

MURILLO HENRIQUE LOPES RIBEIRO

**ÌTÀN ÒRÌSÀ: DESENVOLVIMENTO DE
PERSONAGENS DE RELIGIÕES DE MATRIZES
AFRICANA NA LINGUAGEM DAS
ANIMAÇÕES**

Orientadora: Profa. Dra. CÁSSIA LETÍCIA CARRARA DOMICIANO

BAURU – SP

2017

MURILLO HENRIQUE LOPES RIBEIRO

ÌTÀN ÒRÌSÀ: DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS DE RELIGIÕES DE MATRIZES AFRICANA NA LINGUAGEM DAS ANIMAÇÕES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Curso de Design, com habilitação em Produto, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Design de Produto pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”.

Orientadora: Profa. Dra. CÁSSIA LETÍCIA CARRARA DOMICIANO

BAURU - SP

2017

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	5
1.1 Animação.....	6
1.2 Tema	9
2. JUSTIFICATIVAS	13
2.1. Motivação para trabalhar o tema	13
2.2. A importância da representatividade do tema nas mídias animadas.....	13
3. OBJETIVOS.....	15
3.1. OBJETIVO GERAL.....	15
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
4. METODOLOGIA	16
4.1. Investigação pelo tema:.....	16
4.2. Análise de Similares	19
4.3. Roteiro	23
4.4. Etapas da Ilustração	28
4.5 Identidade Visual	44
4.5.1 Site.....	45
4.5.2 Tipologia	46
5. PRODUTO FINAL.....	47
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	49
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50

“We all have 10.000 bad drawings in us. The sooner we get them out the better”.

“Todos nós temos 10.000 desenhos ruins dentro de nós. Quanto antes os colocamos para fora, melhor” – STANCHFIELD, W.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente a minha família por todo o apoio durante a escolha e realização do meu curso, pelo suporte financeiro e por sempre me apoiarem e serem suporte em todas as minhas decisões.

Agradeço também aos amigos que fiz dentro da faculdade e na agência em que trabalho, os quais pretendo levar para toda a vida. Obrigado pelos momentos de risadas, festas, “rolês” e também por todas as madrugadas que passamos juntos fazendo trabalhos da faculdade.

Agradeço de modo especial aos meus amigos, Amanda Gaspar, Juliana Araújo, Kim Tanabe e Thais Lemos por me motivarem e por todo auxílio prestado nesta reta final.

Agradeço muito à minha namorada, Yumi Tanabe, pela grande ajuda na realização deste trabalho, dando apoio nos momentos de incerteza, me apontando os erros e me ajudando a encontrar soluções.

E por fim, agradeço à minha orientadora pela ajuda na tomada de decisões, pelos conselhos sobre o rumo do trabalho, pela paciência e pela compreensão.

RESUMO

O presente trabalho trata-se de um estudo a cerca das religiões de matrizes africanas, que cultuam os Orixás, tentando desmistificar e atribuir maior representatividade ao tema. Realizado por meio de análise e compreensão acerca do tema retrata os personagens das lendas iorubás por meio da elaboração de um pequeno roteiro que serviu de base para o desenvolvimento das ilustrações, com uma linguagem que pode vir a ser usada em produções de animação e/ou livros infantis. Além da elaboração de personagens fez-se a criação de uma identidade visual, ambos reproduzidos por meio de um site visando integrar e promover a divulgação dos personagens e do projeto como um todo.

.

Palavras-chave: Design; Concept art; Criação de Personagens; Religiões de Matrizes Africana; Orixá.

1. INTRODUÇÃO

O design gráfico possibilita transmitir de modo sintetizado, informações, valores, dentre outras características, por meio de representações gráficas. É possível realçar os principais atributos visando comunicar uma mensagem, seja esta algo inerente a um personagem ou forma, seja um elemento importante narrativo ou ao próprio contexto no qual este está inserido.

Dentre as possíveis áreas de atuação do design gráfico, está o desenvolvimento de Concept Art. O *concept art* está principalmente relacionado à indústria do entretenimento, porém são inúmeras as suas possibilidades de atuação. Para chegar a um determinado resultado e poder expressar alguma mensagem são necessários embasamento e estudos prévios em relação ao projeto, podendo ser feito a partir da elaboração de um *briefing* (conjunto de diretrizes), a fim de auxiliar na busca pela interpretação de culturas, símbolos, signos e contextos.

Mais do que criar algo belo, o *concept art* possibilita comunicar informações de modo mais completo e claro em relação ao objeto, pessoa ou tema abordado. A criação pode anteceder a concepção de um projeto, podendo inspirar um filme, ou um game, ou até ser desenvolvida ao longo do mesmo de modo a atender a certa demanda, comunicando de modo visual a mensagem pretendida.

Vale destacar que dentre as possibilidades de atuação está a de atuar em projetos e propostas educacionais e instrutivas, podendo assim, contribuir de maneira prática com a sociedade. Senna (2013), exemplifica isto dizendo, por exemplo, que “um produto cinematográfico vem a ser uma ferramenta lúdica útil para o ensino de questões sociais e morais relacionados a gêneros/ nacionalidades/ etnias, corpo, bem como modos de ver e lidar com a natureza, construindo também estereótipos sociais.”.

Apesar de ampla a possibilidade de atuação, o *concept artist* exerce ativamente a atividade de criação. Podendo atuar de maneira individual ou coletiva em atividades como: “a criação de cenários, personagens e adereços, o desenvolvimento de pranchas inspiracionais para determinar a atmosfera e a emoção das cenas, assim como o estudo de iluminação e da paleta de cores do filme”. (SENNA, 2013).

O processo de criação de personagens, por exemplo, é um meticuloso e detalhado conjunto de etapas criativas que, necessitam de sensibilidade do criador, para que se possa captar detalhes e características específicas da linhagem cultural pela qual se propõe a criar. Os personagens podem vir a representar o ponto chave de sucesso

ou fracasso de uma produção em decorrência do fascínio e afeição que gera nas pessoas.

Alguns dos fatores que levam a essa atração são: “visual , aparência física, postura, expressão e vestimentas, a história, fatores de personalidade, espécie, função” (POUBEL, et al, 2012). Um personagem deve ter personalidade, contexto, objetivos e significados, para assim se justificar.

Um personagem é tido geralmente como uma representação fictícia de outra pessoa. Todavia, além da representação de pessoas, propriamente ditas, podem representar também outros seres, objetos e ideias.

1.1 Animação

Um viés de atuação do concept artist encontra-se relacionado ao desenvolvimento de animações. Segundo o dicionário Michaelis (2017) uma definição para animação é “Técnica cinematográfica que consiste em animar bonecos ou desenhos, filmados ou desenhados quadro a quadro, que permite dar a ilusão de movimento.”. Essa arte teve início em projeções no século 17, com a lanterna mágica, e evolui até os dias de hoje, passando pela introdução do cinema nas nossas vidas.

Dentre os registros antigos de animações, têm-se os pré-históricos, retratados através da arte rupestres, através da qual os homens das cavernas desenhavam animais com diversas patas, já parecendo tentar simular a ideia de movimento. Outro exemplo de tentativa de animação, utilizada por povos antigos, são as artes pintadas em paredes no Egito, onde encontram-se registrados, desenhos de lutadores, retratados em várias posições, denotando dinamicidade que por meio da sequência de posições pode transmitir o movimento de golpes e técnicas de luta.



A animação mais antiga descoberta foi encontrada somente em 1970, trata-se de um vaso com 5 imagens pintadas, que ao se girar possibilita a visualização de uma cabra pulando e comendo uma folha de uma árvore.



A animação no Brasil foi influenciada em 1907 pelos cartunistas Raul Pederneiras, mas o marco da animação brasileira, deu-se em 22 de janeiro de 1917 com a reprodução nos cinemas de “Kaiser”, idealizado por Álvaro Marins. Completando assim neste ano de 2017, o centenário da animação brasileira.



