Projeto Ayaji

mundos imaginários e o design como ferramenta narrativa

Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho”
FAAC - Faculdade de Artes, Arquitetura e Comunicação
Departamento de Design
Campus de Bauru, São Paulo, Brasil

Trabalho de Conclusão de Curso
Bacharelado em Design de Produto

Tiago Marcondes Oliveira
Orientação Profª Drª Mônica Cristina de Moura

2018

Agradecimentos

O ano que dediquei a esse projeto foi o ano mais cheio de provações de toda a minha vida. Achava difícil concluir o trabalho exatamente como tinha me planejado, pelo tamanho, detalhamento, tempo. Teria sido apenas difícil, se não fossem todos os imprevistos que aconteceram ao meu redor. Tornou-se missão quase impossível. Já não lembro com tanta clareza de quem eu era e a vida que tinha antes desse trabalho. Um processo tão intenso veio, necessariamente, acompanhado de muito crescimento pessoal. Não teria, no entanto, conseguido concluir o que tinha proposto se não fosse a ajuda de algumas importantes pessoas.

Agradeço a minha irmã, minha maior aliada, minha parceira e minha torcida. Eu não saberia nem por onde começar sem a sua ajuda. Nada disso existiria sem você.

Aos meus pais, que acompanharam a distância esse processo, fosse demonstrando interesse ou me incentivando nos dias onde a força de trabalho era reduzida. Existe algo de vocês em tudo que foi feito aqui.

Agradeço a minha orientadora, Mônica Moura, por me mostrar um caminho novo ainda no começo da minha graduação. Por me apoiar quando decidi seguir por um caminho parecido e por se fazer sempre disponível em meio a todos os pedidos urgentes que precisei fazer.

Aos amigos da Coreia, principalmente Carlos, Jean e Mucio, que acompanharam toda a minha evolução acadêmica e me ajudaram também na decisão de seguir me aprofundando no assunto em um futuro mestrado.

A Mariana, por ser figura central nos episódios que deram início ao caminho que pretendo seguir na vida. Existe um pouco de você em tudo que escrevo.

Agradeço também a banca, montada com pressa, de última hora. Posso dar meus próximos passos graças a vocês. Obrigado por me ajudarem a tornar isso tudo possível.

A todos os que cruzaram e cruzarão o meu caminho de maneira significativa, meu mais sincero obrigado.

Introdução.....05
Objetivos.....06
Conceituação Teórica.....07
Análise de Similares.....13
Metodologia e Desenvolvimento.....19
T.M.O.....21
Mapa.....24
Mitologia.....29
Territórios.....47
Ayaji.....59
Cidades.....63
Guerras.....78
Linhas do Tempo.....85
O livro.....92
Ilustrações.....97
Personagens.....101
A História.....108
Implementações Futuras.....109
Considerações Finais.....110
Referências.....111

Introdução

Existe tanto da minha trajetória nesse trabalho que não consigo introduzi-lo de maneira impessoal. Tudo o que vi, vivi e aprendi nos últimos anos está, em maior ou menor escala, presente na minha criação.

Entrei na UNESP aos vinte e um anos de idade, após um aluno esquecer de confirmar sua matrícula. Sendo extremamente competitivo, um pouco mais velho e pior ranqueado que os colegas de classe, passei os primeiros semestres no curso procurando maneiras de me destacar. A procura por um espaço só meu acabou influenciando minha decisão de optar por design de produto e por escolher a Coreia do Sul como destino de intercâmbio pelo programa Ciências sem Fronteiras.

No meu último semestre antes de viajar, a convite de uma importante pessoa, me matriculei na matéria de Oficina Gráfica, disciplina optativa com o objetivo de criar um livro objeto. Lutei contra meu crescente interesse pelo tema. Estava decidido a seguir outro caminho. Uma vez na Coreia, me deparei mais uma vez com a produção de livros. Dessa vez, longe de tudo o que conhecia, aceitei aquele interesse que já não me era assim tão novo. Os livros criados nessas duas disciplinas envolveram tanta dedicação e prazer que já não me imaginava projetando móveis ou carros quando voltei ao Brasil. Troquei a prototipagem pela literatura e sabia ser um caminho sem volta.

Novamente no Brasil, agora um leitor confesso e um escritor ainda em fase embrionária, recebi o apoio da Profa. Dra. Mônica Moura, hoje minha orientadora, para continuar escrevendo. Passei a sentir necessidade de me expressar e comunicar através da escrita. Li cinquenta livros e escrevi mais dois em pouco mais de um ano. Já não faria sentido um trabalho de conclusão de curso que não dialogasse com esse interesse tão dominante em minha vida.

Pesquisei como aliar o design à narrativa. Encontrei caminhos, traçados por outros designers, de trabalhos excepcionais. O caminho que queria seguir, no entanto, era diferente. Só não sabia ainda por onde. Depois de um longo processo de reflexão, encontrei espaço para unir design e narrativa de uma maneira diferente da realizada nos trabalhos que tive contato. Mais do que a aplicação do design ao projeto gráfico de um livro, quis dar menos atenção ao imagético e focar mais na criação literária e nas ferramentas que o design oferece para enriquecer as narrativas.

Esse trabalho apresenta minhas ideias, pesquisa, metodologia e resultados na tentativa de unir o design à narrativa.

Objetivos

O trabalho tem como objetivo mostrar as possibilidades oferecidas por mundos imaginários, criados através do design. O foco é desenvolver um universo fictício extenso, coeso e interessante para o público, com foco em alguns dos diversos aspectos que poderiam constituí-lo, como a geografia, a cartografia, a mitologia e a organização política dos territórios. Por fim, o projeto ainda propõe a criação de um livro de ficção, derivado do universo, onde as diferentes linhas narrativas se desenvolvem dentro do mundo imaginário, usando-o como cenário para a história.

Conceituação Teórica

As considerações e reflexões encontradas ao longo do relatório tomam como referencial teórico as visões e estudos dos autores pesquisados para este trabalho. São eles: Dolezel (1998); Holland (2009); Lehar (2002); Lewis (1986); Sayers (1937); Shippey (2003); Tolkien (2014); Wolf (2012).

Worldbuilding como atividade criativa

Não é muito claro em qual momento da história da humanidade a criação de mundos imaginários passou a existir. Quase todas as culturas e religiões possuíram um local visitado após a morte, seja ele no céu ou embaixo da terra. Embora não seja claro em qual momento os mundos imaginários passaram a ser presentes também na literatura, essa atividade acompanha as histórias do mundo desde o tempo do surgimento das religiões, da mitologia e do desenvolvimento do imaginário humano. A criação de mundos imaginários parece ter surgido quando passou a existir a necessidade de registro das histórias reais ou de cunho ficcional, fazendo com que lendas e contos pudessem ser passados de geração em geração com forma de registro além da tradição oral. A criação de mundos é muito presente onde histórias fictícias precisam ser contadas de maneira convincente. O grau de detalhamento e desenvolvimento desses mundos variava de acordo com a necessidade do autor. Em alguns casos, histórias de ficção se passavam no mundo em que vivemos, conhecido como **mundo primário**. Em outros casos, no entanto, era necessária a criação de um cenário diferente, fosse ele uma cidade, uma ilha, um país, um mundo ou todo um universo. Esses cenários são conhecidos como **mundos secundários**. Dentro deles, é encontrado terreno fértil para a imaginação. Na antiguidade clássica, era mais difícil provar que uma história não era real se ela se passava em um local desconhecido, uma vez que o mundo primário ainda não tinha sido completamente explorado.

Com o surgimento das viagens marítimas, onde novos continentes do mundo primário foram descobertos, o espaço para a imaginação e a especulação do que existiria em terras desconhecidas se popularizou. Livros da época e até mesmo relatos de viajantes reais retratavam o novo como algo fantástico e criativo. O tempo passou e mundos secundários cada vez mais diferentes e detalhados passaram a existir, estimulando a imaginação dos leitores e dando mais credibilidade a histórias fictícias. Gêneros se desenvolveram com a criação de mundos secundários, mais notavelmente, os gêneros da ficção científica e da fantasia.

Antes do século XX, mundos imaginários eram uma experiência literária. Com o desenvolvimento da tecnologia, no entanto, os mundos imaginários passaram a ser retratados de outras maneiras. Livros como *A Odisseia (Homero, século XVIII)* deram lugar para livros como *Utopia (Thomas More, 1516)* ou *As Viagens de Gulliver (Jonathan Swift, 1726)*, sendo esse último extensamente ilustrado em algumas de suas edições. Com o surgimento do cinema e a popularização

dos quadrinhos, imagens e sons passaram a ser adicionados aos mundos imaginários, que passaram a ser ainda mais detalhados, em diversas mídias diferentes. A literatura, no entanto, não foi abandonada. Livros como *Mil Novecentos e Oitenta e Quatro (George Orwell, 1949)* ou o mundo imaginário de Arda, criado por J.R.R Tolkien exercem grande influência em específicos gêneros – não apenas literários – nos dias atuais. Os jogos de videogame também fazem uso de extensos mundos secundários.

Estruturas de um mundo secundário

Os mundos secundários se baseiam, naturalmente, no mundo primário, o mundo em que vivemos. Presume-se que tudo o que não é apresentado como diferente no mundo secundário, é igual ao mundo primário. As convenções do mundo primário, nesse caso, são importantes não apenas para facilitar a criação dos mundos imaginários, mas também para permitir que a audiência faça conexões com suas emoções, vivências e experiências pessoais. Um mundo secundário sem nenhuma semelhança com o mundo primário seria incapaz de provocar algum grau de realismo emocional para o público. Concluímos, portanto, que a quantidade de criação envolvida em um mundo secundário está diretamente ligada ao quão diferente ele é do mundo primário.

Faz-se necessária, portanto, uma forma de avaliar o mundo secundário, dividir suas características em blocos para facilitar análise e até mesmo criação das diferenças com o mundo primário. Existem três sistemas básicos para a existência de um mundo secundário: um espaço onde os eventos devem ocorrer, ou seja, o espaço físico do mundo secundário; a duração de tempo onde eventos podem ocorrer, ou seja, a história do mundo secundário; personagens que possam habitar o mundo. O espaço é solucionado com a criação de mapas, por estruturar o espaço e conectar as localizações do mundo. Linhas do tempo solucionam a questão temporal, por organizar eventos em ordem cronológica e conectar diferentes histórias em uma linha de tempo. Os personagens são criados individualmente ou através de árvores genealógicas para povoar o mundo criado.

É dado o termo de Invenção a todos os pressupostos do mundo primário que forem alterados na criação do mundo secundário. Ou seja, quanto maior for a invenção de um mundo, mais diferente do mundo em que vivemos ele será. Geografia, história, linguagem, física, biologia, zoologia, cultural, costumes, design, moda etc. Um mundo secundário pode alterar uma quantidade infinita de informações do mundo primário. Quão bem estruturadas e desenvolvidas são essas alterações do mundo primário depende da habilidade do criador e das necessidades exigidas pelo projeto. Se não existisse nenhuma necessidade de invenção, a narrativa poderia se passar no mundo primário, e não em um mundo inventado.

Podemos dividir o espaço onde a invenção acontece, onde o mundo secundário altera valores do mundo primário, em quatro planos.

O primeiro plano é conhecido como plano nominal. Nele, novos nomes são dados para objetos, pessoas e lugares. Palavras são inventadas e, por vezes, até mesmo novas línguas são desenvolvidas. Na prática, as mudanças do plano nominal pouco alteram os pressupostos do mundo primário.

O segundo plano é o plano cultural. Nele, existe um campo enorme para a criação de diferenças no mundo secundário. Esse plano consiste de tudo o que é criado por humanos (ou outras criaturas), como objetos, artefatos, vestimentas,

veículos, tecnologias, costumes, festivais, instituições, ideias, conceitos, etc. A liberdade no segundo plano é infinita e é onde a maior parte das alterações aparecem. Uma cultura diferente das culturas que conhecemos permite ao autor a criação de novos paralelos e análises culturais.

O terceiro plano é conhecido como plano natural. Nele, encontram-se animais, plantas, geografia. A liberdade de criação nesse plano é menor, pois carrega em si uma gama de conhecimentos extensos como biologia e zoologia. Aqui, o autor precisa usar convenções fantásticas, como unicórnios e grifos, ou dar explicações detalhadas para tornar suas criações críveis. É necessário uma grande quantidade de estudos multidisciplinares para tornar as criações naturais plausíveis.

O quarto e último plano é o plano ontológico. Onde alteram-se as leis da física que regem o mundo secundário, como a gravidade ou o tempo. É preciso uma quantidade enorme de estudos e conhecimento para as alterações nesse plano e, assim sendo, é o plano menos alterado por autores.

A divisão da invenção em mundos secundários em quatro estruturas permite compreender o espaço existente para os designers na criação de mundos imaginários. No segundo e no terceiro plano, o cultural e o natural, respectivamente, existe uma grande necessidade da representação gráfica e estrutural das mudanças aplicadas através de conhecimentos englobados no design. Embora conhecimentos de outras disciplinas estejam envolvidos, como geologia, biologia, antropologia e sociologia, a multidisciplinaridade necessária nesse tipo de projeto é amarrada, unida, representada e interligada através do design.

O mundo secundário em existência

Mundos imaginários são, inevitavelmente, incompletos. O processo de criação de um mundo fictício, por mais detalhado que seja, nunca será tão completo quanto o do mundo em que vivemos. Seria impossível criar um mundo secundário com nível de detalhamento tão alto quanto do mundo primário, por motivos óbvios. É, no entanto, importante que o mundo secundário passe ao público uma ilusão de completude. É preciso que um mundo secundário ofereça suficiente informação e detalhes sobre todos os aspectos de experiências de personagens, para se tornar um mundo crível e prático.

Em menor escala, personagens precisam de uma fonte de comida, vestimenta, moradia. Maneiras de sobreviver não importa em qual tipo de terreno ele se encontre. Naturalmente, também é necessário algum tipo de cultura e filosofia. Em maior escala, comunidades precisam de governos, economia, comércio, produção de alimentos, de comunicação pessoal e com desconhecidos, etc. O trabalho de criação de um mundo secundário é, portanto, extremamente extenso. É impossível, no entanto, que todas as perguntas possivelmente realizadas pela audiência sejam respondidas. O prin-

cipal objetivo de um mundo secundário é fornecer uma quantidade suficientemente grande de informações para fazer com que o público acredite que suas perguntas não são irrespondíveis, por mais que a resposta de fato não exista.

Tornar todos os tipos de perguntas não irrespondíveis pode ser uma tarefa árdua. Um mundo secundário precisa ser maior do que a história narrativa que o usa como cenário, indicando a existência de estruturas, de sistemas, sociedades e culturas que vão além da história apresentada em um livro, por exemplo, ainda que todas essas informações não sejam extremamente detalhadas, mas apenas indicadas. Para se tornar crível, um mundo precisa de um passado, de uma história anterior à vista pelo público. Não existe uma quantidade exata de quanto do mundo deve ser mostrado para o público. Um excesso de informações pode se tornar tedioso para qualquer tipo de leitor ou espectador, mas precisa ser suficientemente grande para fazê-lo acreditar que existe mais naquele mundo do que enxergam os olhos.

Um mundo secundário também precisa ser consistente. As informações contidas em um mundo precisam ser verdadeiras em todos os momentos. Se uma personagem demora um dia para ir de um ponto A para um ponto B, ela não pode, em outro momento, inserida nas mesmas condições de transporte, fazer a mesma viagem em questão de segundos. Por mais fantasioso e inventivo que um mundo imaginário possa ser, ele precisa, obrigatoriamente, ser verdadeiro no que ele mesmo coloca como verdade. Para isso, o uso de catálogos de informações bem organizadas e estruturadas é essencial. Mundos muito grandes correm o risco de, por descuido, tornarem-se inconsistentes.

Não existe uma fórmula conhecida que determine a quantidade de informações e criações que um mundo secundário precisa para funcionar como ferramenta narrativa. O número de detalhes e informações precisa ser, no entanto, suficientemente grande para surpreender o público. A quantidade de informação precisa ser grande o suficiente para que o público esqueça e reaprenda os detalhes do mundo frequentemente, assim como fazemos no mundo primário. O mundo secundário não pode estar, em sua totalidade, absorvido pelo público, pois procura agir na mente do público da mesma forma que o mundo em que vivemos age.

Existe, como dito anteriormente, um problema nos mundos secundários de serem incompletos. A solução para isso, na interação com o público, é um processo de Gestalt. Segundo Rudolf Arnheim: “Gestalt é uma Teoria da psicologia que estuda os fenômenos perceptuais humanos que são considerados como fenômenos psicológicos onde as totalidades organizadas, indivisíveis, articuladas, são percebidas como configurações.

Princípios que regem a percepção humana são: proximidade, similaridade, direção, disposição objetiva, destino comum e pregnância. Para a Psicologia da Gestalt o todo é diferente da soma de suas partes. Há uma condição inata de necessidade humana de organização e de integridade da experiência perceptual.

O conceito da Psicologia da Gestalt de figura e fundo permite ao ser percipiente organizar suas percepções numa unidade dinâmica a mais vigorosa possível”[1]. Ou seja, o público precisa, por si só, preencher os espaços vazios encontra-

1 ARNHEIM, Rudolf. **Arte e Percepção Visual - uma psicologia da visão criadora**. 9a edição. SP: EDUSP, 1980.

dos no mundo secundário. Um mundo suficientemente detalhado possui espaços vazios menores, facilitando o processo de Gestalt do público. Sistemas de relacionamentos, mapas, linhas do tempo, histórias e mitologias, além de outros sistemas, fazem com que as pessoas acreditem que um mundo é suficientemente grande para possuir todas as respostas. Essa crença permite ao público especular e extrapolar as informações do mundo. Unida à lógica do mundo, as pessoas completam o processo de Gestalt acreditando que o mundo secundário é fechado e completo.

Concluímos, portanto, que quanto mais detalhes são dados para o público, maior é o espaço de operação de Gestalt, uma vez que os espaços a serem preenchidos são menores e mais facilmente fechados através da extrapolação. Assim sendo, quanto menores forem os espaços, mais automático e inconsciente é o fechamento deles pela audiência, resultando numa ilusão maior e mais completa de um mundo que existe independentemente.

O balanço ideal de informações apresentadas é quando o mundo oferece informações suficientes para fazer a audiência acreditar que todas as perguntas possuem, em teoria, resposta. Em áreas do mundo onde a especulação é encorajada, a quantidade ideal de informação é quando diversas teorias podem ser suportadas, mas não existe informação suficiente para provar nenhuma teoria definitivamente. Esse balanço é encontrado a critério do autor.

Análise de Similares

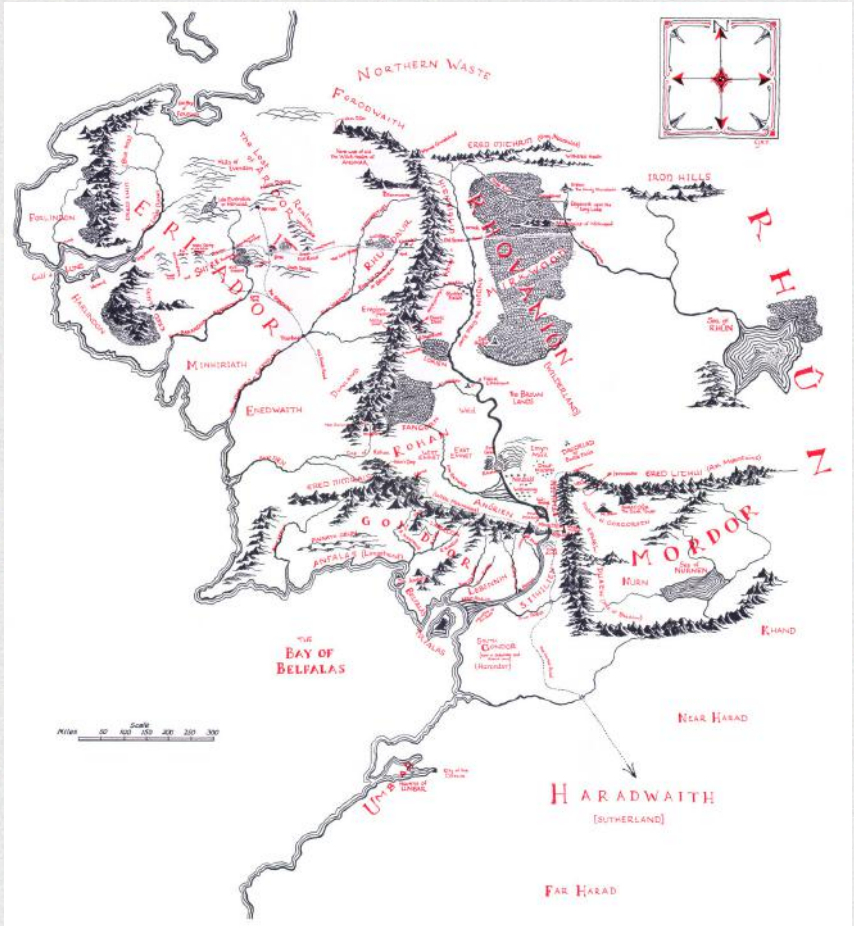
Arda – J.R.R Tolkien (1892 - 1973)

O mais detalhado, mais bem estruturado e possivelmente mais famoso e mais historicamente importante de todos os mundos imaginários chama-se Arda, criado pelo escritor John Ronald Reuel Tolkien. Esse gigantesco mundo imaginário engloba as localizações onde se passam histórias como *O Senhor dos Anéis (1954, Reino Unido)*, *O Hobbit (1937, Reino Unido)* e *O Simarillion (1977, Reino Unido)*.

Inicialmente um linguista, Tolkien criou línguas desde a infância e, percebendo a necessidade de uma origem para suas línguas, passou a desenvolver também culturas. Muitos outros autores já tinham criado mitologias, mapas, linhas do tempo, glossários, calendários e linguagens e alfabetos inventados para seus mundos imaginários, Tolkien ganhou notoriedade pela quantidade e qualidade dos detalhes importantes que acrescentou ao seu mundo.

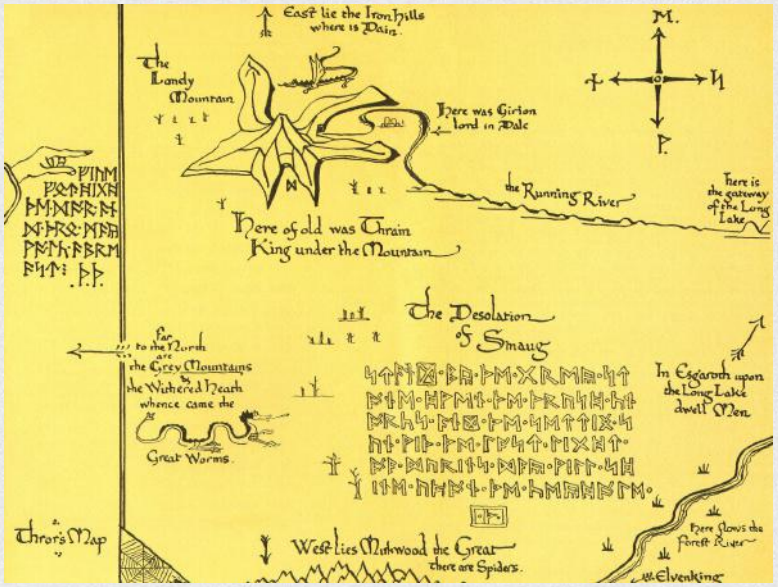
Mapas, por exemplo, apesar de bem elaborados, não eram informação suficiente para os acontecimentos do mundo de Tolkien. Ele fez diversos cálculos de tempo e distância, criando gráficos elaborados para os acontecimentos de suas histórias, incluindo, por vezes, até mesmo as fases da lua e a direção em que o vento batia em determinado momento. Tudo o que Tolkien fazia era em busca de consistência, de um mundo totalmente convincente.

01 - Mapa da Terra Média.



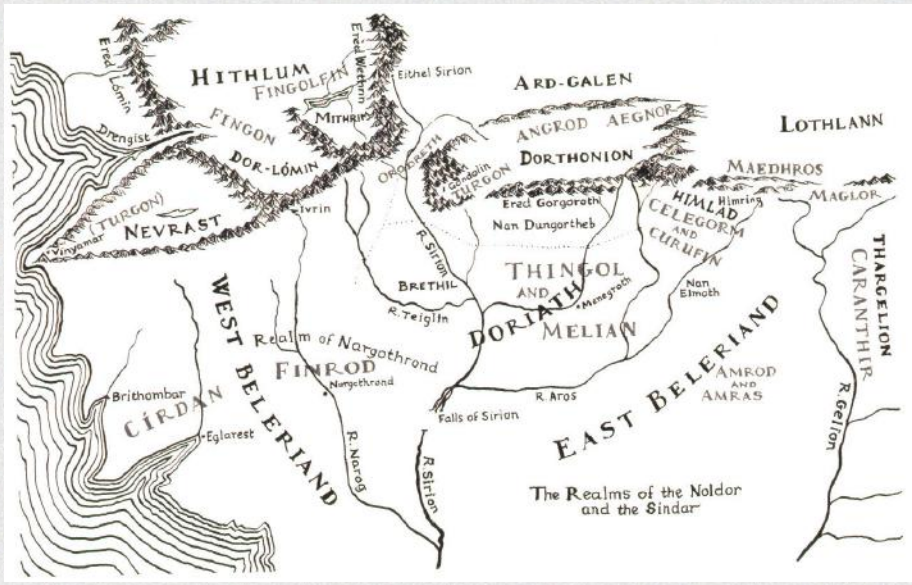
FONTE: (www.theonering.com/)

02 - Mapa de Thorin.



FONTE (www.theonering.com/)

03 - Reinos de Mordor.



FONTE (www.theonering.com/)

04 - Glaurung, o pai dos dragões, ilustrado por Tolkien.

FONTE (tolkiengateway.net/)

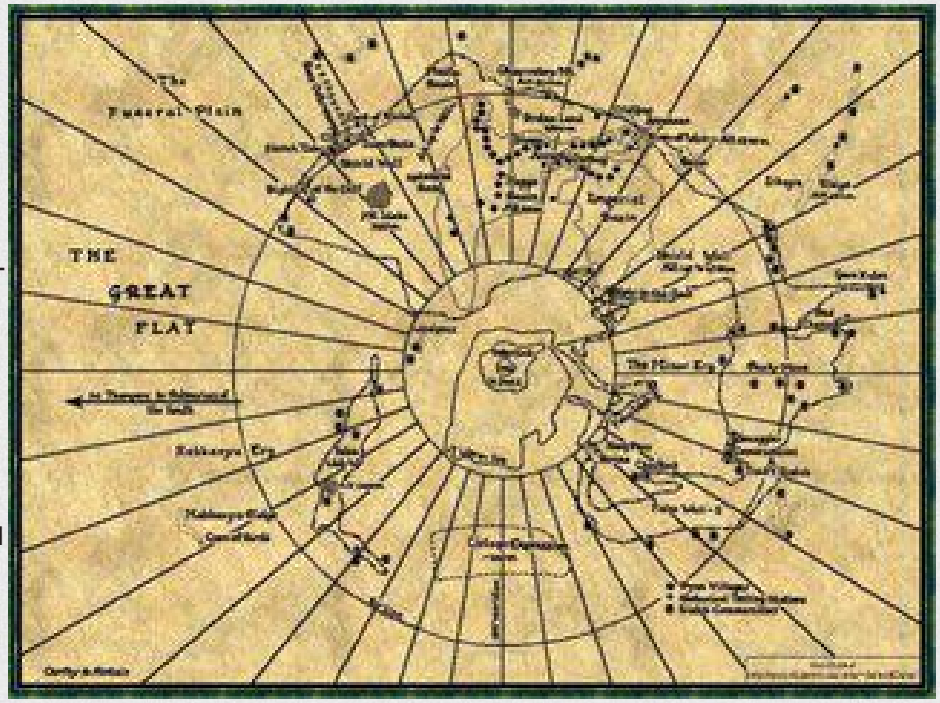
Dune – Frank Herbert (1920 - 1986)

Criado por Frank Herbert, o universo conhecido como Dune, originário do livro de mesmo nome, tornou-se uma importante franquia. Inicialmente um livro, o mais vendido na história da ficção científica, *Dune (1965, Estados Unidos)* narra a história de diversos personagens em um mundo desértico. As particularidades do mundo se tornam interessantes devido ao grandioso detalhamento que Herbert deu para o povo nativo daquele planeta, conhecido como Arrakis, dando ao mundo imaginário uma cultura, meios de transporte e de sobrevivência extremo detalhamento.

O mundo imaginário de Dune atraiu tanto a atenção do público que acabou gerando diversos outros livros, além de se tornar uma franquia com obras em outras mídias, como videogames, filmes e até mesmo séries televisivas.

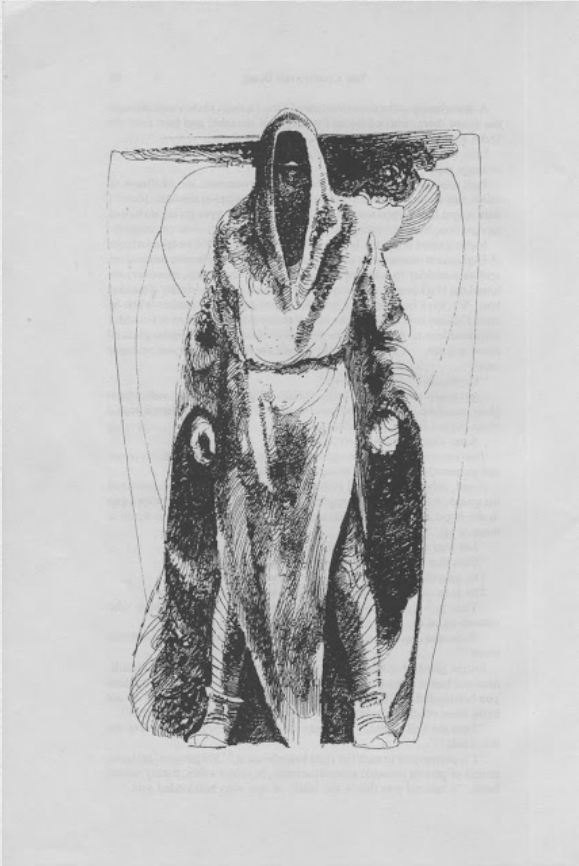
O exemplo de Dune é interessante porque o autor não criou um mapa com escala apropriada ou legendas esclarecedoras. Por essa razão, grandes discussões entre os fãs da série sobre a verdadeira representação do planeta Arrakis ainda existem.

05 - Mapa de Arrakis.



FONTE (dunepedia.wikifoundry.com/)

06 - Stilgar, personagem de Dune.

