dados pelas questões de invasão de terra indígena onde suas roças eram destruídas. Além disso, houve a retomada do sistema escravagista por parte dos colonos, usando a mão de obra dos nativos para trabalhar em engenhos de açúcar, prática que era proibida pelas missões jesuíticas.

Figura 1 - Localização de Itapuçã



Fonte: <https://shorturl.at/QZmZ9>. Acesso em 12/07/2024.

O conflito, chefiado por Ipiru e Apacé, se inicia com a tomada do engenho de Pirajá, quando D. Duarte da Costa deixa Salvador para atender a um pedido de socorro vindo de Olinda, localizada na capitânia vizinha, Pernambuco, pois estava acontecendo lá um conflito entre lusos e a etnia Caeté. Assim que zarpou com seu navio, uma tempestade impediu viagem e D. Duarte da Costa ficou três dias retido no mar, momento este aproveitado pelos Tupinambás para começar o então conflito. Ao tempo que tomava então o engenho de Pirajá, guerreiros indígenas invadiram a fazenda de Garcia D'Ávila, assessor do ex-governador-geral Tomé de Sousa, tomando controle do local e prendendo quem estava por lá. Por fim a própria cidade de Salvador era cercada pelos Tupinambás.

D. Duarte da Costa foi informado do conflito ainda preso pela tempestade. Decidiu então retornar a Salvador e nomear seu filho, D. Álvaro, como comandante da frente lusa para liderar a ofensiva portuguesa.

Decidido a acabar logo com o conflito, o filho do Governador-geral direciona as tropas para Porto Grande; e ao chegar ao local, se deparou com a aldeia envolta em cercas de madeira e grandes covas revestidas por estacas afiadas. Embora essas defesas tenham atrasado o batalhão de D. Álvaro, elas não impediram os portugueses de completar a missão de destruir o local e prender Apacé. D. Álvaro ainda seguiu para a fazenda de Garcia D'Ávila, libertando os prisioneiros e recuperando as cabeças de gado, isto sem enfrentar resistência, pois vendo seu líder preso e derrotado, os Tupinambás se renderam imediatamente.

Embora a maior parte da revolta tenha sido contida, ela apresentava mais uma etapa a ser combatida pelos lusos. No último dia de maio de 1555, os nativos haviam novamente cercado o engenho de açúcar, dessa vez liderados por Ipiru.

Durante a marcha até o engenho em Pirajá, a tropa de D. Álvaro incendiou várias aldeias pelo caminho. Iniciaram o ataque no fim da tarde daquele último dia de maio. A luta, caracterizada como intensa pelos lusos devido à quantidade de Tupinambás e pela fortificação armada por eles prolongou-

se por horas. Na manhã que sucedeu a Guerra de Itapuã onde os europeus saíram vitoriosos, a tropa de D. Álvaro traçava o caminho de volta para Salvador, deixando corpos dos nativos a céu aberto, incendiando mais aldeias e finalizando guerreiros fugitivos que encontravam pela jornada de volta.

A desproporção de forças entre as armas de fogo e de metal dos europeus e os tacapes e flechas dos Tupinambás era tão gritante que, embora vários portugueses tenham sido feridos, nem um único morreu, ao passo que, entre os nativos, as baixas ultrapassaram setecentos homens. (BUENO, 2019, p. 236).

Ao fim do conflito, tendo perdurado por cinco dias, quase todos nativos estavam mortos. Nenhum europeu, embora vários estivessem feridos, morreu. Três mil indígenas foram ou mortos, ou expulsos de suas aldeias (diga-se de passagem, cerca de treze foram destruídas pelos portugueses), ou escravizados.

Dito brevemente sobre a passagem histórica brasileira conhecida como Guerra de Itapuã, um dos primeiros conflitos armados que envolveram a parte dos colonizadores europeus contra os nativos que lutavam para defender suas terras e suas culturas e vivências. Toda essa contextualização servirá como base para o desenvolvimento do projeto e do quesito concept art, assunto este que será abordado a seguir.

