

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
INSTITUTO DE ARTES

PEDRO HENRIQUE SILVA BORGES

Turi:  
o imaginário fantástico na representação do real

Uberlândia  
2025

PEDRO HENRIQUE SILVA BORGES

Turi:  
o imaginário fantástico na representação do real

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
ao Instituto de Artes da Universidade Federal  
de Uberlândia como requisito parcial para  
obtenção do título de bacharel, especialista,  
mestre ou doutor em

Área de concentração: Artes Visuais

Orientador: Professor Dr. Fábio Fonseca

Uberlândia

2025

PEDRO HENRIQUE SILVA BORGES

Turi:  
o imaginário fantástico na representação do real

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
ao Instituto de Artes da Universidade Federal  
de Uberlândia como requisito parcial para  
obtenção do título de bacharel, especialista,  
mestre ou doutor em

Área de concentração: Artes Visuais

Uberlândia, 23 de setembro de 2025

Banca Examinadora:

---

Prof. Dr. Fábio Fonseca – Orientador (UFU)

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Marcia Franco dos Santos Silva – Membro Titular (UFU)

---

Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão – Membro Titular (UFU)

Dedico este trabalho ao meu pai, minha mãe e  
meu irmão, os responsáveis por me tornar  
quem sou hoje.

## **AGRADECIMENTOS**

De início, gostaria de agradecer à Universidade Federal de Uberlândia, assim como ao Instituto de Artes, pelo espaço para aprendizagem proporcionado ao longo da graduação, assim como agradeço ao Professor Dr. Fábio Fonseca pelos anos de companheirismo e mentoria, tanto quando fui monitor quando passei a ser seu orientando na iniciação científica e agora neste trabalho. Seus conhecimentos e orientações me levaram a encontrar um caminho no mundo das artes que tenho certeza de que quero continuar seguindo.

Gostaria também de agradecer aos meus amigos que me acompanharam durante toda minha trajetória na graduação, Vital, Emi, Luisa, Luna, Matheus, Buson, Isa, e aos meus amigos do Gioconda. Agradeço pela companhia e pela paciência de me aguentarem enquanto só conseguia falar sobre o mesmo assunto, assim como pelo grande apoio e interesse demonstrado na minha produção. Acredito que sem você esses anos não teriam sido toleráveis, e posso afirmar que vocês mudaram e continuam mudando a minha vida.

Agradeço também a minha família, minha mãe Adriana, meu irmão Guilherme e ao meu pai Celso, que apesar de já não estar mais aqui, tenho certeza de que gostaria muito de saber sobre este trabalho assim como de muitos outros que não tive a oportunidade de ver. Vocês são as pessoas mais importantes na minha vida, e agradeço imensamente pelo apoio absoluto mesmo quando não entendem muito do que eu estou falando. Vocês me ajudaram a me entender neste mundo, a me posicionar e ir atrás dos meus sonhos, a ser quem eu quiseser ser. Por isso, serei eternamente grato.

Gostaria também de agradecer de forma geral a todos os artistas musicais que lançaram álbuns durante o período de produção e escrita deste trabalho, pois sem algo para me acompanhar durante esse tempo acredito que não teria conseguido terminar a graduação.

“Aquele que é capaz de recordar dispõe de  
uma força mágico-religiosa ainda mais  
preciosa do que aquele que conhece a origem  
das coisas.”

(Eliade, 2017, p. 83)

## RESUMO

Atualmente as questões ambientais têm tomado grande parte da mídia. A preocupação com a perda da biodiversidade e os efeitos a longo prazo resultados da intervenção humana negativa são cada vez mais discutidos. Esta pesquisa busca explorar as questões das queimadas no Cerrado, a forma como ocorrem e seus efeitos no bioma através de uma representação fantástica que coloca em destaque a diferença entre as queimadas naturais e as criminosas ou artificiais. A pesquisa utiliza de base as ideias do filósofo Ailton Krenak quanto ao meio ambiente, assim como os estudos sobre o fantástico de Tzvetan Todorov, os escritos de Mircea Eliade quanto ao mito etc. Em um primeiro momento, foi realizada a escrita de uma narrativa que interpreta os elementos das queimadas como em um ambiente fantástico, que foi roteirizada e então ilustrada a fim de melhor representar a história composta. A história foi exposta através de um site criado apenas para este propósito, que também utilizou como meio de divulgação as redes sociais. Por fim, discorre-se também sobre o emprego de imagens como veículos de informação durante a era digital.

**Palavras-chave:** cerrado; narrativa fantástica; ilustração digital; preservação ambiental; queimadas.

## ABSTRACT

Environmental issues have dominated the media recently. Concerns about biodiversity loss and the long-term effects of negative human intervention are increasingly discussed. This research seeks to explore the issues surrounding fires in the Cerrado, how they occur, and their effects on the biome through a fantastical representation that highlights the difference between natural fires and criminal or artificial ones. The research draws on the ideas of philosopher Ailton Krenak regarding the environment, as well as studies on fantasy by Tzvetan Todorov, the writings of Mircea Eliade regarding myth, and so on. Initially, a narrative was written that interprets the elements of the fires as if they were in a fantastical environment, which was scripted and then illustrated to better represent the story. The story was presented through a website created specifically for this purpose, which also used social media as a means of dissemination. Finally, the research also discusses the use of images as vehicles of information during the digital age.

**Keywords:** cerrado; fantasy narrative; digital illustration; environmental preservation; fires.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Ilustração produzida durante a Iniciação Científica.....	18
Figura 2 - Thumbnail da primeira ilustração do conjunto .....	27
Figura 3 - Thumbnails e estudos de composição da segunda imagem do conjunto.....	28
Figura 4 - Estudos de composição da terceira e quarta imagem do conjunto .....	28
Figura 5 – Rascunho da primeira ilustração da serie.....	30
Figura 6 – Lineart da primeira ilustração finalizada.....	31
Figura 7 – Blocagem feita com base nas formas da lineart .....	32
Figura 8 – Primeira ilustração finalizada da série .....	34
Figura 9 - Rascunhos iniciais da elemental de fogo e das bestas de fogo .....	35
Figura 10 – Rascunho inicial da dríade .....	36
Figura 11 – Design final dos personagens. Da esquerda para direita: Elemental, Dríade, Besta de Fogo e o Homem .....	37
Figura 12 – Primeira ilustração do conjunto: Chamado .....	40
Figura 13 – Segunda ilustração do conjunto: Permissão .....	41
Figura 14 – Terceira ilustração do conjunto: Compromisso .....	42
Figura 15 – Quarta ilustração do conjunto: Renascimento.....	44
Figura 16 – Quinta ilustração do conjunto: Ordem .....	45
Figura 17 – Sexta ilustração do conjunto: Mimetismo.....	46
Figura 18 – Sétima ilustração do conjunto: Catástrofe.....	47
Figura 19 – Oitava ilustração do conjunto: Espólios.....	48
Figura 20 – Primeira imagem .....	50
Figura 21– Segunda imagem .....	50
Figura 22 – Terceira imagem.....	50
Figura 23 – Visualização com o zoom .....	52
Figura 24 – Distribuição de texto e imagem.....	52
Figura 25 – Página inicial do site em versão de desktop.....	53
Figura 26 – Página inicial do site vista pelo telefone .....	54
Figura 27 - Página inicial do site vista pelo telefone.....	54

**LISTA DE TABELAS**

Tabela 1- Roteiro utilizado para criação das imagens .....	26
--	----

**LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

FAPEMIG	Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais
IPCC	<i>Intergovernmental Panel on Climate Change</i>
RPG	<i>Role Playing Game</i>

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
<b>2</b>	<b>DESENVOLVIMENTO.....</b>	<b>15</b>
<b>2.1</b>	<b>O Cerrado.....</b>	<b>16</b>
<b>2.2</b>	<b>O imaginário fantástico na representação do real.....</b>	<b>17</b>
<b>3</b>	<b>PROCESSO.....</b>	<b>22</b>
<b>3.1.</b>	<b>Da produção textual .....</b>	<b>22</b>
<b>3.1.</b>	<b>Da produção visual .....</b>	<b>26</b>
<b>4</b>	<b>RESULTADOS .....</b>	<b>38</b>
<b>5</b>	<b>EXPOSIÇÃO.....</b>	<b>51</b>
<b>6</b>	<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>56</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>58</b>
	<b>APÊNDICE – TURI .....</b>	<b>59</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Atualmente, um dos assuntos que tem recebido foco nos veículos de notícia é a crise climática e seus efeitos no homem e no nosso ambiente. Temperaturas exorbitantes e a poluição atmosférica contribuem para um futuro inóspito à humanidade. Porém, não se pode tratar a crise climática sem levar em conta a crise ambiental, que tem contribuído para que o homem cruze os limites fundamentais que impedem a civilização de colapsar, como a mudança climática e a perda de biodiversidade.

A influência negativa do homem no ambiente através de queimadas, do desmatamento e da poluição, age como um catalizador que nos coloca cada vez mais próximos do limiar para que a existência da vida humana na terra se torne extremamente precária. No Brasil, a biodiversidade tem enfrentado cada vez mais empecilhos para sua continuidade. Apenas em agosto de 2024, foram registrados cerca de 38 mil focos de incêndio na floresta amazônica (Folha, 2024), que além do fogo sofre com o garimpo ilegal que polui suas águas e prejudica a saúde dos animais e humanos que nela vivem.

De acordo com o 4º relatório do IPCC (2023), com o avanço das alterações climáticas, as regiões semiáridas e áridas sofrerão uma diminuição nos recursos hídricos, cerca de 38% a 45% da vegetação do cerrado corre risco de extinção devido ao aumento das temperaturas e a quantidade de chuvas no Sudeste pode aumentar e causar impactos na agricultura e na infraestrutura de grandes cidades.

Um dos fatores que contribui para o avanço da crise climática é a intervenção negativa do homem no meio ambiente. Um exemplo disso é a forma com que o desmatamento para implantação de lavouras altera o microclima da região, o que causa o aumento da temperatura. Por mais que o desmatamento desenfreado e a intervenção humana sejam problemas que encontramos em todos os biomas que compõem a pluralidade do Brasil, esta pesquisa busca focar-se apenas no Cerrado, bioma do qual faço parte e do qual presencio a forma com que ele sofre com essas questões.

Cerrado é uma palavra de origem espanhola que significa *fechado*, é uma denominação regional brasileira para se referir ao bioma de savana tropical estacional. É um bioma com variadas formas de vegetação, que abrange dos campos limpos até os cerradões, florestas de 15 a 18 metros de altura. Seu solo pode possuir texturas entre o arenoso e o argiloso, e a vegetação de grande porte possui raízes profundas que alcançam os lençóis freáticos. As folhas das árvores que compõe o bioma possuem superfície lisa, são duras e com aspecto coriáceo, os troncos são tortuosos e possuem uma camada de cortiça que os reveste. Essas características surgem por

conta de um fator presente no bioma desde antes da intervenção humana: o fogo. A ação do fogo no bioma é essencial para seu desenvolvimento, faz parte do ciclo reprodutivo de algumas plantas e auxilia no rebalanceio mineral do solo. Porém, quando ocorrem de forma descontrolada e com um intervalo de tempo pequeno, o fogo se torna inimigo da vegetação, causando o efeito contrário. Essa segunda ocorrência das queimadas ocorre majoritariamente no período das secas, o que intensifica a ação do fogo, e são em sua maioria criminosas. Trata-se de queimadas artificiais, causadas pelo homem (Coutinho, 2016).

Tendo em vista a relação direta entre meio ambiente e clima, o objetivo principal desta pesquisa foi o de criar uma produção prática que explorasse as relações que o Cerrado possui com o fogo. Além disso, busquei trabalhar também a relação entre as queimadas naturais e artificiais, e como a origem do fogo pode impactar de formas diferentes o ecossistema. A pesquisa também teve como objetivo criar um ambiente em que possamos discutir a forma com que a ação do homem afeta o meio ambiente e explicitar a importância da preservação ambiental para a manutenção da vida humana na Terra. O objeto final obtido ao longo desta pesquisa pode ser acessado através do link: <https://os0lis.wordpress.com>.

A pesquisa se deu em duas partes, aqui referidas como produção textual e produção visual. Em um primeiro momento, foram feitas as leituras e fichamentos da bibliografia, a fim de criar uma base tanto geográfica quanto filosófica sobre o assunto a ser tratado. Em seguida foram feitos levantamentos sobre o bioma a ser discutido. Estes levantamentos tiveram como base a questão das queimadas, como ocorrem, qual a sua importância dentro daquele bioma, assim como a principal diferença entre a ocorrência natural e artificial das queimadas. A partir dos dados coletados, foi criado um mito fundador que busca representar as questões levantadas, a fim de transformar o real no imaginário, construindo um mundo fantástico que foi a base para a conceitualização das ilustrações. Em seguida, a história obtida na fase anterior foi adaptada em um roteiro que foi utilizado como base para a composição das ilustrações, a fim de delimitar a quantidade de imagens e os acontecimentos em cada uma delas.

Como resultado, produzi um conjunto seriado com o propósito de representar uma narrativa visual que conscientize e denuncie as questões apresentadas inicialmente, para conscientizar a população jovem sobre elas.

Esta pesquisa mostra-se pertinente pois busca trabalhar um dos assuntos que mais impactam a atualidade, a preservação ambiental e a crise climática. A degradação ambiental não apresenta somente riscos à fauna e a flora do país, como também contribui diretamente para o avanço da crise climática, assunto que ganha cada vez mais foco na mídia, visto que seus efeitos já se mostram presentes no nosso dia a dia.

Tendo em vista que as mudanças ambientais possuem uma relação direta com as questões climáticas, a preservação ambiental é uma das formas de contornar e evitar que a crise climática se torne irreversível. Dessa forma, esta pesquisa busca conscientizar a população jovem a respeito dos problemas que contribuem para a precarização e, em alguns casos, quase extinção dos biomas que compõem a biodiversidade do Brasil, a fim de gerar um impacto no âmbito socioecológico, promovendo a preservação ambiental e seu efeito positivo no combate à crise climática.

