

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

JULIO CESAR VIEIRA PAULA DE SÁ

**DESIGN DE RAÇAS FANTASIOSAS PARA LIVRO DIGITAL E SUA
APLICABILIDADE**

**VOLTA REDONDA
2021**

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**DESIGN DE RAÇAS FANTASIOSAS PARA LIVRO DIGITAL E SUA
APLICABILIDADE**

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado ao Curso de Design do
UNIFOA como requisito para obtenção
do título de Bacharel em Design

Aluno:

Julio Cesar Vieira Paula de Sá

Orientador:

Prof. Bruno de Souza Correa

VOLTA REDONDA

2021

FOLHA DE APROVAÇÃO

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todos aqueles que me deram
apoio em todas as etapas deste projeto que
acreditaram em mim.

Muito obrigado!

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer toda a minha família, que me deram todas as oportunidades possíveis para que eu possa continuar com minhas tarefas e trabalhos. Ao meu orientador, Bruno de Souza Correa, por estar sempre presente para tirar todas as minhas dúvidas e guiar o projeto para o caminho certo. A todos os meus amigos mais próximos que estavam sempre ao meu lado para continuar sempre escrevendo e desenvolvendo cada uma das etapas presentes neste TCC, dando opiniões e trazendo diversas outras ideias e pontos de vista. Sou grato com todos que se importaram comigo e desejaram o meu melhor, mesmo nos momentos mais difíceis, sem todos aqueles que me ajudaram, não conseguiria chegar no resultado que alcancei. Muito obrigado!

RESUMO

Este projeto de conclusão de curso mostra toda a trajetória do desenvolvimento do trabalho de criação de design de raças e sua identidade visual para a série de livros de ficção fantástica de Owen Glendower. Com este objetivo, procurou-se enfatizar a importância da representação gráfica visual para a contextualização das raças contidas no roteiro e ilustrar de maneira mais clara a visão do autor ao contar suas histórias. Cita-se a mudança de costumes do cotidiano ao consumismo atual majoritariamente digital. Este trabalho foi desenvolvido com base no método de “Design Thinking” de Bruno Munari e outros conceitos pesquisados quanto à montagem de um design harmônico de personagens.

Palavras-chave: ilustração, mídia digital, produto escrito, arte conceitual/concept art produtiva, design de personagens, ficção fantástica

ABSTRACT

This course conclusion project shows the entire trajectory of the development of the work of creating design of races and its visual identity for the series of fantastic fiction books by Owen Glendower. With this objective, we tried to emphasize the importance of visual graphic representation for the contextualization of the races contained in the script and to illustrate more clearly the author's vision when telling his stories. The change in everyday customs to the current mostly digital consumerism is mentioned. This work was developed based on Bruno Munari's "Design Thinking" method and other researched concepts regarding the assembly of a harmonious character design.

Keywords: illustration, digital media, written product, concept art, character design, fantastic fiction

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	15
1.1 Introdução	15
1.2 Justificativa	17
1.3 Tema Geral	19
1.4. Objetivos	19
1.4.1 Objetivo Geral	19
1.4.2 Objetivos Específicos	19
1.4.3 Objetivos Operacionais	20
1.5 Metodologia	20
1.6 Problematização	23
2 IMERSÃO	24
2.1 Briefing	24
2.2 Estudo De Similares	25
2.2.1 Artes Conceituais	25
2.2.2 Ilustrações para Livros	33
2.2.3 Aves	42
2.2.3 Roupas	51
2.3 Design de Raças e Personagens	62
2.4 Empyrrean	64
2.5 Phaer	68
2.5.1 Origem	69
2.5.2 Descrição Físicas Gerais e Personalidade	70
2.6 Design de Raças e Personagens Aplicado ao Mundo de Empyrrean	71
3 SÍNTESE	75
3.1 Características Físicas Gerais dos Phaerianos	75
3.1.1 Características Gerais - Geraki	76

3.1.2 Características Gerais - Hantu	77
3.1.3 Características Gerais - Hansa	78
3.1.4 Características Gerais - Raaf	80
3.1.5 Características Gerais - Paó.....	81
3.2 Painel Semântico	82
3.3 Critérios Norteadores	87
4 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS.....	89
4.1 Geração de Alternativas e Matriz Decisória – Geraki	90
4.1.1 Geraki - Fisionomia	90
4.1.2 Geraki – Cores	91
4.1.3 Geraki - Trajes.....	92
4.2 Geração de Alternativas e Matriz Decisória - Hantu	93
4.2.1 Hantu - Fisionomia	93
4.2.2 Hantu – Cores	94
4.2.3 Hantu – Trajes.....	95
4.3 Geração de Alternativas e Matriz Decisória – Hansa.....	96
4.3.1 Hansa – Fisionomia.....	96
4.3.2 Hansa – Cores.....	97
4.3.3 Hansa - Trajes	98
4.4 Geração de Alternativas e Matriz Decisória – Raaf.....	99
4.4.1 Raaf – Fisionomia.....	99
4.4.2 Raaf – Cores.....	100
4.4.3 Raaf – Trajes	101
4.5 Geração de Alternativas e Matriz Decisória – Paó	102
4.5.1 Paó – Fisionomia	102
4.5.2 Paó - Cores.....	103
4.5.3 Paó - Trajes	104

4.6 Amostra das Alternativas Finais	106
5 PROTOTIPAÇÃO	107
5.1 Arte Conceitual – Geraki	109
5.2 Arte Conceitual - Hantu	111
5.3 Arte Conceitual - Hansa	113
5.4 Arte Conceitual – Raaf.....	115
5.5 Arte Conceitual – Paó.....	118
5.6 Aplicação Interna	120
6 FEEDBACK DO CLIENTE	133
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS E ESTUDOS FUTUROS	134

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Matriz Decisória da Fisionomia dos Geraki	90
Tabela 2: Matriz Decisória de Cores dos Geraki	91
Tabela 3: Matriz Decisória de Trajes dos Geraki.....	92
Tabela 4: Matriz Decisória da Fisionomia dos Hantu	93
Tabela 5: Matriz Decisória de Cores dos Hantu	94
Tabela 6: Matriz Decisória de Trajes dos Hantu.....	95
Tabela 7: Matriz Decisória da Fisionomia dos Hansa	96
Tabela 8: Matriz Decisória de Cores dos Hansa	97
Tabela 9: Matriz Decisória de Trajes dos Hansa.....	98
Tabela 10 Matriz Decisória da Fisionomia dos Raaf	99
Tabela 11: Matriz Decisória de Cores dos Raaf	100
Tabela 12: Matriz Decisória de Trajes dos Raaf.....	101
Tabela 13: Matriz Decisória da Fisionomia dos Paó	102
Tabela 14: Matriz Decisória de Cores dos Paó	104
Tabela 15: Matriz Decisória de Trajes dos Paó.....	105

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Concept art da V-Tuber Shiranui Flare.....	26
Figura 2: Arte Conceitual de Zane Flynt de Borderlands 3.....	26
Figura 3: Arte conceitual da raça Rito de “The Legend of Zelda: Breath of the Wild”	27
Figura 4: Arte Conceitual de Shoto Todoroki de “Perfectly Broken”.....	28
Figura 5: Arte conceitual de Kaito e Meiko	28
Figura 6: Arte conceitual de Ryuko do anime Kill la Kill	29
Figura 7: Arte conceitual de Elle	29
Figura 8: Arte conceitual de Lucie.....	30
Figura 9: Arte conceitual de Shinji Ikari de Neon Genesis Evangelion	31
Figura 10: Arte Conceitual de Birdman	32
Figura 11: Ilustração de Elendil Elessar do livro Elendil Elessar (2019) de Katia Kristina	33
Figura 12: Ilustração de Kadia vs. Arian do livro As Crônicas de Arian (2017) de Marco Intoxi	34
Figura 13: Ilustração para a capa do livro A Dança da Floresta (2021) de Juliet Marillier	35
Figura 14: Ilustração da revista em quadrinhos Venezia Celeste (1984) de Jean Giraud (Moebius).....	36
Figura 15: Nausicaä do mangá Kaze no Tani no Nausicaä (1984) de Hayao Miyazaki	37
Figura 16: Ilustração de um trio do livro Neuromancer (1984) de William Gibson.....	38
Figura 17: Ilustração de Emilia da light novel Re:Zero (2017) de Tappei Nagatsuki .	39
Figura 18: Ilustração de Alpha do mangá Yokohama Kaidashi Kikou (1994) de Hitoshi Ashihano.....	40
Figura 19: Ilustração de Alice do livro Alice in Wonderland (1865) de Lewis Carroll .	41
Figura 20: Falcão Peregrino (Falco peregrinus)	42
Figura 21: Beija-Flor (Trochilidae).....	43
Figura 22: Coruja-Buraqueira (Athene Cunicularia)	44
Figura 23: Galinha (Gallus Gallus).....	45
Figura 24: Pinguim-imperador (Aptennodytes forsteri).....	46
Figura 25: Corvo (Corvus).....	47
Figura 26: Pavão (Pavo cristatus).....	48

Figura 27: Pato-do-mato (<i>Cairina moschata</i>).....	49
Figura 28: Avestruz (<i>Struthio camelus</i>).....	50
Figura 29: Arara-azul (<i>Andorhynchus hyacinthinus</i>).....	51
Figura 30: Traje francês do século XII	52
Figura 31: Traje camponês medieval.....	53
Figura 32: Traje de terno da antiga realeza francesa	54
Figura 33: Trajes de Game of Thrones	55
Figura 34: Traje medieval de contraste cultural.....	55
Figura 35: Traje de Monster Hunter	56
Figura 36: Manto de vários tecidos e capuz	57
Figura 37: Visual inspirado nos nativos americanos	58
Figura 38: Visual cultural chamativo	59
Figura 39: Trajes orientais de cortesã	60
Figura 40: Figurino em mundo fantástico	61
Figura 41: Natureza de um plano.....	65
Figura 42: Cenário semelhante entre Empyrrean e Feralis.....	67
Figura 43: Exemplo de civilização de Empyrrean.....	68
Figura 44: Painel Semântico de Cenários fantasiosos	83
Figura 45: Painel Semântico de Aves Humanóides	84
Figura 46: Painel Semântico de Aves.....	85
Figura 47: Painel Semântico de Composições Visuais	86
Figura 48: Alternativas Fisionômicas dos Geraki.....	90
Figura 49: Alternativas de Cores dos Geraki	91
Figura 50: Alternativas de Trajes dos Geraki.....	92
Figura 51: Alternativas Fisionômicas dos Hantu.....	93
Figura 52: Alternativas de Cores dos Hantu	94
Figura 53: Alternativas de Trajes dos Hantu.....	95
Figura 54: Alternativas Fisionômicas dos Hansa.....	96
Figura 55: Alternativas de Cores dos Hansa	97
Figura 56: Alternativas de Trajes dos Hansa	98
Figura 57: Alternativas Fisionômicas dos Raaf.....	99
Figura 58: Alternativas de Cores dos Raaf	100
Figura 59: Alternativas de Trajes dos Raaf.....	101
Figura 60: Alternativas Fisionômicas dos Paó.....	102

Figura 61: Alternativas de Cores dos Paó	103
Figura 62: Alternativas de Trajes dos Paó	104
Figura 63: Alternativas Escolhidas da Raça Phaer	106
Figura 64: Rascunho de Arte Conceitual	107
Figura 65: Rascunho de Arte Conceitual (verso)	108
Figura 66: Arte Conceitual dos Geraki	109
Figura 67: Arte Conceitual dos Geraki (verso)	110
Figura 68: Arte Conceitual dos Hantu	111
Figura 69: Arte Conceitual dos Hantu (verso)	112
Figura 70: Arte Conceitual dos Hansa	113
Figura 71: Arte Conceitual dos Hansa (verso)	114
Figura 72: Arte Conceitual dos Raaf	115
Figura 73: Arte Conceitual dos Raaf (verso)	116
Figura 74: Arte Conceitual dos Paó	118
Figura 75: Arte Conceitual dos Paó (verso)	119
Figura 76: Rascunho de Ilustração Final 1	123
Figura 77: Rascunho de Ilustração Final 2	124
Figura 78: Rascunho de Ilustração Final 3	125
Figura 79: Rascunho de Ilustração Final 4	126
Figura 80: Pré Line-art da Ilustração Final	127
Figura 81: Line-art Definitiva da Ilustração Final	128
Figura 82: Ilustração Final	129

1 INTRODUÇÃO

1.1 Introdução

Em um geral, a criação de personagens é uma etapa essencial para qualquer tipo de obra, seja ela: filmes com atores reais, animações, jogos digitais, quadrinhos, mangás etc. É com ela que o usuário poderá se identificar e ganhar empatia com a obra, o roteiro e, muitas vezes, até mesmo a ambientação.

Composições coerentes e coesas para seres criados a partir da imaginação de um autor e suas referências criam um carisma que faz com que o público-alvo possa entender os vários elementos e nuances de um personagem apenas com vislumbres. Logo, em qualquer criação de história, é fundamental existir em tópico separado e de maneira que se encaixe com o mundo e os outros elementos existentes na obra.

Um personagem dentro de um universo construído a partir da mente de seu criador pode tomar formas fantasiosas ou realistas; podendo ser humanos convencionais ou não com a possibilidade de serem animais (como em contos de fadas/fábulas), objetos (como em obras surrealistas), conceitos (normalmente representados por avatares), ou mesmo locais (conforme a antiga ideia romana de “*genius loci*” e, modernamente, adotada por teorias ligadas à área da arquitetura). Apesar de termo genérico, um “bom personagem” precisa pertencer ao universo da obra de maneira orgânica e natural para auxiliar o autor a elaborar a “Suspensão da Descrença” e fluxo narrativo. Este TCC entende que os personagens mais cativantes das mídias atuais vêm de bons artistas conceituais que podem ilustrar e/ou demonstrar os elementos universais.

O fator lúdico-tecnológico (lúdico: relativo a jogo ou divertimento = recreativo) tem crescido de forma constante, em especial desde a virada do milênio, e implica em grande impacto na vida de todos que tenham interação digital. Esta recreação permeia todo tipo de tarefa, seja ela: o entretenimento direto, a eficiência do trabalho ou a pesquisa de novas informações.

As brincadeiras de crianças, fundamentais para o desenvolvimento infantil em várias áreas (psíquica, emocional, proprioceptiva, lógica etc.), e as mídias analógicas de entretenimento (CDs de música, fitas cassete, brinquedos) transformaram-se em: jogos digitais, dados armazenados em “nuvens” e serviços de *streaming*. Todos com a característica de distribuição em poucos e simples cliques. Até interação presencial migrou para telas de computadores e celulares às ferramentas de mídia social.

Isso, é claro, beneficiou também os meios comerciais com facilidades de logística, distribuição, acesso, formas de pagamento, contábil... sem nem precisar sair de casa, o “mundo do imediatismo” se torna presente na vida da maioria da sociedade média e economicamente pobre. A tendência é continuar aumentando por conta de um crescimento exponencial conforme mais e mais pessoas têm acesso e inclusão.

Este TCC lida com esta ideia e mostrará o percurso desde a criação até à montagem do design de raças que fazem parte de uma série de livros publicada em uma plataforma de livraria digital. Série escrita por Owen Glendower, cliente deste projeto e autor de diversos livros de fantasia.

A série Fantasia: Viagens, começa com “Fantasia: Viagens – Larry”. O primeiro livro do autor que conta a história de Larry Heiber. Um bibliotecário público que, por meio de um livro misterioso e mágico, é transportado para outros mundos e forçado a viver aventuras onde magia e criaturas não humanas existem. **O livro seguinte “Fantasia: Viagens – Volpi” continua de onde o primeiro parou e é o que será trabalhado.** Um garoto raposa e um dos amigos de Larry no primeiro livro, Renard Volpi, é transportado para o mundo de “Empyrrean” e lá fica preso. Muito parecido com o seu mundo de origem, “Feralis”, Empyrrean é lar de raças animais fantásticas. No momento de sua chegada, os seres que lá vivem estão passando por uma guerra em larga escala que já dura 67 anos.

Após considerar focar em apenas um mundo se comparada a primeira obra, o autor explica descrições detalhadas sobre o universo que criou. Ele desenvolve de maneira profunda termos usados no primeiro livro e, mais importante, define quais são as raças e o funcionamento de suas sociedades neste local chamado Empyrrean.

Visto sua necessidade e vontade de ilustrar e usar de elementos visuais para facilitar a imaginação do leitor, o escritor espera que seus leitores tenham maior identificação e/ou empatia com a narrativa. Ademais, por se utilizar de uma plataforma

digital, o escritor beneficia-se de espaço para que as ilustrações coabitem o texto publicado.

1.2 Justificativa

Com o crescente acesso da população média às tecnologias digitais, os atos de (con)vivências que estavam em boa parte em formatos físicos/analógicos passaram a ter funcionalidade completamente digitais. Fato cada vez menos surpreendente e mais lugar comum dadas as conveniências e a possibilidade de executar tarefas à distância.

Esta tendência engloba não somente aspectos primários como compras e serviços empresariais por meio da internet, como também aspectos mais voltados para o entretenimento, tal como a matéria de Feltrin (2021), colunista do site da Uol, cita: "Em 2019, os brasileiros assistiam em média a 3 horas e 14 minutos semanais de vídeos pagos, segundo pesquisa da Kantar Ibope Media feita à época. No ano passado e neste 2021 essa média chegou a subir para quase 13 horas semanais, segundo nova pesquisa".

Ferramentas digitais criam costumes devido à adaptação social ao meio. Estes novos costumes de relações indivíduo-indivíduo, indivíduo-sociedade e indivíduo-ferramenta são: numerosos e vastos demais para listar de maneira completa; e passíveis de mudança a qualquer momento pois a sociedade está em perpétuo auto regulamento. Mas para clarear o assunto neste TCC, citamos: "memes", novas profissões (*youtuber/influencer*), conversas majoritariamente por meio de mensagens instantâneas etc.

Trabalhos como jogos digitais, seriados animados e leituras de quadrinhos e livros se tornaram mais práticos ao serem consumidos por meio de fácil acesso e pagamento como, por exemplo, as plataformas Steam, Netflix e Tapas.

No caso das leituras digitais, a publicação independente é mais dispersa, de formas mais metódicas e sem o uso de imagens. Como cita Cardinale (2020), colunista no site Koreapost sobre o crescimento na plataforma Tapas nos últimos anos: "O mercado coreano de webtoon foi de 360 milhões de dólares em 2015 para aproximadamente 770 milhões de dólares no ano passado. São dados

surpreendentes considerando o público que consome webtoons diariamente. A estimativa é de que sejam 8 milhões de leitores, com cerca de 100 publicações atualizadas diariamente. Atualmente os webtoons estão conquistando cada vez mais novos leitores e também estão impactando a Coreia.” Nas plataformas digitais de livrarias, muito utilizadas pelos próprios autores, é crescente o uso de ilustrações para ampliar o contexto e suas visões de mundo. Ilustrações geralmente criadas por artistas freelancers a pedido deles.

É um mercado que atualmente não se encontra em seu auge, porém recebe notável crescimento, visto a abrangência de mídias que se encontram por estas plataformas. Livros, Novels, Fanfics, Webtoons e Webmangas construídos de várias formas e sem precisar manter um padrão pré-estabelecido. A imaginação dos autores ao construir seus universos para contar suas histórias vem adjacente às diversas referências para escreverem com grande liberdade. O uso das ilustrações aparece como meio de dar forma a essas ideias. Uma composição da identidade visual que consiga remeter e servir de base tanto na visão do escritor quanto no engajamento de seu público, que se identifica com as ilustrações e imagina os eventos dessas obras de forma mais nítida, torna as *concept arts* uma produção de alto peso. Ela acaba se harmonizando com a escrita feita pelos criadores e criando um só trabalho, complementando-se.

Novamente, no site Revo Space, por Eiko (2020) sobre artes conceituais em mídias gerais, completa da seguinte forma: “quando falamos em concepts, estamos nos referindo à (sic) e desenhos que funcionam como representações iniciais de cenários, personagens, figurinos, veículos ou qualquer outro elemento que possa estar presente dentro de games, animações, filmes live-action e HQs.” O comentário da colunista dá uma visão mais ampla na importância deste aspecto e em como a montagem de uma personagem em sua forma visual pode interferir na identificação daquilo que foi composto, e que ajuda na expectativa na qual o consumidor vai ter quando for se imergir no que foi criado.

Sendo assim, pode se concluir que a importância de uma versão gráfica da representação da ideia dos autores em um ambiente digital na publicação de livros tem grande destaque que visa um constante crescimento junto aos costumes atuais nos meios digitais em boa parte de nosso cotidiano. Nota-se que a construção de uma raça desenvolvida pelo escritor é algo demonstrado, notoriamente com várias camadas de profundidade, englobando uma extensa gama de conteúdo referencial e

diversos estudos, sejam eles referentes as cores, ao corpo humano, trajes, tipos de animais ou outros seres usados como inspiração. Tudo para que a visão do autor possa transparecer na arte desenvolvida e que possa cativar o público.

1.3 Tema Geral

Desenvolvimento de design de raças para o universo criado em uma série de livros de ficção fantástica escrito por Owen Glendower.

1.4. Objetivos

1.4.1 Objetivo Geral

Elaborar a identidade visual das raças citadas na série de livros; *concept arts* e inclusão, de forma gráfica, de momentos exemplificadores da história.

1.4.2 Objetivos Específicos

Utilizar os aspectos do Design para colaborar na composição da identidade visual de forma coerente a fim de atingir o público-alvo que lê os livros do autor. Buscar entender sobre o contexto da escrita e ideias do autor, absorvendo o mundo que foi criado dentro dos livros dele. Aprofundar-se em características específicas a respeito da referência da raça escolhida e suas nuances.

1.4.3 Objetivos Operacionais

- Realizar o *Briefing* com o cliente
- Fazer levantamento de pesquisas gerais
- Buscar por imagens similares de raças e *concept art*
- Criar um embasamento do público para visar a raça mais adequada para ser composta
- Gerar alternativas em cima do material recolhido
- Desenvolver a *concept art* das variações da raça e artes retratando-a no universo dos livros

1.5 Metodologia

Inicialmente o projeto está sendo feito, através dos métodos de Bruno Munari (1998) e o método de Seegmiller (2008) como incremento na etapa criativa para maior direção na criação de personagens e de forma que alie com a construção da base metodológica utilizada.

Todo projeto de design se baseia em alguma espécie de método para que possa alcançar um resultado que esteja dentro do esperado. Bruno Munari, *et al* do livro “Das Coisas Nascem Coisas”, desenvolveu em cima do método do *Design Thinking* um fluxo que contribui em visar, de forma linear, porém flexível, uma maneira prática na solução de problemas. O processo é construído da seguinte forma:

- Definição do problema (*Briefing*): É detalhado o problema mostrado da forma mais clara possível vinda do cliente. Listam-se todas as coisas que precisam ser primariamente seguidas pelo projetista;
- Componentes do problema (decomposição do problema em partes): Logo após a identificação das questões centrais, elas são divididas em partes para elaborar visão/solução de forma clara e nos mínimos detalhes

- Coleta de dados (Pesquisa de similares): É feita uma pesquisa aberta para encontrar todo tipo de informação e referência que tenha algum tipo de similaridade com o problema encontrado;
- Análise dos dados: Usa-se todo o material recolhido até o momento separando-os de forma qualitativa e dá uma direção de o que deve e o que não deve se fazer com o projeto;
- Criatividade: Coleta as informações afuniladas na etapa anterior e se inicia uma série de processos para a geração inicial de alternativas com várias ferramentas diferentes;
- Materiais e tecnologia: Uma busca em tecnologias importantes disponíveis que possam se acoplar ao favorecimento da construção do projeto;
- Experimentação: etapa em que começa o estudo de testes das melhores alternativas construídas, aplicando-os em situações de protótipo no ambiente final;
- Modelo: Onde é feito diversos esboços e desenhos, sejam eles *sketches* ou modelos físicos parciais de formas variadas de escala e inclusão deles em diversas situações na qual o produto poderia se colocar;
- Verificação: Após este primeiro rascunho desenvolvido e previamente testado, são identificadas as falhas e avaliam-nas para montagem futura livre dos defeitos encontrados;
- Desenho de Construção: Detalha todas as informações técnicas para a construção da versão final e monta-se um modelo de sua versão que será mostrada para a solução do problema;
- Solução: A apresentação final do relatório mostrando o projeto em si com os desenhos desenvolvidos e versão final.

Como o objetivo deste projeto de conclusão de curso é montar algo além de uma identidade visual, com artes conceituais da raça composta, mostra-se necessário, junto com as ideias de Bruno Munari, a inclusão de outra metodologia, sendo a de Seegmiller como apoio de aprofundamento na etapa criativa do projeto.

