

Destino de
AMYRI

The title is set against a background of horizontal stripes in shades of brown and tan. The word 'Destino' is in a simple, black, sans-serif font. The word 'de' is smaller and positioned to the right of 'Destino'. The word 'AMYRI' is in a large, bold, black, sans-serif font. The letter 'A' is replaced by a stylized tree with a black trunk and a black, spiky canopy. The letter 'M' has a red gemstone in its center. The letter 'Y' has a red gemstone in its center. The letter 'R' has a red gemstone in its center. The letter 'I' has a red gemstone in its center. The background is framed by dark, jagged, tree-like shapes on the left and right sides.

Desenvolvimento de personagem e
ilustração para jogo digital

Gustavo Cerino Paulino da Silva
2018



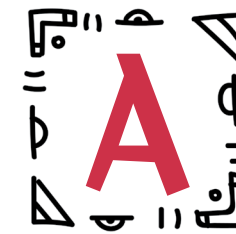
Desenvolvimento de personagem e ilustração para jogo digital

Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Departamento de Design

Projeto de Conclusão de Curso Design Gráfico
Gustavo Cerino Paulino da Silva
Orientação: prof. Fernanda Henriques

Índice

Objetivo	8
introdução	9
Resgate cultural	10
Ancestralidade e pertencimento	14
Por que jogo?	22
Concept art	26
Proposta	29
Referências	39
Tatsuya Yoshikawa	40
César Rosolino	42
Bruno Arruda	44
Joy Ang	46
Desenvolvimento	49
Painel de referências	51
Escrita	54
Enredo	55
Criando personagens	58
Protagonistas	59
Amyri	60
Concept art	63
Sem-fim	78
Concept art	83
Aruru	90
Concept art	93
Personagens secundários	101
Abaçaí	102
Saci	108
Caruara	114
Outros elementos presentes na história	120
Itens	121
Processos	127
Mecânica	134
Ilustrações promocionais	135
Ilustração - Amyri	137
Ilustração - Aruru	144
Identidade visual	151
Logotipo	152
Elementos gráficos	158
Considerações Finais	162
Referências	164



AGRADECIMENTOS

Existem tantas pessoas para agradecer, muita gente me ajudou durante todos esses anos e me fizeram ser quem sou hoje. Peço perdão por me limitar a agradecer poucas pessoas neste trabalho e por talvez esquecer algum nome. Primeiramente, gostaria de agradecer as pessoas mais importantes da minha vida, o meu tudo, meus pais e meu irmão. Por serem o que são e como são, por me apoiarem, por acreditar em mim e serem compreensivos em todos os momentos, mesmo de longe. Eu sei que vocês sempre estiveram ao meu lado.

Agradeço a Deus, à vida, ou ao destino, por conspirar para o momento que vivo hoje.

Também agradeço a todos os meus familiares por me darem apoio, carinho e momentos felizes; em especial às minhas tias Mara, Amélia, Iracema e Tereza, e aos meus tios Cridinho e Roberto, por sempre me incentivarem a desenhar e acreditarem em mim; e aos meus primos: Jeferson, Carolina, Izabella, Silas, Vitor, Paula, Lilian, Ellen, Matheus, Evelin, Eleri e outros, por serem além de primos também grandes amigos que sempre me deram suporte.

Agradeço ao maior tesouro que conquistei na minha vida em Bauru, irmãos que o destino me trouxe, pessoas que compartilharam comigo tristezas e felicidades, que me ajudaram sempre que precisei: Gabriel Baldo, Emanuel Mercadante, Mateus Paulozzi, Del Antonucci, Tomás Paulozzi, João Macedo, Marco Antônio, Bruno Soares, Lucas Ikeda, Tulio Sacchi, Navarro Christófar, William Mc Gowam, Giovanni Filho, Laura Camargo, Cindy Muramatsu, Marcus Takeshi, Bruno Borges, Vitor Moreno, Aaron Cintra, Vinícius Akamine. Agradeço também à Carolina Lie, por ser inspiração, pelo enorme suporte, paciência e carinho.

Agradeço aos queridos Leonardo Moroni e Luendey Maciel que sempre deram apoio, por me mostrarem o caminho diversas vezes, por serem pessoas que tenho como verdadeiros professores.

À professora Fernanda Henriques, que com suas aulas me fizeram gostar de áreas do Design que não tinha tanto interesse, por sua amizade, por ser exemplo de humildade e de profissional, pela sua orientação e apoio sempre.

Ao querido César Rosolino, que mesmo quando estudante, nunca deixou de ensinar, por ser exemplo de artista e de pessoa, pela amizade e por ter aceitado ser parte da banca.

Ao professor Ricardo Rinaldi, por todos seus ensinamentos, pelo apoio e incentivo de sempre, por ser além de ótimo profissional, também grande amigo.

Agradeço à Bauru, à Unesp e a todos que de alguma maneira participaram da minha vida e me trouxeram até aqui.

Dedico este trabalho ao meu avô “Cridio”(in memoriam),
que sempre me apoiu nessa trajetória mesmo não
compreendendo o que eu estudava

OBJETIVO

O objetivo principal do projeto é produzir a etapa inicial de um jogo digital, desenvolvendo os seguintes elementos próprios da pré-produção de um jogo: Conceito, Premissa, Design de regras e mecânicas e Conceituação da estética visual utilizando ilustrações e esquematizações. O conceito baseia-se em uma peça autoral inspirada na cultura e nas lendas do folclore brasileiro, além da minha bagagem pessoal acerca do gênero fantasia.

Devido ao longo processo e à quantidade de recursos necessários para a elaboração e desenvolvimento de um jogo digital, não é possível produzi-lo inteiro no prazo do Trabalho de Conclusão, dessa forma, este trabalho se mantém na etapa de pré-produção, com a intenção de estabelecer o aprendizado, amadurecimento e principalmente o autoconhecimento nas habilidades necessárias para esta área. Contudo, pretendo dar continuidade ao projeto, de modo que ele seja aperfeiçoado e possa rodar com sua máxima capacidade de funcionamento.

INTRODUÇÃO

RESGATE CULTURAL

Cresci no interior do estado de São Paulo, no município de Rancharia, numa casa com quintal grande, cheio de pés de jabuticaba. Morar no interior é transformar qualquer acontecimento em algo fantástico, então, tive bastante contato com o imaginário fantasioso e vivi cercado de tradições e interesses comuns na região. De vez em quando, ouvia relatos de pessoas próximas sobre o avistamento de alguma figura mágica como “Saci”, “Curupira” e “Nego d’água”. Certa vez, meu avô disse ter ouvido o Saci enquanto pescava e, para ele, o assobio da criatura era igual ao som que uma garrafa molhada faz ao ser esfregada contra um isopor. Novamente, ainda mais velho, ele também disse ter acordado e avistado o Saci no pé de sua cama, seus olhos eram amarelos e grandes e ele sorria enquanto meu avô estava paralisado na cama. Já minha tia jura ter visto o Saci quando era criança, num primeiro momento ele ficou olhando atentamente para ela enquanto brincava e, em seguida, se transformou em um gato, ainda com seu capuz vermelho e fugiu.

Todas essas histórias eram contadas em tom de relato nas rodas de conversa, sempre sendo levadas à sério, de modo que nem quem falava nem quem ouvia tratava como balela.

Como já gostava muito de animações e filmes, a fantasia e o universo mágico desde cedo me

fascinavam. Já o interesse por esses mitos brasileiros foi se transformando no decorrer dos anos: na infância, talvez por receber da mídia geralmente o folclore com viés voltado ao ecológico e infantil, gostava muito e até tinha vontade de encontrar com uma dessas criaturas fantásticas; um pouco mais crescido, com a doutrina de conceitos de religião e demonizando tudo o que era surreal, passei a ter medo de um possível encontro, mas ainda acreditando na existência; na adolescência fui perdendo o interesse pela cultura regional e a fantasia brasileira, em alguns momentos chegando a achar ridículo em comparação com a exterior, talvez por buscar pertencimento em alguma cultura mais representada e valorizada.

Quando entrei na faculdade, tudo o que remetia ao interior me agradava, fazia eu me sentir mais eu. Pude enxergar o valor em coisas como: a folia de reis, música sertaneja, histórias da região, entre outras. O apelido “Rancho”, que recebi logo que entrei na faculdade, caiu como uma luva e serviu como estímulo para esse resgate cultural.

Cada vez mais venho me inspirando e tentando aplicar a referência à cultura brasileira em meus trabalhos e, assim, continuar buscando minha identidade como artista.



A convite de Bruno Müller, produzi a ilustração a cima: “A criação dos animais”. Esta é a minha interpretação da lenda Kaingang da criação dos animais.(acervo pessoal)

O Brasil é um país enorme, com uma riqueza cultural singular, formada por vários povos: alguns que chegaram à força, outros por interesse, por uma vida melhor e aqueles que já estavam aqui ou que desapareceram completamente. Toda essa mistura de culturas gerou nosso folclore e também uma enorme quantidade de mitos sobre criaturas.

Essa riqueza de histórias sobre criaturas do nosso folclore acaba não sendo valorizada na nossa vida adulta, muito pelo fato da falta de produções que

venham a trazer uma versão mais madura dos mitos. Na infância, o folclore era muito presente dentro das escolas, sempre por um viés positivo e do bem, como no caso do Curupira, citado também na entrevista abaixo. Porém, esse tema acaba não gerando tanto interesse quando ficamos mais velhos, as poucas produções brasileiras, a falta de incentivo, de investimentos, pouco alcance de mercado e o excesso de superproduções Hollywoodianas acaba resultando no abafamento e esquecimento das aventuras de personagens da nossa cultura, que possuem um enorme potencial.



Ilustração que desenvolvi inspirado na folia de reis e na cultura sertaneja (acervo pessoal)



Acima uma ilustração que desenvolvi de uma versão mais cartoon do Saci para o dia do Saci (acervo pessoal)



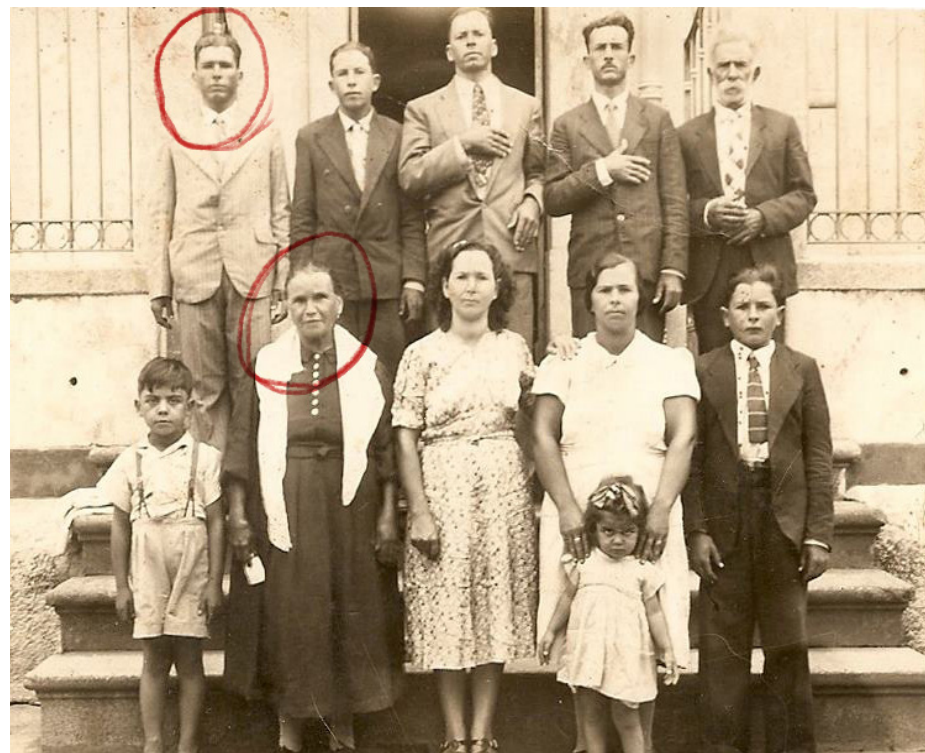
ANCESTRALIDADE E PERTENCIMENTO

As ideias para este projeto são antigas, ousou dizer que a motivação dele vem até de meus ancestrais. Nele eu gostaria muito que o núcleo de personagens principais fosse composto por protagonistas indígenas e, como pretendo que este projeto vá adiante e se estabeleça como um produto que venha a ser comercializado, queria que ele apresentasse características que referenciam à cultura do Brasil. Acredito que faz parte do meu papel como artista brasileiro, tendo recursos para produção de projetos, desenvolver algo que tenha como referência a cultura do país em que nasci.

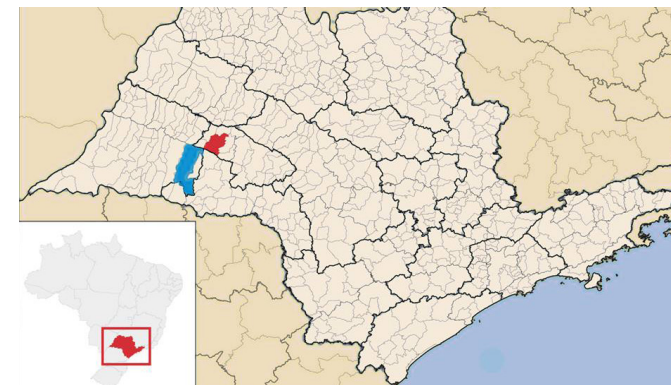
A escolha do núcleo de personagens indígenas é bastante pessoal, é um exercício de resgate e orgulho. Infelizmente, o pouco que sei de minha tataravó paterna é que ela foi pega a laço, como um boi, e forçada a ter filhos do homem que é meu tataravô. Já de sua filha,

Maria Joaquina, minha bisavó, conheci algumas poucas histórias. Diziam que seu comportamento era desajustado para o senso comum: ela defecava em público, escarrava

o tempo todo e tinha o jeito ríspido e agressivo. O pouco da história que sobrou foi desaparecendo por vergonha e pelo distanciamento entre ela e seu filho, meu avô.



Da esq. para a dir. na fileira de cima meu avô é o primeiro; na fileira de baixo minha bisavó é a segunda. (acervo pessoal)



Em vermelho, Tupã - SP. Em azul, Rancharia - SP

(Raphael Lorenzeto de Abreu - Image:SaoPaulo MesoMicroMunicip.svg)

Na tentativa de buscar nossas origens, meus tios, já adultos, encontraram um bilhete escrito a mão, que sugeria que ela era de Tupã - São Paulo, onde existem grupos indígenas Kaingang e Krenak e meu avô costumava usar o termo “Bugre” quando se referia a ele e à mãe, sendo esse termo usado para normalmente denominar alguns grupos indígenas, como os citados acima.



Família kaingang fazendo fogo de chão na TI Apucarantina (PR). Foto: Kimiye Tommasino, 1999. (Publicado originalmente em 01/2001 no Instituto Socioambiental (ISA))



“Os Krenak são os últimos Botocudos do Leste, vítimas de constantes massacres decretados como “guerras justas” pelo governo colonial. Hoje, vivem numa área reduzida reconquistada com grandes dificuldades.”

(Publicado originalmente em 12/1998 no Instituto Socioambiental (ISA))

(Foto: Acervo Plínio Ayrosa /USP)

“É.. E eu estou com felicidade mesmo.” (Maria Luísa)

Até a metade do projeto, imaginei que seria melhor que os personagens fossem de algum grupo indígena existente e que as lendas que aparecem na história fossem fiéis ao que se tem registro ou aos relatos de pessoas que eu pudesse entrevistar. Essa proposta me causou muito estresse e também questionamentos: “até que ponto eu poderia usar a cultura desses grupos indígenas sem saber se eles autorizam, sem o ponto de vista deles sobre eles mesmos?” Além dessas questões eu sentia que me prendia muito em tentar encaixar a história que eu tinha para contar.

Com a orientação da professora Fernanda, me senti confiante para tentar construir esses personagens com liberdade e respeito, inventando uma tribo para cada um dos personagens. Fui orientado também a procurar pessoas indígenas e entrevistá-las para que o projeto tivesse consistência e um feedback por parte delas.

Consegui marcar uma entrevista com a Luzia, enfermeira da FUNASA (Fundação Nacional de Saúde), e sua filha Maria Luísa Makurap, que tem 5 anos e é Makurap, esta estava vivendo em Rancharia e sendo inserida em ambiente escolar, porém já estava de partida para aldeia no interior do Pará.

De início, a entrevista estava marcada para acontecer com o pai dela, que não pôde estar presente pois já tinha voltado para a aldeia. Dessa maneira, tive que modificar um pouco as perguntas que havia

planejado. A seguir estão os recortes de alguns momentos que considerei importantes na entrevista, que também está anexada em vídeo:



Foto da Maria Luísa e sua mãe, Luíza (Acervo pessoal)

Qual povo indígena você pertence?
(Maria Luísa) - Makurap.

Qual é o seu nome inteiro?
(Maria Luísa) - Maria Luísa Grilo Makurap Mota

Qual aldeia vocês estão indo morar?

(Luzia) - A de Espigão, que é dos Cinta larga.

Essa pintura é tradicional da tribo Makurap?

(Luzia) - É pintura tradicional, no entanto se você olhar na etnia deles é a mesma pintura, em outras etnias são outras pinturas. Cada etnia tem sua própria pintura.

Essa pintura tem algum significado na tribo?

(Luzia) - Cada pintura para eles é uma coisa, um simboliza felicidade o outro simboliza... Entendeu? Cada um simboliza uma coisa. Esse no caso representa felicidade.

(Maria Luísa) - É.. E eu estou com felicidade mesmo.

Quais brincadeiras e atividades lúdicas são praticadas na aldeia que vocês viveram?

(Luzia) - Como ela nasceu na cidade, né? Aí antigamente ela ia para a

aldeia, no entanto que tem foto, no Facebook, que falei para você tem foto. A brincadeira deles é mais essa questão assim: pescaria, caça e rio.

- Desde de criança.

- No entanto que você vai lá e você ficar encantado! Aquelas criancinhas de 2 anos parecem peixe: entra no rio assim e sai nadando, e você fala assim : “Não, não é possível”

- Então a brincadeira deles mais lá, é essa coisa. Tem a brincadeira normal de criança de pular em árvore, subir em árvore e descer. Essa coisa normal de criança, mas tem essa também, que ficam desde “pequenininho” na caça, na pesca e é um verdadeiro peixe para nadar.

E tem algum jogo ou brincadeira na aldeia?

(Luzia) - Os jogos que eles ensinam é essa questão da cultura deles, assim desde pequeno né?

(Maria Luísa) - É.

Qual a sua lenda ou personagem do folclore favorito?

(Maria Luísa) - Eu contei uma lenda pra minha mãe que era assim, uma lenda muito legal, que era a lenda do Curupira.

Do Curupira? Você gosta do Curupira?

(Maria Luísa) Acenou com a cabeça que sim

E como que é a lenda dele?

(Maria Luísa) - Ele tem um papel bom. Ele cuida dos animais, ele cuida das árvores e das florestas.



Maria Luísa (Acervo pessoal)

Como você acredita que é quando a gente morre?

(Maria Luísa) - Eu acho que a gente vai morar junto com Deus.

Como é o acesso a informática nas aldeias?

(Luzia) - Então, algumas aldeias hoje já tem.



Maria Luísa e sua mãe (Acervo pessoal)

(Eu) - E como é esse acesso?

(Luzia) - Tem já, tinha o computador, né. Tem uma sala lá com 3 computadores e eles já têm acesso. Aí o professor já ensina.

- Porque nas aldeias geralmente são dois professores. Tem o professor indígena e o professor branco. Mas os brancos às vezes até moram na aldeia.

Você costuma acessar a internet?

(Maria Luísa) - Pelo celular e pelo computador.

E você costuma usar o celular e o computador para que?

(Maria Luísa) - Ah...Eu gosto de “joguinho” e de jogar.

(Luzia) - E o que mais você gosta de assistir o dia inteiro, que eu já não aguento mais?

(Maria Luísa) - Luccas Neto (youtuber).

E você gosta de algum filme que tenha fantasia?

(Maria Luísa) - Esse daí...Eu gosto de Luccas Neto porque tem imaginações, mágicas e fantasias.

(Luzia) - Mas e os filmes que você gosta que tem magia, das princesas, das feiticeiras, que tem magia. Qual que é?

(Maria Luísa) - Das princesas da Disney.

Qual que você gosta mais?

(Luzia) - Qual a fadinha que você gosta de assistir?

(Maria Luísa) - Sininho... É do Peter Pan.

Você gostaria de ver algum filme ou jogo onde tenha uma personagem indígena?

(Maria Luísa) - Ah porque iria ser legal os índios em um filme, um jogo.

(Luzia) Porque quase não tem né filha?

(Maria Luísa) - Quase não tem né mãe.

E você gosta de jogar algum jogo?

(Maria Luísa) - No computador eu jogo aquele jogo lá que...Não sei o nome...Que tem o personagem Lulu, que é uma bruxinha e tem uma fada.

Ah é? Que legal!

(Maria Luísa) - É, mas eu não lembro o nome.



Cena do filme Tainá - Uma Aventura na Amazônia 2000 (claudia.abril.com.br)

A conversa foi longa e pude absorver coisas importantes além de refletir e me questionar sobre. Após o fim da entrevista, tanto a mãe quanto a filha falaram dos filmes Tainá, 1 e 2, e, por mais que o primeiro, que já tem 18 anos, nove anos mais velho que a Maria Luísa, seja antigo, ele ainda é uma das poucas produções no ramo do entretenimento que coloca o indígena como protagonista. Imagino que esse filme seja ainda mais importante pra pessoas como a Maria Luísa, que estão fora da aldeia e acabam enxergando na obra um resgate e se identificando com os personagens.

De acordo com o ISA (Instituto Socio Ambiental) existem 254 povos indígenas no Brasil, e de acordo com o Censo IBGE de 2010 estes povos somam 896.917 pessoas, dentre elas, 324.834 vivem em cidades e 572.083 em áreas rurais. É uma pena que existam poucas produções voltadas ao entretenimento e que trate o grupo indígena com respeito e o coloque destaque; aqui eu enfatizo a palavra entretenimento porque existe sim uma grande produção de documentários que trazem debates sobre questões importantes sobre povos indígenas.



Depois de conversarmos um pouco, contei sobre a minha proposta de desenvolver um jogo no qual os personagens principais são indígenas, mostrei alguns rascunhos pelo celular e ela (Maria Luísa) ficou entusiasmada com a ideia e me pediu para que enviasse



Maria Luísa Makurap (Acervo pessoal)

através do Facebook quando estivesse pronto, além disso se ofereceu para ajudar caso eu precisasse de mais informações no futuro, quando voltassem a ter acesso a internet já que, até Julho, elas estariam em área isolada de sinal.

