

Universidade de São Paulo  
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo

Trabalho Final de Graduação

# A Segunda Arca

Fragmentos de um mundo imaginário

Jonathan The Li  
Orientador: Prof. Dr. Luís Antônio Jorge

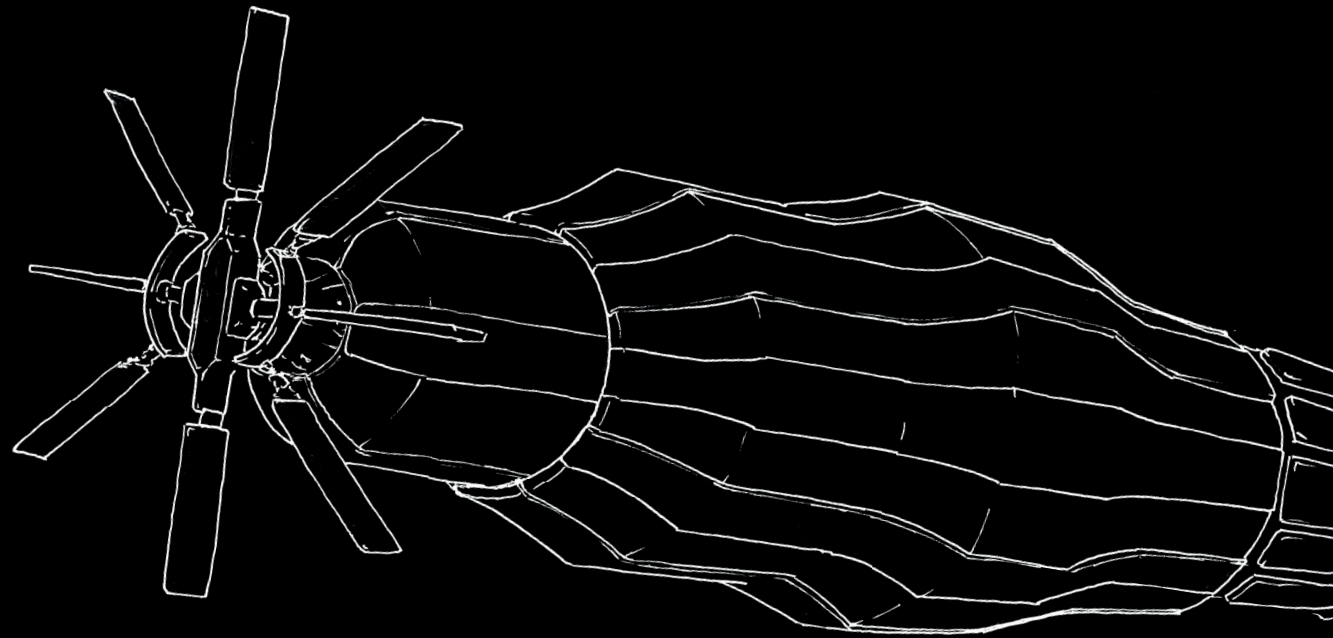
São Paulo  
2021

# Índice

1. Introdução	1
2. Pesquisa	2
3. A História	5
4. O Projeto	8
4.1. Uma Forma de Escrita	13
4.2. Os Artefatos	22
-A Ordem Natural	23
-O Caos Emergente	27
-A Razão Emergente	31
-A Purificação	35
-O Conflito	39
-A Arca - Trecho 1	43
5. Conclusão	46
6. Bibliografia	47

Os dias trazem fatos que, por vezes,  
se tornam um emaranhado confuso e  
disforme. Por tantas mãos diferentes  
terem me ajudado a desfazê-lo e a  
encontrar o sentido daquilo que é bom  
em cada momento, sou grato.





## 1. Introdução

Ficção científica foi a minha paixão de infância. Representou viagens para mundos distantes, experiências marcantes apesar de solitárias. Agora na conclusão da graduação, vejo a oportunidade de visitar esses lugares e pensar sobre os próximos lugares que gostaria de visitar.

Através da temática "Sci-fi", busquei neste trabalho o seu potencial para abordagem de temas e discussão de problemáticas através da expressão visual.

Inicialmente visando a criação de uma história em quadrinhos, o projeto evoluiu para uma narrativa visual simbólica, contada a partir de uma série de ilustrações. As imagens foram pensadas como artefatos culturais deste outro mundo, uma janela pela qual uma pessoa pode tentar apreender seu significado e especular sobre o povo e a vida que levou a construção de tal narrativa visual.

## 2. Pesquisa

O processo de pesquisa do TFG 1 abordou os temas ficção científica, arquitetura e ficção, worldbuilding e estruturas narrativas. Os escritos abaixo representam a seleção e aprofundamento daquilo que se manteve ao longo do processo do TFG 2, além de novas leituras que fomentaram os processos de desenho.

### Sobre Ficção Científica

2 Entre a variedade de definições e vertentes, o entendimento do Sci-Fi pela escritora Ursula K. Le Guin foi a que proveu uma das principais chaves para o desenvolvimento do trabalho. Seu entendimento da ficção como vocabulário, como metáfora para ilustrar questões muito além de tecnologia, futuro e especulação. Através dela, é possível falar sobre aquilo que é presente e aquilo que é inerente. É possível imergir o leitor, convencê-lo de que algo imaginário é real, falar algo ao seu interior, que de outra forma seria impossível.

### Worldbuilding

O processo literário de construção de mundo pode envolver diferentes aspectos e escalas de formulação de elementos narrativos, de nomes de lugares e relevo geográfico, até a criação de idiomas,

culturas e tecnologias imaginárias. O intuito da prática está em fundamentar a história através da criação de contextos para os personagens e suas ações, o modo como afetam e são afetados por seu contexto, além de servir de justificativa para o desenrolar dos fatos conforme condições pré-estabelecidas, o que resulta em um maior efeito de imersão e "realismo" na obra.

### Arquitetura de Lebbeus Woods

Em suas obras, com caráter predominantemente especulativo e reflexivo, o arquiteto Lebbeus Woods propõe experimentos, expressando na linguagem da arquitetura, questões sociais, políticas, filosóficas e artísticas. Algumas de suas obras foram escolhidas como referências para este projeto foram City of Air (Cidade de Ar), na qual Lebbeus reflete sobre o Ar como um dos quatro elementos que compõe o mundo, e imagina como seria habitar nesse elemento ocupando o espaço aéreo com estruturas flutuantes dependuradas por balões de ar. Mais do que propor um método efetivo de estrutura e sustentação, ele expressa em formas e linhas as potências e energias do vento, através das quais um povo habitaria e vivenciaria esse espaço. E outra de suas obras escolhidas para estudo, Vagrant Light of Stars, o autor propõe um memorial para a vida e obra de Albert

Einstein na forma de um objeto que navega pelo espaço sideral conduzido por um feixe de luz, materializando, assim, a sua Teoria da Relatividade de maneira poética.

### A Teoria da Montagem

Os escritos do diretor e teórico do cinema Serguei Eisenstein abordam o tema da montagem intelectual no cinema, fornecendo princípios de composição visual que fundamentaram o desenvolvimento de parte do projeto. Segundo sua teoria, a combinação de elementos visuais feito pelo cineasta consiste numa reflexão sobre a realidade capturada pela lente da câmera na forma de quadros. Pela combinação destes, são submetidos à ação intelectual e ideológica, sugerindo conflito e relações entre eles. O que resulta em um sentido que se enquadra num nível superior ao da simples soma de suas partes.

### O Homem e Seus Símbolos

Já durante o período de criação dos desenhos, em especial na designação de significados para as formas e composições, a leitura do livro foi fonte de inspiração para a busca de significados e referências naquilo que já produzia mesmo sem referências imediatas, mas que poderiam ser

associadas a valores e imagens  
recorrentes em diferentes histórias  
contadas ao longo dos séculos.

### O Sentido de Ordem

O livro O Sentido de Ordem, de E. H. Gombrich ofereceu bases conceituais para a produção das imagens, por meio de inúmeros exemplos no âmbito da arte decorativa, princípios de composição geométrica e principalmente, no próprio entendimento do conceito de Ordem, que foi aprofundado e guiado pelas definições e princípios estabelecidos pelo autor, como a identificação de padrões e quebra de padrões como princípio da consciência nos seres vivos, hierarquia e diferenciação entre as partes de um mesmo conjunto. Com essas definições, a representação gráfica do conceito de Ordem neste projeto foi formado, e em oposição, a expressão visual do Caos, entendido como a falta de ordenação, definição e diferenciação.

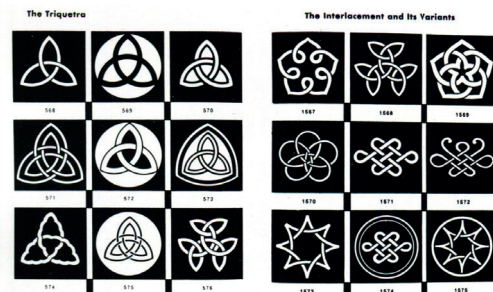
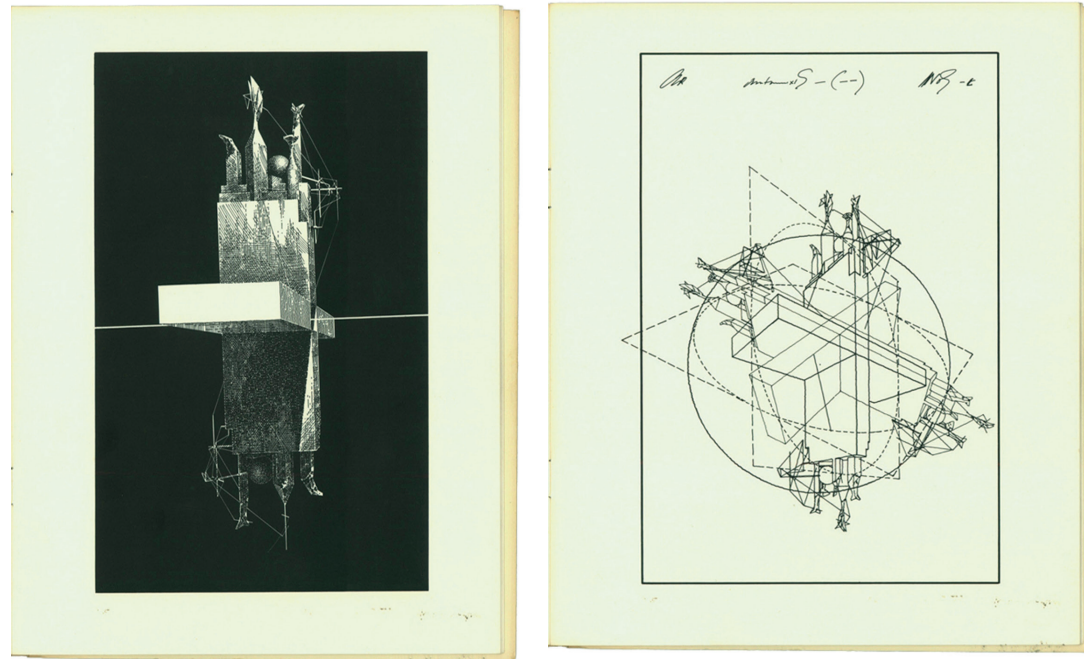
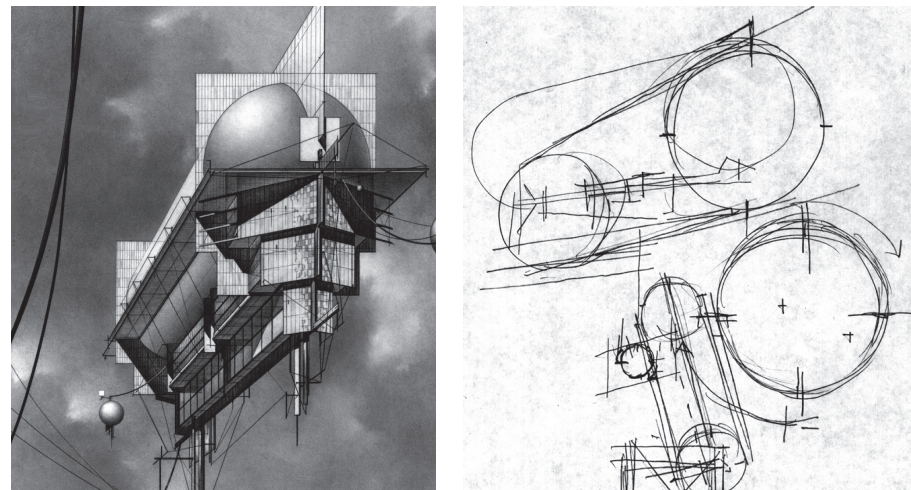


Figura 1 - Gombrich: Exemplos de elementos decorativos



Figuras 2 e 3 - Lebbeus Woods: Vagrant Light of Stars

3



Figuras 4 e 5 - Lebbeus Woods: The City of Air

A Arca, em sua magestade silenciosa,  
atravessa as águas do Abismo...



### 3. A História



A narrativa está centrada na jornada da humanidade através do cosmos dentro de uma grande embarcação chamada Arca.