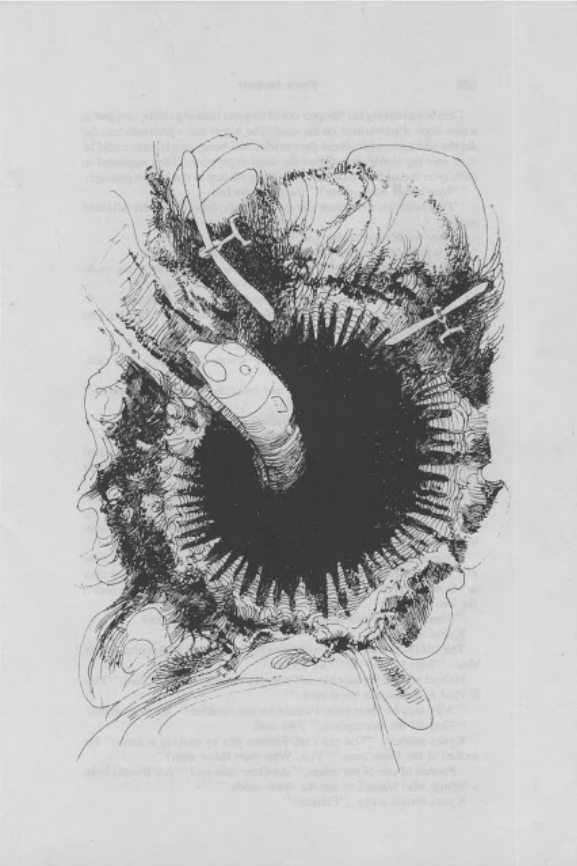


FONTE (ski-ffy.blogspot.com.br/)

07 - Veículo para transporte aério em Arrakis.

FONTE (ski-ffy.blogspot.com.br/)

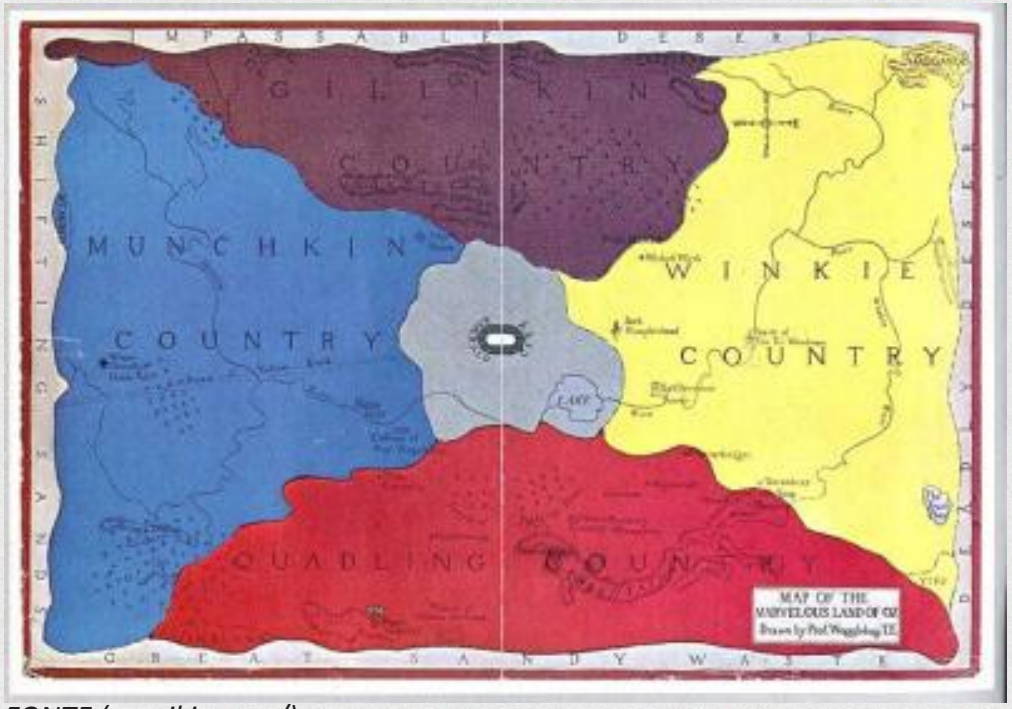
08 - Minhoca de Areia, criatura de Arrakis.



FONTE (ski-ffy.blogspot.com.br/)

Oz – Lyman Frank Baum (1856 - 1919)

09 - Primeiro mapa oficial de Oz.

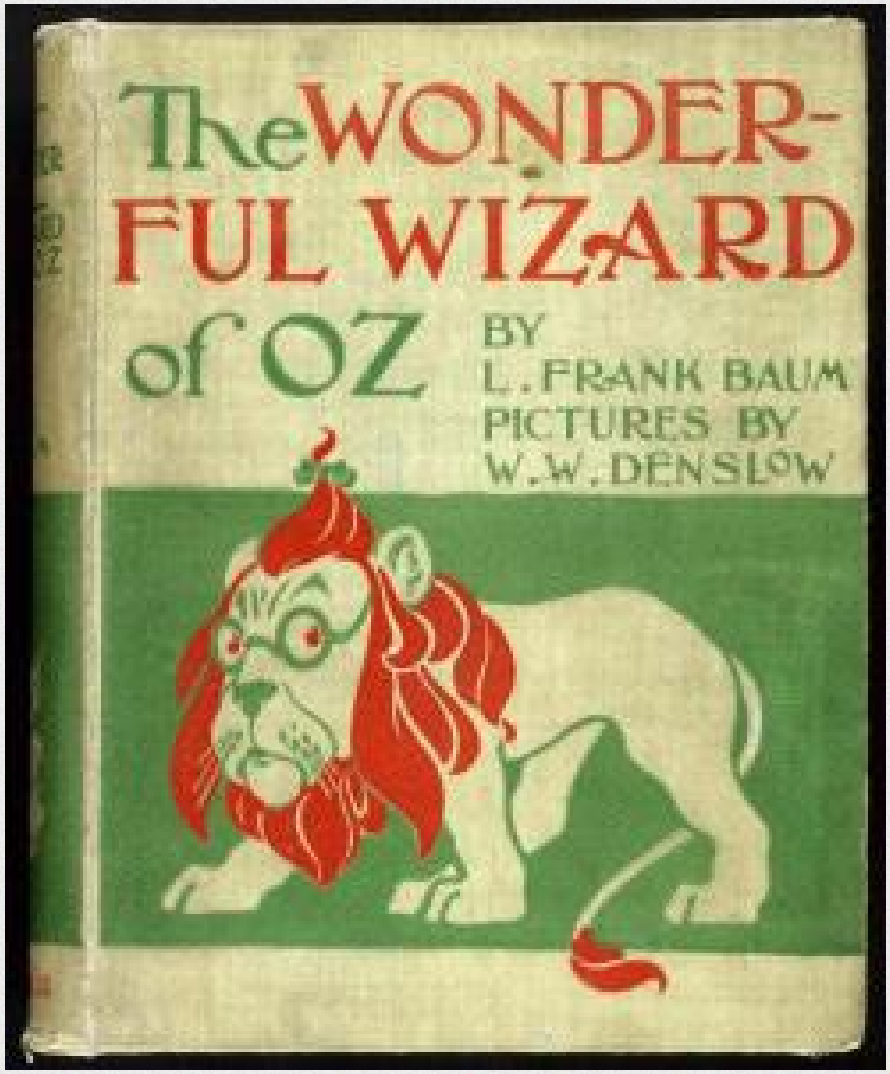


FONTE (oz.wikia.com/)

Com o desenvolvimento da tecnologia, mundos transmidiáticos começaram a surgir. O primeiro grande mundo a aparecer em diferentes tipos de mídias foi o mundo de Oz, criado pelo escritor Lyman Frank Baum. Seu trabalho, mais antigo do que o de Tolkien ou o de Herbert, criou o mundo imaginário mais detalhado de sua época, com a inclusão de quatorze livros diferentes, incluindo o primeiro e mais famoso, *O Mágico de Oz (1900, Estados Unidos)*.

Por interesse do próprio autor, o mundo de Oz foi adaptado para versões em quadrinhos, apresentações musicais, filmes, filmes, etc. O mundo criado por Baum abriu espaço para que mundos imaginários de outros autores se popularizassem não apenas na literatura, mas em outras mídias.

10 - Primeira edição do livro O Mágico de Oz (1900).



FONTE (visitquadcities.com/)

11- Parte do elenco da peça teatral O Mágico de Oz (2017).

FONTE (www.sandiegoreader.com/)

Metodologia e desenvolvimento

O mundo criado nesse projeto é uma junção de todas as experiências que tive na vida. Existe um pouco de cada lugar em que vivi, pessoas que conheci e histórias que li, assisti ou joguei nos últimos vinte e seis anos. Devido ao alto número de conceitos, localizações, imagens, sistemas, organizações e personagens criados, com toda a explicação do surgimento de cada um deles, do processo de idealização de cada parte, da função narrativa exercida por cada criação, decidi optar por compilar a metodologia e o desenvolvimento de cada parte do projeto em um guia do universo criado, presente a seguir no relatório, com observações sobre a metodologia aplicada e o processo criativo executado durante a produção e realização do projeto.

Todo o trabalho começou no papel. Em um caderno, foram rascunhados desenhos e textos, depois digitalizados. O guia a seguir contém não apenas os desenhos finalizados e as informações oficiais do mundo, mas todo o processo de criação dos mesmos.

O Universo Ayaji

T.M.O

Processo de criação

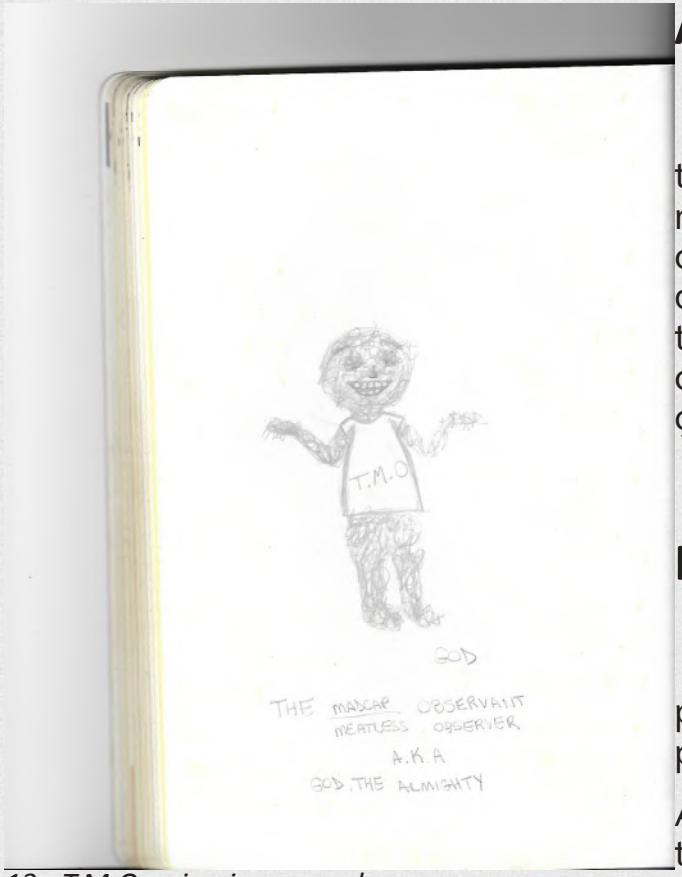
A primeira grande decisão do universo a ser criado era também uma das mais importantes de todo o processo. Era necessário definir se o mundo seria criacionista ou evolucionista. Passei muito tempo ponderando as duas possibilidades. Não me via escrevendo algo extremamente fantasioso, criando um mundo secundário com inventividade grande o suficiente para ser considerado muito diferente do mundo primário. Inicialmente, tinha a intenção de desenvolver um mundo evolucionista. O grande peso da decisão é que um mundo criacionista abre muito mais espaço para o desenvolvimento de áreas como a mitologia e a religião. Uma vez que, quanto mais diferente o mundo secundário for do primário, maior o espaço para criação no trabalho, acabei mudando de ideia e optando por criar um mundo criacionista.

12 - T.M.O digitalizado

O processo de criação de um mundo novo, como trabalho, analisando e dando atenção aos mais minuciosos detalhes, em um contexto criacionista, torna o trabalho do autor parecido com o trabalho da figura divina. Veio naturalmente a ideia de possuir uma figura divina, um deus para o universo, exercendo a mesma função que eu exercia enquanto trabalhava no projeto. Assim nasceu T.M.O, um acrônimo com as siglas do meu nome, mas representando o nome “The Meatless Observer”, em tradução literal, O Observador Sem Carne. A ideia era a existência de uma figura divina, onipresente e onisciente, responsável pela criação de toda a vida.

Função narrativa

Embora seja um personagem, T.M.O necessariamente seria proibido de participar da história representada no livro que derivou do projeto. A ideia era tê-lo como o iniciador do mundo, mas um mero espectador. O livro foi escrito por ele, T.M.O, que age como o narrador da história, embora ele não interfira e não opine em nenhum momento. O comportamento adotado por ele na criação do livro – e também do universo – é diretamente ligado ao nome de observador sem carne.



13 - T.M.O, primeiro rascunho

Aparência

T.M.O não possui características físicas definidas. Ele é a representação de todas as características existentes. Todas as suas criações são a junção de características aleatórias de seus aspectos físicos. T.M.O é uma figura careca e cabeluda ao mesmo tempo, nariguda e de nariz pequeno, sem lábios, mas ainda assim possuidor de lábios carnudos. Essa indefinição de suas características torna o número de mortais, gerados a partir de suas características, infinito. De certa forma, tudo e todos os que habitam o universo criado são meras derivações de T.M.O, indiretamente, meras derivações do autor.

Personalidade

De acordo com, bom, ele mesmo, T.M.O é um ser todo poderoso, infinito, onipresente, mágico e entediado. Embora seus poderes sejam ilimitados, parece ter problemas mundanos como a monotonia e a falta de companhia.

Ao mesmo tempo em que se mostra uma figura compreensiva, também demonstra firmeza e rigidez em seu relacionamento com as divindades, possuindo até mesmo relacionamento ruim com algumas delas, embora mantenha relacionamento impessoal com a maioria.

Seus problemas com a falta do que fazer parecem ter acabado com a criação dos mortais e do mundo onde os mesmos foram inseridos. Demonstra grande interesse pela vida finita dos mortais, afirmando se identificar com os mesmos, por possuírem suas características, embora não interfira com a vida de nenhum deles, agindo apenas como figura observadora.

Tendo toda a vida do universo derivado de si, parece bastante seguro de seus poderes, sendo por vezes intransigente e petulante no que tange seus desejos e planos divinos.

Background

Como descrito por ele mesmo: “Sou Deus. Todo poderoso, infinito, inacabável, onipresente, mágico. E entediado. Falam muito do perdão divino, da força divina, dos poderes divinos. Ninguém fala sobre o quão difícil, quão cansativo e quão monótono é ser alguém como eu.

Quem é poderoso – e eu sou muito – dá um jeito. Decidi criar divindades. Várias delas. Meus filhos, cada um de um jeito. Foi a primeira vez que criei algo sob o qual não tinha controle. Cada um deles de um jeito, com suas vontades e suas personalidades. Ser pai é um trabalho ingrato, quando se tem filhos muito poderosos. Exagerei na dosagem. Não são tão mágicos, infinitos, inacabáveis, onipresentes e poderosos como eu, mas chegam bastante perto disso.

Resolvi mudar o jogo. Criei outros tipos, agora, mortais. Sem poderes, sem mágica, sem onipresença, sem nada disso. Só mortais, de todos os jeitos. Alguns, tão narigudos como eu, outros, com o nariz tão pequeno quanto o meu. Sou possuidor de todas as características possíveis e imagináveis, e decidi criar mortais com todas as combinações de todas as características que possuo. Foram muitos. Milhares, para ser verdade, e eu não tinha onde enfiá-los. Ainda bem que as divindades, embora por vezes rebeldes e desinteressadas, ainda são obrigadas a me obedecer, se não por amor, por terror. Problema delas. Dei a elas a missão de criar um lugar para colocar todos esses mortais que inventei. Cabiam aqui comigo, mas davam muito trabalho, repassei a missão para os outros. Assim surgiu o mundo, ou pelo menos foi assim que as divindades chamaram o lugar que criaram para colocar meus prezados mortais. Não cabiam todos, é verdade, mas são mortais. Quando alguns morrem, reponho com novos. Acabou o meu tédio. Agora, assisto os mortais. Nada mais divertido do que observar suas batalhas, seus conflitos, até mesmo os internos. Me reconheço em todos eles, são insaciáveis. Sigo assim, um Deus, todo poderoso, infinito, aquelas coisas todas, mas agora, aposentado, espectador. “

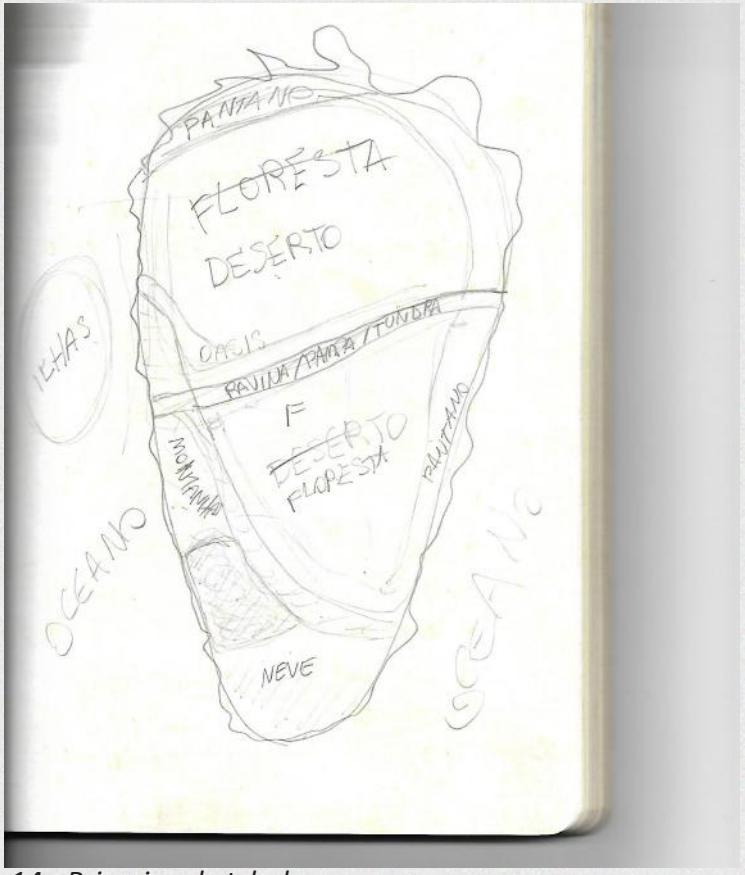
Mapa

Assim que foi tomada a decisão de optar por um mundo criacionista, ficou claro que o mundo seria criado por figuras divinas. Ainda assim, queria um mundo geologicamente coeso, que fizesse sentido com a geologia do mundo primário, o mundo em que vivemos. Por ser filho de um geólogo, ainda que não muito interessado pelo tema, sempre tive contato com esse campo de conhecimento e procurei aplica-lo na criação de um mundo pouco inventivo geograficamente.

Antes de criar um mapa, decidi colocar no mundo regiões geograficamente diversificadas. Não queria um espaço onde todos os terrenos fossem iguais. Após análise, decidi trabalhar com seis tipos diferentes de terrenos: um desértico, um de gelo, um de florestas, um de montanhas, um de ilhas e um subterrâneo. Essa decisão se mostrou chave em tudo o que foi criado posteriormente.

Os primeiros rascunhos se encarregaram de encaixar esses diferentes tipos de território obedecendo as leis geológicas do mundo primário. O terreno desértico e o terreno do gelo eram opostos, devido às condições de temperatura. Por esse motivo, precisavam se

situar em regiões opostas no mapa. Quanto mais próximo do terreno do deserto, mais quente, e quanto mais próximo do terreno do gelo, mais frio seria o mundo. Optei por encaixar o terreno do deserto na parte norte, enquanto o do gelo entrou na parte sul. Depois disso, a localização dos outros territórios tornou-se mais óbvia.

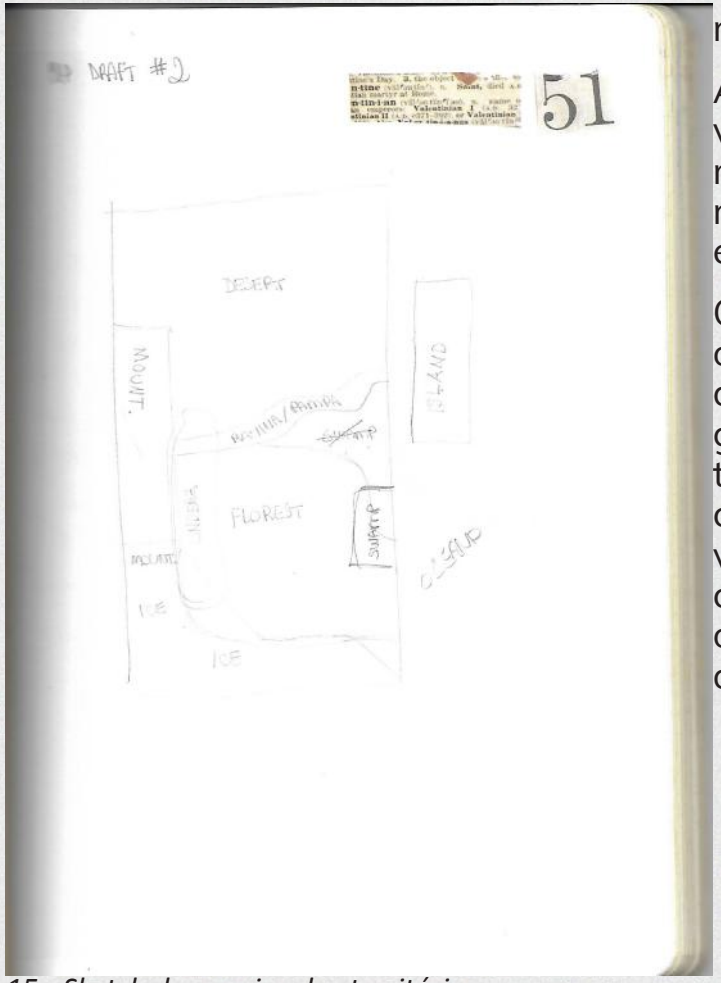


14 - Primeiro sketch do mapa

Regiões montanhosas aparecem em cadeias de montanhas, não em montanhas isoladas. Por esse motivo, o terreno precisava ser, se não largo, comprido. O terreno da floresta, por sua vez, precisava de uma temperatura mediana, entre o terreno do gelo e o do deserto. Assim sendo, os dois territórios entraram na parte central do mapa.

O terreno das ilhas era o mais simples. Bastava decidir se seriam ilhas mais frias ou mais quentes. Optei pela segunda opção, localizando-as mais próximas geograficamente do terreno do deserto do que do gelo.

O terreno subterrâneo, por sua vez, não apareceria no mapa. Já era claro, nesse momento que não apareceria também

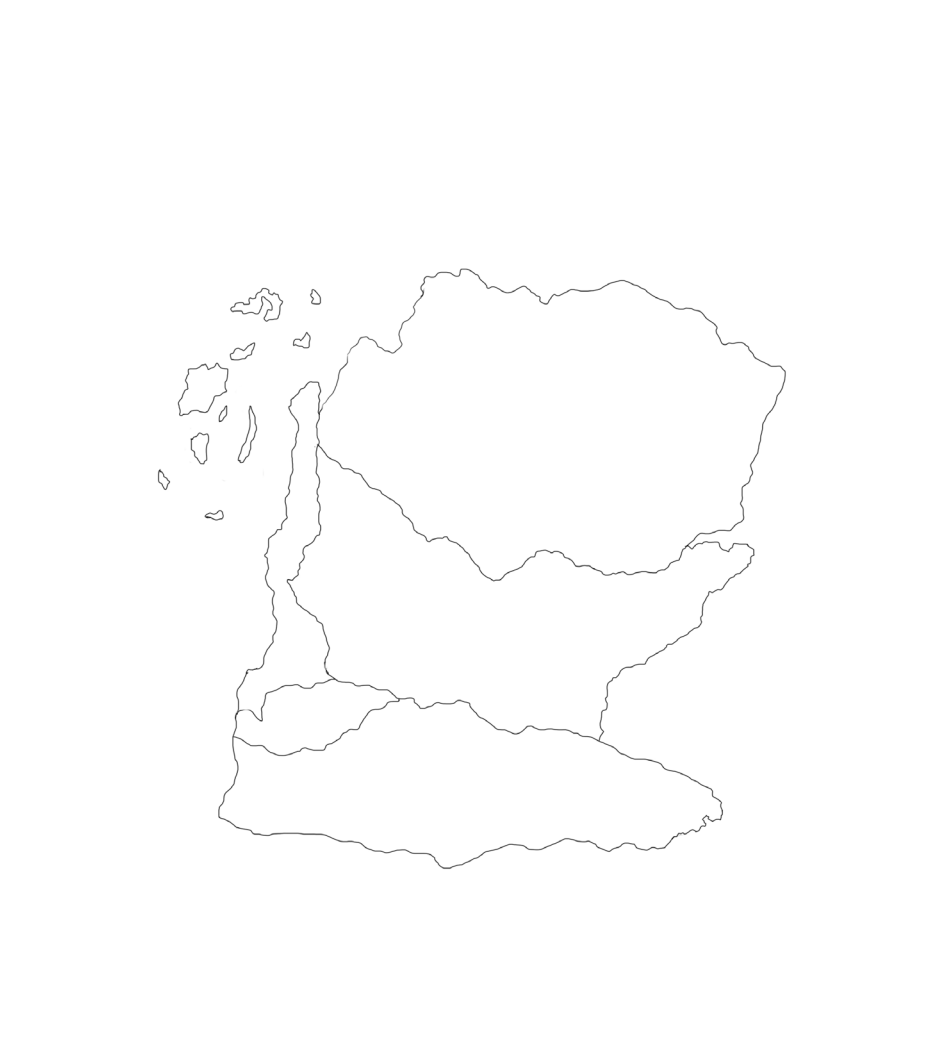


15 - Sketch de encaixe dos territórios

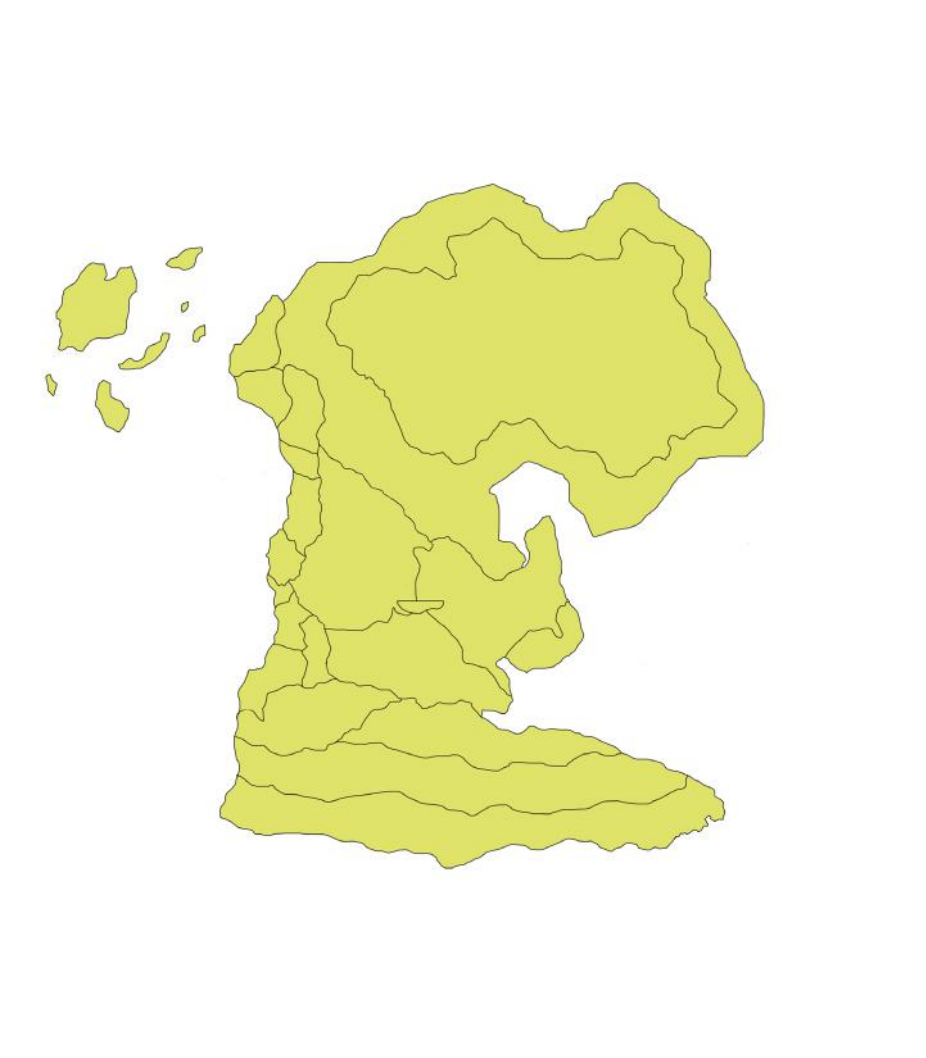
no livro. Os motivos são explicados posteriormente.

A parte mais difícil na criação dos mapas foi torná-los facilmente compreensíveis, mas visualmente agradáveis, pois o mapa do mundo precisaria, necessariamente, estar presente no livro criado ao final do projeto, para situar o leitor no universo e facilitar a aceitação do mundo imaginário como um mundo crível e interessante.

Os primeiros exemplos possuíam um número exagerado de cidades. Conforme o projeto foi amadurecendo, o mapa foi sendo revisitado e alterado, diminuindo consideravelmente o número de cidades, principalmente no território do gelo. A versão final do mapa possuí um total de vinte e cinco cidades e cinco territórios diferentes. Todos eles precisavam de uma mitologia, de uma explicação para seu surgimento, de um governo, de explicações para a sobrevivência de quem vivesse em cada um deles, de particularidades e de relações comerciais. Devido ao grande número de informações necessárias para tornar o mundo apropriado para o projeto, o número de criações, muito grande, está diretamente ligado ao número de espaços no mapa.

