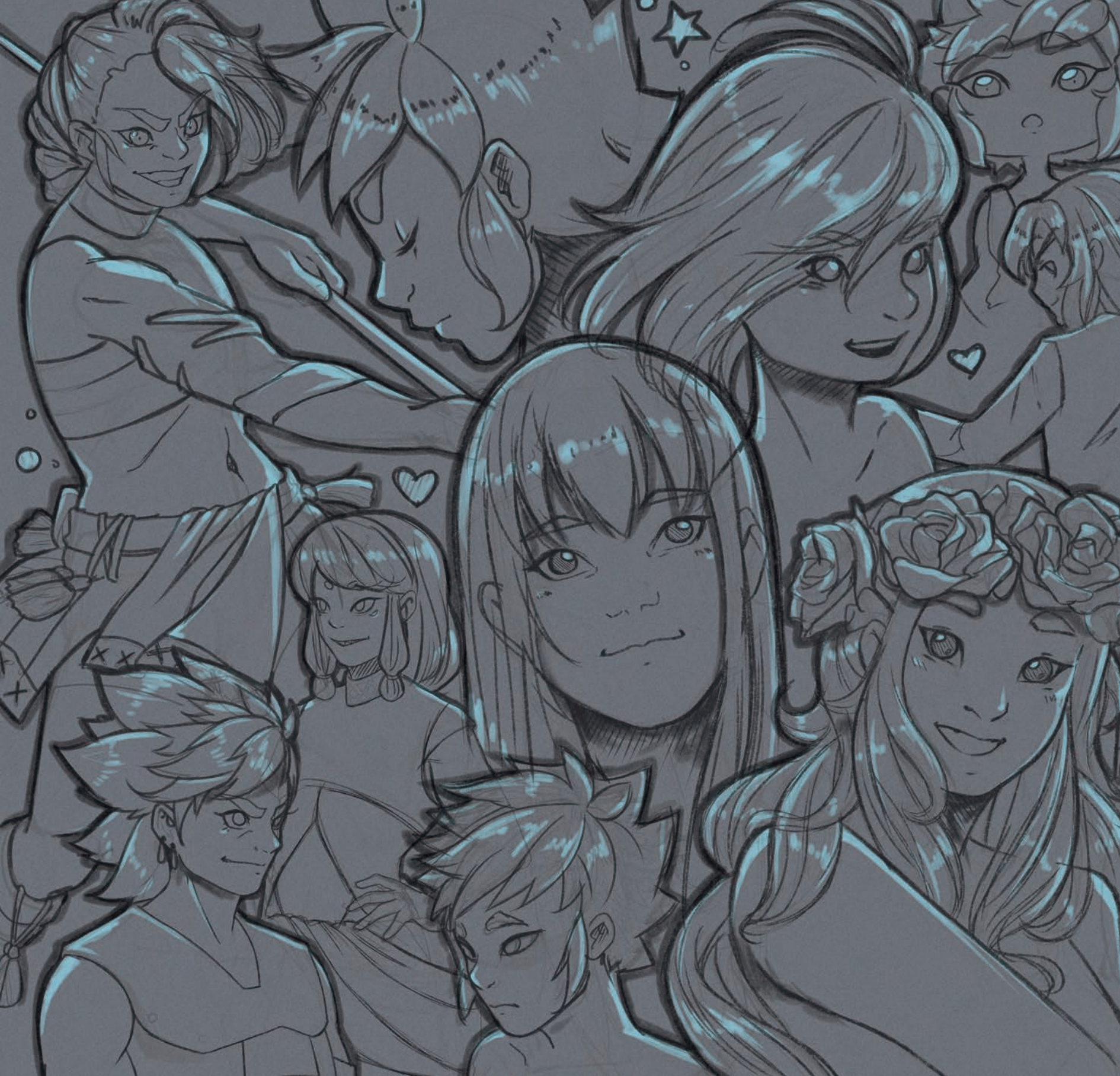
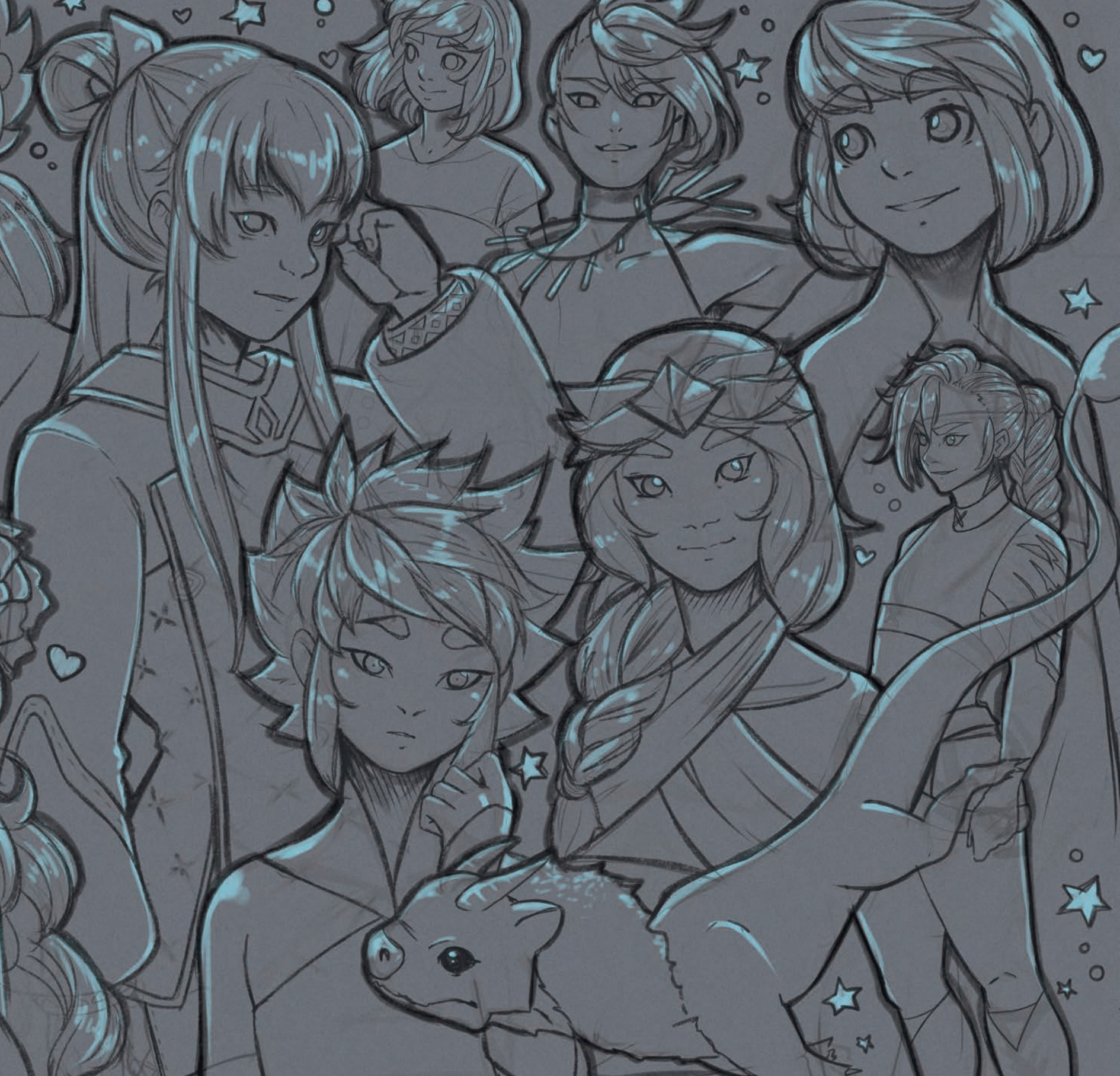


FABERWALTZ









FABERWALTZ



Universidade Estadual Paulista
“Júlio de Mesquita Filho”
Faculdade de Arquitetura, Artes, e Comunicação

Projeto de Conclusão de Curso

Anna Carolina Sampaio de Báez

ORIENTADOR:
Prof. Milton Koji Nakata

Bauru
2015

Para Wiggly



AGRADECIMENTOS

Agradeço às minhas amigas, que mesmo distantes mantiveram contato via internet nos horários mais peculiares, sempre conversando sobre assuntos absurdos. Obrigada Malu, Thais, e Ju por todo o apoio moral e por não me deixarem perder a sanidade nos momentos mais difíceis. Agradeço a meu orientador, Prof. Milton Koji Nakata, pela paciência e supervisão para com este projeto. Agradeço a Shia LaBeouf, que sempre acreditou que eu conseguiria e nunca deixou de me motivar. E claro, agradeço a Mr. Wiggly of CottonFlake pela grande companhia que foi em todos esses anos.



SUMÁRIO

	Introdução	09
A INSPIRAÇÃO	O Design e os Livros	12
	A proposta	15
	Artbooks e Similares	16
	Referências e Inspirações	22
A PRODUÇÃO	Considerações	32
	A lenda de Althea e Rivere	34
	Bem vindo a Himmelunie	36
	O castelo em Petrazure	47
	A valsa	48
	Uma Visita a Chai'mar	52
	Gênero, coisa e tal	60
	Bem longe de casa	63
	A verdade por trás do mito	64
	Processos de Ilustração	68
A APRESENTAÇÃO	O projeto gráfico	78
	Considerações Finais	80
APÊNDICE	Glossário	82
	Lista de Imagens	83
	Bibliografia	84





INTRODUÇÃO



O que me incentiva a desenhar não é o prazer de um hobby, mas a vontade de melhorar. Muitas vezes já virei noites seguidas por estar muito focada em algum trabalho; mesmo com os braços, pescoço e calos doendo, eu continuo desenhando, e só paro quando estou esgotada, buscando um cochilo de 18 horas.

As vezes, minha vontade é maior que minha habilidade, e fico frustrada quando não consigo expressar o que está na minha cabeça do jeito certo. Essas “empacadas” são terríveis para os artistas, e um sofrimento para alguém como eu, que não tem nenhum incentivo além do próprio desejo.

Busquei a carreira de designer puramente por essa vontade, e entrei na faculdade completamente crua em relação a “o que diabos é design?”. Nesses anos na unesp, conheci pessoas maravilhosas, tive aulas incríveis que despertaram minha nerdise artística, e aprendi uma profissão que abrange várias áreas do meu interesse, e agora ao fim do curso reafirmo que foi a escolha certa.



INSPIRAÇÃO

Primeira Parte





O DESIGN E OS LIVROS



Na hora de se planejar qualquer produto gráfico, deve-se levar em conta o público alvo, o assunto abordado, e os materiais e verba disponíveis. Mais do que esteticamente bonito, o projeto precisa ser funcional. Em um livro, por exemplo, tipografia precisa ser clara e legível, mas não tão grande a ponto de atrapalhar o fluxo de leitura ou consumir mais espaço do que o necessário. O posicionamento e conteúdo de imagens ilustrativas precisa ser coerente com o texto. O formato e acabamento precisam se adequar a sua finalidade. Aqui, o trabalho do designer é encontrar as melhores maneiras de fazer o projeto cumprir sua função, e as tendências de época e evolução de materiais são o que mantém o design em constante transformação.

O que é um artbook

Um artbook é uma compilação de conteúdos associados à um artista, um tema, ou, mais comumente, uma obra (filme, série ou videogame). O conteúdo esperado de um artbook inclui, obviamente, imagens correlacionadas com o tema do livro, podendo ser fotos ou ilustrações. Essas imagens podem pertencer a qualquer parte do desenvolvimento da obra, seja do processo de criação (esboços e concepts) quanto da apresentação final (artes e materiais oficiais). É um livro com um público alvo muito específico, voltado aos fãs e aos profissionais da área.

Apesar do conteúdo seguir uma linha similar em todos os artbooks, a apresentação e execução podem variar muito; As formas em que se podem publicar um livro são inúmeras, se levada em consideração a diversidade de mídias e materiais disponíveis; alguns são digitais, outros são impressos em uma variedade de formatos e acabamento.



Fig. 1

COLEÇÃO ARTBOOK DA EDITORA ESCALA

No Brasil, a editora Escala publicava um periódico especial chamado "artbook". Cada revista abordava um tema no mundo dos mangás e animês.



O design, o concept, e a ilustração

A primeira vez que ouvi falar sobre concept art foi após já ter entrado na faculdade. Foi uma área que me chamou muito a atenção, pois ela existe em algum lugar entre a arte e o design. O concept artist e o ilustrador são profissionais com habilidades similares, mas que atuam em áreas diferentes do mercado.

O concept art é uma das primeiras etapas no desenvolvimento, seja de um filme, animação ou jogo. Ele ajuda a definir a aparência geral do projeto e orienta a equipe de produção a manter uma uniformidade. Por esse motivo também é chamado por alguns autores de “guia de arte”. Por fazer parte da pré-produção, o concept artist tem mais liberdade para explorar ideias e soluções, e a maior parte de seu trabalho provavelmente não chegará ao público final do produto. Além das técnicas tradicionais já conhecidas, tais como grafite, aquarela, óleo sobre tela, colagens, e etc, os profissionais da área também dispõem de diversas ferramentas digitais; há softwares especializados em pintura, vetorização, animação, modelagem 3D, entre outros.

Nesta página, de cima para baixo

Fig. 2

CONCEPTS DO PERSONAGEM PABU

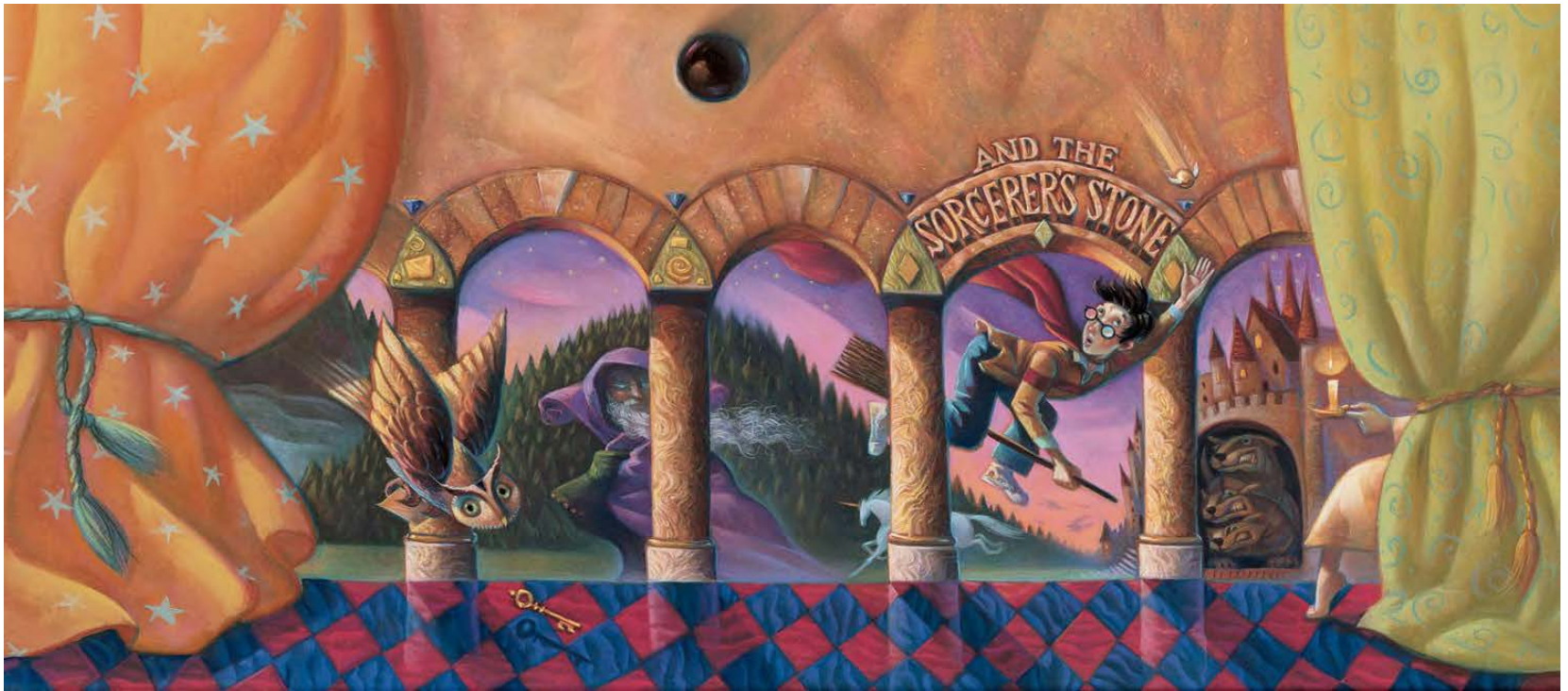
Design por Bryan Konietzko para a série de animação “The legend of Korra”.

Fig. 3

CONCEPTS DO PERSONAGEM PABU

Design por Evon Freeman para os episódios bônus especiais da série de animação “The legend of Korra”.





Uma imagem se apresenta ao espectador por inteiro, e, sem o uso de múltiplos quadros ou animações, só se pode retratar um único momento. Quando se faz uma ilustração há muito a se considerar: a mensagem (que definirá o conteúdo), o público (para orientar a escolha do estilo), e os pontos de destaque (que irão influenciar a composição).

No caso de capas de livro e pôsters de cinema, espera-se que o artista seja capaz de apresentar da melhor maneira possível todos os aspectos da história em uma única imagem. O observador analisa a composição atrás de pistas que expliquem o que se passou e o que virá a acontecer, e o design ilustrador precisa fornecer todas essas informações de maneira clara e objetiva. A escolha do que será apresentado é tão importante quanto a qualidade da técnica. Nas palavras de James Gurney: “retratar o terror antes de um assassinato ou o remorso após é mais interessante do que retratar o ato em si”. Nesse caso, a ilustração assume uma estética mais dramática e teatral. Há momentos, porém, em que é mais interessante mostrar o que os animadores chamam de “keyframe”, um quadro capaz de transmitir extrema ação e movimento. Por exemplo, no cenário em que um homem está saltando de uma grande altura, é mais interessante mostra-lo em meio ar do que mostra-lo prestes a pular.

