



Z
O
O
M
O
R
P
H
I
S

**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA**

THAUANE S. PINHEIRO

**ZOOMORPHIS:
Ilustração de Seres Híbridos da Fauna Amazônica**

UBERLÂNDIA

2023

THAUANE S. PINHEIRO

ZOOMORPHIS

Ilustração de Seres Híbridos da Fauna Amazônica

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Bacharelado em Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia – Campus Santa Mônica – como parte dos requisitos necessários para obtenção da graduação em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli.

UBERLÂNDIA

2023

“[...] Precisamos ter cortesia para com a água, montanhas, e ar, além dos seres vivos. Nós não deveríamos pedir cortesia a essas coisas, mas nós mesmos devemos dar cortesia para eles em vez disso. Eu acredito na existência do período em que o poder das florestas era muito mais forte do que o nosso poder.”

- Hayao Miyazaki

AGRADECIMENTOS

Primeiramente tenho que agradecer à minha família que sempre foi meu suporte, minha mãe, meus irmãos, minha avó e especialmente meu pai por todo o apoio que sempre me deu para seguir meus sonhos e fazer o que acho certo e principalmente por sempre lutar para que eu tivesse uma boa educação.

A Universidade Federal de Uberlândia por todas as oportunidades de crescimento que recebi através de um ensino público de qualidade, que foi fundamental nessa jornada de aprendizado.

Agradeço imensamente ao Igor, por mais uma vez ser minha fortaleza durante todo o processo, que esteve o tempo todo ao meu lado sempre me incentivando e me empurrando para frente mesmo nos piores momentos.

Ao meu orientador João Agreli, por me escolher como orientanda e acreditar em mim e no potencial da minha arte, sempre muito tranquilo mesmo com todas as preocupações e indecisões que eu trazia até ele. Muito obrigada pela confiança e pela paciência.

Agradeço especialmente meus amigos da graduação Gabriela Ramos, Julia Santana e Tiago Moreyra, que estiveram presentes no processo de criação e produção de *Zoomorphis* desde antes de ser um projeto de conclusão, sempre me apoiando e ajudando com *feedbacks* construtivos e deixando toda a experiência da graduação mais leve e divertida.

Por fim, a todos os meus amigos, colegas, professores e todos aqueles que estiveram presentes nessa jornada e acrescentando nas minhas vivências e conhecimentos sobre o mundo e sobre mim mesma.



RESUMO

Zoomorphis é um projeto de ilustrações criadas a partir da hibridização de corpos humanos e animais, onde cada tribo, povo ou aldeia é baseado em sociedades e culturas do mundo real, unidas ao comportamento do animal que representam. O objetivo deste projeto é apresentar um recorte dos povos de híbridos criados a partir de espécimes da fauna brasileira e inspirados pelos povos indígenas da região Amazônica, compilando em forma de livro as ilustrações e textos descritivos referentes a cada espécie de animal hibridizado. A série intitulada Zoomorphis: Brasil tem como objetivo principal destacar a biodiversidade da fauna Brasileira iniciando o livro com espécies importantes da região amazônica e futuramente desenvolver outros biomas brasileiros e expandir para outras regiões da América Latina.

Palavras-chave: híbrido - animal - ilustração - antropozoomorfismo.

ABSTRACT

Zoomorphis is an illustration project created from the hybridization of human and animal bodies, where each tribe, thorp or village is based on societies and cultures of the real world, uniting them with the behavior of the animal they represent. The objective of this project is to present a cross-section of hybrid people created from specimens of the Brazilian fauna and inspired by the indigenous peoples of the Amazon region, compiling in book form the illustrations and descriptive texts referring to each species of hybridized animal. The series entitled Zoomorphis: Brazil has the main objective of highlighting the biodiversity of the Brazilian fauna, starting the book with important species from the Amazon region and in the future developing other Brazilian biomes and expanding to other regions of Latin America.

Keywords: hybrid - animal - illustration - anthropozoomorphism.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1 - ANTROPOZOOMORFISMO	12
CAPÍTULO 2 - INFLUÊNCIA E ORIGEM	27
2.1 - Principais Referências	28
2.1.1 - Zootopia	28
2.1.2 - Avatar	30
2.2 - Origem dos híbridos	34
CAPÍTULO 3 - ZOOMORPHIS	37
3.1 - Primeiros trabalhos	40
3.2 - Desenvolvimento do Projeto Final	47
3.3 - Zoomorphis: Brasil	47
CONSIDERAÇÕES FINAIS	57
REFERENCIAL TEÓRICO	58
MULTIMÍDIA	60

Lista de Figuras

Figura 01 -	Fotografia da escultura “ <i>Löwenmensch</i> ”.....	14
Figura 02 -	Reescrita visual do “Feiticeiro” da caverna de Trois Frères.....	15
Figura 03 -	Reescrita visual do “Bison-man” da Grotte de Gabillou.....	15
Figura 04 -	Detalhe do centauro Quíron.....	16
Figura 05 -	Centauro comum.....	17
Figura 06 -	Aryballos Globulares Coríntios.....	20
Figura 07 -	Passagem de Ulisses no rochedo das Sereias.....	20
Figura 08 -	Scylla em Zeus carregando Europa através do mar disfarçado de touro.....	21
Figura 09 -	Representação da Deusa Atargatis.....	22
Figura 10 -	Ningyo, Konjaku Hyakki Shūi, do artista japonês Sekien Toriyama.....	23
Figura 11 -	Phineus and the Harpies, Athenian red-figure hydria C5th B.C.....	24
Figura 12 -	Imagem ilustrativa de uma Nagah.....	25
Figura 13 -	Imagem retirada da série de TV Sweet Tooth mostrando Gus, protagonista, e Wendy, coadjuvante.....	26
Figura 14 -	Cartaz do Filme Zootopia, estreado em 2016.....	28
Figura 15 -	Arte conceitual da cidade de Zootopia.....	29
Figura 16 -	Pôster de divulgação do filme Avatar (2009).....	31
Figura 17 -	Imagem aérea da Hometree que abriga o povo Omatikaya.....	33
Figura 18 -	Ilustração sobre a origem de Alzef, usada para a disciplina Ilustração e Narrativa.....	34

Figura 19 -	Ilustração original: Nora e Mikea.....	35
Figura 20 -	Ilustração da Artista Maiween de um Centauro-Antílope.....	36
Figura 21 -	Primeira ilustração de uma mulher Kushirane.....	38
Figura 22 -	Exemplificação da junção da cultura humana e o corpo animal.....	39
Figura 23 -	Ilustração digital de uma criança Rayonkage em treinamento.....	41
Figura 24 -	Ilustração digital de uma mulher Umikara nadando com baleias Orca.....	41
Figura 25 -	Ilustração digital de dois indivíduos Hiakumo se agarrando nas raízes da lateral de um penhasco.....	42
Figura 26 -	Representação de um túmulo em uma montanha Taikage (parte-tigre).....	43
Figura 27 -	Representação de ninhos Hiakumo na grande árvore.....	43
Figura 28 -	Página do Livro da Tribo.....	44
Figura 29 -	Página do Livro da Tribo.....	44
Figura 30 -	Página sobre o povo Ya'warakage (parte onça-pintada).....	45
Figura 31 -	Página de referências para o povo Ya'warakage.....	46
Figura 32 -	Página sobre o povo Kushiro'ó.....	46
Figura 33 -	Capa do Primeiro Capítulo.....	48
Figura 34 -	Teste de composição da página.....	50
Figura 35 -	Página do Artbook de Spiderwick.....	51
Figura 36 -	Capa do Livro Faeries.....	51
Figura 37 -	Capa de Capítulo (animal).....	52
Figura 38 -	Páginas referentes ao povo Kawakara.....	52

Figura 39 -	Páginas referentes ao povo Kawahi.....	53
Figura 40 -	Páginas referentes ao povo Kawakara.....	54
Figura 41 -	Imagem de Peixe Pirarucu (Arapaima gigas).....	54
Figura 42 -	Páginas referentes ao povo Ya'Warakage.....	55
Figura 43 -	Indivíduo da tribo Bororo.....	56
Figura 44 -	Indivíduo da tribo Matsés.....	56

INTRODUÇÃO

Posso afirmar com certeza que o amor pela natureza sempre esteve presente em minha vida de alguma forma, principalmente meu fascínio pelos animais, um amor grandioso e inexplicável por criaturas tão deslumbrantes e que sempre esteve dentro de mim. Unido a isso, as representações de naturezas fantásticas também sempre estiveram presentes em minhas histórias, unindo elementos da natureza com magia e ficção. Esse amor se reflete em minha arte desde a infância e mesmo antes de iniciar minha graduação, temas relacionados à natureza e criaturas fantásticas sempre permearam meus trabalhos artísticos e marcaram meus interesses pessoais.

Quer seja em filmes, desenhos, livros ou histórias, as mídias que trazem questões ambientais (ou quaisquer temáticas associadas às vivências animais, sejam elas reais ou fictícias) sempre foram uma grande influência para mim e servem de referência para minhas próprias histórias e, principalmente, para a construção da minha poética artística. Considerando este o tópico mais importante nas minhas vivências, não podia deixar de fazer parte desse momento de conclusão.

Há séculos e em diversas culturas diferentes e até distantes entre si, os seres antropozoomórficos são usados como representação de determinadas características, conceitos, lições e forças valorizadas naquele contexto. Encontramos exemplos de concepção de antropozoomorfismo entre as mais notáveis histórias humanas, seja na representação grandiosa da figura humana na esfinge de Gizé, ou no mistério ao redor da figura animalesca na maldição do Lobisomem. Esses seres antropomórficos sempre foram usados como alegorias para o próprio ser humano, representando características pontuais da nossa sociedade e essa representação mudava bastante de acordo com a região onde surgia. Esses seres hibridizados podiam representar tanto Deuses, como na cultura egípcia, quanto monstros vorazes, como os criados na mitologia grega clássica e essa relação direta com o ser humano e o mundo ao redor estava sempre presente.

Meu projeto, assim como em diversas representações zoomórficas, se trata de uma análise dos signos representados pelos animais e seus hibridismos com a figura humana, unindo a elas características de organização social e comportamento em um mundo fantástico e fictício, me baseando em híbridos de sociedades humanas reais juntamente com populações de animais comuns a cada região retratada. *Zoomorphis* nasce de um momento de inspiração e da vontade de criar um mundo que foge inteiramente da minha realidade: um mundo verde, em paz e que vive em sintonia com a natureza. Em sua essência, representa um mundo que,

pra mim, seria o ideal. Diferentes povos convivendo em paz entre si e com o mundo que os cerca. Um lugar de criaturas muito singulares, mesmo sendo tão diferentes. Criaturas que entendem e respeitam a individualidade ao mesmo tempo em que criam uma rede de vínculos muito fortes. Um mundo onde os conflitos são possíveis de se resolver sem guerra, sem fome e sem miséria e onde a ganância humana nunca tocou sequer um único grão de areia. Um mundo que une o homem e o animal em um só ser. Portanto, no seguinte trabalho pretendo explorar mais sobre esse mundo e os elementos visuais que o permeiam, tendo como objetivo a criação de um Conjunto Seriado sobre o universo de *Zoomorphis*, fazendo um recorte sobre algumas das criaturas que o habitam, mostrando um pouco do resultado desta união entre natureza e fantasia.