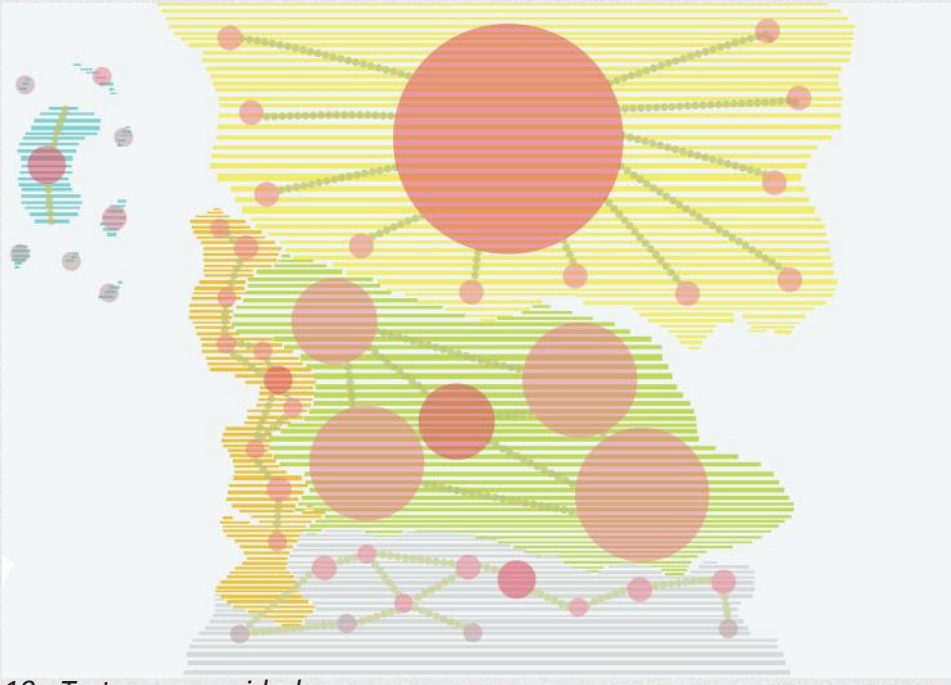


16 - Primeiro mapa digitalizado



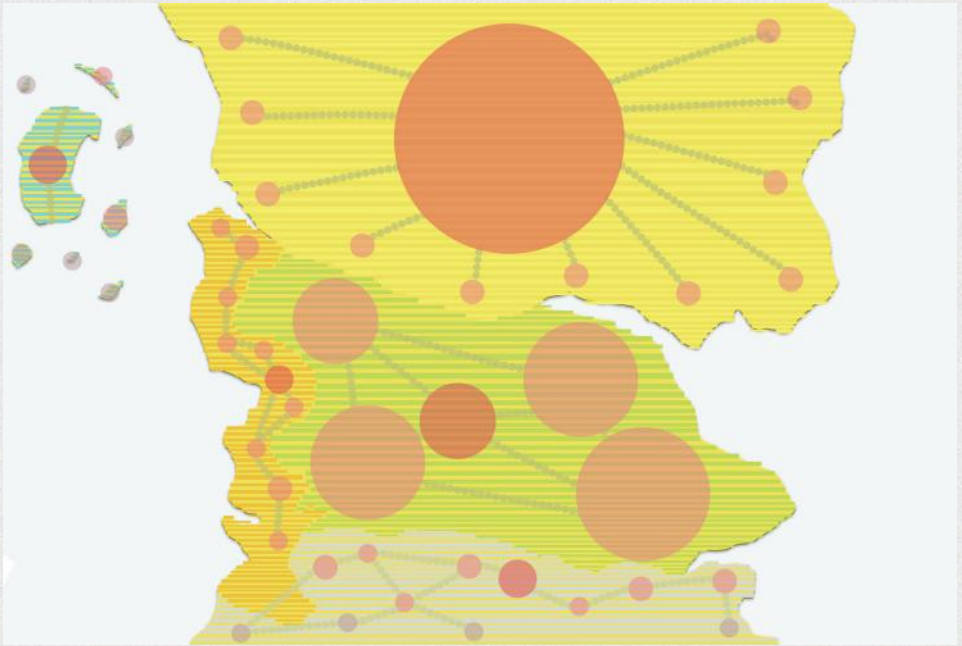
17 - Primeira versão com fronteiras

18 - Evolução do formato do mapa



19 - Teste cores e cidades

20 - Versão de teste



21 - Versão de teste

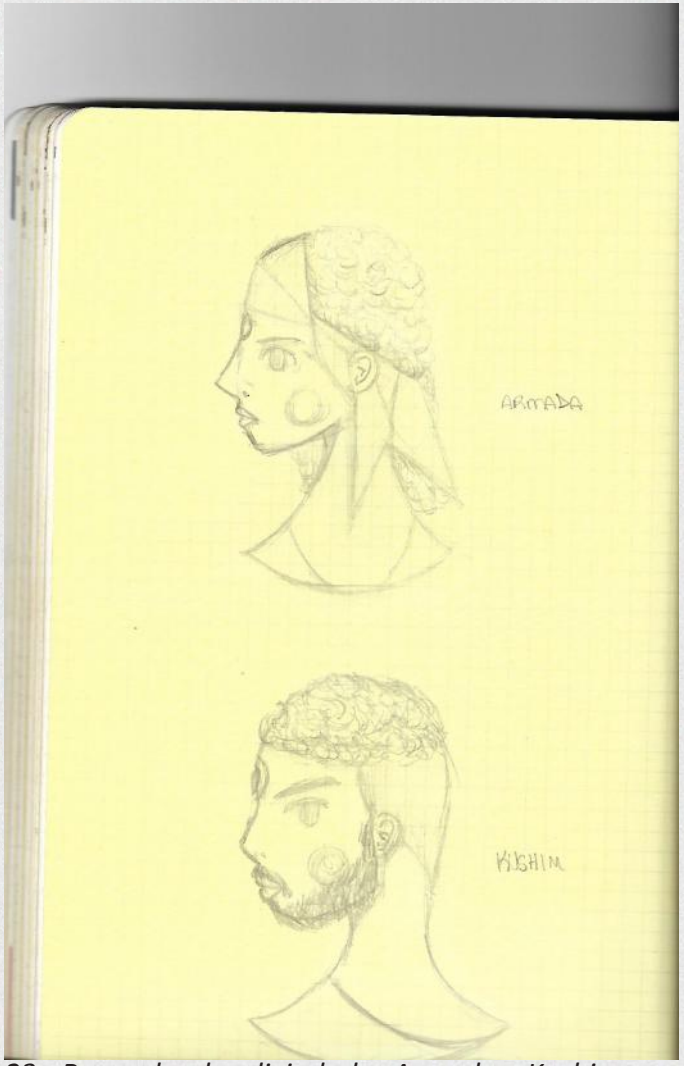
22 - Versão final do mapa

Mitologia

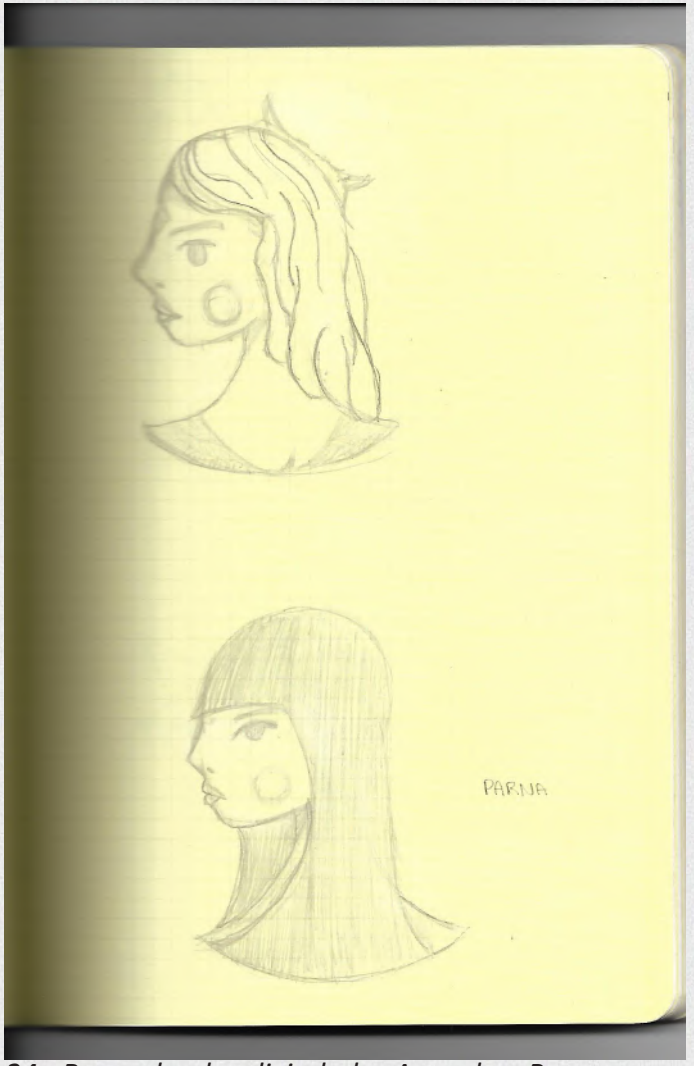
A criação das divindades está atrelada ao número de territórios diferentes no mundo. Uma vez que seis territórios totalmente diferentes foram criados, seria inapropriado creditar a criação de cada um deles para uma única figura divina (T.M.O). A pluralidade dos territórios levou a ideia de uma pluralidade também em seus criadores. Se apenas uma figura divina é responsável pela criação de todos os territórios, todas as pessoas do mundo adorariam uma mesma e única figura, as religiões seriam parecidas e as culturas precisariam se diferenciar através de outros aspectos. Se cada território tem sua própria figura divina, responsável pela criação apenas daquele território específico, cada um possui uma religião diferente, uma história particular, sistemas próprios. Era claro a necessidade de criação de outros personagens.

T.M.O, era uma figura muito poderosa e muito entediada. Naturalmente, algo seria feito para acabar com esse tédio. Assim nasceram as divindades. Foram criadas como imortais, com suas características próprias, suas personalidades, etc. Todas compartilham, no entanto, grandes poderes, pois precisariam disso para criar um mundo.

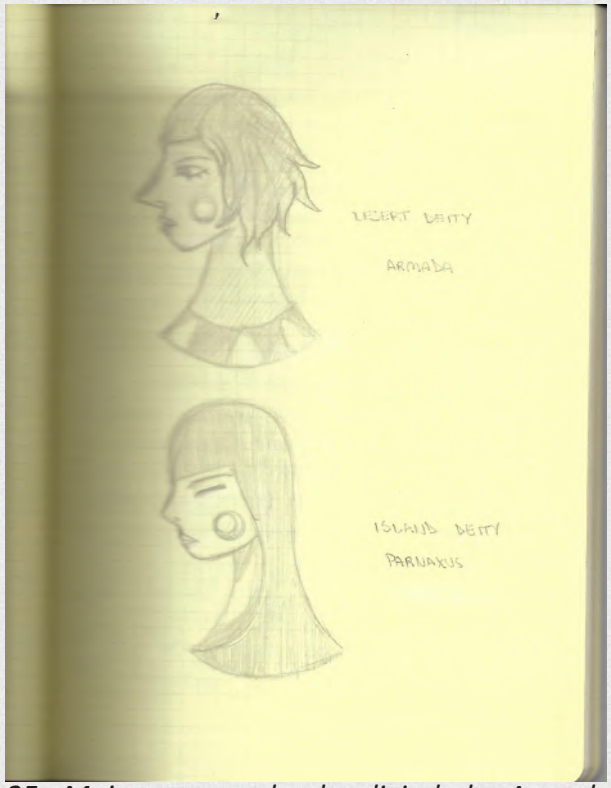
Cada uma das divindades, derivadas de T.M.O, refletem características minhas. Essas características também se refletem nos territórios, como explicado a seguir.



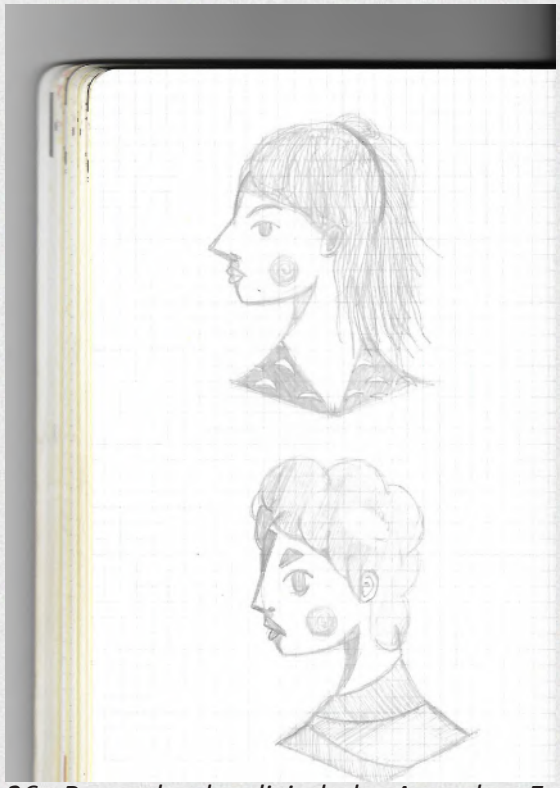
23 - Rascunho das divindades Armada e Kushim



24 - Rascunho das divindades Armada e Parnaxus



25 - Mais um rascunho das divindades Armada e Parnaxus



26 - Rascunho das divindades Armada e Ernestus

27 - Rascunho das divindades Frida e Dario

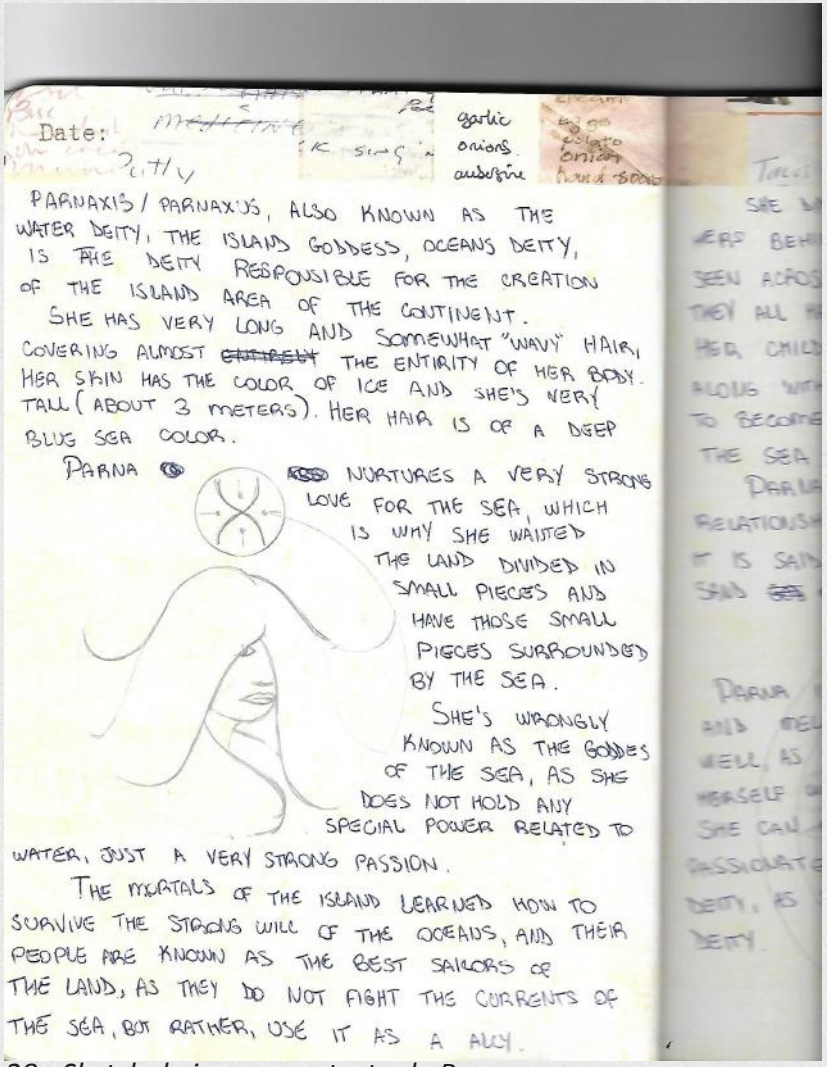
Parnaxus

A primeira divindade criada foi Parnaxus. Ela surge do meu processo pessoal, emocional e comportamental durante a criação desse projeto. Para conseguir completar o trabalho no prazo estipulado, precisei me afastar de muitas pessoas e do cotidiano que levava até então. Esse afastamento, intensificado pelo foco e o interesse que desenvolvi pelo projeto, provocaram uma sensação de isolamento muito forte em minha vida.

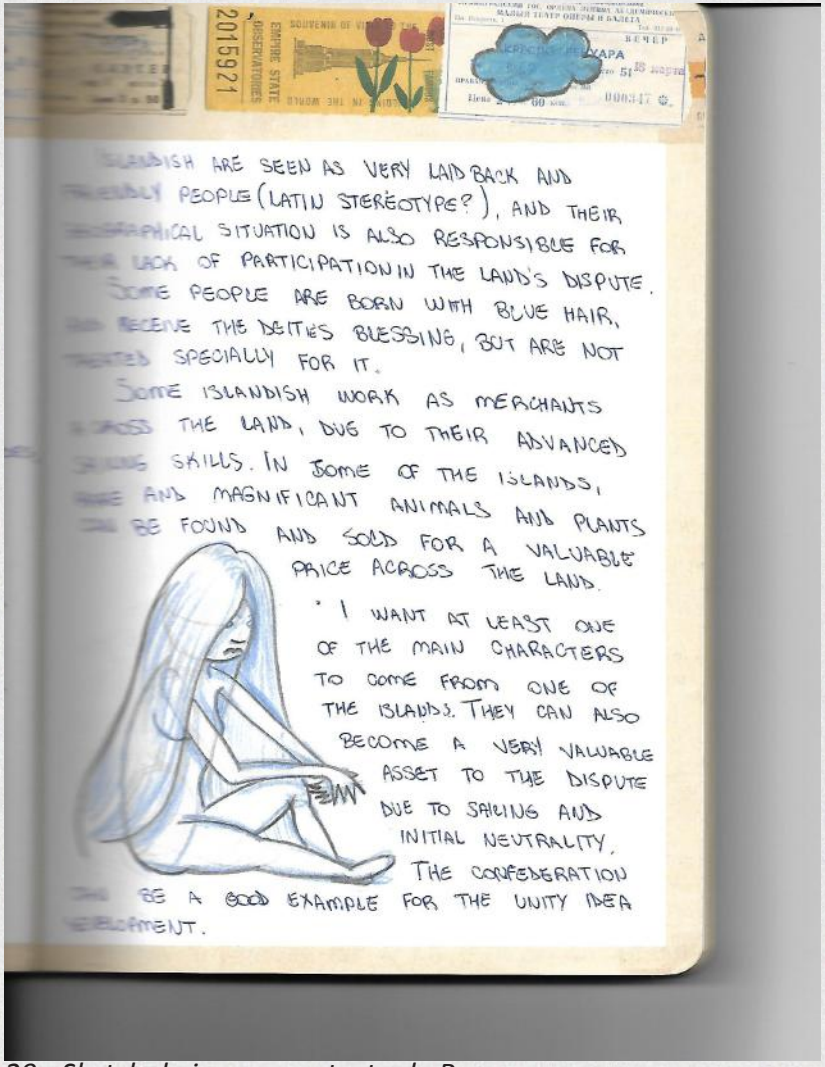
Essa divindade é a incorporação desse isolamento. É a divindade dos sonhos, da imaginação, da solidão, do mundo subjetivo, da água. Naturalmente, ela foi a criadora do território mais isolado e afastado do mundo, as ilhas.

Queria desde o início uma divindade dificilmente compreendida pelas outras. Por essa razão, os relacionamentos de Parnaxus são verdadeiros, mas escassos. Sua aparência precisava dar a sensação de afastamento, de isolamento, como se vivesse em um mundo particular, só dela, onde apenas ela é capaz de se compreender.

Por ser a primeira divindade criada, foi a mais usada para testes, tanto estéticos quanto psicológicos. O número de rascunhos, bem como o de ideias ligadas à Parnaxus é consideravelmente maior do que o das outras divindades, bem como o número de conceitos primeiramente atribuidos à ela e, após desenvolvimento, aplicado em outras divindades.



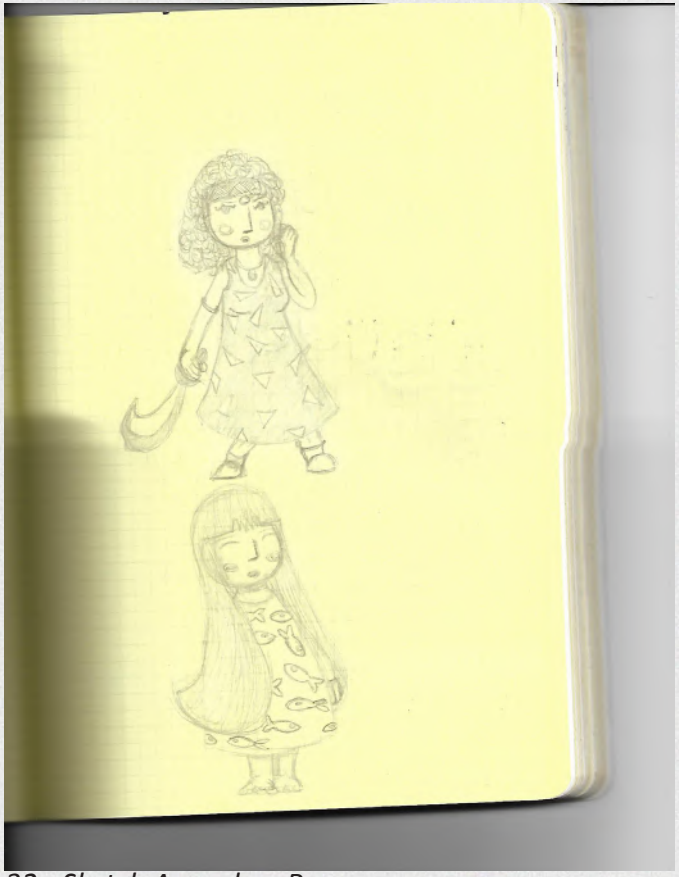
28 - Sketch de imagem e texto de Parnaxus



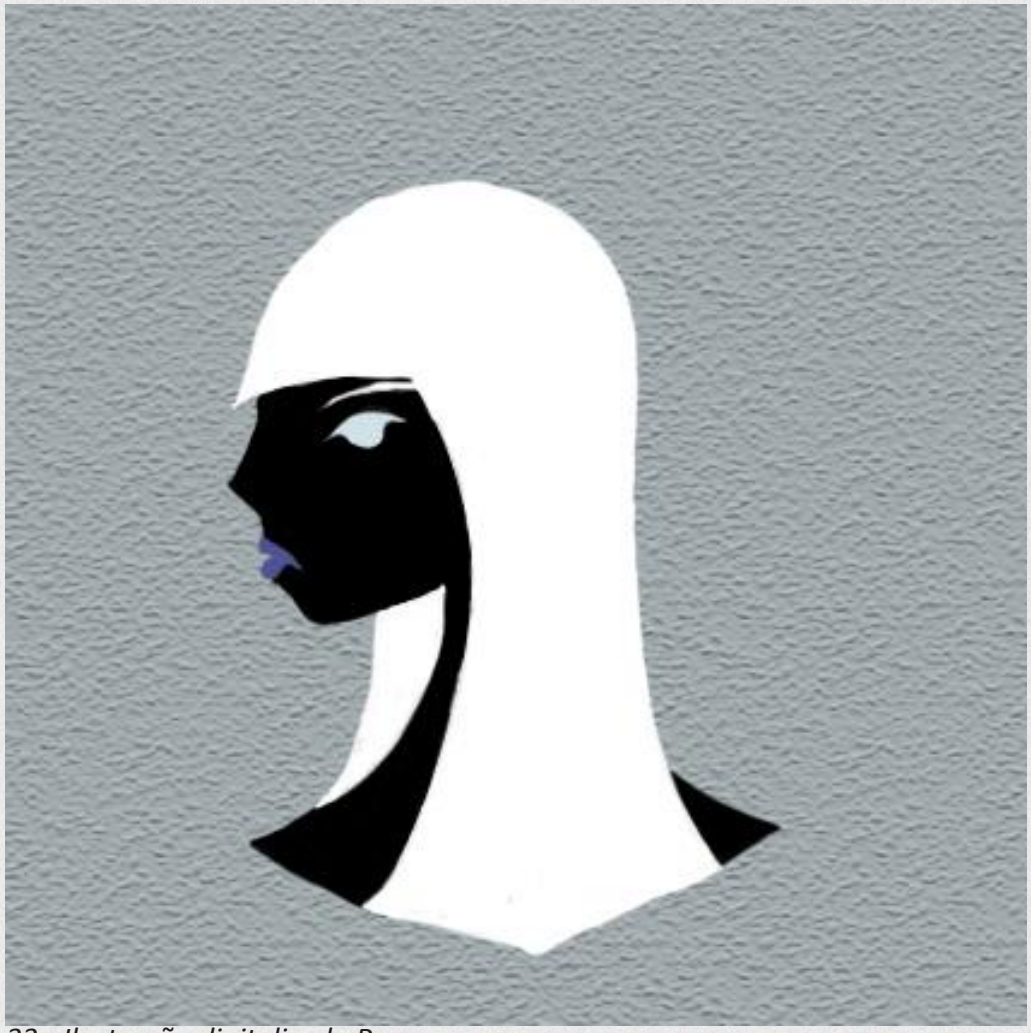
29 - Sketch de imagem e texto de Parnaxus

30 - Sketch ilustração Parnaxus

31 - Sketch Ernestus e Dario



32 - Sketch Armada e Parnaxus



33 - Ilustração digitalizada Parnaxus

34 - Ilustração digitalizada Parnaxus

Ernestus

Essa foi outra divindade que derivou do meu comportamento ao longo do trabalho. Por ter me interessado pela escrita, também me interessei pela leitura. Ao longo dos anos na graduação, me tornei uma pessoa muito mais intelectual do que jamais tinha sido. Queria uma figura que representasse isso. Ernestus é a divindade do intelecto, dos estudos, do perfeccionismo, da atenção aos detalhes, do racional, do conhecimento.

Assim sendo, o território criado por ele precisava refletir esses pontos da personalidade. Ernestus precisava criar um território completo, apropriado, bem feito. Dentre todos os territórios, o que mais possuiria recursos para a vida seria o da floresta, por possuir também a maior presença de fauna e de flora, de recursos naturais, de condições para o desenvolvimento da vida.

35 - Ilustração digital de Ernestus

36 - Ilustração digital de Ernestus

Frida

Durante diversos momentos, por se tratar de um processo muito longo e relativamente lento, senti vontade de desistir e de abandonar o projeto. Essa sensação acabou se manifestando em uma das divindades, Frida. Essa é a divindade rebelde, da minha vontade de ser menos perfeccionista, menos preocupado com os resultados e mais prático também.

Frida é a divindade da pressa, do imperfeito, da rebeldia, do manifesto, do protesto, da luta, da negação, da despreocupação, da agressividade.

Suas características eram tão particulares que ela só poderia ser a divindade do gelo. Embora territórios como o do deserto costumem ser representados como territórios de difícil sobrevivência, procurei dar a todos eles condições boas para a sobrevivência dos personagens. Todos eles, com exceção do território do gelo. Pelas minhas experiências com o rigoroso inverno estadunidense e o imperdoável inverno sul-coreano, queria representar o território do gelo como um local infeliz, de difícil sobrevivência, cheio de dificuldades.

A falta de informações sobre a aparência física de Frida é um fator muito importante para a história. Existe um desenvolvimento narrativo do protagonista, Charlie Rose, apresentado apenas na última linha do livro, que está diretamente ligada ao mistério de Frida. Por essa razão, embora existam rascunhos da personagem, optei por não divulgá-los em nenhum local, nem mesmo no relatório.

Dario

Quase o oposto de Ernestus, por se tratar do campo intelectual, Dario se trata do campo físico, de um lado meu que foi abandonado ao longo dos anos, deixado de lado e que poucas pessoas conhecem. Ainda assim, vejo os traços presentes em Dário em minha própria personalidade, quase diariamente, ainda que meus colegas atuais não saibam dessas características.

Dario é a divindade da competitividade, do torneio, da busca por ser o melhor, dos esportes, do espírito de equipe, da superação, da vitória, da sociabilidade, da participação.

É um lado que abandonei, mas do qual sinto muita falta. O território criado por Dário também reflete sua personalidade. É o território mais próximo de todos os outros, faz fronteira com quase todos, o mais alto, o mais próximo do céu. O território das montanhas era perfeito para essa divindade.

37 - Ilustração digital de Dario

38 - Ilustração digital de Dario

Kushim

Desde o início do projeto, ou até mesmo antes dele, queria escrever uma narrativa que lidasse com o amor, talvez pela forma como descobri meu interesse pela escrita. Essa divindade é a representação de todos os relacionamentos que já tive na vida. Demorei muitos anos para entender minha parcela de culpa, meus erros e meus acertos. Queria falar sobre isso. Essa divindade precisava, portanto, ser diferente das demais, por ser uma personagem ativa na história. Se as outras divindades, assim como T.M.O, são meras espectadoras do mundo, essa divindade precisaria agir mais ativamente.

Assim nasceu Kushim, a divindade das sombras, a divindade caída, a divindade dos amores que nunca aconteceram.

Essa narrativa surgiu ao mesmo tempo em que surgiu a ideia de fazer um território subterrâneo. Seria esse o território criado por Kushim, ainda que esse território não aparecesse no livro ou no mapa, devido ao tempo necessário para construir uma narrativa onde sua aparição fosse importante.

Dentre todas as divindades, Kushim é o de história mais complexa, mas o que menos interfere na criação do mundo. Devido à um relacionamento fracassado, Kushim não parece ter criado nenhum território e é banido por T.M.O. Impedido de retornar ao lado das outras divindades, ele é condenado a passar toda a eternidade como o único imortal em um mundo povoado apenas por mortais.

39 - Ilustração digital de Kushim

40 - Ilustração digital de Kushim

Armada

Essa divindade surge na necessidade da criação narrativa de Kushim. Se uma das divindades seria a manifestação das minhas experiências amorosas, outra delas precisaria, necessariamente, ser a receptora desse amor, para dar continuidade à narrativa.

Essa é a única das divindades que não se baseia em características da minha personalidade, mas na de outras pessoas. Como acredito ser mais fácil escrever sobre o que vivi, ainda que precise adaptar e dar novos significados às minhas experiências, seria mais fácil escrever sobre Armada se ela fosse reflexo das pessoas com quem me relacionei amorosamente.

Tanto a aparência física quanto a personalidade de Armada refletem meu último relacionamento. Por esse motivo, tenho uma relação complicada com essa personagem. É a mais difícil, mas mais desafiadora de escrever sobre. Ao mesmo tempo que reflito sobre suas opiniões e seu comportamento, talvez nunca seja inteiramente capaz de compreender as atitudes de Armada. Seu território, por exclusão, foi o do deserto.

41 - Ilustração digital de Armada

42 - Ilustração digital de Armada

O processo de criação do mundo

Uma vez criadas as divindades, seria preciso dar a elas um motivo para criar um mundo. Segundo a mitologia, T.M.O, para solucionar seu tédio, criou as divindades, quase tão poderosas quanto ele, para se entreter. O resultado, no entanto, não é bom o suficiente para curar o irreparável tédio divino. As divindades possuem muita força, muita personalidade e são muito parecidas com seu criador. Da mesma forma que pais e filhos se desentendem, as divindades acabam tendo relacionamentos variados, mas complicados com T.M.O, que acaba por continuar entediado.

A história do surgimento do mundo acabou existindo como solução para um problema. Era preciso criar pessoas para habitar esse mundo, para torná-lo um mundo de fato. Era preciso, portanto, criar, antes de tudo, pessoas. A solução encontrada foi culpar o tédio de T.M.O, mais uma vez entediado após o fracasso na criação das divindades. Como figura extremamente poderosa, ele decide solucionar seus problemas de outra forma. Cria, assim, os mortais, muito mais fracos e menos importantes do que as divindades. O excessivo número de criações obriga a existência de um mundo onde esses mesmos mortais possam viver. Assim, T.M.O ordena as divindades, como pai delas, a criarem um mundo para os mortais, seus novos filhos, habitarem.

Assim inicia-se o processo de criação do mundo, de suas estruturas básicas e de seus diferentes territórios.