Fig. 4

CAPA DO LIVRO “HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL”

O livro já foi publicado em diversos países e teve várias edições. Aqui, na capa tradicional da primeira edição americana, a artista Mary GrandPré não retratou um único momento do livro, mas vários simultaneamente. A primeira vista, a ilustração que vai da orelha da capa à orelha da contracapa parece apenas um amontoado de elementos; a medida que o leitor vai avançando na leitura, cada elemento revela seu papel na narrativa.

A PROPOSTA



Fig. 5
SMOL BAKO

O objetivo inicial deste TCC era produzir um Artbook com concepts e ilustrações de uma história que começou a ser desenvolvida durante meus primeiros anos na faculdade. Durante o desenvolvimento percebi que, por sua própria natureza, o artbook ficaria muito similar ao relatório de produção, e a quantidade de materiais produzidos acabaria resultando em um livro muito “magrinho”. Após consultar meu orientador e analisar outros projetos de conclusão similares, resolvi que produziria apenas um único livro-relatório. O projeto gráfico teria que ser ajustado de modo a não fugir muito do que estava planejado para o artbook, e ainda cumprir todas as funções exigidas para a grande variedade de conteúdo; mais adiante isso se mostrou um desafio.

A narrativa e os personagens são parte de um projeto pessoal, e foram sendo alterados com o tempo. Também não espero que nada apresentado neste livro seja definitivo, e tudo que criei aqui é apenas uma pequena parte de um universo que ainda tem muito a expressar; simplesmente fiz o que me pareceu mais apropriado até o momento. Os personagens se tornaram muito especiais para a mim, e a vontade de desenvolvê-los e melhorá-los foi em grande parte responsável pelo aprimoramento das minhas habilidades artísticas.

Meu interesse neste projeto se dá pela oportunidade de trabalhar com editoração e ilustração, duas áreas em que eu aspiro atuar desde antes da faculdade e que me motivaram a seguir a carreira de designer.

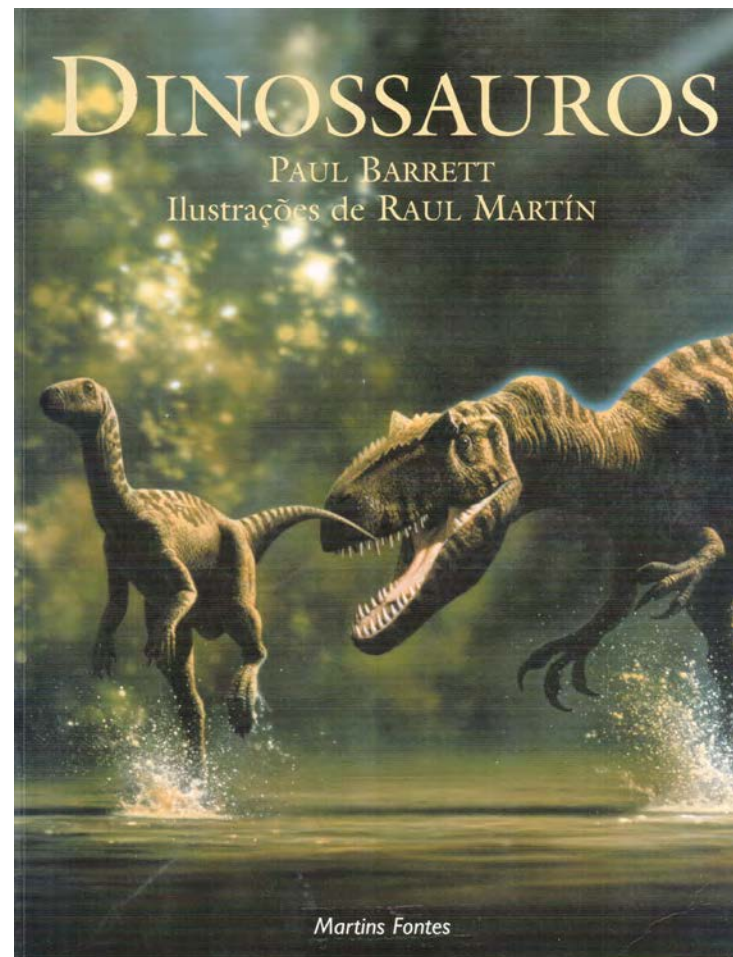
ANÁLISE DE ARTBOOKS E SIMILARES

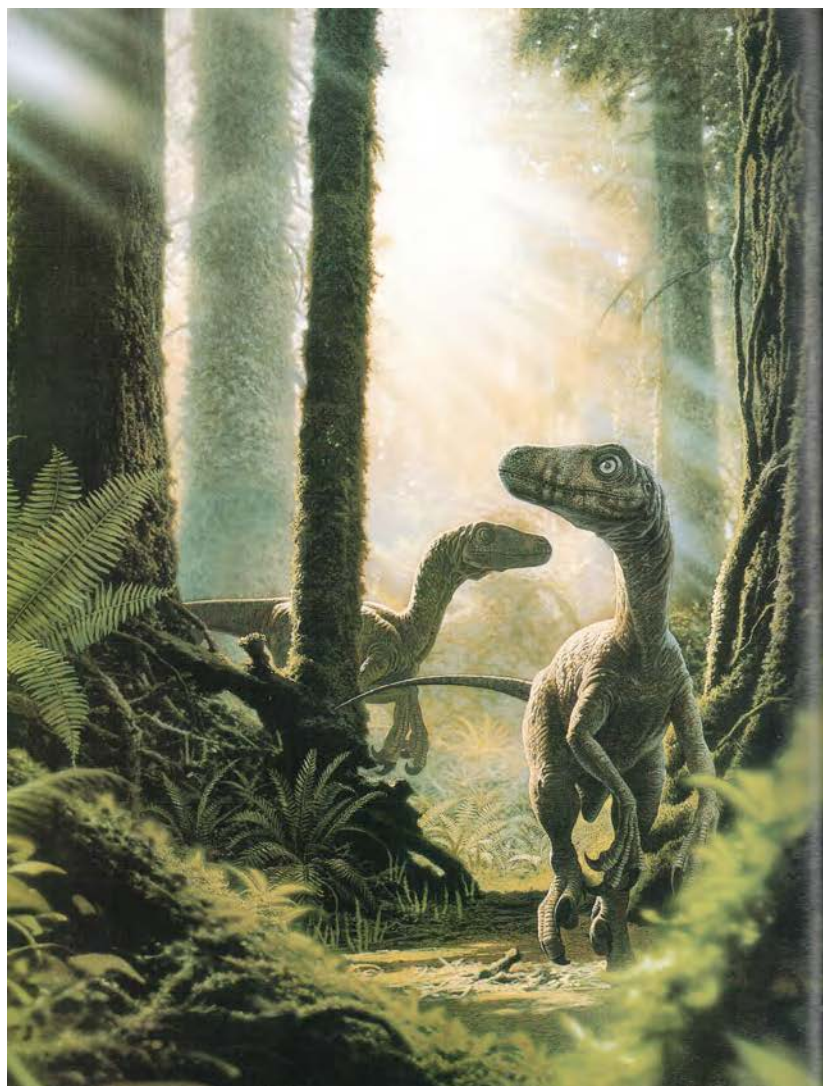
Dinossauros

O livro *Dinossauros*, de Paul Barrett, funciona como uma mini enciclopédia das principais espécies de dinossauros conhecidas. O livro também inclui informações e curiosidades acerca do mundo jurássico. As ilustrações do livro, feitas pelo artista paleontólogo Raul Martín, são absolutamente fantásticas; já a qualidade das fotos reproduzidas deixa a desejar. Contudo, a relevância do livro *Dinossauros* para este TCC não está em seu conteúdo, e sim na forma como ele se organiza ao longo das páginas.

O projeto gráfico do livro é de 2002. O grid é organizado em 3 colunas, sendo que a mais externa delas é mais estreita e reservada a legendas e notas de rodapé. A aplicação de imagens não aparenta seguir nenhum tipo de norma, pois muitas vezes as ilustrações sobrepõem umas as outras, e em alguns casos até mesmo o texto sofre interferência. O livro utiliza apenas uma tipografia - identificada como Adobe Garamond - que varia entre itálico e negrito para cada título na hierarquia de informação. A separação gráfica dos capítulos não é muito marcante - não há abertura de capítulos nem numeração, por exemplo - o que trás consequências tanto positivas como negativas. Se por um lado as informações ficam espalhadas, por outro o conteúdo pode aproveitar de uma disposição mais fluida.

As espécies de dinossauro do livro são apresentadas por meio de perfis que se organizam por familiaridade. Cada perfil apresenta uma breve explicação sobre o que se sabe sobre aquela determinada espécie, uma ficha factual - que inclui gênero, classificação, peso e tamanho aproximados, época e região - um gráfico do dinossauro em escala comparativa com um ser humano, um mapa de onde seus fósseis foram encontrados, e uma linha do tempo que situa a espécie nos períodos





Deinonychus

Garra terrível

A pesar de não ser grande, o *Deinonychus* era um dinossauro carnívoro feroz. Sua descoberta nos anos 1960 apresentou aos paleontologistas um método inteiramente novo de ataque e alimentação de um dinossauro. Em vez de se limitar à cabeça grande com potentes maxilares, como a maioria dos carnívoros maiores, o *Deinonychus* usava os longos braços para agarrar a presa, com as pernas e os dedos dando a tão importante investida fatal. Ele talvez caçasse em bando, como os lobos de hoje.

O *Deinonychus* e seus parentes próximos, como o *Velociraptor*, tinham uma característica peculiar no pé – andavam só no terceiro e quarto dedo. Na ponta do segundo dedo havia uma garra enorme e recurvada. Uma das articulações do segundo dedo dobrava-se em direção aos outros para o lado contrário das juntas normais, de modo que o restante do dedo e sua grande garra estavam sempre fora do chão, como nos troodontídeos. A garra era recoberta por uma bainha córnea afiada, como a das aves e dos felinos. Seus braços eram longos e fortes, e os três dedos compridos terminavam em uma garra recurvada e aguçada. Talvez o *Deinonychus* pulasse sobre a presa com os braços e as pernas estendidos, e a longa cauda óssea ajudava no equilíbrio. Recentes descobertas de estruturas fósseis parecidas com penas em parentes próximos do *Deinonychus* indicam que ele pode ter tido uma cobertura semelhante.

À esquerda: O *Deinonychus* era um dinossauro carnívoro de porte pequeno para a época que parece ter caçado em bando. A ação em grupo permitia que ele caçasse dinossauros herbívoros grandes, como o *Tenontosaurus*.



Acima: Os fósseis do *Deinonychus* são do oeste dos EUA. Foram encontrados nos mesmos locais que os coelurosaurídeos *Tenontosaurus*. É provável que bandos de *Deinonychus* caçassem esse herbívoro sem sucesso.

Deinonychus

FICHA FACTERIAL

Gênero: *Deinonychus*

Classificação: Theropoda; Coelurosauria; Dromaeosauridae

Comprimento: 2,5-3,5 metros

Peso: 50-70 kg

Época: Meados do período Cretáceo, há cerca de 119-97 milhões de anos

Encontrado em: Oeste dos EUA, em Montana, Oklahoma, Wyoming e Utah



em que viveu. Um ponto que merece destaque são as ilustrações que aparecem aleatoriamente entre os perfis; depois de uma certa quantidade de dinossauros serem apresentados, o livro exibe uma imagem que ilustra o que se imagina ter sido a relação das dadas espécies.

No geral, *Dinossauros* possui um projeto gráfico bem adequado ao tema que aborda, pecando apenas na qualidade de reprodução de fotografias. O livro me apresentou novas possibilidades de organização de conteúdo e posicionamento de imagens que serão levadas em conta na produção do meu TCC.

Página ao lado
Fig. 6
CAPA DO LIVRO “DINOSSAUROS”

Acima
Fig. 7
INTERIOR DO LIVRO “DINOSSAUROS”

O livro constantemente quebra as regras do gride, dando uma aparência super fluida ao layout.

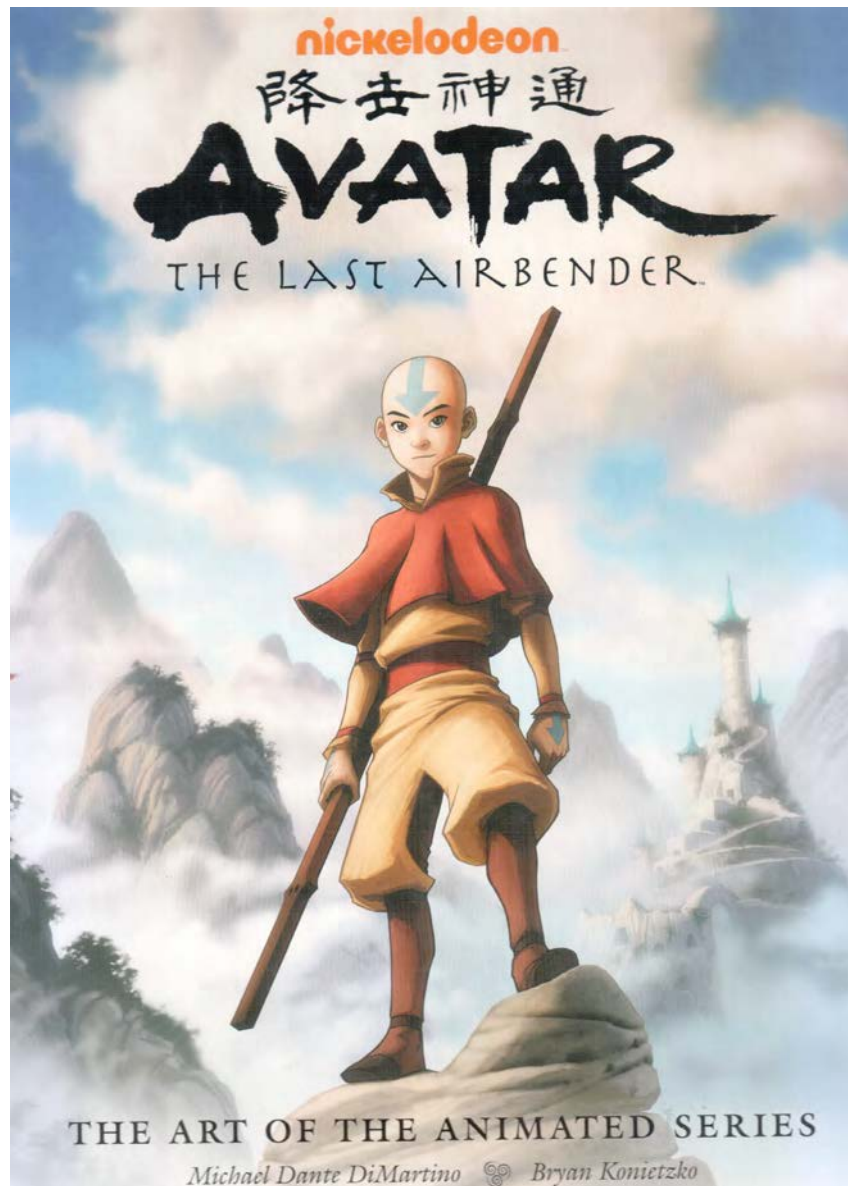
Avatar: The art of the Animated Series

Avatar: The Art of the Animated Series é o atrbook oficial escrito pelos autores da série animada Avatar, the last airbender. O livro relata toda a história da série, desde sua origem até sua produção. Cada capítulo corresponde a uma temporada, e cada página a um episódio. O conteúdo é extremamente amplo, e inclui comentários dos autores, concepts e sketches inéditos, testes de sequências de animações, ilustrações oficiais e fanarts feitos por membros da equipe.

O livro tem capa dura com acabamento em verniz localizado, lombada quadrada, e dimensões próximas do tamanho A4. As aberturas de capítulos são feitas em páginas dupla, sendo a página da esquerda sempre uma imagem, enquanto a da direita introduz o título.

As páginas do livro, cada uma relatando a produção de um episódio, estão organizadas na mesma ordem em que seus conteúdos foram ao ar; desse modo, todos os itens são explicados na mesma sequência em que foram apresentados na série, sejam personagens, animais ou lugares. Esse tipo de disposição permite entender o roteiro com mais clareza.

O Grid é claramente organizado em duas colunas, sendo que em alguns momentos o tamanho delas é alterado para melhor acomodar seu conteúdo. Somente em alguns casos, como nas legendas de imagens, a regra do grid é quebrada. São utilizadas somente duas tipografias no livro todo, uma decorativa para os títulos, e uma serifada para os textos, sendo que esta última é utilizada de diversas maneiras – regular, itálico, negrito e até em cores variadas.



Acima

Fig. 8

CAPA DO LIVRO "AVATAR: THE ART OF THE ANIMATED SERIES"

Alguns conteúdos especiais, chamados no livro de "spotlights", recebem um tratamento gráfico diferenciado, como é o caso dos animais híbridos do mundo de Avatar. O grid dessas páginas permanece o mesmo, mas a tipografia usada nos títulos muda; Há também o uso de uma moldura decorativa.

No geral, artbook possui um layout simples e funcional. O ritmo de leitura é ditado pelo posicionamento do conteúdo no grid. A diversidade de estilos e tamanhos de imagens ajuda a criar um visual mais variado, evitando monotonia ao longo das páginas. Posso dizer que as maiores influências desse livro no meu TCC estão na apresentação gráfica e escolha de conteúdos.