POR QUE JOGO?

Minha admiração por jogos começou ainda na infância, consigo me lembrar exatamente da sensação que tive ao jogar pela primeira vez Super Mario World, para Super Nintendo, lembro-me até do que estava comendo. Na ocasião o videogame era do meu tio e fomos visitá-lo.

Os inimigos, o som, as figuras e a sensação de estar no controle para fazer o que quiser dentro daquele universo me encantaram. Daí em diante minha adoração só aumentou e, com certeza, foi um dos principais motivos para ter feito a escolha. A admiração por jogos me fazia ficar desenhando personagens e aventuras e, enquanto desenhava, minha mente ia longe pensando em histórias, criando mundos, tudo ali no papel.



A capa a cima, e uma cena do jogo a abaixo Me lembro muito bem de ter ficado impressionado com a capa do jogo (romsmania.com)

Quando entrei na Unesp tive a oportunidade de participar do LTIA (Laboratório de Tecnologia e Informação Aplicada). Fazer parte do laboratório fez com que eu experimentasse na prática como era a produção de um jogo, desde pensar a mecânica, história, desenvolver os personagens, até animar e ilustrar, além disso fiz muitos amigos, pelos quais sou grato de ter conhecido.

O interesse por jogos e participar do desenvolvimento do projeto de produções independentes, me fizeram notar que apesar da falta de incentivo, o desenvolvimento de um jogo é algo

possível mesmo o processo sendo penoso e demorado. Existem também várias chances do projeto ter bom alcance já que há alguns caminhos possíveis para conseguir financiamento como: financiamento coletivo, patrocinadores, participando de editais de programas de auxílio do governo, uma publicadora, concursos e festivais de grandes empresas.

O alcance do jogo também pode ser grande já que atualmente a cena de jogos independentes e o público que consome vem crescendo cada vez mais.



Foto do ano em que fiz parte do LTIA (Laboratório de Tecnologia e informação aplicada) (pagina LTIA)

A escolha da produção de um jogo independente parece ser um bom caminho porque possui público consumidor e, por isso, ameniza um dos problemas citados no capítulo anterior: a competição com grandes superproduções.



Concept art da personagem Twinkle (Acervo pessoal)

Junto com mais três pessoas do LTIA, Marcel Barboza, Adham Benelli e Rodrigo Ueda, formamos a equipe “Moscow Perdeu” e desenvolvemos o projeto do jogo Twinkle, que contava a história de uma garota estrela que tinha perdido sua memória e, por conta de uma explosão, se perdeu de sua família. Ela viajava pelo espaço em busca de seus parentes pegando carona na órbita e gravidade dos planetas.

O projeto teve destaque, chegando na final e vencendo na categoria Games da etapa nacional do evento Imagine Cup 2013, realizado pela Microsoft. Com muita alegria fomos campeões em nome da UNESP e do LTIA e toda essa experiência me fez amadurecer muito e compreender melhor a cena de jogos independentes.

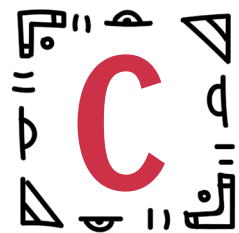
Como sempre tive dificuldade em escrever, no desenvolvimento do projeto Twinkle pude perceber que a parte que sentia mais prazer era a de Concept art. Nos anos seguintes decidi que, dentro do Design, era nessa área que gostaria de atuar.



Cenas do trailer do jogo Twinkle (Acervo pessoal)



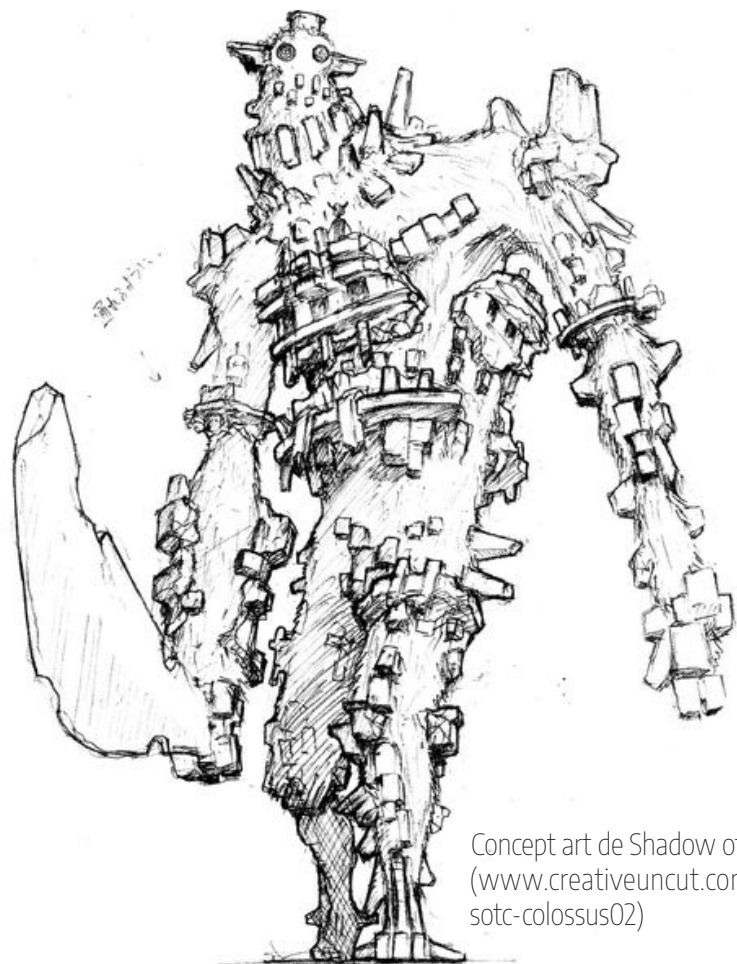
Eu, Rodrigo, Adham e Marcel, na entrega do premio do Imagine Cup em São Paulo (<http://agencia.fapesp.br/equipe-da-unesp-vence-imagine-cup-2013/17123/>).



ONCEPT ART

“O concept art agrupa o desenvolvimento de diferentes elementos como personagens, cenários, acessórios, climatização, entre outros, os quais tendem a influenciar e interagir mutuamente” (TAKAHASHI E ANDREO, 2011)

Como publicado na revista Zupi de 2010, Concept art é a arte capaz de representar uma história de modo que possa ser traduzida para elementos visuais, como personagem, ambiente, elemento ou até um universo todo. O concept art, que é hoje uma vertente muito importante para a indústria do entretenimento, pode ser produzido em vários caminhos, tais como: ilustração, escultura, escultura digital, entre outros. Artistas que desenvolvem esse tipo de trabalho são especializados e têm grande habilidade em desenvolvimento de peças, pois além de existir uma demanda seleta, este trabalho é o espírito artístico por trás de grandes produções como filmes, jogos, animações e outros.



Concept art de Shadow of the Colossus
(www.creativeuncut.com/gallery-09/sotc-colossus02)

Ou seja, concept art pode ser considerado como a transformação de ideias em peças de arte que representem, de uma melhor maneira, os conceitos pensados para o projeto, sendo importantíssimo nos primeiros passos de uma produção e que dará forma ao projeto final.

“Assim como os projetos de design, o concept art visa um produto final e segue uma linha projetual, passando por etapas bem definidas, de acordo com a metodologia específica de cada profissional. Por isso, não basta que o concept artist seja um bom desenhista, ele também precisa ser um bom designer, capaz de organizar de forma lógica e eficaz as etapas da execução de seu trabalho, permitindo que o faça de maneira rápida e consistente, duas qualidades muito importantes nesse ramo da indústria” (ROCHA 2015, p. 08).

Toda bagagem pessoal e de estudo de referência é importantíssima na hora do designer desenvolver um concept art, o conjunto de elementos colocados na peça tem que ser condizente com a ideia, essência e a mensagem que ela foi planejada para transmitir.



Concept art de Shadow of the Colossus aplicado (www.comboinfinito.com.br)

“Um trabalho do designer é resolver problemas, mas para resolvê-los você primeiro deve entender do que eles se tratam. Analisando o que você está desenhando, você alimenta seu cérebro com potenciais soluções e ideias visuais. Alguns desses elementos incluem a compreensão da forma, perspectiva, materiais, luz e composição. Com relação à biblioteca visual, desenhando temas como pássaros, plantas, aeronaves, carros, insetos, pessoas e etc., você apresenta seu cérebro às formas e proporções que criam esses temas.”
(Feng Zhu, 2010)



Concept art El Fuerte Street Fighter IV
(streetfighter.wikia.com)

PROPOSTA

Por volta de 2012 tive a ideia de fazer um jogo em que o personagem principal seria um indígena e iria lutar contra um feiticeiro. Eu não sabia exatamente o que queria contar, mas mantive esta ideia comigo. No começo do meu segundo ano de faculdade perdi meu avô e, em seguida, passei por diversos momentos delicados, como a descoberta de um câncer no meu pai. Esses momentos complicados fizeram com que eu entrasse em uma enorme introspecção pessoal, chegando até a desenvolver ansiedade.



Concept art do personagem que correspondia ao Abaçai
2012 (Acervo pessoal)

Na tentativa de tirar algo positivo dessa fase, comecei a imaginar uma história em que um personagem ia atrás de uma pessoa no mundo dos mortos, para reencontrá-la. Do outro lado, essa pessoa que ele foi encontrar tentaria confortá-la de alguma maneira. No fundo, acredito que esta história fala muito sobre o que eu estava passando, a sensação de perda e a ideia de que a morte é algo natural e que deve ser superado.



Concept art do personagem Abaçai
2014 (Acervo pessoal)

Durante a graduação, diversas vezes tentei dar vida a essa ideia e, durante este tempo, venho esboçando artes conceituais e lapidando os personagens até chegar no que apresento neste projeto.



Primeiro concept art do Sem-fim, 2014
(Acervo pessoal)

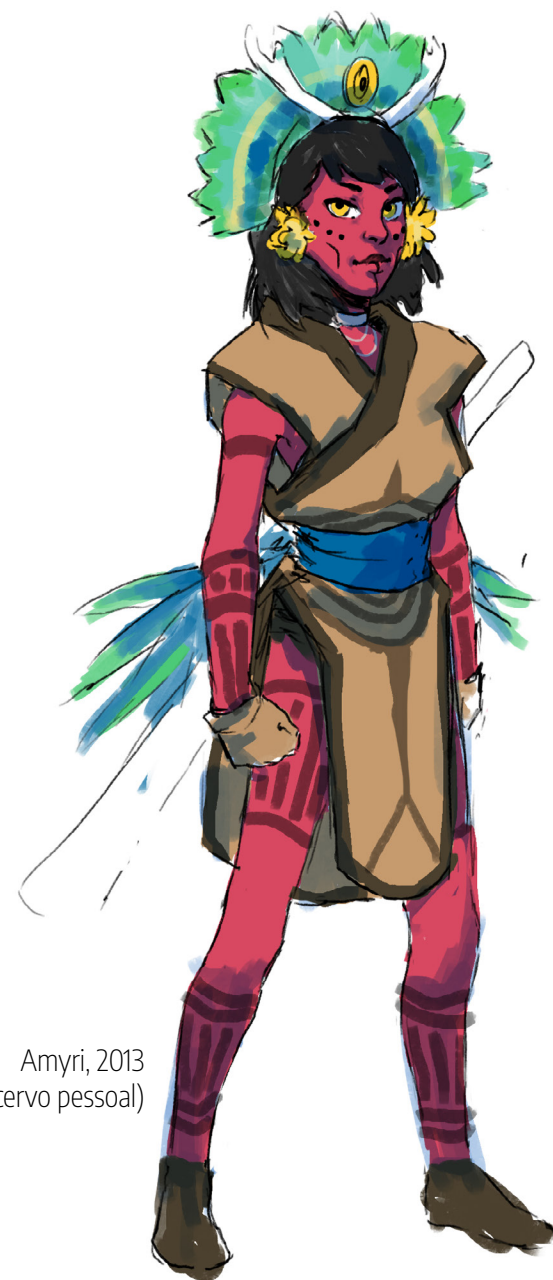


Primeiro concept art do personagem da história, 2012
(Acervo pessoal)

Abaixo estão alguns esboços de Amyri no decorrer dos anos



Amyri, 2013
(Acervo pessoal)



Amyri, 2013
(Acervo pessoal)



Amyri, 2014
(Acervo pessoal)



Amyri, 2017
(Acervo pessoal)



Além dos concepts dos personagens, desenvolvi algumas cenas que retratam a personagem em ação.

Isto se deu devido a uma ideia que tinha sobre tornar a história uma animação ou uma história em quadrinhos.

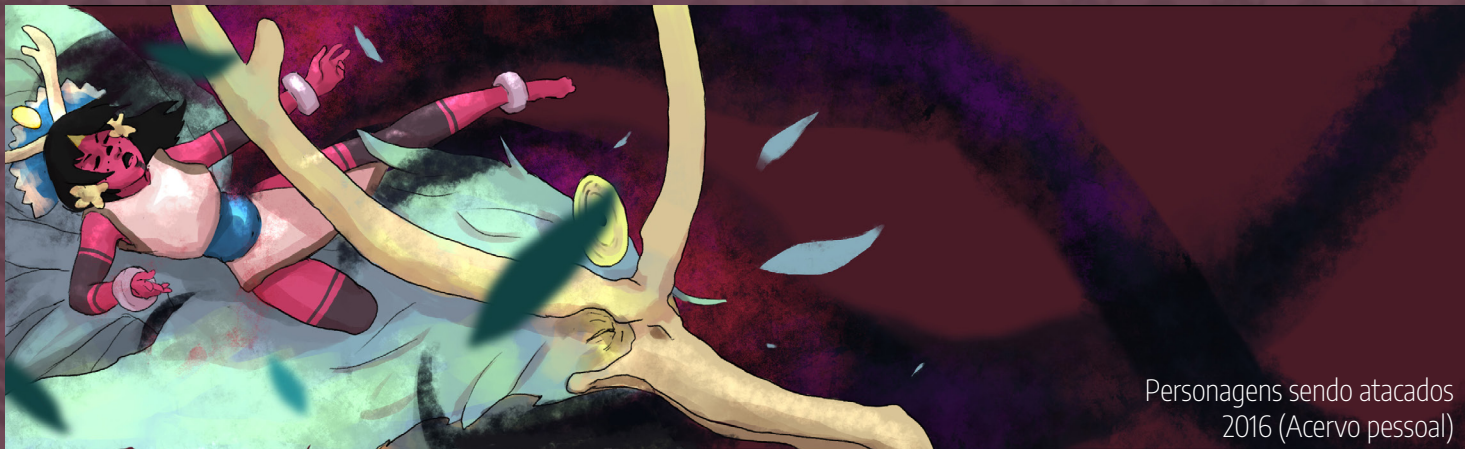
A princípio eu imaginava que a narrativa funcionaria melhor como uma animação mas, conforme a desenvolvi na minha cabeça, percebi que seria interessante que as pessoas pudessem tirar suas próprias interpretações da história, fazer escolhas dentro dela e que essas escolhas tivessem um peso moral no desfecho. Assim, a melhor opção para esse tipo de interatividade seria transformá-la em um jogo.



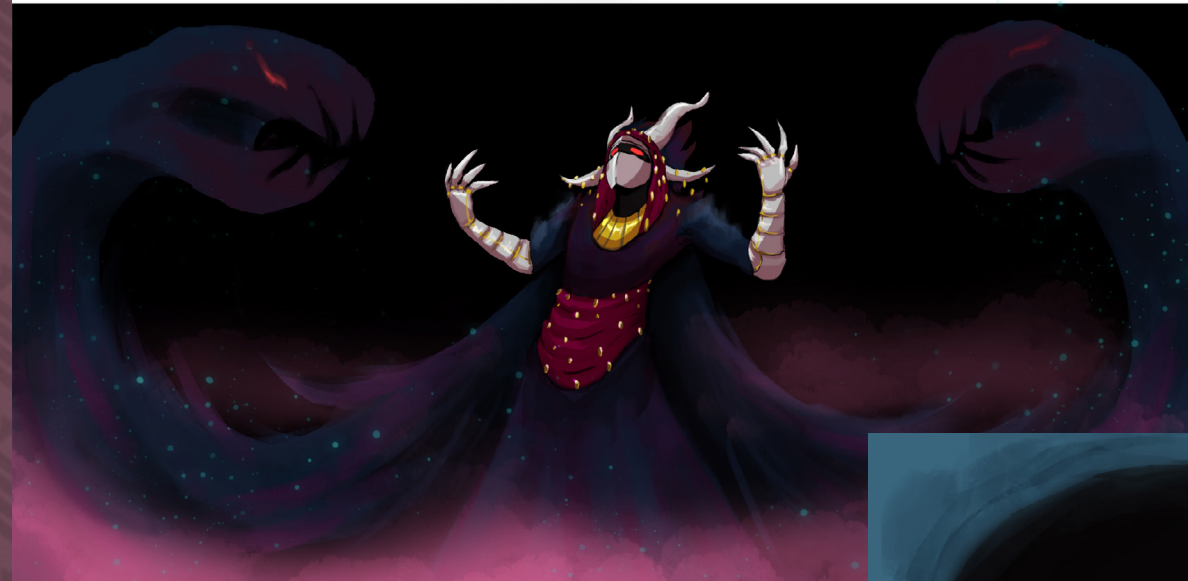
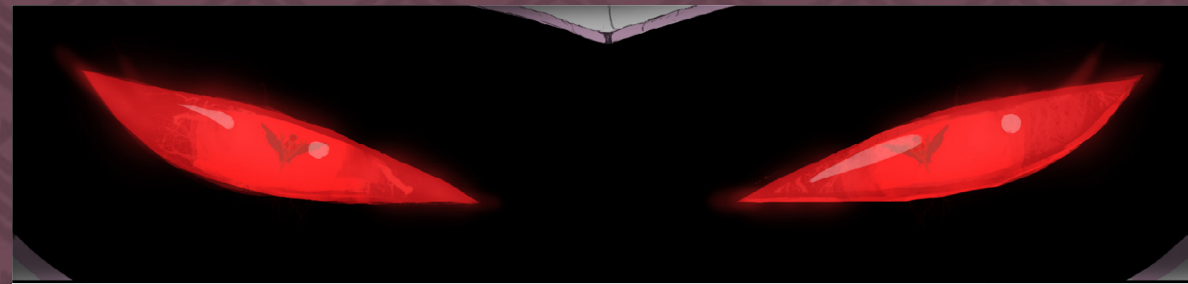
Personagens voando
2016 (Acervo pessoal)



Amyri voando em direção à Torre, que correspondia à ideia da jabuticabeira / 2016 (Acervo pessoal)



Personagens sendo atacados
2016 (Acervo pessoal)



Abaçaí e seus poderes
2016 (Acervo pessoal)





Rascunho de retrato de Amyri
2017
(Acervo pessoal)

REFERÊNCIAS



ATSUYA YOSHIKAWA

Conheci seu trabalho antes de conhecê-lo como artista e em épocas que não havia internet. Ainda na infância, lembro-me de ter assistido meu irmão jogar Breath of Fire IV e ter me encantado com as soluções gráficas de desenho, com as cores, o carisma das personagens, os recortes de sombra e luz em tonalidade saturada. Durante muito tempo, “consumi” muito desse artista como minha principal inspiração.

Tatsuya é um ilustrador japonês que trabalhou durante 19 anos na Capcom, atuou principalmente como ilustrador e designer de personagem. Entre os títulos mais famosos que atuou estão: Megaman, Starfox, Devil may Cry e Breath of Fire.



Arte conceitual do personagem Ershim
(bof.wikia.com/wiki/Ershin)



Arte conceitual para o jogo Breath of Fire IV
(www.creativeuncut.com)

Os concepts de Tatsuya são bem livres, esboçados e sem muitos detalhes mas, ao mesmo tempo, bem poderosos na questão de eficiência de mensagens, como referências culturais, personalidade, gestual e funcionalidade.



Arte conceitual do personagem Scias (www.creativeuncut.com)

CÉSAR ROSOLINO

César Rosolino é formado em design gráfico pela UNESP de Bauru, já trabalhou como ilustrador para empresas como Riot Games Brasil, Dire Wolf digital e Hex Entretenimento.



DJ'S COSTUME DESIGN

Copyright Riot Games 2016. Used with permission. All rights reserved.



Concept art para CBLOL 2016.
www.artstation.com/artwork/K20jr

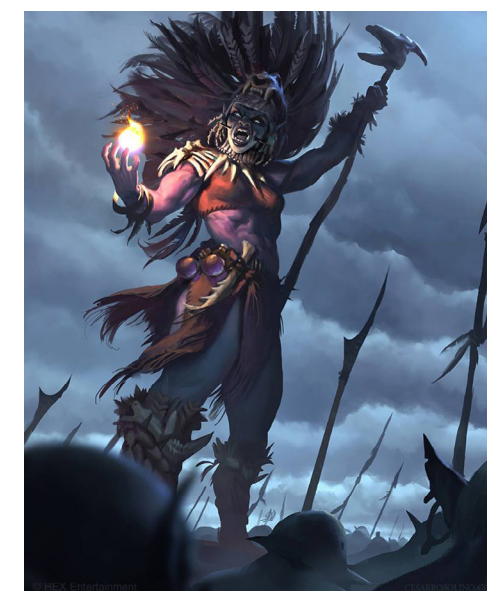


Splash art para Arena of Valor (www.artstation.com/artwork/GRRJW)

Tive a honra de conhecer o artista e seu trabalho de perto na UNESP de Bauru. Eu estava me distanciando um pouco da ilustração, e saber que existia no campus não só ele mas outros grandes artistas de um nível tão alto e que eu só conhecia pela internet, me motivou muito a voltar a estudar e acreditar na ilustração como um caminho real para o Design.

Esse contato dentro da universidade me proporcionou grande aprendizado e inspiração.

César é um grande exemplo de dedicação, foco e também de pessoa. Seu estilo artístico, suas soluções de volume, shape, atmosfera e narrativa dentro de ilustrações são fortes influências que busco encontrar.



Fury Bringer para Hex Entertainment

B RUNO ARRUDA



Auto-retrato (www.behance.net/brunoarruda)



Fã arte de Blade of the Imortal (facebook.com/brunomutt)

Bruno Arruda, também conhecido com Mutt, é formado em Design gráfico pela UNESP de Bauru, já trabalhou no desenvolvimento de histórias em quadrinhos autorais para o coletivo Red Doors como ilustrador na Mstech, no desenvolvimento de cenários de realidade virtual, entre outros.