Existem textos, mostrados a seguir, que explicam o momento em que as divindades receberam a missão de criar um mundo para os mortais habitarem e a reação decorrente de todas elas. O texto é escrito através da visão do narrador da história, T.M.O, em primeira pessoa:

“ Quando dei às divindades o trabalho de criar um mundo para meus mortais, as reações foram bastante diversas, mas previsíveis.

A primeira a reclamar foi **Frida**, a irmã mais velha. Eu já sabia que isso aconteceria, não só por saber de tudo, mas pela personalidade da mesma. Ninguém tem uma personalidade tão difícil quanto a dela. Briguenta, durona, ríspida, não aceita ser insultada. Tem problemas sérios com autoridade. Um problema, sim, ela é. Fechou os punhos e declarou, em alto e bom tom, sua insatisfação com meu pedido. Uma pena para ela que não dei opção alguma, sou misericordioso, mas não aceito argumentação. Sinto pelos mortais que ficarem sob seus cuidados, provavelmente sofrerão bastante, uma vez que até as outras deidades parecem sentir bastante medo e receio de contrariá-la.

Ernestus pareceu, de longe, o mais empolgado. É o mais novo, o mais astuto, o mais curioso. Cabeçudo, em todos os sentidos, acho que exagerei um pouco no tamanho da dele. Não é atlético, nem um pouco, mas é o mais estudioso. Não venceria ninguém numa disputa física, mas em conhecimento, só fica atrás de mim. Na hora já quis saber dos mortais, do que eles precisavam, do que queriam. Sortudos os mortais que caírem nas mãos dele: poderia ser demorado, perfeccionista, exagerado, mas faria um bom trabalho, disso eu não tinha dúvidas.

Dário foi o mais previsível de todos. Se estivesse sozinho, não teria demonstrado interesse nenhum, mas depois de ver o ânimo de Ernestus, se empolgou com a ideia – é muito competitivo. Nenhuma outra deidade tem a aptidão física deste – as vezes, nem eu tenho certeza de que venceria uma partida de braço de ferro. Não tem a mente mais brilhante, mas sua competitividade excessiva o ajuda a trilhar um bom caminho. É cabeça dura, um pouco insensível, mas tem bom coração. Ao aceitar o desafio, melhorou um pouco o clima entre o grupo, depois que a intimidadora reclamação de Frida deixou todos assustados.

Armada, bastante reservada, só demonstrou interesse quando o clima ficou mais leve. Menos entusiasmada que Dário e Ernestus, é verdade, mas ainda assim, com certa empolgação. É orgulhosa, até em excesso, mas sabe diferenciar o certo do errado. Um pouco metida, parece se achar melhor do que as outras divindades, embora sejam todas farinha do mesmo saco. É muito bela, preciso assumir, embora tema que sua vaidade reflita exageradamente em seu trabalho. Parece durona, mas tem coração mole. Não me preocupo com seus resultados, embora talvez não concorde com eles.

Kushim já é um caso diferente. Esse sim, me preocupava bastante. Tenho dificuldades em entender como alguém, que veio de mim, possa ser tão melancólico e do contra. Não reconheço essas características dentro de mim, embora elas provavelmente existam. Ele é cheio de gostos e opiniões, embora prefira não demonstrar. Só se exalta, de fato, quando o assunto é Armada. Por algum motivo, seu interesse por ela é enorme, acredito que ele só tenha aceitado o trabalho (embora calado e sem qualquer tipo de reação) porque ela aceitou primeiro. Não sei quais as intenções dele com os mortais, mas espero que consigam, ao contrário dele, sorrir ao menos uma vez ou outra.

Quem de fato não demonstrou reação nenhuma foi **Parnaxus**, parecia não estar ali – não por partilhar do desinteresse de Kushim. Ela vive no seu próprio mundo, dentro da sua cabeça. É sonhadora, criativa, imaginativa. Parece ter preocupações diferentes das dos outros e invariavelmente se fecha em seu próprio espaço. É a mais solitária das divindades, mas também a mais sensível. Arrisco dizer que as outras deidades, por mais poderosas e capazes que sejam, são incapazes de compreendê-la e, por esse motivo, criar laços mais profundos com a mesma (a sinceridade acachapante de Dário parece agradá-la, no entanto). Eu sei, no entanto, que essa é a mais cuidadosa de todas as divindades que criei. ”

Territórios

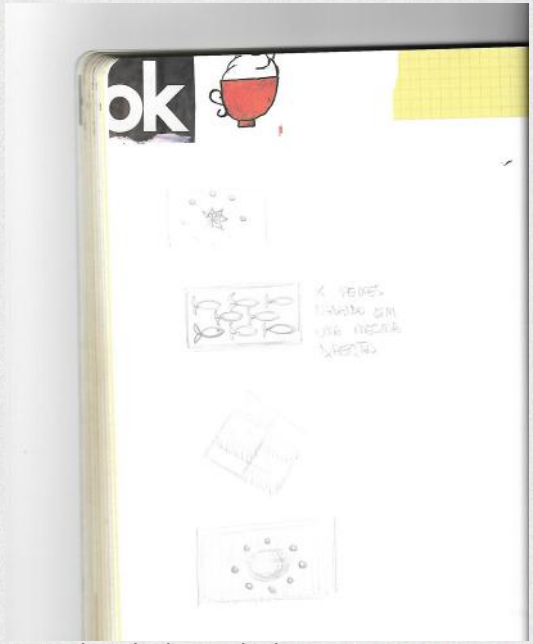
Com a criação do mapa e da estrutura geológica de cada um dos cinco territórios diferentes, passou a ser necessário organizar cada uma das cinco partes, em diversos aspectos diferentes como acesso à recursos naturais, sistemas de governo, economia, relações comerciais e outras características individuais de cada uma das vinte e cinco cidades.

Aqui, a criação não foi tão livre quanto com as divindades. Já existia uma história e uma mitologia para o mundo, além de um mapa e especificações geográficas. Tudo isso diminuía o espaço de formação das particularidades de cada território, ao mesmo tempo que iniciava um processo onde alguns conceitos começaram a se criar sozinhos.

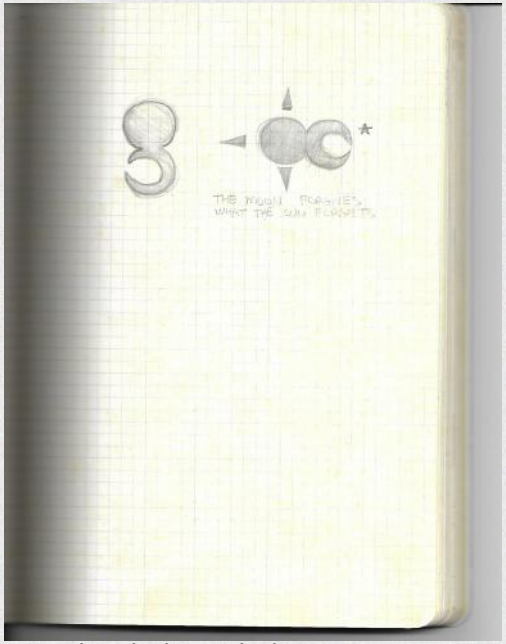
Um bom exemplo é o porto dos comerciários. Uma região do mapa onde quatro dos cinco territórios se encontram ou estão consideravelmente próximos, naturalmente se tornaria uma região importante para o comércio no mundo todo. Não tinha planos de criar essa área inicialmente, mas o próprio mapa, de certa forma, me obrigou a dar tal significado a esse espaço.

Para melhor identificação de cada território, também criei símbolos que os representam, como bandeiras. Cada símbolo é diretamente ligado aos aspectos particulares de cada região. O número de divisões em cada símbolo, por exemplo, reflete o número de cidades que cada território possui.

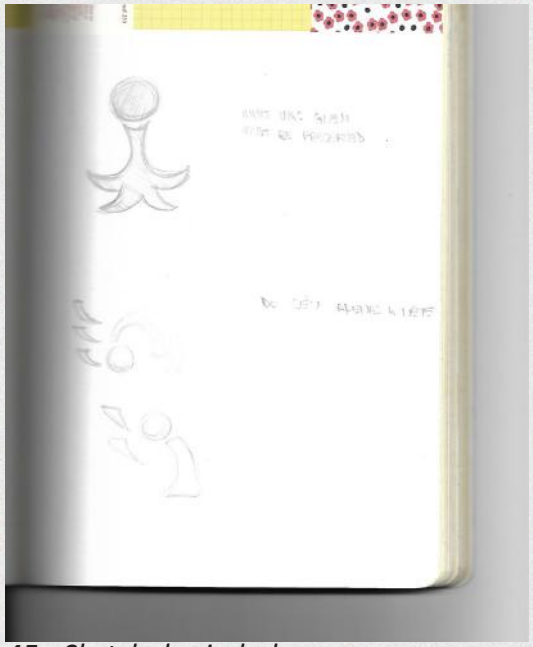
Nesse processo, tudo leva tudo em consideração. Os sistemas políticos, por exemplo, estão diretamente ligados ao tamanho dos territórios e a quantidade de cidades dentro deles. Os recursos naturais também estão ligados ao tipo de território onde cada espaço se estabeleceu. Abaixo, um resumo de cada um dos cinco territórios.



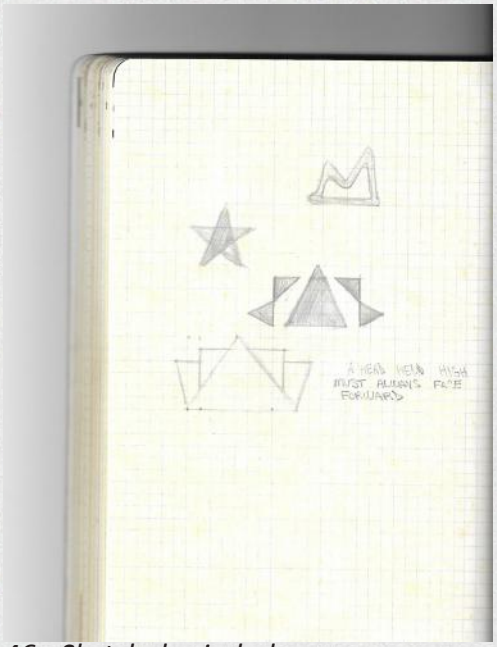
43 - Sketch de simbolos



44 - Sketch de simbolos



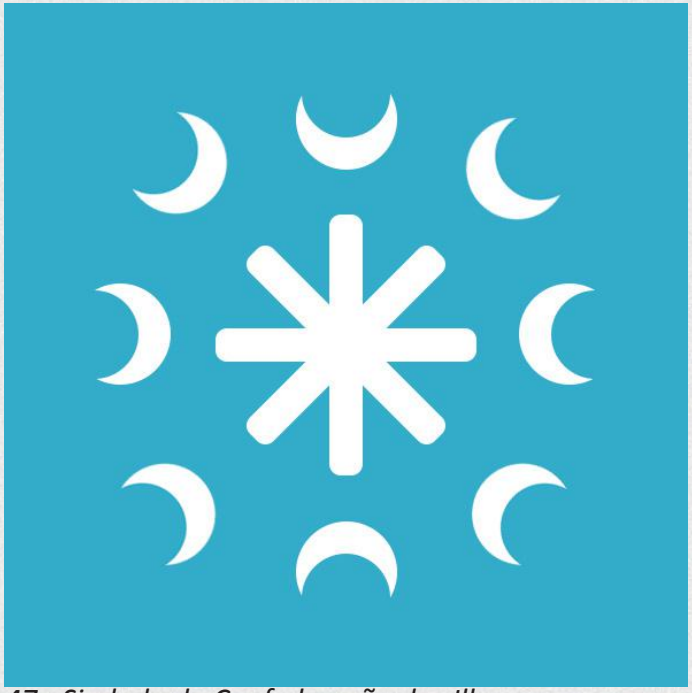
45 - Sketch de simbolos



46 - Sketch de simbolos

Confederação das Ilhas

A Confederação das Ilhas, é um dos 5 grandes territórios do mundo, formada pelas oito ilhas criadas por Parnaxus.

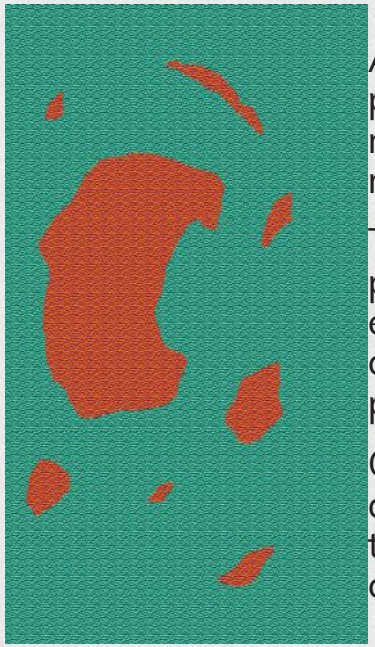


47 - Simbolo da Confederação das Ilhas

Localização

A Confederação das Ilhas é constituída por oito ilhas independentes, todas localizadas na porção Noroeste do mapa. Como ilhas, não fazem fronteira com nenhum outro território, embora a proximidade de Jarad, no Império do Deserto e de Modera e Greodor, no Reino das Montanhas, facilite diversos tipos de trocas entre esses territórios, através do transporte marítimo.

Geografia



48 - Mapa da Confederação das Ilhas

As Ilhas, todas elas, possuem considerável semelhança em suas características geográficas. Todas possuem clima tropical, embora as ilhas do Norte, como Peiun e Laiai sejam consideravelmente mais quentes, devido à proximidade com a linha do grande verão. Haram, a ilha mais à Sul, embora possua clima mais ameno, também é considerada quente se comparada aos outros territórios.

Todas possuem bons recursos naturais, embora a água do mar, tão presente na região, seja imprópria para consumo humano. Desta forma, a principal fonte de abastecimento de água nas Ilhas é através da chuva. Chove muito, quase todos os dias do ano, em todas as Ilhas da região, embora as chuvas sejam calmas e não provoquem deslizamentos ou alagamentos. Existem alguns lagos para complementar a demanda em algumas regiões.

O transporte entre as ilhas, ao contrário do imaginado, é bastante simples, após a população adquirir domínio sob o transporte marítimo. As águas que separam as ilhas são bastante calmas e tranquilas, sendo possível, em casos extremos, realizar a travessia à nado, embora com certa dificuldade.

Governo

O governo da confederação surge baseado no fato de que as oito ilhas são isoladas geograficamente não apenas do mundo, mas também umas das outras. Isso dá a elas uma independência natural, uma vez que o mundo é relativamente novo e os territórios se organizaram rapidamente. Assim sendo, as ilhas, independentes, formam entre si uma confederação, semelhante à forma como funcionam alguns países europeus na atualidade.

O Governo é bastante diferente dos encontrados nas outras regiões. Todas as oito ilhas são independentes, e cada uma possui um líder, o habitante de idade mais avançada, considerada sinal de sabedoria. Mesmo ilhas pequenas, como Mainu, possuem a mesma quantidade de representantes que ilhas maiores, como Aiun. Cada representante pode tomar, individualmente, decisões apenas no que se refere a sua própria ilha.

Em assuntos relacionados a todas as ilhas, ou relevantes a mais de uma delas, a decisão cabe ao conselho. Todos os oito representantes se reúnem em Aiun, sede da confederação, onde debatem e realizam a tomada de decisões. O conselho costuma ser usado, principalmente, para tratar da política externa.

As oito ilhas, juntas, formam a Confederação das Ilhas, governada pelo conselho dos representantes de cada uma delas, em uma organização responsável por garantir os direitos, os ideais e determinar o comportamento adotado perante conflitos, compartilhado por todas as ilhas participantes.

Nação da Floresta

A Nação da Floresta, um dos 5 grandes territórios do mundo, localiza-se na região das florestas, construída por Ernestus.

49 - Simbolo da Nação da Floresta

Localização

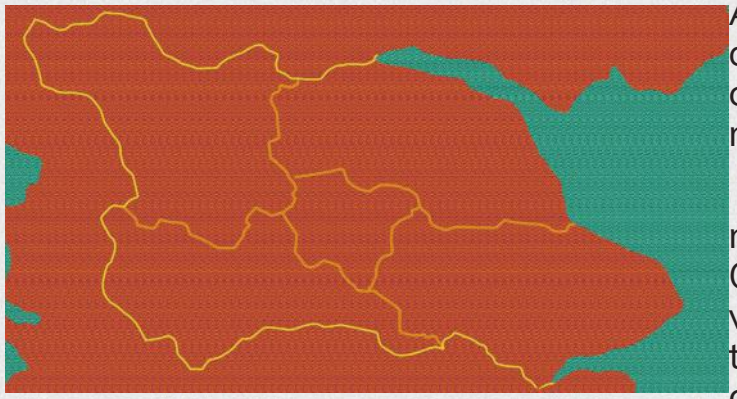
Na porção central do mapa encontra-se a Nação da Floresta. Faz fronteira a Sul com a Nação do Gelo, a Oeste com o Reino das Montanhas e a Norte com o Império do Deserto, embora a fronteira com este último esteja fechada pela grande barreira do deserto.

Geografia

A Nação da Floresta é o território mais rico em recursos naturais. Sua fauna, assim como sua flora, é a mais extensa e variada de todo o mundo, sendo poucas as espécies de mortais presentes em outras regiões que não possuam exemplares por aqui. O território é o mais bem preparado e o mais propício para a sobrevivência dos mortais.

Sua temperatura é agradável e regular, embora as porções mais a sul de Medaros e Oreol sejam mais geladas do que as porções mais a norte de Astaris e Ladairu. A água é facilmente encontrada em rios e lagos, e os alimentos são encontrados com facilidade por todo o território. O oposto da Nação do Gelo, a Nação da Floresta parece não possuir sequer uma característica geográfica que seja totalmente desvantajosa para a sobrevivência dos mortais que nela habitam.

Governo



50 - Mapa da Nação da Floresta

A Nação da Floresta é o território mais apropriado para a vida. Faria sentido que fosse também o mais avançado e, consequentemente, o mais parecido com os países que conhecemos no mundo primário. Assim sendo, seu governo é uma república democrática.

Povos das florestas, em literatura fantástica, são sempre sábios, ligados à natureza e, em sua grande maioria, representantes do ideal da bondade. Quis inverter esse conceito, fazendo desse território a maior concentração de vilões nas diferentes narrativas. O governo, portanto, é extremamente corrupto, muito semelhante com o nosso, o que daria, futuramente espaço para a criação de antagonistas no livro.

Nação do Gelo

A Nação do Gelo, um dos 5 grandes territórios do mundo, localiza-se na região das neves, a mais fria do planeta, construída por Frida.

51 - Simbolo da Nação do Gelo

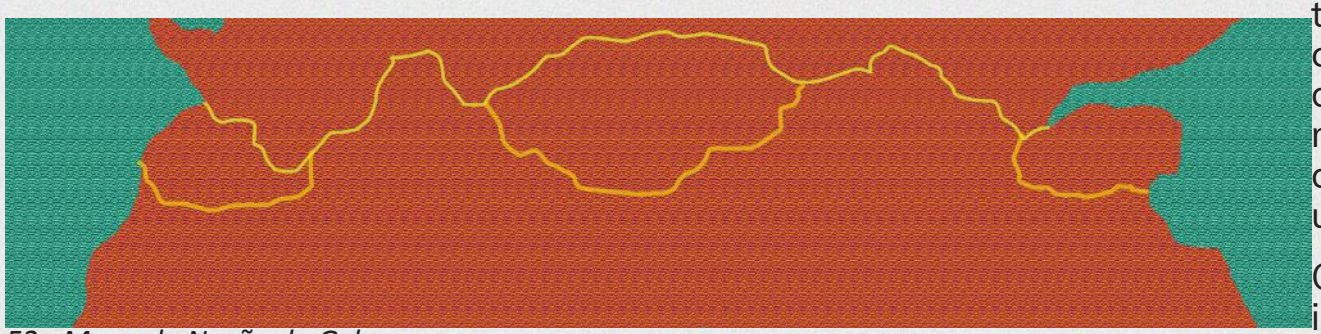
Localização

A Nação do Gelo se encontra na região Sul do mapa. Faz fronteira a Norte com a Nação da Floresta e, mais a Oeste, com o Reino das Montanhas, com quem disputou pelo controle da região de Groomwich e Alassar.

Seu território é também dividido pela linha do Pequeno e Grande Inverno. Na parte sul, no Grande Inverno, acredita-se não existir nenhum tipo de vida humana, contando apenas com a presença de algumas espécies de animais selvagens extremamente resistentes ao frio. Na região do Pequeno Inverno, no norte do território, a vida humana é possível e concentra-se em três cidades.

Geografia

Criada por Frida, a Nação do Inverno é a mais antiga do planeta, mas também a mais inóspita para a vida dos mortais. O tamanho de suas poucas cidades, comparadas à extensão total do território da Nação, é bastante pequeno. É a região menos populosa do mundo, contando com densidade demográfica bastante baixa e uma população bastante pobre.



52 - Mapa da Nação do Gelo

O território não possui condições de vida ideais para a sobrevivência humana e da maior parte dos outros mortais. A água, embora não escassa, precisa ser extraída através de lagos congelados ou do derretimento da neve, que cobre toda extensão dessa porção do planeta. O número de nevascas, embora frequente na região do Pequeno Inverno, é muito mais expressivo na região do Grande Inverno. Embora existam animais na região, sua presença é consideravelmente menor quando comparada ao dos outros territórios. A alimentação, aqui, depende muito da pesca e da pouca flora encontrada na região.

O clima é o mais gelado do planeta. O inverno, constantemente rigoroso. Não parece haver nenhum fator geográfico que favoreça a vida mortal na região.

Governo

Aqui, o território é pouco desenvolvido. Nesse sentido, é o oposto do caso político da Nação da Floresta. Busquei uma organização política mais rudimentar, menos estruturada. Como particularidades desse território, estão a pobreza e a presença de poucas cidades. A pobreza, acompanhada de desigualdade social, concentraria a pouca riqueza desse território na mão de poucas pessoas. Esse é o único dos territórios onde a escravidão existe e é aceita pela população.

O Governo da Nação do Gelo se concentra na mão de algumas poucas famílias mais ricas. Na capital, Belefell, residem as famílias mais poderosas, que se reúnem para realizar a tomada de decisões. Nas cidades menores, outras casas, ricas, mas menos influentes, agem como vassalos das famílias mais importantes da capital. Portanto, o poder é concentrado na mão de poucos indivíduos, das principais famílias da região.

Kushim e o mundo subterrâneo

Assim como não foram divulgadas as imagens de Frida, optei por manter as informações sobre o território de Kushim em segredo.

Como parte da narrativa amorosa, Kushim não criou um território durante o período de criação do mundo. Os motivos para isso são explicados no texto abaixo, como descrita pelo narrador da história, T.M.O:

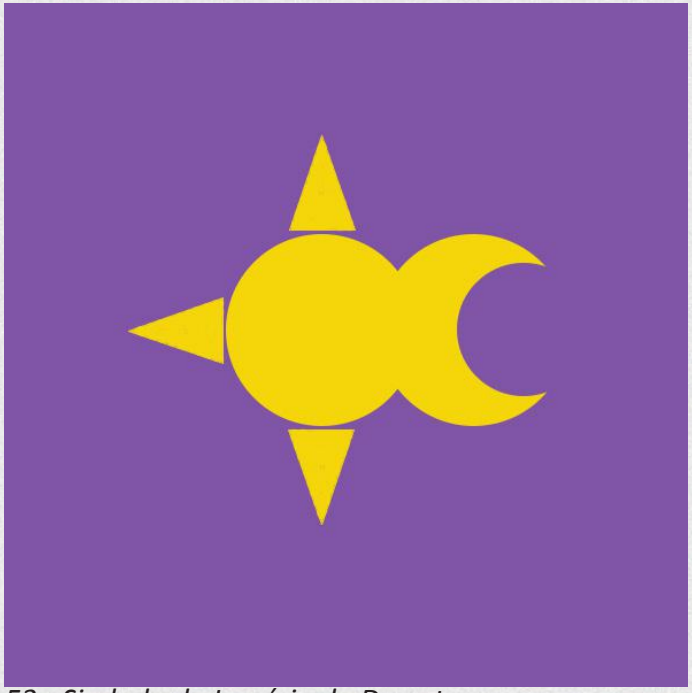
Kushim, ah, Kushim. Por mais problemática que seja Frida, essa ao menos fez o serviço que lhe foi dado, por pior que tenha sido o resultado. Kushim foi minha maior decepção, embora isso também seja previsível, pois algo em mim mesmo deveria me decepcionar.

Kushim sempre demonstrou um interesse fora do normal por Armada. Inevitavelmente, ambos se tornaram amantes, mas preferiram faze-lo enquanto criavam o mundo. As deidades possuem diversas crenças e, entre elas, existe a ideia de que o Sol é a representação dos meus olhos abertos, e a lua, de meus olhos fechados. É verdade, mas isso não quer dizer que eu não possa saber de tudo sem fazer uso dos olhos. Armada e Kushim, subestimando minha onipresença, viveram um intenso amor durante as noites geladas do deserto. Não seria um problema, se Kushim, assim como Armada, trabalhasse de dia. Kushim foi diferente porque odeia o sol, a luz, a claridade e o calor excessivo. Kushim odeia os meus olhos abertos.

Sem exercer sua função, Kushim se escondia do sol e passava seu tempo livre pensando em Armada e se dedicando a ela. Durante a noite, quando se encontravam, viviam um amor que para Kushim existia o tempo inteiro. Esse excesso, aos poucos, sufocou Armada e a machucou, indo diretamente contra sua visão de amor. Ao fim do período estabelecido, chegou também ao fim o relacionamento. Armada, com sua missão cumprida, retornou ao plano divino, enquanto Kushim, sofrendo de todas as dores provocada pelo mais belo e mais cruel dos sentimentos, foi mais drástico: não voltou.

Minha fúria foi acachapante, como era de se esperar. Kushim foi emancipado. Não tenho necessidade alguma de uma deidade que não obedece seu grande mestre. Perdeu seus poderes para sempre, embora siga imortal pois dessa forma foi criado. Onde se encontra, ninguém pode dizer, nem mesmo eu. Se algo escapa meus olhos, é o sofrimento de Kushim. Esconde-se em algum lugar, onde o sol não alcança, sem poder morrer ou seguir em frente, em um mundo onde todos são diferentes dele. Talvez seja essa a verdadeira punição da divindade caída.

Império do Deserto



53 - Simbolo do Império do Deserto

O Império do Deserto, um dos 5 grandes territórios do mundo, localiza-se na região do Deserto, construída por Armada.

Localização

O Império do Deserto ocupa a parte Norte do planeta, na região mais quente do mesmo. Faz fronteira à sul com a Nação da Floresta, embora tal fronteira seja fechada e militarmente protegida através de soldados e da construção da grandiosa barreira do deserto, além do Reino das Montanhas, na porção sudoeste de seu território.

O Império é dividido entre o pequeno e o grande verão. Na porção do pequeno verão, localizam-se todas as cidades do Império, enquanto no grande verão, onde a temperatura é consideravelmente mais alta e as condições de vida mais precárias, nota-se a existência apenas de pequenas comunidades nômades.

Geografia

Criado por Armada, o Império possui terreno desértico. É a maior porção de território do planeta, e seu terreno é consideravelmente heterogêneo. Em suas extremidades, é encontrado um terreno de transição entre a floresta e o deserto, onde foram criadas a maior parte das cidades da região.

54 - Mapa do Império do Deserto

É um território pouco homogêneo também no que tange recursos naturais. A locomoção dentro do território é considerada bastante difícil. As cidades, em sua extremidade, possuem localização de mais simples acesso, através do mar, enquanto Mur, a capital, é naturalmente protegida por perigosas e intensas tempestades de areia no terreno que a cerca. Ninguém pode garantir viagem completamente segura por toda a extensão do deserto, embora os nativos possuam conhecimento necessário para diminuir os possíveis danos da jornada, principalmente as tribos nômades,

consideradas menos civilizadas.

O clima é o mais quente do planeta, especialmente na região do grande verão. Durante a noite, no entanto, o clima é bastante gelado, ficando atrás apenas das baixíssimas temperaturas da Nação do Gelo.

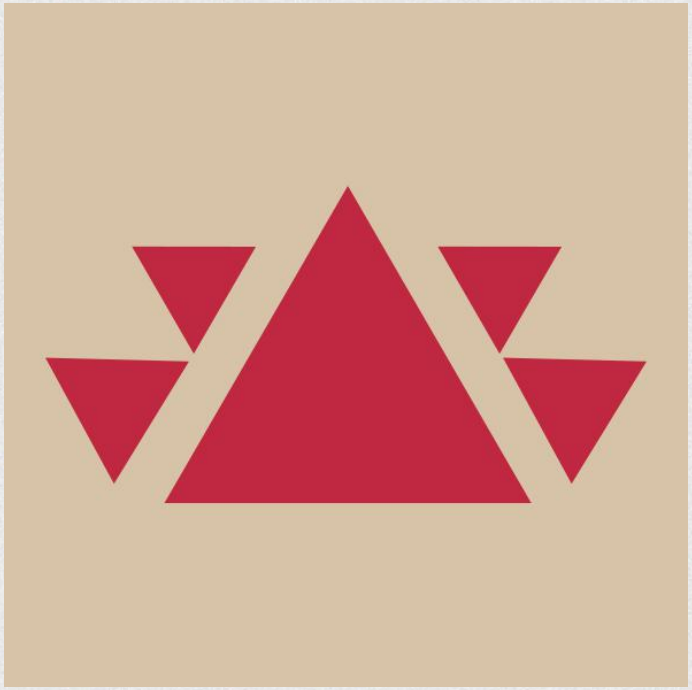
Governo

A grande extensão geográfica do Deserto carrega consigo diversas consequências. Entre elas, a pluralidade dos povos da região. Ao contrário dos outros territórios, aqui não existe uma união entre um povo, uma sensação de pertencimento e de unidade. Os povos que habitam o deserto, embora falem a mesma língua que o resto do mundo, possuem cultura e traços étnicos diferentes entre si.

A solução encontrada foi a criação de um Império, onde o poder é concentrado nas mãos da Imperatriz. A sede do governo se encontra no castelo de vidro, onde também vivem as princesas do Império.

Reino das Montanhas

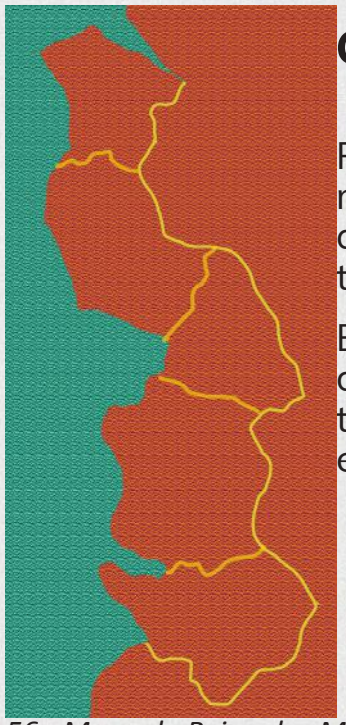
O Reino das Montanhas, um dos 5 grandes territórios do mundo, localiza-se na região das montanhas, criada por Dario.