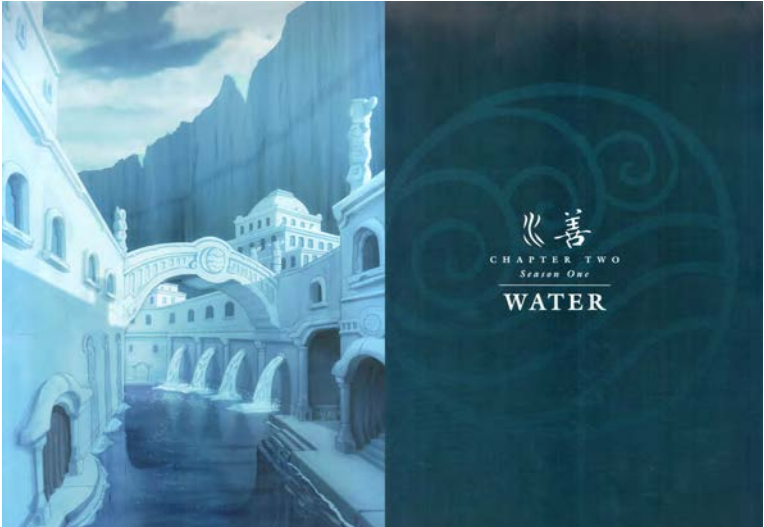
Ao lado
Fig. 9

SPOTLIGHT
Conteúdos de destaque recebem um projeto gráfico diferente.



Acima
Fig. 10

AANG
Página do miolo com concepts de várias etapas do projeto



Acima
Fig. 11

ABERTURA DE CAPÍTULO EM PÁGINA DUPLA

Monster Hunter Illustrations 1 e 2

Os volumes Monster Hunter Illustrations são os artbooks oficiais da franquia de jogos Monster Hunter. Os livros focam essencialmente na apresentação de concepts art e ilustrações oficiais, com a presença ocasional de comentários da equipe de produção. O conteúdo do livro se organiza em capítulos específicos e bem identificados. O capítulo de monstros, por exemplo, tem a borda em cor vermelha, enquanto o capítulo de equipamentos tem a borda em tom lilás.

O livro tem lombada quadrada; a capa apresenta um lindo acabamento em hotstamping dourado, e foi impressa em um papel de gramatura alta. As dimensões do livro são exatamente o tamanho de papel A4, com a peculiaridade de estarem posicionada na orientação “paisagem”, dando ao livro um layout super horizontal. Todas as páginas apresentam uma textura de papel envelhecido, que combina muito bem com a estética do jogo.

Com uma quantidade enorme de imagens de tamanhos e formas variadas e pouco volume de texto, o livro não aparenta possuir qualquer tipo de grid, tendo seu layout definido por elementos gráficos menores, como decoração, títulos corrente, e “boxes”. O formato horizontal das páginas favorece a apresentação das imagens.

O projeto gráfico utiliza diversas tipografias, o que torna difícil identificar a função específica de cada uma. Entre as principais estão uma tipografia manuscrita para os títulos nas aberturas de capítulo, uma tipografia de serifa curvada para os textos corridos e comentários, uma tipografia sem serifa para os boxes, e ocasionalmente uma tipografia decorativa para apontar eventuais detalhes das ilustrações

Monster Hunter Illustrations, se simples aos olhos de um designer, é um tesouro aos olhos de um fã. Mais do que tudo, esse livro me mostrou as possibilidades de acabamento que uma ilustração pode receber, e com certeza terá sua influência neste projeto.

Nesta página

Fig. 12

CAPAS DOS VOLUMES “MONSTER HUNTER ILLUSTRATION”

Página ao lado

Fig. 13

INTERIOR DOS LIVROS







INSPIRAÇÕES E REFERÊNCIAS



Livros

Meu interesse por histórias de ficção e aventura provavelmente começou com os livros de Julio Verne, como “Viagem ao centro da Terra” e “Vinte mil léguas submarinas”. Mais tarde, viria a ter contato com o gênero fantástico através de livros como “Deltora Quest” e “Harry Potter”.

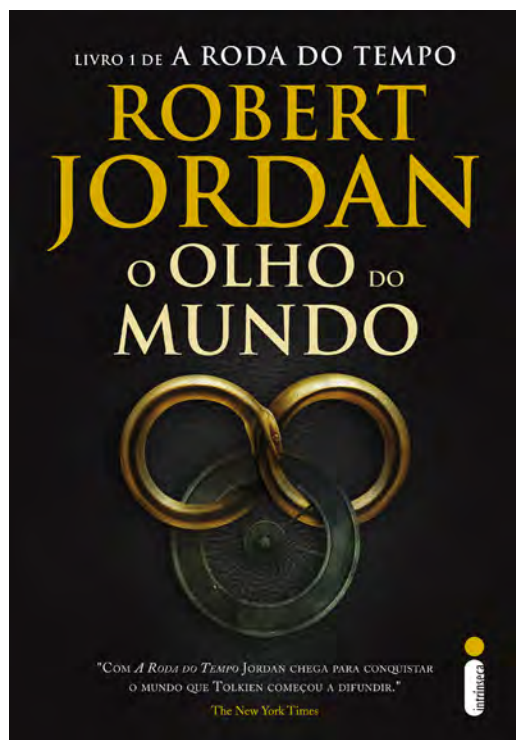
A estruturação da narrativa tradicional inclui sempre uma situação problema a ser resolvida, e no gênero fantástico esse problema geralmente consiste em derrotar um senhor das trevas ou lutar contra inimigos invasores. Entretanto, essa temática sombria não se ajusta a minha personalidade, e seria difícil pra mim escrever uma história seguindo essas diretrizes. Livros como “O nome do vento” me mostraram que o gênero fantástico pode ser cômico sem enfraquecer a emoção da aventura.

Fig. 14

THE NAME OF THE WIND

Capa do livro “o nome do vento”, de Patrick Rothfuss. Neste livro, a situação problema pode ser simplesmente fugir de uma salamandra gigante enquanto sua melhor amiga está bêbada. Ilustração por Marc Simonetti.

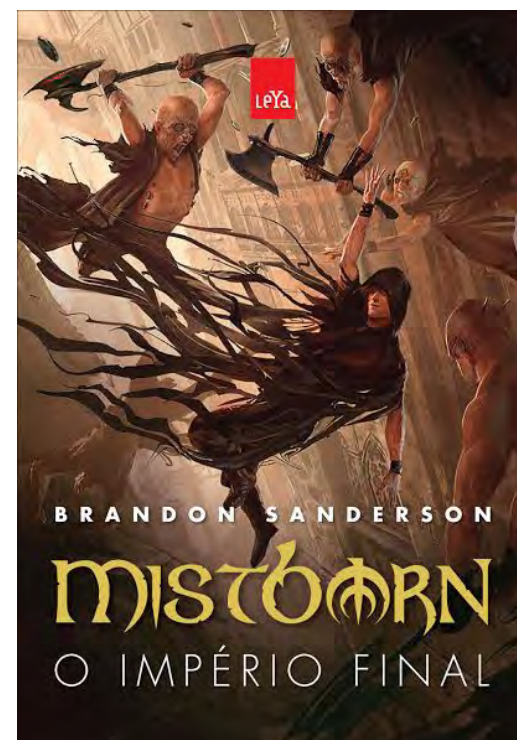




Acima
Fig. 15
A RODA DO TEMPO, O OLHO DO MUNDO
Livro de Robert Jordam



Acima
Fig. 16
BLOOD SONG
Livro de Anthony Ryan



Acima
Fig. 17W
MISTBORN
Livro de Brandon Sanderson

“Não existe estilo correto; estilo é o jeito que você decide errar”

Mangás e Animes

No Brasil, mangá é a palavra para designar histórias em quadrinhos produzidas no Japão; do mesmo modo, animê é a palavra para as animações japonesas. Ao contrário do que muitos pensam, mangá e animê não são gêneros, mas meios, e no Japão produzem-se quadrinhos e filmes animados com conteúdos variados, dentro de todos os gêneros possíveis e imagináveis (comédia, terror, drama, ficção científica, etc.).

Não é possível datar com exatidão quando começou meu interesse por mangas e animes. Desde pequena tive contato com obras como “Sailor Moon”, “Cavaleiros do Zodíaco”, e “Dragon Ball”; meu fascínio por essas obras se intensificou na adolescência, quando passei a consumir esses produtos por conta própria.

No Japão, os capítulos dos mangás são publicados periodicamente em revistas antes de serem encadernados. Para cada um deles o autor faz uma ilustração de abertura, que pode ilustrar tanto do assunto da edição, quanto abordar uma temática totalmente diferente. Por exemplo, no natal os autores costumam fazer ilustrações comemorativas, mesmo que naquele momento a história esteja ocorrendo em outra época. Já alguns animes apresentam um elemento chamando de “ending card”, que consiste de uma imagem ao final do episódio que não necessariamente se relaciona com o que acabou de ser transmitido, geralmente acompanhada da mensagem “até a próxima semana”. Essas ilustrações lúdicas são um charme especial dos mangás e animes.

A vontade de desenhar sempre existiu em mim, e o constante contato com as obras japonesas acabou influenciando muito meu estilo. Ao chegar na unesp, percebi que mangas e animes são quase um tabu para os designers, pois muitos não os consideram uma forma de arte séria. Com vergonha do meu estilo, passei grande parte do meu tempo na faculdade tentando mudar meu traço, e tive sérias reduções na minha produtividade. Hoje percebo que esse preconceito e essa vergonha são besteiras. Como disse uma vez um professor meu em uma aula de desenho “Não existe estilo correto; estilo é o jeito que você decide errar”.

À Direita

Fig. 18

GOKU

Ilustração do mangá Dragon Ball por Akira Toriyama





Avatar: the last airbender

Avatar: The Last Airbender – conhecida no Brasil como Avatar: A Lenda de Aang – é uma série animada co-criada e produzida por Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko na Nickelodeon Animation Studios. A série passa-se em um mundo fictício influenciado pelas artes marciais e cultura asiática, misturado com magia relacionada com os quatro elementos, e mitologia chinesa.

Tive a chance de acompanhar a série desde sua estreia em setembro de 2005 a seu encerramento outubro de 2008. A grande novidade da Avatar, para mim, foi o fato de ser uma animação norte-americana produzida no estilo oriental que eu tanto admirava. Assistir à série foi com certeza uma experiência enriquecedora, pois a combinação do estilo oriental com o ocidental resultou em conceitos e ideias inovadoras, com uma produção magnífica. Avatar, the last airbender é uma obra que será lembrada para sempre pela minha geração.

Acima

Fig. 19

TEAM AVATAR

Ilustração por Joaquim dos Santos e Joshua Middleton

À esquerda

Fig. 20

CHIBI STYLE

Concepts no estilo “chibi” para os curta metragens extras no DVD. Aqui, a influência dos animes e mangás se mostra bem forte.



(c) Gravity corp, & Lee Myoung Jin(Studio DTDS), ALL RIGHTS RESERVED.
 Illust by SR (<http://grandyouken.net>)

Fig. 21
 RAGNARK ONLINE GUILD WAR
 Imagem promocial do jogo. Ilustração por
 Grandyoukan.

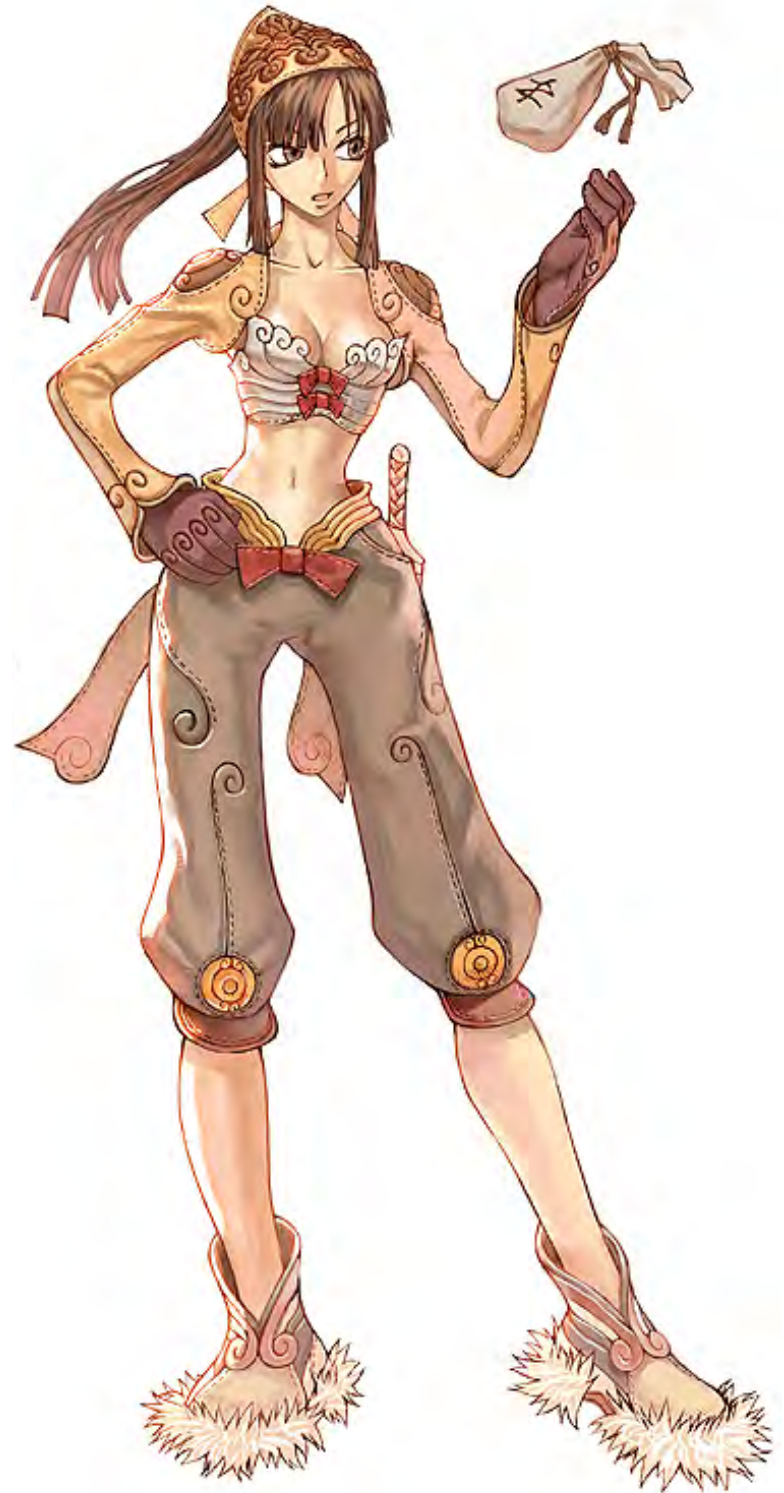
Página ao lado à direita
 Fig. 22
 THIEF
 Concept art official da personagem "gatuna".

Página ao lado à esquerda
 Fig. 23
 GATUNA
 A primeira ilustração que eu pintei no photoshop
 foi um fanart de Ragnarok Online em 2008.

Ragnarok Online

Ragnarök Online é um MMORPG desenvolvido pela empresa sul-coreana Gravity Corp.. Os cenários, mitos e lendas do jogo foram baseados, inicialmente, no manhwa Ragnarök de Lee Myung-Jin. Ragnarök Online foi o primeiro jogo online coreano a ser exportado com sucesso a outros países e o primeiro MMORPG traduzido no Brasil. Meu interesse pelo jogo começou em 2005, e admito que de início fiquei mais empolgada com o projeto gráfico do que com o jogo em si. As ilustrações publicitárias, aos meus olhos de 12 anos, eram incríveis e eu me perdia analisando a técnica e os detalhes. Mais tarde fui descobrir que elas eram produzidas por vários artistas convidados, e sonhava em um dia poder produzir algo oficial também.

O jogo Ragnarok Online foi de grande importância para o meu desenvolvimento como artista, pois a maior parte das minhas obras iniciais eram fanarts do jogo. Não só na temática era a influência como também na técnica. Eu estudava as ilustrações do jogo para tentar desvendá-las e reproduzi-las. Apesar de não ter mais tempo para me dedicar ao jogo, meu interesse pelas ilustrações e seus artistas continua inabalado.





Shilin Huang

Shilin Huang é uma artista freelancer canadense que está atualmente trabalhando na produção do mangá Carciphona, de autoria própria. Formou-se em música como uma opção alternativa, mas felizmente conseguiu se estabelecer no mercado como ilustradora.

Meu primeiro contatos com os trabalhos dela foi por volta de 2006, quando ela publicava no site deviantart.com, sendo muitas de suas obras fanarts do jogo Ragnarok Online. A artista também foi de grande importância em meu desenvolvimento como ilustradora, pois constantemente partilha seus conhecimentos em tutoriais. Esse incentivo que me levou a explorar os softwares de arte digital.

Em todos esse anos eu pude acompanhar o desenvolvimento de suas habilidades e sempre me inspirei em sua evolução. O que eu mais admiro em suas obras é uso das cores e a suavidade com que elas se mesclam, e é claro, o grande trabalho de composição e detalhamento. Shilin Huang é a artista que eu quero ser quando crescer.

Fig. 24
ANIME NORTH 2008
Ilustração por Shilin Huang.



Fig. 25

DUEL

Ilustração por Shilin Huang. Inspirada na obra de Chopin de mesmo nome.



PRODUÇÃO

Segunda Parte





CONSIDERAÇÕES



O problema da representação

Por passar muito tempo em mídias sociais, tive a oportunidade de interagir com pessoas de gostos similares aos meus, e as ferramentas online permitiram que esse contato fosse feito com indivíduos com diferentes planos de fundo. Quando discutimos alguma obra, seja um filme, um livro, ou um videogame, as primeiras observações feitas sempre giram em torno da diversidade na representação.

