



O Ciclo dos
Feiticeiros

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

“Júlio de Mesquita Filho” - UNESP

Instituto de Artes – Campus São Paulo



O CICLO DOS FEITICEIROS

LEANDRO SARRACINI

São Paulo

2023

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“Júlio de Mesquita Filho” - UNESP
Instituto de Artes – Campus São Paulo

LEANDRO SARRACINI

O CICLO DOS FEITICEIROS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – UNESP como requisito para a obtenção do Título de Bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira

São Paulo

2023

Ficha catalográfica desenvolvida pelo Serviço de Biblioteca e Documentação
do Instituto de Artes da Unesp. Dados fornecidos pelo autor.

S247c Sarracini, Leandro, 1983-
O ciclo dos feiticeiros / Leandro Sarracini. -- São Paulo, 2023.
88 f. : il. color.

Orientador: Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira.
Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Artes Visuais) –
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes.

1. Arte. 2. Imagens, ilustrações, etc. 3. Criação (Literária, artística, etc.). I.
Oliveira, Pelópidas Cypriano de. II. Universidade Estadual Paulista, Instituto
de Artes. III. Título.

CDD 709.05

Bibliotecária responsável: Luciana Corts Mendes - CRB/8 10531

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“Júlio de Mesquita Filho” - UNESP
Instituto de Artes – Campus São Paulo

LEANDRO SARRACINI

O CICLO DOS FEITICEIROS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – UNESP como requisito para a obtenção do Título de Bacharel em Artes Visuais.

Trabalho aprovado em: 30 de outubro de 2023

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira (Orientador)

Ricardo de Araújo Kobayashi Júnior

São Paulo

2023

Para Maria Regina Alves Sarracini

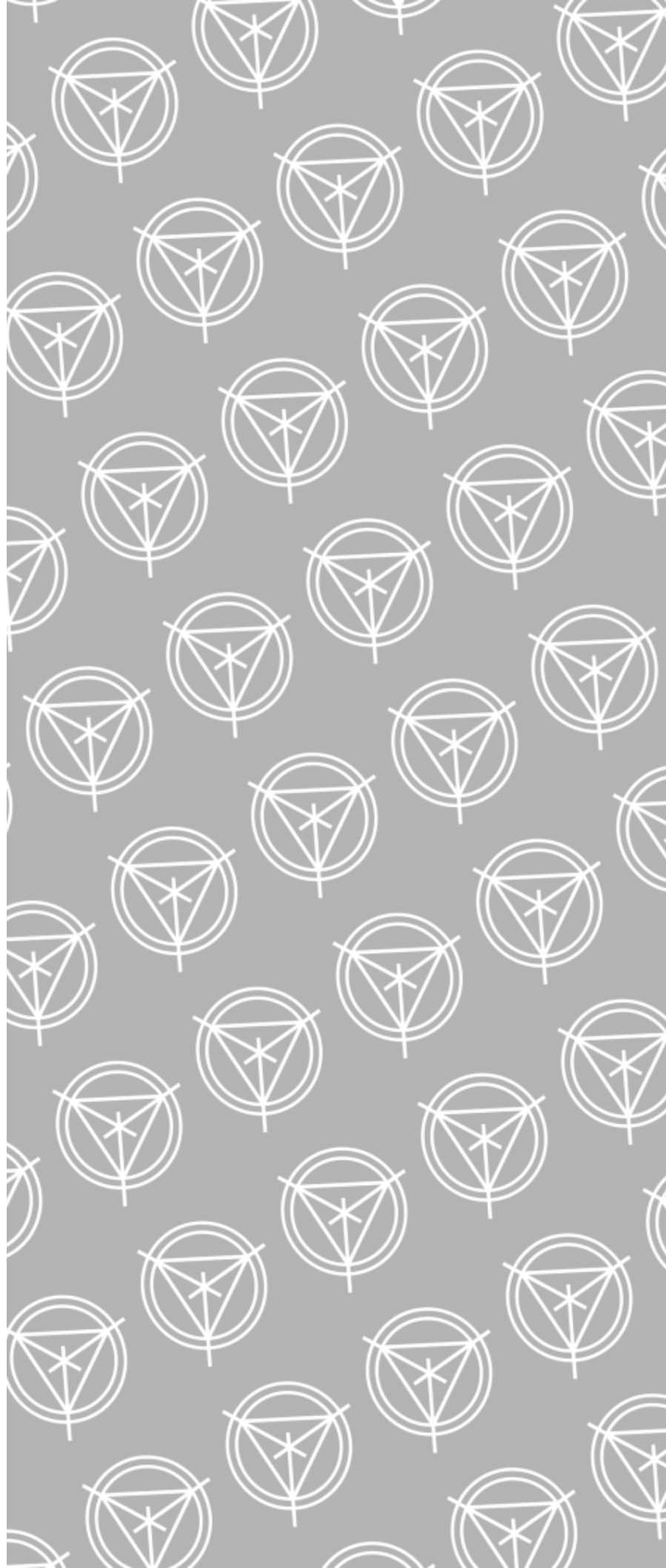
Agradecimentos

Agradeço a todos os profissionais do Instituto de Artes da Unesp, por terem tornado o caminho até aqui possível.

Agradeço ao meu orientador, professor Dr. Pelópidas, por auxiliar nas etapas de desenvolvimento do meu projeto, e também por ampliar minha perspectiva para novas formas de enxergar os processos que tornam a graduação em Artes Visuais diferenciada de boa parte dos cursos mais tradicionais.

Agradeço ao Ricardo Kobayashi, colega, amigo e igualmente criador de mundos. À Beatriz Zago e Heloísa, por estarem presentes. E a todos os colegas, do passado e do presente, que me serviram de inspiração para criar este e outros pequenos mundos ao longo dos anos.

A todos aqueles que me ajudaram a chegar até aqui, de alguma forma.



Resumo

Este projeto de conclusão de curso é uma etapa importante do projeto denominado “O Ciclo dos Feiticeiros”, uma série de processos e ilustrações temáticas desenvolvidas ao longo de vários anos e em especial, aqueles vividos dentro do Instituto de Artes. No “Ciclo dos Feiticeiros” somos apresentados a uma realidade muito parecida com a nossa, cuja característica principal é a presença constante da magia e suas relações com o mundo. A magia também é uma grande alegoria para ilustrar o papel das artes na sociedade, onde cada artista e educador é um feiticeiro, capaz de modificar a realidade. A finalidade principal destes escritos é oferecer ao leitor uma visão geral do processo criativo desde suas origens, incluindo os fundamentos para a construção do mundo imaginário, passando pela descrição de personagens e locais desse mundo além de propiciar uma visão para etapas posteriores, servindo como um registro, portfólio e livro de referência.

Palavras-chave: arte; ilustração; criação de personagens; artbook.

Abstract

This graduation conclusion work is an important milestone of the project named “Circle of Wizards”, a series of processes and thematic illustrations developed through various years, in particular those inside the Institute of Arts. In the “Circle of Wizards”, we are introduced to a reality very close to ours, whose the main feature is the persistent presence of magic and its relationships with the world around us. Magic is also a great allegory to illustrate the role of all forms of art in our society, where each artist and teacher is a wizard, able to change reality. The main goal of these writings is to offer the reader a general vision of this creative process since its origins, including the foundations to build this imaginary setting, following through the current descriptions of the characters and places of this world, offering a vision for its next steps, serving as a register, portfolio and reference book.

Keywords: art; illustration; character creation; artbook.

Lista de Ilustrações

Figura 1: Brinquedo de montar <i>Lego</i> .	15
Figura 2: Capa do livro <i>Tormenta RPG</i> .	16
Figura 3: Imagem do jogo <i>Final Fantasy II</i> .	17
Figura 4: Ilustração baseada na capa do jogo <i>Seiken Densetsu 3</i> .	18
Figura 5: Capa do jogo <i>Seiken Densetsu 3</i> .	18
Figura 6: Capa da série de quadrinhos japonesa <i>Guerreiras Mágicas de Rayearth</i> .	18
Figura 7: Esboço de uma história em quadrinhos feito no ano de 2003.	19
Figura 8: Ilustração feita com caneta esferográfica.	20
Figura 9: Ilustração inicial do Ciclo dos Feiticeiros.	23
Figura 10: Relação de ilustrações realizadas entre 2008 e 2010.	24
Figura 11: Ilustração inicial dos personagens do Ciclo Renovado.	25
Figura 12: Ilustrações vetoriais feitas durante o curso de comunicação visual.	26
Figura 13: Ilustrações feitas nos anos de 2011-2012.	27
Figura 14: Ilustração inicial dos personagens da história do Ciclo de 2018.	28
Figura 15: Imagem de “Dragon Tales”, trabalho de conclusão de curso de Camila Cardoso Poszar.	29
Figura 16: Imagem do trabalho de conclusão de curso “Climate”, de Ohana Tozato Escola	30
Figura 17: Imagens do trabalho de conclusão de curso “Faberwaltz” de Anna Carolina Sampaio de Baez.	30
Figura 18: Ilustrações do trabalho de conclusão de curso de Ricardo Kobayashi.	31
Figura 19: Capa do Artbook da série de jogos <i>Breath of Fire</i> .	32
Figura 20: Ilustrações conceituais do personagem principal Ryu, do jogo <i>Breath of Fire 3</i> .	32
Figura 21: Ilustrações conceituais de personagens do jogo <i>Dofus</i> .	33
Figura 22: Poster do jogo <i>Disgaea PC</i> .	33

Figura 23: Poster da série animada “A Casa Coruja.	34
Figura 24: Poster da série animada “Avatar: A lenda de Aang.	34
Figura 25: Símbolo do Ciclo dos feiticeiros.	37
Figura 26: Organização dos níveis dos feiticeiros.	38
Figura 27: A Academia Livre de Magia	40
Figura 28: Símbolo da magia elementar.	43
Figura 29: Símbolo da magia dimensional.	43
Figura 30: Símbolo da magia de invocação.	44
Figura 31: Símbolo da magia humana.	44
Figura 32: Símbolo do caminho dos sábios.	45
Figura 33: Símbolo da Academia Livre de Magia.	46
Figura 34: Leo, o feiticeiro das chamas	47
Figura 35: Zee, a feiticeira do caos	48
Figura 36: Kai, o Invocador	49
Figura 37: Louise, a feiticeira herborista	50
Figura 38: Vinnie, o Contra-feiticeiro	51
Figura 39: Cookie, a feiticeira das singularidades	52
Figura 40: Yoko, a feiticeira da luz	53
Figura 41: Roberta, a feiticeira gatuna	54
Figura 42: Símbolo da Redoma.	55
Figura 43: Soldado da redoma, um dos adversários da história.	56
Figura 44: Ilustração conceitual.	57
Figura 45: Imagem do jogo <i>Iconoclasts</i> .	58
Figura 46: Ilustração dos personagens do Ciclo em formato de caricatura.	59

Sumário



1 INTRODUÇÃO	11
1.1 O que é O CICLO DOS FEITICEIROS?	13
2 FAÇA-SE A FANTASIA	14
2.1 Os blocos fundamentais	15
2.2 Amadurecendo as Ideias	16
2.3 Primeiras Fantasia Urbanas	19
3 FAÇA-SE O CICLO	21
3.1 O Primeiro Ciclo, ou o Protótipo	22
3.2 O Ciclo Renovado, ou a Prequela	25
3.3 A Nova Proposta	28
4 FAÇA-SE A MAGIA	35
4.1 O Lugar Onde a Magia Acontece	36
4.2 Quando a Magia Acontece	40
4.3 Como a Magia Acontece	41
4.4 Aqueles que Vivem a Magia	46
4.5 Os Personagens principais	47
4.6 Os Adversários da Magia	55
4.7 A Saga da Magia	57
4.8 O Próximo Passo	58
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	59
Referências	60
Apêndice	62

1 INTRODUÇÃO

Fantasia é o ponto inicial para a realização deste trabalho. É inegável que a fantasia e o imaginário são temas recorrentes tanto na literatura quanto na história da arte desde as primeiras manifestações artísticas do homem primitivo, onde o real e o imaginário conviviam simultaneamente, quase sem distinção.

Fantasia também é o recurso humano que serve de auxílio para criar analogias e entendimentos sobre o nosso mundo, onde o fictício auxilia em nossa tentativa de compreender os fenômenos que nos cercam, dando origem ao folclore, as lendas, tradições orais e escritas, contos de fadas, religiões e mitologias (Franco, 2019).

A fantasia é uma via de acesso para um universo de imagens. Sem essa via, seria muito difícil definir uma forma para os fenômenos em nossa imaginação que nos causam as mais variadas reações. Imagens também servem para ressignificar, transformar, tornar algo concreto. E nesse sentido, o fantástico, o mágico e o artístico costumam andar de mãos dadas.

O homem, independentemente de seu estado de civilização, sempre procurou fazer registros, sejam eles históricos ou imaginários, através do ato de criar imagens. Este ato sempre teve o envolvimento de alguma propriedade mágica ou mística, o que tornou a relação entre arte e magia ainda mais intrínseca, intensificando-se ao longo dos séculos, através do aperfeiçoamento de técnicas e a subsequente adoção de tecnologias que pudessem efetivamente

concretizar o subjetivo através da criação de imagens, como é o caso do cinema (Lobato, 2013).

Os universos lúdicos, imaginários e fantasiosos sempre me cativaram por apresentarem possibilidades que seriam impossíveis na realidade concreta do dia a dia, estimulando meus sentidos e sensações. Ao longo de minha história de vida eu deixei a imaginação ocupar um espaço considerável nos meus pensamentos, ao ponto de se tornar minha bússola na escolha de um futuro profissional, na escolha de um curso superior e, finalmente, como eu encerraria essa etapa na graduação.

Narrarei este trabalho de conclusão de curso na primeira pessoa, dado o caráter pessoal e processual de seu desenvolvimento que muitas vezes se entrelaça com minha própria história.

O Ciclo dos Feiticeiros é um projeto artístico que comecei a desenvolver em 2008. Aquele foi um ano muito importante para mim, pois naquela época eu adentrei um curso técnico relacionado à comunicação visual, ondei vislumbrei, pela primeira vez, a possibilidade de uma carreira profissional na área criativa ao mesmo tempo que senti uma necessidade de expandir meu repertório técnico, artístico e imaginário. Além disso, aquela experiência foi uma tentativa adicional de utilizar a fantasia como instrumento para entender o mundo ao meu redor.

Para isso, comecei a utilizar de analogias, onde grande parte das referências originam-se de jogos eletrônicos como *Final Fantasy* e *Legend of Zelda*,

jogos de *RPG* como *Dungeons and Dragons*, além de filmes como *Harry Potter* e *Animes* como *Naruto*, *Sakura Card Captors* e *Guerreiras Mágicas de Rayearth*, tudo isso somado ao conhecimento teórico e prático sobre arte.

Ao longo dos anos, o pequeno universo do Ciclo se expandiu e ganhou nuances, localidades, personagens e uma história que se tornou grande demais para guardar na minha imaginação, e ao mesmo tempo se tornou grande demais para tirá-la do papel e lhe dar um formato devido. Essa expansão sempre caminhou junto com meus processos de ampliação de horizontes, saberes e possibilidades artísticas, e minha passagem pelo Instituto de Artes da Unesp, dez anos depois, foi o ponto alto dessa experiência onde o universo do Ciclo ganhou sua versão mais polida.

Este trabalho surgiu da necessidade de documentar minhas experiências criativas de forma a construir um portfólio, visto que anteriormente realizei várias tentativas sincréticas de organizar este conteúdo, porém sem o mesmo senso de compromisso.

Durante minha experiência no ensino superior tive contato com processos diferenciados de produção, pesquisa e teoria, que culminaram em um refinamento de técnicas de desenho, entendimento de conceitos teóricos e práticos, autodesenvolvimento e, principalmente, a estruturação do mundo imaginário do Ciclo dos Feiticeiros de uma forma mais concisa.

O presente trabalho de conclusão de curso tem por objetivo apresentar o projeto de construção do mundo de fantasia intitulado O Ciclo dos Feiticeiros.

As linguagens escolhidas são o desenho e a ilustração digital, além de outras intervenções utilizando recursos computacionais. Os registros desses processos imaginativos são consequências diretas do ato de ressignificar eventos reais dentro de narrativas de fantasia. Minha preocupação, de início, era dar uma cara e uma mídia específica para o projeto, entretanto fui incentivado pelo meu orientador a me concentrar no processo, em detrimento a um formato final definido.

O projeto configura-se como uma produção de projeto artístico pessoal, seguindo o regulamento interno do trabalho de conclusão de curso de Bacharelado em Artes Visuais, entrando na categoria de Processos e Procedimentos Artísticos. A pesquisa tem caráter bibliográfico e referencial, além de aspectos retrospectivos, assumindo aspectos característicos na pesquisa em arte.

Com isso, quero apresentar publicamente meu processo criativo, analisar a correlação entre realidade e ficção para a construção desse universo particular, utilizando como referência outros trabalhos realizados anteriormente com a mesma proposta. Junto a isso, irei descrever as referências visuais, estéticas, narrativas, históricas e midiáticas para que o leitor compreenda em detalhes o referido processo criativo.

1.1 O que é O CICLO DOS FEITICEIROS?

Responder a essa pergunta pode ser uma tarefa complexa. Em um primeiro momento, trata-se de uma série de desenhos, esboços e ilustrações digitais temáticas, resultante do processo de construção de mundo que se iniciou no ano de 2008, e que se estendeu ao longo de muitos anos, e que agora virá a público na forma deste trabalho de conclusão.

O Ciclo pode ser descrito tanto como um relato autobiográfico, pois está baseado em vários eventos pessoais, quanto uma narrativa ficcional contada através da perspectiva do meu personagem inserido nesse mundo, e esse diálogo ambíguo permeia todo o desenvolvimento desse pequeno universo.

O Ciclo pode também ser visto como uma metáfora, uma maneira particular de como eu enxergo o mundo, as artes e a sociedade, com várias camadas de fantasia incluídas em sua composição. Nele, artistas e educadores possuem algo inato que os diferencia das pessoas ditas “normais”: a habilidade de utilizar magia.