1.2 CONCEPT ART

Oriunda dos grandes estúdios de animações, o concept art ou arte conceito, é uma área cujo objetivo, em suma, se enquadra em transformar o pensamento em mídias físicas e visuais (Figura 2). Pode-se dizer que o concept art é como o marco inicial de todo projeto que a envolve, é através dela que ideias são debatidas, selecionadas e concebidas para qual for o meio midiático a ser trabalhado. Muito conhecida principalmente no mercado de jogos, mas atuante também no ramo cinematográfico, dos quadrinhos e da área publicitária, o concept art é então todo o delineamento visual que carrega a essência de um projeto.

O concept art constrói a idealização que temos de um determinado assunto para o mundo imagético, formando assim, um guia auxiliar no possível desenvolvimento do projeto. (CIRILLO, 2018, p.30).

Como dito, o concept art é tido como o pontapé para o desenvolvimento de um projeto, formulando propostas de maneira rápida e transmitindo com maior eficiência possível a ideia e o conceito, transpassado por métodos que visam externalizar as abstrações. Após essa etapa, o concept artist, profissional que empenha a função de desenvolver as ideias para uma figura/imagem física, tem o encargo de transformá-las então em uma espécie de roteiro imagético que será o alicerce para outras áreas envolvidas no projeto, como animadores e modeladores 3D, por exemplo.

Figura 2 - Digital Art Masters Volume: 7



Fonte: Mandrik, 2012, p.131.

Como já dito, o concept art se apresenta como uma etapa fundamental, ainda mais se tratando do ramo dos jogos. Sua validade se dá principalmente através de sua eficiência e velocidade para com a produção dessa mídia e para com o cargo dirigente das etapas posteriores de produção. Concept art é vital para o sucesso de um jogo, seja ele digital ou manual, traduzindo sua essência e definindo todo portfólio a ser desenvolvido mais minuciosamente no decorrer da criação de um projeto. A seguir, veremos algumas vertentes da área do concept art.

1.3 CHARACTER DESIGN

O character design se refere a área que trabalha especificamente com a criação de personagens. Na imagem a seguir (Figura 3), pode-se observar simples esboços, mais detalhados do que o processo de concept art, para melhor definir o personagem a ser trabalhado. Poses, rostos, adornos, expressões, estatura e afins vão sendo criadas e analisadas, tendo como objetivo a melhor proposta para com relação ao conceito a ser transmitido.

Figura 3 - Moana



Fonte: The Art of Moana (2016, p. 31).

A busca por um design mais concreto junto a referências culturais, psicológicas e imagéticas (como símbolos semióticos ou o advento do uso das cores), dão mais vida aos esboços desenvolvidos a partir do concept art. Elementos e indumentárias específicas são mais desenvolvidas, as expressões corporais e faciais, mostrando como o personagem se comporta em diferentes ocasiões, a questão da geometrização aqui se faz mais aplicada (uso de formas geométricas para definir o formato e características mais visuais do personagem), ou outras regras de criação usadas nas etapas do character design.

1.4 CREATURE DESIGN

A vertente do creature design (Figura 4), diz respeito ao enfoque específico na criação de personagens monstruosos ou fantásticos.

Figura 4 - Peryton



Fonte: Ana Kozuki, em <https://www.instagram.com/p/CAGnvsZjBOz/>. Acesso em: 16/07/2024.

Abrangendo o estudo da anatomia humana, mas principalmente do animal, o creature designer (profissional responsável por esta vertente artística) construirá todo conjunto de criaturas presentes em um projeto; dragões, seres mitológicos, demônios, seres sobrenaturais, entre outras tantas possibilidades presentes na cultura pop e nas mitológicas que servem de inspiração e base para o desenvolvimento do creature design.

1.5 PROP DESIGN

A área do prop design é mais uma vertente do concept art. Seu objetivo é especificado na produção e conceituação dos objetos que estarão presentes num determinado projeto trabalhado (Figura 5).

Figura 5 - Exemplos de props



Fonte: The Witcher Artbook (2007, p. 136).