A seguir, durante o primeiro capítulo (DESENVOLVIMENTO), discorri sobre as minhas questões pessoais que levaram a escolha do tema do Cerrado, assim como serão trabalhadas as questões referentes ao uso do fantástico e a preservação ambiental, com base nos estudos sobre a influência do jogo na cultura, de Johan Huizinga (2019), e as discussões filosóficas de Ailton Krenak (2020) acerca da forma com que a visão humana sobre a natureza afeta diretamente a nossa relação com ela. Ao longo deste capítulo, apresentei também características do bioma, com base nos estudos do geógrafo Leopoldo Magno Coutinho (2016).

Ao longo do segundo capítulo trabalhei as questões da produção prática. Em um primeiro momento, discuti os elementos fantásticos introduzidos na narrativa com base nos estudos do autor russo Tzvetan Todorov (2017) assim como a questão do mito e do papel dos Entes Sobrenaturais na narrativa, com base nos estudos de Mircea Eliade (2016). Aqui também foi trabalhada a produção prática visual, enumerando todas as escolhas tomadas durante a construção das imagens, assim como a construção da narrativa visual com base nos estudos sobre a sequencialidade temporal nas imagens, de Raphael Baroni (2021).

No terceiro capítulo apresentam-se os resultados obtidos durante a pesquisa, e no capítulo seguinte comento sobre como foi feita a parte da divulgação e exposição do trabalho obtido ao longo da pesquisa.

## 2 DESENVOLVIMENTO

A ideia de utilizar o fantástico como meio de tratar a realidade culminou de várias experiências que obtive ao longo da graduação. Minha aproximação com narrativas fantásticas teve início em 2021 quando conheci *Critical Role*, um RPG de mesa que utiliza o sistema de *Dungeons & Dragons*, e narra as aventuras de um grupo que sem querer se tornam os heróis da nação. Enquanto assistia os mais de 100 episódios que compõe a intriga comecei a desenvolver uma trama própria, utilizando como base os princípios de criação de personagem e desenvolvimento de narrativa do próprio sistema de RPG.

Um dos meios que encontrei para desenvolver o mundo em que esta narrativa aconteceria foi o de organizar um RPG que acontecesse neste lugar, como forma de me forçar a construir lugares e formações políticas e religiosas para dar continuidade à história. Apenas no final de 2022 durante a disciplina de História em Quadrinhos, comecei a desenvolver personagens que ocupariam este mundo em criação, e por algum tempo essa era minha única preocupação. Também nessa época dei início a minha pesquisa de iniciação científica, que teve como objetivo ilustrar cenas deste RPG que organizei.

No entanto, à medida que aprofundava a minha pesquisa percebi que conseguia mesclar os dois projetos. Precisava realizar modificações em alguns acontecimentos da história que seria ilustrada, assim como adicionar elementos dos personagens na narrativa. Para isso, coloquei como protagonistas os meus personagens e fiz as alterações para que a história ficasse mais sucinta e fizesse mais sentido quando adaptada para o meio visual.

Enquanto isso, outra questão surgiu. Como representar o ambiente? De início tinha planejado seguir com um visual inspirado na Europa medieval, mas à medida que alimentava a ideia comecei a perceber que aquela estética fugia do propósito que buscava com a história, e decidi simplesmente olhar para o lado. Para criar os cenários das imagens utilizei como referência o cerrado e as construções históricas da minha cidade natal e, desde então, a ideia de transformar o ambiente que me rodeia foi implantada na minha mente.

Juntamente com a vontade de representar a fauna e flora do Brasil dentro de um ambiente de fantasia, no qual criaturas mágicas e feitiços são reais, comecei a pensar nas questões que a fauna e a flora do Brasil enfrentam na realidade. Surge então uma oportunidade de mesclar o real e o fantástico de forma a promover a conscientização, seja de forma direta ou indireta, trabalhando nestes cenários as situações que colocam em risco o ecossistema e aqueles que dependem dele ao mesmo tempo em que o lazer é promovido pelo consumo de algo fantasioso.

## 2.1 O Cerrado

A escolha de utilizar o Cerrado como tema ao longo desta pesquisa se deu por conta de uma relação que por um tempo não percebia que possuía com o bioma. Quando criança sempre estive muito imerso dentro dele e, por uma boa parte da infância, o Cerrado era o meu quintal de casa. Aos fins da tarde nos finais de semana, minha família fazia pequenas excursões por entre a mata, percorríamos trilhas para chegar a um pequeno lago rodeado por pastos que alimentavam as vacas dos fazendeiros que moravam ali perto. Seguindo por outro caminho chegávamos a uma estrada de terra que levava para a zona rural da cidade. O caminho era rodeado por lobeiras que me encantavam e jurubebas que me deixavam enojado, imaginava se um dia conseguiria ver um lobo-guará se alimentando, mas isso nunca aconteceu.

O principal foco econômico da minha cidade natal, Araxá, é a mineração e tendo em vista o caráter destrutivo dela, a empresa responsável por extrair o nióbio buscava formas de promover a preservação ambiental, sendo uma delas convidando escolas da rede estadual para visitar as reservas que eles criavam, onde mantinham animais nativos do cerrado em uma espécie de zoológico endêmico, e promoviam os feitos da empresa e os benefícios da mineração para a economia local.

Ao longo da graduação, transitar pelo Cerrado foi algo muito recorrente. De tempos em tempos fazia-se necessário atravessar partes do bioma para chegar até minha cidade natal e ao longo destas viagens presenciei as mais diversas facetas que o Cerrado possui. As árvores floridas balançando com o vento produzido pela passagem dos caminhões, as casas salpicadas por entre os morros, os rios cortando a vegetação, os animais pastando calmamente. Em certas ocasiões enfrentei tempestades, relâmpagos que iluminavam o céu e os raios que atingiam a terra, a água que encharcava o asfalto e atrasava a minha chegada, os ventos uivantes que chacoalhavam a vegetação.

Algumas lembranças, contudo, já não me deixam tão saudosista. Como a quantidade de plantações de soja e eucalipto entre o trajeto, as fábricas com suas torres de fumaça infinita, e é claro, as queimadas. Sempre que visitava minha cidade por volta dos meses de agosto a outubro as estradas eram tomadas por sinalizações de precauções e as viagens demoravam mais que o normal, além de que a paisagem que era antes calma, ganhava uma atmosfera intimidadora por conta da fumaça preta, fruto do sofrimento das árvores e de seus dependentes.

Tendo em vista a importância que o Cerrado teve durante a minha formação como pessoa, senti necessário retribuir de alguma forma. Assim, escolhi trabalhar com as queimadas,

mas não somente com a destruição humana que agride o bioma. A vegetação do Cerrado desenvolveu-se de modo a sustentar o fogo, elemento que ocorre de forma natural dentro do ecossistema que se beneficia das queimadas de ocorrência natural, tendo em vista que elas renovam o solo e são essenciais para a reprodução de algumas plantas.

Além de estimular ou induzir a floração nessas plantas, antes mesmo das folhas, o fogo sincroniza essa floração em toda a população de indivíduos da mesma espécie, o que é importante para a ocorrência de polinização cruzada e para a recombinação genética. Outra adaptação observada é a abertura de frutos e a liberação das sementes poucos dias após a queimada. Com isso, as sementes, que comumente se dispersam pelo vento, não encontram a macega de capim que poderia prejudicar sua dispersão e podem ser levadas com o vento a longas distancias. Além disso, poderão germinar e suas plântulas poderão ter seu crescimento favorecido pela maior exposição à luz, na ausência de sombreamento por outras plantas. (Coutinho, 2016, p. 70).

Em contrapartida as queimadas causadas pelo homem geram o efeito contrário por conta da frequência com que ocorrem, já que interferem na sazonalidade da ocorrência das queimadas naturais (Viana, 2022). Além de que colocam em risco a biodiversidade e as vidas da população rural que habita o Cerrado.

Para que o balanço de nutrientes no solo não seja prejudicado, é essencial que as queimadas não sejam feitas com muita frequência, a fim de se dar o que o caboclo chama de tempo de descanso, que nada mais é que o tempo necessário para que tudo o que foi perdido para a atmosfera acabe por retornar (Coutinho, 2016, p. 70-71)

Desta forma, busquei ao longo deste trabalho explicitar a diferença entre os dois eventos, de forma a representar a subversão do natural pelas mãos do homem.

## **2.2 O imaginário fantástico na representação do real**

Levando em consideração a forte presença do Cerrado na minha vida, escolhi trabalhar com outra faceta da minha produção artística que se faz presente na maioria das minhas produções: o fantástico. A possibilidade de construir mundos nos quais tudo é possível sempre foi algo que me chamou muito a atenção, e que consegui desenvolver durante minha pesquisa de Iniciação Científica fomentada pela FAPEMIG, “O jogo de RPG: a narrativa como fonte criativa”.

Nela busquei ilustrar uma mesa de RPG, a fim de criar uma sequência de imagens narrativas que sintetizassem visualmente os acontecimentos que ocorreram durante o jogo. Para a construção das imagens alguns pontos foram levantados, e o principal foi o cenário em que a história se desenvolveria. Queria seguir em direção a uma representação clássica de fantasia que se inspira na visão romantizada da civilização medieval, mas à medida que a pesquisa se desenvolvia essa visão se tornava cada vez mais distante do objetivo que queria trabalhar. A ideia de trabalhar puramente com uma fantasia com inspirações europeias não fazia mais tanto sentido, então procurei olhar para dentro, buscando inspirações dos cenários ao meu redor.

A partir disso procurei desenvolver a ideia da fantasia, dos magos e elfos, dentro do Brasil, mais especificamente dentro de Minas Gerais. Sempre que transitava pelas ruas de Araxá eu era bombardeado por casarões antigos e construções históricas tombadas que acabaram me guiando na construção de um cenário urbano que remetesse a algo arcaico, mas que não estivesse preso a um momento específico da história (Figura 1). Aqui, escolhi revisitar esta forma de representação do real, focando em mesclar ambas as entidades que se fazem presentes na minha vida; o Cerrado e o Fantástico.

Figura 1 – Ilustração produzida durante a Iniciação Científica



Fonte: Acervo pessoal

O tema de narrativas fantásticas tem sido explorado em diversas áreas da mídia, principalmente em produções destinadas ao público jovem. Percebo um crescente interesse nos

jogos de RPG, séries de magia e livros protagonizados por criaturas de contos de fada. A fim de manter-se no tema, inseri elementos característicos dessas histórias dentro da realidade; magias anciãs que despertam os espíritos da floresta e artefatos mágicos com poderes inimagináveis que caem nas mãos de pessoas erradas, buscando construir um mundo fantástico-real.

O fascínio por essas histórias e gêneros é algo que podemos relacionar com a ideia do *homo-ludens* descrita por Johan Huizinga (2019). Em “Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura”, o autor discorre sobre como o lazer e a descontração não são ideias únicas do homem, mas são elementos da natureza como um todo. Aqui, o jogo é uma espécie de ritual que relembra os fascínios da infância, algo que nos leva a uma realidade alternativa que possui suas próprias leis.

Para mim, o fantástico atua como uma forma de fuga da realidade, visto que as leis do nosso mundo não se aplicam ao mundo imaginário. Tudo o que nos aflige não precisa fazer parte do mundo que construímos, nele podemos ser heróis com poderes inimagináveis, com feitos que entrarão para a história, ou até mesmo podemos nos desprender da figura humana e nos imaginarmos como os mais absurdos seres.

Quando escolhemos inserir algo do mundo real dentro deste imaginário, cria-se uma versão espelhada da nossa realidade, que nos permite explorar formas diferentes de levar para o mundo idealizado questões que nos afligem no mundo real a fim de gerar alguma reflexão sobre o tema. Tomamos como exemplo a animação Planeta dos Abutres (2023). Ela conta a história da tripulação de uma nave de carga que cai em um planeta durante a sua rota de entrega. Os sobreviventes são lançados em diferentes partes do planeta pelas cápsulas de escape e então buscam formas diferentes de sobreviver até que ajuda chegue. Ao todo, são três núcleos de personagens que desenvolvem uma relação simbiótica com o planeta.

Ao longo da história, é trabalhada a questão da humanidade, e o que torna alguém humano. Podemos ver isso acontecendo com a personagem Levi, um robô que acompanha a humana Azi. A relação entre as duas se inicia como algo fruto da subserviência, Azi enxerga Levi apenas como uma ferramenta não muito inteligente, que deve apenas obedecer às suas ordens. Com o passar do tempo, e por influência do planeta, Levi começa a ganhar consciência, a sentir e a sonhar. Dentro deste núcleo a animação busca questionar a humanidade, um robô criado pela inteligência humana é capaz de compreender e entender as relações que aquele mundo possui, mas aquele que o criou é incapaz disso. Isso fica explícito quando a ganância e o ódio de um dos humanos, influenciam uma criatura nativa a se tornar um monstro que quebra com a harmonia do planeta, enquanto a personagem robô, agora uma mistura entre metal e

matéria orgânica, cria um laço tão forte com aquele local que se torna parte dele. A animação utiliza do ambiente fantástico e da ficção científica como forma de trabalhar questões como a perda da humanidade e os efeitos da atividade humana no ambiente em que vivemos. Os elementos fantasiosos agem como um catalisador para a discussão apresentada ao longo da narrativa.

A representação fantástica dos eventos discutidos durante a pesquisa serve como um meio de transportar nossos problemas reais para outro mundo, onde possamos refletir sobre eles e vê-los por um outro ponto de vista, enquanto saciamos a vontade fundamental do ser humano moderno. Ademais, podemos relacionar a ideia da fuga da realidade com os paraquedas coloridos introduzidos por Krenak (2020) em seu livro *Ideias Para Adiar o Fim do Mundo*.