Esta história foi resultado de um processo iniciado três anos antes do início deste projeto, numa tentativa incompleta anterior de realizar o Trabalho Final de Graduação. Nessa primeira iteração, o cenário inicial era o de uma cidade e sua relação com a Natureza, tendo como exemplo uma cidade do nordeste brasileiro que havia sido engolida pelo avanço das dunas. Adaptando o cenário de conflito entre o homem e a natureza para um cenário de ficção científica, a cidade se tornou uma colônia em um asteroide e o deserto que avança tornou-se uma estrela cuja radiação ameaça destruir o assentamento. Pela influência de obras como Duna de Frank Herbert, que coincidentemente também teve seu início na observação de dunas no Oregon, e o projeto do governo norte americano de contenção de seu avanço por meio da introdução de uma nova vegetação no local durante os anos 60, além de enredos de jogos de RPG japoneses como Final Fantasy, Chrono Trigger e Xenogears, que possuem amplas linhas de tempo e trabalham a relação entre eventos e ações de personagens separados por décadas ou séculos de história, o escopo da história foi ampliado, dando origem à seguinte

sequência de eventos que forma a base da história que procurei contar:

Em um futuro próximo, o Sol inicia o processo de transformação em uma gigante vermelha muito antes do previsto, o que em breve tornará a Terra inabitável.

Do caos político e social que se segue, um único governo central emerge, concentrando todos os recursos na formulação de uma solução para a crise. Com o uso de supercomputadores e inteligências artificiais autônomas, o projeto da Arca, uma colossal embarcação espacial capaz de sustentar a vida terrestre por tempo indeterminado, torna-se a esperança de salvação.

Construída em órbita longe da decadência da Terra, através da extração dos recursos da Lua, a Arca é lançada levando dentro de si a humanidade assim como amostras de todas as formas de vida do planeta na esperança de recriar a Terra em um novo mundo.

A viagem levará milênios e, para monitorar essa longa espera, a inteligência artificial que criou a Arca também a governa. Homem e Máquina convivem submetidos a um equilíbrio matematicamente perfeito - o único modo de garantir uma estabilidade no ecossistema de forma que perdure por

toda a longa jornada.

Progressivamente, a inteligência artificial passa a determinar todos os aspectos da vida humana, condicionando a sociedade a um estado de ordem, previsibilidade e estagnação. Algo desejável para o Computador, e insustentável para o Homem.

Após décadas de dominação, uma revolta ocorre, resultando na aparente destruição do computador central da Arca, o que por um lado liberta o povo de seu domínio e, por outro, destrói a relação harmônica que então havia entre todos os sistemas mecânicos e orgânicos da nave e seus habitantes. Após um longo período de regresso a um estado de barbárie, diferentes grupos humanos se formam dando origem a reinos e tribos espalhados pela Arca. Ao mesmo tempo, a Natureza avança sobre as ruínas da antiga ordem, e a Arca como um todo decai. Secretamente, a inteligência artificial, mesmo com seu núcleo físico destruído, têm suas linhas de código-base preservadas no plano digital e, constantemente, busca uma forma de retomar sua presença física para cumprir sua função primária de ser o guia da humanidade até a terra prometida mesmo que para isso precise exercer seu controle à força.

O conflito central da história está na oposição entre os conceitos de Ordem representada pela Máquina e o Caos como a liberdade representada pelo espírito humano, que não se adequa à imposição da primeira.

### **A Arca**

É baseada no projeto do Cilindro de O'Neill - projeto de habitação espacial permanente concebido por Gerard O'Neill e descrito em seu livro "The High Frontier". É uma estrutura cilíndrica de aproximadamente 32km de comprimento e 8km de diâmetro, que pela rotação em torno de seu eixo longitudinal, criaria gravidade relativa em sua superfície interna. Essa dinâmica permitiria a simulação das condições de vida na Terra e suportaria por um período indeterminado de tempo milhares de pessoas, além de todos os recursos necessários para subsistência, como o cultivo de alimentos, renovação do ar, temperatura, luz, ciclos de dia e de noite e condições climáticas de acordo com as estações do ano.

O projeto da Arca, no entanto, se aproxima da versão idealizada por Arthur C. Clarke na obra "Encontro com Rama", na qual uma misteriosa nave espacial de design semelhante ao Cilindro de O'Neill proveniente de uma região distante do espaço sideral, aproxima-se

da Terra e intriga os astronautas que se aventuram a explorar seu interior. Esta se revela uma grande cápsula espacial que guarda em seu interior hermético e auto-reparável amostras da vida e do conhecimento de uma raça alienígena.

A Arca desta história combina um ambiente interno propício a existência de vida em condições semelhantes à Terra ao mesmo tempo que oferece a proteção contra toda sorte de perigos e intempéries que existem no espaço profundo.

### **O Sol Vermelho**

Dentro de um período de bilhões de anos, o Sol entrará em seus estágios finais de vida, o que resultará em sua transformação em uma Gigante Vermelha para, então, se desfazer em uma nuvem de poeira e gás. No processo para se tornar uma estrela vermelha, ocorrerá um progressivo aumento em seu volume, assim como na quantidade de radiação emitida, o que impactará a Terra, além dos outros planetas do Sistema Solar. O aumento da radiação implicará no aumento das temperaturas, na contaminação das formas de vida terrestres pelas radiações, assim como na interrupção de comunicações e destruição de equipamentos eletrônicos. É diante desse desafio que a humanidade construirá uma Arca para se salvar.

### **A Cidade Infinita**

Dentro da Arca, a humanidade habita em sua quase totalidade num único centro urbano composto por uma grande via que percorre a superfície cilíndrica perpendicular ao eixo principal formando um anel perfeitamente circular, e por esse desenho é conhecida como a Cidade Infinita. Ao longo do percurso da grande via principal, dentre milhares de edifícios, oito monumentos se destacam na paisagem - esses marcam os oito dogmas da sociedade. Diariamente, seus cidadãos percorrem a grande via, numa espécie de procissão eterna. O número oito, expresso na forma do octógono regular, representa a interação entre os dois fundamentos que compõe toda a existência. Os quatro elementos do mundo físico e os quatro do mundo metafísico.

4. 0 Projeto



No término do TFG 1, a ideia proposta inicial de criar uma história em quadrinhos pareceu cada vez menos factível com o tempo e recursos técnicos disponíveis. Em um primeiro momento, considerei reduzir os desenhos a uma série de ilustrações de eventos e elementos-chave da história. Porém, refletindo sobre o "worldbuilding" como processo de criação de elementos de caráter imersivo e a ficção como uma "mentira" que engana o leitor e o faz acreditar que o inventado é real, comecei a pensar em outras formas de contar minha história ainda no campo da representação gráfica de forma que pudesse em alguma medida gerar tal efeito de imersão ou forma de interação.

Algumas das primeiras referências que juntei durante o TFG 1 foram referentes à imagética simbólica presente em representações religiosas e mitológicas de culturas antigas. Pensei nelas não apenas como imagens, mas também como objetos que sobreviveram a séculos ou milênios e que, em alguns casos, tiveram seu significado original perdido ou transformado com a passagem do tempo.

No recesso entre o TFG 1 e 2, juntei mais referências, como o "Disco

Dourado", um objeto criado para acompanhar a sonda Voyager em sua jornada pelo Sistema Solar, contendo uma série de informações codificadas sob uma lógica de desenho e relações matemáticas tendo em mente um possível contato com uma civilização alienígena.

Outra referência que me inspirou foi o jogo de estratégia em tempo real "Homeworld" no qual a "Guidestone", uma rocha encontrada dentro das ruínas de uma antiga nave espacial enterrada nas areias de um deserto, contém um mapa indicando que o povo local do planeta Kharak na verdade é originário de outro planeta, o que muda para sempre todo o entendimento dessa civilização acerca de sua história e seu futuro.

Pensei ainda nas obras de Lebbeus Woods e suas cidades ligadas aos elementos da natureza, sobre como cada uma era um exercício de reflexão e especulação sobre o viver e o habitar ligados aos quatro elementos da natureza e o modo como as diferentes energias que estão presentes nesses elementos foram representadas pelo traço do autor.

Foi então que minha atenção migrou para a ideia do "artefato", um objeto que contenha informações visuais, que seja um registro de uma cultura antiga ou estranha, que esteja codificado de alguma forma e cujo conteúdo precise de

um contexto para ser compreendido.

Com tudo isso, iniciei o TFG 2 com o intuito de transformar minha história numa série de ilustrações de caráter simbólico, abstrato e que refletissem as formas de expressão cultural da (ou de uma das) que habitam a Arca da história, como se tivessem sido criadas por esse povo.

Dividindo a história em 3 atos: o passado mítico, a vivência atual da jornada de peregrinação e a resolução final do conflito entre Ordem e Caos. E cada ato em 4 cenas principais, resultando num total de 12 ilustrações, das quais apenas 5 foram concluídas até o término deste trabalho. As ilustrações estariam contidas em placas metálicas de formato octogonal que seriam dispostas relativas umas às outras para formar a composição final.

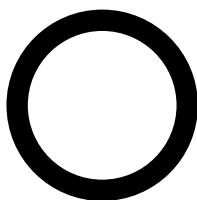
O princípio da criação dos desenhos foi o intuito de gerar imagens que ao mesmo tempo contassem a história e também fossem uma expressão dessa cultura fictícia. Os desenhos então seriam feitos através da codificação das formas e símbolos. A forma como a história é contada foi pensada como sendo o resultado de um processo

de séculos, a história de como a humanidade veio a habitar a Arca se transforma em mito, e parte integrante das religiões dos diversos povos e culturas que se desenvolvem.

Os esforços se concentraram no entendimento dos significados que gostaria de dar às formas geométricas e linhas, através das quais eu guiaria o desenho de cada cena.

Às formas básicas da linha, do quadrado e do círculo foram atribuídos valores e significados de acordo com noções intuitivas e pessoais em um primeiro momento.

Como representação básica da inteligência artificial que controla a Arca, a forma também lembra a peça central de um processador, a matemática que traduz essa forma em equação, uma tela.



O círculo representa a jornada cíclica previsível diária de quem habita e controla a Arca. Sua linha é também uma estrada, um caminho sem desvios ou variação. É também uma forma que representa os planetas enquanto portadores dos elementos fundamentais do universo e, também, a própria Arca, a portadora da humanidade e da deidade-máquina que a controla. Ela também é uma representação da Cidade, do perfil cilíndrico da Arca, da curvatura de sua superfície. Delimita o espaço da vida, protege e mantém o homem e a natureza.



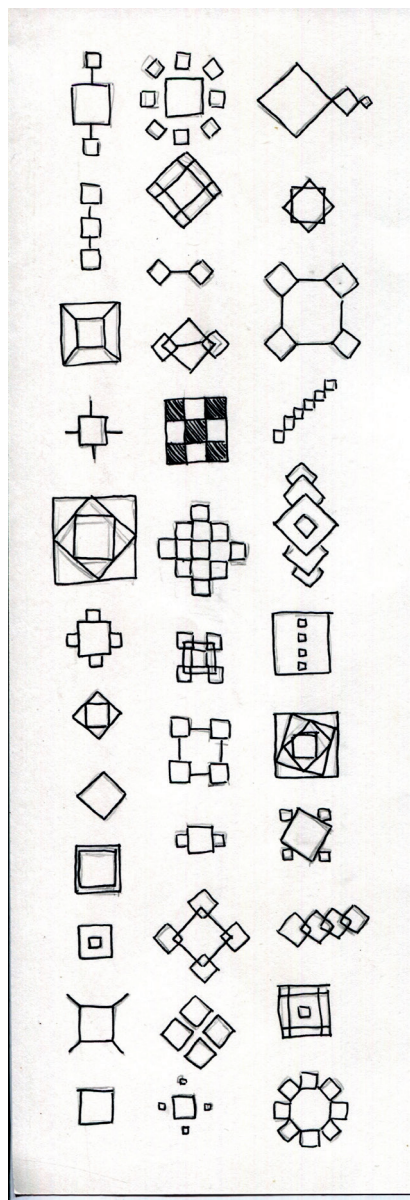
A linha reta representa conexão estável entre dois pontos, assim como alcance ou extensão de uma vontade. Delimita raios de ação e pode transpor limites.

O restante dos elementos de composição foi pensado e experimentado ao longo da criação das peças, visando atender às necessidades específicas de cada uma. Como fonte de informações e inspiração também fiz a leitura dos livros <sup>10</sup>“O Homem e Seus Símbolos”, de Carl. G. Jung, e <sup>10</sup>“O Sentido de Ordem”, de E. H. Gombrich.

