



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
ESCOLA DE MÚSICA E ARTES CÊNICAS
CURSO DE DIREÇÃO DE ARTE BACHARELADO

VANESSA CÁSSIA RODRIGUES SILVA

VALPROMISS, O VALE DA PROMESSA:
Visualidades de Máscaras, Mitologias e RPG em Direção de Arte

GOIÂNIA
2014

VANESSA CÁSSIA RODRIGUES SILVA

VALPROMISS, O VALE DA PROMESSA:

Visualidades de Máscaras, Mitologias e RPG em Direção de Arte

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola de Música e Artes Cênicas da Universidade Federal de Goiás para obtenção do título de Bacharel em Direção de Arte.

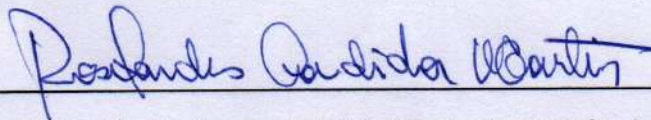
Orientadora: Profa. Ms. Rosilandes Cândida Martins

Vanessa Cássia Rodrigues Silva

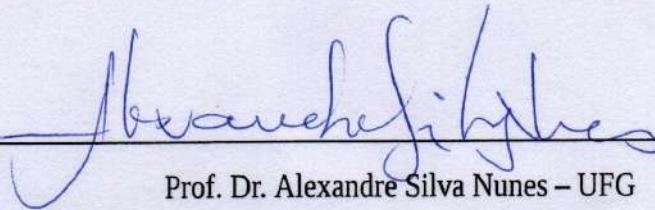
VALPROMISS, O VALE DA PROMESSA:

Visualidades de Máscaras, Mitologias e RPG em Direção de Arte

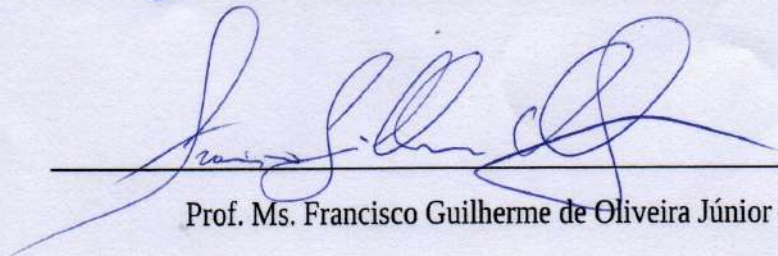
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola de Música e Artes Cênicas da Universidade Federal de Goiás para obtenção do título de Bacharel em Direção de Arte aprovado em 9 de Julho de 2014 pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:



Profa. Ms. Rosilandes Cândida Martins (orientadora) – UFG



Prof. Dr. Alexandre Silva Nunes – UFG



Prof. Ms. Francisco Guilherme de Oliveira Júnior – UFG

"Quando os símbolos são traduzidos em movimentos, acordam na alma imagens esquecidas e levam a experimentar uma profunda consciência de nós mesmos."

Maria Gabriele Wosien

Agradecimentos

Quero agradecer, em primeiro lugar, a Deus, pela força e coragem durante toda esta longa caminhada.

Agradeço também a todos os professores que me acompanharam durante a graduação, em especial à Prof. Ms. Rosilandes Cândida Martins responsável pela realização deste trabalho, que acreditou em mim; que ouviu pacientemente as minhas considerações compartilhando comigo as suas ideias, conhecimento e experiências e que sempre me motivou. Quero expressar o meu reconhecimento e admiração pela sua competência profissional e minha gratidão pela sua amizade, por ser uma profissional extremamente qualificada e pela forma humana que conduziu minha orientação.

Ao Prof. Ms. Mateus Bertone da Silva por sua luta pelo curso de Direção de Arte; sem seu empenho não chegaríamos aqui hoje com o arsenal de conhecimento que ele proporcionou.

Ao Prof. Dr. Alexandre Silva Nunes pela companhia na longa jornada, por sua paciência e bom humor, pela sensibilidade que o diferencia como educador, sem contar sua valiosa bagagem no mundo do imaginário e dos mitos.

Ao professor Ms. Francisco Guilherme de Oliveira Júnior pela disponibilidade em auxiliar a todos os alunos em suas dificuldades e também por participar da minha banca examinadora.

Dedico esta, bem como todas as minhas demais conquistas, a minha amada mãe Jô.

Meus agradecimentos às amigas Janayne do Amaral e Beatriz Oliveira, companheiras de trabalhos e irmãs na amizade que fizeram parte da minha formação e que vão continuar presentes em minha vida com certeza.

Meus sinceros agradecimentos aos companheiros de histórias Yannick Taillebois e Tales Garcia Fernandes, cheios de imaginação e empolgação. Meu irmão de coração e pra vida toda, Yannick Taillebois, com quem cavalguei junto aos personagens de *Valpromiss*, vivendo suas guerras, suas conquistas, suas dores e seus sonhos.

E o que dizer a você Emile Taillebois?

Obrigada pela paciência, pelo incentivo, pela força e principalmente pelo carinho e amor.

Valeu a pena toda distância, todo sofrimento, todas as renúncias... Aos poucos estamos colhendo, juntos, os frutos do nosso empenho, e logo, logo, realizaremos todos os nossos sonhos...

“Somos feitos da mesma matéria que nossos sonhos”

William Shakespeare

RESUMO

Esta investigação artística entendida como projeto experimental, apresenta o processo de criação de um conjunto de máscaras ritualísticas e de guerra baseadas na história fictícia e mitológica de “*Valpromiss, o Vale da Promessa*”. Neste trabalho, apresento os croquis e o percurso de criação do projeto das máscaras, sendo que posteriormente à conclusão deste bacharelado, este projeto será executado para o evento medieval de mesmo nome. O mundo fictício de *Valpromiss* foi criado por Yannick A. F. Taillebois, Tales G. Fernandes e Vanessa Cássia R. Silva, com base em experiências como jogadores de Role Playing Game (RPG) e, principalmente, pelo interesse comum relacionado à história antiga medieval, culturas de diversos povos e diferentes religiões. As máscaras desta investigação artística foram personalizadas para os cinco Duques/personagens que fazem parte da história, sendo que cada uma das máscaras, são portadoras de diferentes elementos culturais e formas influentes para o povo fictício do qual ela faz parte.

Palavras-chave: máscaras, direção de arte, RPG, mitologia.

ABSTRACT

This artistic research, understood as an experimental project, presents the creation process of a group of ritualistic and war masks based in the fictional and mythological story of "Valpromiss, The Promise Valley". In this work I present the sketches and the paths of the creation of the masks project, and after the conclusion of the bachelor's degree, this project will be implemented for a medieval event of the same name. The fictional world of Valpromiss was created by Yannick A. F. Taillebois, Tales G. Fernandes and Vanessa Cássia R. Silva, based on experiences as players of Role Playing Game (RPG), and especially the common interest related to medieval ancient history, cultures of many different civilizations and religions. The masks of this artistic research were customized for the five Dukes/characters that are part of this history, with each mask, as carriers of different cultural elements and influential forms for fictitious people of which it is part.

Keywords: masks, art direction, RPG, mythology.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 01 – A Saga do Herói.
- Figura 02 - Símbolo dos deuses de Valpromiss.
- Figura 03 - Mapa de Valpromiss
- Figura 04 - Representação de um casal celta.
- Figura 05 - Máscara de folha.
- Figura 06 - Máscara caule de árvore.
- Figura 07 - Máscara galhos de árvore.
- Figura 08 - Inspiração para os arbofilis.
- Figura 09 - Máscara ornamentada em flores.
- Figura 10 - Cosplay Skyrim(jogo).
- Figura 11 - Elmo viking.
- Figura 12 - Representação de um barco viking.
- Figura 13 - Lagherta (Vikings 2013).
- Figura 14 - Representação de um homem viking.
- Figura 15 - Sereia.
- Figura 16 - Planície de inspiração para Frigipraiss.
- Figura 17 - Sacerdote maia.
- Figura 18 - Traje festivo, Peru.
- Figura 19 - Máscara maia em madeira.
- Figura 20 - Traje festivo – Sacerdote Maia.
- Figura 21 - Arte de inspiração para os Sacror.
- Figura 22 - Arte de inspiração para os Sacror.
- Figura 23 - Máscara Hannya Japonesa.
- Figura 24 - Dragão chinês.
- Figura 25 - NüWa, deusa chinesa que criou os homens.
- Figura 26 - Gengis Khan, imperador mongol.
- Figura 27 - Vestimenta tradicional mongol.
- Figura 28 - Kwan Kun, herói guerreiro chinês.
- Figura 29 - Crânio de raposa.
- Figura 30 - Animal místico.
- Figura 31 - Representação de um nômade do deserto.

Figura 32 - Rachel, dançaria de Belly Dance.

Figura 33 - Montanhas do Parque Geológico Zhangye Danxia, no norte da China.

Figura 34 - Raposa vermelha.

Figura 35 - Ilustração guerreira egípcia.

Figura 36 - Ilustração máscara de crânio.

Figura 37 - Máscara ritualística *Arentempestiss* (Tempestade de Areia)

Figura 38 - Máscara de Guerra *Rubrovulpiss* (Raposa Vermelha)

Figura 39 - Elmo de Guerra *Poenitentei* (Penitente)

Figura 40 - Máscara ritualística *Viridei Vitae* (Vida Verde)

Figura 41 - Máscara ritualística *Flammae* (Chama)

Figura 42 - Máscara de Guerra *Furiae* (Fúria)

Figura 43 - Máscara de Guerra *Echou* (Eco)

Figura 44 - Máscara ritualística *Dualitatei* (Dualidade)

Figura 45 - Máscara ritualística *Essentiae* (Essência)

Figura 46 - Elmo de guerra *Colubridraciss* (Dragão Serpente)

Figura 47 - Capacete de guerra de Ghalron – *Speauriss* (Esperança dourada)

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1. <i>VALPROMISS</i> , O VALE DA PROMESSA.....	15
1.1 Estratégias de pesquisa.....	16
1.2 Narrativas mitológicas para visualidades em máscaras.....	18
1.3 Criação visual para universos fantásticos de histórias de deuses e heróis.....	22
2. A CRIAÇÃO DE MÁSCARAS A PARTIR DA CULTURA DE DIVERSOS POVOS E ÉPOCAS.....	27
2.1 Culturas, povos e regiões de <i>Valpromiss</i>	27
2.2 Pesquisa de imagens para o projeto das máscaras.....	40
2.3 Descrição dos personagens.....	50
3. AS MÁSCARAS DE <i>VALPROMISS</i> : PROCESSO DE CRIAÇÃO.....	55
3.1 Croquis das máscaras.....	55
3.2 Processo de criação e estudos de materiais e cores.....	57
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	81
REFERÊNCIAS.....	84
ANEXOS	88

INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Direção de Arte apresenta o processo artístico de criação de um conjunto de onze croquis de máscaras, sendo sete ritualísticas e quatro elmos de guerra, a partir do universo ficcional e mitológico de “*Valpromiss*, o Vale da Promessa”. Apresento os croquis como parte do percurso de criação das máscaras como objetos artísticos e cênicos.

Valpromiss é um universo fantástico de ambientação entre a Era do Bronze (4.000 a.C.) e a Era Medieval (476 d.C. até 1453 d.C.). Baseado no cinema e literatura existente sobre mundos mágicos e histórias arrebatadoras, tendo como fortes influências, por exemplo, *O Senhor dos Anéis* (J.R.R. Tolkien) e *Game of Thrones* (G.R.R. Martin). O mundo de *Valpromiss* se originou das mentes imaginativas de Yannick A. F. Taillebois¹, Tales G. Fernandes² e Vanessa Cássia R. Silva³, com base em experiências como jogadores de *Role Playing Game* (RPG) e, principalmente, pelo interesse comum relacionado à história antiga medieval e a cultura de diversos povos e diferentes religiões, tais como as culturas egípcia, celta, viking, africana e maia.

RPG é sigla inglesa que significa em português “jogo de interpretação de personagens” consiste em um jogo onde os jogadores desempenham o papel de um personagem em um mundo/cenário fictício no qual não há ganhadores ou perdedores. Cada jogo ou sessão tem um enredo definido e as decisões ou atitudes de cada jogador influenciam no destino do jogo. Essas sessões são dirigidas pelo mestre da mesa, que é o responsável por criar a trama da história, o cenário, a época, o local, introduzir personagens e julgar as ações dos personagens dos jogadores envolvidos. As formas mais comuns de RPG são: A Tradicional (RPG de mesa) onde os personagens se reúnem e as ações são descritas oralmente; o *Live Action*, onde os jogadores se caracterizam de acordo com seus personagens e interpretam seus papéis e a *Aventura Solo*, onde o jogador solo se orienta pelo livro mestre. Os jogos de RPG são um grande estimulante para a criatividade, o raciocínio lógico e

¹ Yannick A. F. Taillebois é co-autor de *Valpromiss*, free lancer, designer gráfico, ilustrador, fundador e diretor de criação na empresa Estúdio Tavarish - Design e Web,

² Tales G. Fernandes é co-autor de *Valpromiss*, bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Midialogia, mestrando em Tecnologia e Designer pela Pontífica Universidade Católica de São Paulo.

³ Vanessa Cássia R. Silva é autora desta pesquisa, co-autora de *Valpromiss*, fotógrafa, concluindo bacharelado em Direção de Arte pela Universidade Federal de Goiás.

fomentador de relações humanas.

Para os autores, este universo fantástico é uma forma de trazer os conflitos cotidianos e as dúvidas sobre o futuro que todo indivíduo passa em sua jornada. Cada personagem possui um passado marcado e entrelaçado a outros indivíduos que, mesmo sendo figurantes, possuem sua importância para o crescimento e amadurecimento dos “heróis”, sejam eles grandes nomes do mundo de *Valpromiss* ou apenas desconhecidos, personagens simples que, mesmo que anonimamente, receberam o título de herói.

Para o mundo criado foram estruturadas as questões sobre religiosidade, política, exército, influências, cultura e história antiga, agricultura, pecuária e caça, extração de lenha e outros produtos de cada região do principal continente desse mundo. Também foi criada uma língua baseada no latim e um alfabeto próprio (o “*Ure*”) inspirado nas *runas* nórdicas e no *ogham* celta rúnico. O universo de *Valpromiss* possui uma enorme riqueza a ser explorada, sua abordagem pode se expandir tanto para a literatura quanto cinema, animação, quadrinhos, acessórios e decoração, entre outros.

A partir dessas concepções e da minha participação na colaboração e criação das histórias, vi a possibilidade de desenvolver um projeto acadêmico no qual abordaria o processo de criação de máscaras como tema foco de trabalho, dado que as máscaras possuem um papel importante tanto no processo ritualístico da história de *Valpromiss*, quanto em seus cultos, festividades e guerras.

Este trabalho é dividido em três capítulos. O capítulo primeiro é uma colocação sobre a metodologia adotada e sobre o processo de criação da ficção *Valpromiss*, sobre a estruturação da história, das experiências que tive com universos ficcionais de livros, filmes e de jogos, dos deuses existentes no Vale da Promessa e o papel dos *Sacror* (sacerdotes da antiga fé de *Valpromiss*).

O capítulo segundo refere-se às culturas e mitologias que influenciaram as regiões e os povos de *Valpromiss*. Conta também com uma amostra da pesquisa imagética que serviu como influência para a criação das máscaras e elmos. Trata também da descrição das principais características das personagens que ao decorrer da história de *Valpromiss* utilizam as máscaras ou elmos.

O capítulo terceiro aborda o processo de criação das máscaras, os croquis desenvolvidos, seus estudos de cores, materiais e simbologias. Seguem-se as considerações finais sobre o trabalho criativo e artístico de criação de máscaras e sua relação com a direção de arte.

Cada divisão deste trabalho é iniciado com a imagem de um brasão. Os brasões representam o clã/família de cada uma das seis personagens da história, contêm o animal e o lema do clã. A arte dessas imagens foi desenvolvida por Yannick Taillebois, com a minha contribuição, considerando que faz parte da criação da visualidade da Direção de Arte do universo ficcional que apresento neste trabalho. Seguem os brasões e as famílias ao quais eles representam:



Brasão de Ostdesperris
(Portões do Desespero)
Família Argtunguiss
(Guerra de Prata)



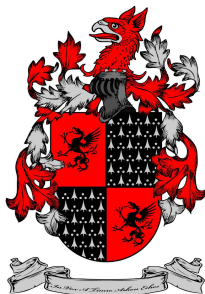
Brasão de Focupetriss
(Pedras de Fogo)
Família Petracoriss
(Coração de Pedra)



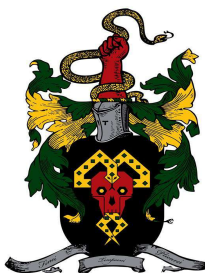
Brasão de Granaturiss
(Natureza Grandiosa)
Família Friguinociss
(Frio da Noite)



Brasão de Ghalron
O unificador
Sederegoniss Diversuo est
Sederegoniss Hun
(Somos vários e somos Um)



Brasão de Frigpraiss
(Praias Geladas)
Família Marfiliss
(Filhos do Mar)



Brasão de Pallacrimiss
(Lágrimas do Pântano)
Família Aurocolubriss
(Serpente Dourada)

GHALRON

Sederegoniss Diversuo est Sederegoniss Hun

Somos vários e somos Um



1. VALPROMISS, O VALE DA PROMESSA

Neste Trabalho de Conclusão de Curso, proponho uma pesquisa em arte sobre a criação de máscaras para o universo fantástico e ficcional de *Valpromiss*. Esta é uma investigação que me interessa porque está relacionada à minha experiência com RPG, por exemplo: *Vampiro a Máscara* e *Vampiro Réquiem*; meu fascínio por Universos ficcionais como *O Senhor dos Anéis* (J. R.R. Tolkien, 1994), *Harry Potter* (J.K. Rowling, 1997), *A Torre Negra* (Stephen King, 2003), *Game of Thrones* (George R.R. Martin, 2010), *Star Wars* (George Lucas, 1997), entre outros. Me interesse pelo uso da imaginação na construção de avatares (representação pictórica de si mesmo no universo virtual), tanto em jogos online como em RPG's; personagens de jogos e suas habilidades, como por exemplo, meu jogo favorito *Tomb Raider* (Lara Croft, 1996) e pelo modo como os dilemas e a saga do herói (Joseph Campbell, 1990) vivido pelos personagens nos afetam pessoalmente.

A partir do meu fascínio por histórias em quadrinhos e minha formação, pois cresci lendo “A turma da Mônica” (Maurício de Souza), *Batman* (Bill Finger), *X-Men* (Stan Lee), mangás (quadrinhos japoneses), entre outros. Incluo também nas influências deste trabalho, minha admiração pelo *Cosplay*, que consiste em se fantasiar de um personagem que você ama, é na minha concepção, a chance de “se tornar” aquele personagem, dar vida a ele e a vida dele é dada a você. Assim quando me visto de Lara Croft (heroína que tem como seu espelho o personagem Indiana Jones), não só a represento fisicamente, mas também suas atitudes, seu modo de andar, acredito fielmente que seria capaz de lutar e perseguir meus objetivos com a força e a habilidade da personagem, não tenho somente a chance de me parecer com ela, mas sim, de me tornar a personagem que admiro. E esta área criativa tem relação com outro campo de interesse em que sou atuante, que é a fotografia. Também sou fascinada por culturas antigas (povos egípcios, celtas, vikings, africanos, maias e outros), são fontes de inspiração para mim, seus mitos, lendas, costumes, indumentárias, deuses e rituais.

Valpromiss foi uma forma de externalizar alguns anseios que carrego, de exercer minha criatividade, de viver uma aventura, ser um(a) herói/heroína, ser ferido em batalha, acreditar em algo maior. Uma forma de dar um propósito a nossas vidas que não dependeriam

somente de nossos estudos e condições financeiras, mas em grande parte das nossas ações. É uma forma de imaginar como seria viver em uma época diferente, sem a tecnologia de agora, e onde ainda haviam alguns valores, que se perderam nos dias atuais. Um tempo em que esses valores eram o alicerce das relações humanas e o contato com o mundo era tão intenso e vívido que, o simples fato de sentir o Sol queimando sua pele enquanto você cavalgava por uma paisagem deslumbrante, faria valer o seu dia.

1.1 Estratégias de pesquisa

O método de estudo utilizado neste projeto experimental foi construído através de uma análise da história de *Valpromiss* e de seu processo de criação. Foram realizadas pesquisas bibliográficas e virtuais a respeito das origens de mitologias de criação de mundos, culturas com influência sobre a mitologia *valpromissiana* (principalmente celtas e vikings), imagens de referências para a criação e concepção visual das máscaras e estudos de cores. Portanto, este TCC é um processo descritivo de criação e elaboração das máscaras/elmos ritualísticas e de guerra da história de *Valpromiss*.

A etimologia da palavra máscara, *persona* em latim, significa nada menos que “pessoa” e “personalidade”. *Persona* refere-se à máscara que usamos pra confrontar o mundo, elas podem ser variadas, cada uma adaptada a um estágio ou situação de nossas vidas, Jung chamou também a *persona* de “arquétipo da conformidade”, pois ela exerce um papel social fundamental para a nossa comunicação facilitando o relacionamento, protegendo o ego e a psique das diversas forças e atitudes sociais que nos invadem (C.G. JUNG, 1980).