De que lugar se projetam os paraquedas? Do lugar onde são possíveis as visões e o sonho. (...) Não o sonho comumente referenciado de quando se está cochilando ou que a gente banaliza (...), mas que é uma experiência transcendente na qual o casulo do humano implode, se abrindo para outras visões da vida não limitada. Talvez seja outra palavra para o que costumamos chamar de natureza (Krenak, 2020, p. 66).

O filósofo trata a questão da degradação ambiental como causa da perda da magia da natureza, passamos a observar o ambiente ao nosso redor como algo a ser explorado, sem vida. Por conta disso, não nos importamos mais com os efeitos que as nossas ações têm no ambiente do qual dependemos para sobreviver, pois aquilo que o compõe existe somente para nos servir, e as outras vidas que dependem do mesmo ambiente não merecem atenção já que não possuem tamanha importância quando comparadas com o homem.

Tendo em vista o declínio da sociedade e do mundo como nós o conhecemos, Krenak nos dá os paraquedas coloridos como uma solução para amortecer a nossa queda. Os paraquedas surgem a partir da nossa capacidade crítica e criativa, são ferramentas criadas para trabalhar a visão que nós temos do mundo atual e reverter os efeitos que a despersonalização da natureza causa. Através da nossa interpretação única da natureza e de seus elementos conseguiremos enxergar além do real e ver a verdadeira face da Terra.

Então vamos vive-las com a liberdade que formos capazes de inventar, não botar ela no mercado. Já que a natureza está sendo assaltada de uma maneira tão indefensável, vamos, pelo menos, ser capazes de manter nossas subjetividades, nossas visões, nossas poéticas sobre a existência (Krenak, 2020, p. 33).

Assim, utilizando uma representação das formas com que as queimadas do cerrado ocorrem, isolamos em um mundo desligado da realidade um problema que afeta o mundo real. Conseguimos vê-lo através de uma lente transformadora que, por um breve momento, nos faz esquecer das intempéries da nossa realidade, mas que perde seu poder transformador quando a faceta do fantástico revela a fonte original do que está sendo representado. Quando isso acontece, viramos espectadores de uma versão alternativa do nosso mundo, nos conectamos com esse simulacro e através dele nos conectamos com o mundo real. Pulamos com de paraquedas coloridos na nossa verdade.

Criando esse sentimento de reconhecimento dos acontecimentos, conseguimos desenvolver as questões da preservação - e de certo modo enaltação - do Cerrado, repersonalizando-o e assim, promovendo a criação de um ambiente em que as questões ambientais aqui discutidas possam emergir.

### 3 PROCESSO

#### 3.1. Da produção textual

Antes de iniciar a produção textual disponível em anexo (APENDICE - TURIErro! Fonte de referência não encontrada.), busquei formas de adaptar as queimadas e os elementos presentes nelas para um ambiente fantástico. A ideia de narrativa fantástica aqui explorada se deu com base nos estudos sobre narrativas do autor russo Tzvetan Todorov (2017). Em seus estudos sobre o fantástico, o autor cria classificações dentro do tema de modo a estabelecer uma régua que se polariza o fantástico em estranho e maravilhoso.

Configura-se como fantástico-estranho narrativas em que os acontecimentos sobrenaturais da história são explicados de forma racional no final da narrativa.

Dar-se-á como exemplo do fantástico-estranho o próprio “Manuscrit trouvé à Saragosse”. Todos os milagres aí estão racionalmente explicados no fim da narrativa. Alphonse torna a encontrar numa gruta o ermitão xequé dos Gomélez. Este lhe revela o mecanismo dos fatos até então sucedidos: “Don Emmanuel de Sá, o governador de Cádiz, é um dos iniciados. Ele te havia enviado Lopez e, Moschito que te abandonaram na fonte de Alcornoque. (...) Com a ajuda de uma bebida soporífera fizeram com que acordasse no dia seguinte sob o cadafalso dos irmãos Zoto (Todorov, 2017, p. 51).

Já a ideia de fantástico que escolhi adotar aqui aproxima-se mais do fantástico-maravilhoso. De acordo com o autor, configura-se como fantástico-maravilhoso as narrativas em que o sobrenatural ao final da história é aceito como uma ocorrência natural do mundo em questão, os acontecimentos não possuem explicação racional.

Relaciona-se geralmente o gênero maravilhoso ao do conto de fadas; de fato, o conto de fadas não é senão uma das variedades do maravilhoso e os acontecimentos sobrenaturais aí não provocam qualquer surpresa: nem o sono de cem anos, nem o lobo que fala, nem os dons mágicos das fadas (para citar apenas alguns elementos dos contos de Perrault) O que distingue o conto de fadas é uma certa escritura, não o estatuto do sobrenatural (Todorov, 2017, p. 60).

Assim, para construir uma narrativa utilizando como base a ideia do fantástico-maravilhoso, escolhi representar os elementos inanimados como seres sencientes que protagonizam os eventos a serem contados. O Céu, a Terra, as Árvores e o Fogo não são apenas elementos passivos nos quais acontece a história, são os protagonistas dela. Eles representam

deidades do mundo criado, existem como parte inegável daquele mundo e ditam o comportamento dele.

Ao representar os personagens da narrativa como entidades sobrenaturais, busquei integrar em conjunto com o fantástico, a ideia de Eliade (2016) do mito. Falemos sobre a questão mitológica com mais detalhes à frente.

As personagens principais da história, o fogo e a vegetação, foram inspirados, respectivamente, em seres elementais de RPG e dríades da mitologia grega. Dentro do universo de RPG, com foco em *Dungeons & Dragons*, existem diversas criaturas que podem ser utilizadas para criar desafios ou enriquecer as histórias criadas ao longo do jogo. Aqui escolhi criar uma representação baseada nos seres elementais para a personagem do fogo. No âmbito do jogo, estes seres possuem características como causar dano a um personagem ou objeto ao entrar em contato, fraqueza quando em contato com água, características básicas que influenciaram na escolha para a representação. Aqui, a criatura representa de forma literal o fogo vivo.

Para a vegetação, tive como inspiração as dríades da mitologia grega. Segundo os mitos, as dríades eram espíritos que nasciam junto com uma árvore, podendo habitá-la ou viver ao seu redor. Caso a árvore fosse morta, cortada ou danificada de qualquer forma, a dríade era afetada. Estão presentes em vários mitos e são representadas na mitologia como algumas das companheiras de Artemis ou sendo perseguidas pelos deuses do olimpo. A escolha de referenciar os mitos gregos foi feita com base na ideia do arcadismo, com o intuito de evocar a ideia bucólica do movimento e atribuir à narrativa um tempo, que apesar de não ser definido, remete a algum ponto do passado.

As personagens iniciam sua interação através de uma disputa entre o Céu e a Terra. Em retaliação às provocações da Terra, o Céu arremessa um raio que atinge um pilar ancião colocado no meio da paisagem rural. A forma com que o fogo se inicia faz referência a uma das causas das queimadas naturais, de acordo com L. M. Coutinho (2016, p. 70) “pesquisas recentes vieram a mostrar que os raios também podem atear fogo à vegetação, particularmente no início e no fim da época das chuvas, quando a biomassa do estrato herbáceo está seca”.

A interação entre os personagens, que levará a disseminação das chamas pela paisagem, foi pensada a fim de representar a forma como as queimadas naturais interagem com o ambiente. Levando em consideração que são essenciais para a reprodução de algumas plantas e ajudam com a fertilização do solo, busquei integrar à narrativa uma das possíveis alegorias para o fogo; o romance.

O elemento do fogo pode ser utilizado para representar a sensualidade e a sexualidade, que aqui fazem referência aos resultados que a interação entre as duas personagens causa ao ambiente, através dela, a vegetação que compõe a paisagem é capaz de se reproduzir e multiplicar. Através da destruição do fogo, o ambiente consegue renascer e se expandir. Para integrar à história o tom do romântico, escolhi representar a queimada como uma dança, cujo final é marcado por um beijo que sela o destino das duas entidades. A dança é introduzida também para representar a harmonia entre os elementos, a forma como interagem segue um regimento e uma estrutura definida pela interação entre os participantes dela.

A escrita foi feita de forma a imitar o relato de uma história que seria passada por entre as pessoas que habitam este lugar fantasioso, criando uma espécie de mito fundador que faz parte da cultura deste povo fictício. A ideia do mito utilizada aqui, teve como base os estudos sobre mitologia de Mircea Eliade (2017), em que discute o mito como sendo o saber primordial, algo que possui uma recorrência cíclica cujo entendimento carrega o poder de repeti-lo através de seu relato.

[...] o mito narra como, graças às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o Cosmo, ou apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição. É sempre, portanto, a narrativa de uma ‘criação’: ele relata de que modo algo foi produzido e começou a ser (Eliade, 2017, p. 11).

Os personagens que atuam na narrativa são criaturas ancestrais que participam em um evento que define características cruciais do ambiente, sua ocorrência é imprescindível para que o ambiente mantenha seu funcionamento, e para garantirem esse funcionamento, ocorrem de forma ritualística. Ao humanizar os seres da natureza, busquei revisitar a ideia que Ailton Krenak introduz em “Ideias para adiar o fim do mundo”. O filósofo cita como motivo para a onda desenfreada de degradação do meio ambiente a falta de empatia com a natureza, não a vemos mais como algo vivo, apenas como fonte de lucro, um objeto inanimado cuja função é enriquecer o homem a qualquer custo.

Quando despersonalizamos o rio, a montanha, quando tiramos deles os seus sentidos, considerando que isso é atributo exclusivo dos humanos, nós liberamos esses lugares para que se tornem resíduos da atividade industrial e extrativista (Krenak, 2020, p.49)

Após introduzidos os elementos mitológicos da narrativa, introduzi o homem. A maior fonte de inspiração para a figura humana na história foram os latifundiários da agropecuária,

tendo em vista a relação entre a expansão do agronegócio e seus impactos no ambiente. Nesta parte escolhi representar o aspecto destrutivo do fogo. Ao inserir o homem na narrativa, todos os elementos da natureza perdem a consciência que possuíam no início, os acontecimentos são pensados através do ponto de vista do homem.

Essa escolha foi tomada levando em consideração que as queimadas artificiais tendem a ocorrer em dissonância com a estação das queimadas naturais do Cerrado, e por conta disso são mais difíceis de serem controladas visto que o ambiente está mais suscetível ao fogo pois a chuva é escassa. Além disso, foi discutida a questão da agressividade do fogo na sua representação. Aqui, o veículo de transmissão das chamas são criaturas animais que consomem tudo que tocam como forma de combustível. A forma com que o cerrado se incendia é descontrolada refletindo a natureza daquilo que iniciou o fogo.

Em ambas as situações, o fogo surge por conta de uma descarga elétrica que atinge um pilar de pedra ancião, no entanto, na segunda parte da narrativa a descarga possui uma fonte artificial. A origem do raio não vem do Céu, mas sim das mãos de um homem equipado com um objeto mágico, colocando nesta situação a figura do homem no papel das forças celestiais, representando a subversão do natural pelo ser humano. O fogo é parte integral para o Cerrado, porém a forma com que ocorre dita os efeitos que sua presença causará.

Aqui, busco refletir sobre a ideia do poder da repetição do mito citada por Eliade (2017, p. 16), segundo o autor “o mito lhe ensina as ‘histórias’ primordiais que o constituíram existencialmente, e tudo o que se relaciona com a sua existência e com o seu próprio modo de existir no Cosmo o afeta diretamente”. Conhecendo as “histórias primordiais” somos capazes de recriar as situações narradas nos mitos. Dentro da narrativa, esse conhecimento e a evocação do poder do mito ocorre de forma a representar a desvirtuação de um evento ritualístico em prol do benefício humano.

A narrativa foi criada de forma a introduzir primeiro os personagens que compõem o ambiente natural, o Céu reage aos movimentos da Terra como se ambos fossem capazes do raciocínio lógico, o fogo e as árvores são representados por versões antropomorfadas dos elementos, suas proporções seguem as mesmas de um ser humano, e todos os eventos que são narrados durante esta parte da história são causados pelas interações entre estes seres sobrenaturais. A personagem principal da história é o Cerrado e os seus componentes os coadjuvantes.

Para nomear a história, busquei retomar minha conexão como integrante do Cerrado. Escolhi nomeá-la de *Turi*, termo em tupi-guarani que significa fogo, ou a ancestralidade que o

fogo possui. Isso surge pelo fato de que eu nasci na cidade de Araxá, que carrega o nome do povo originário que habitava a região, que falava um dialeto que surgiu do tupi-guarani.

### 3.1. Da produção visual

Com a produção do texto finalizada deu-se início à produção visual. Ao todo foram produzidas 8 ilustrações, das quais 4 se referem à primeira metade da narrativa, e as outras 4 à segunda metade. Em um primeiro momento, criei um roteiro a partir do texto extraindo as partes principais da narrativa. Para isso, levei em consideração os momentos que contribuíam para a evolução dela, como por exemplo, as partes em que os elementos representados interagiam entre si ou o efeito causado por essa interação.