Sua visão de design de personagem vai muito além de somente desenhar uma figura qualquer no papel, pois existem inúmeros fatores para se levar em conta na hora de criar um personagem, e que são estabelecidas da seguinte forma:

- Briefing: O primeiro passo do projeto é feito a partir de uma série de perguntas que possam ser vitais para o projeto, em que possa ser usado em forma de questionário, entrevista ou outros tipos de dinâmicas com o cliente;
- Identificação do Problema: Após o briefing, é compreendido de forma clara o problema mostrado, para que então, uma solução possa ser inicialmente construída. Esta parte é onde os problemas são categorizados e se cria um campo de informações através de coleta de dados sobre os objetivos e o público-alvo;
- Expansão de ideias: É feito algumas estratégias básicas que ajude no processo da criação de ideias criativas. Ferramentas como levantamento de referências e *brainstorm* são usados nesta etapa;
- Materialização do Personagem: De acordo com o autor, esta é a etapa mais difícil nesta parte criativa pois consiste em construir a base inicial do personagem em si. Desta forma, a melhor opção é registrar estas ideias e as colocar de forma organizada. Aqui será usado a geração de alternativa, anotações, esboços e rabiscos sem o uso da borracha;
- História e Aparência Física do Personagem: Aqui é sugerido pelo próprio autor, que se imagine um passado, presente e futuro do personagem como primeiro passo. No caso, será realizado um questionário com o cliente sobre todas as informações sobre a raça que será visualmente representada;
- Desenho: Basicamente a parte onde é feita uma representação bidimensional do personagem. Que foi gerado a partir de versões mais básicas até as mais detalhadas sobre ele;
- A Importância dos Sketches: De acordo com o autor, *sketches* são basicamente pequenas miniaturas que dão um acesso rápido na imagem em forma de composição e isso permite considerar a inclusão de elementos como o ponto focal e o equilíbrio. Em cima

disso, foram feitos vários tipos de rabiscos com poses do personagem de uma forma mais rápida, para depois a realização do refinamento deles;

- A Estrutura da Figura: A representação e conhecimento da anatomia. Uma pesquisa atrás da anatomia humana e dos animais que foram usados de inspiração foram feitos para que possam ser aplicados no personagem;
- A Perspectiva: É feito uma série de representações do personagem criado em diversos tipos de cenário e outros objetos e personagens. As referências mais relevantes serão usadas de perspectiva com a imagem criada;
- A Ilustração: Por fim, a composição final em peça gráfica e todas as suas aplicações. Aqui será mostrado no final, uma cartela da arte conceitual com todas as visões e detalhes do personagem e variações, tais como aplicações em cenários referenciais, anatomia e paleta de cores.

1.6 Problematização

- Como construir design de animais antropomórficos e suas variações?
- Como escolher o estilo de traço que fique compatível com a visão da obra trabalhada?
- Como trabalhar com raças que fiquem harmônicas com o cenário descrito pelo autor?

2 IMERSÃO

2.1 Briefing

Desde a definição de o que seria feito no projeto de conclusão de curso, realizei constantes conversas com o cliente. A partir dessa troca, muitos pontos foram fixados e um norte foi criado para que as etapas seguintes possam comportar diante aquilo que foi conversado com o cliente, Owen Glendower.

Como este projeto visa cumprir uma demanda, toda a parte que será criada (de novo) foi passada a partir do cliente que:

A história que escreveu em obra citada anteriormente (Fantasia: Viagens – Volpi) se passa em Empyrrean. Um mundo que cresceu diante de inúmeros eventos e com 14 raças distintas. Cada uma com sua própria cultura, fisionomia e personalidade. Em suas histórias, os personagens principais vão visitando diversos reinos e locais e conhecendo cada raça aos poucos;

Apesar de Empyrrean ser composta por 14 raças complexas, somente uma delas será trabalhada com a profundidade necessária para entregar o produto final. Esta é a raça dos “Phaer”. Inspirada nos diversos tipos de aves existentes na Terra, são seres antropomórficos com penugens que se assemelham e se dividem em diferenças visuais e sociais nítidas, porém, reconhecíveis devido a história densa através das eras deste mundo.

- A partir da raça “phaeriana”, a entrega do produto final deverá conter esboços e artes conceituais mostrando as diferenças de corpos que existem na raça, seja: tamanho, sexo, estética das roupas e diferenças fisionômicas inspiradas nos animais. Tal como uma ilustração finalizada situando a raça em algum evento que seja, de preferência, mais descontraído exibindo seu dia a dia e sua personalidade padrão;
- As ilustrações entregues deverão estar compatíveis para serem postadas em suas publicações literárias em “plataformas digitais para publicação de textos” como Wattpad e Tapas.

Por último, foi perguntado sobre sua concorrência com outros possíveis autores que publicam em sites semelhantes. E foi dito que como é inicialmente um escritor independente e que atualmente está levando a construção de suas obras como hobby, não se preocupa com uma finalização profissional que o mercado exige. Algo que dá liberdade maior para o ilustrador na definição de elementos artísticos e na estética do conceito dos personagens, desde que esteja de acordo com o que ele escreveu nas descrições do mundo e raças que foram passados. O que até então, algumas coisas já foram publicadas na internet sobre suas obras.

2.2 Estudo De Similares

2.2.1 Artes Conceituais

Como dito anteriormente, a arte conceitual de um personagem é onde é possível descrever com mais detalhes todas as características daquilo que vai ser dito através de ilustrações. Quanto mais claros forem seus exemplos, mais fáceis de identificar serão. Normalmente incluem, uma ilustração do personagem de frente e uma de costas, alguns exemplos de expressões faciais, palheta de cores, descrições de altura, diferenças de idade e sexo e detalhamentos mais nítidos ou escondidos em alguma característica interna do exemplo se este for necessário.



Figura 1: Concept art da V-Tuber Shiranui Flare

Fonte: <https://twitter.com/shiranuiflare/status/1267133411795193856/photo/1>

Nessa arte conceitual, vale frisar o que se tem de básico nesta prancheta. Ângulos diversos, a exclusão do rabo de cavalo na visão traseira para possibilitar a visibilidade dos detalhes que ele poderia esconder, algumas anotações apontando informações importantes para quem for usar de referência caso queira replicar de alguma forma e versões básicas com menos camadas de roupa.



Figura 2: Arte Conceitual de Zane Flynt de Borderlands 3

Fonte: <https://www.creativeuncut.com/gallery-38/bl3-zane-flynt.html>

Essa arte mostra as visões de perfil sem os braços para poder mostrar os detalhes que ele poderia esconder. Ele detalha várias visões e um pequeno espaço com uma versão sem o casaco e uma arte da ombreira separada.



Figura 3: Arte conceitual da raça Rito de “The Legend of Zelda: Breath of the Wild”

Fonte: <https://www.creativeuncut.com/gallery-31/lozbotw-male-rito.html>

Este exemplo tem um fator interessante de ter mostrado o exemplo principal com um dos braços meio levantados, dando uma visão dos detalhes da parte de dentro da penugem que apresenta uma cor diferente. Este ainda consegue dar diversos detalhes sobre alguns acessórios, funcionamento das roupas e um uma pose mostrando o modelo atirando uma flecha.



Figura 4: Arte Conceitual de Shoto Todoroki de “Perfectly Broken”

Fonte: <https://www.wattpad.com/691747620-perfectly-broken-shoto-todoroki-x-reader-no-40/page/2>

Usada de ilustração no site Wattpad para contextualizar o visual da garota no momento da fanfic. Este dá um notável destaque às artes separadas dos diversos acessórios de seu figurino.



Figura 5: Arte conceitual de Kaito e Meiko

Fonte: <https://twitter.com/Rellakinoko/status/1003492540996206592/photo/3>

Aqui há boas amostras de clareza. Importante demonstrar em uma composição de arte conceitual. Não necessariamente tendo um tracejado finalizado, mas retratando bem suas formas. E dá um destaque maior ao que não é convencional para se ter um visual com este padrão.

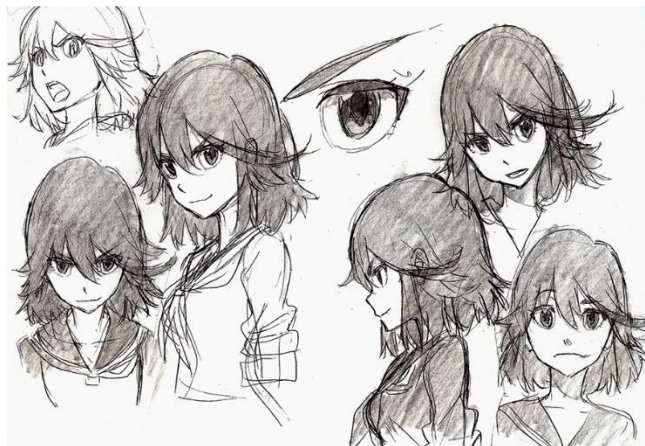


Figura 6: Arte conceitual de Ryuko do anime Kill la Kill

Fonte: <https://h0saki.tumblr.com/post/109136386580/finished-designs-of-satsuki-and-ryuko-illustrated>

Outro exemplo de uma versão ainda não definitiva, mas rascunhos bem claros enaltecendo expressões faciais da personagem que descreve em seus traços toda sua personalidade.



Figura 7: Arte conceitual de Elle

Fonte: <https://www.furaffinity.net/view/36418184/>

Uma arte conceitual que mostra com clareza o contorno corporal com o braço levantado mostrando a penugem da parte de dentro do braço. Uma arte separada do rosto de forma mais detalhada também foi feita.



Figura 8: Arte conceitual de Lucie

Fonte: <https://www.deviantart.com/onedayfour/art/EE-Lucie-Ref-632614710>

Uma amostra bem completa, com ângulos diferentes, detalhamento nos acessórios e detalhes mais escondidos; situações específicas que demonstram parte de sua personalidade através de poses e expressões faciais. Por fim, anotações.



Figura 9: Arte conceitual de Shinji Ikari de Neon Genesis Evangelion

Fonte: https://evangelion.fandom.com/wiki/Shinji_Ikari?file=3.0_Shinji.png#Gallery

Esta prancheta foi utilizada oficialmente de referência para a produção da animação “Neon Genesis Evangelion”. Os traços mais leves e com menos detalhes ajuda na reprodução do personagem nas etapas posteriores. Como seu design é simples, apenas poucas visões aparentam ser o suficiente para a imagem base do personagem.



Figura 10: Arte Conceitual de Birdman

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/373306256616991589/>

Uma prancheta de referências que demonstra detalhes dos acessórios que o personagem usa em seu traje, além de uma arte separada da arma e visão frontal e traseira do pássaro.

2.2.2 Ilustrações para Livros

Nos livros físicos, em geral, é normal que eles sejam compostos inteiramente de textos. As descrições dos cenários, dos personagens, do mundo, se mostram pelas palavras. Mas nem todos se limitam a este aspecto, podendo ter ilustrações em sua capa ou entre suas páginas que podem demonstrar: momentos críticos da obra, descrição de personagens, algo para começar algum capítulo ou um evento que resuma a situação. Se usados de forma correta, podem trazer uma imaginação mais precisa e acessível do evento descrito no momento para os leitores.



Figura 11: Ilustração de Elendil Elessar do livro Elendil Elessar (2019) de Katia Kristina

Fonte: <https://elendilelessar.blogspot.com/2019/01/bg.html?sref=pi>

Ilustração colocada para representar a descrição feita na página em questão, e que se aproxima das características postas no momento. Permitindo uma explanação mais clara do autor em o que ele quer que os leitores imaginem quando o personagem é citado.



Figura 12: Ilustração de Kadia vs. Arian do livro *As Crônicas de Arian* (2017) de Marco Intoxi

Fonte: <https://www.intoxianime.com/2017/09/as-chronicas-de-arian-lds-cap-14-perspectiva/>

Essa arte foi feita a pedido do próprio autor para um ilustrador. Para que fosse algo relacionado ao momento mais importante do capítulo em que este evento acontece. Ela é uma arte finalizada com todo cuidado na composição de cena. Aqui o ângulo, a distância entre os elementos, o cenário e seus efeitos naturais ganham destaque para dar mais intensidade ao evento.



Figura 13: Ilustração para a capa do livro *A Dança da Floresta* (2021) de Juliet Marillier
Fonte: <https://www.janaina.net/paintings?pgid=k75jskod-0286e265-aecf-4e88-8cfa-d1d7a53f96c7>

Uma composição detalhada e com textura natural que se espalha entre os cabelos, babados do vestido e a vegetação em volta. Mostrando em forma visual um dos eventos da obra, enaltecendo a personagem centralizada, dando um espaço para a tipografia acima dela.

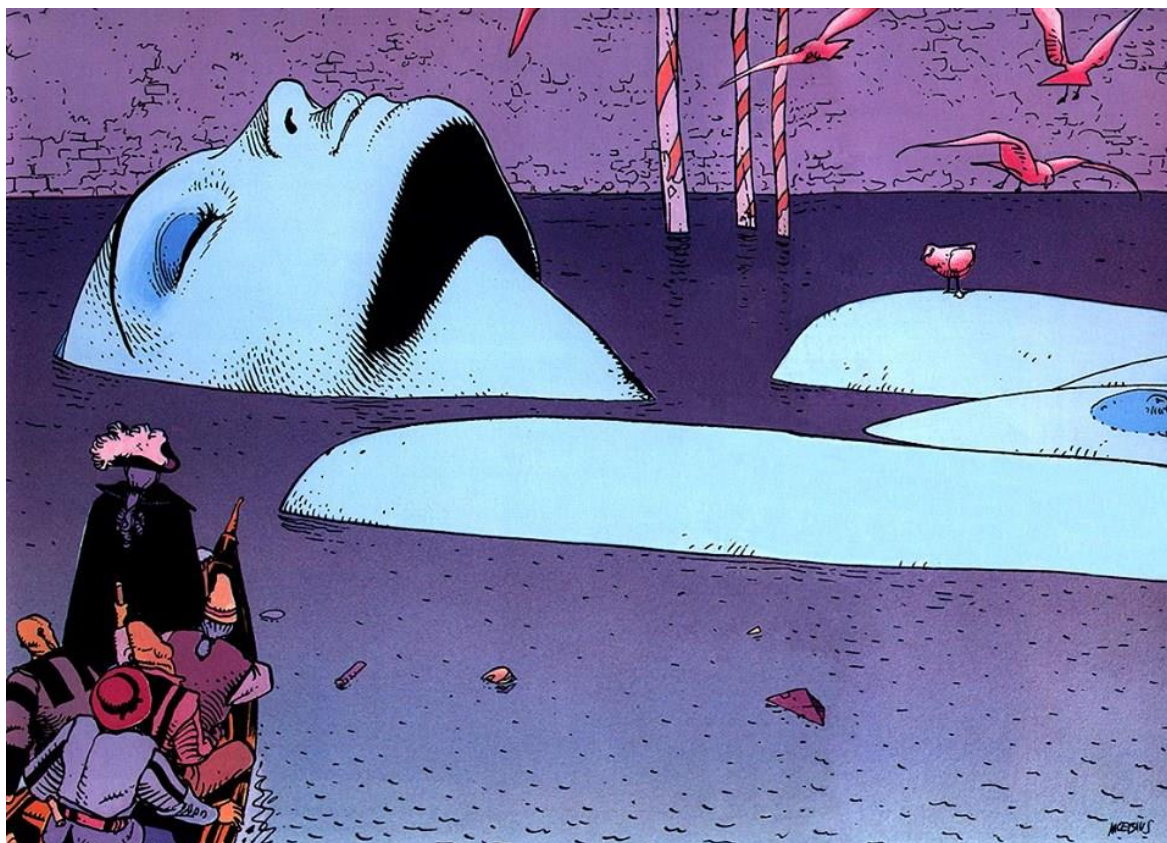


Figura 14: Ilustração da revista em quadrinhos Venezia Celeste (1984) de Jean Giraud (Moebius)

Fonte: <https://highlike.org/moebius-4/>

Tanto o artista quanto o roteirista desta ilustração são a mesma pessoa que fazia histórias em quadrinhos franceses desde antes dos anos 80. Neste caso, o autor construiu de forma com que o personagem estivesse totalmente imerso com o cenário surreal.



Figura 15: Nausicaä do mangá Kaze no Tani no Nausicaä (1984) de Hayao Miyazaki

Fonte: <https://www.zerochan.net/706514>

Esta composição com pintura feita à base de aquarela, construída pelo próprio autor que também faz todas as artes de seu próprio quadrinho japonês, mostra uma ilustração que não faz parte dentre os capítulos, mas representa um resumo do evento em questão. Ele inclui a protagonista se misturando totalmente com a natureza do ambiente junto com a diferença de escala dela com o inseto gigante.



Figura 16: Ilustração de um trio do livro Neuromancer (1984) de William Gibson

Fonte: <http://estou-sem.blogspot.com/2016/10/as-ilustracoes-de-ficcao-cientifica-cyberpunk-de-josangonzalez.html>

Fazendo parte da “trilogia do Sprawl”, série de livros composta por “Neuromancer”, “Count Zero” e “Monalisa Overdrive” escritos por William Gibson na temática, hoje conhecida como Cyberpunk; a ilustração é construída de forma a mostrar o contexto tecnológico e social do ambiente em que se passa a obra. Com muitas linhas ressaltando o cenário mais complexo e bagunçado propositalmente junto com as cores fortes, dando a sensação de um momento em que estes personagens presenciam de certo descanso em um mundo de desastres.



Figura 17: Ilustração de Emilia da light novel Re:Zero (2017) de Tappei Nagatsuki

Fonte: [https://rezero.fandom.com/pt-](https://rezero.fandom.com/pt-br/wiki/Re:Zero_Light_Novel_Volume_1?file=Re_Zero_Volume_1_6.jpg)

[br/wiki/Re:Zero_Light_Novel_Volume_1?file=Re_Zero_Volume_1_6.jpg](https://rezero.fandom.com/pt-br/wiki/Re:Zero_Light_Novel_Volume_1?file=Re_Zero_Volume_1_6.jpg)

Ilustrações dentre os eventos importantes das light novels são bem comuns. *Light novels* são livros com leitura mais leve e dinâmica; mídia bem comum no Japão. Sendo as ilustrações, desta obra em específico, publicadas em preto e branco. A leveza do traço da personagem com o fundo mais organizado cria contraste apesar da monocromia. Junta-se à luz que reflete mais na personagem que no fundo dedicando maior importância nela de forma a parecer mais radiante.



Figura 18: Ilustração de Alpha do mangá Yokohama Kaidashi Kikou (1994) de Hitoshi Ashihano

Fonte: <http://gallery.minitokyo.net/view/127878>

Mangás contêm inúmeras ilustrações do mesmo estilo fora dos capítulos. Poucas são coloridas. Todos eles são feitos de forma artesanal, e acabam por combinar com o contexto da obra. Neste, as cores claras e calmas e a personagem com uma expressão de alegria evocam curiosidade com o contraste com o cenário de fundo em um estado destruído e abandonado.



Figura 19: Ilustração de Alice do livro Alice in Wonderland (1865) de Lewis Carroll

Fonte: <https://www.devoltaaoretro.com.br/2016/06/conheca-as-primeiras-ilustracoes-feitas.html>

Esta é uma ilustração das várias composições feitas para o livro “Alice no País das Maravilhas”; clássico onírico de sua época. Uma arte que junta o realismo feito na garota e a fantasia inicialmente incompreensível dos elementos que são construídos ao redor.

2.2.3 Aves

Como a raça escolhida é baseada em pássaros diversos, é importante detalhar suas diferenças mostradas no mundo natural e o que eles têm em comum. A quantidade de espécies é vasta e todos se comportam com a natureza de sua forma com seus meios de comunicação, rotinas e instintos animais. Os vários exemplos de pássaros reais contribuem em uma fidelidade maior ao construir as diferenças entre a raça com mais competência.



Figura 20: Falcão Peregrino (*Falco peregrinus*)

Fonte: <https://www.passaro.org/falcao-peregrino/>

Descreve Costa (2018), no site Passaro.org “O Falcão-Peregrino (*Falco peregrinus*) ocorre em todos os continentes, com exceção da Antártida. É uma ave de plumagem cinzento-azulada no dorso e asas, cabeça preta, bico escuro com base amarela e pernas amarelas. Mede de 38 a 53 cm de comprimento, com uma envergadura de asas de 89 a 119 cm e pesa de 0,6 a 1,5 kg. É capaz de mergulhar no ar com velocidade acima dos 300 km/h.”.

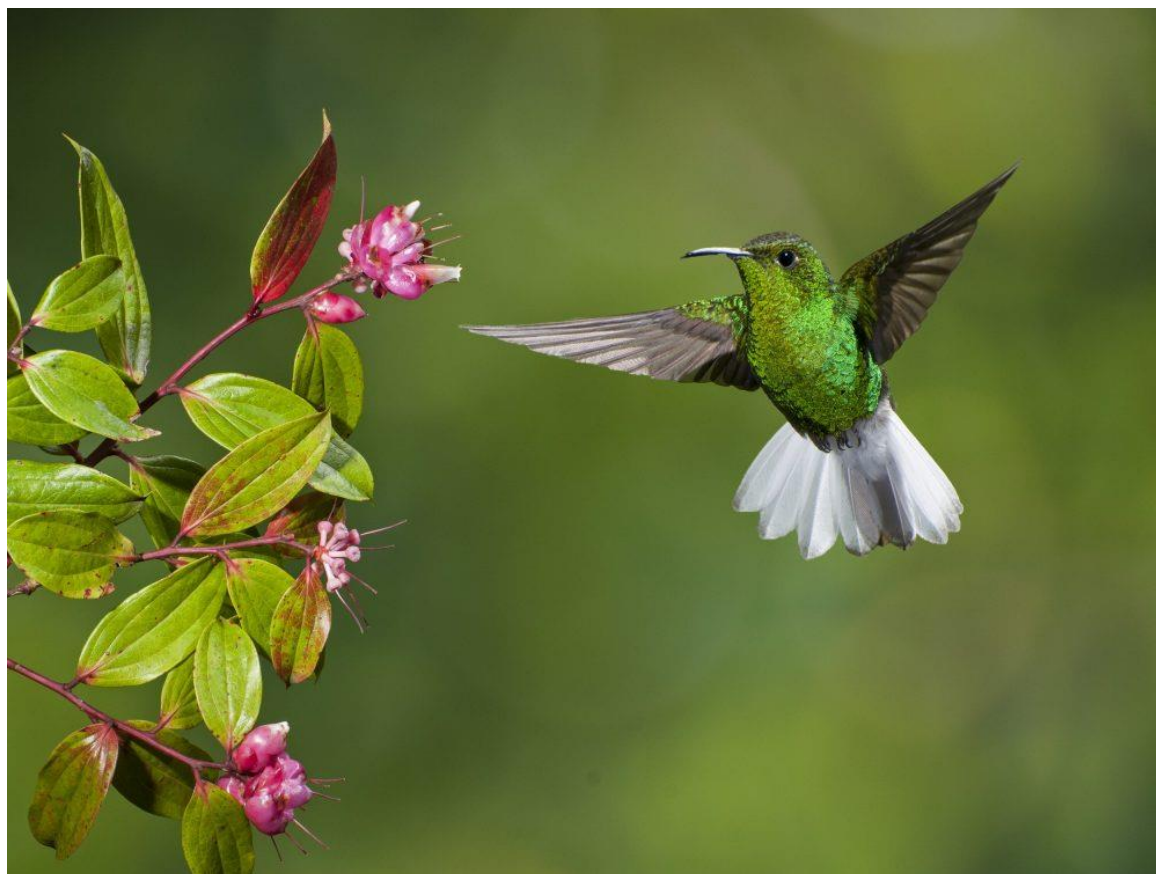


Figura 21: Beija-Flor (Trochilidae)

Fonte: <https://www.infoescola.com/aves/beija-flor/>

De acordo com Araújo V. (2018) no site Infoescola “As características básicas destes animais são: o bico fino, longo e tubular, língua extensível e bifurcada, seu pequeno tamanho, seu leve peso, na maioria das vezes com sua plumagem iridescente (cores vibrantes), suas asas fortes que lhe permitem planar no ar e seu grande coração. O coração dos beija-flores representa entorno de 20% do peso de seu corpo, a explicação para tal é a necessidade na eficácia da circulação sanguínea que leva oxigênio para as células e permite a liberação da glicose para ser gasto na forma de ATP, assim como é imprescindível à eficiência no processo respiratório para que ambos permitam o voo do animal, pois este pode chegar a bater as asas 200 vezes por segundo (beija-flores menores)”.



Figura 22: Coruja-Buraqueira (*Athene Cunicularia*)

Fonte: http://www.avesderapinabrasil.com/athene_cunicularia.htm

Menq (2018), no site *Aves de Rapina* fala um pouco sobre as características das corujas-buraqueiras, “Possui de 19-26 cm de comprimento e peso de 147-240 g (Konig & Weick 2008). Adulto possui coloração predominante marrom-acastanhado (cor-de-terra), às vezes de aparência avermelhada causada por solos de terra roxa; o ventre é mais claro, de cor creme, levemente estriado e barrado de marrom ou castanho. A cabeça é arredondada, sem penachos, com sobrancelhas brancas (ou creme), íris amarela, dedos e tarsos amarelo-pálido e bico amarelo-marfim. Ao contrário a maioria das corujas o macho é ligeiramente maior que a fêmea, e devido aos hábitos terrícolas as fêmeas são normalmente mais "suja" que os machos. O filhote é identificado principalmente pelo peito creme, sem barrado ou estrias; a cabeça é toda marrom, sem marcações na testa e sem as sobrancelhas claras. Assim que ficam jovens, a plumagem torna-se similar a dos adultos”.



Figura 23: Galinha (*Gallus Gallus*)

Fonte: <https://www.infoescola.com/aves/galinha/>

“São aves domésticas pertencentes à Ordem Galliforme, Família *Phasianidae*. São animais de médio porte, variando de 400 gr a 6 kg, de acordo com a raça. São de origem asiática, porém foram introduzidas em todas as partes do mundo graças à domesticação. Como não há mais necessidade de fugir de predadores e o forrageio é feito no solo, as galinhas perderam a habilidade de voar. Os machos (galos) possuem plumagem bem colorida, podendo ser vermelha, verde, marrom, preta, entre outras cores. Já as fêmeas são geralmente marrons ou brancas. Ambos os sexos apresentam uma crista vermelha na cabeça. Possuem hábitos diurnos e sua alimentação é composta principalmente de grãos, frutos, folhas, pétalas e brotos cultivados como arroz, milho e feijão. Costumam ingerir pequenas pedras que auxiliam a trituração do alimento na moela.”, diz Figueiredo (2014) no site Infoescola.