Neste trabalho trago algumas discussões sobre o conceito de máscara, abordando ao decorrer do TCC algumas noções esclarecedoras sobre este objeto e seu papel fundamental para *Valpromiss*. Para tanto me apoio principalmente nos autores Jean Chevalier e Ana Maria do Amaral e seus livros respectivamente, Dicionário do Símbolos (1999) e Teatro de Formas Animadas (1996). Começo citando um dos estudos feito por Elizabeth Pereira Lopez (1990):

A máscara é um mediador do divino (uma ponte entre duas realidades opostas – a do espírito e a do portador) e, uma vez incorporada ao dançarino e ao figurino, torna-se um agente de transformação da personalidade de quem a usa, conduzindo essa pessoa invariavelmente, ao transe e à possessão. (LOPEZ, 1990, p. 6)

E refino este pensamento com Ana Maria Amaral (1996) sobre a máscara ritualística,

que é o objeto tema deste trabalho:

A máscara ritual não é um objeto qualquer. Tem um sentido sagrado, é um objeto sagrado. A máscara ritual encerra em si forças. É uma transferência de energias. Nos rituais as máscaras têm uma função, estão ligadas a ações, ações-essenciais. Têm também um sentido de mutação, metamorfose. Por isso é tão necessária nos rituais de iniciação onde o indivíduo morre como criança e renasce como adulto. A máscara ritual transcende. Dá vida a um ser divino. É uma simulação de poderes divinos. Concretiza conceitos abstratos. Confere uma qualidade espiritual ao homem. Representa o espírito dos mortos e animais. Ao representar um determinado animal, a máscara transfere qualidades e poderes desse animal. Quando esculpida em madeira as qualidades sagradas das árvores impregnam a máscara, e se transferem depois aos seus portadores. (AMARAL, 1996, p. 31)

As máscaras durante os tempos primórdios exerciam um papel muito forte, o homem estava em maior contato com o mundo animal e vegetal, com forças superiores que podiam transformar tudo ao redor desses homens primitivos, e através de seus rituais criavam uma ligação entre o mundo espiritual e o mundo natural. Através do uso de máscaras e de gestos simbólicos, de danças ritualísticas e movimentos que se repetiam, as pessoas encenavam um acontecimento mítico buscando gerar assim, uma aproximação do que fosse ali cultuado/reverenciado, acreditando que o mesmo se manifestaria (AMARAL, 1996).

As máscaras são artefatos usados para disfarce que cobrem o rosto totalmente ou parcialmente, podendo representar um homem, um animal, um ser mitológico, e possui um papel simbólico preciso (AMARAL, 1996, p.33). O uso de uma máscara implica por um lado a ocultação da identidade do portador, mas também a revelação do mesmo, ou seja, a máscara se torna um meio de libertação do íntimo, de uma nova personalidade, uma catarse.

As máscaras desenvolvidas neste TCC são máscaras expressivas. Diferentemente das máscaras neutras que buscam uma unidade grupal, não possuindo características marcantes e que não determinam um personagem. As máscaras expressivas apresentam o personagem, têm uma expressão notável, com traços às vezes propositalmente distorcidos, para muitas delas sendo mais importante a emoção e a realidade exagerada do que a perfeição e a proporção. (AMARAL, 2002).

As máscaras revivem os mitos que têm a função de explicar as origens dos costumes cotidianos, mas também são “espetáculos catárticos, no curso dos quais o homem toma consciência de seu lugar dentro do universo, vê a sua vida e a sua morte inscritas em um drama coletivo que lhes dá sentido.” (CHEVALIER, 1999, p. 595).

1.2 Narrativas mitológicas para visualidades em máscaras

Quando os homens já caminhavam pelas terras de *Valpromiss*, pouco a pouco começaram a se comunicar com uma linguagem gutural. Com o tempo essa linguagem deu origem ao primeiro alfabeto dos habitantes de *Valpromiss*, o *Ure*. De origem rúnica, perdurou durante milênios até o início da Guerra Sombria, quando a escrita rúnica caiu em esquecimento. Foi um período nefasto para o conhecimento, pois, como não se fazia mais registros, muito se perdeu ou acabou sendo deturpado. Durante a Guerra Sombria a língua falada sofreu algumas variações leves e deixou de ser gutural, passando para uma fonética mais suave.

Com o fim da Guerra Sombria, alguns *Sacror Monacssapiss* (Sábio Monge) que haviam se escondido, ressurgiram e começaram a ensinar os homens na arte da escrita novamente. Nesse novo aprendizado, os *Sacror* perceberam que era necessário adaptar uma nova escrita e um novo alfabeto. O *Ure* passou a ser usado apenas entre os representantes religiosos e alguns estudiosos. O novo alfabeto possui caracteres mais desenhados e menos rúnicos, se assemelhando mais ao alfabeto latino. Este novo alfabeto recebeu o nome de *Linvenure* (Língua vinda do *Ure*) e também passou a ser o nome da língua falada no *Valpromiss* pós-Guerra Sombria.

A religião principal do universo fantástico de *Valpromiss* é a *Fidei Antiqol* (Antiga Fé). Tal crença defende que sete Deuses foram os responsáveis tanto pela criação do universo quanto de toda existência e morte no mesmo. Cada deus representa um elemento e está vinculado há uma região de *Valpromiss*, onde este elemento é mais abundante ou ocorreram maiores relatos de aparições divinas. No recito de *Valpromiss*, esta crença existe desde o surgimento dos homens e quase desapareceu durante a Guerra Sombria, retornando quando *Ghalron* expulsa o maléfico *Terrossang* de *Valpromiss*.

Ghalron é o personagem principal da história de *Valpromiss* (abordarei sobre os personagens no capítulo 2.3), sua jornada turbulenta e perigosa segue a risca a saga do herói (figura 01), descrita por Joseph Campbell em seu livro *O Poder do Mito* (1990), onde o herói sai de seu mundo conhecido para uma aventura, passa por várias provações para se mostrar digno de ser um herói e de estar a altura das tarefas a ele incumbido para que no final, volte vitorioso de sua jornada, passando por uma transformação de consciência, se doando ao seu objetivo, que pode ser defender uma ideia, salvar quem ama, ou um povo como é o caso de *Ghalron*, que busca salvar seu povo de *Terrossang* e muito mais que isso, toda a humanidade.

Assim introduz Joseph Campbell sobre a jornada do herói:

Além disso, não precisamos correr sozinhos o risco da aventura, pois os heróis de todos os tempos a enfrentaram antes de nós. O labirinto é conhecido em toda a sua extensão. Temos apenas de seguir a trilha do herói, e lá, onde temíamos encontrar algo abominável, encontraremos um deus. E lá, onde esperávamos matar alguém, mataremos a nós mesmos. Onde imaginávamos viajar pra longe, iremos ter ao centro da nossa própria existência. E lá, onde pensávamos estar sós, estaremos na companhia do mundo todo. (CAMPBELL, 1990, p. 131.)



Figura 01: A Saga do Herói de Joseph Campbell

Para melhor entendimento sobre a religião de *Valpromiss*, listo abaixo os cinco deuses principais da Antiga Fé, com suas características e elementos, assim como os dois outros deuses existentes conhecidos apenas pela alta ordem dos representantes desta religião.

Amaign – Deusa do Fogo:

Seu nome vem de Amante do Fogo. Também é conhecida como a Dama das Chamas. Ela possui um temperamento explosivo. Ela representa o fogo e está relacionada com a fúria, com o amor e o sexo. Ela é rígida e justa quanto aos seus julgamentos. Para ela, a fúria pode ser encontrada nas batalhas e guerras, enquanto o amor virá depois, em tempos de paz. Quanto ao sexo, *Amaign* acredita que este é a união perfeita entre fúria e amor. Ela é representada como uma mulher seminua com o corpo em chamas.

R'Haren – Deus do Vento:

Seu nome é derivado da palavra latina “arena” (Areia), significando na língua de *Valpromiss*, Arenoso. Sendo Deus dos Ventos ele é capaz de mover as areias do deserto e fazer com que façam o que ele desejar (tempestades, cavernas, paredes, entre outros). *R'Haren* representa o tempo e a paciência. Ele é o mais neutro dos cinco deuses, preferindo observar o que acontece a sua volta antes de tomar qualquer decisão ou julgamento. Ele é representado de duas formas: a primeira como um velho nômade se desfazendo como areia; e a segunda como um nobre sentado em seu trono que envelhece e rejuvenesce constantemente.

Silssator – Deus das Florestas:

O nome *Silssator* significa Semeador de Florestas. É um deus brincalhão e astuto, sempre fazendo uso de enigmas e pequenos truques para se entreter ou transmitir alguma mensagem quando não quer ser visto. Apesar de ser considerado um deus despreocupado ele tem um comportamento sério e misterioso. Ele representa as florestas e a vida silvestre. Seus julgamentos sempre serão feitos de acordo com seus objetivos, sempre visando proteger suas florestas e seus filhos, os *Arbofilliss* (Filhos das Árvores). Ele geralmente é representado como um grande senhor risonho com o cenho franzido e cabelo e barba feitos com raízes e folhas.

Samare/Samaré – Deusa das Águas:

O nome desta deusa tem origem na palavra “mar”. Ela é a representação das águas (oceanos, lagos, rios, os próprios mares, entre outros). Ela é capaz de controlar todo e qualquer líquido existente no mundo. Possui um comportamento extremamente bipolar, podendo ir da calma até a tempestade diluviana. Ela representa o conhecimento, a fertilidade e a fartura. Seus julgamentos variam de acordo com seu humor. Ela é responsável pelas tempestades marítimas e o mal tempo. Sua principal representação é de uma mulher com olhar severo, um sorriso materno e duas caudas com barbatanas.

Tenebri – Deusa do Pântano:

Aqueles que não têm muito conhecimento sobre esta deusa a consideram como a Deusa da Morte, inclusive pelo fato de sua região ser um imenso pântano sombrio. *Tenebri* representa, além da morte, a própria vida e a saúde. Seu nome tem origem da palavra “*tenebras*” que significa trevas em latim. Ela é uma deusa sombria, silenciosa e está sempre

chorando. Ela prefere não tomar partido nas decisões dos outros deuses de *Valpromiss*, intervindo apenas em questões extremas. Nestes momentos seus julgamentos sempre são os mais sábios e misericordiosos. Muitos acreditam que ela é responsável por ensinar aos homens a arte do uso de ervas e outros materiais do pântano como medicamentos e emplastros para ferimentos. Ela é representada como uma mulher negra de olhos brancos com lágrimas escorrendo por suas faces. Suas mãos são da cor dos ossos, com garras longas e finas. Um longo véu negro e prateado envolve seu corpo e esconde parte de seu rosto.

Hesso – O Deus Esquecido:

Hesso, na língua de *Valpromiss*, quer dizer “sexto”. Ele é o sexto deus da Fidei Antiqol, porém apenas os altos representantes da religião sabem de sua existência e conhecem seu nome verdadeiro. Ele representa o perdão, a esperança e a alma dos homens. *Hesso* foi o deus que se sacrificou durante as primeiras eras do universo de *Valpromiss*, para se redimir de seus erros e expulsar o deus maléfico *Terrossang*. O surgimento dos homens só foi possível graças a ele e é de seu sacrifício que surgiu o *Aurhortiss* (Jardim de Ouro), o lugar para onde a essência dos homens retorna para ser purificada, lapidada e reinserida no mundo. Não se tem nenhuma representação deste deus e os altos representantes da Fidei Antiqol juraram jamais revelar sua existência, sendo, por isso, considerado o Deus Esquecido.

Terrossang – O Terror Sangrento:

Seu nome significa Terror Sangrento. Também chamado de Sombra da Destruição e Regente do Caos, *Terrossang* também é conhecido apenas pelos altos representantes da religião. Outrora fora aliado dos outros deuses, porém sua inveja, egoísmo e megalomania fizeram com que ele se tornasse a personificação do ódio. Ele não foi de acordo com os projetos dos cinco Deuses (*Amaign*, *R'Haren*, *Silssator*, *Samare* e *Tenebri*) de harmonizar suas realidades para a criação do universo de *Valpromiss*. Aproveitando que *Hesso* manteve-se neutro, ele o convenceu a iniciar uma cruzada de destruição e caos. Os planos de *Terrossang* não tem êxito quando *Hesso* se apaixona por *Tenebri* e decide se aliar aos cinco deuses. Mesmo após ser expulso e aprisionado em sua realidade, *Terrossang* encontra uma nova forma de invadir o universo de *Valpromiss* e iniciar sua jornada de destruição conhecida como a Era da Guerra Sombria. Geralmente é representado como uma imensa sombra disforme ou um homem de olhos fumegantes com uma armadura sombria manchada de sangue.

Em seguida temos os Símbolos dos Deuses, inspirados por formas da natureza:



Figura 02: Símbolo dos deuses de Valpromiss.

1.3 Criação visual para universos fantásticos de histórias de deuses e heróis

Descrevo aqui sobre a hierarquia religiosa. Assim como muitas religiões de nosso mundo, a *Fidei Antiqol* (Antiga Fé) possui um credo hierarquizado. Esta é uma forma de poder separar e delegar funções, permitindo maior organização dos sacerdotes. Abaixo é descrito um pouco de cada função hierárquica da *Fidei Antiqol* e nos aprofundaremos um pouco no posto mais importante para o desenvolvimento das máscaras rituais deste trabalho, os *Sacror*.

Prior – É o termo usado para identificar o mais alto cargo da hierarquia religiosa. O Prior é o líder religioso em *Valpromiss*. Ele está ligado aos cinco Deuses e possui total conhecimento sobre o *Hesso*, sendo também, representante deste deus. O Prior é equiparável ao Papa da religião católica. Além de comandar toda a estrutura religiosa e ser o responsável

religioso pela cidade real de *Ghalroniss*, é ele quem nomeia os *Altor*.

Altor – Abaixo do Prior está o Altor. Eles são os líderes religiosos dos *Domu* (Senhores). Eles estão diretamente ligados ao deus pertencente à região que representam. Os *Altor* são sempre cinco (um para cada deus e região). Eles se equiparam aos Cardeais da religião católica. Além de prestar contas da situação religiosa de cada região para o Prior, são eles que nomeiam os *Medor*.

Medor – São os líderes de sub-regiões dentro da região em que se encontram. Além de exercerem essa função também ocupam o cargo de *Bassor* da cidade em que residem. Eles são vários e se submetem diretamente aos seus respectivos *Altor*. O *Medor* é equiparável ao Arcebispo da religião católica. Eles nomeiam os *Bassor* das cidades que formam sua sub-região de controle.

Bassor – São os líderes religiosos metropolitanos. Coordenam uma cidade e sua região próxima. São vários e são responsáveis por eleger seus *Sacror Templus* e convocar os mesmos para assumirem a posição de *Sacror Belatos* em tempos de guerra. Ainda têm a prerrogativa de nomear um *Sacror Belatos* permanente quando a situação se faz necessária. Submetem-se diretamente aos seus respectivos *Medor*. São equiparáveis aos Bispos da Igreja católica.

Sacror – Os *Sacrors* são os responsáveis diretos pelas celebrações e contato direto com os fiéis. Em uma cidade específica, podem existir templos de cada um dos cinco Deuses, com mais de um *Sacror*. Todos os templos seguem o mesmo princípio hierárquico e organizacional. Eles se equiparam aos Padres da Igreja Católica. Tais *Sacrors* se dividem em quatro grandes categorias.

Sacror Nomassapiss (Sábio Nômade) ou *Nomas*:

Encarregado de peregrinar por toda *Valpromiss* e mais além espalhando a *Fidei Antiqol* e servindo às localidades muito pequenas para terem um Templo funcional permanentemente. O *Nomas* pode servir a celebrações dedicadas a qualquer um dos deuses, mesmo ele estando mais ligado a apenas um deles. Caso ele se encontre em situação de batalha no local em que está, ele pode servir como um *Sacror* de batalha, conhecido como *Sacror Belatossapiss*, temporariamente até a chegada do *Sacror* indicado para ocupar tal posição.

Sacror Monacssapiss (Sábio Monge) ou *Monacs*:

Os *Monacsapiss* são *Sacror* especiais. Eles são os eruditos da *Fidei Antiqol*. Eles não se especializam em um caminho, como o restante dos *Sacror* (*Nomas*, *Templus* e *Belatos*), tendo um campo de estudo muito mais vasto e extenso, não estão única e diretamente ligados a

própria religião em si. Eles são os responsáveis por transmitir todo o conhecimento da *Fidei Antiqol* para os *Initor* (aqueles que irão se tornar *Sacror* no futuro) e para os outros *Sacror*. É possível se tornar um *Monacssapiss* quando se quiser. Eles podem orientar suas pesquisas nos ramos da alquimia, história, arqueologia, literatura, cartografia, herborismo, música, arte, filosofia, entre muitos outros ramos científicos ou não. Por poderem escolher se tornarem *Monacssapiss* quando quiserem, a diferença de idade é grande, porém isso permite com que possam compartilhar diversos tipos de experiências que farão apenas aumentar suas descobertas e metodologias de recolhimento de informação. Os *Monacssapiss* são os professores da hierarquia religiosa e arquivadores de quase todo conhecimento antigo e moderno de *Valpromiss*. Também são os mais devotos aos antigos Deuses e a *Fidei Antiqol*.

***Sacror Templussapiss* (Sábio do Templo) ou *Templus*:**

São os encarregados de um templo em determinada cidade. Assim que escolhe esse caminho, o *Sacror* passará por um período de aprendizagem burocrática e política para poderem exercer as funções básicas do templo. Nesse estágio, são conhecidos como *Sacror Templus Benedictou* (Abençoado). Após esse período, irão passar ao segundo estágio que poderá ser realizado tanto localmente quanto em outra região, dependendo do alinhamento divino do templo. Neste momento eles passam a ser chamados de *Sacror Templus Illumanarei* (Iluminado). É neste estágio que o *Illumanarei* poderá escolher o treinamento de *Sacror Belatossapiss*. Apenas os que concluírem tal treinamento estarão aptos para o próximo estágio. Aqueles que falharem, poderão esperar outra oportunidade de se tornarem *Belatossapiss*. No estágio final de aprendizagem dos *Sacror Templus* eles são denominados *Sacror Templus Elevarei* (Elevado). Eles são os responsáveis totais do templo ao qual são designados. Esse cargo é nomeado pelo *Bassor Local*.

***Sacror Belatossapiss* (Sábio Guerreiro) ou *Belatos*:**

Eles são os *Sacror* treinados militarmente. Além de seus conhecimentos religiosos, são responsáveis por cuidar de feridos em campos de batalhas, liderar combates e auxiliar na elaboração de estratégias militares. Eles são os segundos em comando em um combate. Além de protegerem o território, protegem tudo o que está relacionado à *Fidei Antiqol*, desde antigos segredos até relíquias de poder misteriosas. Este cargo exige um alto treinamento com armas de todo tipo, assim como construção de armamento de cerco, como catapultas, *trebuchês*, aríetes, entre outros. Após terminarem seu aprendizado como *Sacror Belatossapiss*, estes podem permanecer neste cargo por tempo indeterminado ou continuar seus estudos como *Sacror Templus*, passando para o próximo estágio de ensinamento dos *Sacror*, como

mencionado acima.

Initor – Eles são os noviços. São aqueles que estão iniciando sua jornada para se tornarem membros da hierarquia da *Fidei Antiqol*. Eles passarão por uma série de provações para se tornarem *Sacror* futuramente. Caso queiram, após finalizar todas as etapas de provação, eles podem permanecer como *Initor*, sendo responsáveis por realizar diversas tarefas menores para algum representante superior do templo. Caso decidam dar o próximo passo dentro da religião, estes se tornarão *Sacror*. Neste momento eles deverão realizar três estágios obrigatórios antes de assumirem suas vestes de *Sacror*: no primeiro estágio eles focarão seus estudos sobre os cinco Deuses da *Fidei Antiqol*; no segundo estágio eles serão iniciados nas artes médicas e aprofundarão seus conhecimentos nesta área; e, no último estágio, aprenderão mais sobre o deus que escolheram ter como patrono. Finalizado seu treinamento, ele poderá escolher seu caminho, seja como *Nomassapiss*, *Monacssapiss* ou *Templussapiss*.

PETRACORISS

Egoni Sederei Fortiae A Munduo

Nós somos a Força do Mundo



PETRACROISS*Egoni Sederei Fortiae A Munduo*

Nós somos a força do Mundo

2. A CRIAÇÃO DE MÁSCARAS A PARTIR DA CULTURA DE DIVERSOS POVOS E ÉPOCAS

Após a estruturação da história de *Valpromiss*, levantou-se as referências de inspiração para a criação das mitologias e máscaras valpromissianas. As influências vieram de várias culturas marcantes do nosso mundo, as principais sendo as celtas e vikings, seguidas pelas culturas dos povos nômades, maias, mongóis, chineses e egípcios. Essas culturas foram miscigenadas entre os vários povos de *Valpromiss* de maneira atemporal, sem estabelecer uma ordem cronológica dos fatos reais associados a essas culturas, visto que a história construída permeia entre o limiar da era dos metais e a era medieval.

Esta cultura híbrida e miscigenada que compõe o universo mágico e mitológico de *Valpromiss* é base e ponto de partida que reverbera no processo de criação artística e de concepção das máscaras, objeto deste projeto experimental. A partir das visualidades presentes nas diferentes culturas, construí um arsenal de referências visuais que alimentaram a criação dos croquis das máscaras.