Figura: “O Kaiser” de Álvaro Marins.

Inicialmente, o mercado era dificultoso para os animadores brasileiros, pois o acesso as técnicas já existentes era difícil. A pouca oferta de cursos especializados na área e os materiais didáticos disponíveis eram, em sua grande maioria, importados, deste modo cada novo desenho estrangeiro que era apresentado ao cinema brasileiro era tido como base para o ensino e aprendizado de técnicas em

relação a animação.

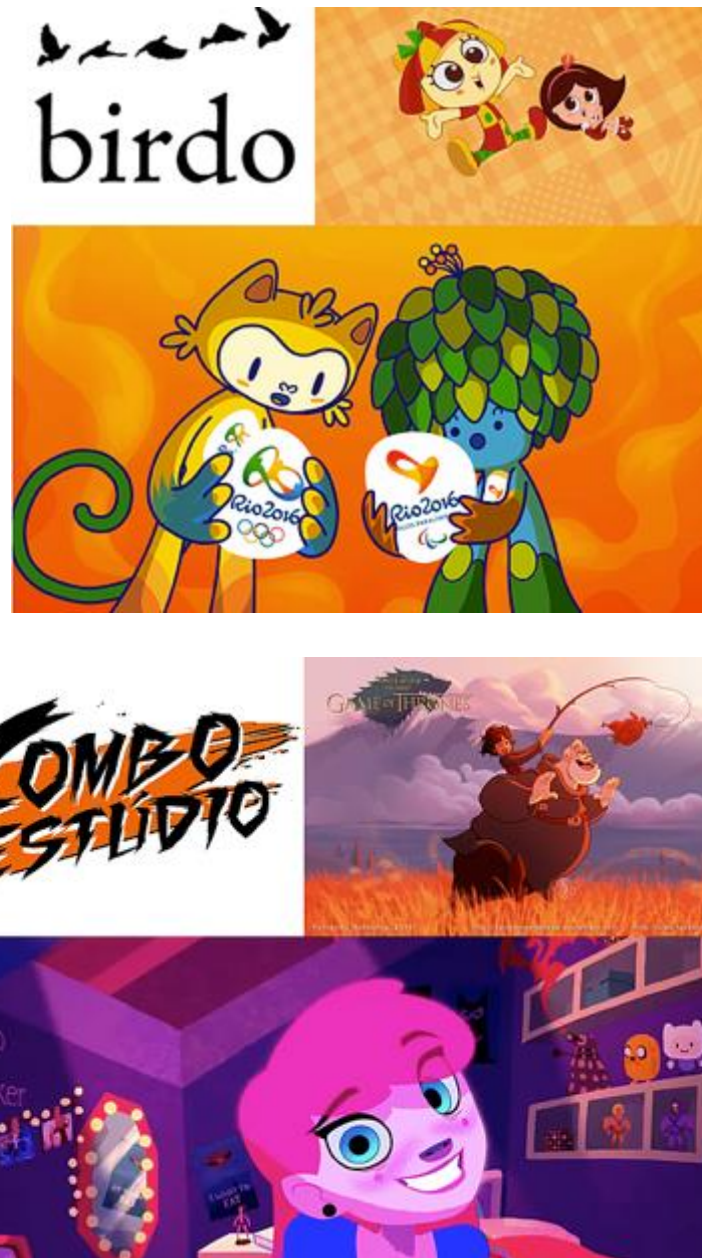
A política do então período também influenciava mudanças no cenário do cinema de animação brasileiro. Sendo que em 1986 foi realizado um curso que se tornou referência na história da animação brasileira. Este curso, coordenado por Marcos Magalhães juntamente com profissionais do *National Film Board* (NFB), revelou profissionais que posteriormente se tornaram referências no âmbito da animação nacional. Outro marco de destaque posterior a execução deste curso está na criação, em 1993, do festival de animação mais importante do país: o Anima Mundi, concebido através da parceria de Marcos Magalhães com Aída Queiroz, César Coelho e Lea Zagury.

Atualmente está mais fácil o acesso a informação, por meio de cursos presenciais e on-line é possível aprender e desenvolver técnicas e conhecimento quanto à produção de animações. Com isso nos últimos anos tem aumentado a oferta de profissionais especializados no mercado, em contrapartida a demanda do mercado por profissionais qualificados é grande, apresentando-se assim como um cenário promissor aos profissionais e estudantes que desejam trabalhar nesta área.

Dentre os estúdios que vêm se destacando pelo desenvolvimento de animações no país estão: a Split Studio, a Birdo, a Combo Studio, dentre outros, estúdios estes que se destacam atualmente por trabalharem diferentes técnicas e formas de ilustração e animação, além de produzirem conteúdos para grandes canais e campanhas de impacto internacional.

Dentre os principais projetos e trabalhos destes estúdios estão:





1.2 Tema

O culto aos Orixás aqui abordado trata-se de uma religião de origem Africana (Nigéria, Ex-Daomé e Togo), cultuada pelo grupo étnico denominado Iorubá (originários da cidade de Ifé - Nigéria). Para os Iorubás os Orixás são ancestrais com regências nos campos da natureza (mar, terra, oceano, florestas etc), no âmbito social (guerras, caça, família, governo etc) e nos aspectos humanos (sabedoria, memória, loucura, doença, fala etc).

De acordo com esta religião, Olurum (O Deus Supremo, Senhor do infinito) criou o Universo e ao mesmo tempo criou junto seres imateriais que povoaram o

Universo. Esses seres seriam os Orixás, divindades dotadas de grandes poderes sobre os elementos da natureza. Segundo a crença, os Orixás são emanções vindas de Olorum, com domínio sobre os 4 (quatro) elementos: fogo, água, terra e ar, e ainda, dominando os reinos vegetal e animal, com representações dos aspectos masculino e feminino, ou seja, para todos os fenômenos e acidentes naturais, existe um Orixá regente. Através do processo de constituição física e diante das leis de afinidades, cada ser humano possui 01 (um) ou mais Orixás, como protetores de sua vida, sendo destinados a eles formas diversas de culto.

Outro aspecto a ser considerado quanto à tradição de orixás e sua origem, é que alguns orixás seriam, em princípio, ancestrais divinizados que durante suas vidas estabeleceram vínculos que lhes garantiriam controle sobre certas forças da natureza, como o trovão, o vento, as águas doces, ou salgadas, ou então, assegurariam-lhes a possibilidade de exercer atividades como a caça, o trabalho com metais, ou ainda, a capacidade de adquirir e administrar o conhecimento das propriedades das plantas de maneira extraordinária, como nenhum outro homem comum poderia. A passagem da vida terrestre à condição de orixá teria acontecido em momento de paixão e glória como nos mostram as lendas dos Orixás.

O poder axé (denominação dada a força sagrada de cada Orixá) do ancestral-orixá teria, após a sua morte, a faculdade de encarnar-se momentaneamente em um de seus descendentes durante um fenômeno de possessão por ele provocada.

Entre os mais conhecidos Orixás podemos destacar as figuras de Exú, Orixá mensageiro sem o qual nenhuma transformação acontece; Ogum, divindade que está intensamente associada às guerras e à tecnologia; Oxóssi, reconhecido como irmão de Ogum, associado à caça e proteção. Além disso, podemos destacar Omolu, poderosa divindade responsável pelos poderes de cura e doença; Xangô, senhor dos raios e trovões; Iemanjá, a rainha do mar e mãe de vários outros Orixás; e Oxalá, o grande Orixá da criação humana.

No Brasil, o culto aos Orixás tem sua origem quando da chegada dos escravos africanos vindos principalmente da Nigéria, Benin, Moçambique, Angola e República do Congo. Estima-se que entre os séculos XVI e XIX 3.600.000 escravos africanos desembarcaram no Brasil.