55 - Simbolo do Reino das Montanhas

Localização

O Reino das Montanhas localiza-se na porção Oeste do planeta. Seu território, embora estreito, é bastante alongado, garantido ao mesmo expressivas fronteiras com as outras regiões. A leste, extensas fronteiras com as cidades de Medaros e Astaris, da Nação da Floresta, além de pequena fronteira, na porção Nordeste, com Jarad, do Império do Deserto. Ao sul, faz fronteira com Groomwich, da Nação do Gelo e a Oeste, sua saída para o mar é relativamente próxima de Haram e Meriel, da Confederação das Ilhas.



56 - Mapa do Reino das Montanhas

Geografia

Por ser bastante alongado, o território apresenta grande variedade geográfica. A porção sul, próxima a Nação do Gelo, apresenta temperaturas baixas e inverno rigoroso, principalmente nas grandes altitudes. A porção central, de clima mais ameno, faz a transição climática para a porção norte, de temperatura bastante elevada.

Existem grandes recursos naturais na região, saída para o mar e rios e lagos para o abastecimento de água. O terreno é bastante irregular, recortado, apresentando uma grandiosa cadeia de montanhas. As cidades do reino se localizam nas cinco montanhas mais altas. O transporte pela região, embora não perigoso como no Deserto, é bastante difícil, devido ao relevo bastante irregular.

Governo

O governo é uma monarquia, e a maior parte do poder concentra-se nas mãos do Rei ou da Rainha regentes, que governam até o dia de sua morte, sendo substituídos por familiares de acordo com a linha de sucessão.

Apesar de exercer a posição mais importante do governo, o monarca não é absoluto. Cada cidade do Reino possui um representante, sendo o monarca o representante da capital, Salta. Os representantes das outras quatro cidades formam o conselho do reino, responsável por tomar, juntamente ao monarca, as decisões referentes ao Reino das Montanhas.

A sede do governo, o castelo do rei, onde também habitam os membros do conselho e as reuniões para tomada de decisões, localiza-se em Salta.

Ayaji

57 - Simbolo dos ayajis

Após a definição dos territórios, bastava inserir pessoas para habitá-los. Assim, o mundo estaria minimamente completo. Esse processo foi o mais fácil, uma vez que ainda não tinha criado personagens para alguma linha narrativa específica, com exceção das divindades. Bastou inserir os mortais no mundo imaginário.

O conceito que dá nome ao projeto surgiu apenas após a definição dos territórios. Ainda no início, relutei contra a ideia de criar um mundo secundário exageradamente fantasioso. Não queria a presença de elfos, unicórnios e dragões. Procurava fazer do meu mundo algo cientificamente próximo do mundo primário. Até por isso, passei tanto tempo decidindo se o mundo seria criacionista ou evolucionista.

Aconteceu, no momento em que os mortais passaram a habitar o mundo, uma análise comportamental de cada grupo em específico. Diferenças de etnia naturalmente existiriam nas diferentes regiões, mas em momento algum me senti à vontade para criar algum tipo de razão para existir desigualdade. Existia, sim, desigualdade social. A Nação do Gelo, por exemplo, possui escravos. Membros da família real do Reino das Montanhas, os governantes da Nação da Floresta ou a Imperatriz do Deserto são alguns exemplos de mortais em situações sociais e financeiras mais favoráveis. Ainda assim, em momento algum, existiu no mundo algum motivo para descriminação através de fatores biológicos. Nenhuma cor de pele era vista como superior à outra. Não queria um mundo preconceituoso.

A ausência de preconceitos, no entanto, excluiu a possibilidade de trabalhar com uma narrativa que lidasse com esse assunto. Achei, portanto, inapropriado. Meu mundo não deveria ser uma utopia, onde todos são vistos como iguais. A própria presença de escravos indica que, na verdade, não são vistos dessa forma. Me faltava, no entanto, uma maneira para trabalhar esses conceitos mais abertamente. Assim surgiram os ayajis.

O termo ayaji, inventado, serve como narrativa para justificar tratamentos diferentes para as diferentes personagens do mundo secundário. Ela precisava, portanto, ser uma diferenciação por motivos subjetivos que, na verdade, não garantem superioridade a ninguém. Assim como nenhum tom de pele é superior à outro no mundo primário, o ponto que diferenciaria os ayajis no mundo secundário precisaria ser, também, algo minimamente irrelevante. Por não acreditar em sorte, optei por essa característica. Os ayajis são, em essência, personagens protegidos pelas divindades, e essa proteção garante a eles uma sorte sobrenatural. A sorte é relativa, no entanto. A explicação completa de quem são os ayajis, bem como a maneira como são tratados nos diferentes territórios é apresentada em dois textos diferentes:

“Após a criação do mundo, as divindades que retornaram ao plano divino passaram a exercer um papel um pouco dif-

erente de T.M.O. Assim surgiu o sistema Ayaji, permitindo que as divindades alterassem, mesmo que indiretamente, o rumo dos mortais no mundo.

Um Ayaji nada mais é do que um mortal abençoado. Antes de nascer, alguns sortudos mortais, que chamaram a atenção das divindades por algum motivo ou outro, são escolhidos como protegidos. Esses protegidos possuem uma qualidade prática em comum: sorte sobrenatural.

Se um mortal comum e um Ayaji jogarem par ou ímpar, dez vezes, a tendência é que o Ayaji seja vitorioso oito vezes, embora esse valor seja variável, por motivos de sorte. Se dois Ayaji jogarem juntos, a tendência é que cada um ganhe cinco vezes.

A sorte exagerada, no entanto, não é suficiente para decifrar quem pertence ao seleto grupo e quem não. Todos os mortais estão, afinal, sujeitos a sorte e ao azar.

Os Ayaji de cada território se diferenciam por compartilharem características físicas ou psicológicas com suas divindades, independente das características de seus pais.

Uma Ayaji do Império do Deserto, por exemplo, pode ter pais com nariz pequeno, cabelos lisos e olhos claros, mas ela será necessariamente mulher, de nariz alongado, cabelos enrolados e olhos escuros como a noite, assim como Armada.

No caso do Reino das Montanhas, os Ayajis podem ser de ambos os sexos, mas possuem necessariamente olhos cor de fogo e impressionante aptidão física, assim como Dario, mesmo que seus pais possuam olhos verdes e nenhuma vantagem motora.

Embora algumas características sejam variáveis, como o cabelo e o nariz de Armada, a aptidão física de Dario, a aptidão intelectual de Ernestus ou os cabelos brancos de Parnaxus, todos eles, sem exceção, possuem olhos diferentes da maioria.

Os olhos negros de Armada, alaranjados de Dario, violetas de Ernestus e azul-claros de Parnaxus são recorrentes em todos os Ayaji por eles escolhidos. “

“Cada território trata seus Ayajis de maneira diferente, embora em quase todos eles, o simples fato de serem quem são lhes dá posição de privilégio, costumeiramente, no âmbito político.

Império do Deserto

Todas as Ayaji do deserto, sem nenhuma exceção ao longo da história, são do sexo feminino. Diferenciam-se fisicamente por possuírem olhos escuros como as noites da região, além de cabelos enrolados e nariz avantajado. Estima-se que cerca de vinte a trinta Ayajis coexistam na região ao mesmo tempo, o que torna essa a maior incidência de Ayajis em

todo o planeta.

As Ayaji do deserto são conhecidas no território como as filhas de Armada. Vivem no castelo de vidro, na capital, e são consideradas princesas do império por direito de nascimento. Embora a maior parte das Ayaji sejam entregues diretamente ao castelo pelos próprios pais, pelo orgulho de criar uma princesa, algumas famílias em locais mais remotos do deserto escondiam suas filhas para que as mesmas não fossem levadas para a capital e para longe da família. Para evitar que as princesas passassem desapercebidas, o Império criou grupos responsáveis por visitar as regiões mais remotas em busca de novas Ayajis.

Uma vez no castelo de vidro, não podem se casar ou manter qualquer tipo de relação amorosa duradoura com outras pessoas, embora encontros casuais sejam permitidos e até estimulados. Recebem extenso e completo treinamento político e militar, embora apenas uma das Ayaji detenha poder real – a mais forte das princesas.

O processo de decisão é um grande espetáculo para a população. Uma vez por ano, no dia de seu próprio aniversário, a princesa recebe o direito de desafiar a atual rainha para um duelo. Se a rainha for vencedora, seu posto é mantido e a vida da princesa derrotada é preservada. No caso de vitória da princesa, a antiga rainha perde sua posição e volta a ser uma princesa comum.

Uma filha de Armada recebe todas as regalias e riquezas imagináveis, seja ela uma Imperatriz ou apenas uma princesa.

Nação da Floresta

Os Ayaji da Nação da Floresta, assim como Ernestus, possuem olhos de cor violeta e grande capacidade intelectual. Por suas características, são escolhidos para trabalhar nos cargos mais altos do governo. Todos os cinco representantes do governo, incluindo o líder, são Ayajis.

Apenas Ayajis podem concorrer aos cargos mais importantes, embora deleguem funções para funcionários comuns.

Não existem em grande número, se comparados aos outros territórios. Estima-se que cerca de dez Ayajis coexistam na Nação da Floresta.

Confederação das Ilhas

Os Ayaji das Ilhas, ao contrário dos outros Ayajis, não recebem qualquer tipo de tratamento diferenciado pelos outros

mortais. Não são incentivados a exercer nenhum tipo de papel específico e não recebem regalias ou acesso à estudos específicos por suas condições de nascimento.

Possuem cabelos brancos como a espuma do mar, que cresce duas vezes mais rapidos do que os cabelos dos mortais comuns. Nunca foi registrado um Ayaji calvo na Confederação. Possuem também olhos cristalinos como o gelo, assim como Parnaxus.

O representante de cada ilha na confederação, no entanto, é escolhido por ser o habitante mais velho e mais sábio de cada local. Por possuírem sorte sobrenatural, os Ayajis costumam ter expectativa de vida um pouco mais alta do que os mortais comuns, o que acarreta, em alguns casos, em Ayajis em posições políticas importantes na Confederação das Ilhas.

Reino das Montanhas

Os Ayaji das montanhas compartilham com Dario seus olhos alaranjados como o fogo e sua aptidão física sobrenatural. Por esse motivo, são grandes guerreiros em potencial. Os Ayaji naturais de qualquer uma das cidades das montanhas recebem intenso treinamento militar e ocupam, independente da classe social ao qual pertencem, posições de destaque no exército do reino.

São considerados, individualmente, os guerreiros mais formidáveis e temidos do planeta, juntamente com as princesas e a Imperatriz do deserto.

Nação do Gelo

Ao contrário dos outros territórios, acredita-se que na Nação do Gelo, os Ayajis não existam.

Se um Ayaji é um mortal privilegiado, escolhido por uma divindade que o abençoa e protege, em um território órfão como o do gelo, criado por uma divindade que nunca quis o bem dos mortais, a simples ideia de que alguns mortais possam ser os únicos escolhidos por Frida é descartada.

O assunto, inclusive, é um tabu no território. Se algum dia houvesse a certeza de que um Ayaji nasceu no território, ele provavelmente teria uma vida mais difícil do que a dos mortais comuns, por ser uma figura indesejada e inaceitável. ”

Cidades

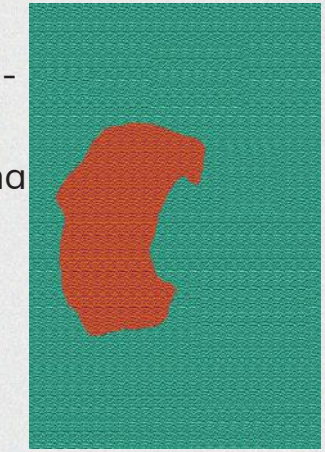
Com os territórios formados e bem estabelecidos, com uma mitologia por trás do surgimento do mundo e de cada região diferente, com habitantes para cada um desses diferentes locais do mapa, além de um pouco de fantasia e diferenciação entre as pessoas resultante do sistema de ayajis, era preciso detalhar um pouco mais o local onde viveriam os mortais. Era preciso definir, mesmo que de maneira resumida, cada uma das cidades do mundo, para poder dar aos personagens a história de um passado que o mundo em si já possuía.

Cada cidade possui características ligadas ao conceito geral de cada território. Devido ao número grandioso de cidades, as particularidades de cada cidade não foram criadas com grande detalhamento. Ainda assim, cada uma das cidades possuí características próprias que enriqueceram não apenas o mundo imaginário, mas facilitaram a narrativa no momento de escrever o livro.

Confederação das Ilhas

Aiun

Aiun é a maior ilha da Confederação das Ilhas, sendo maior do que todas as outras sete ilhas juntas. Por seu tamanho e por situar-se em posição central, cercada por todas as outras, Aiun serve como sede da Confederação, onde o conselho, formado por representantes de todas as oito ilhas participantes, se reúne.



58 - A ilha de Aiun

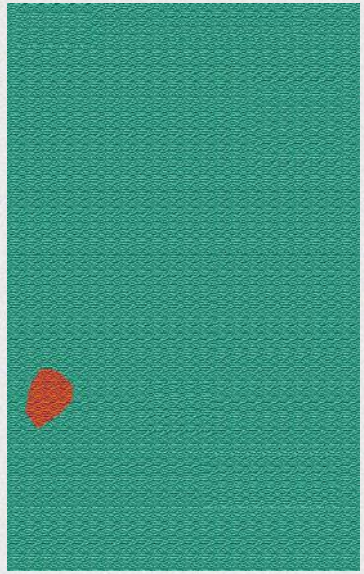
Por seu tamanho, Aiun possui a maior diversidade de flora e fauna da Confederação, além de ser a Ilha mais populosa. Serve também como parada para viajantes das ilhas do Norte e do Sul, com grande fluxo de pessoas, sendo uma das ilhas menos pacatas do território.

Nam

Nam é uma das oito ilhas participantes da Confederação das Ilhas. Considerada uma ilha de médio porte, Nam possui, em contraste, uma das menores populações fixas, formando, com Mainu e Haram,

o grupo de ilhas que recebe grande número de turistas.

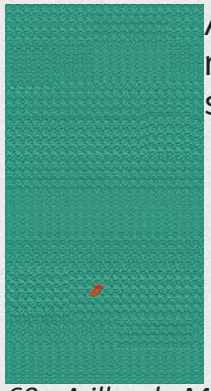
No campo turístico, Nam se destaca pela gastronomia exótica, através dos raros alimentos encontrados em toda sua extensão.



59 - A Ilha de Nam

Mainu

Mainu é uma das oito ilhas participantes da Confederação das Ilhas, sendo também uma das três ilhas turísticas, juntamente de Nam e Haram.



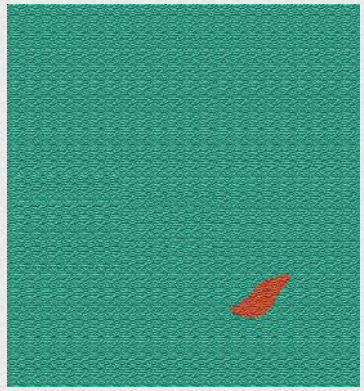
A ilha, a menor em território, recebe menor número de turistas, devido ao seu custo mais elevado. Os viajantes que se dirigem à Mainu encontram um pequeno paraíso, sendo destino apenas de pessoas mais abastadas.

60 - A ilha de Mainu

Haram

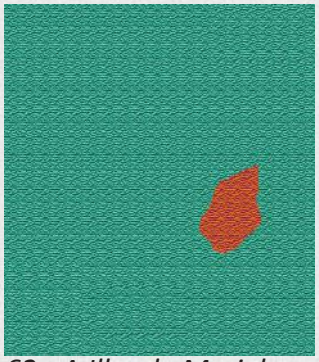
Haram é uma das oito ilhas participantes da Confederação das Ilhas, sendo uma ilha de médio porte, tambem participante do grupo de ilhas consideradas turísticas, juntamente de Nam e Mainu.

A ilha é mais conhecida por atrair grande número de visitantes do Reino das Monta nhas, não só pela proximidade geográfica. Em Haram existe uma grande montanha, construída por Parnaxus como demonstração de amizade à Dario, onde as duas divindades se encontravam durante a era de criação do mundo. Por esse motivo, Haram é também conhecida como a Ilha da Amizade.



61 - A ilha de Haram

Meriel

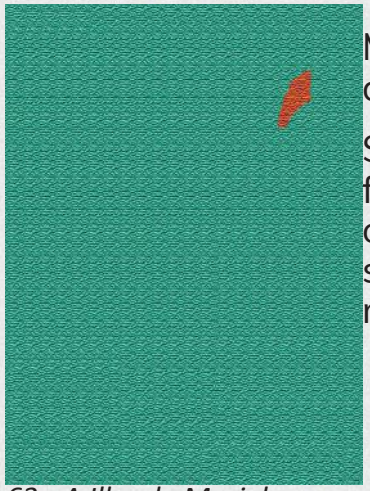


62 - A Ilha de Meriel

Meriel é uma das oito ilhas participantes da Confederação das Ilhas, sendo considerada uma ilha de médio porte, a segunda maior em extensão.

Possui um dos dois maiores portos da confederação. É a ilha mais próxima de Modera, do Reino das Montanhas e o Porto dos Comerciários, estabelecendo relações comerciais com o exterior em nome de toda a confederação. Meriel, no entanto, não realiza transporte interno, função exercida pela ilha vizinha, Mariel.

Mariel

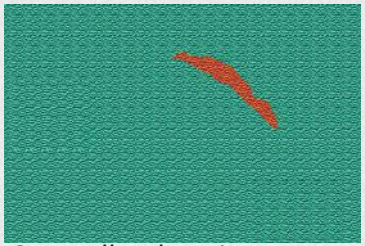


63 - A Ilha de Mariel

Mariel é uma das oito ilhas participantes da Confederação das Ilhas, sendo considerada uma ilha de médio porte.

Seu porto, assim como o de Meriel, é de extrema importância para as relações comerciais da Confederação. Mariel é responsável pela coleta de todos os produtos para exportação de todas as outras ilhas, reunindo-os em suas navegações e enviando-os para a ilha vizinha, Meriel, de onde são levados para os outros territórios. A relação inversa também é verdadeira, uma vez que Mariel recebe os produtos importados por Meriel e os redistribui entre as outras ilhas da Confederação.

Peiun



64 - A Ilha de Peiun

Peiun é uma das oito ilhas participantes da Confederação das Ilhas, sendo considerada uma ilha de médio porte.

A ilha possui formato alongado, tendo uma de suas extremidades atravessando a linha do Grande Verão. Por essa razão, a temperatura de Peiun é a mais elevada da Confederação, afetando também sua fauna e sua flora, um pouco diferentes das encontradas nas outras ilhas.

Apesar do isolamento geográfico, Peiun recebe grande quantidade de visitantes, por servir de base para a oficina de navegação, local onde os transportes utilizados por toda a Confederação são produzidos, através da extração de madeira de árvores nativas da região. Quase todos os habitantes da ilha estão conectados ao processo de construção e navegação.

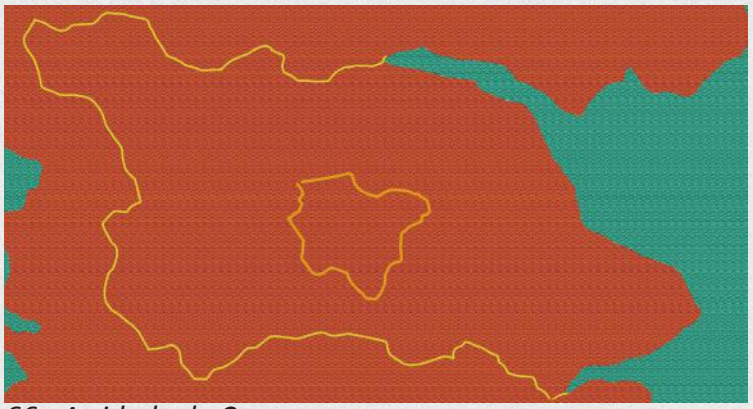
Laiai

Laiai é uma das oito ilhas participantes da Confederação das Ilhas, sendo a segunda menor entre elas.

Devido ao seu afastamento geográfico, Laiai raramente recebe visitantes, sendo também a ilha mais isolada, em diferentes sentidos. Acredita-se que, por esse motivo, o número de Ayajis na ilha é relativamente maior do que nas outras, uma vez que o isolamento é uma das características preferidas da divindade criadora do território, Parnaxus.

Nação da Floresta

Ceres

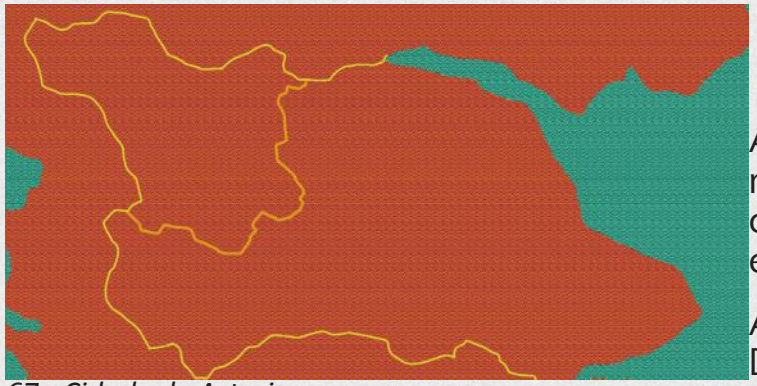


66 - A cidade de Ceres

Ceres é a capital da Nação da Floresta e também a menor das cidades que a compõe. Localizada no centro, é a cidade mais nova, criada artificialmente para servir como centro político e administrativo, fazendo território com todas as quatro outras cidades do território.

A posição de Ceres garante a cidade proteção geográfica natural. Também serve como ponte de ligação entre todas as cidades da Nação da Floresta, exercendo função estratégica inestimável. A cidade é a menos populosa do território, com o mais alto custo de vida do mundo.

Em Ceres fica a sede do governo, liderado por cinco Ayajis, originários das quatro diferentes cidades que rodeiam a capital e um líder - todos eleitos democraticamente a cada cinco anos. Embora apenas Ayaji possam participar do seleto grupo, mortais comuns são a maioria na cidade, exercendo cargos menos importantes.



67 - Cidade de Astaris

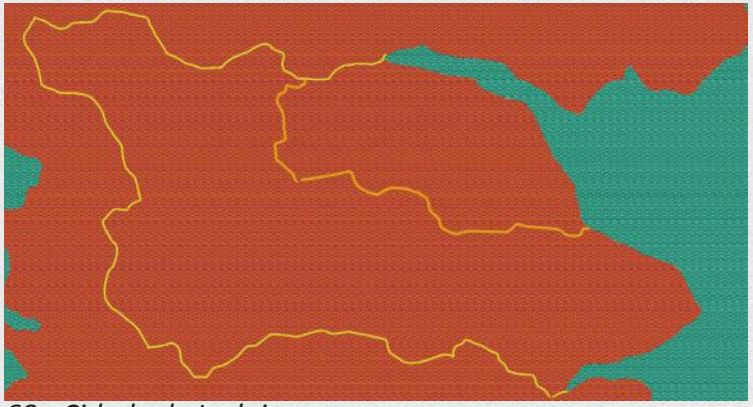
Astaris

Astaris, na porção Noroeste da Nação da Floresta, é uma cidade historicamente rica. Sua localização, próxima ao Porto dos Comerciários, a tornava a cidade por onde o grande número de produtos excedentes do território eram exportados.

A cidade foi, no entanto, a mais afetada pela guerra contra o Império do Deserto. Além de perder pequena porção de seu território, Astaris sofreu com danos financeiros consideráveis. Durante anos, precisou receber auxílio das outras cidades da Nação da Floresta, embora tenha se recuperado num período relativamente curto de tempo, voltando aos tempos de riqueza e desenvolvimento.

A fronteira com o Império do Deserto, no entanto, foi fechada pela Grande Barreira do Deserto, e os dois territórios deixaram de negociar diretamente. Após a guerra, Astaris passou a se conectar com o Porto dos Comerciários apenas através da cidade de Modera, no Reino das Montanhas. O comércio, embora existente, nunca mais foi o mesmo do período pré-guerra.

Ladairu



68 - Cidade de Ladairu

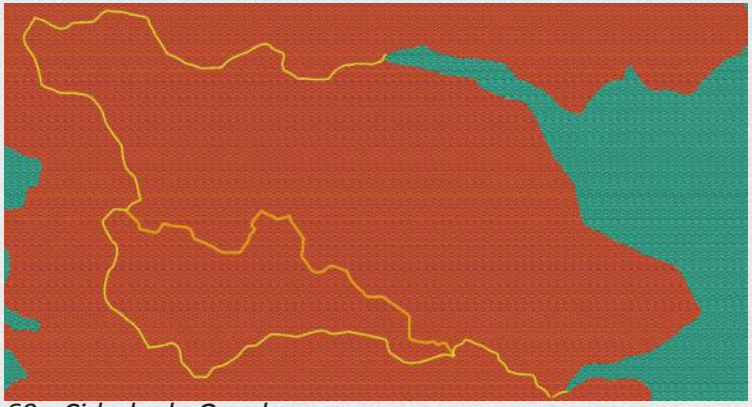
Ladairu, na porção Nordeste da Nação da Floresta, é a cidade mais populosa desse território. Sua única fronteira com o exterior, ao norte, é fechada pela Grande Barreira do Deserto. Foi menos afetada que Astaris durante a guerra com o Império do Deserto, embora também tenha perdido uma pequena porção de sua área como consequência do conflito.

Ladairu se destaca pela gande produção de produtos para a exportação, assim como Oreol, na rota que liga Astaris ao Porto dos Comerciários. A elevada produção não conta apenas com a abundância natural de recursos, mas também é alavancada pela mão de obra barata, advinda do Pântano dos Afogados, localizado na cidade de baixo.

Oreol

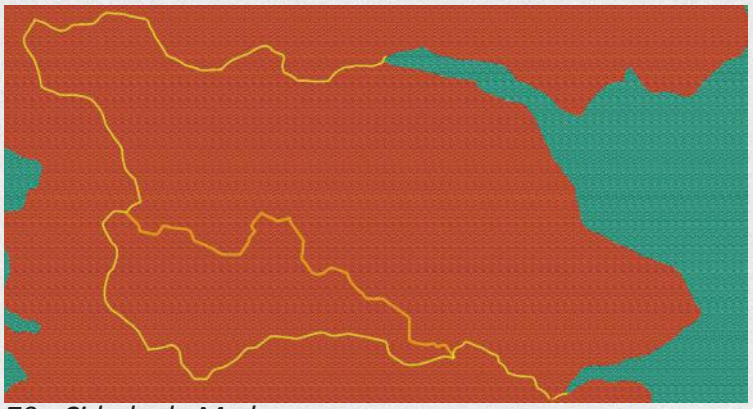
Oreol é uma das cinco cidades da Nação da Floresta, localizada na porção Sudeste do território. A cidade, uma das duas grandes produtoras de produtos para exportação, juntamente de Ladairu, através da rota que liga Astaris ao Porto dos Comerciários, possuí uma população menos abastada do que a das outras cidades da Nação da Floresta, devido a fatores naturais: a região Sul, mais pobre da cidade, é fria como Belefell, a capital da Nação do Gelo, embora ainda assim possua mais recursos advindos da terra do que os vizinhos do sul.

Em Oreol também se localiza o Pântano dos Afogados, região bastante populosa, região de baixa qualidade de vida, alta criminalidade e alto nível de insalubridade, embora também local de produção dos mais exóticos produtos do território.



69 - Cidade de Oreol

Medaros



70 - Cidade de Medaros

Medaros, da Nação da Floresta, localiza-se na porção Sudoeste do território. Ao contrário das outras cidades, Medaros não realiza comércio através do Porto dos Comerciários, realizando suas negociações com vizinhos diretos.

É a única cidade a fazer fronteira com Belefell, a capital da Nação do Gelo, para onde exporta excedentes que garantem a sobrevivência dos vizinhos mais pobres. No entanto, a fronteira mais importante de Medaros é com Alassar, do Reino das Montanhas.

Rica, a cidade de Medaros investe em desenvolvimento científico, sendo nela também a principal escola da Nação da Floresta. Foi através de pesquisas que a descoberta das mudanças das propriedades do minério Crissali, ao ser manipulada em altas temperaturas, foi constatada. A descoberta mudou o rumo da guerra contra o Império do Deserto no momento em que a Nação da Floresta parecia sucumbir à invasão dos vizinhos do Norte.

Após a descoberta do valor de Crissali, Medaros passou a ter grande importância militar, pois é a cidade responsável pela importação do minério e pela manipulação do mesmo.

Nação do Gelo

Belefell

71 - Cidade de Belefell

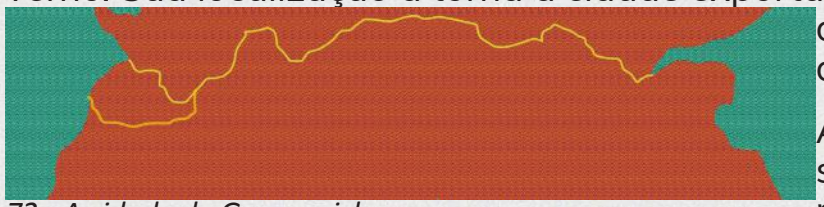
A capital da Nação do Gelo, onde se localizam as famílias mais ricas e o maior número de escravos do planeta. É a cidade mais populosa da região, a mais importante e a mais próxima da Nação da Floresta, com quem mantem relações comerciais para sobreviver. É também a cidade com maior desigualdade social do mundo.

Localiza-se na região central do território e sua porção mais a Norte possui o inverno menos rigoroso dentre todas as cidades da Nação do Gelo. Por essa razão, as famílias mais ricas se con-

centram na porção mais à norte da cidade, na divisa com Medaros. As famílias mais pobres residem na porção Sul, no limite do pequeno inverno.

Groomwich

A cidade, mais a Oeste do território da Nação do Gelo, é a única a cruzar, embora muito pouco, a linha do Grande Inverno. Sua localização a torna a cidade exportadora deste território, através de navegações advindas da Confederação das Ilhas. A grande maioria dos produtos exportados vêm, no entanto, de Belefell e Giantall.

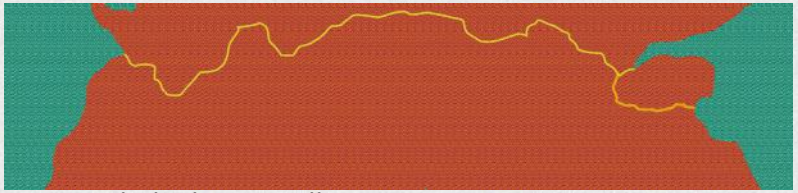


72 - A cidade de Groomwich

A cidade, históricamente pobre como todas as outras do território, passou por um boom econômico após a descoberta de reservas de Crissali na região da fronteira com Alassar, do Reino das Montanhas. A disputa pelo monopólio do minério, no entanto, provocou custoso conflito, levando Groomwich de volta a seu status de pobreza.

Giantall

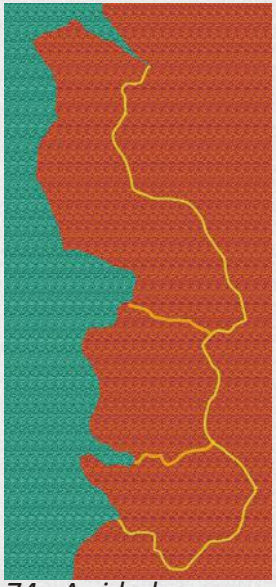
A cidade, na porção Leste do território, exerce função fundamental para a Nação do Gelo. Aqui existe a principal área de pesca sob o gelo, no mar congelado. Os peixes advindos de Giantall servem tanto para consumo interno quanto para a exportação, através da rota que liga a cidade até Groomwich, de onde os produtos são levados pela Confederação das Ilhas até o Porto dos Comerciários.