A primeira parte do projeto será marcada inteiramente por pesquisa e recolhimento de dados, baseando a escrita nas referências que já foram previamente usadas, unindo-as a novas referências artísticas e bibliográficas, tendo como objetivo a finalização da monografia. Meu projeto do TCC se dividirá em 3 capítulos principais e seus subtópicos. No primeiro pretendo discorrer sobre o antropozoomorfismo, antropomorfismo e afins, demonstrando seus conceitos, origem e como esses pensamentos são aplicados nos períodos clássicos e na contemporaneidade, inicialmente na mitologia, religião e literatura e, atualmente, em diversas mídias como filmes, séries, animações, etc. O segundo capítulo será centrado em minhas principais referências e como elas influenciaram na criação do mundo desde os primeiros conceitos até as referências que guiam meu processo atualmente. O terceiro capítulo será dedicado ao próprio mundo de *Zoomorphis*, onde falarei sobre o mundo em geral, minhas inspirações, meu processo de criação e os trabalhos relacionados já feitos desde seu início, seguido do seriado final, realizado para a conclusão do projeto.

CAPÍTULO 1 - ANTROPOZOOMORFISMO

Este projeto tem como principal base teórica a corrente de pensamento derivada do Antropomorfismo, o Antropozoomorfismo, que se trata da característica atribuída a figuras ou representações que possuem ao mesmo tempo características humanas e animais. Outra forma de se perceber essas manifestações se dá através do conceito grego de metamorfose, que se traduz como “mudança de forma”¹. A metamorfose pode se traduzir de três formas: no Antropomorfismo, onde é atribuída características humanas a elementos não-humanos (animais, objetos, elementos naturais, etc), no Zoomorfismo, onde a característica animal é atribuída aos seres humanos e, por fim, no Antropozoomorfismo (FRANZ, 2008). Estes conceitos estão na história humana desde tempos muito remotos e foram aplicados de diferentes formas de acordo com os elementos culturais presentes em cada região, como diz Alexandre Mattos²

“Desde os primórdios da civilização, ocorre esta tendência da natureza humana de humanizar objetos e animais para a criação de histórias fictícias, mitológicas ou religiosas. Em alguns casos, a divinização de animais, objetos e fenômenos naturais que representam e simbolizam aspectos e temperamentos típicos dos seres humanos é acompanhada de crenças sobre supostas ligações ancestrais de homens com antepassados animais ou inanimados.”
(JUREMA DE MATTOS, A. A, 2013, p. 01)

O antropozoomorfismo foi usado em diversos tipos de crenças e mitologias em diferentes populações desde as primeiras civilizações e podiam variar de forma, conceito e aspecto, dependendo de suas origens. A reverência a esses seres podia derivar de medo ou admiração por certos animais ou elementos da natureza e sua representação era feita através da junção do aspecto físico animal ligado ao corpo humano.

A representação de híbridos no período clássico grego, por exemplo, criou questionamentos sobre o uso desse tipo de imagem enquanto símbolo para representar a humanidade se encontrando com o divino, considerando as figuras pintadas em templos antigos; como símbolo de transição, em antigos festivais de solstício, que frequentemente acompanham as figuras de sátiros e centauros; em caso de ambientes funerários, a transição entre a vida ou a morte. Independente de qual seja o propósito, as figuras híbridas tomaram

¹ Prof. Dr. Marcelo Franz (PUCPR) em “Zoomorfismo e Hibridismo Humano-Animal na Ficção: Situações e Significações” (2008).

² Prof. Alexandre Almeida Juruena de Mattos em sua Dissertação de Pós Graduação: “Antropomorfismo na Cultura da Animação” (2013)

cada vez mais espaço representativo, se tratando da caracterização do ser que está entre dois mundos - um intermediador, o animal e o humano.

O conceito de antropozoomorfismo é a base principal para a construção de todo esse universo, que tem seu nome derivado da própria palavra "Anthropozoomorphism". Nos tópicos a seguir mostrarei mais a fundo tal conceito, como ele foi aplicado na história humana e como minha pesquisa dentro desse pensamento me inspirou a criar as criaturas Antropozoomorfizadas que habitam *Zoomorphis*.

Uma das representações zoomórficas mais antigas já encontradas é chamada de "Leão-humano de Hohlenstein-Stadel" (Fig. 01) e foi descoberta na caverna de Hohlenstein-Stadel, localizada no penhasco de Hohlenstein na Alemanha, em 1939. Seu nome original em alemão, *Löwenmensch*, significa "pessoa-leão" ou "humano-leão", uma escultura de marfim de mamute com aproximadamente de 31 centímetros de altura e foi datada por carbono de cerca de 30.000 a 40.000 anos atrás, o que a aponta como a segunda escultura mais antiga da humanidade.³ Uma outra estatueta semelhante, mas menor, foi encontrada em Hohle Fels⁴. O arqueólogo Nicholas Conard sugeriu que

"os ocupantes de Hohle Fels no Vale Ach e Hohlenstein-Stadel no Vale Solitário devem ter sido membros do mesmo grupo cultural e compartilhado crenças e práticas relacionadas com imagens teriantrópicas de felinos e humanos"

e também que "a descoberta de um segundo *Löwenmensch* dá suporte à hipótese de que os aurignacianos praticavam uma forma de xamanismo"⁵.

³ Matéria do portal Nature Portfólio "Lion man takes pride of place as oldest statue" Dalton, R. (2003).

⁴ O Hohle Fels (alemão para "rocha oca") é uma caverna no Jura da Suábia, na Alemanha, que produziu uma série de importantes achados arqueológicos que datam do Paleolítico Superior.

⁵ "Esculturas de marfim paleolíticas do sudoeste da Alemanha e as origens da arte figurativa" Conard, Nicholas J. (2003).

Figura 01 - Fotografia da escultura “*Löwenmensch*” no Museu Britânico



Fonte: blog.britishmuseum.org. “The Lion Man: an Ice Age masterpiece”. Acesso em Junho de 2022.

Löwenmensch compartilha uma certa semelhança com pinturas rupestres encontradas posteriormente na França que também retratam criaturas com corpos humanos e cabeças de animais. Um deles era “O Feiticeiro” (Fig. 02), encontrado na caverna de Trois Frères, e também “Bison-man” (Fig. 03), encontrado na Grotte de Gabillou na Dordonha⁶. Dado isso, podemos observar que estes símbolos híbridos estão presentes no imaginário humano desde antes do que podemos imaginar.

⁶ Três Freire é uma caverna famosa por suas pinturas rupestres, localizada no sudoeste da França e a Grotte de Gabillou é reconhecida por seus ornamentos pré-históricos provenientes do período paleolítico, localizada na Dordonha.

Figura 02 - Reescrita visual do Feiticeiro da caverna de Trois Frères



Figura 03 - Reescrita visual do “Bison-man” da Grotte de Gabillou



Fonte: www.researchgate.net. Acesso em Junho de 2022.

Na Grécia antiga a principal figura antropozoomórfica e também principal referência visual e biológica do meu trabalho foram os Centauros. Ao longo da história a figura do centauro foi e tem sido representada de diversas formas na literatura fantástica e outras mídias, sendo o mais famoso deles Quíron (Fig. 04). Pouco se sabe sobre a origem de Quíron e, ao contrário do que se conhece da aparência física dos centauros, ele na verdade possuía um corpo com pernas humanas ligado pela cintura à parte traseira de um cavalo.

Figura 04 - Detalhe do centauro Quíron⁷



Fonte: www.theoi.com.Theoi Greek Mythology. Acesso em Julho de 2022.

Além da diferença física, também se diferenciou de outros centauros por conta do seu caráter e sua origem, o que criou duas versões paralelas sobre o que os centauros eram e o que representavam. Quíron era um ser imortal, filho de Chronos e da ninfa Philyra, que foi abandonado pela mãe, que ficou horrorizada ao ver a criatura que havia dado à luz. Criado por Apolo e Ártemis a ele foram ensinadas as habilidades de profecia, música, ginástica, medicina e caça. Quíron terminou sua vida trocando sua imortalidade pela libertação de Prometeus e tal ato lhe concedeu a honra de ser transformado na constelação que ficou conhecida como Centauro.⁸ (MAURICE, 2015) Pode-se considerar que Quíron seria então a representação mais "humana" de um centauro. Um ser racional, civilizado, respeitado e com grande conhecimento.

O resto da raça dos centauros possui a aparência popularmente conhecida, com o torso de homem ligado pela cintura ao garrote de um cavalo. Além disso, os centauros na mitologia

⁷ Detalhe no Dinos das Ninfas, Têmis, Quíron, Hebe e Dionísio de uma pintura representando a procissão dos deuses presentes no casamento de Peleu e Tétis.

⁸ Lisa Maurice em *The Reception of Ancient Greece and Rome in Children's Literature*.

clássica eram representados tradicionalmente como seres selvagens, perigosos e descontrolados (com exceção de Pholus, o único centauro civilizado).

Figura 05 - Centauro comum⁹



Fonte: www.theoi.com. Theoi Greek Mythology. Acesso em Julho de 2022.

Em *Eneida* de Virgílio¹⁰, os centauros são encontrados na entrada do submundo, junto com uma série de outros monstros (Cila, Briareus, a Hidra Lerneana, a Quimera, Górgonas, Harpias e Gerion), colocando-os firmemente nesta categoria¹¹. No geral, a maioria dos mitos clássicos envolvendo centauros os retratam de forma semelhante: como animais cobiçosos, descontrolados e incivilizados, representando um lado mais animal que humano. O *Livre des Échecs Amoureux*¹² afirma que¹³:

⁹ Encontrado no mosaico greco-romano do Palácio de Adriano C2 dC, Museu Altes.

¹⁰ A *Eneida* é um poema épico latino e conta a saga de Eneias, um troiano que é salvo dos gregos em Tróia que viaja pelo Mediterrâneo até chegar à península Itálica. Seu destino era ser o ancestral de todos os romanos.

¹¹ Virgil, *Aeneid* 6.285-88

¹² O poema *Les Échecs amour* é sobre um herói que procura seu caminho no caminho da vida. A natureza lhe mostra dois caminhos possíveis. A primeira é baseada nos sentimentos e a segunda na razão. A natureza o aconselha a escolher o caminho da razão

¹³ Tradução Joan Jones, (dissertação de doutorado inédita, Universidade de Nebraska, 1968) 522.

“O centauro é composto de duas formas diferentes, ou seja, meio-humano, na medida em que ele se mostrou razoável, e meio-cavalo, na medida em que ele se mostrou cobiçoso e enganado pelo deleite carnal, como um animal” (JONES, 1968)

Sua representação seguiu durante o período medieval com uma abordagem diferente dos mitos antigos, como por exemplo na Divina Comédia de Dante, onde os centauros Pholos, Nessus e Quíron são retratados como os guardiões do primeiro anel do sétimo círculo, o rio de sangue que ferve aqueles que foram violentos e onde os centauros são responsáveis por controlar os pecadores que emergem do rio mais alto do que o permitido (JONES, 1968). Na história, Quíron é mostrado como o mais racional, o líder e porta-voz dos centauros mas que ainda carrega os estigmas relacionados aos centauros como uma criatura lasciva e violenta, responsável por punir aqueles que foram igualmente violentos. Assim, como David Brumble¹⁴ afirma:

“Centauros, assim, passaram a ser usados de várias maneiras para sugerir a dupla natureza de seres humanos, ou o que seres humanos poderiam se tornar quando a razão afrouxa as rédeas”. (BRUMBLE, 1998)

Outra figura clássica, talvez tão conhecida quanto os Centauros, seriam as Sereias, ou Sirenas como eram chamadas. Atualmente são representadas com o torso e cabeça de mulher ligado à cauda de um peixe, mas sua origem remonta uma aparência bem diferente, possuindo asas e penas, e sendo capaz de voar.

