

Uma Conversa Através do Tempo

Um Projeto desenvolvido na Universidade Vale do Paraíba, no ano de 2020, como uma documentação do processo de criação do trabalho de Graduação dos alunos Gabriella Lewin e Matheus Santos, sob orientação de Lucas Baumgratz, pelo curso de Artes e Mídias Digitais.



Agradecimentos

Desenvolver um projeto de médio-longo prazo não é uma tarefa simples. Na verdade é algo que chega a parecer impossível devido a quantidade de acontecimentos e imprevistos que a vida nos proporciona. Entretanto, essa tarefa aparentemente impossível, se torna apenas uma trabalhosa caminhada por conta daqueles que nos acompanham. Portanto, por meio dessa simples página, gostaríamos de dedicar o nosso obrigado a essas pessoas.

Primeiramente agradecemos a Deus por ter nos dado força, sabedoria e coragem para seguir em frente. Num segundo momento, a nossos familiares que independente de quaisquer intrigas, diferenças, momentos, entre outras coisas, nos apoiaram e nos proporcionaram essa oportunidade.

Deixamos também um grande obrigado ao nosso orientador Lucas Baumgratz, que tornou isso possível nos acompanhando de perto do começo ao fim. Também agradecemos a participação de todos os outros Professores que fizeram parte de nossa caminhada e mais especificamente àqueles que em algum momento nos ajudaram diretamente como a Professora Monique Baraúna e os professores Bruno Britto e Roberto Grossman.

Agradecemos também a todos os alunos das turmas de Artes Visuais e Artes e Mídias Digitais que prestigiaram nosso projeto ao longo de diversas apresentações, destacando Gustavo Soares, Maithe Masiero, Maria Paula Bins Lobo e Rodrigo Cândido, por sempre estarem por perto e dispostos a nos ajudar.

Saindo do ambiente acadêmico, agradecemos a nossos queridos amigos Ian Stall, Jacob Clevenger, João Marcos Dutra, João Schembek, Rafael Bernardes, Sean Irvin, Vicky Thongkham que nos ajudaram não só dando força e apoio como também criativamente.

Resumo

“**Uma Conversa Através do Tempo**” é um Projeto Interativo no formato de um Sketchbook que visa ser compartilhado entre um autor fictício e o leitor. A seguir consta toda a Origem e Processo de Criação do Projeto. A história traz uma figura conhecida como “O Andarilho”, que retrata seu mundo em seu sketchbook enquanto está em uma jornada de identificação e pertencimento. A Interatividade é um elemento importante, pois por meio desta o Leitor completa a obra. Ao trazermos a camada de Interatividade, damos profundidade a nosso trabalho, que deixa de ser apenas contemplativo para trazer uma maior presença do Leitor na obra, promovendo práticas que envolvem o pensamento reflexivo, a observação, o desenho e a escrita.

Palavras-chave: Interatividade, Sketchbook, Worldbuilding, Diário, RPGs, Desenho, Escrita, Personagens, Narrativa, Identificação, Pertencimento, Refletir

Abstract

“**A Conversation Through Time**” is an Interactive Project in the format of a Sketchbook that is to be shared between a fictional author and the reader. Here the Origin and Creation Process of the Project is documented. The story brings a figure known as “The Wanderer”, that depicts his world in his Sketchbook while on a journey of identification and belonging. The interactivity is an important element, because through it the reader will complete this piece.”

By bringing the Interactivity layer, we give depth to our work, which is no longer just contemplative to bring a greater presence of the Reader in the work, promoting exercises that involve reflective thinking, observation, drawing and writing.

Keywords: Interactivity, Sketchbook, Worldbuilding, Journal, RPGs, Drawing, Writing, Characters, Narrative, Identification, Belonging, Thinking.

Sumário

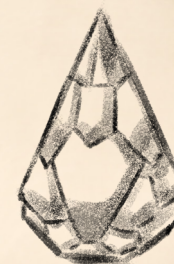
1. Introdução.....	11
2. Referencial Teórico.....	13
2.1. Contextualização.....	13
2.1.1. Interatividade.....	13
2.1.2. Worldbuilding.....	14
2.1.3. Livro-Jogo.....	15
2.1.4. Caderno Diário.....	16
2.1.5. Sketchbooks.....	17
2.2. Históricos e Referências.....	18
2.2.1. S.O Navio de Teseu.....	18
2.2.2. As Obras de Keri Smith.....	20
2.2.3. Go! My Adventure Journal.....	21
2.2.4. This Books is a dungeon [This Dungeon is a Book].....	22
2.3. Tema.....	23
2.3.1. Delimitação do Tema.....	23
3. Metodologia.....	28
3.1. Métodos.....	28
3.1.1 Bottom Up e Top Down.....	28
3.1.2 Crichton e Snowflakes.....	29
3.1.3 Processo Criativo.....	30
4. Desenvolvimento.....	31
4.1 Execução e Solução de Problemas.....	31
4.2 Técnicas e Ferramentas.....	32
4.2.1 Textura.....	32
4.2.2 Pintura.....	32
4.2.3 Lineart.....	34
4.2.4 Tipografia.....	35
4.3 Softwares.....	36
4.4 Desenvolvimento Narrativo.....	37

4.5 Raças.....	40
4.5.1 Humanos.....	40
4.5.2 Aeries.....	41
4.5.3 Lumines.....	41
4.5.4 Luma.....	42
4.5.5 Demônios.....	42
4.5.6 Ibibis.....	43
4.5.7 Dragões.....	43
4.5.8 Icebornes.....	43
4.6 Localizações.....	44
4.6.1 Cardealis.....	45
4.6.2 Floresta Viva.....	45
4.6.3 A Fazenda.....	45
4.6.4 Asteria.....	46
4.6.5 Valvont.....	46
4.6.6 Lunaris.....	46
4.7 Personagens Principais.....	48
4.7.1 Anno'ó.....	49
4.7.2 Ara'ri.....	50
4.7.3 Grippo'ó.....	53
4.8 Personagens Pontuais.....	54
4.8.1 Hyerie Stormshadow.....	54
4.8.2 Selarion Nightwind.....	54
4.8.3 Asa.....	55
4.8.4 Uther.....	55
4.8.5 Greer.....	55
4.8.6 Agatha Brandt.....	56
4.8.7 Kindra Riz.....	56
4.8.8 Grama Azul.....	56
4.9 Linha Narrativa.....	58
5. Conclusão.....	65
6. Referências Bibliográficas.....	67
7. Concepts.....	71

Projeto

“Uma Conversa Através do Tempo” é um projeto desenvolvido por Gabriella Lewin e Matheus Santos. Ele consiste na materialização de um Livro Interativo escrito por um autor fictício conhecido como “O Andarilho”.

Nele você poderá entender a Jornada e dilemas do Andarilho e ajudá-lo a completar sua obra. Ao longo do livro voce encontrará uma série de atividades que podem ser realizadas por meio da escrita, desenho, observação e imaginação.



“ VOCÊ ESTÁ CAMINHANDO NUMA PRAÇA E AVISTA UM BANCO PARA DESCANSAR. VOCÊ NOTA QUE HÁ UM LIVRO SOBRE O BANCO, MAS NÃO HÁ NINGUÉM POR PERTO. POR CURIOSIDADE VOCÊ PEGA O LIVRO. AO ABRI-LO, VOCÊ SE DEPARA COM UMA AVENTURA E PROCESSO ARTÍSTICO DE UM ARTISTA CONHECIDO COMO O ANDARILHO.”

Capítulo 1

Introdução

O presente projeto de conclusão apresenta a criação de uma **obra literária, ilustrada, com grau de interatividade**, que consiste em retratar um **caderno de anotações** de um personagem em um mundo de fantasia. Por meio deste caderno, o personagem tem o intuito de apresentar seu mundo sob sua perspectiva para um possível leitor. E na forma que o trabalho é realizado, trazemos esse elemento da história para nossa realidade. Fazendo com que o leitor de nossa obra, seja o mesmo que existiria na história em questão.

A história contada no projeto se passa em um **universo autoral de gênero fantástico** com aspectos que se inclinam ao Medieval e visa não só contar uma aventura como também apresentar o universo criado, evidenciando raças humanoides, fauna, flora, arquitetura, entre outros elementos.

Para realização de uma obra com essas características, contamos com um projeto que esbarra em diversas categorias de formato. Que por sua vez, pode ser considerado **um Diário, um Sketchbook, um Livro Ilustrado, ao mesmo tempo que é um Livro Interativo com fundamentação nos livros dos RPGs de mesa.**

Nosso objetivo é trazer uma história que aborde questões de **identificação e pertencimento**. Essas questões irão acontecer tanto por meio da história (Narrativa), como por meio de uma interação que se estabelece com a realização de exercícios de **reflexão, escrita e desenho** sobre a realidade mostrada no livro, juntamente com a realidade escolhida pelo leitor. Visto que este pode contar sua própria realidade ou inventar uma completamente nova.

A importância de nosso projeto se dá pela necessidade de desenvolver um pensamento mais consciente e ativo para o público. No que diz respeito a esse pensamento mais consciente, destacamos dois fatores. Sendo eles a percepção de si mesmo, e a percepção do mundo. Buscamos trazer questionamentos sobre o funcionamento do mundo à nossa volta, bem como nosso papel e postura na realidade a qual estamos inseridos. Assim como também mostramos a forma de pensar e a busca pelo pertencimento e a identificação dentro da sociedade. Tudo por meio dos exercícios e atividades propostos de forma imersiva na história. Em outras palavras, é um projeto que além de levantar questões importantes no contexto atual em que vivemos, e na formação dos jovens, promove práticas artísticas da escrita e do desenho.



O escritor fictício do Livro, conhecido como O Andarilho, é um jovem de uma outra realidade (literalmente). Seu mundo se chama Eria, e pode ser categorizado pela gente como um Mundo de Fantasia! Sendo assim, poderíamos dizer que a resposta é que o Livro vem de outro mundo! Mas como será que ele veio parar aqui?

Capítulo 2

Referencial Teórico

2.1 Contextualização

No presente subcapítulo, apresentaremos os diversos formatos e conceitos nos quais nosso projeto está inserido e como eles se aplicam na obra. Nosso foco será trazer um breve contexto sobre cada item, seguido da sua aplicação e/ou importância para nossa produção.

2.1.1

Interatividade

Conceitualmente, o termo interatividade pode ser definido como o grau com o qual uma tecnologia de comunicação pode criar um ambiente mediado no qual participantes podem se comunicar [...] sincronizada ou assincronamente e participar em trocas de mensagens recíprocas [...] [e] também se refere à habilidade do usuário de perceber a experiência como uma simulação da comunicação interpessoal. (KIOUSIS, S. Interactivity: a concept explication. New Media & Society. vol. 4. SAGE Publications. 2002. pp. 355-383.)

Nosso projeto se baseia justo nessa simulação da comunicação interpessoal. Onde a narrativa do livro acontece de maneira informal por parte de um personagem que o teria escrito na tentativa de receber respostas de um possível leitor para que a obra se complete.

