

Wilson
Damian Arjun
& Tatiana Tavares

DAMIAN ARJUN WILSON

ORCID: 0000-0001-9507-7008
damianmacleans@gmail.com

Formado em Design de Comunicação pela Auckland University of Technology (AUT) em Auckland, Nova Zelândia. Seu objeto de pesquisa examina as interseções de etnicidade e desconexão cultural por meio da investigação de sua própria experiência vivida.

Damian Arjun Wilson is a Communication Design graduate of Auckland University of Technology (AUT) in Auckland, New Zealand. His research subject examines the intersections of ethnicity and cultural disconnection through the investigation of his own lived experience.

TATIANA TAVARES

ORCID: 0000-0002-0365-5438
tatiana.tavares@aut.ac.nz

Professora sênior da Auckland University of Technology (AUT) em Auckland, Nova Zelândia. Dra. Tatiana Tavares é uma artista praticante com 15 anos de experiência na indústria de design gráfico. Seu objeto de pesquisa está preocupado com os potenciais de polivocalidade e narrativa digital interativa.

Dr Tatiana Tavares is a senior lecturer at Auckland University of Technology (AUT) in Auckland, New Zealand. She is a practising artist with 15 years' experience in the graphic design industry. Her research subject is concerned with the potentials of polyvocality and interactive digital narrative.

COMO CITAR

HOW TO QUOTE (APA):

Wilson, D. & Tavares, T. (2023). Arjun: A creative exploration of worldbuilding to discuss cultural dislocation and belonging. *DAT Journal*, 8(1), 42-69. <https://doi.org/10.29147/datjournal.v8i1.697>

Arjun:

Uma exploração criativa da construção do mundo para discutir o deslocamento cultural e o pertencimento

Marcos Steagall
[Tradução]

Resumo Este artigo discutirá conceitos de deslocamento cultural e pertencimento por meio de um projeto de design de construção de mundo conduzido pela prática chamado Arjun. Arjun é uma exploração criativa da narrativa por meio de uma publicação projetada que usa diagramas, anotações e manipulações fotográficas para explorar a experiência de um personagem em uma terra estrangeira. A publicação apresenta uma história polifônica da perspectiva de Arjun, que é contratado pela corporação fictícia Federation (F.E.D.R) para explorar uma terra onde ocorrem tanto o familiar quanto o desconhecido. Arjun busca seu senso de propósito e identidade, em um auto-diálogo com seu próprio deslocamento. Estabelecido dentro dos inquilinos do hinduísmo, este projeto de pesquisa estimula significados especulativos por meio do design de construção de mundo como meio de discutir meu deslocamento cultural com minha própria ascendência indiana fijiana. Conceitualmente, o projeto se preocupa com os princípios filosóficos da reencarnação hindu, suas relações com o subconsciente (Callander & Cummings, 2021) e liminaridade (Turner, 1969; Ipomoea, 2015). O artigo discutirá como a prática emergiu conceitual e visualmente através de uma síntese entre teoria e fazer em sua criação e conceituação. Processos reflexivos e metodologias de auto-pesquisa são utilizados para acessar experiências pessoais e níveis proeminentes de exploração com materiais por meio dos métodos de notação, diário, redação, processamento de imagem e prototipagem.

Palavras-chave

Autoetnografia;
Deslocamento Cultural;
Liminaridade;
Desenho manual;
Ficção científica.

Introdução

Arjun é um projeto de design de construção mundial sobre uma futura Terra distópica que investiga os atributos da aparência envelhecida do planeta. O material produzido para este projeto de pesquisa é uma publicação projetada que funciona como uma documentação coletada por *Arjun* — o personagem principal — a pedido de um corpo colonial intergaláctico conhecido como Federação (F.E.D.R). O objetivo desta organização é avaliar os recursos dos planetas para aquisição potencial à medida que eles espalham sua presença profundamente no Universo. Para cumprir esta tarefa, *Arjun*, um observador ciborgue, é contratado para realizar este exame. Conforme o deslocado *Arjun* observa este mundo, ele descobre um pressentimento de pertencimento que o aterroriza. Durante sua jornada, seguimos *Arjun* descobrindo seu próprio senso de humanidade por meio das informações que ele está coletando ativamente e anexando a uma publicação de fichário.¹ (defying Federation protocol).

Usando design de construção de mundo, o projeto analisa o deslocamento cultural através das lentes da distopia e do gênero de ficção científica. A documentação opera como uma publicação (Figura 1) que detalha análises sobre o mundo e seu autodiálogo com as informações coletadas durante sua jornada de pertencimento. Usando a autoetnografia como estrutura metodológica, o projeto retrata as complexidades em torno do meu próprio deslocamento cultural com a cultura indo-fijiana como meio de ilustrar temas como solidão, pertencimento e deslocamento usando convenções de design gráfico como tipografia, fotomontagem e escrita criativa.

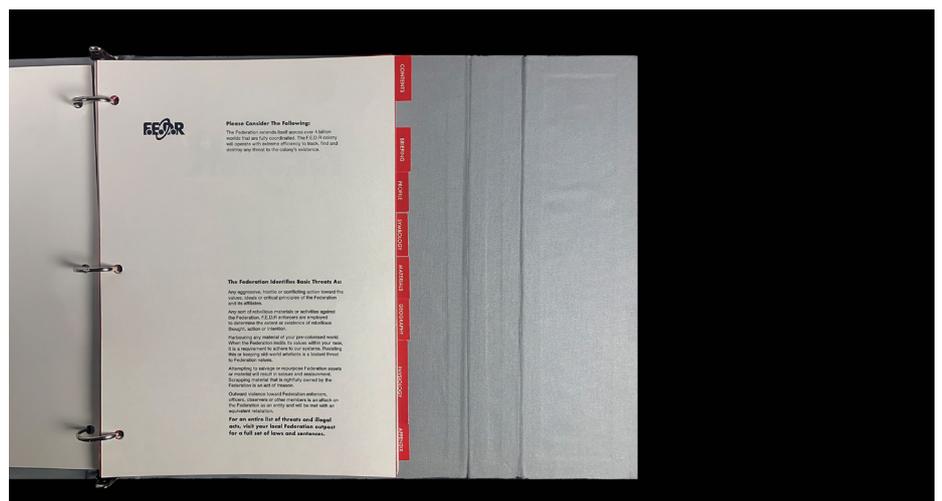


Figura 1. A publicação de fichário. A publicação contém várias páginas distribuídas em sete seções (briefing, perfil, simbologia, materiais, geografia, fisiologia e apêndice). Essas páginas contêm texto, mapas, diagramas, modelos, imagens fotográficas e anotações que Arjun coleta sobre o mundo durante sua jornada.

Revisão do Conhecimento Contextual

Os referenciais teóricos informam a abordagem deste projeto como meio para entender seu propósito e intenção. A interseção entre polifonia, deslocamento cultural, liminaridade e reencarnação hindu são aspectos essenciais na concepção de *Arjun* como um projeto de construção de mundo.

Butler (2013) define worldbuilding como o processo de criar as características abrangentes de um mundo. Muitos aspectos, como história, geografia, biologia, cultura e física, devem ser considerados na construção do mundo para gerar um mundo imersivo para o espectador. Zaidi (2019) sugere que dentro do gênero de ficção científica, a construção do mundo tem oportunidades de comunicar ideias altamente conceituais por meio de futuros potenciais. Esses mundos podem ser construídos em torno de uma ideia ou tema para informar o espectador sobre uma perspectiva ou experiência. Butler (2013) também argumenta que a construção do mundo é uma forma distinta de transportar os leitores para o vácuo de um mundo construído onde obedecemos aos princípios de sua formação e características. Butler (2013) acrescenta que as muitas variáveis de um mundo podem torná-lo um veículo para narrativas complexas se desenrolarem na construção do mundo. Por exemplo, em J.R.R. A construção do mundo de Tolkien², sua criação articulada da Terra-média envolve os leitores em múltiplas narrativas – com uma diferença de tempo considerável – que podem atingir níveis profundos de imersão por meio de sua atenção aos detalhes.