Figura 24: Pinguim-imperador (*Aptenodytes forsteri*)

Fonte: <https://www.infoescola.com/aves/pinguim/>

Figueiredo (2014) no site Infoescola, descreve o animal como “Entre os pinguins da Antártida, o é o mais impressionante. Vive sob condições mais frias do que qualquer outra ave. Pode ultrapassar 1,20 m de altura e pesa até 40 kg. Mergulham a 250 m de profundidade, podendo atingir 450 m, e permanecendo debaixo d’água por até 30 minutos. É a única espécie que consegue se reproduzir no rigoroso inverno da Antártida, com temperatura inferior a -50°C . Os pinguins-imperadores só se alimentam no mar e, para sobreviver ao jejum durante a reprodução, o macho (que choca o ovo) estoca depósitos subcutâneos de gordura. O jejum pode ultrapassar 100 dias, ao término dos quais o macho pode ter perdido mais de 40% do seu peso inicial”.



Figura 25: Corvo (Corvus)

Fonte: <https://www.passaro.org/corvo/>

“O Corvo é familiar em grande parte do continente. Pássaros grandes, inteligentes e totalmente pretos, com vozes roucas e potentes. São vistos constantemente nas copas das árvores, nos campos e nas margens das estradas. Eles geralmente se alimentam no chão e comem quase qualquer coisa como minhocas, insetos e outros pequenos animais, sementes e frutas. Mas também comem lixo, carniça e pintos que roubam dos ninhos. Além disso, seu estilo de voo é único, paciente, batendo suas asas meticulosamente.” Cita Costa (2018) no site Passaro.org



Figura 26: Pavão (Pavo cristatus)

Fonte: <https://www.infoescola.com/aves/pavao/>

Descreve Figueiredo (2014) no site Infoescola, “As aves dos gêneros Pavo e Afropavo da família Phasianidae (chamados de faisões), ordem Galiforme são popularmente conhecidos como pavões. Apresentam dimorfismo sexual bem-marcado. As fêmeas são predominantemente cinzas, já os machos chamam atenção pela longa e colorida cauda que pode chegar a 2 m de comprimento. Essa estrutura não confere nenhuma vantagem adaptativa ao animal, sendo resultado apenas da seleção sexual. Estudos apontam que fêmeas preferem acasalar com machos que apresentam maior número de ocelos na cauda, o que seria um indicativo da saúde do macho. São onívoros e se alimentam preferencialmente de sementes e insetos. Não voam muito bem e precisam correr longas distâncias para conseguir levantar voo”.



Figura 27: Pato-do-mato (*Cairina moschata*)

Fonte: <https://www.infoescola.com/aves/pato/>

Conforme explica Figueiredo (2014) no site Infoescola, “é uma espécie com ampla distribuição nas Américas latina e central, sendo encontrado em todo o Brasil e da Argentina ao México. Os machos medem cerca de 85 cm de comprimento com uma envergadura de 120 cm e pesam 2,2 quilos. As fêmeas possuem metade do tamanho dos machos. O corpo é todo negro com uma faixa branca nas asas e uma área vermelha ao redor dos olhos (ausente nas fêmeas). Forrageiam com a cabeça e pescoço afundados na água e se alimentam principalmente de raízes, sementes e folhas das plantas aquáticas. São de hábito diurno e se empoleiram em árvores altas com o auxílio das garras para dormir. Nidificam entre os meses de outubro e março em ocos de árvores próximos à água ou na margem das matas próximas. Logo depois do nascimento, a fêmea chama os filhotes que a seguem para a água”.



Figura 28: Avestruz (*Struthio camelus*)

Fonte: <https://www.infoescola.com/aves/avestruz/>

Descrito por Figueiredo (2014) no site Infoescola, ele cita os avestruzes como “uma ave que pertence a ordem *Struthioniformes* (aves ratitas), família *Struthionidae*. Seu esterno, com 4 cm de espessura, é uma grande placa óssea achatada que protege e aloja os pulmões e o coração. Essa estrutura impossibilita o animal de voar, assim como nas outras aves ratitas. Em compensação, o avestruz possui uma musculatura nos membros posteriores extremamente desenvolvidas, o que os torna excelentes corredores, podendo atingir até 70 km/h. É a maior ave existente, com cerca de 2m de altura e 150kg. Os machos são maiores e de coloração preta, enquanto as fêmeas são predominantemente cinzas e menores. São animais onívoros e se alimentam principalmente de grama, sementes, insetos e pequenos animais. São aves nativas da região desértica da África do Sul, porém atualmente é encontrado em natureza na África Oriental, na região do Saara, no Oriente Médio e até em grandes savanas. Os maiores plantéis estão situados na África do Sul, Brasil, Estados Unidos, China, Austrália, Espanha e Canadá.”



Figura 29: Arara-azul (*Andorhynchus hyacinthinus*)

Fonte: <https://www.infoescola.com/aves/arara-azul/>

A Arara-azul é explicada por Figueiredo (2014) no site Infoescola como “A arara-azul (*Anodorhynchus hyacinthinus*), pertence à classe das aves, ordem Psittaciformes e família Psittacidae, sendo o maior representante desse grupo, com cerca de 1 metro da cabeça à cauda. Possui coloração azul cobalto, degradê da cabeça para a cauda, e amarelo ouro no entorno dos olhos, pálpebras e uma faixa na base da mandíbula. A cor da face inferior das rêmiges (penas das asas) e retrizes (penas da cauda) é preta. Não apresenta dimorfismo sexual. Atualmente, sua distribuição está restrita a três populações principais localizadas no sudeste do estado do Pará, na fronteira dos estados Piauí, Bahia e Tocantins, e no Pantanal. Sua população atual está estimada em cerca de 6.500 indivíduos, sendo que 64% habitam o Pantanal Sul”.

2.2.3 Roupas

O universo construído pelo cliente em seus livros, mostram todas as raças que em Emyreann habitam, como seres antropomórficos com suas culturas e

costumes. O uso de roupas faz parte do conjunto. Os Phaerianos são conhecidos por terem convivido com diversas outras raças em outros tempos e terem compartilhado de seus trejeitos e aprendido outros. Este fato traz grande variedade de trajes ao seu catálogo. E o uso de um figurino representando sua raça vai além de uma amostra de sua cultura; demonstra também todo um funcionamento que ilustra sua identidade por completo.



Figura 30: Traje francês do século XII

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/312015080436849535/>

Vestido longo com um cinto de correntes no quadril, tecido preto por baixo do torso, algo que uma aldeã comum vestiria naqueles tempos.



Figura 31: Traje camponês medieval

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/1548181116989301/>

Um grande vestido com babados na parte inferior, com várias camadas de tecido. Manga larga nos braços e um decore por cima com bordoados amarelados. Um figurino detalhado usado por camponesas e tavernistas na era iluminista francesa.



Figura 32: Traje de terno da antiga realeza francesa

Fonte: <https://www.flickr.com/photos/21769676@N00/3871950503/in/photostream>

Um terno azul que se encaixa de forma justa no indivíduo. Com vários bordados dourados ao redor da roupa que mostra uma superioridade social que a realeza demonstrava.



Figura 33: Trajes de Game of Thrones

Fonte: <https://www.directexpose.com/must-see-game-of-thrones-scenes/>

Toda a atenção foi jogada no tecido e detalhes nos figurinos usados pelos atores do universo fantasioso medieval de Game of Thrones. Obrigatório para impactar o quanto os personagens estão imersos quando se relacionam com o cenário e mitologia deste mundo.



Figura 34: Traje medieval de contraste cultural

Fonte: <https://www.thoughtco.com/medieval-clothing-and-fabrics-1788613>

Toda a composição busca demonstrar, visualmente, a diferença entre funções da época (soldados, nobres, diplomatas); pessoas de lugares diferentes também são identificadas através de suas roupas enaltecendo seus pontos carregados de sua cultura nativa/local.

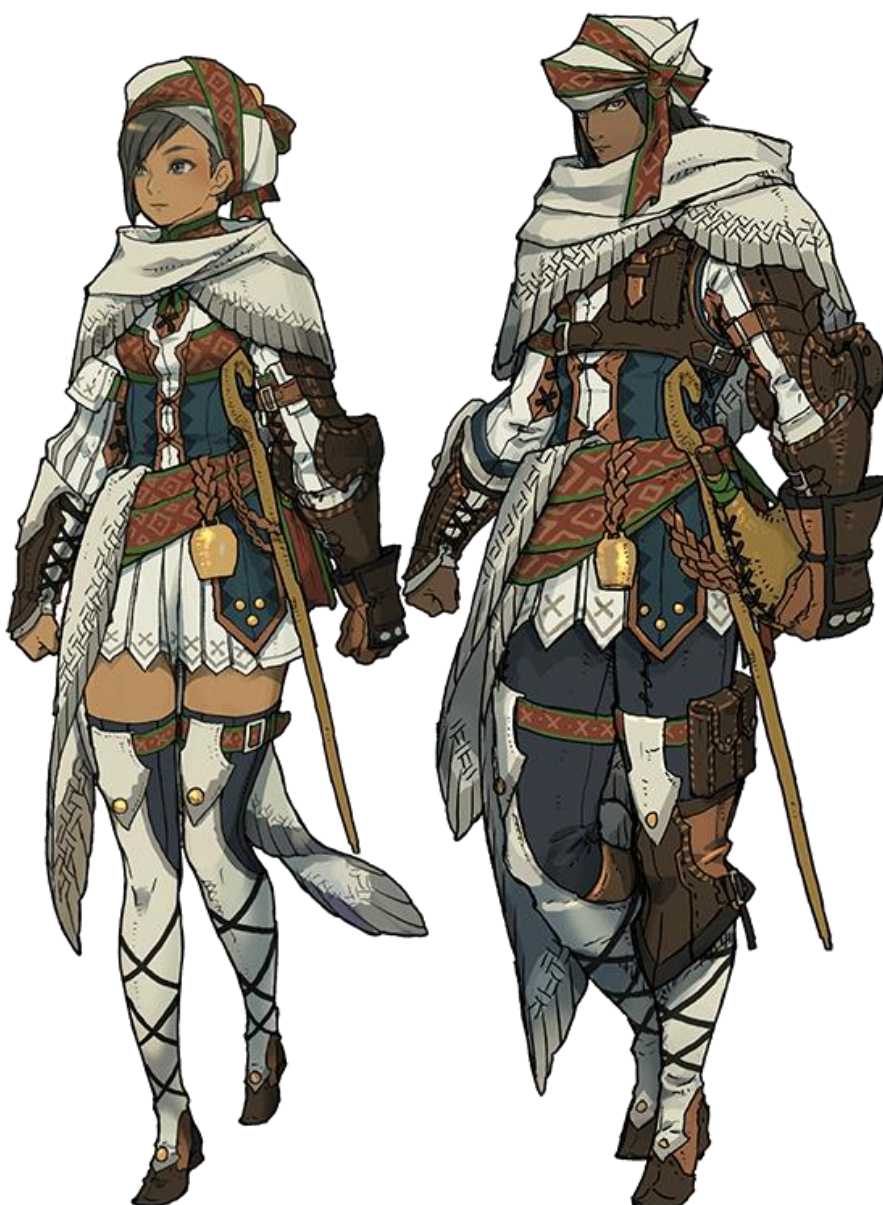


Figura 35: Traje de Monster Hunter

Fonte: <https://ameblo.jp/hunnu1002/image-12044612389-13351487832.html>

Todas as roupas e armaduras que compõem a identidade visual do universo de Monster Hunter são construídas e feitas dentro do jogo a partir de animais que os personagens caçam em suas missões. Logo, é nítido o cuidado nos detalhes para construir a identificação visual vindo de características da criatura caçada. Essa evidência faz parte fundamental da cultura das aldeias que habitam este mundo.



Figura 36: Manto de vários tecidos e capuz

Fonte: <https://rabbiting.tumblr.com/post/110195660007/catalist-the-eye-act-1-1-now-online-next>

Este estilo de roupas feitas de retalhos e várias peças diferentes, muito comum em mundos fantásticos, normalmente está associado a personagens nômades e/ou misteriosos. No caso dos nômades, eles utilizam de qualquer tecido que têm disponível e vão coletando ou produzindo nas regiões em que passam por uma questão de necessidade; o que por vezes é associado imediatamente a um estilo cultural único ou então, na pior das hipóteses das condições sócio-materiais, um povo maltrapilho e/ou fragmentado. Porém, no caso desta ilustração com paleta de cores quentes, penduricalhos e padrões intrincados, é razoável afirmar que o personagem (que não mostra o rosto ou muitas outras características físicas) é um ser “velado”. Aquele que em roteiros é cercado por mistérios, frequentemente indecifráveis, e serve diversas funções e até mesmo alguns arquétipos como o do peregrino ou do arauto. Para não alongar na simbologia contida nessa imagem (olhos, lanternas, formas geométricas, o véu etc.), prosseguiremos.



Figura 37: Visual inspirado nos nativos americanos

Fonte: https://twitter.com/eda_log/status/1073335902468923392/photo/1

Inspirado nas tribos indígenas nativo americanas, os mantos, acessórios e cocar na cabeça são harmônicos e entregam uma carga cultural. As pinturas no rosto também auxiliam a composição do traje.



Figura 38: Visual cultural chamativo

Fonte: <https://www.pinterest.co.uk/pin/32158584829953976/>

Similar à figura 36, essa composição cênica demonstra as mesmas questões com a diferença de que agora o personagem é visível e está em posição corporal e feição que denotam introspecção. Expandindo alguns conceitos já explorados há duas figuras, este personagem pode estar no processo de algum ritual ou na preparação de algum evento importante para a sua vida. A diferença entre as figuras e a ideia de composição é de que, agora, quem veste a roupa é tão importante quanto ela.



Figura 39: Trajes orientais de cortesã

Fonte: https://ukiyo-e.org/image/bm/AN00596622_001_I

Os visuais dos impérios orientais da era feudal do Japão eram bem característicos por longos e detalhados tecidos que se arrastam pelo chão, quase sempre costurados com desenhos de flores, ideogramas e outros símbolos.



Figura 40: Figurino em mundo fantástico

Fonte: <https://artofnarrative.tumblr.com/post/1547977182/studyincontrasts-yoshitaka-amano-jiro-the>

Uma composição visual que a roupa é peça chave. Entrega tanto uma atenção central na textura de seu tecido em comparação com o cenário mais limpo quanto a imaginável posição social da personagem demonstrada na arte.

2.3 Design de Raças e Personagens

Ao construir um universo povoado por seres conscientes, é importante citar que tipos de pessoas habitam nele. Dependendo de como este ambiente funciona, sendo ele fantasioso ou não, caberá ao autor decidir se estas pessoas serão seres humanos, como os que existem em nossa realidade, ou se as características são diferentes o suficiente para serem consideradas como outra raça.

A quantidade de raças/espécies de seres fantásticos é obviamente livre e varia de autor para autor, mas como ela se comporta e o quão integrada está com o seu meio ambiente e as nuances descritas no roteiro demonstrará se ela está verossímil, ou seja, se passa a impressão de ser algo verdadeiro e orgânico. Aquelas que são verossímeis normalmente têm regras/culturas próprias e podem ser comparadas se observado o seu relacionamento com outros seres ou locais.

A popularização deste tópico, tanto em questões estéticas quanto em mostrar o quanto o mundo criado é verossímil, veio pela obra de John Ronald Reuel Tolkien. Famoso autor de “O Hobbit” (1937) e “O Senhor dos Anéis” (1954), imaginou e descreveu o lugar conhecido como “Arda” e, mais especificamente, a “Terra-Média” onde demorou mais tempo descrevendo os acontecimentos de “O Senhor dos Anéis”. Sua inovação foi a profundidade com que narrou os acontecimentos e a importância que conferiu aos seres não humanos (mas em geral humanoides) ao longo de suas obras.

Como cita Valerio (2018), no site Hobbismo: “Percebam que na mitologia tolkieniana, ocorreu o inverso da criação de raças. Primeiro, surgiram os elfos, depois os anões e então os orcs, denominados como elfos corrompidos por magia negra. Só então os humanos foram criados pelo deus supremo e despertados de seu sono para povoar a Terra Média. O interessante é que esse tipo de história não é nova, mas a forma como o autor abordou a interação entre os seres fantásticos e os humanos em Senhor dos Anéis sim. O autor trouxe para a literatura fantástica e para o público nerd novas possibilidades de entender um mundo mitológico, trazendo reflexões sobre as paixões humanas retratadas na obra e seus conflitos e guerras por territórios e poder, colocando essas criaturas com magia e inteligência considerada superior no caldeirão.”.

Outro ambiente comum em que há grande variabilidade de raças e seres conscientes são jogos. Tradicionalmente, a carga e responsabilidade de apresentar novas raças fica a cargo do RPG (Role Playing Game – Jogo de Interpretação de Papéis). Neste estilo de jogo (RPG), os jogadores são incentivados a criarem personagens e interpretar papéis em algum cenário imaginado. Para que haja coerência nas suas ações e o jogo tenha objetivos e regras, um dos jogadores do grupo assume o papel de “Narrador”. Também conhecido como “mestre” por conta do título *dungeon master* (mestre da masmorra) de livros de regras para este tipo de jogo, este narrador é responsável por criar uma história, colocar os personagens dos outros jogadores nela e explicar um cenário, contextos relevantes, desdobramentos de ações, etc. Uma maneira muito simplista e coloquial de se descrever RPG é: “Uma galera se junta pra jogar uns dados como se fosse um “banco imobiliário” e entre um dado e outro eles inventam uma *fanfic*.”

Por conta desse estilo de jogo estimular a imaginação dos jogadores, eles são incentivados a buscar exemplos do mundo real seja da Cultura, da História, da Religião, da Sociedade, etc.

Neste campo, a criação de uma raça ganha aspectos que funcionam de forma mais mecânica para que se comportem com as regras do jogo. Como descreve Fabris (2020) no site *Marrie de Games* sobre aspectos únicos que uma raça pode ganhar em um sistema de RPG de mesa: “No mundo de fantasia do RPG o humano não é o único animal com pensamento desenvolvido, muitos outros seres evoluíram a ponto de dominar ferramentas, magias ou o poder do pensamento lógico. Cada raça tem suas características específicas, essas características vêm como modificadores aos atributos como os anões que ganham um +2 em constituição, e também como habilidades específicas como os gnomos que possuem visão no escuro.”

Como *Empyrrean*, o mundo descrito por Owen Glendower, não funciona em um sistema de jogo, mas sim em uma narrativa fechada, características mecânico-interativas não fazem sentido. Porém, é necessário frisar que parte da popularidade e importância na hora de criar uma raça fictícia provêm tanto da literatura quanto dos jogos sejam eles digitais (videogames) ou analógicos (livros de RPG).

Este TCC entende que raças de seres não humanos bem escritas e organizadas são aquelas que são “orgânicas”. Ou seja, aquelas que: “nascem, crescem, envelhecem e morrem”; têm consciência de si; costumes; são influenciadas

e influenciam... em suma: são “verossímeis”, têm a aparência de “verdade”. Ideia essencial para qualquer escritor, roteirista, narrador, etc.

Logo, para atingir o objetivo de solucionar a demanda do cliente, além da compreensão e do estudo acerca da raça selecionada (Phaer) também é de bom grado que se entenda e se use personagens pertencentes à raça. Isso tem como vantagem a demonstração do contraste entre individualidades frente aos estereótipos e arquétipos criados/utilizados pelo escritor. Além de que, num universo imaginado é necessário haver recortes; as decisões administrativas da história que mostrem apenas uma parte em detrimento do todo, pois, como diz Massarani (2018): “Um personagem bem construído é fundamental para o funcionamento de uma história e de sua narrativa. Um escritor deve, através do roteiro, saber criar personagens marcantes que consigam provocar na audiência as emoções desejadas, sejam elas de atração ou de repulsa, amor ou ódio, preocupação ou indiferença.”

2.4 Empyrrean

Neste projeto de conclusão de curso, é impossível registrar e relatar todos os processos do design e solução ao cliente sem falar a respeito do material que está sendo trabalhado. No caso “Empyrrean”, um mundo fantástico, tem uma história da origem elaborada pelo escritor/cliente. Também possui regras, uma entidade divina, as diferentes raças e suas sociedades, magias e anomalias, uma posição localizada em uma espécie de mapa espacial sobre o multiverso... talvez seja melhor debatermos Empyrrean com calma e com detalhes. Para isso, este TCC usará a documentação enviada pelo cliente.

Conforme depreendido da análise documental, Empyrrean é um planeta em algum lugar do nosso universo existente. O escritor deixa claro que pertence a locais mapeados, mas seu mapeamento é também realizado em contexto com seu universo fictício. De acordo com o autor, Owen Glendower, existem entidades, praticamente indistinguíveis de deuses, que são responsáveis pela criação e o desenvolvimento de mundos. Algo similar a uma junção das teorias de criacionismo e evolucionismo. Ele mesmo cita:

“Em quase a totalidade dos casos, narrar a história de qualquer plano/mundo habitado no setor de Astra normalmente envolve explicar um processo híbrido. No qual os deuses são tão os mais velhos que os próprios planetas que cuidam e muitas vezes levam os seus nomes...” (Glendower, 2021)

Empyrrean faz parte do chamado “setor de Astra” algum local desconhecido por humanos normais, mas mapeados por magos a qual ele chama de “anomalias”. Algo que confirmamos no seguinte parágrafo:

“Assim como cartógrafos dividem seus mapas em regiões e quadrantes, os cartógrafos do multiverso – sendo o mais conhecido deles a anomalia chamada de “Pirradi” – dividiram-no em onze setores, subdivididos em sextantes e as passagens interseccionais, apelidadas de “Caminhos de Lugar Nenhum”. A nossa subdivisão de Astra é comumente conhecida pelo esforço de seus deuses em expandir e testar possibilidades em regras muito rígidas. Existe um número considerável de anomalias em todos os sextantes de Astra e as regras de criação e gerência de plano são as mais metódicas e, por vezes, peculiares entre si.” (Glendower, 2021)



Figura 41: Natureza de um plano

Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cotopaxi_church.jpg

Empyrrean é, portanto, um planeta e um deus. Este deus criou o planeta e o desenvolveu à sua vontade. Não o desenvolveu sozinho, porém. O escritor ao narrar a história de Empyrrean também fala sobre um local chamado “Feralis”:

“Empyrrean e Feralis são mundos gêmeos, indistinguíveis um do outro em território e geografia exceção feita aos nomes, culturas e alguns poucos povos que se desenvolveram ali ao longo das eras... “...De forma simples, Sidera e Empyrrean são deuses. Eles foram os responsáveis por zelar por cada um dos planetas e estimular civilização para dar prosseguimento aos planos de desenvolvimento. Os planetas em si, não foram criados do nada, mas modificados com magias variadas para alcançar a mesma qualidade e capacidade de desenvolvimento de vida.” (Glendower, 2021)

Logo, temos algumas afirmações importantes e claras: 1 – Magia existe; 2 – Deuses existem; 3 – Deuses têm irmãos; 4 – Deuses têm o dever de modificar e trabalhar planetas que vão também passar por processos geológicos e evolutivos como nossa ciência conhece; e 5 – Deuses nem sempre sabem o que estão fazendo. Este último é visto em:

Empyrrean seguiu por um caminho deveras introvertido e perturbado. Afinal, é fato que deuses são anomalias. Têm poderes. Alguns são também imortais. Porém, poder não necessariamente faz alguém sensato.

E Empyrrean não foi um deus sensato. Ele começou antes de Sidera a sua ideia de tornar o seu plano em um local habitável. Mas suas tentativas foram cheias de problemas. E não, não foi o fato de que raças ou todas as formas de vida foram repetidamente extintas em vulcões, dilúvios, gases tóxicos, pandemias, comportamentos autodestrutivos... a isso dá se o nome “evolução”. O problema é que Empyrrean nunca quis ser um deus. (Glendower, 2021)



Figura 42: Cenário semelhante entre Empyrrean e Feralis

Fonte: <https://c1.peakpx.com/wallpaper/159/138/519/highland-mountain-dark-trees-wallpaper.jpg>

E o autor ainda lista três casos para demonstrar seu ponto de vista.

Um em que Empyrrean congelou o tempo; o segundo em que ele “trancou” o plano de Empyrrean e a terceira em que ele suicidou.

“Empyrrean estava tentando modificar o entendimento de que a passagem do tempo é algo universal... efeitos colaterais foram vistos no plano – locais congelados, terremotos, partes que quase foram arrancadas do lugar...”;

“...Dadas as rugas e a visão deturpada que Empyrrean eventualmente criou sobre a sua irmã, ele fechou o local para todos os visitantes e os proibiu de entrar até que as coisas estivessem prontas ou ele morresse, o que viesse primeiro...”; e

“Com sua psique em frangalhos, Empyrrean amaldiçoou o dia em que ele e sua irmã nasceram... terminou por fim dizendo: “Eu amaldiçoou todos que vivem aqui a me esquecer. Que suas almas nunca superem a minha morte. Que eles nunca imaginem o que é magia. Que eles sejam vivos por fora, mas mortos por dentro. Frios. Tacanhos. Que nunca mais nasça uma anomalia e que ela nunca tenha a capacidade de pensar na magia. Que a vida desse mundo seque e vocês nesta mesa pereçam junto dela. Pois eu quero fazer parte do meu projeto! E quero tanto fazer parte do meu projeto que eu vou testar a morte! Ver como ela é!” (Glendower, 2021)

Além dessas citações há algumas descrições de locais enviadas pelo cliente, além das imagens de referência contidas nesta sessão e escolhidas pelo autor.