Durante o Brasil Colônia, os índios brasileiros e os negros eram mantidos como escravos. Estes eram proibidos de expressar, cultuar ou fazer os ritos, de acordo com suas próprias crenças religiosas, por conta dos preconceitos e medos

dos seus senhores, eles tinham que fingir “aceitar” a imposição da religião Católica, pois a missão Jesuíta era impor isso a eles, para que todas as impurezas de espírito fossem retiradas dos “não civilizados”. Muitos deles, ao demonstrarem essa não aceitação ao catolicismo, acabavam sendo severamente castigados.

Apesar de toda essa não aceitação e discriminação quanto às suas tradições originais, elas conseguiram sobreviver sobretudo por três principais motivos: quando os escravos aqui chegavam eram divididos de acordo com suas nações originais, mantendo assim uma unidade cultural fortemente enraizada; muitos dos escravos vindos eram líderes espirituais nos seus reinos de origem e aqui tinham um peso muito grande sobre o rumo que seus costumes iriam tomar; as constantes vindas de escravos africanos mantinha vivos os laços com a África.

Como não podiam manter suas práticas religiosas de forma aberta, uma das maneiras mais comuns que esses grupos encontravam para manterem suas tradições foi buscar mascarar o culto de suas divindades relacionando-as à alguns santos católicos. Esta prática acabou ficando conhecida como Sincretismo Religioso e foi essencial para a continuidade da existência dessas religiões.

O Sincretismo Religioso é bastante visto quando se trata de religiões afro-brasileiras, e significa uma miscigenação e conciliação de princípios, doutrinas e crenças de diversas práticas religiosas que resulta num processo evolutivo de muitas outras.

No conjunto das religiões afro-brasileiras, os Orixás podem assumir diferentes nomenclaturas segundo a crença que o adota. No candomblé, a religião africana mais tradicional, cultuada no país, existe uma hierarquia muito rígida entre seus membros, onde cada membro tem uma função muito específica dentro do espaço, de modo que as regras e preceitos originais devem ser seguidos a risca. Os pais e mães de santo (Babalorixá e Ialorixá, respectivamente) devem respeitar as vontades dos seu Orixás representativos, tendo, por exemplo, sua dieta limitada por conta disso. Os Orixás, assim como a prática de oferendas e ritos são cultuados dentro dos terreiros. No candomblé não existe a incorporação de entidades, havendo apenas a incorporação energética das divindades Orixás, que se manifestam nos cultos para dar suas bênçãos e receber suas oferendas e então se retiram. No que se diz respeito ao sincretismo, o candomblé utilizou, como forma de sobrevivência, da justaposição de santos católicos para mascarar os seus Orixás, além disso, dentro dos seus terreiros, diversas imagens e objetos relacionados ao catolicismo eram expostas, enquanto que os objetos de

adoração aos Orixás eram escondidos.

A umbanda, por ter recebido influências de diversas culturas, não é uma religião engessada, sendo uma fusão de elementos das religiosidades africana, indígena, espírita e católica. “A Umbanda é vista como uma tentativa de formular uma religião nacional, de criar uma religião democrática que seria capaz de unir os vários grupos étnicos e classes sociais” (JENSEN, 2001). Quanto sobre suas origens, a umbanda atribuiu durante muito tempo suas raízes à África Oriental (Egito), na tentativa de atribuir-lhe mais prestígio pelo embranquecimento, conferindo a África Negra apenas o transporte e corrupção desta religião para o território nacional. Além disso, diferentemente do candomblé as cerimônias não eram centradas nos Orixás, e as figuras do preto velho (espírito de ancestral negro) e do caboclo (espírito de ancestral indígena) assumiram papel de maior relevância nos rituais.

Apesar da miscigenação que ocorreu com estas religiões, o que se observou a partir dos anos 70 com o fim da proibição dos cultos de religiões de matrizes africanas, foi um processo de reafricanização destas religiões, desvinculando-se dos santos católicos (no caso do candomblé) e dos aspectos do espiritismo kardecista (na umbanda). Ocorrendo também aumento considerável na quantidade de terreiros de candomblé e umbanda, inclusive na região sudeste do país. Parece que com o fim da proibição desses cultos e seu reconhecimento oficial, os líderes espirituais dessas matrizes buscaram mais e mais apegar-se às suas raízes Africanas, com pais e mães-de-santo buscando sua iniciação na África.

2. JUSTIFICATIVAS

2.1. **Motivação para trabalhar o tema**

O interesse por ilustração, o amor pelos filmes e pelas animações, presentes desde a infância, somado as descobertas e aperfeiçoamentos técnicos adquiridos ao longo dos anos de formação acadêmica, foram os principais motivadores para a escolha da área a trabalhar. Além disso, discussões atuais sobre falta de representatividade e preconceito racial despertaram em mim ,interesse pela busca de temas que nisso se encaixassem, vindo então a descobrir o tema das religiões de matrizes africanas.

2.2. **A importância da representatividade do tema nas mídias animadas**

Feita a escolha por trabalhar ilustrações, iniciou-se o processo de busca pelo tema. Ao analisar o material existente, identificou-se a predominância de produtos baseados na cultura americana, europeia e asiática, mas verificou-se a dificuldade em encontrar material disponível que valorizasse e representasse parte da cultura da África negra. Considerando a importância histórica e os desdobramentos vividos pela cultura e pela religião africana em nosso país, busca-se desenvolver um projeto que possa, de forma singela e respeitosa, representar graficamente personagens de lendas dos cultos aos Orixás, religião originária dos grupos étnicos de língua iorubá, visando prestigiar um tema tão rico, importante para o país e pouco explorado.

Representatividade, segundo o sentido mais tradicional dos termos, pode ser definida como sendo as qualidades ou características de um indivíduo ou entidade cujas relações com a população ou coletivo social expressa seus anseios, desejos, reivindicações etc. Contudo, atualmente o termo ganhou outro sentido. Grande parte dos movimentos sociais denota a representatividade como “pessoas que têm as mesmas características que ‘eu’ ocupando espaços de destaque”.

Vale-se destacar, dentre outras coisas, a importância da identidade da criança negra ser fortalecida nas mídias. Especialistas que estudam casos de racismo na infância afirmam que a falta de representação de crianças negras nos meios de comunicação é o principal fator para que as “brincadeiras de crianças” se tornem injúrias raciais.

Conforme pesquisa feita pela EBC - Agência Brasil (2015), tal

importância pode ser evidenciada em ambientes escolares, Ildete Batista professora de crianças com idade em torno de 5 anos, em uma escola no Distrito Federal, ressalta que as questões raciais aparecem principalmente no momento de disputa e durante as brincadeiras. Professora há mais de 20 anos, Ildete afirma que faltam referências para as crianças, “O que fica como belo é o que se aparece na TV, nos livros – inclusive nos materiais didáticos. A gente vê muitas propagandas, livros de histórias infantis em que os personagens são brancos.” (EBC AB, 2015) A professora desenvolve, na escola, um trabalho contra o racismo e busca incorporar mais referências africanas na educação. Isso, segundo Ildete, vem dando resultados. “No início do ano, uma menina me disse que não gostava do cabelo dela, por ser crespo. Em um desenho, por exemplo, ela se fez loira do olho azul. Agora, no final do ano, ela se desenha uma criança negra com cabelo enrolado. Isso mostra que o trabalho tem que ser feito e, se ele é feito com respeito, a gente consegue vencer esses problemas” (EBC AB, 2015), acredita.

É possível encontrar preconceito em diversos âmbitos da sociedade brasileira, social e midiático, preconceito este que prejudica a população negra e fortalece a discriminação étnica. No Brasil as questões de liberdade religiosa ainda precisam ser melhor trabalhadas, destacando a dificuldade, por parte dos educadores, em abordar o tema da intolerância religiosa nas escolas, evidenciando a dificuldade de se trabalhar o assunto.