2.1.2

Worldbuilding

Worldbuilding, da tradução literal Construção de Mundo, é um processo de criação de um mundo imaginário, às vezes associado a todo um Universo Ficcional (JOHN HAMILTON, 2009). Desenvolver um cenário imaginário com qualidades coerentes como história, geografia e ecologia, é uma tarefa considerada fundamental para muitos escritores de ficção científica ou fantasia (BRIAN M. STABLEFORD, 2004).

Sobre a criação de um universo autoral, pode ser afirmado que o Worldbuilding é substancialmente diferente da arte de escrever. Escrever é muito pouco sobre árvores, pois as árvores podem entrar em um jogo. Como algo de fundo, apenas um cenário. Já o Worldbuilding se afasta do Storytelling, Narrativa, Personagens e pode explorar as árvores como árvores ou aspectos do mundo em si mesmos. (JRR TOLKIEN, 1983).

Em nosso projeto, o processo de Worldbuilding é colocado em pé de igualdade com a história a ser criada. Iremos apresentar as características desse universo, de maneira imersiva, trazendo relevância para eles. Enquanto paralelamente a isso, uma história estará sendo contada.

2.1.3

Livro-Jogo

Os Livro-jogos são uma variante dos RPGs onde temos as chamadas Aventuras-solo, aventuras que se pode jogar sozinho, uma alternativa ao RPG tradicional onde é necessário um grupo para tal atividade (The Evolution of Fantasy Role-Playing Games By Michael J. Tresca page 100).

No Livro-jogo, assim como no RPG, existe o papel de mestre e as escolhas a serem feitas. Mas nessa categoria, o próprio livro atua como mestre. Em nosso projeto, a interatividade funciona em uma dinâmica parecida. Visto que o livro as sugere. Entretanto, nossa interatividade não tem o intuito de guiar o leitor por meio de escolhas que alteram a história. Mas sim de propor atividades que de um certo modo acabam por complementar nossa obra.

“O ato de jogar possui uma estreita relação com a aprendizagem. “É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva [...]” (Vygotsky 1988, p.109-110). Sob essa afirmativa, entende-se que o desenvolvimento cognitivo resulta da interação social com os outros, assumindo um importante papel na medida em que estabelece um contexto de trocas entre os envolvidos. Assim, a aprendizagem pode ser construída por meio das relações de trocas, inicialmente numa relação interpessoal e, posteriormente, numa relação intrapessoal.”
(Sueli Cabalero e Alfredo Matta: O Jogo RPG visto como uma comunidade de aprendizagem)

☞ Caderno Diário

Escolhemos esse formato para nossa narrativa devido ao fato de que a obra consiste na materialização de um caderno de anotações do nosso personagem. E os diários possuem justamente esse caráter íntimo, que funciona com uma abordagem mais informal permitindo até mesmo uma certa personalização teórica e visual da maneira de se apresentar as informações. Para uma melhor compreensão, separamos trechos de uma matéria de Daniela Diana, professora licenciada em Letras pela UNESP, onde ela descreve o Diário como um Gênero Textual:

“O Diário é um tipo de texto pessoal em que uma pessoa relata experiências, ideias, opiniões, desejos, sentimentos, acontecimentos e fatos do cotidiano.”

“Além dos diários pessoais, podemos incluir na mesma categoria os diários de viagem, que relatam experiências sobre determinado passeio. Já os chamados “diários de ficção” são textos literários criados segundo o modelo confessional dos diários. Historicamente, os diários eram produzidos para serem lidos somente pelas próprias pessoas ou por um amigo muito íntimo, pois ele reunia diversos segredos. Alguns tipos de diários até incluíam um cadeado com chave.”

“Quanto a linguagem, era utilizada a informal, coloquial, despreocupada e familiar com expressões populares e gírias, que marcavam a oralidade dos textos haja vista seu número reduzido de leitores.”

Ainda sobre a matéria de Daniela Diana, separamos algumas características que se enquadram na aplicação para o projeto, sendo elas:

- Relatos Pessoais
- Registros de Acontecimentos
- Escritos em Primeira Pessoa
- Caráter Intimista e Confidente
- Subjetividade e Espontaneidade
 - Escrita confessional
 - Linguagem Informal
 - Presença de Vocativo

Sketchbooks

“Semelhante ao item anterior, para os Sketchbooks separamos trechos de uma matéria de João Gabriel Neves de Macedo:

“Um sketchbook é um livro ou um bloco com páginas em branco que serve para fazer pequenas anotações e esboços. Eles geralmente são usados por artistas, como parte de seu processo criativo, para desenhar ou pintar.”

“O Sketchbook possui o caráter da observação, concentrando-se na documentação do mundo externo incluindo esboços de pessoas, lugares e foi muito utilizado pelos pesquisadores para catalogar novas espécies de animais e realizar relatos sobre suas viagens. Além disso, possui o caráter da invenção onde segue as “digressões” do artista em suas viagens internas fazendo com que se desenvolvam ideias de técnica e composição.”

“Eles tiveram início como uma maneira de fornecer uma fonte prontamente disponível de papel sob a forma conveniente de um livro de desenho. Ao longo do tempo, isso pode permitir que os outros observassem o progresso do artista, mostrando como ele desenvolve seu estilo e habilidades. Os desenhos são, por vezes, removidos dos cadernos mais tarde. No entanto, concluir o trabalho encontrado no sketchbook varia muito de artista para artista.”

Para complementar, trazemos também uma explicação de Lourenço Mutarelli, quadrinista e artista gráfico na apresentação de seus sketchbooks (2012):

“Na infância, esses cadernos não eram sketchbooks, eram um lugar – um lugar mental para onde ia quando praticava o ritual de gerar imagens.”

O projeto é a materialização de um caderno de um personagem. Incluímos os Sketchbooks neste capítulo devido aos estudos artísticos e científicos do personagem que estarão presentes no livro. E por conta dessas práticas é que tratamos os sketchbooks como um meio de possibilidades, um lugar para experimentações e processos. E sob a definição de que os Sketchbooks são possibilidades, é que trazemos a definição geral que atribuímos ao formato de nosso projeto: Um Sketchbook Compartilhado.

Capítulo 2 Referencial Teórico

2.2 Histórico e Referências

Neste subcapítulo apresentamos algumas obras que de algum modo se assemelham com nosso projeto. Essas referências são frutos de uma pesquisa cujo intuito foi descobrir obras similares ou que tinham objetivos parecidos com o nosso.

2.2.1

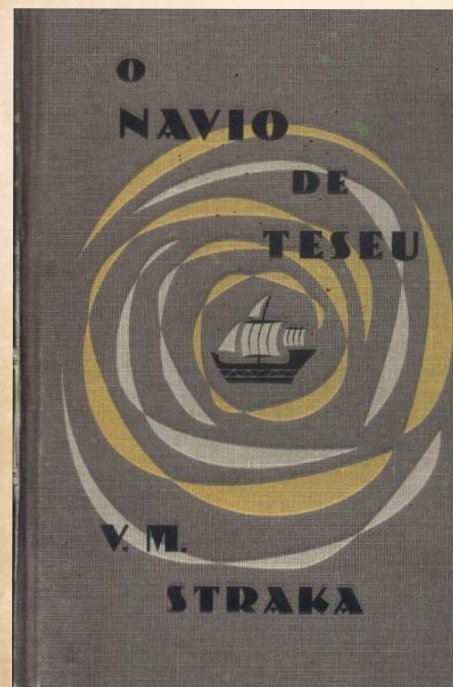
S. O Navio de Teseu

A primeira obra que citamos é o Livro “S. O Navio de Teseu”. Ele se trata de um romance escrito em 2013 por Doug Dorst em colaboração com JJ Abrams. Sua importância para realização de nosso projeto está num aspecto que é “ a história dentro de uma história”. Neste livro, temos um romance de um autor fictício e uma série de anotações nas margens do livro. Estas anotações simulam uma troca de informações entre dois estudantes universitários. Os autores consideram essa obra como uma experimentação literária, uma obra de arte e uma carta de amor à expressão física dos livros.

É um tipo de material que é feito especificamente para ser físico. Pois a questão de pegar esse tipo de conteúdo que outra pessoa já fez interferência, faz com que tudo se torne uma experiência diferente ao ter contato com a obra. Esse efeito é algo próximo do que queremos atingir com nosso projeto. Esperamos que o leitor entre nessa história de fantasia como se ela realmente tivesse sido transportada para ele.

Uma curiosidade que também aproxima nossas obras é sobre o desenvolvimento do livro. Segundo JJ Abrams, a ideia para seu projeto surgiu após ele encontrar em um banco um livro contendo a inscrição “ para quem encontrar este livro, por favor, leia-o e leve-o para algum lugar e deixe-o para alguém ler”.

Esse esquema de ser um conteúdo compartilhado, que pode carregar informações daqueles que entram em contato com ele, faz todo sentido para nosso projeto a longo prazo. O passo inicial é que haja o compartilhamento do Sketchbook entre o Escritor Fictício e o leitor, para que posteriormente esse material compartilhado tenha possibilidade de ser repassado a uma próxima pessoa.



(Livraria Traça. Editora Intrínseca)

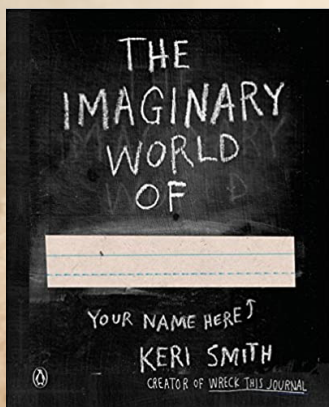


(JPC Cast 031 - S: O Navio de Teseu)

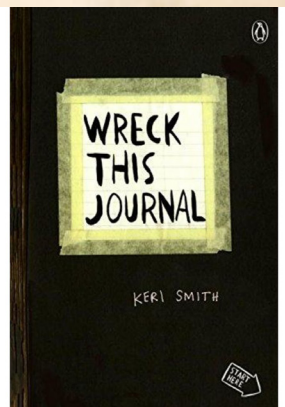
As Obras de Keri Smith

Keri Smith é uma artista canadense autora de diversos livros best sellers e aplicativos sobre interatividade. O principal objeto de estudo dela é a aplicação do conceito de Obra Aberta, proposto por Umberto Eco onde ele afirma a importância de obras que são completadas pelo leitor/utilizador. Dentre suas obras, destacamos “Destrua este diário”, “ O mundo imaginário de”, e “ Termine Este Livro”.

Os livros citados anteriormente possuem caráter interativo e experimental que visam explorar a criatividade, as práticas artísticas e até mesmo o desapego. São livros que possuem uma série de instruções, sugestões e exercícios para que o leitor/utilizador complete a obra. Essa aplicação do conceito de Obra Aberta de Umberto Eco, utilizada por Keri Smith, esbarra nas características que nosso projeto busca. Pois nele a interação ocorrerá de modo a pedir descrições sobre a realidade em que se vive (ou alguma inventada), na forma que o leitor preferir, seja por desenho ou escrita. Além de comentários sobre as informações propostas em nosso livro. De certo modo, também buscaremos o esquema interativo com sugestões e outros tipos de interferência, embora não seja nosso foco.