Assim sendo, um feiticeiro seria um meio de representar as pessoas com inclinação para as artes ou educação, que se aperfeiçoam em seus conhecimentos sistematicamente, ao ponto de não sabermos onde a arte, a magia, o ensino e a vida começam ou terminam. E não menos importante, este é um projeto que possui uma forte tendência a se tornar uma narrativa transmídia, pois desenvolver um pequeno universo não é uma tarefa de simples

execução, e fazer a transposição para formatos de mídia específicos consiste em um verdadeiro desafio. Neste processo eu transformo amigos, colegas, pessoas que encontro ao longo da vida e até personalidades que me chamam a atenção em personagens desse mundo, constituindo um caráter de homenagem e ao mesmo tempo uma narrativa de fantasia, onde qualquer interação pode ocorrer de formas imprevisíveis.

2 FAÇA-SE A FANTASIA

2.1 Os blocos fundamentais

Os relatos a seguir são referentes a processos que aconteciam paralelamente, então tentarei contextualizar adequadamente os eventos para fins de esclarecimento.

Na infância, costumamos formar nossos traços mais característicos. No meu caso, foi a capacidade de imaginar, que sempre esteve presente desde muito cedo.

Os desenhos animados, filmes e seriados sempre marcaram presença em minha vida. Durante o início da minha vida escolar esses fragmentos de mídia foram um lugar de refúgio e um campo de experimentação, constituindo os primeiros blocos para a construção do meu imaginário, visto que minhas habilidades sociais eram pouco desenvolvidas. Naquele período, eu não tinha nenhuma propensão a desenhar, porém isso não significava que minha mente não estava trabalhando intensamente, criando cenários fantasiosos com base nesses fragmentos. A ideia do rompimento com a realidade do mundo externo sempre me atraiu de alguma forma.

Durante todo o percurso na educação básica regular, meu hábito de imaginar foi constantemente nutrido, e os cenários fantásticos precisavam de algum meio de serem externados. Um dos primeiros meios que encontrei para essa tarefa foi através de brinquedos de blocos de construção *Lego*, que me ajudaram a colocar de forma concreta os pensamentos e ideias.

Eu possuía alguns conjuntos de blocos de diferentes tipos, e passava horas criando construções e mesmo narrativas rudimentares, apresentando as primeiras tentativas de contar histórias com personagens. A grande gama de possibilidades desses brinquedos foram fundamentais e decisivas para o que se viria a seguir.

Figura 1: Brinquedo de montar Lego.



Fonte: <https://brickset.com/sets/1922-2/Basic-Building-Set-with-Storage-Case>

2.2 Amadurecendo as Ideias

Quando eu tinha 11 anos, eu ganhei meu primeiro videogame como presente de natal dos meus pais, um *Master System*. Desde então, se iniciou um longo relacionamento com os jogos eletrônicos enquanto meio lúdico, que perdurou até o início da minha adolescência.

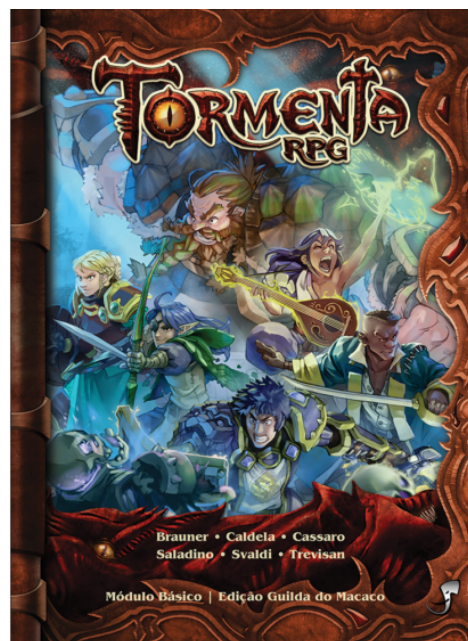
Paralelamente a isso, eu estava começando a descobrir o universo dos quadrinhos de super-heróis e outras formas de mídia. Nos últimos anos do ensino fundamental, eu ganhei meu segundo console de jogos, o *Super Nintendo Entertainment System*. Neste mesmo período, eu estava dando meus primeiros passos na prática do desenho, tentando reproduzir da minha própria forma os desenhos animados e seriados que eram populares na época.

Foi nesse período que pude esboçar minhas primeiras tentativas de criar personagens e situações de minha própria autoria, que muitas vezes eram apenas versões pessoais dos personagens das mídias que eu assistia. Infelizmente, quase todos os papéis contendo esses primeiros registros se perderam, pois o pensamento de deixar a infância e seus sinais o quanto antes ainda era vigente na época, e fui obrigado a me desfazer desses primeiros desenhos, que precisavam ser descartados por questões de espaço.

Mas a chama do impulso imaginativo continuava ali.

Durante o final do ensino fundamental até boa parte do ensino médio, acabei descobrindo algo que mudaria a forma como eu enxergava meus processos imaginativos: o chamado *Role-Playing Game*, ou simplesmente *RPG*, um jogo onde seus participantes assumiam o papel de personagens que realizavam ações a partir de uma história contada pelo chamado “mestre”, ou “narrador”, quase como se fosse uma versão mais robusta de um “faz de conta”, tendo como

Figura 2: Capa do livro *Tormenta RPG*.



Fonte: <https://jamboeditora.com.br/produto/tesouro-real-do-sckhar/>

diferencial um sistema de regras feito para que as situações da história não fugissem do controle.

Quase ao mesmo tempo, minha visão sobre jogos eletrônicos mudaria por completo a partir do meu primeiro contato com a série de jogos *Final Fantasy*, que era um *RPG* eletrônico.

O jogo em questão era *Final Fantasy II* do console *Super Nintendo*, que é conhecido como *Final Fantasy IV* no Japão e em relançamentos posteriores. Embora apresentasse gráficos simples e uma jogabilidade que eu não estava habituado no começo, foi a primeira vez que percebi que os *games* também eram um meio para se contar histórias, devido a sua grande duração e quantidade de texto.

Nos *RPGs* eu enxerguei um lugar onde obteria a “permissão” para utilizar minha imaginação, porém dentro de um sistema de regras. O *RPG* de mesa, que consiste no formato analógico do jogo, foi um divisor de águas em meus processos. Entretanto um fator me impediu de continuar com a prática, que consistia na minha dificuldade de socialização, sendo que as sessões de jogos de *RPG* de mesa eram feitas com várias pessoas simultaneamente.

Todavia isso não me impediu de expandir minhas fronteiras da imaginação ou de aperfeiçoar o que comecei a fazer nesse sentido. Adquiri exemplares de revistas sobre *RPGs* de mesa e jogos eletrônicos, e

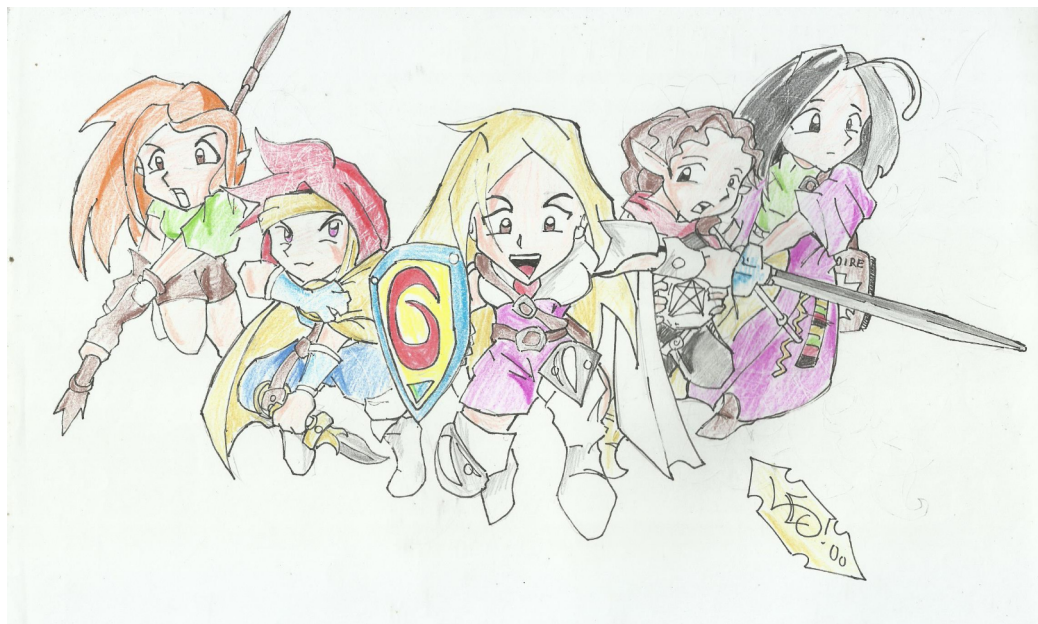
Figura 3: Imagem do jogo *Final Fantasy II*.



Fonte: https://www.nintendolife.com/reviews/2010/03/final_fantasy_ii_virtual_console

fiquei encantado com as ilustrações dessas revistas, com o exercício de criação de personagens e com a descrição de cenários. Ao mesmo tempo, no final do ensino médio eu adquiri meu terceiro console de jogos, o *Playstation*. E nesse período eu comecei a me interessar ainda mais por *RPGs* eletrônicos que chamavam minha atenção, não somente pelas histórias mas também por apresentar algo que mais tarde eu entenderia como direção de arte. Os principais jogos que serviram de referência em minhas escolhas estéticas foram *Grandia*, *Xenogears*,

Figura 4: Ilustração baseada na capa do jogo Seiken Densetsu 3.



Fonte: Do próprio autor.

Figura 5: Capa do jogo Seiken Densetsu 3.



Fonte: https://www.nintendolife.com/games/snes/seiken_densetsu_3/cover.

Breath of Fire III e IV, Final Fantasy VII, Legend of Mana e Chrono Cross.

Foi nesse período, em meio à um turbilhão de influências, que meus desenhos começaram a ganhar uma identidade, conforme visto na figura acima. Também foi nesse período que comecei a retratar colegas de sala e amigos como personagens dessa tentativa inicial de criação de mundo e narrativa, tendo como cenário principal a fantasia medieval. Minhas principais influências eram jogos, desenhos animados japoneses – Os Animes – e sua contraparte no formato de histórias em quadrinhos – Os mangás.

Figura 6: Capa da série de quadrinhos japonesa Guerreiras Mágicas de Rayearth.



Fonte: <https://editorajbc.com.br/mangas/colecao/guerreiras-magicas-de-rayearth-esp/vol/guerreiras-magicas-de-rayearth-01/>

2.3 Primeiras Fantasias Urbanas

Em 2003 eu saí da Zona Sul de São Paulo para lidar com um cenário desconhecido em Guarulhos, cidade da região metropolitana de São Paulo.

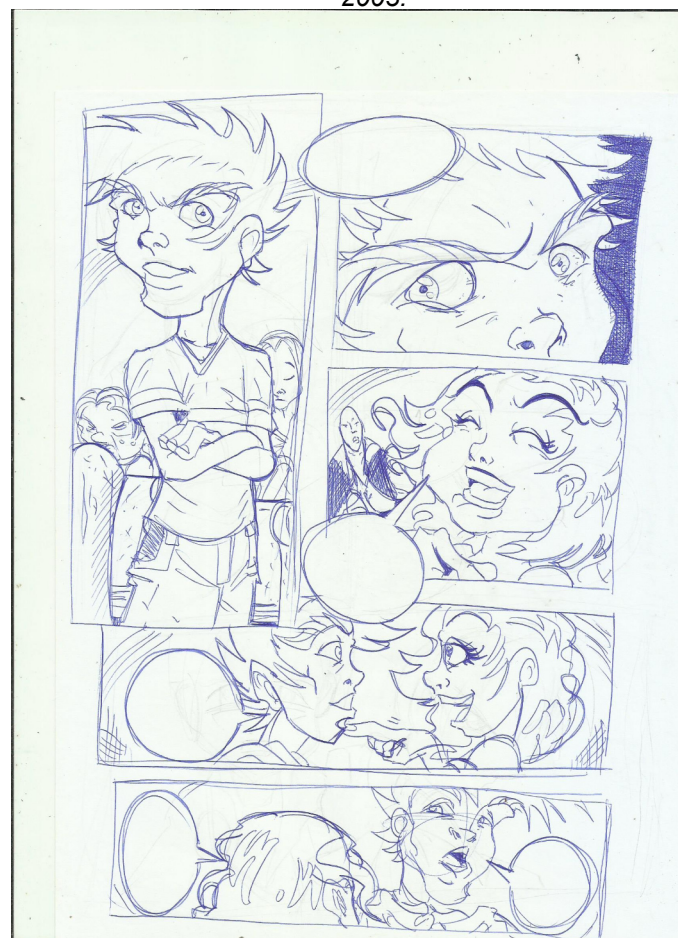
E com essa mudança, desenhar ganhou um novo significado: o mecanismo para lidar com traumas e um instrumento de construção de identidade, visto que seria a primeira vez que eu tentaria me retratar como um personagem.

A fronteira entre o real e o imaginário no processo ficou um pouco mais borrada e o tipo de história que eu ilustraria seria mais urbano, sendo perceptível pelas vestimentas dos personagens, embora as influências nos meus desenhos na época ainda caminhassem para algo semelhante aos desenhos animados ocidentais, ou seja, sem um compromisso com o realismo estético presente. Ainda assim, queria construir uma identidade narrativa que misturasse o pequeno mundo que constituía minha nova vida e meus “delírios criativos”, nome que dei a invasão das ideias carregadas de elementos imaginativos que queriam se instalar no meu foco, que caminhava timidamente na fronteira entre o realismo e o estilizado, abandonando sistematicamente as referências das animações japonesas.

Esse estilo de desenho foi aperfeiçoado em algumas passagens por oficinas de histórias em quadrinhos que realizei na cidade.

Também nesse período eu comecei a moldar o personagem que contaria uma história e a viveria. Ele se chamaria Leo, e essa identidade acabou se tornando meu pseudônimo como artista e também o personagem principal e interlocutor.

Figura 7: Esboço de uma história em quadrinhos feito no ano de 2003.



Fonte: Do próprio autor.

Nessa fase mais intimista, eu havia deixado de lado muitas referências visuais do passado, e tentei emular o traço de alguns artistas dos quadrinhos, como J. Scott Campbell, Roger Cruz e Humberto Ramos.

Figura 8: Ilustração feita com caneta esferográfica.



Fonte: Do próprio autor.

Também deixei a fantasia medieval e outros temas comuns aos *RPGs* de lado para dar início a uma história mais autoral, muitas vezes sem êxito por causa da minha falta de familiaridade em produzir quadrinhos. Foi então que me deparei com a primeira barreira envolvendo mídias, pois como eu poderia criar uma história sem pensar no meio onde ela seria contada? Quadrinhos demandavam tempo e domínio de composição e narrativa, elementos nos quais eu não possuía segurança em desenvolver. Livros exigiam conhecimentos avançados de comunicação textual e gramática. Ainda assim, eu queria registrar minhas ideias no formato de ilustrações e cadernos de esboços.

Eu sabia apenas que desenhar era algo indispensável durante aquela fase da minha vida, e era o meu suporte para lidar com situações e emoções delicadas. Sem entender como o mercado criativo funcionava, decidi que seria uma boa ideia deixar as aspirações em ser um artista ou desenhista profissional naquele momento, pois pensava que era algo inacessível.

A partir de fevereiro de 2008, eu começaria uma nova etapa da vida, onde faria um curso técnico na área de informática, assim deixando os desenhos de lado por um tempo... até desistir desse curso e começar a estudar design gráfico na Escola Técnica Estadual Carlos de Campos.

3 FAÇA-SE O CICLO

3.1 O Primeiro Ciclo, ou o Protótipo

Em meados de julho de 2008, eu comecei um processo criativo que ocorreu paralelamente ao meu ingresso na Escola Técnica Estadual Carlos de Campos, no curso de Design Gráfico. Influenciado pelos livros da série *Harry Potter* e pela animação japonesa *Naruto*, decidi criar um pequeno projeto narrativo que reuniria o melhor dos dois mundos. Surgiu, naquele instante, a ideia da construção do cenário que posteriormente eu chamaria de *O Ciclo dos Feiticeiros*.

Nesse pequeno cenário, os personagens em destaque eram chamados de feiticeiros. Estes possuíam, como característica principal, a habilidade de utilizar magia.

Segundo o dicionário Michaelis, o verbete *magia* possui o seguinte significado:

magia

ma.gi.a subst. f.

1. *Ciência, arte ou prática baseada na crença de que é possível, por intervenção de entes sobrenaturais e fantásticos, produzir efeitos inexplicáveis, especiais, irracionais e sobrenaturais, através de fórmulas mágicas e rituais ocultos.*

2. *Por Ext. Qualquer prática que emprega poderes mágicos, extraordinários e sobrenaturais.*

3. *O efeito dessa ciência, arte ou prática.*

4. *O(s) instrumento(s) utilizado(s) nessa prática.*

5. *Fig. Sensação ou efeito que se compara aos efeitos da magia, dado o grau de fascinação e sedução que proporciona.*

Dada essa definição, não é surpresa que esse tema me parece tão atrativo, no sentido da ficção. A correlação entre fantasia, magia, imaginação e arte era praticamente orgânica para mim, logo minha produção começaria a caminhar para essa direção.

A figura do feiticeiro, do inventor, do cientista e de outros detentores do saber está diretamente ligada ao arquétipo do mago, presente em todas as eras da sociedade humana. O mago é aquele que possui o conhecimento do oculto e dos mundos invisíveis, e esses saberes sobre os fluxos de energia, da natureza e da sociedade lhe garantem a maestria em conter e canalizar poder (Moore; Gillette, 2014).

Eu enxergava a prática artística nas lentes da minha imaginação como magia, e todos aqueles que a praticavam eram como iniciados, legítimos conhecedores das artes mágicas, feiticeiros. Assim, desenhistas, designers, atores, músicos e mesmo artesãos ganhavam papéis específicos nessa sociedade de feiticeiros que por muitas vezes era oculta da vida cotidiana, tal qual a cena artística de onde eu estava inserido.

Neste mundo imaginário, a sociedade era dividida em três grupos: Os mortais, os feiticeiros e os excluídos. Acompanhamos a jornada do protagonista Leo, um jovem que descobre ser um feiticeiro e agora luta para tentar encontrar seu lugar no mundo, ao mesmo tempo que se envolve em uma trama que coloca em risco o destino dos três grupos que compõem a malha social desse universo.