Ainda existem muitos tabus acerca das religiões de origem africana, discriminações cujas origens remontam interesses religiosos da época de colonização, onde o cristianismo imperava. Ainda hoje, apesar da facilidade de acesso a informações, pouco se é feito em prol da desmistificação de tais conceitos, sendo que a maioria da população pouco sabe a respeito dos ritos. Deste modo, devido a falta de informação e de representatividade, alguns pré-conceitos ainda são tidos como verdade, ocasionando problemas como discriminação dos praticantes, racismo e intolerância religiosa.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GERAL

O objetivo geral do presente trabalho é desenvolver um material gráfico voltado, principalmente, para a área de ilustração e animação com foco no tema da representatividade das religiões de matrizes africanas, tendo em vista que a maioria dos produtos desenvolvidos por grandes estúdios voltados para a animação é quase sempre baseado em histórias e lendas de origem americana, europeia, egípcia, nórdica, grega e oriental, havendo uma escassez no que se diz respeito à representação de culturas da África Negra, de onde advém o culto aos Orixás.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Produzir um material gráfico de personagens inspirados nas religiões de matrizes africanas;
- Informar e divulgar a população geral quanto à cultura dos povos iorubás da África Nigeriana através dos personagens criados, viabilizando o conhecimento e quebra de possíveis mitos e crenças sobre a religião cultural dos povos africanos;
- Minimizar as opiniões e pensamentos preconceituosos gerados pela desinformação em relação às religiões de matrizes africanas.

4. METODOLOGIA

4.1. Investigação pelo tema:

Inicialmente procurou-se conhecer um pouco sobre a história da animação, de um modo geral e no Brasil, em seguida buscou-se reunir informações quanto ao contexto histórico, origem, fundamentos e personagens pertencentes a religião Africana dos povos iorubás. Verificou-se que as religiões e consequentemente as “divindades” passaram por desdobramentos e transformações, desde a vinda para o Brasil.

Buscou-se reunir trabalhos gráficos, já realizados, acerca do tema. Os mesmos foram reunidos e estão apresentados por meio de painéis de referências:



Imagens colhidas usando o GOOGLE IMAGENS e a plataforma do PINTEREST



Trabalho de fotografia por James C. Lewis (Noire 3000 Studio)



Projeto Contos de Òrun Àiyé por Hugo Canuto

Foi também montado um painel de referências no intuito de conhecer, de

Carter Goodrich, um dos principais concept artist de animação da atualidade, nasceu nos Estados Unidos e iniciou sua carreira em 1983. Carter trabalhou em projetos de animação como O Príncipe do Egito, Procurando Nemo, Hotel Transilvânia, "Ratatouille" e mais recentemente com Os Croods e Valente. Algumas de suas criações lhe renderam prêmios, tais como o Annie Award em 2007 com "Ratatouille" e em 2014 com Os Croods.



Nico Marlet, importante animador e character designer franco-americano. Ele detém projetos de destaque no mundo das animações como personagens do filme Kung Fu Panda, Bee Movie e Como Treinar Seu Dragão.



Jin Kim, character designer coreano. Desenvolveu personagens de animações como Frozen, Big Hero 6.



Fernando Pequeto, character designer brasileiro, atua atualmente como freelance na concepção de personagens e animações.



4.3. Roteiro

Com o intuito de servir de base para a seleção das divindades que seriam representadas, foi montado um roteiro baseado no estilo narrativo da tão conhecida “jornada do herói” (estilo esse amplamente abordado em jogos, filmes e animações de heróis) onde os personagens principais se vêem em alguma situação problemática que altera o “status quo” de onde habitam e são chamadas à aventura, recusam num primeiro momento o chamado depois o aceitam e necessitam de algum tipo de treinamento para então enfrentar seu desafio. Após o treinamento eles então se deparam com seu desafio mas falham na missão, depois renascem mais fortes e sábios

e então conseguem cumprir o chamado para enfim retornarem ao seu lugar de origem vitoriosos.

Esse tipo de estrutura narrativa já predetermina alguns arquétipos de personagens, onde podemos encontrar as figuras dos heróis, sua família (contextualização de suas histórias), seus mentores (personagens que guiam/ajudam/treinam os heróis durante as aventuras), o “Oráculo” (a figura que revela o destino dos heróis) e a sombra (a problemática da história, o vilão). Pensando nessa estrutura e nesses arquétipos foram selecionadas divindades que melhor pudessem se encaixar sem que suas lendas e características originais necessitassem de muitas alterações, ficando escolhidos da seguinte forma:

Ibejis (Orixás gêmeos) seriam os heróis, pois são as divindades que representam a infância, a certeza da continuidade da vida e a esperança. São os protetores dos recém nascidos. Representam a contradição, dois lados opostos que caminham lado a lado. Suas principais características são: infantis, joviais, inconsequentes, brincalhões, sorridentes, teimosos, ágeis, enérgicos e inocentes/ingênuos. São os orixás de magia mais forte, não podendo ter os seus feitiços desfeitos por nenhuma outra divindade além deles mesmos. Outro fator que contribui para sua escolha é a de que são Orixás crianças que podem gerar empatia entre o público mais infantil.

Uma das lendas narra da seguinte maneira como essas duas crianças se tornaram Orixás: Em uma vila Ikú (o Orixá da morte) vinha fazendo suas vítimas e estava acabando com sua população, por este motivo a rainha desta vila orou para que Iemanjá (Orixá dos Mares) a ajudasse a interromper a matança da morte, Iemanjá assim, enviou duas crianças, uma com uma flauta e outra com um tambor, para que estes tocassem os instrumentos na frente de Ikú. As crianças começaram a tocar os instrumentos, para Ikú, o qual não conseguia parar de dançar, as crianças que eram gêmeas, ao perceberem que Ikú não enxergava bem passaram dias revezando os turnos, ora um tocava flauta enquanto a outra descansava, ora a outra tocava o tamborzinho. O som reproduzido servia para deixar Ikú hipnotizado, até que um dia já não aguentando mais, Ikú implorou para que eles parassem e eles aceitaram sob a condição de que Ikú fosse embora e nunca mais voltasse aquele reino novamente. Algumas lendas também afirmam que os Ibejis foram filhos de Xangô e Iansã, o que acrescenta na justificativa de usá-los, na narrativa, como os pais deles.

Xangô e Iansã seriam os primeiros mentores (pais dos ibejis) e reis do local onde a trama aconteceria, sendo o primeiro, senhor dos raios e trovões e a segunda, senhora dos ventos e tempestades, possuidores, ambos, da habilidade de cuspir fogo. Xango é a divindade presente nas pedreiras e está relacionada a justiça. Xangô possui um Machado de duas lâminas e um saco de couro de onde advém os elementos de seus grandes poderes. Tem como principais características ser justo, orgulhoso, impaciente, guerreiro, imperioso, vaidoso, de temperamento que pode ser explosivo mas que logo se acalma. Iansã possui uma adaga e uma alfange (espanta moscas de rabo de cavalo) a qual ela usa para espantar os espíritos dos mortos. Iansã tem como principais características ser forte, guerreira, sensível, impetuosa, ciumenta e vaidosa. Uma das lendas conta que em uma de suas aventuras, Xangô foi para o reino de Irê, onde o nobre guerreiro Ogum vivia. Ogum era casado com Iansã. que sempre o ajudava nos seus trabalhos de forja. Xangô admirava o trabalho de Ogum e, por vezes, enquanto via Ogum trabalhando, trocava olhares com Iansã. Xango era um nobre guerreiro muito vaidoso, cuidava muito de sua aparência e por isso se destacava perto dos outros homens. Impressionada com sua beleza Iansã decidiu fugir com Xango para o reino de Oyo. Ao retornar, Oyo nesta altura estava sendo reinado por um meio-irmão de Xango, sendo assim e ele então criou um novo bairro para si (Kosso) assim Xango tornava-se rei de Kosso. Xangô, como poderoso guerreiro, era de suma importância para o crescimento de Oyo e a medida em que o reino ia crescendo o guerreiro decide então destronar seu irmão, tornando-se então rei de Oyo.