As culturas híbridas são mencionadas como aquelas que assumem as tensões entre processos em que ocorrem “a perda ‘natural’ da cultura com os territórios geográficos e sociais e ao mesmo tempo, certas realocações territoriais relativas, parciais, das velhas e nova produções simbólicas” (CANCLINI, 2006, p. 309).

2.1 Culturas, povos e regiões de *Valpromiss*

Discurso a seguir sobre as diferentes regiões do mundo fictício do Vale da Promessa e a influência das múltiplas culturas que formam estas regiões. Para melhor visualização das regiões do universo do Vale da Promessa que fazem fronteira entre si e com o continente, temos o mapa do *Valpromiss* (figura 03):



Figura 03: Mapa de Valpromiss

1-Granaturiss: Celtas (gauleses, pictos, ibéricos)

Região marcada pela floresta densa chamada de *Belocantiss* (Bela Canção).

Esta região que fica a nordeste de *Valpromiss* é dominada por uma imensa floresta de

diversas espécies de árvores. A sociedade que se desenvolveu nesta região possui muitas características semelhantes aos dos povos celtas (gauleses e pictos, principalmente). Possuem uma grande adoração pelas árvores e seres vivos, sempre agradecendo a natureza e ao Senhor das Árvores, *Silssator*, por tudo que retiram da natureza para seu sustento. Muitos são lenhadores, coletores, caçadores, escultores e “andarilhos das árvores”. Tanto mulheres como homens são treinados para o combate e exercem as mesmas funções, tanto que é comum ver mulheres realizando trabalhos considerados masculinos por outras culturas do mundo e até mesmo se relacionado com a sociedade patriarcal de nossa realidade.

Algumas tribos ainda preferem erguer suas aldeias na copa de árvores e, por isso, acabaram desenvolvendo grandes habilidades na arte da camuflagem. São os maiores fornecedores de madeira para as academias navais, assim como, aqueles que se dedicam a arte da construção naval são normalmente originários das terras das florestas. São auto-sustentáveis e raramente precisam realizar trocas com outras sociedades. O *Sacror* é respeitado e tido como um membro da família e grande sábio. A maioria dos *Sacror* de *Silssator* são nômades e vagueiam pelas florestas semeando seu conhecimento e ajudando aqueles que precisam de um guia para atravessar as diversas sub-regiões da floresta. Os *Sacror* que se fixam em um templo acabam exercendo outra atividade além da clerical, podendo atuar como professores, bibliotecários, lenhadores, caçadores e, inclusive, soldados clericais.

Grande parte da história de *Valpromiss* sofre influência celta e viking. A grande inspiração celta para *Granaturiss* vem da conexão entre a cultura e a natureza. Os granaturianos são ligados à floresta, o ser humano sendo considerado uma extensão da natureza. O próprio deus de *Granaturiss*, *Silssator* é a representação disso. Assim como o deus Cernunnos na mitologia celta (WOOD, 2011, p.26), *Silssator* é o deus da fertilidade, dos bosques, o rei do carvalho e senhor das matas.

Da mesma forma, *Silssator* possui ciclos de morte e vida que representam a própria existência do ser humano. Representa a força do Sol, que da mesma maneira, nasce e morre todos os dias, ensinando aos homens os segredos da morte e do renascimento. Na mitologia celta, Cernunnos nasce da Deusa (que representa a Terra), cresce e a engravida, sendo que com a chegada do inverno Cernunnos morre, renascendo quando a Deusa dá a luz. O mito de Cernunnos contém os ciclos da natureza: no verão o Deus é forte e vigoroso, no outono chega sua velhice, no inverno ele falece e na primavera ele renasce novamente. A relação de *Silssator* com a terra e a natureza é baseada nessa interação de Cernunnos com a Deusa, que

também tem influência na relação de *Silssator* com *Valpromiss* através da presença de relações íntimas entre homens e seres espirituais, os *Arbofiliss*, que são filhas e filhos de *Silssator*.

Os *Arbofiliss* são filhos de *Silssator* que nascem de dentro das árvores e que, quando morrem, ressurgem como árvores no local onde foram enterrados, dando origem posteriormente a um novo *Arbofiliss*. Apesar de suas peles terem uma textura um pouco mais áspera, remetendo aos caules das árvores, esses seres são encantadores e amáveis, gerando grande fascínio nos humanos, principalmente no povo de *Granaturiss*. Os filhos de humanos com esses seres vão perdendo as características especiais dos *Arbofiliss* a cada geração, como por exemplo a audição mais apurada e a visão com maior alcance, até a linhagem sanguínea entre eles se tornar totalmente humana.

Como é uma região de floresta, a economia de *Granaturiss* gira em torno da exportação de madeira e construção tanto de casas quanto de armamentos pesados, como *trebuchets*⁴, catapultas, aríetes, e na construção de carroças, bigas e outros. Ainda possuem grande comércio voltado para frutas, legumes, verduras e carne de caça. Seu artesanato em madeira é considerado uma arte inigualável e de extremo valor em outras regiões.

Os *Sacrors* de *Silssator* seguem a mesma linha dos druidas célticos, sendo mais conectados à natureza e aos espíritos que lá habitam (no caso de *Granaturiss*, os *Arbofiliss*). Eles são os mais pacíficos dos *Sacrors* e quase sempre fixam suas raízes em pequenas cidades, sendo tidos como grandes sábios e protetores das pessoas. Apesar de todos acreditarem que eles escondem um grande segredo devido à sua aura misteriosa, sempre estão sorrindo ou ajudando com tudo e a todos. Alguns poucos escolhem a trilha do *Sacror* nômade, ou *Nomasapiss* (Sábio Nômade, também chamado de *Nomas*), e aonde quer que estejam manterão a tradição dos discípulos de *Silssator* e oferecerão seus serviços para aqueles que precisam. É comum os *Sacrors* de *Silssator* receberem um novo nome após se consagrarem *Sacrors*, o nome podendo derivar de uma planta, animal ou alguma característica do próprio *Sacrors*. Apesar de parecerem inofensivos, os *Sacrors* de *Silssator* são bem astutos e podem ser perigosos quando querem. Todos são treinados na arte do combate e conseguem transformar qualquer objeto a seu alcance em uma arma letal, além de usarem com frequência seu conhecimento sobre a natureza a seu favor.

⁴ *Trebuchets* são armas medievais movidas por contrapeso, usadas para lançar projéteis, se assemelham as catapultas, mas são maiores e mais pesadas que elas.

2-*Frigipraiss*: Vikings (saxões)

Região mais plana e banhada por uma grande extensão de mar.

É a região mais costeira e plana de *Valpromiss*. Sua terra é muito fértil, o que permite a agricultura e a pecuária. Seu povo, mesmo civilizado, é bem rústico. São pescadores, marinheiros, camponeses, cavaleiros e guerreiros. O combate tem grande importância para eles, pois é uma forma de expressar a fúria da Deusa dos Mares, *Samaré*. Assim como sua deusa, os frigipraianos são um povo que possui um temperamento volátil, indo do pacífico e acolhedor ao ríspido e agressivo dependendo da situação em que se encontram. As histórias sobre seus barcos e guerreiros do mar são conhecidas em todo lugar, assim como sua fúria em combate. Ao decorrer dos anos tribo mais promissora fora a *Marfiliss*, que se tornou a mais forte e influente. Todos se consideram como iguais, porém tarefas mais pesadas ficam sob a responsabilidade dos homens das tribos e regiões. *Frigipraiss* pode ser considerada como uma região acolhedora com sua geografia e ventos suaves. Os aromas das especiarias e flores cultivadas no local preenchem o ar junto com o aroma suave do mar e areia da praia.

Os comércios e feiras de produtos agrícolas e derivados da pecuária e pesca são as maiores fontes econômicas da região. As tribos ainda possuem cervejas típicas muito famosas e, em algumas aldeias, são consideradas como dádivas de *Samaré*, pois é graças às águas puras e cristalinas de fontes e nascentes dentro do continente que eles são capazes de criar essas bebidas.

O *Sacror* é tido como esposo/esposa de *Samaré* e representam as duas faces da Deusa, sua calma e sua raiva. É comum ver alguns *Sacror* se banhando nus em lagoas ou no mar em forma de adoração e comunhão com a Deusa. Os *Sacror* versados nas artes do combate são a representação da fúria e sempre estão com um elmos de chifres, suas armas vão do tridente a lanças longas. Os *Sacror* mais versados no conhecimento são os guardiões de imensas bibliotecas e grandes professores e conselheiros. Os *Sacror* dedicados ao culto de *Samaré* vivem em templos próximo ao mar e lagoas, quando não estão em alto mar, eles são os mais calmos, são estrategistas militares e grandes professores nas artes da escrita e conhecimento em geral.

Os frigipraianos herdaram dos povos vikings a rápida aceitação do perigo e o grande desprezo por aqueles que não suportam as dificuldades. Na mitologia viking existe *Asgard* (palácios de ouro e prata, morada dos deuses) e o mais belo de todos é *Valhalla*⁵ o grande

⁵ BULFINCH, Thomas. O livro de ouro da mitologia, p. 383.

palácio morada de Odin, onde os heróis mortos em combate festejam com Odin, desfrutando de fartura e hidromel a vontade durante a noite e, durante o dia, duelam combates ardentes se preparando para o *Ragnarok*⁶. Da mesma maneira, os habitantes de *Valpromiss* também acreditam na existência de um lugar, chamado em valpromissiano de *Aurhortiss* (Jardim de Ouro), no qual ocorre a elevação da alma. No entanto, diferente de muitas culturas de nosso mundo, o povo de *Valpromiss* não acredita na existência de “céu” e “inferno”, paraíso para os bons e punição para os maus, *Aurhortiss* é um lugar para onde todas as almas vão para serem purificadas, elevadas e, dessa forma, recolocadas no ciclo. *Aurhortiss* corresponde de fato ao plano espiritual que foi criado quando *Hesso* se sacrificou para salvar os homens e o mundo criado, a alma sendo na verdade a essência de *Hesso* que é reciclada e reintegrada ao mundo.

Em *Valpromiss* existem criaturas espirituais que se originaram de partículas cristalizadas do plano divino decorrentes do sacrifício de *Hesso*, os *Aurogardiss* (Guardiões De Ouro) que não são visíveis pelos homens comuns (apenas por aqueles que alcançaram um elevado conhecimento da verdade, tiveram experiências de quase morte ou tenham uma ligação muito forte com Tenebri). Esses seres recuperam a essência de *Hesso* daqueles que morrem e a levam para *Aurhortiss* para que seja, como uma joia, lapidada e polida de todas as lembranças que a pessoa possuía. Em seguida ela é reinserida no mundo.

O grande mal em *Valpromiss* também encontra seu espelho nas histórias dos gigantes de gelo, descendentes de Ymir⁷, ser primordial que surgiu das águas geladas e das profundezas, sendo relacionado com o frio entumecedor que os vikings conheciam por suas grandes viagens de conquistas sobre as águas glaciais. Os habitantes de *Frigipraiss* possuem um território plano e propício para o cultivo de diversos cereais e animais, como gado, cabras, ovelhas e cavalos. Sua economia gira em torno da venda de cereais, construção naval e pescaria. Como guerreiros são exímios estrategistas e conseguem impor sua grandeza através de suas conquistas militares.

Os *Sacrors* de *Samaré*, Deusa das Águas, são considerados os mais sábios e estudiosos de *Valpromiss*, porém também são conhecidos por serem rígidos, severos e de poucos sorrisos. Aqueles que se fixam em lugares específicos são responsáveis pela manutenção de bibliotecas e santuários do conhecimento, enquanto aqueles que optam pelo caminho nômade são arqueólogos ou historiadores em busca de mais conhecimento. Assim

⁶ *Ragnarok* é em nórdico antigo o “destino final dos deuses”, uma série de eventos futuros que ocasionariam uma batalha final com a morte dos deuses (por exemplo: Odin, Thor, Loki, Freyr, Týr, Heimdallr) seguido de vários desastres naturais e a submersão do mundo em água. Depois o mundo ressurgiria novo e fértil, os sobreviventes e os deuses renascidos se reuniriam e o mundo seria repovoado por dois sobreviventes humanos.

⁷ BULFINCH, Thomas. O livro de ouro da mitologia, p. 382.

como a Deusa que seguem, possuem um temperamento extremamente variante, seu humor podendo mudar da calma para a tempestade em pouco tempo, e sua fúria sendo similar às tempestades marítimas. Grande maioria dos *Sacrors* escolhem o caminho militar do *Sacror Bellatorsapiss* (Sábio Guerreiro, também chamado de Bellor). Eles continuam exercendo suas funções de *Sacror* em um templo, porém também possuem obrigações militares, podendo ser enviados para o campo de batalha ou bases militares afastadas. A fúria com que os *Sacror* de *Samaré* lutam em batalha é lendária e já rendeu inúmeras canções que alguns gostam de cantar nos templos ou ruas das cidades de *Frigipraiss*. Um *Sacror de Samaré* nunca dará sua opinião sem antes avaliar a pessoa e pensar duas vezes nas consequências de suas ações.

3-Pallacrimiss: Astecas, Maias.

Significado do nome: “Lágrima do Pântano”

É a região mais sombria de *Valpromiss*. Uma região escura e pantanosa, cheia de armadilhas naturais como areia movediça, plantas venenosas e insetos que são capazes de transmitir as mais variadas doenças. O povo dessa região tem a alcunha de fantasmas, pois são muito discretos e conseguem ser extremamente silenciosos quando precisam. Apesar disso, as regiões habitadas são calorosas e obedecem leis estabelecidas por um conselho de clãs. Devido ao tipo de terreno, raras são os conflitos entre clãs, pois seu senso de sobrevivência é bem mais aguçado do que o de outros povos e a colaboração é essencial numa região como essa. Apesar disso são excelentes na produção de cerâmicas e outros artefatos que fazem uso de matéria prima dos pântanos. Também produzem vários tipos de venenos e plantas medicinais eficientes e únicos.

Assim como os Incas possuíam uma medicina avançada com vários descobrimentos farmacológicos, onde faziam tratamentos de ferimentos diminuindo as infecções, cirurgias e cuidavam de fraturas (Thorwald, Jürgen, 1990), os povos de *Pallacrimiss* também possuem uma medicina a frente de seu tempo, principalmente no uso de analgésicos devido à variedade de plantas medicinais na região, ministradas tanto nos cuidados médicos, como nos rituais religiosos, pois algumas espécies de plantas também possuem características alucinógenas.

A tecnologia de plantio foi retirada das técnicas de agricultura utilizadas pelos Astecas e Incas. Em *Pallacrimiss* ao solo pantanoso não possibilitava a o desenvolvimento das sementes, utilizou-se então as *chinampas* e também os processos de irrigação desenvolvido pelos povos Incas (R.F. NAVARRO, 2008). A técnica das *chinampas*, que nada mais são que

esteiras postas sobre a superfície das regiões alagadas onde se pretende estabelecer a agricultura. Sobre essas esteiras é depositada a fértil lama do fundo dos terrenos alagados que é aproveitada para a plantação.

Assim como para os astecas e maias, algumas festividades da Lágrima do Pântano envolvem rituais com sacrifícios e derramamento de sangue. Além disso, a influência maia e asteca também é presente na linguagem pictórica e hieroglífica utilizada em rituais de *Pallacrimiss*.

A posição ocupada por um homem do pântano perante a sociedade é reconhecida através das cores dos brincos usados tanto por homens quanto por mulheres. São povos reconhecidos por sua arquitetura, obcecados por figuras geométricas abstratas, grandes construtores de templos em formato de pirâmides, os quais dedicavam à Lua, representação da deusa *Tenebri*. Em seu território são facilmente vistos punhados de terra com espigas de milho e ossos dedicados à deusa.

O *Sacror* é uma figura enigmática e temida por alguns indivíduos das aldeias. Para eles o *Sacror* é um homem sagrado que viu a morte e retornou da mesma para poder guiar o povo nos ensinamentos de *Tenebri*. Ele sempre está com seu rosto oculto sob uma máscara mortuária ou com o rosto todo pintado como um esqueleto. Apesar de não aparentar ser versado em nenhum tipo de combate, os *Sacrors de Tenebri* são como sombras e podem atacar sem o adversário perceber. Pequenas adagas e venenos poderosos são suas especialidades. Os *Sacrors* também são responsáveis pela organização do calendário, pela interpretação da vontade dos deuses por meio de seus conhecimentos dos astros e da matemática.

4-Focupetriss: Mongóis, Chineses e Japoneses.

Significado do nome: “Pedra de Fogo”.

É uma região montanhosa e vulcânica que fica ao sul de *Valpromiss*. O povo de *Focupetriss* possui uma cultura cheia de códigos de honra e são adeptos da adoração ao amor e aos pequenos prazeres. No entanto, mesmo tendo apreço por tudo que é belo e prazeroso, não quer dizer que seja um povo promíscuo e selvagem. Sua cultura é baseada em lendas de amor e paixão, alimentadas pela crença na Deusa das Chamas, *Amaign*, que é uma deusa extremamente temperamental, porém que possui muito apreço pelo amor, também sendo considerada a Amante das Chamas.

Segundo a lenda da criação da nação de *Focupetriss*, um casal apaixonado subiu a montanha vulcânica fugindo de seus perseguidores, que não aceitavam a união de uma princesa das areias com um guerreiro de *Pallacrimiss*. Em sua fuga eles se viram encurralados e, com isso, jurando seu amor eterno e sabendo que não viveriam para ver esse amor florescer, se jogaram ao fogo do vulcão. *Amaign*, vendo que aquele amor era puro e verdadeiro, trouxe o casal vivo do fundo do vulcão em labaredas em forma de fênix, sendo que da boca da fênix saiu a voz de *Amaign* abençoando a união dos jovens e condenando aqueles que não eram compreensivos com o amor. Em seguida, *Amaign* deu aquelas terras ao casal e se tornou a mãe da nova nação construída por eles, *Focupetriss*.

A deusa *Amaign* é inspirada na deusa chinesa *Nü Wa*, deusa que ao se ver sozinha na terra com os animais, criou os homens do barro, que falavam a sua língua e se pareciam com ela, e esses se espalharam pela Terra. Após perceber que os mesmos morriam de velhice e os homens iam diminuindo em sua quantidade, *NüWa* pediu permissão ao deus *Pan Ku*, que criou o mundo, para poder casar os humanos, e assim a deusa determinou que os homens e mulheres se casassem e reproduzissem para povoarem a terra. (MISTRAL, 1996, p.138)

O povo da montanha é disciplinado, honrado e respeita profundamente suas tradições antigas. São os melhores ferreiros e possuem as pedreiras mais ricas de *Valpromiss*. Também são mineradores e são capazes de criar microambientes florestais em suas cavernas, podendo reproduzir inclusive uma pequena parte da Floresta de *Belocantiss* em suas cavernas, como uma espécie de jardim de inverno. As melhores espadas e armaduras saem das forjas do povo das montanhas, sendo esses itens e pedras os seus produtos de comércio principais, assim como peles de animais para confecção de roupas resistentes ao frio. Uma das características mais marcantes da prática religiosa de *Focupetriss*, assim como os mongóis, é o xamanismo, estando o xamã estreitamente ligado ao fogo.

Os *Sacrors* são tidos como pessoas de grande sabedoria e são respeitados por todos, suas características sendo semelhantes àquelas associadas aos Xamãs. Eles são ao mesmo tempo sacerdotes (pois organizam e lideram os cultos), profetas (pois anunciam a vontade dos deuses), médicos (pois operam curas), feiticeiros (pois realizam rituais de magia com diversos objetivos) e videntes (pois veem o futuro). Em muitos casos, os Xamãs obtêm resultados em sua função graças à ingestão de produtos psicotrópicos. Além disso, têm fama de beberrões e briguentos, tendo seu temperamento semelhante ao de sua Deusa. São versados nas artes do combate corpo a corpo desarmado e são capazes de parar várias flechas com as próprias mãos. Suas vestes sempre são leves, transparentes e em tons vermelhos e alaranjados. Um *Sacror de*

Amaign não sente frio, pois sua fé queima em seu coração e o aquece contra o clima frio das montanhas.

Os povos de *Focupetriss* tiveram a sua história cultural ricamente inspirada nos orientais: a paciência, a filosofia, a disciplina, o respeito com as artes da luta, a sobrevivência e o conhecimento ancestral. Aparenta calma e felicidade, porém são extremamente temperamentais, como a sua deusa *Amaign*. O amor para eles é válido em todas suas formas.

A própria vida difícil das montanhas foi suficiente para criar bons guerreiros, uma vez que a sobrevivência dos clãs de *Focupetriss* dependia de suas habilidades militares. Assim como no Império Mongol o arco e flecha nunca foi tão bem utilizado como foi pelos povos da montanha. Além disso, a abundância de cavalos melhorava não só a velocidade das tropas, como também dificultava a tarefa de abatê-las, uma vez que cavalarias levam vantagem sobre infantarias. A infantaria era formada por homens com cimitarras, lanças e arcos. Além disso, os Mongóis empregavam também cachorros, que são excelentes desbaratadores de infantarias, técnica também adotada pelos guerreiros da Pedra do Fogo.

5- Ostdesperiss: Egípcios, Árabes, Ciganos, Chineses e Povos Nômades.

Significado do nome: “Portas do Desespero”

Conforme seu nome diz, é o único acesso mais fácil para o continente sombrio. Porém, como se trata de um imenso deserto, é muito difícil de ser atravessado, levando viajantes desavisados ao desespero e, por fim, à morte.