Ao se fazer alguma trabalho que será disponibilizado a algum público, é necessário considerar os possíveis impactos sociais, pois muitas vezes essas influências acabam sendo negativas ou degradantes em torno de algum grupo. Por exemplo, apresentar personagens femininas sempre em necessidade de amparo reforça o estereótipo das mulheres como seres fracos. Do mesmo modo, a inexistência de personagens negros significantes apaga a existência desse grupo na consciência coletiva. E por mais que não seja necessário se identificar com o personagem principal para apreciar uma obra, é sempre interessante para o espectador encontrar uma versão alternativa de si mesmo vivendo uma realidade diferente. Com tanto a se considerar quanto ao problemas de representação, este [TCC] foi desenvolvido buscando apresentar diversidade entre os personagens.



Acima

Fig. 26

MAD MAX: FURY ROAD

O filme destruiu barreiras e clichês ao colocar um grupo grande de mulheres como protagonistas de um filme de ação.

Página ao lado

Fig. 27

COMPARAÇÃO ENTRE PERSONAGENS

Antes de começar a criar os protagonistas deste projeto esbocei os tipos físicos dos personagens principais para me assegurar de que houvesse ao menos um pouco de diversidade visual.

Desenvolvimento de personagens e a questão Mary Sue

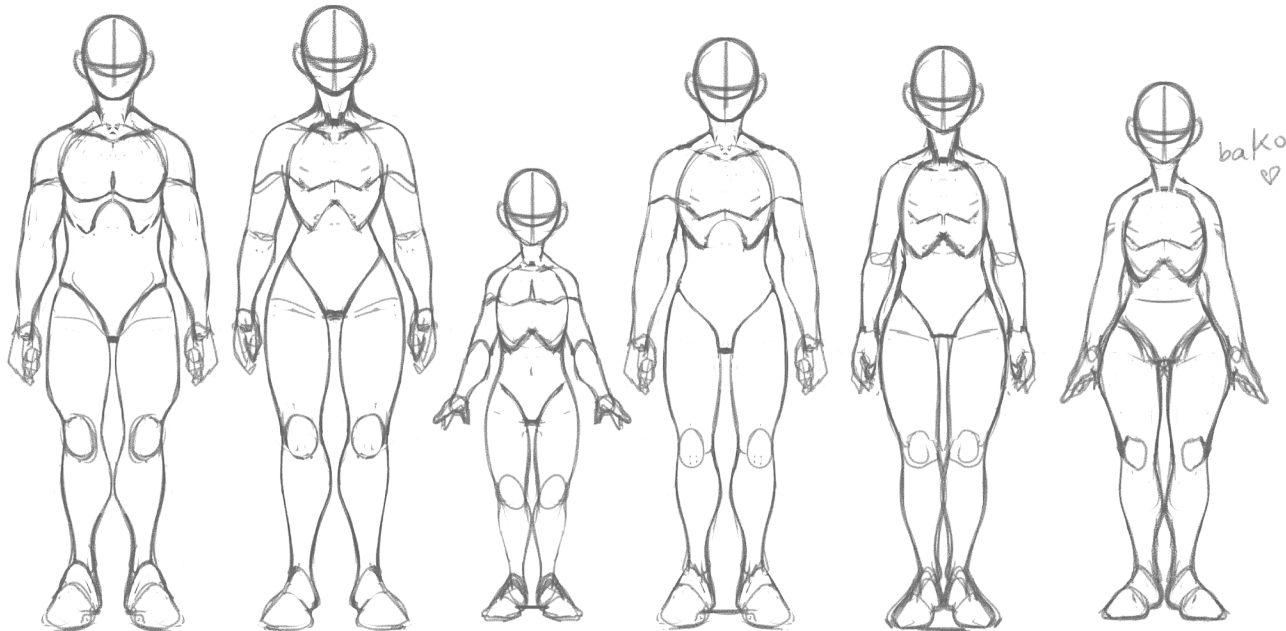
Escritores amadores, seja por preguiça ou por falta de experiência, acabam criando protagonistas baseados em si mesmos. Muitas vezes, essas versões alternativas acabam refletindo as inseguranças do autor, que então se aproveita da licença criativa para dar ao personagens as características que sempre desejou, tornando-os perfeitos a ponto de serem irritantes. Personagens assim são popularmente chamados de “mary sue”, geralmente entediantes e desprovidos de realismo. O termo surgiu da personagem “Tenente Mary Sue”, uma personagem de fanfics de Jornada das Estrelas dos anos 1980 que definiu o arquétipo da personagem perfeita altamente idealizada.

Agora, se por um lado é preciso ficar atento para não criar um personagem idealizado e artificial, por outro, é preciso tomar cuidado

para não deixar o medo de “fazer uma mary sue” silenciar a voz criativa. Por esse motivo, durante o desenvolvimento dos personagens deste TCC várias perguntas foram sendo feitas; Como é senso de humor desse personagem? De que ele tem medo? Quais suas aspirações? Como reage em dadas situações? O que ele faz para passar o tempo? Resolver essas questões serviu para aperfeiçoar o caráter dos personagens e evitar que se tornassem clichês.

Quando perguntei a meu orientador se havia alguma referência que eu poderia usar para desenvolver o vestuário dos personagens, me foi aconselhado fazer os desenhos pensando primeiramente em conceitos, não em referências. “Se for uma roupa de inverno, pense o que ela precisa para ser funcional.” Seguindo essa recomendação, tive muita liberdade para criar os concepts deste projeto.

Um ponto que merece ser ressaltado é a escolha dos nomes na história deste projeto. O método mais comum quando se quer escolher nomes de personagens é entrar em um desses sites de nomes de bebês e escolher algum com um significado relevante. Há também a possibilidade e entrar em um tradutor online e brincar um pouco com as palavras. Com uma quantidade absurda de nomes para serem decididos, busquei ajuda constante dessas ferramentas. Entretanto, o fator decisivo para estabelecer um nome ao personagem foi a sonoridade. O nome cujo som não se associasse ao personagem seria recusado. Alguns nomes, como o de Eliran por exemplo, foram criados somente com base na sonoridade.





A LENDA DE ALTHEA E RIVERE



*Há muito tempo, duas nações entraram em guerra.
Há muito tempo, dois guerreiros se uniram.*

O primeiro item necessário para o entendimento desta história é a lenda da criação de Himmelunie, um dos principais territórios do mundo deste projeto.

Segundo a lenda, as grandes nações de Petrazure e Chai'mar se confrontaram pelo domínio de Tara Aniamh, a terra dos dragões. Dois guerreiros de lados distintos da guerra iniciaram uma resistência para proteger aquela terra da destruição. Althea de Chai'mar e Rivere de Petrazure firmaram um pacto de união com os dragões e fundaram um novo estado, chamado de Himmelunie, para que humanos e dragões pudessem proteger juntos um território comum.

Os dragões colocaram os guerreiros no comando dessa nova nação, e juraram que todos de sua descendência sanguínea continuariam protegidos pelo pacto. A rica terra de Himmelunie atraiu muitos a se juntarem a resistência, e com o tempo, Petrazure e Chai'mar já não eram mais as únicas potências.

Os descendentes de Althea e Rivere foram chamados de “herdeiros”.



Fig. 28
ALTHEA
Guerreira da lenda de Himmelunie

Página seguinte
Fig. 29
MAPA



ATEMONS

DERWALD

TAL SOLEIL

PETRAZURE

BARA

FLORENA

HIMMELUNIE
ANTIGA TARA ANIAMH

CHAI'MAR

NEBEHAUS

FULMAL'LE

TARA LAMIYA

HALTMOND

MAPA

O mapa foi um dos primeiros itens a serem esboçados durante o desenvolvimento deste projeto. Ele foi necessário desde o começo para ajudar a determinar o tamanho e condições ambientais das nações, bem como a distância entre elas. A renderização, entretanto, ficou para o final.

O método de criação do mapa deste livro foi apresentado a mim por uma colega. Nesse método, usa-se um gerador de mapas on-line para produzir diversos mapas aleatórios; guarda-se aqueles que mais se aproximam do desejado e com eles faz-se uma colagem, usando somente os pedaços mais interessantes. Por fim, é feita a versão renderizada.

O capítulo 1 é sobre Himmelunie e dois dos personagens principais, Eliran e Ciel. A história aqui já avançou séculos depois do pacto de Althea e Rivere, e a nação cresceu até se tornar uma potência. Em tradução livre, seu nome significa “união do céu”. Seu território cobre uma grande área com muitos tipos diferentes de solo e recursos naturais.

As outras duas nações da lenda, Petrazure e Chai’mar, perderam força após a união, mas continuaram a existir; elas serão apresentadas mais tarde no livro.

A família dos descendentes de Althea e Rivere são os responsáveis pela preservação do pacto de paz e pela proteção da nação. Ao longo da história, seu processo de unificação resultou em uma sociedade multicultural que se organiza na forma de uma “república coroada”, o que significa que a atuação da família real é essencialmente diplomática, enquanto seu papel no governo é meramente cerimonial. Os príncipes e princesas de Himmelunie são chamados de Herdeiros, pois eles “herdam” a responsabilidade de manter do pacto da união. Os dragões ainda habitam suas terras, e convivem em paz com os Humanos.

Página ao lado
Fig. 30
ELIRAN E CIEL

BEM VINDO A HIMMELUNIE

Séculos se passaram, e Himmelunie já se estabeleceu como uma potência econômica. No centro de rotas mercantis, a nação prospera com suas fazendas e mercados.

A capital está em festa; O primeiro herdeiro da família [-] já tem idade para casar, e os Ahmiras de Chai’mar vem para selar um novo pacto de paz. Há boatos de noivado, e as pessoas estão eufóricas.

“Eliran vai casar?”

“Ora, o rapaz já tem idade”

“Mas com uma estrangeira? e ainda por cima de Chai’mar?”

“Qual o problema? Nossa rainha também não é nativa; e príncipe Kaleva a desposou em território estrangeiro.”

“Mas aquilo foi diferente.”

“Não vejo como. O casamento de Kaleva selou a paz com Petrazure, e o casamento de Eliran selará a paz com Chai’mar. É a lenda de Himmelunie se encerrando”

“Mas você sabe o que dizem sobre as garotas de Chai’mar, não sabe?”

“Acho que isso é problema de Eliran, não nosso.”

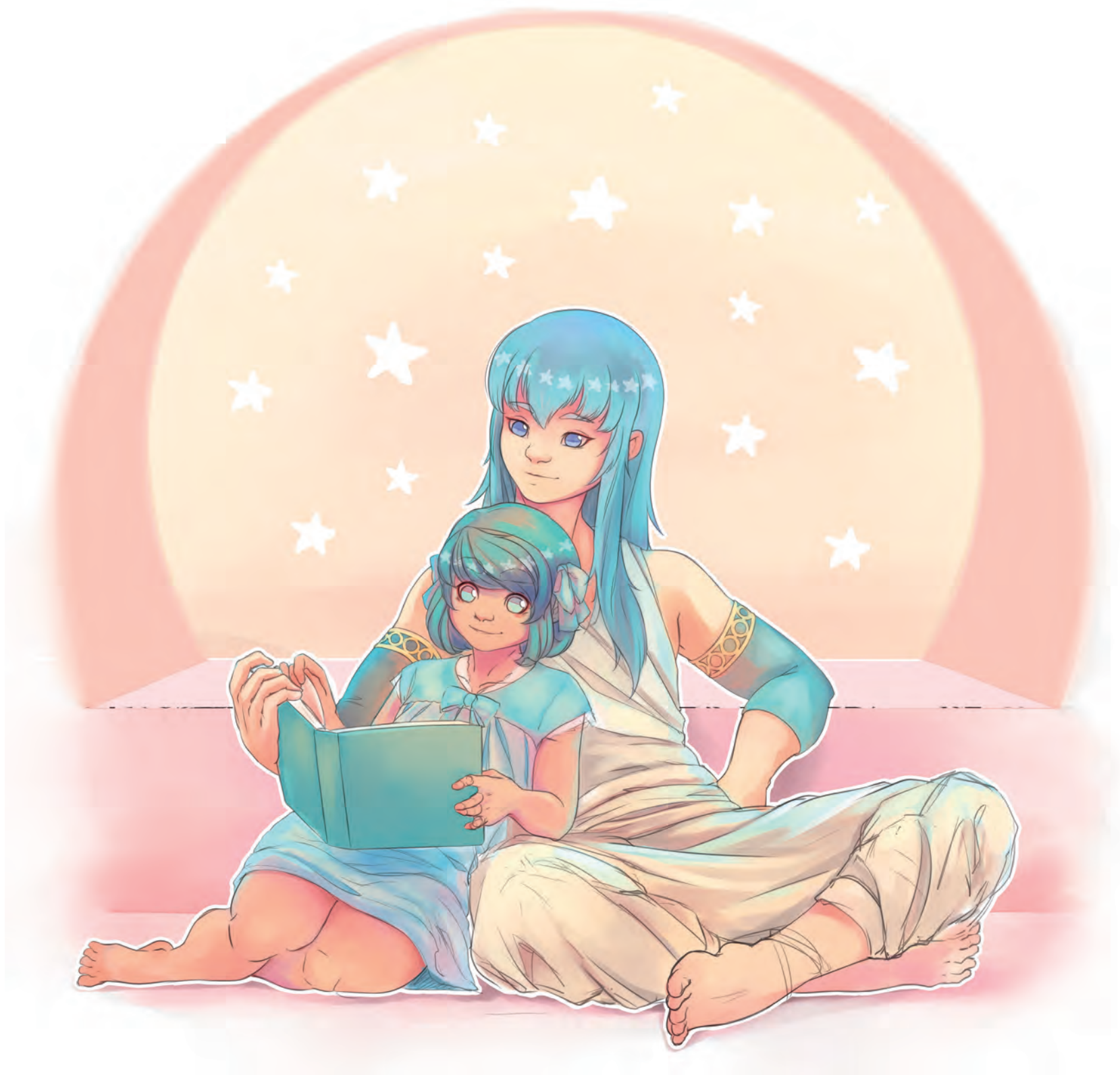




Fig. 31
ELIRAN
Design oficial

Fig. 32
ELIRAN
Estudo de cores

Eliran

Eliran é o primeiro herdeiro de Himmelunie. Por ser filho de Iilá, acabou nascendo com um semblante estrangeiro, de pele clara e traços delicados. A aparência pouco comum e a dissemelhança com o rei Kaleva poderiam tornar Eliran impopular entre as massas, o que o levou a trabalhar seu carisma e personalidade; como consequência, acabou desenvolvendo uma segunda identidade. Sua “persona” pública é carismática e cortês, um verdadeiro príncipe. Entretanto, aqueles que o conhece sabem que sua verdadeira natureza é sarcástica e arrogante.

Eliran foi o primeiro personagem que criei; ele vem sendo desenvolvido há muito tempo, e sofreu diversas alterações ao longo dos anos. Originalmente, a história tinha um aspecto mais sombrio, e Eliran era o principal antagonista, quase um vilão. No fim acabei me apegando, e resolvi dar a ele um papel mais feliz. Hoje é um personagem bem cativante.

A aparência geral de Eliran não mudou muito ao longo dos sketches, pois sempre tive certeza de como gostaria que ele fosse. O que precisei desenvolver mais foram suas expressões e reações.

A história se passa em um mundo fantasioso, mas quis fugir o máximo possível da estética medieval na hora de desenvolver meus personagens. Eliran e os outros personagens de Himmelunie são o que produzi que mais se aproxima da aparência europeia. Quando comecei a produzir as roupas de Eliran, sabia que queria dar a ele uma imagem aristocrática, e comecei a sofrer muito para tentar evitar “clichê” do príncipe medieval. A solução que encontrei foi começar a esboçar roupas de acordo com o peso que sofreria no equilíbrio visual do personagem. Assim, Eliran acabou com uma silhueta pesada nas extremidades – atribuída às botas, mangas bufantes e cabelo comprido, - e mais leve no centro – devido à sua roupa cinturada. Isso ajudou um pouco a masculinizar a aparência geral do personagem, que devido a seus traços delicados poderia ser confundido com uma menina.

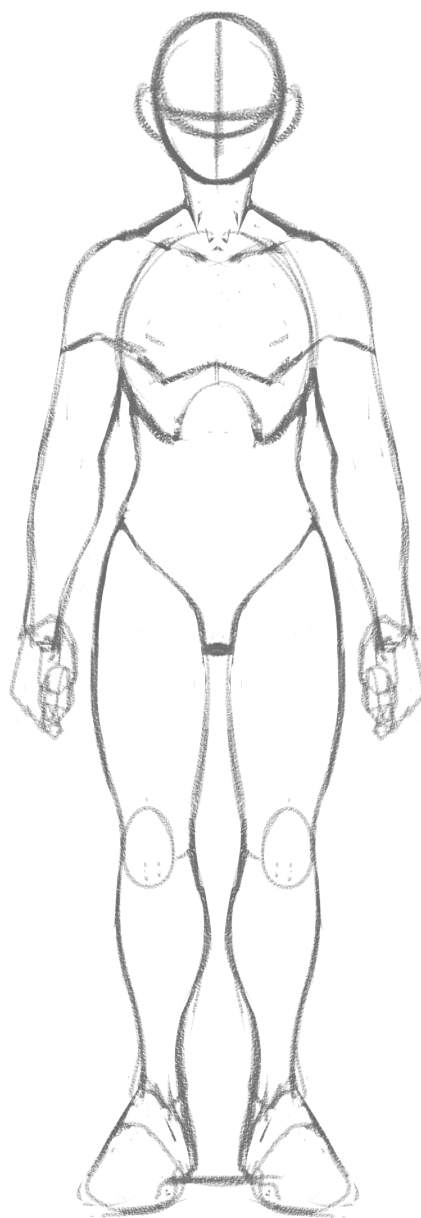




Fig. 33
ELIRAN
Primeiro esboço que fiz de Eliran



Fig. 34
ELIRAN
Concept antigo. Como pode ver, ele não mudou muito.