No Dicionário da Mitologia Grega, de Mário da Gama Kury, é descrito que

“As Sereias que além de cantar também tocavam a lira e a flauta, viviam numa ilha do Mediterrâneo [...], e atraíam com seu canto mavioso os nautas que passavam pelas proximidades; elas provocavam a destruição das naus contra os rochedos, e em seguida devoravam os náufragos.” (KURY, 1990, p. 653)

E na sua descrição sobre as Musas, Kury cita as Sereias acrescentando “*As Sereias também as desafiaram, mas foram derrotadas como todos os demais competidores e perderam as asas, caindo no mar.*”.

¹⁴ David Brumble é um professor Britânico conhecido por seus cursos de literatura medieval e renascentista

Para diversos estudiosos deste assunto, o mito das sereias remonta a Grécia Antiga, e esteve presente nas obras dos mais diversos autores, como Homero, Sófocles, Platão, Apolodoro, e muitos outros, sendo a Odisséia de Homero o lugar com a alusão mais antiga a esses seres.

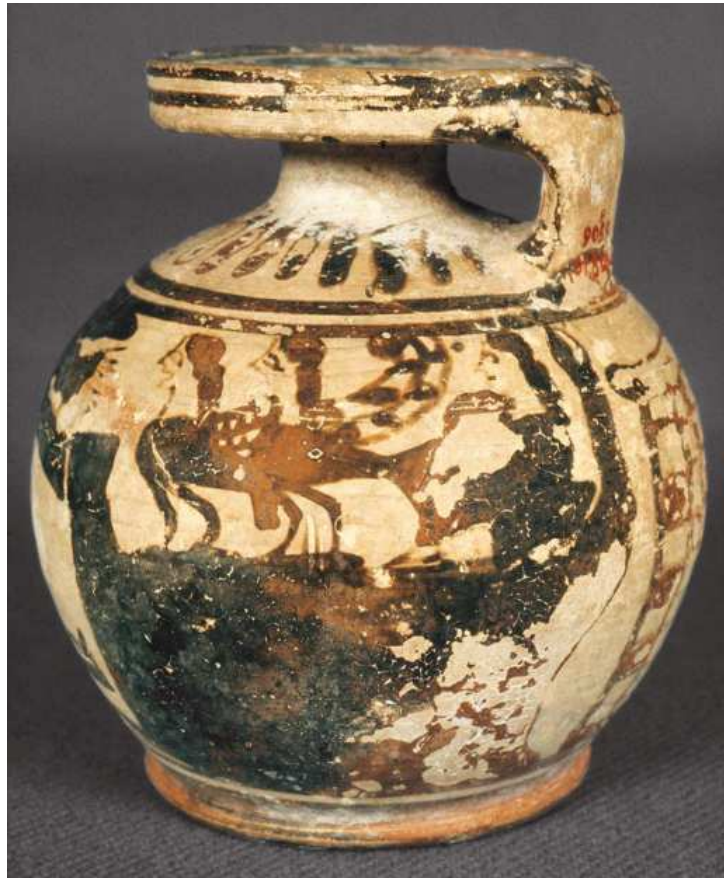
“Uma outra voz divina te gravará na mente o que vais ouvir. Sereias serão tua primeira prova. Elas encantam todos os que porventura passam por elas. Quem inadvertidamente se entregar ao canto delas nunca mais retornará ao lar, nunca mais cairá nos braços da mulher, não verá os pequerruchos nunca mais. Elas enfeitiçam os que passam acomodadas num prado. Em torno, montes de cadáveres em decomposição, peles presas a ossos. Evita as rochas. Tapa com cera os ouvidos dos teus companheiros para não caírem na armadilha sonora. Se, entretanto, quiseres o mel do concerto delas, ordena que te amarrem de pés e mãos ereto no mastro. Que o nó seja duplo. Entrega-te, então, ao prazer de ouvi-las. Se, por acaso, pedires que afrouxem as cordas, ordena-lhes que as apertem ainda mais [...]” (Homero, 2010: 217).

Homero descreve as Sereias (ou *Sirens*) como seres sedutores e mágicos, e que usam da sua bela voz para atrair os marinheiros para um destino cruel, naufragando seus navios. Nesta época ainda era incerta a aparência desses seres, mas Jacqueline Leclercq-Marx¹⁵ apresenta em sua pesquisa um aryballos coríntio médio, atualmente encontrado no Museu de Belas Artes de Boston, e que pode ser a mais antiga representação desse acontecimento de Odisseu com as Sereias, as representando inicialmente como mulheres com corpos de aves.

No vaso, podemos ver o momento em que Odisseu passa pelo rochedo das sereias. Ele está amarrado ao mastro, como descrito no conto, enquanto seus companheiros remam para a direção oposta, e o navio é atacado por duas figuras de aves de rapina, enquanto outras três figuras com cabeças de mulheres observam de cima do rochedo

¹⁵ Jacqueline Leclercq-Marx em sua obra *La sirene dans la pensée et dans l'art de l'Antiquité et du Moyen Âge: Du mythe païen au symbole chétien*.

Figura 06: Aryballos Globulares Coríntios. Médio Coríntio, cerca de 600-580 aC.



Fonte: books.openedition.org. Acesso em Novembro de 2022

Figura 07: Representação da imagem presente no Aryballos Coríntios da passagem de Ulisses no rochedo das Sereias



Fonte: books.openedition.org. Acesso em Novembro de 2022

Houveram outras representações desse acontecimento representando a figura das sereias como mulheres com corpos de aves, mas por conta desses serem nunca terem sido de fato descrito no conto, isso possibilitou que a representação visual por artistas ou grupos de pessoas se tornasse variada em diferentes épocas e locais, chegando até a figura que conhecemos hoje. Há uma hipótese bastante conhecida que considera a confusão da figura das Sereias com as Scyllas¹⁶, monstro a qual foi atribuída a aparência de uma mulher com caudas de peixes e cabeças de cães ferozes na parte dianteira da cauda, e que também entra em conflito com Odisseu no canto XII, o mesmo que narra os acontecimentos do encontro de Odisseu com as Sereias.

Figura 08: Detalhe de Scylla de uma pintura representando Zeus carregando Europa através do mar disfarçado de touro.



Fonte: www.theoi.com. Theoi Greek Mythology. Acesso em Novembro de 2022.

Uma das possíveis primeiras referências conhecidas às sereias como uma mulher meio-peixe vem da Assíria, datando 1 000 a.C.. Atargatis é a deusa síria do céu, do mar, da

¹⁶ Scylla é retratada como uma ninfa parecida com uma sereia com a cabeça, braços e torso de uma mulher em cima da cauda serpentina de um peixe. As partes dianteiras de dois cães brotam de sua cintura e ela segura um tridente na mão.

chuva e da vegetação, também cultuada pelos romanos como Dea Syria (Fig. 09). Em alguns lugares, como na Fenícia Síria, sua imagem é descrita como uma mulher meio-peixe, mas ela já é descrita como totalmente mulher em Santa Fenícia e algumas outras localidades, o que faz com que o fato dela ser uma Sereia ou não, não ser totalmente confirmada até os dias de hoje.

Figura 09: Representação da Deusa Atargatis.



Fonte: Blog VoVatia. Acesso em Novembro de 2022

Em diversas culturas foi popularizado a figura da Sereia como uma mulher sedutora com cauda de peixe ou serpente, mas sua personalidade e aparência variam de cultura em cultura, sendo temidas em alguns contos mas também sendo heroínas em outros. Na África e parte do Atlântico Africano temos como exemplo Mami Wata (ou Mami Uata, Mãe D'Água), espírito da água é comumente representada como uma mulher meio-peixe encantadora de serpentes. Os Jengu (plural de Miengu) são fadas aquáticas do folclore da África Ocidental, criaturas muito similares às sereias, e que dizem trazer boa sorte para aqueles que as adoram. Na Europa a Sereia de Varsóvia é considerada a guardiã da cidade, representada com uma espada e um escudo em mãos.

Na mitologia Japonesa as Ningyo¹⁷ são criaturas assustadoras, bem diferentes das sereias ocidentais. Às vezes são descritas contendo garras afiadas e rostos deformados, são mais feras do que belas, e suas histórias remontam aos primeiros contos escritos no Japão. Os japoneses acreditam até que capturar uma Ningyo pode trazer muitas calamidades, por isso elas são soltas no mar novamente quando capturadas por engano por pescadores (Fig. 10).

Figura 10: Ningyo, Konjaku Hyakki Shūi First Volume Cloud, publicado em 1781, do artista japonês Sekien Toriyama



Fonte: kcp internacional. Acesso em Novembro de 2022

No geral, o conceito de híbrido permeia a sociedade humana e veio sendo usado com alegoria para os seres humanos desde os tempos remotos. Para alguns esses seres são monstros e representam um lado cruel e feroz dos seres humanos, enquanto para outros

¹⁷ “Supostamente, um ningyo tem escamas douradas brilhantes, uma boca de macaco com pequenos dentes semelhantes aos de um peixe e uma voz que lembra uma cotovia ou uma flauta. Sua carne quando comida é deliciosa, e acredita-se que comê-la pode lhe conceder imortalidade ou longevidade” (O FOLCLORE DAS SEREIAS JAPONESAS, KCP Internacional).

representam grandes forças naturais que merecem respeito e admiração. Muitos continuam similares às suas descrições originais enquanto outros foram mudando ao longo do tempo, seja para adicionar outro elemento de utilidade, como as Harpias (Fig. 11) que ganharam braços humanos para que pudessem tocar suas harpas, ou apenas pela estética representativa, como os Centauros que ganharam seu corpo inferior completamente animal, sem pernas humanas.

Figura 11: Phineus and the Harpies, Athenian red-figure hydria C5th B.C.



Fonte: www.theoi.com. Theoi Greek Mythology. Acesso em Janeiro de 2023.

Algumas figuras antropomórficas clássicas tiveram suas composições físicas alteradas ao longo do tempo. Alguns ganharam mais características animais, como as Sirenas e Esfinges, que tiveram seus corpos humanizados e idealizados mais próximos de uma figura feminina. Os híbridos se tornaram então figuras mais agradáveis comparadas aos seus ancestrais que eram vistos de uma forma monstruosa.

Começaram a surgir também os híbridos mais animalizados, com corpos muito similares aos de seres humanos mas que ainda permaneciam com características intrinsecamente animais, como a pelagem ou formato do rosto (focinho, orelhas, etc). Nos dias de hoje qualquer representação animalisca semelhante a um ser humano é chamado de “Furry”¹⁸, termo criado na década de 80 e que, originalmente, surgiu para definir a subcultura relacionada a personagens animais ficcionais que apresentam características antropomórficas, geralmente animais aos quais são dados características humanas, como a fala, expressões faciais, bipedismo e outros. Esse tipo de personagem se tornou muito comum nas fábulas e

¹⁸ Em tradução literal, Furry vem da palavra da língua inglesa que significa “peludo”

principalmente na animação, sendo uma das representações mais antigas e famosas o longa-metragem “Robin Hood”, produzido pela Walt Disney Studios em 1973.