Se trata de uma região desértica - sendo posto de parada por pessoas que optaram pela tradição nômades e por ex-nômades, aqueles que resolveram se fixar a uma terra - tendo como principal referências as culturas egípcias e árabes. As principais cidades e aglomerações se encontram em oásis e na costa marítima desta região. Os nômades desta região são, em sua maioria, discípulos do deus *R'Haren*, Senhor das Areias, dos Ventos e do Tempo. Os povos nômades são, assim como seu deus, neutros em relação a qualquer evento dentro ou fora de sua região. Além do comércio com outras sociedades dentro das terras de *Valpromiss*, eles são os únicos que tem acesso geográfico mais franqueável ao resto do continente, sendo os únicos a comercializarem com estes povos considerados como marginalizados. Apesar de sua neutralidade é um povo acolhedor e que preza os pequenos prazeres da vida devido à dificuldade de se viver em território arenoso. É um povo alegre e de grande conhecimento místico e filosófico. Suas cidades são ricas em cores e em aromas,

devido às especiarias que conseguem com o comércio por terra e por mar. Seus *Sacrors* são respeitados e tidos como importantes para o progresso das cidades do deserto, podendo ocupar altos cargos na hierarquia do rei e em muitos outros templos e bibliotecas. Além disso, são responsáveis também pela educação das crianças.

Os antigos nômades de *Ostdesperiss* percebiam suas divindades em tudo o que os rodeava, tanto seres vivos como objetos inanimados. Eles herdaram do antigo Egito a arte que servia acima de tudo para objetivos políticos e religiosos. Para compreender a que nível se expressam estes objetivos, é necessário ter em conta a figura do soberano absoluto do Egito, o faraó. Ele é o representante de Deus na Terra e é este seu aspecto divino que vai vincar profundamente a manifestação artística. Desse modo a arte representa, exalta e homenageia constantemente este soberano e as diversas divindades da mitologia egípcia, sendo aplicada principalmente a peças ou espaços relacionados com o culto dos mortos, isto porque a transição da vida à morte é vista, antecipada e preparada como um momento de passagem da vida terrena à vida após a morte, à vida eterna e suprema. *Ostdesperiss* adquiriu esses conceitos dos egípcios: *R'Haren* é o Deus presente na terra em que vivem. Suas obras sempre rementem a ele e aos outros deuses de *Valpromiss* em secundário. Seus cultos de preparação à vida após a morte são idênticos, mas aqui, os povos das areias tem a consciência de que *Aurhortiss* (Jardim de Ouro) é um lugar de purificação da alma, e para tanto o corpo já deve ser encaminhado purificado, daí o processo de mumificação do mesmo, não como preservação daquele corpo para a alma reencarná-lo, mas sim para que o corpo se apresente puro como um meio de transmissão para a longa jornada da alma, para que lá a alma se liberte de seu recipiente e alcance a sublimação.

A cultura dos nômades das areias chinesas de enterrar seus mortos na areia e a prática de fazer o processo de mumificação dos cadáveres foi uma referência fortíssima para o povo de *Ostdesperiss* (Fred Langer, Revista Geo, 2011, p.33). O território de *Ostdesperiss* é baseado no Deserto de *Taklamakan*, noroeste da China, segundo maior deserto de areias movediças varridas pelos ventos e dunas gigantescas do mundo. Por mais remota que seja a região, é possível encontrar água potável para os camelos, mesmo que subterrânea. O nome *Taklamakan* em geral é traduzido por “o lugar de onde quem entra não sai” (Fred Langer, Revista Geo, 2011, p.32). Daí pode-se tirar a inspiração para o nome do deserto da região habitada pelos povos das areias de *Valpromiss*, *Ostdesperiss* – Portas do Desespero.

A tenda tem sido a residência para o homem há muito tempo na história. Variando em características geográficas e diferenças culturais, essas habitações diferem em *design*, mas

mantém suas qualidades essenciais inalteradas. Uma tenda tem que ser flexível e suficientemente leve para ser facilmente transportada. Os beduínos do deserto usam tendas negras sendo essas tendas tecidas com os pelos de ovelhas e cabras domesticadas. O pelo dos animais é trançado em tiras grosseiras de tecido que são então costuradas juntas. O tamanho da tenda depende da importância de seu proprietário, ou o tamanho de sua família. A cor natural do animal é retida – geralmente se usa pelo negro de cabra e, ocasionalmente, há adição de lã de carneiro, que dá a tenda uma aparência listrada em marrom e negro. Desta parte a única coisa que se diferencia para os nômades de *Ostdesperiss* é que suas tendas de família são tingidas – o colorido é muito presente nessa cultura – e eles só mantêm as cores negras e o bege se o objetivo é passar despercebidos e não revelarem sua origem.

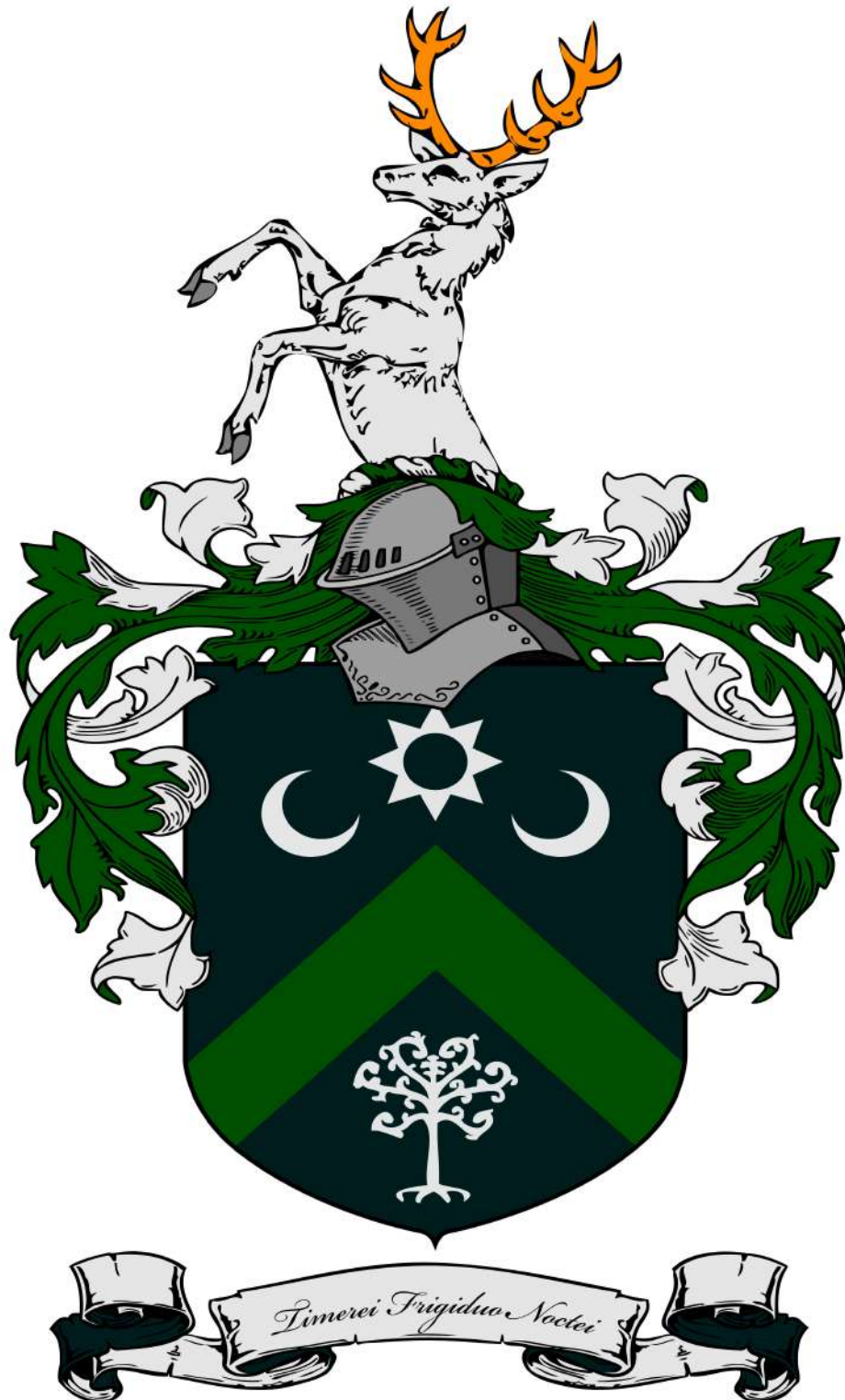
Temos também os *djinns* (gênios) que eram criaturas feitas de ar, areia, fumaça e fogo. Um tipo particular de gênio era o *qarîn*, o “*djinn* acompanhante”⁸. Quando uma pessoa nascia, um *qarîn* nascia ao mesmo tempo. Os dois viveriam juntos e morreriam no mesmo dia. O *djinn* seria uma alma gêmea do ser humano. Aqui o *djinn* é um ser elemental e pode se apresentar como um animal de estimação para um humano, se esse se mostrar muito afeiçoado ao dono, ou pode ser identificado como elemental por um Sacro ou humano com capacidade de reconhecer elementais.

A simbologia das cores para os egípcios é uma grande fonte de inspiração para a os protegidos de *R'Haren*. Cores que também têm sua importância nas máscaras, a qual será descrita adiante no capítulo sobre os processos de criação. Como os antigos egípcios, os nativos de *Ostdesperiss* adoram o gato e o têm como animal sagrado, protetor dos lares, das crianças, das mães e guardiões dos portões do mundo dos mortos, podendo também ser a forma escolhida para o *djiinn* (elemental) se manifestar.

Os *Sacrors* de *R'Haren* são misteriosos e considerados mensageiros do Deus das Areias. Assim como nas outras crenças, os *Sacrors* são formados tanto por homens quanto mulheres, possuindo direitos e deveres iguais dependendo de sua hierarquia dentro do clero.

Os povos de *Ostdesperiss* são alegres e hospitaleiros. Parte da cultura dos ciganos e povos nômades, incluindo danças, festejos e celebrações da vida e de seu passado é importante na cultura de *Ostdesperiss*. Cores, vestimentas e alimentação são extremamente parecidas. O respeito entre eles é grande e todos se tratam quase que como irmãos. Apesar de viajarem muito, respeitam a hierarquia.

⁸ <http://www.islam.wikibis.com/jinn.php>

FRIGUINOCISS*Timerei Frigiduo Noctei**Tema o Frio da Noite*

FRIGNOSS*Timerei Frigiduo Noctei*

Tema o Frio da Noite

2.2 PESQUISA DE IMAGENS PARA O PROJETO DE CRIAÇÃO DE MÁSCARAS

Apresento a seguir, algumas imagens que fazem parte do acervo visual que inspirou a criação dos croquis das máscaras de Valpromiss.

1-Granaturiss: Folhagens, árvores, flores, arabescos, florestas.



Figura 04: Representação de um casal celta.
Disponível em:
<http://cantinodossesermisticos.blogspot.com.br/2013/07/simples-e-mistico.html>
Data: 23/07/2013



Figura 05: Máscara de folha. Disponível em:
https://www.etsy.com/pt/listing/166609301/sculpted-leather-mask-lady-of-the-leaves?ref=sr_gallery_10&ga_search_query=Leather+mask&ga_ship_to=BR&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery Data: 15/09/2013



Figura 06: Máscara caule de árvore.
Disponível em:
https://img0.etsystatic.com/039/0/5226559/il_570xN.589246788_4hn1.jpg Data:
15/09/2013



Figura 07: Máscara galhos de árvore.
Disponível em:
[https://www.etsy.com/pt/listing/65967301/woodland-entity-mask?](https://www.etsy.com/pt/listing/65967301/woodland-entity-mask?ref=shop_home_feat_4)
ref=shop_home_feat_4 Data: 15/09/2013



Figura 08: Inspiração para os arbofilis.
Disponível em:
<http://www.canonistas.com/foros/tecnicas-fotograficas/318843-arboles-humanos.html>
Data: 16/09/2013



Figura 09: Máscara ornamentada em flores.
Disponível em:
[https://www.etsy.com/pt/listing/151645138/classic-masquerade-mask-with-crystals?](https://www.etsy.com/pt/listing/151645138/classic-masquerade-mask-with-crystals?ref=shop_home_active_24)
ref=shop_home_active_24 Data: 15/09/2013

2-Frigipraiss: planícies, oceanos, agricultura, bravura, guerreiros, historiadores, navegadores, exploradores, conquistadores.



Figura 10: Cosplay Skyrim (jogo). Disponível em: <http://t2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRBSp9DlvLXgGpjAq5IN7GzH0zrVtvQy4nTHEIZj9r4Q84rt6mW> Data: 18/09/2013



Figura 11: Elmo viking. Disponível em: https://fbcdn-sphotos-e-a.akamaihd.net/hphotos-ak-ash3/t1.0-9/559046_370203133074318_1545049319_n.jpg Data: 18/09/2013



Figura 12: Representação de um barco viking. Disponível em: <http://nordicmuseum.blogspot.com.br/2014/03/viking-long-ships.html> Data: 12/09/2013



Figura 13: Laghertha (Vikings 2013).
Disponível em:
<http://www.pinterest.com/pin/338684834449597021/> Data: 06/07/2013



Figura 14: Rollo (Vikings 2013)
Disponível em: <http://vikings-shieldmaiden.tumblr.com/post/73822369072/rollo-i-want-to-raid-and-fight-its-what-i> Data: 06/07/2013



Figura 15: Sereia. Disponível em:
<http://www.tuttartpitturasculturaepoesiamusica.com/2012/08/siren-song-victor-nizovtsev-1965.html> Data: 06/07/2013



Figura 16: Planície de inspiração para Frigiprais
Disponível em: https://scontent-bmia.xx.fbcdn.net/hphotos-prn1/t1.0-9/1618427_600611210033508_1329551193_n.jpg
Data: 06/07/2013

3-Pallacrimiss: figuras geométricas, pântano, serpentes, veneno, fantasmas, mistério, labirintos, morte.



Figura 17: Sacerdote maia. Disponível em : <http://p2.trrsf.com/image/fget/cf/407/305/images.terra.com/2012/12/21/maias-fim-mundo-guatemala-efe-1.jpg> Data: 05/11/2013



Figura 18: Traje festivo, Peru. Disponível em: <http://trajestipicosdelperu.blogspot.com.br/2012/10/como-son-los-trajes-de-la-sierra-del.html> Data: 05/11/2013



Figura 19: Máscara maia em madeira. Disponível em: <http://thumbs.dreamstime.com/x/m%C3%A1scara-de-madeira-mexicana-faces-de-madeira-handcrafted-20985906.jpg> Data:05/11/2013

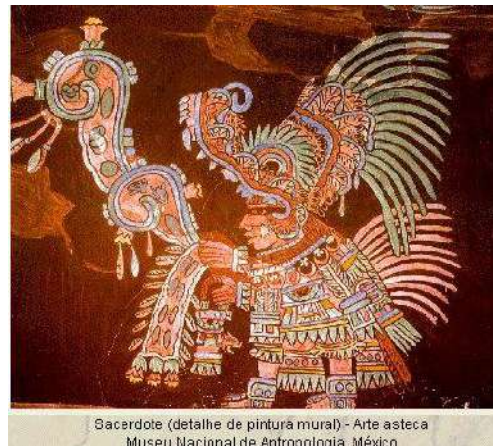


Figura 20: Traje festivo – Sacerdote Asteca. Disponível em: <http://www.geocities.ws/tiagohi/gifs/aste.jpg> Data: 05/11/2013



Figura 21: Arte de inspiração para os Sacror. Disponível em: <http://r-chie.deviantart.com/art/Ancient-Tribe-Female-Shaman-360723886> Data: 02/03/2014



Figura 22: Arte de inspiração para os Sacror. Disponível em: <http://hayleymerrington.deviantart.com/art/Aztec-Priest-282200543> Data:02/03/2014

4-Focupetriss: Fogo, pedra, montanha, amor, fúria, sabedoria, força, purificação.



Figura 23: Máscara Hannya Japonesa. Disponível em: <http://150anosportugaljapao.blogspot.com.br/2013/01/samurai-hannya.html> Data: 09/12/2913



Figura 24: Dragão chinês. Disponível em: <http://obachei.com/desenhos-de-tattoo-de-dragao-e-significados/> Data: 30/11/2013



Figura 25: NüWa, deusa chinesa que criou os homens. Disponível em: <http://www.jornalobruxo.org/2012/04/oagoes-nas-diferentes-culturas-da.html> Data: 25/11/2013



Imagem 26: Gengis Khan, imperador mongol. Disponível em: <http://fenixdefogo.wordpress.com/2012/07/18/grandes-batalhas-enquete-ii-atila-vs-gengis-khan/> Data: 01/01/2014



Figura 27: Vestimenta tradicional mongol. Disponível em: <http://www.hardmob.com.br/boteco-hardmob/388471-vestimenta-tradicional-mongol.html> Data: 02/01/2014



Figura 28: Kwan Kun, herói guerreiro chinês. Disponível em: <http://buy-fengshui.com/22-inch-brass-majestic-nine-dragon-kwan-kung/> Data: 02/01/2014

5- *Ostdesperiss*: Os crânios, raposas e cores das areias do deserto. Também personagens arquetípicas do povo nômade desta região.



Figura 29: Crânio de raposa. Disponível em: <http://ca.wikipedia.org/wiki/Guineu#mediaviewer/Fitxer:RenardCr%C3%A2ne.jpg> Data: 02/10/2013



Figura 30: Animal místico. Disponível em: <http://lunewen.deviantart.com/art/Death-Spirit-Voodoo-334063657> Data:10/01/2014



Figura 31: Representação de um nômade
Disponível em:
<http://www.pinterest.com/pin/2462974770388961/> Data: 02/20/2013



Figura 32: Rachel, dançarina de Belly Dance.
Disponível em:
<http://www.pinterest.com/lacimatthews/belly-dance-beauty/> Data: 02/10/2013



Figura 33: Montanhas do Parque Geológico Zhangye Danxia, no norte da China. Disponível em: <http://www.origemedestino.org.br/blog/johannesjanzen/?post=449> Data:22/10/2013



Figura 34: Raposa vermelha. Disponível em: <http://www.qrpfoxhunt.org/> Data:22/10/2013



Figura 35: Ilustração guerreira egípcia. Disponível em: <http://www.sikharchives.com/?p=2899> Data: 16/01/2014

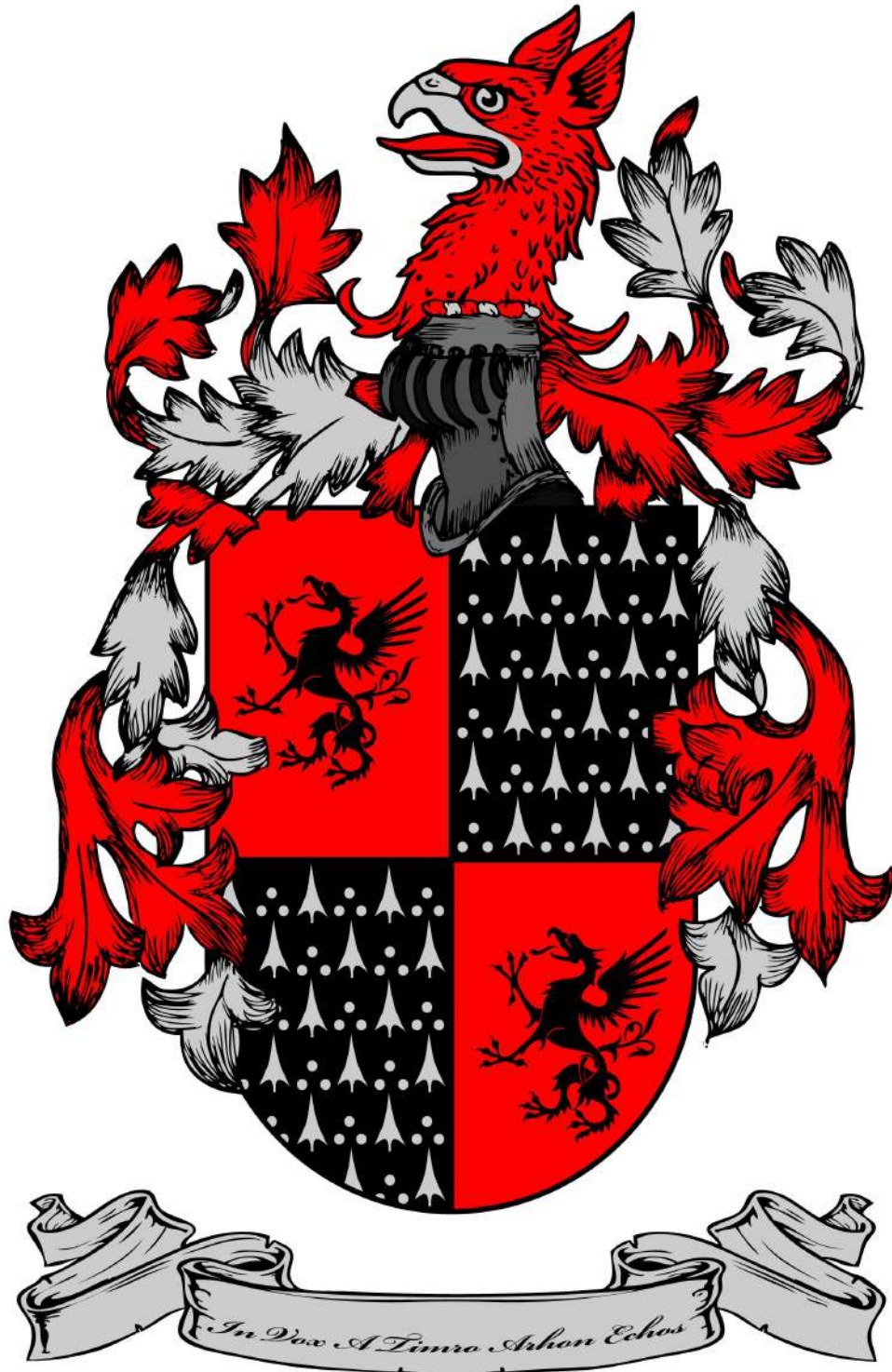


Figura 36: Ilustração máscara de crânio. Disponível em: <http://www.stuntkid.com/illustration/cassandra.jpg> Data:16/01/2014

MARFILISS

In Vox A Timro Arhon Echos

A Voz do Medo Não Ecoa



MARFILISS

In Vox A Timro Arhon Echos
A Voz do Medo Não Ecoa

2.3 DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS**1 – Ghalron Uniregiss**

Nome de nascimento: *Ghalron Hessteliss* (seis estrelas)

Outros nomes: *Ghalron Khoterfiliss*, O Filho, Irmão Maior, *Ghalron Uniregiss*

Características físicas:

- Altura: 1,83m
- Peso: 78,5 Kg
- Cabelos: Vermelhos curtos, lisos e rebeldes
- Olhos: Dourados com detalhes prateados
- Tom da pele: bege claro

Característica física especial: Cicatriz que vai de debaixo do olho esquerdo até o meio da nuca. Orelha esquerda rasgada devido ao corte que originou a cicatriz.