Assim, obtive como resultado a seguinte relação entre imagem e situação a ser representada:

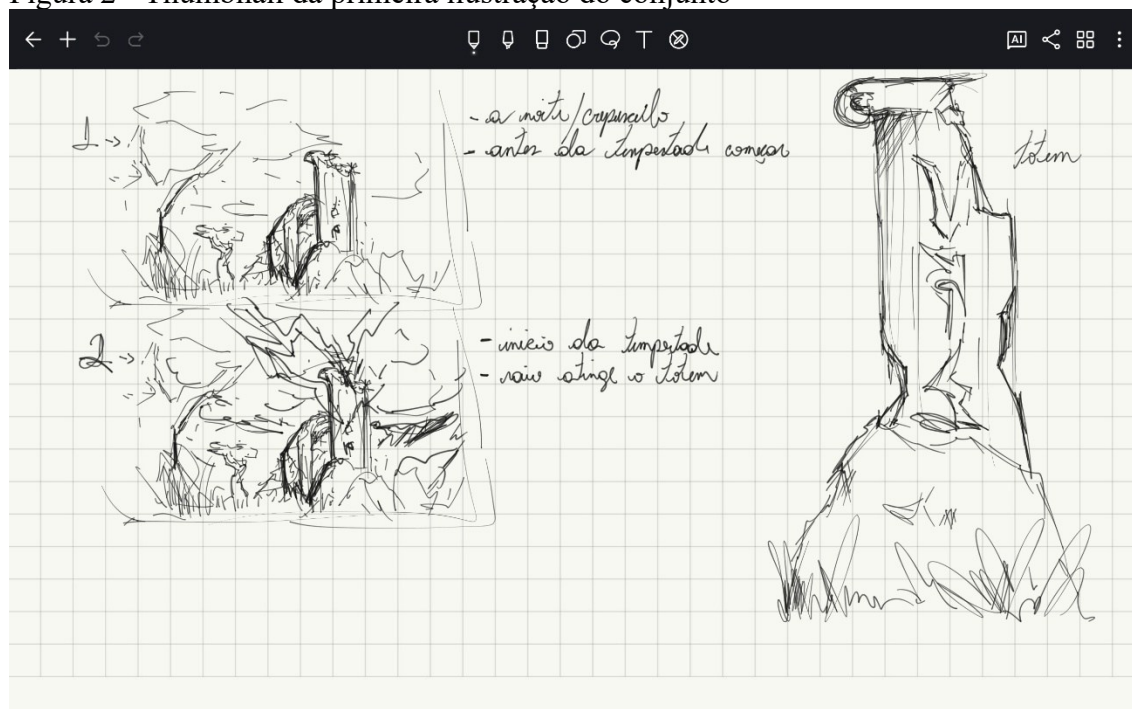
Tabela 1- Roteiro utilizado para criação das imagens

Imagem 1: Chamado	Da grama verde surge um monumento de pedra com inscrições antigas cravadas em seu comprimento/ De cima, um raio poderoso atinge o monumento.
Imagem 2: Permissão	Da pedra surgem chamas que explodem e serpenteiam pelo céu noturno/ Enquanto desperta de seu sono profundo, o espírito da floresta observa a chama viva imóvel aos seus pés.
Imagem 3: Compromisso	De mãos dadas, iniciam o ritual/ Elas se movem em uma dança ritmada guiada apenas pela força da natureza.
Imagem 4: Renascimento	Paradas, face a face, os espíritos reconhecem que completaram seu propósito/ Os Céus choram em emoção, as lágrimas banham a vegetação e apagam as chamas (...).
Imagem 5: Ordem	Do alto de uma colina, o Homem principal em cima de seu cavalo acompanha seus subalternos de longe à espera do sinal, que logo chega.
Imagem 6: Mimetismo	Em cima do seu cavalo ele cuidadosamente coloca o artefato em sua mão/ Um raio muito mais forte do que o necessário atinge o monumento (...).

Imagem 7: Catástrofe	Pedaços do monumento são arremessados por entre a vegetação abaixo/ Dos resquícios do monumento surgem chamas sombrias que tomam formas asquerosas (...).
Imagem 8: Espólios	O Homem (...) assiste sua obra maligna se tornando completa/ Com a área completamente devastada, as bestas flamejantes ficam sem combustível e precisam de mais.

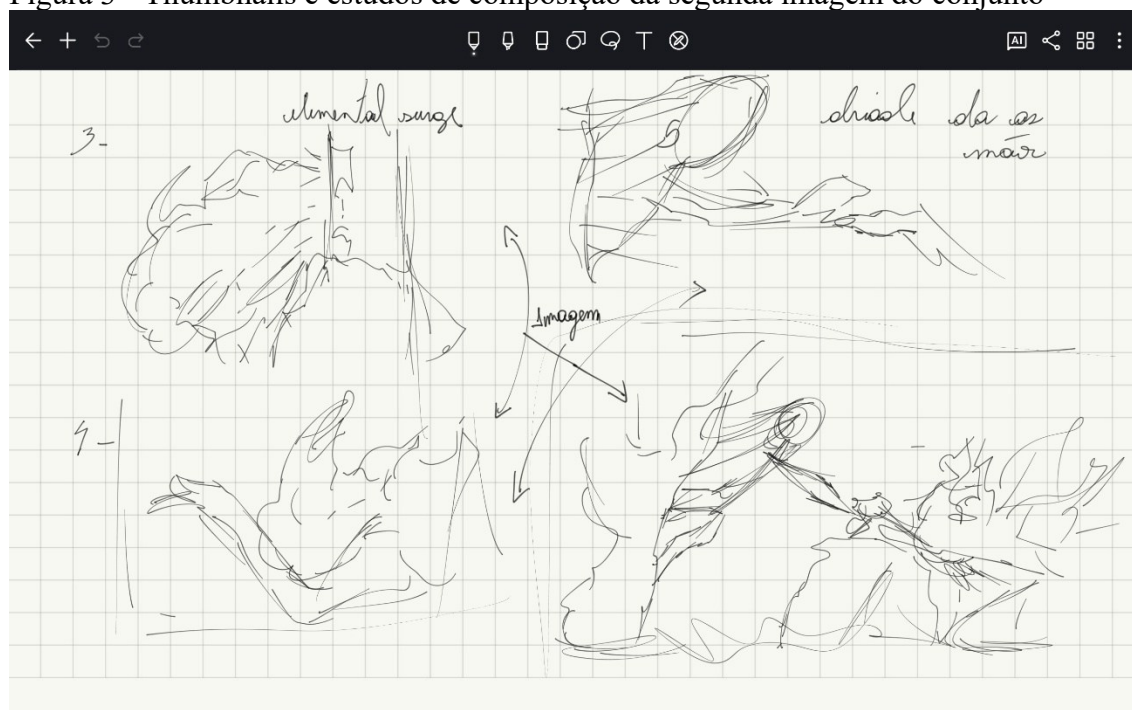
Com o roteiro criado, planejei a construção das ilustrações de modo a melhor refletir a sequência dos acontecimentos. Utilizei como suporte o aplicativo Noteshef, nele organizei as imagens a fim de criar thumbnails (Figuras 1, 2 e 3) para organizar os elementos presentes nas imagens e o tempo da narrativa visual. A proposta para as imagens é de que cada imagem represente mais de um acontecimento em tempos diferentes, e durante esse processo o foco principal foi em estruturar as imagens de modo que elas ficassem harmoniosas, e as transições entre os acontecimentos dentro da mesma imagem não fosse feita de forma a afetar a harmonia da imagem.

Figura 2 - Thumbnail da primeira ilustração do conjunto



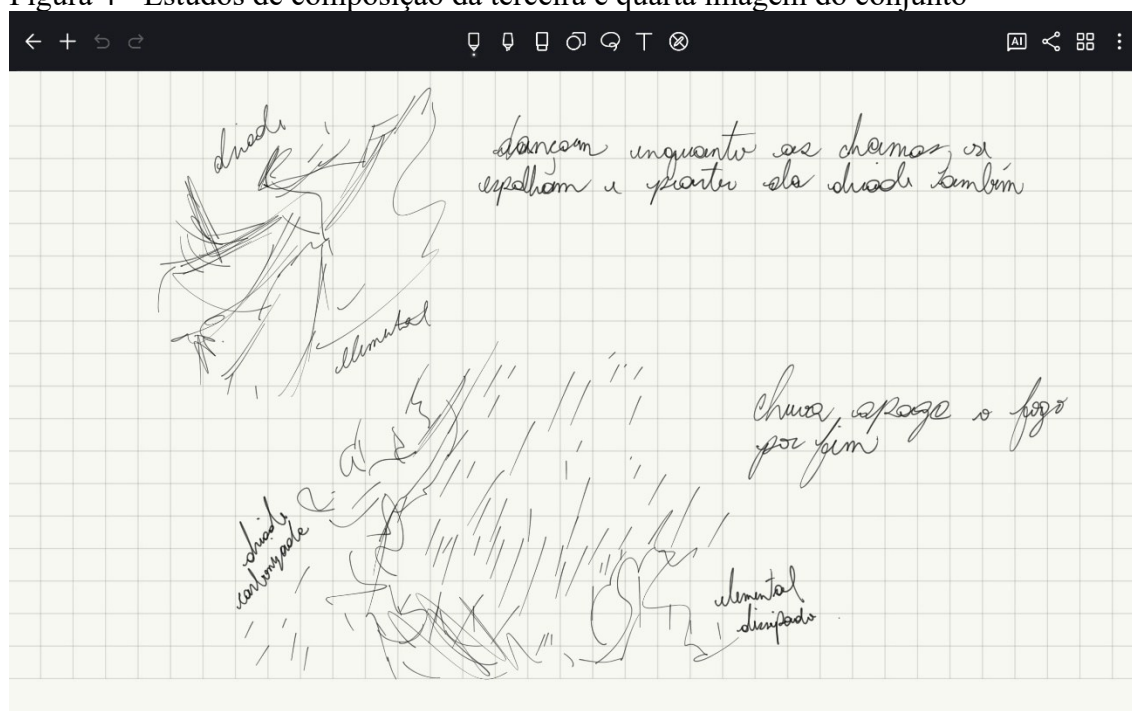
Fonte: Acervo pessoal

Figura 3 - Thumbnails e estudos de composição da segunda imagem do conjunto



Fonte: Acervo pessoal

Figura 4 - Estudos de composição da terceira e quarta imagem do conjunto



Fonte: Acervo pessoal

Tomamos como exemplo a imagem que inicia nossa jornada. A história começa nos introduzindo ao ambiente solene do cerrado, ameaçando uma tempestade de verão durante a noite. Um raio atinge um artefato misterioso que compõe nosso cenário, cercado por ruínas de

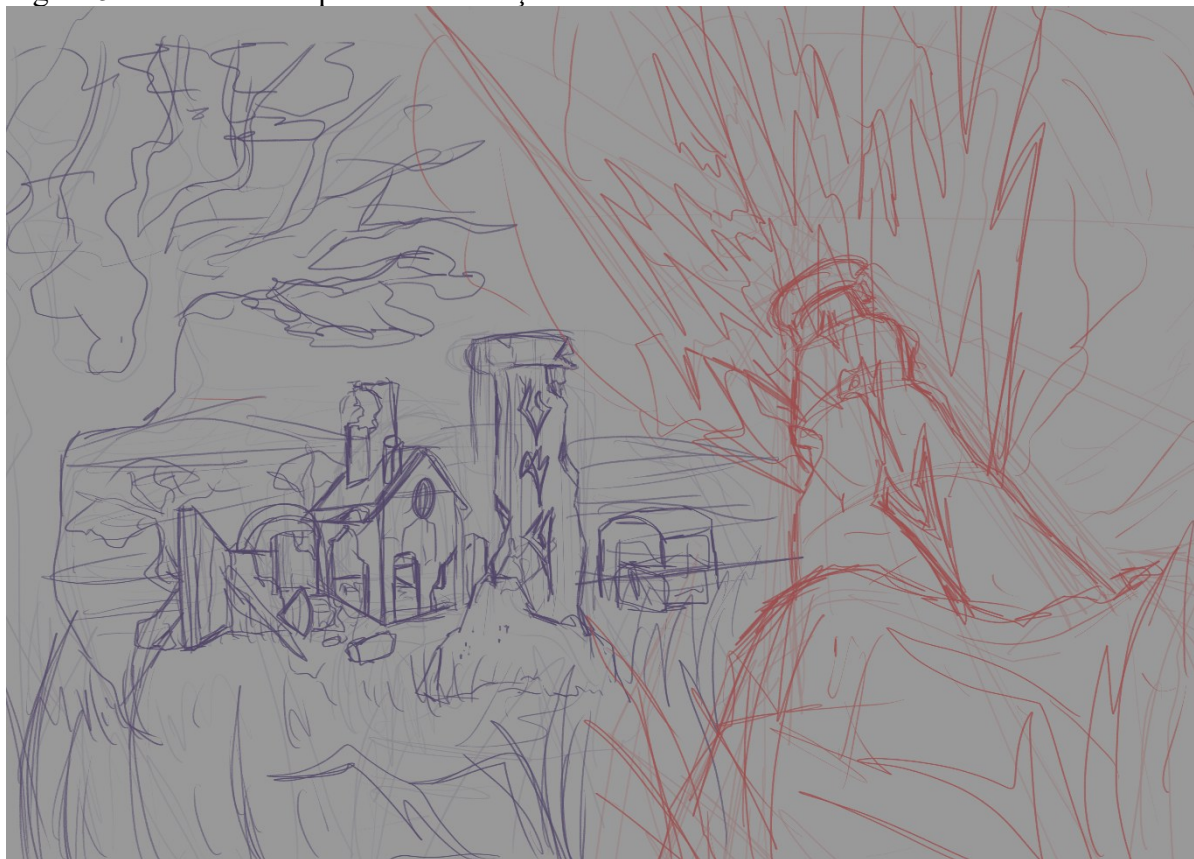
uma população já esquecida, a energia então ativa as inscrições cravadas ao longo do artefato que reage de forma violenta. O resumo acima retira do texto original apenas os pontos chave para que seja possível o entendimento da situação que a imagem a ser criada precede.

O início da história busca representar a calmaria antes da tempestade, quase literalmente; anuncia um acontecimento de origem arcaica e intrínseco deste local conceitual. Dessa forma, no rascunho da primeira imagem (Figura 5) o principal objetivo seria o de transmitir o choque entre as duas situações, criar uma disputa entre a calmaria e a agitação que subjuga aquele ambiente. Para criação e desenvolvimento das imagens, foi utilizado o programa de desenho ClipStudio Paint.

As imagens que compõem a produção visual desta pesquisa seguem o padrão de representar tempos diferentes da narrativa, sempre contado eventos sequenciais na mesma imagem que são representados da esquerda para a direita.