Exú como ajudante/companheiro das aventuras dos heróis. Exú é a divindade dos caminhos e encruzilhadas, sendo o conhecedor de todos os caminhos tem o papel de ser mensageiro entre os Orixás e seus fiéis. Exú é tido como o mais humano dos Orixás, podendo em alguns casos ser bom ou mal, generoso ou punitivo. Cabe a ele a realização das primeiras oferendas nos cultos aos Orixás, podendo causar grandes transtornos a comunidade se não homenageado. Exú tem um porrete (Ogo) em formato fálico de onde, juntamente com seus talismãs e cabaças, advém suas habilidades mágicas de magnetismo e teletransporte. Tem como principais características ser muito fanfarrão, egocêntrico, sutil, astuto e muito habilidoso, gosta muito de arrumar confusão e ser o centro das atenções. Uma das lendas de Exú conta como ele fez chover demasiadamente em um campo que estava passando por um pesado período de seca,

que seria: Aluman, um esperto morador deste campo decidiu pregar uma peça em Exú para que ele fizesse chover naqueles campos, para isso ele preparou o prato favorito de Exú e propositadamente exagerou muito na hora de apimenta-lo. Quando Exú provou do prato sentiu uma imensa sede e pediu que Aluman trouxesse água para que ele pudesse acalmar o ardor da pimenta. O problema é que nesses campos já não se tinha água suficiente, pois o local passava por um período intenso de seca, então Exú imediatamente subiu até os céus e abriu a torneira da chuva, fazendo com que chovesse naquele local por vários dias e noites. Choveu bastante, ao ponto de tornar os campos verdes e os rios cheios novamente. Como agradecimento Aluman fez novamente o prato favorito de Exú, só que desta vez com a dosagem correta de pimenta, pois não havia mais necessidade de chuva. Devido ao feito, Exú foi muito saudado por todos os moradores daqueles campos.

Orunmilá escolhido como sendo o Oráculo, já que nas lendas iorubás ele cumpre o papel de maior adivinho de todos os tempos, tendo participado nas aventuras de muitas divindades iorubás. Foi testemunho da criação dos humanos e da terra, tendo auxiliado os Orixás Oxalá e Oduduá quando destas criações. Diz-se que Orunmila, apesar de não ser um Orixá, casou-se com várias Orixás, dais quais vale destacar Iemanjá. É extremamente sábio e respeitado, sendo sempre consultado pelos babalaôs em caso de dúvidas.

Iemanjá (A rainha do Mar) seria nesta história a personagem que transferiria o segredo para interromper os feitos da morte aos heróis Ibeji, o que remete a própria lenda lenda dos Ibejis anteriormente citada. Iemanjá tem como características principais a maternidade, sendo considerada acolhedora, protetora da família, gentil, graciosa, tem seios fartos e é considerada junto a Óxum (Orixá dos Rios e Águas Doces) a deusa da fertilidade (tendo sido mãe de muitos Orixás). Iemanjá usa um vestido de contas azul-claro e branco. Para Iemanjá fazem-lhe oferendas de carneiro, pato e pratos preparados à base de milho. Segundo algumas lendas Iemanjá teria tido como primeiro esposo Orunmila (Senhor das Adivinhações) e posteriormente teria se casado com Olofin-Oduduá (o Orixá criador do mundo/terra e rei de Ifé) com o qual teve dez filhos, entre eles estando os Orixás Xango (Senhor dos Raios e Trovões) e Oxumaré (Deus do Arco-Íris).

Ikú aqui representaria a figura do vilão, uma vez que é o Orixá responsável pela morte. Uma das lendas de Ikú conta sobre como esse Orixá teria sido criado, mas para isso é preciso voltar a uma das versões que conta a história de como os humanos foram criados, a história seria esta: à partir do barro de Nanã (Orixá dos pântanos e dona do barro da criação) cedido à Oxalá (Orixá pai dos humanos) para que este moldasse as criaturas que viveriam na terra, Nanã pediu a Oxalá que criasse alguma forma de fazer com que o barro da criação pudesse voltar para ela, servindo assim para criar novos humanos, então Oxalá criou Ikú para que esse se responsabilizasse pela morte e pela perpetuação deste ciclo, logo, Oxalá atendeu seu pedido e fez Ikú sem cabeça para que esse não pudesse julgar, fazendo com que a morte matasse qualquer um a quem tivesse chegado a sua hora final. Outra lenda conta que Exú teria visto Ikú andando sem cabeça e então, tendo avistado uma mandioca por perto, a pegou, desenhou um rosto nela e colocou sobre o pescoço de Ikú, assim fazendo com que ele tivesse uma cabeça, mesmo que não sendo uma real.

SINOPSE

O pequeno roteiro que se segue foi criado simultaneamente à seleção dos Orixás que seriam representados.

A história se passaria no reino de Oyo (Nigéria), onde a morte teria chegado trazendo devastação do solo e pragas, pois parte do povo deste reino havia a insultado não lhe prestando suas devidas oferendas. Xangô (O rei de Oyo) tendo falhado em enviar suas tropas para tentar combater a morte, e já não sabendo mais o que fazer busca o Oráculo de seu reino, Orunmilá, e este por intermédio de Ifá (o sistema de adivinhação) lhe diz que apenas os filhos do rei teriam a capacidade de frear a morte, mas que antes de qualquer coisa eles teriam de encontrar Iemanjá no rio Lakaxa, na cidade de Abeokuta, para que ela pudesse lhes ensinar sobre a magia e misticidade da musicalidade necessária para frear a morte.

Taiwo e Keminde (os Ibejis) têm, inicialmente, sérios receios e medos quanto ao chamado e o recusam. Posteriormente são convencidos por seu pai (Xangô)

de que partam para aventura afim de cumprirem seu destino, acompanhados da ajuda e proteção do habilidoso guerreiro e mensageiro do reino, Exú.

Com tudo acertado os irmãos Ibeji saem acompanhados de Exú em busca dos ensinamentos de Iemanjá e posteriormente para o encontro com a morte e nestes caminhos acabam passando por diversas aventuras, situações de medo, coragem, superação e aprendizagem até cumprirem sua missão e retornarem ao reino.

4.4. Etapas da Ilustração

Após definição do roteiro e da seleção das personagens partiu-se então para a etapa de criação de cada uma delas. Geralmente os primeiros estudos dos personagens são feitos à mão, buscando em um primeiro momento definir a anatomia e o modelo facial dos personagens.

IBEJIS



PRIMEIROS SKETCHS

As características desses 2 personagens foram pensadas de modo a que uma complementasse a outra;

O **menino** seria muito inteligente, perspicaz, habilidoso, mas teria como fortes características o mau humor e a preguiça, nem sempre contente com as brincadeiras de sua irmã.

Já a **menina** seria muito espertinha, atrapalhada, brincalhona e sempre de bom humor, gostando muito de atividades de lazer (dança, jogos etc).

Pensando nessas características foi definido que o menino teria uma pose mais estática e uma expressão mais fechada, enquanto a menina teria uma pose mais gestual e expressiva demonstrando sua alegria.