Em breve síntese, é perfeitamente aceitável que apesar de seu talento e esforço, Empyrrean, enquanto personagem, é um ser introvertido e rancoroso/orgulhoso. Suas dificuldades são tanto humanas (sentimentos, razões, objetivos, psique) quanto sobre-humanas (magia, poder, responsabilidades divinas) e isso reflete no seu comportamento e no seu mundo.



Figura 43: Exemplo de civilização de Empyrrean

Fonte:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cole_Thomas_The_Consummation_The_Course_of_the_Empire_1836.jpg

2.5 Phaer

De todas as raças que vivem em Empyrrean, uma foi escolhida pelo cliente para ser trabalhada. Esta escolhida é a raça dos Phaer (fá-er). Eles se assemelham a pássaros e existem diversas variações em sua fisiologia a qual o autor chama de subespécies. Isso acaba por gerar, individualidades em cada pedaço/grupo e na raça como um todo.

2.5.1 Origem

De acordo com o autor os Phaer foram a primeira raça a surgir em Empyrrean:

“Apesar de serem completamente diferentes de seus ancestrais originários e primitivos, os phaers foram a primeira espécie de Empyrrean e uma das poucas que sobreviveram ao evento cataclísmico de extinção chamado: “Empyrrean ficou completamente bêbado e quis começar de novo”.
(Glendower, 2021)

Foram testemunhas de muitos desastres naturais, eventos marcantes do planeta e passaram por um processo evolutivo que os deixou bem diferentes dos seus ancestrais. Algo descrito pelo escritor como “lagartos voadores”. Com o passar das eras: “Empyrrean... colocou-lhes penas para maior aerodinâmica e os afinou com capacidade evolutiva refinada para que se espalhassem por todo o plano.”

Durante seu processo organizacional, passaram por estágios tribais, movimentos migratórios e foram obrigados a ser nômades. Esse nomadismo se deu porque, conforme procuravam maneiras de subsistência e locais para estabelecer território, encontraram outros povos e raças em seu caminho que eram ou mais organizados ou mais fortes do que eles. Isso os levou a um longo período de escravidão: “Durante pelo menos vinte ou vinte e dois séculos, os phaers foram obrigados a migrar sem estabelecimento de território e utilizados como escravos por outras raças.” (Glendower, 2021)

Os que estavam livres, mesmo assim eram vistos como seres inferiores, adotaram posturas subservientes e identidade cultural baseada nas relações diplomáticas e serviços como comunicação e logística. Algo que chamou a atenção dos reinos pelos quais passaram e: “foram galgando posições de poder e maior liberdade como, por exemplo: assessores, artistas, gerentes, vassallos de nobres importantes, etc.” (Glendower, 2021)

Quando conseguiram enfim alavancar-se para fora de sua condição servil e ter seu povo completamente liberto e reconhecido como uma raça digna de respeito como todas as outras, os Phaer: “começaram um trabalho de construção de Império. Anexando regiões próximas quer pela força do diálogo, da moeda, ou mesmo das armas quando necessário, e expandindo para acomodar e garantir mais recursos à sua população crescente.” (Glendower, 2021)

Por fim, em um breve resumo de sua história com as outras raças o escritor coloca:

“Conseguiram amizade entre os Tuga e os Lisraevs pela sua curiosidade; respeito – mesmo que temidos – entre os Hiinezu e os Meguruço pelo comércio e por uma relação instintiva entre as raças; possuem uma relação bastante conturbada com os Maya-um, Savra e Lohikäärme dadas condições de... lei da selva antiga; relações neutras entre os Ursa e os Farkas e uma relação de legítimo deslumbre com os Karis e os Odemino por terem sido a primeira raça de Empyrrean a ter feito contato com eles e diferenças morfológicas e capacidades fisiológicas distintas.” (Glendower, 2021)

2.5.2 Descrição Físicas Gerais e Personalidade

Sobre suas descrições físicas, é dito pelo autor, Owen Glendower, como uma raça na qual existe uma série de subespécies, subdivisões ou famílias por conta de uma quantidade extensa de variações. Dentre essas diferenças, estão cores e tamanho das penas, olhos, cabelos, formatos de bicos, garras, pernas, musculatura, capacidade de voar, entre outros. Porém, todas essas divisões têm aspectos em comuns e os fazem ser considerados como um *Phaer*.

“Um phaer padrão é sempre bípede. Possui uma estrutura de asas localizada nas costas anexa às escápulas, porém, separadas da musculatura do ombro. Tanto machos quanto fêmeas não costumam ultrapassar os 50 kg; obesidade é caso excepcional pois a armação óssea é fina e pouco densa como se fosse em “galho verde”; isso lhes confere mobilidade, entretanto, pouca resistência. A altura média máxima de um phaeriano costuma ser de 1,62m para os machos e 1,55m para as fêmeas. A média atual, entretanto, é de 1,5m independente do sexo.

As patas posteriores – “mãos” – possuem sempre uma espécie de garra/dedo alongado diametralmente oposto aos outros. A quantidade de dedos – excluindo-se o opositor – variam de três a quatro. Já as patas inferiores – “pés” – possuem a mesma estrutura de dedos, porém sempre três dedos com um opositor e a pele local é grossa e quase escamosa. O tórax é recoberto por penas de tamanho variável. Vivem exatos 100 anos (com exceções ou pequenas variações aqui e acolá). São ovíparos com reprodução sexuada, porém, a maturidade sexual é atingida apenas aos 32 anos.” (Glendower, 2021)

Num geral, possuem muitas penas, são magros, leves, com asas largas e fazem variadas expressões amigáveis. Devido ao seu bico, com a boca separada e possuir dentes, sua base alimentar vêm de grãos, algumas verduras e insetos, mas alguns costumam comer quase de tudo sendo onívoros.

De acordo com a descrição do autor, por conta do ciclo de vida frágil e maturidade sexual tardia:

“os phaerianos desenvolveram uma “simbiose” durante sua evolução que os permite saber – ou estimar com alguma precisão – a quantidade de phaers, de sua subespécie ou não, vivos, morrendo e/ou nascendo. Ressalta-se que a simbiose não atinge o extremo de perceber/sentir o que é percebido por outros/todos ou uma “mentalidade de colmeia”, logo os phaers ainda possuem questões internas por relações sociais, econômicas e políticas.”
(Glendower, 2021)

O dia a dia de um phaeriano comum engloba serviços padrões. Passando sua rotina através de entregas, comércio, na área médica, na cantoria, na cartografia e na exploração.

Uma criança da raça tem o costume de ser bem curiosa, sempre se perguntando sobre várias coisas ao seu redor. Os jovens ficam bem impressionados ao aprenderem a voar e sentem vontade de descobrir em o que são bons. Um adulto ganha normalmente uma certa empatia com relação aos seus semelhantes e outras raças, sabendo o papel deles no mundo, mas não se sentindo necessariamente melhor do que ninguém. Chegando à fase idosa, costumam ser bem pacíficos e controlados, passando a mensagem de terem orgulho de si mesmos.

2.6 Design de Raças e Personagens Aplicado ao Mundo de Empyrrean

Para mostrar um personagem phaeriano no mundo de Empyrrean, houve uma comunicação com o cliente. Foi pedido para que ele repassasse informações e apresentasse a descrição de um phaeriano que participasse ativamente do enredo. A personagem escolhida pelo autor a ser descrita será “Alice Icarus Sial Windilinsen”, uma princesa imperial dos Phaer.

Conforme a descrição do autor seu físico é de:

“Alice é uma phaer da família dos geraki – uma das sub-espécies. Sua altura é de 1,62m. Plumagem dourada na região exterior do globo ocular e em uma pequena faixa no pescoço. O resto de sua plumagem varia entre: branca, preta, e alguns pontos em dégradé. Olhos azuis acinzentados muito precisos. Poucos teriam visão tão boa quanto a dela, mesmo de noite. O nariz alongado lembra um bico, mas a boca é similar de um ser humano com lábios mais rígidos, porém, menos espessos e menores.”;

“Alice tem braço superior, cotovelo e braço inferior, mas seu punho não termina em uma mão e sim em quatro garras que lembram dedos longos e afilados com um deles oposto aos outros três. Suas pernas são bastante parecidas com a dos falcões. Seu tórax possui sustentação com espinha dorsal e caixa torácica, mas é recoberto de penas curtas.”; e

“Asas localizadas às costas permitem à Alice – e à maioria da população phaer – a capacidade de voo. As penas longas concentram-se ali para garantir sustentação durante o voo ou enquanto planam. Seus corpos são muito leves para manter proporções aerodinâmicas. A própria Alice tem 37 kg e dificilmente conseguirá passar disso.” (Glendower, 2021)

Sobre seu físico, ela tem 16 anos e é da raça phaeriana. Possui olhos azul acinzentados bastante precisos em um nível que poucos teriam mesmo de noite, mede 1,62 m, pesa 37 kg e, pertencente à família dos geraki (divisão de características semelhantes a de um falcão). Sua plumagem é dourada em pontos chave, lugares onde é branca e preta com alguns pontos em degradê. Ela tem um nariz alongado lembrando um bico mas sua boca é similar a de um humano comum. Alice tem um braço superior, cotovelo e braço inferior, porém seu punho não termina em uma mão comum e sim em quatro garras que lembram longos dedos afilados com um deles oposto aos outros três. Suas pernas são parecidas com as de falcões e seu tórax possui uma sustentação com a espinha dorsal e a caixa torácica, mas é recoberto por penas curtas. Possui asas localizadas nas costas que possibilita a habilidade de voo. Sua cor preferida é o arco-íris.

De acordo com o autor, a mentalidade da raça, na época em que Alice vive, vem de uma conscientização de que os Phaer estavam em busca de ter seu lugar no mundo após séculos de escravidão. Com o lema de “Hora de alimentar nossa glória”, eles buscaram território, independência e soberania. Eventualmente foram reconhecidos como um Império soberano por outros reinos, mas mantiveram sua

expansão e política diplomática efetiva e eficiente. Entretanto, sua expansão imperial e sua política de demonstrar soberania pacificamente foi refreada por conta de um incidente internacional que culminou na guerra a qual trata o roteiro.

Este incidente internacional é descrito em detalhes pelo autor, mas de forma geral, foi o assassinato de um importante diplomata da raça em uma região que já estava em estado de “barril de pólvora”.

Continuando acerca de Alice, ela é a última dos 34 filhos do Imperador Alexandre Icarus VI. Dos seus 32 meio irmãos, 27 morreram de causas naturais e outros incidentes.

Apesar de ter sido mais uma filha para retornar o prestígio à família, foi desconsiderada pela mãe por ter a menor chance de sucessão ao trono Imperial. Goza do status de princesa, mas costumeiramente foi esquecida pela família que mais se lembra dela quando deseja se utilizar dela como moeda política. Por esse exato motivo — esquecimento, passar despercebida — é a preferida do pai. A razão de Alexandre é que: enquanto todos os outros filhos foram treinados para substituí-lo ou até mesmo para destroná-lo se houver chance, ela é uma das poucas que pode se dar ao luxo de viver e se desenvolver sem grandes cobranças. Logo, quando ele lida com ela, por mais que haja hierarquia e rituais — pronomes de tratamento, deferências, saudações, posturas, etc. — ela ainda é uma das nobres que têm alguma chance de se desenvolver numa pessoa livre e não num instrumento. (Glendower, 2021)

O autor continua dizendo que sua infância foi dividida entre dois períodos. Uma que passou com o seu professor/aio “Leo O’ Siodhachain Mag Aoidh”. Um Barão da menor região dentro do Império mas que caiu nas graças de Alexandre VI pelo seu perfil astuto e sutil. Alice então é levada para seu baronato em “Trieste” onde passa boa parte da sua infância em paz e harmonia e aprende entre as muitas coisas que serão necessárias para a vida da corte a lidar com os camponeses; também a imitar vozes, um de seus passatempos favoritos.

Aliás, como diz o autor:

“...se fossem em situações mais simples/cotidianas, Alice se mostraria uma pessoa muito amável e cuidadosa visto que foi esse o tratamento que recebeu da esposa de Leo e de outras serviçais do palácio quando bem criança. Sua meiguice e candura, entretanto, pouco se manifestam na história devido ao fato de uma guerra exigir fortaleza das pessoas.” (Glendower, 2021)

Quando obrigada a retornar à corte Alice se viu em jogos políticos. Num dos quais, quase foi eliminada por sua própria família quando “se perdeu” em uma armadilha de campo. Porém, ao que tudo indica é algo que será melhor explanado ao longo do roteiro de acordo com o autor, Alice foi salva por um ser mágico que a ensinou uma canção para convocar espíritos e deixou com ela uma pena, de coloração arco-íris que está imbuída com elementos mágicos intensos.

Retornando viva dessa armadilha, seus familiares e os nobres começaram a vê-la com outros olhos. “O pensamento geral foi: “Talvez ela seja mais capaz do que pensemos. Avaliar com cuidado.”” (Glendower, 2021)

Sua história dentro do roteiro começa a girar quando encontra “Volpi”, o protagonista da obra, citado anteriormente neste documento. E durante um período Alice é uma personagem fria, muito racional e com problemas de confiança devido aos traumas passados na infância. Mesmo assim, mantém uma coragem e força interna, oriunda de um espírito de preservação intenso. Em uma das cenas elaboradas pelo autor, ela mesma diz o seguinte: “— ...eu ainda não quero morrer. Se eu conseguir ficar viva mais um dia eu consigo pensar em como ficar viva pro próximo.” (Glendower, 2021)

Ademais, seus hobbies são jardinagem, como uma das poucas atividades físicas que a permitiam no palácio, isso deu a ela algum conhecimento sobre ervas e flores. Alice também recebeu aulas de música enquanto jovem, assim ganhou conhecimento em manusear instrumentos musicais, mas sua voz era a que mais gostava de usar devido a habilidade de manejar timbres e imitar outros sons.

3 SÍNTESE

Dado as origens dos phaerianos no mundo de Emyrrean e seu desenvolvimento através das eras, muito se mudou sobre suas características gerais. Sua natureza de se espalharem ao redor do plano causaram neles evolução natural onde cada grupo de viajantes acabasse sofrendo alterações o suficiente para construir uma série de características próprias, fazendo assim com que se tornasse possível a ideia de divisão entre famílias. Não o suficiente para se chamarem de outra raça, mas o suficiente para mostrar costumes e outros fatores que faz eles serem o que são.

A partir deste evento, existem cerca de mais de vinte subdivisões entre os pássaros. Todos eles diferentes o suficiente para terem seu destaque em Emyrrean. Com isso em mente, houve uma conversa com o cliente/autor sobre quais seriam, no momento, as cinco divisões mais importantes. Usando como exemplo personagens phaerianos importantes na história e em qual família eles pertenceriam, para que fossem cirurgicamente detalhados nesta etapa de síntese do projeto e usá-los para que sejam os representantes mais fortes a serem trabalhados no produto final.

3.1 Características Físicas Gerais dos Phaerianos

De todas as subdivisões que compõem a raça, algumas características básicas se fazem presentes em todas elas. Estas serão faladas aqui para que, em tópicos seguintes, suas diferenças sejam detalhadas com mais ênfase.

Toda a espécie é baseada em pássaros em geral do mundo real, como por exemplo: falcões, corujas, corvos, cisnes, gaivotas, pavões, avestruzes etc. Com o corpo composto majoritariamente de penas, porém, áreas capilares como a cabeça, gerando um cabelo que normalmente veríamos em humanos. Sempre serão bípedes, com uma estrutura óssea pouco resistente, asas em suas costas, se separando dos ombros e braços, suas mãos se compõem com garras com uma opositora e isso se assemelha aos seus pés. Medem em média 1,5m e seu peso não é muito maior do que 50 kg, sendo obesidade um caso raro da raça. Favorecerem sua mobilidade. Eles conseguem viver exatos 100 anos, havendo poucas variações. Sua reprodução é

sexuada, porém a maturidade sexual é alcançada somente aos 32 anos. Contém uma espécie de precisão em saber quantos de sua raça existem através de um tipo de simbiose.

Com a base bem definida, outros aspectos como: cores, tamanho de penas, olhos, cabelos, formatos de bicos, garras, pernas, musculatura, capacidade de voar, comportamentos, locais onde vivem, personalidade, vestimenta, alimentação, profissões etc. se diferenciam dentre as subespécies dentro dos phaerianos. Dentre eles, as mais importantes mostradas na obra de Glendower são: os geraki, os hantu, os hansa, os raaf e os paó. Que serão detalhados a seguir.

3.1.1 Características Gerais - Geraki

- Animal inspiração: Falcões
- Cores: branco amarelado, amarelo, dourado, preto amarronzado, marrom, cinza;
- Penas: Curtas na cabeça, pernas e mãos, médias nas asas, variadas no tórax, felpudas no pescoço, longas no pescoço, há variações em partes do corpo com cores em gradiente e/ou listradas;
- Olhos: Formato e pupilas redondas, aguçados para boa visão, de íris com cores claras;
- Formato do bico: Tamanho médio e curvado para baixo. Amarelados, mas com a ponta escura com preto gradiente e comumente separados da boca;
- Garras: Médias, com unhas negras, quatro dedos normais e um opositor;
- Pernas: Comuns de falcões, com articulações e tornozelos falsos e pés de pele amarela, magras, bem definidas, e com unhas negras. Três dedos normais e um opositor.
- Asas: Variação de médias e longas, escuras na parte exterior e claras com listras aleatórias na inferior;

- Musculatura: Pouco esguia, mas bem definida, mantendo uma boa simetria e equilíbrio;
- Voo: Bem polido, rápido e preciso, sem movimentos desnecessários;
- Mentalidade: Dentro da lei, comportados e dignos de realeza;
- Local onde vivem: Montanhas;
- Personalidade: Orgulhosos de suas patentes/postos, sejam elas da realeza ou de simples comércio e relacionados;
- Vestimenta: Imperial, com bordoados e acessórios dourados. Roupas bem-comportadas, e vestidos de várias camadas, normais da idade média;
- Alimentação: Grãos, frutas, comida bem-preparada e cultivada;
- Profissões: Nobres, advogados, conselheiros, comerciantes, viajantes;
- Outros: Possuem excelente visão, geralmente são ricos.

3.1.2 Características Gerais - Hantu

- Animal inspiração: Corujas
- Cores: Misturam entre branco, marrom escuro, marrom claro avermelhado, preto, cinza e amarelo fraco;
- Penas: Pequenas no rosto, braços e pernas, tamanhos variados no tórax, mediano nas asas e parte traseira. Alguns apresentam relevos maiores na área da sobrancelha, estrutura de cores variando constantemente entre formas pelo rosto, pigmentos de suas cores, listras, pontilhados etc., que se misturem com facilidade na natureza;
- Olhos: Grandes, redondos e se comportando assim em suas pupilas, íris variando entre marrom claro e amarelo;
- Formato do bico: Pequeno e curto, porém levemente fino, podem ser de marrom claro ou escuro, mas de uma cor somente, normalmente separado da boca;

- Garras: Finas e afiadas de certa letalidade, unhas escuras e pontudas;
- Pernas: Estrutura padrão de pássaros, podendo se agarrar em árvores e ficarem de cabeça para baixo, pés de pele amarelo bem claro com garras finas e afiadas com unhas escuras longas, curvadas e pontudas;
- Asas: Médio porte, normalmente escuras na parte de fora, e com texturas variadas na parte de dentro;
- Musculatura: Esguia e fina, bem-comportada, se concentrando na parte das pernas e pescoço com capacidade de rotação de 180° tanto horizontalmente quanto verticalmente;
- Voo: Furtivo e não muito longo, usado com mais frequência para se pendurarem de árvore para outra, mas escondendo sua presença;
- Mentalidade: Fechados, sem muitas palavras, falam apenas quando necessário, sem reclamações, furtivos. Quando velhos, bem sábias pela quantidade de experiências;
- Local onde vive: Florestas de preferência fechadas;
- Personalidade: Sem muitas emoções, calmos, frios e calculistas;
- Vestimenta: Panos escuros e que possam se camuflar no ambiente, roupas de assassino, acessórios de comportamento letal, trajes que favorecem mobilidade;
- Alimentação: O normal de grãos e frutas, mas não se incomodam em terem comportamento onívoro, comendo de quase tudo;
- Profissões: Assassinos, serviços secretos;
- Outros: Potencial para serem letais.

3.1.3 Características Gerais - Hansa

- Animal inspiração: Cisnes
- Cores: Branco limpo, amarelo forte, laranja e preto

- Penas: Completamente branco ou preto, bem curtas em quase todo o corpo, levemente pomposas em áreas com maior quantidade como asas e tórax. Raramente existem variações de uma listra ou outra nas asas;
- Olhos: Pequenos, redondos, escuros tanto na pupila quanto na íris. Raramente se misturam levemente com o bico;
- Formato do bico: Grandes, redondos, as vezes pegando a área dos olhos, contraste entre o início ser amarelo ou laranja com ao redor da ponta redonda do bico de preto ou vice-versa, normalmente separados da boca;
- Garras: Finas, esbeltas, unhas médias e negras. Quatro dedos e um opositor;
- Pernas: Altas e magras, metade sendo composta pela pele escura da parte dos pés, de grossura levemente maior que o padrão. Nadadeiras entre os dedos da frente e sem opositor;
- Asas: Longas e sutis, limpas de uma cor com raras ocasiões de listra da cor oposta;
- Musculatura: Esbeltos, levemente mais altos, definição magra e bem-comportada, pescoço mais longo, fino e curvado;
- Voo: Não costumam voar com frequência, salvo para realizarem algum tipo de movimento relacionado a dança ou poses;
- Mentalidade: Racista, gostam de demonstrar superioridade, finos e elegantes;
- Local onde vive: Regiões onde contém lagos ou fiordes;
- Personalidade: Arrogantes, reclamões, frescos;
- Vestimenta: Roupas de modelo, classe alta, limpas e que se equiparam a realeza, bem-comportadas e medidas de forma milimétrica;
- Alimentação: Pequenos peixes geralmente tratados de forma *gourmet*, comida fina e rica em classe social;
- Profissões: Modelos, diplomatas, cargos de porte delicado;
- Outros: Metrossexuais se possível, beleza incomparável, loiros;

3.1.4 Características Gerais - Raaf

- Animal inspiração: Corvos
- Cores: Vários tons de preto levemente neutros ou azulados;
- Penas: Brilhosas, curtas na cabeça, braços e pernas, variadas no tórax e médios/grandes nas asas sem detalhes na cor além de ser completamente preto;
- Olhos: Pequenos, redondos, pupila e íris negra;
- Formato do bico: Bico longo, reto levemente curvado na ponta, e preto, normalmente separados da boca;
- Garras: Médias e escuras, magras e precisas para arrancar e arranhar coisas, unhas escuras e afiadas, três dedos com um opositor;
- Pernas: Normais as de corvos, magras e pele escura nas garras do pé, estes sendo mais afiados e fortes que os das mãos, unhas negras, pontudas e curvadas;
- Asas: Tamanho médio, sem variações de cores;
- Musculatura: Médio porte considerando a estrutura dos phaerianos, podem variar levemente dependendo de raaf para raaf;
- Voo: Bem calculado e sorrateiro, barulhento quando necessário;
- Mentalidade: Leais a quem gostam/se identificam, rancor com quem não gosta, sem reclamações com trabalho, sendo honesto ou não;
- Local onde vive: Conhecidos por se adaptarem facilmente em várias cidades;
- Personalidade: Comunicativos a solidários com parentes, neutros;
- Vestimenta: Adaptativa, se misturando com a cidade em que vive com suas variações de tecidos, acessórios e cultura;
- Alimentação: Desde que esteja “pelo menos um dia fora da geladeira”, comem de tudo;
- Profissões: São adaptáveis e aptos a exercerem quaisquer trabalhos, não importando sua honestidade;

- Outros: Boa memória, facilmente reconhecidos, forte relação familiar;

3.1.5 Características Gerais - Paó

- Animal inspiração: Pavões
- Cores: Branco e preto, verde, azul e amarelo de várias tonalidades e matrizes, vermelho e marrom ocasional;
- Penas: Pompas pequenas na cabeça, curtas no rosto, braços e pernas, variadas no tórax, médias-longas nas asas e longas no quadril, podendo se encostar no chão. Ao redor da cabeça e tórax se mostram sem texturas sendo uniformemente azul ou esverdeado, detalhes bem definidos no rosto em preto e branco, diversidade de texturas, listras, gradientes e figuras circulares na parte traseira entre o azul, verde, branco, preto e amarelo, textura branca e preta nas asas.
- Olhos: Médio porte e redondos, pupila grande e redonda e íris por tonalidades escuras de marrom, azul, verde e amarelo;
- Formato do bico: Médio e triangular, não necessariamente pontudo, meio curvado e boa parte branca, mas com detalhes escuros e que se misturam com a figura que se forma no rosto, normalmente são separados da boca;
- Garras: Finas e médias, unhas escuras e mãos que se comportam com a penugem da barriga;
- Pernas: Comuns de pavões em estrutura, boa parte composta pelo longo tornozelo de pele amarelada de tom fraco, unhas claras;
- Asas: Quase se escondem com a parte traseira, de médio porte, texturizadas com branco e preto se dividindo com as cores do corpo, abertas formam diversas curvas;
- Musculatura: Magra e bem-comportada, quase não possuem variações, pescoço longo, mas não fino;

- Voo: Não voam com frequência, mas é usado em situações de perigo. Fora isso, em rituais de danças e outros festivais;
- Mentalidade: Nostálgico, gostam de cuidar da aparência, tradições bizarras, bom coração;
- Local onde vive: Vales montanhosos em zonas temperadas;
- Personalidade: Teimosos, costumes estranhos, tradicionalista;
- Vestimenta: Variações de costumes fora do comum, panos tradicionais e feudais como bombacha e trajes Amish;
- Alimentação: Grãos e frutas, mas comem de formas e jeitos específicos por conta de tradição;
- Profissões: Rígidos quanto a cargos que atendam suas tradições, não se adaptam muito bem fora de suas cidades, dentro disso, qualquer profissão;
- Outros: Deslocados de seu tempo, o abrir de suas asas e penas traseiras, podem formar uma imagem hipnotizante;

3.2 Painel Semântico

A partir da montagem de diversas imagens e divididas entre tópicos, foram feitos alguns painéis semânticos como forma de organização de ideias e composição para que sejam usados em etapas futuras de desenvolvimento.