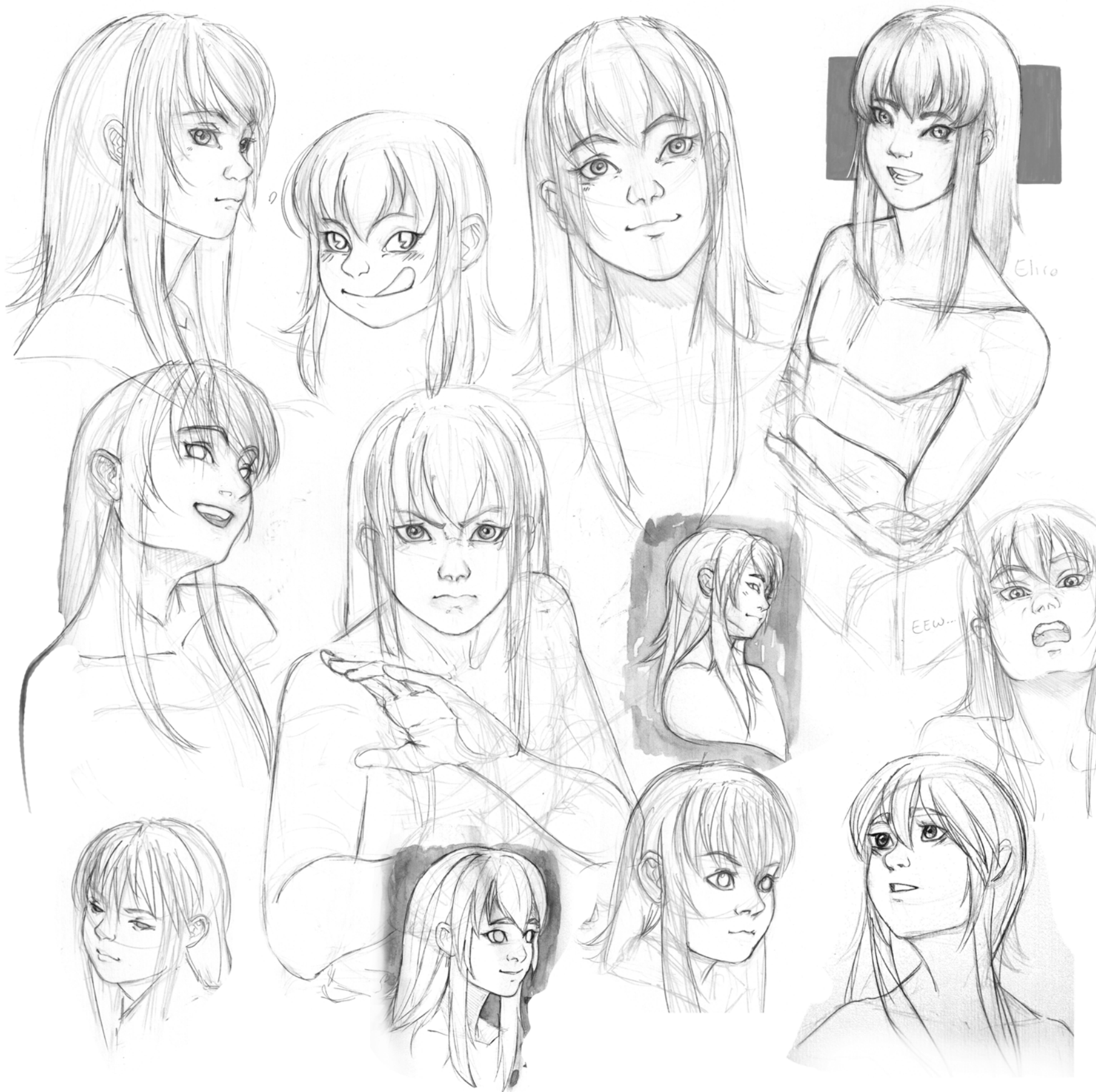
Acima
Fig. 35
PROPORÇÕES
Antes de começar a traçar todos os designs e ilustrações oficiais fiz esse guia de proporções para me ajudar a garantir que a uniformidade seria mantida em todas os desenhos.



Página seguinte à esquerda
Fig. 36
ELIRAN AND DE MOON
Ilustração finalizada

Página seguinte à direita
Fig. 37
SKETCHES
Esboços do meu sketchbook







Ciel

Ciel é a segunda herdeira de Himmelunie e irmã mais nova de Eliran. É uma menina de 10 anos ingênua e hiperativa que acredita que seu irmão é a pessoa mais incrível do mundo, e aspira ser como ele algum dia. Eliran por sua vez é extremamente protetor em relação a sua irmã mais nova,

Na primeira versão da história, Eliran tinha um irmão mais novo chamado Heridan, não uma irmã. Uma personagem similar a Ciel existia, mas desempenhava um papel menor na narrativa. Chegou um momento em que percebi que havia criado dois personagens principais masculinos e nenhum feminino; por curiosidade, alterei o roteiro colocando Ciel no lugar de Heridan, e o resultado me pareceu muito mais interessante e apropriado. A escolha do nome foi uma grande dificuldade, pois nenhum parecia adequado a personagem; nos primeiros meses de desenvolvimento, Ciel teve vários apelidos, sendo “Bundinha” o meu preferido.

A aparência geral da personagem sempre variou pouco dentro do que já estava pré determinado, mas acertar a representação correta da idade foi um desafio; foram necessárias diversas tentativas até ficar satisfeita. Do mesmo modo que fiz com Eliran, as roupas de Ciel foram desenvolvidas buscando uma silhueta adequada à personagem. O vestido bufante teve várias variações até chegar em seu formato oficial, e precisei adicionar outros elementos para fazer com que sua estética ficasse em conformidade com os outros personagens da mesma nação.



À esquerda
Fig. 38
SKETCHES

Acima
Fig. 39
CIEL
Estudo de Cores

À direita
Fig. 40
CIEL
Design Oficial





Dragões

Segundo o mito, os dragões e os descendentes de Althea e Rivere conseguiam se comunicar através da fala; entretanto, esse vínculo foi enfraquecendo ao longo das gerações, e agora é apenas uma convivência pacífica. Essa habilidade foi perdida a tanto tempo que alguns acreditam ser apenas uma alegoria na lenda de Himmelunie. Mesmo esquecido, o juramento dos dragões ainda vigora; Eliran herdou essa capacidade de falar com os dragões, mas a mantém em segredo de todos.

Azure

Azure é um filhote de dragão que foi criado por Eliran. Apesar de conseguir se comunicar, ainda é muito jovem e possui uma personalidade infantil e brincalhona, quase como uma criança pequena. As pessoas que não sabem sobre a habilidade dos dois de se comunicarem não entendem como Eliran consegue domar tão bem um dragão tão energético.

Sua aparência foi baseada nos dragões chineses, que não possuem asas; sempre imaginei que o voo de Azure funcionasse mais como um “nado no ar” do que um voo propriamente dito, e por isso usei referências de lontras e outros mamíferos aquáticos na hora de produzir os concepts. Sua personalidade, porém, é baseada no comportamento de filhotes de cachorros.



Página anterior

Fig. 41

AZURE E ELIRAN

Ilustração não finalizada

À esquerda

Fig. 42

AZURE

Esboços antigos. Nas primeiras tentativas busquei um visual mais clássico de dragão. Com o tempo, abandonei essa idéia e parti para um estilo mais bonitinho. Muito gracinha.

À direita

Fig. 43

AZURE

Design Oficial

Lilá, Kaleva, e Andris

Lilá Blaz e Kaleva são o rei e rainha de Himmelunie. Lilá é nativa de Petrazure, e seu casamento com Kaleva originalmente causou um alvoroço. Demorou alguns anos até que a população a aceitasse como rainha, e ainda mais tempo para que Lamot, o rei de Petrazure e seu pai, a perdoasse. Andris é o irmão gêmeo de Kaleva, e atualmente mora no exterior. São personagens para os quais desenvolvi uma história de fundo própria, mas não tive chance de mostra-la aqui.

Oriana e Koralo

Oriana é a governanta da família real, e Koralo um soldado da guarda particular de Kaleva. Os dois são muito próximos de Eliran e Ciel, e originalmente desempenhavam papéis mais importantes, mas com as alterações na história, eles acabaram ficando de lado. Os primeiros esboços que fiz deles são muito antigos, mas a essência se manteve.



De cima para baixo no sentido horário

Fig. 44

LILÁ BLAZ

Concepts antigos

Fig. 45

KALEVA E ANDRIS

Concepts dos personagens gêmeos quando eram mais jovens

Fig. 46

LILÁ BLAZ

Esboço da personagem quando criança



O CASTELO EM PETRAZURE



No alto de uma montanha de pedra azul encontra-se a nação de Petrazure. A terra é infértil e desértica, e o clima frio só adiciona mais melancolia ao lugar. A nação, porém, não sofre economicamente devido à grande quantidade de minas encontradas nas encostas rochosas; produzem principalmente carvão e minerais preciosos. Tais riquezas naturais são a fonte de prosperidade do reino. Mesmo as classes mais baixas da sociedade conseguem manter um padrão de vida digno.

A população de Petrazure tem em geral um aparência pálida e personalidade introvertida. As pessoas demonstram seus status através do uso de joias e roupas ornamentadas; quanto mais opulente, mais alto o ranking social.

Lamot e Salina

Lamot Haustein e Salina Blaz são o rei e rainha de Petrazure e pais de Lilá Blaz. Lamot não chega a ser um tirano, mas é um rei que se preocupa mais com a reputação do país do que com a nação em si. Salina é uma Mulher serena e delicada, o que leva muitos a pensarem que trata de uma esposa submissa. A verdade é que Salina cuida muito bem de sua família, e com inteligência e palavras suaves, consegue domar seu marido.

Fig. 47

SOLDADO DA GUARDA AZUL

O roteiro deste projeto passou por várias alterações até chegar em sua versão atual. A guarda azul era uma ideia em desenvolvimento que acabou sendo abandonada. Este esboço antigo trás um soldado do exército pessoal da elite de Petrazure.



A VALSA



Meu objetivo inicial era fazer uma sequência de imagens que pudessem explicar o que se passa na história sem o auxílio de texto. Por não dispor de muito tempo, precisei abandonar essa ideia e focar nos pontos principais.

São aproximadamente sete horas da noite em um entardecer de verão. O céu assumiu cor de malva, e o vento gelado do vale está finalmente chegando ao jardim, acordando o aroma das flores noturnas. As lanternas do pátio vão sendo acesas uma a uma, trazendo nova luz e uma atmosfera revigorante, como se o dia ainda estivesse prestes a começar. Em algum lugar próximo uma fonte começou a fluir. Os exaustos subordinados estão quase terminando seus afazeres; Oriana talvez não esteja. Ninguém conversa, mas pode-se ouvir a antecipação cantando baixinho. Os convidados vão chegar logo.

Este capítulo pode ser considerado o mais importante para a história do Artbook; nomeado de “A valsa”, mostra todos os personagens principais juntos pela primeira vez, e narra uma festividade que selará um acordo de paz oficial entre as nações.

Nesse momento da história, a família de Eliran receberá os líderes de Chai'mar numa nova tentativa de unificação. A primeira noite da celebração consiste em um baile como uma demonstração de boas vindas; a discussão diplomática ficará para o dia seguinte. Há boatos de que os Ahmiras pretendem selar o acordo com um casamento, mas isso ainda não foi discutido formalmente. É nessa celebração que Eliran conhece Zahari, um membro dos Ahmiras e possível candidata ao Noivado. Durante a dança, os dois mantêm um semblante formal, mas o pouco tempo juntos foi o suficiente para que percebessem a verdadeira natureza um do outro. Zahari notou a personalidade zombeteira de Eliran, que por sua vez entendeu que Zahari era uma pessoa excêntrica e ousada. Ali nasceu uma amizade singular.

A manhã do dia seguinte, tão fria e quieta após uma celebração tão feliz, é marcada por um acidente misterioso.

E lá estava ele, parado em meio aos arbustos. Gotas carmesim pingavam de suas roupas, e a chuva que caía aos poucos lavava a terra com um tom avermelhado. Ciel não percebeu o homem caído aos pés de Eliran; a visão de seu irmão coberto de sangue lhe sobrecarregou a mente. Ele virou o rosto e a viu. Então estendeu a mão e disse-lhe algo, mas Ciel não conseguiu ouvir; continuou encarando-o. Pela primeira vez ela viu medo nos olhos do irmão. Ele se aproximou; ela recuou um passo. Um trovão ressoou. Seu coração disparou, e antes que percebesse, Ciel corria.

Naquela manhã alguém, caçava os herdeiros de Himmelúnice. Eliran conseguiu escapar de seu assassino graças a Azure, mas sua irmã ainda estava desprotegida. No grande jardim do castelo, havia alguém tentando mata-lá.

Ciel ouviu algo se aproximado; No céu, Azure voava como um peixe nada em um lago; pousou, trazendo Eliran em suas costas. Um som estridente foi ouvido, e Ciel encarava seu irmão enquanto uma flecha atravessava-lhe o peito.

Eliran aprendeu que os dragões são capazes de utilizar alguns tipos de magia. Ele pede então que Azure conecte sua vida à de sua irmã, como já foi feito por outros dragões em eras passadas, numa tentativa de salva-la.

A magia de Azure funcionou, e Ciel já não corre mais risco de morrer. Uma estralha cicatriz marca-lhe as costas e o peito no local em que a flecha penetrou. Curiosamente, Eliran ganhou uma igual.

De volta ao castelo, um corpo encontrado no jardim causa uma comoção. O encontro dos diplomatas se transforma em uma discussão violenta sobre tentativas de assassinato, e os Ahmiras são amargamente obrigados a retornar a Chai'mar.



Fig. 48

ZAHARI E BAKO

Zahari e Bako chegam a Himmelunie







UMA VISITA A CHAI'MAR



O sol está forte e a sombra é disputada. Metade do dia já se foi, e os clãs tiraram o feriado para descansar. A brisa trás o cheiro de mar até as casas mais altas sobre o rochedo e balança as conchinhas penduradas nas janelas. Agora são duas da tarde, e Zahari acaba de acordar. Pelo jeito a dor de cabeça passou, mas ela ainda pode sentir o gosto amargo na boca. A celebração em Himmelunie não poderia ter sido mais frustrante.

Zahari gostaria de voltar a dormir; por uns bons anos se possível, mas Bako chegou pedindo permissão para entrar. Ele parece mais ansioso que de costume. Alguma coisa importante deve estar acontecendo.

O capítulo sobre Chai'mar dá continuidade a história depois da valsa, e apresenta com mais detalhes os personagens principais restantes, Zahari e Bako. É nesse momento da narrativa em que os quatro personagens principais começam sua história juntos.

Chai'mar se isolou do mundo desde a era da união de Himmelunie, e só recentemente reabriu comércio com outras nações. Suas principais atividades econômicas são as artes e a pesca. A nação encontra-se em uma encosta rochosa a beira do oceano, e seu território é conhecido como “o domínio do mar doce”. A paisagem é caracterizada pelas casas coloridas empilhadas umas sobre as outras ao longo de um litoral ensolarado. O clima é quente o ano todo, o que faz sua população sempre animada. Nas pessoas encontram-se peles bronzeadas em muitos tons e cabelos decorados com conchas da praia.

A população de Chai'mar se divide em vários clãs, cada um com uma função específica. Há o clã dos pescadores, dos estudiosos, dos curandeiros, dos guerreiros, dos líderes e muito mais. Cada clã funciona como uma grande família, o que leva seus membros a o adotarem como sobrenome. Além disso, cada criança recebe dos pais um apelido em homenagem a um espírito protetor. Apesar das diferenças, todos os clãs se respeitam, pois toda tarefa designada é considerada indispensável para a sobrevivência da sociedade, sendo que os Ahmiras são os responsáveis pela liderança e pelas relações internacionais. Quase todos os nativos nascem intersex, mas é possível encontrar imigrantes homens e mulheres. Os personagens intersex não pertencem a nenhum dos dois gêneros padrão - masculino e feminino - mas, por conveniência, poderão ser chamados de “eles” ou “elas” nesse relatório.

A Inspiração para Chai'mar veio das ilhas gregas, com suas paisagens ensolaradas e casas amontoadas sobre a rocha.

Zahari

Zahari pertence aos Ahmiras, o menor dos clãs de Chai'mar. É uma pessoa de saúde frágil e personalidade extravagante. Apesar de jovem, é extremamente inteligente e sensata, e faz jus ao título de Ahmira. O corpo sinuoso e modos femininos levam estrangeiros a acreditar que Zahari é uma garota. Sua posição privilegiada como Ahmira a levou a viajar muito em missões diplomáticas.

Quando a história era mais sombria, Elrian era um personagem perturbado que ocasionalmente alucinava; naquela época, Zahari existia apenas em sua imaginação como uma representação do medo e da culpa. Apesar das mudanças na narrativa, Zahari continua próxima de Eliran, mas agora como amigos.

Apesar de ter um corpo intersex, Zahari é o toque feminino da história. Sua aparência originalmente apresentava muitas semelhanças com Eliran, mas com o tempo percebi que isso poderia parecer preguiça ou falta de interesse em aprofundar a personagem.

Suas roupas precisavam ser coerentes com o lugar em que vive, e por isso me inspirei em roupas de praia e verão para dar as vestimentas típicas de Chai'mar um visual único. Todos os personagens usam roupas leves, sempre com os ombros e abdômem à mostra, e o peito coberto. No caso de Zahari, dei às suas roupas cores mais vivas para expressar sua personalidade excêntrica.