Também tive a honra de conhecê-lo durante meu período de graduação, no evento “Bauruzão Ilustrado” idealizado por ele e outro grande artista, Rafael Oliveira, que também me ensinou bastante sobre ilustração. Já no segundo ano de curso, comecei a trabalhar em uma empresa de jogos educativos junto com esses e outros grandes artistas.

O estilo experimental de desenho e pintura, soluções criativas e humoradas para determinados detalhes, vieram de encontro com o que eu já admirava. Além disso, a convivência no trabalho fez com que eu aprendesse muito sobre atalhos e fundamentos da ilustração.



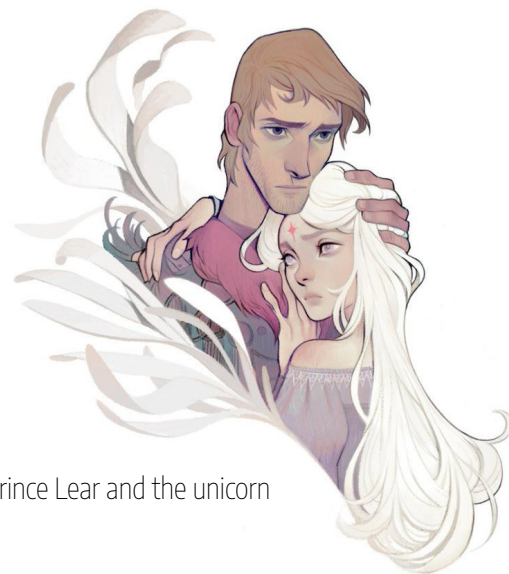
Reaper. (www.behance.net/brunoarruda)



Princess (www.behance.net/brunoarruda)



Angora (twitter.com/joy_ang/media)



Prince Lear and the unicorn

Joy Ang é uma ilustradora canadense formada em Design pelo Colégio de Arte & Design de Alberta. Já trabalhou como designer de personagem para a série Hora de Aventura, desenvolveu livros infantis e teve clientes como Udon Comics, Blizzard, Bioware, Nokia, Nickelodeon e Cartoon Network.

Não me lembro bem quando conheci o trabalho dela, mas foi no site Deviantart há muitos anos. Seu estilo foi me atraindo cada vez mais conforme minha arte era amadurecida. Ela possui um traço que é, ao mesmo tempo, versátil e consistente. A textura de rendering, as formas aplicadas nos desenhos e a sutileza e equilíbrio no uso de linha de contorno são detalhes que eu tento absorver em minhas peças.



Artgraph carbon, white gouache & PS
(twitter.com/joy_ang/media)

DESENVOLVIMENTO

Como nunca tinha realmente desenvolvido o enredo a fundo, decidi planejá-lo de um jeito que ficasse mais fácil para escrever, já que não tenho habilidade nessa área. Comecei definindo um conceito em poucas, para ter certeza que ele estava simples e interessante.

Conceito: Uma garota indígena, presa no mundo dos mortos, luta para trazer de volta o equilíbrio dos vivos.

Após definido o conceito, o próximo passo era decidir qual seria a trama da história. Um dos jeitos que encontrei foi fazendo uma logline.

Uma ferramenta muito importante para o desenvolvimento do enredo é a logline, pois dá a chance de se planejar rapidamente qual será alma do enredo, segundo Souza:

“A Logline cumpre a função de dizer às pessoas sobre o que é a sua história de forma sucinta e atrativa. Trata-se de um breve resumo, com uma ou duas frases, que visa despertar o interesse na essência da história. As melhores loglines descrevem com precisão a tensão psicológica implícita dos personagens principais, assim como a situação que enfrentam e que riscos correm.” (SOUZA 2016)

Santos citou em 2016 em seu artigo “Metodologia para produção de animação publicitária: adequações projetuais para potenciais mercados [...] A logline tenta descrever o roteiro da animação em apenas uma ou duas sentenças, assemelhando-se à sinopse de um filme, por exemplo”.

Dessa forma, temos:

Logline: Após ser acordada e encontrar um misterioso pássaro que pedia ajuda, uma corajosa jovem índia, sem memória, vai em busca do “Tempo” que fora roubado por um poderoso feiticeiro.

Definida a logline, precisava, então, escrever o tema da história, sobre o que ela seria, qual o legado que eu gostaria que ela tivesse. O tema era algo que já tinha em mente mas, na hora de escrever, precisei pensar em qual dos personagens estaria o foco da mensagem. Dessa forma, decidi que trabalharia os três personagens (a índia, o feiticeiro e o pássaro) e suas questões, tal decisão foi importante na hora de pensar a mecânica do jogo, a qual falarei mais a frente.

Tema: Sacrifício e Libertação: abrir mão da vida e das coisas mundanas em troca da continuidade do universo; libertação da culpa e do egoísmo: aceitar a morte como processo natural da vida.



AINEL DE REFERÊNCIAS

Tendo essas três informações escritas, somadas aos rascunhos que já havia produzido dos três personagens principais, decidi montar um painel de referência do visual da história. Nesse processo, passei a pensar no sentimento que as cenas transmitiriam, no ambiente, na luz, que tipo de caracterização as criaturas teriam e até no som que as imagens pudessem ter. Essa etapa me ajudou muito a definir o rumo da história e quais referências artísticas e de narrativa eu utilizaria. Além disso, pensando em equipe, um painel de referência de projeto é essencial para que todos os envolvidos no processo tenham um direcionamento em comum na hora de trabalhar e que também consigam visualizar melhor os conceitos que estão no papel. Em resumo, quanto mais informações eu pudesse juntar, melhor seria para gerar um escopo do projeto.

SCRITA

Comecei a escrever um outline da história que precede a que o jogador estará, ou seja, uma história que mostre os acontecimentos anteriores ao que o jogador se encontra, para que o mesmo se contextualize e imirja na narrativa. A história dentro do jogo não será, obrigatoriamente, apresentada na ordem cronológica, a idéia é que ela seja descoberta pelo jogador.

Foram várias tentativas de escrever a história e, em paralelo, tentava aperfeiçoar mais os personagens e também rascunhar para, assim, dar forma às ideias que estavam incertas na minha cabeça.

NREDO

Um casal de jovens indígenas de tribos inimigas, Amyri e Aruru, se conheceram sem querer ainda jovens, no meio da mata. Até então sempre se encontravam às escondidas por lá. Aruru era um guerreiro muito corajoso e Amyri uma responsável filha e integrante de sua tribo. Ela era muito corajosa, sabia de muitas histórias que sua avó contava, ajudava seu pai na caça e também sua tribo nos afazeres.

Amyri contava muitos contos à Aruru, inclusive os que ouvia de sua avó sobre o outro lado do mundo, sobre as criaturas que lá se escondiam, gigantes que viviam acima do céu e até da existência de um pajé “neutro” na mata escura, localizada perto dali. Seu nome era Bicho-bamba, não pertencia a nenhuma tribo e tinha muitos poderes, ficava entre o mundo daqui e o “outro lado”, onde as criaturas mágicas vivem.

Lá no céu, em cima da lua existe um enorme pé de jabuticaba, onde vive um pássaro que cuida da vida de todos os seres do lado de cá, o Sem-fim. Cada jabuticaba do pé é mágica e única pois corresponde a uma vida. É possível, se olhar com atenção, assistir no reflexo da fruta o exato momento em que o vivente estava.

Quando uma fruta cai do pé, é uma vida que termina, então, em um ritual diário e eterno, o Sem-fim come as frutas caídas e antes do amanhecer voa sobre um enorme lago escuro derrubando apenas os caroços de jabuticaba nele, que corresponde ao céu noturno e ao lugar em que ficam as almas.

Certo dia, Amyri tenta contar ao seu povo que gostaria que Aruru viesse morar na tribo, mas não consegue apoio, pois o pajé da tribo pressente que a união dos dois trará muitos problemas a ela e à aldeia, então pede para que o rapaz vá embora. Os dois decidem fugir e viver escondidos na mata.

No quarto dia, já vivendo juntos, tendo que viver de caça e pesca, Aruru tem que sair para caçar e, mesmo depois do pedido de Amyri para que ela o acompanhe, ele decide ir sozinho. A garota, então, sai à procura de frutos do mar quando, por descuido, acaba pegando um caracol-de-cone, que é muito venenoso, e sendo ferroadada.

Nem todas as frutas que caem das árvores frutíferas são maduras e com a jabuticabeira não é diferente. Sendo assim, a fruta que correspondia à vida de Amyri caiu e ela acabou morrendo no caminho de volta para a oca.

Ao voltar da caça, Aruru encontra sua amada morta e, em um ato de desespero e de culpa por sua morte, começa a chamar Bicho-bamba, o pajé neutro que já havia sido relatado nas histórias que Amyri o contava. Então, Bicho-bamba responde e pede para que ele vá até a árvore mais podre que encontrar, pois ali aconteceria a conversa/negociação.

Ao encontrar um tronco podre e infestado de vermes, Aruru pede para que o Bicho-bamba reviva Amyri. O pajé, então, propõe uma negociação: pede para que Aruru siga atentamente seus pedidos, pois assim Amyri não morreria e, em troca, o pajé também se libertaria da prisão entre os dois mundos, sem nenhuma pendência para resolver.

Assim, Bicho-bamba pede para que Aruru acenda o fogo em cima das cinzas de uma fogueira já apagada, deixando a si mesmo pegar fogo, pois só assim, em forma de fumaça, ele iria chegar no céu. Chegando lá, Aruru teria que pegar uma canoa, remar até a lua e, chegando lá, deveria roubar as jabuticabas do chão, subir na jabuticabeira, enfiar uma faca na mesma, a qual estaria enfeitiçada pelo Bicho-bamba, e matar o pássaro que a protege, este que era o responsável pela morte da garota.

Depois que conseguisse matar o pássaro Sem-fim, o rapaz deveria permanecer ali, proteger a jabuticabeira e não mexer nas frutas que estavam no chão, pois alguma delas seria a vida de sua amada.

O Bicho-bamba propõe pegar emprestado a memória do rosto de Amyri, pois só assim, ele conseguiria encontrá-la e trazê-la de volta para Aruru.

Aruru aceita o trato e parte para cumprir o combinado: acende a fogueira, se queima, sobe ao céu. Porém, chegando lá, ele se depara com o Sem-fim e eles travam uma batalha. Aruru acerta uma flecha, com todo o seu ódio, no peito do pássaro, a ave machucada, em resposta, usa um feitiço que faz com que cada jabuticaba caída seja enviada para o local exato em que se encontrava sua vida correspondente. Depois, joga Aruru para fora da lua.

Muito fraco por conta da flechada, o pássaro abandona a jabuticabeira e, para que ninguém mais entre e para que ele cumpra seu compromisso de proteger a árvore, gasta quase toda sua força para esconder a lua, transformando-a em eclipse.

Sai logo após atrás de ajuda, na tentativa de evitar sua morte, à procura dos locais onde foram parar as frutas.

A jabuticabeira, perfurada pelo punhal, não consegue produzir frutas novas, nem desenvolver as já existentes. Nesse momento, as vidas que correspondem às frutas em desenvolvimento no pé de jabuticabeira param e apenas as pessoas cujos frutos estão no chão conseguem prosseguir com consciência.

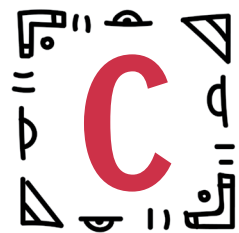
Amyri, então, desperta mas não se lembra de nada, nem do seu nome. Depois de um bom tempo caminhando a esmo pela mata, a índia decide seguir andando por um caminho que parecia instintivo e natural para ela e acaba chegando em uma tribo em que todos se parecem com ela e encontram-se paralisados. Ela sente familiaridade com tudo, mas não entende o porquê, quem são nem o motivo de estarem paralisados. Nesse momento, o Sem-fim, já muito fraco e pequeno, avista Amyri e conta a ela que estava há muitos dias à procura de alguém que pudesse ajudá-lo. Ela aparece como uma esperança, podendo levá-lo de volta à jabuticabeira e, conseqüentemente, a possibilidade de fazer a vida voltar.

O pássaro, por estar fraco, há muitos dias sem se alimentar e com a dor da ferida, se oferece para dividir a alma e o corpo com a garota, pois, além de ela ganhar alguns poderes que restaram dele, só assim ele poderia permanecer vivo e protegê-la da possibilidade de ser possuída por alguma outra criatura e sentimentos ruins.

Muito longe dali, Aruru, já há muitos dias à espera de Amyri, sem encontrar ninguém que pudesse ajudá-lo, ao seguir uma criatura que apareceu enquanto estava sozinho, acaba caindo em um buraco. Dentro deste, sentimentos de culpa, saudades de Amyri, tristeza e raiva começam a consumi-lo. Uma voz atormentava-o, dia e noite, dizendo coisas ruins sobre ele e, ao mesmo tempo, prometendo proteção e segurança.

Já há muitos dias sem escapar daquela situação toda, Aruru acaba sucumbindo aos sentimentos e à voz, que oferecia uma aliança entre eles dois. Então Abaçai, a voz que o atormentava, se revela e entrega uma máscara para Aruru a fim de que, com ela, ele pudesse se esconder dos sentimentos ruins.

A partir daí a trama está feita: Sem-fim conta com a ajuda de Amyri, uma vez que encontra-se morta, deixa seu nome e suas memórias para trás; Bicho-bamba está livre e à procura de Amyri; algumas criaturas do mundo dos mortos representam um perigo para todas as vidas que estão paralisadas, uma vez que se alimentam e possuem as mesmas; Aruru, apesar de agora poder se esconder dos sentimentos negativos, acabou se perdendo em seus pensamentos ruins; As outras vidas, que estão no meio do caminho, estão perdidas nesse universo e correm perigo e agora a garota e o pássaro têm que encontrá-las e protegê-las para trazer a ordem de volta.



RIANDO PERSONAGENS

Com essa parte da história escrita já era o suficiente para que eu conseguisse pensar nas características dos personagens e começasse a desenvolver seus conceitos.

Para o desenvolvimento do projeto, pensado para o Trabalho de Conclusão de Curso, eu não conseguiria, devido ao tempo disponível, executar todas as expectativas para o pleno funcionamento do jogo. Dessa forma, estabeleci algumas prioridades para melhor organização e apresentação, começando pela escolha dos personagens. Escolhi os três principais para desenvolver melhor nos quesitos visual e conceitual, são eles: Aruru, Amyri e Sem-fim. Além deles, decidi apresentar de maneira breve o antagonista da história, Abaçai, o Saci, personagem importante durante a narrativa da história e, por fim, o Caruara, um lacaio, uma criatura antagonista sem muita profundidade de caráter. Assim, totalizam-se 6 personagens desenvolvidos, com objetivos e conceitos diferentes dentro da trama.

O desenvolvimento visual do Bicho-bamba não foi executado porque além de ele ser mais mencionado

em diálogos do que apresentado visualmente no jogo, existe intencionalmente o mistério acerca de como é a aparência do personagem, pois este será um momento importante para o desfecho da história.

Pré-estabeleci uma metodologia pessoal para o desenvolvimento dos personagens principais: primeiramente escrevi uma breve história da vida deles, descrevendo suas personalidades e pontuando quais seus objetivos, medos, fraquezas e talentos no decorrer da aventura. Em seguida, busquei referências e montei um painel de referências para cada um deles, já pensando nos conceitos de ilustração a serem aplicados. Após essas etapas, foram feitos sketches para alinhar forma, aparência e cores com a individualidade de cada um. A partir daí comecei a concepção do design dos personagens, definindo a origem e o porquê do nome. Foram utilizados conceitos para a definição dos elementos que compõem o visual, são eles: silhueta, forma, cor, vestuário e postura, que são ferramentas poderosas no Design de personagens, visto que são conceitos importantes para ajudar a contar um pouco da história, das emoções e da personalidade de cada um.

PROTAGONISTAS



Quem ela é:

Jovem indígena de 18 anos, integrante de uma pequena tribo pacífica em que seus habitantes têm o corpo todo vermelho. É a mais velha dentre os três irmãos, passou a maior parte da vida ajudando seus pais a cuidar dos irmãos e da avó, além disso participava da caça e dos afazeres da tribo. Sua natureza é maternal, independente e às vezes explosiva.

Objetivos:

Ficar em paz com Aruru e, posteriormente, com o decorrer do jogo, restaurar o equilíbrio entre os dois universos.

Medos:

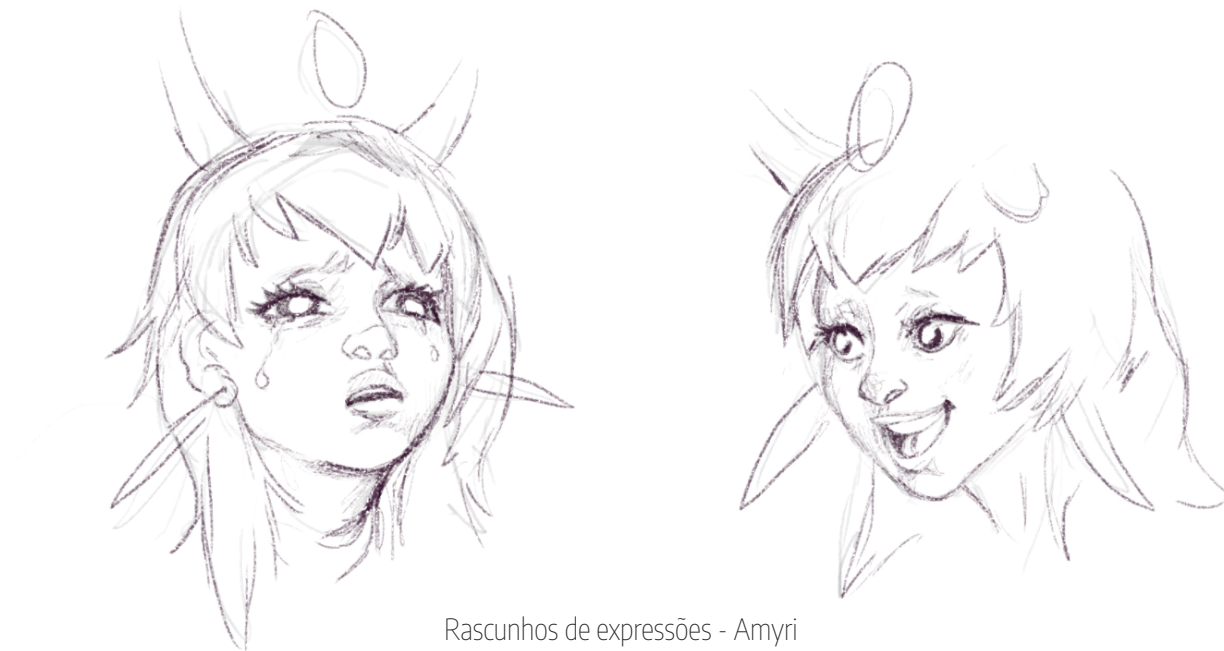
Ser proibida de viver uma vida comum; Não ser capaz de fazer com que todas as pessoas voltem a viver, principalmente as que ela ama.

Fraquezas:

Impulsiva e tende a renunciar às suas próprias vontades em função das outras pessoas.

Talentos:

Empatia, otimismo; a bravura, coragem e agilidade tornam-se qualidades dela a partir da sua vivência na história.



Rascunhos de expressões - Amyri

Origem e nome:

Como os dois personagens principais, ela e Aruru (descrito mais à frente), acabam também no mundo dos mortos, seus nomes não serão os mesmos de quando eram vivos, coisa que pretendo não mencionar durante o jogo. Os nomes que receberão serão dados por outras criaturas. Por exemplo, o nome de “Amyri” vai ser dado pelo pássaro e o de “Aruru” será dado pelo Saci em um encontro entre eles.

A palavra “Amyri”, segundo o Glossário Tupi-Guarani Ilustrado significa “Finado, defunto (sentido afetivo)”, já a definição no Gramatica y diccionarios (arte, vocabulario y tesoro) de la lengua tupi ó guarani é “Amỹri, Pobre, difunto (es palabra de amor)”. Essas definições revelam a situação da protagonista, já que a história começa assim que ela desperta da morte.



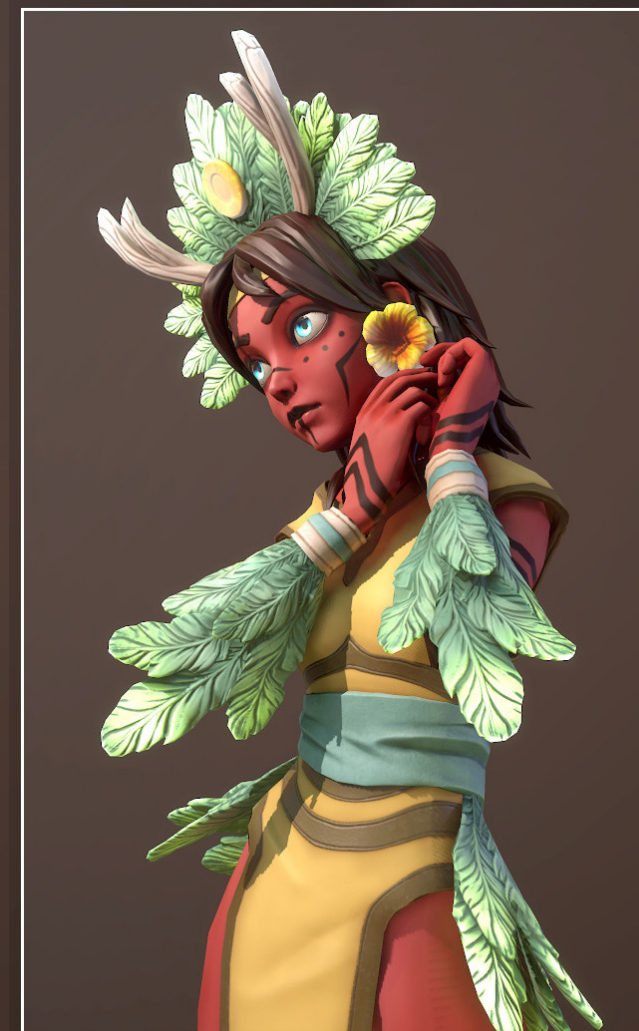
CONCEPT ART



Como eu já tinha alguns rascunhos antigos da personagem, muita coisa havia sido pensada sobre os elementos de seu concept art, porém, para a versão final que apresento neste projeto, pesquisei mais informações para exprimir melhor sua personalidade, a fim de que os elementos visuais também comunicassem, não sendo apenas estéticos.

O desenvolvimento da personagem foi o primeiro a ser feito e me ajudou a definir qual seria o estilo gráfico que as artes conceituais dos outros personagens teriam, servindo como um modelo.