73 - A cidade de Giantall

Reino das Montanhas

Salta

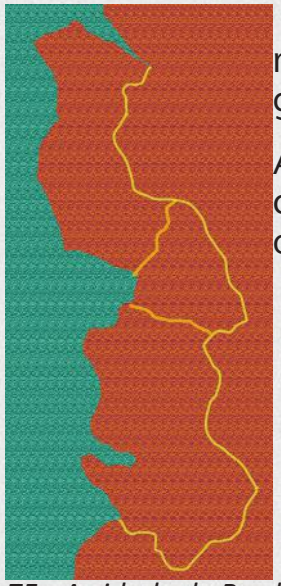


74 - A cidade de Salta

Capital do Reino das Montanhas, a cidade de Salta situa-se na porção centro-sul do território das montanhas, servindo como residência não só para a família real, mas também o conselho do rei.

A cidade, que não é a mais populosa, nem a mais rica do reino, destaca-se por sua posição estratégica. Salta fica no topo da montanha mais alta do reino, sendo ainda protegida por uma cadeia de montanhas menores na fronteira com Medaros, da Nação da Floresta, o que a torna uma fortaleza natural.

Borden

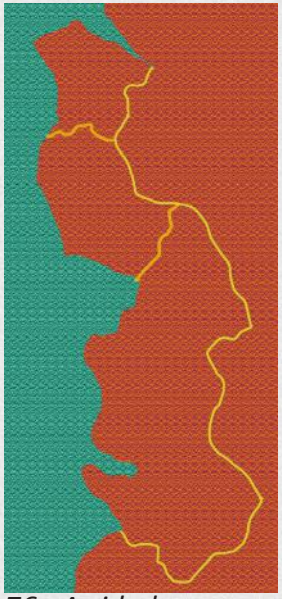


75 - A cidade de Borden

Borden é uma cidade do Reino das Montanhas, localizada na porção central do território. Sua fronteira com Astaris, da Nação da Floresta é aberta e, talvez pela proximidade geográfica com o vizinho, é a cidade do reino com maior diversidade de fauna e de flora.

A cidade situa-se no topo da segunda montanha mais alta do território e, por mais que não produza excedentes para exportação, alimentos e outros derivados da caça e da agricultura são distribuídos para outras cidades do reino, tornando-a importante comercialmente para o mercado interno.

Greodor



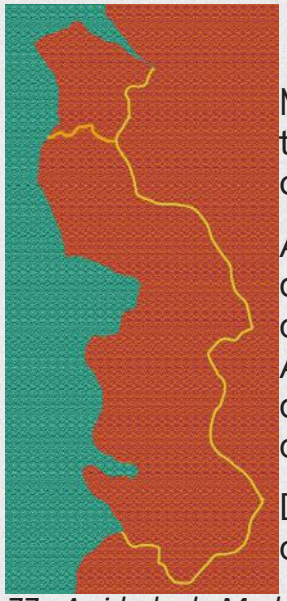
76 - A cidade de Greodor

Ao Norte de Borden e ao sul de Modera, localiza-se a maior cidade do reino, Greodor. Sua densidade demográfica, no entanto, é bastante baixa. A cidade possui ótimos recursos naturais para o assentamento, mas seu terreno excessivamente íngreme dificulta não só a construção de casas, mas também o transporte por essa porção do território.

É em meio a desafios naturais que Greodor encontrou seu nicho.

Com grande tradição em produzir grandes guerreiros. É para Greodor que são enviados os nativos do reino para treinamento militar. Por esse motivo, a cidade concentra grande número de Ayajis, além de servir como base militar para todo o Reino das Montanhas.

Modera



77 - A cidade de Modera

Modera é uma das cinco cidades que formam o Reino das Montanhas, sendo a cidade mais à Norte do território. É também a cidade mais populosa e com maior fluxo financeiro. Modera é, na verdade, a principal cidade comercial de todo o mundo, devido a sua posição privilegiada.

A cidade é a única do mundo que faz fronteira, simultaneamente, com a Nação da Floresta e o Império do Deserto. Após a guerra entre ambas, Modera passou a ser a única ligação da Nação da Floresta com o Porto dos Comerciários, além de ser a única cidade que realiza transações com o Império do Deserto. A cidade ainda é consideravelmente próxima das Ilhas de Mariel e, principalmente, Muriel, da Confederação das Ilhas, que atracam navegações no porto da cidade e transportam produtos para todos os outros territórios.

Devido ao altíssimo fluxo de pessoas, de diferentes culturas e histórias, Modera é também uma cidade de extrema importância cultural, atraindo não só habitantes de todos os outros territórios, mas também do próprio reino, que migram para a cidade em busca de trabalho.

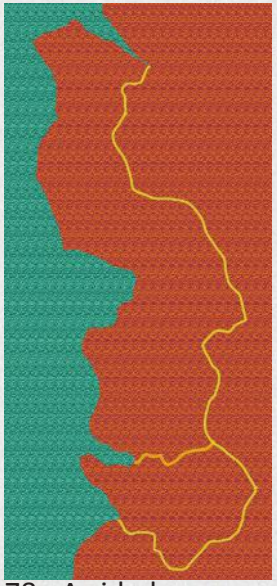
Alassar

A cidade mais ao Sul do Reino das Montanhas, Alassar, é históricamente a cidade mais pobre do reino. Por ser tão próxima da Nação do Gelo, possui clima gelado e forte presença de neve.

Alassar realizava a exportação de Crissali para a Nação da Floresta, por ser um minério barato e de fácil extração. A descoberta das propriedades do material, quando manipulado em alta temperatura, no entanto, foi de extrema importância para a conclusão da guerra entre a Nação da Floresta e o Império do Deserto.

Crissali passou a ser mateiral importantíssimo para todo o mundo, e seu preço foi bastante inflacionado. Com isso, Alassar passou por grande processo de migração interna, recebendo trabalhadores de classes menos abastadas em busca da sorte na região.

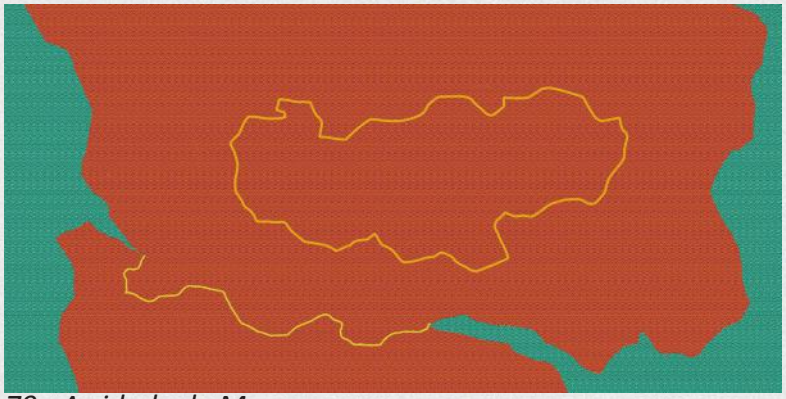
Aos poucos, no entanto, surgiram conflitos pelo monopólio da extração do minério, entre Alassar e Groomwich, da Nação do Gelo. Aos poucos, pequenos conflitos se transformaram em guerra entre os dois territórios envolvidos, de maneira bastante custosa para as partes envolvidas.



78 - A cidade de Alassar

Império do Deserto

Mur



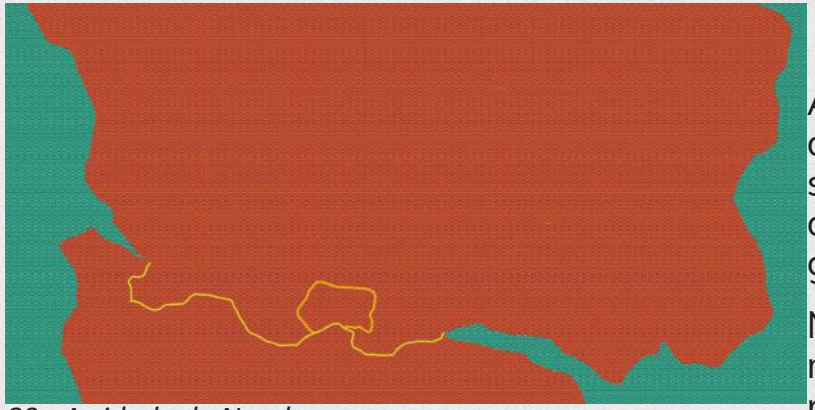
79 - A cidade de Mur

A mais extensa e mais populosa cidade do planeta, Mur localiza-se na porção central do território do deserto, criado por Armada. É a capital do Império do Deserto, onde localiza-se o Castelo de Vidro, a residência da Imperatriz e de todas as princesas Ayaji da região.

Os lençóis freáticos da região de Mur são tão próximos da superfície que a extração de água é bastante simples e prática.

A cidade, não só pelo tamanho, mas por ser sede do Império, é considerada a mais importante do deserto. Nela, são realizadas todas as decisões oficiais que afetam a vasta porção de território correspondente ao Império. Apesar de sua enorme importância para a região, não é visitada por muitos estrangeiros, devido ao impiedoso e perigoso trajeto entre as extremidades do deserto e a cidade de Mur.

Nandes

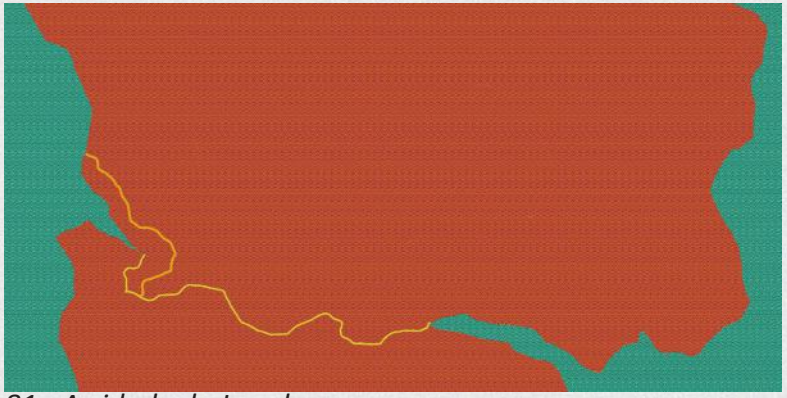


80 - A cidade de Nandes

A mais nova das cidades do Império, Nandes foi criada por necessidade, junto à grande barreira do deserto. A região, dominada por militares, serve como base operacional para a proteção da fronteira com a Nação da Floresta, pois embora os dois territórios não estejam oficialmente em guerra, a fronteira é fechada pela barreira.

Nandes é uma cidade pouco populosa, com grande responsabilidade militar. Oficiais do exército são enviados para a região, que é composta, principalmente, por guerreiros. Embora consideravelmente rica, tem como função quase exclusiva a proteção do Império do Deserto, possuindo pequeno significado cultural ou influência nas outras cidades.

Jarad

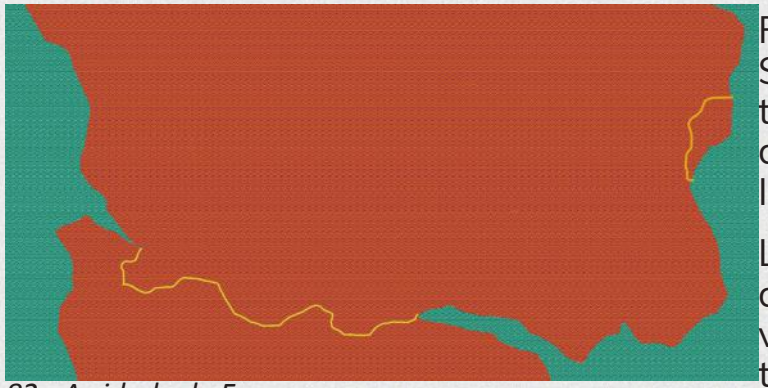


81 - A cidade de Jarad

É o centro comercial e cultural do Império. Nela localiza-se a única fronteira aberta do deserto, com o Reino das Montanhas, ao norte da cidade de Modera.

A região é considerada, comercialmente, a mais importante do planeta, devido à sua geografia. Localiza-se no Porto dos Comerciários, próxima ao Reino das Montanhas, a Nação da Floresta e, das principais regiões de comércio da Confederação das Ilhas, detentora de supremacia marítima no planeta. Aqui, são trocados produtos de todas as regiões do mundo. Consequentemente, o fluxo de pessoas e ideias também é bastante alto, tornando a cidade de Jarad essencial para a sobrevivência do Império do Deserto, não apenas pela importação de produtos dos outros territórios, mas por ser a única conexão do mesmo com o resto do mundo.

Fagar



82 - A cidade de Fagar

Fagar é a cidade mais isolada do deserto, não apenas geograficamente. Sua longa distância de qualquer cidade além de Mur, aliada ao rigoroso trajeto que a separa da capital tornam-na uma cidade diferente das outras do Império. Fagar exerce, no entanto, papel crucial para a sobrevivência do Império do Deserto

Localizada na porção nordeste do Império, Fagar estruturou-se ao longo dos anos como ponto importante para os nômades do deserto. Existem diversas tribos, consideradas menos civilizadas, habitando partes deste longo território. A pluralidade cultural, no entanto, é remediada através da cidade de Fagar, que serve como ponto de parada para os povos menores, onde entram em contato com as estruturas do Império e participam de atividades como comércio e discussão de leis. Sem a cidade, tais povos não se adaptariam ao Império e o mesmo perderia forças.

O centro comercial de Fagar, embora não se compare com o de Jarad ou as outras cidades do Porto dos Comerciários, é extremamente importante para a sobrevivência dos povos menos civilizados que transitam pelo deserto.

Outras localizações

Após a definição das cidades, o mundo já estava quase suficientemente completo em suas estruturas. Faltava apenas definir alguns outros espaços, independentes de cidades ou até mesmo de territórios.

Porto dos Comerciários

Esse ponto, como citado anteriormente, não foi uma criação proposital. A posição de uma concavidade no mapa, onde diversos territórios faziam fronteira ou estavam relativamente próximos determinou, por si só, a importância da região como ponto comercial.

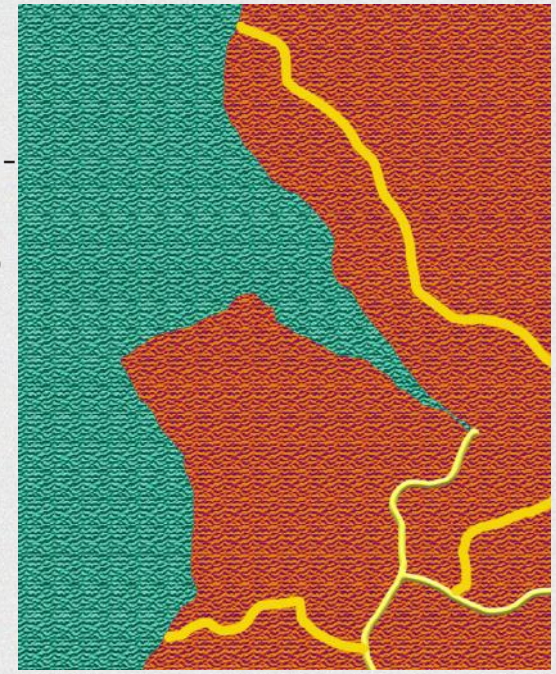
O Porto dos Comerciários é o principal ponto de comércio do mundo, situando-se na divisa entre o Império do Deserto, o Reino das Montanhas e a Nação da Floresta;

Localiza-se entre as cidades de Modera, do Reino das Montanhas e de Jarad, do Império do Deserto.

A localização do Porto se destaca também pela proximidade de Astaris, da Nação da Floresta e as ilhas de Mariel e Meriel, da Confederação das Ilhas.

Por localizar-se em posição tão privilegiada, próximo de quatro diferentes territórios, o Porto dos Comerciários naturalmente se transformou no mais importante centro de comércio do mundo.

Comerciantes de todos os diferentes territórios visitam o Porto regularmente em busca de negócios lucrativos.



83 - Localização do Porto dos Comerciários

Após o fechamento da fronteira entre o Império do Deserto e a Nação da Floresta, através da Grande Barreira do Deserto, o Porto dos Comerciários passou a ser o único ponto de ligação entre o Império e o resto do mundo.

O Porto também se destaca por ser o ponto para onde os produtos transportados pelo mar, através das navegações da Confederação das Ilhas, são levados para comércio. A Confederação transporta produtos de toda a costa Oeste do planeta.

Castelo de Vidro

O castelo de vidro surge de uma necessidade narrativa. Serve como base do governo do Império do Deserto, local onde habitam não apenas a Imperatriz, mas também todas as outras princesas ayaji. Dentre as diversas protagonistas, uma delas seria da região do deserto. O complexo sistema ayaji nesse território é uma narrativa que gostaria de trazer para a história. A criação do castelo como inteiramente de vidro é diretamente ligada a história do livro, sendo, portanto, um dos poucos exemplos de criações do mundo que surgiram baseados nas intenções do livro, ao invés de ser planejado para o mundo secundário sem levar em consideração as narrativas contadas no livro.

Guerras

Com a criação das estruturas do mundo finalizadas, era preciso dar a ele uma história. A mitologia, envolvendo as divindades, não era suficiente. Era importante para o mundo possuir um passado, uma história, não apenas que explicasse seu surgimento, mas acontecimentos no mundo ao longo dos anos.

Em um mundo dividido entre cinco territórios visíveis, todos com um passado diferente e com divindades de personalidades diferentes, naturalmente guerras aconteceriam. O local e o motivo pelo qual as guerras aconteceram também se mostrou óbvio por causa das particularidades do mapa. Os terrenos, todos com aspectos geográficos diferentes, não se transformam magicamente de um ponto para outro. Entre as fronteiras existe um terreno de transição. Se os territórios se dividem por seus terrenos exclusivos, um terreno que é uma mistura entre dois territórios diferentes, como um terreno arenoso, mas com vegetação, ou uma montanha gelada com presença de neve, geraria, naturalmente, conflitos.

Essas guerras cumprem uma função muito importante na construção do mundo. Dão aos personagens de qualquer história que se passe nesse mundo imaginário, um passado, um presente ou um futuro. Deixa marcas no mundo que possuem explicação, mas não fazem parte da narrativa principal da história do livro. Um exemplo disso é a barreira do deserto, que fecha a fronteira entre a Nação da Floresta e o Império do Deserto. Ela não existe desde o surgimento do mundo, mas passou a ser importante e a exercer influência no mundo imaginário a partir do momento em que foi feita. As histórias anteriores a esse evento tratam dessa região como uma fronteira aberta, enquanto as histórias que se passam após os eventos citados, tratam o Império do Deserto como uma região isolada por uma fronteira bloqueada. Essa noção de passado e de diferentes narrativas no mundo, não presentes na história contada no livro, aumentam a sensação de que o mundo secundário é completo e, portanto, apropriado para o propósito idealizado na criação do projeto.

Com diferenças gritantes entre os diferentes povos e locais práticos para a existência de conflitos, bastou detalhar cada guerra. Destacam-se duas, explicadas abaixo.

A guerra dos 30 anos

A Guerra dos 30 anos foi a primeira grande guerra do mundo, travada entre os territórios do Império do Deserto e da Nação da Floresta.

Causas

Desde o início da vida dos mortais no mundo, o Império do Deserto e a Nação da Floresta não possuem fronteiras muito bem estabelecidas.

O terreno que divide os dois territórios é um terreno de transição, nem deserto nem floresta, mas uma mistura de ambos. Inicialmente, mortais habitavam a região sem se preocupar com divisas, mas após a concretização dos territórios, durante o Período do Mundo Infantil, conflitos passaram a acontecer, cada vez com maior frequência, acarretando, após longos anos, a primeira grande guerra do mundo.

A Nação da Floresta, de terreno naturalmente mais rico, afirmava que a diversidade de flora e fauna encontradas na região só poderia pertencer ao seu território. O Império do Deserto, por sua vez, defendia que o terreno, por ser diferente de todos os encontrados na Nação da Floresta, pertencia ao seu território.

Para o Império, o terreno era importante por dar acesso à flora e fauna não encontrados no resto de seu território. A escassez de algumas espécies no Deserto era remediada pelo terreno de transição.

Para a Nação, o terreno era importante pois era a parte de Astaris que fazia fronteira com o Porto dos Comerciários, sendo crucial para o comércio exterior.

Os conflitos se intensificaram ao longo do tempo, até que o Império, mais bem articulado militarmente, realizou ameaças à Nação da Floresta, afirmando uma possível invasão caso os conflitos continuassem. A Nação da Floresta respondeu enviando parte de seu exército para a fronteira, como guarda. O Império, insatisfeito com a resposta, assassinou um dos cinco representantes do governo da floresta, através do serviço de uma das princesas Ayaji. O assassinato, ocorrido no ano 305, marca o início da guerra.

Desenvolvimento

O Império da Floresta era militarmente mais bem articulado, além de mais volumoso e bem treinado. A Nação da Floresta, no entanto, era mais rica e possuía mais recursos, tendo um exército mais bem equipado.

Ao longo de 26 longos anos, batalhas aconteciam regularmente, embora, aos poucos, o Império do Deserto levasse vantagem, usando os equipamentos dos exércitos que conseguia derrotar. Com o tempo, a diferença entre o equipamento de ambos passou a diminuir, deixando claro a superioridade do Império. A Nação da Floresta, ciente da importância da superioridade de seu armamento, investiu altos valores em pesquisas para a produção de novos materiais, nas cidades de Medaros e Oreol, mais afastadas da fronteira com o deserto.

No 26o ano, a cidade de Astaris já estava quase toda dominada pelos invasores, enquanto a cidade de Ladairu começava a ser invadida. Nesse ano, no entanto, a Nação da Floresta fez uma descoberta que mudaria o destino do conflito.

Crissali, um minério leve e barato, encontrado nas regiões de Alassar, do Reino das Montanhas e Groomwich, da Nação do Gelo, era exportado a valores irrisórios para a Nação da Floresta, sendo usado para a confecção de, principalmente, moedas. Estudos mostraram que o Crissali, quando exposto à temperaturas exageradamente elevadas, assumia propriedades diferentes, tornando-se extremamente resistente e de cor vermelho-sangue, ainda que mantivesse sua leveza.

As armas e armaduras produzidas com Crissali eram tão superiores às outras, que a Nação da Floresta passou a importar o máximo possível de Minério. Uma vez usadas no campo de batalhas, exércitos muito menores da Nação da Floresta puderam derrotar gigantescos exércitos do Império do Deserto. Acredita-se que, se a descoberta tivesse sido feita no início da guerra, o Império teria sido vergonhosamente derrotado. A situação, no entanto, era outra.

Após 30 anos de conflito, os dois territórios pagavam alto pelo custo da guerra. O Império, embora ainda possuísse exércitos consideravelmente numerosos, contava com tropas exaustas e assustadas com a recém adquirida superioridade do inimigo. A Nação da Floresta, muito bem armada, passava por dificuldades financeiras e não possuía exércitos grandes o suficiente para usufruir de sua superioridade. O fato de que o Império poderia, com a continuação da guerra, ter acesso ao Crissali também era extremamente ameaçador.

O Tratado da Barreira

Sem solução para o conflito, em uma guerra que durou e custou muito mais do que o esperado, os dois territórios, visivelmente abatidos, iniciaram as primeiras tentativas de paz.

Após diversas tratativas, os dois territórios assinaram o Tratado da Barreira.

O Império do Deserto receberia o terreno de transição, tornando-o o vencedor oficial da batalha. Em troca, deveria retirar seu exército de Astralis e Ladairu.

A Nação da Floresta, embora abrisse mão do terreno de transição, teve a garantia de que sua fronteira com Modera e seu acesso ao Porto dos Comerciários seria mantido através de fronteira. Também receberia, em troca, as partes invadidas de Astaris e Ladairu.

O Império do Deserto foi ainda responsável por construir e arcar com os custos de uma barreira, a Grande Barreira do Deserto, que fechava a fronteira entre os dois territórios, impedindo novos ataques e conflitos diretos entre ambos. O

Império também concordou com o compromisso de nunca mais invadir nenhum outro território, aceitando intervenção de todos os outros juntos para combatê-lo, caso desobedecesse às regras impostas.

Os dois territórios poderiam realizar comércio entre si apenas através da cidade de Modera, do Reino das Montanhas, no Porto dos Comerciários.

Passou a ser considerado crime de guerra o assassinato de representantes políticos, incluindo os cinco representantes da Nação da Floresta, a familia real do Reino das Montanhas, os membros do conselho da Confederação das Ilhas, todas as princesas do Império do Deserto e os membros das familias oligarquicas da Nação do Gelo.

A decisão foi feita considerando o assassinato do representante da cidade de Ceres, que deu início à guerra. A justificativa é de que, se tais assassinatos fossem permitidos, em eventuais guerras futuras, todos os territórios poderiam acabar sem representantes políticos, provocando caos e desordem irremediáveis no mundo.

A punição para o território que cometesse um crime de guerra seria a derrota no respectivo conflito, através de intervenção de todos os outros territórios, além da exclusão do direito de negociação no subsequente tratado de paz.

O tratado foi assinado por todos, incluindo a Confederação das Ilhas, o Reino das Montanhas e a Nação do Gelo.

Consequências

O Império do Deserto, separado pela Barreira do Deserto, parou de se envolver em qualquer assunto exterior, tornando-se um território extremamente fechado, relacionando-se com o resto do mundo apenas através do Porto dos Comerciários.

A Nação da Floresta iniciou uma política de repopulação, incentivando seus mortais à procriarem. A cidade de Medaros continuou a investir em pesquisas de desenvolvimento.

Todos os territórios passaram a importar Crissali, que passou por alta valorização no mercado.

Com a nova importância do minério, os territórios de Alassar e Groomwich viveram grande desenvolvimento econômico, embora a disputa pelo monopólio da extração do material acabou provocando a segunda grande guerra do mundo, conhecida como Guerra do Crissali.

A Guerra do Crissali

A Guerra do Crissali foi a segunda grande guerra do mundo, travada entre os territórios do Reino das Montanhas e da Nação do Gelo, mais especificamente nos territórios de Alassar e Groomwich.

Causas

Após os eventos da Guerra dos 30 anos, entre o Império do Deserto e a Nação da Floresta, o minério Crissali passou a ser considerado de extrema importância bélica. A procura elevada foi responsável por uma forte alta no valor do material. Se antes Crissali era um minério barato e sem importância, agora era motivo de desejo de todos os territórios e peça importantíssima na construção de bons exércitos.

O minério era encontrado, porém, em uma única região do mundo: entre as cidades de Alassar, do Reino das Montanhas, e a cidade de Groomwich, da Nação do Gelo.

Com o fim da primeira grande guerra do mundo, no ano 305, a extração intensificou-se e a região passou a ser de extrema importância. Populações mais pobres, de ambos os territórios, mudaram-se para o local em busca de oportunidades de enriquecimento, pois as leis que regulamentavam a busca por Crissali eram praticamente inexistentes, permitindo que qualquer pessoa dos dois territórios pudesse tentar a sorte.

Naturalmente, pequenos conflitos surgiram ao longo dos anos. Discussões sobre quem tinha o direito de trabalhar na região começaram a surgir. A fronteira entre Groomwich e Alassar é marcada por uma montanha extremamente gelada e cheia de neve.

O Reino das Montanhas alegou que a presença da montanha deixava claro que o terreno os pertencia, argumentando que Frida, divindade responsável pela Nação do Gelo seria incoerente em colocar algo útil como o Crissali em seu território.

A Nação do Gelo, no entanto, alegava que a montanha era a única com a presença de neve, o que a torna diferente das outras do reino. Frida, por mais cruel que fosse, terminou a construção de seu território antes de Dario, que teria, sem direito, colocado uma montanha sob um local onde a neve caía.

Ao longo de quase 40 anos, pequenos conflitos tomaram a região. Não havia, no entanto, previsão de uma guerra generalizada. Até a presença do minério se tornar escassa. Trabalhadores ficaram revoltados e frustrados com a busca por um material que já parecia dar seu último suspiro.

A diminuição na oferta gerou aumento na demanda, o preço de Crissali subiu e a Nação do Gelo, preocupada com o esgotamento do único material que conseguia exportar por valores consideráveis, temeu pela volta da miséria que sempre castigou seu território. No ano 342, declarou guerra ao Reino das Montanhas, pelo monopólio de extração do minério.

Desenvolvimento

Ao contrário da primeira grande guerra, a Guerra do Crissali durou poucos anos. Os dois exércitos eram bem equipados, mas o do Reino das Montanhas, liderado por seus temidos generais Ayaji, era muito mais bem preparado. A guerra só não teve fim porque as batalhas se concentraram na fronteira entre Groomwich e Alassar, onde o frio bastante intenso era muito mais favorável aos guerreiros da Nação do Gelo.

A guerra não foi favorável a ninguém. Durante todo o conflito, a extração de Crissali foi paralisada. O mundo observava com atenção o desenvolvimento da batalha. A guerra entre dois territórios bem equipados, com armas feitas de Crissali, mostrou-se extremamente sangrenta e perigosa. Após cinco anos, ambas as partes concluíram que a situação era desvantajosa para ambos, e que o conflito, sem previsão de término, terminaria sem vencedores se a situação não se resolvesse logo.

No ano 346, foi assinado o tratado do Minério.

Tratado do Minério

O Tratado do Minério, assinado no ano 346, colocou fim à Guerra do Crissali. Seu objetivo era criar leis para regularizar a extração de Crissali na região que divide Groomwich e Alassar.

Uma fronteira artificial seria criada, dividindo igualmente o espaço onde o minério era encontrado.

Apenas mortais do Reino das Montanhas poderiam extrair Crissali em Alassar.

Apenas mortais da Nação do Gelo poderiam extrair Crissali em Groomwich.

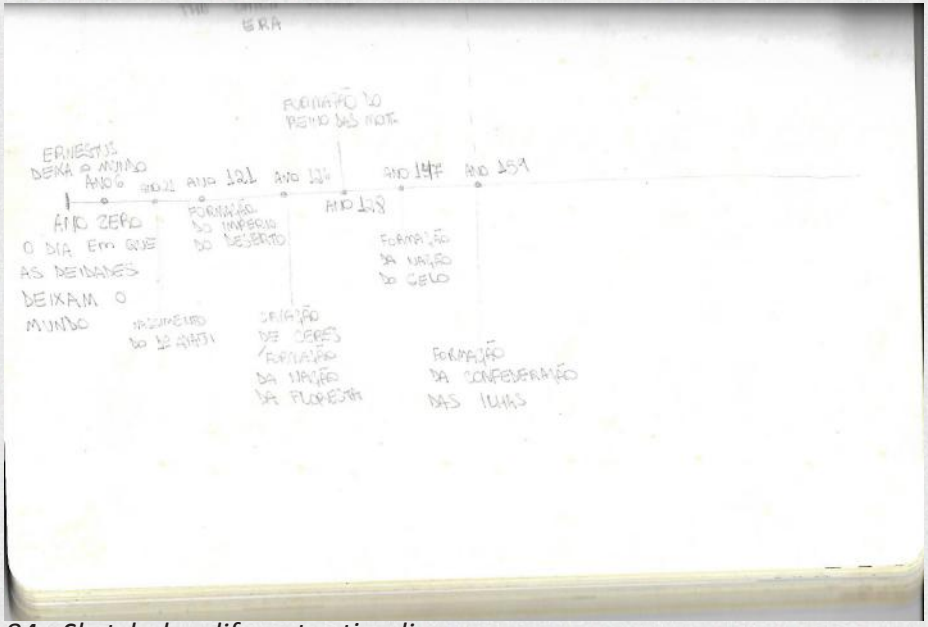
O valor do minério seria fixado, e ambos deveriam exportá-lo pelo mesmo valor.