Eu tive que deixar a escola no segundo semestre do curso devido a problemas externos e pessoais, entretanto minha sede por expandir ainda mais meus processos teria continuidade, e comecei a nutrir um leve interesse pelas artes digitais, em especial a utilização de *softwares* como o *Corel Draw* e, principalmente, o programa de edição de imagens *GIMP*, o qual aprendi a manusear de forma intuitiva. Fiquei muito contente com os primeiros resultados no campo da ilustração digital, conforme visto nas ilustrações a seguir.

Figura 9: Ilustração inicial do Ciclo dos Feiticeiros.



Fonte: Do próprio autor.

Figura 10: Relação de ilustrações realizadas entre 2008 e 2010.



Fonte: Do próprio autor.

3.2 O Ciclo Renovado, ou a Prequela

No início do ano de 2011, iniciei meus estudos na Escola Técnica Estadual de Tiquatira, no curso de Comunicação Visual, e desta vez eu reuniria tudo o que aprendi no passado, somando todas as experiências anteriores.

Nisso, decidi recomeçar a contar a história do Ciclo, agora denominado *Escola Ziel*. A inspiração para o nome foi o fato da história se passar na Zona Leste de São Paulo, logo eu adequiei a sigla *ZL* para sua pronúncia em inglês, denominando assim a escola.

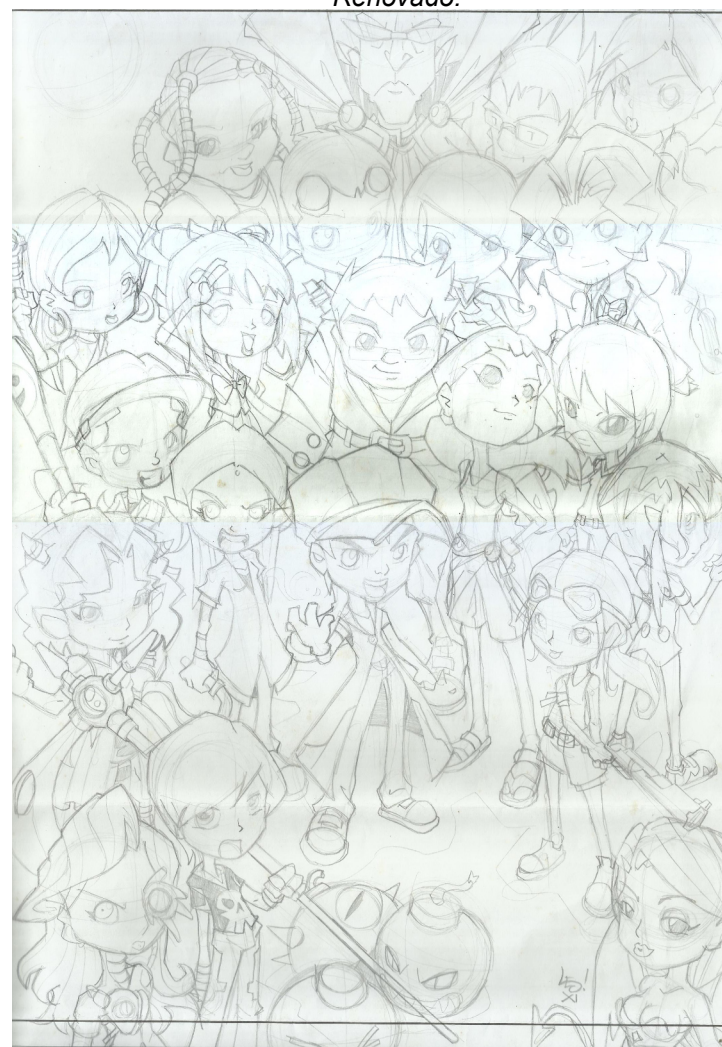
A história a seguir também narrava a história do feiticeiro Leo, porém dessa vez em início de carreira, porém em um universo completamente diferente do anterior. Nessa nova iteração, feiticeiros e mortais declararam uma trégua temporária, e com isso iniciam um projeto para construir uma escola que reuniria os dois grupos.

O resultado da iniciativa é Ziel, uma escola suspensa há vários quilômetros sobre o céu da Zona leste de São Paulo, que reúne turmas mistas de mortais e feiticeiros em um esforço conjunto de formação, uma tentativa inédita que serviria para honrar o legado de Mestre Khaled, um dos magos mais famosos e respeitados do mundo que, mesmo após seu falecimento, ainda consiste em uma influência inegável para feiticeiros e humanos.

O que ninguém esperava é que por trás dessa iniciativa havia o interesse de alguns grupos em

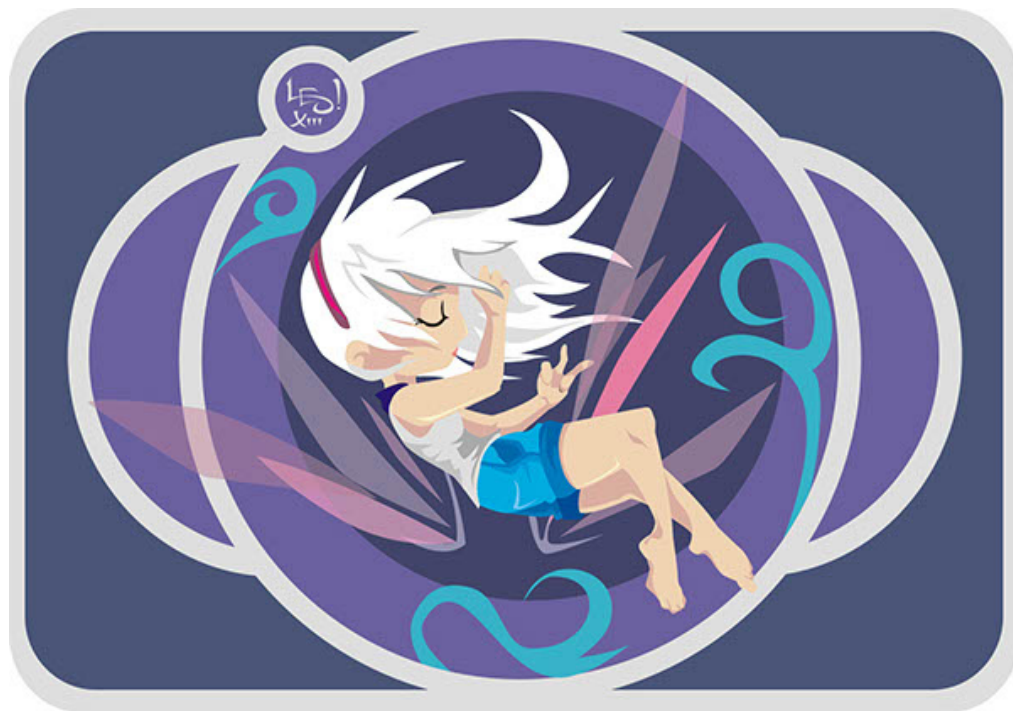
conquistar influência e poder. E com isso, se inicia uma trama onde conhecemos o elenco de Ziel, baseado nos meus colegas de escola técnica. Esse pequeno roteiro me ajudou na elaboração dos desenhos na época, conforme as imagens a seguir.

Figura 11: Ilustração inicial dos personagens do Ciclo Renovado.



Fonte: Do próprio autor.

Figura 12: Ilustrações vetoriais feitas durante o curso de comunicação visual.



Fonte: Do próprio autor.

Nesse ponto, eu consolidei minha predileção pelo cartunesco. É o tipo de representação gráfica que me permite desafiar a realidade, uma especie de passe livre para universos fantásticos. Talvez seja por isso que eu evito a fotografia como mídia, visto que ela não desperta muito meu interesse, e isso se estende a maioria das mídias que exigem uma representação do real, exceto quando algo confronta o que acredito ser uma convenção, como por exemplo, a saturação de cores, a livre interpretação de proporções e mesmo a ideia de movimento que uma imagem pode transmitir. Logo, minhas preferências no campo das artes possuem o referencial da quebra da realidade e como

exemplo, cito Paul Klee e René Magritte, artistas que sempre buscam transpor os limites do real. Além disso, outras referências incluem os precursores do design gráfico, Toulouse-Lautrec e Alphonse Mucha, no que diz respeito a composição e utilização de cores sólidas. Desta vez eu concluí o curso, e de bônus ganhei um grande repertório de rascunhos, anotações e referências, assim como realizar ilustrações digitais com uma estética própria e diferenciada, tendo como inspiração alguns nomes específicos do campo da ilustração, como Arthur de Pins, Harada Takehito e Xavier Houssin.

Figura 13: Ilustrações feitas nos anos de 2011-2012.



Fonte: Do próprio autor.

Após esses eventos, o que se seguiu foi um período de responsabilidades pessoais inadiáveis. Meus processos tiveram uma pausa longa e brusca, até surgir a chance de reacender a chama novamente. Prestei o processo seletivo para o curso de Artes Visuais na Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – Unesp, no ano de 2017, mais precisamente no Instituto de Artes, localizado na Barra Funda. Aquele foi o reinício do processo que iniciei, agora lidando com uma dimensão maior e mais madura em relação a outras tentativas de aperfeiçoar minhas criações.

3.3 A Nova Proposta

Meu objetivo aqui é explicar o que e como pretendo realizar esse projeto, além de oferecer ao leitor alguns registros do processo. Aqui quero dar ênfase à pesquisa bibliográfica.

Durante o andamento do curso superior sempre ocorreu o incentivo à produção de textos, iniciativas de pesquisa e, especificamente no curso de artes visuais, à construção de um portfólio. Com esses fatores em consideração, decidi que a melhor forma de finalizar essa etapa seria apresentar o desenvolvimento de um dos meus pequenos universos imaginários. A possibilidade de elaborar tal projeto surgiu a partir das observações de outros trabalhos de conclusão de curso com temáticas semelhantes.

Primeiro, através do exemplo de Mariana Cagnin (2012, local. 35), graduada pelo Instituto de Artes, que apresentou suas reflexões e experiências durante o curso através do desenvolvimento da história em quadrinhos de sua autoria, denominada *Vidas Imperfeitas*. Observei em sua proposta algo que eu gostaria muito de realizar, que seria um relato de um processo criativo e criação de mundo.

Posteriormente, encontrei outro trabalho realizado no Instituto de Artes, realizado por Camila Cardoso Poszar (2012, local. 4), através de uma monografia onde relata seu processo da construção de sua história em quadrinhos *Dragon Tales* (figura 15),

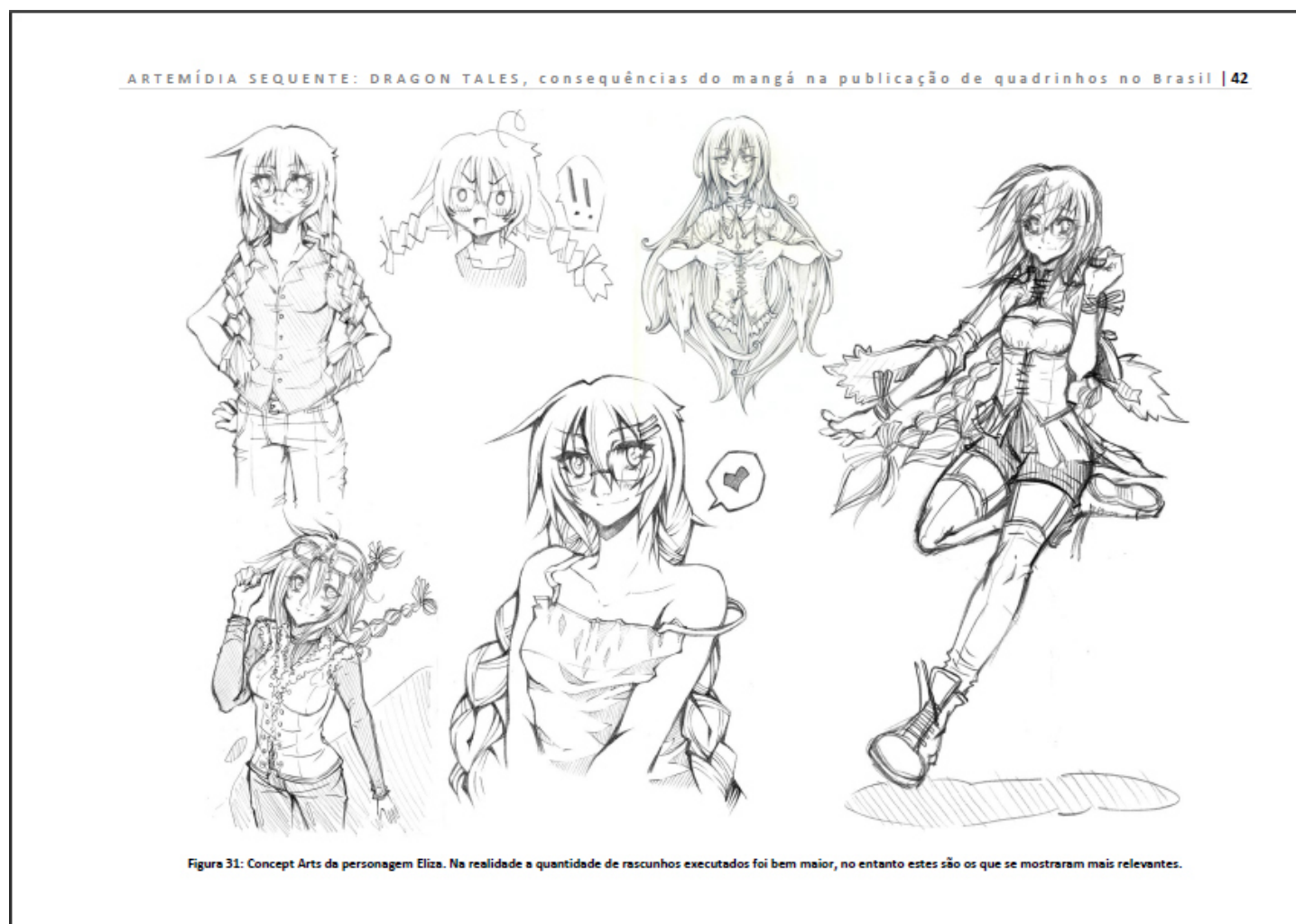
solidificando ainda mais a ideia do que eu queria fazer.

Figura 14: Ilustração inicial dos personagens da história do Ciclo de 2018.



Fonte: Do próprio autor.

Figura 15: Imagem de “Dragon Tales”, trabalho de conclusão de curso de Camila Cardoso Poszar.



Fonte: <http://hdl.handle.net/11449/120648>

Quanto ao conteúdo, pensei em uma proposta que se assemelhasse aos *Artbooks*, livros contendo ilustrações, esboços, informações sobre processos de desenvolvimento e artes promocionais, que podem tanto abordar um tema, um autor ou uma peça de mídia, como filmes e jogos eletrônicos. Dois trabalhos de conclusão do curso de Design do campus Bauru da Unesp, chamaram a minha atenção.

Começando por *Faberwaltz*, de autoria de Anna Carolina Sampaio de Baez (2015, local. 16 e 17), que

realiza uma pesquisa sobre *Artbooks* e *Concept Arts*, explicando seu processo através de uma compilação sobre seu próprio universo fictício. Ao apresentar essa proposta, a autora explica que esse tipo de publicação serve como um “guia” mostrando etapas de sua produção seguindo o exemplo de várias obras oficiais.

Em seguida, o trabalho de conclusão de curso apresentado por Ohana Tozato Escola (2015, local. 9 – 15), denominado *Climate*, sugerido pelo meu orientador, visto que anteriormente participei de um

Figura 16: Imagem do trabalho de conclusão de curso
“Climate”, de Ohana Tozato Escola

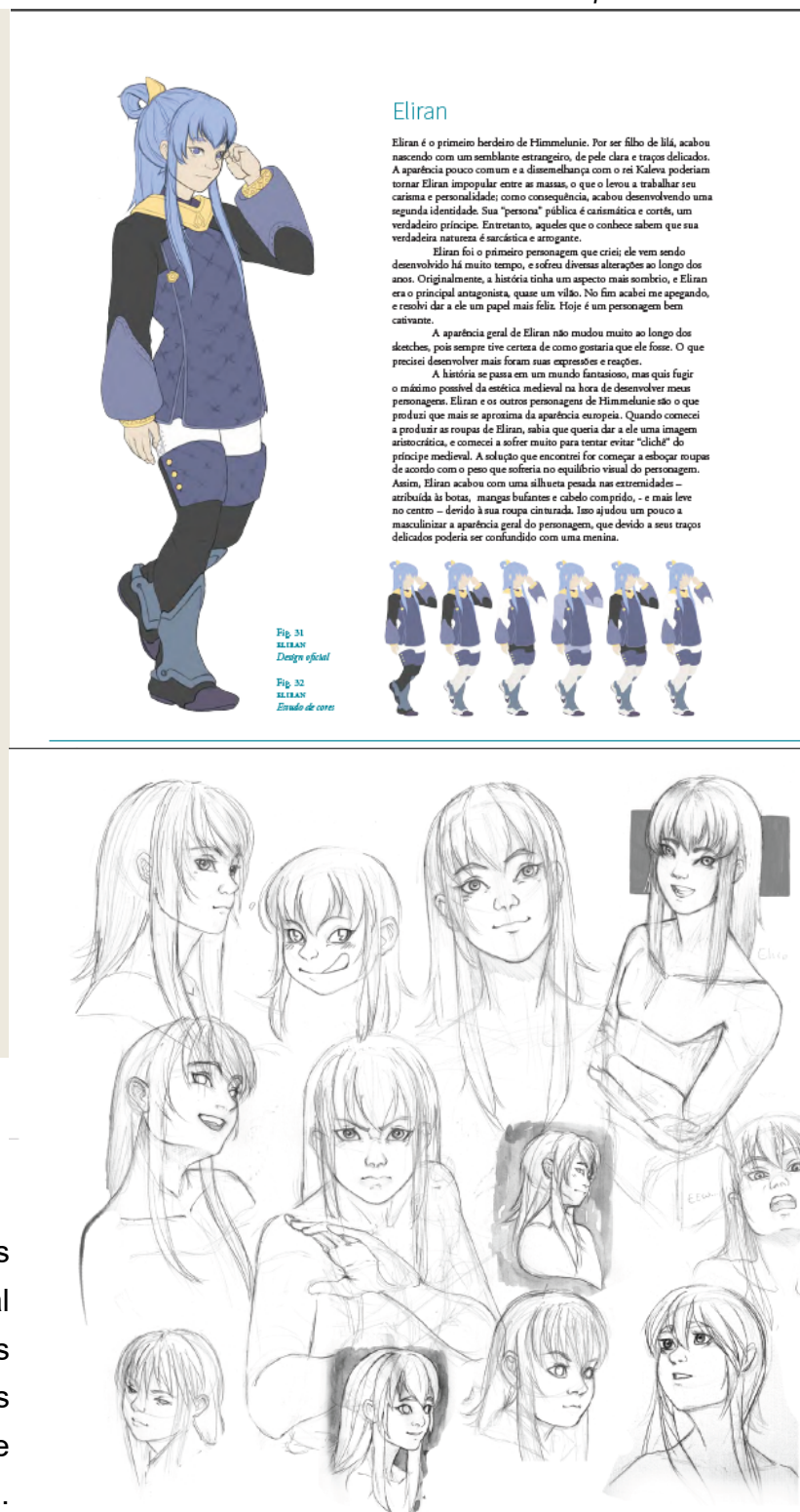


Fonte: <http://hdl.handle.net/11449/145402>

projeto de iniciação científica envolvendo jogos digitais. A autora nos mostra o desenvolvimento visual de um projeto de jogo incluindo conceitos e decisões estéticas, que possuem diversas referências de outros jogos. O exemplo apresentado foi de grande utilidade para que meu trabalho de conclusão ganhasse forma.