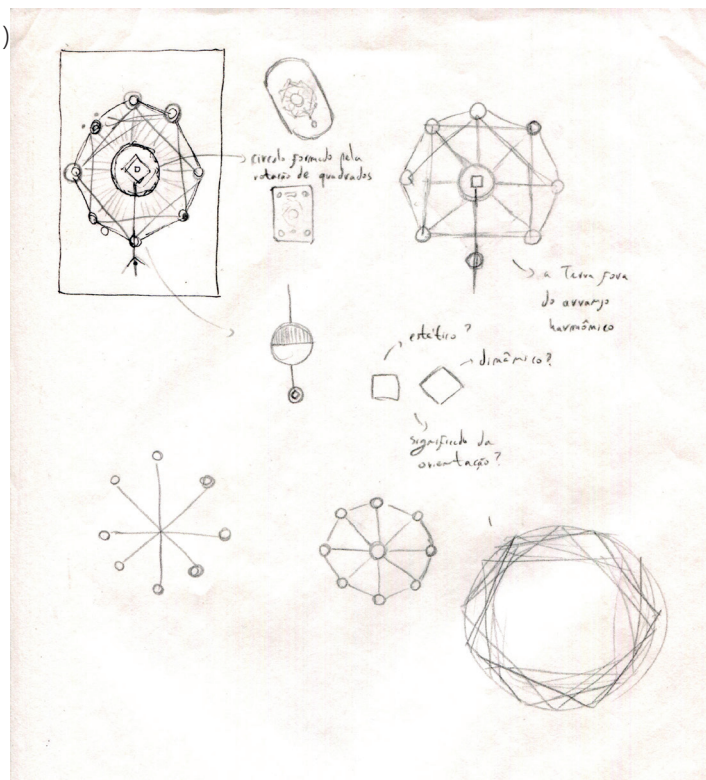
10



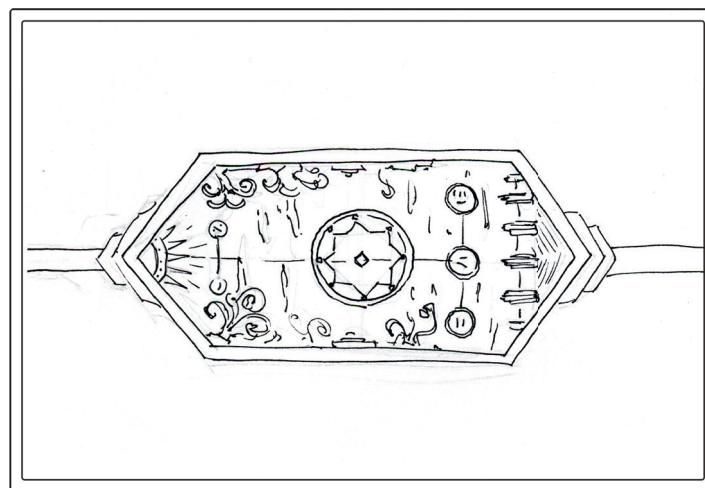
O quadrado representa o elemento fundamental da Ordem. Regularidade, simetria, exatidão e equilíbrio. Ao mesmo tempo, delimita e aprisiona o que está em seu interior. Em sua posição de rotação à 45°, representa uma dinâmica ordenada, ação constante ainda dentro de uma regularidade.



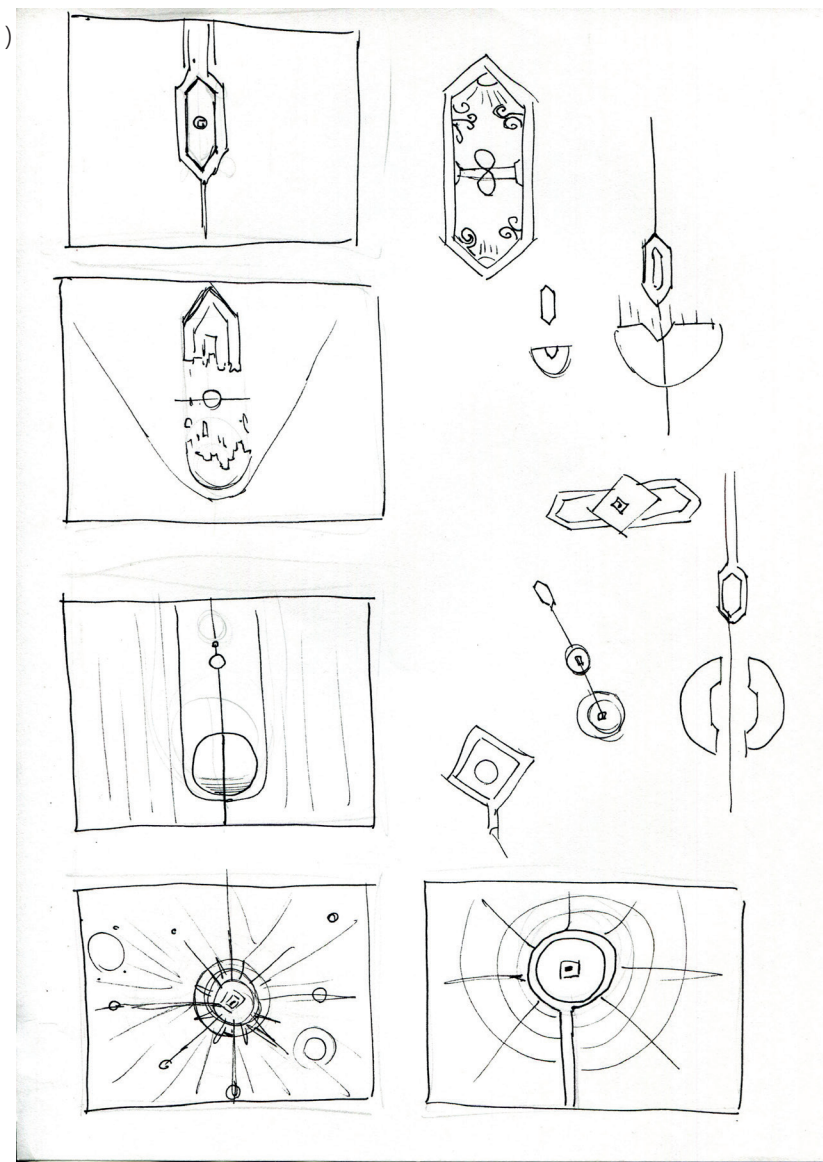
(6)



(7)



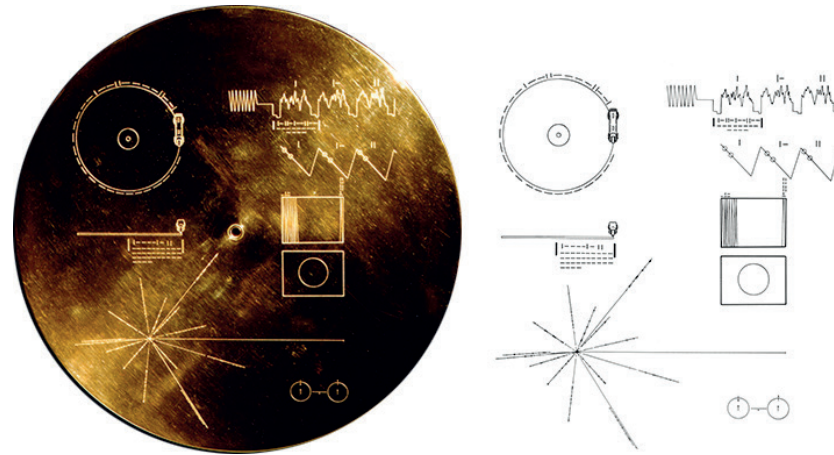
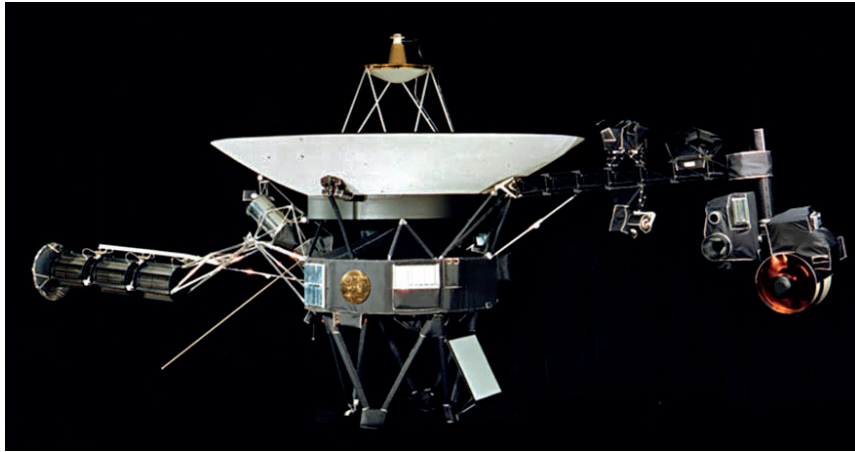
(8)



(9)

Figuras 6, 7, 8 e 9 - Estudos e esboços das ilustrações





Figuras 10 e 11 - Sonda Voyager e o seu "disco dourado".

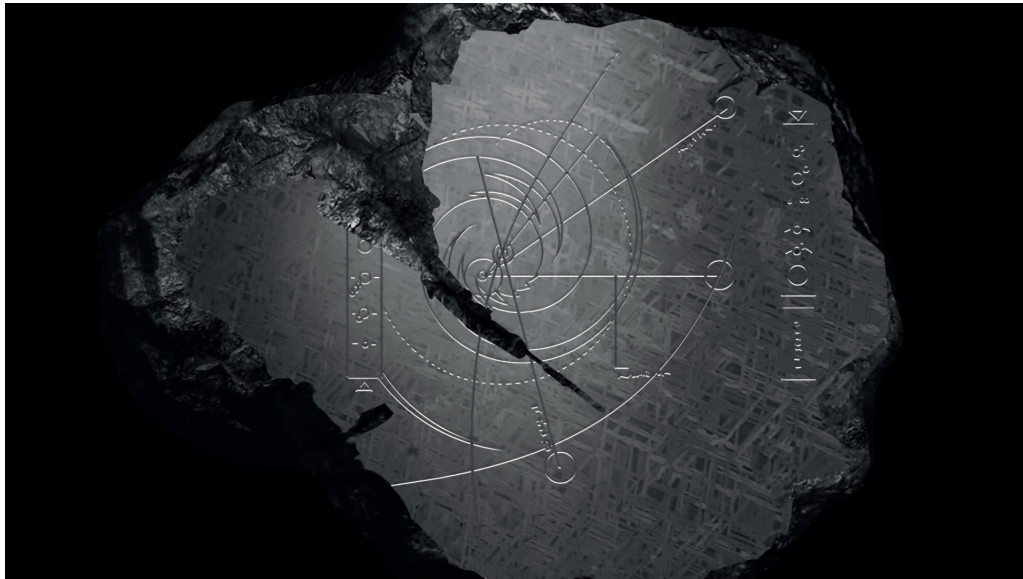


Figura 12 - A Pedra Guia do jogo Homeworld

## 4.1 Uma forma de escrita

Ao longo do desenvolvimento da codificação da linguagem visual, uma nova ideia surgiu: desenhar um sistema de escrita dos habitantes da Arca, com o intuito de explorar as possibilidades do exercício de regras compositivas dentro de um sistema visual.

A partir de um grid de 4x4 unidades, 3 famílias de caracteres foram desenhadas seguindo princípios distintos.

O primeiro grupo foi feito apenas pelo uso de pontos, linhas e curvas distribuídos de forma simétrica dentro do grid. O segundo grupo admitiu maiores assimetrias e o prolongamento das linhas. O terceiro grupo foi feito admitindo a maior continuidade de uma mesma linha e o cruzamento de linhas entre si.

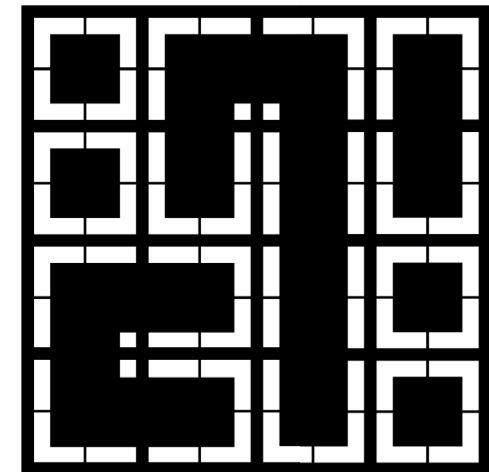
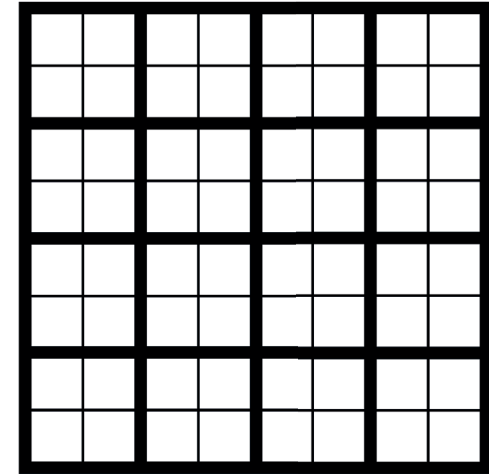
Os resultados constituem possibilidades de codificação de informação visual. Em meio aos 273 caracteres desenhados, alguns foram escolhidos para representar elementos de composição das peças ilustrativas da história. Além do significado individual de cada um, acrescenta-se a possibilidade de combinação de elementos seguindo uma disposição matricial para a formação de conjuntos de significado maior.