Cada um contém 12 imagens e uma palheta de quatro das cores das mais dominantes das imagens impostas. Para a construção dos painéis semânticos, foi necessário o uso de uma palavra-chave.

Palavras que sejam úteis para a construção do produto final, sendo elas:

- Cenários Fantásticos, para uma visão mais clara do mundo em que se passa os livros;
- Aves Humanóides, com imagens referenciais que estejam de acordo com as características da raça Phaer, um painel para Aves, construídas de fotos reais de tais animais tiradas da natureza, para o aprimoramento e realismo com a versão antropomorfizada; e

- Composições, com referências de diversos tipos de construções de outras mídias, a fim de colaborar para a ilustração final que será gerada junto com as artes conceituais.

Cenários Fantásticos

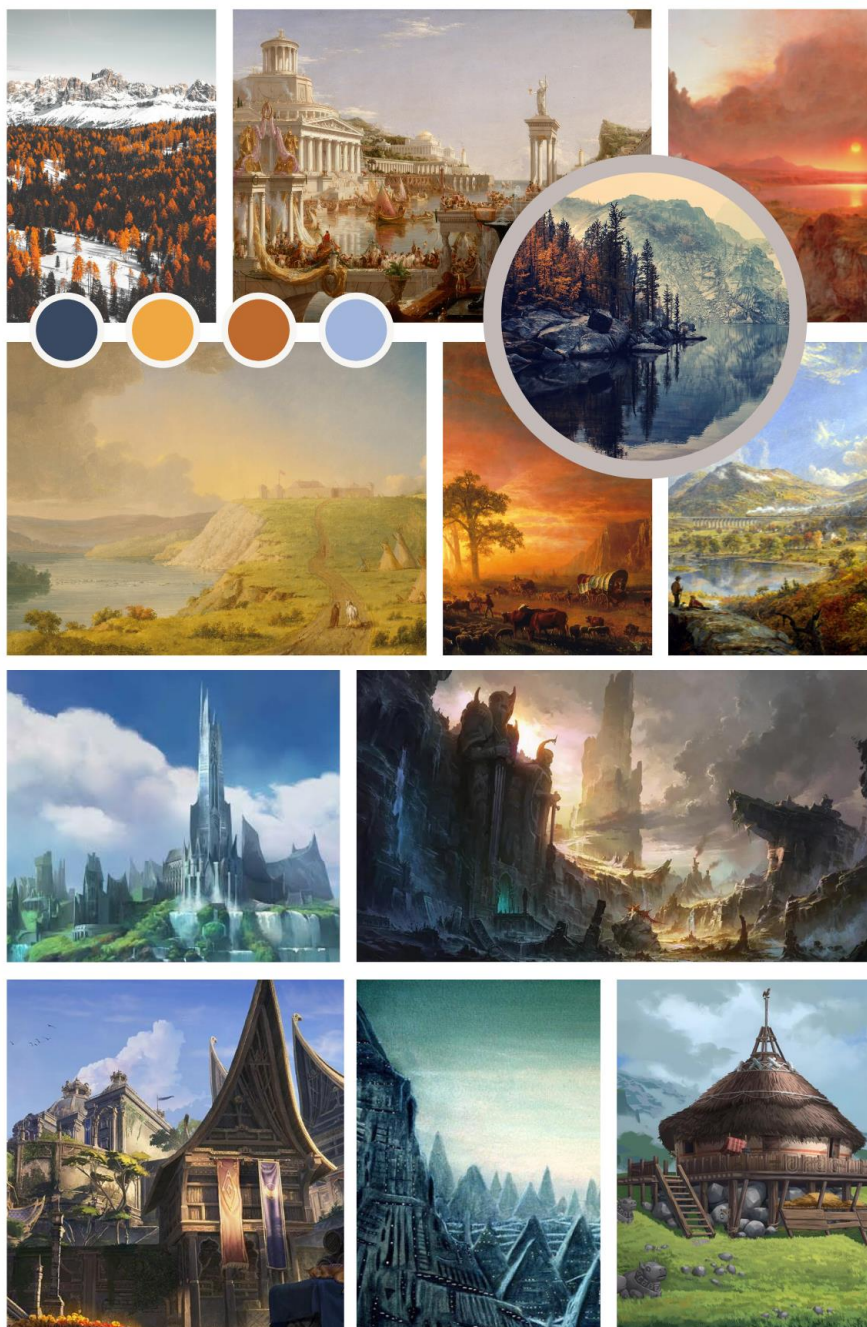


Figura 44: Painel Semântico de Cenários fantásticos

Fonte: O próprio Autor

Aves Humanóides

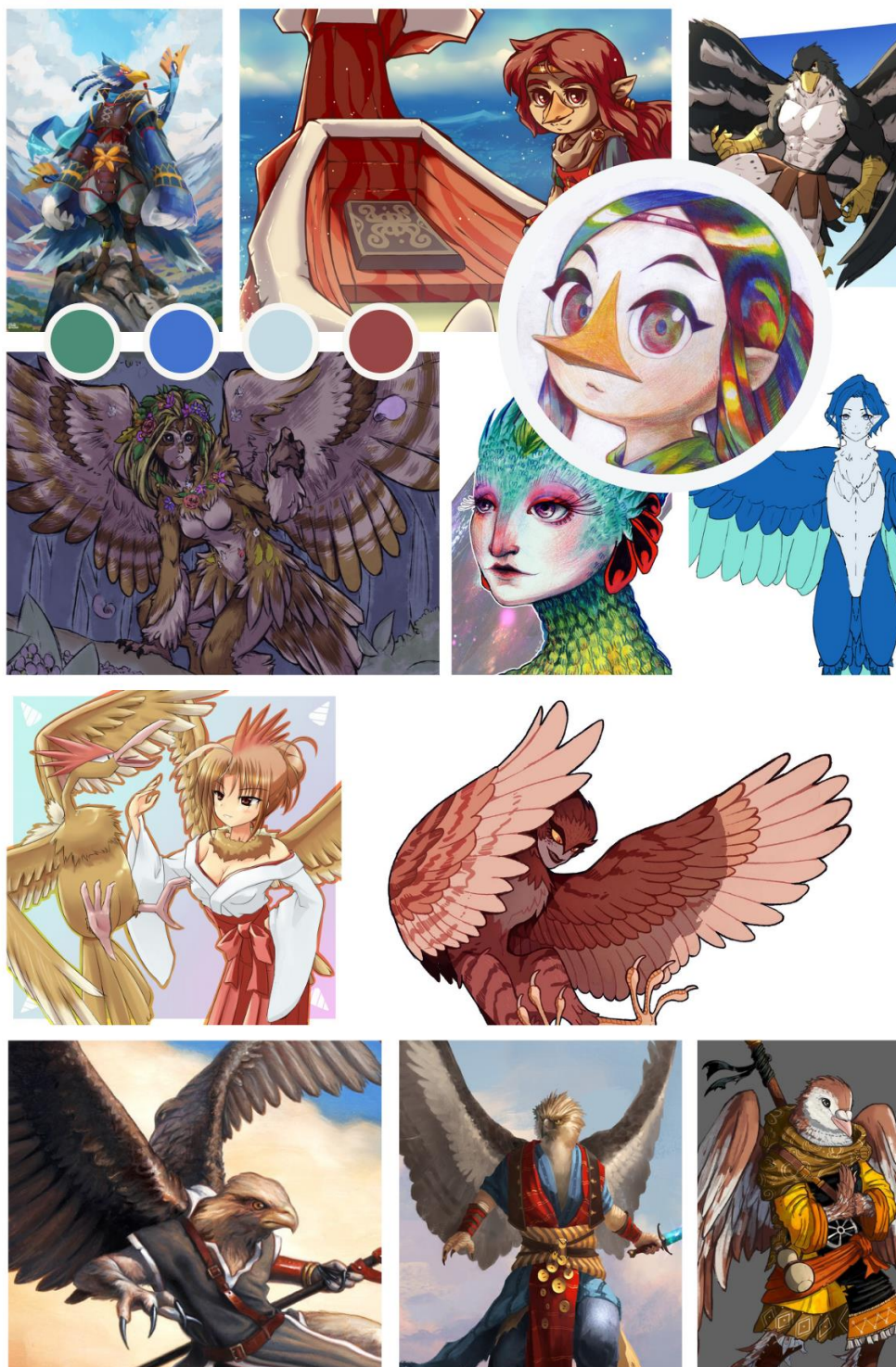


Figura 45: Painel Semântico de Aves Humanóides

Fonte: Próprio Autor

Aves

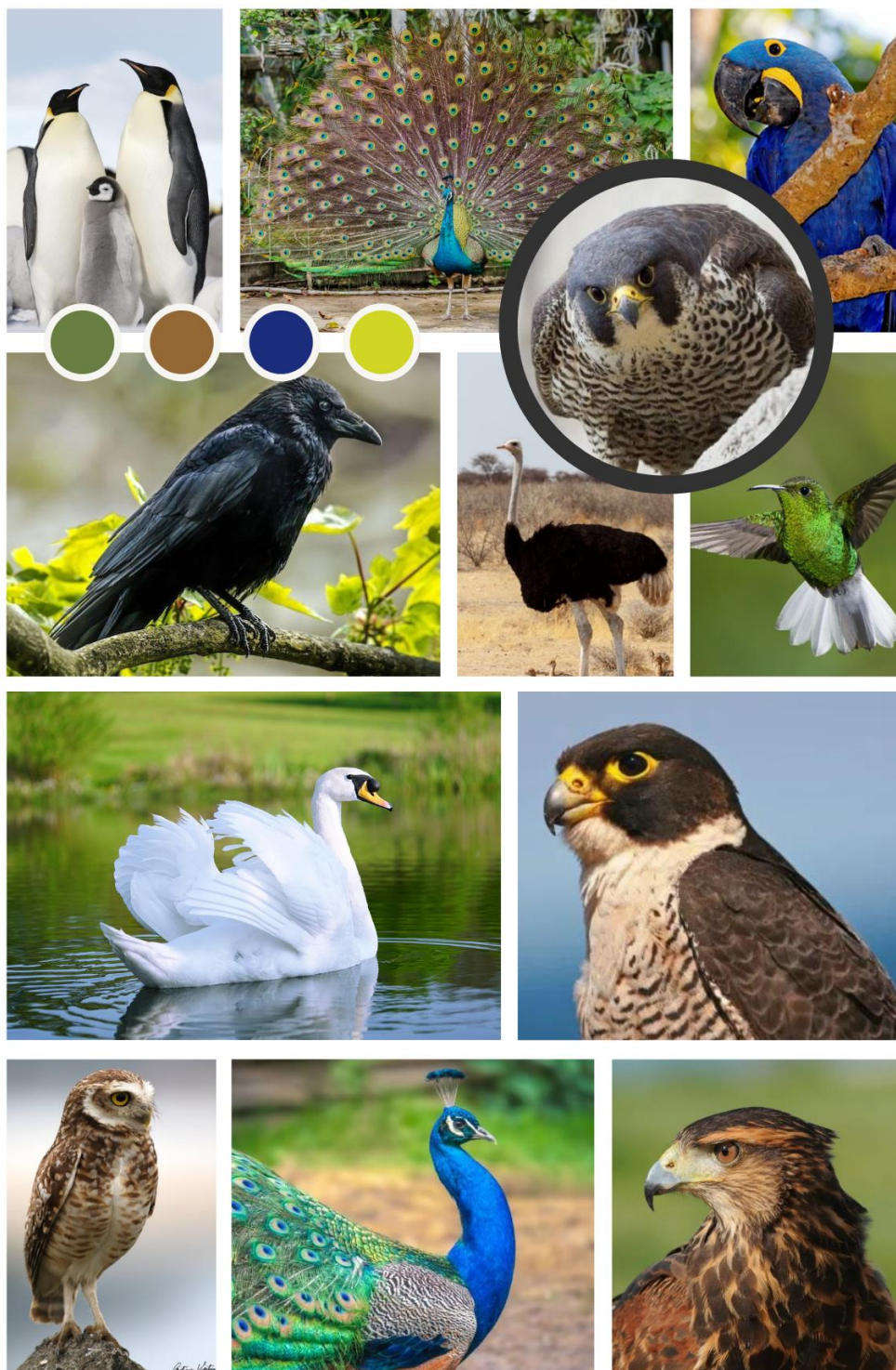


Figura 46: Painel Semântico de Aves

Fonte: O próprio Autor

Composições

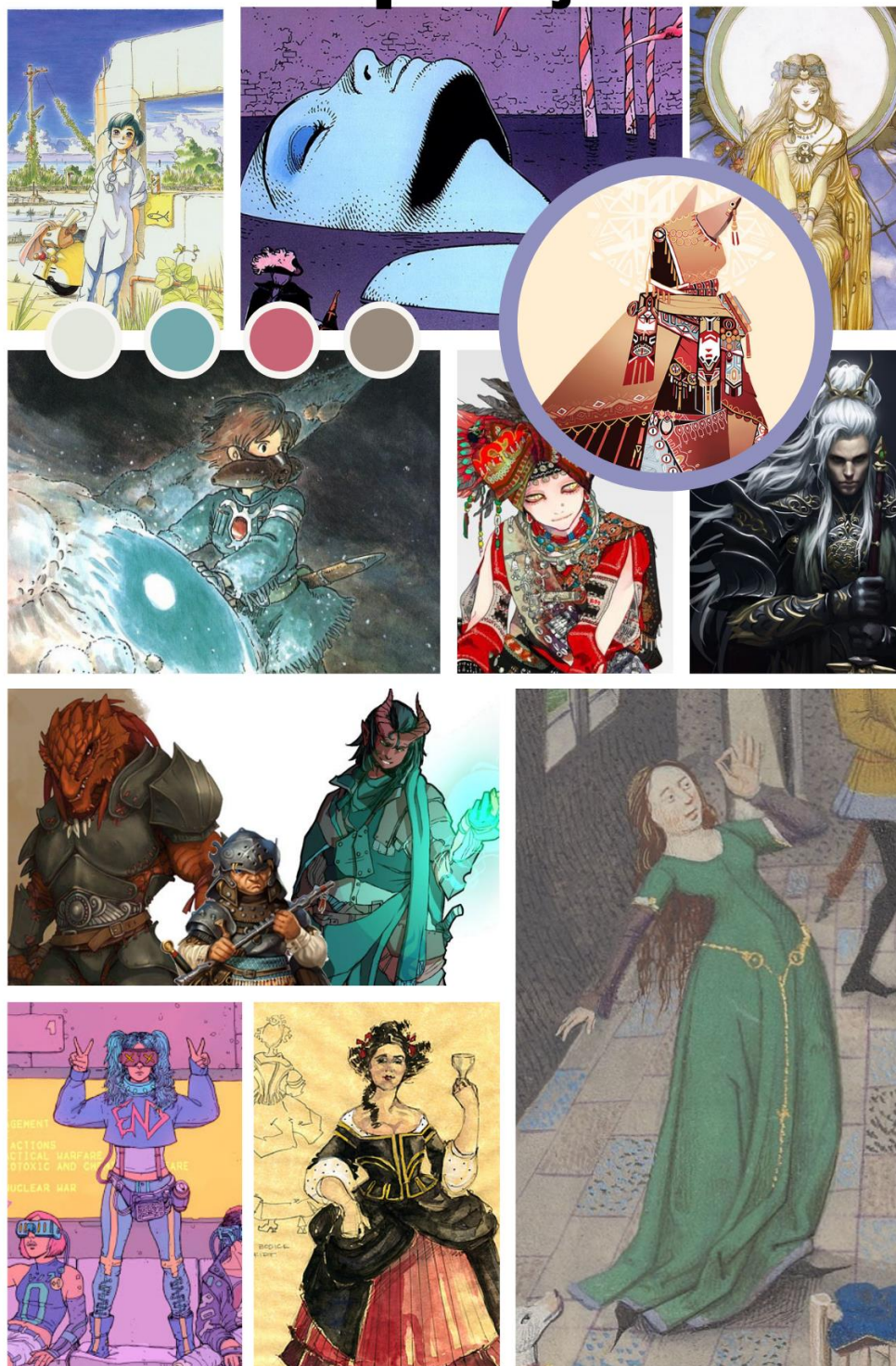


Figura 47: Painel Semântico de Composições Visuais

Fonte: O próprio Autor

3.3 Critérios Norteadores

Uma vez que as informações de todas as sub-raças foram devidamente descritas, uma série de critérios precisaram ser elencados para que o produto final tenha em mente uma direção definitiva. Aquilo que estaria mais adequado a se considerar para dar início as etapas de desenvolvimento é: um phaeriano precisa ser objetivamente inspirado em uma ave e trazer suas características principais para uma estrutura antropomórfica.

Uma mistura das características animais e humanas. Para as animais, podemos citar suas asas e bico, ou o formato das mãos e pés; o comportamento das penugens e seu pigmento além de outros aspectos mais específicos dependendo do sub-tipo de animal referencial (ex.: Aves -> Aves de rapina -> Falconiformes -> Falcões). Já nas características antropomórficas, os cabelos se comportam de forma semelhante ao de um humano da vida real; seus rostos demonstram um jeito familiar aos de nossos semelhantes como os olhos e a boca que permanecem separadas do bico. Além disso, suas asas se posicionam em suas costas como uma forma de hibridismo adicional entre as espécies citadas (animal/ser humano).

Além das características gerais principais da raça, cada uma das cinco sub-raças apresentadas neste relatório demonstram diferenciais quanto à sua cultura. Algo que, nas ilustrações, fora decidido por refletir visualmente em seus trajes.

Os geraki, por exemplo, são inspirados nos falcões e se destacaram por uma construção visual que remetesse a realeza de uma possível era medieval, com divisões sociais entre os nobres e camponeses.

Já a sub-raça dos hantu se assemelha às corujas e tem o design voltado para aspectos considerados mais “furtivos”. Com panos leves e escuros a intenção é que sejam compatíveis com o instinto letal que o autor tenta apresentar em sua obra.

Os hansa baseiam-se em cisnes e são construídos em torno de sua aparência considerada bela e com pensamento de demonstração de superioridade; a visualização disso fez-se por meio de roupas de alta classe, além de estrutura geral que transmita contraste social; sua relação de pompa e nobreza em contraposição a condições materiais e intelectuais mais humildes ou defasadas.

Os raaf são inspirados em corvos. D’acordo com o autor eles são conhecidos por não terem um lugar fixo para viverem. Dessa forma misturam-se a

diversos outros núcleos culturais; suas roupas refletem este aspecto, amalgamando vestimenta de outras raças/sub-raças.

Por fim, das cinco sub-raças phaer elencadas, os paó são semelhantes aos pavões e mostram-se como se oriundos de um lugar díspar. Sua cultura costumeiramente é considerada excêntrica em comparação às outras sub-raças dos phaerianos.

4 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Com os dados coletados; pesquisa feita; critérios definidos; e a inclusão dos painéis semânticos para melhor direcionamento na geração de alternativas; gerou-se uma série de esboços de cada uma das cinco subdivisões da raça Phaer. Divididos em três etapas, cada etapa traz consigo uma matriz decisória. Ferramenta usada para decidir a melhor alternativa entre as que foram geradas por meio de uma tabela pontuada com números de 1 a 5.

A primeira etapa de geração de alternativas foca na fisionomia da subdivisão (ex.: foco na subdivisão dos *raaf*), ou seja, toda sua construção visual natural, as características físicas que comportam um corpo de tal família, e avaliada na matriz decisória. O quão legítimo é com o universo dos livros e os critérios impostos anteriormente? O quão replicável será como arte conceitual? O quão sua silhueta irá se mostrar identificável e o quão forte será sua identidade quanto originalidade diante as visões, tanto do designer quanto do autor?

A segunda etapa usa a alternativa escolhida na anterior e explora o uso de cores para testar como ela poderia se comportar diante a fisionomia que foi escolhida na etapa anterior. Na matriz decisória, sua avaliação destaca o contraste que as cores podem causar no cenário de fundo; o quão harmônico e orgânico elas irão se comportar com os elementos em sua volta; e, por fim, sua naturalidade dada o comportamento de cores do mundo em questão.

A terceira etapa tem como base a fisionomia e a paleta de cores escolhida, para que o foco nos trajes seja realizado; como essas roupas irão se comportar com o corpo escolhido e sua funcionalidade. Serão avaliados na matriz decisória: o quão legítimo o traje será diante aos dados coletados e os critérios decididos? Qual a sua complexidade na hora de replicar para mídias diversas? E sua naturalidade em relação a sua cultura e os elementos em que a família poderia interagir.

A divisão de etapas é usada para que o produto possa ser decomposto e avaliado adequadamente de forma separada e, que no fim, uma versão definitiva gerada para construção dos produtos finais. Este processo é utilizado em todas as 5 subdivisões escolhidas no projeto.

4.1 Geração de Alternativas e Matriz Decisória – Geraki

4.1.1 Geraki - Fisionomia

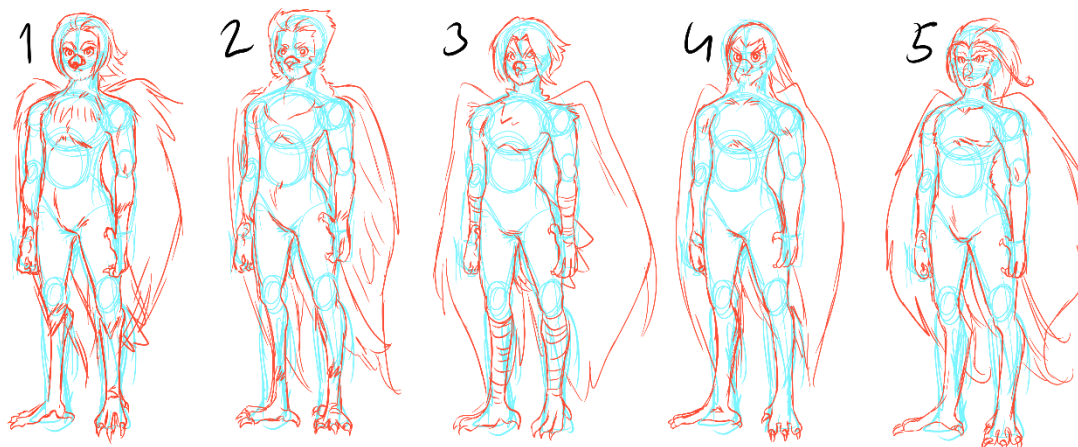


Figura 48: Alternativas Fisionômicas dos Geraki

Fonte: O próprio Autor

	1	2	3	4	5
Legitimidade	4	3	3	4	4
Replicabilidade	3	4	5	4	3
Silhueta	3	4	4	2	3
Identidade	3	4	4	4	4
Total	13	15	16	14	14

Tabela 1: Matriz Decisória da Fisionomia dos Geraki

Fonte: O próprio Autor

Após a construção da matriz decisória, uma soma dos critérios foi feita frente às alternativas. Esta soma decidiu a alternativa de número 3 como a escolhida. Diante dos fatores anteriormente descritos, esta é a mais fácil de ser replicada, além de ter identidade mais limpa e polida com os ideais da sub-raça.

4.1.2 Geraki – Cores



Figura 49: Alternativas de Cores dos Geraki

Fonte: O próprio Autor

	1	2	3	4	5
Contraste	3	4	4	3	2
Harmonia	3	3	5	4	3
Naturalidade	4	3	4	5	4
Total	10	10	13	12	9

Tabela 2: Matriz Decisória de Cores dos Geraki

Fonte: O próprio Autor

A partir do modelo fisionômico escolhido, foi feita a geração de cores. Com os critérios na matriz decisória, a terceira opção foi novamente a escolhida. Além de trazer naturalidade com a escolha de cores adequada, também traz a melhor harmonia entre elas. Destaca-se como um representante da sub-raça.

4.1.3 Geraki - Trajes



Figura 50: Alternativas de Trajes dos Geraki

Fonte: O próprio Autor

	1	2	3	4	5
Legitimidade	3	5	5	4	3
Replicabilidade	4	4	4	4	4
Naturalidade	4	5	4	3	3
Total	11	14	13	11	10

Tabela 3: Matriz Decisória de Trajes dos Geraki

Fonte: O próprio Autor

A partir da fisionomia e da escolha de cores da família escolhida (matrizes fisionomia e cores), houve a geração das alternativas para a escolha do traje “padrão representante” da sub-raça. A escolhida a partir dos critérios impostos na matriz decisória, foi a opção de número 2. A sua funcionalidade ganha destaque e também se mantém natural perante o mundo de Emyrrean e suas culturas.