Na cultura pop ocidental, as criaturas clássicas permanecem sendo reescritas e utilizadas em diversas mídias, desde jogos, filmes, séries e muitas outras, com histórias e perspectivas variadas, sendo o Centauro a criatura clássica mais representada e, possivelmente, a mais conhecida depois das sereias que conhecemos hoje. No RPG¹⁹ temos representações antropozoomórficas em diversas raças. Em Tormenta 20²⁰, por exemplo, diferente do clássico *Dungeons and Dragons*²¹, foram implementadas mais raças de híbridos além do clássico Dragonborn, permitindo que o jogador possa escolher jogar com Nagahs (Fig. 12) (parte cobra), Minotauros (parte touro), Elfos Aquáticos (semelhantes as sereias, mas com pernas) e outros.

Figura 12 - Imagem ilustrativa de uma Nagah



Fonte: fórum.jamboeditora.com. Acesso em Julho de 2022.

¹⁹ Abreviação para “Role Playing Game”, um estilo de jogo de interpretação de papéis em mundos fantasiosos.

²⁰ Tormenta é o maior universo de fantasia do Brasil. Criado em 1999 como um cenário para RPG, hoje conta com dezenas de publicações, incluindo romances e HQs (<https://tormentarpg.com.br/>)

²¹ Dungeons & Dragons (comumente abreviado como D&D ou DnD), é um jogo de interpretação de papéis de alta fantasia criado por Gary Gygax e Dave Arneson, publicado pela primeira vez em 1974 nos Estados Unidos, sendo o maior cenário de RPG do mundo.

Recentemente a Netflix, grande empresa de Streaming, lançou a série Sweet Tooth (Fig. 13), uma série de televisão americana de drama e fantasia criada por Jim Mickle. Sweet Tooth tem seu roteiro baseado na história em quadrinhos homônima de Jeff Lemire e se passa em um mundo assolado por uma doença que gerou muitas mortes e caos pelo mundo. Junto a essa doença nasceram os Híbridos, e por não saberem se os híbridos eram a causa ou a consequência do vírus, os humanos os temem e os caçam. Sweet Tooth seria um bom exemplo contemporâneo de como o hibridismo é usado para tratar de questões como preconceito e especismo²².

Figura 13 - Imagem retirada da série de TV Sweet Tooth mostrando Gus, protagonista, e Wendy, coadjuvante.



Fonte: www.netflix.com. Acesso em Julho de 2022.

No geral, a cultura Anthro²³ ainda é muito presente nas mídias atuais e continua sendo usada para tratar diversas questões humanas, utilizando animais, ou parte deles, para passar sua mensagem ou crítica, mas também é usada por questões de estética e criação fantástica, para adicionar novas possibilidades nas vivências humanas, o que nos permite imaginar outras vidas e perspectivas.

²² “Especismo é uma forma de discriminação — discriminação contra aqueles e aquelas que não pertencem a certa espécie. Na maioria das sociedades humanas é considerado completamente normal discriminar animais de outras espécies. As maneiras pelas quais essa discriminação ocorre e sua severidade variam de lugar para lugar; e certos animais são tratados de maneira pior em alguns lugares do que em outros. Por exemplo, cães, vacas e golfinhos são considerados de forma muito diferente dependendo da sociedade.” (<https://www.animal-ethics.org>)

²³ A Cultura Anthro (ou Antro) trata-se de toda criação ou conteúdo associado ao Antropomorfismo, Antropozoomorfismo ou hibridismo animal-humano no geral, sendo a subcultura Furry a mais famosa dentro do universo Anthro.

CAPÍTULO 2 - INFLUÊNCIA E ORIGEM

Desde criança estamos em contato com histórias que usam de animais antropomorfizados como personagens e alegorias para os humanos, e comigo não foi diferente. Histórias que representam animais falantes, às vezes bípedes, em situações do cotidiano humano surgiram em um período muito remoto da história e hoje são conhecidas popularmente como fábulas. As fábulas costumam ser usadas para representar através da ficção situações humanas seguidas de uma lição, quando dada a resolução do problema central. Elas tiveram uma possível origem na observação do comportamento animal em um período remoto onde os humanos viviam mais próximos a esses seres e podiam analisar seu comportamento, criando histórias baseadas em seus cotidianos. Hoje as fábulas evoluíram para outras diversas mídias além da literatura e esses mundos fantásticos povoados por animais se tornam cada vez maiores e, de certa forma, mais humanos. Além do antropozoomorfismo temos também a influência de culturas humanas na criação de mundos fictícios onde se imaginam cenários fantásticos geralmente de situações causadas pelos próprios humanos, como histórias Pós-Apocalípticas ou Ficções futuristas como Cyberpunk e Steampunk²⁴.

A partir disso se iniciou meu pensamento criativo para a concepção de um mundo que, de certa forma, também reflete o que vivemos hoje ou que tenta refletir o que não somos. Nos próximos tópicos vou descrever minhas principais influências presentes na cultura pop e como serviram de referência no meu processo criativo.

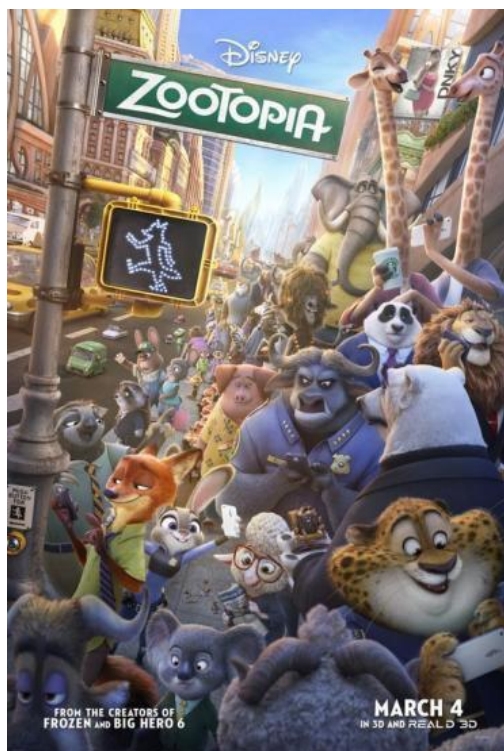
²⁴ De maneira simples, o Cyberpunk representa um futuro onde nossa ciência foi direcionada para a implantação da tecnologia no homem, na troca de partes humanas por partes robóticas e cibernéticas. O Steampunk conta com conceitos parecidos, mas onde essa tecnologia é aplicada às máquinas a vapor (Steampunk, steam = vapor), desde barcos, balões, dirigíveis, até cidades flutuantes e construtos movidos a vapor e magia. Ambos sendo mundos distópicos, numa terra desolada e destruída que não representa muita esperança no futuro.

2.1 - Principais Referências

2.1.1 - Zootopia

Posso dizer que minha maior influência na criação de um mundo fictício habitado por seres meio animais veio de várias referências que possuo dentro da Cultura Pop, sendo a principal delas o filme Zootopia (2016). Zootopia (Fig. 14), ou como foi chamado no Brasil, Zootopia - Essa Cidade É o Bicho, é um filme de animação 3D de aventura e comédia, produzido pela Walt Disney Animation Studios e que conta a história de uma pequena policial coelha, Judy Hopps que une forças com a raposa Nick Wilde a fim de desvendar um grande mistério na cidade de Zootopia. O filme traz uma nova perspectiva da sociedade atual através dos animais, com temáticas comuns ao mundo humano como racismo, corrupção, criminalidade, entre outras questões sociais associadas a nossa vivência, mas representadas de forma sutil por ser uma animação voltada ao público infantil.

Figura 14 - Cartaz do Filme Zootopia, estreado em 2016



Fonte: Disney Zootopia Fandom Wiki. Acesso em Julho de 2022

O mundo de Zootopia é habitado inteiramente por seres animais antropomorfizados, que após anos de evolução começaram a andar sobre duas patas e viverem em certa harmonia entre “predadores” e “presas”, como o filme coloca. A própria cidade de Zootopia funciona como um símbolo de união onde diversas espécies podem viver juntas num grande pólo, sendo a cidade dividida entre a área Central, onde todos os tipos de animais vivem, e as zonas externas, divididas num sistema de Biomas.

A cidade de Zootopia foi o estopim do meu processo criativo, ao tentar imaginar um mundo inteiramente habitado por animais e como funcionaria a dinâmica desse mundo, tanto social quanto fisicamente. Afinal de contas, cada animal possui um tipo físico, com alturas variadas e necessidades variadas. Apesar disso, eu não estava satisfeita com um mundo de apenas animais comuns antropomorfizados, mas havia alguns conceitos os quais gostaria de explorar, como os Biomas representados no filme e a adaptação da cidade de acordo com as necessidades de cada espécie.

Figura 15 - Primeira imagem de divulgação do filme de Zootopia, arte-conceito da cidade



Fonte: O Camundongo. Acesso em Julho de 2022

Assim como Zootopia relaciona algumas espécies a lugares específicos e até relacionados aos locais onde você encontraria esses animais no nosso mundo, como o próprio lugar onde Judy mora, nas tocas, e seu arredor que remete a um local de fazendas ou pequenas cidades do interior onde você encontraria outros personagens apresentados como as ovelhas ou raposas, meu mundo também foi pensado para relacionar esses lugares com cada tipo de povo, modificando os biomas existentes pensando como seria acomodar cada espécie de povo híbrido, como aumentar a área das florestas e o tamanho e profundidade dos rios.

Cada híbrido habitaria a parte do mundo onde é mais comum (comparado com o mundo real), e haveriam pelo mundo grandes metrópoles consideradas como “zonas neutras”, onde todo tipo de animal poderia viver, com a cidade sendo adaptada para as mais variadas espécies. Essas cidades foram chamadas de “Oasis”. O nome oásis surge a partir de uma das suas definições populares como “coisa, local ou situação que, em um meio hostil ou em uma sequência de situações desagradáveis, proporciona prazer.”. As Cidades Oásis serviriam então como um lar e também como refúgio daqueles que não se veem mais completos em suas próprias zonas.

2.1.2 - Avatar

Avatar (Fig. 16) é um filme épico de ficção científica estadunidense de 2009, escrito e dirigido por James Cameron e é situado no ano 2154, em Pandora, uma das luas de Polifemo, um dos três planetas gasosos fictícios que orbitam o sistema Alpha Centauri. Em Pandora, os colonizadores humanos e os Na'vi, nativos humanoides, entram em guerra quando os humanos passam a invadir e destruir seu território sagrado em busca de minérios. Avatar tem seu enredo construído ao redor da ganância humana e a busca desenfreada por recursos, a qual destruiu a Terra e os levou a invadir e explorar outros planetas.

No filme, o soldado humano, Jake Sully, que também é PCD (pessoa com deficiência) é capaz de viver na pele de um nativo através da tecnologia Avatar, a qual permite transportar a consciência de um humano para um corpo Na'vi criado geneticamente. Esse povo tem pele azul, orelhas e olhos semelhantes a felinos, possuem 3 metros de altura e um órgão de conexão que sai de suas nuças e os permite estabelecer uma ligação neural com o planeta²⁵.

²⁵ A conexão dos Na'Vi com o planeta é dita como inexplicável pelos humanos, pois o povo consegue se conectar não só fisicamente com plantas ou animais, mas também com espíritos e memórias antigas. Pandora representa algo como um grande cérebro, tendo mais conexões neurais que o próprio cérebro humano. (Informação dada pelo próprio filme)

Através dessa tecnologia, humanos são capazes de viver entre os nativos e estabelecer comunicação, estudos antropológicos e o mais importante: sentir essa mesma conexão.