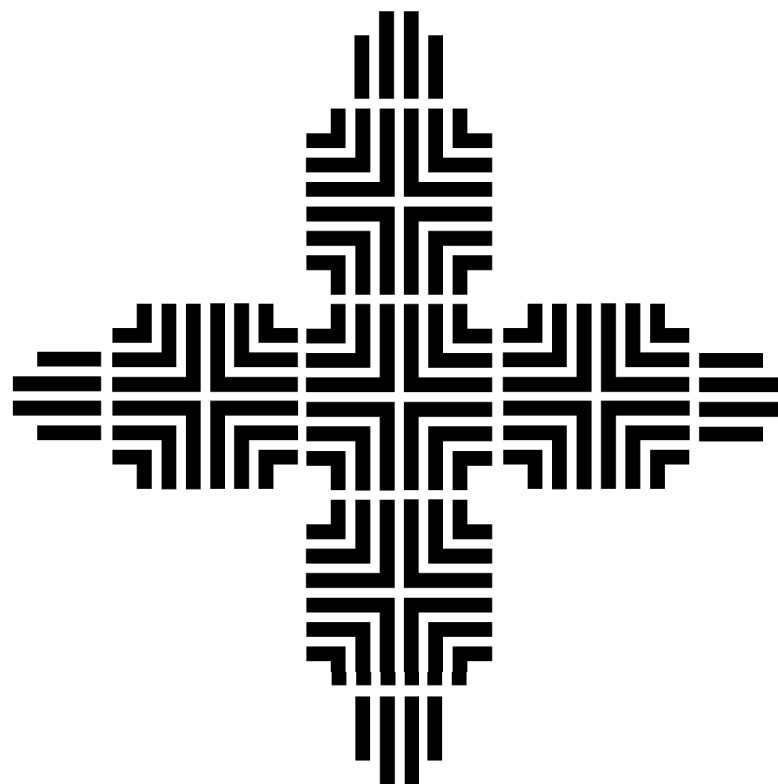
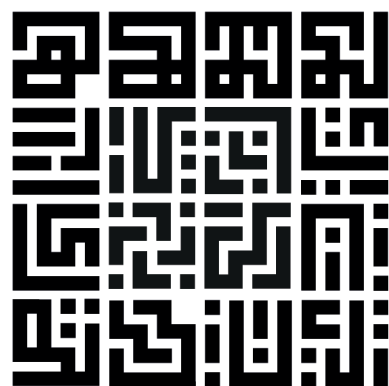
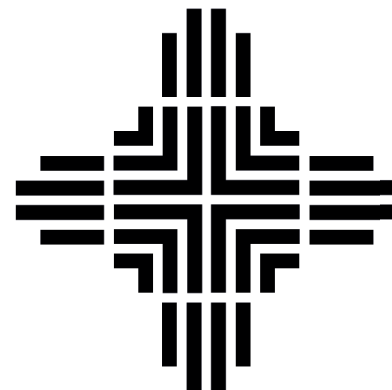
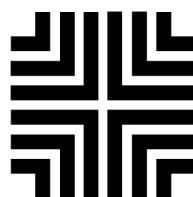
A base teórica para a criação desse

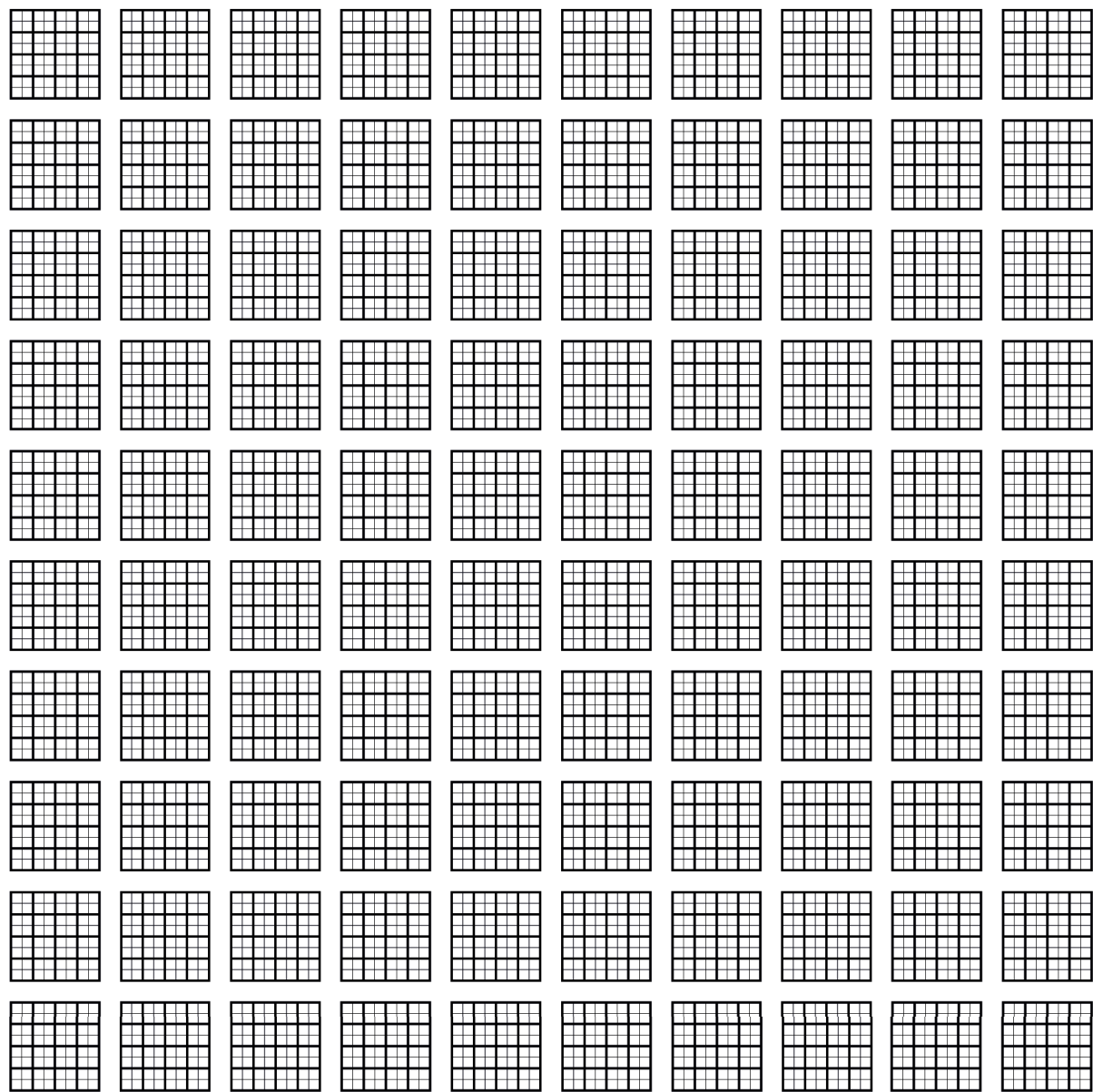
sistema está na Teoria da Montagem de Eisenstein, pela qual a combinação de elementos visuais resulta na formação de níveis de significado superiores ao de cada elemento isoladamente, o que ocorre nos ideogramas japoneses e chineses, nos quais componentes menores são combinados formando ideogramas com sentidos mais complexos ou abstratos.

Outra referência foi o método Douat de permutação, realizado por Sebastien Truchet (GOMBRICH, pág. 70-72) em que, a partir do quadrado dividido diagonalmente em duas cores, criava uma série de permutações por meio da rotação do quadrado e da disposição linear e matricial de conjuntos destes, resultando num grande número de possibilidades compositivas, o que também significava uma grande possibilidade de significados codificáveis por esse sistema quando se atribui a cada combinação uma correspondência em dados.

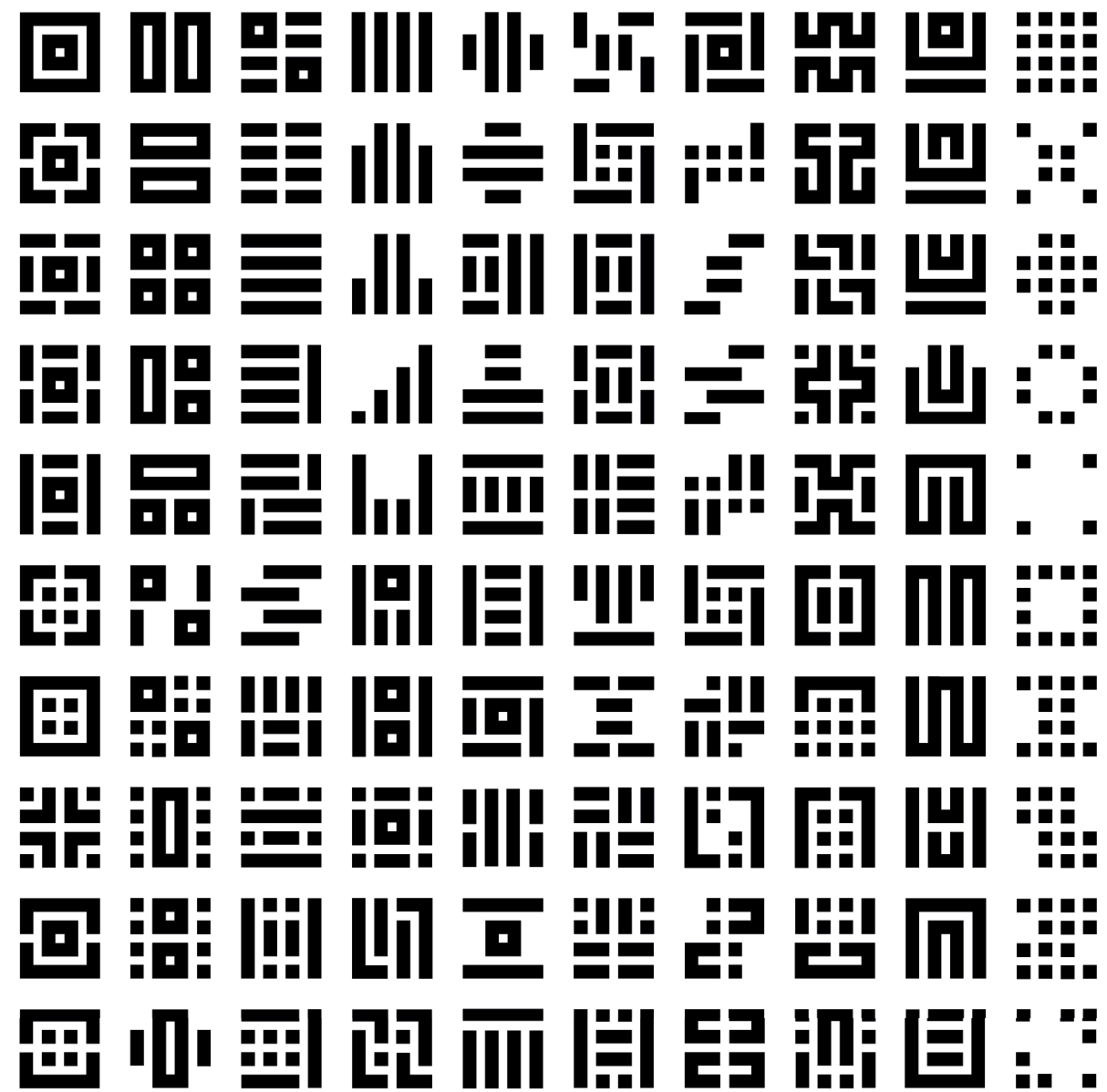
Pensando sobre o sentido dessa forma de expressão dentro do universo ficcional, essa linguagem seria uma mescla entre uma escrita humana e uma linguagem visual da máquina. Algo que se aproxima dos códigos de barra ou QR Codes utilizados atualmente. Seria fruto de séculos de transformação de uma cultura que está debaixo do domínio de uma inteligência artificial.









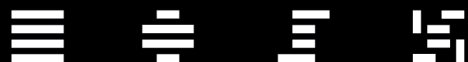


𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇
𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇
𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇
𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇
𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇
𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇
𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇
𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇
𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇
𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇	𠂇

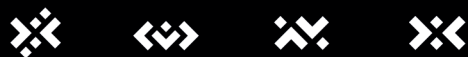
五器五五五五五五五五五五  
而五五五五五五五五五五  
五五五五五五五五五五五五  
五五五五五五五五五五五五  
五五五五五五五五五五五五  
五五五五五五五五五五五五  
五五五五五五五五五五五五  
五五五五五五五五五五五五  
五五五五五五五五五五五五  
五五五五五五五五五五五五  
五五五五五五五五五五五五