O nível da narração também pode ser um elemento essencial para transmitir um mundo crível. Em *Arjun*, a definição de polifonia de Mikhail Bakhtin (1984) é empregada para visualizar os vários atributos de um estilo de narrativa de visão coesa multicamada definido pela perspectiva do autor. Bakhtin (1984) destaca que a polifonia é eficaz na comunicação de uma história por meio de múltiplos pontos de vista, incluindo a posição do próprio autor no texto. Usando uma gama diversificada de métodos de visualização, o estilo de narração imita os fluxos de informações coletados por *Arjun* (o autor e o narrador) para formar a narrativa. Dessa forma, a compilação de *Arjun* no fichário da publicação fornece informações ao leitor sobre o mundo, ao mesmo tempo em que sugere múltiplas vozes detalhando os conflitos internos do personagem durante sua jornada (Figura 2).

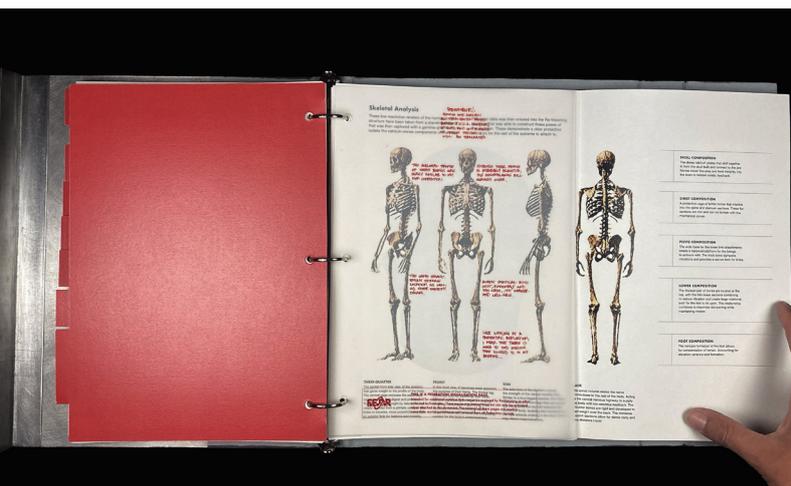


Figura 2. Páginas de autodiálogo de Arjun. Observação. As páginas transparentes na seção de fisiologia fornecem notas manuscritas que capturam a desorientação de Arjun quando ele repentinamente se descobre parcialmente humano.

Arjun é classificado dentro do gênero de ficção científica, pois a ciência e a tecnologia desempenham um papel na comunicação das potencialidades de um futuro ficcional distópico. A ficção científica é um gênero de ficção especulativa que geralmente lida com cenários futuristas com tecnologia avançada e/ou ciência. Zaidi (2019) sugere a necessidade de expandir as noções sobre construção de mundo dentro do gênero de ficção científica, uma vez que atua como um veículo para prototipar, inovar e experimentar futuros potenciais que podem ser dissecados e aplicados em nossa sociedade. Pataki (2017, p. 426) argumenta que nos estudos literários, os futuros distópicos costumam estar “ligados a estados totalitários [que] privam seus habitantes de liberdade”. Eles usam o exagero para criticar as normas ou tendências sociais atuais. Em *Arjun*, a ficção científica lida com as noções de uma sociedade e um ambiente destruídos e severamente aleijados para discutir questões de deslocamento cultural.

Em *Arjun*, vemos os efeitos da assimilação cultural³ sendo discutido por um estilo polifônico de narração e pela natureza do mundo descrito pelo personagem principal. Ngaamo (2019) descreve os impactos da desconexão cultural de sua cultura original entre os jovens do Pacífico e como isso pode ser incrivelmente prejudicial para sua identidade, idioma e cultura. Ele sugere que a construção colonial de “tamanho único” que estrutura os sistemas de nossa sociedade resultou em uma desconexão das tradições originais, enquanto se espera que funcionemos e tenhamos sucesso. Deepthi (2019) atesta que a desconexão cultural perpetua o deslocamento, permitindo a cultura assimilada para ultrapassar as culturas indígenas. Deepthi (2019) argumenta que os criativos diaspóricos frequentemente se envolvem com temas em torno do deslocamento cultural como uma resposta contra a cultura assimilada em que foram colocados para navegar em questões de identidade e deslocamento cultural.

Quando colocados no contexto da cultura indiana de Fiji, os impactos tornam-se muito mais perceptíveis. Odrovakavula e Mohammadnezhad's (2022) detalham um estudo bem-sucedido com alunos do ensino médio de Fijianos de segunda geração que se beneficiaram significativamente de uma combinação de modelos de educação ocidentais com herança cultural em atividades de aprendizado. As práticas de ensino de bem-estar espiritual e psicológico ajudaram muitos alunos com dificuldades a reparar relacionamentos com sua família e educação. Essas ações de trazer cultura para os sistemas educacionais permitiram que os jovens se identificassem e se conectassem melhor com partes de sua cultura que são essenciais para seu desenvolvimento.

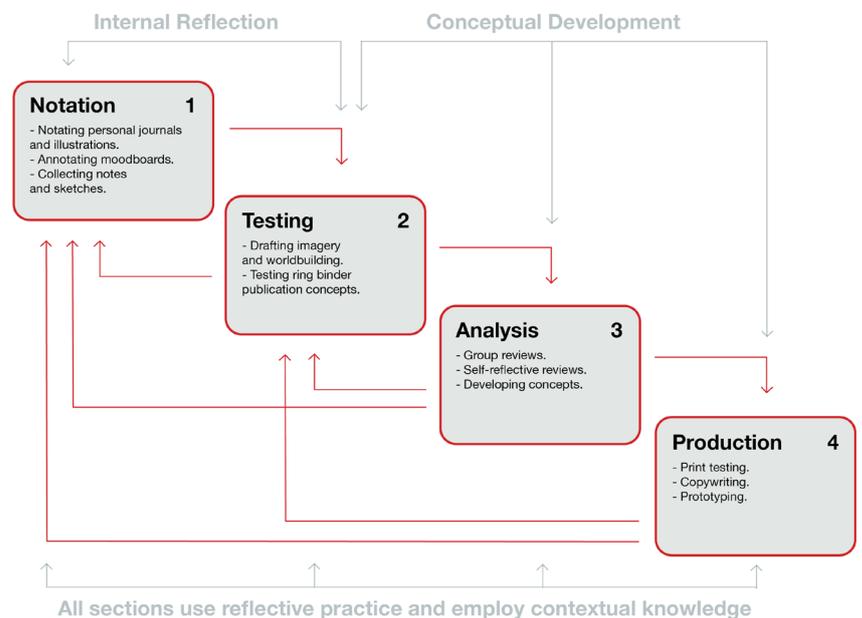
Nos estudos culturais, o termo liminaridade ou jornada liminar tem sido usado para ilustrar a jornada de imigração e para detalhar como os outliers imigrantes podem desafiar a classificação cultural. Originalmente, o termo liminaridade está associado a um processo ritual, espaços em um

limiar ou “no meio” (Turner, 1969), um espaço de transição onde ocorre a transformação. Turner (1969) explica que “os atributos de liminaridade ou de liminal personae (‘pessoas limiaries’) são necessariamente ambíguos, uma vez que essa condição e essas pessoas escapam ou escapam pela rede de classificações que normalmente localizam estados e posições no espaço cultural”. Sharma (2013) expande isso em relação a como as pessoas se tornam estranhas, pois não são capazes de se identificar ou se conectar com uma identidade cultural. Callander & Cummings (2021) define a jornada liminar como uma experiência entre o físico e o metafísico. O liminar pode ser percebido tanto na mente subconsciente quanto na consciente para descrever a posição ou trânsito entre dois estágios, locais, ideias ou destinos. O liminar aqui está situado no limiar sensorial, enquanto o subliminar intimamente relacionado está abaixo disso. Callander & Cummings (2021) elabora sobre liminaridade para indicar os muitos níveis de espiritualidade presentes na realidade física. Enquanto Ipomoea (2015) relaciona-o com escrituras espirituais (como textos hindus tradicionais como o Bhagavad Gita) para detalhar a conexão entre a liminaridade e o estágio de transição que ocupa a jornada entre o começo e o fim (e vice-versa) na reencarnação. Em *Arjun*, o termo liminaridade oferece uma estrutura para discutir a jornada de transformação e os conflitos existenciais pelos quais o personagem passa ao descobrir sua humanidade.

Metodologia de Projeto

O projeto de pesquisa empregou uma abordagem de método misto de investigação que combinou autoetnografia, prática reflexiva e heurística na estrutura narrativa de *Arjun* e elementos visuais, que foram acoplados a vários métodos cíclicos consecutivos (Figura 3).