Figura 16 - Pôster de divulgação do filme Avatar (2009)



Fonte: Wikipedia, The Free Encyclopedia. Acesso em Julho de 2022

O mundo de Pandora é resultado de uma ficção científica fantástica que olha para o mundo natural como inspiração para criar maravilhas. As ilhas flutuantes, a fauna, a flora e os próprios Na'vi, não só dispõem de uma concepção artística que valoriza o mágico e o natural, como constituem um ecossistema que literalmente se conecta. Assim, os Na'vi ligam suas “tranças” a um animal ou árvore sagrada e podem literalmente se relacionar com o planeta (física, mental e emocionalmente), um tipo de relação que os humanos são (conceitualmente e fisicamente) incapazes de fazer.

A ideia de “humanidade” é discutida e colocada em cheque em vários momentos, onde é possível perceber que alguns humanos se identificam muito mais com a espécie alienígena dos Na'vi do que com seus iguais. A visão da terra e da natureza como parte inerente de uma identidade não é nova e é comum a várias comunidades indígenas antigas e contemporâneas.

Semelhanças com histórias de indígenas e colonizadores são claras, de “Dança com Lobos” a “Pocahontas”, mas agora em um mundo cativante que mistura ficção espacial com fantasia.

Minha principal relação com Avatar vem da sua representação da natureza fantástica de Pandora e sua ligação, até literal, que os Na’vi possuem com o planeta e todas as criaturas vivas que o habitam. A natureza não é algo à parte do povo e de sua vivência, estando incorporada a diversos aspectos de suas culturas. *Zoomorphis* usa do mesmo conceito da incorporação de elementos da natureza nas sociedades, utilizando seus recursos de forma consciente, tirando da natureza apenas o necessário. O equilíbrio natural é muito importante para os povos, considerando que são metade animais e, assim como os animais, aproveitam recursos naturais de maneira não exploratória. Além disso, vários povos, principalmente os povos que habitam os locais baseados na geografia brasileira, se inspiram em povos indígenas que habitam o Brasil e outras partes da América Latina, com culturas muito inspiradas nesta relação dos povos com a natureza.

Outra grande inspiração tirada de Avatar foram as Hometrees (Fig. 17), chamadas de *Kelutral* na língua Na’Vi. As Hometrees são árvores gigantescas espalhadas por toda Pandora e que abrigam os povos das florestas, como os Omatikaya e os Tipani. Estas árvores possuem cerca de 150 metros de altura, sendo duas a três vezes maiores que as sequoias terráqueas no noroeste do Pacífico. A estrutura da árvore é descrita como tendo:

“uma base oca sustentada por raízes semelhantes a manguezais. Dentro desta base existem muitas colunas, criando uma grande área central. Nesta área central, os galhos da árvore formam uma escada em espiral natural, que os Na’vi usam para subir e descer.”²⁶ (Avatar, 2009)

²⁶ Descrição dada pelo personagem Jake após conhecer a árvore dos Omatikaya por dentro pela primeira vez.

Figura 17 - Imagem aérea da Hometree que abriga o povo Omatikaya



Fonte: Imagem retirada do filme Avatar.

Alguns habitats dos Povos-Pássaros, um dos povos criados dentro do universo de *Zoomorphis* chamados Hiakumos - termo geral para os híbridos de variadas espécies de pássaros - foram criados com inspiração nas Hometrees, que também são grandes árvores que estão espalhadas pelas florestas do mundo, com cada região possuindo seu próprio tipo de árvore específica baseada na flora local. As árvores são inspirações de árvores reais mas que foram visualmente modificadas, principalmente na espessura de seus troncos, dependendo da forma que é habitada ou não. No Brasil, por exemplo, a árvore de referência usada para os povos-pássaros que habitam a região amazônica foi a árvore conhecida como Samaúma²⁷ ou Mafumeira, a chamada “Rainha da Amazônia”. A Samaúma pode ter entre 60 e 70 metros de altura e seu tronco tem cerca de 3 metros de diâmetro, estando rodeado de espinhos simples, grandes e robustos. Alguns exemplares podem chegar a 90 metros de altura, o que a torna uma das maiores árvores da flora mundial.²⁸ Usando isto de base, pude criar a primeira imagem conceito para um local de habitação de um Povo-Pássaro, baseado nas araras Vermelha e Canindé que habitam o interior de troncos ocos, onde grandes cestas feitas de galhos, fibras e barro são pendurados nos grandes galhos, usando de cordas de cipós trançado

²⁷ Sumaúma ou Samaúma é usada para descrever a fibra obtida dos seus frutos. A planta é conhecida também por algodoeiro, por conta do aspecto das suas sementes, que são envoltas em um material semelhante ao algodão.

²⁸ No século passado, pesquisadores, indígenas e navegantes chamaram de "árvore dos navegantes", pela impressionante altura nas margens dos rios que servia como um guia para os navegantes.

e outros materiais da própria árvore, e servem como local para que possam dormir próximos da árvore (Fig. 27).

Apesar disso, assim como em Avatar, nem todos esses povos habitam exclusivamente as grandes árvores. Alguns povos como os felinos da floresta ou alguns herbívoros campestres vão usar os locais onde as árvores estão como um ponto de referência ou local sagrado, habitando os arredores da árvore, como ao redor das raízes ou cavernas e outras cavidades próximas.

2.2 - Origem dos híbridos

A presença de seres metade animais em minhas artes sempre esteve presente desde que entendi pela primeira vez que poderia criar meus próprios personagens e não apenas fazer cópias de outros desenhos, o que me incentivou a começar a desenhar desde o princípio. Minha primeira personagem original, uma OC (original character) era uma garota chamada Alzef, uma criança que foi abandonada na floresta e cresceu com uma família de lobos que a adotou (Fig. 18). Alzef cresceu como um animal, até conhecer um garoto que a ensinou hábitos básicos de um ser humano, como andar em duas pernas. Quando completou seus 16 anos, Alzef foi abençoada pela lua com poderes que a permitiam ganhar as habilidades físicas de um lobo, como força ou sentidos aguçados e com isso ela também ganha algumas características físicas como as orelhas, pupilas e uma cauda de lobo.

Figura 18 - Ilustração sobre a origem de Alzef, usada para a disciplina Ilustração e Narrativa.



Fonte: Arquivo pessoal.

Alzef foi minha primeira experiência adicionando elementos animais em seres humanos, e isso foi desenvolvido ao mesmo tempo em que outros personagens com o mesmo conceito de zoomorfização humana também foram criados. Meu interesse por esses seres zoomorfizados cresceu e começou a se fazer cada vez mais presente na minha arte.

No ano de 2019 criei dois personagens, o que talvez foi o mais longe que eu já tinha ido na hibridização de seres humanos. Mikea era um centauro comum e Nora era uma Fauno, com as clássicas pernas de carneiro, mas, diferente de um fauno comum, seus pelos seguiam até seus seios e subiam pelas costas até as laterais do rosto e ombros (Fig. 19). Esses dois personagens me inspiraram a criar seres com cada vez mais características animais, até que, em certo ponto, comecei a pensar sobre como seriam criaturas meio animais que usassem o mesmo conceito de centauros mas que a parte inferior dos seus corpos fossem outros animais além dos cavalos.

Figura 19 - Ilustração original: Nora e Mikea



Fonte: Arquivo pessoal.

Em minhas pesquisas sobre o tema tive meu primeiro contato com Maïlis Guys, conhecida também como Maiween, uma artista francesa que tem como principal poética a

criação de criaturas antropozoomorfizadas e “centauros” usando outros animais. Maiween também possui um mundo fictício próprio habitado por essas criaturas (Fig. 20) e foi minha principal inspiração para o início do que se tornaria *Zoomorphis*.

Figura 20 - Ilustração da Artista Maiween de um Centauro-Antilope



Fonte: Instagram da Artista (@maiween.underleaves)

CAPÍTULO 3 - ZOOMORPHIS

Zoomorphis foi um projeto iniciado no final de 2019 e começo de 2020 e tinha como objetivo principal a criação de um mundo fantástico habitado por criaturas metade humana e metade animal, inspirados em três principais seres da mitologia: Centauros, Sereias e Harpias. O nome surgiu da própria etimologia da palavra Antropozomorfismo, sendo do grego, a junção dos termos “anthropo” (homem), zoo (animal) e “morphe” (forma), *Zoomorphis* então significa a transformação da forma humana unida com a forma animal.

A partir desse conceito comecei minhas pesquisas em sociedades e culturas humanas, pensando no que eu poderia extrair de mais interessante de diversas culturas distintas, a fim de criar novas sociedades inspiradas por esses povos unindo-os aos animais que representam cada uma dessas regiões. Como minha principal referência vem dos mangás e animes, boa parte dos nomes dos povos surgiu a partir da junção de palavras em japonês e inglês formando novas palavras fictícias às quais dei significados próximos de suas traduções. Um exemplo disso seria o nome dado aos povos Cobra, chamados no geral de “Doragguhi”, nome que vem das palavras “Drag” (arrastar, em inglês), usando a pronúncia japonesa “*Doraggu*” unida ao início da palavra japonesa “Hito”, que significa “Pessoa”. Assim criando Doragguhi: *Aqueles que se arrastam*.

O primeiro povo criado foram os Meio-Zebra (Fig. 21), que chamei de Kushiro’o, que na linguagem do mundo se traduziria para “Aqueles que são Pretos e Brancos”. Os povos Kushirane foram criados a partir da mistura de vários elementos de culturas africanas, criando um grande mix de religião, organização social, costumes, etc. A principal inspiração foi retirada dos povos que habitavam e ainda habitam a região da África do Sul, especialmente os povos que vivem na região do deserto de Kalahari²⁹. Seu estilo de vida foi baseado nos povos conhecidos como bosquímanos, que habitam a região do deserto e são nômades que vivem do pastoreio, caça e coleta.

²⁹ O Deserto do Kalahari é um deserto localizado na região sul da África, sendo o segundo maior do continente africano e o quinto maior do mundo, com cerca de 930 mil km², ocupando parte do território de África do Sul, Namíbia, Angola, Zâmbia e Botsuana. Conhecido também como Calaari, seu nome advém da palavra kgalagadi, que significa “grande sede”.

Figura 21 - Primeira ilustração de uma mulher Kushirane



Fonte: Arquivo pessoal.

A partir disso foram surgindo outros povos que usavam dos mesmos conceitos para suas criações, e assim nasceram os primeiros conceitos escritos de Zoomorphis. Inicialmente, criei os povos a partir de mamíferos terrestres, partindo dos quadrúpedes mais comuns, usando herbívoros como zebras e ovelhas e alguns carnívoros e animais de grande porte, como ursos e felinos. Realizei uma pesquisa ampla sobre o que chamei de “Cultura de Base”, que seria a referência principal para a criação de cada povo específico, como os Inuits são a cultura base para os povos Ursos-Polares, por exemplo. Após esse processo e a junção das principais características que definiam esse povo, realizei uma pesquisa sobre o animal que representaria aquela cultura de base, relacionado com os animais mais comuns ou mais conhecidos na região, como os tigres e ursos na Ásia ou leões e girafas nas savanas africanas. Nesse momento se iniciava o processo de unir as características humanas ao comportamento

animal, usando como referência o comportamento social dos animais, como por exemplo, se eles se organizam em sociedades matriarcais ou patriarcais, comportamento territorial, rituais, etc. Como citado no seguinte trecho da escrita original dos povos Dasora'o Tachi, os meio Girafa:

“Quando os adolescentes machos completam seus 18 anos, eles deixam a tribo e sua família em busca de uma parceira em outra tribo Dasora. Cada família concede um item familiar de grande importância e o tecido da família, que será entregue para a futura noiva de seu filho como forma de agradecimento e união das famílias.”