Atuando na produção de ornamentos e armaduras para os personagens, itens em diversidade do dia a dia daquele mundo, como livros, archotes, louças, maçanetas, placas, entre outros objetos corriqueiros de um cenário de fantasia, por exemplo; até mesmo o design de armas, abrangendo desde as armas mais primitivas às mais futurísticas.

1.6 COSTUME DESIGN

Costume design se consolida na criação única e exclusiva das indumentárias dos personagens (Figura 6). A produção conta toda produção têxtil, de texturização, combinação e desenvolvimento de paletas de cores para diferentes materiais e na estilização e decorações referentes ao período em que o projeto foi baseado.

Figura 6 - Indumentárias



Fonte: J. Gauthier. Spiritfarer the Artbook (2020, p.14).

O costume design, em suma, cuida da parte de vestuário de todos os personagens presentes em uma mídia.

1.7 CONCEPT DE CENÁRIO

Como o próprio nome sugere, design de cenários é a vertente que se dedica integralmente à criação de paisagens e ambientes (Figura 7), criando uma gama de sets diversificados, como lugares fictícios, povoaamentos antigos ou futurísticos, paisagens naturais, entre outras tantas possibilidades proporcionadas através do design de cenários; tudo de acordo com a ideia desenvolvida no concept art.

Figura 7 - Dragon Stone em Game of Thrones



Fonte: Sven Sauer, Adam Wasserski, Alexandra Toth, Juri Starossek, Jörn Grosshans. <https://www.behance.net/gallery/26320507/Game-of-Thrones-matte-paintings>. Acesso em: 17/7/2024.

Presente no audiovisual, nos jogos e na publicidade, o design de cenário se caracteriza como uma técnica de ilustração digital, utilizando de elementos fotográficos, 2D e do 3D, onde é idealizado e criado cenários fantásticos de formas mais realistas possíveis, dispensando então o uso de sets reais, além da grande economia ao qual o projeto vai ter usufruído desta modalidade.

2 METODOLOGIA

A fim de desenvolver uma mídia inerente ao universo dos jogos digitais e que aborde o tema deste projeto, foi empregado também o método de pesquisa-ação que, para Barros & Lehfeld (2014), se constitui na relação entre pesquisador e pesquisado, tendo como objetivo a visão do público alvo, sendo ele um público mais jovem, na faixa etária entre 15 a 30 anos aproximadamente, com um enfoque aos pertencentes a geração Z. Além do mais, o questionário concebeu uma base para o desenvolvimento do projeto. A utilização deste método se integra à prática conforme os resultados coletados durante o processo, em que resultou na proposta do concept art sobre a Guerra de Itapuã.

Como metodologia para este artigo, um formulário foi aplicado de forma online contendo questões de cunho pessoal como nível de escolaridade e informações pessoais e outras com enfoque na temática do projeto que é a parte histórica brasileira, apresentando então perguntas desse porte.

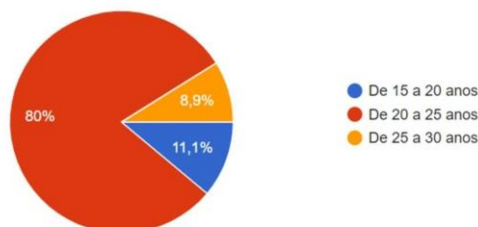
O formulário teve como objetivo recolher dados que pudessem servir como uma comprovação da justificativa e da problemática contida no tema e na abordagem para desenvolver os concept arts, além de entender melhor a preferência do público e a delimitação do produto a ser desenvolvido. A seguir será apresentado as questões que nortearam este trabalho.

2.1 QUESTIONÁRIO

Com o auxílio do formulário, pode-se analisar as preferências e os níveis de conhecimento e/ou interesse sobre a historicidade nacional brasileira do público-alvo deste trabalho, a geração Z, consumidora de jogos digitais e derivados.

A partir então dos resultados obtidos, nota-se que o público-alvo possui majoritariamente de 20 a 25 anos de idade, correspondendo a 80% dos respondentes (Gráfico 1), a faixa etária correspondendo a atual geração Z.