E por fim, gostaria de citar o trabalho de conclusão de Ricardo Kobayashi (2021), denominado “Monstros de

Figura 17: Imagens do trabalho de conclusão de curso
“Faberwaltz” de Anna Carolina Sampaio de Baez.



Fonte: <http://hdl.handle.net/11449/145384>

Figura 18: Ilustrações do trabalho de conclusão de curso de Ricardo Kobayashi.



Figura 47, "Indigo", Ilustração digital, 2021



Fonte: <http://hdl.handle.net/11449/215796>

BLAV na biosfera". Na pesquisa apresentada, Ricardo relata um processo que me chamou muito a atenção devido a similaridades com meus métodos de criação envolvendo a transposição de pessoas do mundo real para um universo imaginário.

A ideia de transformar pessoas próximas em uma variação de acordo com um tema ligado ao nosso universo particular é um ponto comum nos dois

processos. Enquanto Ricardo escolheu a temática de monstros para retratar seus colegas, eu escolhi o tema de feiticeiros. Nossas escolhas refletem um pouco da exteriorização do nosso mundo interior, através da experiência artística.

Por fim, seguem outras referências na elaboração do meu próprio projeto. Durante todo meu percurso acadêmico eu percebi que possuir um referencial é algo de extrema importância, principalmente tratando-se de elementos visuais. Logo, não haveria melhor jeito de exemplificar minha proposta senão através de

Figura 19: Capa do Artbook da série de jogos Breath of Fire.



Fonte: Livro Breath of Fire: Official Complete Works.

Figura 20: Ilustrações conceituais do personagem principal Ryu, do jogo Breath of Fire 3.



Fonte: Livro Breath of Fire: Official Complete Works.

Figura 21: Ilustrações conceituais de personagens do jogo Dofus.



Fonte: Livro Dofus 2.0 Artbook.

As influências para construir a magia desse mundo são variadas. A principal é encontrada nas histórias em mangá e anime do grupo CLAMP, nas obras *Sakura Card Captors* e *Guerreiras Mágicas de Rayearth*, que são histórias sobre magia e apresentam soluções gráficas para esse tema que chamam a minha atenção. Outra inspiração está em jogos como *Disgaea* e *Dofus*, que me cativam pelo exagero e escolhas estéticas de design. Uma

influência inegável são os livros da série *Harry Potter* e a série animada *The Owl House*, que apresentam o conceito de escolas de magia, um tipo de cenário onde gostaria de contar uma história, além de outras obras de ficção que ajudaram a moldar esse universo, como a série animada *Avatar: A lenda de Aang*.

Figura 22: Poster do jogo Disgaea PC..



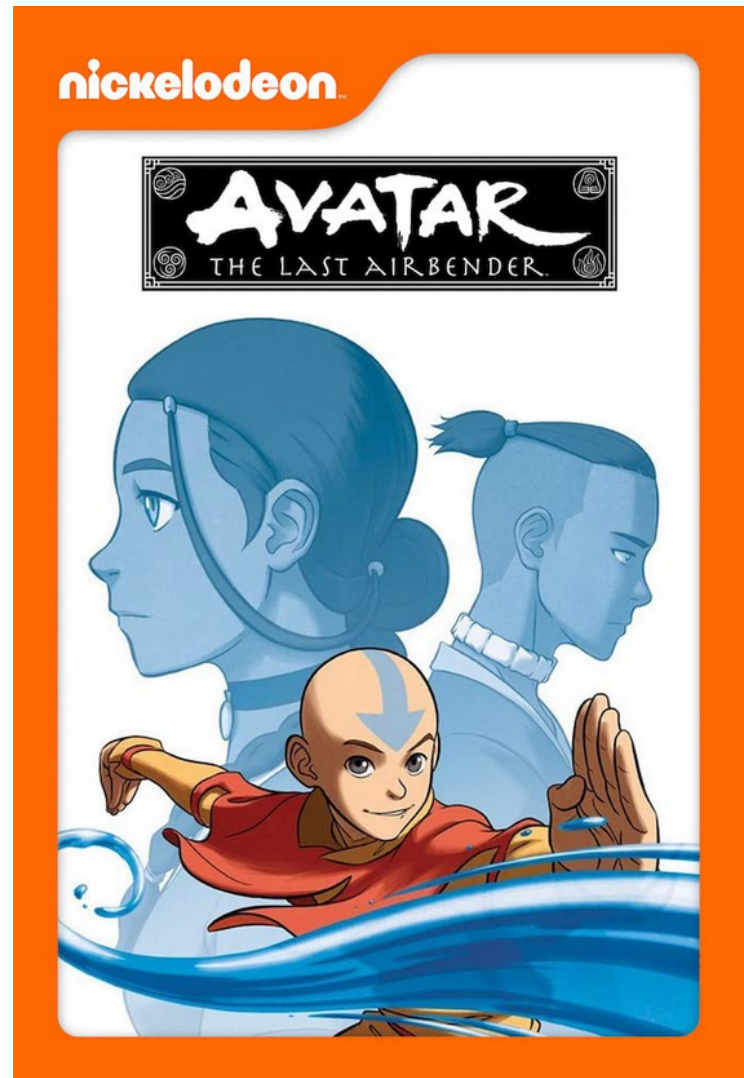
Fonte: <https://www.steamgriddb.com/game/9266>

Figura 23: Poster da série animada “A Casa Coruja”.



Fonte: https://www.imdb.com/title/tt8050756/mediaviewer/rm1958844161/?ref_=tt_ov_i

Figura 24: Poster da série animada “Avatar: A lenda de Aang”.



Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0417299/mediaviewer/rm2799534337/?ref_=tt_ov_i

Durante o andamento da construção deste projeto, várias outras referências entraram na fórmula, como séries animadas e jogos dos mais variados gêneros que não possuem relação direta com o tema “magia”, mas não deixam de ser experiências narrativas importantes, principalmente no que diz respeito a construção de mundo. Minha ideia de “feiticeiro”

possui várias nuances apresentadas em diferentes peças de mídia, mas eu quis dar meu toque pessoal, incluindo meu repertório de vivências e pensamentos que muitas vezes não encontram meios para serem expressos.

4 FAÇA-SE A MAGIA

4.1 O Lugar Onde a Magia Acontece

O mundo do Ciclo é mais ou menos parecido com nosso mundo. A única grande e significativa diferença deve-se à presença de uma força misteriosa chamada magia, aqui descrita como a arte de produzir alterações na realidade. De resto, a grande maioria das localidades e fatos históricos permanecem os mesmos, porém com sutis variações.

Devido a isso, fenômenos dos mais variados tipos ocorrem ao redor do mundo, como rochas que flutuam pelos céus, visitas rápidas de seres de outras dimensões e histórias sobre o sobrenatural que ganham mais repercussão e seriedade.

A magia coexiste com a vida regular, mas não sem um alto preço: ela é rigorosamente controlada pela sociedade para que não haja catástrofes. Há um esforço coletivo para que qualquer evento que possa fugir da normalidade seja imperceptível ou tomado como ficção. Com isso, há a divisão da social entre a vida regular e a vida mágica, e todos aqueles que se iniciam nas artes místicas são treinados a desenvolver seus poderes e mantê-los discretos da sociedade.

Essa magia existe nesse mundo de várias formas: em artefatos mágicos construídos por magos e alquimistas, em criaturas mágicas que visitam nosso mundo através das viagens entre mundos e dimensões, em efeitos deixados pelo seu uso em

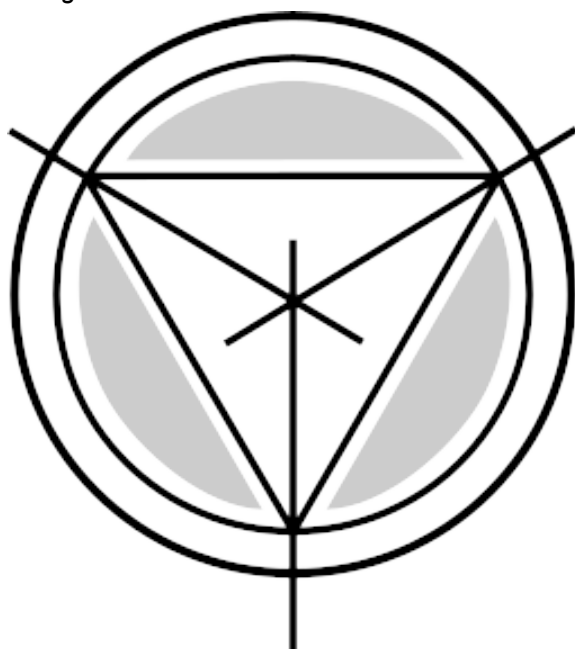
ambientes e, principalmente, nos feiticeiros. Estes são o ponto focal dessa narrativa.

Geralmente, feiticeiros nascem da aleatoriedade da natureza: nunca se sabe onde, ou como, um feiticeiro pode surgir. O que caracteriza um feiticeiro de uma pessoa regular é a frequência manifestada pela sua aura. Nesse universo, aura é um campo energético presente em todo ser vivente, que é também a manifestação exterior da natureza invisível e interior. E segundo os estudiosos, é também o elo que conecta os seres vivos, a matéria e o etéreo de todos os mundos entre si. Exatamente por isso, a aura é a base fundamental de toda a magia.

Para evitar qualquer desequilíbrio extremo na realidade, vários feiticeiros ao longo dos milênios tentaram se organizar socialmente, o que permitiu uma regularização imensa do uso da magia e sua interferência no andamento da civilização. Com isso, a sociedade ficou dividida em três grandes grupos: Os Feiticeiros, que possuem permissão para usar magia discretamente, os Mortais, que não possuem aura mágica o suficiente para se iniciarem nas artes ocultas, e finalmente os Excluídos, que são aqueles que foram rejeitados pelos outros dois grupos por razões diversas. Para que a ordem fosse mantida e um grupo não tentasse sobressair-se sobre o outro, os líderes de cada uma desses três grupos se reúnem

de tempos em tempos para firmar termos de paz, onde ficam estabelecidas diretrizes para que seus integrantes possam tolerar uns aos outros. Esses termos são consolidados por um ritual mágico, para que o compromisso estabelecido entre as partes possa perdurar até a próxima reunião. Esse ritual recebe o nome de Ciclo dos Feiticeiros, pois apenas feiticeiros podem dar início ao referido ritual. A união e tolerância entre os três grupos principais é representado pelo símbolo do Ciclo, que consiste em três linhas retas que se entrecruzam dentro de um círculo com um triângulo em seu interior.

Figura 25: Símbolo do Ciclo dos feiticeiros.



Fonte: Do próprio autor.

Atualmente, cada país e cidade densamente populada possui autoridades que cuidam de assuntos burocráticos e organizacionais para que os feiticeiros e os mortais possam conviver com o mínimo de conflito possível. No Brasil desse mundo, a norma vigente é o sistema de níveis, que classifica o feiticeiro de acordo com sua frequência de aura, conhecimento sobre magia e capacidade de controlar seus poderes. Este sistema é regulamentado pelo chamado Conselho, que decide também todos os outros aspectos relativos à magia. Essa estrutura pode ser identificada conforme o diagrama na página seguinte.

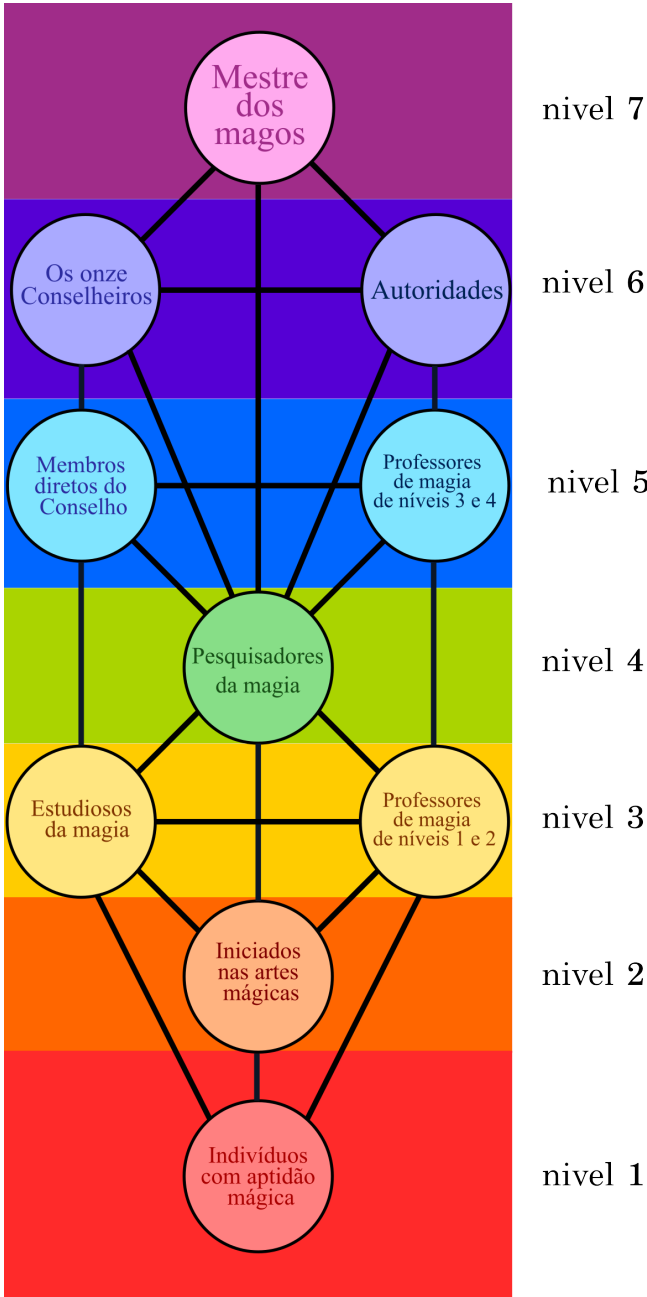
A primeira inclinação de uma pessoa para as artes mágicas, que geralmente ocorre na infância, surge a partir da manifestação de sua aura para alterar de maneira sutil algum objeto, superfície ou fenômeno ao seu redor. Por exemplo, uma criança com aura diferenciada consegue fazer chamas ficarem mais ardentes, ou criar buracos na areia sem nenhum auxílio de meios físicos.

Após esses eventos, se inicia um trabalho de identificação dessas crianças, que recebem orientação dentro de seus lares, com os pais ou com algum representante do conselho de magia para acompanhar a forma de como a aura dessa pessoa pode se desenvolver. A partir de então, essa criança é catalogada como feiticeiro de nível 1.

Depois desse processo, geralmente ocorre um diálogo entre a criança em idade escolar, junto aos pais e responsáveis, com os agentes do Conselho, para saber se ela decide prosseguir nessa condição e viver discretamente no mundo dos mortais, ou se quer seguir com os estudos mágicos em alguma academia supervisionada pelo Conselho. Ao adentrar alguma dessas escolas, o estudante passa a adquirir conhecimentos específicos e ao se formar ele se torna um feiticeiro de nível 2. Esse nível também é concedido informalmente aos magos que possuem aptidão natural o suficiente para prestarem o exame de ingresso das escolas superiores de magia.

De posse do conhecimento sobre o controle da aura e da natureza, ainda é dada a chance ao iniciado viver no mundo dos mortais, auxiliando-os em suas vidas, ou se estuda mais a fundo a própria natureza da magia. A partir daí, o jovem feiticeiro pode seguir adiante com seus estudos em uma escola superior de magia, promovendo-o ao nível 3, podendo ser um agente do Conselho, um pesquisador de novas formas de magia ou mesmo um professor, atuando na identificação e preparação de novos feiticeiros. A partir daí, o feiticeiro pode seguir o caminho para chegar até as cátedras mais altas, podendo adentrar o Conselho como uma das Autoridades, e acima disso está o cargo supremo da magia: o Mestre dos Magos, uma espécie de presidente mágico, responsável por

Figura 26: Organização dos níveis dos feiticeiros.



Fonte: Do próprio autor.

todas as decisões importantes envolvendo assuntos referentes a magia no país em que ele é estabelecido.

O Mestre dos Magos é escolhido em reuniões dos chamados Conselheiros, um seleto grupo de onze feiticeiros de nível 6, em intervalos entre 10 e 20 anos ou com o falecimento do Mestre anterior. Um detalhe interessante é que o Mestre não precisa ser necessariamente poderoso, e sim um mago capaz de mudar direta e decisivamente os rumos dessa sociedade oculta, onde o único requisito básico é ser um feiticeiro de nível 3.