Esse trecho foi composto usando como referência o fato de que, quando adultas, muitas vezes as girafas se afastam do seu bando original para viver de maneira solitária e este é um dos vários comportamentos traduzidos do mundo animal para um costume humano usado na composição dos povos.

Figura 22 - Exemplificação da junção da cultura humana e o corpo animal



Fonte: Arquivo Pessoal.

3.1 - Primeiros trabalhos

No ano de 2020, no próprio curso de Artes Visuais, tive a oportunidade de usar as matérias para criar obras relacionadas ao mundo de Zoomorphis. Logo no primeiro semestre especial de 2020³⁰ pude cursar a matéria optativa intitulada “Ilustração e Narrativa”, onde consegui criar os conceitos desses seres interagindo com o ambiente ao seu redor. As ilustrações surgiram das próprias demandas da matéria, onde inicialmente foram propostas a criação de 3 ilustrações com “personagens” e em seguida outras 3 retratando o ambiente onde eles habitavam.

De forma a representar os três segmentos principais do mundo, sendo eles Terra, Água e Mar, pensei nas composições usando 3 diferentes espécies para cada segmento, unindo o elemento também a uma hora específica do dia, iniciando pela manhã, seguindo para o meio da tarde e encerrando no fim de tarde. A primeira ilustração retrata uma garota Rayonkage (meio-leão) em uma lição de caça logo pela manhã, tentando capturar um pássaro enquanto sua mãe ou treinadora a observa, representando assim o segmento dos quadrúpedes da terra. (Fig. 23). A segunda ilustração criada representaria o segmento dos povos da água, retratando uma mulher Umikara (povos do mar) do tipo Orca nadando graciosamente com outras baleias Orca (Fig. 24). Na terceira e última ilustração deste trio escolhi representar o povo Hiakumo (povos pássaros) do tipo Arara Vermelha e uma mulher Arara Azul observando o pôr do sol na lateral de um penhasco, representando o segmento dos povos do Ar (Fig. 25).

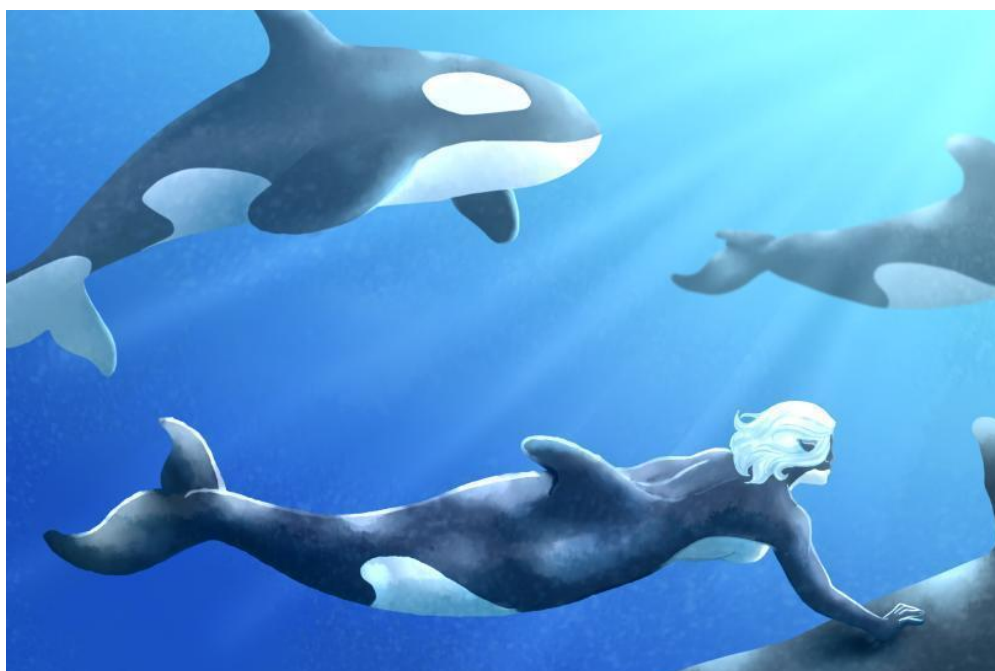
³⁰ Devido a pandemia e as mudanças do calendário acadêmico, é difícil dizer ao certo o semestre que eu estaria cursando naquele ano.

Figura 23 - Ilustração digital de uma criança Rayonkage em treinamento



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 24 - Ilustração digital de uma mulher Umikara nadando com baleias Orca



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 25 - Ilustração digital de dois indivíduos Hiakumo se agarrando nas raízes da lateral de um penhasco.

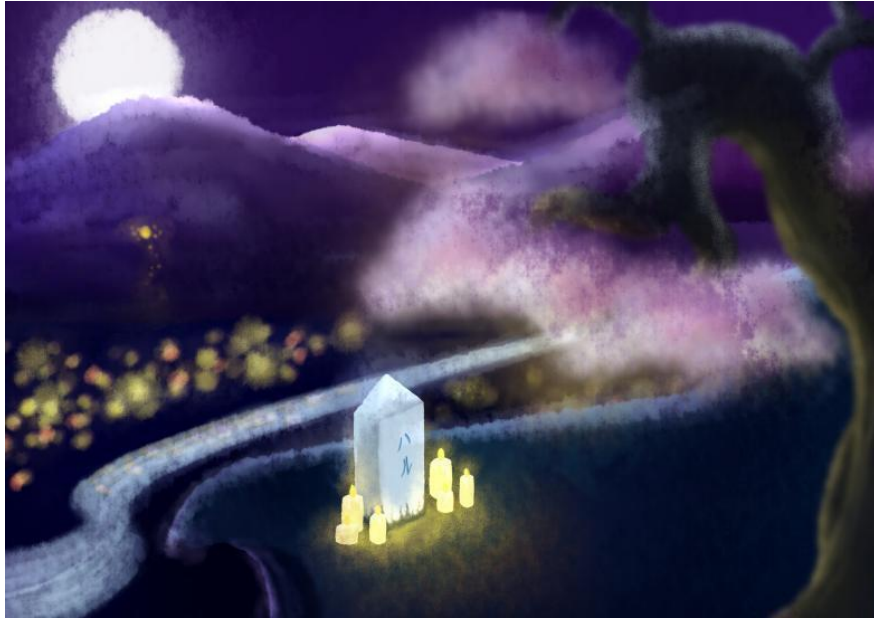


Fonte: Arquivo Pessoal.

Logo após esta primeira atividade, seguimos para as representações dos ambientes e paisagens onde estes personagens habitariam. Seguindo a mesma lógica criei 3 ambientes, desta vez representando a cidade capital dos povos do Deserto³¹, os felinos das montanhas, especificamente representando os povos Tigres destacando um local sagrado ou túmulo (Figura 26) e o local de moradia de um dos povos pássaros, mostrando suas grandes cestas penduradas na Grande Árvore (Figura 27). Estas três foram então as primeiras ilustrações de ambientes existentes em *Zoomorphis*, mostrando de perto um pouco mais destas paisagens e outras perspectivas.

³¹ Ilustração usada no cabeçalho da página na figura 28.

Figura 26 - Representação de um túmulo em uma montanha Taikage (meio-tigre)



Fonte: Arquivo Pessoal.

Figura 27 - Primeiro conceito do habitat dos povos pássaros



Fonte: Arquivo pessoal.

No próximo semestre especial de 2021, de acordo com o planejamento de minha graduação, me matriculei no meu primeiro Ateliê no curso, sendo esse o Ateliê de Pintura. Desde o início eu pretendia seguir com a ilustração digital, técnica que comecei a utilizar nos trabalhos da graduação em 2018 na própria matéria de Pintura, chamada Composição e Cor, e tive a aprovação da professora responsável para seguir ilustrando digitalmente. Usei do Ateliê para desenvolver projetos relacionados com Zoomorphis e criei meu primeiro conceito de livro-informativo, com ilustrações e informações textuais sobre os povos e seus costumes, a partir dos textos criados no princípio da criação desse mundo. Assim nasceu O Livro da Tribo (Fig. 28 e 29).

Figura 28 - Página avulsa do Livro da Tribo



Figura 29 - Página avulsa do Livro da Tribo



Fonte: Arquivo Pessoal.

No semestre seguinte solicitei a matéria Ateliê de Desenho e da mesma forma pude continuar criando conteúdos e pequenos projetos relacionados com *Zoomorphis*, usando a ilustração digital como técnica principal. Apesar disso, diversos conceitos iniciais foram feitos tradicionalmente usando de lápis e folhas de papel e eram finalizados digitalmente.

Neste ateliê segui com uma ideia semelhante ao Ateliê de Pintura e criei páginas ilustradas com pequenos textos referentes aos povos representados, acompanhados da ilustração de um detalhe do rosto e uma ilustração de corpo inteiro (Fig. 30 e 32). Na criação e apresentação do projeto desenvolvido no Ateliê pude mostrar também um pequeno compilado das referências reais usadas na criação de cada povo (Fig. 31).

Figura 30 - Página sobre o povo Ya'warakage (parte onça-pintada)



Fonte: Arquivo Pessoal.

Figura 31 - Página de referências para o povo Ya'warakage



Figura 32 - Página sobre o povo Kushiro'ó criada para o Ateliê de Desenho



Fonte: Arquivo pessoal.

3.2 - Desenvolvimento do Projeto Final

Usando todo o conteúdo que acumulei até então, por meio de minhas próprias vivências e do que aprendi e realizei na graduação de Artes Visuais, tenho como objetivo final para o Trabalho de Conclusão de Curso usar o mundo de *Zoomorphis* para criar conteúdos gráficos que apresentam esse universo e as criaturas que o habitam. Meu objetivo principal é a criação de uma espécie de Artbook com ilustrações sobre os híbridos, seus costumes, habitações e quaisquer ícones associados a eles e suas vivências.

Desde o início da escrita do TCC várias ideias sobre o desenvolvimento passaram por mim mas acabaram sendo descartadas. A primeira ideia se refere a animais e povos de diversas regiões do mundo, abrangendo um cenário mais amplo sobre o mundo de *Zoomorphis*, com criaturas das montanhas, dos polos, dos desertos e etc, mas comecei a pensar sobre um cenário um pouco mais reduzido, escolher talvez apenas 1 povo para retratar com mais detalhes mas essa ideia já parecia reduzida demais. Em uma conversa com minha banca avaliadora foi levantada a questão da falta de representação da biodiversidade brasileira no meu trabalho e que seria um ponto importante a ser trabalhado pois, como artista brasileira, não me faltam referências para serem usadas e é extremamente importante a representação de onde vivo ou do país onde habito.