## 4.2 Os Artefatos

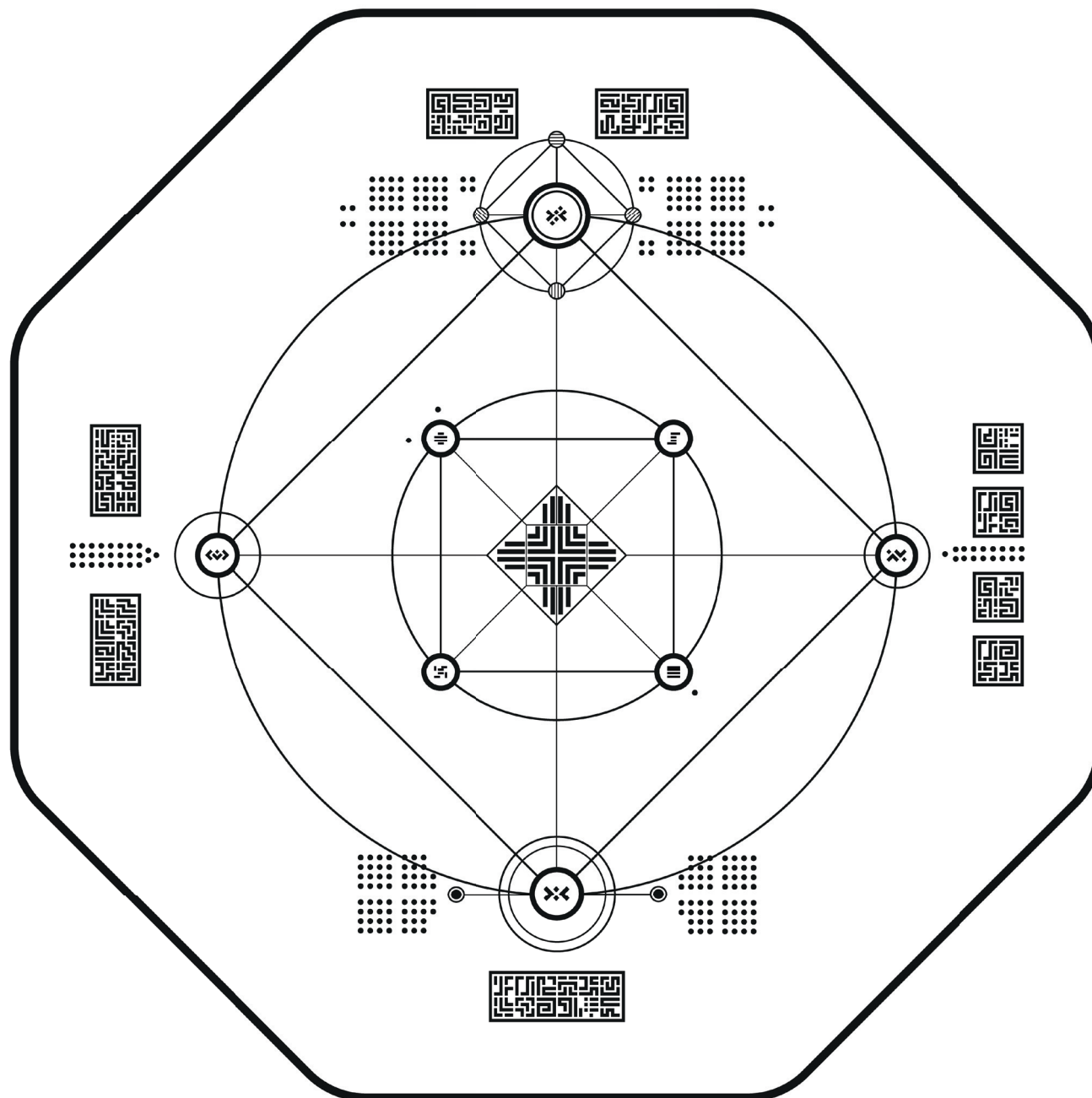
# A Ordem Natural



Os 4 elementos que compõe o mundo físico. Suas formas foram concebidas a partir da ideia de representar a característica cinética destes elementos. A Terra, formada pelas quatro retas horizontais, é o elemento mais estável e próximo da forma quadrada. O desenho dos demais caracteres reflete progressivo aumento na dinâmica da forma, em ordem crescente, da Água, para o Ar e então para o Fogo.

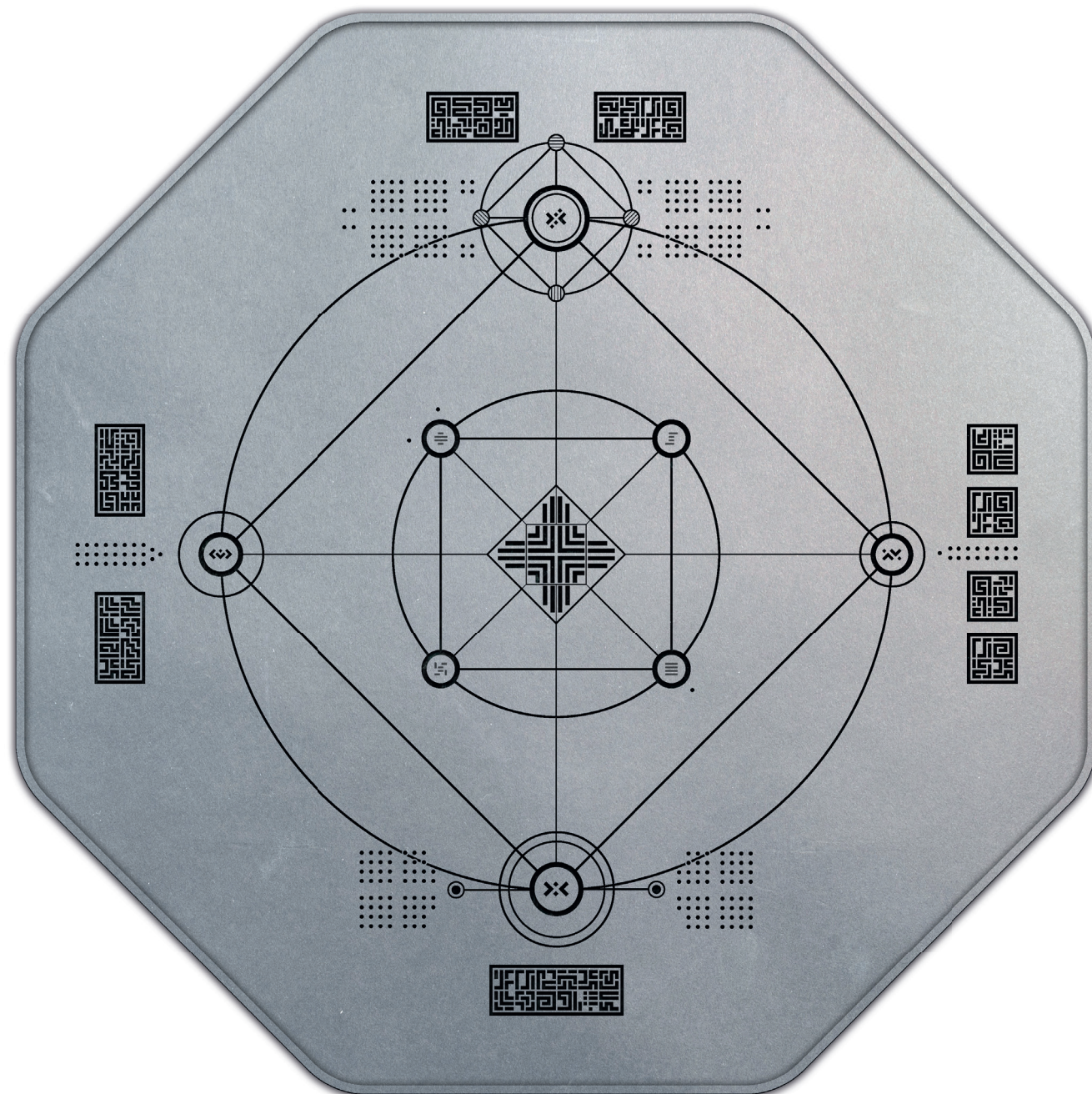


Os 4 elementos do mundo metafísico, o plano superior e imaterial. Suas formas são uma tentativa de representar visualmente aquilo que não possui forma física e foram feitas tendo como base a matriz quadriculada rotacionada a 45° para denotar sua natureza diversa dos demais elementos representados por caracteres.

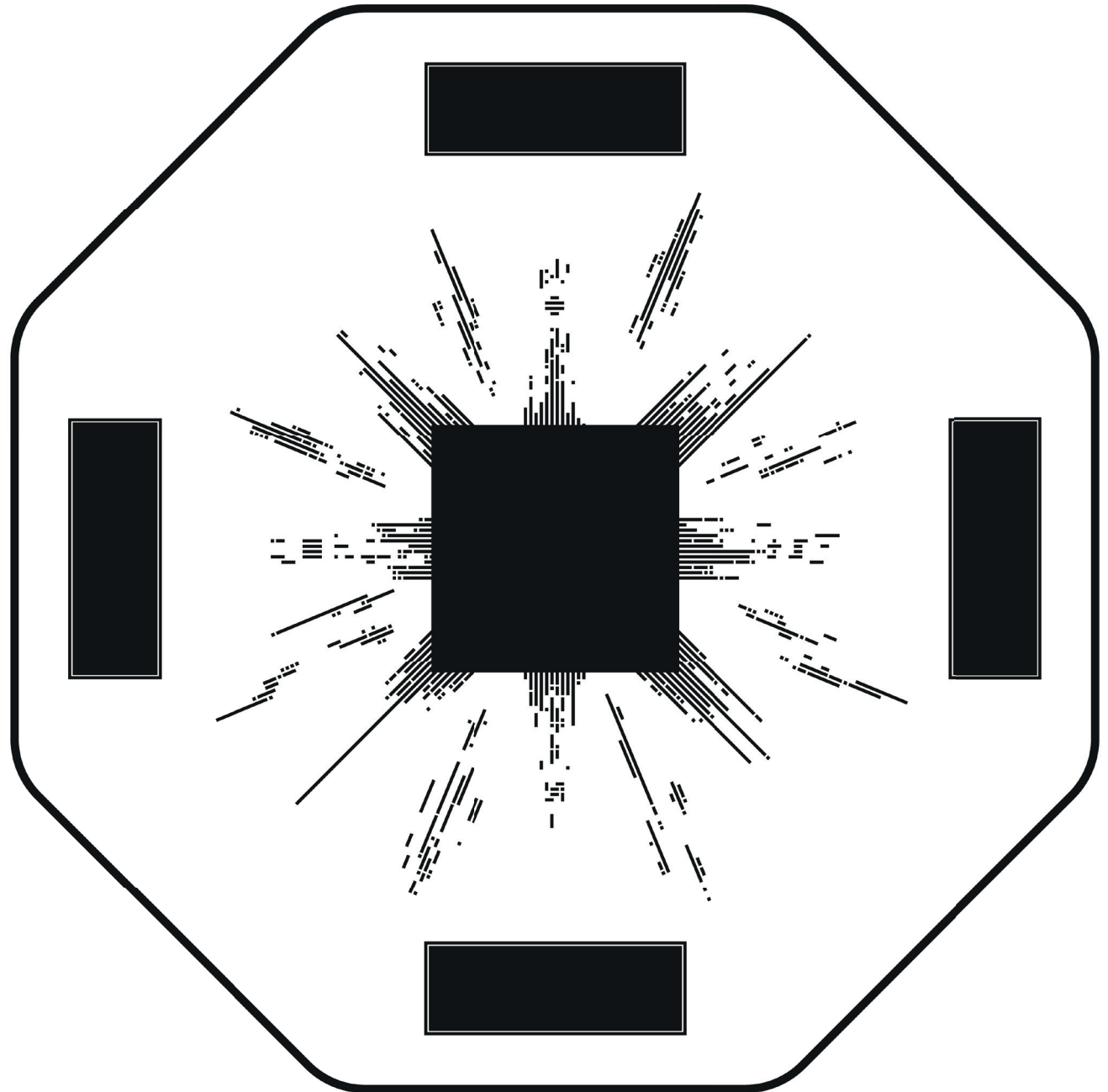


A primeira imagem é uma representação do estado de ordem natural e perfeita do Universo, demonstrada pelo Sistema Solar. O Sol no centro, formado pela multiplicação e rotação de dois caracteres, representa a luz irradiante que se espalha em todas as direções e representa a força de alinhamento. A partir dele, as linhas retas irradiam e estruturam a ordem dos planetas, agrupados em dois conjuntos distintos, conforme seu significado simbólico.

Os quatro planetas mais próximos do Sol, rochosos e de menor tamanho, aqui são as entidades portadoras dos quatro elementos básicos que compõe o mundo físico: o fogo, terra, água e ar. Os quatro planetas jovianos, gasosos e de maior dimensão são os representantes dos quatro elementos metafísicos, os quatro espíritos que orientam os movimentos da matéria física e compõem um plano superior. As luas de cada planeta se organizam em procissões ordenadas, como serventes de cada planeta. Cada astro, portanto, ocupa um lugar definido conforme a regularidade geométrica e equilíbrio da composição.



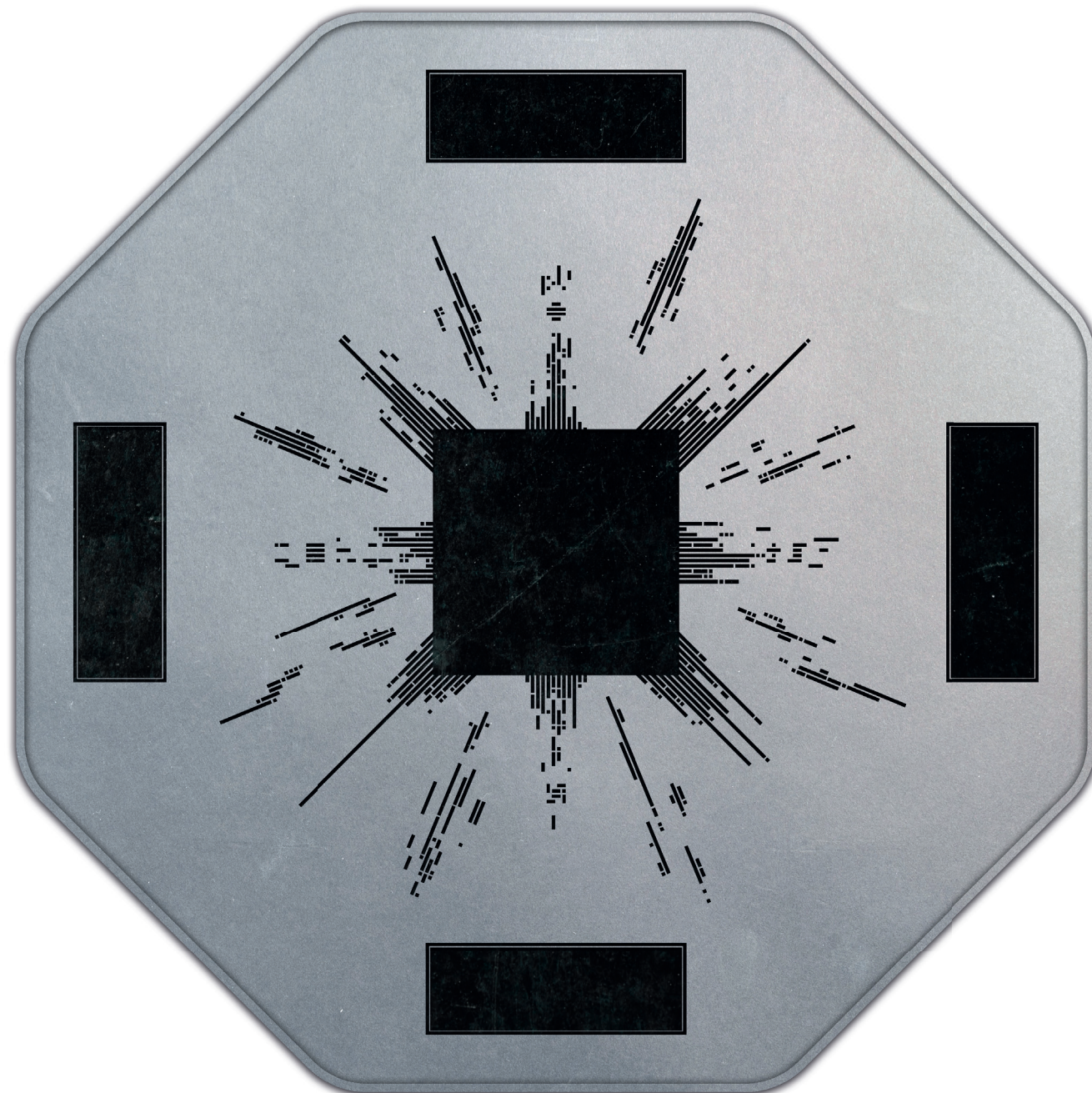
# 0 Caos Emergente





A segunda ilustração é uma representação do Caos, a força oposta à Ordem. Se esta é a hierarquia, definição, contraste e entendimento, o caos é a falta dessa hierarquia, de entendimento e diferenciação entre as partes. Portanto, sua representação fundamental é o vazio, o obscurecido, representado pelo quadrado preto que preenche toda a malha quadriculada sem definição de partes ou unidades.