O mundo de trabalho dos magos também é bem diverso. Geralmente feiticeiros costumam prestar os mais variados tipos de serviço, desde confecção de itens mágicos, catalogação de livros de feitiços, conjurações mágicas por encomenda, ensino, funções burocráticas do mundo mágico e, por fim, atuar em conjunto com os guerreiros, que são funcionários administrativos que também são atuantes no ofício de caçar recompensas, capturar criminosos, encontrar desaparecidos e recuperar artefatos valiosos.

Com base nessas informações podemos ir diretamente para os principais cenários onde essa história se passa, mais precisamente no estado de São Paulo, região metropolitana, capital, lugar onde se localizam as maiores escolas de magia do país.

Essas escolas são as principais responsáveis por emitir as autorizações para o uso de habilidades mágicas, que são consolidadas com a progressão de nível dos aprendizes em um sistema parecido com o sistema de anos escolares do ensino regular dos mortais. Sendo mais direto, essas escolas de magia equivalem ao ensino técnico e superior do mundo dos magos, onde escolas de nível 2 equivalem ao ensino profissionalizante e escolas de nível 3 equivalem à graduação.

Em São Paulo, existem três escolas superiores de magia que se sobressaem em relação às demais por diversas qualidades. As três são protegidas por uma barreira mágica que impede sua localização por pessoas com aura com vibração inferior a um mago de nível 2, nível mínimo para ingressar em seu programa. Elas são:

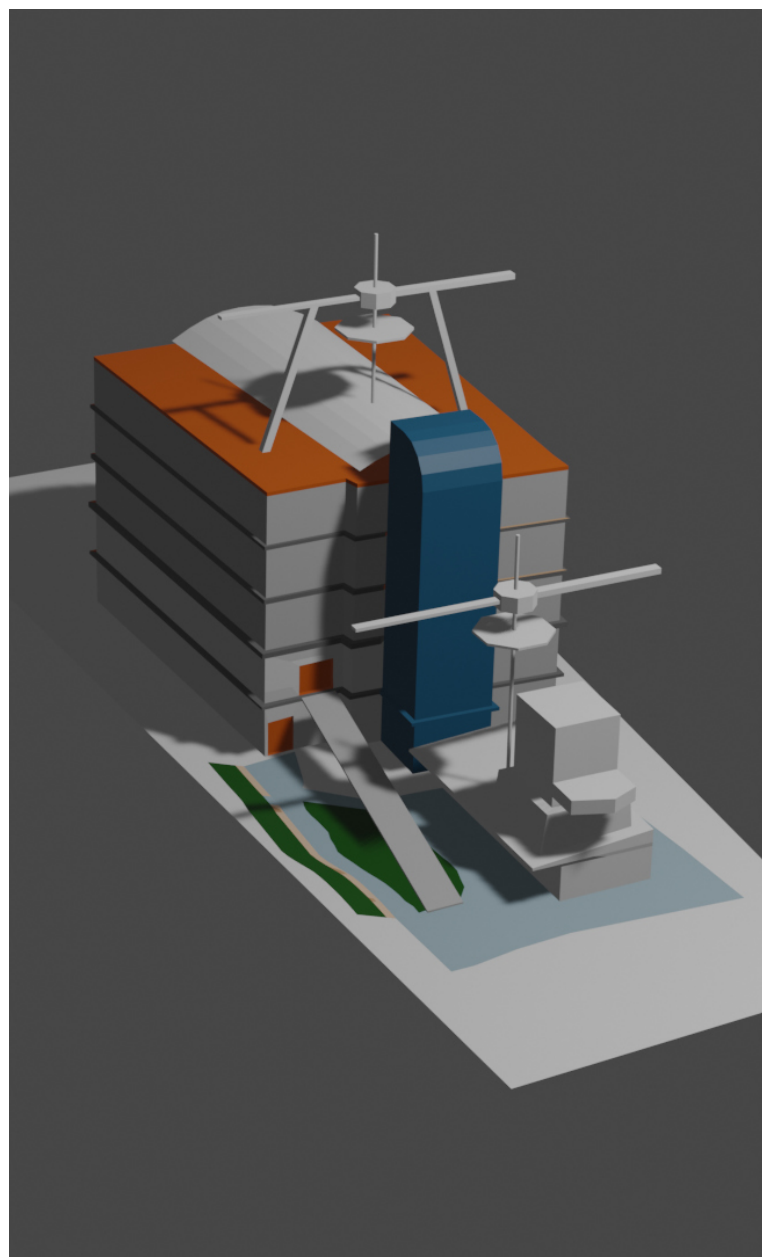
- Arcádia: Localizada na Vila Mariana, é uma escola de elite que reúne as famílias feiticeiras mais abastadas e por isso ela é conhecida por possuir os maiores especialistas na confecção de itens mágicos de todo o Brasil. Esses artefatos são requisitados por estudiosos, colecionadores e mercadores de todo o mundo, e consequentemente não é um lugar de fácil acesso, tanto para o público geral quanto para os ingressantes, que precisam passar por um exame rigorosíssimo e arcar com os custos para estudar em um local tão privilegiado. Também é conhecida por formar feiticeiros de fama internacional.

- Academia Independente: Localizada no Butantã, trata-se de uma das mais conceituadas instituições de ensino de magia dimensional do país, embora não tenha o mesmo destaque de Arcádia. Costuma ser mais assertiva com relação ao seu acesso, que consiste em um exame e uma entrevista. Seu ambiente é extremamente limpo e geométrico, lembrando um espaço liminar que pode causar desconforto para os mais sensíveis.
- Academia Livre de Magia: Localizada na Barra funda, é uma das mais livres e democráticas escolas de magia da região metropolitana de São Paulo exatamente por isso possui um dos exames de ingresso mais concorridos. Seu interior é repleto de cores, manchas e texturas, e os estudantes são incentivados a experimentação constante, embora haja uma predileção por parte de seus docentes pelo uso da magia dimensional. A Academia Livre de Magia é o principal ambiente onde se passa a história do Ciclo.

4.2 Quando a Magia Acontece

A atual história se passa entre os Anos Civis 2017 e 2023, o equivalente aos anos 2017 e 2023 do calendário civil do nosso mundo. Como dito anteriormente, trata-se de uma realidade semelhante a nossa, porém com alterações significativas advindas da presença da magia no nosso mundo. Escolhi esse intervalo para fechar o escopo deste projeto, além de compreender o período da minha passagem pelo instituto de artes.

Figura 27: A Academia Livre de Magia



Fonte: Do próprio autor.

4.3 Como a Magia Acontece

Magia, segundo Linares (2018, local. 25-26) é uma tentativa de reunir elementos, com a finalidade de produzir alterações em um âmbito além da realidade objetiva, e é resultado da acumulação de imagens que dão sequência a métodos que fogem completamente da nossa concepção de normalidade. O mágico, em todos os seus sentidos, é um objeto de estudo da antropologia e da ciência, e conseqüentemente das artes. Entretanto, a magia que descrevo em meu mundo possui várias abstrações, se distanciando de uma visão mais “realista”, porém sem perder a essência de seu sentido mais holístico.

Assim, a magia assume um sentido mais lúdico, fantasioso, tal qual vemos em mundos criados para livros, filmes e outras mídias. Esses mundos possuem meios próprios para lidar com seus fenômenos mágicos, e o escritor Brandon Sanderson (2007) estabeleceu três regras básicas da magia na criação de mundos:

1. A habilidade de um autor resolver um conflito com mágica é diretamente proporcional a habilidade do leitor entender como a mágica funciona.
2. As limitações precisam ser mais interessantes que os poderes.
3. Sempre expandir o que já existe antes de criar algo novo no sistema.

A magia nesse universo funciona de diferentes formas, mas em todas elas há uma característica

comum: a alteração da realidade. Utilizo aqui as artes mágicas como um jeito de homenagear aqueles que utilizam-se de habilidades artísticas, assim como pessoas que se dedicam à educação. Com essa base, desenvolvi todo um sistema mágico, com regras definidas e classificações.

Este sistema adota uma simbologia própria, que possui uma forte inspiração no conceito de Geometria Sagrada, utilizando-se de círculos e outras formas geométricas. Segundo Lawlor (1996, p. 16), o formato simbólico do círculo e o conceito de mandala estiveram presentes durante toda a história da arte, seja na cultura ocidental e oriental, ou mesmo em sociedades tribais, apresentando ainda significados metafísicos servindo como uma representação simbólica da essência do universo. As formas geométricas possuem um papel importante para simbolizar o intangível e a unidade de todas as coisas.

Com base nessas ideias e com o conhecimento adquirido na minha passagem pelo curso de comunicação visual, comecei a esboçar os primeiros símbolos desse universo, de maneira simplificada porém sem remover o sentido simbólico dessas figuras.

Todo feiticeiro de nível 1 acaba lidando com a magia de forma intuitiva, sem muita clareza do que está fazendo. Entretanto, a partir do momento em que o iniciado entra em uma escola de magia toda uma

gama de possibilidades começa a se materializar. Dependendo da orientação dessa escola, o estudante aprende uma variação do sistema mágico.

Lidar com o místico também envolve responsabilidade e harmonia: um mago pode ferir a si mesmo e a outros caso utilize suas habilidades de maneira incorreta ou irrestrita. Existem três regras que não podem ser quebradas:

- Não utilizar magia para causar estragos de grandes proporções, exceto em situações em que o Conselho autorizar.
- Não utilizar habilidades mágicas para fins malignos, como manipulação e tortura;
- Não usar habilidades mágicas para ferir pessoas e animais, exceto em casos de ameaça a integridade física ou social, ou com a autorização do Conselho;

A violação dessas regras pode ocasionar a suspensão direta da autorização de uso de habilidades pelo Conselho, que consegue identificar e localizar onde desequilíbrios de origem mágica ocorrem. Essa suspensão pode ser dada para qualquer feiticeiro a partir do nível 1. Os níveis não servem para medir o poder de um mago, mas sim para indicar sua capacidade para utilizar suas técnicas com autonomia. Feiticeiros que permanecem no hábito de utilizar magia sem o devido respaldo são classificados como desordeiros e correm o risco de serem banidos da sociedade mágica. Com isso, surgem vários grupos de magos considerados marginais que se encontram no grupo social conhecido como os

Excluídos. Esses feiticeiros marginais são alvos de caçadores de recompensas e também da Igreja, que também atua regularizando os atos mágicos pelo mundo.

Porém há exceções a essas regras: A magia pode ser utilizada livremente para fins desportivos, ou para combater seres malignos. Lidar com as limitações é parte do que torna a prática mágica extremamente versátil.

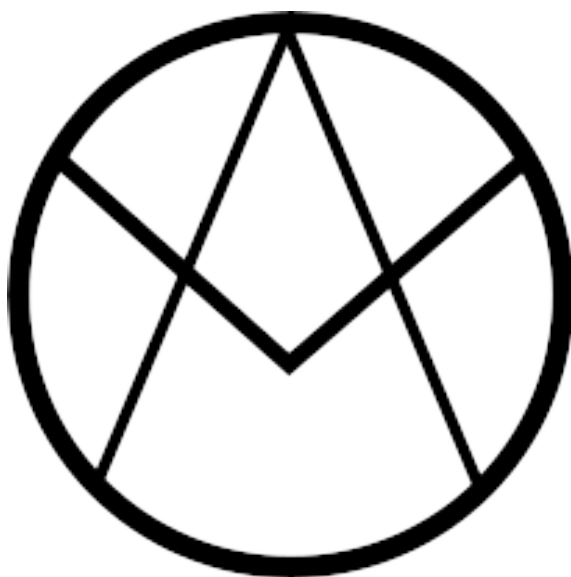
Dentre os principais tipos de magia, se destacam:

Magia elementar: Como o próprio nome diz, esse tipo de arte mágica possui relação direta com a manipulação dos elementos naturais, seguindo inicialmente a classificação dos quatro elementos descritos na antiguidade clássica (fogo, ar, água e terra), e após o nível 2, outras forças que compõem o tecido da existência, como eletricidade e gravidade. Grande parte da magia elementar se alimenta de energia física, mental ou ambas.

Para usar efeitos mais poderosos, é preciso estabelecer contrato com alguma entidade que utiliza a força natural correspondente, pois os feiticeiros do nosso plano de existência não possuem conhecimento ou energia suficiente para utilizá-los sozinhos.

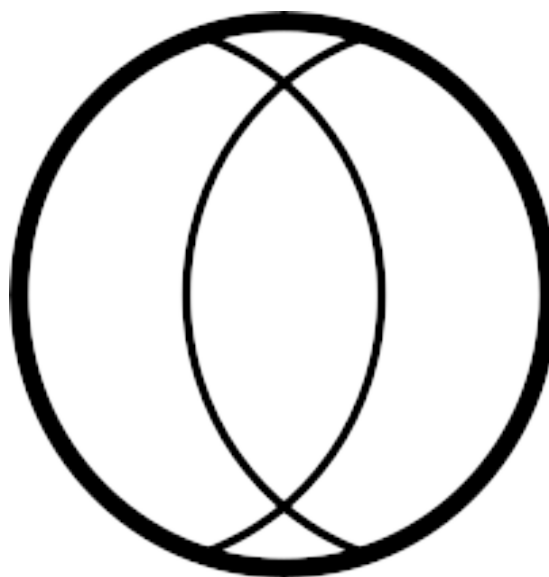
A magia elementar é meu jeito de enxergar as artes tradicionais e design, envolvendo cores, formas e

Figura 28: Símbolo da magia elementar.



Fonte: Do próprio autor.

Figura 29: Símbolo da magia dimensional.



Fonte: Do próprio autor.

composição. Logo, feiticeiros elementares são o equivalente de desenhistas, pintores e designers.

Magia dimensional: Este é um tipo de magia muito específico, pois ele não lida com as forças naturais, e sim com o próprio tecido da realidade, sendo assim uma habilidade ligada diretamente a provocar sensações e alterar percepções. Por exemplo, um mago dimensional pode facilmente criar um corredor infinito, criar ilusões e alterar propriedades de objetos. Aqui lidamos com a magia no sentido mais estrito e filosófico, onde estabelecemos vínculos entre elementos que seriam impossíveis ou contraditórios entre si e esse tipo de magia se alimenta da energia

mental do usuário e de pedaços da nossa realidade. Nesse ramo eu represento artistas vanguardistas, contemporâneos, conceituais e os fotógrafos.

Magia de invocação: presente em várias mídias como livros e jogos, não deixaria de estar presente aqui. Esse é o tipo de magia que lida com o espaço, onde é possível invocar temporariamente outras formas de vida de outros planos para nosso mundo. É um tipo de magia de difícil domínio, pois envolve estabelecer contratos com seres de outras dimensões para que haja o mínimo de harmonia entre as partes. O preço para utilizar a invocação é estabelecido pelo ser que foi invocado através do contrato, e pode variar entre

gotas de sangue, favores, ou qualquer outra coisa que seja do interesse da entidade.

Este é meu jeito de representar escultores e artesãos, pois trazem a materialidade objetos que são vistos apenas em duas dimensões, ou no imaginário.

Figura 30: Símbolo da magia de invocação.



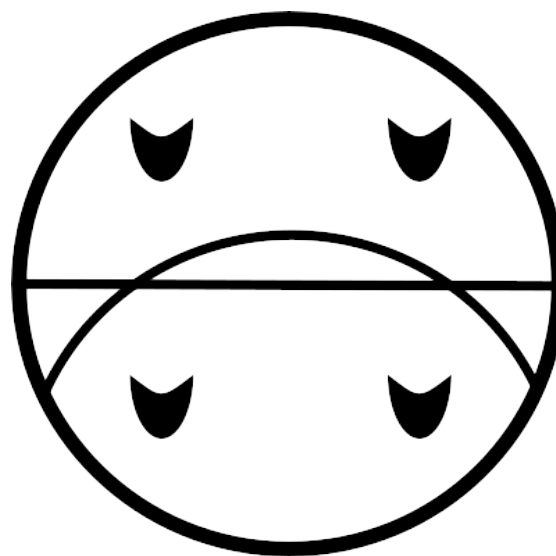
Fonte: Do próprio autor.

E por fim, a magia humana, também chamada de magia proibida ou magia restrita, que lida com o ser humano e seus instintos. Nesse caminho os iniciados recebem a alcunha de *bruxos* e estudam em ambientes separados de outros feiticeiros, devido aos riscos envolvidos.

Os perigos envolvem o enlouquecimento e a perda da noção da realidade do praticante, além da exposição constante ao risco de violar a lei mágica que proíbe manipulação de outros seres humanos.

Entretanto, aqueles que persistem nesse caminho conseguem fazer a leitura do ser humano com extrema facilidade e prevenir que outros bruxos possam causar estragos. São mais ou menos como os *Hackers* do mundo dos feiticeiros, mas sem usar computadores.

Figura 31: Símbolo da magia humana.



Fonte: Do próprio autor.

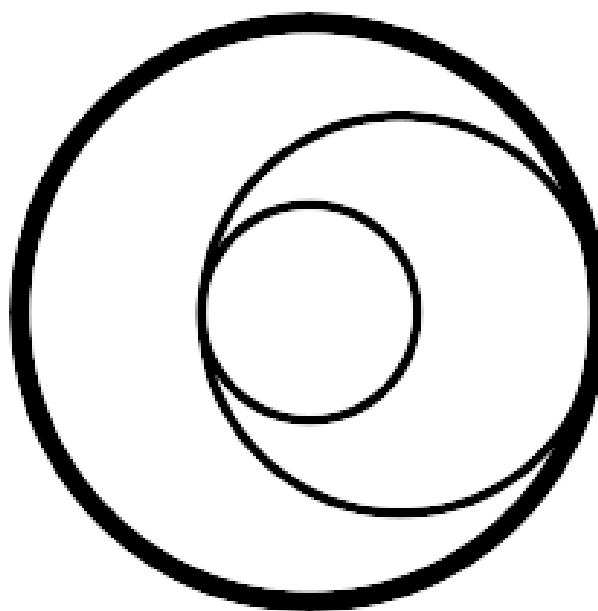
Assim como a magia dimensional, a magia humana requer energia mental para ser utilizada e afeta diretamente a percepção da realidade do usuário.

Nesse caminho eu relatei um pouco da minha visão sobre aqueles que trilham o caminho do teatro e da performance. Minha visão sobre os bruxos se deve em grande parte ao que aprendi sobre Stanislavski, Brecht e, sobretudo, Artaud, onde referencio a relação entre o teatro, a realidade e a loucura.