Pensando nisso e na construção atual do meu mundo, que representa quase fielmente as organizações geográficas do planeta terra atual, pensei que iniciar meu projeto definitivo pelo Brasil seria o cenário ideal. No mundo de *Zoomorphis* a região onde hoje conhecemos como Brasil se trata de uma gigantesca floresta tropical que ocupa cerca 60% do território, sendo a maior e mais importante região florestal do mundo, habitada principalmente pelos Hiakumo, os povos-pássaro, e por Kawakaras, os povos dos rios, por ser também o local com a maior bacia hidrográfica do mundo. Também por esse fator pensei em representar os povos Kawakara usando como referência variadas espécies de peixes ornamentais que habitam o rio e que, por conta da pesca predatória, hoje se encontram em risco de extinção. Cheguei a iniciar esta ideia mas novamente me vi limitada e uma única espécie de animal e achei que seria muito mais interessante mostrar um pouco da diversidade local ilustrando alguns animais simbólicos da região.

3.3 - Zoomorphis: Brasil

A região Amazônica então foi a escolhida para representar o primeiro capítulo do que no futuro será o Livro da Tribo: Edição Brasil definitivo, dividido pelos biomas e regiões brasileiras, representando híbridos criados a partir de animais marcantes da fauna local. Para a região do grande rio Amazonas, escolhi animais de diversas espécies e habitats buscando trazer a diversidade da fauna amazonense, usando de referências terrestres e aquáticas. Para esse capítulo inicial foram escolhidos para serem representados: O Pirarucu, maior peixe de água doce do país. A Sucuri, maior cobra brasileira e segunda maior no mundo, e a Onça-Pintada, indiscutível símbolo nacional das nossas florestas tanto na Amazônia quanto no Cerrado.

Figura 33: Capa do Capítulo 01 do Livro



Fonte: Arquivo Pessoal.

A escolha dos animais veio da minha vontade de representar espécies que são símbolo da região amazônica e até mesmo do Brasil, mas que infelizmente a maioria carrega consigo uma situação delicada: Todas estas espécies estão ameaçadas de extinção em algum nível. A onça-pintada, um dos maiores símbolos nacionais e presente na maioria dos biomas brasileiros é uma espécie considerada vulnerável, tendo sido classificada como, segundo a

IUCN (União Internacional para a Conservação da Natureza), "quase ameaçada" de extinção, inclusive já extinta nos Pampas. Com certeza o foco do meu trabalho não está em denunciar esse tipo de situação ambiental, mas espero que ele pelo menos desperte algum tipo de curiosidade em quem vê para saber e aprender mais sobre esses animais quando a maior ameaça deles hoje é o próprio ser humano.

Uma questão que ainda está sendo desenvolvida e que envolve uma maior complexidade de conhecimento seria a área geopolítica desse mundo. Como os territórios se dividem e como isso afeta cada povo, como esses híbridos se relacionam ou porque não se relacionam, como conflitos são criados e resolvidos, etc. Durante o processo me foi questionado o porquê dessa sociedade ser tão pacífica. O que aconteceu nesse mundo fantástico que fez com que os problemas como conhecemos hoje não existissem lá? Posso dizer que essas sociedades não são pacíficas pela falta de conflito, mas pela motivação que o gera. No meu mundo tentei fazer com que essas desavenças não fossem ocasionadas por uma relação social pautada principalmente pelo capital, como acontece no nosso mundo atual, e preferi fazer com que as sociedades sejam guiadas por uma forma mais instintiva e menos destrutiva, conduzidas pela parte mais animal do que humana desses seres.

Por esse motivo, grande parte dos povos criados têm como base sociedades originárias não-capitalistas, como os indígenas, bosquímanos ou inuítes, salvo algumas exceções nas regiões asiáticas. Enquanto eu criava esse mundo, sempre pensei em não envolver questões sociais e econômicas do mundo real junto às suas consequências, mas sim criar novas relações guiadas pela própria relação do híbrido com o mundo ao redor, similar ao animal que ele representa. Combate por território por exemplo é uma característica natural entre os animais, assim como confrontos pela falta de comida em determinadas épocas do ano onde o alimento pode ser escasso. Esse tipo de motivação está sim presente nesses povos e pode gerar conflitos complexos entre os indivíduos de uma mesma região, mas estão longe de ser uma guerra complexa entre dois países lutando por uma poça de petróleo.

As relações entre os povos que são citadas no trabalho, de forma sutil por ainda estar em desenvolvimento, acabam sendo as relações de troca ou desavenças que possam existir baseado em cada espécie. Assim como na vida real onças e sucuris podem entrar em embates ferozes, principalmente pela relação de presa e predador que existe entres esses dois animais, é claro que essa relação é espelhada entre os povos Kawahi e os Ya'Warakage como sendo dois povoados que se mantêm distantes pelo seu passado histórico territorial que foi sendo resolvido com o tempo e hoje esses povos vivem em paz, mas sem contato.

Apesar da existência do dinheiro nesse mundo ele acaba sendo apenas mais uma ferramenta de integração entre os povos quando o escambo não é uma opção e, ainda assim, não possui tanta influência como aconteceu com o passar da evolução humana. Por isso, no momento, o trabalho não focará na relação entre os povos, mas sim numa apresentação inicial sobre cada um deles, mencionando brevemente como esses povos mantêm contato.

Na organização do projeto em si passei por algumas fases de experimentação, como citado previamente no texto, e a partir disso pude fazer as escolhas que mais me agradavam. Começando pela diagramação do texto e do próprio formato do livro que passaram por uma mudança no meio do processo. Meu primeiro teste era uma mistura do primeiro com o segundo livro da tribo, possuindo uma página horizontal com uma ilustração principal e alguns pequenos parágrafos de textos espalhados pela folha. (Fig. 34) Depois de criar o primeiro híbrido eu estava satisfeita com o resultado mas quando iniciei o segundo notei que todas as páginas teriam uma organização diferente por conta da própria composição individual das ilustrações, O texto não seria o suficiente e as informações ficariam muito vagas, o que me fez decidir pela diagramação final, com uma composição que abrigasse melhor o texto ao mesmo tempo que dá destaque às ilustrações, com páginas verticais, sendo uma página dedicada a ilustração principal e outras unindo textos e pequenos esboços e ilustrações de demonstração mais simples. (Fig. 45)

Figura 34: Teste de Composição de Página.



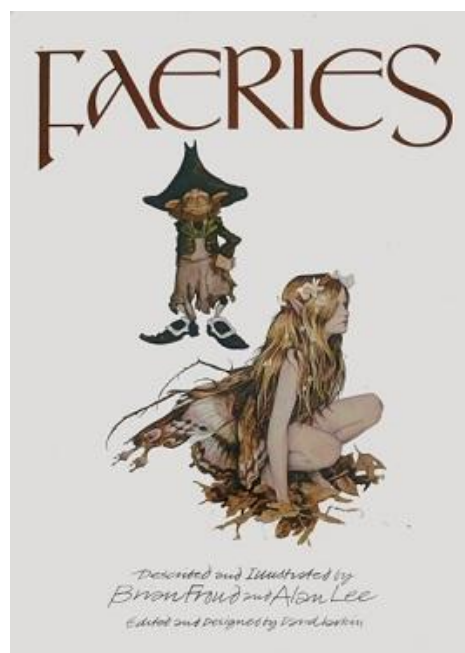
Fonte: Arquivo pessoal.

Para a criação e diagramação do livro tive como principais referências visuais os livro “Arthur Spiderwick’s: Field guide to the fantastical world around you” (2005), o *artbook* que ilustra o mundo fantástico de Arthur Spiderwick, ilustrado por Tony DiTerlizzi³² (Fig. 35), e também o fantástico livro ilustrado “Faeries” (1978), ilustrado por Brian Froud³³ (Fig. 36). Além do meu próprio trabalho no Ateliê de Desenho que serviu como base para a criação das páginas atuais.

Figura 35 - Página do Artbook de Spiderwick



Figura 36 - Capa do Livro Faeries



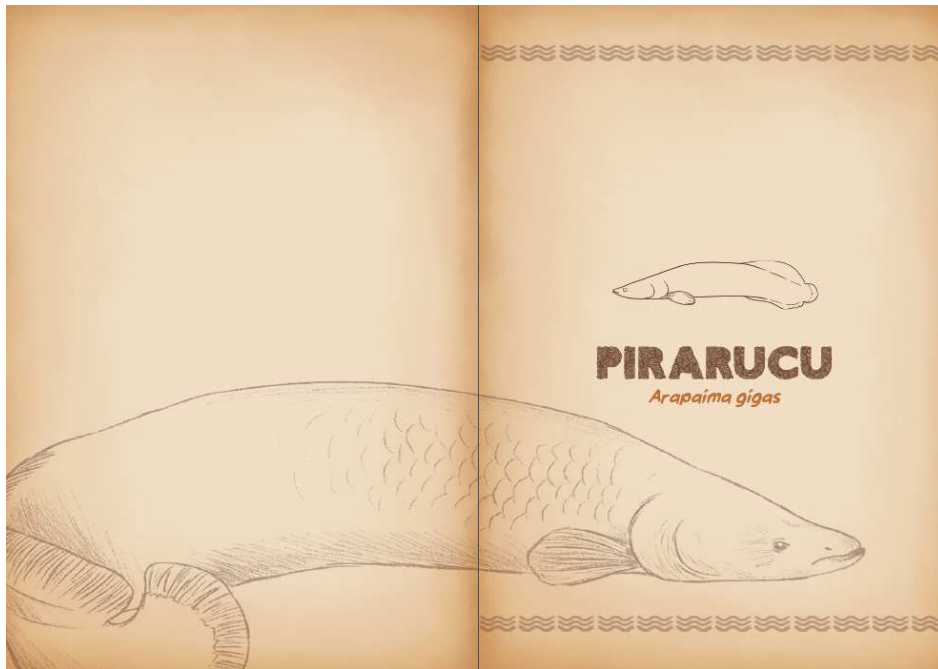
Fonte: www.amazon.com. Acesso em Julho de 2022.

Cada capítulo possui uma capa apresentando o animal a qual aquele híbrido se refere e seu nome científico, assim como uma ilustração do próprio animal (Fig. 37). Os capítulos possuem 4 páginas com uma ilustração completa do híbrido representando aquele povo e alguns desenhos simples e esboços que servem para complementar as informações descritas nos textos (Fig. 38). Os esboços foram feitos conforme o texto era escrito e adaptado e eu escolhi alguns pontos que seriam interessantes serem representados visualmente, mas nem todos os esboços acabaram no trabalho final.