Figura 3. Diagrama demonstrando os métodos empregados em *Arjun*. Observação: Durante as fases 1 e 2, houve um processo de reflexão interna sobre as experiências subjetivas em relação aos potenciais construções narrativas e visuais. Na fase 1 (notação), diários, moodboards, notas e esboços foram usados para especular e capturar ideias potenciais sobre o mundo. Esses métodos resultaram em conceitos potenciais a serem realizados na fase 2 (teste). A próxima fase envolveu a elaboração de ideias, como imagens, construção de mundo e conceitos de publicação, levaram a conceitos mais concretos na fase 3 (análise). Nas fases 3 e 4, as ideias de design foram materializadas em uma abordagem específica de construção de mundo. Na fase 3 (análise), uma compilação de fortes desenvolvimentos foi submetida a especialistas e revisões autorreflexivas. A fase final (produção) resultou em designs polidos que incluíram testes de impressão, redação e prototipagem para serem adicionados à publicação final.



Os elementos de construção do mundo e a construção narrativa de *Arjun* eram em grande parte autoetnográficos. Ellis (2011) define a autoetnografia como sendo uma abordagem de pesquisa e escrita que visa analisar o pessoal a fim de compreender as experiências culturais. Esse processo leva a abordagens não convencionais de pesquisa, usando o eu e a etnologia do pesquisador para alcançar o processo que também é o produto. Desta forma, *Arjun* investiga as experiências subjetivas e ramificações de meu deslocamento cultural e a reconexão com minha própria etnia⁴. Durante o projeto, o reconhecimento da minha cultura hindu abriu um profundo processo reflexivo que potencializou a criação do mundo. Ao ler passagens do Bhagavad Gita, pude aprender sobre a ideia de consciência compartilhada na reencarnação⁵. Refletir sobre essa leitura permitiu uma imersão profunda em *Arjun* e ampliou meu próprio senso de identidade. Experiências pessoais e subconscientes manifestadas indiretamente por meio dos pensamentos internos do personagem, da construção da narrativa e do próprio mundo.

Em *Arjun*, as questões de pesquisa eram inicialmente imaginárias, exploratórias e reflexivas e a heurística era outro método de autopesquisa empregado por sua mutabilidade e flexibilidade potencial. Muitos escritores discutem que, na heurística, o pesquisador às vezes não tem certeza sobre o curso da pesquisa (Douglass & Moustakas, 1985; Ings, 2011; Kleining & Witt, 2000; Moustakas, 1990; Sela-Smith, 2002). Em tais investigações, Moustakas sugere que é a crítica subjetiva que fornece “uma noção clara da direção em que o tema ou questão está se movendo” (1990, p. 48). Durante a conceituação de *Arjun*, entender o fenômeno da pesquisa com profundidade crescente – e suas possíveis direções e descobertas – resultou em um crescente senso de autoconsciência e autoconhecimento. Moustakas (1990, p. 130) define isso como “um processo de busca interna por meio do qual se descobre a natureza e o significado da experiência e desenvolve métodos e procedimentos para investigação e análise posteriores”.

Além disso, visualizar e escrever do ponto de vista do personagem observador foi um processo autorreflexivo. Schön (1992) explica o propósito da prática reflexiva como uma síntese funcional entre os tempos passado, presente e futuro. Ele elabora que a compreensão do processo criativo não é uma linha do tempo linear, mas sim uma amostra do passado para influenciar o trabalho atual e futuro. O design de construção do mundo foi informado em uma série de tentativas e erros por meio do que Schön chama de descoberta em ação e teste de movimento. Enquanto construía o mundo, eu o pensava e, dentro dele, tomava decisões dentro da tela do mundo. Schön (1990, p. 132) argumenta que é durante tais empreendimentos que “mudanças não intencionais [podem] dar à situação novos significados. A situação responde, o praticante escuta e, ao apreciar o que ouve, ele reformula a situação mais uma vez.” Isso envolvia a confecção e manuseio de materiais “... para ver o que acontecia”. Tomei “ações para produzir uma mudança pretendida” (1983, p. 146) que gradualmente articulou muitas facetas inesperadas do mundo que evoluíram em maior detalhe.



Figura 4. Protótipo de capa sem sucesso.

O plano de um conceito de sistema de travamento de três peças para a publicação não foi usado no projeto final. Este conceito foi desenvolvido para a construção final do encadernador, removendo as abas de dobra vertical e estendendo a longa dobra horizontal em um retângulo. Isso garantiu um sistema de travamento seguro que poderia ser fácil e praticamente aberto e fechado com a eficiência necessária para o processo de observação de Arjun com pontos mínimos de falha.

Tendo discutido o conhecimento contextual e as metodologias em torno de *Arjun*, é útil agora elaborar o comentário crítico e as descobertas do projeto para demonstrar como esses processos foram acionados no trabalho prático.

Comentário Crítico

Os processos de construção e técnicas usadas no pensamento crítico e na formação de *Arjun* envolveram a aplicação de conceitos como construção de mundo, polifonia e deslocamento cultural no design de *Arjun*.

Arjun é construído como um projeto polifônico de construção mundial, pois detalha a geografia, simbologia, materiais e fisiologia de Prithvi⁶ (um nome dado pela Federação à Terra distópica). Cada seção do conteúdo de construção do mundo é detalhada da perspectiva de *Arjun* e apresenta um estilo de narração de voz dupla - o diálogo interno de *Arjun* sobre suas percepções do mundo e uma descrição analítica do conteúdo que ele coletou. Ao ler cada seção, gradualmente compreendemos a construção do mundo com mais detalhes, conectando elementos de texto e imagens. Os traços de Prithvi são apresentados de maneira relacionável, por meio de detalhes familiares de uma Terra semelhante, mas apresentados ao leitor como um ambiente estranho pelas estranhas características de simbologia e informação (Figura 5). As seções também descrevem os habitantes de Prithvi, os locais em que cada amostra do mundo foi obtida e o uso potencial dos materiais coletados por *Arjun*.



Figura 5. Simbologia de Prithvi. Extrapolações 3D de composições 2D do photoshop foram usadas para representar a simbologia do mundo usando referências ocidentais, como restos de símbolos da Nasa, estruturas arquitetônicas europeias e mapeamento geográfico. A implementação da simbologia ocidental nos projetos de Arjun enfatizou a dominação do corpo colonial (a Federação), no qual Arjun é assimilado. Esses símbolos arbitrários chamam a atenção para o sentimento de decadência, desorientação e desesperança desta terra.

Aspectos da ficção científica são retratados na seção de fisiologia do personagem e na estética geral do mundo. O design da construção do mundo foi inspirado em filmes de ficção científica como 2001: A Space Odyssey (1968) de Kubrick e seu visual geométrico, metálico, concreto e arruinado (Figura 6). Cores fortes e austeras e formas simples foram usadas para projetar a parafernália geral da Federação e a própria publicação. A aparência institucional geral referia-se a projetos manuais modernistas com seus aspectos granulares e aplicações de um sistema de marca, como o NASA Graphic Standards Manual publicado em janeiro de 1976 (Danne e Blackburn, 1976). A aplicação de um nível micro aos vários atributos do conteúdo de construção de mundo – como um design manual abordaria um sistema de marca – desenvolveu uma atenção abrangente aos detalhes para as várias seções da publicação.

Além disso, imagens processadas compostas em posições tandem (Figura 7) forneceram uma pista visual sobre a tecnologia usada por Arjun para capturar instantâneos sobre o mundo distópico. A referência à ciência e à tecnologia também é vista na natureza mutante de Arjun em oposição à formação orgânica de Prithvi.



Figura 6. A capa frontal de Arjun. Fechar o conteúdo dentro de uma capa metálica e um fichário cinza de baixo contraste reflete as influências práticas da ficção científica no projeto. O foco na usabilidade do fichário para a observação de Arjun toma forma na construção protetora apresentada na apresentação geométrica mínima.