Há ainda o “Caminho dos Sábios”, que é composto por feiticeiros e interessados em artes mágicas que desejam saber como o mundo místico funciona em sua estrutura. Por isso essas pessoas são responsáveis por livros, compêndios e também tomos conhecidos como grimórios, onde ficam registrados todos os rituais mágicos para pesquisa e consulta. Muitos alunos que possuem aptidão mágica mas não conseguem se adaptar ao uso direto da magia acabam escolhendo esse caminho.

Aqui eu retrato todos aqueles envolvidos nas artes que não exercem diretamente as funções artísticas e são propensos a seguir pelas carreiras documentais e teóricas.

Figura 32: Símbolo do caminho dos sábios.



Fonte: Do próprio autor.

4.4 Aqueles que Vivem a Magia

Aqui eu quero descrever um pouco dos personagens da trama. Criar personagens é um dos processos onde me sinto à vontade, e também onde a fronteira entre a fantasia e a realidade quase desaparece. Alguns desses personagens são baseados em pessoas reais, outros são conceitos, onde várias pessoas se misturam para formar um único, ou mesmo um personagem pode ser interpretado por vários “atores” ao longo do tempo. O fato é que qualquer história existe por causa de seus participantes, e aqui não poderia ser diferente. Logo, apresento alguns personagens da Academia Livre de Magia.

Figura 33: Símbolo da Academia Livre de Magia.



Fonte: Do próprio autor.

4.5 Os Personagens principais

Figura 34: Leo, o feiticeiro das chamas

Hélio “Leo” Weiss: Leo é um dos protagonistas dessa história, e também é o personagem com o qual costumo me representar. Ele não segue o conceito de “*Mary Sue*” onde o escritor se insere na própria história através de um personagem que beira a perfeição, e sim alguém que se encontra em um processo de aprendizado constante que inclui situações difíceis e muitas vezes lições que precisam ser aprendidas várias vezes.

Após uma série de eventos traumáticos de sua adolescência, ele decide partir em uma jornada para se tornar o Mestre dos Magos, sem revelar direito seus motivos. Ele utiliza magias elementares, entretanto é incapaz de utilizar magia dimensional e não consegue utilizar magias de invocação direito devido a sua aura ser fraca, o que faz com que outros colegas o enxerguem com desdém. Mesmo com suas limitações, ele não desiste de seu objetivo e tenta constantemente superar-se.

Ele geralmente é calmo, entretanto em momentos específicos pode perder a paciência. Durante boa parte da vida viveu no mundo dos mortais, até o dia em que conseguiu ver um cartaz do exame para ingressar em uma escola de magia, algo que era impossível para pessoas com uma frequência de aura baixa, e conseguiu passar no exame de ingresso de uma escola de magia. Desde então, se dedica constantemente a aprender habilidades mágicas.



Fonte: Do próprio autor.

Figura 35: Zee, a feiticeira do caos

Zee: é uma das melhores amigas de Leo. Muitas vezes imprevisível, possui um relacionamento complexo com as forças do caos. Por vezes enigmática, a magia sempre fez parte de sua vida, o que a levou para a Academia. Seu objetivo é entender melhor o funcionamento de sua própria habilidade.

Zee utiliza magia dimensional do caos, que lhe permite observar possibilidades de todos os tempos e realidades, por isso muitos eventos são revelados através de sonhos ou visões. Possui uma propensão natural para utilizar magias dimensionais, diferente de Leo. Apesar disso os dois mantêm uma relação de amizade muito saudável, por mais opostos que sejam.



Fonte: Do próprio autor.

Figura 36: Kai, o Invocador



Fonte: Do próprio autor.

Kai: Dono de um olhar singular sobre seres mágicos, Kai é um estudante veterano especialista em invocações que atualmente está encarregado de escrever uma enciclopédia de criaturas mágicas, algumas delas com as quais teve contato várias vezes. Esse interesse foi o suficiente para lhe garantir sua candidatura no programa de ingresso para feiticeiros de nível 4.

Sua principal habilidade é a magia de mimetização, uma das especializações do ramo da invocação, que consiste em reproduzir características de criaturas místicas em seu próprio corpo. Entre seus principais passatempos está fazer registros dessas criaturas através de pesquisas de campo e registros em vídeo.

Kai é uma das pessoas mais próximas a Leo na Academia Livre de Magia. Leo, Zee e Kai são os três principais personagens.

Figura 37: Louise, a feiticeira herborista



Louise Millar: é uma feiticeira que pertence a uma família influente de magos poderosos, porém isso não lhe impede de lutar por justiça para todas as pessoas. É uma das primeiras ingressantes que Leo conhece dentro da Academia e se solidariza com sua iniciativa de lutar para se formar apesar de suas limitações. Muitas vezes ela se encontra em conflito, pois o mundo lhe afeta mais do que gostaria.

Louise possui a habilidade de usar magias elementares envolvendo plantas e terra, e geralmente cultiva o hábito de cuidar de bosques e gatos. Seu objetivo inicial é melhorar a relação entre as pessoas com o auxílio da magia.

Fonte: Do próprio autor.

Figura 38: Vinnie, o Contra-feiticeiro

Vinnie: é um entusiasta da magia dimensional. Sendo especializado em magia humana, é especialista em achar brechas nas leis mágicas para seu próprio benefício, o que inclui manipular emoções (e não pessoas).

Ele é o mestre do disfarce e sempre procura um jeito diferente de provocar as pessoas, muitas vezes se passando por um indivíduo comum ou mesmo uma autoridade importante. Apesar de sua atitude irreverente, ele possui boa índole. Muitas vezes ele se ausenta das aulas para acompanhar sua trupe circense a qual considera sua família, onde atua como acrobata.

Vinnie utiliza magias de ilusão e de contra-ataque, mas também é um mago elementar especialista em modificar concreto, fato que não gosta muito de mencionar. Seu principal objetivo é ter conhecimento o suficiente para realizar o maior espetáculo já visto no país, ao mesmo tempo em que deseja ajudar jovens magos carentes a obterem mais oportunidades de vida.



Fonte: Do próprio autor.

Figura 39: Cookie, a feiticeira das singularidades

Melanie “Cookie” Brown: é uma das primeiras pessoas que Leo encontra no campus da Academia, que o desafia para um duelo para saber se ele tem o que é preciso para permanecer como aluno de uma escola de magia, visto que o considerava fraco demais. Após esse pequeno conflito, os dois começam a se entender.

Dona de uma personalidade enigmática, lida constantemente com questões de autoconfiança, visto que sempre procura excelência em tudo o que pretende fazer.

Cookie também é uma feiticeira das chamas, e também utiliza magias elementares envolvendo gravidade, espaço e fenômenos como buracos negros. Suas chamas são roxas, mas quando ela as utiliza em combinação com a magia da gravidade, elas adquirem um aspecto cósmico, refletindo o espaço sideral.

Sempre é vista com roupas chamativas, carregando um imenso pincel mágico em formato de foice.



Fonte: Do próprio autor.

Figura 40: Yoko, a feiticeira da luz

Yoko Hikari: Interessante do ano seguinte a qual Leo pertence, Yoko é a feiticeira elementar da luz. É vista como prodígio por ser muito jovem e ser extremamente proficiente com suas magias, o que não lhe impede de ser um pouco distraída. Utiliza dois objetos mágicos semelhantes à gatilhos para ter mais controle sobre suas técnicas, visto que a luz pode ser perigosa quando não é utilizada sem o devido cuidado.

Yoko, apesar disso, vive conflitos internos sobre acreditar em sua capacidade, por pertencer a uma família tradicional de feiticeiros e lidar com o peso de manter um legado. Entretanto isso viria a mudar a partir do momento que conhece Cookie, com quem progressivamente estabelece uma relação afetiva.



Fonte: Do próprio autor.

Figura 41: Roberta, a feiticeira gatuna

Roberta: é uma personagem recorrente em minhas histórias desde que elaborei esse mundo.

Considerada uma rival, também é uma estudante de artes mágicas que procura superar suas limitações, enxerga Leo como alguém que não pertence a mesma realidade que ela. Por isso, sempre tenta se sobressair, hostilizando-o.

Além disso, ela possui sua própria agenda e costuma escolher a dedo seu círculo de amigos, e não se mistura facilmente com qualquer um. Tudo a seu respeito é envolto de mistério e ninguém sabe quais são suas reais motivações.

Roberta é uma das raras pessoas que utilizam magias dimensionais e magias elementares com maestria semelhante. Também utiliza habilidades de fogo, assim como Leo e Cookie, porém suas chamas são verdes.

Roberta é uma das poucas personagens que criei sem ter uma pessoa específica para servir como base. Ela é uma amálgama de várias pessoas que me deparei ao longo da vida, e ao mesmo tempo é alguém com uma vida e personalidade que existem puramente no meu imaginário, assumindo várias encarnações ao longo do tempo.



Fonte: Do próprio autor.

4.6 Os Adversários da Magia

Nem todas as pessoas estão contentes com a presença de feiticeiros em nosso mundo. Aqui ocorre o conflito entre o sagrado e o mágico, embora ambos sejam uma interpretação do sobrenatural, o “sagrado” é geralmente visto como virtuoso, associado com virtudes como bondade, compaixão, fé e generosidade. Com isso, tudo aquilo que se opõe a essa visão do “sagrado” é considerado maligno, e isso inclui tudo o que é mágico.

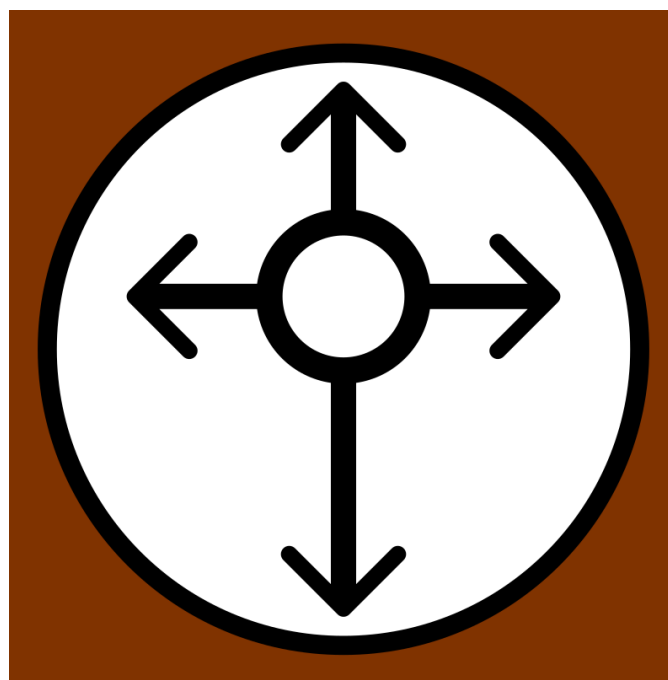
Os principais antagonistas dessa história são os membros da chamada Redoma, um movimento descentralizado, autônomo, privado e com diretrizes comuns entre todos os seus membros.

A Redoma surgiu no final da Idade Média, pelo descontentamento de algumas pessoas pela convivência da Igreja Católica com feiticeiros que eram recrutados por nobres para os mais variados fins. Esses descontentes começaram um movimento próprio, onde negaram completamente as ordens da Igreja e começaram a perseguir e executar qualquer praticante de magia. Logo mais, esses dissidentes chamaram a atenção da burguesia, conquistando uma base sólida de adeptos que crescia em números e recursos.

Os membros da Redoma possuem como crença principal a Teoria da Alma, um princípio que daria ao ser humano um meio de alcançar a imortalidade. Porém para aderir a esse princípio seria necessária

uma purificação completa do corpo e da alma, o que se tornou uma desculpa para caçar e eliminar qualquer ser ou objeto considerado impuro. Logo, esses indivíduos acreditam que fazem parte de uma missão sagrada.

Figura 42: Símbolo da Redoma.



Fonte: Do próprio autor.

Os correligionários da Redoma possuem uma vasta gama de utensílios e equipamentos desenvolvidos especificamente para realizar uma purificação no mundo. Vestem-se, em sua maioria, de maneira

sóbria e formal, e carregam itens capazes de localizar atividades mágicas.

O jeito mais simples de identificar um membro da Redoma é o bastão que sempre levam consigo, denominado *psy-frame*, que é uma espécie de lança em formato de cruz que recebe parte da alma de seu usuário através de um processo desconhecido, tornando-a uma arma viva com propriedades diversas como alongamento, campo de força e detecção de magia.

O objetivo final da Redoma é antecipar o chamado *Fim de Todas as Coisas*, um estado de terror global absoluto que provocaria um recomeço forçado da humanidade ocasionado por forças benignas sobrenaturais. Devido a esse plano absurdo, muitos membros da Redoma são lidos pela sociedade como fanáticos ou desequilibrados, tendo sua credibilidade colocada em dúvida a todo instante. Entretanto, há alguns indícios de que esses agentes estejam trabalhando em conjunto com figuras poderosas e influentes do meio econômico e político, tramando algo preocupante nos bastidores da vida comum.

Figura 43: Soldado da redoma, um dos adversários da história.



Fonte: Do próprio autor.

4.7 A Saga da Magia

Eu costumo pensar que não há necessidade de lidar com uma história complexa e intrincada. Minha opção de narrativa é por premissas simples.

A história do Ciclo envolve o ingresso de Leo na Academia de magia, seus desafios, percalços e principalmente seu amadurecimento como feiticeiro e como pessoa. Nada muito diferente da típica jornada do herói de Joseph Campbell, entretanto eu escolho retratar essa narrativa como um pequeno “romance de formação”, visto que Leo não é necessariamente um “herói”, e sim alguém que tende a refletir sobre seu papel em sua própria história, muitas vezes com alterações em sua visão de mundo ao longo de sua caminhada.

Com o andamento da história, conhecemos um pouco mais do mundo da magia, seus personagens e outros acontecimentos. Um exemplo disso são as narrativas que não conversam diretamente com a Academia, principalmente aquelas envolvendo a Redoma e que passam despercebidas mesmo entre os feiticeiros de maior nível. Entretanto, Leo parece imune ao apelo da Redoma. Ele esconde algum segredo? Qual a sua relação com a Redoma? Quais são os mistérios que envolvem o feiticeiro do fogo? São perguntas que só serão respondidas com o andamento da história. Há outro ponto nessa narrativa que trata da origem do mundo, onde descobrimos a razão pela qual seres de outras dimensões não podem habitar nossa realidade por muito tempo, e por que há criaturas mágicas

poderosas que perambulam em meio ao nosso cotidiano e se escondem de olhares curiosos.

Figura 44: Ilustração conceitual.



Fonte: Do próprio autor.

4.8 O Próximo Passo

Com todas essas informações que considero preliminares, ainda que trabalhadas com um pouco mais de cuidado, o próximo passo é: Qual a mídia adequada para desenvolver este projeto? Um livro? Uma história em quadrinhos? Uma *Graphic Novel*? Uma animação? Ou devo guardar esses registros como um mero experimento?

Através das minhas experiências na universidade, considereei fortemente a possibilidade de transformar O Ciclo em um jogo eletrônico, seguindo exemplo de vários desenvolvedores que se embrenharam na árdua tarefa de desenvolver narrativas através de

jogos digitais, seja em um estúdio com poucos membros, seja individualmente, nos chamados *Indie Games*. Os exemplos nos quais quero me espelhar são jogos como *Iconoclasts*, visto na imagem abaixo, que é inteiramente feito por uma única pessoa, o designer de jogos Joakim Sandberg.

Entretanto, nada está decidido. Aprendi que, por mais que uma ideia possa ser desenvolvida, ela dificilmente pode ser considerada “pronta” em sua plenitude. Eu quero, ao menos, deixar os conceitos e registros para referência. E este trabalho serve justamente para esse propósito.

Figura 45: Imagem do jogo *Iconoclasts*.



Fonte: <https://store.steampowered.com/app/393520/Iconoclasts/>

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Meu ciclo no Instituto de Artes encontra-se próximo de seu final, porém o ciclo dos meus processos criativos seguem por rumos mais sólidos e precisos. Adquiri muito mais conhecimento do que sequer cogitaria para me tornar um estudante mais aplicado, um artista melhor e, conseqüentemente, uma pessoa mais completa. E qual o destino do Ciclo dos Feiticeiros? Existe a possibilidade de transformá-lo em alguma peça de mídia, mas acredito que seu principal lugar é como uma espécie de biografia não-convencional, um registro de eventos da minha vida e, principalmente, deste período em específico, que inclui minha passagem pelo Instituto de Artes.

Ciclos são processos que se iniciam e se encerram. Eu acredito que essas etapas fazem parte da natureza da vida, mesmo que não tenhamos a capacidade de compreender. Este ciclo dos feiticeiros pode estar perto de seu encerramento, mas quem poderá dizer ao certo quando outro, até mesmo de outra natureza, poderá se iniciar? Aí está a magia.

Figura 46: Ilustração dos personagens do Ciclo em formato de caricatura.



Fonte: Do próprio autor.

Referências

ANKAMA EDITIONS. **Dofus 2.0: artbook**. Roubaix: Ankama éd, 2010.

BÁEZ, Anna Carolina Sampaio de. **Faberwaltz: estudo de produção gráfica, concept art e ilustração através da produção de um artbook-relatório**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design, com habilitação em Design Gráfico) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2015. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/145384>>. Acesso em: 22 Jan.2023.

BRICKSET. **LEGO 1922-2 Basic Building Set with Storage Case**. Disponível em: <<https://brickset.com/sets/1922-2/Basic-Building-Set-with-Storage-Case>>. Acesso em: 15 nov. 2023.

CAGNIN, Mariana. **Artemidia independente: Vidas Imperfeitas, o quadrinho em um diálogo entre linguagem e suporte**. 2012. 72 f. Trabalho de conclusão de curso (bacharelado – Artes Visuais) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes, 2012. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/118452>>. Acesso em: 22 Jan.2023.

CAPCOM. **Breath of fire: official complete works**. Richmond Hill, Ontario: UDON Entertainment Corp., 2014.

ESCOLA, Ohana Tozato. **Climate: criação de concept art e ilustrações para um jogo digital**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design, com habilitação em Design Gráfico) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2015. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/145402>>. Acesso em: 22 Jan.2023.