4.2 Geração de Alternativas e Matriz Decisória - Hantu

4.2.1 Hantu - Fisionomia

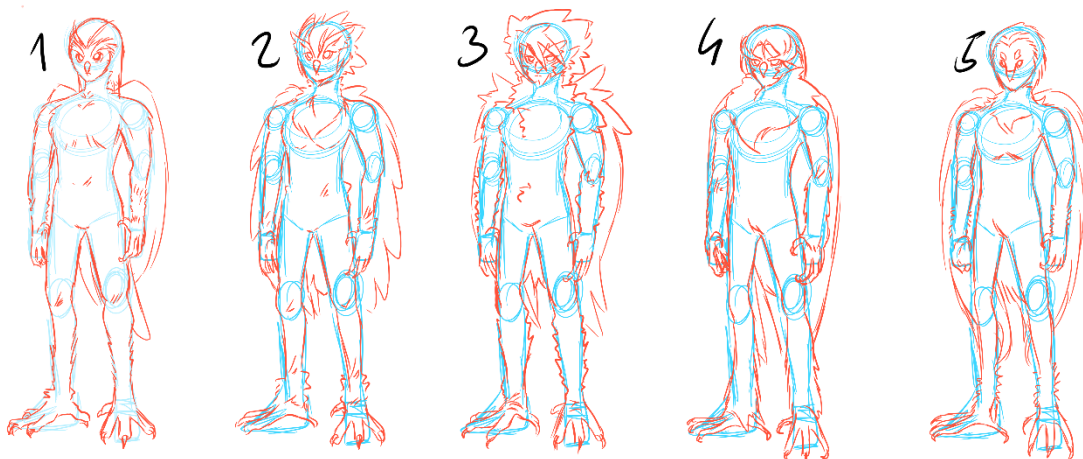


Figura 51: Alternativas Fisionômicas dos Hantu

Fonte: O próprio Autor

	1	2	3	4	5
Legitimidade	3	4	3	4	3
Replicabilidade	5	3	2	4	5
Silhueta	4	4	5	5	4
Identidade	3	3	4	5	4
Total	15	14	14	18	16

Tabela 4: Matriz Decisória da Fisionomia dos Hantu

Fonte: O próprio Autor

As alternativas construídas foram postas em uma matriz decisória para estipular qual delas seria a escolhida. A quarta opção se mostra a mais adequada. Sua silhueta e identidade tornam ela a “mais única” dentre as alternativas. Encaixa-se às características impostas na descrição de sua sub-espécie. A intensidade letal fica marcada em sua aparência simples.

4.2.2 Hantu – Cores



Figura 52: Alternativas de Cores dos Hantu

Fonte: O próprio Autor

	1	2	3	4	5
Contraste	3	3	4	4	3
Harmonia	3	3	3	2	5
Naturalidade	4	4	3	2	5
Total	10	10	10	8	13

Tabela 5: Matriz Decisória de Cores dos Hantu

Fonte: O próprio Autor

Com a aparência base escolhida, foi feita a escolha de cores. Feita uma matriz decisória para definir a que mais se encaixa nos critérios impostos, a escolhida foi a opção de número 5. Suas cores análogas se misturam o suficiente para estar de acordo com as características principais de um hantu, destaque para os pigmentos em sua penugem.

4.2.3 Hantu – Trajes

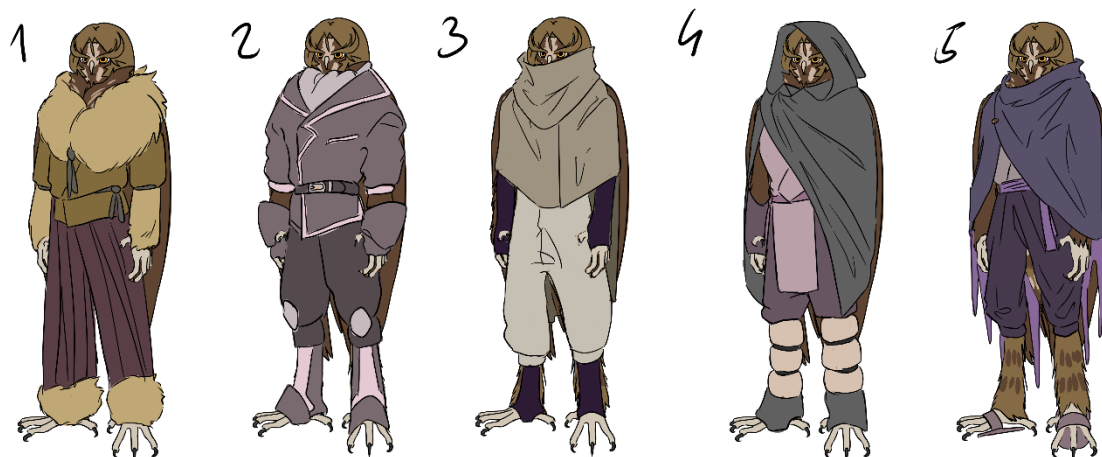


Figura 53: Alternativas de Trajes dos Hantu

Fonte: O próprio Autor

	1	2	3	4	5
Legitimidade	4	3	4	4	4
Replicabilidade	3	2	4	5	4
Naturalidade	4	3	4	5	5
Total	11	8	12	14	13

Tabela 6: Matriz Decisória de Trajes dos Hantu

Fonte: O próprio Autor

Uma vez escolhidas fisionomia e cores, o mesmo ocorre para escolher o melhor traje novamente através de uma matriz decisória e os critérios impostos nela. O resultado mais adequado foi a opção 4. Ela mantém as características fisionômicas dos hantu com origens/sensações furtivas, e transmitem ideia de “livre movimentação”, o que ajuda na usabilidade.

4.3 Geração de Alternativas e Matriz Decisória – Hansa

4.3.1 Hansa – Fisionomia



Figura 54: Alternativas Fisionômicas dos Hansa

Fonte: O próprio Autor

	1	2	3	4	5
Legitimidade	3	3	5	4	5
Replicabilidade	3	3	3	3	4
Silhueta	4	3	5	4	4
Identidade	2	3	5	3	4
Total	12	12	18	14	17

Tabela 7: Matriz Decisória da Fisionomia dos Hansa

Fonte: O próprio Autor

Uma vez a matriz decisória construída para decidir qual das alternativas seria a escolhida, usaram-se os critérios citados previamente como base e finalizou-se com a soma. A opção três teve a nota mais alta, por exibir características que dão destaque a beleza descrita em sua fisionomia; ademais o delineado mais curvilíneo no traço acaba por reforçar a ideia de nobreza, sutileza e status.

4.3.2 Hansa – Cores

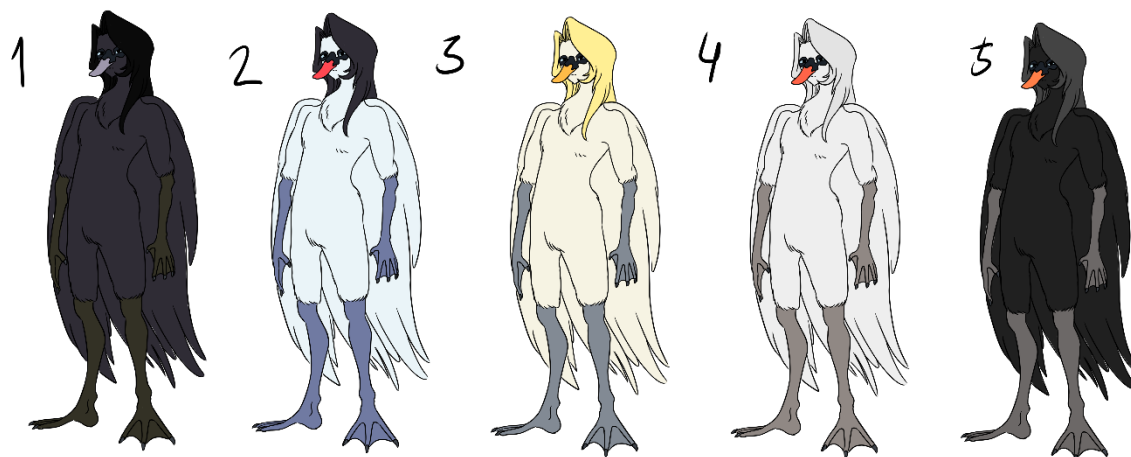


Figura 55: Alternativas de Cores dos Hansa

Fonte: O próprio Autor

	1	2	3	4	5
Contraste	2	5	3	4	3
Harmonia	4	4	3	4	3
Naturalidade	4	3	4	5	3
Total	10	12	10	13	9

Tabela 8: Matriz Decisória de Cores dos Hansa

Fonte: O próprio Autor

Com a fisionomia adequada descoberta com o uso da matriz decisória anterior, o mesmo procedimento foi usado mais uma vez para decidir melhor uso de cores. A considerada mais adequada foi a quarta opção. Uma seleção simples, mas que está de acordo com o brilho limpo e característico da família citado pelo autor. Ao mesmo tempo que são naturais ou verossímeis o suficiente para estarem em coerência com o mundo de Empyrrean e a cultura envolvida.

4.3.3 Hansa - Trajes



Figura 56: Alternativas de Trajes dos Hansa

Fonte: O próprio Autor

	1	2	3	4	5
Legitimidade	2	3	4	4	4
Replicabilidade	3	3	3	4	3
Naturalidade	3	2	5	3	3
Total	8	8	12	11	10

Tabela 9: Matriz Decisória de Trajes dos Hansa

Fonte: O próprio Autor

Após as matrizes anteriores, chegamos àquela que ilustrasse e pontuasse cada uma das opções para os trajes. Das opções a terceira alternativa provou-se mais apta. Simples e funcional, construída para enaltecer a grandeza fatídica dos hansa e que colabora com sua ideia de movimentação polida e cheia de classe, além de se comportar como um traje elegante passível de ser usado em eventos formais ou mesmo no dia a dia com um misto de praticidade e sofisticação.

4.4 Geração de Alternativas e Matriz Decisória – Raaf

4.4.1 Raaf – Fisionomia

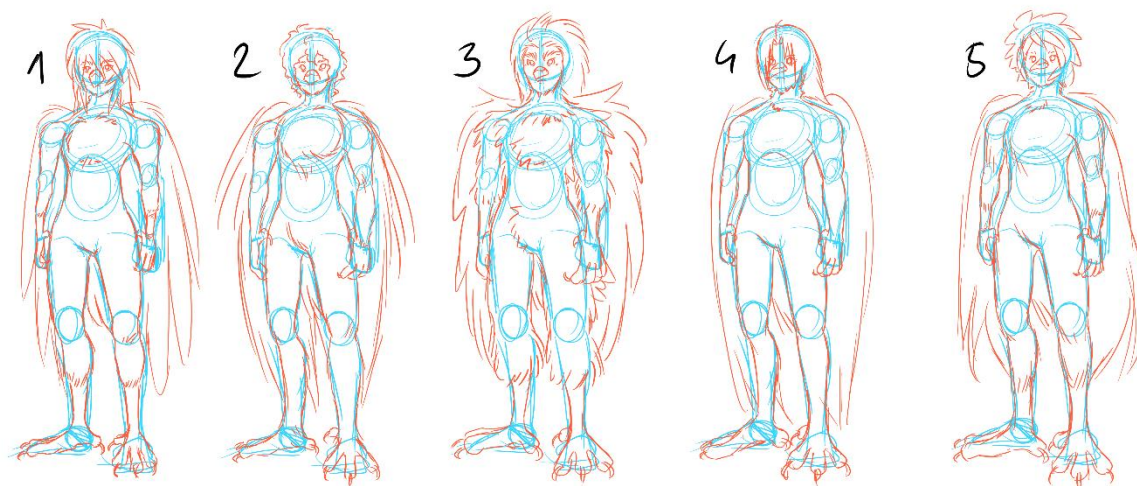


Figura 57: Alternativas Fisionômicas dos Raaf

Fonte: O próprio Autor

	1	2	3	4	5
Legitimidade	4	3	3	3	4
Replicabilidade	4	3	2	4	4
Silhueta	4	4	3	4	3
Identidade	4	4	3	2	3
Total	16	14	11	13	14

Tabela 10 Matriz Decisória da Fisionomia dos Raaf

Fonte: O próprio Autor

Alternativas feitas. Matriz decisória construída. Em rara instância – visto que nas matrizes anteriores, houve preponderância das terceiras opções em diante – a primeira opção foi a melhor dentre elas. Tanto o visual mais despojado e bagunçado, porém de alguma forma contido, mantém o mínimo de uma aparência padrão que seria considerada aceita com a descrição anteriormente feita. E passa o tom mais solto e neutro quando contrastado com outras raças ou sub-raças.

4.4.2 Raaf – Cores



Figura 58: Alternativas de Cores dos Raaf

Fonte: O próprio Autor

	1	2	3	4	5
Contraste	3	3	3	2	2
Harmonia	4	2	3	4	4
Naturalidade	4	2	2	4	3
Total	11	7	8	10	9

Tabela 11: Matriz Decisória de Cores dos Raaf

Fonte: O próprio Autor

Novamente a primeira opção da matriz torna-se a mais viável tendo em vista a coerência com o roteiro/cenário além é claro da harmonia pensando no animal terreno (corvos) em que a opção fora baseada. Em termos de design, os graus de preto em diferentes partes do corpo mostram a variabilidade da espécie mantendo sua característica distinta dentro o grupo no qual pertence.

4.4.3 Raaf – Trajes



Figura 59: Alternativas de Trajes dos Raaf

Fonte: O próprio Autor

	1	2	3	4	5
Legitimidade	4	3	4	4	2
Replicabilidade	4	3	4	3	4
Naturalidade	3	2	5	5	3
Total	11	8	13	12	9

Tabela 12: Matriz Decisória de Trajes dos Raaf

Fonte: O próprio Autor

Decididas a fisionomia e cores, sobrou o desafio de encontrar vestimentas que ilustrem a mentalidade “*raafiana*”. De acordo com os critérios escolhidos, a opção de número 3 foi a de mais destaque. A quarta opção, apesar de muito viável, perdeu em pontuação para a terceira pelo quesito adaptabilidade. Relembrando o escrito nas características gerais dos raaf: “Vestimenta: Adaptativa, se misturando com a cidade em que vive com suas variações de tecidos, acessórios e cultura”.

Percebemos que o critério foi perfeitamente atendido pois se trata de “panos soltos”. As calças têm costura, mas o que cobre o torso é uma “coisa de vestir” fechada na cintura por uma faixa de tecido amarrado em cor mais vibrante e a capa também é um tecido longo e sem costuras amarrado ao lado do pescoço na altura do ombro. Se fizermos o exercício de imaginação de um personagem com grande capacidade de improvisação, as calças ficariam em seu corpo para manter decência,

mas todas as outras peças de roupa podem ser dobradas e amarradas em diversas combinações. Desde sacola para carregar objetos passando por torniquetes até cordas; sendo furtivo o suficiente as roupas poderiam ser usadas até mesmo para fins mais escusos como estrangulamento ou contenção. Enfim, as roupas ajudam a contribuir para a impressão de que não há situação para a qual um raaf não esteja preparado, mesmo que a situação seja tão somente usar suas roupas como toalhas; o que parece ser o uso menos correto para toa... roupas em geral.

4.5 Geração de Alternativas e Matriz Decisória – Paó

4.5.1 Paó – Fisionomia



Figura 60: Alternativas Fisionômicas dos Paó

Fonte: O próprio Autor

	1	2	3	4	5
Legitimidade	3	3	4	4	4
Replicabilidade	4	3	4	3	5
Silhueta	3	4	4	3	4
Identidade	3	4	3	3	5
Total	13	14	15	13	18

Tabela 13: Matriz Decisória da Fisionomia dos Paó

Fonte: O próprio Autor

Construída as opções e a matriz percebeu-se facilmente que a opção 5 seria a mais viável. Com uma nota digna de fim de desfile de carnaval grupo especial, nota-se nos detalhes da fisionomia a preocupação com a sua aparência alternativa e única. Dado o que conhecemos de pavões e desfiles de carnaval – coisas sinonímicas em termos práticos – os detalhes “riscados” nas mãos e pernas (patas superiores e inferiores respectivamente), o pescoço alto, a plumagem pomposa na cabeça e os detalhes do rosto remetem tanto a ideia de festejo; de fantasia e de unicidade/eventualidade. Características reconhecíveis para qualquer um que observe mesmo que por alguns instantes, pois, fazendo um paralelo com a vida humana, seria possível, plausível e verossímil afirmar que: “apesar das pessoas raramente terem visto um pavão em vida, elas sabem ou tem uma ideia muito concreta de como esse animal é dado as características de sua plumagem e cortejo às fêmeas durante o período de acasalamento.”

Ademais, percebe-se que está preservada a funcionalidade e a capacidade de reprodutibilidade visto que a fisionomia representará que todo e qualquer paó será único, ou seja, não haverá representação “errada” da sub-espécie.

4.5.2 Paó - Cores



Figura 61: Alternativas de Cores dos Paó

Fonte: O próprio Autor

	1	2	3	4	5
Contraste	4	5	3	3	5
Harmonia	3	4	2	2	4
Naturalidade	3	4	3	2	5
Total	10	13	8	7	14

Tabela 14: Matriz Decisória de Cores dos Paó

Fonte: O próprio Autor

Novamente a quinta opção de cores sai com uma nota praticamente perfeita; algo que bem verdade não fora intencional, mas segue o ritmo carnavalesco... quem sabe nos trajes entraremos nas Cinzas. Ela consegue evocar ao espectador tanto a impressão de que isso é algo que ele encontraria facilmente ao lidar com um indivíduo da subespécie quanto a sua estranheza típica e inerente. Ademais combina com a estrutura corpórea feita para eles e não causa desconforto aos olhos coexistindo de maneira harmoniosa. “Unidos do Paó! Harmonia. Nota! Nove. E. Meio.”

4.5.3 Paó - Trajes



Figura 62: Alternativas de Trajes dos Paó

Fonte: O próprio Autor

	1	2	3	4	5
Legitimidade	4	5	4	4	5
Replicabilidade	3	4	4	4	3
Naturalidade	4	5	3	2	3
Total	11	14	11	10	11

Tabela 15: Matriz Decisória de Trajes dos Paó

Fonte: O próprio Autor

Ao chegar nos trajes e seguindo a linha condutora para a sub-espécie de “estranheza e excentricidade” a opção número 2 teve também uma nota quase perfeita e foi declarada a vencedora do que este TCC se atreve a chamar de “Carnaval Paó”.

Muito longe de querer desmerecer um documento sério, seus avaliadores e os futuros pesquisadores que podem vir a usar este material como referência, notou-se um padrão ao estabelecer essas matrizes... o padrão da estranheza, ou seja o “não padrão”.

Claro, se fizéssemos neste TCC análise extensa de tipos de roupas, tecidos, formas corporais e cores usadas em todas as ideias existentes, chegaríamos a algum padrão. Mas neste recorte tão apertado de cinco possibilidades por matriz e alternativas tão díspares em notas, é de se salientar a adequação aos quesitos originais de Mentalidade e Personalidade.

Relembrando a seção de características: “Mentalidade: Nostálgico, gostam de cuidar da aparência, tradições bizarras, bom coração;” e “Personalidade: Teimosos, costumes estranhos, tradicionalista;”

Tudo isso evocado no conjunto de fisionomia, cores corporais e agora os trajes que evocam um estilo quiçá arcaico visto as cores (apesar de usar o comum contraste de azul com laranja), os detalhes nas bordas da túnica que lembram as ameias de uma muralha, a faixa de tecido em cor vibrante para caracterizar nobreza ou possivelmente a cor pela qual uma família é representada (e que é da mesma tonalidade ou muito próxima ao corpo do próprio indivíduo desta matriz), as calças curtas e o lenço/cachecol por sobre o pescoço.

Em conversa com o cliente acerca desse assunto, ele disse que: “Ao produzir trabalhos criativos, é normal que o trabalho ganhe vida após um período de experimentação ou algumas balizas. E mesmo que temporário, mesmo que fora das regras, algo se destaca como em um evento.”

Eis o motivo das últimas descrições... destoantes do restante do documento. Foram feitas de maneira a auxiliar na representação da raça e elaborar com mais profundidade (mesmo que ligeira) que tipo de ser é um *paó*.

4.6 Amostra das Alternativas Finais

Após o longo processo de geração de alternativas e matriz decisórias; a demonstração das cinco sub-raças em cada uma das três etapas de montagem (fisiologia, cores e trajes); e o processo de pontuação com diversos critérios em análise; as escolhas finais foram decididas e elas serão a base para que o produto final possa ser feito

Esta fase foi importante para que toda a criação do visual de tais raças possa ser construída com uma base ampla. Logo a divisão de etapas, cada uma com sua tabela de pontuação baseada em critérios, foi necessária para que tudo o que fosse importante de se ter como definitivo ao produto pudesse vir à tona e ser depurado de modo a alcançar o máximo de qualidade possível e para que a fase posterior tenha todo o material necessário.



Figura 63: Alternativas Escolhidas da Raça Phaer

Fonte: O próprio Autor

5 PROTOTIPAÇÃO

Esta é a etapa em que os produtos finais são gerados a partir das opções decididas na fase anterior (geração de alternativas e matrizes) junto com o material que foi coletado até este momento. Com todas as informações adquiridas, os critérios decididos e as alternativas escolhidas, entende-se que o projeto pode seguir de maneira adequada e sem mudanças estruturais.

Neste projeto de conclusão de curso, cada uma das cinco sub-raças dos phaerianos tem sua própria cartela de arte conceitual. Apresentando em detalhes as informações visuais técnicas necessárias para que, por fins de design, possam ser replicados em usos futuros, seja em ilustrações do próprio livro ou em mídias alternativas (ex.: logos, jogos, séries, quadrinhos, etc.)



Figura 64: Rascunho de Arte Conceitual

Fonte: O próprio Autor



Figura 65: Rascunho de Arte Conceitual (verso)

Fonte: O próprio Autor

Para fins de representações iniciais da distribuição de elementos que estarão presentes nas artes conceituais finais, a cartela conterá duas partes.

A primeira parte relaciona-se às alternativas decididas na etapa anterior; uma versão frontal e uma traseira; e visões mais detalhadas de partes específicas do corpo, sejam elas os olhos, bico, mãos e pés, asas ou qualquer outra característica que precise de detalhamento adicional. Em especial, a versão frontal terá uma das asas abertas.

A segunda parte da cartela de design volta-se às variações naturais como o sexo feminino além de versão infantil e idosa, demonstrando os tipos de liberdade possíveis que a sub-raça apresentará.

É importante que esta peça deixe claro quais as características do ser; além de apresentar design competente para uma raça identificável aos leitores e fazer com que eles possam discernir as inspirações e a sensação que a sub-raça tem intenção de mostrar apenas com a sua demonstração gráfica.

Junto às artes conceituais, tornou-se necessário uma representação de tudo que foi criado em uma situação em que elas mostrem um comportamento natural no mundo em que estão situados. Neste caso, uma ilustração completa que represente algum momento marcante do livro e que envolva em peso a raça que foi desenvolvida com uma composição visual também foi necessária.

5.1 Arte Conceitual – Geraki



Figura 66: Arte Conceitual dos Geraki

Fonte: O próprio Autor

Para os Geraki, adotou-se seleção que abordasse o que mais se aproximasse de suas descrições. Algo que trouxesse em mente uma estrutura próxima do medieval com os trajes e que imprima a noção de personalidade polida com a fisiologia mais limpa. As cores e a simplicidade em seu design remetem as futuras replicações de sua imagem em outras artes.

Nesta imagem: apresentação frontal com um braço e uma asa levantadas; perspectiva traseira com destaque à parte detrás das asas e cauda; ilustrações separadas para o olho; bicos em dois ângulos; cabeça de perfil; asa aberta; mãos e pés; todos com o intuito de trazer clareza à sua aparência geral.



Figura 67: Arte Conceitual dos Geraki (verso)

Fonte: O próprio Autor

Nesta cartela de arte conceitual adicional, apresentaram-se algumas variações fisiológicas. Destaque para os seus tipos de roupa considerados padrão e que se assemelham ao design principal. Como forma de variedade uma versão feminina, uma infantil e uma idosa foram ilustradas para alcançar completude de elementos assim como seria visível nesta sub-raça.

A versão feminina apresenta asas e caudas levemente alongadas e finas se comparadas com a original masculina com expressão quase neutra voltada à inquisição curiosidade se novamente comparada à expressão masculina afiada e crítica, a criança com penas curtas e menos penugem no pescoço, e o idoso com as

penas caídas e estrutura dorsal curva em especial nas áreas de T1 a T3 e C7 a C5, aproximadamente.

5.2 Arte Conceitual - Hantu



Figura 68: Arte Conceitual dos Hantu

Fonte: O próprio Autor

É indicado pelo autor que os Hantu têm, naturalmente, uma natureza mais sombria e reclusa. Logo seu design foi pensado em formas que pudessem comportar com coerência essas suas características gerais. Dentre elas, citam-se: a penugem pigmentada de tons diferentes da mesma cor para a facilidade de camuflagem; e trajes cobertos com panos leves indicando ou passando a sensação de fácil mobilidade. Estas foram as linhas guia demonstradas em sua aparência e forma de ilustração.

A composição desta arte conceitual mostra uma visão de frente do ser com o braço levantado e uma asa aberta. A versão dorsal para melhor visualização das asas e cauda. Outras breves ilustrações que mostram versões detalhadas do bico, mãos e pés, olho, asa e o rosto de perfil.