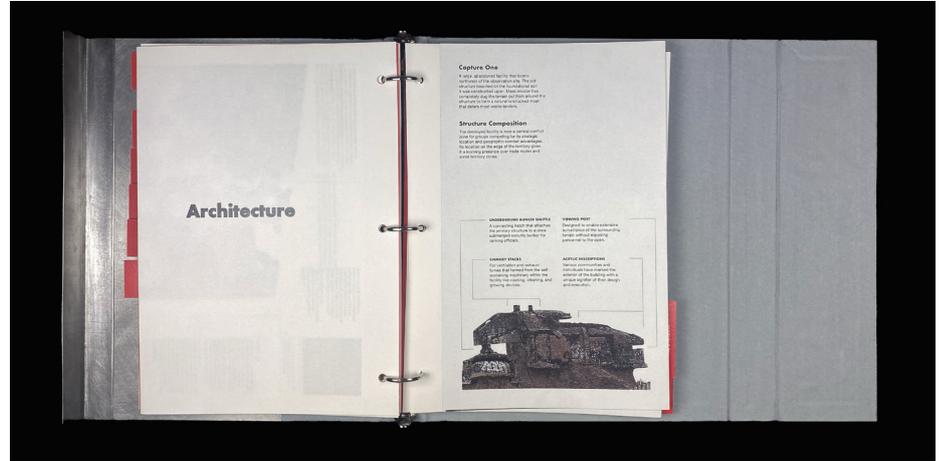


Figura 7. Arquitetura de Prithvi. Esta seção mostra um método distinto de processamento de imagem usado por Arjun para documentar Prithvi. No mundo ficcional, Arjun tira essas fotos usando uma forma específica de técnica que combina tecnologia antiga e moderna. Usando uma técnica de fotomontagem de recursos 3D combinados (no Illustrator) com imagens planas 2D (no Photoshop), produziu uma aparência coesa que intensificou a estética envelhecida e fluida de um futuro mundo distópico.

Arjun é um ciborgue composto de materiais orgânicos com aprimoramentos cibernéticos, que são instalados internamente em seu corpo para observar e documentar Prithvi. Na seção de briefing da publicação (Figura 8), ilustrações de implementações mecânicas em seu corpo pela Federação mostram o tipo de tecnologia à sua disposição para a observação do terreno documentado. À medida que a narrativa fecha o escopo em torno da formação fisiológica dos humanos mutantes, o personagem principal detecta uma intensa semelhança e também diferença entre ele e os habitantes de Prithvi. Essa sensação de proximidade e alteridade é uma metáfora para um processo transcultural que apresenta o sentimento de deslocamento e desorientação de Arjun sobre sua própria identidade e sua humanidade⁷.

Em Prithvi, somos apresentados a uma futura Terra distópica com resquícios de inteligência do passado. Nesta terra, há grande sofrimento em decorrência de uma contínua exploração tecnológica, filosófica e religiosa por parte da Federação. Essa abordagem sugere uma camada de crítica sobre os impactos do regime colonial em fijianos indígenas e indo-fijianos pelas autoridades britânicas de 1874 a 1970 (Ramesh, 2016). Os impactos desse regime fizeram dos indo-fijianos a oposição de fato dos europeus e dos fijianos indígenas, banindo-os e sujeitando-os a abusos e discriminação. Os sistemas educacionais incorporaram a língua inglesa e as tradições europeias nos mé-

todos de ensino. Para enfatizar as motivações do protagonista da história, a ideia de consciência compartilhada – proposta no conceito hindu de reencarnação – serve de base para a construção do mundo do projeto. Aplicando um conceito hindu à história, também traz referência à minha etnia indo-fijiana. O processo infinito de consciência compartilhada e as jornadas de reencarnação apresentam *Arjun* como um subproduto da Terra em um processo de reconexão com sua ancestralidade. Ampliar a destruição deste mundo por meio da linguagem visual enfatizou a desolação da situação de *Arjun* e as memórias inconscientes deste mundo que ele pode visualizar subliminarmente em sua mente. As anotações manuscritas detalhadas em algumas sessões emulam esses conflitos internos vivenciados pelo personagem principal. Ele é projetado com uma natureza rebelde como resultado de seu crescente senso de consciência sobre seu estado colonizado.

Figura 8. Instruções de Arjun. Esta seção detalha as principais informações sobre a missão do personagem e seu perfil. A divulgação dessas informações no início da publicação funciona como uma introdução à narrativa que situa o leitor para o restante das seções do processo.



A polifonia é usada para expressar visualmente as muitas vozes e os métodos de visualização usados para ilustrar esse sentimento de fragmentação e desconexão cultural vivenciado por ele. O diálogo entre sua posição autoral e seu monólogo interno apresenta um senso de verdade crível. Seu monólogo são notas observacionais com pontos de vista internos que retratam *Arjun* como um autor intradigético, mas também um observador extradigético. Sua posição autoral dá grande força ao pensamento do personagem dentro de uma perspectiva objetiva. Morson & Emerson (1990, p. 239) sugerem que o autor neste caso “cria um mundo onde muitos pontos de vista díspares entram em diálogo e, em um papel bastante distinto, ele mesmo participa desse diálogo. Ele é um dos interlocutores do “grande diálogo” que ele mesmo criou”. Por causa desse diálogo entre voz externa e interna, o autor (*Arjun*) tem pouco controle sobre a interpretação da obra. Cabe ao leitor conectar todas as informações apresentadas.

Esse espaço entre esse duplo estilo de narração apresenta uma forma de narrativa liminar. O liminar aqui é empregado para apresentar a natureza transitória de Prithvi e seus arredores em deterioração. Prithvi é um espaço intermediário, um lugar de transição entre o passado e o futuro. A história também retrata uma sensação de jornada liminar na qual a sensação de deslocamento de *Arjun* transita de um estado para um novo senso de identidade. Na narrativa, quanto mais fundo *Arjun* prospecta Prithvi, mais ele parece se encontrar de seu destino. Este espaço liminar é um limiar existencial quando *Arjun* redescobre sua ancestralidade. Ele não está integrado na sociedade de Prithvi e não pertence mais ao seu estado anterior. Ele é liminar. Conforme lemos suas notas de autodiálogo, os conflitos internos de *Arjun* parecem inconclusivos. No entanto, no final da narrativa, *Arjun* finalmente chega a um destino. Não encontrando seu verdadeiro eu, mas preenchendo a documentação solicitada pela Federação. No entanto, por meio de suas anotações, sentimos sua humanidade e seu crescente senso de transformação emergindo de suas maravilhas subjetivas.

Conclusão

Arjun explora aspectos da experiência vivida por meio de uma abordagem distinta de construção de mundo, usando conceitos como polifonia, reencarnação hindu e liminaridade. O significado de *Arjun* está em sua abordagem única para contar histórias e os potenciais da construção do mundo para expressar conceitos complexos, como deslocamento cultural. Uma narração polifônica forneceu um mecanismo para expressar o conteúdo narrativo e mostrar os níveis mais profundos da desorientação experimentada pelo personagem principal. O estilo de design manual torna o projeto adjacente a um suporte em um filme e fornece uma sensação de descrença suspensa que foi aprimorada pelo diálogo interno e externo explorado no uso de uma variedade de métodos de visualização (escrito e visual).

Posicionado como pesquisa artística, o projeto empregou uma série de auto-pesquisa e métodos reflexivos (por meio de internalização e externalização) que proporcionaram altos níveis de originalidade e descoberta por meio de uma variedade de métodos reflexivos conduzidos pela prática. Tanto a autoetnografia quanto a heurística apresentaram vantagens distintas para a pesquisa criativa, incluindo tempo, recursos e a instabilidade provocada pelos muitos caminhos que a pesquisa tomou. No entanto, mergulhar no pensamento subjetivo potencializou a criação do mundo e a experiência corporificada da narrativa.

A relevância de *Arjun* como uma crítica social cresce à medida que a assimilação cultural se torna mais prevalente e o deslocamento cultural mais presente continua a se desenvolver entre uma parte diversa da população (especialmente os jovens). *Arjun* oferece uma visão dessas experiências por meio de sua expressão de construção de mundo. Detalhar as facetas da minha experiência pessoal vivida como componentes da narrativa permite que os leitores “sintam” *Arjun* como uma pessoa real, situada em um lugar existente no tempo e no espaço.

É a esperança do pesquisador que, ao ilustrar essas questões muitas vezes sombrias e existenciais por meio de um projeto de construção de mundo digerível, possa fornecer às pessoas em situação semelhante uma sensação de consolo ou conexão comum.

1 Um fichário é uma publicação com uma lombada construída com anéis que podem ser abertos, e as páginas podem ser anexadas e reordenadas em uma matéria contínua semelhante a um catálogo e/ou manual.

2 J.R.R. Tolkien é bem conhecido por seu trabalho em *O Senhor dos Anéis* (1968) e *O Hobbit* (1937). Ambas as histórias acontecem dentro da construção do mundo chamada Middle-Earth.