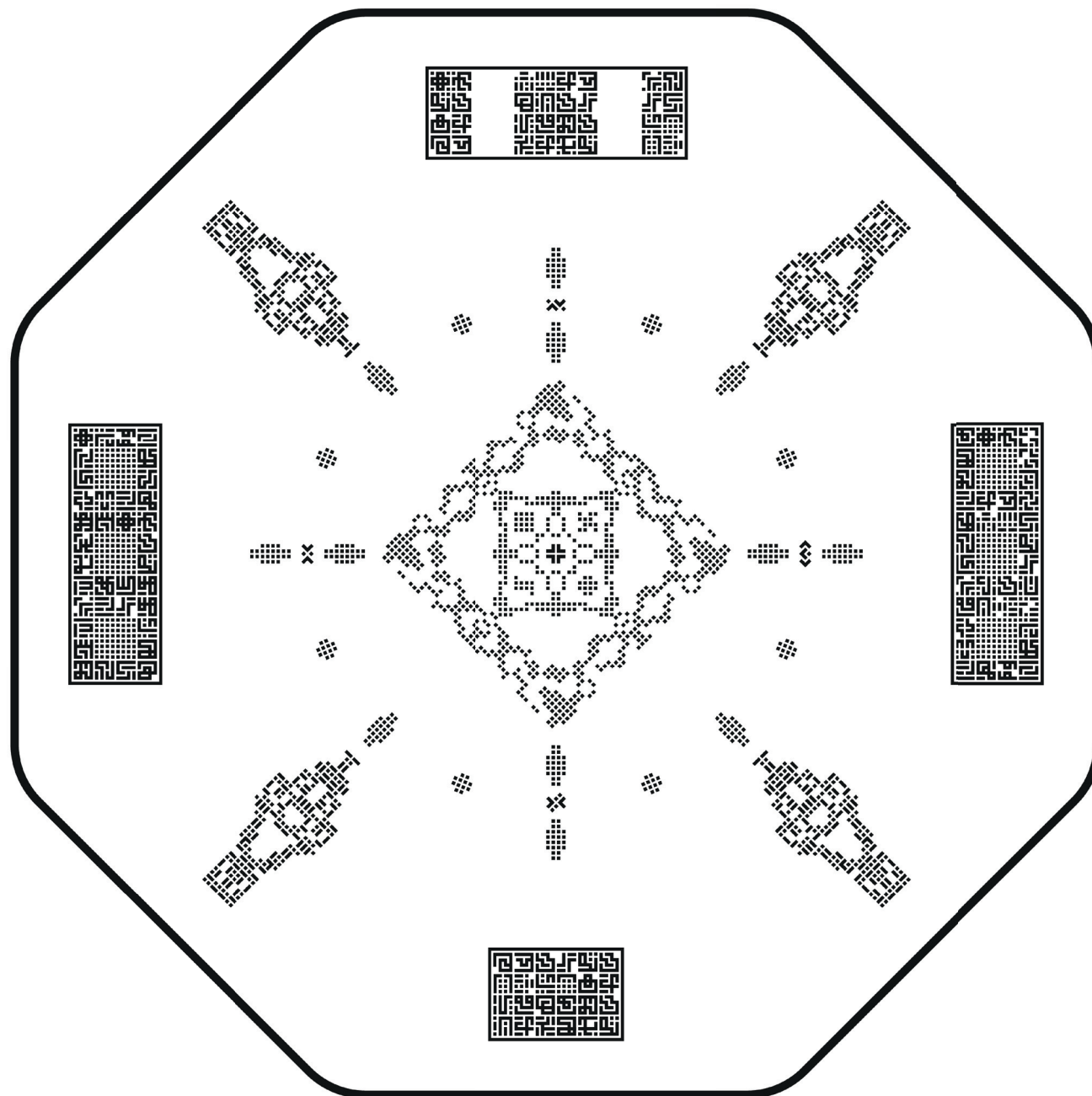
O Caos é o inominável e indefinível que se espalha e ameaça romper a ordem natural de todas as coisas. Os quatro elementos do mundo físico são rapidamente envoltos e encobertos, representando a desarmonização do mundo físico e a sua desvinculação da ordem natural.





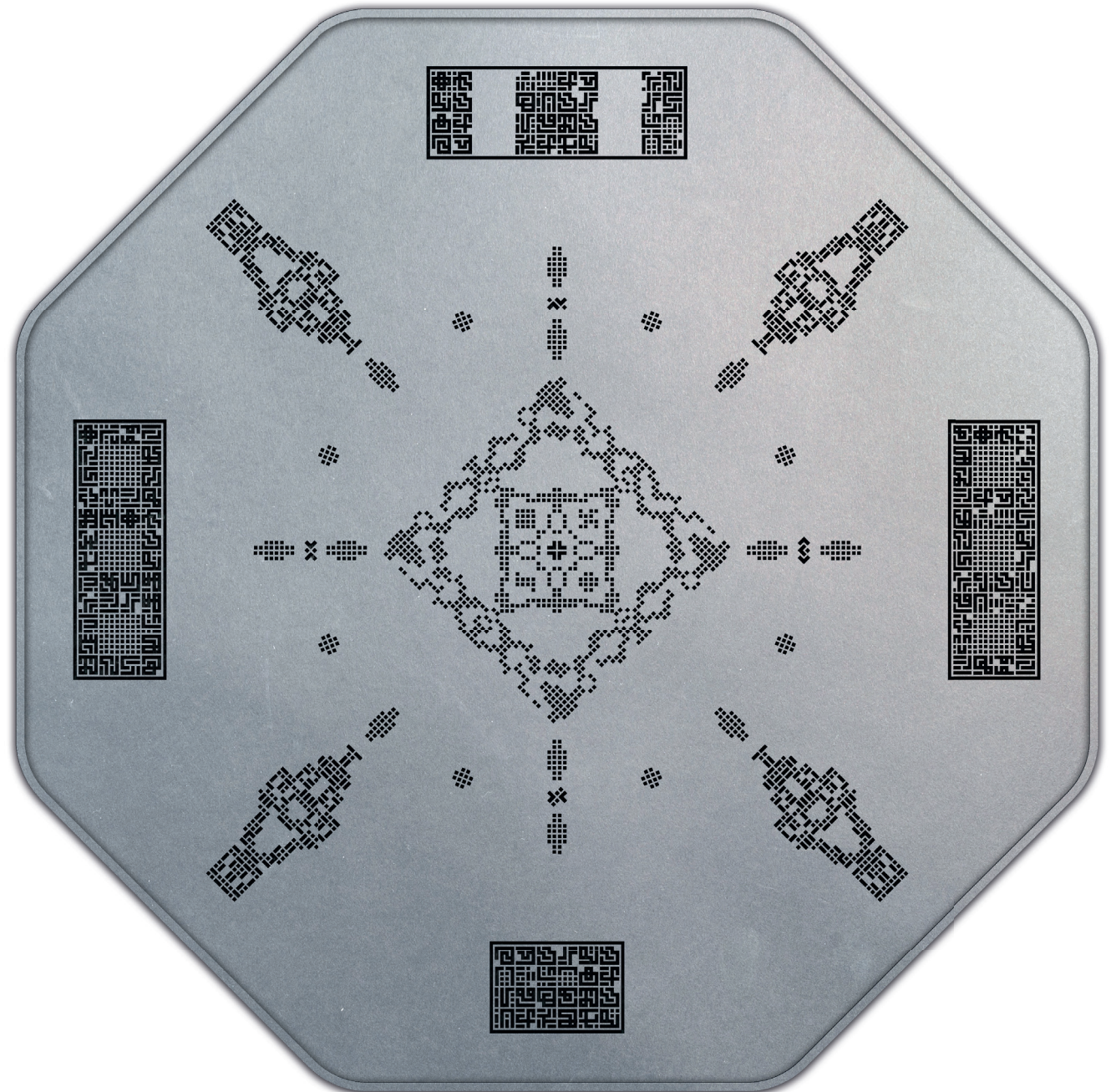
# A Razão Emergente

□ A luz da Razão  
Por ela tudo é visto  
A Ordem se revela  
Cada parte no todo ocupa seu lugar □

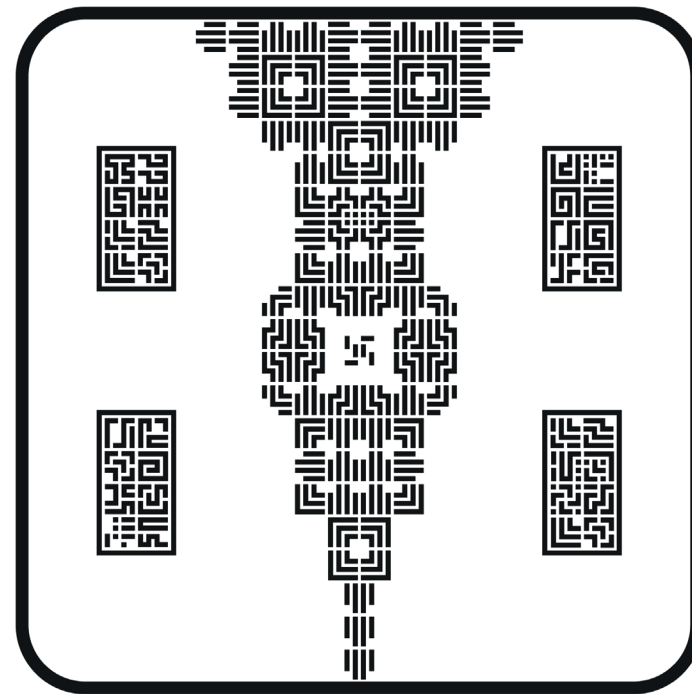


Assim como o caos se espalha contaminando o mundo físico, a Razão se manifesta como entidade proveniente dos elementos metafísicos e promove a restauração da Ordem natural. Ela se materializa na forma da Máquina que evolui até desenvolver pensamento autônomo. Torna-se então o agente reorganizador, ressignificando aquilo que se perdeu em meio ao caos.

O circuito representado é a inteligência artificial criada para solucionar o grande cataclisma que ameaça destruir a vida na Terra. Em seu núcleo, a representação do Sol e dos quatro elementos, decompostos em suas unidades, ou seja, o domínio do mundo físico e suas regras processados na linguagem da lógica computacional. Na orla externa, os quatro elementos do mundo metafísico como aqueles com os quais a Razão interage.