Figura 69: Arte Conceitual dos Hantu (verso)

Fonte: O próprio Autor

A segunda imagem detalha com mais clareza suas variações. Destaca-se a versão fêmea com expressões mais leves/amigáveis se comparadas à original masculina. A versão infantil ainda exibe a aparência de alguma inocência e a versão idosa demonstra seriedade junto de uma forma de descontentamento ou irritação como se dissesse: “Não subestime velhos em profissões que se morre cedo.” Leves alterações nos trajes, mas que se assemelhassem à ideia base de sua aparência.

Fora das expressões e visualização indumentária, a versão feminina exibe asas finas; a versão infantil tem estrutura magra com penas simples e a versão idosa

utiliza asas caídas e estrutura dorsal ainda bem definida com ligeira/quase imperceptível curva na cervical.

5.3 Arte Conceitual - Hansa



Figura 70: Arte Conceitual dos Hansa

Fonte: O próprio Autor

Os Hansa se destacam pelo seu porte de alta classe, sofisticação e nobreza. Comportando-se de forma imperante com figura esbelta e vestindo roupas delicadas. Seu design foi ilustrado na arte conceitual com base em traços suaves de sua fisiologia; penas longas; e um traje nobre ou empostado, mas que busca manter a aparência de belo e refinado como forma de impactar a outros a sua nobreza ou prestígio social/econômico.

A composição da cartela contém uma ilustração frontal da figura. Seu braço levemente levantado e uma asa aberta servem tanto como ilustração dos detalhes

para reprodução técnica como a pose reforça a sensação de desdém para com aqueles abaixo. Uma versão com foco lateroanterior para visualização completa da asa e da cauda, além de seu funcionamento em conjunto com o traje. Ademais, ilustrações com os detalhes de cores que vem junto ao bico; desenhos da mão, do pé, do olho, da asa e o rosto de perfil.



Figura 71: Arte Conceitual dos Hansa (verso)

Fonte: O próprio Autor

Na segunda cartela, as alternativas de sexo e faixa etária para melhor compreensão e embasamento do que seria um hansa. Apesar de apresentarem versões semelhantes da ideia anteriormente descrita sobre a raça e à semelhança aos conceitos desenhados em sua versão base notam-se diferenças significativas.

A fêmea tem porte grande e curvilíneo – até mesmo voluptuoso se o adjetivo for preferido – é alta e nota-se expressão decidida e distante; suas asas longas e postura firme complementam a pompa, refino e sensualidade. A criança possui traço delicado e arrumado; a postura perfeitamente alinhada como se estivesse alcançando os frutos de treinamento para isso ou vivesse em ambiente de regras

rígidas – verossímil –; sua expressão ainda é pouco crítica, quiçá inocente, como se ainda não estivesse plenamente integrado às regras de conduta e etiquetas sociais exigidas de seu grupo. Já o idoso demonstra forma estrita, justa, precisa e pouco maleável; a expressão judiciosa e cordata é traída apenas pela sua cervical que apresenta sinais claros de lordose protraída e desenvolvida ao longo dos anos possivelmente debruçados sobre documentos ou aparelhos que exigiam muita atenção e cuidado. Sua penugem apresenta fineza e o traje sóbrio e estoico esforça-se para manter o refino e a aparência cavalheiresca.

5.4 Arte Conceitual – Raaf



Figura 72: Arte Conceitual dos Raaf

Fonte: O próprio Autor

Os Raaf, apesar de colocado anteriormente como possuidores de fortes relações familiares, são uma sub-raça conhecida pelo seu costume de quase

nomadismo, com parcela expressiva sem local fixo de residência. Isto buscou-se demonstrar principalmente em seus trajes. Além de maior liberdade em questões culturais tradicionalistas, não foram impostas muitas regras com coerência de tipos de pano ou cores. A ilustração da figura foi feita nestes parâmetros, com algo que o faça ser reconhecido com facilidade por suas características livres. Sua fisiologia com cores majoritariamente escuras também se torna presente no seu design.

A arte conceitual contém uma versão da sub-raça com vista frontal. Diferente do exemplo anterior (Hansa) neste caso o braço ligeiramente levantado e asa aberta – além de servir para o óbvio uso de detalhamento e reprodutibilidade – se aproxima da expressão afilada/ligeiramente agressiva do "geraki padrão". Parte dorsal detalhando as asas, o comportamento do traje – foco para a capa simples. Outros desenhos detalhando partes específicas do corpo – bico, olho, mão, pé, asa esquerda, rosto em perfil – e suas respectivas expressividades em especial o olho afiado e a asa esquerda que em relance parece ter expressão própria como uma criatura à parte.



Figura 73: Arte Conceitual dos Raaf (verso)

Fonte: O próprio Autor

Com o intuito de amplitude para as outras versões estruturais da sub-raça, alternativas foram desenhadas. Esforçam-se para manter as características principais, mas que completam as lacunas do que a raça precisa ter/exibir. Novamente com versão fêmea, infantil e idosa.

A fêmea apresenta – em termos simples e diretos – a expressão de uma “moleca” (também conhecida popularmente como “*tomboy*”, apesar de alguns lugares isto ser entendido como termo pejorativo... aqui não é este lugar) como forma de descrição de personalidade. Vestindo um shortinho, camiseta velha (vide os cortes na gola e manga direita) com gola padrão, características sexuais secundárias (ou “mamas/tetas”) de pequena protuberância, cabelos por escovar e uma expressão de “Tá olhando o quê, mermão!?” nota-se a liberdade que este indivíduo pode assumir em sua cultura.

A criança apresenta-se bastante esguia, mas com expressão analítica como se já houvesse passado por algum estágio de maturidade provavelmente por conta de condições culturais ou econômicas; sua vestimenta é quase inexistente, apenas o suficiente para manter decoro de regras sociais e pose relaxada.

O idoso ao mesmo tempo que demonstra segurança demonstra cansaço em sua expressão e nas vértebras C4 a C7 mais T1 a T4 curvadas pelo peso dos anos e da vida – vide seu olhar que não aparenta raiva ou aborrecimento, mas uma espécie de decepção/desgosto com o que está vendo.

5.5 Arte Conceitual – Paó

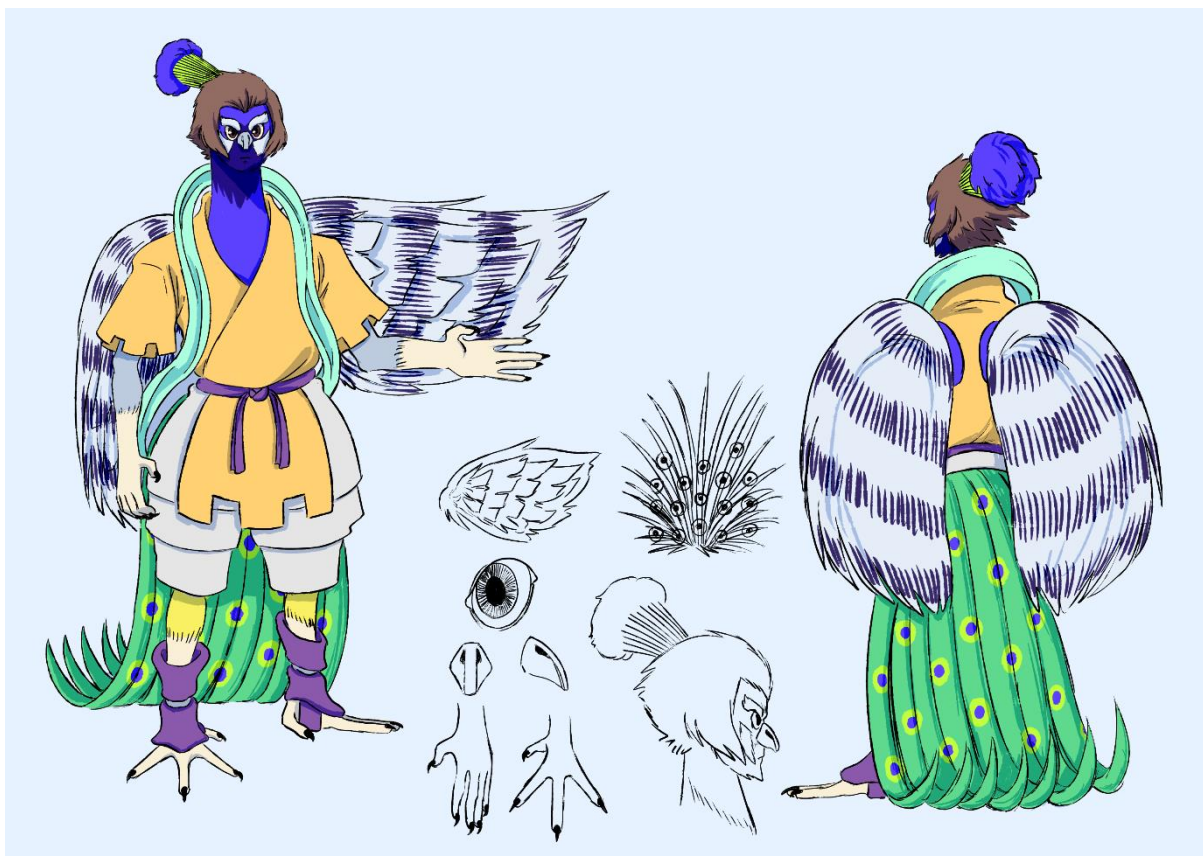


Figura 74: Arte Conceitual dos Paó

Fonte: O próprio Autor

O destaque principal da família dos Paó é a sua excentricidade. Tanto em sua cultura quanto no modo de vestir e o de viver a rotina. E por assemelhar-se a um pavão da vida real seu visual é chamativo apresentando diversas cores distintas ainda que naturais. Suas semelhanças à ave terrena o fazem pouco convencional à Empyrrean como por exemplo a cauda longa, a pompa na cabeça e os desenhos diversos em sua penugem. Na arte conceitual, tudo isso precisou ser detalhado com clareza apesar de, como mencionado no tópico de geração de alternativas, seguiu um padrão de estranheza ou não padrão que se destacou em todas as etapas.

Para que ocorresse a melhor visibilidade possível dos diversos elementos que compõe sua sub-raça, foram ilustradas: versão posterior principal com a asa aberta e o braço levantado em meia altura num ângulo reto (próximo de 135°); a parte de trás com destaque às asas, cauda e o funcionamento do seu traje ameiado

nas bordas. Desenhos detalhados do bico, olho, mão, pé, asa, cauda e o rosto de perfil revelam e reforçam sua aparente excentricidade.



Figura 75: Arte Conceitual dos Paó (verso)

Fonte: O próprio Autor

Para ampliar a variedade dos *paó*, ilustrou-se fêmea, criança e idoso. Todos comportam a mesma natureza exótica e excêntrica que se salienta no uso das cores, nos cortes da vestimenta e até nas expressões faciais que não se assemelham umas às outras mesmo que fizéssemos a afirmação de que eles pertencem ao mesmo núcleo familiar. Os ganhos nisso são visíveis e retoma-se a ideia contida na “geração de alternativas e matriz decisória” de que: “...não haverá representação “errada” da sub-espécie.” Facilitando tanto para a reprodução quanto para o cliente que poderá reforçar constantemente a ideia de “variabilidade”.

Em alguns exemplos de detalhes corporais (do contrário serão muitos para listar): a fêmea mostra uma cauda longa, mas afinada comportada; a criança tem uma cauda ainda não completamente desenvolvida, aparência de bagunçada e asas

menores; e o idoso com a felpa da cauda mais longa, arrasta-a pelo chão sem o penteado contido no desenho masculino para representação de “padrão”.

5.6 Aplicação Interna

Com as artes conceituais desenvolvidas de forma adequada, também foi necessária aplicação das versões finais de cada sub-raça de alguma forma dentro do universo criado dos livros do cliente. Para isso, a ilustração final será baseada em um dos eventos mais importantes do livro; no qual os phaerianos estão em peso. Como descrito por Glendower, autor do livro:

“Muito pouco antes do lusco-fusco da alvorada, o comandante Scottfield que havia passado à noite em claro com Alice, deu ordens para que os soldados reunissem a população na praça central da cidade de frente ao palácio. As ordens eram para que: todos que estivessem em condições mínimas de comparecer deveriam – pedido de Alice – e a praça deveria ser cercada por tantas tropas coalicionárias e artilharia quanto possível – exigência de Scottfield.

Aquela história de quase 70 anos, aquele caos, aquele sofrimento, terminaria ali e agora. Se não com um povo que ouviria a razão, com um povo que seria massacrado. Tendo aprendido as palavras com Renard, Alice mais uma vez rezava com todas as suas forças e com todo o seu ser para que o massacre não fosse necessário. Para que, naquele momento, conseguisse fazer aquilo para que sempre foi preparada, mas sempre imaginou impossível: falar e liderar o seu povo em uma direção.

Estava vestida com o que seu aio, e agora conselheiro havia lhe preparado. Com os dizeres dele: “É nobre o suficiente para comandar respeito, mas simples o suficiente para atrair o povo”. Um tecido em seda de cor celeste; bordados feitos em fio de ouro na região da gola, nos ombros sem manga, barra do vestido, busto e costas formando o brasão Imperial original de antes da guerra. Na cintura, uma larga faixa de tecido feito na cor carmesim. Nos pés uma sandália de couro simples. Às mãos, um estandarte já desdobrado que deveria ser levantado e deixar a bandeira tremular no momento certo.

“Mas aio Léo, qual é o momento certo? “Você vai saber.””, lembrava Alice.

Engoliu em seco. A haste do estandarte era muito maior que ela. Maior até que o comandante Scottfield que já estava de armadura, também com um estandarte e pronto para sair. Ele daria as primeiras ordens, diria as primeiras

palavras. Tudo e tão somente para atrair a atenção das pessoas. Em alguns minutos, sua vida iria mudar por completo.

Entretanto, do lado de fora do corredor que levava à sacada um soldado coalicionário como qualquer outro já estava mudando a vida de todos os phaerianos ali presente e sequer se dava conta. As ordens dele foram de: “Deves amarrar estas duas bandeiras ao mastro. Esta deve ir à ponta, a outra à meia altura. Próxima. Depois, içe as.”

Para quem assistia na praça, com a luz do sol se fazendo cada vez mais presente e clara, temores cresciam. Assistiam descorçoados, desmoralizados, desesperados e derrotados à bandeira que haviam conhecido, jurado e amado nos últimos 70 anos baixar de onde sempre esteve altiva.

Para os cidadãos, aquilo era o prelúdio de seu mais horrível pesadelo. Antes mesmo que a bandeira da Federação terminasse de descer, eles enxergavam a bandeira da Coalizão subindo e tomando o seu lugar. Memórias ancestrais de abuso, racismo e escravidão ecoavam em suas mentes.

Um momento se passou. O soldado terminava de amarrar a última bandeira na linha e lentamente começou. As pessoas choravam e soluçavam de tristeza, mas a população mais velha, aquela já idosa, que por um motivo ou por outro sobreviveram aos últimos 70 anos choravam de alegria. Pois a bandeira que subia não era a coalicionária. Era a de seu povo, de sua nação. Antes da Federação, a bandeira de quando a Nação Celeste adquirira seu orgulho próprio e nasceu para o mundo.

Estes mesmos idosos que reconheciam a bandeira, agora gritavam. “É a nossa bandeira! A nossa! Não é a da coalizão!”; mesmo que a bandeira coalicionária não estivesse muito atrás. Havia esperança e essa esperança se manteve por alguns fugazes instantes até o momento que Scottfield saiu. Não era o Imperador, mas o comandante coalicionário.

Gui soou uma trombeta para chamar a atenção e o povo fez silêncio. Apreensivos. As notícias viriam. Quer boas quer ruins. Scottfield começou:

— Phaerianos! Meu nome é Gui Scottfield. Sou o comandante enariano da Coalizão do Tratado dos Reinos Soberanos. Sem delongas, seu Imperador está morto. Assim como boa parte de vossa capital, o corpo dele está em um estado além de qualquer reconhecimento. Assim como muitas de suas tropas, ele foi um guerreiro que lutou até o mais amargo fim mesmo mortalmente ferido e desmembrado. Mas esta é a única coisa boa que posso dizer a esse respeito. Phaerianos! Esta guerra acabou! Vocês perderam!

Gui deixou um momento de silêncio, deu um passo à esquerda e abriu o estandarte coalicionário que carregava. Com fúria, bateu sua ponta no mármore da sacada que cedeu um pouco e rachou. A bandeira da Coalizão

agora tremulava na sacada além do mastro. Alice dentro do salão anterior à sacada ouviu e sabia que era sua deixa. Ela deveria subir em um banquinho que haviam preparado para que ficasse da mesma altura do comandante e começar o seu discurso. Seu coração estava disparado. Olhava para os lados, mas tinha certeza que estava sozinha. Aio Léo estaria escondido na sacada à sua direita atrás de alguma coluna ou arco para protegê-la ou tirá-la de lá qualquer que fosse o imprevisto, mas não poderia sair das sombras. E Renard, que havia acompanhando-a até ali estava de cama, enfaixado e sem conseguir se mover.

Colocando um pé na frente do outro, ela saiu para a sacada e subiu no banquinho. À sua frente, a praça do palácio. Enorme, gigante... maior do que qualquer memória que tinha de antes ou de depois da guerra. Phaers sem conta amontoados, muitos sujos e feridos, com roupas rasgadas ou ainda em seus uniformes; mas todos sem exceção tendo pela primeira vez em suas vidas o sentimento de que tinham diante de si um fantasma.

Antes de dirigir-se ao seu povo, voltou seus olhos uma vez para o obelisco no meio da praça. Ele dava a altura exata da sacada e quem olhasse para a estátua no topo dele enxergava as feições amáveis e maternais de Celes Windlinsen, esposa do Primeiro Imperador, digna do nome Celes pelas suas penas cor de céu e seu coração do tamanho do firmamento.

E como se a estátua dissesse para si: “Faça seu melhor, criança.”, Alice começou seu discurso:”. (Glendower, 2022)

No contexto dessa descrição foram esboçadas ideias e mostradas ao cliente para que decidisse qual caminho seguir. O enfoque e a problemática de retratar essa cena mostrou-se nos possíveis ângulos que o desenho seria responsável por apresentar, pois, apesar de haver descrição ampla dos acontecimentos, não há indicação, para o leitor, da existência de um modo “correto” de se enxergar a cena.

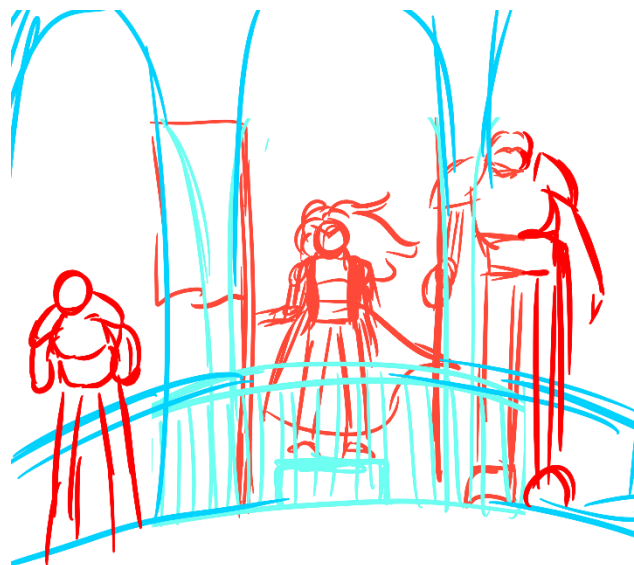


Figura 76: Rascunho de Ilustração Final 1

Fonte: O próprio Autor

No ângulo 1 (imagem acima) o foco está nos personagens nomeados descritos na cena (Alice, Scottfield e Léo). Uma visão de baixo para cima, passa a impressão de alguém que está na plateia como espectador do acontecimento, mas ainda assim próximo deles. Os problemas encontrados são que: mesmo no esboço, não há sugestão de detalhes do palácio; da população e da magnitude do acontecimento propriamente dito. É plausível afirmar que alguém focado nos personagens tirou uma foto deles como se estivessem em um vácuo, ignorando aquilo que está acontecendo e, apesar de fazerem parte, é muito maior do que eles.



Figura 77: Rascunho de Ilustração Final 2

Fonte: O próprio Autor

Já o ângulo 2 apresenta uma visão radicalmente diferente (perspectiva esquerda laterosuperior), mas ainda assim foi negado pelo cliente e apresenta uma sorte muito diferente de problemas. Aqui há um personagem em destaque que sequer deveria estar na cena (aio Léo), encobrendo Alice a peça fulcral do momento retratado.

O banquinho/caixote como estava no ângulo 1 (que seria posteriormente retirado, mas foi repassado ao cliente para noção visual) não se encontra mais, mas também não se encontra o motivo do porquê o objeto é necessário (paridade de tamanho com o personagem de Scottfield).

Ademais, este tipo de ângulo imprime outro significado à cena. O significado da “preservação do poder”. Conforme comentário do cliente: “Se aumentar o esboço um pouco para a direita e mostrar a cidade, este tipo de cena seria excelente para demonstrar a diferença entre o que foi preservado e o que foi destruído. Enquanto o assento do Poder (palácio) obteve a vitória e se manteve conservado com suas paredes e sua pompa, a cidade está destruída ou sugere estar destruída. Lembrando

ao leitor que, em uma guerra, o lado que mais costuma perder não é o Poder em si – seja ele qual for – mas sim o Povo que não tem o mesmo acesso aos recursos, à autoridade ou então é utilizado como ferramenta do Poder vigente”



Figura 78: Rascunho de Ilustração Final 3

Fonte: O próprio Autor

Por conseguinte, temos o ângulo 3. Embora tenha agradado muito ao cliente, não satisfaz a necessidade da cena. Este ângulo de perspectiva anterior com Alice (personagem chave da cena) centrada no meio da imagem e de frente para o seu povo prestes a discursar ou então lidar com as suas novas responsabilidades é uma visão de deslumbre ou magnânima mas: 1 – Esconde boa parte da raça dos phaers atrás de Alice e na perspectiva, tornando-se assim contraproducente ao intuito de “mostrar a variedade da raça”; e 2 – A visão das costas de Alice com o povo ao longe, o obelisco, as montanhas, a cidade... enfim, o cenário, é a “visão do herói”.

Para um leitor, este ângulo, significa fazer parte da cena. Em especial o leitor também seria um herói, se Alice fosse colocada ligeiramente para a esquerda

ou direita e a “câmera imaginária” a mostrasse ainda de costas, mas acrescentasse maior campo de visão da população logo abaixo na praça do palácio.

Demonstraria para quem está atrás/ao lado de Alice (leitor) que esta pessoa a acompanhou até um momento crítico da história. Algo inesperado dada as circunstâncias elencadas na descrição – nervosismo de Alice, hasteamento da bandeira, breves palavras de Scottfield, etc. –, mas a princípio positivo e cheio de esperança para quem receberá este momento.