3 A assimilação cultural refere-se à integração de uma cultura menor em uma cultura maior, muitas vezes renunciando a costumes e tradições para se adequar à população maior.

4 Nasci em Aotearoa/Nova Zelândia, mas minha mãe é de etnia indo-fijiana. Os indo-fijianos são índios indígenas que foram trazidos para Fiji pelos britânicos coloniais para o cultivo de cana-de-açúcar. Minha mãe migrou na adolescência para a Nova Zelândia para estudar engenharia. Aotearoa/Nova Zelândia foi habitada por tribos indígenas Māori durante a colonização britânica. Cresci me considerando um europeu indo-fijiano e altamente influenciado pelos valores ocidentais da cultura assimilada da Nova Zelândia. Durante minha infância, desconectei-me completamente de minha cultura indo-fijiana por meio do sistema educacional e da falta de conexões fijianas na Nova Zelândia. Não tendo nenhum conhecimento de hindi, não conseguia me comunicar de forma significativa com os parentes de minha mãe. Essa desconexão tornou-se cada vez mais frustrante com a perda de familiares e minha incapacidade de consolar minha mãe em seu luto.

5 O conceito de consciência compartilhada refere-se às memórias compartilhadas entre nossos ancestrais em vidas anteriores. O *Bhagavad Gita* argumenta que essas memórias são retidas no processo de reencarnação.

6 *Prithvi* é o nome sânscrito tradicional para a Terra na cultura hindu. Intitular o mundo dessa maneira cria uma conexão entre a Federação e o hinduísmo, além de fornecer uma sensação de mistério para leitores desinformados.

7 Essa sensação de deslocamento é enfatizada pela percepção de *Arjun* de que é tarde demais para interagir com os habitantes de *Prithvi* devido ao seu estado mutante que os reverte à natureza animal e, portanto, *Arjun* não pode pertencer à raça da qual ele descende.

8 Desenvolvimento feito no contexto de alcançar uma melhor compreensão do conceito de *Arjun*.

Arjun:

A creative exploration of worldbuilding to discuss cultural dislocation and belonging

Abstract This article will discuss concepts of cultural dislocation and belonging through a practice-led worldbuilding design project called Arjun. Arjun is a creative exploration of storytelling through a designed publication that uses diagrams, notations, and photographic manipulations to explore a character's experience in a foreign land. The publication presents a polyphonic story from the perspective of Arjun who is hired by the fictional corporation Federation (F.E.D.R) to explore a land where both familiar and unfamiliar takes place. Arjun searches for his sense of purpose and identity, in a self-dialogue with his own dislocation. Established within the tenants of Hinduism, this research project stimulates speculative meanings through worldbuilding design as means to discuss my cultural dislocation with my own Fijian Indian ancestry. Conceptually, the project is concerned with the philosophical principles of Hindu reincarnation, its relationships to the subconscious mind (Callander & Cummings, 2021) and liminality (Turner, 1969; Ipomoea, 2015). The article will discuss how practice emerged both conceptually and visually through a synthesis between theory and making in its creation and conceptualisation. Reflective processes and self-search methodologies are utilised to access personal experiences and prominent levels of exploration with materials through the methods of notation, journaling, copywriting, image processing and prototyping.

Keywords

Autoethnography; Cultural Dislocation; Liminality; Manual Design; Science Fiction.

Introduction

Arjun is a worldbuilding design project about a future dystopian Earth that delves into the attributes of the planet's aged appearance. The material produced for this research project is a designed publication that operates as a documentation collected by *Arjun* – the main character – at the request of an intergalactic colonial body known as the Federation (F.E.D.R). This organisation's goal is to assess the planet's resources for potential acquisition as they spread their presence deep into the Universe. To fulfil this task, *Arjun*, a cyborg observer, is employed to carry out this examination. As the dislocated *Arjun* observes this world, he discovers a foreboding sense of belonging that terrifies him. During his journey, we follow *Arjun* discovering his own sense of humanity through the information he is actively gathering and attaching to a ring-binder publication¹ (defying Federation protocol).

Using worldbuilding design, the project analyses cultural dislocation through the lens of dystopia and science fiction genre. The documentation operates as a publication (Figure 1) that details analysis about the world and his self-dialogue with the information collected during his journey of belonging. Using autoethnography as a methodological framework, the project portrays the complexities around my own cultural dislocation with the Indo-Fijian culture as means to illustrate themes such as loneliness, belonging and displacement using graphic design conventions such as typography, photomontage, and creative writing.

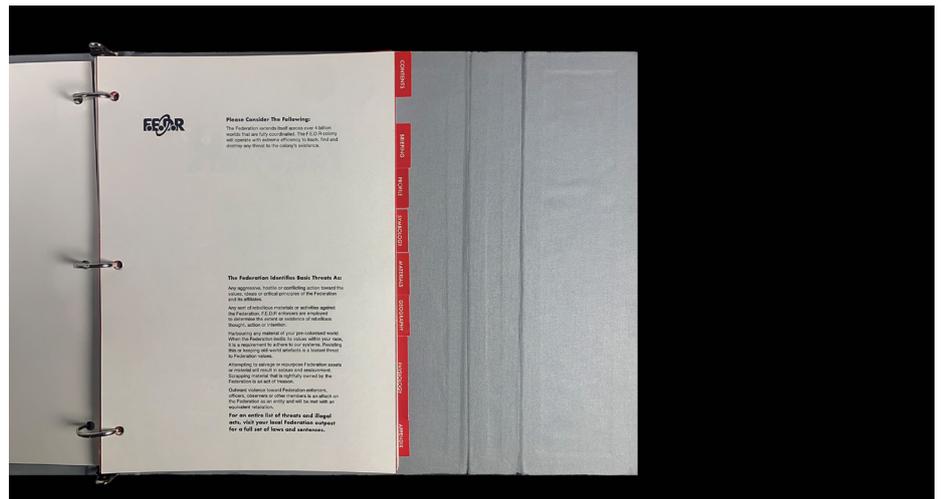


Figure 1. The ring binder publication.

The publication contains several pages distributed in seven sections (briefing, profile, symbology, materials, geography, physiology, and appendix). These pages contain text, maps, diagrams, models, photographic images, and notations that *Arjun* collects about the world during his journey.

Review of Contextual Knowledge

Theoretical frameworks inform the approach to this project as means to understand its purpose and intention. The intersection between polyphony, cultural dislocation, liminality, and Hindu reincarnation are essential aspects in the conception of *Arjun* as a worldbuilding project.

Butler (2013) defines worldbuilding as the process of creating the encompassing traits of a world. Many aspects such as history, geography, biology, culture, and physics must all be considered in worldbuilding to generate an immersive world for the viewer. Zaidi (2019) suggests that within the science fiction genre, worldbuilding has opportunities to communicate highly conceptual ideas through potential futures. These worlds can be built around an idea or theme to inform the viewer of a perspective or experience. Butler (2013) also argues that worldbuilding is a distinct way to transport readers into a vacuum of a constructed world where we obey to the principles of its formation and features. Butler (2013) adds that the many variables of a world can make it a vehicle for complex narratives to unfold in worldbuilding. For example, in J.R.R. Tolkien's worldbuilding², his articulate creation of Middle-Earth involves readers into multiple narratives – with a considerable time difference – that can achieve deep levels of immersion through his attention to detail.

The narration level may also be an essential element to convey a believable world. In *Arjun*, Mikhail Bakhtin's (1984) definition of polyphony is employed to visualise the various attributes of a multi-layered cohesive vision style of narration defined by the author's perspective. Bakhtin (1984) outlines that polyphony is effective in communicating a story through multiple point of views including the author's own position in the text. Using a diverse range of visualisation methods, the narration style mimics the streams of information collected by *Arjun* (the author and narrator) to form the narrative. In this manner, *Arjun's* compilation within the publication binder provides information to the reader about the world, while suggesting multiple voices detailing the character's internal conflicts during his journey (Figure 2).