O tratado foi assinado na cidade de Groomwich, com a presença da Confederação das Ilhas e da Nação da Floresta, assinado por representantes de cada um dos territórios, menos do Império do Deserto, que se absteve do evento.

Linhas do Tempo

Após definir os acontecimentos no mundo, era o momento de encaixar todos os acontecimentos em uma linha do tempo, para organizar o contexto histórico do mundo.

A linha do tempo se divide em três grandes partes.



84 - Sketch das diferentes timelines

Era de Criação do Mundo

Essa porção da linha do tempo é muito ligada com a mitologia, com a figura de T.M.O e das divindades. Aqui, o mundo ainda não foi criado, mas essa linha é importante para contextualizar o processo que levou o mundo à existência.

Essa linha ainda é subdividida em dois períodos diferentes. O primeiro, período do tédio divino, é o processo passado por T.M.O, do momento em que estava entediado até o momento em que os primeiros mortais foram criados, passando ainda pela criação das divindades. O segundo período, o de gestação do mundo, é literalmente o período em que o mundo está em desenvolvimento, ainda antes de seu nascimento.

Período do Tédio Divino

O início da Era, de ano desconhecido, corresponde ao Período do Tédio Divino, época em que T.M.O não tinha nenhum tipo de entretenimento.

Antes do ano -51

Durante tempo infinito e indeterminado, Deus era uma entidade entediada e sem companhia.

Ano -51

A primeira solução para curar tal tédio foi a criação das divindades. O objetivo era que a companhia servisse de distra-

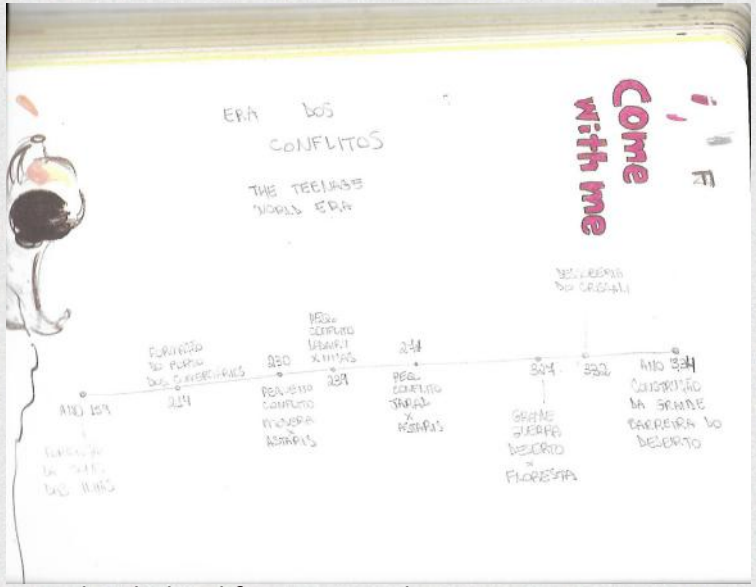
ção para T.M.O, em busca de entretenimento.

A primeira das seis divindades criadas foi Frida.

Ano -40

O útlmo ano de criação das divindades, marcando o nascimento de Ernestus.

A criação das divindades, no entanto, não solucionou o problema de T.M.O. O excesso de poderes e personalidade nas mãos dos imortais, aliado ao ruim relacionamento entre algumas das partes envolvidas concluiu o experimento divino como um fracasso. O tédio divino, portanto, não teve fim.



85 - Sketch das diferentes timelines

Ano -18

Ainda em busca de uma solução, T.M.O cria mortais, sem poderes, com características aleatórias. O número de exemplares era grande o suficiente para ser tratado como infinito. Os mortais, sim, seriam capazes de entreter os caprichos de T.M.O, mas seu número excessivo dava muito trabalho, criando a necessidade de um lugar onde pudessem ser colocados e responsabilizados por suas próprias vidas.

Ano -17

Com as mãos atadas cuidando dos mortais e uma característica preguiça divina, T.M.O decide ordenar às divindades a criação de um mundo para os mortais. A ocasião, conhecida como Dia do Trabalho, marca o fim do Período do Tédio Divino.

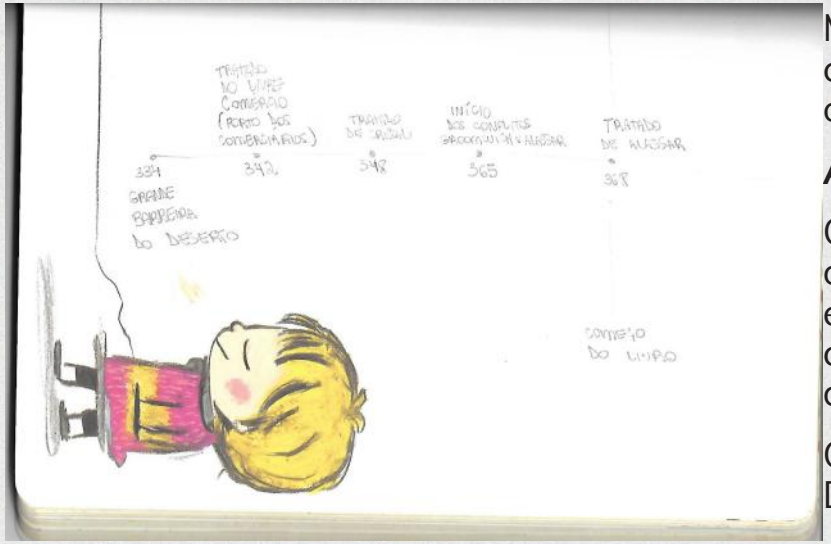
Período de Gestação do Mundo

Ao fim do Período do Tédio Divino, dá-se o início do Período de Gestação do Mundo, quando as divindades trabalharam para criar um lugar para os mortais viverem.

Ano -12

O ano em que o primeiro território é concluído. A divindade do trabalho precoce, Frida, retorna ao plano divino.

Ano -9



86 - Sketch das diferentes timelines

Marca o início da vida no mundo. Com parte do serviço já concluído e com a maioria dos territórios já habitáveis, são enviados para o planeta os primeiros mortais.

Ano zero

O Período de Gestação do Mundo chega ao fim no ano zero, quando os cinco territórios são considerados concluídos por T.M.O (Kushim não exercera seu trabalho e Ernestus ficaria ainda mais tempo, ignorando o chamado divino), que ordena o retorno das divindades ao plano divino, deixando o mundo sob total responsabilidade dos mortais.

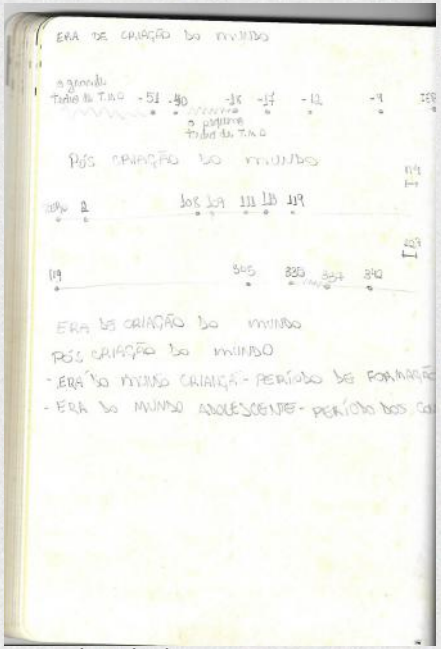
O dia em que as divindades retornam ao plano divino é conhecido como Dia da Emancipação.

Era Pós Criação do Mundo

Após o ano zero, quando as divindades retornaram ao plano divino, têm início a Era Pós Criação do Mundo, quando T.M.O passa realizar o papel de espectador, enquanto as divindades, também espectadoras, passam a ter como único direito de influência a escolha de Ayajis.

87 - Timeline finalizada da Era de Criação do Mundo

Essa Era engloba todos os períodos de existência do mundo, do momento em que foi criado até o momento em que deixa de existir.



88 - Sketch das diferentes timelines

Período do Mundo Infantil

O Período do Mundo Infantil é mercado pela formação e estruturação do mundo através das mãos dos mortais.

Ano Zero

O Período de Gestação do Mundo chega ao fim no ano zero, quando os cinco territórios são considerados concluídos por T.M.O (Kushim não exercera seu trabalho e Ernestus ficaria ainda mais tempo, ignorando o chamado divino), que ordena o retorno das divindades ao plano divino, deixando o mundo sob total responsabilidade dos mortais.

O dia em que as divindades retornam ao plano divino é conhecido como Dia da Emancipação.

Ano 2

Ernestus, a divindade responsável pela criação do território da Floresta, tão absorto em seu trabalho, ignorou o chamado divino e permaneceu no mundo dos mortais após o Dia da Emancipação.

Dois anos depois, ao finalmente perceber sua desobediência, Ernestus retorna ao plano divino, deixando o mundo oficialmente sem divindades, uma vez que Kushim, ainda que imortal, tenha sido expulso do cargo.

Ano 108

Ano de Formação da Nação da Floresta, no território criado por Ernestus.

Ano 109

Ano de Formação da Nação do Gelo, no território criado por Frida.

Ano 111

Ano de Formação do Reino das Montanhas, no território criado por Dario.

Ano 113

Ano de Formação do Império do Deserto, no território criado por Armada.

Ano 119

Ano de Formação da Confederação das Ilhas, no território criado por Parnaxus.

Período do Mundo Adolescente

O Período do Mundo Adolescente teve início após a criação da Confederação das Ilhas, quando o mundo encerra seu processo de estruturação pela mão dos mortais.

Como um adolescente mortal, o período é marcado pela presença dos primeiros conflitos entre os territórios, como se o próprio mundo estivesse passando por uma fase marcada por hormônios e mudanças de comportamento, sendo o período mais sangrento da Era.

Ano 119

89 - Timeline finalizada do Período do Mundo Infantil, na Era Pós Criação do Mundo

Formação da Confederação das Ilhas, no território criado por Parnaxus

Ano 305

A primeira grande guerra do mundo, travada entre o Império do Deserto e a Nação da Floresta, conhecida como a Guerra dos 30 Anos.

Ano 335

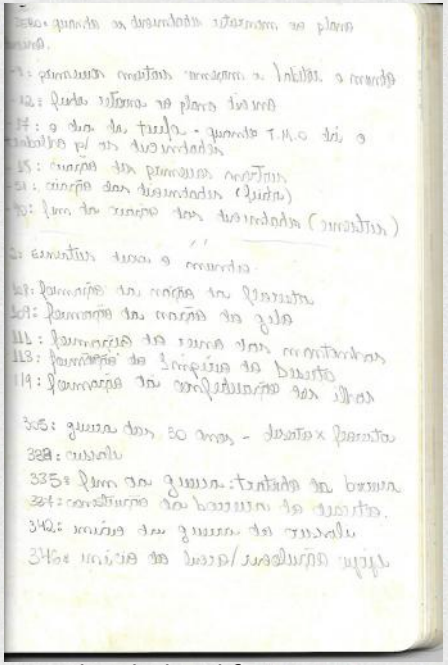
Exatamente 30 anos após seu início, chega ao fim a primeira grande guerra. O tratado da barreira, concordado entre os dois países, encerra o conflito, embora tenha deixado marcas permanentes nos territórios participantes.

Ano 337

Construção da Barreira do Deserto, prevista no Tratado da Barreira.

Ano 342

A segunda grande guerra do mundo, conhecida como Guerra do Crissali, entre o Reino das Montanhas e a Nação do Gelo.



90 - Sketch das diferentes timelines

Ano 346

Fim da Guerra do Crissali com a criação do Tratado do Minério, colocando fim à disputa entre os territórios de Groomwich e Alassar pelo monopólio da extração do minério crissali.

Após a criação das linhas do tempo, o trabalho de criação do mundo imaginário foi encerrado, tendo atingido o ponto de saturação necessário para fazer com que o público acreditasse que todas as perguntas possíveis a respeito desse universo não eram irrespondíveis. Assim chegou ao fim a primeira parte do projeto.

91 - Timeline finalizada do Período do Mundo Adolescente, na Era Pós Criação do Mundo

O livro

Nesse projeto em particular, quis desenvolver o mínimo possível da história a ser contada no livro, até o momento em que considerei a quantidade de informações sobre o mundo imaginário satisfatória. Não queria que as narrativas do livro moldassem o universo, pelo contrário – queria que as características do mundo criado moldassem a narrativa.

Ao longo do processo, no entanto, isso se mostrou muito difícil. Ideias surgiam naturalmente, tanto em momentos de trabalho no desenvolvimento do mundo, quanto em momentos no cotidiano, longe do projeto. Por ter vivido esse projeto de maneira tão intensa ao longo de um ano, o fluxo de ideias era inesgotável. Como tinha me proposto, procurei evitar conectar essas ideias narrativas ao mundo. Só depois de desenvolver o mundo imaginário, comecei a desenvolver os personagens.

A ideia do livro era de unir diversas narrativas diferentes, através dos acontecimentos ligados a diversos protagonistas. O livro contém, ao todo, seis grandes protagonistas. Os capítulos do livro, em sua grande maioria, narram os acontecimentos que acontecem ao redor de cada um desses protagonistas, alternando o foco entre cada um deles ao longo de cada um dos capítulos.

O narrador, como proposto inicialmente, é o personagem T.M.O. Como mero espectador, no entanto, a história não é narrada em primeira pessoa, limitando a função do narrador como figura oculta e sem opinião.

No total, o livro possui mais de trinta e quatro mil palavras, divididas em trinta capítulos diferentes, com foco em seis protagonistas e mais dois personagens secundários. Possui, no total, cento e cinquenta e cinco páginas, todas em tamanho a5.

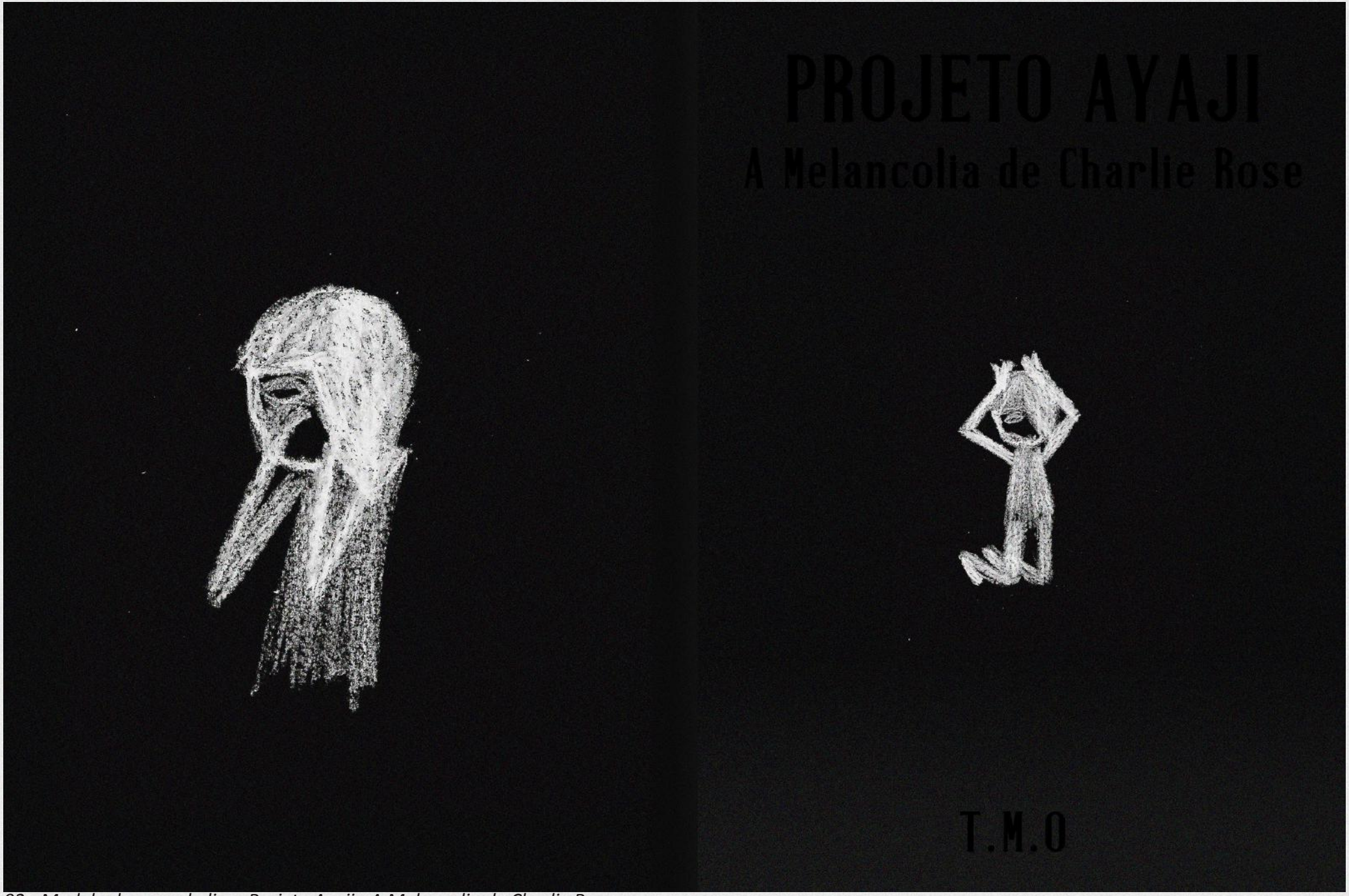
O livro ainda acompanha uma versão do mapa do mundo imaginário criado, com o objetivo de situar o leitor no universo. Além disso, ilustrações, todas feitas à giz, acompanham a primeira página de cada um dos capítulos do livro, em um total de trinta ilustrações.

Escrever tudo isso foi um processo muito único e especial. O mundo imaginário, onde se passa a história, já estava tão amadurecido e estruturado que o livro se escreveu praticamente sozinho. Em diversos momentos, tive de deixar algumas ideias narrativas para trás, para não entrar em conflito com as leis do mundo que regiam não apenas o ambiente, mas também os personagens.

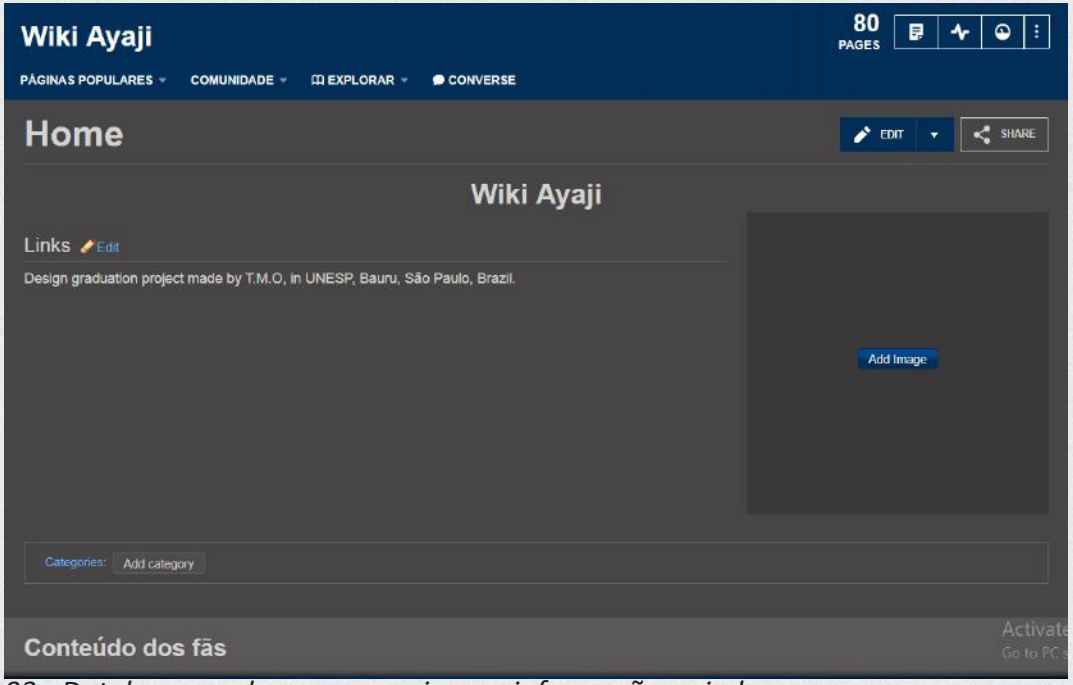
Ao longo da graduação, escrevi três outros livros. Como comparação, o último deles, de cerca de noventa páginas, me levou pouco mais de quatro meses para ser escrito. Esse livro, com quase o dobro do tamanho, foi escrito em apenas uma semana.

Para me ajudar no processo, desenvolvi um catálogo online, uma database, para me auxiliar no processo de escrita. Informações detalhadas, mas importantes, como a idade de cada pessoa ou cidade participante da história, foram organizadas em oitenta páginas online. O catálogo, embora não faça parte final do projeto, me ajudou muito não apenas na escrita do livro, pois era muito fácil consultar dados através dele, mas também na criação deste relatório.

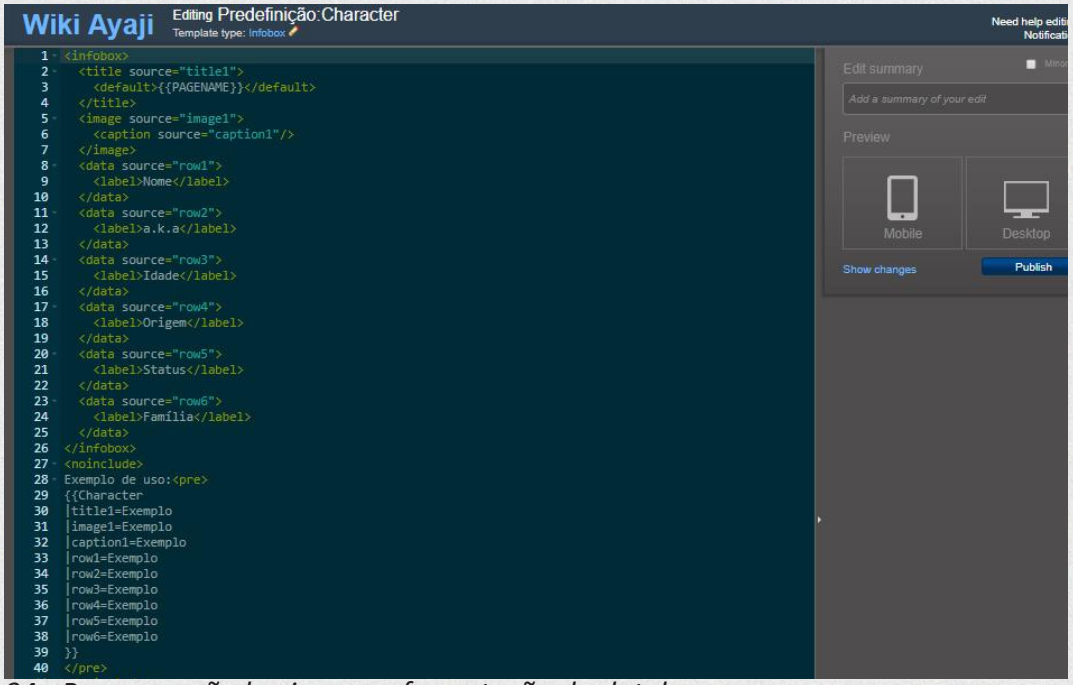
O fato do livro se escrever, figurativamente, sozinho, comprova o sucesso alcançado pelo projeto. O mundo imaginário, devido a quantidade de informações importantes que possui, mostrou-se útil o suficiente para desenvolver a história. Em momento nenhum, precisei parar de escrever para pensar no que ia acontecer em seguida. Os personagens estavam inseridos em um contexto tão claro para mim que suas motivações e suas ações não eram apenas óbvias, mas obrigatórias. Com apenas uma linha a ser seguida por cada um deles, escrever o livro foi o mero trabalho de anotar a trajetória desses personagens, como se eles tivessem vida própria.



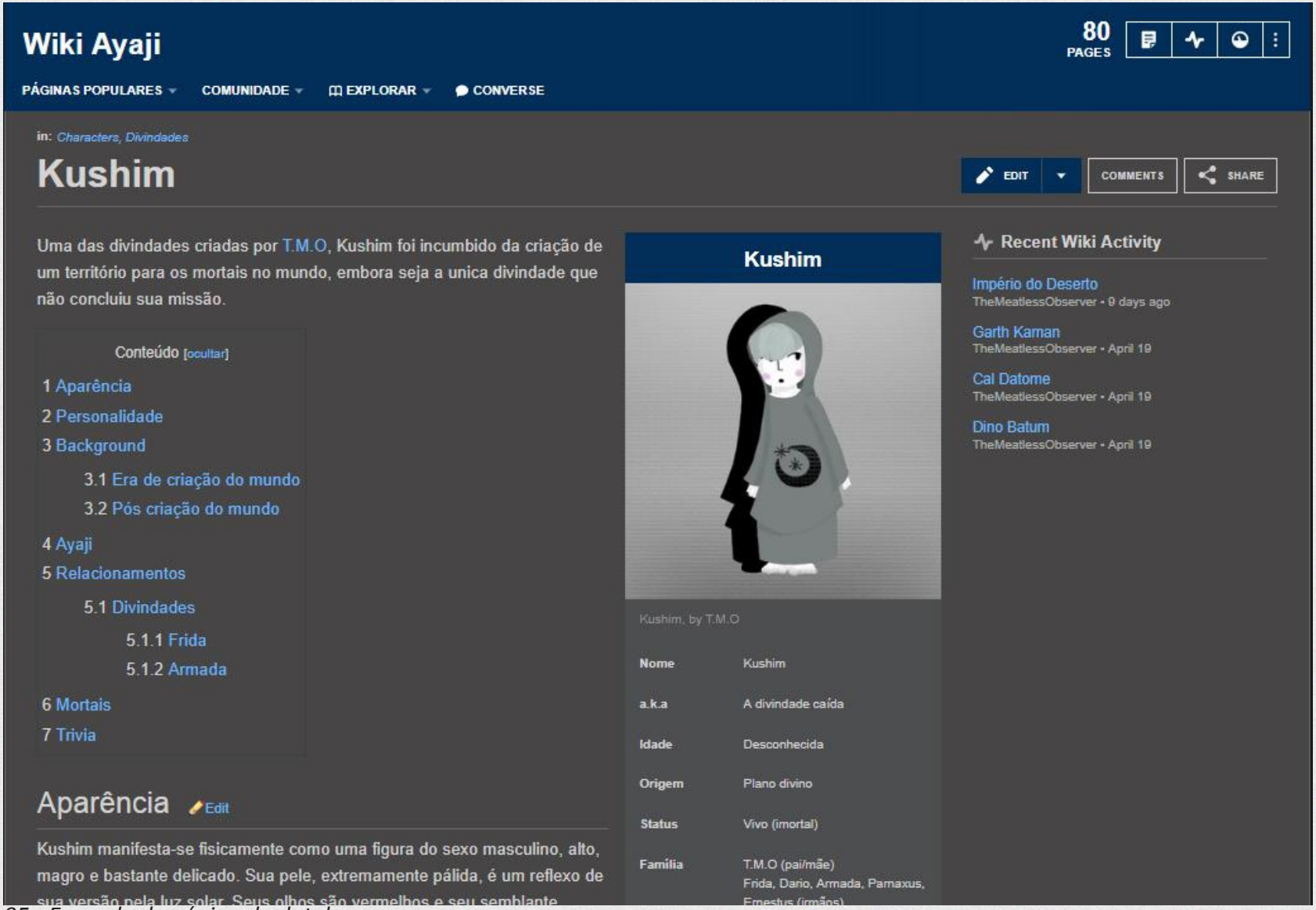
92 - Modelo de capa do livro Projeto Ayaji - A Melancolia de Charlie Rose



93 - Database usada para organizar as informações criadas



94 - Programação basica para formatação da database

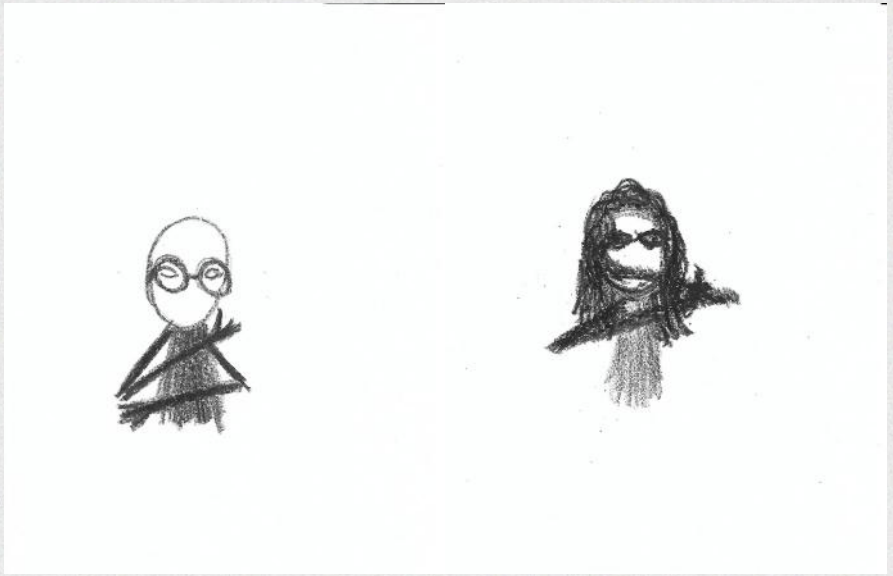


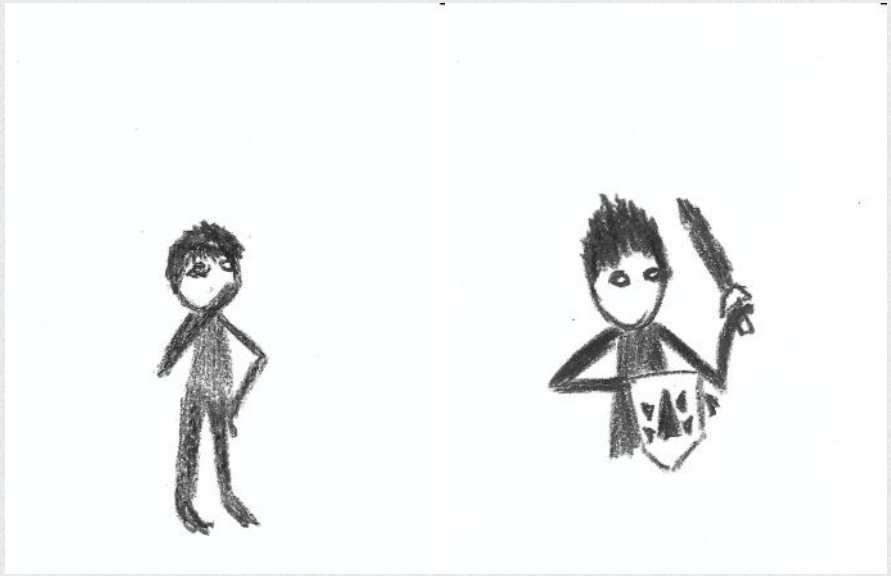
95 - Exemplo de página da database

Ilustrações

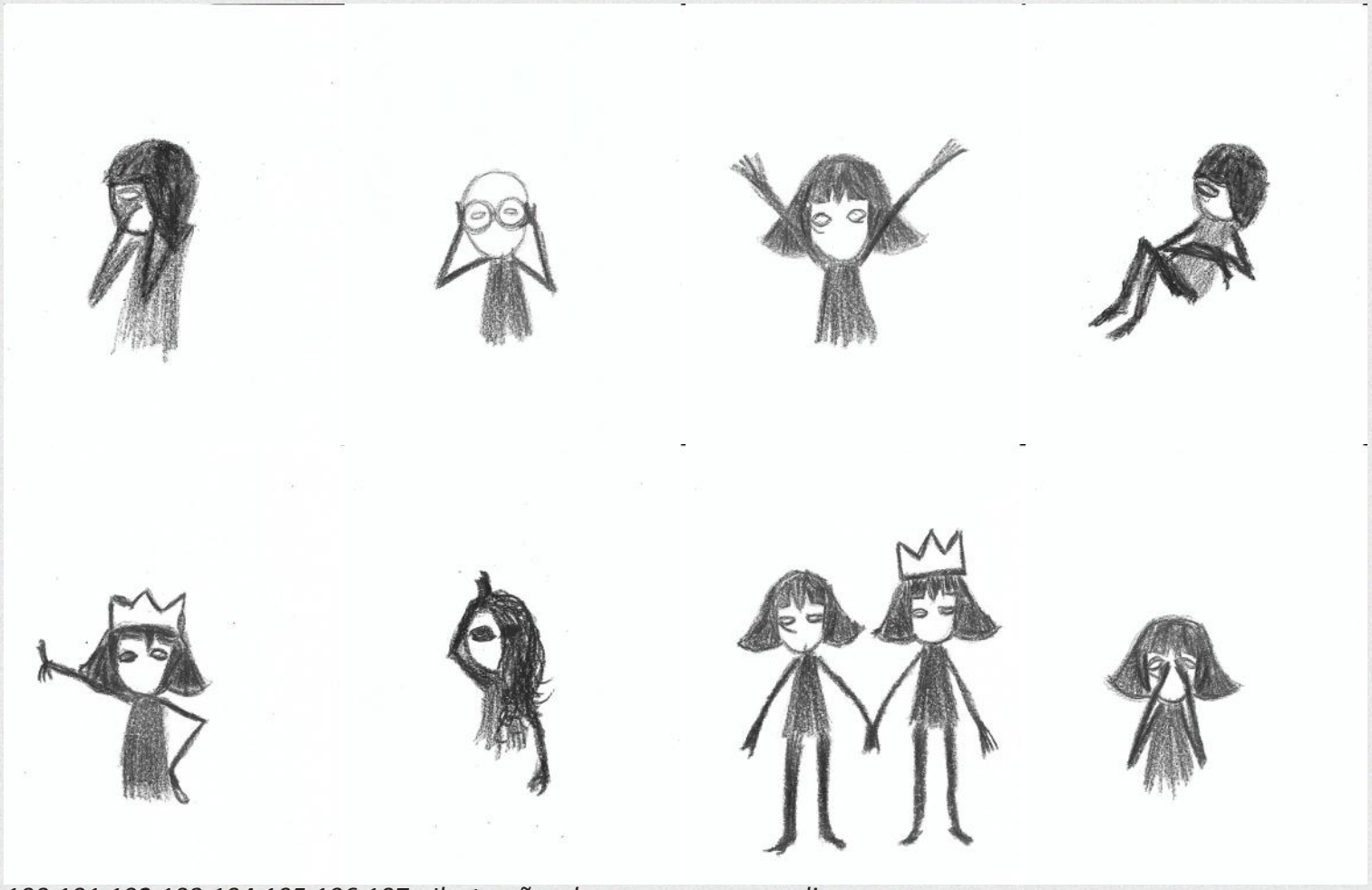
Embora o livro se foque em seis protagonistas diferentes, um deles acaba recebendo maior destaque, possuindo maior número de capítulos com seu nome, devido à sua função central na história desse primeiro livro.