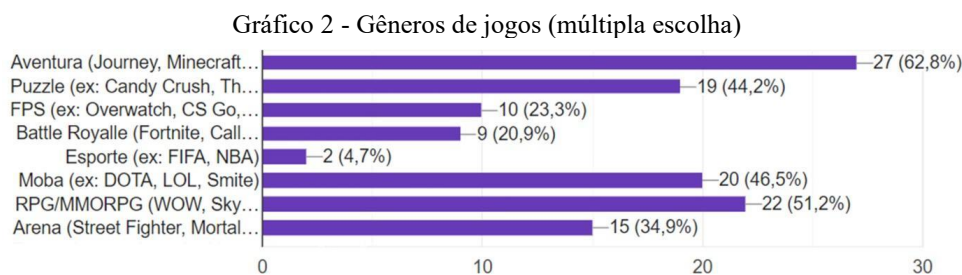
Gráfico 1 - Idade dos participantes



Fonte: Dos autores (2024).

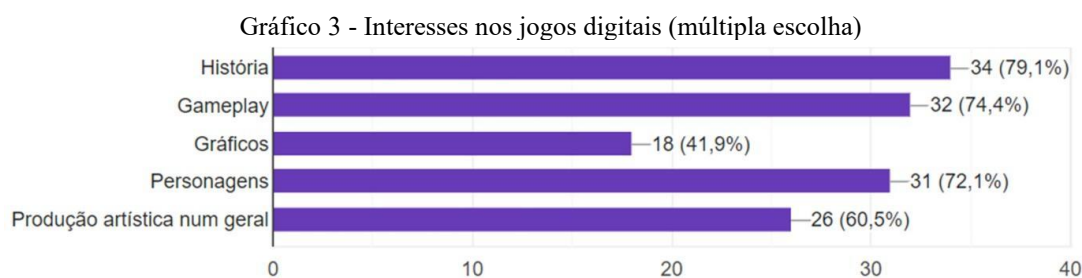
O formulário ainda visa trazer informações sobre algumas características dos jogos digitais consumidos pelo público-alvo (Gráfico 2). A questão mostra os gêneros mais consumidos pelos respondentes, sendo eles: Aventura, contendo a preferência de 62,8% dos participantes, seguido por

RPG/MMORPG (Role Playing Game/Massive Multiplayer Online Role Playing Game), com 51,2% da preferência do público. Ambos os estilos podem vir a trabalhar propostas similares entre si.



Fonte: Dos autores (2024).







Também foi perguntado para o público sobre o que desperta interesse ao escolher um jogo digital (Gráfico 3). A obtenção das respostas revelou que a maioria preza pela história do jogo, 79,1%, seguido da gameplay e dos personagens, 74,4% e 72,1% dos respondentes, respectivamente.



Fonte: Dos autores (2024).

A fim de recolher informações sobre os estilos gráficos que mais cativaram o público-alvo, foram realizadas duas questões de múltipla escolha no formulário online ao qual o respondente poderia escolher os personagens e os cenários, respectivamente, que mais gostou (Gráfico 4).

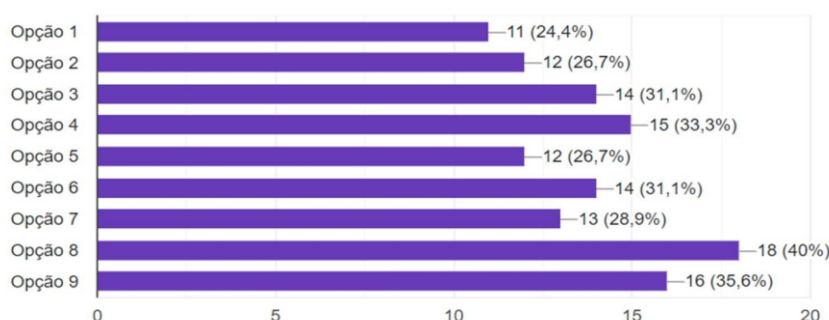
Gráfico 4 - Múltiplas escolhas mais votadas

Questões	Três mais votados (em %)
10. Dentre as ilustrações de personagens a seguir, quais você mais gosta?	<p>8. </p> <p>9. </p> <p>4. </p>
11. Dentre as ilustrações de cenários a seguir, quais você mais gosta?	<p>1. </p> <p>9. </p> <p>2. </p>

Fonte: Dos autores (2024).