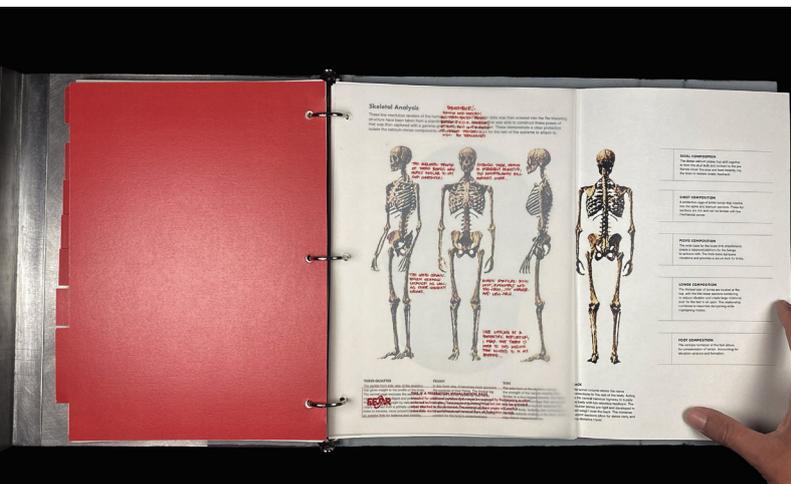


Figure 2. Arjun's self-dialogue pages. Note: The transparent pages in the physiology section provide a handwritten notes that captures Arjun's disorientation as he suddenly discovers himself as partially human.

Arjun is categorised within the science fiction genre as science and technology plays part in communicating the potentialities of a dystopian fictional future. Science fiction is a genre of speculative fiction that usually deals with futuristic settings with advanced technology and/or science. Zaidi (2019) suggests a necessity of expanding on notions around worldbuilding within the science fiction genre as it acts as a vehicle to prototype, innovate and experiment with potential futures that can be dissected and applied in our society. Pataki (2017, p. 426) argues that in literary studies, dystopian futures is usually “linked to totalitarian states [that] deprive its inhabitants of freedom”. They use exaggeration to make a criticism of current societal norms or trends. In *Arjun*, science fiction deals with the notions of a destroyed and severely crippled society and environment to discuss issues of cultural dislocation.

In *Arjun*, we see the effects of cultural assimilation³ being discussed by a polyphonic style of narration and the nature of the world described by the main character. Ngaamo (2019) describes the impacts of cultural disconnection to their original culture among Pacific youth and how this can be incredibly damaging for their identity, language, and culture. He suggests that the colonial construct of “one-size-fits-all” that structures our society’s systems have resulted in a disconnection from original traditions whilst we are expected to function and succeed. Deepthi (2019) attests that cultural disconnection perpetuates dislocation, allowing the assimilated culture to overtake indigenous cultures. Deepthi (2019) argues that diasporic creatives often engage with themes around cultural dislocation as a response against the assimilated culture they have been placed within to navigate issues around identity and cultural dislocation.

When placed in the context of Fijian Indian culture, the impacts become far more noticeable. Odrovakavula and Mohammadnezhad’s (2022) details a successful study with second-generation Fijians high school students who have significantly benefited from a combination of Western education templates with cultural heritage in learning activities. Spiritual and psychological well-being teaching practices have helped many struggling students to repair relationships with their family and education. These actions of bringing culture into the educational systems has enabled youth to better identify and connect themselves with parts of their culture that are critical to their development.

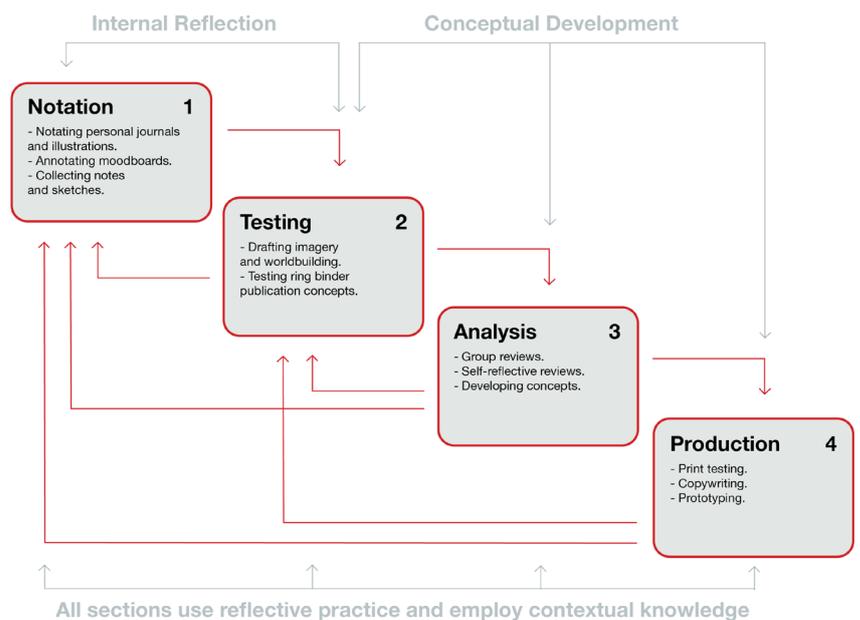
In cultural studies, the term liminality or liminal journey have been used to illustrate immigration journey and to detail how immigrant outliers can defy cultural classification. Originally, the term liminality is associated with a ritual process⁴, spaces in a threshold or ‘in betwixt’ (Turner, 1969), a transitional space where transformation occurs. Turner (1969) explains that “attributes of liminality or of liminal personae (‘threshold people’) are necessarily ambiguous, since this

condition and these persons elude or slip through the network of classifications that normally locate states and positions in cultural space". Sharma (2013) expands on this in relation to how people become outsiders as they are not able to identify or connect with a cultural identity. Callander & Cummings (2021) defines the liminal journey as an experience between the physical and metaphysical. The liminal can be perceived both in the subconscious and conscious mind to describe the position or transit between two stages, locations, ideas, or destinations. The liminal here is situated at the sensory threshold, whereas the closely related subliminal is below this. Callander & Cummings (2021) elaborates on liminality to indicate the many levels of spirituality present in the physical reality. While Ipomoea (2015) relates it to spiritual scriptures (such as traditional Hindu texts like the Bhagavad Gita⁵) to detail the connection between liminality and the transitional stage that occupy the journey between beginning and end (and vice-versa) in reincarnation. In *Arjun*, the term liminality offers a framework to discuss the journey of transformation and the existential conflicts that the character undergoes through while discovering his humanness.

Design Methodology

The research project employed a mixed method approach of enquiry that combined autoethnography, reflective practice and heuristics in *Arjun's* narrative structure and visual elements, that were coupled with number of consecutive cyclical methods (Figure 3).

Figure 3. Diagram demonstrating the methods employed in *Arjun*. Note: During phases 1 and 2, there was a process of internal reflection on subjective experiences in relation to the potentials narrative and visual constructions. In phase 1 (notation), journals, moodboards, notes, and sketches were used to speculate and to capture potential ideas about the world. These methods resulted in potential concepts to be undertaken into phase 2 (testing). The next phase involved drafting ideas, such as imagery, worldbuilding and publication concepts,¹⁰ led into more concrete concepts toward phase 3 (analysis). On phases 3 and 4, the design ideas were materialised into a specific worldbuilding approach. In the phase 3 (analysis), a compilation of strong developments were subjected to specialists and self-reflective reviews. The final phase (production) resulted in polished designs that included print tests, copywriting, and prototyping to be added to the final publication.



Arjun's worldbuilding elements and narrative construction were largely autoethnographic. Ellis (2011) defines autoethnography as being an approach to research and writing that aims to analyse the personal in order to understand cultural experiences. This process leads to unconventional approaches to research, using the researcher's self and ethnology to achieve the process that is also the product. In this manner, *Arjun* delves into the subjective experiences and ramifications of my cultural dislocation and the reconnection with my own ethnicity⁶. During the project, acknowledging my Hindi culture opened a deep reflective process that potentialised the world creation. By reading passages of the Bhagavad Gita, I was able to learn about the idea of shared consciousness in reincarnation⁷. Reflecting into this reading allowed a profound immersion into *Arjun* and amplified my own sense of self. Personal and subconscious experiences vicariously manifested through the character's internal thoughts, the narrative construction, and the world itself.

In *Arjun*, research questions were initially imaginary, exploratory, and reflective and heuristics was another self-search method employed for its mutability and potential flexibility. Many writers discuss that in heuristics, the researcher is sometimes uncertain about the course of the research (Douglass & Moustakas, 1985; Ings, 2011; Kleining & Witt, 2000; Moustakas, 1990; Sela-Smith, 2002). In such investigations, Moustakas suggests that it is subjective critique that provides "a clear sense of the direction in which the theme or question is moving" (1990, p. 48). During *Arjun's* conceptualisation, understanding the research phenomenon with increasing depth – and its possible directions and discoveries – resulted in a growing sense of self-awareness and self-knowledge. Moustakas (1990, p. 130) defines this as a "a process of internal search through which one discovers the nature and meaning of experience and develops methods and procedures for further investigation and analysis".