(kerismith.com/shop)



(kerismith.com/shop)

Go! My Adventure Journal

O Livro “Go! My Adventure Journal”, foi criado pela Wee Society e tem o objetivo de incentivar crianças a exercitar sua imaginação e capturar o que ela pode ver e interagir a sua volta. O livro contém uma série de stickers, medalhas, espaços para desenho e escrita, e conversa diretamente com o leitor. A relação de “Go!” com o nosso projeto está mais pela proposta geral interativa, que conversa com a questão do mundo a nossa volta. Entretanto, o público-alvo e a execução (não imersiva) afastam nossos projetos. É interessante citá-lo pois ele traz a tona a aventura e a imaginação de uma maneira que os exemplos anteriores não trazem e que se aproxima da nossa ideia.

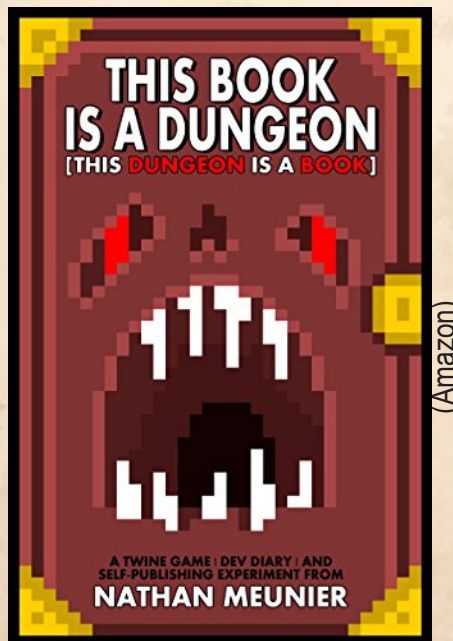


(Weesociety.com/products)

2.2.4 This Book is a Dungeon [This Dungeon is a Book]

Nas palavras do desenvolvedor Nathan Meunier, essa obra consiste em “uma criação experimental de multiformatos que mescla game design, ficção interativa, autoria indie e auto publicação tudo junto em um projeto maluco”. Esse projeto mistura as noções de jogo digital e livro digital em uma única coisa. Sua interatividade está no fato de ser um jogo digital.

De todas as referências citadas até o momento, essa é a mais distante de nosso projeto. Entretanto, a iniciativa de misturar uma série de conceitos para gerar um novo formato por meio da experimentação, faz com que sua presença neste capítulo seja importante. Do nosso ponto de vista, nosso projeto também é algo multi formatado e experimental que possui tantos focos e objetivos quanto um sketchbook qualquer. Pois nele contaremos uma história, pediremos participação do leitor, apresentaremos uma base de um WorldBuilding e ainda esperamos que a obra possa se transformar em mais, num momento futuro.



Capítulo 2 Referencial Teórico

2.3 Tema

Neste subcapítulo apresentaremos o Tema sobre o qual nosso projeto se estabelece ao passo que trazemos nossas reflexões sobre a importância deste tema em nossas vidas.

2.3.1

Delimitação do Tema

Quando questionado o tema de nosso projeto, afirmamos que ele consiste em questões de Pertencimento e Identificação. Em relação ao projeto, essas questões surgiram a partir de inquietações da vivência e prática do consumo e criação de histórias fantásticas que nos levaram a sua criação. Temos o exercício de Worldbuilding e também da Criação de Histórias e Personagens, presentes em nossas vidas desde a infância, e numa tentativa de entender as principais motivações que nos levaram a tal prática, chegamos nessas duas palavras-chave.

Para explicar a importância de tais palavras, fazemos uma afirmação que diz respeito a popularidade das obras fantásticas:

Acredita-se que as obras fantásticas se destaquem entre seu público por conta das questões de Identificação e Pertencimento. Isso porque cada autor e consumidor do gênero fantástico, mesmo que de forma inconsciente, tem o sentimento de viver em seu mundo próprio. Um mundo que é à sua maneira, que ele conhece até nos mais mínimos detalhes. Em outras palavras, existe a necessidade de pertencer e se identificar com algo, de ter controle, segurança, propriedade, um lugar para chamar de lar. E os universos fantásticos surgem deste sentimento.



Entretanto, também acreditamos que a Fantasia é uma caracterização do mundo com uma maneira alternativa de se expressar, onde as mensagens, ensinamentos e reflexões presentes são os mesmos dilemas da humanidade em nossa realidade. Sendo assim, defendemos o gênero fantástico como uma ferramenta importante para a compreensão da realidade.

Ainda sobre a questão alternativa para retratar a realidade, é importante ressaltar que aqui trazemos uma aproximação entre os termos fantasia e imaginação, e sua conexão com o aprendizado sobre a realidade.

Como afirma Vygotsky (1998, p.128):

(...) ao observarmos as formas de imaginação relacionadas com a criatividade, orientadas para a realidade, vemos que a fronteira entre o pensamento realista e a imaginação se apaga, que a imaginação é um momento totalmente necessário, inseparável, do pensamento realista.

Reforçada por Mírian Ribeiro Conceição em seu artigo “Fantasia e Realidade: O faz-de-conta e o contexto da criança”:

“Para um pensamento mais realista, é necessária uma atitude mais livre da consciência para o afastamento da percepção primária e a internalização dos elementos dessa realidade, assim como na imaginação.”



Voltando às palavras-chave Pertencimento e Identificação, elas não só funcionam como uma explicação de origem da concepção do projeto, como também fazem parte do assunto principal tratado em forma de história em nossa obra.

Nosso protagonista e dono do sketchbook é um jovem que busca seu lugar no mundo enquanto procura entender suas origens. Por esse e outros motivos ele decide sair em uma jornada de autoconhecimento e análise sobre o mundo em que ele vive relatando as mais diversas situações, mas sempre com um olhar direcionado. Por mais que ele tente trazer um clima de brincadeira, experimentações e desenvolvimento mágico, sua essência de descobrir sobre si mesmo fala mais alto mostrando quem ele realmente é.

Essa questão da verdadeira essência aparecer, dialoga diretamente com a interatividade proposta. Pois como dito anteriormente, existe a tentativa de troca de informações entre o personagem e o leitor. Entretanto, não há garantia sobre a realidade que o leitor irá compartilhar com o caderno. Podendo ser ela algo verídico ou uma criação fantasiosa de um mundo e um personagem. Desta forma, acreditamos que independente da realidade que o leitor escolha compartilhar, sua essência e pensamento reflexivo surgirão para ele de qualquer forma.

Dado o contexto inicial para o tema de nossa obra, afirmarmos que o tema do trabalho se estabelecerá na relação existente entre obra e leitor/ utilizador. Desejamos que por meio do caráter interativo, a obra e o leitor possam ser aproximados estabelecendo uma relação íntima que consiste numa troca de informações. Possibilitando não só o entretenimento provido pela contemplação de uma história, mas também uma reflexão a respeito da própria realidade onde se vive e da realidade proposta pela obra.

Ainda sobre as questões de Identificação e Pertencimento, dedicamos essas páginas para comentários mais pessoais a respeito, trazendo reflexões que fizeram parte de nosso processo de compreensão sobre o tema. A seguir confira um depoimento nosso chamado de Identificação e Pertencimento: Questões que envolvem o Tempo, o Espaço e a Personalidade.

Somos parte de uma Geração diferente. Uma geração que presenciou um grande salto no que diz respeito às possibilidades de Comunicação e Interação com o mundo. Logo, é natural que muitos dessa geração tenham uma percepção e gostos muito diferentes em relação àqueles que os criaram. E falando especificamente da gente, que vos escreve, somos parte dos que enfrentaram isso.

É muito difícil entender o porquê disso tudo e devido a isso, é natural que ao longo de nossas vidas a gente passe por diversas crises. Ser diferente daqueles que o cercam é muitas vezes doloroso, angustiante. Fica um sentimento de que há algo de errado com você, como se você tivesse vindo com defeito. Como se não bastasse isso, instintivamente a gente tenta se enquadrar de alguma forma. Você não quer parecer errado, você quer amigos, paz, sossego, você não quer ser julgado. E por isso muitas vezes escolhemos ser quem não somos, apenas para se encaixar.

Tudo isso começa em casa, e parece que sempre temos o azar de alguém de nossa geração se encaixar no esperado, ou das pessoas acreditarem que ele se encaixa. E com isso, você começa a ser comparado injustamente com essa pessoa, reforçando ainda mais o sentimento de ser deslocado. Logo em seguida, você é colocado numa escola. Um ambiente onde todas as pessoas dali não são de sua escolha. A única coisa que os une é que são pessoas que assim como você, são obrigadas a estarem ali. E se você é um deslocado, nesse período é que você vai realmente sentir na pele sobre isso. São todos muito jovens, ninguém possui maturidade, e isso faz com que a coisa realmente fique pesada para alguns. Não sabemos se você que está lendo passou por isso, mas se não passou, você deve ter presenciado. Afinal, sempre existiam grupos que se formavam na escola, mas havia um grupo que não era formado por opção. Aquele que era comumente

chamado de grupo dos excluídos.

Conforme vamos amadurecendo, os sentimentos de ser quem somos de verdade, vai se reforçando. Começamos a entender que precisamos ser fortes e que com certeza não estamos sozinhos nisso. E assim começa nossa jornada de autoconhecimento. É nessa jornada que buscamos entender mais sobre nós mesmos e também sobre nossos gostos. Mergulhamos em qualquer tipo de mídia que nos ajude a entender mais sobre isso, e eventualmente acabamos nos conectando com mais pessoas que se pareçam com a gente. Pois apesar de tudo, nós, os deslocados, temos nos meios de tecnologia a possibilidade de encontrar pessoas do mundo inteiro.

E no nosso caso, a realidade que nos trouxe o sentimento de pertencimento e identificação vieram por meio do mundo geek, das famosas "coisas de Nerd", das histórias de fantasia e dos jogos online. E se tem uma prática que realmente nos salvou disso tudo, foi a de criação de Personagem e Universos. Pois por meio destas práticas, podíamos construir um mundo da nossa própria maneira, poderíamos ser o personagem que queríamos. E o melhor disso tudo é você perceber que seus personagens e seu mundo, falam diretamente sobre seus sentimentos. Assumindo desde a forma daquilo que você é, passando por aquilo que você queria ser, e até mesmo daquilo que você tem de fingir que é em determinadas situações.

Portanto, independente de qualquer coisa, precisávamos colocar isso em nosso trabalho. Pois esses sentimentos e práticas é que formaram quem somos hoje. E mais do que apenas falar sobre a gente, é um espaço que pode conversar com aqueles que, literalmente, se identificam com isso. Sendo assim, seja lá qual for sua realidade, seu universo, ou quem você é, esse tema também é seu.

Capítulo 3

Metodologia

No seguinte capítulo, descrevemos os modelos de criação que utilizamos como base para desenvolvimento de nosso Projeto e também comentamos o Resultado disso intitulado de Processo Criativo.

3.1.1

Bottom Up e Top Down

A metodologia utilizada para o desenvolvimento de nosso projeto esbarra nos conceitos de Worldbuilding utilizados em Dungeons & Dragons. Esses conceitos podem ser denominados como Bottom Up e Top Down.