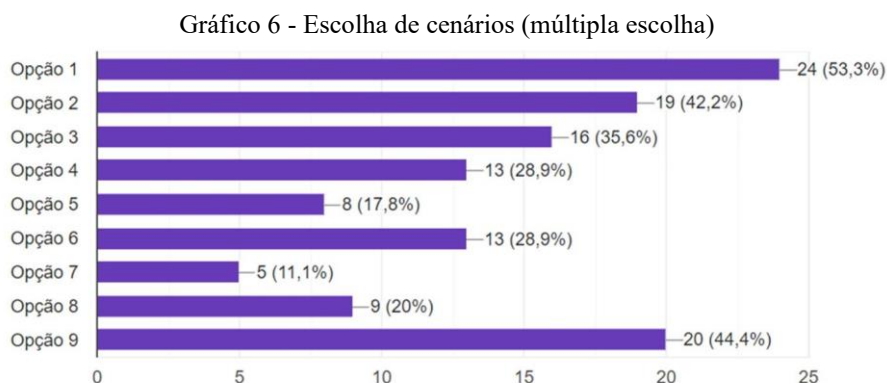
Referente aos personagens, tendo as opções 8 (40%), 9 (35,6%) e 4 (33,3%), respectivamente as mais votadas (Gráfico 4), o público relata que suas escolhas foram motivadas por aspectos que remetem a figuras de poder, seja pelo uso de cores vibrantes e marcantes, pela silhueta, pelo traço mais de cartoon ou até mesmo pelo implante do dinamismo nas composições e a sensação de que as ilustrações contam em si uma história. Foi então decidido seguir o estilo gráfico presente nessas imagens para trabalhar o emprego do concept art na criação dos personagens.

Gráfico 5 - Escolha de personagens (múltipla escolha)



Fonte: Dos autores (2024).

O mesmo se aplica as escolhas dos cenários (Gráfico 6), sendo as opções que ditam o estilo artístico a ser seguido nas composições a 1 (53,3%), a 9 (44,4%) e a opção 2 (42,2%), respectivamente as mais votadas. De acordo com o público, as figuras de cores vibrantes e contrastantes com o forte emprego da luz e sombra remetem a ambientes convidativos para uma aventura.



Fonte: Dos autores (2024).

Resumidamente, com essas questões, pode-se então concluir que o público-alvo deste projeto é, em sua grande maioria, aqueles que compõem a chamada geração Z, além de ter uma base de acordo com os desejos deste público para com suas escolhas em relação à mídia interativa dos jogos que o coloquem em um cenário imersivo. No quesito artístico, onde os respondentes escolheram os estilos que querem retratados no trabalho, pode se destacar o emprego da luz, silhuetas e traçados que remetam a sensação de contar uma narrativa.

2.2 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

2.2.1 Concept Art

Com base nos resultados da metodologia de pesquisa aplicada ao público somado ao compilado de imagens conceituais usadas de referências para a concepção deste projeto, foram elaboradas algumas gerações de alternativas de personagens e cenários que estarão presentes e desempenharão papéis na trama da narrativa sobre a Guerra de Itapuã.

Começando pela apresentação de um concept art, temos Çaa cy (figura 8); nome conhecido no imaginário popular brasileiro (Saci), o personagem aqui é trabalhado utilizando de elementos que misturam as raízes indígenas sobre a entidade ao que ela se tornou devido a colonização portuguesa. Çaa Cy, foi trabalhado com a ideia de ser uma entidade da natureza e dos ventos onde, em sua concepção, foi desenhado usando formas mais redondas e triangulares, remetendo a uma linguagem, nos termos da geometria, de algo entre o amigável e o perigoso, ideia que paira o personagem travesso. Além disso, o personagem conta com indumentárias remetente tanto a cultura nativa como pinturas corporais e adereços pelo corpo, como dos povos que foram escravizados para a região de Salvador na

época, sendo essas roupas mais simplórias; Çaa Cy ainda mostra ao observador uma forma animalésca e humanoide, fazendo alusão a origem da entidade (um pássaro), e como ela foi se tornando conhecida.