Also, visualising and writing from the observational character's point-of-view was a self-reflective process. Schön (1992) explains the purpose of reflective practice as a working synthesis between the past, present, and future tenses. He elaborates that understanding the creative process is not a linear timeline, but instead is a sampling from the past to influence current and future work. The world-building design was informed in a series of trials and errors through what Schön calls discovery in action and move testing. While constructing the world I was thinking it through, and while within it, I was making decisions inside the canvas of the world. Schön (1990, p. 132) argues that it is during such undertakings that "unintended changes [can] give the situation new meanings. The situation talks back, the practitioner listens, and as he appreciates what he hears, he reframes the situation once again." This involved the making and handling of materials "... in order to see what happens." I took "actions in order to produce an intended change" (1983, p. 146) that gradually articulated many unexpected facets of the world that evolved in greater detail.



Figure 4. The flatplan blueprint of a three-piece locking system concept for the publication was not used in the final design. This concept was developed for the final binder construction, removing the vertical folding tabs, and extending the long horizontal fold into a rectangle. This ensured a secure locking system that could be easily and practically opened and closed with the efficiency required for Arjun's observational process with minimal points of failure.

Having discussed the contextual knowledge and methodologies surrounding *Arjun*, it is helpful now to elaborate on the critical commentary and findings from the project to demonstrate how these processes were actioned within the practical work.

Critical Commentary

The construction processes and techniques used in the critical thinking and the formation of *Arjun* involved in the application of concepts such as worldbuilding, polyphony and cultural dislocation into the design of *Arjun*.

Arjun is constructed as a worldbuilding polyphonic project as it details the geography, symbology, materials, and physiology of Prithvi⁸ (a name given by the Federation to the dystopian Earth). Each section of the worldbuilding content is detailed from *Arjun's* perspective, and presents a double voice style of narration – *Arjun's* internal dialogue about his perceptions of the world and an analytic description of the content he collected. By reading into each sections, we gradually understand the worldbuilding in greater detail by connecting elements of text and imagery. Traits of Prithvi are presented in a relatable manner, through familiar details of a similar Earth, but presented to the reader as a foreign environment by the strange characteristics of symbology and information (Figure 5). The sections also describes Prithvi's inhabitants, the locations in which each sample of the world was obtained, and the potential use of materials collected by *Arjun*.



Figure 5. Symbology of Prithvi.

3D extrapolations of 2D photoshop compositions were used to depict the symbology of the world using Western references such as remnants of Nasa symbols, European architectural structures and geographic mapping. Implementing Western symbology to Arjun's designs emphasised the domination of the colonial body (the Federation), in which Arjun is assimilated to. These arbitrary symbols draw focus on the feeling of decadence, disorientation, and hopelessness of this land.

Aspects of science fiction are depicted in the character's physiology section and the overall aesthetic of the world. The worldbuilding design was inspired by science fiction films such as Kubrick's 2001: A Space Odyssey (1968) and its geometric, metallic, concrete, and ruined look (Figure 6). Bold, austere colours and simple shapes were used to design Federation's overall paraphernalia and the publication itself. The overall institutional look referred to modernist manual designs with their granular aspects and applications of a brand's system such as the NASA Graphic Standards Manual issued in January 1976 (Danne and Blackburn, 1976). Applying a micro level to the various attributes of worldbuilding content – like a manual design would approach a brand system – developed a comprehensive attention to detail for the various sections of the publication.

Also, processed images composed in tandem positions (Figure 7) provided a visual clue about the technology used by Arjun to capture snapshots about the dystopian world. Reference to science and technology is also seen in Arjun's mutated nature in opposition to Prithvi's organic formation.



Figure 6. The front cover of Arjun.

Enclosing the content within a metallic cover and low contrast grey panelled binder reflects the practical science fiction influences on the project. Focusing on the usability of the binder for Arjun's observation takes form in the protective construction presented in the minimal geometric presentation.

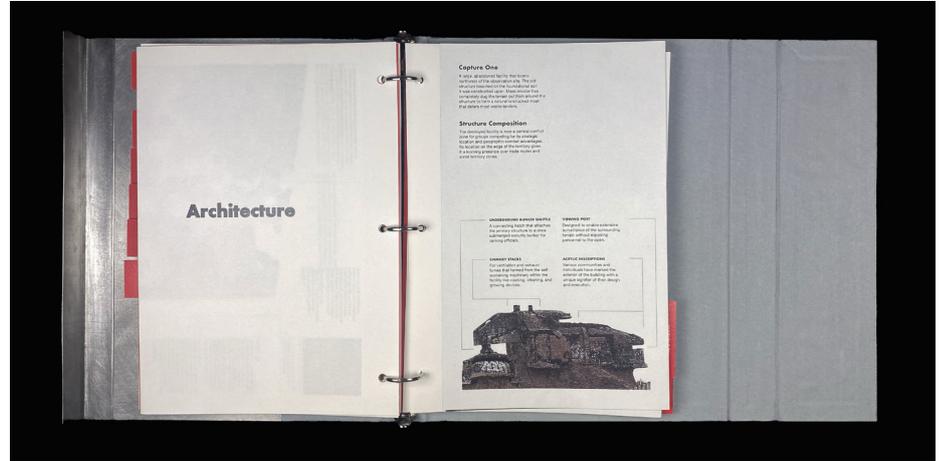


Figure 7. Architecture of Prithvi.

This section shows a distinct image processing method used by Arjun to document Prithvi. In the fictional world, Arjun takes these photographs using a specific form of technique that blends old and modern technology. Using a photomontage technique of blended 3D capabilities (in Illustrator) with 2D flat imagery (in Photoshop) produced a cohesive look that intensified the aged and porous aesthetic of a future dystopian world.

Arjun is a cyborg composed of organic materials with cybernetic enhancements, that are internally installed within his body to observe and document Prithvi. In the briefing section of the publication (Figure 8), illustrations of mechanic implementations in his body by the Federation shows the type of technology at his disposal for the observation of the documented land. As the narrative closes scope around the physiological formation of the mutated humans, the main character detects an intense similarity and also difference between himself and Prithvi's inhabitants. This sense of closeness and otherness is a metaphor for a transcultural processes that presents *Arjun's* feeling of dislocation and disorientation about his own identity and his humanness⁹.

In Prithvi, we are presented with a dystopian future Earth with remnants of past intelligence. In this land, there is great suffering in result of a continuous technological, philosophical and religious exploitation by the Federation. This approach suggests a layer of critique on the impacts of colonial regime in indigenous Fijians and Indo-Fijians by British authorities from 1874 to 1970 (Ramesh, 2016). The impacts of this regime made Indo-Fijians the defacto opposition of the Europeans and indigenous Fijians, outcasting them and subject to abuse and discrimination. Education systems incorporated English language and European

traditions into teaching methods. To emphasize the motivations of the main character in the story, the idea of shared consciousness – proposed in the Hindu concept of reincarnation – acts as a basis for the project’s worldbuilding. Applying a Hindu concept to the story, also brings reference to my Indo-Fijian ethnicity. The infinite process of shared consciousness and the journeys of reincarnation presents *Arjun* as a byproduct of Earth in a process of reconnection with his ancestry. Amplifying the destruction of this world through visual language emphasised the bleakness of *Arjun*’s situation, and the unconscious memories of this world he can subliminally visualise in his mind. The detailed handwritten notations in some sessions emulate these internal conflicts experienced by the main character. He is designed with a rebellious nature as a result of his growing sense of awareness about his colonised state.

Figure 8. Briefing of Arjun.

This section breaks down the key information about the character’s mission and his profile. Disclosing this information at the beginning of the publication acts as an introduction to the narrative that situates the reader for the rest of the proceeding sections.



