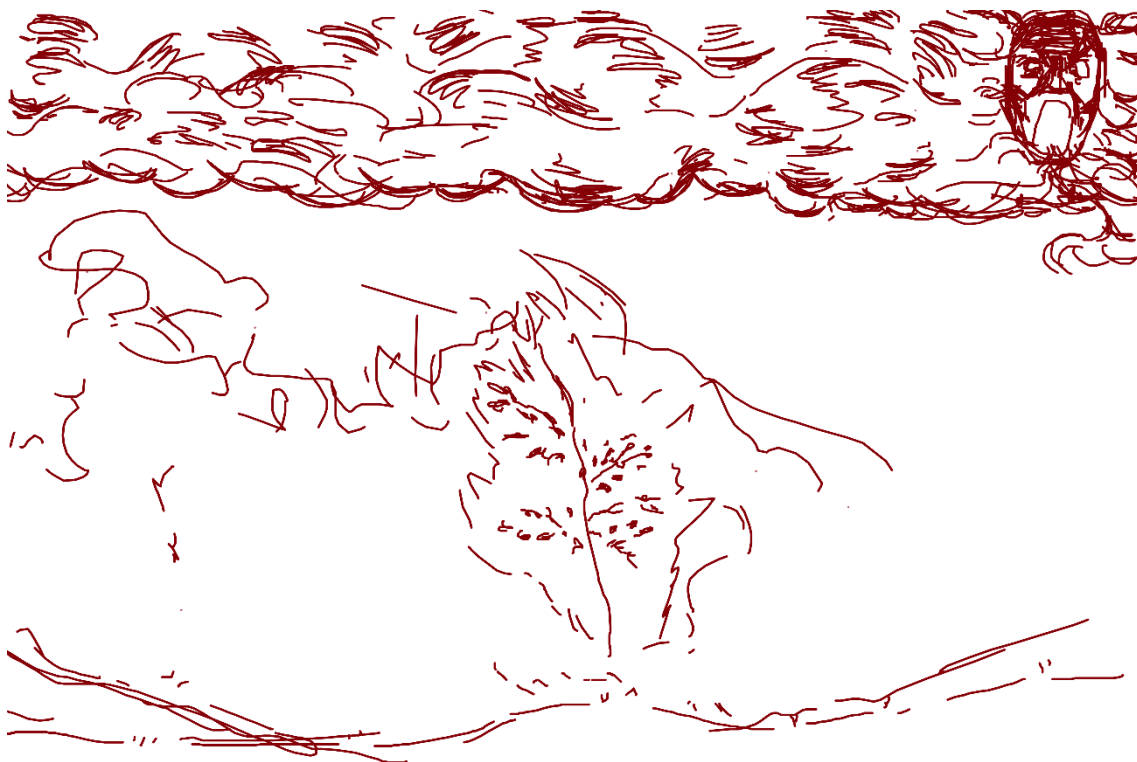
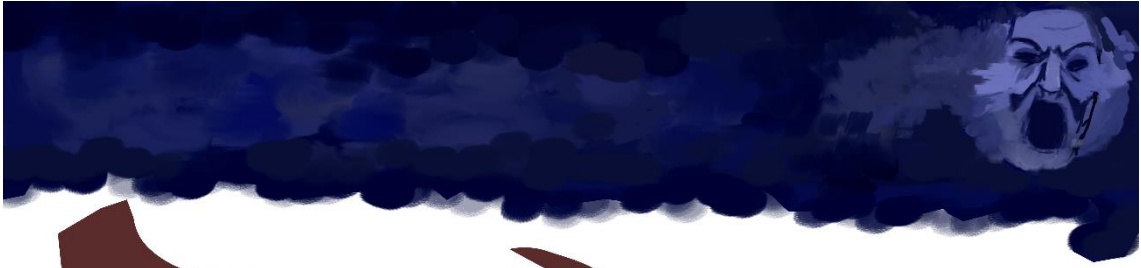


O projeto apresentado busca retratar um momento de desastre – natural ou provocado– onde tudo parece ser excepcionalmente violento e intenso, mas, em meio dessa situação, há pessoas que estão tentando fazer o bem e melhorar as condições, mesmo diante de uma tempestade.

PROCESSO CRIATIVO

A ideia, a princípio, era fazer uma figura sem expressão que vai se desfazendo no meio das nuvens, mas optou-se por fazer um cenário como esse: um rosto raivoso nas nuvens escuras, quase como uma entidade ancestral, indicando uma tempestade. Uma floresta em chamas e bombeiros tentando apagar o fogo. O processo foi feito inicialmente em papel com alguns esboços para visualização da composição. Na sequência o trabalho foi digitalizado no software Photoshop. O estilo da pintura teve como referência o estilo de Aleksander Rostov, artista que ilustrou boa parte dos cenários do jogo de RPG e Disco Elysium. O rosto na nuvem, foi inspirado no trabalho deste artista ao fazer as caricaturas das “habilidades” do personagem Harry Du Bois no jogo.







COMO A ILUSTRAÇÃO SE RELACIONA COM O TEMA?

Olhando para um lado mais positivo na ideia de re-pensar nosso futuro como humanidade, a ilustração não apenas faz referência a algo intenso e destrutivo, como também ressalta o quanto nossas atitudes como comunidade e até como algo maior, podem significar, mesmo diante de tantas mudanças – climáticas, tecnológicas, históricas etc. Isso se funde com a ideia de repensar no futuro. A proposta não apresenta uma solução, e nem almeja isso, ela mostra que até situações comuns são capazes de mudar o futuro de várias espécies.