FRANCO, Leonardo Alvarez. **A ilustração de fantasia ao longo das edições de Dungeons & Dragons sob a abordagem do Design Emocional**. 2019. 151 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2019. disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/191616>>. Acesso em: 22 Jan.2023.

GOMBRICH, E. H.; CABRAL, Álvaro. **A história da arte**. Rio De Janeiro: Ltc, 2012.

IMDB. **A Casa Coruja (2020)**. IMDb. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt8050756/mediaviewer/rm1958844161/?ref_=tt_ov_i>. Acesso em: 15 nov. 2023.

IMDB. **Avatar: A Lenda de Aang (2005)**. IMDb. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0417299/mediaviewer/rm2799534337/?ref_=tt_ov_i>. Acesso em: 15 nov. 2023.

JAMBÔ. **Tesouro Real do Sckhar — Coleção Tormenta RPG Completo DIGITAL**. Jambô Editora. Disponível em: <<https://jamboeditora.com.br/produto/tesouro-real-do-sckhar/>>. Acesso em: 15 nov. 2023

JBC. **Guerreiras Mágicas de Rayearth #01 - Mangás JBC**. Editora JBC. Disponível em: <<https://editorajbc.com.br/mangas/colecao/guerreiras-magicas-de-rayearth-esp/vol/guerreiras-magicas-de-rayearth-01/>>. Acesso em: 15 nov. 2023.

KOBAYASHI, Júnior, Ricardo de Araújo **Monstros de BLAV na Biosfera: conexões sociais como forças de transformação artística**. Universidade Estadual Paulista (Unesp), 2021. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/215796>>. Acesso em: 21 set. 2023.

LAWLOR, Robert. **Geometria Sagrada**. Tradução Maria José Garcia Ripoll. Madrid, Espanha: Edições del Prado, 1996.

LIFE, Nintendo. **Review: Final Fantasy II (Virtual Console / Super Nintendo)**. Nintendo Life. Disponível em: <https://www.nintendolife.com/reviews/2010/03/final_fantasy_ii_virtual_console>. Acesso em: 15 nov. 2023.

LIFE, Nintendo. **Seiken Densetsu 3**. Nintendo Life. Disponível em: <https://www.nintendolife.com/games/snes/seiken_densetsu_3>. Acesso em: 15 nov. 2023.

LINARES, Claudia Rodriguez Ponga. **Pequeno tratado sobre arte & magia**. 2018. Tese (Doutorado em Poéticas Visuais) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. doi: 10.11606/T.27.2018.tde-12072018-163542. Acesso em: 22 Jan.2023.

LOBATO, L. F. Para Além da Tecnologia, a Magia. **Revista Brasileira de Estudos da Presença**, v. 3, n. 2, p. 633–645, ago. 2013.

MICHAELIS. **Magia**. Michaelis On-Line. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/magia/>>. Acesso em: 19 jan. 2023.

MOORE, R.; GILLETTE, D. **King, warrior, magician, lover: rediscovering the archetypes of the mature masculine**. HarperOne, 2014.

POSZAR, Camila Cardoso. **Artemidia quente: Dragon Tales, consequências do mangá na publicação de quadrinhos no Brasil**. 2012. 69 f. Trabalho de conclusão de curso (bacharelado – Artes Visuais) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes, 2012. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/120648>>. Acesso em: 22 Jan.2023.

SANDERSON, Brandon. **Sanderson's First Law. Brandon Sanderson**, 20 fev. 2007. Disponível em: <<https://www.brandonsanderson.com/sandersons-first-law/>>. Acesso em: 22 jan. 2023.

SANDERSON, Brandon. **Sanderson's Second Law. Brandon Sanderson**, 16 fev. 2012. Disponível em: <<https://www.brandonsanderson.com/sandersons-first-law/>>. Acesso em: 22 jan. 2023.

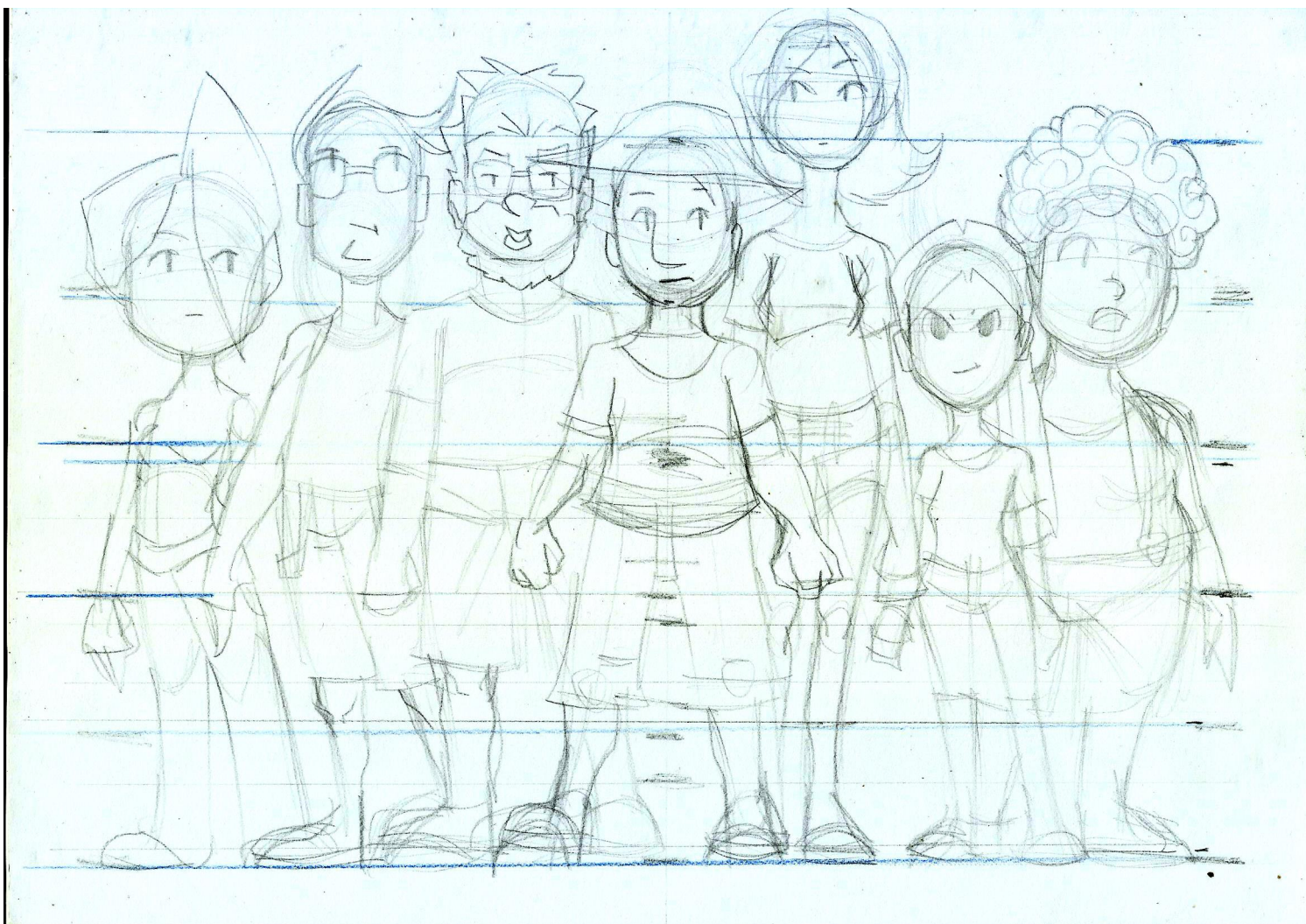
SANDERSON, Brandon. **Sanderson's Third Law. Brandon Sanderson**, 25 set. 2013. Disponível em: <<https://www.brandonsanderson.com/sandersons-first-law/>>. Acesso em: 22 jan. 2023.

STEAM. **Iconoclasts na Steam**. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/app/393520/Iconoclasts/>>. Acesso em: 15 nov. 2023.

STEAMGRIDDB. **Disgaea PC**. SteamGridDB. Disponível em: <<https://www.steamgriddb.com/>>. Acesso em: 15 nov. 2023.

Apêndice

Os processos ao longo do caminho

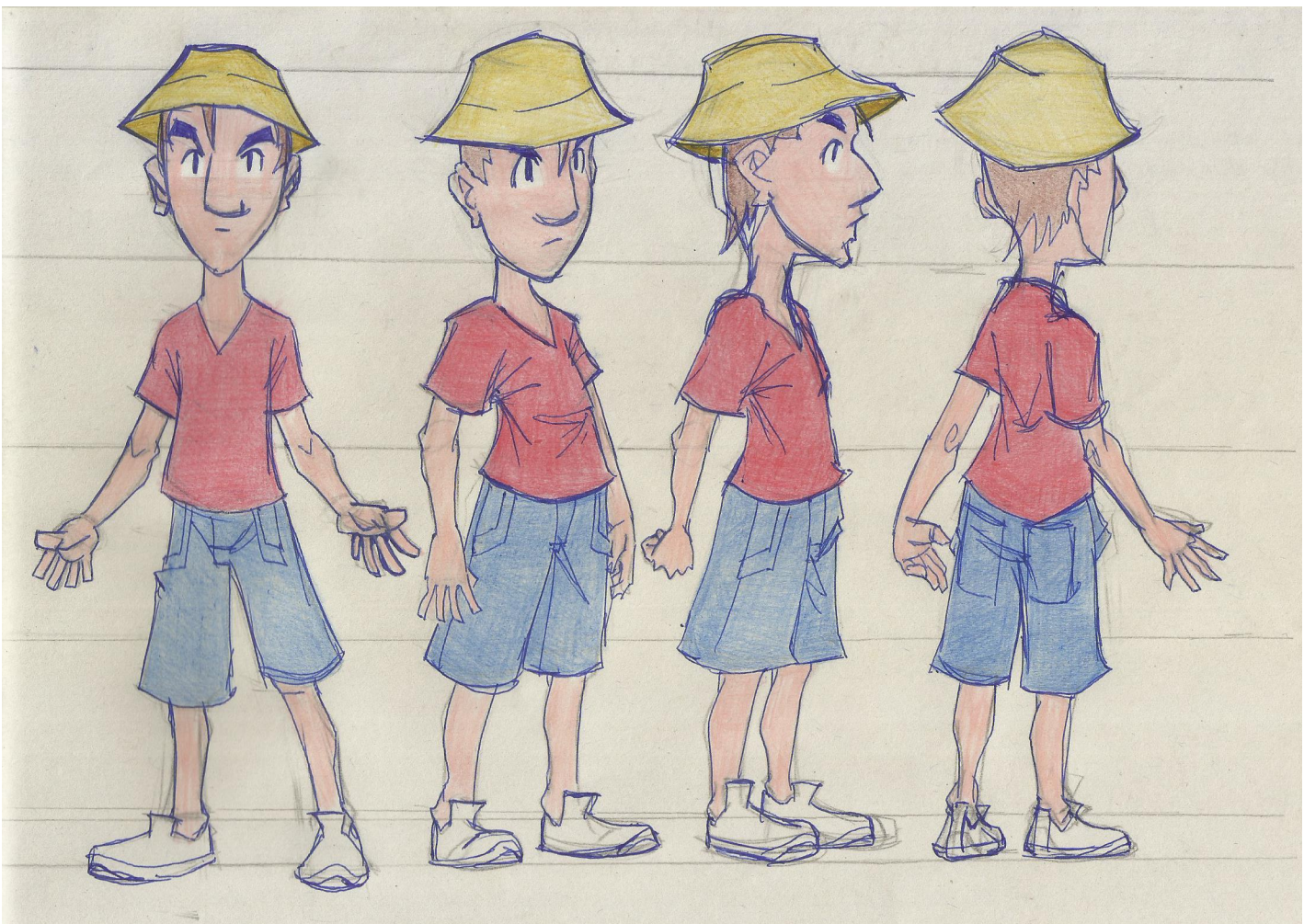


Esta é uma sessão onde decidi colocar estudos e esboços dos personagens do Ciclo, com a finalidade de adicionar mais informações para a pesquisa, além de apresentar o caráter referencial mencionado no documento principal. Além disso, gostaria de compartilhar mais detalhes sobre o processo de produção desses estudos. Várias alterações serão realizadas posteriormente, visto que o desenvolvimento desse projeto ainda se encontra em andamento.



HELIO WEISS





Leo é o personagem principal da história. Acabei decidindo por um design simples, sem muitos detalhes, primeiro por facilitar o processo de desenhá-lo frequentemente. O mesmo pode ser dito sobre todos os outros personagens. Outro motivo importante foi a possibilidade de modelá-lo em três dimensões em projetos futuros, onde o excesso de detalhes poderia comprometer o processo. As cores do personagem podem mudar conforme o andamento do projeto, entretanto a principal composição de suas vestimentas permanece basicamente a mesma.



Difícilmente o vemos sorrindo, visto que ele é uma pessoa séria e com um objetivo fixo, por isso ele tem dificuldade em lidar com as próprias emoções. Este também é um dos temas que serão abordados ao longo do projeto.

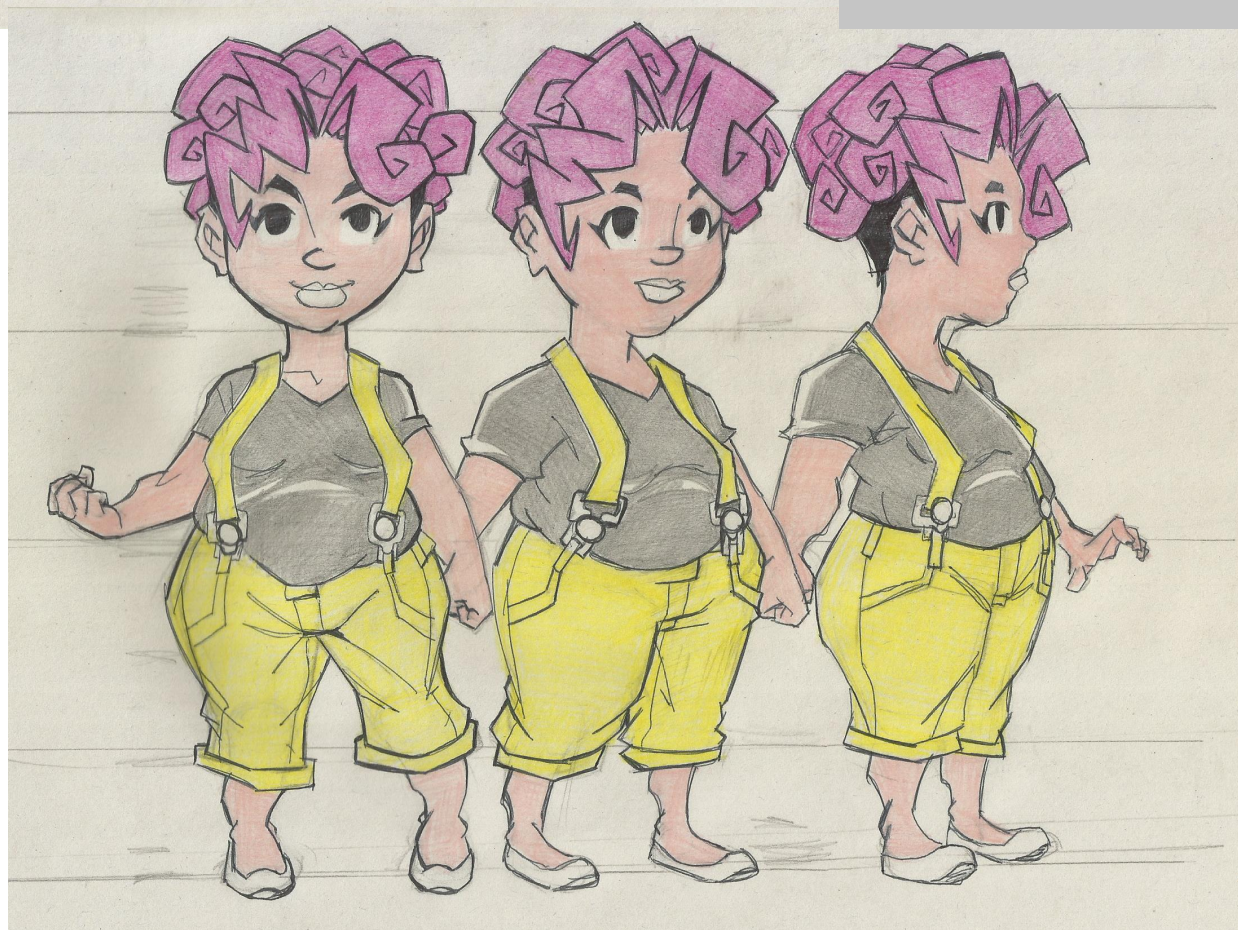
Ele escolheu essas vestimentas para não voltar a utilizar roupas de escritório do seu antigo emprego.

Inicialmente pensei em dar-lhe sandálias, porém percebi que isso destoaria com a narrativa de uma pessoa que anseia por uma vida livre. Logo, optei por vesti-lo com sapatos fechados.





Zee é uma personagem repleta de facetas, que não possui medo de sentir. Por isso optei pelas cores saturadas em sua paleta. Ela também é bastante caótica, mudando constantemente de aparência, mas para a finalidade do projeto, decidi manter o visual inicial, com a roupa de sua primeira aparição. Ela utiliza a magia dimensional do Caos, que graficamente pretendo representar através de arte generativa digital.