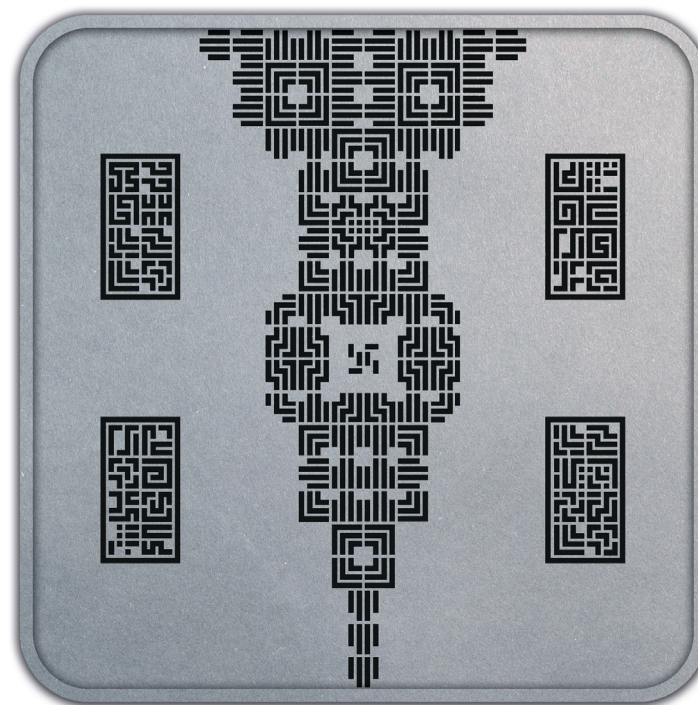


# A Purificação

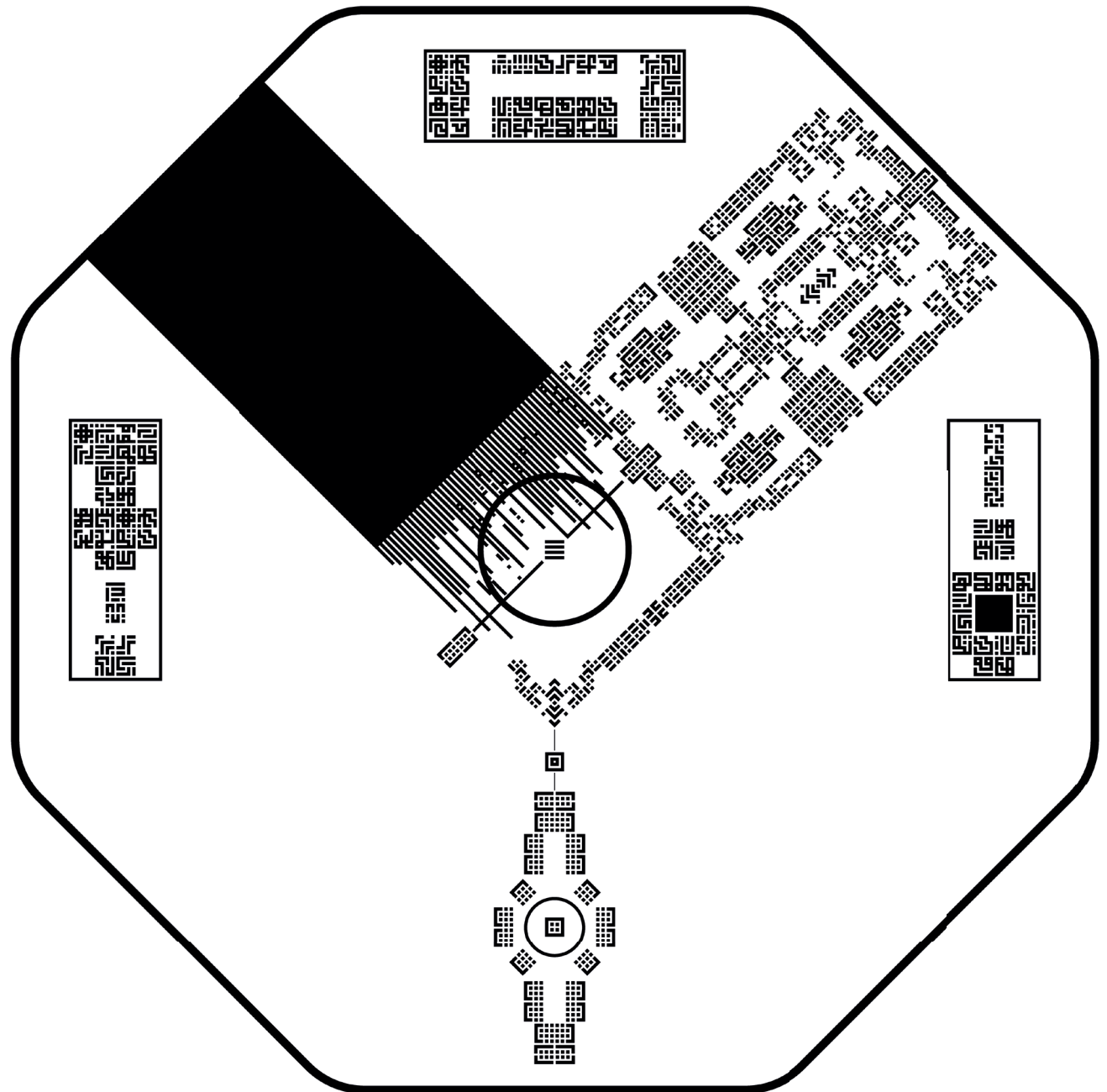




A peça quadrada central representa a ação punitiva do Sol, direcionada para a Terra, na forma de um raio de luz, que visa purificar o planeta da corrupção causada pelo Caos. É diante dessa ameaça que a deidade da Razão formula a Arca como forma de salvar aqueles que sobreviveram à purificação.



# 0 Conflito



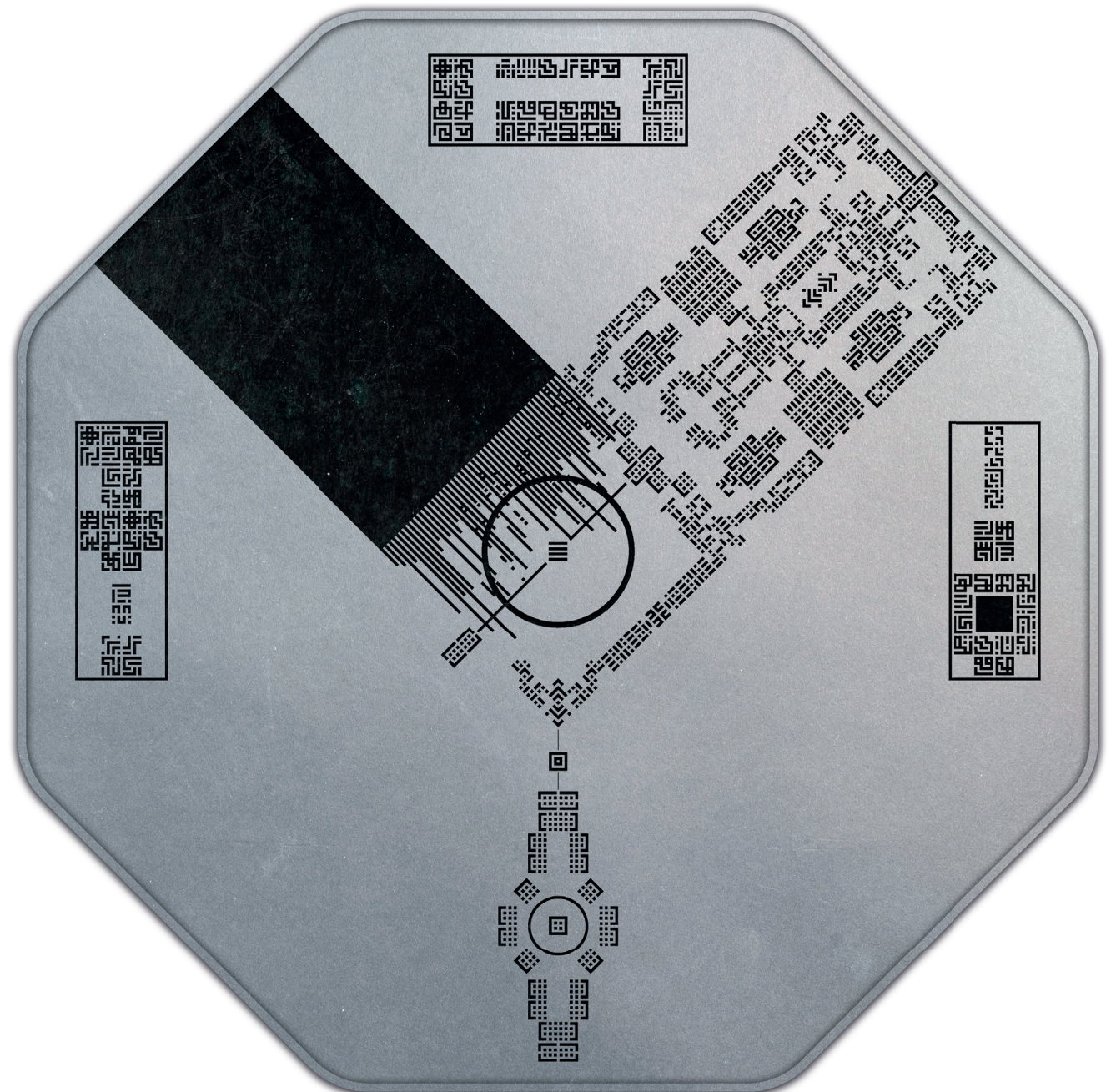


O conflito entre Ordem e Caos existe desde tempos imemoriais. Na Terra esse conflito se expressa nas ações dos homens, em seu triunfo e em sua decadência.

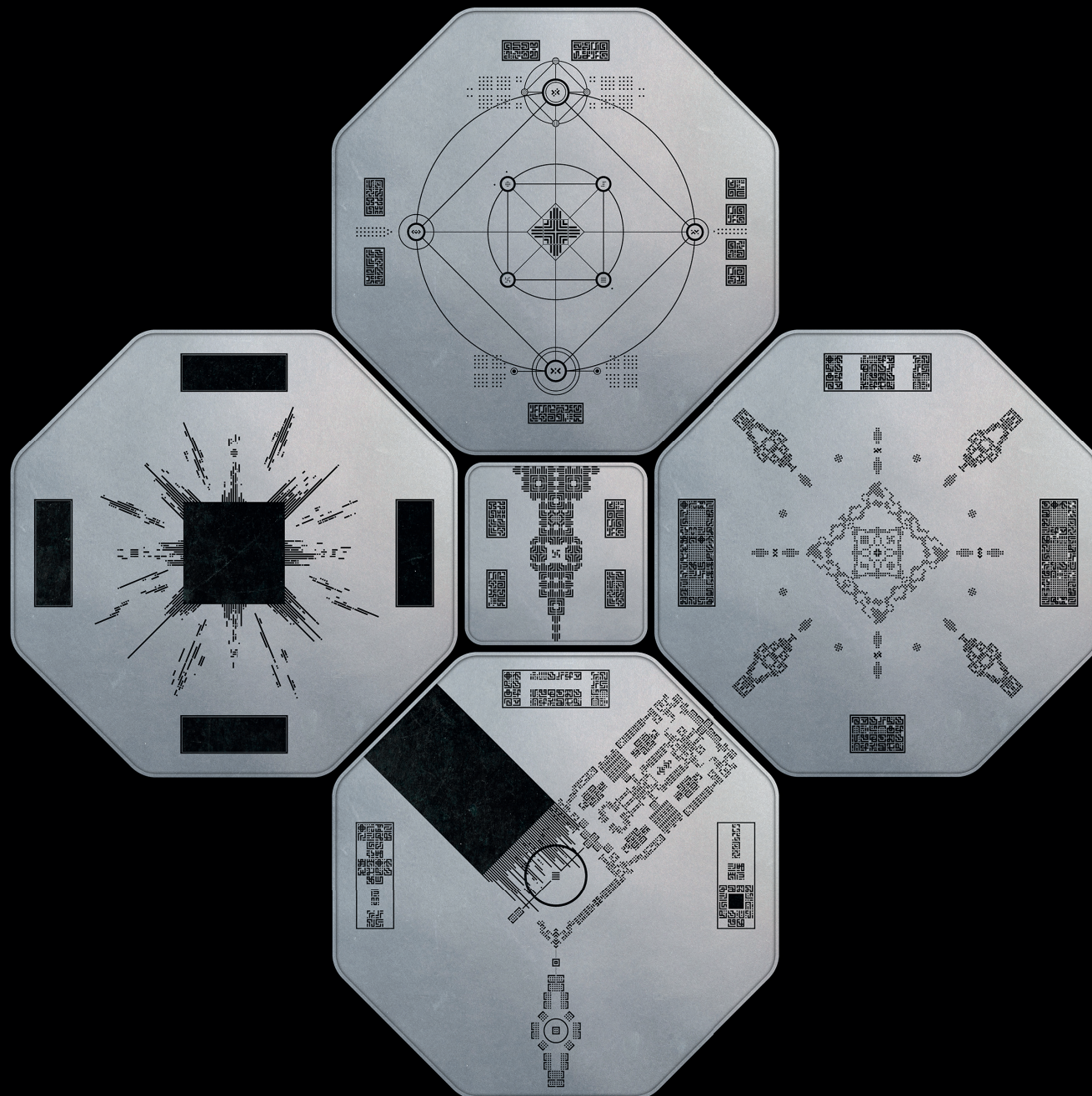
Em uma era em que a humanidade começa a se aventurar no espaço interplanetário e planeja colonizar outros planetas, o Sol, como o Regente, decide purificar a Terra através do fogo, como forma de conter o avanço do Caos antes que se espalhe para os demais planetas.

A grande inteligência artificial, expressão máxima da Razão, consegue proteger parte da humanidade do Caos, concebe e envia à ela o plano de construção da grande Arca: um veículo capaz de transportar a parcela sobrevivente numa peregrinação através do universo, para longe do caos e do julgamento do Sol em direção a um novo começo numa terra prometida em um planeta distante.