³² Tony também é o ilustrador de todos os livros da saga Spiderwick

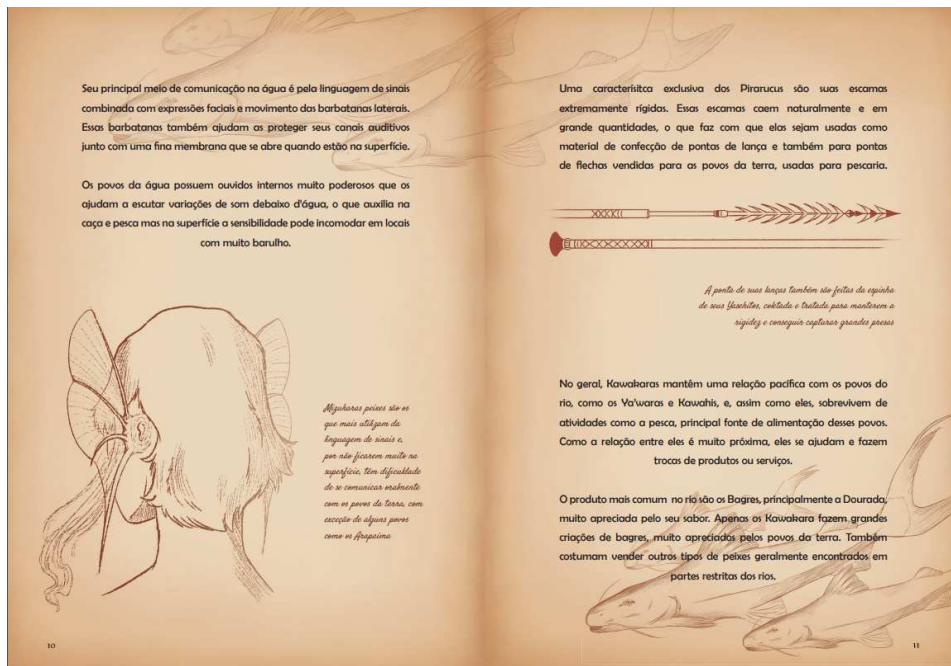
³³ As pinturas de fadas de Brian são mundialmente conhecidas por recontextualizar as crenças da era vitoriana e eduardiana sobre as fadas.

Figura 37: Capas de Capítulo



Fonte: Arquivo Pessoal.

Figura 38: Páginas referentes ao povo Kawakara



Fonte: Arquivo Pessoal.

O processo de criação dos personagens é relativamente simples considerando a pré existência dos textos descritivos sobre os povos, conteúdo criado antes mesmo das primeiras ilustrações. É escolhido o animal a ser hibridizado e a partir de suas características físicas escolho uma pose ou atividade a ser representada. No caso dos Kawahi (Sucuris), por exemplo, por serem um povo terrestre mas viverem em ilhas e a beira d'água, assim como o próprio animal que é semi-aquático, a atividade mais comum de seus povos é a pesca e a caça de criaturas que habitam o rio e suas margens, portanto sua ilustração retrata uma mulher Kawahi logo após uma caçada/pescaria carregando os peixes e um jacaré (Fig. 39). O próprio símbolo do jacaré é colocado para exaltar o tamanho de tais criaturas, já que são predadores de sucuris na natureza, mas com certeza não conseguiriam lutar contra um híbrido dessa cobra, que pode chegar ao dobro ou mais de comprimento e largura corporal se comparado ao animal em si.

Figura 39: Recorte de capítulo sobre povo Kawahi



Fonte: Arquivo Pessoal.

A paleta de cores tende a ser próxima a do animal real mas com cores bem mais saturadas ou alteradas, característica do meu estilo artístico. Como por exemplo na mulher Arapaíma (Pirarucu) o vermelho da cauda, característica mais reconhecida no peixe, foi bem acentuado num vermelho vivo enquanto a parte superior, que comumente é marrom ou

azul-acinzentado em espécimes de Pirarucus (Fig. 41), foi substituída por um azul vibrante em contraste com o amarelo-marrom da pele nos braços e costas (Fig. 40).

Figura 40: Páginas referentes ao povo Kawakara



Fonte: Arquivo Pessoal.

Figura 41: Peixe Pirarucu (Arapaima gigas)



Fonte: Pinterest. Acesso em 13 de Janeiro.

As roupas são criadas com referências em vestimentas indígenas ou de personagens de cultura pop que possuem inspirações parecidas. O caçador Ya'Wara (Onça-Pintada) por exemplo utiliza em seus braços acessórios característicos dos Bororós, povo indígena que

habita a região do Mato-Grosso e algumas regiões da Bolívia e Paraguai (Fig. 43). Outro elemento que surgiu após a criação do desenho foram os espinhos que são usados de adorno no nariz. Durante minhas pesquisas me deparei, por uma feliz coincidência, com uma imagem de uma mulher do povo Matsés onde ela usava pequenos filamentos na ponta do nariz, lembrando os bigodes de um felino (Fig. 44).

O povo Matsés³⁴ é um povo recluso e sem contato com não-indígenas, o que faz com que seja difícil encontrar informações específicas sobre eles. Por esse motivo não consegui encontrar o que seriam esses filamentos nem o motivo da sua utilização, mas usando isto como referência pude criar algo parecido usando os espinhos do porco-espinho brasileiro, e fazendo com que os povos Ya'wara os usem também como uma forma de simular o bigode da onça.

Figura 42: Páginas referentes ao povo Ya'Warakage



Fonte: Arquivo Pessoal.

³⁴ Os Matsés habitam a fronteira Brasil-Peru e são uns dos poucos povos que não mantêm contato com não-indígenas, mas mantêm uma relação pacífica com o governo federal e a Funai.

Figura 43: Indivíduo do povo Bororo



Fonte: Baltimoresun. Acesso em Janeiro de 2023

Figura 44: Indivíduo do povo Matsés

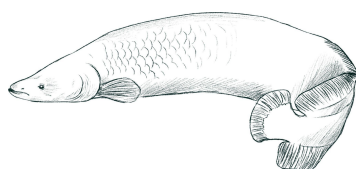


Fonte: pib.socioambiental.org. Acesso em Janeiro de 2023

Posso dizer que o processo de criação é simples e muitas das ideias vão surgindo conforme eu desenho e escrevo sobre esses povos e durante minhas pesquisas sobre os animais e suas simbologias para diversos povos indígenas pelo Brasil. Muitas coisas mudam pelo caminho e o projeto está constantemente sendo alterado conforme acho informações mais coerentes e interessantes que possam ser usadas para acrescentar nos textos. Com essas três espécies consegui trabalhar em diferentes áreas temáticas e artísticas e serviu como um bom experimento para o início do livro de espécies que pretendo realizar futuramente.

Ao fim, o projeto contém ao todo 27 páginas, considerando a capa, sumário, capas de capítulos, páginas de conteúdo e algumas páginas de complemento. Cada espécie teve 4 páginas dedicadas ao seu povo como apenas uma introdução da cultura e um pouco da biologia relacionada a esses seres. Os povos representados foram os Kawakara, tipo Arapaíma (Pirarucu), os Kawahi, tipo Murinus (Sucuri-Verde) e os Ya'warakage (Onças-Pintadas).

O projeto completo pode ser acessado através do link: bit.ly/ProjetoZoomorphis



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a pesquisa acabei descobrindo conceitos usados quase inconscientemente e que permeiam minha arte e meu pensamento enquanto artista e que desejo muito desenvolver mais. Creio que como a minha pesquisa surgiu do projeto e não o contrário, como costuma acontecer em trabalhos de conclusão, aprendi muito sobre meu próprio pensamento artístico enquanto pesquisava suas raízes. Conhecer o Antropozoomorfismo enquanto conceito ainda a ser consolidado e pesquisar a fundo o próprio Antropomorfismo me fez perceber ideias que sempre estiveram presentes na minha poética mas que nunca soube bem em quais quesitos. O estudo sobre os híbridos e o hibridismo no geral abre novas linhas de pensamentos sobre o mundo e como nos relacionamos com ele e nossos semelhantes. O hibridismo está presente na crença humana desde muito antes do que imaginamos e nos mostra como nossos ancestrais se relacionavam com a natureza e principalmente a sua visão sobre os animais.

Zoomorphis é fruto da curiosidade acerca dessas representações e desses pensamentos e entender isso e o conceito de humanidade e suas representações me faz ver meu trabalho por uma nova perspectiva, e definir novos significados e meios de usá-lo como uma forma de expressão. Os trabalhos produzidos durante as aulas, principalmente nos ateliês, me ajudaram muito a repensar conceitos e aprimorar cada vez mais o projeto como um todo, servindo muito como ambiente de experimentação antes do projeto final.

Confesso que o resultado final não chegou a ser exatamente o que eu esperava quando o iniciei, mas o recorte utilizado para o projeto do TCC com certeza é apenas o início do que se transformará num grande universo. Tenho o desejo de expandir cada vez mais, inclusive para diversas mídias, como contos e até quadrinhos e, apesar de todo o tempo de desenvolvimento, ainda há muitas dúvidas, muitas incertezas, muitas perguntas e respostas difíceis de serem alcançadas, mas com o tempo certo creio que tudo irá se encaixar.

Zoomorphis com certeza é um mundo muito vasto e mágico, e espero que eu consiga despertar a curiosidade e admiração em quem se depara com ele.



REFERENCIAL TEÓRICO

BORGES, J. L. **The Book of Imaginary Beings**. 01. ed. Londres: Penguin. 1974 [1967].

BRUMBLE, David H. **Classical Myths and Legends in the Middle Ages and Renaissance: A Dictionary of Allegorical Meanings**. 01. ed. Westport: Greenwood Press, 1998.

FRANZ, Marcelo. **Zoomorfismo e Hibridismo Humano-Animal na Ficção: Situações e Significações**. In: XI Congresso Internacional da ABRALIC Tessituras, Interações, Convergências, 2008, São Paulo. Artigo. São Paulo [s.n.] 2008.

Disponível em:

<https://abralic.org.br/eventos/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/072/MARCELO_FRANZ.pdf>.

HUGHES, Jessica. **Dissecting the Classical Hybrid**. In: Rebay-Salisbury, K., Sorensen, M. L. S. and Hughes, J. eds. **Body Parts and Bodies Whole**. Changing Relations and Meanings. Oxford, Oxbow. 2010. p. 101-110. Disponível em: <https://www.academia.edu/1219806/Dissecting_the_Classical_Hybrid>

JUREMA DE MATTOS, Alexandre A. **Antropomorfismo na Cultura da Animação**. 2013, 183 p. Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ, 2013 . Acesso em 2022.

LECLERCQ-MARX, J. (2014). La sirene dans la pensée et dans l'art de l'Antiquité et du Moyen Âge: **Du mythe païen au symbole chétien**. Koregos. Revue et encyclopédie multimédia des arts. Disponível em : <http://www.koregos.org/fr/jacqueline-leclercqmarx_la-sirene-dans-la-pensee-et-dans-l-art-de-l-antiquite-et-du-moyen-age/4389>. Acesso em 2022.

MAHESHWARI, Veena R. **Monsters and Fabulous Beasts of Ancient and Medieval Times**. Academia.Edu [s.d]. Acesso em 2022.

MAURICE, Lisa. **From Chiron to Foaly: the Centaur in Classical Mythology and Children's Literature**. Academia.Edu. [s.d]. Disponível em:

<https://www.academia.edu/11969126/From_Chiron_to_Foaly_the_Centaur_in_Classical_Mythology_and_Children_s_Literature>.

POSTHUMUS, Liane. **Hybrid Monsters In The Classical World: The Nature And Function Of Hybrid Monsters In Greek Mythology, Literature And Art.** 2011, 130 p. University of Stellenbosch, Stellenbosch, 2011 . Acesso em 2022.

SHERMAN, J. **An Encyclopedia of Mythology and Folklore.** 01. 02. 03. ed. Armonk, Nova Iorque: M.E. Sharpe, 2008.

MULTIMÍDIA

AVATAR. [Filme] Direção por James Cameron. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2009. 1 DVD (162 min.).

SWEET Tooth. [Série de Televisão] Baseado em Sweet Tooth, de Jeff Lemire. Direção de Evan Moore, Mel Turner e Christina Ham. Estados Unidos: Nightshade Team Downey; DC Entertainment; Warner Bros. Television. 2021.

ZOOTOPIA. [Filme] Direção por Byron Howard e Rich Moore. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2016. 1 DVD (108 min.).