Ghalron é forte e destemido. Desde que perdera seus pais e irmã ele treina com diversas armas para completar sua vingança. Seus amigos são seus irmãos de guerra, principalmente *Theryon* e *Guerryn* com quem conviveu a maior parte de sua vida em peregrinação. Possui uma barba rasa por fazer.

Características psicológicas:

Ghalron é fechado, sério e de poucas palavras, porém é um homem de palavra e fiel para com aqueles que considera de irmãos e amigos. Em parte suas ações são movidas pela vingança, porém é um homem sábio que luta por um objetivo maior: a liberdade de todos. Ele valoriza os códigos de honras dos outros e tem respeito pelas tradições. Quando criança perdeu sua fé na *Fidei Antiqol*, porém a reencontra depois de realizar as provações divinas após seu encontro com *Aurovociss*. Ele é calmo e prefere pensar e analisar a situação antes de proferir qualquer decisão. Estrategista nato.

2 – Maldon de Ostesperiss

Nome de nascimento: *Maldon Argtungiss*, Príncipe *Maldon*

Outros nomes: Cria de Raposa, O Herdeiro dos Desertos

Características físicas:

- Altura: 1,70m
- Peso: 64 Kg
- Cabelos: longos e ruivos (laranja claro)
- Olhos: Dourados com detalhes prateados
- Tom da pele: ocre
- Característica física especial: Cicatriz que vai de debaixo do olho esquerdo até o meio da nuca. Orelha esquerda rasgada devido ao corte que originou a cicatriz.

Maldon é ágil e flexível em combate e isso reflete em seu psicológico. Quanto ao físico ele não possui um corpo musculoso, porém sua flexibilidade corporal é impressionante e o permite esquivar de diversos tipos de golpes durante uma batalha. Seus braços possuem várias cicatrizes pequenas adquiridas durante as lutas contra o inimigo. Ele nunca erra seu alvo. Não possui barba, pois a faz toda manhã.

Características psicológicas:

Maldon é alegre e calmo. Até em combate ele porta o sorriso, como se tudo não passasse de uma brincadeira de criança. Sua sabedoria e conhecimento cultural são grandes apesar de ser jovem. Ele gosta de poesias, canções, danças, mulheres, festas e vinhos doces de sua região. Sua mente é afiada e ágil como seus ataques. Pode parecer distraído com situações ou coisas fúteis, porém é um observador e analisador de tudo que está a sua volta. Ele tem uma memória incrível, capaz de se lembrar de todos os detalhes de uma sala depois de anos e anos sem retornar para o lugar. Além de combatente e General dos *Khoterfiliss* ele é o espião tático de *Ghalron*.

3 – *Brynjar I Aciaripugniss*

Nome de nascimento: *Brynjar Friguinociss* ou *Frignoss*

Outros nomes: *Brynjar Uremarculatiss*, Senhor de *Granmahoganiss*

Características físicas:

- Altura: 1,75m
- Peso: 89 Kg
- Cabelos: médios ondulados castanho com fios prateados da idade
- Olhos: Verde escuro
- Tom da pele: branco
- Característica física especial: Em uma das tentativas de invasão da cidade de *Granmahoganiss* pelos exércitos negros de *Terossang*, *Brynjar Frignoss* liderou uma tropa responsável por retomar a cidade, porém durante o combate ele acabou perdendo seu antebraço esquerdo.

Após um tempo resistindo às invasões inimigas e sem criar alianças com outros grupos resistentes, *Brynjar* retorna para o campo de batalha, porém agora possui um machado acoplado no local onde outrora fora seu antebraço. Tal machado possui um suporte de madeira cheio de antigas inscrições em *Ure*, daí o nome *Uremarculatiss*. Também possui uma longa barba cheia trançada.

Características psicológicas:

Brynjar é ranzinza e cabeça dura. Não é muito sociável e, apesar de considerar o passado algo importante para que os homens não cometam os erros de seus antepassados, ele possui certo medo quando o passado de sua linhagem é mencionado. É um homem frio e grosso, porém sabe dar valor e respeitar aqueles que demonstram merecer sua amizade e fidelidade. Sua moral e ética são conduzidas pelas antigas leis, sendo um dos maiores defensores do retorno da *Fidei Antiqol* como culto principal. É um pouco arrogante e mal humorado quando discorda com determinados assuntos, porém está sempre aberto para escutar as propostas e explicações dos outros antes de julgar com punho de ferro.

4 – *Guerryn Nigrulanciss* (lança negra)

Nome de nascimento: *Guerryn Aurocolubriss* (serpente de ouro)

Outros nomes: Não possui

Características físicas:

- Altura: 1,78m
- Peso: 77 Kg
- Cabelos: longos e pretos
- Olhos: olhos negros, semicerrados com sobrancelhas finas e arqueadas
- Tom da pele: branco
- Característica física especial: Cicatriz que vai de debaixo do olho esquerdo até o meio da nuca. Orelha esquerda rasgada devido ao corte que originou a cicatriz. Possui tatuagens tribais no corpo todo, maioria representações de cenas de morte. Possui outra cicatriz próxima do olho direito. Possui uma barba rasa ainda por fazer.

Guerryn é astuto, rápido e furtivo. Gosta de cansar seus adversários e enganá-los no combate. Possui grande conhecimento em herborismo e cuidados médicos. É um homem inteligente e discreto.

Características psicológicas:

Guerryn é pessimista e agourento. Para ele tudo irá acabar em tragédia ou é anúncio de má sorte. Resmungão e encenqueiro, está sempre se lamentando a sorte do grupo. Está sempre bravo com tudo e com todos e é extremamente desconfiado. Dissimulado e crítico, porém amigo quando realmente necessário e com quem conseguiu conquistar sua confiança. Apesar de estar sempre descontente ele gosta de piadas e boas gargalhadas e de dividir seu vinho com um amigo, porém ninguém deve saber disso, já que ele preza por sua reputação de agourento, covarde e insensível. Muito honrado e leal.

5 – *Lendor Petracroiss* (coração de pedra)

Nome de nascimento: *Lendor Mortolaquiss*

Outros nomes: Príncipe Perdido, O Apaixonado, Lendor Amante do Deserto.

Características físicas:

- Altura: 1,80m
- Peso: 73 Kg
- Cabelos: longos lisos e brancos
- Olhos: olhos mel
- Tom da pele: negro
- Característica física especial: tatuagens tribais por seu corpo e braços com cicatrizes de queimaduras. Musculoso e misterioso.

Lendor é príncipe de uma aldeia de *Pallacrimiss*, porém acabou se apaixonando por *Mhyrena*, princesa de uma aldeia do deserto. Ambos se conheceram quando a caravana nômade de *Mhyrena* fez uma parada na aldeia de *Lendor*. Ambos acabaram fugindo para as montanhas de *Focupetriss*, pois seu amor não era bem visto por seus pais. *Lendor* mostrou ser um homem de grande bravura e sabedoria. Suas leis são baseadas em sua nova crença e ele rege seu território em igualdade com sua esposa *Mhyrena*. Enquanto ele é o líder da infantaria, sua esposa é a comandante das tropas de arqueiros. E assim como *Mhyrena*, *Lendor* nunca tomará uma decisão sem antes falar e refletir com sua esposa.

Características psicológicas:

Lendor é paciente e misterioso. Suas feições sempre são neutras, porém um pequeno sorriso sempre está presente no canto de sua boca. Para ele não há nada que o amor ao próximo não possa resolver e que a violência deve ser usada apenas em última instância e de forma justificada. É um grande incentivador do trabalho e da cultura. Ele é carinhoso e charmoso, não há quem não resista ao seu charme ou ao de sua esposa. Ambos são tidos como conquistadores e de uma elegância jamais vista antes. Ele prega que o maior dos prazeres são as coisas simples da vida e que nenhum homem pode ser considerado como são se nunca fizera ou provara o sabor que uma loucura de amor pode trazer a sua vida.

6 – *Talaveror III Marfiliss (filhos do mar)*

Nome de nascimento: *Talaveror Marfiliss*

Outros nomes: Não possui

Características físicas:

- Altura: 1,68m
- Peso: 72 Kg
- Cabelos: castanho escuro, curto
- Olhos: olhos castanho escuros
- Tom da pele: branco
- Característica física especial: Nenhuma específica.

Grande estudioso, sábio e excelente estrategista militar. *Talaveror* é um exímio combatente e conhecedor da terra em que seus antepassados nasceram. Muitos dizem que ele é capaz de prever os ataques adversários apenas por observar suas formações de combate. Ele é quem criou as estratégias militares de trincheiras e emboscadas e quem aperfeiçoou as lanças e espadas dos soldados. Ele possui uma barba bem afeitada e curta.

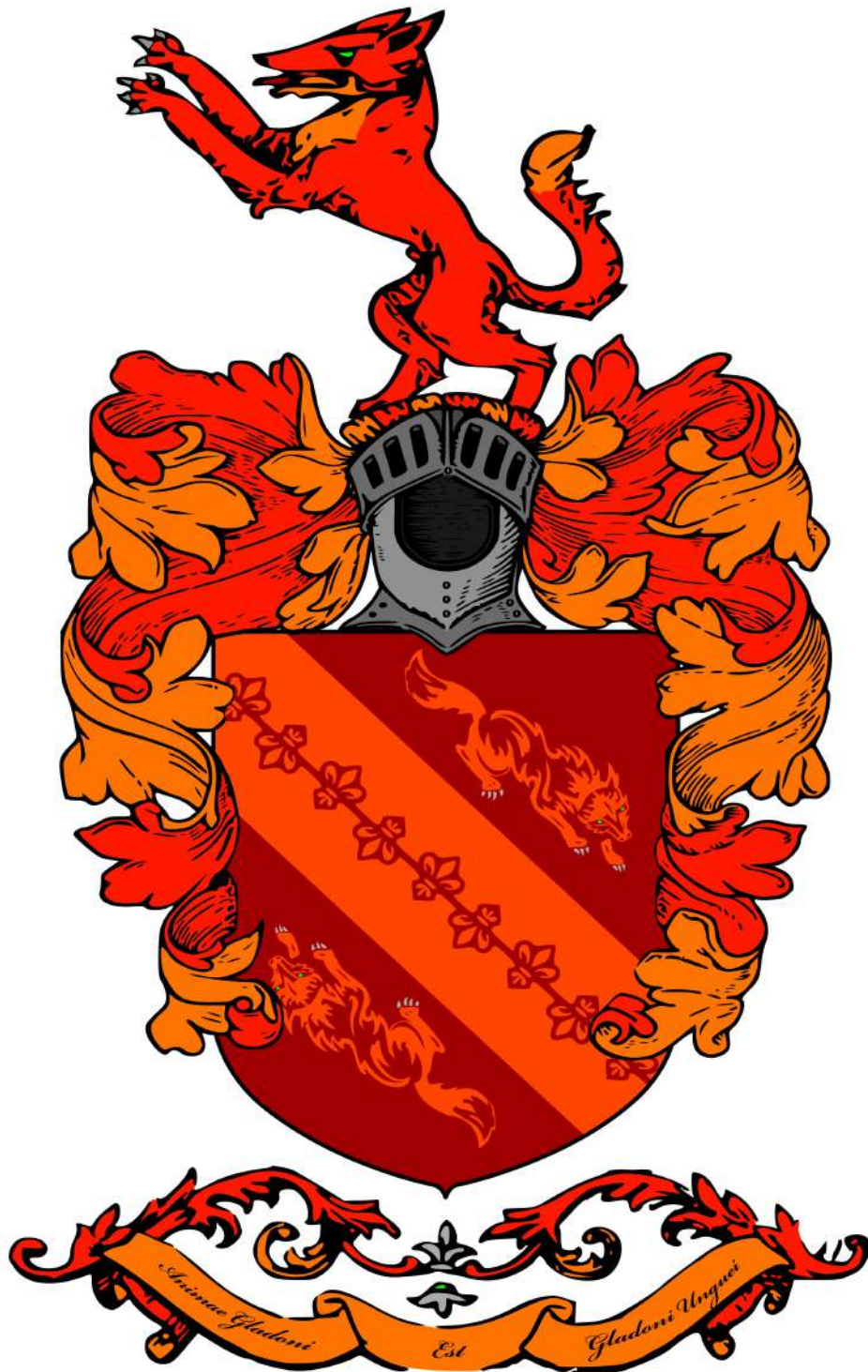
Características psicológicas:

Extremamente calculista, observador e detalhista, sobretudo no campo de batalha, mas responde rapidamente às situações de crise. Porém é extremamente autocrítico quando algo dá errado tendo sido visto diversas vezes remoendo e reencenando, em mapas, batalhas ou situações passadas em busca de melhores opções ou respostas que poderia ter tido. Tem certa audácia e ímpeto (as vezes suicida), seguindo à frente de seus exércitos (mesmo quando em clara desvantagem) sempre que a situação não lhe requeria em outro lugar - não gostava nem um pouco de deixar seus irmãos de armas sozinhos na batalha. Costuma ignorar muitos riscos óbvios à sua vida tendo diversas vezes infiltrado-se adiante das linhas de combate para poder averiguar e analisar as condições de futuros enfrentamentos para poder planejar com detalhes, as vezes preferia ele mesmo ter a visão da situação à depender de seus informantes e espiões, os quais eram sempre numerosos. Resguardava a vida de seus protegidos e subordinados o máximo de cuidado possível e deixava isso claro, mas não hesitava em colocá-los (e à si mesmo) em risco se percebesse que isso pudesse lhe dar vantagem moral sobre um inimigo.

ARGTUNGUISS

Animae Gladoni Est Gladoni Unguei

Alma como Espadas e Espadas como Garra



ARGTUNGUISS

Animae Gladoni Est Gladoni Unquei
Alma como espadas e espadas como garra

3. AS MÁSCARAS DE VALPROMISS: PROCESSO DE CRIAÇÃO**3.1 Croquis das Máscaras**

Ostdesperiss:

Figura 37 - Máscara ritualística Arentempestiss (Tempestade de Areia)

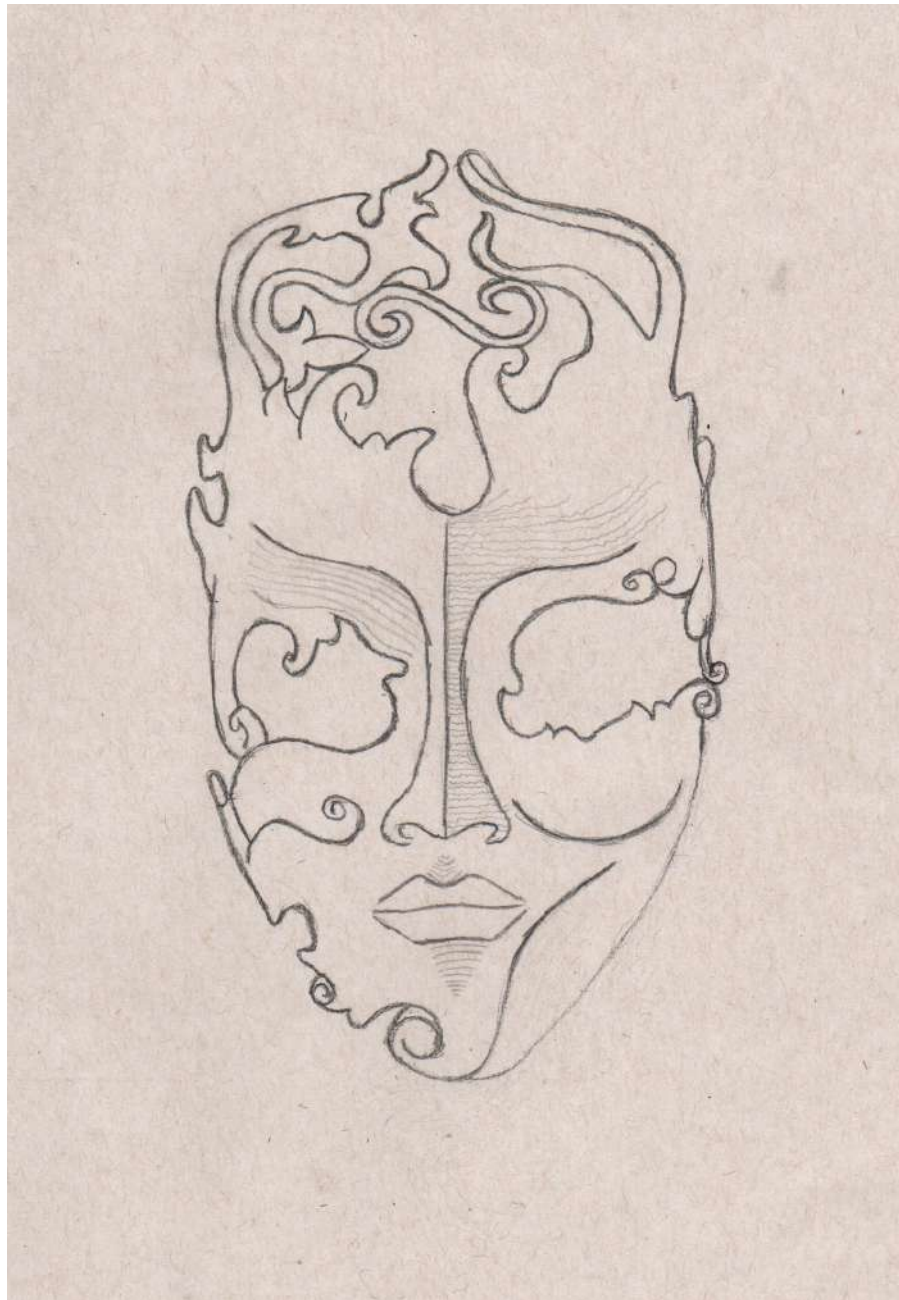


Figura 37: Máscara ritualística Arentempestiss (Tempestade de Areia)

Figura 38: Máscara de Guerra Rubrovulpiss (Raposa Vermelha)