DEFINIÇÃO DO SKETCH

Nesta etapa os esboços iniciais são trabalhados em mídia digital (Adobe Photoshop versão CS6) e melhor definidos para expressar de forma efetiva as personalidades de cada um;

Traços mais soltos, predomínio de linhas diagonais e não simetria na personagem **feminina** contribuem para a ideia de movimento característica de sua personalidade ativa, além disso a expressão facial reforça a ideia do seu bom humor; Enquanto que o **menino** é composto por traços mais duros e uso de linhas mais horizontais e verticais, reforçando assim a ideia de algo mais sólido e estático, além disso sua expressão facial evidencia a ideia de uma personalidade menos amistosa, indicando que ele

não está muito afim de brincadeiras.



DEFINIÇÃO DAS CORES E SHAPES BÁSICOS

À partir da definição do sketch iniciaram-se os trabalhos com a vetorização das partes dos personagens, separando as partes do corpo das vestimentas para facilitar na posterior aplicação de luz e sombra. Depois de pronta a vetorização é feita novamente a análise da silhueta, de modo a verificar se a pose passa claramente a sua ideia. Logo após a vetorização é feita a definição da paleta de cores. Neste caso procurou-se manter a cor original dos personagens que foram encontradas em pesquisas (a menina com tons de rosa e o menino com tons de azul).



DETALHES E FINALIZAÇÃO

Na etapa final são adicionados todos os detalhes nas personagens, todos os acessórios (cintos, colares, braceletes, etc) e estampas de vestimentas são aqui trabalhados.

Logo em seguida são adicionados os efeitos de luz e sombra e a peça é então finalizada.

As estampas de Taiwo são mais geométricas e estáticas, mais uma vez reforçando a sua personalidade mais racionalista ao contrário de sua irmã, Kehinde, que usa estampas mais ricas e trabalhadas, principalmente, com figuras orgânicas (folhas, flores).





XANGÔ



PRIMEIROS SKETCHS

Xangô é o mais forte guerreiro e rei de Oyó e por isso foi desde o início pensado com a anatomia de um homem muito musculoso e que se destaca dos demais. Os braços, o maxilar e o torso foram concebidos muito largos, para transmitir a ideia de algo sólido, detentor de muita força e estabilidade, características marcantes nesta personagem.



DEFINIÇÃO DO SKETCH

A pose de Xangô foi pensada de maneira que demonstrasse facilidade e orgulho em empunhar um machado enorme com apenas uma mão, além disso carrega adornos de ferro maciço, em volta de seus membros, para reforçar a ideia de sua força sobre humana.



DEFINIÇÃO DAS CORES E SHAPES BÁSICOS

Definição de cores: As principais cores escolhidas foram o vermelho e o dourado. O vermelho por ser sua cor representativa original e o dourado para remeter à riquezas, como o ouro e prata para os ferros.

Em seguida foi realizada a checagem da clareza da silhueta.



DETALHES E FINALIZAÇÃO

Por ser Senhor dos raios e trovões sua coroa possui o símbolo de um raio na sua parte frontal. Dentre seus principais elementos, Xangô carrega em seu pescoço um amuleto de pedra que lhe confere a habilidade de cuspir fogo. Suas armaduras e cinto carregam estampas que remetem ao seu símbolo mais forte, o seu machado de lâmina dupla, elementos estes que reforçam ainda mais a ideia de ser um forte guerreiro.



IANÃ



PRIMEIROS SKETCHS

Iansã, a Deusa das tempestades e ventos, é uma nobre guerreira e uma mãe muito séria e vaidosa, por essas características foi trabalhada tanto com linhas mais angulares quanto com

curvas mais suaves. Sua anatomia é de uma mulher muito forte com torso e cintura largos e braços musculosos.



DEFINIÇÃO DO SKETCH

Iansã é representada com uma pose que tenta indicar toda sua seriedade e preparo para o combate, mantendo suas mãos na cintura e com um sorriso desconfiado, tenta lembrar a figura de uma mãe prestes a dar um puxão de orelha nos seus filhos arteiros.



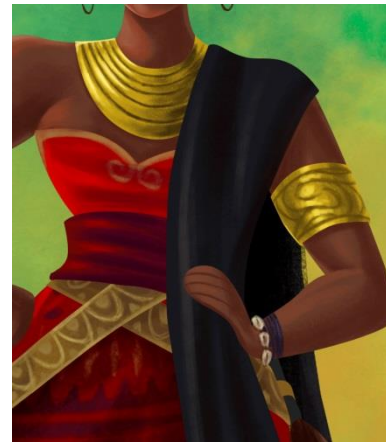
DEFINIÇÃO DAS CORES E SHAPES BÁSICOS

Assim como feito com os demais personagens, a criação de Iansã também contou com a etapa de definição de cores (inspiradas nos contos originais, vermelho e dourado) e checagem da silhueta.



DETALHES E FINALIZAÇÃO

Iansã tem em suas estampas elementos que lembram as nuvens e o céu, além de búfalos que remetem a sua transformação animal. Iansã carrega muitos adornos de ouro que foram presentes de Xangô. Carrega de um lado a sua adaga de batalha, e do outro sua alfange que usa para espantar os espíritos dos mortos.



EXÚ



PRIMEIROS SKETCHS

Exú tem, assim como lansã, um retângulo vertical como base anatômica. Exú é um guerreiro muito ágil e habilidoso, conhece todos os caminhos da terra e é também muito malandro, podendo aprontar várias pegadinhas com aqueles que o seguem.



DEFINIÇÃO DO SKETCH

A pose e expressão do personagem buscam refletir exatamente as características citadas acima, com um olhar de malandro e uma mão aberta como que convidando ao caminhar.



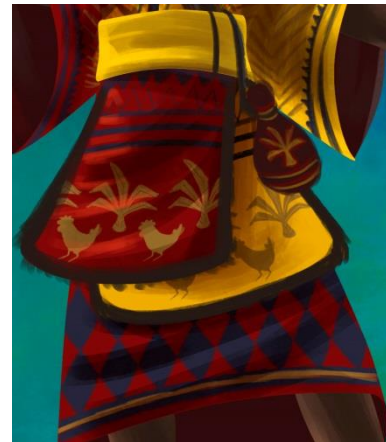
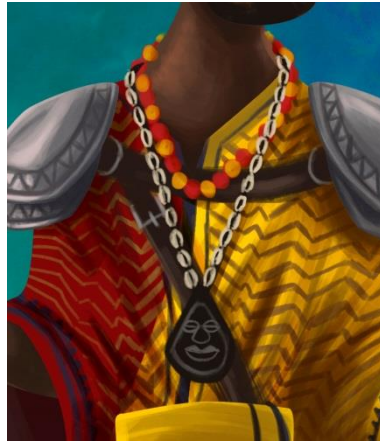
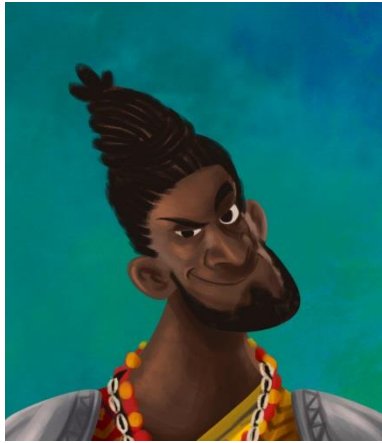
DEFINIÇÃO DAS CORES E SHAPES BÁSICOS

O processo de criação do Exú também contou com a definição de cores e checagem da silhueta.



DETALHES E FINALIZAÇÃO

Exú possui uma cabeça pontuda (segundo contam as lendas) mas a disfarça com um penteado diferenciado. Suas roupas são estampadas com sua comida preferida (galinha preta) e também com dendezeiros pois é considerado o dono do azeite de dendê. Além disso Exú carrega uma cabaça que lhe confere poderes magnéticos e de teletransporte.



ORUNMILÁ



PRIMEIROS SKETCHS

Orunmila foi trabalhado com a ideia de ser um velho mago muito sábio, dramático e cômico, por isso possui uma anatomia mais atrofiada e uma cabeça muito grande em relação ao corpo.