A representação do contraste se deu a partir da representação do ambiente à esquerda sem a intervenção que gera o conflito principal, estático como na maioria das noites que precedem a história a ser contada, colocada ao lado do início do conflito à direita, o raio que energiza o artefato e traz as chamas para o cerrado. A perspectiva foi utilizada como forma de intensificar a disparidade das situações, a primeira parte utiliza uma perspectiva de 2 pontos de fuga, e é vista de frente, não foca em nenhum objeto específico, todos são representados com o mesmo valor apenas com o fim de gerar a sensação de profundidade do ambiente. Já com a segunda parte, foi utilizada uma convergência para cima, para gerar a sensação de grandeza como forma de intensificar o momento e a situação que se iniciará.

Figura 5 – Rascunho da primeira ilustração da serie



Fonte: Acervo pessoal

Com o rascunho finalizado, seguiu-se com a fase da *lineart*. A principal escolha estilística para esta fase foi a de manter a pressão do traço linear. A pressão do traço é uma ferramenta na arte digital que, com base na força com que a caneta é pressionada contra a superfície utilizada para desenho, torna a linha mais ou menos grossa, deixando o traço dinâmico. Essa ferramenta é normalmente utilizada para delimitar os valores de luz e sombra, com os locais escuros mais grossos e aqueles mais iluminados, mais finos. Como o pincel escolhido para o contorno já possuía uma textura que buscava imitar o grafite, decidi manter apenas a mecânica de opacidade do traço, quanto mais leve a caneta passa na superfície, menos opaco e com mais textura é o traço, e intensificar a questão da iluminação na parte de renderização.

Na imagem abaixo (Figura 6), temos a aplicação de todos esses fatores apresentados com base no rascunho. Alguns elementos não foram incluídos nesta etapa, como por exemplo as nuvens no céu, pois serão integrados de forma mais orgânica à medida que a ilustração caminha para a finalização.

Figura 6 – Lineart da primeira ilustração finalizada

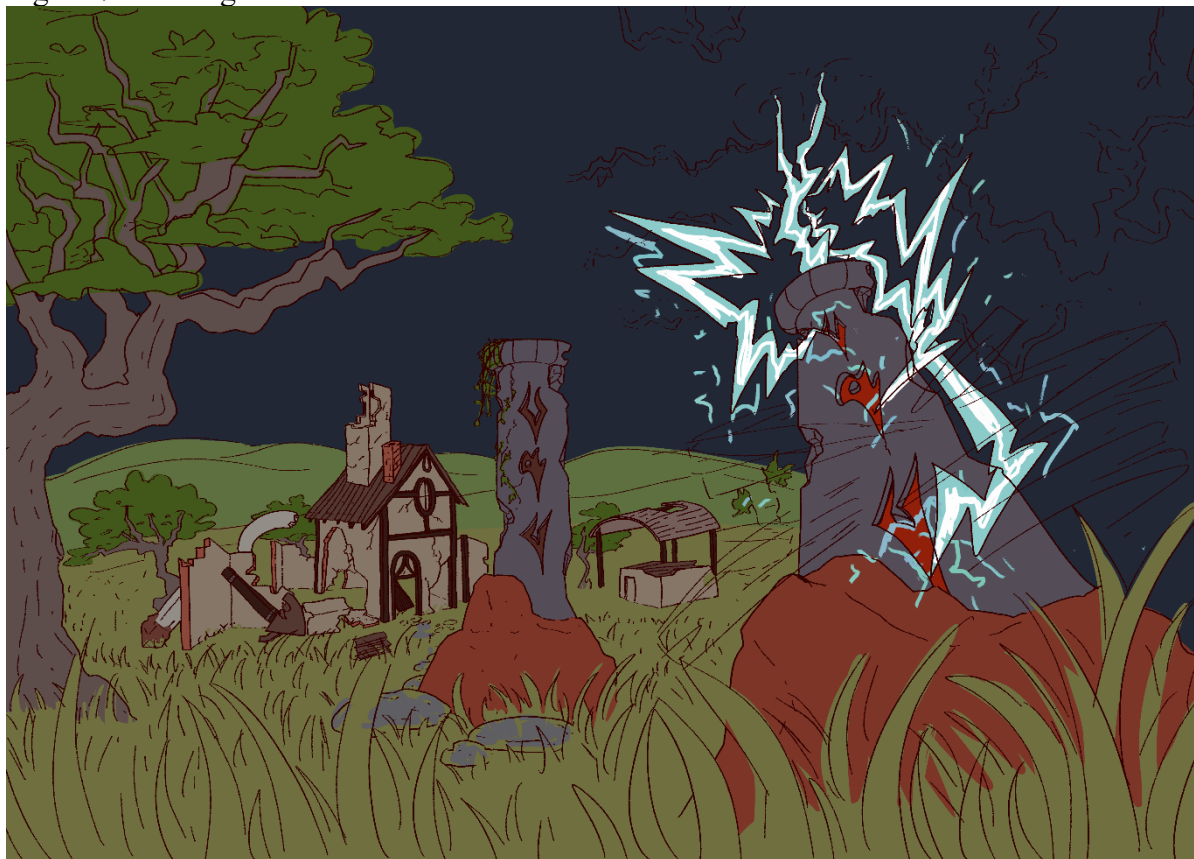


Fonte: Acervo pessoal

Com essa parte finalizada, seguiu-se com um processo muito comum no campo da arte digital conhecido como blocagem. A blocagem consiste em colorir as partes de um desenho com cores chapadas, e serve tanto para definir a escala de cores de um desenho como para delimitar as áreas que serão renderizadas. Esse processo facilita a finalização, pois, dependendo da complexidade e liberdade do traço as ferramentas de seleção automática (são funcionalidades dos programas de arte digital que buscam uma área fechada, como as inscrições dentro do pilar, e criam uma seleção que delimita o local no qual podem ser feitas alterações dentro do desenho) podem não funcionar corretamente.

Na figura abaixo (Figura 7), percebemos que em alguns elementos da imagem a cor está restrita às linhas que a rodeiam, como no cinza do pilar e no vermelho da pedra. Nestes locais e nas ruínas que compõem o ambiente, utilizei as ferramentas de seleção para realizar o processo da blocagem, porém em alguns lugares optei por não seguir as linhas de forma rígida. Estes lugares são majoritariamente nas copas das árvores, visto que como se trata de elementos naturais que possuem uma fluidez nata, optei por não os restringir na imagem, como forma de referenciar esta característica.

Figura 7 – Blocagem feita com base nas formas da lineart



Fonte: Acervo pessoal

Com a blocagem finalizada deu-se início a última fase do processo de produção; a renderização. Ele consiste em dar profundidade a uma imagem através dos valores de luz e sombra, podendo variar de acordo com o estilo que se quer construir na imagem. Escolhi uma representação dos elementos que compõe a imagem aproximando-os do real, porém exagerando-os em certas partes, como a forma com que foram representadas as torções dos galhos das árvores, e simplificando outras, como a maneira com que representei a grama e as folhas das árvores sem muita definição entre cada folha.

Assim, mantive as sombras com um traço mais definido, buscando não suavizar as linhas o máximo possível para que a textura do pincel prevalecesse ao longo do desenho, abrindo algumas exceções nas áreas de efeito luminoso e nas nuvens, para conseguir criar uma iluminação mais dinâmica e transformar a parte do céu em uma zona de interesse visual.

O processo de ilustração digital permite criar, dentro de um mesmo desenho, camadas que agem de forma independente. Elas podem ser utilizadas para ilustrar diferentes partes de um desenho, sem que uma parte interfira na outra caso seja necessário ser feito algum tipo de alteração ou edição. Por exemplo, o rascunho da imagem é feito em uma camada e a *lineart* em

uma camada acima, é possível ocultar a camada do rascunho ou até mesmo apagá-la sem afetar a *lineart*. Durante a finalização das ilustrações, utilizei essa interação entre as camadas para atribuir uma coloração azul para os elementos que não são afetados por nenhum tipo de iluminação ou que estão mais ao fundo da imagem.

Para atingir o efeito desejado utilizei as configurações de opacidade da camada, assim como as configurações do modo de mistura, que dita como os elementos presentes nela vão interagir com os elementos presentes nas camadas abaixo. Essa camada de cor afeta apenas a metade esquerda da imagem, e atribui aos elementos um tom de azul similar ao do céu. Também foi adotada como forma de simular uma perspectiva tonal na imagem, quanto mais distante da tela, mais forte é a influência do azul.

Em contrapartida nos elementos à direita o vermelho foi intensificado, todos os elementos da imagem (Figura 8) são afetados por uma iluminação vermelha que destoa da iluminação à esquerda. A iluminação adotada na parte direita da imagem serve também como forma de aumentar a sensação de conflito entre as situações representadas. À medida que a narrativa é contada nas imagens, a dinâmica das cores se torna ainda mais presente, se tornando um mecanismo intensificador dela.

Figura 8 – Primeira ilustração finalizada da série

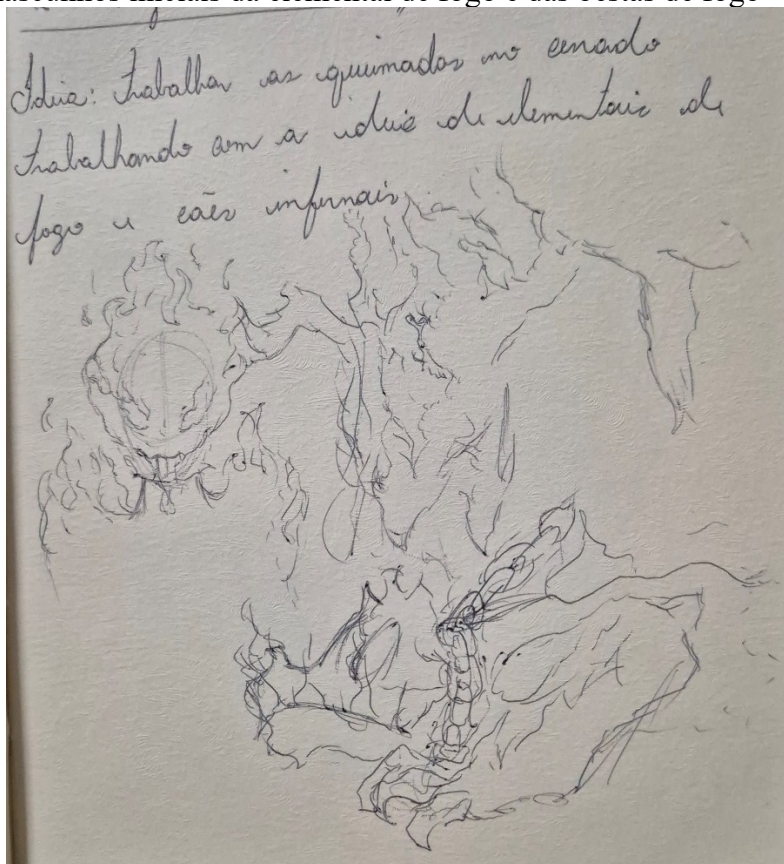


Fonte: Acervo pessoal

Tendo como base a imagem acima, podemos delimitar dois tempos lidos da esquerda para a direita. O primeiro, mostra uma cena rural noturna, árvores retorcidas emolduram casas em ruínas, um pilar de pedra com entalhes em seu comprimento emerge de um pequeno morro de terra vermelha, ao fundo manchas de luz percorrem o céu. A composição procura evocar uma sensação bucólica de calma. Em contrapartida à direita da imagem, temos a visão do pilar de perto, seus entalhes acessos em um vermelho vivo, feixes de luz vermelha surgem em volta do pilar. No céu feixes azuis bem delimitados percorrem sua extensão, um raio cai no topo do pilar. A construção da imagem sugere um movimento na cena, anunciando o início de algo.

Outro ponto importante que foi desenvolvido durante a criação das *thumbnails* foi o design dos personagens que foram representados nas ilustrações. As primeiras ideias para a aparência dos personagens foram desenvolvidas durante uma das reuniões de orientação, assim que decidi construir a história sobre o fogo no cerrado. Na imagem abaixo (Figura 9) apresento o primeiro rascunho da elemental de fogo e a aparência inicial das bestas de fogo, nela busquei desenvolver esses personagens de modo a melhor integrar a fluidez que as chamas possuem tanto em uma silhueta humanoide como em uma canina.

Figura 9 - Rascunhos iniciais da elemental de fogo e das bestas de fogo



Fonte: Acervo pessoal

Meu principal objetivo com essas personagens foi o de me aproximar o suficiente de algo que nos é familiar, como o formato do corpo humano na elemental de fogo, e ao mesmo tempo me distanciar da familiaridade introduzindo elementos que não pertencem ao nosso dia a dia, por exemplo, as chamas no corpo da elemental estão em constante mudança e apesar da forma humanoide seus membros e rosto são compostos de chamas sem uma forma fixa ao longo das ilustrações.

Já nas bestas flamejante, inicialmente a ideia era que fossem representadas por cães infernais, porém durante a escrita da história resolvi transformá-las em pedaços do monumento que estão soltando chamas como forma de integrar melhor sua existência de um ponto de vista narrativo, visto que o conflito da segunda parte da história se ocorre por conta da explosão de um dos monumentos, que possui o fogo armazenado dentro de si.

A criação da dríade ocorreu de forma similar. No início, o primeiro rascunho que fiz da personagem (Figura 10) se desviou da ideia de se afastar do humano com o design destes personagens, tendo em vista que ela possuía os elementos da face iguais ao de um ser humano

comum. Então, escolhi tratar essa personagem como se a entidade representada vestisse uma espécie de armadura que tampasse seu rosto, e que de certo modo contribuísse para o fator do fantástico.

Figura 10 – Rascunho inicial da dríade



Fonte: Acervo pessoal

A armadura da dríade é composta dos pedaços da casca da árvore da qual ela emergiu. Fiz essa escolha não só como forma de integrar a questão da natureza e da vegetação na personagem, mas também com base no papel que a casca das árvores do cerrado possui. Por possuírem uma camada de cortiça ela serve como uma armadura natural contra o fogo, permitindo que a vegetação arbórea sobreviva às queimadas.