Ao centro

Fig. 49

ZAHARI

Concept oficial

À esquerda

Fig. 50

ZAHARI

Estudo de cores

Página seguinte esquerda

Fig. 51

SKETCHES

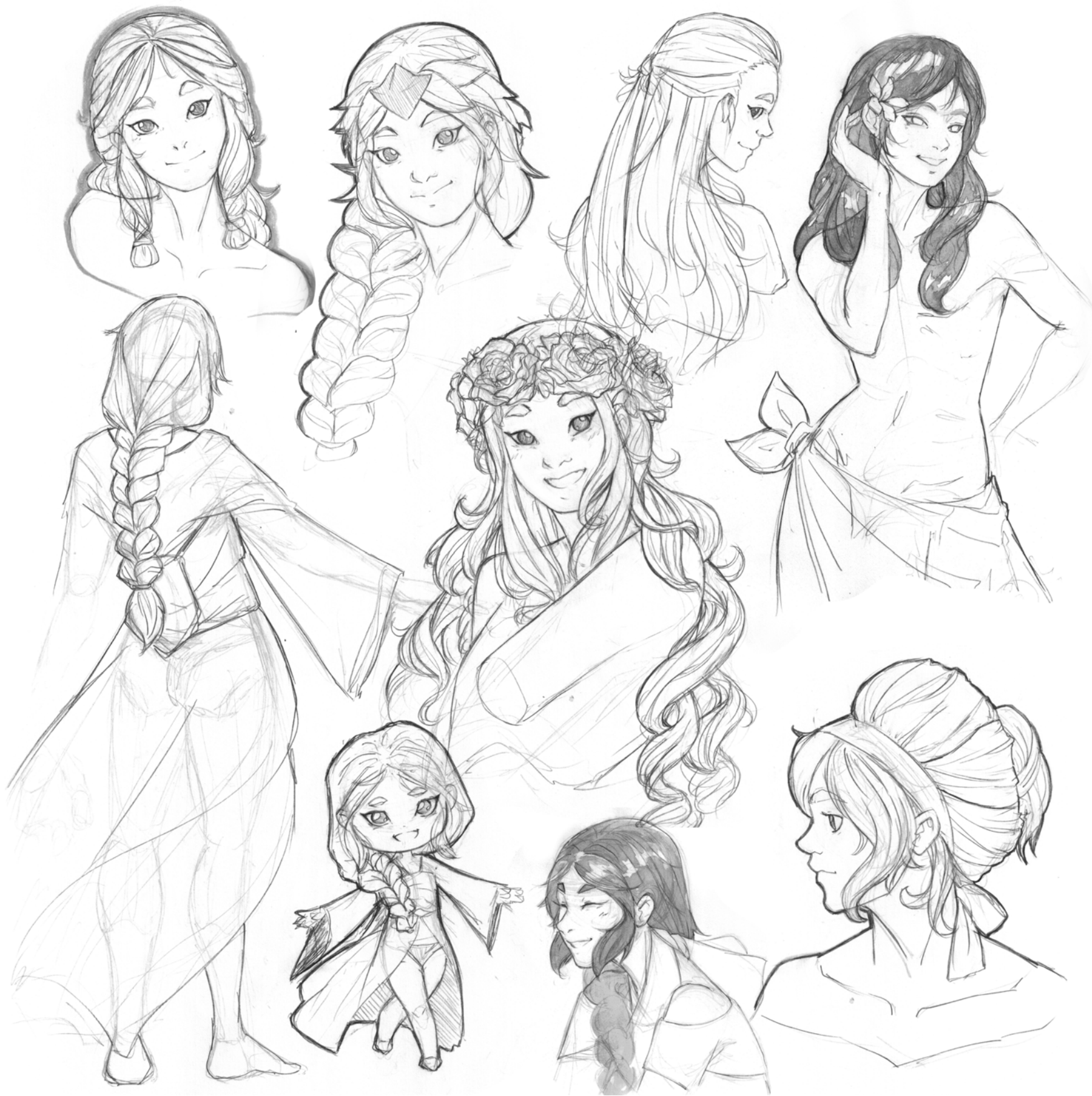
Página seguinte direita

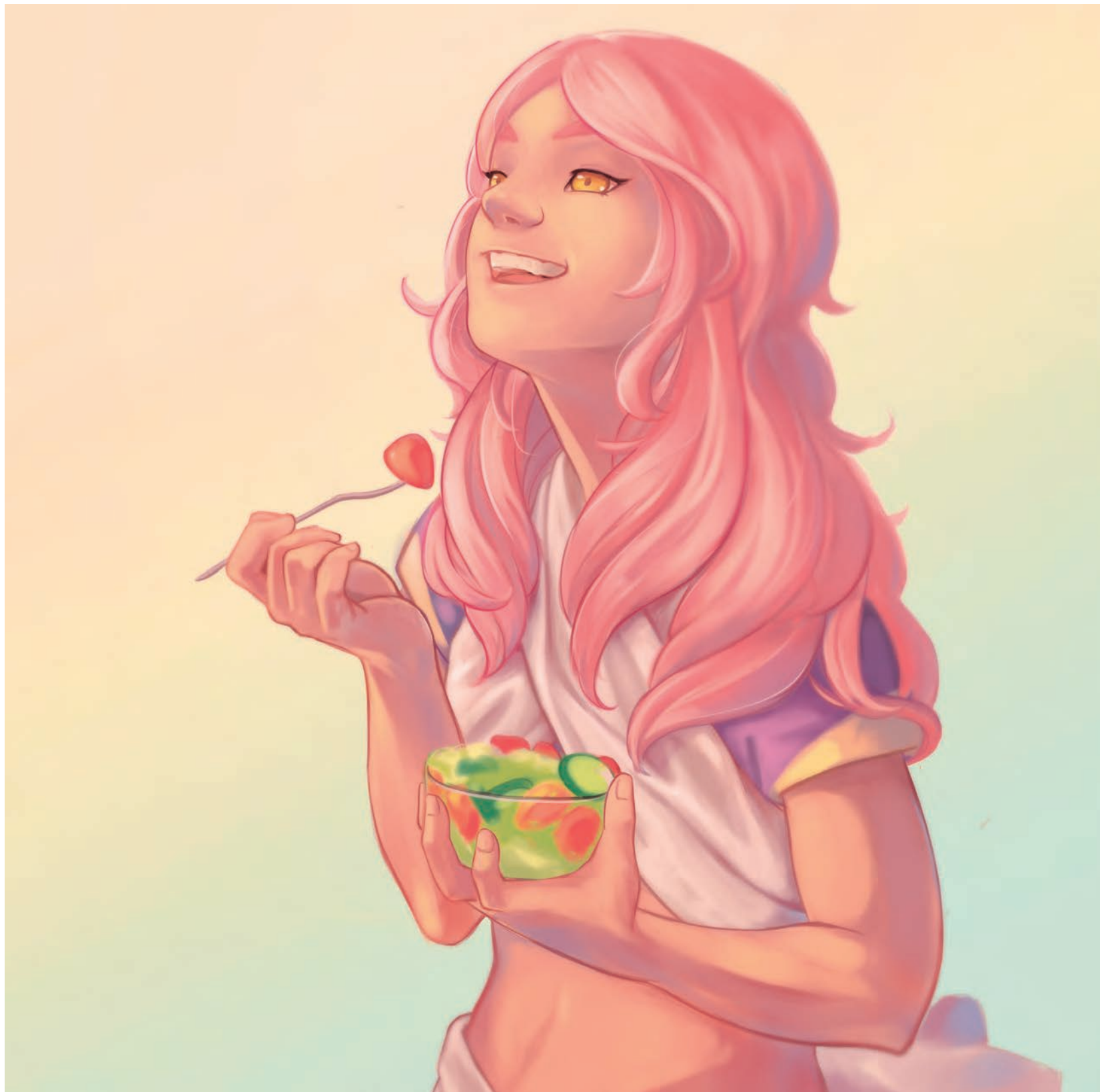
Fig. 52

ZAHARI LAUGHING ALONE

WITH SALAD.







Bako

Bako nasceu no clã Nuada, os guerreiros de Chai'mar, e é o filho primogênito do atual chefe. Foi treinado em diversos estilos de luta e aprendeu a utilizar um número impressionante de armas, sendo que sua favorita é a espada-foice. A personalidade quieta induz alguns a acreditarem que Bako é uma pessoa estrita e reservada; na realidade, ele é um jovem tímido e ansioso. É um grande admirador da lenda Althea, e deseja que Chai'mar entre efetivamente no pacto da união.

Sua posição no clã dos guerreiros o levou a ser o protetor de Zahari. No início, suas personalidades não aparentavam nenhuma compatibilidade; Bako tem físico atlético e jeito introvertido, enquanto Zahari tem um corpo delicado e presença marcante; com o tempo a timidez foi superada e os dois se tornaram amigos

Bako é um personagem que me surpreendeu, pois nunca pensei que fosse me apegar tanto a ele. Originalmente não desempenhava nenhum papel relevante na narrativa, e foi criado apenas para aumentar a quantidade de personagens de Chai'mar. A medida que o roteiro foi sendo alterado, fui lhe atribuindo mais funções, e hoje ele é um dos personagens principais. Bako também teve um dos mais fluidos desenvolvimentos desse projeto, e cada novo concept apresentava alguma mudança em relação ao anterior; o primeiro esboço que fiz já não se parece em nada com a versão atual.

Em sua forma final, Bako acabou com uma aparência pequena e delicada, mas seus olhos afiados e roupas em cores sóbrias lhe renderam um ar selvagem e misterioso. Como todos os personagens de chai'mar, também é um personagem intersex ,mas as calças bufantes e cabelo curto lhe deram um visual mais masculino.



Acima
Fig. 53
BAKO
Estudo de cores



Fig. 54
BAKO
Design oficial

Página seguinte
Fig. 55
SKETCHES





Fig. 56

VÁRIOS BAKOS

Bako teve o maior desenvolvimento entre todos os personagens. Aqui, os primeiros esboços que fiz já não se parecem mais com ele.

Izen, Thanh e Safi

Izen, Thanh e Safi são a família de Bako, todos membros do clã Nuada. Desde o começo já imaginava como seriam esses personagens, e como consegui produzir um esboço relativamente rápido, decidi finalizá-los e apresentá-los aqui.

Izen é a figura paterna de Bako. Apesar do corpo intersex, sua aparência pende mais para o lado masculino. Thanh é a figura materna, e sua figura esbelta lembra o corpo de uma mulher. Safi é a irmã mais nova, que infelizmente não está retratada aqui.

Todos os personagens de Chai'mar são assimilados um espírito animal protetor; Bako é protegido pelo crocodilo; Izen é protegido pelo leão, e me aproveitei disso para lhe dar um cabelo similar a uma juba. Também possui algumas semelhanças com a personagem Althea da lenda, que era um membro dos Nuadas. Thanh é protegida pelo tubarão, e Safi pela pantera.

Aurinko e Nuray

Aurinko e Nuray são as mães de Zahari, ambas do clã Ahmira. Gostaria muito de ter tido tempo de retratá-las, mas por serem personagens com pouca atuação na história, tive que deixá-las de lado e dar prioridade aos personagens principais. Por serem de Chai'mar, ambas são personagens intersex; devido a suas aparências mais delicadas, decidi chamá-las por pronomes femininos.



Da esquerda para a direita
Fig. 57
IZEN E THANH
Designs oficiais



GÊNERO, COISA E TAL



Esse capítulo intermediário foi planejado para explicar as questões que surgem com os [z genders], que no universo do artbook são um gênero a parte de masculino e feminino.

[Z genders] são basicamente pessoas pertencentes a um terceiro gênero e portadores de um tipo diferente de aparelho reprodutor. São caracterizados por uma aparência andrógena e a capacidade de poder desempenhar tanto o papel de mãe quanto de pai na reprodução. Do mesmo modo que o sexo feminino resulta da combinação de cromossomos [XX] e o masculino da combinação [XY], esse terceiro gênero resulta da combinação [XZ]. A presença de apenas três gêneros oficiais, no entanto, não limita as possibilidades de identidades a nenhum dos personagens.

Como todo ser humano, os indivíduos [z gender] se reproduzem através do ato sexual com troca de material genético. Gametas similares aos óvulos carregam somente o cromossomo [Z], enquanto os gametas similares ao esperma carregam o cromossomo [X]. Isso significa que a união entre dois indivíduos [z gender] irá sempre resultar em uma criança [z gender].



Os indivíduos [z gender] podem se reproduzir entre si ou com um indivíduo do sexo feminino. Por conta do funcionamento de seu aparelho reprodutivo, o ato sexual com um indivíduo masculino raramente gera um embrião.

Apesar de apresentar um sistema reprodutor complexo capaz de produzir dois tipos de gametas, os [z genders] não podem se autofecundar. Ambas as gônadas não podem funcionar ao mesmo tempo; Enquanto uma está sendo estimulada, a outra se torna estéril. Ademais, a fecundação cruzada também não é possível, o que significa que durante a união sexual, somente um dos indivíduos poderá engravidar.

A criação dos [z gender] foi uma tentativa de quebrar os estereótipos associados aos gêneros, argumentando que a identidade e capacidade de um indivíduo não são limitadas pelos órgãos sexuais. A aparência de seu aparelho reprodutor foi baseada em relatos médicos de casos conhecidos como “hermafroditismo verdadeiro”, enquanto o funcionamento é puramente fictício.



Página ao lado

Fig. 58

ANATOMIA [z] GENDER

Os corpos de indivíduos intersex não são tão diferentes assim!

À direita

Fig. 59

POR FAVOR VISTA UMA CALÇA







BEM LONGE DE CASA



Quando o artbook e o relatório eram livros separados, um capítulo chamado “Bem longe de casa” foi planejado para narrar as viagens que os quatro personagens principais fazem juntos e apresentar mais do mundo que desenvolvi para este projeto. As nações mostradas aqui são explicadas de forma mais superficial, e o capítulo todo funcionaria como um álbum de fotografia ou diário de viagem. Apesar de ser o último capítulo com narrativa, a história não se encerra aqui, e o livro terminaria com um jeitinho de “to be continued”.

Florena Bay

A luz do sol na flores faz de cada cor mais vibrante.

Florena é uma nação litorânea com um grande território costeiro. O solo fértil faz da agricultura sua maior atividade econômica. É famosa pelos adornos florais presentes em todas as casas, e próspera devido ao comércio portuário. A inspiração para a baía de Florena veio das vilas da baviera, de estética quase bucólica.

Bara Island

Uma ilha inteira cheia de corpos divinos.

De clima tropical, a principal atração desta pequena ilha é a linda e bronzeada população. Turistas do mundo inteiro vêm durante o verão para desfrutar de suas praias, e durante o inverno para ver as danças tradicionais de Bara. Foi Inspirada na cultura polinésia.

Fulmal’le

Embaixo da terra, a nação inteira vive uma noite eterna.

“Viver em uma caverna” não é insulto para as pessoas de Fulmal’le. Essa pequena nação é a pioneira da revolução industrial e é atualmente considerada uma das mais avançadas sociedades do mundo. Originalmente uma terra de ferreiros, Fulmal’e ainda mantém suas tradições econômicas através da produção industrial. Quando os recursos naturais da montanha estavam prestes a se esgotar, foi necessário encontrar uma outra atividade em alternativa a mineração e ao manejo artesanal de ferro.

Devido às condições de vida esperadas em cavernas, como pouca luz e lugares apertados, a população de Fulmal’le se desenvolveu em pessoas de baixa estatura com grandes olhos e orelhas. A estética de Fulmal’le foi inspirada no movimento steampunk, e alguns dos concepts e ideias foram recicladas de outro projeto meu.

Página ao lado
Fig. 60
CIEL E BAKO

A VERDADE POR TRÁS DO MITO



Fig. 61
ALTHEA

O último capítulo é voltado a Althea e Rivere, e apresenta os dois como realmente foram antes de virarem lenda. Também são revelados fatos que ficaram omitidos na versão oficial do mito de Himmelunie.

A versão popular da lenda conta que Althea e Rivere perceberam a tolice que era a guerra e criaram um Estado novo com a ajuda dos dragões. A verdade é que nenhum dos dois estava realmente disposto a aceitar um armistício. Os dragões de Tara Aniamh, cansados da briga entre os humanos, amaldiçoaram os dois guerreiros, fazendo com que suas vidas se conectassem; caso um deles morresse, o outro morreria junto. Desse modo, esperavam que eles aprendessem a conviver em paz. Os “heróis” da lenda não concordaram de início, e passaram dias se escondendo.

Eventualmente, perceberam que passariam a vida inteira fugindo, e ainda assim poderiam acabar mortos se o outro fosse capturado pelo lado inimigo. No começo, o pacto era simplesmente proteger um ao outro até que fosse descoberto um meio de acabar com a maldição dos dragões, mas a medida que o tempo passou eles entenderam que nunca estariam realmente a salvo enquanto a guerra durasse. Assim o pacto cresceu, e ficou conhecido como “a união”. Os dragões então juraram preservar o pacto e seus protetores, e a nação de Himmelunie finalmente foi fundada.

Algumas pessoas consideraram Althea e Rivere traidores, tanto em Petrazure como em Chai’mar, e renegaram a união; As duas nações continuaram a existir, mas perderam o potencial para manter a guerra. A paz então se estabeleceu.

Rivere

Rivere foi um soldado do exército de Petrazure durante a guerra com Chai’mar. É uma pessoa reservada e de feição aborrecida. Sua especialidade é a luta com duas espadas. Tem um corpo esguio, mas forte.

Demorei para começar a desenhá-lo pois não tinha certeza da imagem que queria dar a ele. Por ser um “oposto visual” de Althea, resolvi que para sua paleta cromática usaria predominantemente cores frias e dessaturadas.

Fig. 62
RIVERE
Design oficial





Althea

Althea foi uma guerreira do clã nuada que viveu na época da guerra entre Chai'mar e Petrazure. É perita em lutas corporais e no uso da lança. Tem personalidade explosiva e agressiva. Seu corpo tem porte grande e atlético, e suas curvas dão-lhe um aspecto feminino; seu rosto, entretanto, é bem andrógeno.

Antes de começar a esboçá-la, já tinha uma boa ideia do visual que queria para ela. No geral, busquei dar à personagem uma aparência selvagem através de olhos cor de ambar e caninos desenvolvidos. A paleta de cromática é composta quase que exclusivamente de cores quentes e saturadas.