DEFINIÇÃO DO SKETCH

Sua pose foi disposta visando expressar um pouco da sua personalidade dramática e mágica, o personagem parece estar flutuando, enquanto apoia em seu cajado mágico, a expressão facial e a posição da mão (dedos espaçados e levemente contraídos) geram certa dramaticidade.



DEFINIÇÃO DAS CORES E SHAPES BÁSICOS

O personagem contou com definição de cores seguindo as cores originais dessa entidade (branco) e checagem da silhueta.



DETALHES E FINALIZAÇÃO

Orunmilá assim como os outros segue o padrão original de cores, tendo uma combinação de branco e azul, com estampas mais geométricas procura expressar mais o seu lado pensador. Carrega consigo o seu cajado mágico, que lhe confere o poder da levitação a qual usa para atribuir mais dramaticidade ao seu ser.



IEMANJÁ



PRIMEIROS SKETCHS

Iemanjá é aqui trabalhada com formas e linhas mais curvas o que contribui para torná-la uma personagem de aparência mais acolhedora, familiar, reconfortante e gentil, características estas inerentes a personagem. Foi a única personagem a ser trabalhada diretamente com sketch digital, feito no photoshop CS6.



DEFINIÇÃO DO SKETCH

A pose de Iemanjá e sua expressão facial também foram pensadas de forma a contribuir com sua personalidade mais acolhedora, familiar, reconfortante e gentil, ela apresenta-se de braços abertos e com um sorriso suave pronta para receber seus filhos.



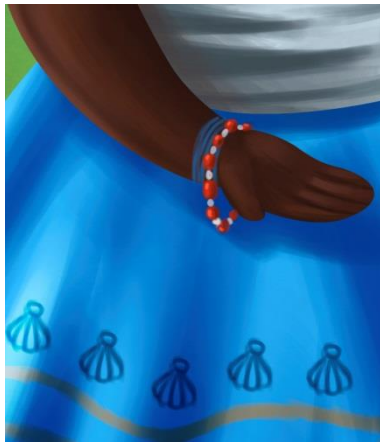
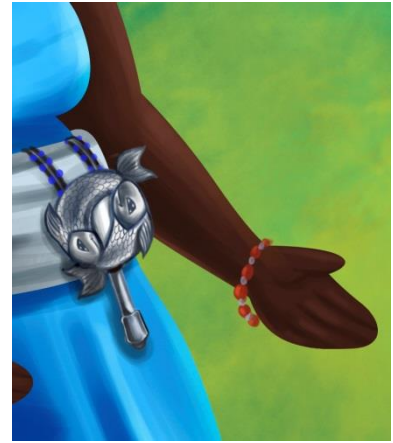
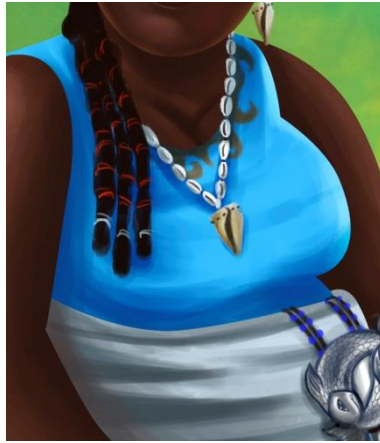
DEFINIÇÃO DAS CORES E SHAPES BÁSICOS

O personagem contou com definição de cores seguindo as cores originais dessa divindade (azul claro e branco).



DETALHES E FINALIZAÇÃO

Suas cores e estampas são todas voltadas para elementos que remetem ao mar, ondas, conchas e peixes compõem o desenho de seu vestido. Iemanjá carrega consigo um abebé (leque prateado em formato de peixes).



IKÚ



PRIMEIROS SKETCHS

Ikú é a personificação da morte e foi representado, em um primeiro momento com uma aparência muito humana, mas depois de alguns estudos optou-se por uma versão mais fantasiosa, não fazendo alusão ao que contam as lendas originais sobre sua aparência por alguns motivos:

- 1) de aumentar a variedade de tipos de personagens.
- 2) destacar-se dos demais por representar o vilão.



DEFINIÇÃO DO SKETCH

Ikú foi pensado de maneira a parecer ameaçador e perigoso, por isso suas linhas compõem uma mistura de chamas com formas pontiagudas. Com estrutura de base e torso muito largos visão a uma aparência física muito forte e sólida.



DEFINIÇÃO DAS CORES E SHAPES BÁSICOS

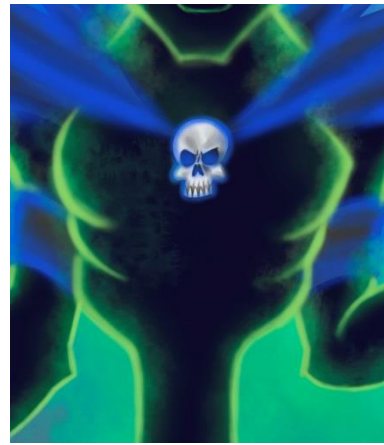
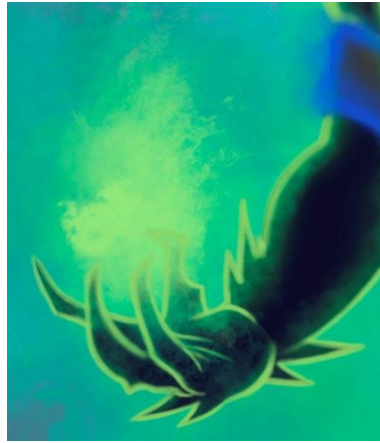
O personagem contou com definição de cores frias e sombrias.



DETALHES E FINALIZAÇÃO

O personagem é também representado de forma fantasmagórica, visando transmitir a ideia de que o mesmo não pode ser abatido por golpes de natureza física, tendo de ser derrotado no plano psicológico.

O uso de brilhos escuros também vem a contribuir para uma ideia mais sombria.



NANÃ



PRIMEIROS SKETCHS

Nanã é uma das mais velhas orixás, ela reina nos pântanos e detém posse sobre o barro da criação humana. Nanã foi pensada inicialmente como uma senhora comum, apresentando apenas alguns detalhes de árvores em seus membros, mas, assim como Ikú, acabou com uma representação mais fantasiosa, fugindo dos contos originais, principalmente para conferir mais fantasia e variedade à gama de personagens criados. É representada como uma árvore de pântano antropomórfica.



DEFINIÇÃO DO SKETCH

Sua pose e face tentam captar a sua essência muito idosa e muito gentil. Mãos recolhidas em repouso, costas muita curvada e um olhar inclinado para baixo reforçam a ideia de velhice.



DEFINIÇÃO DAS CORES E SHAPES BÁSICOS

A personagem contou com definição de cores inspiradas em árvores de pântanos.



DETALHES E FINALIZAÇÃO

Aplicação final dos detalhes e luz e sombra da personagem.

Nesta etapa foram adicionados também alguns adornos e detalhes de flores para maior riqueza do visual da personagem.



TODOS OS PERSONAGENS EM ESCALA:



4.5 Identidade Visual

Para a definição do título foi decidido que o este deveria ser criado na língua original das lendas (Iorubá), seguido por um subtítulo em português que traduzisse o primeiro. O título concebido foi “Ìtàn Òrìsà - Lendas dos Orixás” que de uma maneira simples, vem a traduzir o aspecto geral do trabalho.

Na identidade do projeto buscou-se reunir e traduzir uma linguagem de natureza mais primitiva/tribal/natural, a partir de pinceladas soltas feitas à mão utilizando-se de canetas esferográficas e marcadores. O uso exclusivo de cores quentes e terrosas também reforça esse pensamento, buscando remeter-se a uma cultura que tanto valoriza o significado e importância da terra e da natureza.