Já para os humanos que protagonizam a segunda parte da história, minha inspiração surgiu com base em um evento que presenciei na vida real. Procurei retratá-los como fazendeiros donos de terra, e a escolha de design surgiu quando passei em frente a uma convenção de produtos agrícolas, que me chamou muito a atenção pelo fato de que quase todas as pessoas presentes estavam vestidas exatamente iguais, calça jeans e camiseta social azul, com um grande chapéu na cabeça.

A fim de tornar o homem principal mais imponente, e diferenciá-lo dos demais, adicionei uma capa e o representei como a única figura que utiliza um chapéu tradicional, os outros trabalhadores utilizam variações de bonés e chapéus utilizados normalmente para se proteger do sol.

Por fim, apresento abaixo (Figura 11) o design final de cada uma das personagens que protagonizam a história.

Figura 11 – Design final dos personagens. Da esquerda para direita: Elemental, Driade, Besta de Fogo e o Homem



Fonte: Acervo pessoal

## 4 RESULTADOS

Desde sempre as imagens foram utilizadas como meios de transmitir informações. O teor destas informações pode variar de acordo com a intenção de quem as conceitualiza, podendo ser de caráter social, cultural, político etc. Busquei através desta pesquisa utilizar deste caráter informativo das imagens para discutir uma questão ambiental que afeta o bioma no qual estou inserido.

A escolha de criar uma narrativa que se aproxima do fantástico surge não somente com base em um interesse pessoal, mas também como forma de evocar o que Huizinga nos trouxe em sua obra “Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura”, sobre como o elemento do lúdico transcende a existência humana, é algo inato da natureza, e através dele a cultura e a sociedade são capazes de se desenvolver. Este elemento está presente nas mais variadas estruturas da nossa sociedade, e seguem um certo conjunto de regras que os tornam “ambientes de jogo”:

“Resumindo as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.” (Huizinga, 2019, p. 16)

Tribunais, igrejas e até mesmo escolas podem se enquadrar dentro das regras que Huizinga estabelece, e dentro do âmbito midiático, visitar exposições ou até mesmo consumir uma obra literária nos transportam para um mundo novo com uma estrutura própria. Aqui, busco explorar esse aspecto de fuga proporcionado pela presença do lúdico também como veículo de mensagem, de forma que após a duração deste mundo novo criado pelo “jogo” possamos transportar para o mundo real parte da experiência vivida nele.

Como forma de enfatizar o lúdico na obra e mantê-la próxima o suficiente da realidade, escolhi utilizar elementos que permeiam o mundo real, porém reinterpretados como elementos fantasiosos. Tendo em vista o tema das queimadas no cerrado, os elementos reinterpretados são todos aqueles que participam ativamente nas queimadas; o fogo, a vegetação e o homem. A reinterpretação destes elementos ocorreu com base também na fala de Ailton Krenak (2020). O filósofo categoriza como causa da crescente devastação do ambiente a despersonalização da

natureza, que ocorre com a perda da apreciação da ancestralidade da nossa nação em prol do desenvolvimento do homem.

Levando em consideração a questão levantada por Krenak (2020), escolhi representar os protagonistas dos eventos a serem retratados como seres sencientes. O fogo e a mata, o céu e a terra são tratados na história como seres que possuem mente própria, possuem sentimentos e motivos.

Como a metodologia adotada para criar as ilustrações teve como base a criação de uma história para guiar os acontecimentos e auxiliar com a construção do tom de fantasia, juntamente com a ideia da personalização de Krenak (2020), incorporei a ideia dos Entes Sobrenaturais de Eliade (2016). Ao longo das suas escritas em “Mito e Realidade”, ele menciona o mito como forma de conhecer uma realidade. Ao recontar uma história repassamos um saber ancião, uma verdade primordial juntamente com os acontecimentos narrados, e essas histórias contam os feitos dos Entes Sobrenaturais responsáveis por criar o mundo como conhecemos.

Tendo em vista a força que o ato de contar e recontar histórias possui, escolhi contar uma história que se aproximasse de algo mitológico para tratar de um evento também ancestral e milenar que é a presença do fogo no cerrado. Juntamente com as definições das narrativas fantásticas de Todorov (2017), construí uma narrativa sobre seres mágicos e espíritos das florestas que dançam por entre a mata, sobre um homem com o poder dos céus, nada que possa ser explicado através de preposições científicas, são apenas situações que neste mundo existem de forma natural e inquestionável.

Quanto a presença do elemento fantástico de Todorov (2017), dos Entes de Eliade (2016) e a problemática de Krenak (2020) nas imagens, busquei retratá-los com base em elementos pré-existent em outras mídias, ajustando-os para que fizessem sentido dentro da proposta. Os elementais de fogo das histórias de fantasia e as dríades da mitologia grega, aqui possuem formas humanoides, a fim de evocar a natureza antropomorfa e personificada, mas sem perderem as características principais dos elementos com que se relacionam, o fogo e as árvores, respectivamente.

Apesar de humanoides, o fogo mantém as labaredas por entre o corpo, e a árvore mantém partes da sua casca e folhas por entre o corpo humano. Ambos não possuem um rosto humano, para aproximá-los de algo sobrenatural. Seus corpos evocam o humano e o familiar, mas seus rostos mostram que essas criaturas ultrapassam o homem. A sensação de estranheza que as figuras transmitem também foi utilizada para intensificar o aspecto irreal da fantasia.

À medida que o homem se torna protagonista da história, o fantástico perde parte da sua força e passa a ser trabalhado em função do homem. O aspecto fantasioso aqui presente é o mimetismo da “força” dos céus, visto que seres humanos são incapazes de criar raios pelas mãos. A presença de criaturas geradas pela explosão, que espalham chamas por onde passam, andam em quatro patas e não possuem um rosto bem definido também foi adotada para adicionar um teor fantástico a segunda parte da história, além de discutir a ideia de Krenak quanto a despersonalização da natureza a favor do homem, visto que as criaturas não possuem mente própria e são mecanismos de destruição em massa.

Tendo em vista o que foi proposto nos capítulos anteriores, obtive como resultado uma série de 8 ilustrações, das quais 4 representam uma interpretação fantástica das queimadas de ocorrência natural do Cerrado, e as 4 demais das queimadas de ocorrência artificial, ou seja, causadas pela ação do homem. Elas foram construídas sequencialmente a fim de melhor conduzir a narrativa que elas buscam contar.

A primeira ilustração (Figura 12) nos introduz a história representando os fatos que dão início ao conflito narrado:

Figura 12 – Primeira ilustração do conjunto: Chamado



Fonte: Acervo pessoal

Da grama verde surge um monumento de pedra com inscrições antigas cravadas em seu comprimento, erguido por algo ou alguém

já a muito esquecido. [...] De cima, um raio poderoso atinge o monumento. As inscrições cravadas na pedra se energizam, e o ambiente se torna palco para um evento anual, proporcionado pelas forças maiores responsáveis por manter a ordem da natureza. (APÊNDICE)

A figura retrata um ambiente rural, à noite. A esquerda, uma árvore com o tronco retorcido, emoldura um pilar incrustado em uma pedra vermelha. Mais ao fundo, uma casa em ruínas, vigas e pedaços de paredes espalhados pelo chão. No plano mais distante, vemos o céu noturno, pontos de luz estão dispersos por entre nuvens. À direita, o mesmo pilar, um raio está o atingindo e feixes de luz vermelha iluminam o ambiente. As inscrições em seu comprimento também se acendem. Ao fundo, o céu é composto por feixes de azul, que se assemelham a raios, por entre uma densa quantidade de nuvens.

Em seguida, a próxima ilustração (Figura 13) nos mostra o resultado do embate entre os entes que regem a natureza, e nos prepara para o ato central:

Figura 13 – Segunda ilustração do conjunto: Permissão



Fonte: Acervo pessoal

Da pedra surgem chamas que explodem e serpenteiam pelo céu noturno, iluminando tudo em seu percurso. [...] Surge no meio do fogo um ser, uma elemental de fogo, não mais presa a sua prisão de pedras e insetos. [...] Ao pousar na grama as chamas não somente

começam a se espalhar, como despertam espíritos antigos, as dríades, moradoras e protetoras daquele ambiente. [...] Em um ato de subserviência (ou talvez respeito) a chama ergue sua mão, convocando o espírito para um ritual arcaico. (APÊNDICE)

A imagem é composta por várias formas em tons variados de laranja e vermelho. Na esquerda vemos uma forma serpenteante, que surge do canto inferior esquerdo do pilar presente na ilustração anterior. Por entre as voltas que a forma dá, vemos parte do céu noturno com manchas acinzentadas que se assemelham a nuvens, assim como curvas marrons que se assemelham ao tronco de uma árvore, das quais feixes de luz verde surgem. As curvas nos levam para o lado direito, e formam uma árvore da qual uma figura verde está saindo. Ajoelhada em sua frente vemos a figura laranja em sua forma completa. Ao fundo vemos o cenário bucólico noturno, e por entre o céu, manchas em um tom claro de azul se assemelham a relâmpagos brilhando por entre nuvens.

A imagem que segue (Figura 14) retrata o clímax da história, o embate entre os entes da natureza e a finalização de um ritual que deriva dele.

Figura 14 – Terceira ilustração do conjunto: Compromisso



Fonte: Acervo pessoal

De mãos dadas, iniciam o ritual que protagonizarão durante toda a duração daquela noite. [...] Elas se movem em uma dança ritmada

guiada apenas pela força da natureza. Percorrem aquele ambiente em rodopios flamejantes, espalhando chamas por onde passam, criando um caminho incandescente de destruição. (APÊNDICE)

Na imagem acima no primeiro plano há uma figura verde fluorescente, que se assemelha com uma mão, formas com as pontas quadradas estão presentes em seu comprimento e se parecem com cascas de árvores. A figura está em contato com uma forma laranja, uma mão em chamas. Acima das figuras, no primeiro plano, formas em tom de cinza, marrom e verde formam galhos que se encontram, criando uma moldura. No segundo plano vemos duas figuras, uma figura verde em contato com uma figura laranja. Essas figuras se repetem, com poses diferentes até chegarem no terceiro plano, onde formas arredondadas compõem as montanhas e uma mistura de azul escuro e linhas ciano formam o céu. Árvores tortuosas compõe a extensão da paisagem, o chão é composto por linhas em diagonal com diferentes tons de verde, e das figuras na parte central saem linhas laranjas, simulando o fogo se espalhando pela paisagem.

Por fim, temos o fim de uma noite especial para este ambiente (Figura 15). Os participantes desta dança retornam para seu descanso, e os regentes deste ambiente aclamam a performance que presenciaram.

Figura 15 – Quarta ilustração do conjunto: Renascimento



Fonte: Acervo pessoal

A chama, antes forte, agora já não se mostra tão brilhante. Paradas, face a face, os espíritos reconhecem que completaram seu propósito. Os Céus choram em emoção, as lágrimas banham a vegetação e apagam as chamas que animaram aquela noite, os espíritos se despedem e retornam para seus planos de existência. Dos pedaços largados pela dríade surgem pequenas partículas brilhantes que se espalham por entre a vegetação queimada. Da destruição surge o presságio de um renascimento revigorante. (APÊNDICE)

Na imagem, vemos as duas figuras interagindo ao final da situação representada anteriormente. Na esquerda, uma figura marrom que forma uma árvore está próxima a uma outra figura laranja da qual surge uma forma em cinza, uma nuvem densa de fumaça. À direita, em primeiro plano, há uma árvore com o um galho posicionado de modo semelhante ao braço da figura mais à esquerda. Mais ao fundo, temos a presença de outros formatos retorcidos que ocorrem ao longo da paisagem, árvores com galhos tortuosos e sem nenhuma folha. No chão, a grama toma um tom acinzentado. Toda a parte direita é tomada por linhas diagonais em um tom de azul claro, representando a chuva que apagou o fogo que ali acontecia.

A imagem abaixo (Figura 16) nos introduz à segunda metade da narrativa. A intervenção do homem no ambiente, e a perversão dos entes que regem este espaço.

Figura 16 – Quinta ilustração do conjunto: Ordem



Fonte: Acervo pessoal

Do alto de uma colina, o Homem principal em cima de seu cavalo acompanha seus subalternos de longe à espera do sinal, que logo chega. O comandante ergue um pequeno espelho, o a luz do sol refletida em sua superfície chega ao Homem, anunciando o início do fim. (APÊNDICE)

Na imagem acima vemos um ambiente rural durante o dia. Árvores com o tronco retorcido compõem o cenário, assim como uma vastidão de grama ao longo do chão. Ao fundo, as montanhas se encontram com um azul claro para formar o horizonte da paisagem. O céu claro não apresenta nenhuma nuvem, apenas um círculo amarelo, representando o Sol. No canto inferior esquerdo vemos pessoas cavando uma espécie de trincheira no solo, e uma outra pessoa com sua mão erguida segurando um objeto que reflete a luz do sol. Por entre os galhos da árvore posicionada no centro da imagem há uma pessoa em cima de um cavalo, e mais à direita, essa figura é vista de costas em frente a um pilar de pedra. Nesse ponto de vista, vemos também o reflexo na parte central, feito pela pessoa que segura o objeto, porém de um ponto de vista diferente.

A ilustração seguinte (Figura 17), assim como na primeira parte da história, nos apresenta os momentos que antecedem o clímax, a representação do poder dos entes que regem este ambiente sendo utilizado contra ele.

Figura 17 – Sexta ilustração do conjunto: Mimetismo



Fonte: Acervo pessoal

Em cima do seu cavalo ele cuidadosamente coloca o artefato em sua mão, ajustando para que fique o mais perfeito possível. Com a luva em mãos, o homem se coloca em posição e estala os dedos. Por um segundo nada acontece, até que das mãos de um homem mortal surge o poder dos céus, direcionado para a pedra anciã. Um raio muito mais forte do que o necessário atinge o monumento que se estilhaça por entre a grama, causando uma explosão grandiosa que ofusca até mesmo o próprio Céu. (APÊNDICE)

Na imagem acima, seguindo da esquerda para a direita, encontra-se uma figura humana em primeiro plano ajustando um objeto que se assemelha a uma manopla na sua mão direita, no segundo plano, ao fundo, formas arredondadas em tons de verde compõem as montanhas e um degrade de azul claro para azul escuro forma o céu, sem nenhuma nuvem. Seguindo para o lado direito, temos um pilar com inscrições em vermelho, possui várias rachaduras das quais riscos em um vermelho mais claro sugerem que o pilar está emitindo luz. Atrás do pilar, a mesma figura humana aparece em cima de um cavalo com as patas dianteiras no ar, linhas ciano

surgem da sua mão direita, como se ele estivesse atirando raios pelas mãos. O céu possui um tom de amarelo claro, sugerindo que o sol está atrás da figura do homem.