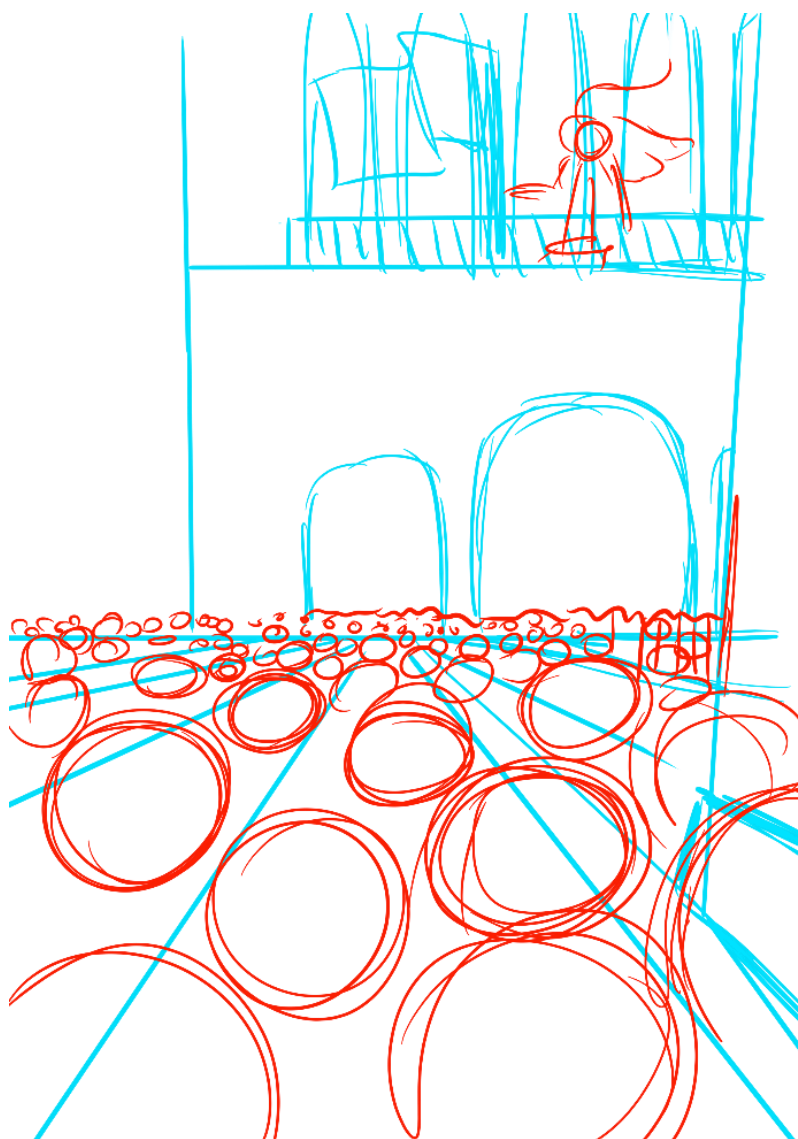


Figura 79: Rascunho de Ilustração Final 4

Fonte: O próprio Autor

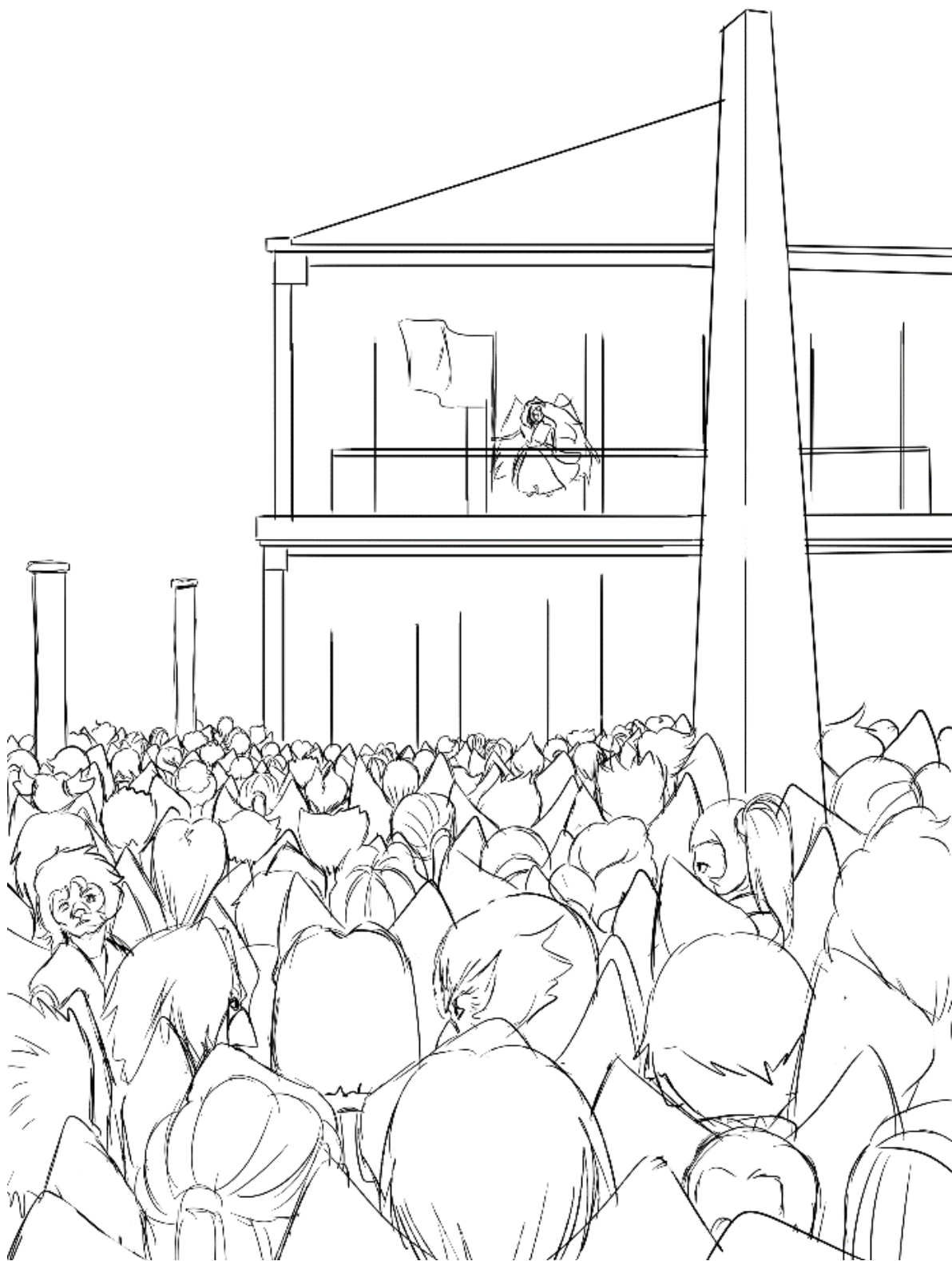


Figura 80: Pré Line-art da Ilustração Final

Fonte: O próprio Autor

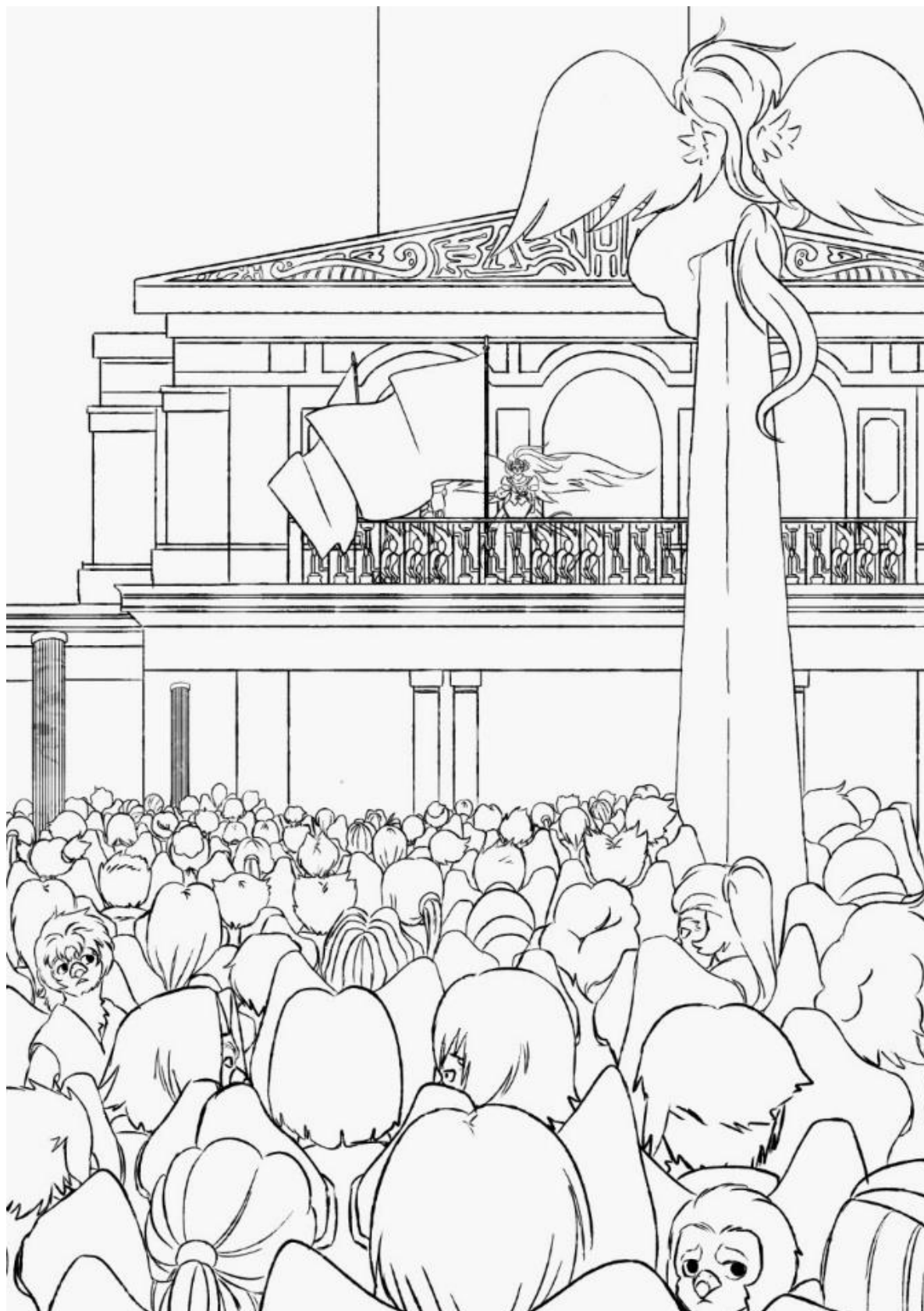


Figura 81: Line-art Definitiva da Ilustração Final

Fonte: O próprio Autor

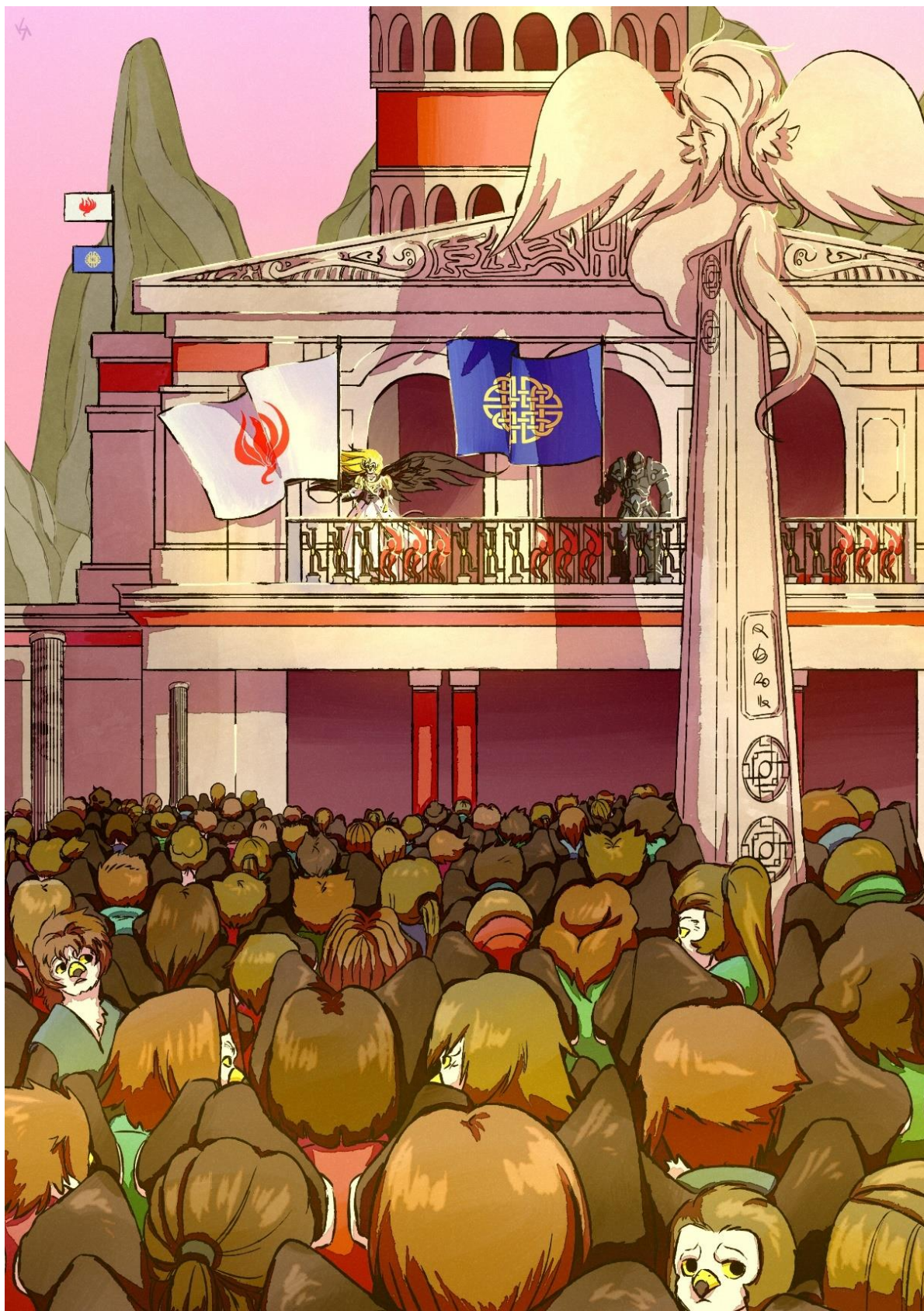


Figura 82: Ilustração Final

Fonte: O próprio Autor

Depois do cliente enviar um esboço em MS Paint de como imaginava a cena junto com repasse de mais imagens referenciais de palácios, praças, emblemas, bandeiras, obeliscos, tipos de mármore, cores, criaturas míticas, obeliscos, roupas, deuses mitológicos e toda a sorte de símbolos... chegamos à versão finalizada com os detalhes, cores e iluminação.

Este exemplo de aplicação interna é peça complexa, mas que atende a cena em diversos aspectos e níveis de profundidade. Primeiro temos o “ângulo de câmera” na parte anterior da praça. Ainda que a perspectiva sugira alguma proximidade com o obelisco, lembremos que na descrição o autor o coloca “no meio da praça”, seu centro. Isso significa que o espectador desta cena está na periferia, seja por ter chegado tarde ao evento seja porque suas circunstâncias o obrigaram a ali ficar.

A segunda coisa que chama atenção é a divisão criada na cena. Existe um ponto focal próximo do centro da imagem (baixo para cima) em que a multidão acaba e as colunas de sustentação da sacada do palácio mais a sua entrada começam altivas e imponentes criando um “vazio”. Este vazio, simbolicamente, pode muito bem representar a diferença de escala e de classe que há entre Povo e Poder. Algo que provoca e suscita as razoáveis dúvidas: “Este espaço é naturalmente impassável? Ou naturalmente necessário? Na relação Povo x Poder, estão em contraposição ou o distanciamento serve para que um reconheça sua existência no outro?”

A ilustração também força o olhar para algo mais próximo do espectador. Há uma criança com expressão carregada e preocupada. Suas sobrancelhas estão arqueadas em tristeza e sua boca reconhece algo de perigoso atrás de si e mais alto. Porém, as costas da população parecem parar no “ângulo de câmera”. O último espectador, bem ao centro inferior da imagem, tem sua cabeça em uma “linha baixa” de perspectiva. Se considerarmos a descrição do autor e a exigência do comandante coalicionário presente na cena, parece que somos forçados a questionar: “Quem é o espectador? É um *phaeriano*? Ou será um dos soldados empunhando armas ou preparando artilharia para ter a certeza de que “caso o pior aconteça, será a última vez que vai acontecer!”?”

À esquerda temos mais expressões importantes na população. Dois *phaerianos* similares – gêmeos ou irmãos, provavelmente – imprimem noção de conversa com grande surpresa. O simbolismo da “impressão do fantasma” que o autor

quis passar se manifesta. Mesmo que sutilmente visto que a maioria da população presta atenção nas figuras acima.

Na extrema esquerda, temos mais um indivíduo que, em sua expressão, divide a atenção entre o que está acontecendo no palácio (olhos) e o que está acontecendo ao seu redor (linguagem corporal e inclinação da coluna). Sua expressão é um misto de descontentamento com a surpresa anteriormente comentada e um pouco de apreensão. O que se passa na cabeça deste sujeito? Será dissenso ou afronta com o que acabou de ouvir? Ou o peso das armas ainda jaz sobre seus ombros e o medo de um futuro sangrento ainda grita em seus ouvidos?

À direita do obelisco, dois *phaers* com as costas encurvadas. Seguindo a descrição, provavelmente são os idosos que gritaram de felicidade e esperança ao ver a bandeira de sua nação depois de tantas décadas de conflito armado. Como suas expressões não estão visíveis e a linguagem corporal está razoavelmente neutra, é difícil fazer o exercício de imaginação do que se passa em seus corações.

O obelisco no centro da praça tem entalhes e algo similar a runas, mas por mais que isso tenha significância cultural – Lei da Conservação do Detalhe –, não é ponto fulcral da obra. A estátua, que graças ao ângulo não está olhando perfeitamente à frente, observa Alice com o que podemos supor tratar-se de candura já que sua linguagem corporal é simples e suave.

Já os protagonistas da cena (Alice e Scottfield) brilham. A expressão do comandante é escondida pelo elmo, mas seu longo estandarte representado pelo nó de Dara – associado à união, força, sabedoria e resistência além do significado de perpetuidade visto não ter começo ou fim –, a cor negra de sua armadura além da postura ereta e rígida, servem como lembrete de mal agouro do que acontecerá caso haja desobediência.

Alice, entretanto, com cabelo solto esvoaçante mostra-se determinada. Sua indumentária branca e leve contrapõe ao comandante. E é de se imaginar que saíra de sua posição inicial e deslocou-se o suficiente de Scottfield para galgar distância e liberdade. Algo representado na bandeira que empunha e carrega o símbolo de uma fênix. Ave mitológica que, com suas chamas que trazem purificação, está ligada ao ciclo da vida, ao renascimento e à ascensão frente os desafios da existência.

Porém, banquinho ou não para Alice, ambos estão à mesma altura. Houve grande insistência para que ambos os personagens estivessem neste patamar. Podemos apenas supor que houve estratégia por trás disso. Que um povo orgulhoso

que se visse profundamente desmoralizado e humilhado poderia tentar um levante mesmo que acabasse com seu extermínio. A igualdade, ou a aparência de, poderia mitigar essa questão e ganhar tempo o bastante para que a vitória se sustente em alguma base e consiga espaço para crescer. E no mastro, ambas as bandeiras hasteadas no mesmo ferro. Um lembrete de que, enquanto a essa Nação será permitido voltar ao que era, ela estará sendo vigiada por quem a derrotou e a colocou de volta em seu devido lugar.

Então, dir-se-ia inegável que, por mais que haja uma grande distância entre Poder/Povo, esta imagem representa ambos. Em sua descrição o autor e cliente fora atendido, pois a imagem captura a mensagem de: “Não há Povo sem Poder; não há Poder sem Povo” além da complexidade de uma guerra mesmo que não demonstre o conflito ou as consequências destrutivas explícitas. Simbolicamente tudo está representado. O Povo, o Poder, os heróis, os soldados... e os sentimentos que permeiam um acontecimento histórico.

Para encerrar, há um ditado que diz: “Imagens valem mil palavras”... é por isso que este trecho foi escrito em mil.

6 FEEDBACK DO CLIENTE

Durante um projeto de construção de produto visual ou então serviços gráficos, é muito comum e útil que seja realizado durante alguma etapa uma conversa com o cliente para ter seu feedback.

A importância desta etapa é visível para controle de qualidade do produto sendo trabalhado no momento e também para projetos futuros, pois, um feedback que explique quais áreas ficaram descobertas ou não receberam a devida atenção permite correção desses erros/omissões no processo.

Com isto em mente, o cliente foi questionado se gostaria de fornecer informações relativas ao andamento do processo e de sua satisfação. Pergunta para a qual ele, in verbatim, respondeu: “Does the pope shit in the woods?” ... o que este documento entende: 1 – Tratar-se de uma resposta positiva ao pedido de feedback visto que ele pediu quais pontos deveria esclarecer; e 2 – Assume-se que é uma referência a alguma obra de ficção; tendo em vista o perfil do cliente e sua maneira cáustica, por vezes, caótica de se expressar em situações narrativas e/ou criativas.

Tendo dito isto, este documento reproduzirá abaixo aquilo que foi encaminhado pelo cliente acerca do processo:

“Senti-me muito satisfeito com o resultado final do produto pois, durante o processo de criação tive bastante espaço para explicar minhas demandas, os problemas, as mudanças estruturais foram feitas sem problemas e questionadas antes de gerar empecilhos além de que: 1 – O artista fez um trabalho bastante detalhado e atencioso de cada parte, é visível que ao longo do processo muito pensamento e carinho foi colocado na arte e na concepção da demanda que foi compreendida em suas minúcias e excepcionalmente executadas; 2 – Foi me dado bastante suporte ao longo do processo e pude acompanhar de perto o andamento de esboços, composição, ângulos/perspectiva, colorização e design de roupas e estruturas de cenário.”
“Quanto ao artista não tenho nada além de elogios visto que ele demonstrou bastante interesse pelo meu trabalho. E qual autor não gosta de ter seus livros lidos ou então questionados com curiosidade, respeito e acima de tudo consideração pelos escritos, pelos personagens, pela narrativa e pela vida que se instaura quando uma obra, pouco a pouco, vai ganhando corpo e forma e pode finalmente demonstrar a sua essência e alma.” (Glendower, 2022)

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS E ESTUDOS FUTUROS

Este projeto tinha como objetivo principal: o desenvolvimento de artes conceituais de raças fantasiosas e exemplos de aplicações do produto dentro do local onde está exposto (em um site de leitura digital). Baseado na série de livros “Fantasia”, escrita por Glendower; atualmente em desenvolvimento aberto com postagens através de capítulos.

Para alcançar este objetivo, foi necessário passar por diversas etapas operacionais. Através de pesquisa de produtos similares que liguem com criação de personagens foram revisados coisas e tópicos como: cultura; trajes; composições visuais e variações de artes conceituais.

Dentre essas etapas, também foi importante a realização de um briefing com o cliente para melhor definição de quais contextos deveriam ser considerados ao desenvolver o produto e, por consequência, descobrir sobre sua problemática diante do cenário e mercado no qual ele participa.

O desenvolvimento se deu a partir de uma série de critérios que foram definidos. Usados em etapas de geração de alternativas e matrizes decisórias; painéis semânticos; além, é claro, da revisão dos norteadores, cada uma dessas instâncias foram importantes para o direcionamento da versão final das artes conceituais e suas aplicações. O resultado gerado foi apresentado ao cliente, que sugeriu alterações pontuais ao longo do projeto. Por fim, todos os objetivos foram devidamente concretizados.

Com os objetivos alcançados dentro do escopo do que foi definido no trabalho de conclusão de curso, uma série de novas propostas e produtos tornam-se possíveis para serem projetadas e aplicadas de diversas formas. Dentre as projeções futuras, uma gama de metas foi decidida. Listando-as:

- Desenvolvimento de artes conceituais completas de todas as outras sub-raças dos *Phaer* como a ilustração do exemplo para as outras raças de *Empyrrean*;
- Outros tipos de composições visuais completas que representem vários outros eventos das histórias do autor; além de ilustrações imersivas feitas no estilo “à carvão” para serem catalogadas nos arquivos que colaboram com a leitura;

- Novos tipos de aplicação das raças criadas através de impressões 3D com modelos tridimensionais, dentre outras possibilidades de exemplificar o universo criado pelo autor do livro em outras mídias; sejam elas na animação, nos quadrinhos, em jogos digitais e diversas outras possibilidades.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO V., Carla. **Beija-flor**. Info Escola. 2018. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/aves/beija-flor/>>, Acesso em 16 out. 2021.

BROWN, Tim. **Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Edição Comemorativa. Rio de Janeiro: Alta Books Editora, 2020, 304p.

CARDINALE R., Rafaela. **Como Webtoons Dominaram a Coreia**. Koreapost. 2020. Disponível em: <<https://www.koreapost.com.br/entretenimento/literatura/como-os-webtoons-dominaram-a-coreia/>>. Acesso em 29 out. 2021.

COSTA, Alan. **Corvo: Alimentação, Características, Canto e Curiosidades!**. Passaro.org. 2018. Disponível em: <<https://www.passaro.org/corvo/>>, Acesso em 16 out. 2021.

COSTA, Alan. **Falcão-Peregrino: Características, Alimentação e Reprodução**. Passaro.org. 2018. Disponível em: <<https://www.passaro.org/falcao-peregrino/>>, Acesso em 16 out. 2021.

EIKO, Julia. **O que é Concept Art?**. Revo Space. 2020. Disponível em: <<https://revospace.com.br/artigo/o-que-e-concept-art/>>, Acesso em 9 out. 2021.

FABRIS, Paulo. **Explicando As 9 Racas De RPG**. Married Games. 2020. Disponível em: <<https://marriedgames.com.br/dicas-guias/racas-de-rpg/>>, Acesso em 21 out. 2021.

FELTRIN, Ricardo. **Desde 2019, consumo semanal de streaming no país cresceu 320%**. Uol. 2021. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/splash/noticias/ooops/2021/04/09/desde-2019-consumo-semanal-de-streaming-no-pais-cresceu-320.htm>>. Acesso em: 29 out. 2021.

FIGUEIREDO, Aymam. **Arara-azul**. Info Escola. 2014. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/aves/arara-azul/>>, Acesso em 16 out. 2021.

FIGUEIREDO, Aymam. **Avestruz**. Info Escola. 2014. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/aves/avestruz/>>, Acesso em 16 out. 2021.

FIGUEIREDO, Aymam. **Galinha**. Info Escola. 2014. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/aves/galinha/>>, Acesso em 16 out 2021.

FIGUEIREDO, Aymam. **Pato**. Info Escola. 2014. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/aves/pato/>>, Acesso em 16 out. 2021.

FIGUEIREDO, Aymam. **Pavão**. Info Escola. 2014. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/aves/pavao/>>, Acesso em 16 out. 2021.

FIGUEIREDO, Aymam. **Pinguim**. Info Escola. 2014. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/aves/pinguim/>>, Acesso em 16 out 2021.

MASSARANI, Sandro. A Criação de Personagens. Além do Cotidiano. 2018. Disponível em: <<http://www.massarani.com.br/rot-criar-personagens-roteiro-cinema.html>>, Acesso em 21 out. 2021.

MENQ, Willian. **Coruja-buraqueira**. Aves de Rapina Brasil. 2018. Disponível em: <http://www.avesderapinabrasil.com/athene_cunicularia.htm>, Acesso em 16 out. 2021.

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. 1. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes Ltda., 1998. 133p.

SEEGMILLER, D. **Digital Character Painting Using Photoshop CS3**. 2. ed. Boston: Charles River Media, 2008. 433p.

VALERIO, Rick. **Raças de RPG da fantasia medieval – humanos convivendo com seres míticos**. Hobbismo. 2018. Disponível em: <<https://hobbismo.com.br/racas-de-rpg-fantasia-medieval/>>, Acesso em 21 out. 2021.