Depois de escolhida a melhor versão, ela foi então digitalizada e editada no Adobe Photoshop (versão CS6) de forma a estabelecer melhor harmonia e proporção entre as letras. Além disso foi feita também uma repintura do título usando pincéis digitais que simulam textura.

Outros elementos pensados, visando aumentar a referência a cultura dos povos iorubás, foram os acentos utilizados na palavra “Órisà”, elaborados no formato de conchas de búzio, um dos elementos mais presentes nessa cultura, já tendo sido utilizados como moeda de troca e como elemento muito comum na composição de adornos e vestimentas.

Para a parte do subtítulo procurou-se uma fonte pronta, de licença gratuita, que combinasse graficamente com o conceito do Título, tendo como pós edição apenas a adição de textura em suas cores. A fonte escolhida foi a “Kiwano Apple”, criada pelo designer croata Leonard Posavec, disponível para uso pessoal no site/plataforma de fontes Dafont.com.



4.5.1 Site

Para apresentação do projeto optou-se por reproduzir o relatório através de um site. Tendo como plataforma de criação de sites a Wix, a empresa disponibiliza templates bases que podem ser modificados pelo usuário, deste modo foi escolhido um template que possibilitasse a apresentação em primeiro plano de todos os personagens e que permitisse fácil comunicação da estrutura do trabalho. Foi também determinada uma paleta de cores, baseada em cores terrosas e da natureza, com predomínio de branco para maior clareza e suavidade das informações e as outras cores usadas para destacar títulos e conteúdos mais relevantes.

Houve a criação de um border (borda) inspirado nas estampas iorubás para compor as divisões de estrutura do site, dividindo assim o cabeçalho do corpo e o corpo do rodapé.



Paleta de cores.



Border.

4.5.2 Tipologia

Kiwano Apple

Utilizada no subtítulo do logotipo

Brady Bunch

Utilizada nos nomes de Caba Orixá em suas ilustrações

AMATIC SC

UTILIZADA NOS MENUS E NOS TÍTULOS DAS PÁGINAS

Open Sans

Utilizada nos textos corridos

5. PRODUTO FINAL

Como produto final deste projeto obtivemos as ilustrações a seguir, assim como, o site <https://murillohhr.wixsite.com/itanorisa> no qual encontra-se reproduzido o presente relatório.





6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Estudar mais sobre concept design nos possibilita aprender a extrair a essência das coisas, a reproduzir as principais características e conceitos, para assim poder criar e transmitir significados, representar símbolos, pessoas, culturas e ideais.

Como designers temos responsabilidade direta em relação às pessoas, seja por meio de produtos seja de forma gráfica, estudamos e trabalhamos desenvolvendo produtos que irão interagir, auxiliar e até educar ou sensibilizar a públicos diferentes.

Trabalhar uma religião é sempre algo delicado, principalmente se esta for distinta da qual você faz parte ou teve maior contato ao longo de sua vida. Mas acredito que seja necessário desmistificar conceitos que temos a respeito de outras religiões, quebrar tabus, e conhecermos um pouco mais, de maneira respeitosa e sensível quanto as mesmas.

Como mencionado nas justificativas o mercado é carente quanto ao desenvolvimento de personagens, animações e produtos que valorizem a cultura africana e as suas religiões. Ainda há muito para se falar quanto a cultura dos povos iorubás e muitas coisas a se desmistificar em relação as religiões africanas, considerando a diversidade e diferentes vertentes existentes. Logo, considero o desenvolvimento do projeto Itàn Orisa como um pontapé inicial quanto ao meu conhecimento sobre o tema e no âmbito de desenvolvimento de concept design, mas também espero que o projeto contribua quanto a divulgação e desmistificação do tema e também venha a incentivar novos estudos e desenvolvimentos de outros produtos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CUSTÓDIO, E. **Ensino religioso e religiões de matrizes africanas no espaço escolar no Amapá: um diálogo necessário.** Disponível em: <<http://www2.pucpr.br/reol/index.php/5anptecre?dd99=pdf&dd1=15640>>.

EBC AGÊNCIA BRASIL. **Pouca presença de negros na TV leva a racismo na infância, dizem especialistas.** Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/direitos-humanos/noticia/2015-10/pouca-presenca-de-negros-na-tv-leva-racismo-na-infancia-dizem>>

GOMES, A. P. **História da Animação Brasileira.** (PDF): 28 págs. 2008. Disponível em: <<http://www.cenacine.com.br/wp-content/uploads/historia-da-animacao-brasileira1.pdf>> Acesso em: 16 de fevereiro de 2017.

GOMIDE, J. V. B., FLAM, L. D., QUEIROZ, D.P., ARAÚJO, A.A. **Captura de movimentos e animação de personagens em jogos.** Faculdade de ciências aplicadas de Minas Gerais, 2011. Disponível em: <http://ddijogos.xpg.uol.com.br/captura_de_movimento.pdf> Acesso em: 16 de fevereiro de 2017.

JENSEN, T.G. Discursos sobre as religiões afro-brasileiras: da desafricanização para a reafricanização. **Rev. Estud. Relig.**, v.1, n.1, p.1-21, 2001.

POUBEL, A. E. P., GARONE, P. M. C., VALENTE, T. E. J. **O processo semiótico de criação de um personagem de jogo.** In.: SB GAMES 2012, 2012, Brasília. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Full26.pdf>. Acessado em: 16 de fevereiro de 2017.

SENN, M. G. S. **Concept Art:Design e Narrativa em Animação.** Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <<http://www.ladeh.com.br/administrador/publicacoes/1a31fae978e33005fdf97129b1193f19.pdf>> Acesso em: 19 de fevereiro de 2017.

STANFIELD, W. **Drawn To Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: Volume 1: The Walt Stanchfield Lectures.** Taylor & Francis Usa

TISSIANI, K.; TOMASONI JUNIOR, A.; VIEIRA, Luiz Claudio Mazzola. **Game Design, desenvolvimento de personagens para jogo de RPG.** 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade do Oeste de Santa Catarina.

VERGER, P. F. **Orixás.** Salvador: Corrupio, 2002.

VERGER, P. F. **Lendas Africanas dos Orixá,** 4a edição (1997) / Segunda tiragem (Abril 1998).

Sites:

<http://www.revistacapitolina.com.br/infancia-representatividade-negra/>

<http://faustojunior.com/blog/historia-da-animacao-iii/#.WKaGKW8rLIU>

<http://www.animamundi.com.br/pt/animamundi-institucional/>

<http://www.xiredosorixas.com.br/>

<http://cultoaorixa.blogspot.com.br/>

<http://brasilecola.uol.com.br/religiao/os-orixas.htm>

<http://umbanda-orixas.info/sincretismo-religioso.html>

<http://www.abca.org.br/notgerais/100-anos-da-animacao-brasileira/>

<http://splitstudio.com.br/>

<http://provinciastudio.com/>

<http://www.birdo.com.br/>

<https://pt-br.facebook.com/combostudio/>

<http://cartergoodrich.com>

<http://artofnicomarlet.tumblr.com/tagged/character-design>

<http://cosmoanimato.tumblr.com/>

http://disney.wikia.com/wiki/Jin_Kim

<http://www.ics.art.br/carlosluzzi/>

<http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=anima%C3%A7%C3%A3o>

https://www.artstation.com/artist/fernando_peque

<http://viverdeblog.com/jornada-do-heroi/>

http://www.africa.uga.edu/Yoruba/unit_06/cultureunit.html

<https://www.youtube.com/watch?v=JPrNqf3Kq0o&t=1028s>

<https://www.catarse.me/contos-de-orun-aiye-edd8>

<http://candombles.blogspot.com.br/2013/07/orisa-iku-morte.html>

<http://www.xiredosorixas.com.br/>

<https://www.youtube.com/watch?v=FyS53WkYyYI>

<https://www.youtube.com/watch?v=5h55TyNcGiY>