Quando o projeto começou a tomar forma, convidei alguns amigos para modelar a personagem. Naquela época, Amyri estava idealizada de forma diferente da atual, baseada no concept da personagem mostrado na página anterior.





Modelo 3D produzido por Del Antonucci do concept antigo da personagem.
(<https://www.artstation.com/delantonucci>)



Fisionomia:

As primeiras modificações que fiz foram na estrutura e fisionomia da personagem. Com base em fotos de mulheres indígenas, pude notar que seus corpos eram menos esguios e mais compactos, com pernas e cintura mais fortes. Tirei a sobrancelha, deixei o rosto mais arredondado e adaptei, para o estilo artístico do projeto, traços do rosto e corte de cabelo.

Linguagem corporal:

Quanto à linguagem corporal (que também faz referência à silhueta mas considerando a expressão facial) optei, através da minha vivência e observação, trazer para a personagem uma postura que aparenta a de alguém que nunca teve o status de heroína, que se encontra em posição de guarda e pronta para atacar se preciso for.

Silhueta:

Junto à silhueta da personagem está a concepção de shape, isto é, o entendimento que é causado naturalmente ao observar uma forma, arredondada, quadrada ou com pontas.

A forma tem uma maneira de se comunicar universalmente, porque o conceito de formas circulares versus formas triangulares se originam muito da natureza. Formas arredondadas tendem a ser seguras, enquanto formas angulares nos fazem cautelosos. Estas reações instintivas são baseadas no sentido do tato e, embora esse sentido não esteja presente nas artes visuais, os espectadores tendem a ter experiências da vida real em formas semelhantes. (EKSTRÖM, 2013 pg. 6 Tradução nossa)



Silhueta:

O shape da protagonista foi pensado para dois momentos diferentes: o primeiro antes do encontro com o pássaro e depois já com a união dos dois personagens.

O primeiro é todo baseado em círculos e curvas, remetendo à ideia de pureza, bondade e integridade. No segundo shape, penas do pássaro são acrescentadas à silhueta da personagem, gerando formas mais anguladas e pontiagudas, parecidas com espinhos, para representar tensão, agressividade e também a defesa contra o ambiente externo.



Silhuetas - Amyri



Contextualizando a fusão, a mudança do shape também representa, para os dois personagens, uma solução e uma vantagem para enfrentar o universo caótico da trama. Além do shape, a alteração da aparência também causa mudanças nos espaços negativos (espaços que não estão preenchidos), neste caso pela silhueta, tornando-a mais interessante e complexa.

Ritmo de linhas:

Inseri elementos que direcionassem a olhar do observador direto para o rosto da personagem: braços, cabelos, cocar, trança e a elipse do corte de cabelo que passa pelos olhos, os brincos amarelos e os chifres que formam um “X” em que o meio corresponde ao rosto da protagonista.

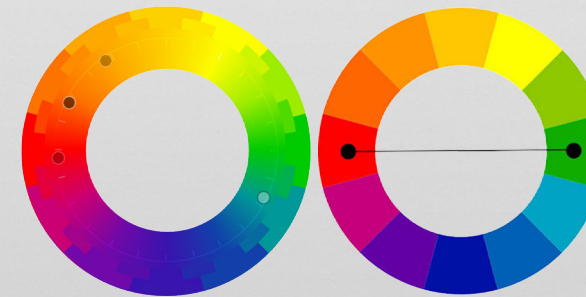
Com as penas no braço e no corpo, a personagem passa a ter linhas que direcionam o desenho para fora, representando expansão e conquista.



Cor:

Assim como o nome, as cores dos personagens principais também trazem consigo um significado. A escolha do vermelho para Amyri como cor predominante, faz referência ao uso da tinta vermelha à base de urucum usada para pintura corporal pela maioria das tribos indígenas em muitos ritos de mudanças e festejos, além disso trata-se de uma cor complementar e de temperatura oposta à cor principal de Aruru, que é a verde. Nesta etapa, usei o livro “Grafismo Indígena estudos de antropologia estética” como referência de pintura corporal de tribos indígenas brasileiras.

A paleta de cor da personagem compreende cores análogas e complementares, sendo a maior parte delas quentes e próximas e tendo o ciano como cor complementar e que é bastante aplicada após a fusão de Amyri com o pássaro e presente nos braceletes, que servem como elemento de ligação com o Aruru, o qual será descrito mais à frente.



paletton.com



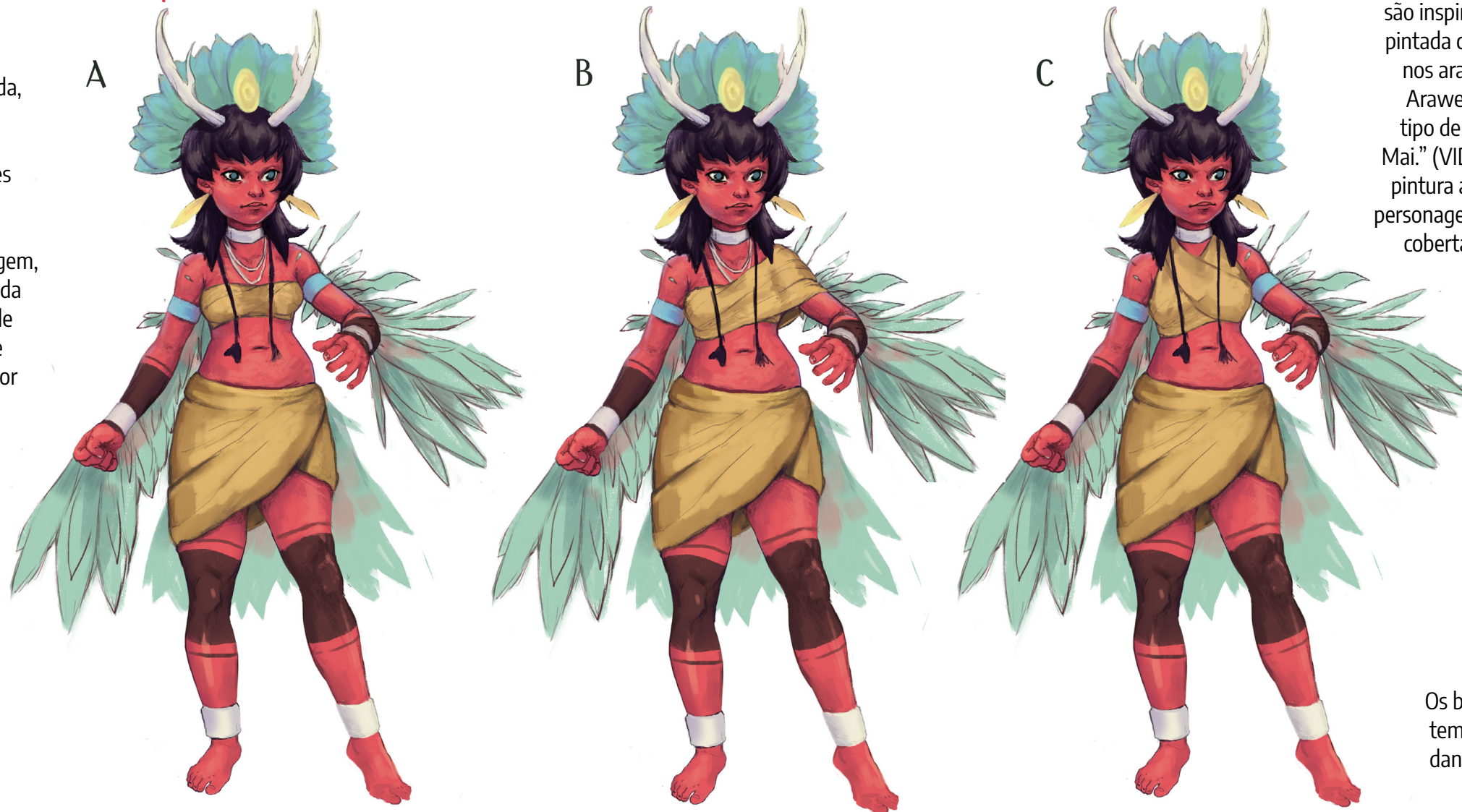
Urucum e pele pintada. (www.flickr.com/photos/amazoneindienne)

A escolha da cor quente para Amyri também está relacionada com a personalidade viva e ativa da personagem. A cor vermelha, neste caso, representa a transformação, por fazer referência à pintura indígena feita à base de urucum.

Pensando em Game Design, a cor vermelha também dá o destaque natural para a personagem, uma vez que contrasta com o verde que compõe a maior parte do cenário de floresta.

Indumentária e Pintura corporal:

Como já foi mencionada, a pintura de vermelho faz referência ao uso do urucum. Já as partes escuras dos joelhos e do cotovelo, também presentes na personagem, correspondem ao uso da pintura de pigmento de jenipapo e carvão, que também são usados por tribos indígenas.



Versões de vestimenta da parte superior

A princípio, pensei na possibilidade dos personagens terem os corpos nus, como realmente vivem a maioria dos indígenas, porém durante o processo de desenvolvimento, debatendo com membros da equipe do desenvolvimento do jogo, percebemos que a ideia poderia gerar uma interpretação divergente da proposta. Produzi então três propostas da parte superior da roupa, decidindo pela terceira opção porque pareceu mais dinâmica e segura, além de funcionar melhor em um modelo 3D.

Tanto a indumentária quanto a pintura corporal da protagonista são inspiradas no povo Araweté e a parte do corpo da personagem pintada com pigmento de jenipapo faz alusão à morte, assim como nos arawetés, como é dito segundo Viveiros de Castro (1986) “os Araweté, por exemplo, nunca pintam o corpo com jenipapo; este tipo de decoração é reservado aos mortos e às entidades celestes Mai.” (VIDAL et al., 2000, pg. 210). Dentro do universo do jogo essa pintura aparecerá de forma mágica a partir do momento em que a personagem estiver morta, e o fato de ela não estar completamente coberta pela pintura de jenipapo, só em algumas partes, significa que essa “passagem” não está completa.



Bracelete do Aruru

Os braceletes azuis, perto do ombro, são iguais ao que o Aruru tem em seu braço, essa peça serve como elemento de ligação, dando um significado de paridade entre as duas personagens.

Já os braceletes cinzas, que se assemelham com algemas, representam a prisão da personagem ao “limbo”, na cabeça para a alma e nos membros para o corpo físico. Essas peças também são importantes pensando na funcionalidade dentro do jogo, já que geram um grande contraste por estarem entre as pinturas pretas, melhorando assim a leitura do gestual da personagem em cena.

Símbolo:

Os chifres, que são incorporados na união com o pássaro, representam a ascensão e a força da personagem. Segundo Dicionário de Símbolos “O chifre tem o sentido de iminência, de elevação. Seu simbolismo é o do poder. [...] não sugere apenas a potência, pela sua forma; pela sua função natural, é a própria imagem da poderosa, potente”.(CHEVALIER, GHEEBRANT, et al., 1988, pg.234) Além do chifre, o terceiro olho e as penas também servem como elementos de ligação com o pássaro, assim como o bracelete azul faz ligação com o Aruru.

Para desenvolver o chifre, foi utilizado como referência o chifre de veado da fauna brasileira, em especial o veado-campeiro (Ozotoceros bezoarticus).



Representação de Moisés com chifres recebendo as tábuas da lei. Ms. Rouen, BM 0.4. Séc. XIV.



Veado-campeiro (wikipedia)



Moeda de Alexandre o Grande com chifres para representação de poder.(tendimag.com)

Fases:

Com o concept da personagem pronto, elaborei as peças da linha do tempo da mesma, mostrando sua mudança no decorrer da história.



Viva:

Sem a pintura de jenipapo e carvão; olhos normais. Essa representação da personagem será apresentada apenas em flashbacks, uma vez que o jogador só descobrirá no decorrer da história que ela está morta.



Morta:

Pintura de jenipapo e carvão; olhos com pupilas já modificadas, sem vida.



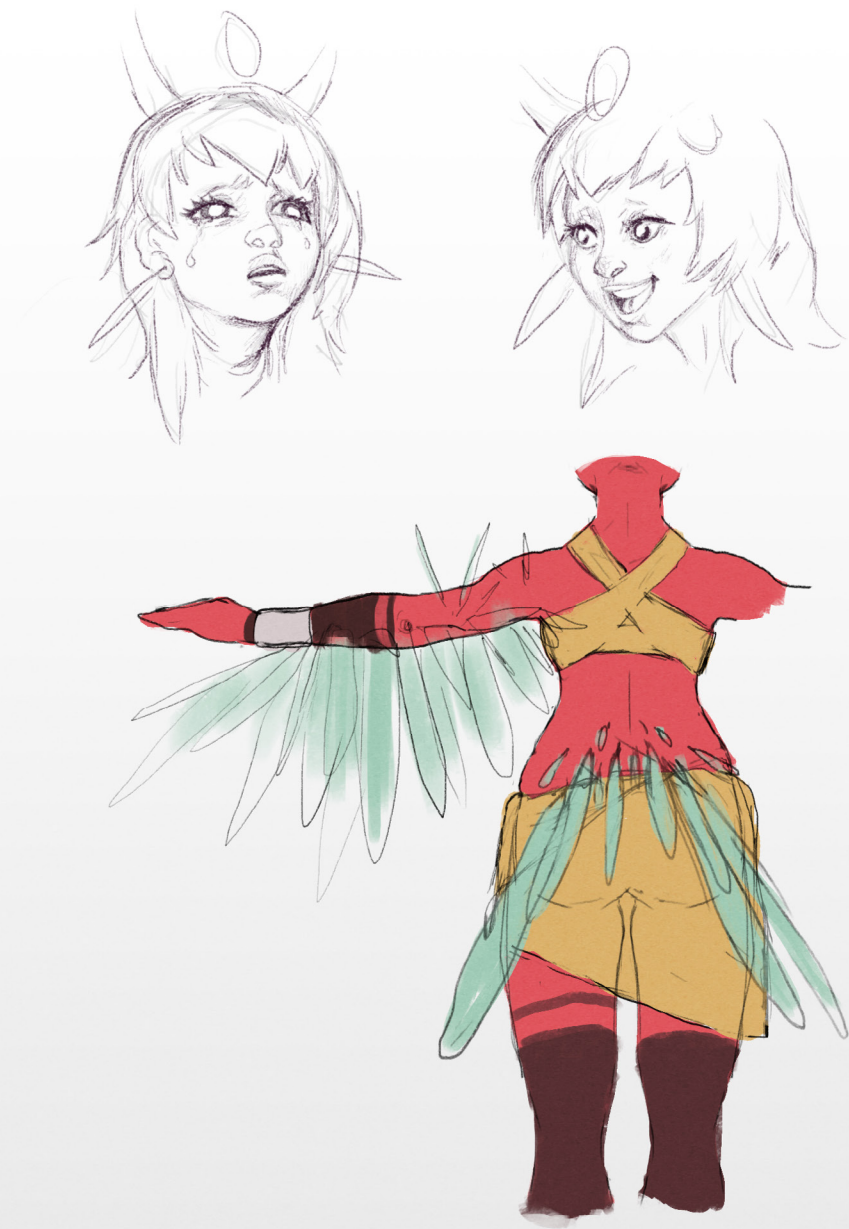
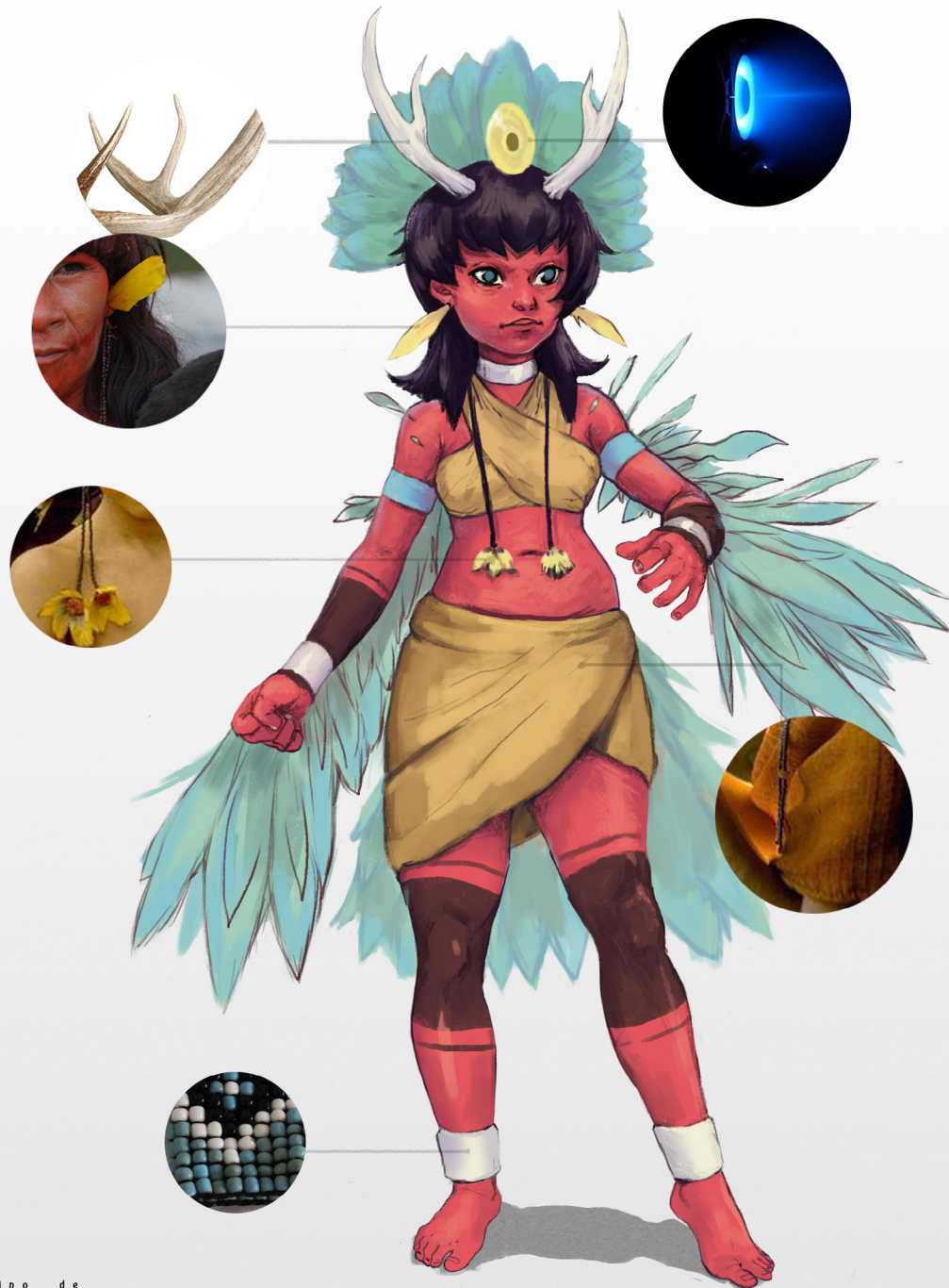
Com o Sem-fim ainda fraco em seu corpo:

O cocar, chifre e terceiro olho são acrescentados à personagem.



Com o Sem-fim fortalecido em seu corpo:

Conforme ele vai ficando forte, penas, asas e cauda vão surgindo no corpo da personagem.



Prancha com todos os detalhes necessários para modelagem em 3D

S EM-FIM

Quem ele (a) é:

Trata-se de um pássaro azul, de mais de 2 metros, que existe desde que a primeira vida apareceu, ele tem a missão de fazer a transformação de vidas mortais em estrelas. Dentro do contexto da história ele é a representação física da morte, já que come os frutos caídos e os derruba no lago. Sua natureza é misteriosa, às vezes parecendo um pouco sociopata e maquiavélico, colocando os seus objetivos antes da vontade das pessoas. Sente muito o peso da culpa do fracasso por ter falhado em defender a Jabuticabeira.

Objetivos:

Encontrar as jabuticabas que foram espalhadas por aquele universo, comê-las para recuperar a força e voltar para a jabuticabeira, reparando todo o erro.

Medos:

Não conseguir encontrar as vidas espalhadas antes de serem devoradas pelas criaturas malignas e não conseguir voltar para a parte de cima da lua, onde fica a jabuticabeira.

Fraquezas:

Além de estar fraco e ferido por uma flecha atirada com ódio em seu peito, que só pode ser arrancada por quem a atirou, está sem condições de voar e sem se alimentar há dias. Suas fraquezas pessoais são ser manipulador, sua arrogância e a perseguição por criaturas que desejam o seu fim.

Talentos:

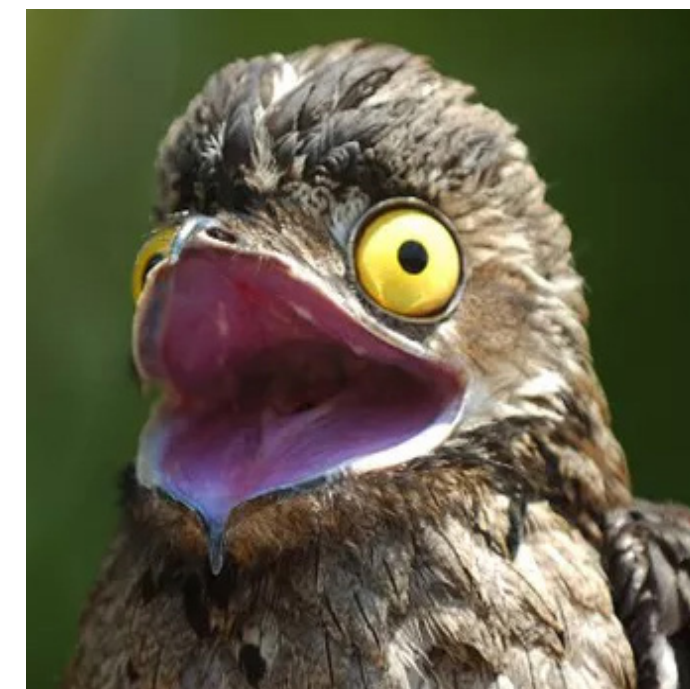
Sabedoria, poderoso, experiente, político e cauteloso.

Origem e nome:

Como foi falado, o personagem é a representação física da morte no universo. A escolha de um pássaro se justifica pela presença recorrente de pássaros em narrativas fantásticas brasileiras, tratando-se sempre de figuras misteriosas e mágicas, algumas em especial, que serviram de referência para o

Urutau (*Nyctibius griseus*): É a principal referência para o personagem. Uma ave noturna e solitária que dificilmente é vista, mas que é personagem de muitas histórias no Brasil e em toda a América do Sul. A ave passa a maior parte do tempo pousada em galhos secos com a cabeça direcionada para a lua, seu canto soa como uma pessoa chorando. Sua aparência é incomum e diferente da maioria dos pássaros, seus olhos são enormes e amarelos, seu bico se assemelha a uma boca rasgada que, quando aberta, fica enorme. Consegue se camuflar perfeitamente entre galhos secos, pois além de conseguir se manter plenamente imóvel quando pousada, a ave ainda tem penas pardas com riscas que aparentam muito a textura de uma árvore.

personagem, estão ligadas diretamente com a morte. Para o personagem mescliei quatro aves brasileiras: Urutau (Mãe da lua), Matinta pereira (também chamado de Sem-fim), Suindara (Rasga mortalha) e o Gavião real.