No que diz respeito ao método Top Down, entende-se que ele consiste em criar uma visão geral do mundo a ser criado para a história. De forma que num primeiro momento sejam definidas características amplas como Tecnologia, Roupagem, Clima, História a ser contada, para em seguida ir aprofundando esse conteúdo. Já na abordagem Bottom UP, acontece o inverso. Primeiro cria-se uma pequena parte do mundo, a qual terá um foco maior na história, para depois expandi-la dando origem a elementos secundários de seu WorldBuilding.

Esses métodos aplicados à criação de mundos foram descritos em uma edição específica de um Livro de Dungeons & Dragons com o intuito de ajudar os narradores a realizarem seus jogos. (Cook, Monte; Tweet, Jonathan; Williams, Skip (2003). *Dungeon Master's Guide*. revised by David Noonan and Rich Redman. Wizards of the Coast. ISBN 0-7869-2889-1)

Vale ressaltar que esses métodos não foram utilizados de maneira integral em nosso projeto. Entretanto, passamos por esses conceitos afim de experimentar e descobrir como nosso processo criativo iria fluir.

3.1.2

Crichton e Snowflakes

Passamos também por situações que correspondem a alguns processos e etapas dos métodos descritos a seguir. Para uma melhor compreensão, utilizamos a explicação feita por Raoni Marqs em seu canal no youtube. (Raoni é um Desenhista e Escritor, formado em Cinema e que trabalha como Roteirista e Storyboarder para a série Irmão do Jorel, no Cartoon Network.)

“O método SnowFlakes é um processo de escrever tramas desenvolvido por Andy Ingermanson. De uma maneira geral, pode-se afirmar que o método consiste em criar uma ideia básica e seguir desenvolvendo essa ideia adicionando mais detalhes, seguidos de mais detalhes, e assim por diante. Uma curiosidade é que esse método possui embasamento em um conceito denominado Curva de Koch. A curva de Koch é uma Curva Geométrica e um dos primeiros Fractais a serem descritos. Os Fractais são objetos em que suas partes separadas repetem os traços do todo completo. Em relação a Curva de Koch, dela foi criado o “Floco de Neve de Koch”, por Eric Haines, onde a partir de um Triângulo e múltiplas divisões laterais que geram novos Triângulos, chega-se a uma configuração infinita que corresponde a um Floco de Neve.

Voltando ao método SnowFlakes, ele é disposto de 10 etapas que seguem o mesmo padrão. Sendo ele o de criar Frases, expandi-las para Parágrafos, depois para páginas, e sempre ir revisitando para otimização, até completar a história.”

O método de Crichton é um outro processo de escrever Tramas, relacionado ao registro de diversas ideias em cartões pautados. Com base nesse método, o artista está sempre anotando suas ideias em algum lugar, e somente depois de reunir diversas ideias soltas é que ele se propõe a analisá-las para assim montar uma história. É um método muito utilizado para quem não tem muito tempo livre e foi desenvolvido por Michael Crichton, criador da série Jurassic Park, da série E.R., do filme Westworld e do Livro Disclosure.

Processo Criativo

Falando mais especificamente sobre nosso processo de Desenvolvimento, podemos dividi-lo em aproximadamente 5 Etapas que se repetem ciclicamente. Foi a maneira com que conseguimos prosseguir com nosso Projeto, visando focar um pouco em cada aspecto necessário da produção, intercalando processos. A seguir, consta uma breve descrição de cada etapa e elementos-chave que foram definidos a cada uma delas. Vale ressaltar que após o item 5, viria uma repetição dos itens 3,4,5 e assim por diante até o fechamento do Projeto.

1. A primeira etapa diz respeito ao que seria o Projeto. Nela passamos pelo processo de enxergar o que queríamos fazer, o porquê disso e como faríamos. Foi desta forma que chegamos no conceito de um material físico que é um Sketchbook Interativo, onde além da interatividade apresentamos uma história e um worldbuilding em foco.

2. O segundo passo condiz as primeiras ideias soltas. Nessa etapa nos apegamos a alguns conceitos que gostaríamos de trabalhar em nosso Universo. A partir disso chegamos numa base sobre nosso Protagonista, que seria um Artista Andarilho. Essa decisão foi tomada levando em consideração o formato que iríamos desenvolver para o projeto final.

3. Essa etapa condiz com a primeira camada de Detalhamento sobre o Universo. Foi nesse ponto que estabelecemos as Tramas gerais e aprofundamos o desenvolvimento do protagonista e das Raças Humanoides.

4. Nesse estágio, fizemos a primeira estruturação da história. Para isso estabelecemos os personagens secundários, e investimos em um modelo de Linha do Tempo que indicava os lugares e acontecimentos básicos da Jornada do personagem. Esse estágio foi um ponto importante, pois a partir dele é que conseguimos dar início a mais uma camada de detalhamento sobre o universo.

5. Essa etapa consistiu em fazer experimentações no que diz respeito a direção artística. Aqui testamos texturas, pinceis, linearts, paleta de cores e começamos a pensar mais a respeito da versão final.

Desenvolvimento

Neste capítulo aprofundaremos as etapas de Desenvolvimento descritas anteriormente. Indicando desde problemas que surgiram no decorrer do projeto, até as técnicas, softwares e o conteúdo autoral propriamente dito.

Execução e Solução de Problemas

Ao longo do primeiro semestre de 2020 conseguimos adiantar muito da parte estrutural de nosso Projeto. Porém, no segundo semestre enfrentamos diversos problemas de execução.

Além de toda a situação pandêmica em que o mundo se encontrou, foi um período marcado por diversas dificuldades pessoais acompanhadas por problemas de saúde. Vendo a situação em que nos encontrávamos, fizemos uma série de reuniões e decidimos que o resultado desse projeto até o final do ano seria diferente do que havíamos imaginado anteriormente. Sendo assim, optamos por apresentar uma espécie de Demonstração do que seria o produto final. Como uma versão parcial, um Volume 1 de nossa história. Essa decisão permitiu que nosso projeto mantivesse suas diretrizes, objetivos, formatos, importância, ainda que com menos conteúdo.

O Volume 2 do Projeto já foi planejado, mas irá acontecer de forma independente ao longo dos próximos anos. Vale ressaltar que neste documento incluímos informações de caráter criativo que aparecerão somente no Volume 2, visto que inicialmente a obra foi planejada para ser apenas uma.

4.2 Técnicas e Ferramentas

Nosso projeto foi pensado para ser feito inteiramente em meios digitais, mas emulando um produto analógico. Como nosso intuito era criar um Sketchbook de um jovem que vive em um mundo de Fantasia e materializa-lo em nosso mundo real, sabíamos que teríamos de utilizar uma série de técnicas para passar mais credibilidade em nosso produto.

Visto que era inviável fazer tudo manualmente, seguimos com a estratégia digital de utilização de texturas e pincéis que se assemelhassem a produtos físicos. Desta forma, tivemos que pensar no aspecto e coloração do papel, assim com o tipo de traçado e pintura dos desenhos, bem como a tipografia.

4.2.1

Textura

Para a textura de fundo experimentamos algumas cores que remetessem a papéis antigos. Então idealizamos algo em tons mais amarelados, até que chegamos na paleta de cores que compreende o Marrom, o Amarelo e o Bege. Uma possível visualização seria a da textura utilizada neste livro.

4.2.2

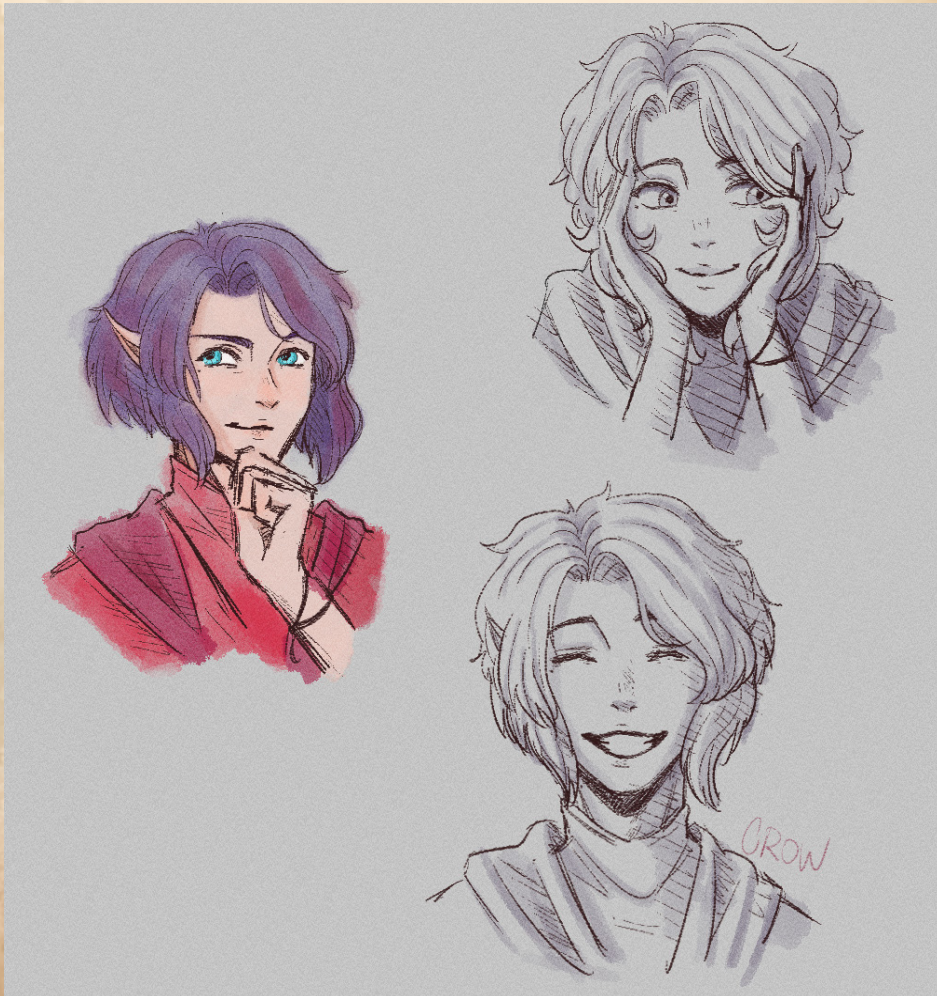
Pintura

Decidimos que nosso projeto teria tanto ilustrações em preto e branco, já que se tratam de Sketches, como também algumas coloridas. Como técnica padrão para as pinturas coloridas utilizamos pincéis de Aquarela Digital que em alguns momentos focariam em tons mais vivos e em outros algo mais espalhado e manchado para indicar uma certa temporalidade e atenção que cada uma recebeu. A seguir constam imagens dos primeiros testes. (Também é possível observar o Design do Personagem).