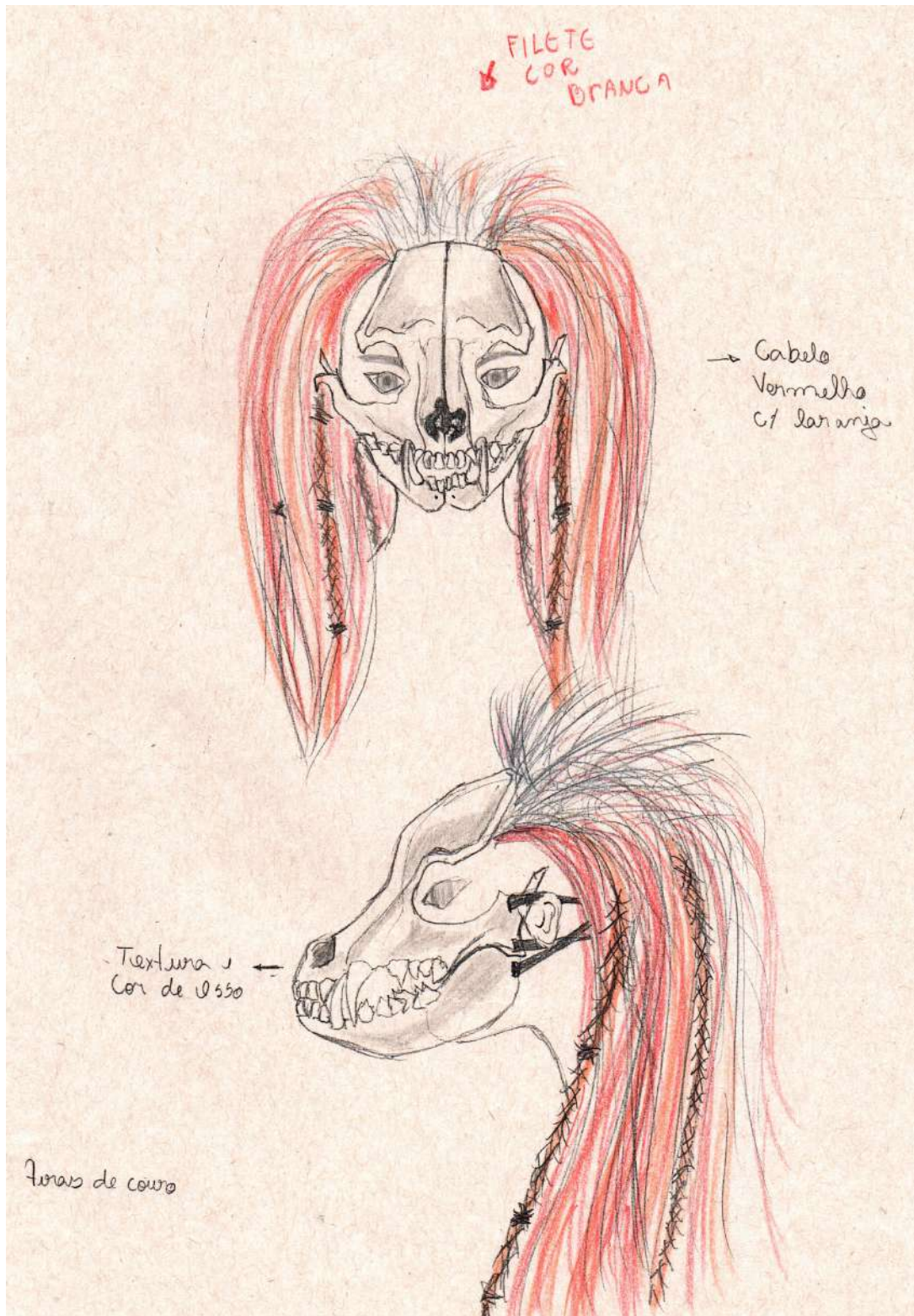


Figura 38: Máscara de Guerra Rubrovulpiss (Raposa Vermelha)

3.2 Processo de criação e estudo de materiais e cores

Uma vez feito o estudo mitológico e selecionado o material imagético, parti para a criação dos croquis. Nos croquis das máscaras ritualísticas referentes à antiga fé, fiz primeiramente um levantamento das características mais marcantes de cada deus da mitologia *Valpromissiana*. Nelas o estudo de cor e materiais foi um fator importante, pois cada deus possui um elemento principal e uma forma da natureza na qual se manifesta aos homens. As máscaras ou elmos de guerra partiram da estruturação dos povos, se eles eram mais tribais ou mais desenvolvidos, e também da influência das culturas do nosso mundo real sobre os homens do mundo que criamos. É importante lembrar que são os personagens descritos no capítulo anterior que utilizam as máscaras de guerra, e os *Sacror* que utilizam as máscaras ritualísticas. Sendo assim, agrupei os croquis de dois em dois, seguindo o critério por região e deus de influência, o estudo das cores e dos simbolismos são atribuídos a cada dupla. Utilizei papel reciclado tamanho A4 gramatura 90 g/m² e papel sulfite branco tamanho A4 gramatura 75 g/m², para os desenhos lápis grafite Faber-Castell 4B e 2B, e para colorir lápis de cor da marca Faber-Castell. As imagens apresentadas são reproduções dos croquis digitalizados (a digitalização e posterior impressão/cópia colorida pode produzir alterações nas imagens visualizadas nos originais, tais como nas cores, nitidez e dimensões destas).

Ostdesperiss

Máscara ritualística *Arentempestiss* (Tempestade de Areia) (figura 37)

As máscaras ritualísticas buscam uma aproximação maior com o espiritual, com os deuses. Seguindo ainda o povo do deserto, a máscara ritualística que criei para o *Sacror* de *Ostdesperiss*, *Arentempestiss* (figura 37), se inspira tanto no território quanto no poder do deus *R'Haren* de controle dos ventos e areia. O vento é uma força elementar, sinônimo do sopro, do espírito, da ação espiritual de origem celeste. Também se relaciona às quatro estações, aos quatro ventos e aos temperamentos. O vento preenche o espaço entre o Céu e a Terra, penetra, rompe e purifica. A areia possui o simbolismo da quantidade, da abundância. Em cerimônias xintoístas, quando se joga areia, a mesma representa a chuva (CHEVALIER, 1999, p. 79). A areia é purificadora, fluída como a água, esmeril como o fogo. Por adquirir a forma de qualquer objeto, assim como a água, ela é símbolo de molde, de útero. Seguindo essa ideia, escolhi construir a máscara ritualística como sendo da cor da areia, como se fosse

moldada através do vento em uma tempestade.

Máscara de Guerra *Rubrovulpiss* (figura 38)

Uma máscaras de guerra além do seu caráter simbólico e referencial, deve possuir aspectos funcionais entre os quais podemos destacar a proteção física do usuário (resistência aos golpes de espadas, flechas, entre outras possibilidades de ataques), possibilitar um bom campo de visão, não restringir movimentação, intimidar o inimigo, etc. O usuário ainda pode fazer uso de maquiagem sob a máscara especialmente nos pontos em que a pele do mesmo estiver exposta. O primeiro croqui desenvolvido foi o da máscara de guerra de *Ostdesperiss*, o povo da areia (figura 38). O personagem que irá usá-la é *Maldon*, pertencente à Casa/Clã *Argtungiss*. Esse clã era inicialmente um grupo de nômades vindos das regiões das *Desolateriss* (Terras Desoladas), e seu líder era chamado de *Rubrovulpiss* (Raposa Vermelha). Me baseando nisso, imaginei uma grande raposa com poder de ataque suficiente para derrubar um carneiro em um só golpe. Sabendo que os povos do deserto na história são de uma cultura mais tribal, grandes artesãos, de crenças bastante voltadas ao contato com o meio que o cercam e com seus animais, escolhi desenvolver uma máscara mais rústica. Veio-me então a ideia do crânio da grande raposa, com dentes ameaçadores e suas grandes orbitas oculares. São os olhos aos quais nada escapa. O crânio representa, no universo simbólico, a sede do pensamento, da força vital do corpo e do espírito. Como colocado em CHEVALIER (1999):

Entre os povos caçadores, os troféus animais têm papel ritual importante, ligado, ao mesmo tempo, à afirmação da superioridade humana e o cuidado com a vida. O crânio é, com efeito, o cume do esqueleto, o qual constitui o que existe de imperecível no corpo, logo, uma alma. As pessoas se apropriam, assim, da sua energia vital. (CHEVALIER, 1999, p. 228)

Com essa ideia em mente, parti para o croqui da máscara de guerra *Rubrovulpiss*, as cores escolhidas representando tanto o Clã como o animal, uma grande raposa com pelos vermelhos, com mechas laranja e brancas, com tranças em couro negro.

Cores e seus sentidos no contexto destas máscaras

Dessa forma, as cores escolhidas na concepção das máscaras não cumprem apenas a sua função primária decorativa, mas encontram-se carregadas de simbolismo associado à cultura

egípcia, como apresento abaixo:

Preto: era obtido a partir do carvão de madeira ou de pirolusite (óxido de manganésio do deserto do Sinai). Estava associado à noite e à morte, mas também poderia representar a fertilidade e a regeneração. Este último aspecto encontra-se relacionado com as inundações anuais do Nilo, que trazia uma terra que fertilizava o solo (por estão razão, os Egípcios chamavam *Khemet*, "A Negra", à sua terra). Na arte o preto era utilizado nas sobrancelhas, perucas, olhos e bocas. O deus Osíris era, muitas vezes, representado com a pele negra, assim como a rainha deificada *Ahmés-Nefertari*⁹.

Branco: obtido a partir da cal ou do gesso, era a cor da pureza e da verdade. Dessa forma, era utilizado artisticamente nas vestes dos sacerdotes e nos objetos rituais. As casas, as flores e os templos eram também pintados a branco.

Vermelho: obtido a partir de ocres. O seu significado era ambivalente: por um lado representava a energia, o poder e a sexualidade, por outro lado estava associado ao maléfico deus Set, cujos olhos e cabelo eram pintados em vermelho, bem como ao deserto, local que os Egípcios evitavam. Era de vermelho que se pintava a pele dos homens.

Amarelo: para criarem o amarelo, os Egípcios recorriam ao óxido de ferro hidratado (limonite). Dado que o sol e o ouro eram amarelos, os Egípcios associaram esta cor à eternidade. As estátuas dos deuses eram feitas de ouro, assim como os objetos funerários do faraó, como as máscaras.

⁹Características das Cores: <<http://www.webexhibits.org/pigments/>>

*Granaturiss***Figura 39: Elmo de Guerra *Poenitentei* (Penitente)**Figura 39: Elmo de Guerra *Poenitentei* (Penitente)

Figura 40: Máscara ritualística *Viridei Vitae* (Vida Verde)



Figura 40: Máscara ritualística *Viridei Vitae* (Vida Verde)

Elmo de Guerra *Poenitentei* (Penitente) (figura 39)

A *Poenitentei* (figura 39), é o capacete de guerra usado por *Brynjar*, personagem da região de *Granaturiss* que possui um machado acoplado onde outrora fora sua mão. Este elmo foi inspirada na delicadeza dos elfos da floresta, feito para ser virtuoso e inviolável. Assim como em Senhor dos Anéis (J.R.R. Tolkien), os elfos demonstram refinamento em seus equipamentos de guerra, sutileza, pureza e não menos, beleza, fiz um croqui que reunisse todos esses elementos e funcionalidade.

O elmo possui em baixo relevo ramos verdes finos e delicados, com pequenas flores em tons de ocre. Aparentemente ele é fino, porém é resistente, e no topo, em cada metade, está presente o símbolo do deus *Silssator*. À frente, ele possui uma crista laminada que, apesar de parecer meramente decorativa por sua beleza, pode ser utilizada como arma caso o usuário perca seu armamento durante a guerra. Seu posicionamento é inspirado também no chifre do unicórnio, símbolo de luxo, beleza e pureza “O unicórnio também simboliza com seu chifre único no meio da fronte, a flecha espiritual, o raio solar, a espada de Deus, a revelação divina, a penetração do divino na criatura.” (CHEVALIER, 1999, p. 919). Como *Silssator* é muito presente nesta cultura, nada mais apropriado que algo de forte simbologia seja designado para ele.

Máscara ritualística *Viridei Vitae* (Vida Verde) (figura 40)

A máscara ritualística *Viridei Vitae* (vida verde) (figura 40), é designada para o *Sacror* de *Granaturiss*. Possui como inspiração as árvores e as estações do ano, já que os granaturianos são devotos principalmente à *Silssator*, deus das florestas. Como dito anteriormente, *Silssator* geralmente é representado como um grande senhor risonho com o cenho franzido e cabelo e barba feitos com raízes e folhas.

Desenhei a *Viridei Vitae* (figura 40), inspirada em *Silssator*, nos estágios de vida das árvores, e suas raízes que crescem desbravando a terra, gerando seu crescimento, sustentação e fixação no mundo. As raízes aqui representam a barba de *Silssator*.

Em uma das metades da máscara, temos a representação do florescer, das folhagens em seu ápice, as folhas que trazem o oxigênio, a vida inspirada pelas árvores; na outra metade os galhos secos, as nervuras do tempo, as transições da vida. No meio a seiva que alimenta a árvore, o ouro interior, e no topo a representação de uma grande folha, como se fosse a copa

das florestas.

A árvore é cercada por uma vasta simbologia, ela é um “Cosmo vivo[...] está em perpétua evolução e em ascensão para o céu” (CHEVALIER, 1999, p. 84). Ela coloca em contato os três níveis do nosso mundo: por suas raízes está conectada à terra, ao subterrâneo e aos animais que por elas rastejam; por seu caule conecta-se à superfície e nele caminha a água e sua seiva fonte da vida; por seus galhos conecta-se aos céus e às alturas, além de abrigar os pássaros e proporcionar, em união com a seiva, os frutos. Além disso, o esfregar dos galhos também está associado ao fogo que nos aquece (CHEVALIER, 1999, p. 84).

Cores e seus sentidos no contexto destas máscaras

Verde: Simboliza a regeneração, a vida, e a esperança; envolvente, tranquilizante e tonificante, para os Celtas é a cor mística do paraíso; representação da juventude (característica mais marcante dos elfos da floresta).

Prata: Representa a realeza, o lunar, aquoso, o frio e a pureza

É a luz pura, tal como é recebida e restituída pela transparência do cristal, na limpidez da água, nos reflexos do espelho, no brilho do diamante; assemelhar-se à limpidez de consciência, à pureza de intenção, à fraqueza, à retidão de atos; invoca a fidelidade que tudo isso resulta. (CHEVALIER, 1999, p. 739)

Marrom: É a cor da terra, está associada ao conforto da estabilidade e solidez da mesma, à resistência e simplicidade, à fertilidade, produtividade e generosidade. É a cor do outono.

Ocre: O ocre é uma variação do marrom, sendo mais claro que o marrom e mais escuro que o amarelo. O ocre também é a cor da argila, ao qual, segundo a bíblia o homem foi criado, sendo assim a cor que remete aos poderes da criação.

Focupetriss

Figura 41: Máscara ritualística *Flammae* (Chama)

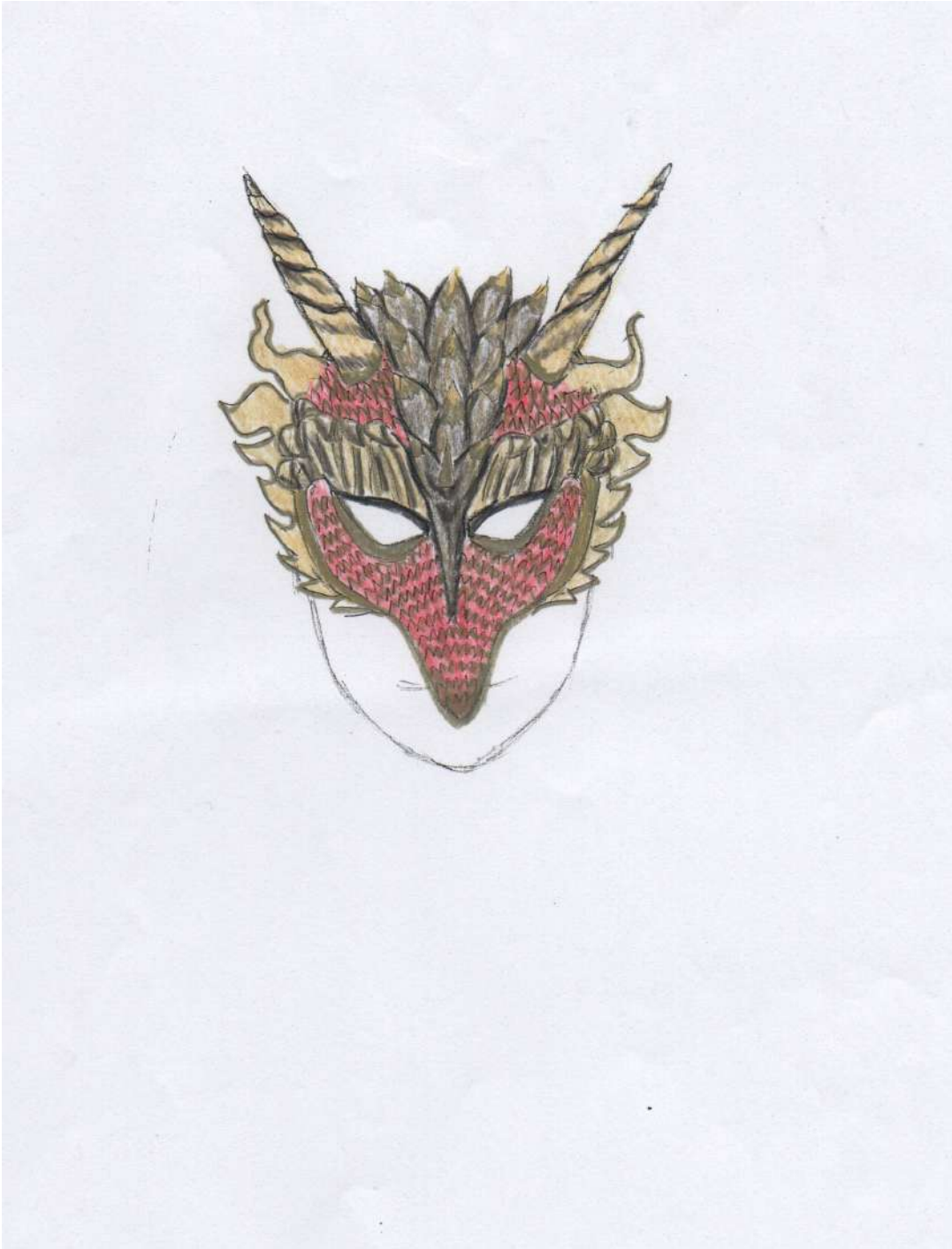


Figura 41: Máscara ritualística Flammae (Chama)

Figura 42: Máscara de Guerra *Furiae* (Fúria)

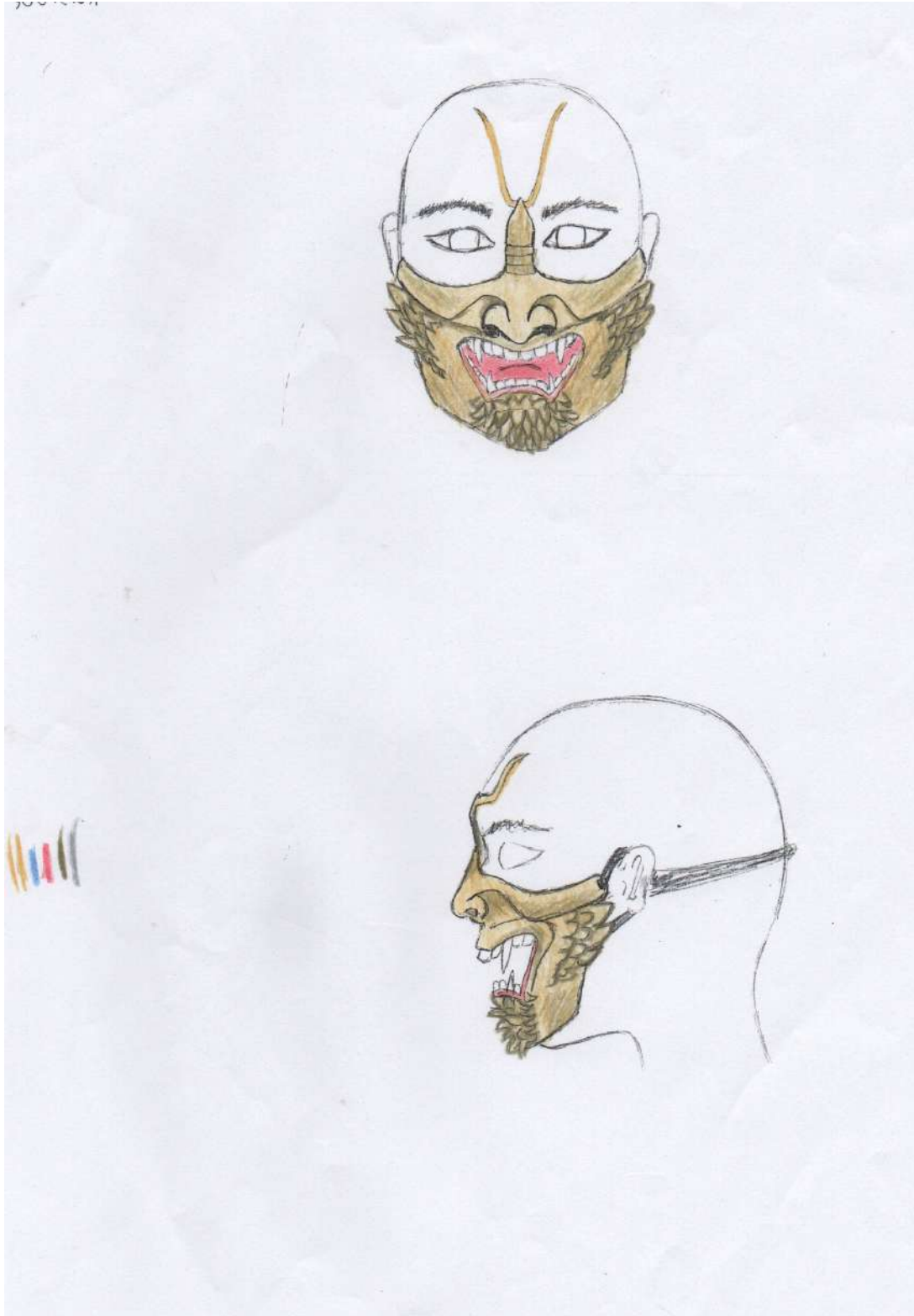


Figura 42: Máscara de Guerra *Furiae* (Fúria)

Máscara ritualística *Flammae* (Chama) (figura 41)

As narrativas visuais de *Focupetriss* são fortemente baseadas nas visualidades das culturas orientais, principalmente chinesas e mongóis. Na mitologia chinesa, o dragão, o vermelho e o ouro estão muito presentes, sendo fortes símbolos de força, vida, amor, riquezas e poder. No croqui da máscara ritualística *Flammae* (figura 41), usada pelo *Sacror* de *Focupetriss*, criei uma meia máscara que cobre a parte superior do rosto do usuário. Ela é um misto entre dragão do fogo e fênix, sendo a fênix o animal que representa a deusa do fogo, *Amaign*, deusa que presa a verdade, o amor e a fúria. As escamas menores remetem as escamas dos dragões, e as escamas maiores podem ser interpretadas como escamas de um dragão ou penas de uma fênix, remetendo à cabeça de uma ave de fogo vista por cima.