Figura 8 – Concept personagem Çaa Çy



Fonte: dos autores (2024)

2.2.2 Character Design

Prosseguindo para a área do charater design, os personagens Guará e Maranirũ (figura 9) são retratados com variações de visuais e combinações de signos para atender melhor a ideia trabalhada sob ambos. Aqui se faz presente traços mais despojados e rápidos a fim de desenvolver a identidade do personagem até sua apresentação final.

Figura 9 – Character Design personagem Guará e Maranirũ



Fonte: dos autores (2024)

Assim como Çaa Çy, Guará apresenta elementos dos povos africanos trazidos a força pelos colonos europeus, mais retratos em suas vestimentas e penteados; ainda trazendo a questão do animalesco já que se trata duma companhia a Maranirũ onde ambos retratam mais uma das entidades nativas, o/a Kaãpora.

Maranirũ aqui se vê apresentado no modelo do já discutido model sheet, com visão de semi lateral (3/4), lateral e traseira, transpondo seu visual desenvolvido com elementos dos povos indígenas da região onde se passa a Guerra de Itapuã. Ambos os personagens também apresentam a questão da geometrização onde formas arredondados se misturas a shapes mais retangulares para Guará (passando um conceito de personagem forte e sólido, ao mesmo tempo fechado e durão), adjunto a formas levemente triangulares para Maranirũ, externalizando a fúria de um guerreiro, ainda que jovem demais.

2.2.3 Creature Design

Na parte de creature design em Awañene, foi trabalhado, dentre várias criaturas presente no amplo repertório nativo brasileiro, o Mappinguari (figura 10).

Figura 10 – Desenvolvimento Creature Design personagem Mapinguari



Fonte: dos autores (2024)

Retratado como uma grande besta, semelhante a uma preguiça gigante com um olho apenas em seu rosto e uma boca que lhe atravessa o corpo, aqui esse ser apresenta um background por trás de seu desenvolvimento, sendo representado por animais distorcidos, com elementos de flora em seus corpos como fungos e cipós presos, além de garras e formas protuberantes a fim de passar um ar de mistério e receio em quem os vê.

2.2.4 Prop Design

Seguindo para o desenvolvimento do prop design (figura 11), este visa trabalhar o desenvolvimento de todo e qualquer objeto que está presente numa narrativa, desde os mais simples aos mais complexos.

Figura 11 – Prop Design presentes na narrativa



Fonte: dos autores (2024)

Os props aqui concebidos (figura 11) dizem respeito ao armamento de personagens da obra, sendo criadas alternativas de um tacape (um tipo de porrete de madeira usado em rituais dos indígenas), uma lança de combate, armamentos de época usados pelos portugueses no período das grandes navegações e da colonização do recôncavo baiano, além de um chapéu da planta conhecida como vitória-régia, elemento presente na personagem Iara; por fim uma flor de guaraná também foi trabalhada em cima dos preceitos do concept art e prop design, sendo um elemento simplório mas significativo narrativa.

2.2.5 Costume design

Se tratando da parte de vestuário, os concepts de costume design trabalhado em Awañene misturam vertentes de roupas antigas da península Ibérica, mais especificamente do período renascentista e medieval, a roupas de nativos indígenas e de pessoas trazidas de outras partes do mundo.

Figura 12 – Desenvolvimento Costume Design Cuca



Fonte: dos autores (2024)

A personagem apresentada (figura 12), Cuca, mais um dos grandes nomes das entidades brasileiras, é trabalhada com algumas dessas misturas. De origem europeia, a entidade apresenta roupas num estilo medievalesco e fantasioso da época, com tecidos detalhados, panos amarrados, cabelos enfeitados e adereços pelo corpo; tais ideias foram trabalhadas a fim de desenvolver um ar de misticismo em cima da personagem e trazer características de uma feiticeira tal qual como essa entidade é conhecida, isso tudo através de suas roupas.