Lineart

Para a Lineart do projeto, utilizamos um Pincel Digital que já trouxesse o aspecto mais rabiscado em seu traçado. Trabalhamos com duas camadas de desenho para trazer um aspecto rabiscado mais robusto e utilizamos de hachuras para deixar o desenho com essa cara mais “suja”. O intuito é passar uma ideia de esboço feito as pressas em alguns momentos. A seguir algumas experimentações. (Aqui também vemos outro teste de pintura, dessa vez um pouco mais recente).



Tipografia

Para a Tipografia, passamos um bom tempo tentando escolher uma que se adequasse, até chegarmos a conclusão que deveríamos criar nossa própria tipografia. A ideia é que a fonte deveria ser irregular e sem serifa para passar um ar mais descontraído, irregular e feito a mão. E além disso precisava funcionar em legibilidade. O resultado consta a seguir:



ANNOO CALIGRAPHY ANNOO
 CALIGRAPHY ANNOO CALIGRAPHY
 ANNOO CALIGRAPHY ANNOO
 CALIGRAPHY ANNOO CALIGRAPHY
 ANNOO CALIGRAPHY ANNOO
 CALIGRAPHY ANNOO CALIGRAPHY
 ANNOO CALIGRAPHY ANNOO
 CALIGRAPHY ANNOO CALIGRAPHY
 ANNOO CALIGRAPHY ANNOO
 CALIGRAPHY ANNOO CALIGRAPHY
 ANNOO CALIGRAPHY

ANNOO CALIGRAPHY ANNOO CALIGRAPHY
 ANNOO CALIGRAPHY ANNOO CALIGRAPHY
 ANNOO CALIGRAPHY ANNOO CALIGRAPHY ANNOO CALIGRAPHY ANNOO CALIGRAPHY
 ANNOO CALIGRAPHY ANNOO CALIGRAPHY ANNOO CALIGRAPHY ANNOO CALIGRAPHY
 ANNOO CALIGRAPHY ANNOO CALIGRAPHY ANNOO CALIGRAPHY ANNOO CALIGRAPHY

4.3 Softwares

Nosso projeto foi feito inteiramente em meios digitais. Utilizamos uma série de softwares tanto para organizar quanto para produzir e abaixo segue uma lista dos principais softwares e sua utilização:

Notepad: Utilizando tanto no Celular quanto no Computador, atuou como nosso Sketchbook Digital. Sempre que tínhamos alguma ideia, postávamos nele para registrar.

Word Online: O Word surgiu como a principal plataforma para nossa produção de Texto. Uma vez que a ideia registrada no Notepad havia sido aprovada, o texto era reescrito no Word.

Google Docs: O Google Docs foi utilizado como uma ferramenta de armazenamento de informações online para que pudéssemos ter um fácil acesso e também compartilhá-las com nosso Orientador. Alguns poucos textos foram produzidos nele, mas o fato de salvar um arquivo do Word e importar para o Docs permitia que lêssemos de novo para checar a informação. Era menos prático porém nos ajudava em algum sentido.

Adobe Illustrator: Aqui foram realizadas as Pré Diagramações tanto do Dossiê de Processo de Criação quanto do Produto Final. Alguns textos foram produzidos direto nele.

Adobe Indesign: Aqui foram realizadas as Diagramações Finais e acabamento de textos.

Adobe Photoshop: Aqui foram realizados os primeiros testes visuais de Pintura e Ilustração.

Clip Studio Paint: Aqui foram realizadas todas as Artes Finais incluindo desenhos, pintura, elementos de Design e Tipografia.

4.4 Desenvolvimento Narrativo

Para começarmos a desenvolver nosso Universo precisávamos estabelecer um acontecimento principal que desencadearia uma série de consequências que justificariam a configuração do mundo no tempo em que se passa a história. Algo grande precisava acontecer para que as cidades fossem de determinado jeito, assim como a floresta, as pessoas, os costumes e etc. E assim, criamos uma Trama Universal para nos Guiar na produção de nosso Universo Autoral.

“Tempos atrás o mundo enfrentou uma enorme calamidade que foi conhecida como A Era dos Demônios. Nesse período, o mundo estava em caos, repleto de guerras e tentativas de expurgar os demônios da face da Terra. Após muita luta e sacrifícios, o povo da Terra conseguiu selar o portal dos demônios, entretanto os demônios que sobraram continuam a solta pelo mundo.”

Prevendo perigos futuros e com intuito de acabar com os demônios que sobraram na Terra, o grupo de pessoas que selou os portais deu início às Grandes Guildas da Cidade de Asteria.

Essas Guildas são organizações especializadas em formar pessoas qualificadas para proteger a sociedade de qualquer perigo, lidando com bandidos, demônios, criaturas hostis e etc.

Recentemente, as criaturas e demônios tem aparecido em mais força nas cidades. Agora as Grandes Guildas se reúnem para investigar a situação, estando sempre em estado de alerta.

A trama é uma série de eventos selecionados que se relacionam entre si dentro da história, é o encadeamento dos fatos que levam uma situação do Ponto A para o Ponto B para o Ponto C, ou seja, todo o recheio e minúcias da história, o conteúdo onde se constrói a narrativa. (Marcos Hinke do coletivo Tertúlia Narrativa)

Estabelecendo essa trama, passamos a pensar o que poderia dar continuidade a essa história. E assim chegamos na decisão de que esses demônios estariam voltando a ativa e que isso influenciaria na jornada de nosso protagonista. Em algum ponto da história, poderíamos até mesmo conectá-lo a essa situação de forma direta. Sendo assim, juntando a Trama Universal e sua continuidade, geramos os seguintes tópicos:

1. Demônios aparecem na terra, deixando o mundo em Caos.
2. Cidades criam mecanismos de defesa e ataque contra os demônios (atuais e futuros)
3. Grupo de Pessoas descobrem que há um portal e conseguem selá-lo.
4. Demônios atuais influenciam um usuário de Magia para reabrir o portal.
5. As tentativas de abrir o portal resultam em novos comportamentos em criaturas e algumas regiões.
6. Pessoas da Cidade/Guildas percebem isso e começam a investigar.

Com isso, prosseguimos para estabelecer a Jornada de nosso Protagonista. Quais seriam os lugares por onde ele passaria? Que tipo de lugares eram esses? E assim fizemos uma lista de lugares que achávamos interessantes estarem no percurso dele e depois fizemos uma linha do tempo simplificada que nos indicaria somente sua trajetória e poucas informações.

Na página ao lado, podemos ver a imagem criada com o auxílio da plataforma “Visme.com”. Vale ressaltar que esta foi uma das primeiras versões.

A JORNADA DO

ANDARILHO

Uma linha do tempo indicando brevemente os cenários por onde Anno, o Andarilho, passou através de sua aventura.



4.5 Raças

Para povoar nosso universo optamos por criar uma variedade de raças humanoides. De uma maneira geral é um recurso muito utilizado em universos de Fantasia para poder trabalhar melhor a identidade de cada povo de maneira clara, além de trazer a tona uma Diversidade Cultural e questões etno-sociais.

Em nosso projeto decidimos trabalhar com cerca de 8 (oito) raças humanoides. Sendo elas:

1. Os Humanos
2. Os Aeries
3. Os Lumines
4. Os Lumas
5. Os Demônios
6. Os Ibibis
7. Os Icebornes
8. Os Dragões

A seguir consta um Resumo de Cada Raça.

4.5.1 Humanos

Os Humanos são a raça com maior população e cidades pelo mundo. Possuem um potencial mágico variável e apesar de serem conhecidos como a raça mais fraca, eles tem muito orgulho de si mesmos e de seus avanços tecnológicos, assim como estratégias de combate. São a raça com maior experiência em guerras e normalmente seguem a deusa da Luz. Na história, terão maior presença na Cidade de Asteria.

4.5.2 Aeries

Os Aeries são uma mistura de pessoas com pássaros. Dependendo de onde vêm, se assemelham com pássaros diferentes. Eles possuem uma grande Cidade no topo de uma Montanha onde vivem mais reclusos e defendem seus ideais de Força. Seu contato com o mundo exterior é por meio do comércio de Grifos que eles criam como meio de transporte. Na história conheceremos um grupo que foge esses padrões. São um grupo onde a maioria são exemplares fêmeas que vieram de tribos diferentes e se juntaram e montaram um pequeno vilarejo na Floresta. Elas se estabeleceram na região alguns anos antes do tempo em que se passa a história e utilizamos como referência uma série de Aves Brasileiras para sua criação.

4.5.3 Lumines

Os Lumine são uma raça que vive na Floresta. Eles são conhecidos por serem guardiões reclusos da Floresta. Fazem tudo por conta própria, prezando bastante sua independência em relação ao mundo exterior. Em seus territórios eles se dividem em diversos reinos cada um com seus reis e rainhas, sem que haja uma unificação nesse sentido. São seres com muito potencial mágico, tendo seus corpos repletos de tatuagens luminosas e uma forte ligação com animais e a natureza. Na história conheceremos alguns indivíduos desta raça que estarão investigando a situação do retorno dos Demônios na região. Além disso, na jornada do protagonista, o objetivo dele era chegar até uma das cidades Lumine, mas ele acaba não tendo hesito nisso.

4.5.4

Luma

Os Luma são conhecidos como Mestiços por compartilharem semelhanças com os Lumines e Humanos. Apesar de possuírem um forte potencial para magia, eles não são associados a isso. Dependendo do local podem sofrer racismo. Eles não sabem sua origem e sua maioria é pobre e trabalha como mão-de-obra. Os Luma não terão um foco muito direto na obra. Entretanto, algumas pessoas indicarão para o protagonista que ele talvez seja parte desse grupo. E assim falaremos um pouco sobre essa Raça e as questões que enfrentam.

4.5.5

Demônios

Os Demônios vieram de outra dimensão e ficaram presos em Eria depois de seu portal ser fechado. São a raça mais temida e todos que se assemelham ou descendem deles sofrem racismo. Normalmente escondem sua presença e aparência em público. Seu potencial mágico se inclina para Magia Negra e podem controlar ou serem controlados de acordo com o conhecimento do Nome. Devido a isso eles usam nomes falsos que normalmente são de pecados capitais ou sentimentos como Medo, Ira e Paixão. Possuem colorações diversas e a grande maioria possui Chifres entre outros elementos provindos de mutação. Também existe uma grande problemática na raça dos Demônios. Pois muitas criaturas/aberrações vieram junto aos demônios por meio do portal, mas as pessoas tendem a associá-los à mesma coisa. Possuem papel importante na história como pôde ser visto na trama anteriormente.

4.5.6

Ibibis

Os Ibibis são criaturinhas que se assemelham a pequenos felinos. Sua origem é desconhecida, e eles somem na mesma velocidade em que aparecem. É muito comum ver os Ibibis carregando mochilas e sacolas pesadas repletas de equipamentos que ninguém sabe onde eles conseguem. Normalmente vivem para vender o máximo de item de suas sacolas, sendo obstinados por dinheiro e recompensas. Eles não falam o idioma Comum das Raças Humanoides, e seus nomes vem de expressões que eles escutam dos humanos e marcam eles de alguma forma. Eles terão uma aparição na história ao interagirem com o Protagonista e trazendo reflexões sobre sua origem.