Urutau (santiagoeducativo.com)

Existem muitas lendas sobre a ave, para os Tupinambás ela trazia notícia dos antepassados e para muitos o pássaro é chamado de “ave fantasma” (ALVES 2017). Outro ponto importante da referência é a alcunha “Mãe-da-lua” que se relaciona com o personagem pelo fato de ele morar na lua e ter um instinto maternal.

Suindara (Rasga mortalha) (*Tyto furcata*): É uma coruja muito comum no território brasileiro, possui hábitos noturnos e poderosas garras, além disso se alimenta de presas vivas.



Rasga-mortalha se alimentando (portalceleiro.com)

“É uma ave chamada também “graxadeira”. Sua cantiga é como um rasgar de mortalha. Diz-se que quando canta sobre uma casa, morre uma pessoa da mesma. [...] Corujas, mochos, urutaus, têm fama universal de agoureiros. As corujas, pelos seus hábitos misteriosos, seus voos imperceptíveis, a impossibilidade de serem vistas durante a luz meridiana, suas rapinagens noturnas, especialmente o canto melancólico, profundo e tenebroso, guardam o segredo de uma repulsa que não conhece limites nem idiomas.”. (CASCUDO 1940, pg. 371)

Essa superstição de que a ave traz a notícia de que alguém vai morrer está presente também nas crenças do ambiente em que cresci, e faz parte de um relato pessoal da minha família. Minha tia conta que na noite em que perdeu seus filhos no parto, enquanto estava anestesiada na cama, escutava bem alto os gritos de uma coruja que estava do lado de fora do hospital.

Gavião real (*Harpia harpyja*): A harpia ou gavião real é considerada a ave mais forte do planeta, é uma águia enorme, medindo em torno de um metro, suas garras são maiores que as de um urso pardo americano, possui uma crista eréttil, se alimenta de grandes animais, vive solitária em grandes ninhos construídos em árvores maiores.

Essa linda ave brasileira, de figura imponente e poderosa, foi grande inspiração no visual da personagem.



Harpia no alto de uma árvore (editorialivre.com.br)



Matinta-pereira (redeglobo.globo).

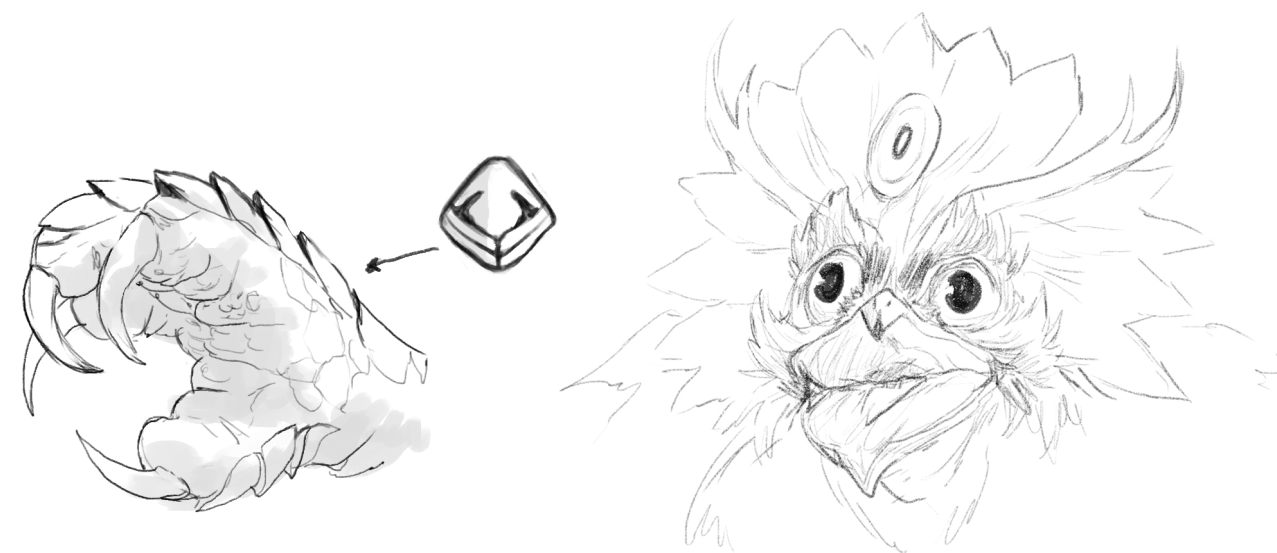
Matinta-pereira (*Tapera naevia*): Essa ave também está fortemente ligada ao mau agouro e também aparece como personagem de diversas histórias, como por exemplo a de que ele é um fantasma. “Os tupinambá garantiam que o Matinta-pereira era um princípio de desgraça ou a visita da alma de alguém que já morreu. [...] Como seu canto ecoa em todas as direções, nunca se sabe de onde ele vem nem onde mora”.(ALVES. 2007. Pg. 253) Um dos vários nomes pelos quais essa ave é chamada é “Sem-fim”, que faz alusão ao som que seu canto emite, porém a escolha do nome para a personagem se deu pelo fato de que ele remete à sua missão: cuidar da vida e da morte até a eternidade. Além disso, o nome também pode representar a eternidade de quem é devorado pelo pássaro, a vida eterna daquela alma. Qualquer uma dessas interpretações coincidem com o conceito que agreguei à personagem.



CONCEPT ART

Como já havia produzido alguns rascunhos da aparência deste personagem, o resultado final, como apresento neste projeto, já estava bem idealizado e próximo ao que rascunhara.

Uma das definições que estavam estabelecidas antes de aprofundar no desenvolvimento era a de que seu visual deveria parecer com uma fantasia ou maquiagem, dando aspecto de estranheza à figura do personagem, muito pela referência de filmes de fantasia antigos e também como Del Toro retrata monstros em seus filmes.



Painel de referência e rascunho - Sem-fim

Fisionomia:

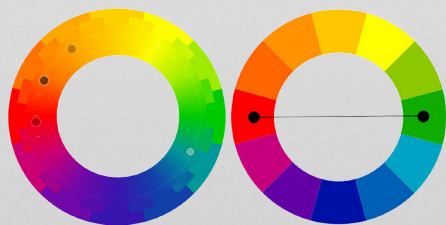
Optei por dar um olhar misterioso para a personagem e a feição de um cacique. Sua estrutura segue a de corujas e urutaus e também, como citei antes, a ideia de fantasia para humanos. Ou seja, possui forma antropomórfica, com postura ereta, braços e pernas.



Making of Labirinto do Fauno (moviepilot.de)

Cor:

Assim como Amyri, o personagem também é protagonista da história. Buscando representar a ideia de aliança, os dois personagens possuem a mesma paleta de cor, diferenciando-se na hierarquia de cores. Como o Sem-fim é um personagem calculista, a cor principal dele é o ciano uma vez que trata-se de uma cor fria, já o vermelho e amarelo funcionam como elementos de contraste, melhorando a leitura do gestual e atraindo o foco.

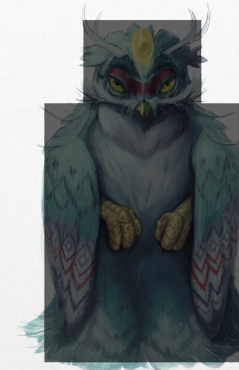


Cores iguais a de Amyri.



Silhueta:

Para a silhueta do personagem escolhi um shape pesado e quadrado, para representar a ideia de força, firmeza e rigidez.



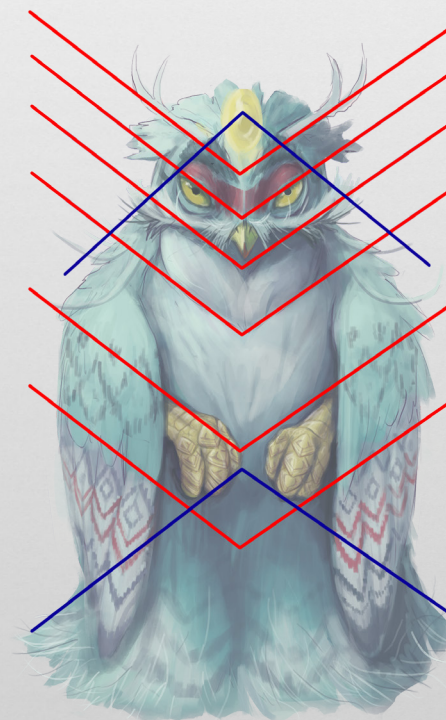
Linguagem corporal:

Busquei através da linguagem corporal retratar uma pose que representasse elegância e também imponência.

Ritmo de linhas:

Procurei representar a repetição das linhas de ritmo do personagem em formato de V, vindo dos chifres, passando pela pintura do rosto, do bico, descendo até o chão e se espalhando. De forma inversa, as linhas da parte inferior quase mesclam com o chão e vão para cima, na direção contrária. Assim, as linhas se repetem nos grafismos espalhados por suas asas e penas. Essa representação, dentro do contexto, remete à ideia de morte e vida, queda e ascensão.

Direcionamento de linhas



Indumentária e Pintura corporal:

Como o personagem não tem indumentária, eu busquei referências para a pintura corporal em motivos de algumas tribos indígenas. Durante o processo testei algumas possibilidades de pinturas no rosto, decidindo pela primeira.



Símbolo

Quanto aos símbolos colocados no personagem, boa parte foi explicada anteriormente em Referências e Origem do nome, assim como o cocar que foi explicado no capítulo de Amyri. O to de luz posicionado entre os chifres representa sabedoria e ção, se assemelhando com um terceiro olho. “ O terceiro olho indica a condição sobre-humana, aquela em que a clarividência atinge sua perfeição”.(CHEVALIER, GHEEBRANT, et al., 1988, pg pg. 654) Além disso, estudando personagens do folclore brasileiro, pude perceber que alguns deles, relacionados à mudança de vida ou que atraem riquezas, possuem uma estrela brilhante em suas testas, como o “Carneiro encantado” e a “Cachorrinha d’água”.



Cabeça Deus da chuva Maya
(www.metmuseum.org)



Cordeiro-encantado e Cadelinha d’água (ilustração Berge)



Prancha com todos os detalhes
necessários para modelagem em 3D



Quem ele é:

Aruru é um jovem guerreiro, de 17 anos, integrante de uma tribo em que a maioria dos homens são guerreiros desde criança. Tinha se tornado órfão há pouco tempo antes de conhecer Amyri e conhecê-la fez com que a situação de tristeza fosse amenizada. A amizade cresceu, transformando-se em amor com o passar dos anos e, graças a isso, Aruru decide abandonar a tribo para ficar junto de sua amada. É de natureza ingênua, determinada e sensível e apesar de ter pouca altura, é muito habilidoso e tem muita força física. Na trama, o personagem vive uma intensa batalha emocional interna por todas as questões e circunstâncias que ele passa.

Objetivos:

Reencontrar Amyri e ter uma vida feliz ao lado de sua amada.

Medos:

Nunca mais reencontrar Amyri, viver sozinho e ter que lidar com a culpa de ter modificado o curso das coisas.

Fraquezas:

Imaturo, emocionalmente instável, ingênuo e fragilizado pela perda.

Talentos:

Forte, corajoso e de bom coração; durante a aventura supera todas suas fraquezas tornando-se um personagem maduro.

Origem e nome:

Segundo o Glossário Tupi-Guarani Ilustrado, “Aruru: tristonho”, fazendo clara referência a como o personagem será encontrado na história. Assim como mencionado anteriormente na origem da Amyri, “Aruru” é um apelido dado pelo Saci ao personagem.



CONCEPT ART

Diferentemente dos outros dois personagens anteriormente descritos, o Aruru ainda não tinha sido desenhado e usei a Amyri como uma das principais referências para criá-lo, tentando representar um Design que complementasse e configurasse a ideia de paridade entre os dois.



Painel de Referências



Expressões Aruru

Fisionomia:

O personagem é muito inspirado nos guerreiros Kayapó (grupo indígena), principalmente na representação do seu corte de cabelo e de suas pinturas corporais. Optei por fazer o personagem com ombros e braços fortes que contrapõem à Amyri, que possui pernas e cintura maiores. Sua pele é parda, seu cabelo escuro, mais curto no centro do topo da cabeça e também não possui sobrancelha.

Silhueta:

Sua silhueta é baseada na forma de uma concha, tentando assim representar o conceito de rigidez na parte de fora e que guarda algo valioso e frágil dentro de si. A concha utilizada como referência é a do caracol-de-cone, o mesmo que ferroa e mata a protagonista. Essa ideia é para remeter à culpa, injustificável, que o personagem tem por ter deixado Amyri morrer. Assim como Amyri, o personagem foi construído principalmente por formas arredondadas, remetendo à bondade e pureza do personagem, exceto a forma triangular no seu coração.



Linguagem corporal:

Em virtude dos conflitos internos e problemas emocionais, o personagem está representado com expressão de situação de conflito pessoal, com a boca pressionada e olhar de tensão. Quanto à postura, o personagem está sem imponência e reprimido, com os ombros contidos, barriga relaxada e braços tensos.



Ritmo de linhas:

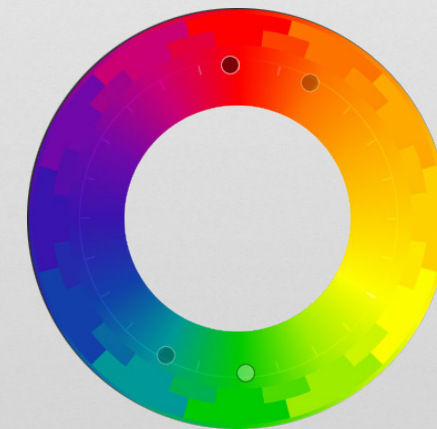
Como mencionado anteriormente, a forma predominante no personagem é o círculo, exceto pela forma triangular na área do coração, esta quebra o ritmo e tem forma agressiva, como uma ponta de flecha ou espinho. A região em que está representada, somada à cor vermelha, representa visualmente a ideia de ferida no coração, uma metáfora da dor da perda que sofreu. A forma ainda faz referência à personagem Amyri, já que além de fazer uso da mesma cor ainda insinua uma letra “A” maiúscula. As linhas do personagem, seus braços e mãos grandes, trazem o direcionamento para o centro, representando a ideia de abraço, de segurar, de proteção.

Cor

A paleta de cores do personagem é complementar à da personagem Amyri: a cor verde, cor predominante, é oposta a dela, ou seja, complementa o vermelho. Além disso sua paleta de cores é fria, representando não só o dualismo entre os dois protagonistas mas também a tristeza vivida por ele.

Diferentemente dos outros dois personagens principais, seu esquema de cor é complementar duplo, pois apesar de estar predominantemente preenchido por cores frias, em seus olhos e coração estão presentes cores quentes, o vermelho e amarelo.

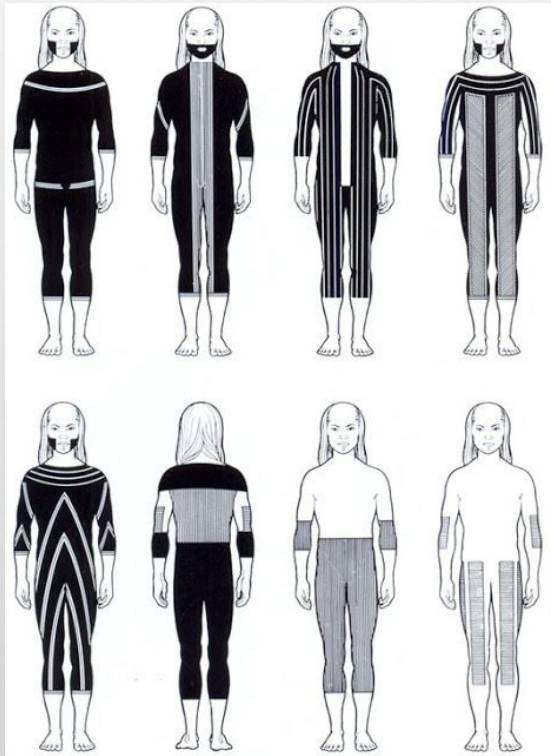
Quase todo o corpo do personagem é pintado por pigmento escuro, de jenipapo e carvão, dando a ideia de luto pelo qual ele passa, assim como a cor vermelha nos olhos faz alusão a dor, ao sangue e também a Amyri.



Esquema complementar dupla
(paletton.com)

Indumentária e Pintura corporal:

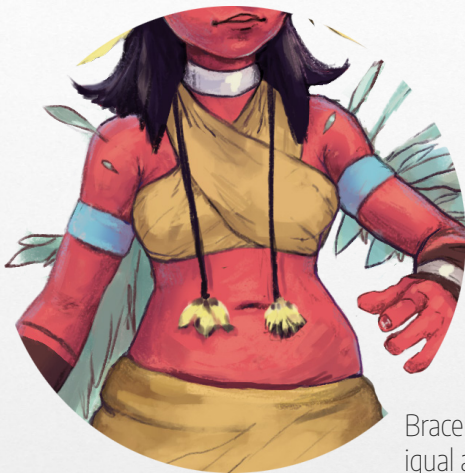
Boa parte dos conceitos por trás das pinturas corporais do personagem já foram explicados na aba de cor. A pintura corporal e a indumentária do têm como inspiração as pinturas corporais do grupo Kayapó, já os grafismos do seu saiote são inspirados nos motivos decorativos Wayana.



Pintura corporal Kayapo. (acervo pessoal)



Motivos decorativos Wayana. (acervo pessoal)



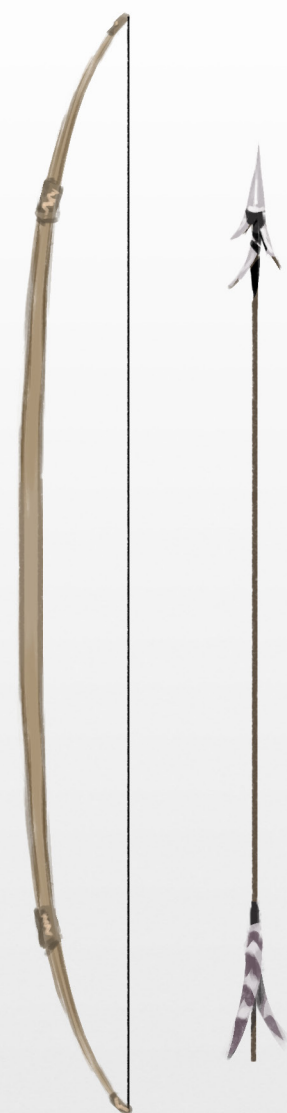
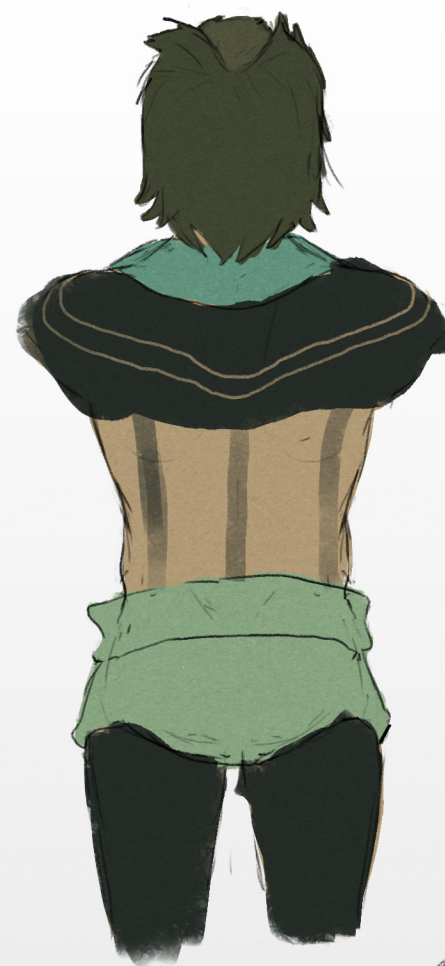
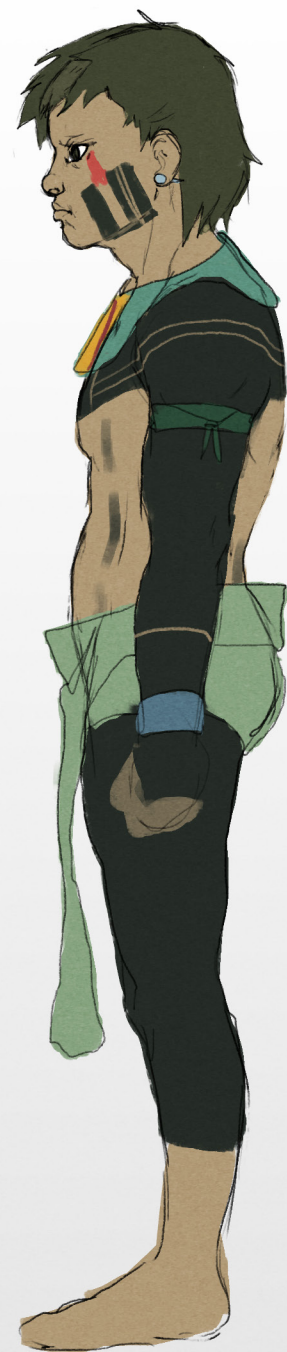
Bracelete de Amyri
igual ao de Aruru

Os braceletes azuis claro localizados perto de suas mãos funcionam como elemento que gera contraste com o preto, facilitando a leitura do gestual do personagem. O bracelete no braço direito, perto do ombro, igual ao de Amyri, é o componente que conecta os dois.

A quantidade de adornos do personagem se mostra assimétrica, causando a sensação de insuficiência, por parecer que faltam algumas pulseiras também no braço esquerdo.

Símbolo

Entre os símbolos que representam conceitos do Design do personagem estão a lágrima vermelha, a figura pontuda sobre o peito, a pintura corporal e a assimetria de adornos.



Prancha com todos os detalhes necessários para modelagem em 3D

PERSONAGENS SECUNDÁRIOS

Para o desenvolvimento dos personagens secundários, de forma mais orgânica e menos detalhada, desenvolvi principalmente focando a adaptação das referências para o meu próprio estilo.