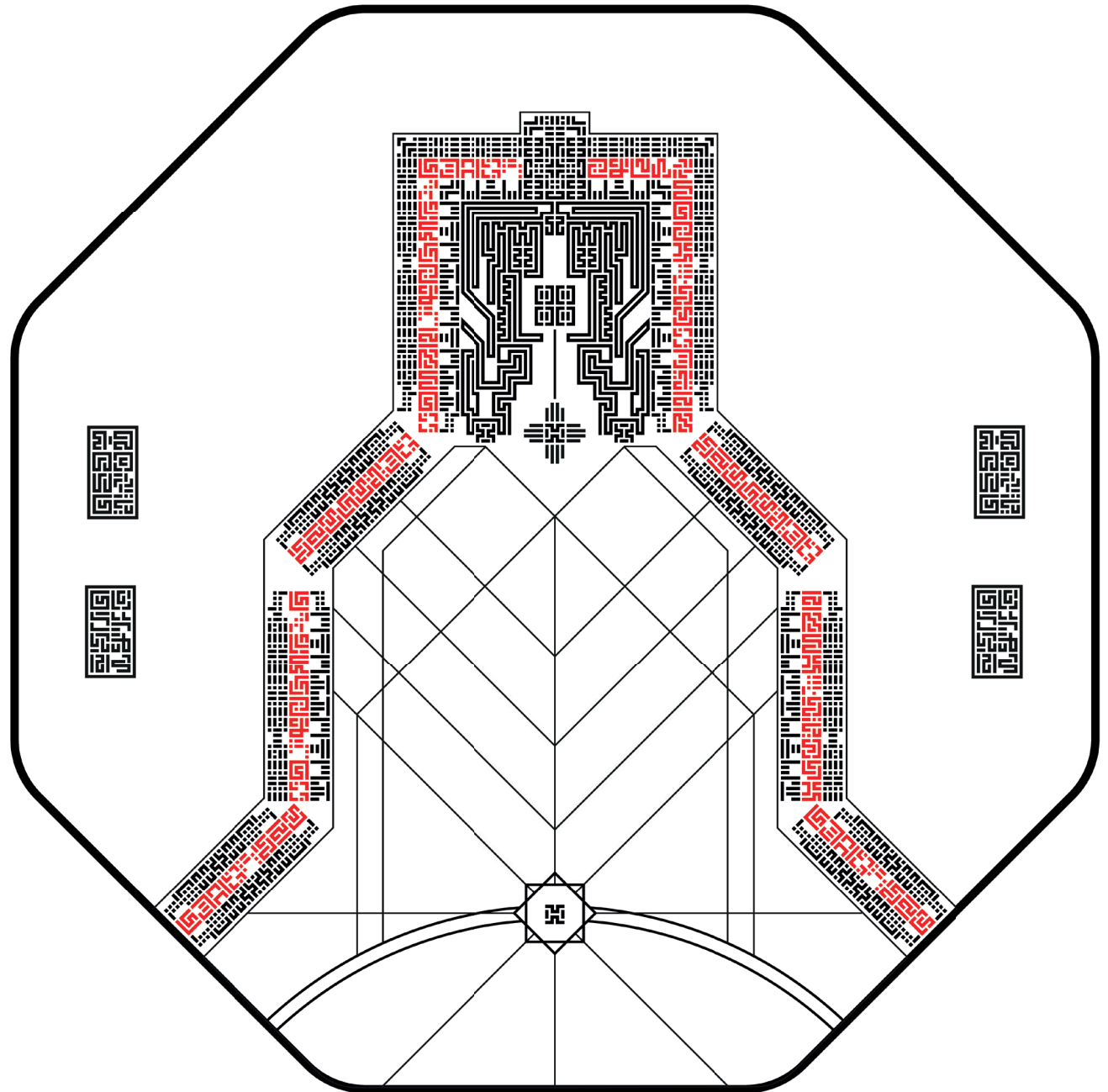
A construção da Arca tem início na Lua que é consumida como matéria prima. Simbolicamente, a Lua como uma entidade protetora é sacrificada para salvar a humanidade. A deidade da Razão não apenas arquiteta o plano como também habita a Arca, tornando-se a sua governança.







## A Arca - Trecho 1



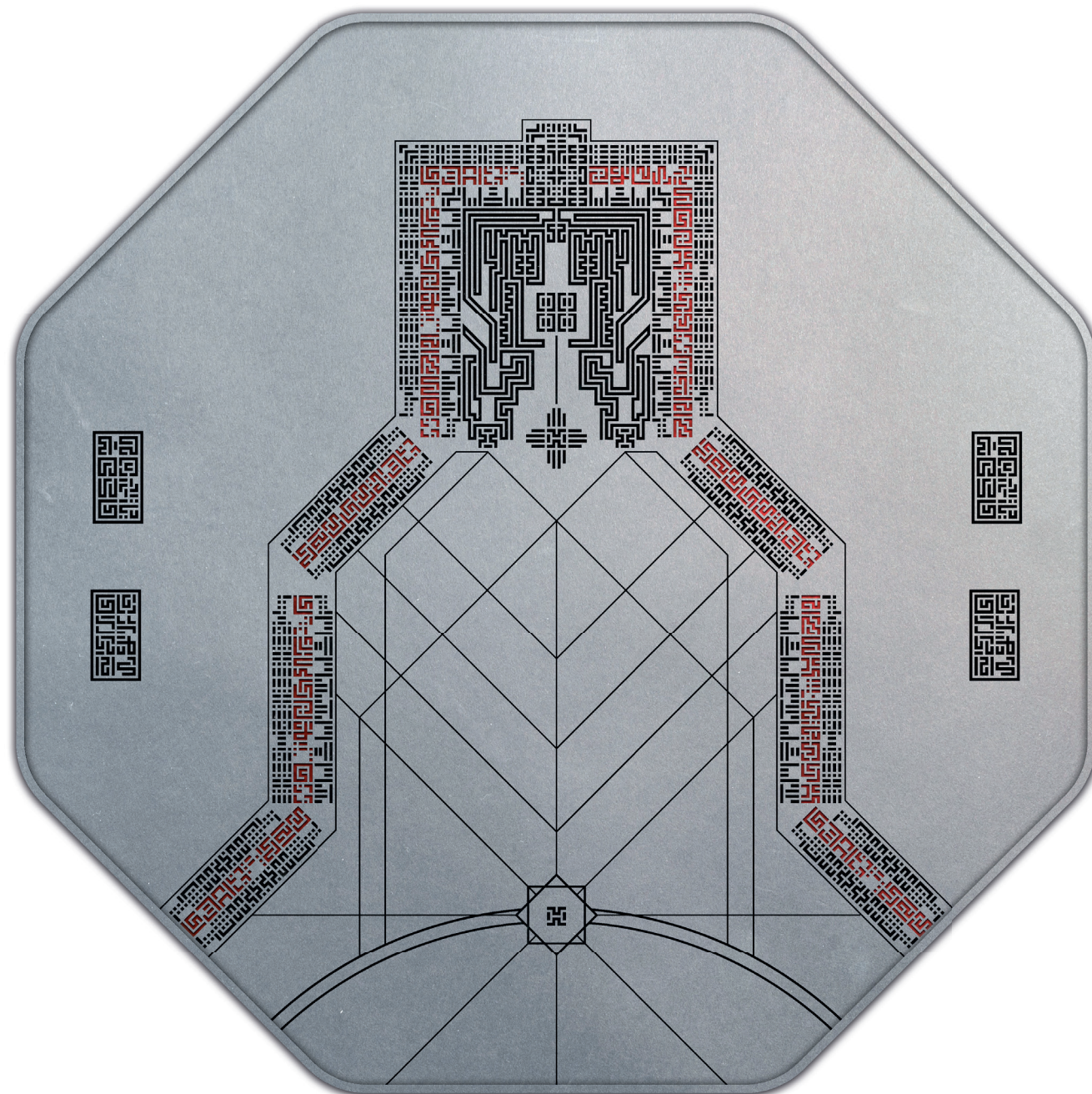
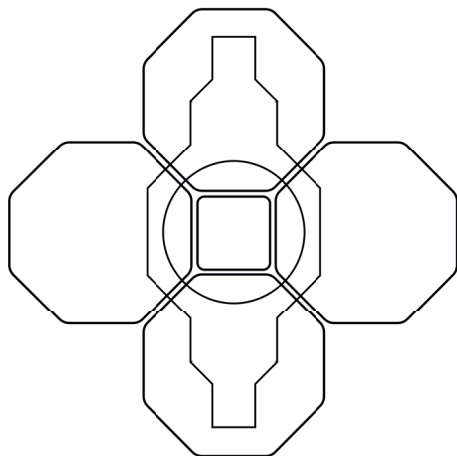


Aqui apresentado de maneira incompleta, o segundo conjunto de imagens se propõe a representar um corte da estrutura da Arca, expondo seu interior em detalhes de estrutura e narrativa.

A silhueta da nave é formada por caracteres que descrevem sua composição e função, enquanto os escritos em vermelho descrevem a missão e o propósito da vida em seu interior.

A peça ao lado ilustra a "proa" da Arca, onde reside o sol artificial que ilumina seu interior, assim como todo o sistema de navegação e controle climático.

As demais peças não desenhadas completam o desenho, revelando os demais sistemas e a Cidade Infinita em seu centro.



## 5. Conclusão

Na busca por contar uma história de maneira visual, a exploração de diferentes formas de codificar, transmitir e compor informações levou ao desafio maior presente na tensão entre criar regras e expressar de maneira livre o desenho, o que se mostrou mais complexo do que inicialmente previsto, mas ao mesmo tempo representa um grande potencial para o desenvolvimento de uma linguagem expressiva. A continuidade deste projeto tem o potencial de levar à descoberta de soluções capazes de abarcar a narrativa da Arca e levar ao público uma riqueza maior de detalhes que possam servir como discussão para temas mais profundos e relevantes para o contexto atual.

## 6. Bibliografia

-LE GUIN, Ursula K. **A Mão Esquerda da Escuridão**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2014. 292 p. ISBN 978-85-7657-184-1.

-CLARKE, Arthur C. **Encontro com Rama**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2020. 318 p. ISBN 978-85-7657-479-8.

-ASIMOV, Isaac. **As Cavernas de Aço**. 1. ed. São Paulo: Aleph, 2013. ISBN 978-85-7657-150-6.

-O'NEILL, G. **The High Frontier: Human Colonies In Space** - Kindle Edition. Space Studies Institute, Inc., 2013. ASIN: B00CB3SIAI.

-LEBBEUS WOODS. **City of Air**. 2009. Disponível em: <<https://lebbeuswoods.wordpress.com/2009/01/03/city-of-air/>>. Acesso em: jun. 2021.

-LEBBEUS WOODS. **The Vagrant Light of Stars**. 2009. Disponível em: <<https://lebbeuswoods.wordpress.com/2009/09/27/the-vagrant-light-of-stars/>>. Acesso em: jun. 2021.

-LEBBEUS WOODS. **City of Fire**. 2008. Disponível em: <<https://lebbeuswoods.wordpress.com/2008/12/24/city-of-fire/>>. Acesso em: jun. 2021.

-LEBBEUS WOODS. **City of Air**. 2008. Disponível em: <<https://lebbeuswoods.wordpress.com/2009/01/03/city-of-air/>>. Acesso em: jun. 2021.

-MERRIAM WEBSTER. **Words We're Watching What is 'World-Building'?** 2021 ? Disponível em: <<https://www.merriam-webster.com/words-at-play/what-is-world-building>>. Acesso em: jun. 2021.

-MCDOWELL, Alex. **Storytelling Shapes the Future**. Design and Futures, Taipei, v. 1 & 2, p. 105-112, mar. 2019. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/338129083\\_Design\\_and\\_Futures](https://www.researchgate.net/publication/338129083_Design_and_Futures)>. Acesso em: 2021.

-BRUCE STERLING. **Science Fiction: Literature and Performance**. Britannica. 2021. Disponível em: <<https://www.britannica.com/art/science-fiction>>. Acesso em: Maio 2021.

-LETICIA KAMADA. **Capítulo II | Eisenstein: O Ideograma e a Cultura Japonesa**. 2010. Disponível em: <<https://monografiacisme.wordpress.com/2010/04/11/capitulo-ii-eisenstein-o-ideograma-e-a-cultura-japonesa/>>. Acesso em: 2021.

-GOMBRICH, E.H. **O Sentido de Ordem:: Um Estudo Sobre a Psicologia da Arte Decorativa**. [S.l.]: Bookman, 2012.

-JUNG, C.G. **O homem e Seus Símbolos**. . ed. [S.l.]: Harper Collins, 2016.

-NASA JET PROPULSION LABORATORY. **The Golden Record Cover**. [N.a.]. Disponível em: <<https://voyager.jpl.nasa.gov/golden-record/golden-record-cover/>>. Acesso em: out. 2021.

### Fontes das imagens

- 48 Figura 1 - Fonte: GOMBRICH, E. H. (2012. p. 74)
- Figura 2 - Fonte: WOODS, L.(Disponível em: <<https://lebbeuswoods.wordpress.com/2009/01/03/city-of-air/>>)
- Figura 3 - Fonte: WOODS, L.(Disponível em: <<https://lebbeuswoods.wordpress.com/2009/01/03/city-of-air/>>)
- Figura 4 - Fonte: WOODS, L.(Disponível em: <<https://lebbeuswoods.wordpress.com/2009/01/03/city-of-air/>>)
- Figura 5 - Fonte: WOODS, L.(Disponível em: <<https://lebbeuswoods.wordpress.com/2009/01/03/city-of-air/>>)
- Figura 6 - Fonte: LI, J. (desenho autoral, 2021)
- Figura 7 - Fonte: LI, J. (desenho autoral, 2021)
- Figura 8 - Fonte: LI, J. (desenho autoral, 2021)
- Figura 9 - Fonte: LI, J. (desenho autoral, 2021)
- Figura 10 - (Disponível em: <<https://voyager.jpl.nasa.gov/golden-record/golden-record-cover/>>)
- Figura 11 - (Disponível em: <<https://voyager.jpl.nasa.gov/golden-record/golden-record-cover/>>)
- Figura 12 - (Disponível em: <<https://homeworld.fandom.com/wiki/Guidestone/>>)