4.5.7

Dragões

Os Dragões são considerados lendas e muitos acreditam que são somente histórias para contar aos filhos antes de dormir. Entretanto, alguns acreditam que eles ainda andam por aí. De acordo com as lendas, os dragões são os seres mais poderosos do mundo e cada um tem a capacidade de dominar por completo um Elemento Mágico. Esse elemento preenche a cor do Dragão, que pelo que dizem, cresce sendo cinzento. Na história descobrimos que eles de fato existem, tendo um personagem que até então guardava sua origem em segredo.

4.5.8

Icebornes

Os Iceborn são os humanoides do gelo. Seus tons de pele variam entre azul e roxo e podem chegar a ter mais de dois metros de altura. Moram nos locais mais gélidos do mundo, se isolando quase completamente. A maioria das tribos são hostis a estrangeiros, mas alguns os aceitam. A realeza dessa desconhecida espécie, vive no topo de uma grande montanha de gelo e possuem chifres feitos de puro gelo. Na história, o protagonista faz amizade com um deles.

4.6 Localizações

Por se tratar de uma jornada em um Universo Autoral, definimos uma série de localizações importantes que apareceriam em nosso Projeto. O processo envolveu escolher pontos e temáticas por onde o personagem passaria e com o tempo fomos ampliando as opções, ainda que com menos detalhamento, para deixar nosso mundo mais coeso e completo.

As principais localidades que serão apresentadas no projeto são:

1. Cardealis, a Égide dos Aeries
2. A Floresta Viva
3. A Fazenda
4. Asteria
5. Valvont
6. Lunarís

A seguir consta um Resumo de Cada Localidade.

4.6.1

Cardealis

Cardealis é um pequeno Vilarejo que fica numa Floresta localizada nas costas da Montanha Turikafe. Ela é composta por Aeries, sendo 90% exemplares fêmeas da espécie. Sua origem se deu com dois Aeries feridos de Guerra que buscaram criar um lar que abrigaria os necessitados. Possuem rituais de Colheita e Caça, e um código que proíbe a saída do Vilarejo com exceção dos Caçadores da Vila. Suas casas não possuem um padrão e algumas funcionam apenas como cômodos, criando assim um conjunto de casas para algumas famílias.

4.6.2

A Floresta Viva

A Floresta Viva é uma extensa área que conecta todos os vilarejos e civilizações do continente. Ela é dividida em diversas porções devido as interferências das raças humanoides. Muito de seu interior ainda é desconhecido. Em alguns lugares existem até mesmo placas que indicam o perigo de se perder da floresta, pois ela é um ambiente vivo e que dita suas próprias regras. Uma riqueza de Fauna e Flora pode ser encontrada, assim como grandes Mitos e Contos sobre o lugar. A maior parte da Floresta é de conhecimento Lumine, a raça guardiã.

4.6.3

A Fazenda

Trata-se de uma pequena fazenda com um conjunto de casas dedicados a criação de animais e pequeno comércio. É uma região de calmaria, com brisas aconchegantes e que fica próxima a lagos, cachoeiras e estradas de barro. Aqui vivem animais diferentes dos que se encontra no interior da Floresta e é possível observar com clareza a Montanha Turikafe. Há uma recorrência de Ibibis aparecendo próximo a Cachoeira a procura de turistas.

4.6.4

Asteria

Asteria é a grande Fortaleza existente no continente. A maioria de seus civis pertencem a raça Humana, mas a cidade contém exemplares de diversas espécies. Asteria é conhecida por ser uma Fortaleza construída no decorrer da Era dos Demônios. Onde foram criadas diversas Guildas, que seriam organizações especializadas no intuito de fornecer preparo e técnicas para o povo lidar com quaisquer adversidades em nome de sua Cidade. Possuem uma arquitetura bem refinada e a presença de Grandes Estátuas e Muralhas como elementos marcantes.

4.6.5

Valvont

Valvont é o nome de uma área subterrânea, encontrada em Asteria e que permanece fora do radar de praticamente toda a população. Ela foi criada por Kindra, e hoje atua como o lar de uma Guilda Secreta, com Mercenários, Ladrões e os mais necessitados da Cidade. Seus ideias são de Justiça pelas próprias mãos. Nesse local também existe uma grande configuração de interrogatório em sua porção central, de modo que todos consigam observar aqueles que são presos e/ou interrogados no local.

4.6.5

Lunaris

Lunaris é a Cidade Secreta dos Lumine. Devido a forte influência da Magia, a vegetação local possui uma coloração muito mais vívida e brilhante. Os animais também parecem emanar luz própria durante alguns horários do dia. É conhecida como cidade secreta devido ao fato de que somente os Lumine conseguem achá-la por meio da Floresta Viva devido a suas características raciais e conhecimentos ancestrais.



4.7 Personagens Principais

Nosso projeto conta com diversos personagens, mas a fase inicial da história foca muito no desenvolvimento de 3 deles. O protagonista e seus dois melhores amigos. A seguir, consta a descrição, função, inspiração e algumas artes desses três personagens.



4.7.1 Anno'o

Anno'o é um jovem de aproximadamente 20 anos. Ele é considerado uma pessoa muito bondosa, brincalhona, curiosa e pensativa. Anno'o está sempre fazendo experimentos, buscando respostas e indo atrás da verdade. É alguém que não tem medo de se arriscar e que é muito inteligente. Dentre suas principais atividades temos seu lado Cientista e seu lado Artista. Ele possui uma capacidade

de observação e memorização muito boa, características que o ajudam em seus desenhos e pinturas. Ele também escreve poesias com uma certa frequência. Em relação ao combate, ele não possui muito preparo apesar de ter uma magia um tanto quanto poderosa, que é a Magia do Espaço-Tempo. Por não ser muito bom em combate, Anno'o desenvolveu uma habilidade furtiva para que ele pudesse ter mais segurança enquanto desbrava florestas e outros lugares.



FUNÇÃO: Anno'o é o protagonista e o artista fictício responsável pela criação do projeto. Anno'o possui diversos dilemas comuns aos jovens como as questões de identificação e pertencimento. Na busca por descobrir mais sobre si e seu lugar no mundo, ele se aventura por seu universo. Além dessa motivação, ele aproveita para tornar aquilo um grande experimento ligado a sua magia. Com o tempo ele aprenderá mais sobre seu mundo e funcionamento das pessoas e coisas a seu redor.

INSPIRAÇÃO: Anno'o foi inspirado nos criadores do projeto. Suas questões e perspectivas sobre seu mundo esbarram bastante nas motivações que levaram os criadores a trabalhar no campo das Artes.

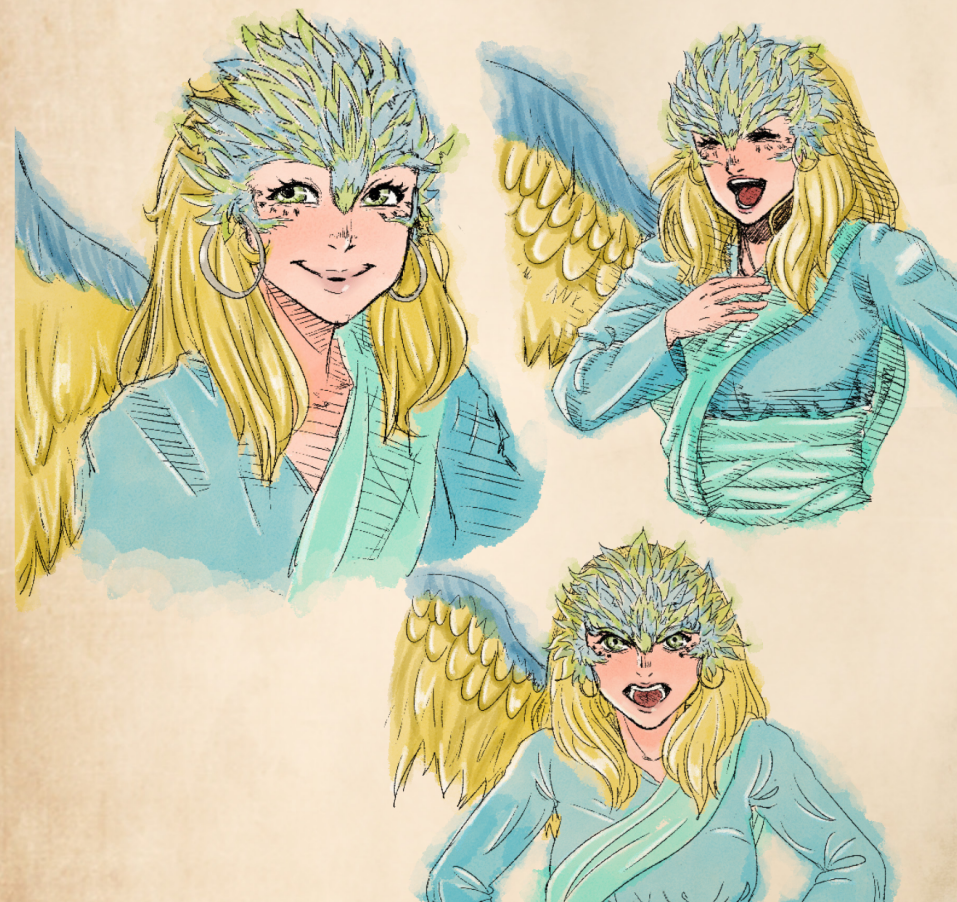
Ara'ri

Ara'ri é uma jovem Aerie de aproximadamente 20 anos. Ela é uma moça muito cativante, sociável, inteligente e majestosa que possui um forte ímpeto e força. É alguém que sempre chama muita atenção, sendo considerada popular. Sua coloração é predominantemente amarela e azulada, e uma de suas características é possuir apenas uma de suas Asas. Seus melhores amigos são os “não-Aerie” Anno e Grippo. Dos 3, ela é quem possui a personalidade mais forte e é a mais preparada para combate. Ela gosta de se pendurar em árvores, correr, saltar, dançar, tem manias de ler enquanto fica de cabeça para baixo nas árvores e cantar exageradamente alto. Seu canto é um pouco atípico, mas ainda possui alguns admiradores.



FUNÇÃO: No projeto, Ara'ri será apresentada como uma amiga próxima de Anno. Ela estará na etapa inicial do livro e terá algumas páginas dedicadas a ela. Comentando sobre suas características, manias e tendo ilustrações de seus momentos citados anteriormente.