2.2.6 Concept de Cenário

Como a última área das vertentes do concept art apresentadas e aqui trabalhadas para dar vida a narrativa proposta neste trabalho como um todo e embrenhar os personagens desenvolvidos no mundo fantástico, o design de cenários seguiu a mesma lógica dos personagens, sendo desenvolvidos através dos princípios artísticos votados pelo público-alvo no questionário online.

Por dentro da mata (figura 13), é uma das cenas presentes no desenrolar da trama de Awañene. Aqui o observador contempla, em termos narrativos, o encontro de possíveis colonos europeus (tendo em vista a silhueta de cavalos presente na composição, animal este que não era introduzido no território brasileiro até então), se deparando com a criatura Mapinguari, já apresentada anteriormente.

A arte trabalha com o uso forte da luz e sombra para focar o olhar do espectador aos elementos da cena; os raios de luz que se estendem aos personagens em contraponto com as gigantes criaturas e seus olhares virados totalmente para eles, fora suas aparências, contribuem para um cenário mais obscuro. As texturas também são presentes na composição, tendo uma demarcação visível dos pincéis

utilizados tanto para o esboço como no primeiro quadro, como os usados para fazer as transições de tons de luz e tons de sombra, como no último, características essas muito presente na concept art.

Figura 13 – Por dentro da mata



Fonte: dos autores (2024).

Vale ressaltar a ambientalização de fantasia, questão também presente no questionário e requisitada pelo público-alvo. A cena em si visa trazer a grandiosidade das criaturas originárias, deixando também a cargo do observador a sequência do que pode ou não ter acontecido nessa cena.



3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo teve como proposta o desenvolvimento do concept art para um jogo digital, empregando suas vertentes de modo prático seja na composição dos personagens quanto na de cenários, tudo com base fantástica usando a Guerra de Itapuã como contexto.

De antemão a produção, foi realizado um estudo sobre a passagem histórica desse conflito entre nativos e colonizadores europeus, suas raízes e suas vertentes, passagem esta que é narrada pelos invasores europeus que “descobriram” o Brasil (importante destacar que o território que hoje constitui a nação brasileira nunca foi descoberto, pois aqui já habitavam muitos povos de diversificadas etnias com complexos sistemas culturais, linguísticos e de vivências, ou seja, o Brasil não foi descoberto, foi invadido, tomado e assaltado).

Durante a produção deste trabalho, algumas dificuldades se viram presentes, sendo a principal retratar as escolhas do público-alvo e criar uma identidade unitária entre os personagens na premissa de serem baseados nos povos originários da região nordestina, com destaque para a região da Bahia, e os ambientes de onde se passa tanto o conflito armado como a narrativa do concept art, os cenários que buscam retratar trechos dos contos escritos; e por se tratar de uma temática contendo elementos indígenas, todo cuidado na produção dos personagens foi tomado, buscando sempre referências imagéticas de materiais de estudo científicos e/ou de próprios indígenas, ainda que apresentando algumas vertentes.

Retomando os objetivos deste artigo, constata-se que esses foram alcançados, apresentando a Guerra de Itapuã, até a produção de um artbook digital que consta com o emprego do concept art e suas ramificações, tendo personagens desenvolvidos com características coerentes com a proposta do trabalho e de todo universo desenvolvido e contido nele.



REFERÊNCIAS

BARROS, Aidil Jesus de Silveira; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. Fundamentos da Metodologia Científica. 3. ed. [s.l.]: Pearson Universidades, 2007, 176 p.

BUENO, Eduardo. Naufragos, Traficantes e Degredados. 2. ed. [s.l.]: Estação Brasil, 2019, 176 p.

CIRILLO, Gabriel Curtti, Magna: Concept art aplicada aos jogos eletrônicos. 2018. 115 p. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Faculdade de Design Gráfico – Universidade Estadual de Londrina – Londrina, 2018.