Trata-se de uma força espiritual muito poderosa que pode, através de ilusão, assumir várias formas, porém de nenhuma criatura completa, por exemplo: corpo de onça mas com a cabeça de anta. É incapaz de tornar-se um ser físico, necessitando de outro com sentimentos para que isso aconteça. Alimenta-se da tristeza de seu hospedeiro e em troca oferece falsa proteção. Possui natureza controladora, abusiva e dissimulada. No contexto da história, ele corresponde à representação metafórica da depressão.

Como este personagem representa a depressão e a tristeza, em sua forma física existem elementos como a máscara e a roupa de palha queimada, as quais representam dentre outras coisas a separação do “eu interior” do exterior (máscara) e dá um ar de tristeza e abandono (palha queimada).

Luís Câmara Cascudo cita a definição do espírito demoníaco dada por Teodoro Sampaio e relata;

“AWASATÍ é explicado por Teodoro Sampaio, opuscul. Nota 19: ABAÇAI é um gênio maléfico que perseguia os índios e os tornava, muitas vezes, loucos ou possessos [...] Muitos queixavam-se de estar possuídos dos espíritos denominados AVASATÍ. Os que se sentiam apossados desste espírito queriam que os atassem de pés e mãos, com as cordas de seus arcos, e os flagelassem com as suas redes.”

Dessa forma, para seu visual, decidi relacionar sua ligação com os índios através de um visual influenciado por máscaras de rituais indígenas, africanos (rituais estão vinculados a possessão e/ou mudança de comportamento) e de caretos de lazарim, de tradição portuguesa.



Painel de Referências

Desde os primeiros rascunhos do desenvolvimento da história, quando ainda nem pensava em levar esta ideia para frente, o antagonista da já havia sido pensado. Uma das coisas que estava definida sobre sua aparência era sua aura de fumaça escura, pois quando se está triste, sente-se que algo pesado nos rodeia, então decidi representá-lo assim.

Para este projeto de conclusão, o visual do personagem pretende causar mais estranheza do que medo, tratando-se apenas de um espírito, que só pode ser vencido pelo próprio hospedeiro, o Aruru.

Entre os símbolos presentes no Design do personagem, estão: a boca, que existe mas está escondida, representando a dificuldade de se abrir sobre os problemas, uma das características de quem tem depressão; o pequeno brilho nos olhos, que representa a luz no fim do túnel, a possibilidade de vencer a situação em que se encontra; as linhas na máscara, que sugerem uma feição triste; e a própria máscara, que representa a separação com o mundo externo.

Outro símbolo importante são os braços do Aruru à mostra segurando a máscara, que tem como função representar a questão de que, para quem está de fora, a depressão é algo que parece fácil de se libertar, é só decidir mudar, basta apenas “soltá-la”. Mas para quem está na situação deprimida significa mostrar e sustentar uma falsa imagem de ordem emocional e uma barreira de seus sentimentos para os outros.

Abaçaí coberto de fumaça





Abaçaí com e sem poder



O Saci é o personagem mais conhecido do folclore brasileiro. Ele é o “trickster” da nossa mitologia, ou seja, um ser que prega peças ou desobedece regras e normas de comportamento. Ele possui várias versões, inclusive, como já mencionei na introdução, existem relatos na minha família sobre a criatura. Tais relatos, somados a algumas das histórias mais comuns sobre ele, serviram como inspiração e ajudaram no desenvolvimento do Design do personagem.

Dentro do jogo, o saci será uma das criaturas mais poderosas, que viaja no tempo mas que não socorre nenhum dos lados, a menos que ele simpatize com a pessoa, desconsiderando a causa dela, ou quando tentam incomodar sua liberdade. Sua natureza é caótica, sádica, sábia e astuta.



Painel de referências

Antes de fazer o Saci, deve-se estudar as principais características que o definem, para que ele não seja totalmente descaracterizado.

“O Saci-Pererê que nós conhecemos tem diversas características que se popularizaram, mas elas variam conforme a região. Na maioria, trata-se de um negrinho que anda com uma perna só (há algumas raras lendas que contam que ele teria duas), que aparece nu (em alguns lugares contam que veste uma blusa vermelha, mas isso também não é muito comum), sem pelos (já outras dizem que é bem peludo) nem órgãos sexuais, usa uma carapuça vermelha (ou barrete) mágica e fuma um cachimbo (em alguns lugares ele aparece sem esse apetrecho), além de soltar fumaça pelos olhos. Em cada uma das mãos possui só três dedos, e no centro delas há um furo. Quando quer, solta um assobio longo e fino e fica invisível.” **(ALVES 2017. Pg. 334)**

A partir daí desenvolvi o personagem de forma que se encaixasse no universo do jogo, adicionando elementos que sugerissem que ele pratica a caça de animais, deixando-o com quatro dedos nas mãos, ossos largos e tortuosos, olhos amarelados e sem pupila, expressão sarcástica, para dar aspecto monstruoso.

Um símbolo importante, presente no personagem, é a orelha-de-pau ou Urupê, que correspondem aos fungos espalhados pelo corpo do saci e que, na história do jogo, indicam que ele é velho. Este fungo se alimenta das árvores que estão morrendo e está diretamente ligado ao Saci; como publicado no site **Colecionador de Sacis, Costa (2017)**: “Dizem que depois de aprontar por 77 anos pelo nosso mundo, o saci finalmente morre de velhice e quando morre, vira a própria orelha de pau. O interessante nessa passagem é que o saci não morre por inteiro, afinal, o fungo é também um ser vivo. No imaginário nada se cria, tudo se transforma. O Pererê deixa rastros concretos de sua passagem, alimentando-se da crença tanto quanto da matéria orgânica”.



Concept art do Saci



Prancha com todos os detalhes necessários para modelagem em 3D

CARUARARA

Quando houve a escolha de fazer um jogo, foi sugerido como primeira etapa, após a finalização dos conceitos e da mecânica, desenvolver um protótipo do jogo. E para isso era necessário um adversário para personagem a fim de testar a mecânica e ações. Devido a essa demanda, procurei mitos de criaturas folclóricas que pudessem ser um lacaio, uma criatura sem tanta importância dentro da história, e a escolhida foi a Caruara.

A criatura vai aparecer em bandos e perseguir a protagonista já que de acordo com sua lenda ela persegue mulheres.“

Caruara são duendes invisíveis - mas que, para quem consegue ver, se parece com bicho-de-pau [...] Se estão andando pelas estradas ou nas roças para apanhar água nessa condição, são presas fáceis para ele. Irritado com o cheiro das mulheres, o Caruara (ou a sua mãe) as acerta com uma flecha invisível e elas ficam inchadas, com muitas dores nos membros inferiores e superiores e também nas articulações, como se estivesse como reumatismo. O bicho nada causa aos homens.” (ALVES 2007, pg. 106) .



Painel de referências

Para a criação do personagem, procurei referências de animais de madeira que também tivessem a ideia de veneno, além do bicho-de-pau.

Durante o desenvolvimento, cheguei em duas versões, uma que atirava pela cauda e outra que atirava com o braço, tendo as duas o arco já integrado em uma das mãos. Acabei decidindo pela opção sem cauda, pois teria uma leitura mais fácil dentro do jogo.



Versões do Caruara com duas formas de atirar: com a cauda e com a pata



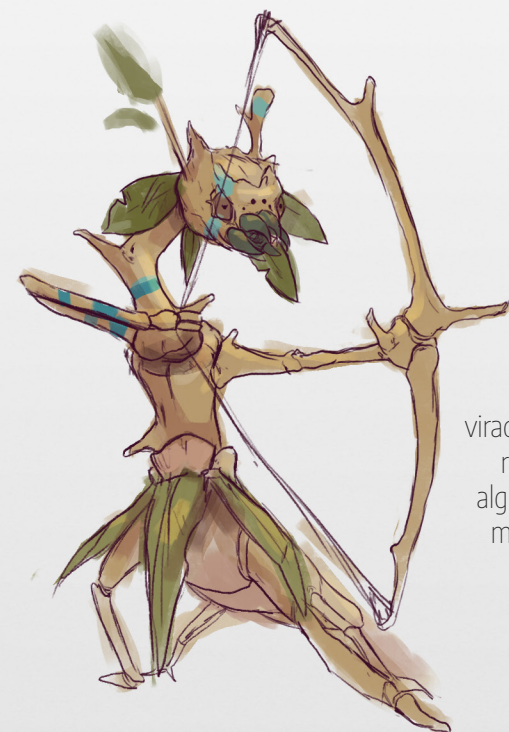
Concept art do Caruara



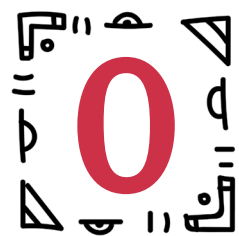
Prancha com todos os detalhes necessários para modelagem em 3D



Flecha invisível enfeitiçada



Devido a sua anatomia o personagem só consegue atirar virado para esquerda, restringindo-o em alguns movimentos/ momentos do jogo

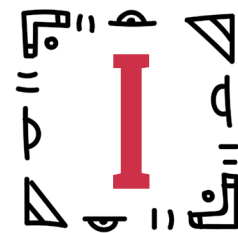


UTROS ELEMENTOS PRESENTES NA HISTÓRIA

Jabuticabeira: A Jabuticabeira da vida é uma inspiração pessoal da minha infância: no quintal de casa existiam 6 pés de jabuticaba e lá eu e meu irmão vivíamos brincando e imaginando histórias.

Fogueira: Existe uma lenda que diz que quem acende um fogo sobre uma fogueira que já foi apagada, faz surgir o Fogo morto, que só lhe traz má sorte. (ALVES 2007. Pg. 150). Assim, na história, Aruru acende uma fogueira onde outra já havia sido apagada, assim agregando mais um símbolo ao enredo.

Bicho-bamba: O personagem é a fusão de duas criaturas assustadoras do folclore brasileiro: o bicho-papão e o Chibamba. O bicho-papão é um personagem muito popular mas que não tem aparência definida, representa o medo do escuro, de ser devorado, do desconhecido. O Chibamba é uma das figuras folclóricas que assombram crianças: “Esse fantasma que anda envolto em uma longa esteira de bananeira, que ronca e funga bem alto como se fosse um porco e que gosta de dançar num compasso lento é uma personagem bastante conhecida entre os que vivem no sul de Minas Gerais.[...] Por outro lado, pode ser que sua origem também esteja ligada aos índios brasileiros, pois os pajés de alguns povos indígenas, como os Pankararu e os Xerentes, também dançavam vestidos com folhas.”.

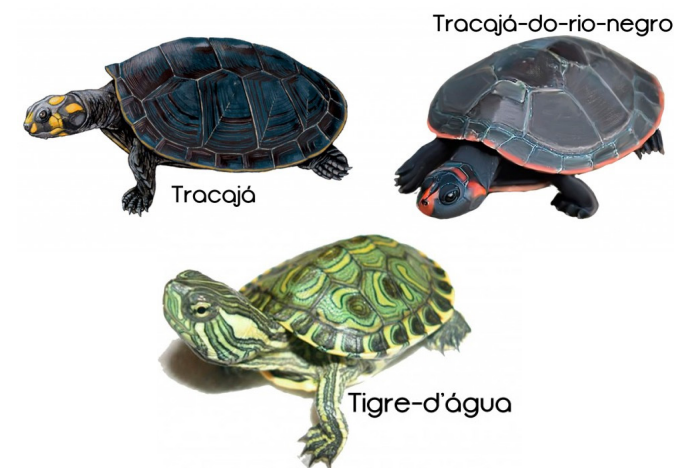


TENS

Os itens da Amyri estão divididos em três tipos de propostas: escudo, borduna e bastão.

Escudo: O escudo de casco de tartaruga é um artefato presente em algumas histórias do folclore brasileiro, como na lenda das índias amazonas, que dizem que carregavam escudos feitos de casco das tartarugas gigantes.(ALVES. 2007. Pg. 20).

Como para a proposta do jogo seria interessante o uso de itens, dando vantagens, servindo como conquista e sendo colecionáveis, desenvolvi três propostas baseadas em cascos de tartarugas de rio brasileiras, são elas: Tigre-d’água, Tracajá e Tracajá-do-rio-negro.



Espécies de tartaruga (<http://pontobiologia.com.br>)

Borduna e Bastão: A borduna e o bastão são quase iguais. A borduna é uma arma indígena feita de madeira dura, já o bastão faz referência aos bastões usados nas folias de rei.



Escudo

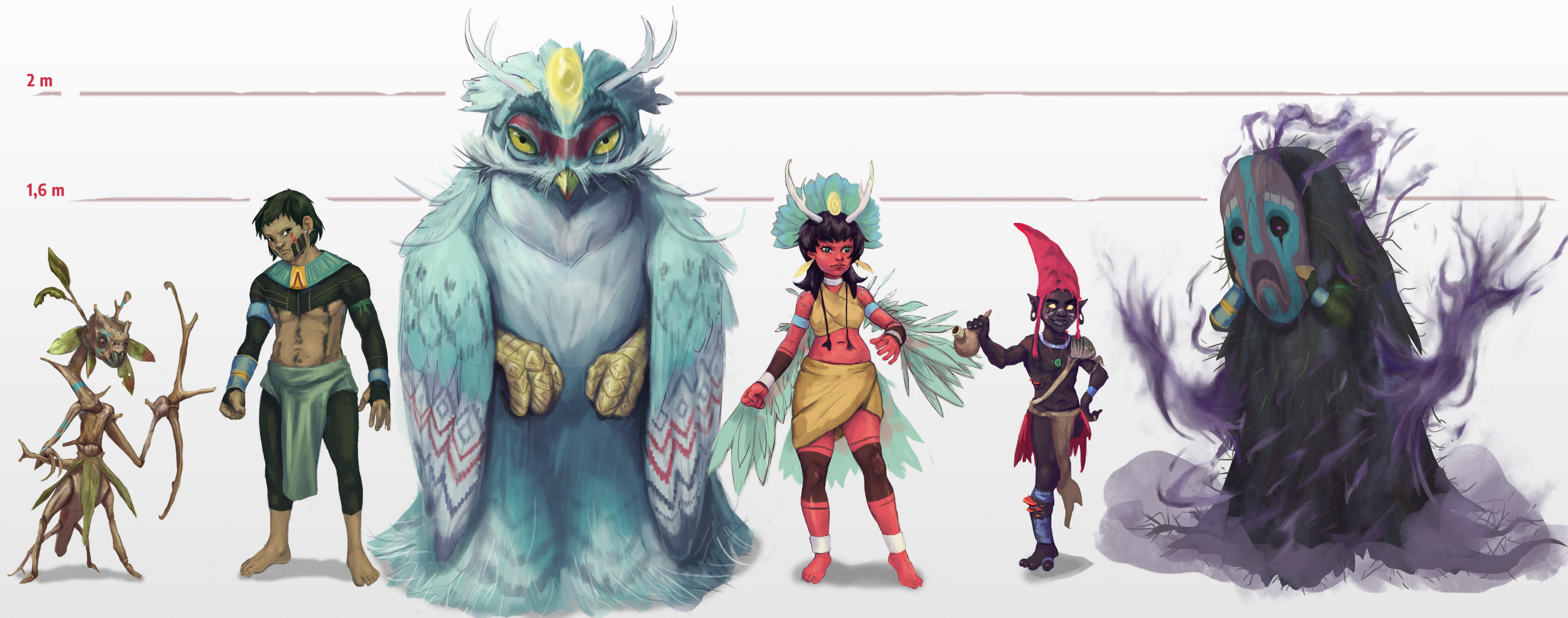


Borduna e Bastão

Line up - Personagens

2 m

1,6 m

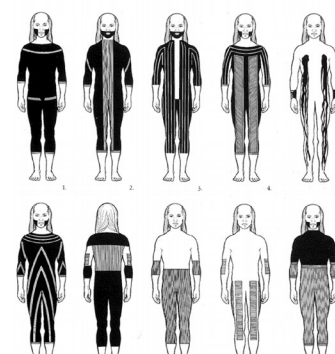


PROCESSOS

Para o processo não usei uma metodologia fixa, trabalhei seguindo um processo que é natural em minhas ilustrações: ao mesmo tempo em que caminhava na produção, planejava os elementos com os conceitos agregados ao desenho.



Rascunhos - personagens



Referência - caracol de cone



Começo minha ilustração estudando o painel de referências e acrescentando os elementos que julgo terem importância na representação, entre elas a imagem do concept de algum outro personagem do projeto, assim, mantendo o mesmo estilo, observando se o caminho que a ilustração está tomando se assemelha com a proposta visual do projeto. Produzo alguns rascunhos rápidos, testando a forma e linhas de direção do personagem. A ideia é ter liberdade para pensar mais no design geral do personagem sem me preocupar muito com a qualidade, produzindo mais de uma opção.

Após esses rascunhos, seleciono alguns detalhes que mais gostei em cada opção e parto para um com mais forma e também com cores e maior definição.



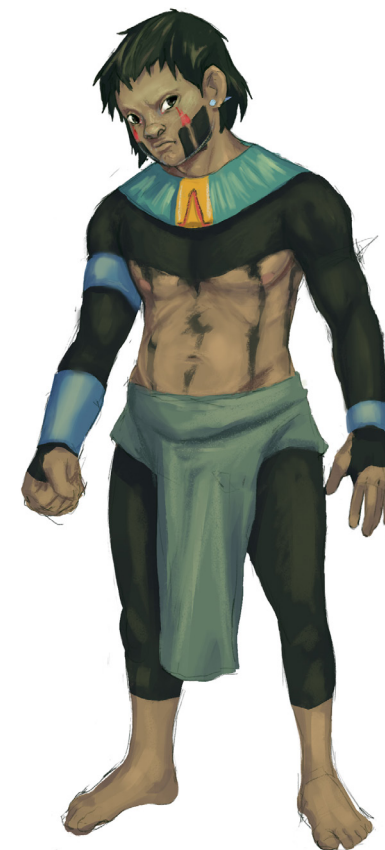
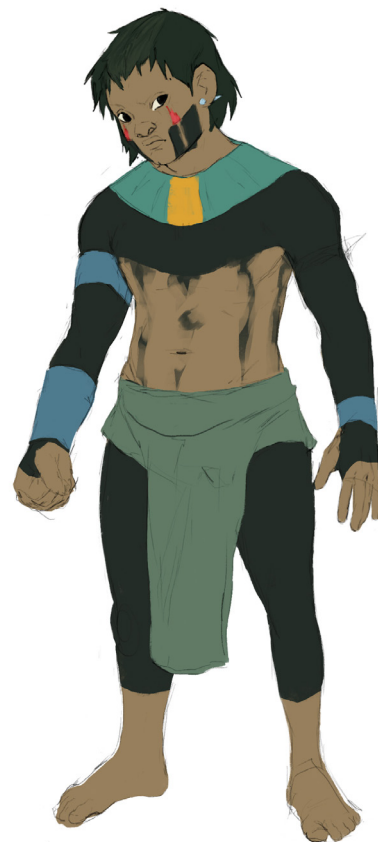
Propostas - Aruru

Aqui repito a etapa anterior: desenvolvo alguns rascunhos e seleciono novamente pontos que gostei nas opções.

Depois de escolhidos os itens que mais gostei, faço a “Lineart”, descartando e simplificando ao máximo os rascunhos anteriores para que eu tenha um desenho claro de como será o personagem.



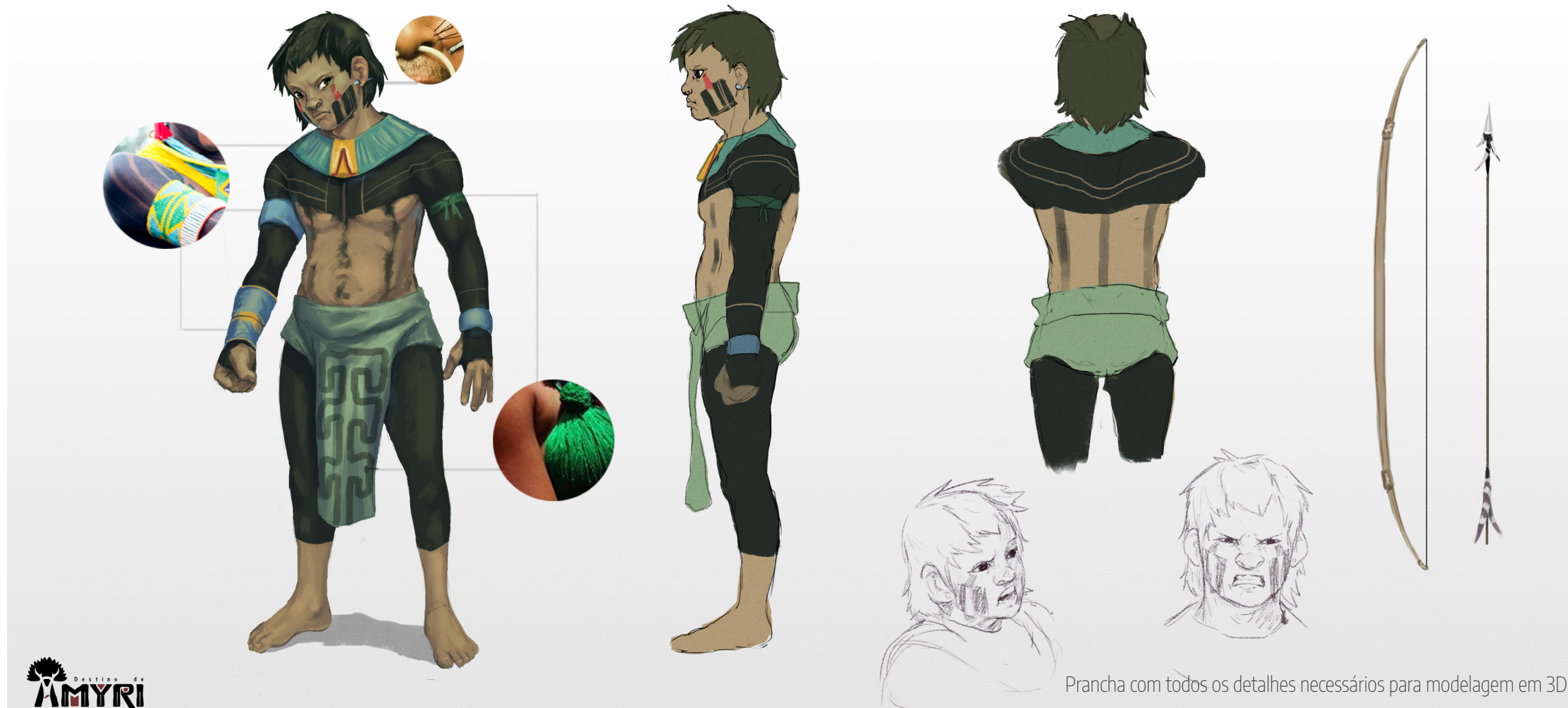
Em seguida, acrescento as cores que já tinha testado na fase de rascunho e adiciono sombra e luz, definindo onde estarão os volumes do personagem. O volume no Concept art é importante, pois facilita o entendimento das formas para o artista que irá modelar o personagem em 3D.