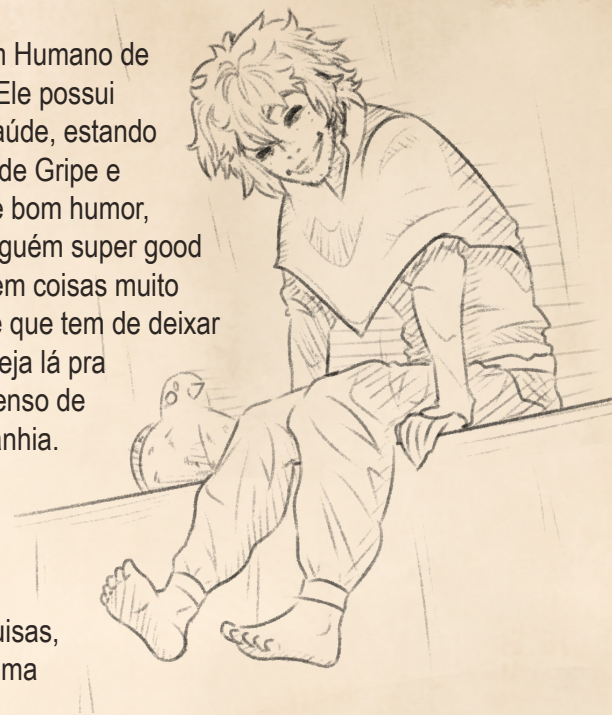
INSPIRAÇÃO: Ara'ri foi inspirada em uma Arara Canindé. Inclusive seu nome foi escolhido para ter uma pronuncia próxima a da espécie. Outros nomes que foram cogitados foram Kanade e Raaka (som de “Raak” emitido pela ave)





Gripp'o

Gripp'o é um jovem Humano de aproximadamente 20 anos. Ele possui algumas complicações de saúde, estando o tempo todo com sintomas de Gripe e Alergias. Ele está sempre de bom humor, relaxado, tranquilo, sendo alguém super good vibes. Evita ficar pensando em coisas muito difíceis, e defende a ideia de que tem de deixar a vida e a natureza guiá-lo seja lá pra onde for. Possui um ótimo senso de humor e é uma ótima companhia. Gripp'o não tem vergonha de nada, mesmo sendo considerado um esquisitão e tendo poucos amigos. Ele ajuda Anno'o em suas pesquisas, posa para desenhos e tem uma queda por Ara'ri.



FUNÇÃO: Gripp'o é o melhor amigo de Anno. Ele é apresentado logo no começo e servirá como um elemento cômico e também importante para estabelecer o vilarejo onde Anno'o cresceu. Ele terá páginas dedicadas a ele, e também aparecerá nos cenários referentes a vila, sempre com suas poses características e caricatas. Ele também será o primeiro ponto de oposição a personalidade de Anno'o de querer ir longe para descobrir mais sobre a verdade. Ele acha que é algo complexo, difícil e que pode trazer respostas que ele não gostaria de ouvir. E por isso Anno'o sai sozinho em sua jornada.

INSPIRAÇÃO: Como seu nome indica, Gripp'o é uma referência a Gripe. Essa referência surgiu de uma brincadeira referente a um dos criadores do Projeto em seu período de crise alérgica. Já a Personalidade do personagem é baseada em um clima mais descontraído como o personagem João Frango do filme em animação "Tá dando onda".

4.8 Personagens Pontuais

Ao longo da jornada de nosso protagonista, ele encontrará com diversos personagens que não pertencem a seu ciclo inicial. Aqui destacamos alguns dos personagens que terão participação fundamental na trajetória de protagonista.

4.8.1

Hyerie Stormshadow

Uma princesa Lumine com magias referentes a Natureza e aos Animais. Ela possui cerca de 22 anos e pode ser descrita como um espírito selvagem, amando a natureza e não gostando de ser imposta a nada por ninguém. Ela busca ajudar a todos que cruzam seu caminho. Sua pele é azulada e seus cabelos são negros e bagunçados. Seus olhos possuem uma coloração dourada e ela é repleta de tatuagens brilhantes dos Lumine.

4.8.2

Selarion Nightwind

O Guarda-costas da princesa Hyerie. Ele é um soldado com uma rara magia que é a Magia Cósmica. Silencioso e perfeito em noções de combate, Selarion é um jovem muito responsável, sério e leal. Que segue a risca todas as regras e tradições. Apesar desse jeitão, ele possui seus momentos mais espontâneos e aventureiros. Sua coloração tende para o lilás e seus olhos são vermelhos. Seus cabelos são num tom escuro de azul. Também possui tatuagens Lumine e uma armadura leve de couro e pano.

4.8.3

Asa

O jovem líder do departamento de Magia de Cura dentro da Guilda dos Magos. Asa é teimoso, imaturo, mas possui um ótimo coração. Ele sempre insiste em seus objetivos e busca a independência do Departamento de Cura para possuir mais investimentos. Ele domina a rara magia de Luz. Seus olhos são verdes, sua pele é morena e seus cabelos são brancos, de porte médio, e ondulados. Normalmente veste roupas Douradas, Brancas e Verdes.

4.8.4

Uther

O símbolo da justiça e da força da cidade de Asteria. Ele é o Líder da Guilda dos Magos e manipula a magia do Fogo. Conhecido apenas por sua forma humana, Uther na verdade é um dos poucos Dragões que ainda existem no mundo. Ele possui cerca de 60 anos e possui cabelos vermelhos com mechas cinzas. Seus olhos são azuis e suas roupas são vermelho, branco e azul. Outra característica é que ele é muito divertido e também sempre anda descalço.

4.8.5

Greer

A Líder da Guilda dos Guerreiros é conhecida por ser estoica e séria. Alguém que não dá muito espaço para piadas e distrações. Ela é conhecida por ser a Mestre das Táticas de Batalha no exército geral da cidade e é alguém que claramente se sacrificaria em prol de seu povo. Uma curiosidade é que ela utiliza uma armadura que cobre praticamente todo o seu corpo, revelando somente seus olhos. Muitos nem se quer sabem quem ela é por baixo da armadura.

4.8.6

Agatha Brandt

Alegre e brilhante, considerada uma potencial Líder natural. É uma jovem da raça dos Humanos sendo conhecida por sua energia e representa a simbologia do Fogo na história. Possui cabelos ruivos e olhos azulados. E é uma das principais personagens da Guilda dos Magos.

4.8.7

Kindra Riz

Kindra Riz é uma jovem adulta muito elegante. Ela é filha bastarda do atual rei de Asteria e é conhecida por ser muito astuta e inteligente. Seu objetivo é ter poder e governar toda a Cidade e para isso ela usa de métodos um tanto quanto duvidosos. Os avanços de seus objetivos tem crescido exponencialmente ao longo do anos, a ponto dela ter criado uma Guilda Secreta de mercenários, assim como uma prisão, no subterrâneo da cidade a partir de uma fenda no espaço. Kindra fará um papel de vilã na história. Ela está sendo influenciada pelos Demônios que desejam reabrir o portal do Caos na Floresta próxima a Asteria e é nesse ponto em que Kindra aparece efetivamente na história.

4.8.8

Grama Azul

Um pequeno indivíduo pertencente a raça dos Ibibi. Ele foi o primeiro Ibibi que fez contato com Anno'o e em troca de moedas lhe deu um belo emblema Aerie para lembrá-lo do lugar de onde ele veio. É uma criaturinha pequena, fofa e descontraída que tenta relaxar e mergulhar seus pés na beira d'água.



Kindra Riz



Grama Azul

4.9 Linha Narrativa

Para construção da nossa Linha Narrativa, fizemos a criação de uma Escaleta que contém uma base resumida de cada estágio da história. Vale ressaltar que ao longo do desenvolvimento, ela sofreu alterações, mas continuamos seguindo sua estrutura geral.

1. O Projeto e a Apresentação

Anno atribui as experimentações com a magia do espaço-tempo como justificativa para sua jornada e seu Sketchbook. Ele define um destino final para mapear até onde ele irá em sua jornada para catalogação de coisas sobre seu mundo. Ele também comenta um pouco sobre ele, e pede para que o leitor faça o mesmo e mostre sua aparência. Depois do espaço dedicado ao desenho do leitor, Anno mostra um sketch de si mesmo, mas pouco é revelado sobre sua aparência.

2. O Começo da Jornada

Anno desenha sua família e comenta sobre suas respectivas personalidades e relacionamento como família. Em seguida ele desenha alguns lugares de sua vila e introduz seus 2 melhores amigos: Grippo e Ara'ri. Grippo é um personagem muito cômico e carismático, enquanto Ara'ri é mais forte e energética. Nessa etapa conhecemos um pouco sobre esses personagens com algumas expressões, poses, comentários sobre personalidade e histórias. Eles também serão mostrados posando em lugares que Anno está desenhando.

Aqui ele também fala sobre os Aeries, contando algumas histórias de seu povo e vila, mas ele oscila em suas anotações. Em algumas ele se inclui se referindo como “nós” e em outras se excluindo da descrição. Por duvidar se pertence ou não a este grupo. Anno também diz que irá mostrar seu verdadeiro melhor amigo, e faz uma brincadeira com quebra de expectativa, enchendo de elogios e coisas para no final revelar um “animal de estimação” inusitado. Ele também pergunta ao leitor sobre como é a casa e família dele.

3. Se despedindo do Vilarejo

Anno faz um desabafo. Dizendo que chegou a hora de deixar o vilarejo por um tempo indeterminado enquanto sai em sua jornada. Anno explica que na verdade sua jornada possui outros motivos também. Ele diz que não se sente pertencente a realidade em que ele vive. Que ele acredita não ser de lá. E que espera poder aprender mais do mundo do leitor, na esperança de que seja uma possível realidade que ele se identifique e possa pertencer um dia. Sua jornada tem o intuito de encontrar esse lugar que ele pode chamar de verdadeiro lar, um lugar que ele se sinta parte de verdade. E essa viagem dele na verdade não possui um destino final, é uma busca incansável por realidades para que ele possa encontrar uma que o conforte. E por isso esse sketchbook terá diversas cópias e será compartilhado com tantas pessoas. Pois a partir desse conhecimento de todas as realidades possíveis, ele pode não só encontrar a dele, como também a de todos que compartilham esse mesmo sentimento, e ajuda-los.

4. O Período Nostálgico: começo do olhar direcionado

Anno passa a catalogar os elementos da Floresta por onde ele está passando. Ele mostra diversos tipos de espécies de animais e vegetações e em meio a seus comentários sobre os desenhos, podemos perceber que além de registrar, ele procura algo nesses elementos. Ao desenhar um animal sozinho ele comenta algo de identificação com esse bicho, que está solitário. Mas logo em seguida ele o desenha junto de sua família, que acaba aparecendo. Então seu comentário muda para a esperança de encontrar “sua verdadeira família”.

Nessa mesma região, ele lembra de histórias que ele já viveu. Ele se diverte e se emociona com algumas, e diz que são coisas indispensáveis, mas que ele ainda buscava por um sentimento a mais naquilo tudo. Nessa etapa ele conta sobre aventuras com amigos na floresta, lendas urbanas, criaturas aterrorizantes, e também brinca com Silhuetas que parecem ser coisas desse gênero, mas que na verdade são apenas Árvores, rochas e etc.

Aqui ele pede para o Leitor contar histórias que tenha tido com seus amigos. E também a desenhar animais e vegetações que existem no mundo dele, quais são as favoritas dele e porque.