A ilustração seguinte (Figura 18) nos mostra o efeito que a desvirtuação dos poderes causa ao ambiente. Ela retrata o clímax da história, o momento em que o fogo das bestas se espalha de forma desenfreada por entre a vegetação.

Figura 18 – Sétima ilustração do conjunto: Catástrofe



Fonte: Acervo pessoal

Pedaços do monumento são arremessados por entre a vegetação abaixo, que se incendeia imediatamente ao entrar em contato com as pedras. Dos resquícios do monumento surgem chamas sombrias que tomam formas asquerosas, bestas de quatro patas ferozes e imparáveis. (APÊNDICE)

Na imagem acima, formas curvilíneas em tons de laranja e vermelho, que representam chamas, e que possuem rochas em seu interior compõem o primeiro plano. Elas estão em movimento, saltando em direção ao espectador. Mais ao fundo, a vastidão de grama é representada pelo verde, com algumas manchas de laranja por sua extensão, representando o fogo se espalhando pela grama. Formas tortuosas compõem as árvores espalhadas pela paisagem, e no fundo curvas representam as montanhas que complementam o cenário. O céu é composto por linhas em tons de vermelho preto e laranja, como se algo estivesse explodindo

no horizonte. Formas arredondadas saem do ponto central em direção ao espectador, como se detritos estivessem sendo arremessados pela paisagem.

Por fim, temos os resultados de toda a situação apresentada, a imagem final (Figura 19) nos mostra a fonte de toda a destruição, o “Homem”, admirando a sua criação.

Figura 19 – Oitava ilustração do conjunto: Espólios



Fonte: Acervo pessoal

As árvores, com suas cascas grossas conseguem suportar parte do calor, mas não por muito tempo, os espíritos que as habitam começam a se dissipar, a Terra sente seu corpo enfraquecendo, a vegetação se torna cinzas, aves voam em chamas, e o Céu assiste, sente as lágrimas se formando, mas não consegue chorar. O Homem, que tomou o papel de regente das mãos dos seres que habitam a região, assiste sua obra maligna se tornando completa. O vento cumprindo seu papel, sopra por entre a devastação, carrega consigo toda a fumaça e fuligem, e sem saber, uma fagulha. (APÊNDICE)

A imagem acima finaliza o conjunto seriado. Nela, mantendo a leitura da esquerda para a direita, temos uma figura no canto inferior esquerdo que lembra a cabeça de um animal de costas, que observa a paisagem a sua frente. Mais ao fundo, figuras laranja que representam o fogo estão postas atrás de uma linha curvada no chão, a grama que ocupa o fundo da imagem possui um tom de cinza, sugerindo que foi queimada. Da grama cinza também surgem colunas

com formas arredondadas, simulando nuvens de fumaça que seguem em direção ao céu. De uma dessas nuvens sai uma figura em formato de ave com rastros em laranja no que seriam suas costas, como se estivesse em chamas. O plano mais distante é todo em tons de cinza, as montanhas e o céu são ocultados pelas nuvens de fumaça. Na direita, uma pequena montanha com formas arredondadas em verde que compõem arbustos, acima deles uma figura de costas em cima de um cavalo, observando os acontecimentos à esquerda da ilustração. Mais ao fundo, o pilar de pedra possui linhas verticais em cinza que indicam que um pouco de fumaça está surgindo dele. O céu mantém um tom de azul, porém com menor saturação, se aproximando do cinza.

As imagens representam situações diferentes de causa e efeito, uma acontece por causa da outra. Colocando ambas as situações dentro de uma mesma representação, possibilitam a criação de uma história narrativa visual dinâmica, tendo em vista que à medida que os eventos acontecem, os elementos que compõe a narrativa já interagiram antes. As imagens não dependem umas das outras inteiramente para contar a história; a seguinte apenas complementa o conflito iniciado na imagem anterior. De acordo com o narratologista Raphael Baroni,

“a segunda maneira de definir a narratividade evoca um intérprete que reconhece, de acordo com vários critérios históricos e culturais, o grau de narratividade de um determinado objeto. [...] A sequência torna-se intriga quando a representação se torna reticente, ou seja, quando ela mantém um mistério ou uma sensação de suspense, quando ocorrem surpresas na linha do tempo, e, quando se enfatiza que nos afastamos do curso habitual dos acontecimentos.” (Baroni, 2021, p. 270-271).

Dessa forma, a cronologia das imagens foi feita de modo evocar uma certa curiosidade no espectador. A forma como ele recebe a linha do tempo construída afeta a forma com que entende a narrativa.

Foram adotados alguns mecanismos para que as imagens conseguissem carregar esse sentimento. A fim de interligar os acontecimentos dentro de cada uma delas para gerar o todo, foi utilizada a repetição de objetos ou ações, por exemplo, o ponto focal da primeira imagem (Figura 20) é o pilar de pedra visto que é o pivô para todos os acontecimentos seguintes. Na segunda imagem (Figura 21) o primeiro elemento a esquerda do desenho é uma representação deste mesmo pilar de pedra lançando chamas serpenteantes pelo céu que formam uma figura, ajoelhada em frente a uma outra figura que surge de uma árvore. A figura flamejante aparenta estender sua mão para a árvore.

Na próxima imagem (Figura 22), em primeiro plano, as figuras dão as mãos. E assim adiante, sendo a conexão entre as duas últimas imagens a pose final das figuras ao centro da paisagem. A presença desses elementos é introduzida de forma natural dentro das composições, não é algo explícito que destoa da narrativa intrínseca de cada imagem, mas serve como um guia para a interpretação que o leitor-espectador fará da história contada. O papel do leitor-espectador aqui então vai além de apenas interpretar a história, ele se torna parte vital para a construção dela, como diz Baroni, “[...] em um nível de cooperação muito mais exigente, o desdobramento da temporalidade da narrativa pode permanecer totalmente implícito, se apoiando integralmente no intérprete.” (p. 275).

Figura 20 – Primeira imagem



Figura 21– Segunda imagem



Figura 22 – Terceira imagem



Fonte: Acervo pessoal

## 5 EXPOSIÇÃO

Com a finalização da produção, surge uma outra questão. Tendo em vista o caráter informativo que busquei obter com a pesquisa, é necessário pensar também a forma com que a mensagem pode ser transmitida para que se alcance o objetivo inicial de conscientização quanto a diferença e os efeitos das queimadas que ocorrem no cerrado. Para isso, decidi criar uma exposição *online*, tendo em vista a forte presença do meio digital na produção das ilustrações assim como a facilidade com que as mídias digitais podem ser compartilhadas

Atualmente, existem várias maneiras de se construir um site, e primeiramente utilizei a plataforma Wix. Ela possui uma interface intuitiva que se baseia em modelos pré-definidos, e por meio deles é possível estruturar e customizar a aparência e os elementos que serão utilizados para navegar pelo site. Porém, apesar da facilidade na criação, a plataforma apresentou alguns problemas durante a visualização que afetam diretamente a experiência do visitante.

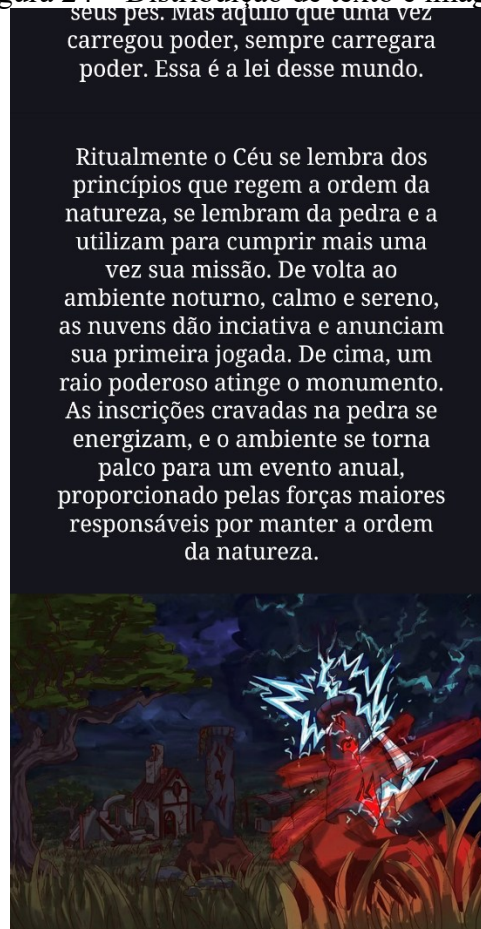
Por se tratar de um trabalho texto-visual, a forma com que as imagens são vistas pelo expectador é de extrema importância e levando em consideração a forma com que a exposição virtual foi divulgada, foi necessário pensá-la através da visualização no formato do celular. Com o site criado por essa ferramenta, essa forma de visualização ficou ainda mais prejudicada pela baixa resolução das imagens ao utilizar o *zoom* (Figura 23) e a distribuição do peso entre o texto e as figuras, que ficou muito desproporcional (Figura 24), dando mais espaço para a parte textual do que comparado a parte visual.

Figura 23 – Visualização com o zoom



Fonte: Acervo pessoal

Figura 24 – Distribuição de texto e imagem



Fonte: Acervo pessoal

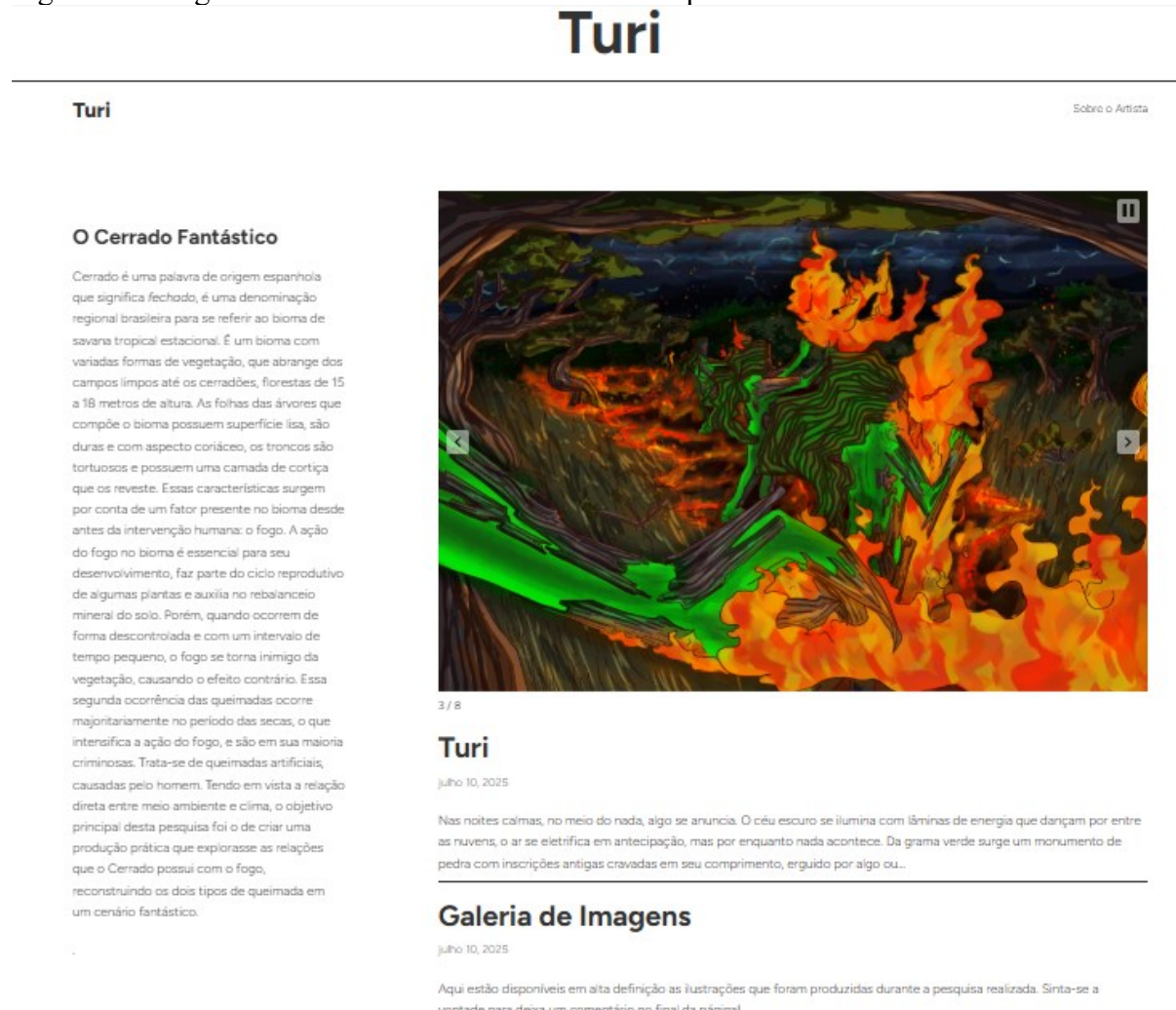
Assim, busquei alternativas para obter um resultado satisfatório e que atendesse esses requisitos. Durante essa busca me deparei com a plataforma WordPress, que ao contrário da anterior, possui uma interface menos intuitiva e o produto se aparenta mais com um *blog* do que com um site, tendo em vista que funciona a base de *posts*, ou seja, cada adição de conteúdo gera uma publicação que pode ser acessada pelo visitante e podem ser compilados na página inicial a fim de facilitar o acesso.