Esse personagem é Charlie Rose e, por isso, dá nome ao livro. A Melancolia de Charlie Rose vem acompanhada, como citado anteriormente, de trinta ilustrações, todas feitas com giz de cera. As ilustrações, esteticamente simples e até mesmo grossas, tentam exprimir o sentimento de melancolia mencionado no título da obra.

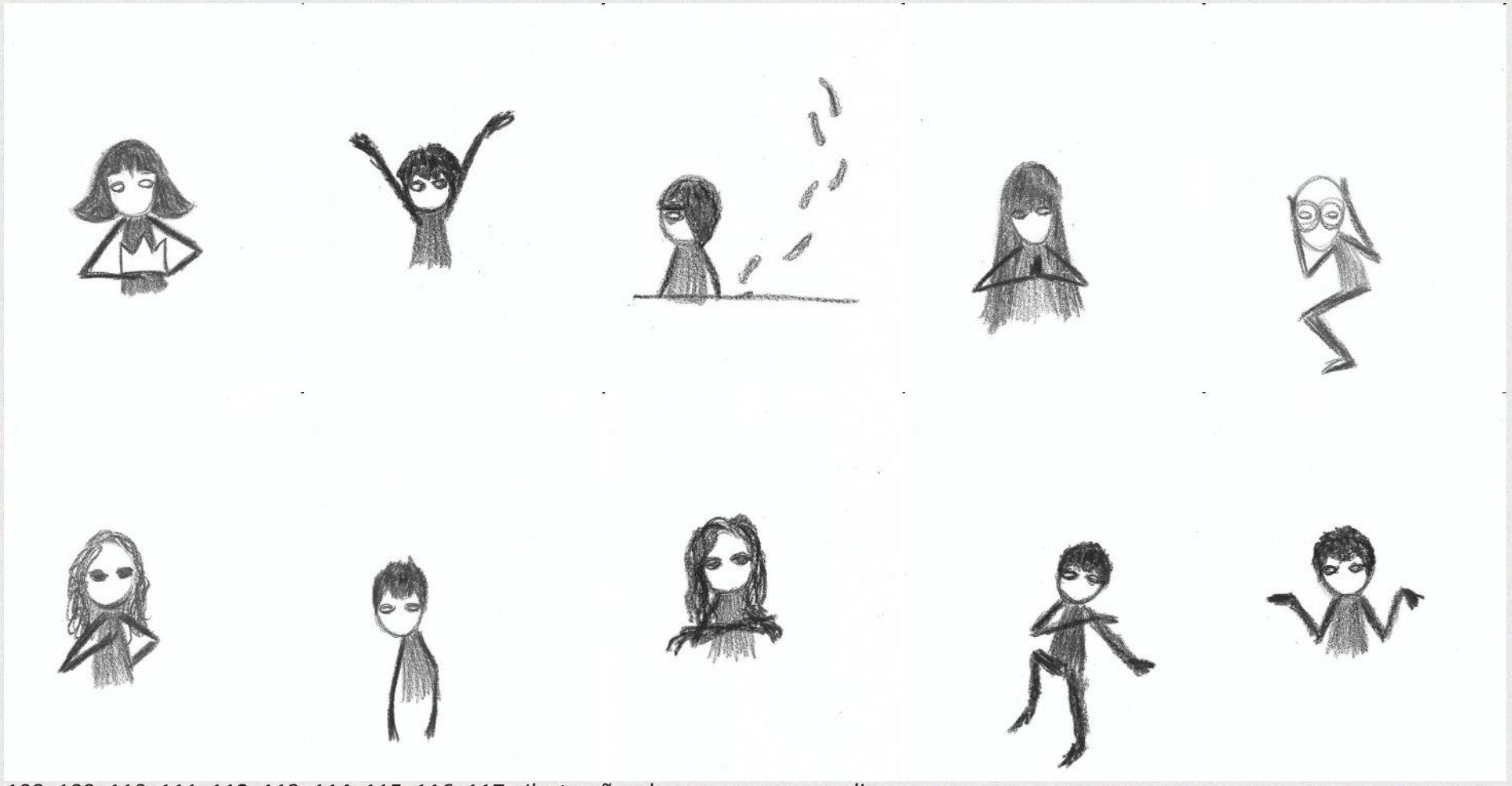




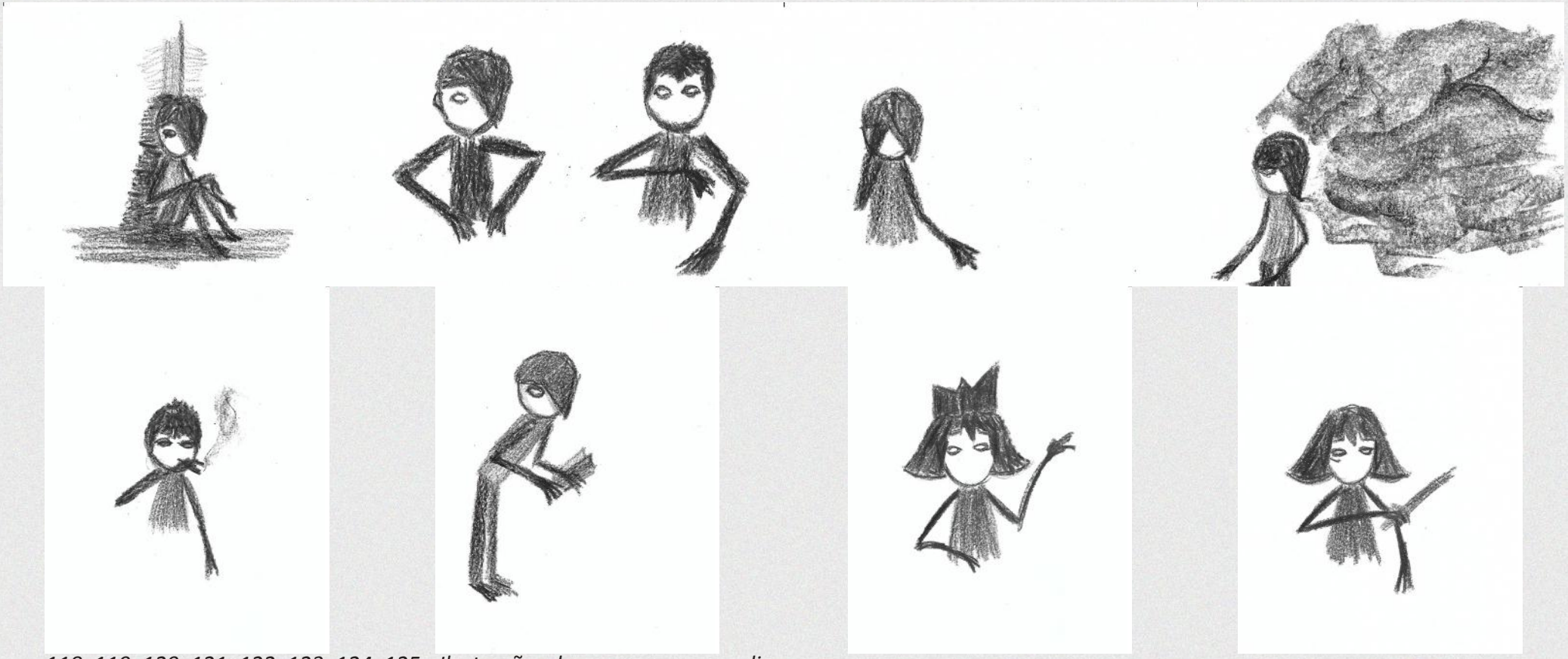
96, 97, 98, 99 - Ilustrações dos personagens no livro



100,101,102,103,104,105,106,107 - Ilustrações dos personagens no livro



108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117 - Ilustrações dos personagens no livro



118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125 - Ilustrações dos personagens no livro

Personagens

Protagonistas

Charlie Rose

Embora o livro possua seis protagonistas diferentes, nenhum deles recebe tanta atenção quanto esse personagem, Charlie. Um escravo da Nação do Gelo, ele foi o primeiro personagem que criei e o mais influente nesse primeiro livro. Charlie é um garoto triste e melancólico. Embora não seja tratado como figura importante pelos outros personagens, por ser pertencente à classe mais baixa do território mais pobre de todos, ele se vê no meio de uma conspiração, sendo obrigado a tomar uma decisão que influenciará a história de todo o mundo daquele momento em diante.

Sua função no livro é exatamente essa. A história só pode fluir porque Charlie tomou a decisão que tomou. Ele é um personagem que também serve para mostrar a realidade na qualidade de vida na Nação do Gelo, claramente inferior à dos outros territórios do mundo.

126 - Ilustração de Charlie Rose

127 - Ilustração de Rhan

Rhan Laiai Malik

Rhan é um personagem muito especial, por ser inspirado nos colegas que fiz durante minha estadia na cidade de Bauru, durante todos esses anos de graduação. É um jovem inteligente, cheio de potencial, mas que vive em uma bolha privilegiada onde tudo é muito fácil. Sua função na história é, além de mostrar a Charlie a possibilidade de uma vida diferente da que ele conhece, passar por uma jornada onde ele precisa sair de sua ilha, a pequena Laiai, para conhecer o resto do mundo e as diferentes realidades de pessoas que tiveram menos sorte do que ele no nascimento.

Esse também é o personagem que mais se aproxima de um lado cômico na história. Um tom de seriedade excessivo poderia ser um problema. Não queria que o livro se levasse tão a sério, queria diferentes narrativas abordando temas importantes, mas de maneira leve, quando possível.

Morgana

Essa personagem é a mais afastada dentre todos os outros protagonistas. Ela existe em um núcleo diferente, isolado, no Império do Deserto, em um momento em que as fronteiras do império estavam fechadas para os outros territórios. Sua história, então, é só sua, e nesse primeiro livro, não influencia nenhuma outra narrativa.

Morgana é uma ayaji do deserto e, por isso, possui aparência semelhante à Armada, a divindade do deserto. Nesse momento da linha do tempo, ninguém sabe onde está Kushim, depois dessa divindade perder seus poderes e permanecer no mundo dos mortais. Ainda nesse livro, o encontro com Kushim não acontece, mas começa a se desenvolver. Morgana vai, em livros futuros, ser a personagem a entrar em contato com a divindade caída, conhecer verdadeiramente o passado, explorando ainda mais a mitologia do mundo imaginário, além de ser a protagonista que dará espaço para a narrativa amorosa que tanto quis abordar na história.

Se nesse primeiro livro, Morgana parece uma personagem mais avulsa, existem planos futuros para que ela não apenas participe da narrativa mais importante de todas as criadas pelo livro, mas também encontre os outros protagonistas, em diferentes situações, como parece ser indicado no final do livro.

128 - Ilustração de Morgana

Ana e Lana Arrieta

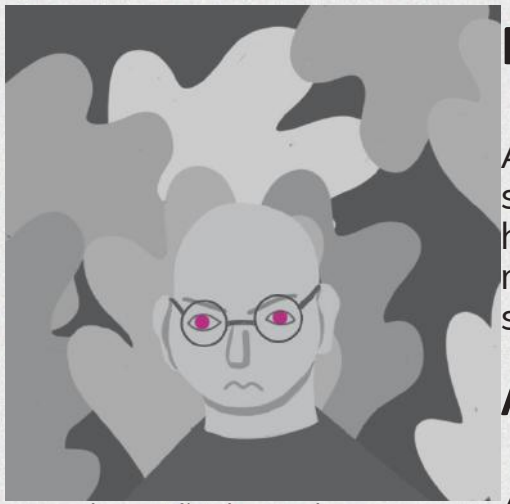
Essas duas protagonistas se misturam, embora sejam figuras individuais. Já escrevi sobre irmãos gêmeos em outro livro, quis abordar o tema novamente, por achar interessante. As duas são as grandes heroínas da história, dentro de um contexto menos cinza de certo e errado.

A narrativa das duas parece determinada já no começo da história, mas são as personagens que passam pela maior e mais traumática mudança entre todos os protagonistas do livro. Se Charlie inicia uma mudança no mundo com sua decisão, Ana e Lana são as personagens responsáveis por fazer com que essas mudanças se concretizem em narrativas futuras.

129 - Ilustração de Ana e Lana

Garth Kaman

Garth cumpre um papel pouco explorado nesse livro, mas muito importante. Ele é a janela para os principais antagonistas da história, os governantes da Nação da Floresta. Como a história do livro gira em torno dos acontecimentos ao redor de cada um dos protagonistas, era importante ter ao menos um protagonista de cada território diferente do mundo. Garth exerce essa função. Por mais que o seu desenvolvimento não seja muito grande nesse primeiro livro, existem planos futuros para que ele seja bastante ativo na história, através do seu contato com os antagonistas.



130 - Ilustração de Garth

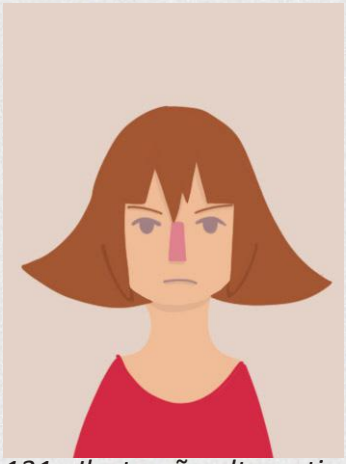
Personagens secundários

Além dos protagonistas, diversos outros personagens precisaram ser criados para dar sentido para a história. Alguns desses personagens exercem papeis pouco importantes na história desse primeiro livro, alguns deles sequer aparecem, enquanto outros são não apenas importantes, mas também recebem capítulos que giram em torno deles, como se fossem protagonistas.

Amaranta

Amaranta é uma escrava da Nação do Gelo. É provavelmente a personagem secundária

que mais aparece nesse primeiro livro. Ela é importante para a narrativa de Charlie, por ser o alicerce emocional do mesmo, a pessoa responsável por sua sobrevivência não apenas antes da história narrada no livro, mas durante também.



131 - Ilustração alternativa de Ana e Lana

A Familia Crause

Essa família é a detentora dos diferentes escravos mostrados nesse primeiro livro. São inspirados na família que me hospedou no ano de 2009, quando morei através de intercâmbio estudantil, nos Estados Unidos. Entre todos eles, o mais importante é William, personagem que cumpre uma função cômica na história, mas com planos futuros para se transformar em um personagem sério e importante para a narrativa de Charlie.

Thaes

Thaes é uma escrava idosa, que aparece apenas no início do livro, mas exerce a função de situar o leitor nas características particulares da Nação do Gelo.

132 - Ilustração alternativa de Morgana

Faye Malik

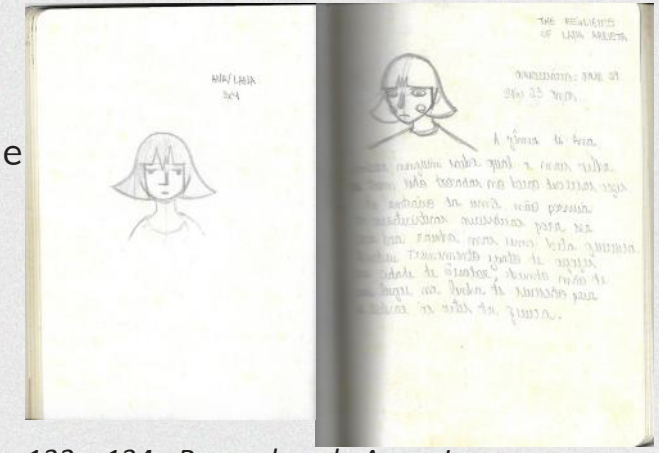
Faye, além de Rhan, é a única outra personagem da Confederação das Ilhas que aparece nesse primeiro livro. Ela é importante para a narrativa de Rhan, por ser a personagem que o tira da bolha em que vive para conhecer a realidade do resto do mundo. No fim do livro, ela se mostra uma figura surpreendentemente importante também para os acontecimentos futuros.

Celine Malik

Celine pouco aparece na história do primeiro livro, fazendo uma breve aparição nos primeiros capítulos. É a mãe de Rhan, complacente com seu comportamento e que, futuramente, será importante também para a narrativa de Charlie.

Elon Maia, Miguel Beranco, Anthoni Marun e Artur Gaisel

Esses quatro personagens são os membros do conselho do rei, do Reino das Montanhas. São apenas citados no livro, através de Ana Arrieta, mas não exercem grande participação direta na história. No entanto, existem planos futuros para que esses personagens apareçam muito na narrativa de Lana Arrieta, por serem figuras importantes na grande decisão tomada por Charlie nesse primeiro livro.



133 e 134 - Rascunhos de Ana e Lana

Joel Arrieta

Joel é o irmão mais novo de Ana e Lana, sendo também príncipe do Reino das Montanhas. Ele é muito novo e, por isso, exerce pouca importância nesse primeiro livro. Em ocasiões futuras, no entanto, ele será muito importante para as narrativas de Ana e Lana.

Catarina

135 - Rascunhos de Charlie

Catarina é uma personagem importante na narrativa das duas gêmeas, participando ativamente da história das duas nesse primeiro livro e também em ocasiões futuras.

Tetsu Cadíz

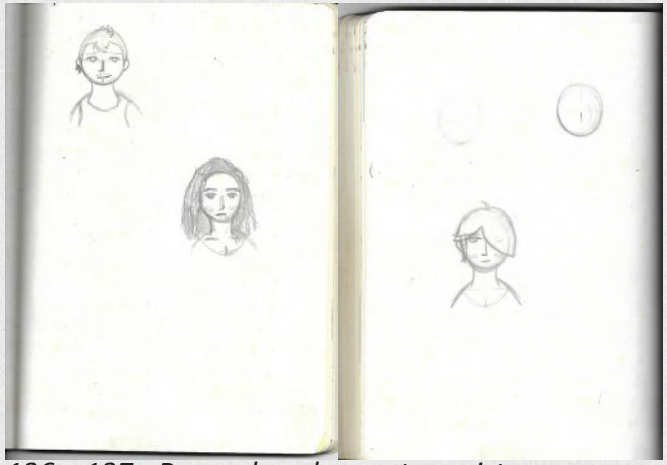
Tetsu é um dos dois personagens secundários, junto de Amaranta, que recebe um capitulo para si nesse primeiro livro. Ele é figura central na guerra do crissali e, por esse motivo, figura também importante para a narrativa das duas irmãs, não apenas nesse primeiro momento, mas também no futuro, baseado nos acontecimentos que o envolvem no final do livro.

Tristão Ortiz

Tristão é um personagem já falecido, mas frequentemente mencionado no livro. Ele é importante por dar um contexto para o comportamento de Tetsu e de Lana Arrieta, mas também por estar diretamente ligado a Sapiens, um personagem que também é apenas mencionado, mas muito importante para narrativas futuras.

Sapiens

Sapiens é um personagem misterioso, por vezes confundido com Kushim. Ele não aparece na história, mas sua importância é próxima a de um protagonista em livros futuros. Ele é a ponte de ligação entre Morgana e Kushim, no desenvolvimento da principal narrativa romântica da história. A quantidade de vezes que ele é citado nesse primeiro livro é também importante para dar a ele um contexto histórico para quando finalmente ocorrer sua aparição real.



136 e 137 - Rascunhos dos protagonistas

138 - Ilustração de Sapiens

Banon

Banon é a Imperatriz do Deserto, uma figura política extremamente importante não apenas para o mundo, apesar do isolamento de seu território, mas para a narrativa de Morgana. Inicialmente vista pela protagonista como uma inimiga, Banon passa a ser, no fim do livro, uma personagem importante para o desenvolvimento de Morgana como personagem.

Mabli e Maelona

As duas princesas aparecem na história como amigas de Morgana. As duas não exercem muita influência nesse primeiro momento, mas são muito importantes para o desenvolvimento de Morgana no futuro.

Aderyn, Angharad, Anwen, Bregus, Buddug, Del, Dwyn, Eluned, Enid, Glain, Gwawr, Glesni, Goleuddydd, Gwener, Haf, Iola, Meinir, Owena, Rhodd, Siwan, Tarian

Todas essas personagens são princesas do deserto apenas mencionadas na história, não cumprindo nenhum papel nesse primeiro livro, embora algumas delas possam vir a ser importantes em livros futuros.

Cal Datome e Dino Batum

Esses dois personagens são antagonistas, membros do governo da Nação da Floresta. Como a narrativa de Garth, entre os protagonistas, é a menos explorada nesse primeiro livro, eles aparecem pouco na história, apesar de exercerem grande influência nos acontecimentos desse primeiro livro.

Mirza Dukan e Damir Welsh

Os dois outros governantes da Nação da Floresta que não aparecem no livro, mas são antagonistas muito importantes para o desenvolvimento da história no futuro.

139 - Rascunhos de Sapiens

A História

A história narrada no livro se passa no ano 346, no Período do Mundo Adolescente, na Era Pós Criação do Mundo. Esses dados são importantes pois dão contexto ao mundo. Por exemplo, sabe-se através disso que o Império do Deserto é, nesse momento, isolado do resto do mundo.

Esse primeiro livro narra o processo de paz que dá fim à guerra do crissali, através da assinatura do Tratado do Minério. Personagens de diversos locais do mundo precisam ir até a Nação do Gelo para discutir os termos de paz. Esse encontro de personagens de diversos territórios permite aos personagens, mais notavelmente à Charlie, dar informações ao leitor sobre o mundo. Afinal, se o mundo foi tão extensivamente estruturado, ao menos uma parte dele deveria aparecer na história, com informações importantes sobre o passado desse universo.

Esse primeiro livro, escrito de maneira tão única, é o objeto que deriva de todo o extensivo trabalho de criação do mundo imaginário. A facilidade com que ele foi escrito, além do tempo levado para isso, me levam a desejar escrever diversos outros livros nesse mesmo universo. Já pensando em livros futuros, esse primeiro livro é apenas o início de diferentes linhas narrativas, que se encontraram em uma região, mas se separam ao final dessa primeira história.

Implementações Futuras

Esse relatório marca apenas o fim do início de um trabalho. O mundo imaginário, afinal, existe com a intenção de que diversas narrativas diferentes possam usá-lo como cenário. Uma vez que o mundo foi criado com o detalhamento suficiente para se tornar válido e consistente em diferentes narrativas, o objetivo é desenvolver mais narrativas no futuro.

O livro é uma primeira versão, que ainda deve ser revisada algumas vezes, incorporando novas narrativas e aprimorando as já existentes. A ideia é publicar essas histórias, seja de forma independente ou não. A parte mais difícil, mais longa e extenuante do trabalho, a criação do mundo, já foi satisfatoriamente realizada. É claro, com a adição de novas narrativas, mais detalhes serão adicionados ao universo, mais conceitos, mais contexto e mais profundidade. Daqui em diante, no entanto, esses detalhes serão adicionados como consequência das criações narrativas, levando em consideração o que já existe e o que já foi determinado e estipulado pelas leis propostas no mundo secundário.

Esse projeto foi a confirmação, para mim, de que posso aplicar os conceitos aprendidos ao longo da graduação em design na construção de processos narrativos. Meu desejo, agora, é me aprimorar nessas narrativas, me especializar em outras mídias, como permitem os mundos imaginários, tão adaptáveis. Enquanto realizava esse projeto, descobri minha vontade de continuar aprendendo sobre o tema, de continuar estudando, pesquisando e me aprimorando. Optei por seguir em frente me inscrevendo em diferentes mestrados e, com a ajuda de pessoas próximas a mim e bastante empenho pessoal, fui aprovado em uma bolsa do governo sul coreano, onde poderei fazer um mestrado de design de entretenimento e conteúdo na universidade Kookmin, localizada em Seul, na Coreia. Acredito que esse projeto, cujas partes foram apresentadas nos processos de inscrição nos mestrados, exerceu grande importância na obtenção da bolsa e na aprovação pelas instituições. Essa é mais uma confirmação pessoal de que minha decisão de seguir por esse caminho foi acertada.

Considerações Finais

Depois de cerca de dez meses trabalhando incessantemente nesse projeto, ao qual dediquei grande parte do meu tempo e do meu esforço, fico extremamente satisfeito por ter cumprido exatamente o que tinha proposto. A ideia, no começo, me parecia megalomaníaca, e talvez fosse mesmo. Não importava. Queria um projeto grande, até mesmo exagerado, por confiar no meu potencial e na minha vontade de aprender muito em um período relativamente curto de tempo.

Não foi fácil, mas valeu a pena. Todo o esforço resultou em um projeto grande, mas completo. Acredito no potencial do meu mundo imaginário e no livro criado. É, com certeza, entre todos os livros que escrevi durante a graduação, meu preferido. O mais difícil, o mais complicado, o mais importante. Cada etapa desse longo processo me serve hoje como motivação para continuar aprendendo, continuar melhorando, continuar me aprimorando. Tenho um ideal profissional muito ambicioso, no qual muita gente não acredita. Esse projeto é a prova, para mim mesmo, de que é possível, um dia, chegar onde eu quero. Sigo em frente.

Eu sou tão grande quanto os meus sonhos.

Referências

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e Percepção Visual - uma psicologia da visão criadora**. 9a edição. SP: EDUSP, 1980.

BAUM, L. Frank. **The Wizard of Oz**. Estados Unidos: George M. Hill Company, 1900.

DOLEZEL, Lubomír. **Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1998. P 169.

HERBERT, Frank. **Dune**. Estados Unidos: Chilton Books, 1965.

HOLLAND, Norman. **Literature and the Brain**. Florida: PsyArt Foundation, 2009.

HOMERO. **A Odisseia**. 4ª edição. Odysseus, 2011.

LEHAR, Steven. **The World in Your Head: A Gestalt View of the Mechanism of Conscious Experience**. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2002.

LEWIS, David. **On the Plurality of Worlds**. Massachusetts: Blackwell Publishing, 1986.

MORE, Thomas. **Utopia**. More, 1551.

ORWELL, George. **1984**. Inglaterra: Secker & Warbug, 1949.

SAYERS, Dorothy. **The Mind of the Maker**. São Francisco: HarperCollins, 1937.

SHIPPEY, Tom. **The Road to Middle-earth**. Boston: Houghton Mifflin Company, 2003.

SWIFT, Jonathan. **Gulliver's Travels**. Benjamin Motte, 1726.

TOLKIEN, J. R. R. **On Fairy-stories**. Londres: HarperCollins, 2014. P.60-69.

TOLKIEN, J. R. R. **The Hobbit**. Inglaterra: Allen & Unwin, 1937.

TOLKIEN, J. R. R. **The Lord of The Rings**. Inglaterra: Allen & Unwin, 1954.

TOLKIEN, J. R. R. **The Simarillion**. Inglaterra: Allen & Unwin, 1977.

WOLF, Mark J. P. **Building Imaginary Worlds**. 1ª ed. Nova Iorque: Routledge, 2012.