Depois de acrescentar os volumes é hora de trabalhar as texturas e melhorar a pintura a fim de proporcionar um melhor acabamento para a peça.



Quando pronta, depois de um feedback, notei que precisava aumentar a altura do personagem, além disso acrescentei o detalhe de grafismo no saio.



Por último, quando necessário, faço um desenho rápido das vistas do personagem, de modo que fique bem claro como é cada elemento dele, faço rascunhos de suas expressões para dar melhor entendimento dos elementos da cabeça e como eles se movem, e apresento em recortes de fotos quais são as texturas de alguns elementos que podem gerar confusão na modelagem 3D, fechando assim a prancha que será enviada para o modelador.



Uma das primeiras coisas que decidi sobre mecânica era que o jogo deveria ser mais contemplativo do que de ação, dando assim a possibilidade ao jogador de analisar e se sensibilizar com as questões pessoais de cada personagem. Outra ideia que gostaria de abordar é a de que a pessoa jogará tanto com Amyri quanto com Aruru, mas em momentos diferentes, dessa forma a história de antes do jogo se revelará e o jogador poderá entender as motivações dos dois personagens, além de poder se identificar mais com um dos dois.

Para a mecânica de ações de Amyri em fusão com Sem-fim foi pensada uma movimentação básica, isto é, andar, correr, pular. Planar/voar será aprendido no decorrer do jogo.

Além disso, outra ação foi adicionada: gritar/som mágico de pássaro. Essa proposta de mecânica faz alusão aos cantos dos pássaros que são referência para o Sem-fim, e pode ter múltiplas funções como atordoar inimigos, afetar o cenário, invocar espíritos. Esta mecânica fica em aberto para as possibilidades que o projeto direcionar.

A última ação é se esconder/entrar em modo furtivo. Essa habilidade é inspirada na habilidade do Urutau, que se camufla entre galhos secos ficando imóvel, capturando suas presas e fugindo de predadores. De certa forma, é o oposto do gritar, pois se volta para o silêncio e imobilidade, assim, o silêncio também pode possuir um efeito sobre inimigos, sobre o ambiente, sobre espíritos. Além disso, essa ação pode alterar a narrativa.

ILUSTRAÇÕES PROMOCIONAIS

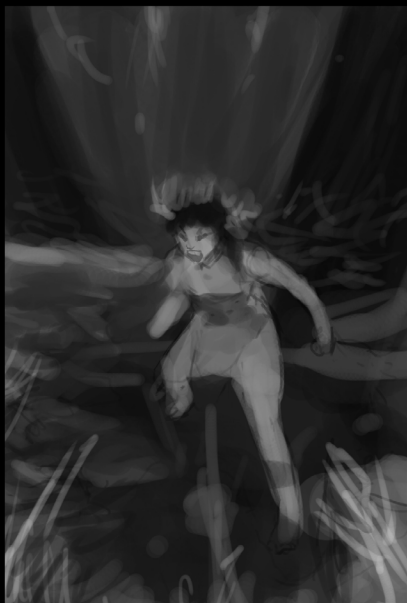
Com as artes conceituais, enredo e mecânica pensados e desenvolvidos, era hora de mostrar em uma ilustração a cara do projeto, apresentar ações dos personagens e também expor qual seria a atmosfera da história. O propósito desta ilustração seria então exibir elementos que contassem um pouco mais do projeto, servindo como material de divulgação e despertando o interesse do público no produto.

Decidi fazer duas ilustrações focadas cada uma em um protagonista: Amyri e Aruru. Tentei representar as personalidade dos personagens, os momentos pelos quais estão passando e também momentos da história.

ILUSTRAÇÃO - AMYRI

Antes de começar a ilustrar a cena, já sabia que queria mostrar a personagem agindo em momento de contemplação. Esbocei 3 propostas de cenas:

Na primeira proposta a personagem estaria clara em um fundo escuro, em meio a mata fechada usando a habilidade de ficar imóvel e se esconder; na segunda seria a protagonista sobre uma pedra em um rio com uma correnteza forte, ela estaria contra luz e sua silhueta seria escura em contraste com o céu claro; já na terceira proposta Amyri estaria usando a habilidade de gritar em uma cena bem dinâmica com perspectiva forte.



Thumbnails para Ilustração

Escolhi seguir com a terceira opção e comecei o desenvolvimento seguindo os passos a seguir:

> Trabalhei primeiro no rascunho; para definir os pontos de perspectiva usei um aplicativo chamado Carapace (que infelizmente foi descontinuado mas é possível encontrar em fóruns de ilustração);

> Modifiquei a perna para causar mais sensação de enfrentamento;

> Deixei a linha do horizonte passando pela cabeça da personagem para atrair mais foco para a expressão do rosto;

> Coloquei linhas de atenção direcionadas ao rosto da personagem, como a linha que desce do tronco da árvore atrás dela, os chifres, os braços e as pernas;

> Puxei linhas do cenário para a personagem;

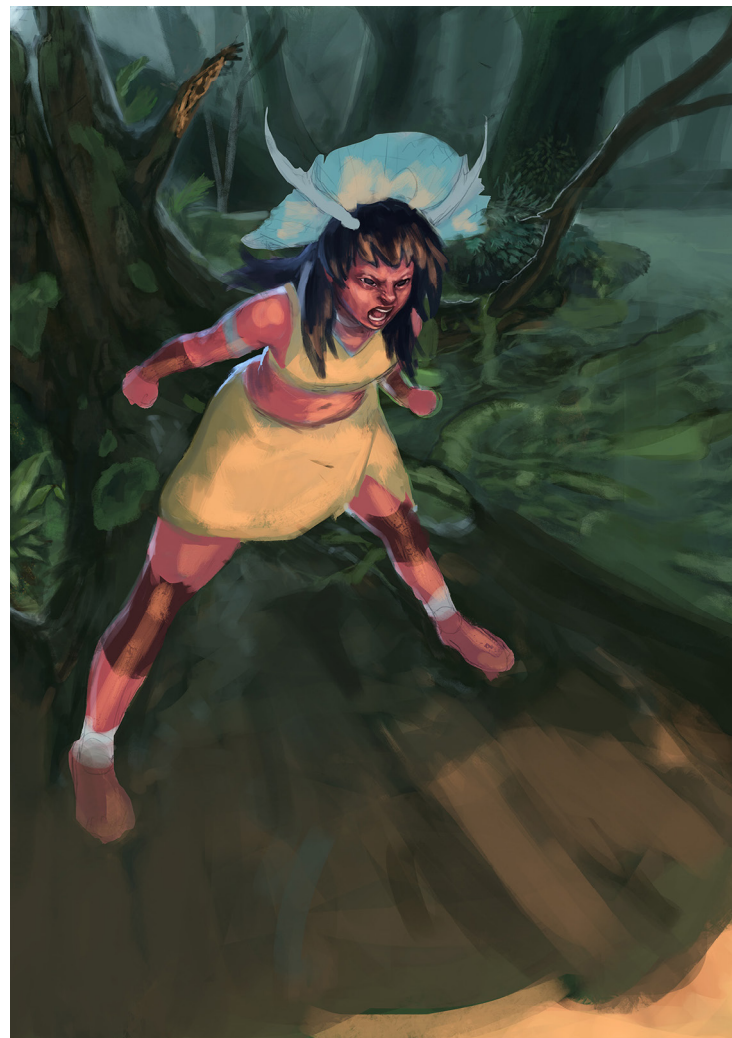
> Optei por deixá-la embaixo da linha do horizonte, resultando em uma posição de opressão, pois assim a cena se transforma em uma ação de contra ataque, rompendo as linhas que a atacam;

> Coloquei a base das cores verdes no cenário, pois é a cor oposta a de Amyri, assim gerando um contraste natural;

> Para a iluminação deixei uma luz quente de fogo na frente e próxima à personagem para causar a sensação de perigo e posicionamento dramático. Ao fundo uma luz fria e monótona. Essa escolha de iluminação tem como significado narrativo mostrar que a batalha é direcionada apenas aos participantes dela e que antes dessa luta começar aquele era um local de paz, passando assim a ideia geral de que aquele confronto aconteceu inesperadamente;

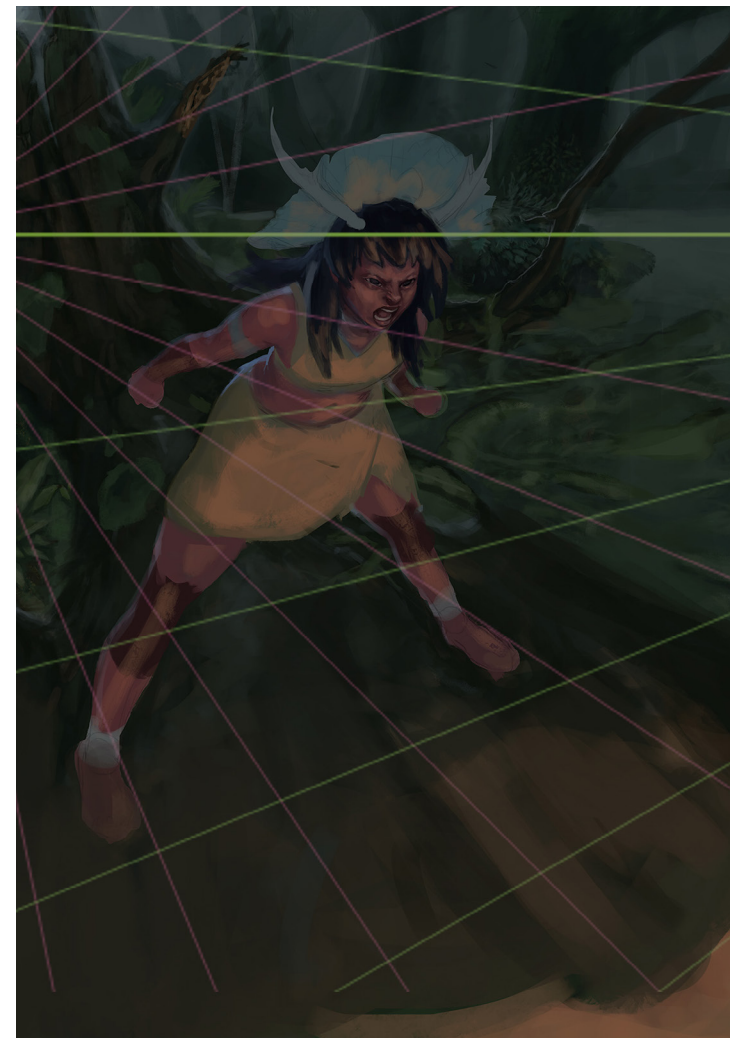
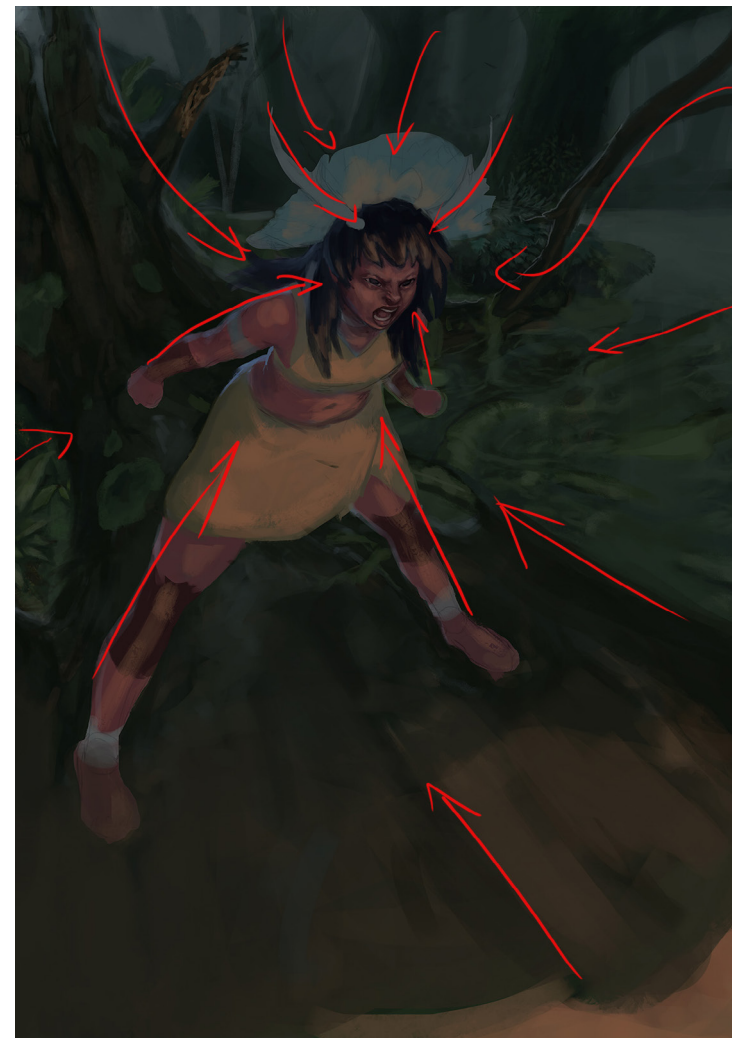


- > Modifiquei o cenário para facilitar a leitura da perspectiva e da narrativa de cena;
- > Acrescentei o detalhe da madeira da árvore caída, como se a criatura de fogo tivesse errado a personagem e acertado sem querer a árvore;



- > Em seguida passei para a etapa de render;

- > Por fim acrescentei alguns detalhes e efeitos que aumentaram o dinamismo e poder da cena. Para representar a potência do grito fiz efeitos que remetem a um trovão, pois na natureza é o que produz o som mais poderoso.





O poder da voz
Ilustração promocional



ILUSTRAÇÃO - ARURU

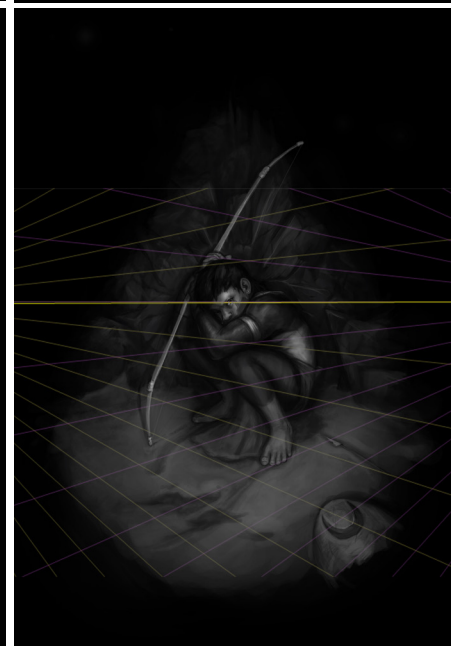
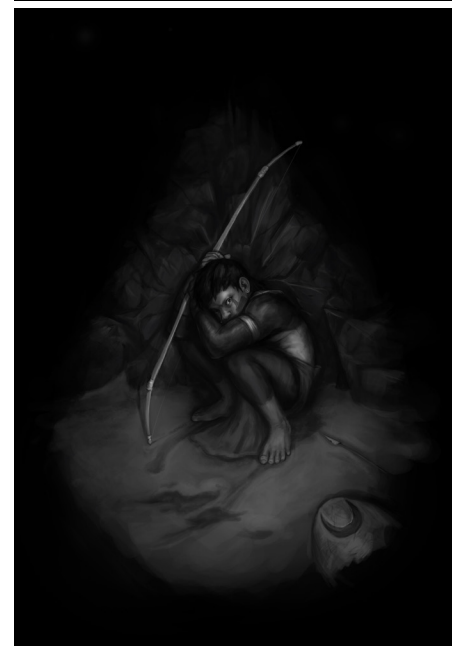
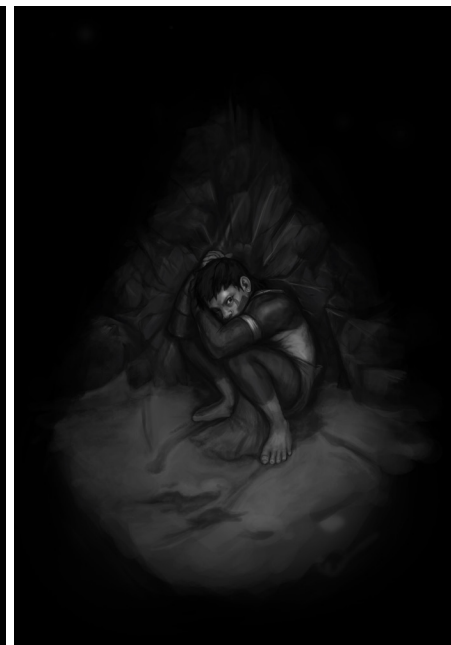
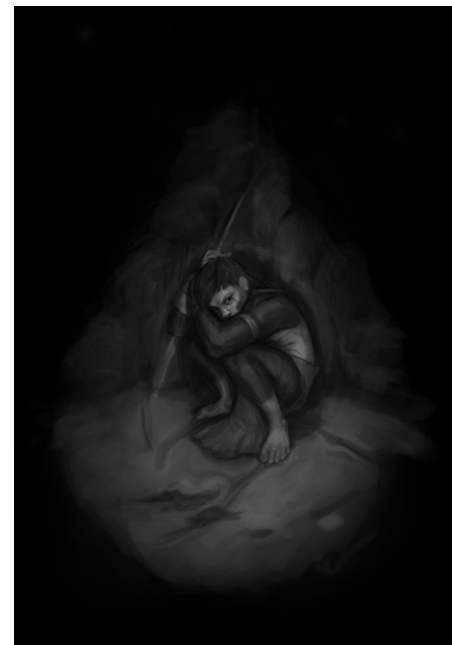
Para a ilustração do Aruru queria mostrar o momento de conflito interno do personagem, então após definido isso segui os seguintes passos:

- > Coloquei a linha do horizonte e o ponto de fuga onde ficariam os olhos do personagem.

- > Defini os elementos que estariam em cena: a máscara, os olhos do Abaçai, o arco do Aruru e uma flecha;

- > Quanto ao instante da cena eu quis mostrar o momento em que Aruru está dentro do buraco que caiu, está exausto de lutar contra o tormento e pressão de Abaçai para que ele vista a máscara e também lida com a tristeza e o desespero em função da perda e da solidão;

- > Com a ideia de representar essa sensação foram ilustrados alguns símbolos subjetivos;



Nessa ilustração decidi usar escalas de cinza, focando nos volumes e definindo bem a cena, a luz e a sombra para depois aplicar as cores.

- > Para representar a pressão psicológica que Aruru está sofrendo escolhi fazer pedras pontudas e com rachaduras direcionadas para sua cabeça;

- > Coloquei a máscara em uma posição que parecesse que o Abaçai estivesse oferecendo-a para Aruru, enquanto seus olhos aparentam grande subjetividade na parte de cima, como se ele estivesse sussurrando palavras ao rapaz;

- > A flecha única apontada na direção do Aruru serve para direcionar a atenção para o personagem, e o fato de ter apenas uma representa o esgotamento de uma luta que vinha sendo enfrentada;

- > As pegadas na areia contam a história de que o personagem veio caindo aos poucos até se escorar em seu arco;

> O sentido de leitura para a cena começa nos olhos do Abaçai ao fundo, desce pelo arco, passa pelas pegadas, depois pela máscara, chega na flecha que direciona para a perna e depois para o braço e chega ao olho que está chorando, que é o ponto focal da ilustração;

> Quando decidi aplicar as cores, tive muitas dificuldades por não ter prática nesse estilo de processo. Os brancos e os pretos ficaram muito distantes do que planejava;