Nesta página à direita

Fig. 63

ALTHEA

Design oficial

Nesta página acima

Fig. 64

ESTUDOS DE CABELO

Página ao lado

Fig. 65

SKETCHES

Esboços do meu sketchbook





PROCESSOS DE ILUSTRAÇÃO



Estudos

Em 2014 tive a oportunidade de assistir à aulas de desenho na Quanta Academia de Artes em São Paulo. Durante todo o curso, o módulo de anatomia foi o que mais aproveitei, pois sempre tive problemas com estruturação. A maior parte de meus estudos anatômicos foi feito naquele ano, mas recorri muito a eles e aos livros de anatomia durante a execução desse TCC.

Admito que acabei ficando muito focada em melhorar minha técnica e acabei dando menos atenção à expressividade, mas fiquei satisfeita com os resultados obtidos. Meu crescimento como artista foi muito grande durante meus anos na faculdade, e ainda espero melhorar muito nos meus anos como profissional.

Nesta página

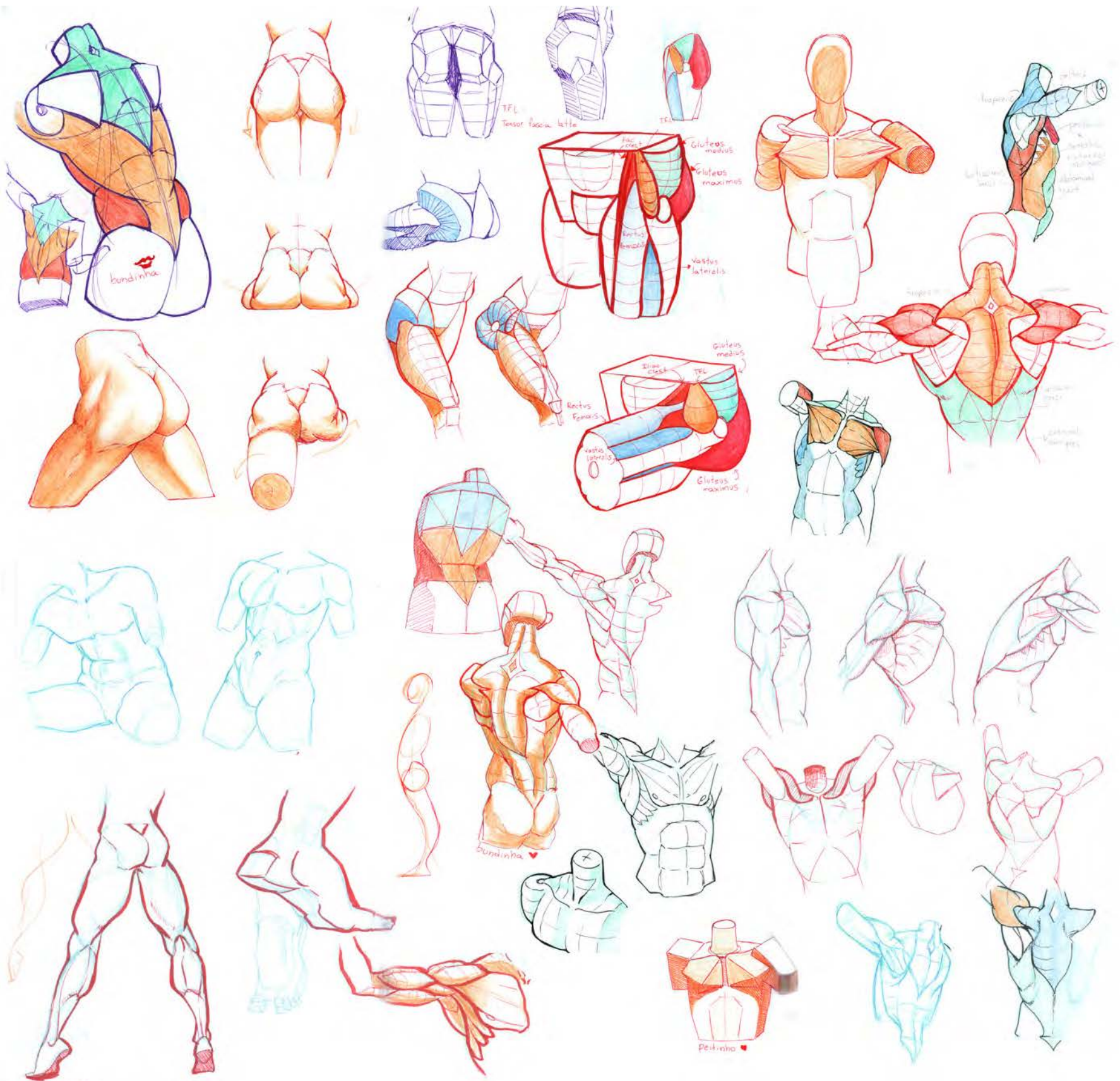
Fig. 66

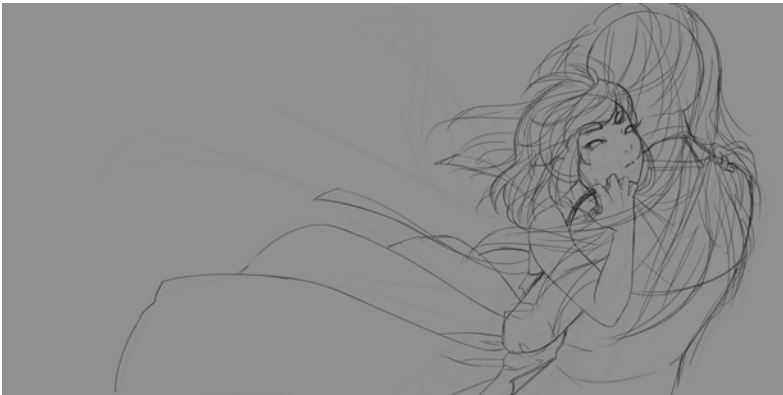
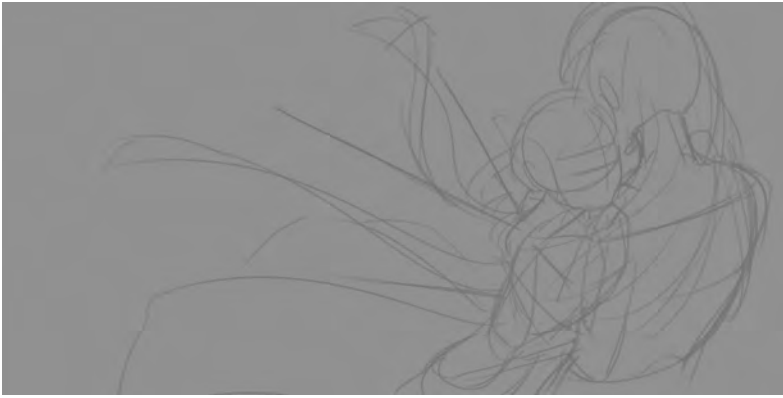
ESTUDOS DE POSE

Página e ao lado

Fig. 67

ESTUDOS ANATÔMICOS







Processo

Durante meu processo de aprendizagem, tive a chance de testar várias mídias e métodos de desenho, e para a realização deste projeto escolhi aquelas com as quais desenvolvi mais afinidade. Quase todas as ilustrações começaram com um esboço no papel que mais tarde viria a ser digitalizado. A maioria dos meus concepts começou com um desenho simplificado e fora de escala para que eu pudesse exagerar a dinâmica e expressão do personagem. Já no computador, o esboço era refinado em quantas camadas fossem necessárias, e quando tudo aparentava estar de acordo com o desejado, eu iniciava a produção do lineart.

Antes de começar a colorir, era criada uma camada onde as principais cores eram aplicadas sem muita preocupação; nessa parte já eram definidas a iluminação e matizes da composição. Aos poucos a ilustração ia

assumindo sua forma final; o processo de renderização foi feito principalmente no software Paint Tool SAI, e os acabamentos especiais foram feitos usando o Adobe Photoshop.

Assumo aqui que sou uma pessoa perfeccionista, e a constante preocupação com a perfeição acabaram tendo um efeito negativo em minha produtividade. Muitas vezes abandonei ideias já esboçadas por pensar que não conseguiria executá-las da maneira que desejava; em outras ocasiões me forcei a continuar e a aceitar que eu ainda tenho muito que aprender e melhorar. Analisando agora tudo o que foi produzido, considero que o esforço valeu a pena, pois as pesquisas e estudos realizados para a realização deste projeto certamente me ajudaram crescer como designer e como pessoa.

Página ao lado

Fig. 68

PROCESSO

Step by step da Ilustração "Arrow".

Acima

Fig. 69

ARROW

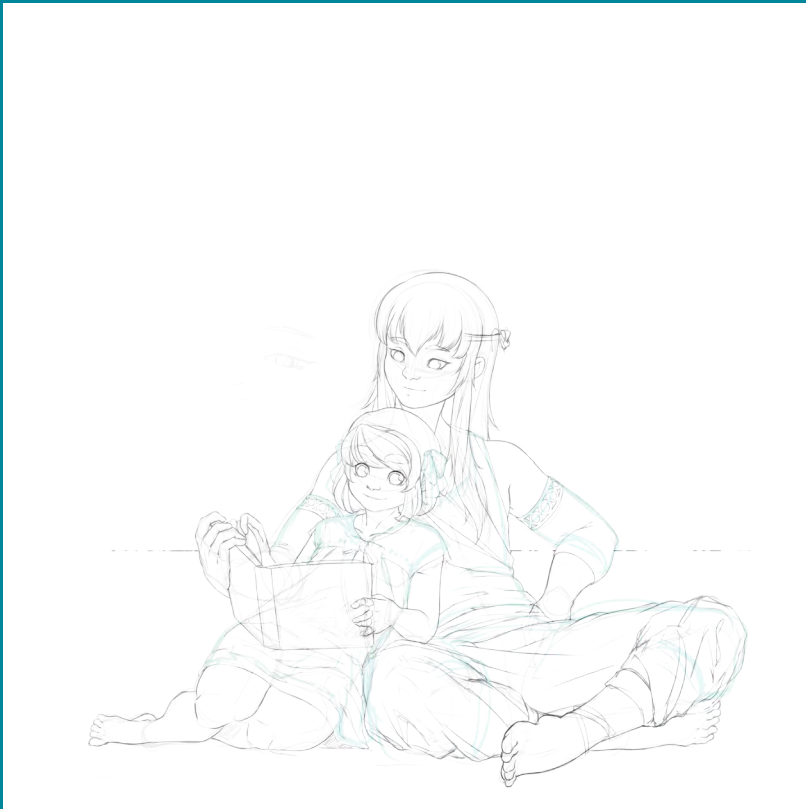
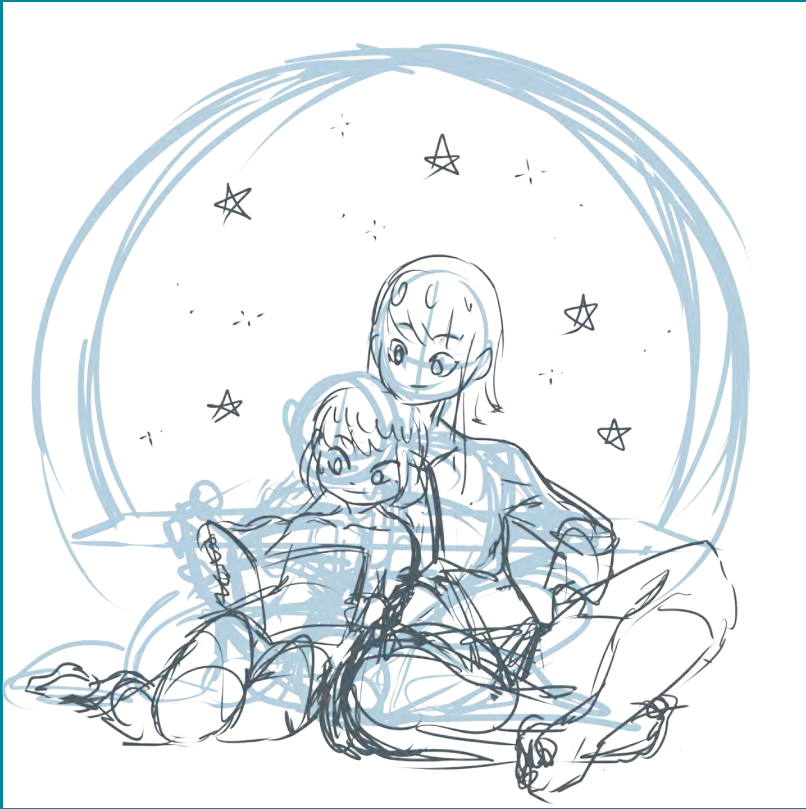
Ilustração finalizada.

Página a seguir

Fig. 70

PROCESSO

Ilustração "Eliran e Ciel", feita com lineart limpo e definido. Uso de cores sólidas antes da renderização.





Conteúdo Extra

Os conteúdos extras são basicamente esboços e concepts que não foram desenvolvidos dentro do conteúdo principal do artbook; Achei que seria interessante mostrá-los aqui para demonstrar melhor minha relação com os personagens.

De cima para baixo

Fig. 71

ELIRAN THE PRINCE

Ilustração antiga não finalizada

Fig. 72

WINTER TIME

Heridan e Ciel

Fig. 73

ELIRAN

Retrato de Eliran



Nesta página e a seguir
Fig. 74
SKETCHES





Zahari

Eliron

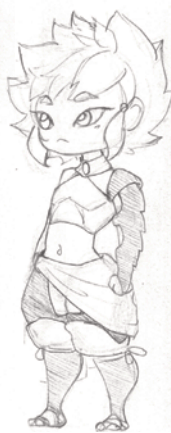
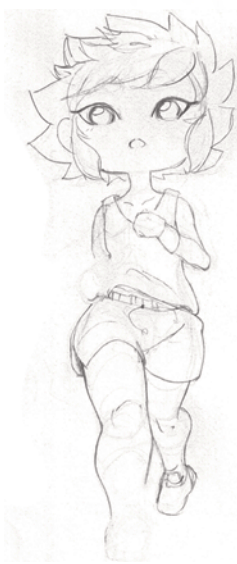


BOOM

Book



BOOM





APRESENTAÇÃO

Terceira Parte





O LIVRO FINALIZADO



Organização

Quando se monta um artbook, é costumeiro agrupar os elementos semelhantes em capítulos específicos. Tem-se um capítulo para personagens, um capítulo para criaturas, um capítulo para cenários e por assim vai.

O objetivo inicial do meu livro era ser mais que uma enciclopédia. A intenção para este artbook era que as páginas contassem uma história a medida que fossem passando; para isso, os capítulos e respectivos conteúdos foram organizados seguindo a ordem em que aparecem no roteiro.

Projeto gráfico

Como foi indicado por meu orientador, o projeto gráfico do livro foi desenvolvido simultaneamente com o conteúdo. Desse modo, foi possível prever e planejar a composição das ilustrações.

Apesar de adorar o design experimental, já estava decidido que a aparência do artbook seria mais tradicional devido ao caráter aristocrático do roteiro e dos personagens. Por juntar o projeto e seu relatório em um único livro, precisei conciliar ambos os conteúdos em um único projeto gráfico.

Usei alguns ornamentos extravagantes ao estilo rococó nas aberturas de partes e capítulo para dar ao livro a aparência sofisticada que harmoniza com a natureza do meu artbook; tudo foi feito com moderação para não sobrecarregar a parte do relatório.

Desde o começo já sabia que o livro apresentaria uma grande quantidade de imagens, e que o volume de texto seria variado ao longo das páginas. A solução que encontrei foi produzir um livro em dimensões quadradas, um formato que já testei em outros trabalhos e que me satisfaz bastante. A vantagem de um livro quadrado está na versatilidade dos possíveis layouts, e o formato não fica desajeitado durante o manuseio. Por não ter uma orientação definida (retrato ou paisagem), as páginas podem acomodar todos os tipos de imagem da mesma maneira, sem a ocasional presença de espaços em branco muito grandes.

As dimensões do livro são 25cm de largura e 24cm de altura, um tamanho grande propositalmente escolhido para apresentar as imagens produzidas sem correr o risco de perder detalhes com redução.

O livro foi montado em um grid de colunas, sendo que estas podem variar em tamanho e quantidade para melhor acomodar textos, imagens, e legendas. Além da margem de segurança, um outro espaçamento foi adicionado para garantir que o conteúdo não ficasse próximo demais dos elementos de apoio e ornamentos.

Após realizar testes de impressão, as tipografias escolhidas foram: Adobe Garamond Pro, uma tipografia tradicional e serifada para textos corridos, legendas e títulos de aberturas. A escolha dessa fonte se deve a pequena altura de x em relação às outras tipografias que estavam sendo consideradas, o que daria um ar leve e elegante a mancha tipográfica. Pelos testes de impressão, constatei que o tamanho mais adequado seria 10pts.

Para contrastar com a tipografia padrão, a Source Sans Pro, que é uma fonte sem serifa, foi usada nos títulos, subtítulos e citações, na variação extra light e colorida de acordo com a cor da abertura de capítulo. A Romantica Script é uma tipografia decorativa e foi usada somente nas aberturas de partes em páginas duplas.

Por ser um livro de grandes dimensões, o espaçamento da entrelinha é de 120%, garantindo que as linhas não ficassem visualmente espremidas e dando um ar mais leve aos blocos de texto.

Artbooks são geralmente itens de coleção, e exigem acabamentos e materiais mais duráveis. Com isso em consideração, o livro foi impresso em couche fosco 150gm com acabamento em capa dura e laminação BOPP soft touch.

Tipografias

ADOBE GARAMOND

Adobe Garamond Pro 72 pts em versais e versaletes para os títulos nas aberturas de Parte

Romantica Script

Romantica Script 48 pts para os subtítulos nas aberturas de Parte.