O dragão simboliza o poder divino e espiritual, símbolo celeste, criador e é claro, símbolo do imperador. Tais simbolismo se aplicam à China e aos Celtas, o dragão é a ambivalência, associado ao fogo e à fertilidade, aos estágios da vida, garantindo ordem e prosperidade. No império chinês, o dragão é a face do imperador, sua postura majestosa é o andar do dragão, sua palavra, pensamento e ordens, são à pérola do dragão, (CHEVALIER, 1999, p. 350).

A fênix simboliza a deusa *Amaign*, também é um animal celeste, magnífico e fabuloso; é a representação da longevidade, da ressurreição através do fogo, força regeneradora, imortalidade. A fênix macho simboliza felicidade, a fêmea é o emblema da rainha, em oposição ao dragão imperial. Evoca o fogo destruidor e criador, de começo e fim de mundo.

[...] o fogo na qualidade do elemento que queima e consome, é também símbolo de purificação e de regenerescência. Reencontra-se, pois, o aspecto positivo da destruição: nova inversão do símbolo. Todavia, a água é também purificadora e regeneradora. Mas o fogo distingue-se da água porquanto ele simboliza a purificação pela compreensão, até a mais espiritual de suas formas, pela luz e pela verdade; ao passo que a água simboliza a purificação do desejo, até a mais sublime de suas formas – a bondade (DIES, 37-38, citado por CHEVALIER, 1999, p. 443)

O Fogo corresponde ao verão, ao calor, à cor vermelha, à paixão, ao amor, e à cólera. Na tradição celta o fogo representa a purificação, um elemento ritual e simbólico. O fogo pode ser o veículo entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos durante um ritual de passagem; símbolo do Sol que purifica, fecunda e ilumina.

Máscara de Guerra *Furiae* (Fúria) (figura 42)

O croqui da máscara *Furiae* (figura 42) foi desenhado para Lendor, personagem da Lenda da criação da nação Focupetriss. Também é uma meia máscara só que agora da parte inferior do rosto. Esta é totalmente inspirada nos Mempôs dos guerreiros Samurais japoneses. Os mempôs são as máscaras utilizadas pelos samurais que cobriam a bochecha, a boca e o queixo, sendo que elas variavam de modelo conforme o período: algumas possuíam bigodes ou aparência demoníaca para assustar o inimigo¹⁰.

Nessa máscara mantive as escamas do dragão, simulando também a barba do guerreiro. A boca aberta como em um grito, com dentes ferozes à mostra, remetem a algo animalesco ou mesmo à expressão de um homem com ódio ou em fúria.

Essas duas máscaras foram desenhadas de modo que, durante as guerras na história de *Valpromiss*, além de cumprirem seus papéis para os rituais do *Sacror* e proteção dos guerreiros, o general do exército utiliza ambas, tornando-as uma só, unindo fúria e sabedoria para vencer a batalha.

O elemento mais marcante para a essa cultura é o ferro. Como exímios mineradores, nada mais ideal que suas máscaras fossem ambas feitas de metal. Na China o metal possui o simbolismo do processo de fundição, e da obtenção da imortalidade. É um minério que pode ser fundido e reformado, podendo ser moldado sempre que necessário, se tornando imortal por sua capacidade de reavivamento através do fogo.(CHEVALIER, 1999, p.607)

Cores e seus sentidos no contexto destas máscaras

Vermelho: Cor do sangue, do princípio da vida, do fogo, e do amor; ardor da juventude; a cor do guerreiro; evoca a ação, o calor, a intensidade, a paixão; cor da beleza e da riqueza, da união.

Amarelo: Intenso, violento, quente e a mais ardente das cores. Na China é a cor da terra fértil, cor do imperador; é a cor do fruto maduro do verão, é também a cor do declínio com a chegada do outono. Ao fim o amarelo se torna o negro; é a cor da “...direção do Norte ou dos abismos subterrâneos onde se encontram as fontes amarelas, de essência yin, que levam ao reino dos mortos.” (CHEVALIER, 1999, p. 41).

¹⁰ A história dos Samurais. Conhecer Fantástico. Arte Antiga Editora Ltda., São Paulo - SP. N°6

Preto: a cor da substância universal, da prima matéria, do caos original, e das águas inferiores; a perversão e o arrependimento; para os chineses, escurecer o rosto em um ritual demonstrava um sinal de humildade, visando o perdão de seus erros. O preto é a cor do *yin* feminino chinês, terrestre, maternal e instintivo. (CHEVALIER, 1999, p. 741).

Frigipraiss

Figura 43: Máscara de Guerra *Echou* (Eco)



Figura 43: Máscara de Guerra Echou (Eco)

Figura 44: Máscara ritualística *Dualitatei* (Dualidade)



Figura 44: Máscara ritualística *Dualitatei* (Dualidade)

Máscara de Guerra *Echou* (Eco) (figura 43)

Frigipraiss é uma região fortemente inspirada pela cultura viking, sendo que aqui mantivemos o esteriótipo do guerreiro bárbaro destemido, com seus capacetes de chifres e roupas de couro, impiedoso, cruel, que se aventura pelo mar em busca de pilhagens e saques. O bárbaro na nossa sociedade era uma rótulo dado aos povos de línguas diferentes ao do mundo clássico (latim e grego)¹¹ ou seja, durante a Idade Média, o que fugia do parâmetro habitual já era tachado como pagão e maligno. Os vikings eram grandes navegadores, exploradores e sim, guerreiros muito habilidosos, mas diferente dos cristãos, os vikings matavam e pilhavam mas não cometiam tortura¹².

Mantivemos esses esteriótipos para os guerreiros de *Frigipraiss*, e moldamos o lado humano dos *frigipraianos* a partir de dados da real interação dos próprios povos vikings com relação aos princípios de lealdade, companheirismo, família e laços de amizade, estruturação que foi elaborada a partir dos estudos de textos e também inspirada na série televisiva Vikings (HISTORY CHANNEL, 2013).

Sendo assim, desenhei o elmo de guerra *Echou* (figura 43) para o personagem Talaveror, um elmo que já enfrentou vários invernos e batalhas, mas que ainda mantém sua funcionalidade. Com uma par de chifres, sendo metade de um deles perdido no calor da batalha; a parte que cobre o topo da cabeça forjado no metal e a viseira de madeira e bronze. O modelo é baseado nos elmos vikings que vemos em filmes como Conan O Bárbaro (1982), O Viking (1978), e em ilustrações de guerreiros vikings.

Máscara ritualística *Dualitatei* (Dualidade) (figura 44)

Este croqui foi realizado a partir da ideia da ambiguidade do mar, característica também da deusa das águas *Samaré*, que em um minuto se encontra calmo e um minuto depois pode virar uma enorme tempestade. A máscara *Dualitatei* (figura 44) possui suas ondulações, formas e cores, baseadas nos movimentos e cores das águas, as laterais que começam dos olhos ao topo da cabeça se assemelham ao formato dos corais, a parte superior representa a

¹¹ Moyen Âge, le nouveau regard des chercheurs;Hours-Série Sciences et Avenir, Juillet/Août 2008.

¹² Os Vikings e o esteriótipo do bárbaro no ensino da história. Johnni Langer, doutor em História pela UFPR. 2002.

agitação das águas e a parte inferior a tranquilidade da mesma. O detalhe no queixo da máscara se refere à calda dos peixes, ou seres místicos do mar como as sereias.

Aqui também aparece a relação dos vikings e sua adoração com o mar, além da influência celta, pois para eles é “do mar que os deuses chegaram à Irlanda e é pelo mar que se vai para o Outro Mundo” (CHEVALIER, 1999, p.593). O mar ao mesmo tempo que é a imagem da vida, também é a imagem da morte, os movimentos de suas águas simbolizam um estado transitório entre as possibilidades de realidades, uma ambivalência, podendo levar a resultados bons ou não.

Cores e seus sentidos no contexto destas máscaras

Azul: A mais profunda das cores onde o olhar se perde até o infinito. É a mais “imaterial das cores: a natureza o apresenta geralmente feito apenas de transparências, i. e., de vazio acumulado, vazio do ar, vazio da água... O vazio é exato, puro e frio.” (CHEVALIER, 1999, p.107). Representa a fluidez, mistério, céu, a água, confiança e lealdade, sinceridade, profundidade, idealismo, decisão.

Cinza: A cor cinza está ligada ao simbolismo do resíduo, o que fica após a destruição do fogo; também traz a ideia da purificação, e com ela também o eterno retorno, trazendo de volta o que se foi em sua magnitude. Representa também o metal, o indefinido.

Rosa: A cor rosa, assim como a flor, representa a beleza. Feminilidade, verdade, o sabor e o aroma adocicado, o etéreo. Essa cor foi escolhida como ponto de luz na máscara ritualística *Dualitatei*, dando mais vigor e contraste ao azul e cinza.

Marrom: A cor da terra firme, da colheita. A agressividade do pensamento materialista. O marrom da madeira com sua força que se transforma nos barcos de exploração e pilhagem.

Pallacrimiss

Figura 45: Máscara ritualística *Essentiae* (Essência)

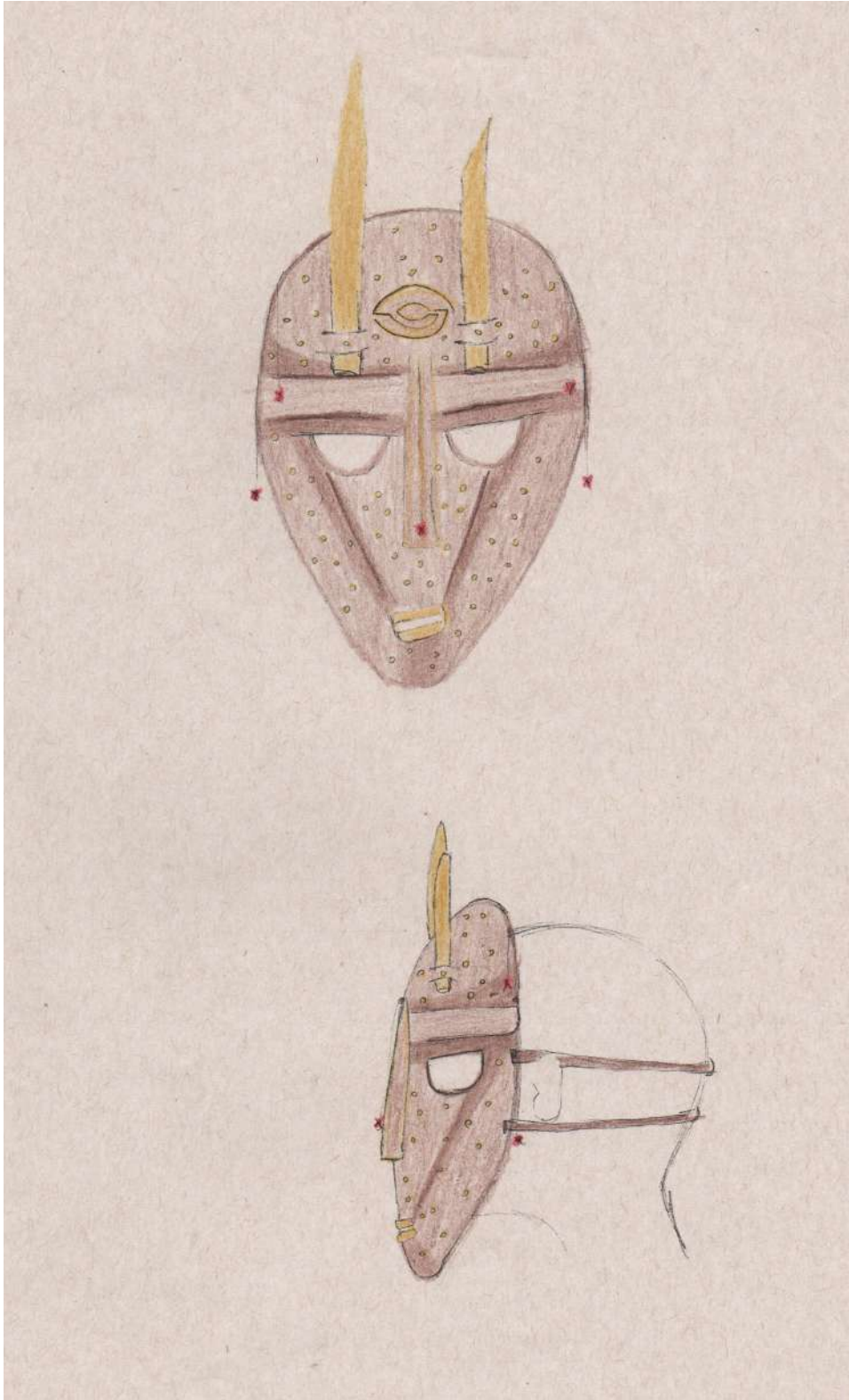


Figura 45: Máscara ritualística *Essentiae* (Essência)

Figura 46: Elmo de guerra *Colubidraciss* (Dragão Serpente)



Figura 46: Elmo de guerra *Colubidraciss* (Dragão Serpente)

Máscara ritualística *Essentiae* (Essência) (figura 45)

A máscara ritualística *Essentiae* (figura 45) partiu das características da deusa *Tenebri* e da concepção de ornamentos mais rústicos das civilizações pré-colombianas. Os habitantes de *Pallacrimiss* possuem uma cultura mais tribal, e sua relação com o pântano, a morte e a devoção à deusa *Tenebri* – filha da noite e irmã do sono – e à vida e sublimação da alma, é vista em toda a parte de seu território, em seus rituais, festejos, vestes e ornamentos. A morte aqui não possui a conotação de tristeza do nosso cotidiano, ela é na sua mais pura essência o apontamento daquilo que desaparece na sua existência sendo introduzido ao mundo dos desconhecidos (paraísos, infernos, elevações e purificações da essência).

A deusa *Tenebri* é sempre representada chorando e com um rosto de uma beleza negra mórbida e cansada. Todos que a veem sempre notam essa característica, e muitos pensam que é somente devido à dor que a perda da vida pode causar. No entanto, os *Sacror* que alcançaram o conhecimento mais elevado sabem que *Tenebri* é irmã de *Samaré*, deusa das águas, e que a água no pântano representa tanto dificuldades que podem levar a morte quanto a fonte da vida se usada com sabedoria: as lágrimas de *Tenebri* onde caem sempre fazem nascer plantas que dificilmente venceriam as dificuldades da região. Além disso, suas lágrimas também representam a bondade que existe na essência dos homens, e remete também ao sacrifício do deus *Hesso*, seu grande amor.

A máscara ritualística *Essentiae* (figura 45) se assemelha a uma máscara mortuária, aproximando-se da visão de um rosto ressecado de um cadáver, com suas bochechas e olhos afundados, boca fina e austera, além de possuir duas pedras longas de jade acima das sobrancelhas e o símbolo da deusa *Tenebri* ao centro. Por ser rústica, ela é feita de madeira e revestida de argila escura do pântano (cor que representa a deusa). Em toda sua extensão, ela possui pequenas bolinhas que representam os sinais na pele feitos por escarnificação, o antigo método de tatuagem de tribos africanas (a prática consiste em marcar a pele com cicatrizes em formatos de desenhos que representam períodos da vida de cada pessoa)¹³. Como eles vêm a morte como um ritual de passagem e elevação da alma, a máscara *Essentiae* (figura 45) possui, como ornamento festivo, finos cordões com fios emaranhados de lã coloridos nas pontas.

¹³ Corpo-Obra: Manipulações corporais como processos de (Des)Construções Ético-Estéticas, Sara Panamby, Revista Gambiarra.

Elmo de guerra *Colubidraciss* (Dragão Serpente) (figura 46)

O Elmo de guerra *Colubidraciss* (figura 46) é totalmente inspirado nas tradições guerreiras dos Maias, ele foi desenhado para o personagem Guerryn. A serpente com seus dentes compridos, além de escamas e olhos escuros, exerce o papel simbólico da agressividade com capacidade de ferir e matar. Ela representa também o fogo e os relâmpagos devido a sua grande velocidade ao rastejar, e o ciclo de vida ao se encarnar e se sacrificar pelos homens, (GIBSON citado em CHEVALIER 1999, p.815). O descamar de sua pele fez das serpentes um símbolo de renascimento e renovação.

Como vimos, os habitantes de *Pallacrimiss* possuem várias conotações para a morte, tendo a morte como transformação e recomeço, assim como a pele da serpente sofre a morte para renascer revigorada. A serpente representa um complexo arquétipo ligado às “subterrâneas origens: todas as serpentes possíveis formam, juntas, uma única multiplicidade primordial, uma Coisa primordial indivisível que não cessa de desenroscar-se, desaparecer e renascer (KEYM, 1932, p.20).”

O livro dobrável maia chamado Codex de Dresde apresenta:

[...] a ave de rapina mergulhando suas garras no corpo da serpente para dele extrair o sangue destinado a formar o homem civilizado: aqui, o deus (serpente) dirige contra si mesmo o seu atributo de força celeste, de ave solar, para fecundar a Terra dos homens, pois esse deus é a nuvem, o seu sangue, a chuva nutritiva que tornará possível o milho e o homem milho. (GIRP citado em CHEVALIER, 1999, p. 817)

O Elmo de guerra *Colubidraciss* (figura 46) trabalhado nas cores verde, amarelo, vermelho e cinza escuro, traz no topo da cabeça, a grande representação dessa serpente guerreira e criadora, ela é incrustada de escamas em formas geométricas e com dentes enormes e ameaçadores, com olhos de rubis vermelho sangue. A mensagem que ela transmite é que a morte em batalha, deles e dos inimigos, do sangue que escorre pelo chão, deixará aquele solo abençoado e a grande serpente os conduzirá ao caminho das estrelas.

Na parte de trás da cabeça o capacete segue simples, em metal, protegendo o pescoço e orelhas do guerreiro. Ela possui também longos fios presos no topo do capacete, como se fossem a grande cauda que proporciona impulso e velocidade ao ataque da serpente.

Cores e seus sentidos no contexto destas máscaras

Vermelho: Cor da vida, do sangue; sacrifício e guerra.

Preto: Cor da morte, do luto, da argila do pântano e da deusa.

Amarelo: O Sol, ao qual o sangue é dado como sacrifício; a sabedoria.

Verde: Renovação, esperança, a cor da serpente; a cor da passagem de mundos.

Cinza: A clareza do pensamento perante a guerra; a imortalidade da alma.

Figura 47: Capacete de guerra de Ghalron – *Speauriss* (Esperança dourada)



Figura 47: Capacete de guerra de Ghalron – *Speauriss* (Esperança dourada)

Capacete de guerra de Ghalron – *Speauriss* (Esperança Dourada) (figura 47)

O elmo de Ghalron, *Speauriss* (figura 47) é o elmo do próprio *Hesso*. As únicas coisas materiais que sobraram após o sacrifício do *Hesso* foram o elmo e a espada. Ghalron, durante sua jornada, encontrou um templo em uma cidade em ruínas. Após os mais sábios de seus companheiros analisarem os portões lacrados do templo, ele fora o único a conseguir entrar no mesmo devido a sua enorme coragem e pelo fato da essência vital (partícula de *Hesso*) existente dentro dele estar em uma quantidade maior e em um estado mais puro.

Para entrar no templo era necessário essa pureza e estar em posse da chave do templo, um pingente que foi entregue por *Aurovociss* (*Sacror de Granaturiss*). Essa chave tinha inscrições antigas gravadas, o símbolo de *Hesso*, que, quando colocado no encaixe da porta do templo, abria um portal essencial, onde apenas aquela pessoa era capaz de entrar. No interior do templo havia um altar em forma de sarcófago, com as feições de um homem deitado. Próximo a sua cabeça, um elmo dourado e sobre suas mãos e peitoral, uma espada igualmente dourada. Ao redor do altar/sarcófago cinco estátuas gigantes dos cinco deuses. Cada uma segurando uma esfera com algo representando seu domínio.

Ghalron sente a presença de *Amaign*, o incitando a pegar o elmo e a espada. Ao fazer isso, ele retorna para a frente dos portões do templo, como se eles nunca tivessem sido abertos. O elmo ao ser utilizado, clareia o pensamento de *Ghalron*, faz sua essência fluir melhor por seu corpo, impõem presença, respeito e medo no inimigo; inspira coragem, honra e lealdade em seus seguidores.

O elmo *Speauriss* (figura 47) oculta os pensamentos e intenções de Ghalron, é

símbolo de elevação passível de perverter-se em dissimulação, sobretudo quando a viseira está abaixada. Sua cimeira, conforme a maior ou menor elaboração dos enfeites decorativos, denota a imaginação criadora e as ambições do chefe que o estiver usando (CHEVALIER, 1999, p. 184).

As ambições de Ghalron eram elevadas: unir os povos, trazer paz e concretizar vinganças, não eram são tarefas simples. Seu elmo reluz ao Sol, guiando seus exércitos sempre à frente. Banhado de um ouro branco tão puro que é capaz de cegar quem o encarasse durante uma batalha ao Sol e ornamentado com detalhes em ouro amarelo e ouro envelhecido, o elmo apresenta um caráter de divino, sublime peça que desperta o desejo e o medo de ser tocada.