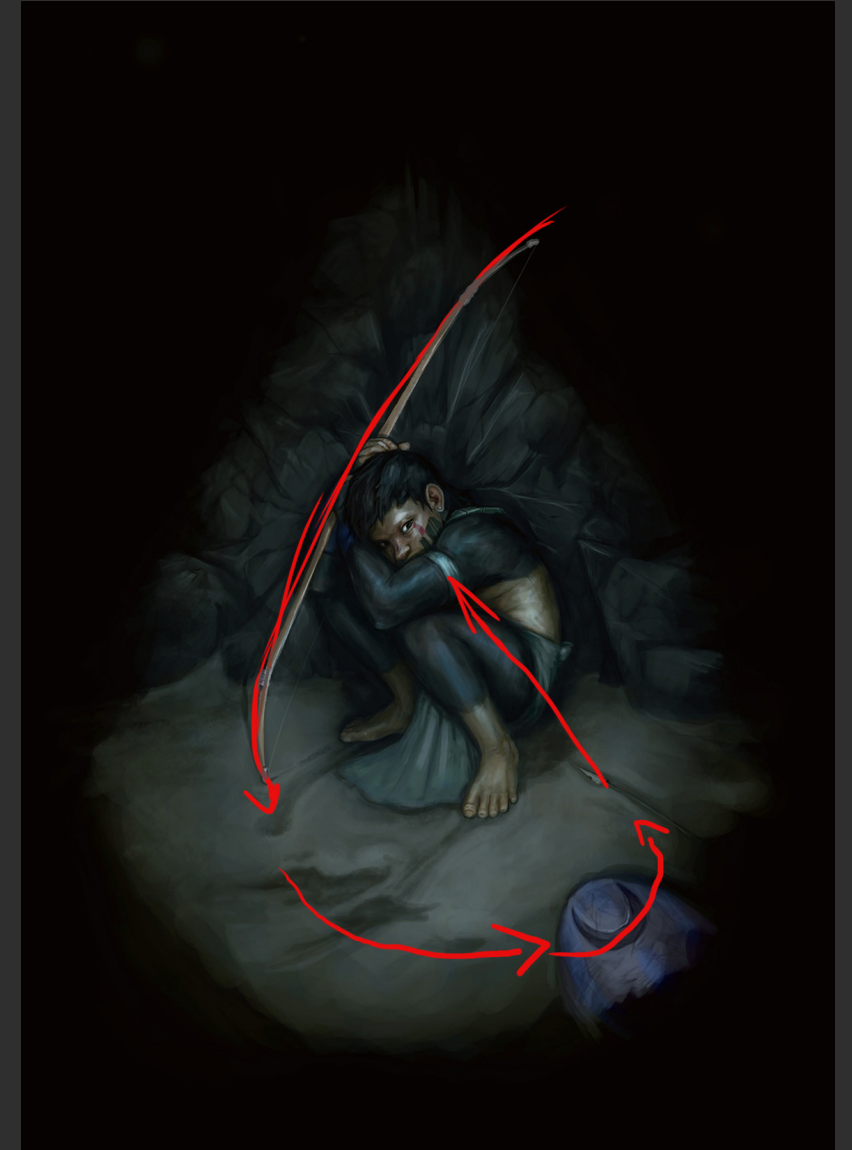
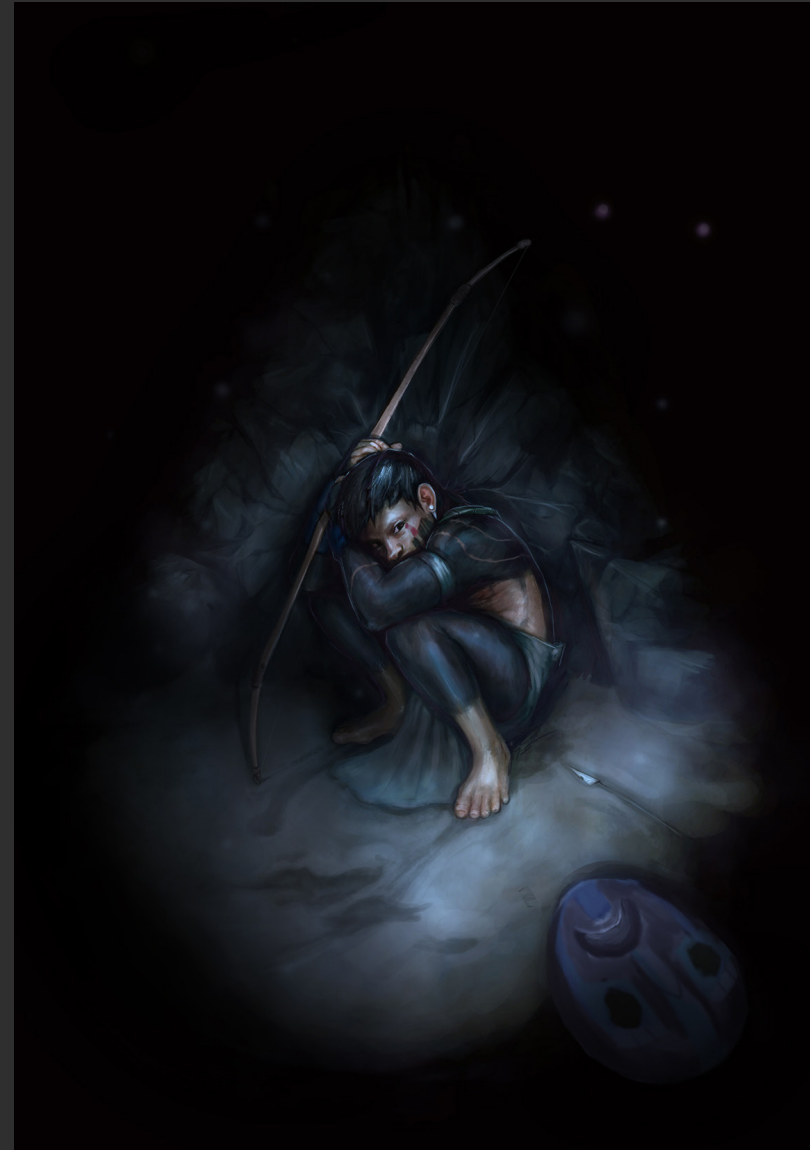
> Para a composição, eu deixei o personagem pequeno em relação ao tamanho da imagem para dar a sensação de solidão;

> A iluminação bem fraca tem como razão representar a sensação claustrofóbica da cena;

> A lágrima do olho é o ponto mais claro da cena;

> Após muitos ajustes cheguei às cores que pretendia;

> Por fim ajustei alguns detalhes e pintei um pouco do rosto.





A última flecha
Ilustração Promocional

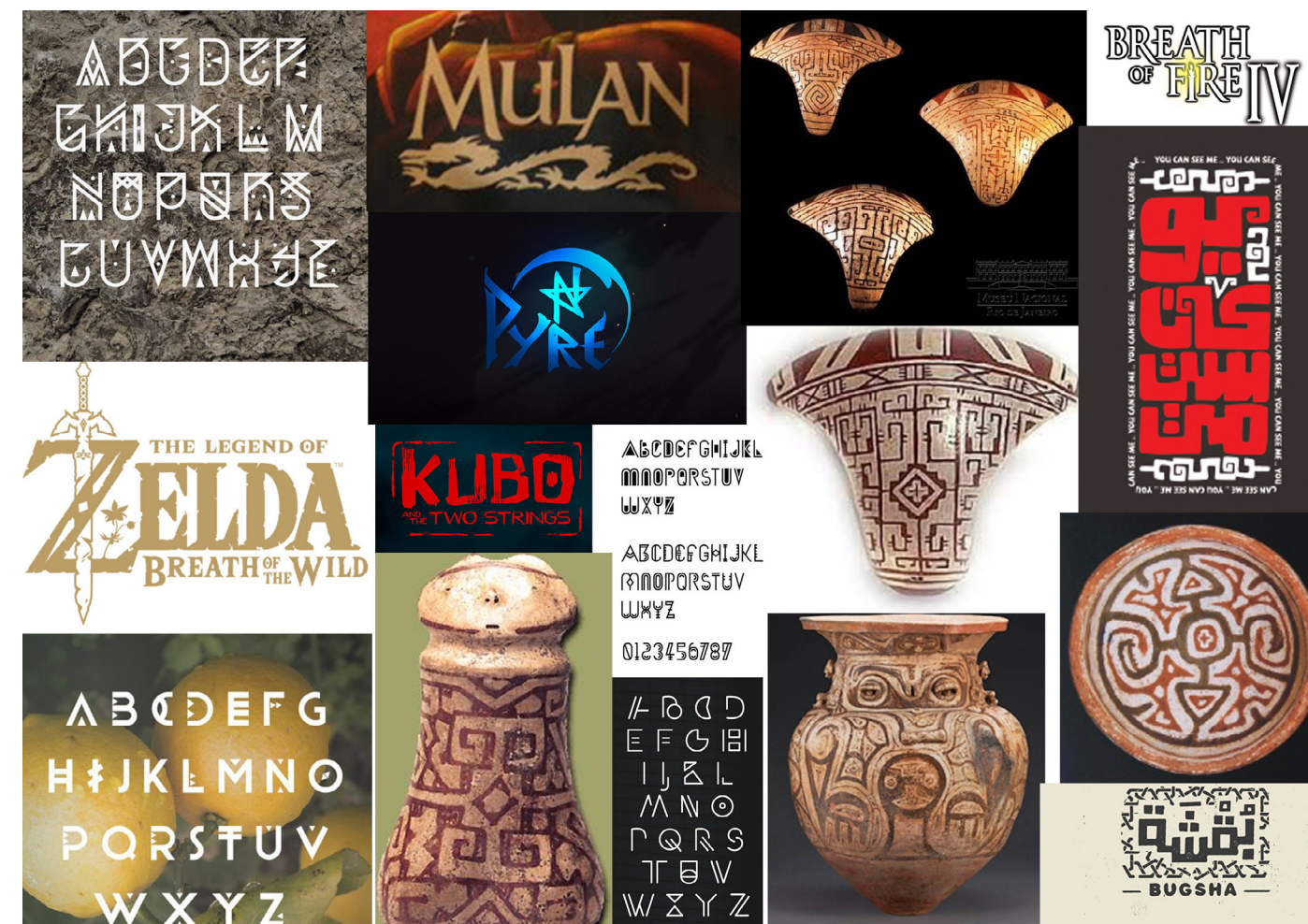
IDENTIDADE VISUAL

Tive muitas dificuldades na construção do logotipo e principalmente na definição do nome do projeto. Para o nome procurei várias opções com significados dentro do contexto indígena, mas elas infelizmente ou não representavam tão bem o conceito da história ou não tinham uma sonoridade boa. Uma das últimas opções que foram pensadas era a de “Entre a pena e o ferrão” que são as duas extremidades de uma flecha, além disso, a palavra “pena” também tem entre seus significados o de caridade, compaixão, sofrimento, angústia, padecimento, desgosto, mágoa, já a palavra ferrão que, além de ser um dos materiais presentes nas pontas de flechas, é também o agente causador da morte da protagonista. Esta é a ideia que mais me agrada, porém este nome perderia o significado do seu subtexto se fosse traduzido para outras línguas e também ficaria longo em comparação com jogos similares.

Em função disso foi escolhido o nome “Destino de Amyri”, que tem boa sonoridade e a palavra “destino” funciona bem em relação ao enredo: além de provocar para um questionamento sobre a existência de um destino após a morte, também apresenta o nome da protagonista que é incomum. Em vantagem ao nome sugerido anteriormente, o nome “Destino de Amyri” seria fácil de traduzir para outras línguas, mantendo assim o nome “Amyri” e traduzindo somente as primeiras palavras, pois “destino” dificilmente perde seu significado em outras língua e também o Layout da tipografia ficaria fixo já que “Amyri” viria a ser um lettering único. Assim definido o nome, quis desenvolver uma tipografia única para o nome da protagonista e escolher outra que combinasse com a temática e a proposta para as palavras “Destino de”. A tipografia escolhida foi a Fasciane Senza Bold.

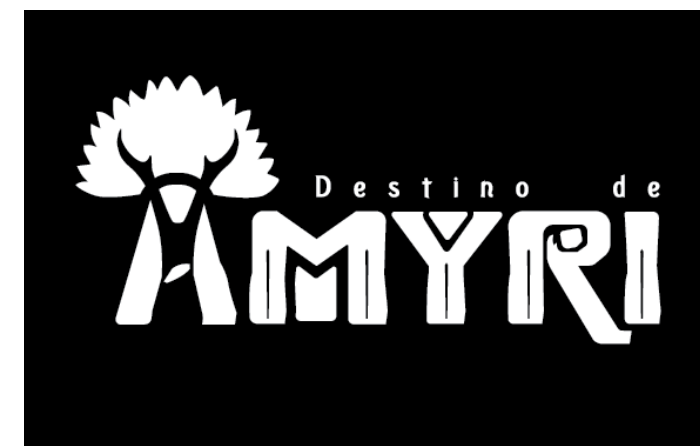
Para o lettering do nome foram usadas referências de grafismos Marajoara juntamente com alguns logotipos de projetos similares.

Na construção do logotipo, apliquei símbolos na letra A que remetem à história e à protagonista definindo uma silhueta do corpo de uma árvore, o desenho do cocar que está sobre a letra, o chifre que, com o recorte da forma de cima da letra A, faz lembrar a cabeça de Amyri, mas se olhado em conjunto com o desenho do caule no meio da letra completam o desenho da árvore, utilizando o cocar como a copa. Assim são empregados 2 símbolos em conjunto no mesmo lettering.



Painel de referências

Versão final



Marca monocromática branca



Marca monocromática preta



Segunda opção de cores



Negativo com cores

Cores instrucionais e margem de segurança



c:36
m:82
k:69
y:38
*163537



c:00
m:00
k:00
y:95
*ododod





Destino de
AMYRI

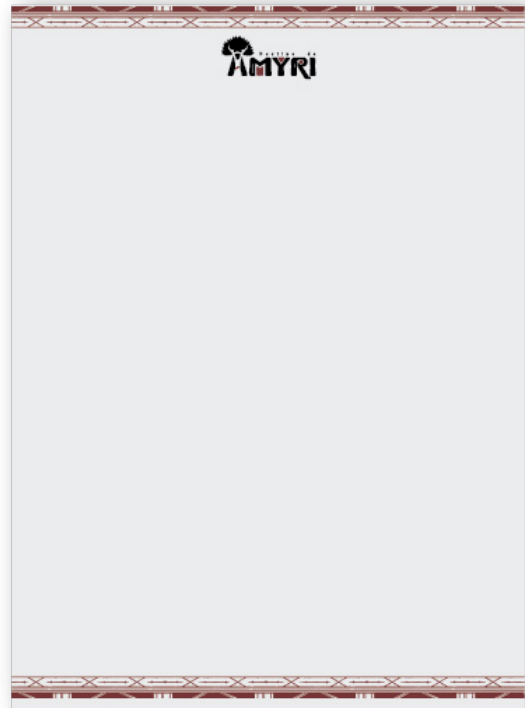
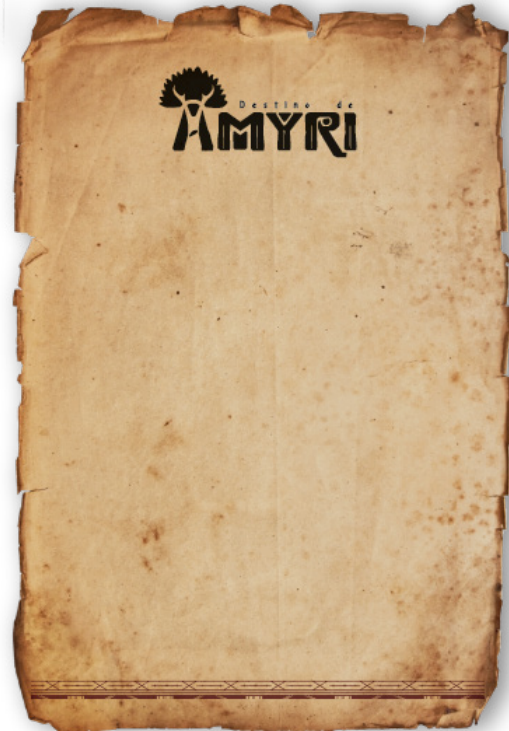


x
x/2



x/2

Aplicações em papelaria





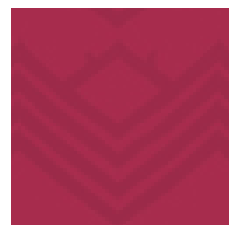
LEMENTOS GRÁFICOS

Ícones

Para os ícones foram usadas referências de cerâmica indígena e para os desenhos a ideia de que os símbolos foram pintados a dedo e pressionados contra o barro.

Outros

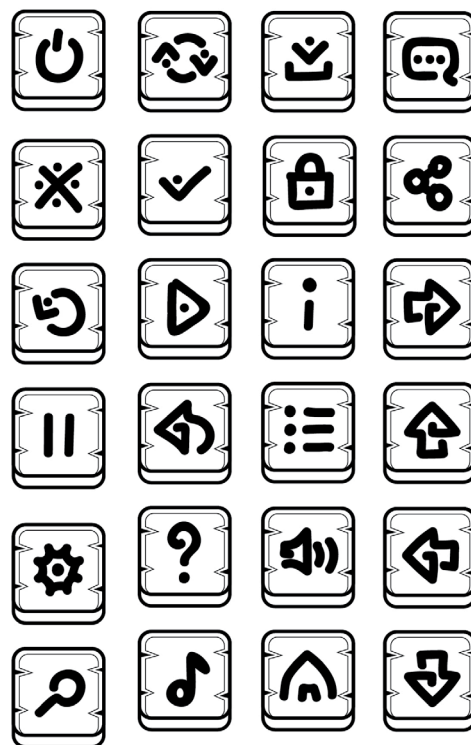
Para a barra foi usada a referência de artes de cerâmica marajó e também outros grafismos indígenas como: Asurini do Xingu e Kayapós.



Pattern



apitular



Escolhas tipográficas

“Fasciani-Senza Bold”

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890
Títulos e logotipo

“Encode Sans Condense”

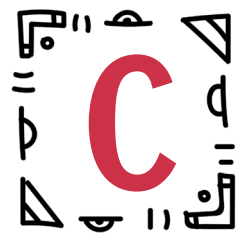
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890
Textos e legendas

“CABIN SKETCH”

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890
Capítulos

“LITHOS PRO”

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890
PAGINAS



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Demorou um bom tempo até que eu decidisse que este projeto seria meu Trabalho de Conclusão de Curso. Essa história vem me acompanhando e tomando forma desde que entrei na faculdade, tudo o que vivi nesta fase me fez amadurecer, moldou minhas concepções e mudou quem eu era. Tive muita dificuldade na escolha do projeto, várias ideias me vinham à cabeça durante os primeiros meses mas nada parecia bom o suficiente e não me sentia qualificado para desenvolver um projeto pessoal.

De fato, imaginava um projeto perfeito e sem nenhuma dificuldade na produção, mas ao começar a desenvolver pude perceber o quão desafiador era iniciar algo pelo qual a gente tem carinho. Durante os primeiros passos me frustrei por não conseguir traduzir fielmente o que queria do projeto, ao olhar pra trás percebi que sempre tentava fazer uma nova versão da personagem, cada vez melhor, porém nunca passava dessa etapa.

Entendi então que era isso que faltava para mim e passei a entender este projeto todo como um processo de aprendizado, amadurecimento e autoconhecimento: o início verdadeiro de algo maior. Apreendi com meus erros e acertos, lidei com as frustrações nos processos, compreendi técnicas e me esforcei para superar minhas dificuldades em outras áreas. Amadureci por tentar desenvolver algo pessoal pela primeira vez, me obrigando a ter um ritmo de produção, motivação e de autoconhecimento por reconhecer minhas limitações, minhas fraquezas e por entender que o projeto poderá mudar no futuro, mas que hoje sei que dei o meu melhor, dentro das minhas limitações de tempo.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVEZS, Januária Cristina. **ABECEDÁRIO DE PERSONAGENS DO FOLCLORE BRASILEIRO: e suas histórias maravilhosas**. 1a edição. ed. São Paulo: Sesc, 2017. 415 p.

BIANCO, Andréia. **CONCEPT DE PERSONAGEM COM BASE NA OBRA DE J.K ROWLING**. 2017. 121 p. Trabalho de conclusão de curso (Curso)- Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina, 2017.

CARVALHO, Bruno Soares Freire de. **Pile Up: RELATÓRIO - TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO**. 2018. 73 p. Trabalho de conclusão de curso (Design Gráfico)- Faac, UNESP, BAURU, 2018.

CASCUDO, Luís Câmara. **Geografia dos Mitos Brasileiros**. 1a edição digital. ed. São Paulo: Global, 2012. 382 p. v. 1.

CASCUDO, Luís Câmara. **Literatura oral no Brasil**. 1a edição digital. ed. São Paulo: Global, 2012. 516 p. v. 1.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain et al. **Dicionário dos símbolos: mitos. sonhos,**

COSTA, Andriolli. [#SACI100] **ORELHAS DE PAU**. 2017. Disponível em: <<https://coleccionadordesacis.com.br/2017/10/08/saci100-orelhas-de-pau/>>. Acesso em: 01 jun. 2018.

costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. Tradução de Vera da Costa e Silva

EDITORA, Lebooks (Org.). **Glossario Tupi-Guarani Incluindo nomes indígenas de pessoas e cidades. ilustrada**. ed. [S.l.]: LEbooks, 2016. 63 p. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=RxG3CwAAQBAJ&pg=PT15&lpg=PT15&dq=amyri+defunto+guarani&source=bl&ots=j3hMEWyraj&sig=pdxfwal8josLvj41fa8HeaPuHgc&hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKE-wipwsb2o9bbAhVKOZAKHdZyCl8Q6AEIOTAB#v=onepage&q=amyri%20defunto%20guarani&f=false>>. Acesso em: 10 maio 2018.

EKSTRÖM, Hanna. How Can a Character's Personality be Conveyed Visually, through Shape. 2013. 54 p. Trabalho de conclusão de curso (Game Design and Graphics)- Desing, Höskolan på Gotlan, Visbi, Suécia, 2013. Disponível em: <<https://www.diva-portal.org/smash/get/>

diva2:637902/FULLTEXT01.pdf>. Acesso em: 10 maio 2018.

et al. Rio de Janeiro: José Olympio, 1988.

FRANCO, Leonardo Alvarez. **Dáwólé Yorubá**. 2015. 87 p. Trabalho de conclusão de curso (Design de Produto)- Faac, UNESP, BAURU, 2015.

LOPES, Marco Antonio. Miradas interiores: **Animação e Livro de Artista baseados em ilustrações simbólicas**. 2018. 94 p. Trabalho de conclusão de curso (Design Gráfico)- Faac, UNESP, BAURU, 2018.

MACEDO, João Victor Silva. **Ilustre Cordel: Criação de um livro ilustrados, com ilustrações baseadas na literatura de Cordel**. 2017. 63 p. Trabalho de conclusão de curso (Design Gráfico)- Faac, UNESP, BAURU, 2017.

MONTOYA, P. Antonio Ruiz de. **GRAMATICA Y DICCIONARIOS: (Arte, vocabulario y tesoro) de la Lengua TUPI ó Guaraní. volume 2**. ed. [S.l.: s.n.], 2013. 32 p. v. 2. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=qfvPdQsTi24C&pg=PA32&dq=amyri+guarani&hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKEwjIvozE9-PbAhWMkZAKHTc1DFwQ6AEIKDAA#v=onepage&q=amyri%20guarani&f=false>>. Acesso em: 17 maio 2018.

PASQUALINOTTO, César Rosolino. **REMOTUS: DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS PARA A INDÚSTRIA DO ENTRETENIMENTO**. 2015. 60 p. Trabalho de conclusão de curso (Design Gráfico)- Faac, UNESP, BAURU, 2015.

PRIORE, Mary Del. **Histórias da gente brasileira - Colônia: periodo colonial 1500-1822**. 1a edição. ed. São Paulo: Sesc, 2016. 432 p. v. 1.

ROCHA, Alberto. **O senhor da Lua.: Desenvolvimento visual de personagens e ilustrações**.. 2015. 95 p. Trabalho de conclusão de curso (Design Gráfico)- Faac, UNESP, BAURU, 2015.

SANTOS, Leoni Elias Quadros. **METODOLOGIA PARA PRODUÇÃO DE ANIMAÇÃO PUBLICITÁRIA: ADEQUAÇÕES PROJETUAIS PARA POTENCIAIS MERCADOS**. 2016. 43 p. Trabalho de conclusão de curso (Curso)- Desing, Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina, 2016. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/173247/PCC%20Final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 09 jun. 2018

SOUZA, Jaqueline M. Logline: **seu roteiro em uma linha**. 2016. Disponível em: <<https://www.tertulianarrativa.com/single-post/2016/07/26/Logline-seu-roteiro-em-uma-linha>>. Acesso em: 09 jun. 2018.

TAKAHASHI, Patricia Kelen; ANDREO, Marcelo Castro. s. 2011

VIDAL, Lux et al. (Org.). **Grafismo Indigena: Estudos de Antropologia Estética**. 2 ed. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo,

2000. 293 p. v. unico.

ZHU, Feng; REMONTI, Flavio. **A importância do desenho**, por Feng Zhu. 2010. Disponível em: <<http://www.theconceptartblog.com/2010/05/05/a-importancia-do-desenho-por-feng-zhu/>>. Acesso em: 02 jun. 2018.