5. Encontros

Ainda na Floresta, Anno ve um Lumine montado em uma Pantera, parecendo procurar algo. Ele passa a observa-los fazendo desenhos e comentários sobre a aparência deles, vestimentas, maneira de andar e etc. Ele acaba sendo notado, e descobre que a Pantera é uma Lumine também. É nesse ponto que ele conhece Selarion, o Guarda Real e Hyerie, a princesa Lumine. Ele diz que está anotando coisas sobre o mundo e desenhando, e a Hyerie se empolga e pede para ser desenhada e diz que há um lugar muito bonito que ela indicaria a ele. Selarion, por ser mais recluso, evita dar muitas informações. Entretanto, Hyerie conta muito sobre si mesma e seu dilema de nascer uma princesa e não querer agir como sua família manda.

Aqui, Anno desabafa reforçando a importância de seu projeto, pois ela é alguém que compartilha do sentimento de não pertencimento assim como ele.

Eles acabam passando por um campo onde ele desenha alguns animais, camponeses, montanhas, lagos e etc. Ele também anota sobre as Grandes Estátuas do Sul (um lugar indicado por Hyerie como interessante para o Sketchbook) e sobre o pedido de tomar cuidado ao andar por aí, pois dizem que as florestas estão mais perigosas, e eles estavam investigando isso.

Enquanto descansa nessa vila de camponeses, Anno encontra uma criaturinha chamada Grama Azul, um pequeno indivíduo da raça dos Ibibis. Ele desenha o Ibibi durante algumas páginas, sem saber dizer o que eles são. E depois desenha um ancião do vilarejo, fala sobre a hospitalidade que recebeu e anota algumas informações sobre os Ibibis que foram contadas a ele pelo ancião. Nessa etapa ele fica cheio de dúvidas e interesses nessas criaturas, esperando encontrá-las novamente. Aqui temos uma série de Curiosidades sobre o Anno sendo reveladas em algumas páginas. Ele pergunta bastante sobre o Leitor e diz bastante sobre seus gostos, sonhos e etc. Pela primeira vez ele revela seu nome, aparência e história.

6. Expectativa

Após se revelar para o Leitor, Anno segue esperançoso rumo a fortaleza de Asteria indicada anteriormente por Hyerie. Porém, no meio do caminho, enquanto escreve coisas esperançosas, animadas e faz alguns desenhos rápidos, ele se depara com uma vila inteira destruída devido a ataques dos demônios. Ele faz algumas declarações de medo e curiosidade e reforça a dúvida do que está acontecendo no mundo.

Volume 1: Final do Projeto

Nosso projeto termina na etapa 6, caracterizando o final do Volume 1. Os próximos itens visam mostrar alguns tópicos planejados para a continuação da história visto que elaboramos conteúdo para 2 volumes.

Volume 2: Projeto Futuro

As etapas a seguir fazem parte do planejamento do projeto. Porém, devido às questões explicadas anteriormente, são as fases que dariam início ao volume 2 da série. Portanto, serão executadas de forma independente ao longo dos próximos anos.

7. Os portões

Anno chega aos portões de Asteria e sua esperança e segurança se fazem presentes novamente. O sentimento de segurança faz com que ele lembre de sua vila novamente. Aqui ele reforça a importância de nossas origens e raízes, e do norte que elas nos dão. Logo em seguida, Anno se depara com uma cavalaria saindo pelos portões rumo as florestas. De alguma maneira, ele consegue desenhar esse momento perfeitamente mesmo tendo visto isso por poucos minutos. Ele explica que a emoção que ele sentiu das pessoas naquele momento foi tão forte, que aquela imagem ficou gravada nitidamente na memória dele, permitindo que ele desenhasse isso durante um bom tempo.

A tarde foi chegando e Anno ainda observa de longe a muralha, os guardas, sem chamar muita atenção. Mas muito impressionado com a arquitetura daquilo. Ele diz que esse lugar possui algo de especial, algo que une todos os que vivem ali. E também reforça que os seres que ali vivem se parecem muito mais com ele, assim como o Grippo.

8. O que está acontecendo no mundo?

Anno vê a movimentação preocupada dos guardas e civis locais e decide segui-los pela Floresta. Inspirado pela cena vista anteriormente, Anno acredita estar preparado para encarar de frente os problemas que estão acontecendo.

Por um lado havia uma expectativa de entrar em contato com algo grandioso e que estava mobilizando tanta gente, por outro era um jeito dele se enturmar e conseguir acesso à cidade que tanto chama sua atenção. Nessa etapa Anno acaba se envolvendo com os sinais que indicam a presença dos Demônios e seus portais nas redondezas e acaba sendo declarado como suspeito. Sendo assim, ele é levado preso para o interior da cidade de Asteria, onde é interrogado. Enquanto está na prisão ele conhece alguns indivíduos conhecidos que vivem na cidade e que se solidarizam para conversar com ele.

9. Novo mundo

Anno recebe ajuda de algumas pessoas que o julgam inocente. Ele passa a se esconder pela cidade com essas pessoas, mas não desperdiça a chance de conhecer a cidade nova. Aqui ele falará sobre a organização da cidade, as pessoas, os costumes, crenças, entre outras coisas. É possivelmente a etapa mais longa da história. Até ele ser pego novamente. Mas desta vez por Kindra Riz. Uma mulher capaz de qualquer coisa para alcançar seus objetivos. Kindra está envolvida com os demônios e quer usar o poder de Anno para conseguir isso. Ela o leva até a cidade subterrânea.

10. Acordos e descobertas

Kindra leva Anno para Valvont, o subterrâneo. Enquanto todos os membros da Guilda Secreta de Kindra participam de seu interrogatório, Anno recebe a proposta de ter um lar em Asteria em troca de serviços. Ela se desculpa por seus métodos e logo explica a importância de Anno naquele lugar. Explica que na verdade os demônios não são os vilões da história, e que Asteria precisa disso, que a vida lá em cima estava em perigo por conta do Rei.

Anno acaba concordando inicialmente, ele conhece várias pessoas de quem fica próximo, mas aos poucos vai percebendo o peso de sua decisão e o mal que ele está fazendo. A história termina com Anno traindo Kindra, se juntando a força de Asteria e tendo um papel fundamental para a verdadeira salvação da Cidade.

Capítulo 5 Conclusão

Um capítulo de conclusão com nossos resultados e considerações finais.

Este projeto foi de extrema importância para consolidar nossos objetivos em nossa trajetória acadêmica. Foi um projeto que surgiu com valores pessoais que envolviam nossa infância e sentimentos em relação a Arte. Buscando por meio de nossa linguagem, criar uma maneira diferente de dialogarmos com o gênero da Fantasia e as clássicas histórias de heróis. Foi um trabalho em que pudemos nos colocar enquanto indivíduos, tendo personagens e escolhas que condizem diretamente com a gente.

Além disso, o projeto possibilitou que somássemos forças, atuando em áreas específicas que almejamos seguir profissionalmente por meio da Arte. Fazendo com que o projeto também se tornasse importante como um produto publicado que serviria inclusive para o portfólio de ambos criadores.

Apesar de todas as dificuldades e decisões difíceis que foram tomadas no decorrer dessa jornada, encerramos esse processo de cabeça erguida, orgulhosos e motivados para o crescimento futuro deste universo de nossa autoria.

Gostaríamos de agradecer mais uma vez a todos que de alguma maneira participaram desse processo conosco e para aqueles que leram até aqui, um grande obrigado por nos prestigiar. Esperamos que cada um de vocês tenha curtido acompanhar o nosso processo e que possa ter saído com alguma inspiração, reflexão ou aprendizado a respeito. Um abraço e boa sorte em sua caminhada!

Referências Bibliográficas

ABRAMS, J.J; DORST, Doug. S: O Navio de Teseu. 1. ed. [S. I.]: Intrínseca, 2015. 472 p. ISBN 978-8580575569

ALMEIDA, Cezar de e BASSETO, Roger (eds.). A vida com efeito – Os sketchbooks de Lourenço Mutarelli, SP: Pop, 2012

CONCEIÇÃO, Mirian Ribeiro. Fantasia e Realidade: O Faz-de-conta e o Contexto da Criança. Orientador: Prof^a. Dr^a Edda Bomtempo. 2010. 129 p. Tese (Mestrado em Psicologia) - Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, [S. I.], 2010

Cook, Monte; Tweet, Jonathan; Williams, Skip (2003). Dungeon Master's Guide. revised by David Noonan and Rich Redman. Wizards of the Coast. ISBN 0-7869-2889-1

DIANA, Daniela. Gênero Textual Diário. In: DIANA, Daniela. Gênero Textual Diário. [S. I.]: Toda Matéria: conteúdos escolares. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/genero-textual-diario/>

FOUCAULT, Michael. Vigiar e Punir. [S. I.]: Almedina, 2014. 429 p.

Hamilton, John (2009), You Write It: Science Fiction, ABDO, pp. 8–9, ISBN 978-1604535082.

Huizinga, Johan (2014). Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva.

J. R. R. Tolkien (1983), Christopher Tolkien (ed.), “On Fairy Stories”, The Monsters and the Critics and Other Essays, pp. 109–161

KIOUSIS, S. Interactivity: a concept explication. New Media & Society. vol. 4. SAGE Publications. 2002. pp. 355-383. Disponível em: <<http://nms.sagepub.com/cgi/content/abstract/4/3/355>>

Referências Bibliográficas

MACEDO, João Gabriel N. O que é um Sketchbook. [S. l.]: Sonotas, 22 jan. 2016. Disponível em: <https://sonotas.wordpress.com/2016/01/22/o-que-e-um-sketchbook/>.

MARQS, Raoni. Como Escrever Tramas. Disponível em <https://www.youtube.com/user/balniliastudio>

MEUNIER, Nathan. This Book Is A Dungeon [This Dungeon Is A Book]: A Twine Game | Dev Diary | Self-Publishing Experiment | Interactive Fiction. 1. ed. [S. l.]: Kung Fu Grip Press, 2015. 138 p.

SMITH, Keri. Destrua este Diário. [S. l.]: Intrínseca, 2013. 224 p. ISBN 978-8580574166.

SMITH, Keri. The Imaginary World Of... [S. l.]: Perigee Books, 2014. 159 p. ISBN 0399165258.

SOCIETY, Wee. Go! (Red): A Kids' Interactive Travel Diary and Journal. 1. ed. [S. l.]: Clarkson Potter, 2018. 64 p. ISBN 978-1524763022.

Stableford, Brian M. (2004). Historical Dictionary of Science Fiction. Scarecrow Press. ISBN 0-8108-4938-0.

TRESCA, Michael J. The Evolution of Fantasy Role-Playing Games. [S. l.]: McFarland, 2010. 228 pp. 100 v. 1. ISBN 078645895X.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998

VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1988. pp 109-110

Referências Bibliográficas

Para o desenvolvimento de nosso Universo Autoral, nos inspiramos em diversos universos de fantasia já existentes. Estes serviram de bagagem não só ao longo do projeto, mas também em nossas práticas de estudos que nos acompanham desde a infância e que serviram como motivação para criação deste produto.

Sendo assim, não poderíamos deixar de citar a importância das seguintes obras:

Avatar, a Lenda de Aang
Dragon Age
Dungeons & Dragons
Harry Potter
League of Legends
Monster Hunter
Ni no Kuni
Senhor dos Anéis
World of Warcraft



Concepts

A Seguir, confira alguns Concept Arts Extras realizados ao longo de nosso processo!