Polyphony is used to visually express the many voices and visualisation methods used to illustrate this feeling of fragmentation and cultural disconnection experienced by him. The dialogue between his authorial position and his internal monologue presents a sense of believable truth. His monologue are observational notes with internal points of views that depicts *Arjun* as an intradigetic author but also an extradigetic observer. His authorial position gives great force into the thoughts of the character within an objective perspective. Morson & Emerson (1990, p. 239) suggests that the author in this case “creates a world where many disparate points of view enter into dialogue, and, in a quite distinct role, he himself participates in that dialogue. He is one of the interlocutors in the “great dialogue” that he himself has created.” Because of this dialogue between external and internal voice, the author (*Arjun*) has little control over the interpretation of the work. It is up to the reader to connect all the information presented.

This space between this double style of narration presents a form of liminal narrative. The liminal here is employed to present Prithvi's transitional nature and its deteriorating surroundings. Prithvi is a space in between, a place of transition between the past and the future. The story also depicts a sense of liminal journey in which *Arjun's* sense of dislocation transits from one state to a new sense of self. In the narrative, the deeper *Arjun* prospects into the Prithvi, the further he seems to find himself from his destination. This liminal space is an existential threshold as *Arjun's* rediscovers his ancestry. He is not integrated into Prithvi's society and does not belong in his previous state anymore. He is liminal. As we read his self-dialogue notes, *Arjun's* internal conflicts feel inconclusive. However, by the end of the narrative, *Arjun* finally reaches a destination. Not by finding his true self, but by completing the documentation requested by the Federation. However, through his notes, we sense his humaness and his growing sense of transformation emerging from his subjective wonders.

Conclusion

Arjun explores aspects of lived experience through a distinctive worldbuilding approach using concepts such as polyphony, Hindu reincarnation, and liminality. The significance of *Arjun* sits in its unique approach to storytelling and the potentials of worldbuilding to express complex concepts such as cultural dislocation. A polyphonic narration provided a mechanism to express narrative content and show the deeper levels of the disorientation experienced by the main character. The manual design style of design makes the project adjacent to a prop in a film and provided a sense of suspended disbelief that was enhanced by the internal and external dialogue explored in the use of a range of visualization methods (written and visual).

Positioned as artistic research, the project employed a series of self-search and reflective methods (through internalisation and externalisation) that provided high levels of originality and discovery through a range of practice-led, reflective methods. Both autoethnography and heuristics posed distinct advantages to the creative research, including time, resources, and the instability provoked by the many pathways that research took. However, delving into subjective thinking potentialised the world creation and the embodied experience of the narrative.

The relevance of *Arjun* as a social critique, grows as more prevalent cultural assimilation becomes and more present cultural dislocation continues to develop amongst a diverse part of the population (especially youth). *Arjun* offers an insight into these experiences through its worldbuilding expression. Detailing the facets of my personal lived experience as components of the narrative allows readers to 'feel' *Arjun* as a real person, set in an existent place in time and space.

It is the researcher's hope that by illustrating these often dark and existential questions through a digestible worldbuilding project, it might provide people in a similar situation a sense of solace or common connection.

1 A ring-binder is a publication with a spine constructed with rings that can be opened, and pages can be attached and reordered in a continuous matter similar to a catalogue and/or manual.

2 J.R.R. Tolkien is well known for his work on Lord of the Rings (1968) and The Hobbit (1937). Both stories take place within the worldbuilding construction called Middle-Earth.

3 Cultural assimilation refers to the integration of a smaller culture into a larger culture, often forgoing customs and traditions to conform to the larger population.

4 Turner (1969) defines liminality in a step-like process of separation, transition or margin (limen), and incorporation.

5 An ancient and pivotal Hindu scripture, often referred to as the Gita, that describes part of the epic Mahabharata's story. The Gita is a dialogue between Pandava and Krishna and discusses many moral and spiritual dilemmas, including reincarnation and the cycle of rebirth.

6 I was born in Aotearoa/New Zealand, but my mother is from Indo-Fijian ethnicity. Indo-Fijians are indigenous Indians that were brought to Fiji by the colonial British for sugarcane farming. My mother migrated in her teens to New Zealand to study engineering. Aotearoa/New Zealand was inhabited by indigenous Māori tribes during British colonisation. I grew up considering myself an Indo-Fijian European, and highly influenced by western values of New Zealand's assimilated culture. During my childhood, I disconnected completely from my Indo-Fijian culture through the education system and lack of Fijian connections in New Zealand. Having no knowledge of Hindi, I was unable to communicate meaningfully with my mother's relatives. This disconnection became increasingly frustrating with the loss of family members and my inability to console my mother in her mourning.

7 The concept of shared consciousness relates to the shared memories between our ancestors in previous lives. Bhagavad Gita argues that these memories are retained in the reincarnation process.

8 Prithvi is the traditional Sanskrit name for Earth in Hindu culture. Titling the world in this manner creates a connection between the Federation and Hinduism as well as providing a sense of mystery for uninformed readers.

9 This sense of dislocation is emphasized by Arjun's realisation that it is too late to interact with Prithvi's inhabitants due to their mutated state that reverts them to animalistic nature and therefore, Arjun cannot belong with the race he descended from.

10 Development made in context to achieving a better understanding of the concept of Arjun.

Referências

References

- Bakhtin, M. (2014). Polyphonic discourse in the novel. *The Discourse Studies Reader: Main currents in theory and analysis*, 27.
- Butler, C. (2013). *Tolkien and worldbuilding*. JRR Tolkien, 106-20.
- Callander, A., & Cummings, M. E. (2021). Liminal spaces: A review of the art in entrepreneurship and the entrepreneurship in art. *Small Business Economics*, 57(2), 739-754.
- Danne, R., & Blackburn, B. (1976). *Nasa Graphic Standards Manual*. NASA.
- Douglass, B. G., & Moustakas, C. (1985). Heuristic Enquiry. *Journal of Humanistic Psychology*, 25(3), 39-55.
- Ellis, C., Adams, T. E., & Bochner, A. P. (2011). Autoethnography: an overview. *Historical social research/Historische sozialforschung*, 273-290.
- Ings, W. (2011). Managing heuristics as a method of Inquiry In autobiographical graphic design theses. *International Journal of Art & Design Education*, 30(2), 226-241.
- Ipomoea. (2015, May). *Sacred Liminality* [web log]. Retrieved August 28, 2022, from <https://sacredliminality.wordpress.com/tag/reincarnation/>
- Kleining, G., & Witt, H. (2000). The qualitative heuristic approach: A methodology for discovery in psychology and the social sciences. Rediscovering the method of introspection as an example. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 1(1).
- Kubrick, S. (1968). 2001: *A space odyssey* [Film]. Metro-Goldwyn-Mayer.
- Morson, G. S., & Emerson, C. (1990). *Mikhail Bakhtin: Creation of a prosaics*. Stanford University Press.
- Moustakas, C. (1990). *Heuristic research: Design, methodology, and applications*. Newbury Park, CA: SAGE. doi:10.4135/9781412995641
- Ngaamo, R. B. (2019). *Through the eyes of whānau: Destruction of cultural identity through education* (Doctoral dissertation, The University of Waikato).
- Odrovakavula, L., & Mohammadnezhad, M. (2022). Psychological and spiritual dimensions of well-being among high school students: A descriptive study in Fiji. *International Journal of Child and Adolescent Health*, 15(1), 41-48.
- Pataki, J. (2017). To Read and Learn: The Necessity for a New Definition of Dystopia and Bridging the Gap between the Old and Contemporary Dystopias//Demir ALIHODŽIĆ, and Selma VESELJEVIĆ JERKOVIĆ. The Boundaries of Dystopian Literature. *The Genre in Context. Anafora-časopis za znanost o književnosti*, 4(2), 426-430.

Ramesh, S. (2016). Colonial and post-colonial Ethnocracy in Fiji. *Cosmopolitan Civil Societies: An Interdisciplinary Journal*, 8(3), 115-143.

Schön, D. A. (1992). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Routledge.

Sela-Smith, S. (2002). Heuristic research: A review and critique of Moustakas's method. *Journal of Humanistic Psychology*, 42(3), 53-88.

Sharma, M. (2013). The liminality of contemporary culture. *Bodhi: An Interdisciplinary Journal*, 6, 109-119.

Tolkien, J. R. R. (1937). *The Hobbit*. Allen & Unwin.

Tolkien, J. R. R. (1968). *The Lord of the Rings*. Allen & Unwin.

Turner, V. (1969). Liminality and communitas. *The ritual process: Structure and anti-structure*, 94(113), 125-30.

Zaidi, L. (2019). Worldbuilding in science fiction, foresight, and design. *Journal of Futures Studies*, 23(4), 15-26.