ADOBE GARAMOND PRO

Adobe Garamond Pro 39 pts em versais e versaletes para os títulos nas aberturas de capítulos.

Source Sans Pro

Source Sans Pro 22 pts extra light para os subtítulos no bloco de texto.

Source Sans Pro

Source Sans Pro 18 pts itálico extra light para citações.

Adobe Garamond Pro
ADOBE GARAMOND PRO
Adobe Garamond Pro

Adobe Garamond Pro 9pt regular para indicações de legendas, versaletes
para títulos de legendas, e itálico para texto de legendas.



CONSIDERAÇÕES FINAIS



Honestamente falando, o TCC me assustava desde o primeiro semestre da faculdade, e a medida que os anos foram passando, a minha incerteza em relação a o que eu gostaria de realizar me afligiu muito. Após definir que seria um artbook, esse nervosismo virou anseio e eu constantemente imaginava coisas novas para adicionar ao meu livro.

Na hora de começar a produzir, meu orientador sugeriu definir um calendário para que o projeto não ficasse atrasado. Infelizmente eu sou uma pessoa que funciona na base da inspiração, e esta não segue cronogramas. Quando nada me vinha a mente, ou quando o desenho não saía, eu cheguei a passar dias quebrando a cabeça e sofrendo com o nervosismo. Entretanto houve momentos em que o projeto fluiu muito bem, o que me animava e me fazia continuar.

A história que escrevi para este projeto pode até ser um pouco fraca e óbvia se analisada pela qualidade da narrativa, mas meu foco neste livro foi em introduzir o universo que criei e apresentar, mais que tudo, os quatro personagens principais, e acho que nessa parte me saí muito bem.

No fim, o projeto não saiu exatamente como foi planejado, o que me desapontou um pouco. Entretanto preciso admitir que minhas ideias iniciais foram exageradas para um projeto pessoal com apenas poucos meses para o seu desenvolvimento, e hoje consigo enxergar os pontos positivos no que criei. Todas as minhas pesquisas e leituras foram proveitosas e me sinto realmente formada como designer.

O TCC foi uma experiência estressante, e um desafio tanto físico quanto mental que eu espero poder ter superado suficientemente bem. Brinquei com minha mãe falando que este projeto encerraria tanto meu curso na faculdade quanto minha carreira como designer. Apesar de minha vida como universitária estar se encerrando, ainda tenho muitos anos como estudante pela frente, e estou ansiosíssima para o início da minha carreira profissional.







APÊNDICE



Glossário

Adobe Photoshop - é um software caracterizado como editor de imagens bidimensionais do tipo raster (possuindo ainda algumas capacidades de edição típicas dos editores vectoriais) desenvolvido pela Adobe Systems.

Fanart - É uma obra de arte baseada em um personagem, fantasia, item ou história que foi criada por fãs.

Gameta - (chamados ainda de células sexuais) são as células dos seres vivos que, na reprodução sexuada, se fundem no momento da fecundação ou fertilização

Gônada - órgãos onde os organismos multicelulares produzem as células sexuais necessárias para a sua reprodução.

Hermafroditismo verdadeiro - No hermafroditismo verdadeiro as crianças nascem com os dois órgãos sexuais bem formados, possuindo os órgãos sexuais internos e externos de ambos os sexos, incluindo ovários, útero, vagina, testículos e pênis. No hermafroditismo verdadeiro a maioria das pessoas são geneticamente do sexo feminino (cromossomos XX) e a formação dos órgãos sexuais masculinos é atribuída a causas ainda não totalmente conhecidas.

Intersex - Intersexualidade, em seres humanos, é qualquer variação de caracteres sexuais incluindo cromossomos, gônadas e / ou órgãos genitais que dificultam a identificação de um indivíduo como totalmente feminino ou masculino.

Mary Sue – Apelido popular para personagens super idealizados.

MMORPG - MMO é uma sigla que significa Massive Multi-player Online (multiplayer online massivo) e tem esse nome por trazer um mundo aberto com enorme capacidade de jogadores que podem jogar online simultaneamente; RPG significa Role Playing Game (jogo de interpretação) e trata-se de jogos em que você interpreta um personagem, controla sua vida e evolui com ele trazendo grande imersão do jogador.

Paint Tool Sai – (ou easy paint tool sai) é um programa leve de edição, pintura, e renderização para o microsoft windows, desenvolvido e comercializado pela SYSTEMAS Software

Self-insertion - é uma ferramenta literária em que o próprio autor aparece como um personagem. O termo não deve ser confundido com “narrador-personagem”.

Lista de Imagens

- Fig. 1: http://produto.mercadolivre.com.br/MLB-686166024-revista-art-book-animes-ed-escala-1-a-7-pacote-otimo-estado-_JM
- Fig. 2 a 3: DIMARTINO, Michael Dante; KONIETZKO, Bryan; DOS SANTOS, Joaquim. *The Legend of Korra: The art of the animated series*. 1 ed. Milwaukie: Dark Horse Books, 2013.
- Fig. 4: http://harrypotter.wikia.com/wiki/File:HP1_Cover.jpg
- Fig. 5: Acervo pessoal
- Fig. 6 a 7: BARRETT, Paul. *Dinossauros*. 1 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- Fig. 8 a 11: DIMARTINO, Michael Dante; KONIETZKO, Bryan. *Avatar the last airbender: The art of the animated series*. 1 ed. Milwaukie: Dark Horse Books, 2010.
- Fig. 12 a 13: CAPCOM. *Monster Hunter Illustrations 2*. 1 ed. Richmond Hill: UDON Entertainment Corp, 2012.
- Fig. 14: <http://art.marcsimonetti.com/>
- Fig. 15: JORDAN, Robert. *Olho do mundo*. 1 ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2013.
- Fig. 16: RYAN, Anthony. *Blood Song*. 1 ed. New York: Penguin Group, 2013.
- Fig. 17: <http://art.marcsimonetti.com/>
- Fig. 18 TORIYAMA, Akira. *Dragon Ball: The Complete Illustrations*. 2008
- Fig. 19: DIMARTINO, Michael Dante; KONIETZKO, Bryan; DOS SANTOS, Joaquim. *The Legend of Korra: The art of the animated series*. 1 ed. Milwaukie: Dark Horse Books, 2013.
- Fig. 20: DIMARTINO, Michael Dante; KONIETZKO, Bryan. *Avatar the last airbender: The art of the animated series*. 1 ed. Milwaukie: Dark Horse Books, 2010.
- Fig. 21: <http://grandyoukan.deviantart.com/gallery/>
- Fig. 22: http://ragnarok.wikia.com/wiki/Category:Concept_Art
- Fig. 23: Acervo pessoal
- Fig. 24 a 25: <http://shilin.deviantart.com/gallery/>
- Fig. 27: <http://movieweb.com/mad-max-4-fury-road-featurettes-nux-wives/>
- Fig. 27 a 74: Acervo pessoal

Referências Bibliográficas

BARRETT, Paul. *Dinossauros*. 1 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

CAPCOM. *Monster Hunter Illustrations 2*. 1 ed. Richmond Hill: UDON Entertainment Corp, 2012.

DIMARTINO, Michael Dante; KONIETZKO, Bryan. *Avatar the last airbender: The art of the animated series*. 1 ed. Milwaukee: Dark Horse Books, 2010.

DIMARTINO, Michael Dante; KONIETZKO, Bryan; DOS SANTOS, Joaquim. *The Legend of Korra: The art of the animated series*. 1 ed. Milwaukee: Dark Horse Books, 2013.

GURNEY, James. *Color and Light: A guide for the realist painter*. 1 ed. Kansas City: Andrews McMeel Publishing, 2010.

GURNEY, James. *Imaginative Realism: How to paint what doesn't exist*. 1 ed. Kansas City: Andrews McMeel Publishing, 2009.

WIKIPEDIA. *Avatar: The Last Airbender* - Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar:_The_Last_Airbender> Acesso em 11 de junho de 2015

WIKIPEDIA. *Ragnarok Online* – Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ragnar%C3%B6k_Online> Acesso em 11 de junho de 2015

WIKIPEDIA. *Anime* - Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Anime>> Acesso em 11 de junho de 2015

Bibliografia

ALEXANDER, Rob. *How to Draw and Paint Fantasy Architecture: From ancient citadels and gothic castles to subterranean palaces and floating fortresses*. 1 ed. London: Quarto Publishing, 2011.

BRAVELY DEFAULT. *Design Works: The art of Bravelly 2010 - 2013*. 1 ed. Japão: Square Enix CO, 2013.

FINAL FANTASY XIV. *The Art of Eorzea*. 1 ed. Japão: Square Enix CO, 2014.

HOSHINO, Katsura. *Noche: D.gray-man Illustrations*. 1 ed. San Francisco: VIZ Media, 2010.

HUANG, Shilin. *Toccata: The art of Shilin Huang*. 1 ed. Toronto: 2011

IMAGINEFX, *Anatomy Essentials*. London: Future Publishing, 2014.

LUPTON, Ellen. *Pensar com tipos: Guia para designers, escritores, editores, e estudantes*. 2 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. *Novos fundamentos do Design*. 1 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MEGGS, Philip B. *História do Design Gráfico*. 4 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

RIBEIRO, Alberto. *O Senhor da Lua*. Projeto de conclusão de curso – Faculdade de Arquitetura Artes e Comunicação, Universidade Estadual “Julio de Mesquita Filho” Bauru, 2015. Disponível em: <http://issuu.com/albertorrocha/docs/relat__rio_o_senhor_da_lua> Acesso em 17 de Julho de 2015

ROSSI, Juliano Benatti; CAETANO, Leandro Gazignato. *Tupank*. Projeto de conclusão de curso – Faculdade de Arquitetura Artes e Comunicação, Universidade Estadual “Julio de Mesquita Filho” Bauru, 2012.

SAMARA, Timothy. *Grid: construção e desconstrução*. 1 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

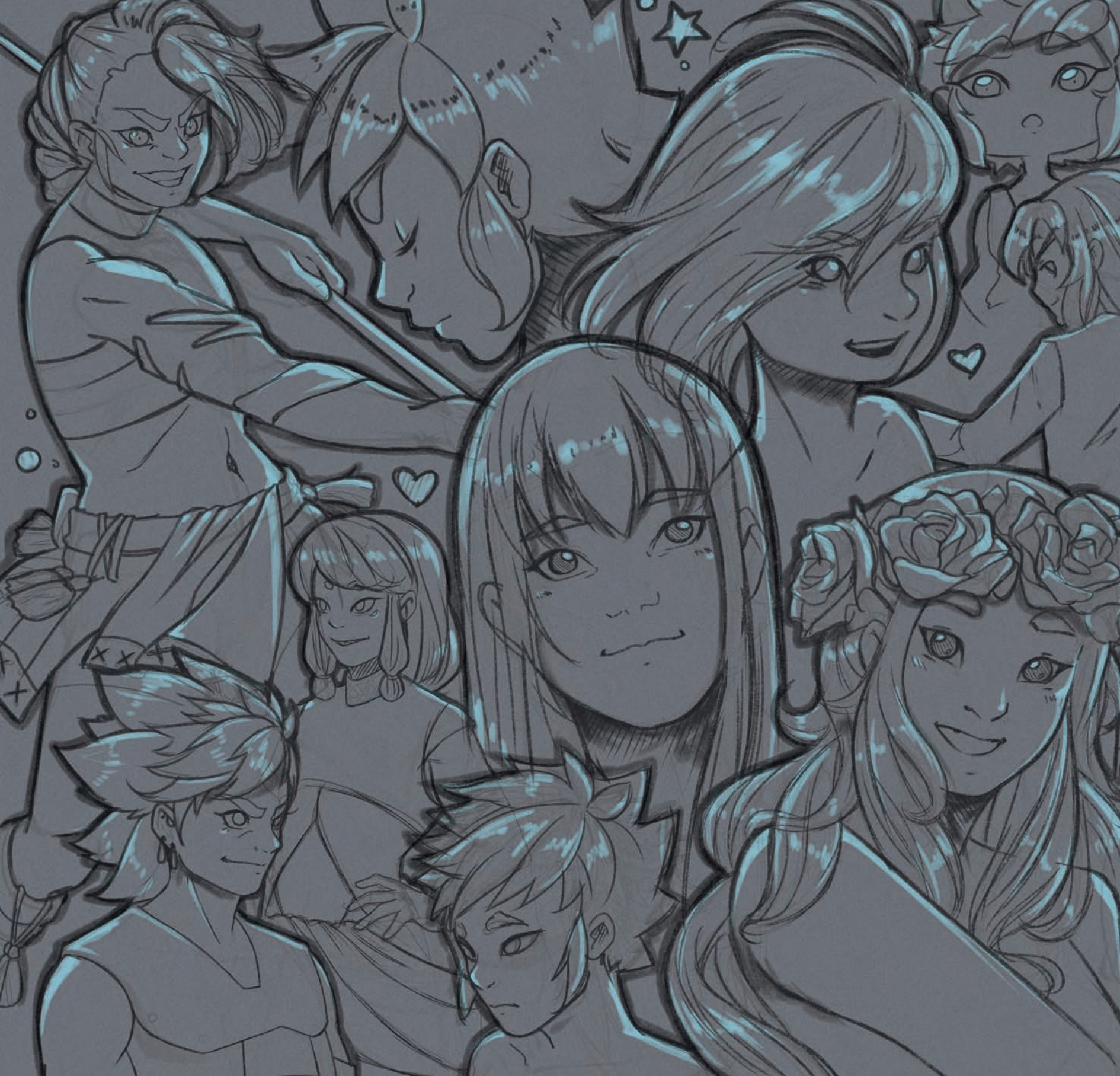
WIKIPEDIA. *Sexual Reproduction* – Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Sexual_reproduction> Acesso em 6 de maio de 2015

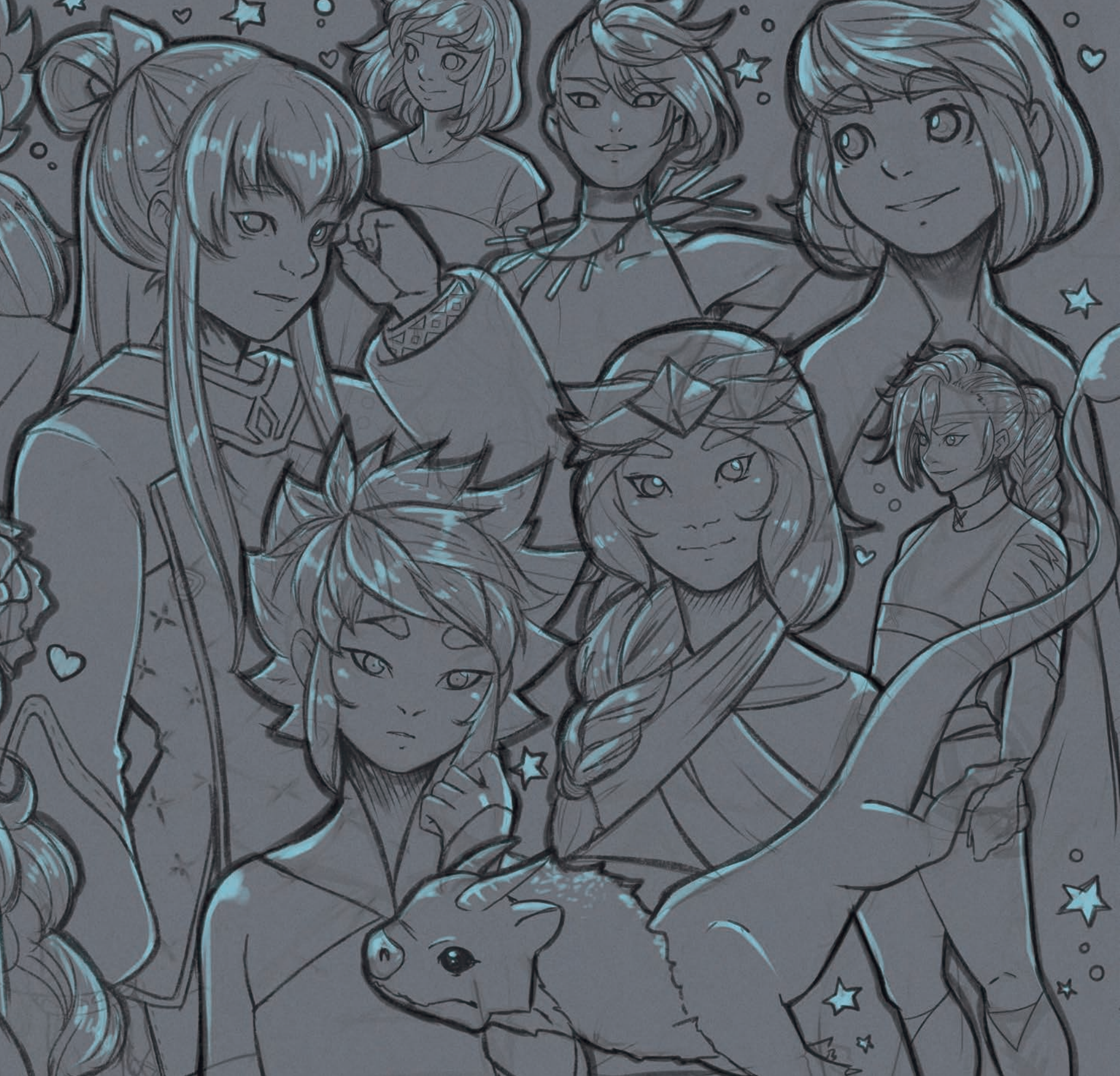


Projeto de conclusão de curso apresentado para a obtenção
do título de bacharelado em Design Gráfico sob a
orientação do Profº. Drº. Milton Koji Nakata.

Tipografia Principal Adobe Garamond Pro
Papel Couché fosco 150g/m²
Impresso no Brasil pela gráfica InPrima em são paulo
Créditos a Freepik pelos ornamentos vetoriais usados neste livro







2015