Cores e seus sentidos no contexto destas máscaras

Ouro: O mais precioso dos metais, o metal perfeito, o metal régio que não enferruja, não se mancha; símbolo do conhecimento; é a imortalidade. Renovação da terra, esperança. “Metal ambíguo, se comporta como a chave que pode abrir portas, massa ou fardo que pode quebrar os ossos e o pescoço” CHEVALIER, 1999, p.669). Fogo purificador, iluminação; a carne do Sol.

AUROCOLUBRISS

Finei Tempuoni Plicarei
O Fim dos Tempos se Aproxima



“Máscaras são sonhos aprisionados e fixos”
Georges Buraud

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O diretor de arte é responsável pela concepção visual e artística de um produto audiovisual. Ele conceitua, cria o ambiente no qual vai se passar a história, tudo que vemos em um espetáculo teatral ou cinematográfico que não é ator, é trabalho da direção de arte. É o profissional responsável pela parte estética, ele torna visível o conceito, seja de um game, filme, teatro ou animação, de uma novela ou revista. Ao criarmos o mundo de *Valpromiss*, fiz o estudo de ambientação, busquei as principais características das épocas associadas, os avanços tecnológicos alcançados em cada momento, fatores característicos que se mostraram marcantes em cada cultura observada e mesclei isso com criatividade. Isso tudo é um trabalho de conceituação necessário para a criação de um universo, trabalho que, em um *set* de filmagens ou na criação de um *layout* de jogo é desenvolvido por um diretor de arte.

O cinema impõe limites físicos e estéticos, no *videogame* o limite é a imaginação. Ao criar um jogo, que é o mesmo que “criar um mundo”, o diretor de arte leva em consideração esses limites e estéticas a serem seguidas ou a serem quebradas. Em um jogo ele precisa ter conhecimentos estéticos e formais tanto na concepção da interface como no enredo do jogo, no enredo ele pode participar da elaboração da trama e do conceito do jogo, definição e criação das ambientações e personagens levando em consideração os aspectos culturais, estéticos e sociais. Ao deixar essa imagem bem clara da ideia, do conceito, o jogo fica mais fácil de ser compreendido e causará no jogador a imersão, ou seja, absorverá a atenção do mesmo e ele se sentirá “dentro” do jogo. E esse é um dos objetivos que ansiamos para *Valpromiss*, que se sinta parte da história.

A criação das máscaras é uma parcela da grande abrangência da área da Direção de Arte em espetáculos e cinematografia. Ao criar o mundo de *Valpromiss* “somos os deuses dessa história”, absorvendo do cosmos da imaginação e dando vida à imaginação de outros. E através das máscaras tornamos os personagens mais próximos dos deuses e de nós. As máscaras são a ponte, o elo com o mundo místico. Ao criar as máscaras para *Valpromiss* levei isso ao máximo, trazendo a noção de objeto sagrado e chave de portal para os segredos do mundo, para o contato com os deuses, e para o contato consigo mesmo, pois cada

pessoa/personagem é um universo. Assim a força visual que elas exercem é um trabalho desenvolvido de modo a reter características culturais mas também de levar a imaginação adiante.

Ao se fazer o estudo de formas, cores, materiais e simbolismos para a criação das máscaras, eu refinava aos poucos a ideia principal de cada objeto que já existia em meu subconsciente. Ao lapidar a ideia fazendo um estudo imagético mais aprofundado em cada cultura de influência, estudo histórico e observação de materiais cinematográficos sobre temas parecidos, eu desenvolvi um trabalho de direção de arte, a partir disso a criatividade fazia sua parte.

Desde o surgimento da ideia de fazer um trabalho sobre este assunto, eu sabia que não seria fácil ou simples, pois é um tema que envolve o mágico, mitologias e simbolismos. Estudar Direção de Arte por alguns anos e no final da graduação, abordar o tema das máscaras dentro do universo de criação de mundo foi algo que exigiu bastante pesquisa em várias áreas, tais como, artes cênicas, artes plásticas e no reino da imaginação mítica. Esse tema é um assunto que não foi muito explorado no Brasil, pois a quantidade de estudos acadêmicos na área é pequena, e o número de publicações sobre o assunto é baixo, principalmente as publicações nacionais. Em parte, isso se deve ao fato de que a formação específica na área de Direção de Arte no país ainda esteja em crescimento. A falta de conteúdos acadêmicos publicados, tanto nacionais quanto estrangeiros, faz com que seja necessária uma comparação entre bibliografias de vários autores em áreas distintas das artes, mas que no fim, se complementam.

Com este trabalho busquei o conhecimento necessário para verificar características estéticas presentes nas máscaras usadas por várias culturas primitivas a fim de ter um embasamento pessoal e profissional para desenvolver a parte dos croquis. A parte mítica incitada pelas máscaras é algo que me atrai enquanto profissional de Direção de Arte. Sabe-se que esse adereço é capaz de causar o transe, a possessão e esses fatos a tornam um objeto de grande fascínio e reverência. Essas características eu quis explorar ao máximo para as máscaras ritualísticas de *Valpromiss*, pois eu acredito que essa função mítica pode exceder todas as fronteiras, e que os deuses de *Valpromiss* seriam bem representados por elas. Os elmos de guerra trazem a sua função de proteção à cabeça, mas também são compostos pela estética do fantástico levando a forma ornamentada em consideração. A partir deste ponto, considero que este trabalho tomou um rumo certo e consegui alcançar meus objetivos.

Foi um trabalho bastante prazeroso, deixar a imaginação guiar o caminho do lápis

e da criação foi algo realmente satisfatório. Como os assuntos mitológicos sempre me fascinaram, criar um mundo e desenvolver conceitos estéticos para ele foi um grande laboratório de experiências como Diretora de Arte. A partir desses croquis pretendo confeccionar as máscaras e elmos para um futuro evento medieval do Vale da Promessa, onde haverá a coroação do próximo rei regente de *Valpromiss*. Após as confecções das máscaras, partirei para o restante da caracterização dos personagens, finalizando os figurinos, maquiagens de guerra e armas. Material que também se tornará depois de finalizado uma série fotográfica. Todo este material será referencia para a ilustração dos personagens do livro *Valpromiss – O Vale da Promessa*.

REFERÊNCIAS

Livros, teses e artigos

- AMARAL, Ana Maria. *O ator e seus duplos: máscaras, bonecos, objetos*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2002.
- AMARAL, Ana Maria. *Teatro de Formas Animadas: Máscaras, Bonecos, Objetos*. São Paulo: Editora Universidade de São Paulo, 1996.
- BULFINCH, Thomas. *O livro de ouro da mitologia: (a idade da fábula): História de deuses e heróis*. 26ª ed. Ediouro Publicações, Rio de Janeiro, 2002.
- BRUCE – MITFORD, Miranda. *O livro ilustrado dos símbolos: o universo das imagens que representam as ideias e os fenômenos da realidade*. São Paulo: Publifolha, 2011.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de Símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. 13ª ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1999.
- CAMPBELL, Joseph. *O Poder do Mito*. 29ª ed. Palas Athena editora. São Paulo, 1990.
- CAMPBELL, Joseph. *As Máscaras de Deus – Vol.1: mitologia primitiva*. 9 ed. São Paulo: Palas Athena, 1992.
- CANCLINI, Nestor Garcia. *Estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: Editora USP, 2006.
- DORLIN KINDERSLEY in association with ROYAL ARMOURIES. *The Military History Book: the ultimate visual guide to the weapons that shaped the world*. Publishing House: Dorlin Kindersley, Great Britain, 2012.
- FREDERICK, Robert. *Bienvenue dans le monde de La Chine Antique*. SDP Le Livre Club, Q2A Design Studio. L'édition française: Mai 2006.
- GIBSON, Clare. *Como compreender símbolos: guia rápido sobre simbologia nas artes*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.
- KEYSERLING, H. de. *Méditations sud-américaines*. Tradução de A. Beguin, Paris, 1932.
- KELMAN, Nic. *Jeux Video: L'art du XXI^e Siècle*. Éditions Assouline. Paris, França, 2005.
- SKOLIMOSKI, Kellen N.; ZANETIC, João. *Mitos da Criação: modelos cosmogônicos de diferentes povos e suas semelhanças*. II Simpósio Nacional de Educação em Astronomia – II SNEA 2012 – São Paulo, SP.
- LANGER, Johnni. *Os vikings e o esteriótipo do bárbaro no ensino da história*. História & Ensino, Londrina, v.8. p. 85- 98, out, 2002.

- LOPEZ, Elizabeth. *A máscara e a formação do ator*. Tese de doutorado, UNICAMP, 1990.
- MACDONALD, Fiona. *Como seria sua vida na Idade Média?*. São Paulo: Scipione, 1996.
- MISTRAL, Gabriela. *Mitos e Lendas, volume II. Atlas do Extraordinário*. Ediciones del Prado, 1996.
- MONTCHAUD, Robert. *La Couleur et ses accords*. 9^a ed. France: Éditions Fleurs, 2008.
- NAVARRO, R.F. *A evolução dos materiais. Parte II: A contribuição das civilizações pré-colombianas*. Revista Eletrônica de materiais e processos, ISSN 1809-8797. v.3.1. (2008).
- ROSA, Maria C. Amaral de. *Dicionário de símbolos: o alfabeto da linguagem interior*. São Paulo: Editora Escala, 2009.
- THORWALD, Jürgen. *O segredos dos médicos antigos*. São Paulo, Melhoramentos, 1990.
- WOOD, Juliette. *O livro celta da vida e da morte*. São Paulo: Editora Pensamento, 2011.

Histórias em quadrinhos

- GOSCINNY, Albert; UDERZO, René. *Le livre D'Asterix le Gaulois*. Paris, França: Les Editions Albert René, 1999.
- MILLER, Frank. *300 de Esparta*. São Paulo, SP: Devir, 2006.
- MILLS, Pat; BISLEY, Simon. *Slaine, O Deus Guerreiro*. São Paulo, SP: Pandorabooks, 2000.

Sites e revistas

- Sobre os djins e mitologias árabe. Disponível em: < <http://www.islam.wikibis.com/jinn.php> >
Acesso em 15 de ago. de 2013.
- Disponível em: < guiadoestudante.abril.com.br/aventuras-historia/arabia-refugio-deuses-gregos-746141.shtml > Acesso em 23 de jan. de 2014
- O LIVRO DOS MORTOS DO ANTIGO EGITO*. Tradução de Edith Carvalho Negraes. Editora Hemus, São Paulo: Hemus, 1982. Disponível em:
<http://www.ampulhetta.org/textos/livro_mortos.pdf> Acesso em 23 de jan. de 2014.
- Revista GEO: *Expedição – Caravana na terra dos mortos – Necrópole do deserto de Taklamakan, China, traz pistas inéditas da Idade do Bronze*. Por Fred Langer e Urs Möckli. Nº 29. p 22- 43. Editora Escala, São Paulo, 2011.
- Revista Hors – Série, Sciences et Avenir: *Moyen Âge, Le nouveau regard des chercheurs. Nous Sommes tous des barbares*, p14- 27. Juillet/Août, 2008.
- Revista Bretagne Magazine – *Numéro Spécial Astérix héros celte*. 2001.
- Revista Conhecer Fantástico – *A história dos Samurais. Tudo sobre os grandes guerreiros*

Orientais: história, código de ética, armas, roupas e glórias. Nº 6, Arte Antiga Editora, 2001.

Revista História Viva – *Grandes Temas: A saga viking. O cotidiano, as viagens e as lendas dos conquistadores nórdicos que dominaram os mares da Europa medieval*. Nº 21, 2000.

Cultura Maia. Disponível em:

<hypescience.com/21479-10-incriveis-fatos-sobre-a-civilizacao-maia/> Acesso em 23 de jan. de 2014

Mitologia Maia. Disponível em: <www.profjuliososa.com.br/2013/07/mitologia-maia-deuses-e-criacao.html> Acesso em 26 de fev. de 2014.

Mitologia Inca. Disponível em:

<mitologiasereligioes.blogspot.com.br/2011/07/o-mito-inca.html> Acesso em 26 de fev. de 2014.

Mitologia Asteca. Disponível em:

<www.suapesquisa.com/pesquisa/astecas.htm> Acesso em 27 de fev. de 2014.

China imperial. Disponível em:

<chinaimperial.blogspot.com.br/2008/03/dinastia-yuan-1280-1368.html> Acesso em 27 de ago. de 2013.

Cultura Mongol. Disponível em:

<www.klepsidra.net/klepsidra9/mongois7.html> Acesso em 02 de ago. de 2013.

Cultura e Mitologia Mongol. Disponível em:

<seguindopassoshistoria.blogspot.com.br/2011/11/os-mongois.html> 27/07/13 Acesso em 27 de jul. de 2013.

Dez grandes mitos do Egito Antigo. Disponível em:

<www.jornalciencia.com/top-listas/diversos/928-os-10-grandes-mitos-do-egito-antigo> 04/07/13 às 16:20 hrs. Acesso em 04 de jul. de 2013.

Sobre Arquetipos do Jung:

<<http://www.psiqweb.med.br/site/?area=NO/LerNoticia&idNoticia=192> > Acesso em 07 de abr. de 2014.

Características das Cores: <<http://www.webexhibits.org/pigments/>> Acesso em 15 de ago. de 2013.

Filmes e Seriados

DIMARTINO, D. Michael; KONIETZKO, Bryan. *Avatar - A lenda de Aang*. Nickelodeon, 2005.

DIMARTINO, D. Michael; KONIETZKO, Bryan, HEDRICK, Tim. *Avatar - A lenda de Korra*. Nickelodeon, 2012.

FUQUA, Antoine. *Rei Arthur*. 2004.

GIBSON, Mel. *Coração Valente*. 2007.

HIRST, Michael. *Vikings*. History Channel, 2013.

LEFLER, Doug. *A Última Legião*. 2007.

MILIUS, John. *Conan, O Bárbaro*. 1982.

PIERCE, Charles B. *O Viking*. 1978.

SCOTT, Ridley. *Gladiador*. 2000.

SNEIDER, Zack. *300*. 2007.

ZWICK, Edward. *O Último Samurai*. 2003.

Jogos

Age of Mytology. Ensemble Studios.2002.

Age of Empires III: the asian dynasties. Big Hules Games. 2007.

Lara Croft Tomb Raider: Anniversary. Eidos Interactive, 2007.

The Elder Scrolls V: Skyrim. Bethesda, 2011.

Tomb Raider II Gold: The Golden Mask. Eidos Interactive, 1998.

Tomb Raider: The Last Revelation. Eidos Interactive, 1999.

Tomb Raider: Chronicles. Eidos Interactive, 2000.

Tomb Raider: Definitive Edition. Eidos Interactive, 2013.

Anexos

Slides TCC



Os Croquis

**Máscara Ritualística
Arentempestiss
(Tempestade de Areia)**
**Cores e/ou
Materiais**
**Simbolismos e
sentidos**
Amarelo/Areia

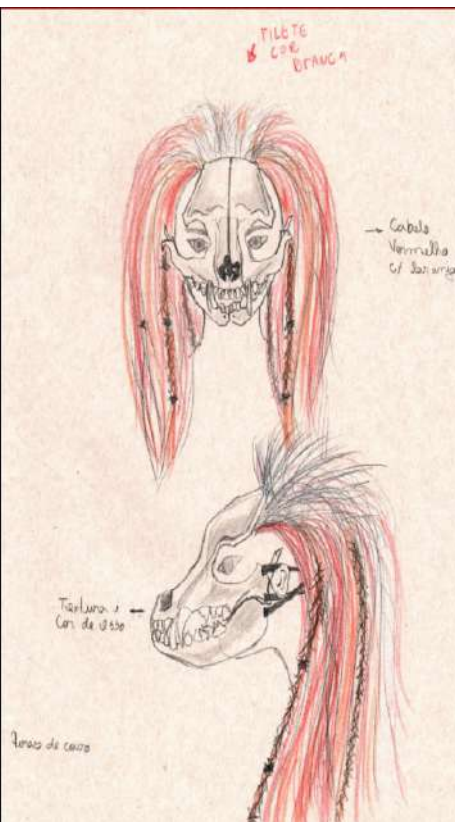
Purificadora, fluída como a água, abrasivo como o fogo. O amarelo é a cor da eternidade para os egípcios.

Ostdesperiss

Deus dos Ventos, Areias e Tempestade. O vento é uma força elementar sinônimo do espírito.

Deus R'Haren

**Cultura Influyente – Egípcios, Árabes,
Povos Nômades**


**Máscara de Guerra
Rubrovulpiss
(Raposa Vermelha)**
**Cores e/ou
Materiais**
**Simbolismos e
sentidos**
**Crânio
Raposa
Gigante**

Representa a sede do pensamento, da força vital do corpo e do espírito. O caçador ao usar o crânio de um animal se apropria de sua alma, de sua força vital.

Ostdesperiss – Deus R'Haren

**Cultura Influyente – Egípcios, Árabes,
Povos Nômades**



Máscara Ritualística *Viridei Vitae* (Vida Verde)

Cores e/ou Materiais	Simbolismos e sentidos
Árvore	Estágios da vida, estações do ano. Raízes que desbravam a terra, que sustentam, que fixam a árvore no mundo.
Granaturiss Deus Silssator	Deus das Florestas, representa a vida silvestre e as transformações da natureza.
Cultura Influyente - Celtas	



Elmo de Guerra *Poenitentei* (Penitente)

Cores e/ou Materiais	Simbolismos e sentidos
Prata	Inspirado nos elfos da floresta; representa a realeza, pureza, limpidez da consciência, fidelidade.
Granaturiss Deus Silssator	
Cultura Influyente - Celtas	




Máscara Ritualística *Flammae* (Chama)

Cores e/ou Materiais	Simbolismos e sentidos
Vermelho/Fogo	Inspirado na Fênix e no Dragão, animais místicos associados ao fogo e purificação através do mesmo.
Focupetriss Deusa Amaign	Deusa amante do fogo, representa a fúria, o amor, o sexo.
Cultura Influyente - Mongóis, Chineses, Japoneses	



Máscara de Guerra *Furiae* (Fúria)

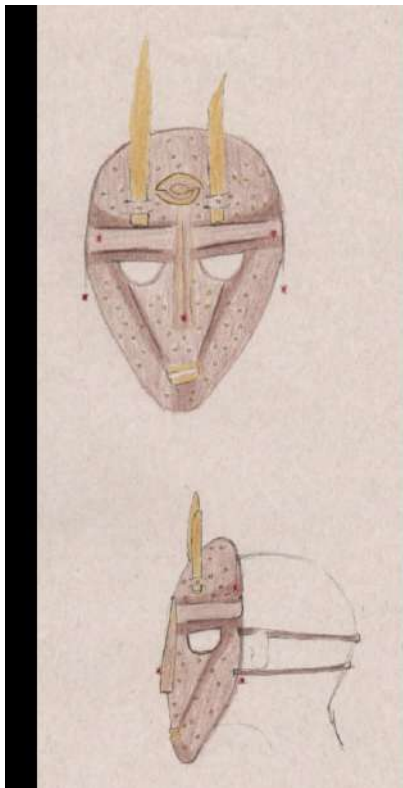
Cores e/ou Materiais	Simbolismos e sentidos
Amarelo/Ferro	O Ferro está associado a imortalidade. O amarelo é intenso e violento, cor do imperador. Inspirado nos Mempoês dos samurais japoneses.
Focupetriss - Deusa Amaign	
Cultura Influyente - Mongóis, Chineses, Japoneses	



Máscara Ritualística Dualitetei (Dualidade)	
Cores e/ou Materiais	Simbolismos e sentidos
Azul	Inspirada na cor e movimentos do mar; nos corais; na ambiguidade da água; no mistério.
Frigipraiss Deusa Samaré	Representa o conhecimento, a fertilidade e a fartura. Deusa de comportamento bipolar, como o mar, oscilando entre calma e fúria.
Cultura Influyente - Vikings	



Elmo de Guerra Echou (Eco)	
Cores e/ou Materiais	Simbolismos e sentidos
Madeira	Remete a madeira dos barcos Vikings, destemor; cor da colheita; da agressividade do pensamento materialista.
Frigipraiss - Deusa Samaré	
Cultura Influyente - Vikings	



Máscara Ritualística *Essentiae* (Essência)

Cores e/ou Materiais	Simbolismos e sentidos
Argila/Marrom	O pântano. A argila que remete aos poderes de criação; Os relevos circulares representam escarnificações, períodos da vida.
Pallacrimiss Deusa Tenebri	Deusa do pântano que representa a morte, a vida e a saúde.
Cultura influente – Asteca, Maia, Inca (Africana)	



Elmo de guerra *Colubdraciss* (Dragão Serpente)

Cores e/ou Materiais	Simbolismos e sentidos
Serpente / Vermelho	Inspirado na serpente que sofre a morte da pele para nascer revigorada. O sangue que pelo sacrifício traz a vida.
Pallacrimiss Deusa Tenebri	
Cultura influente – Asteca, Maia, Inca	



Elmo de Guerra de Ghalron (O unificador)

Cores e/ou Materiais	Simbolismos e sentidos
Ouro	O mais precioso dos metais, símbolo do conhecimento e imortalidade. Renovação da terra, esperança.
Deus Hesso	<i>Hesso</i> , o deus esquecido. Representa o perdão, a esperança e a alma dos Homens.

FOTOS