Devido esse formato, ele incentiva a interação entre material e público, visto que para cada publicação é automaticamente adicionada uma sessão de comentários em que os visitantes podem registrar suas opiniões e interagir entre si. Com isso, organizei a exposição dividindo o material em 2 publicações, uma com o texto e as imagens organizadas de acordo com a ordem da narrativa e outra contendo apenas as ilustrações para melhor visualização.

Nas imagens abaixo (Figuras 25, 26 e 27), vemos a página inicial do site tanto em visualização pelo computador como pelo telefone, respectivamente. A página inicial da tela foi pensada de modo a despertar a curiosidade do espectador. Logo quando é acessada, vemos um

breve texto explicando a proposta da pesquisa assim como um carrossel que apresenta as imagens. Abaixo do texto apresento as duas publicações, a primeira é a parte da narrativa com as imagens dispostas ao longo do texto e a segunda é uma galeria na qual é possível ampliar e ter uma melhor visualização das ilustrações.

Figura 25 – Página inicial do site em versão de desktop



Fonte: Acervo pessoal

Figura 26 – Página inicial do site vista pelo telefone



Fonte: Acervo pessoal

Figura 27 – Página inicial do site vista pelo telefone



Fonte: Acervo pessoal

Logo abaixo do título das publicações é possível ler um breve resumo do conteúdo presente, no caso da narrativa trata-se do primeiro parágrafo da história, e na galeria de imagens uma breve explicação do conteúdo da página. Todas essas ferramentas funcionam tanto quando visualizadas pelo computador quanto pelo telefone. Além disso, incluí também uma página breve com uma apresentação minha, e links que direcionam para as redes sociais, a fim de criar uma credibilidade maior e atribuir mais profissionalismo à experiência de visita.

Ambas as plataformas apresentadas acima podem ser utilizadas de forma gratuita, oferecendo serviços pagos que apenas retiram a propaganda que surge no topo da página assim como algumas funções de gestão dos sites criados.

Com essa exposição, meu principal objetivo foi o de disseminar por entre o público a forma com que o ser humano interage com o meio em que está inserido, e o modo com que essa interação afeta ambas as partes. Através das imagens em conjunto com a narrativa, explicitando a diferença entre as queimadas e o “produto” de cada uma, introduzindo as informações de forma descontraída e lúdica, espero que consiga permear por entre os espectadores a vontade de questionar sobre o que realmente coloca suas vidas e o ambiente em que estão inseridos em risco. Nesse caso, quem são os responsáveis pelas queimadas? De que outras formas elas podem impactar o ambiente? Como um bioma adepto ao fogo, também sofre com ele? Questionamentos como esses podem incentivar os expectadores a buscarem mais informações não somente sobre o Cerrado e os problemas que o afetam, mas de forma geral sobre os ecossistemas do Brasil, e o que está os colocando em risco.

## 6 CONCLUSÃO

A preservação ambiental é um tema que tem ganhado foco na atualidade. Desenvolvê-lo representando algo próximo ao ambiente em que nós convivemos é uma forma de disseminar essa questão entre o público-alvo e gerar um ambiente em que possa ser discutido os efeitos e as causas da degradação ambiental. As queimadas do cerrado possuem uma questão além dessa discussão, tendo em vista que o fogo é parte integral do bioma, o que a torna ainda mais interessante. O fogo já é algo comum neste ambiente, e como mesmo assim as queimadas podem ser prejudiciais para ele, surge aqui uma oportunidade para colocar em xeque a relação disruptiva que a ação do homem possui com a natureza.

Nessa pesquisa, criei uma narrativa que representasse essa relação, vendo-a através de uma lente fantástica. Dessa forma, colocando em foco o assunto de uma maneira lúdica e chamativa, a fantasia foi aqui utilizada como uma forma de isca para disseminar uma das problemáticas que assolam o bioma que habitamos e assim causar interesse por essa questão. Para isso, os elementos que participam das queimadas (o fogo, as plantas etc.) se tornaram personagens em uma narrativa ilustrada, que conta os diferentes efeitos que as duas ocorrências das queimadas possuem no Cerrado. A história e as imagens foram divulgadas de forma totalmente on-line, através da criação de um site para exposição e *posts* na rede social *Instagram*, também como forma de contribuir para a questão da disseminação da questão trabalhada e a eficácia que a utilização dos meios digitais possui neste quesito.

Apesar de ter obtido sucesso na questão da representação fantástica, acredito que a parte da divulgação não tenha sido satisfatória. Ao utilizar como suporte as redes sociais, é preciso também pensar na forma com que o algoritmo na rede escolhida funciona, e como isso afeta diretamente a forma com que a recepção do público ocorrerá. Além disso, a quantidade de seguidores afeta drasticamente a performance de uma publicação, assim como a acessibilidade ao material que precisa ser divulgado.

Dessa forma, a visualização do site e consequentemente a leitura da história não foram feitas por uma quantidade de pessoas suficientes para que consiga considerar o objetivo de espalhar o interesse e despertar a preocupação pelo Cerrado que propus no início da pesquisa, mas consigo enxergar esta forma de disseminação como um caminho a ser utilizado, que precisa apenas ser aperfeiçoado para atingir o sucesso.

Mesmo com a questão da divulgação do produto, acredito que através desta pesquisa obtive uma nova forma de pensar sobre as questões que afetam diretamente a nossa vida. Pensar sobre o que consumimos e a forma como o fazemos, além dos efeitos que as mídias são capazes

de exercer quando atingem seu público-alvo. Enquanto fazia as escolhas para a narrativa, e como deixá-la mais atrativa e interessante para que seu consumo fosse também prazeroso, refleti sobre como eu participo dele, a quantidade de séries e filmes que assisti por conterem uma cena que me despertou interesse, e a quantidade de histórias que conheci e que hoje fazem parte do meu repertório subconsciente enquanto construo as minhas histórias em decorrência disso.

Concluo por fim, que esta pesquisa levanta vários questionamentos que surgiram ao longo de sua produção e que ainda precisam ser discutidos, a relação humana com a mídia e o consumo aqui surge como um veículo poderoso, que quando utilizado de forma correta, pode ser utilizado para as mais variadas propostas, incluindo a sobrevivência humana na Terra.

## REFERÊNCIAS

- Baroni, Raphael. A narrativa na imagem: sequência, intriga e configuração. **Estado da Arte**, Uberlândia, jan./jun. 2021. 267-283.
- Coutinho, Leopoldo Magno. **Biomass brasileiros**. 1ª. ed. São Paulo: Oficina de Textos, 2016.
- Eliade, Mircea. **Mito e Realidade**. 6ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2016.
- Gaspari, Elio. A crise ambiental mudou de patamar. **Folha de São Paulo**, 2024. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/colunas/eliogaspari/2024/09/a-crise-ambiental-mudou-de-patamar.shtml>>. Acesso em: 7 Outubro 2024.
- Huizinga, Johan. **Homo Ludens**. 9ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- Krenak, Ailton. **Ideias Para Adiar o Fim do Mundo**. 2ª. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.
- NATU ESPECIAL FOGO CERRADO. Fogo Cerrado. **Instituto Jurumi**, 11 Setembro 2022. Disponível em: <<https://www.institutojurumi.org.br/2022/09/fogo-cerrado.html>>. Acesso em: 15 Setembro 2024.
- Todorov, Tzvetan. **Introdução à Literatura Fantástica**. 4ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- WWF. Brasil e as mudanças climáticas. **WWF**. Disponível em: <[https://www.wwf.org.br/natureza\\_brasileira/reducao\\_de\\_impactos2/clima/politicas\\_de\\_clima/brasil\\_mudancas\\_climaticas/](https://www.wwf.org.br/natureza_brasileira/reducao_de_impactos2/clima/politicas_de_clima/brasil_mudancas_climaticas/)>. Acesso em: 24 Outubro 2024.

## APÊNDICE – TURI

Nas noites calmas, no meio do nada, algo se anuncia. O céu escuro se ilumina com lâminas de energia que dançam por entre as nuvens, o ar se eletrifica em antecipação, mas por enquanto nada acontece. Da grama verde surge um monumento de pedra com inscrições antigas cravadas em seu comprimento, erguido por algo ou alguém já a muito esquecido. Antes um objeto religioso, símbolo principal de uma cultura, agora cultuado apenas por trepadeiras e os cupins aos seus pés. Mas aquilo que uma vez carregou poder, sempre carregara poder. Essa é a lei desse mundo.

Ritualmente o Céu se lembra dos princípios que regem a ordem da natureza, se lembram da pedra e a utilizam para cumprir mais uma vez sua missão. De volta ao ambiente noturno, calmo e sereno, as nuvens dão iniciativa e anunciam sua primeira jogada. De cima, um raio poderoso atinge o monumento. As inscrições cravadas na pedra se energizam, e o ambiente se torna palco para um evento anual, proporcionado pelas forças maiores responsáveis por manter a ordem da natureza.

Quando a descarga se cessa a energia se transforma em calor, e agora é o turno da Terra. Da pedra surgem chamas que explodem e serpenteiam pelo céu noturno, iluminando tudo em seu percurso. Como tudo aquilo que sobe, as chamas caminham em direção a grama seca e, quando colidem com o chão, já não são somente chamas soltas e descontroladas. Surge no meio do fogo um ser, uma elemental de fogo, não mais presa a sua prisão de pedras e insetos.

Ao pousar na grama as chamas não somente começam a se espalhar, como despertam espíritos antigos, as dríades, moradoras e protetoras daquele ambiente. Enquanto desperta de seu sono profundo, o espírito da floresta observa a chama viva imóvel aos seus pés. Em um ato de subserviência (ou talvez respeito) a chama ergue sua mão, convocando o espírito para um ritual arcaico. Agora completamente desperta, a dríade se lembra do propósito desse evento. Os Céus rugem em antecipação.

Face a face, a dríade aceita o aperto de mão do ser flamejante aos seus pés. De mãos dadas, iniciam o ritual que protagonizarão durante toda a duração daquela noite. Inspeccionando uma a outra, o aperto de mão se torna um abraço caloroso, todo o Cerrado se cala, o Céu e a Terra assistem o desenrolar deste encontro proporcionado pelo seu embate ansiosos com o resultado do que está por vir. A respiração presa do ambiente se solta finalmente, e as duas figuras começam a se mover. A Terra treme em antecipação.

Elas se movem em uma dança ritmada guiada apenas pela força da natureza. Percorrem aquele ambiente em rodopios flamejantes, espalhando chamas por onde passam, criando um

caminho incandescente de destruição. Os saltos e giros continuam pelo que parece séculos. À medida que avançam por entre a vegetação seus movimentos rápidos ganham um ritmo lento, a valsa originada do embate entre os regentes do mundo anuncia o seu fim. Os Céus rugem em antecipação.

A chama, antes forte, agora já não se mostra tão brilhante. Paradas, face a face, os espíritos reconhecem que completaram seu propósito. Os Céus choram em emoção, as lágrimas banham a vegetação e apagam as chamas que animaram aquela noite, os espíritos se despedem e retornam para seus planos de existência. Dos pedaços largados pela tríade surgem pequenas partículas brilhantes que se espalham por entre a vegetação queimada. Da destruição surge o presságio de um renascimento revigorante.

Lendas sobre esse evento serão contadas sem que as pessoas saibam que tudo se trata da verdade. Mas nem sempre a verdade chega aos ouvidos daqueles que merecem ouvi-la. Anos depois, muitos anos depois, este mesmo lugar será palco para o fim de um pequeno mundo.

Homens em cavalos, em busca do monopólio, do dinheiro e do poder encontram uma prisão de pedra, já completamente coberta pela grama alta, e planejam algo terrível. Numa tarde ensolarada sem nenhuma nuvem no céu, o Céu teme algo, mas hoje é apenas um espectador comum. Do alto de uma colina, o Homem principal em cima de seu cavalo acompanha seus subalternos de longe à espera do sinal, que logo chega. O comandante ergue um pequeno espelho, o a luz do sol refletida em sua superfície chega ao Homem, anunciando o início do fim.

Do cinto, o Homem retira uma luva encravada com cristais, sua presença naquele ambiente é notada pelos entes divinos que ali habitam, e eles não gostam do que está por vir, mas hoje são apenas espectadores. Em cima do seu cavalo ele cuidadosamente coloca o artefato em sua mão, ajustando para que fique o mais perfeito possível. A origem incerta daquele artefato perturba o ambiente, mas já é tarde demais.

Com a luva em mãos, o homem se coloca em posição e estala os dedos. Por um segundo nada acontece, até que das mãos de um homem mortal surge o poder dos céus, direcionado para a pedra anciã. Um raio muito mais forte do que o necessário atinge o monumento que se estilhaça por entre a grama, causando uma explosão grandiosa que ofusca até mesmo o próprio Céu.

Naquele momento, o ente que rege as leis da natureza é o Homem. Ele é o regente de uma intervenção caótica causada pela explosão do pilar de pedra que antes habitava aquela colina. Pedacos do monumento são arremessados por entre a vegetação abaixo, que se incendeia

imediatamente ao entrar em contato com as pedras. Dos resquícios do monumento surgem chamas sombrias que tomam formas asquerosas, bestas de quatro patas ferozes e imparáveis.

As árvores, com suas cascas grossas conseguem suportar parte do calor, mas não por muito tempo, os espíritos que as habitam começam a se dissipar, a Terra sente seu corpo enfraquecendo, a vegetação se torna cinzas, aves voam em chamas, e o Céu assiste, sente as lágrimas se formando, mas não consegue chorar. O Homem, que tomou o papel de regente das mãos dos seres que habitam a região, assiste sua obra maligna se tornando completa.

Com a área completamente devastada, as bestas flamejantes ficam sem combustível e precisam de mais. Estão presas por trincheiras cavadas no solo e não conseguem seguir adiante, até que sentem algo por vir. O vento cumprindo seu papel, sopra por entre a devastação, carrega consigo toda a fumaça e fuligem, e sem saber, uma fagulha.