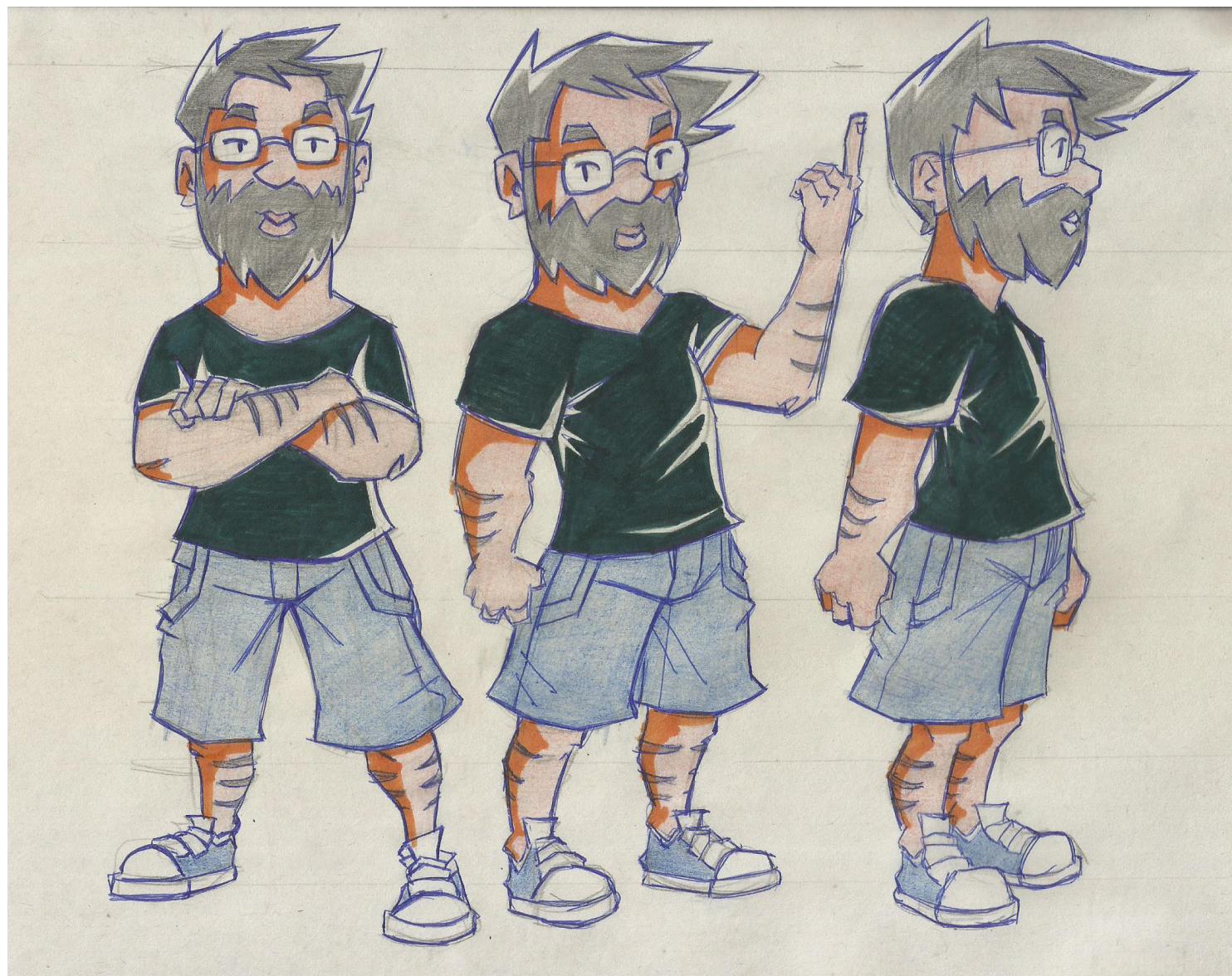




Os cabelos de Zee foram uma das partes mais difíceis de desenvolver, pois gostaria de passar a ideia de radicalidade, movimento, desprendimento e um pouco de caos. Optei por um estilo de cabelos curtos, porém encaracolados, onde as curvas passariam a impressão de movimento desejada.

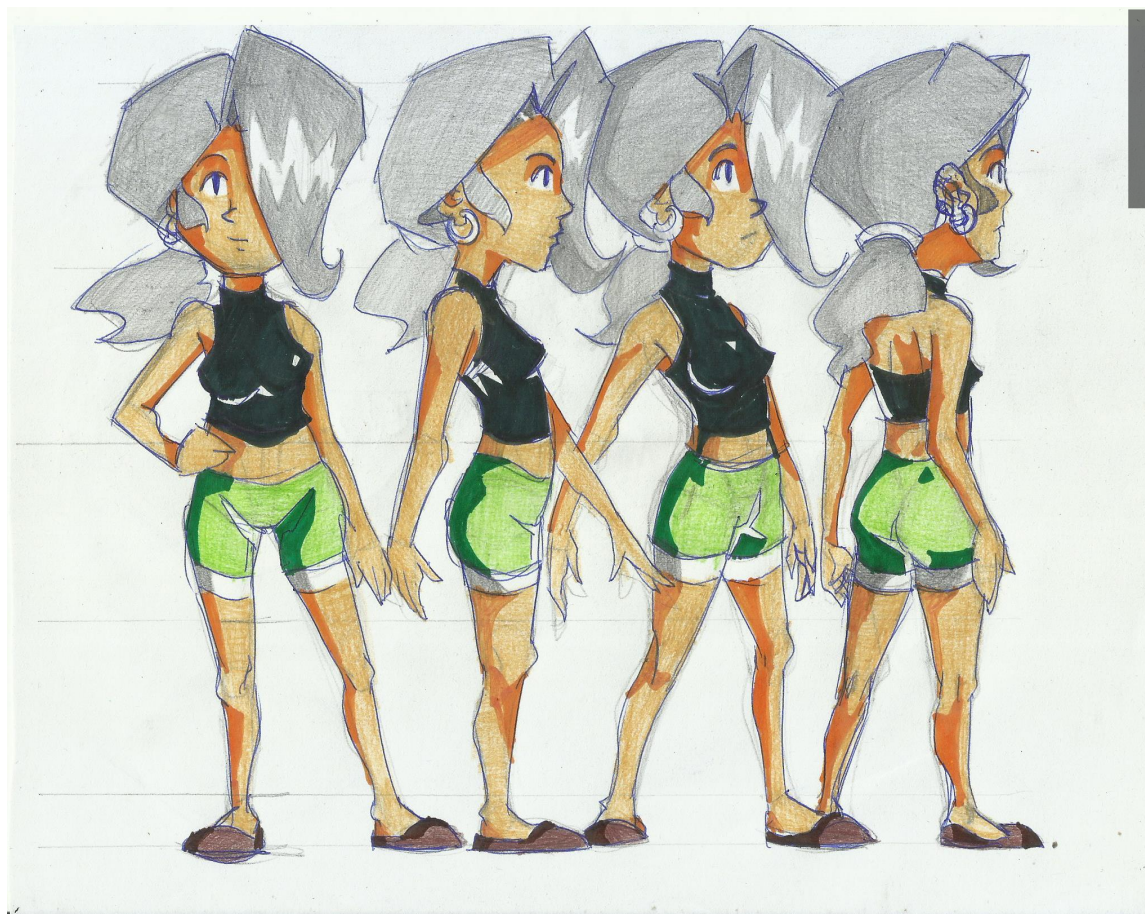
KAI





Kai também apresenta uma composição bem simples. A principal ideia aqui foi deixá-lo bem simples em sua forma humana, adicionando mais cores e detalhes a medida em que ele desenvolve sua capacidade de mimetizar monstros a partir de sua magia de metamorfose.

Diferente da maioria dos personagens, ele pode ser considerado um lutador de contato, ou seja, ele possui mais vantagens em ataques de curta distância. Por isso ele é um pouco mais robusto que os demais personagens.



Louise

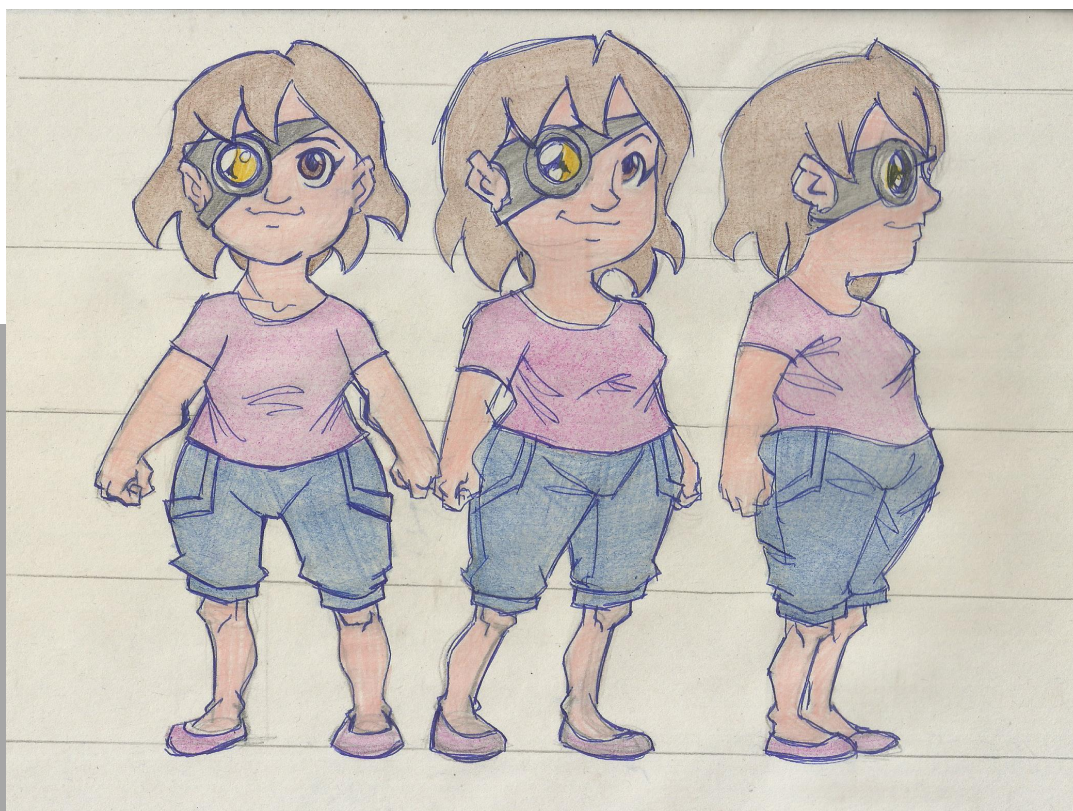
Louise é uma personagem extremamente empática. Muito isso se deve a sua aptidão com a natureza.

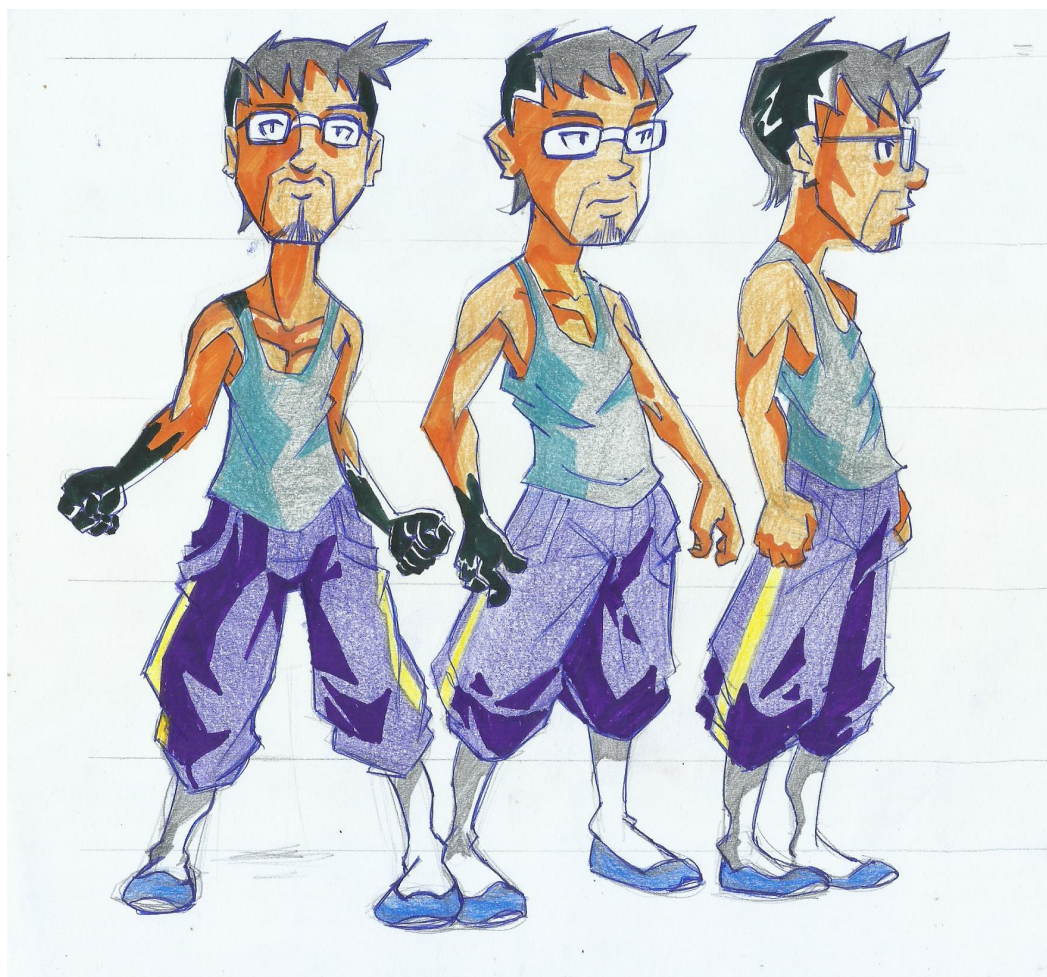
Entretanto isso a desgasta, e isso se reflete em sua magia. Ela é capaz de utilizar magias poderosas, porém ela precisa de descanso intenso após lançar seus feitiços.

Por isso ela se dedica ao caminho dos sábios.

Kima

Kima é uma estudante ímpar na Academia Livre de Magia, pois embora ela consiga detectar e entender a magia, ela não possui a capacidade de utilizá-la, devido a seu envolvimento com a Redoma. Mas isso não lhe impede de ser uma das melhores alunas de sua turma.





Vinnie

Vinnie utiliza magia humana, e nela se encontra a habilidade de adaptar seu corpo a diferentes condições, como gravidade, pressão ou mesmo efeitos de magias.

Por isso, uma de suas magias mais comuns é a de contra-ataque, onde consegue segurar a magia adversária com as mãos. Quando ele faz isso, ele acumula uma quantidade de magia elevada nas mãos para conter o ataque, o que ocasiona uma mudança visível em suas mãos.

Bella

Bella é uma personagem que surge como uma ex-colega de classe de Leo em seus tempos da escola de magia de Ziel. Entretanto ela decide seguir o próprio caminho em busca da magia do tempo.

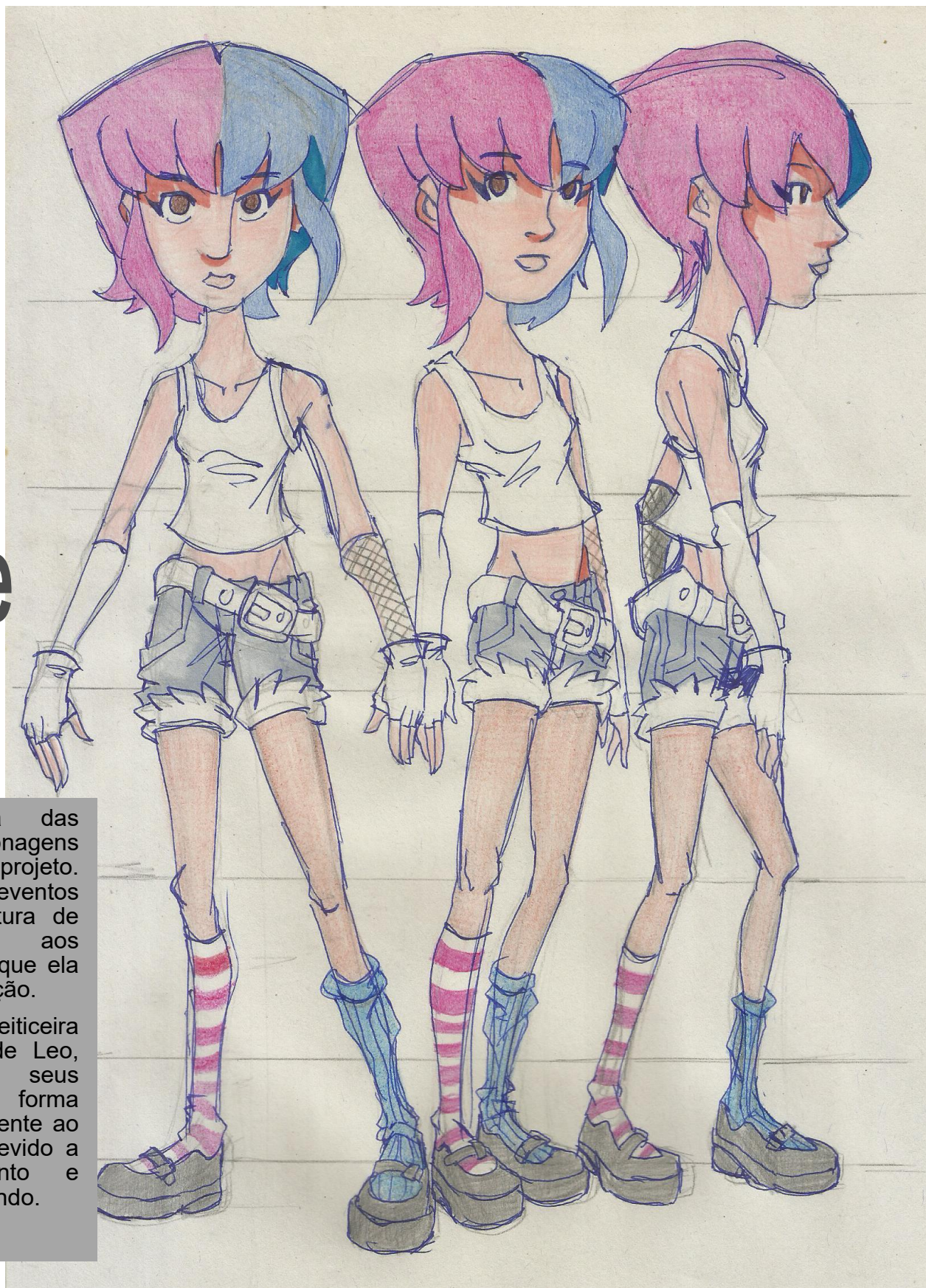
Ela é uma das personagens mais estilosas da história.



Cookie

Cookie foi uma das primeiras personagens criadas para esse projeto. Durante o início dos eventos ela assume a postura de antagonista, mas aos poucos se percebe que ela possui um bom coração.

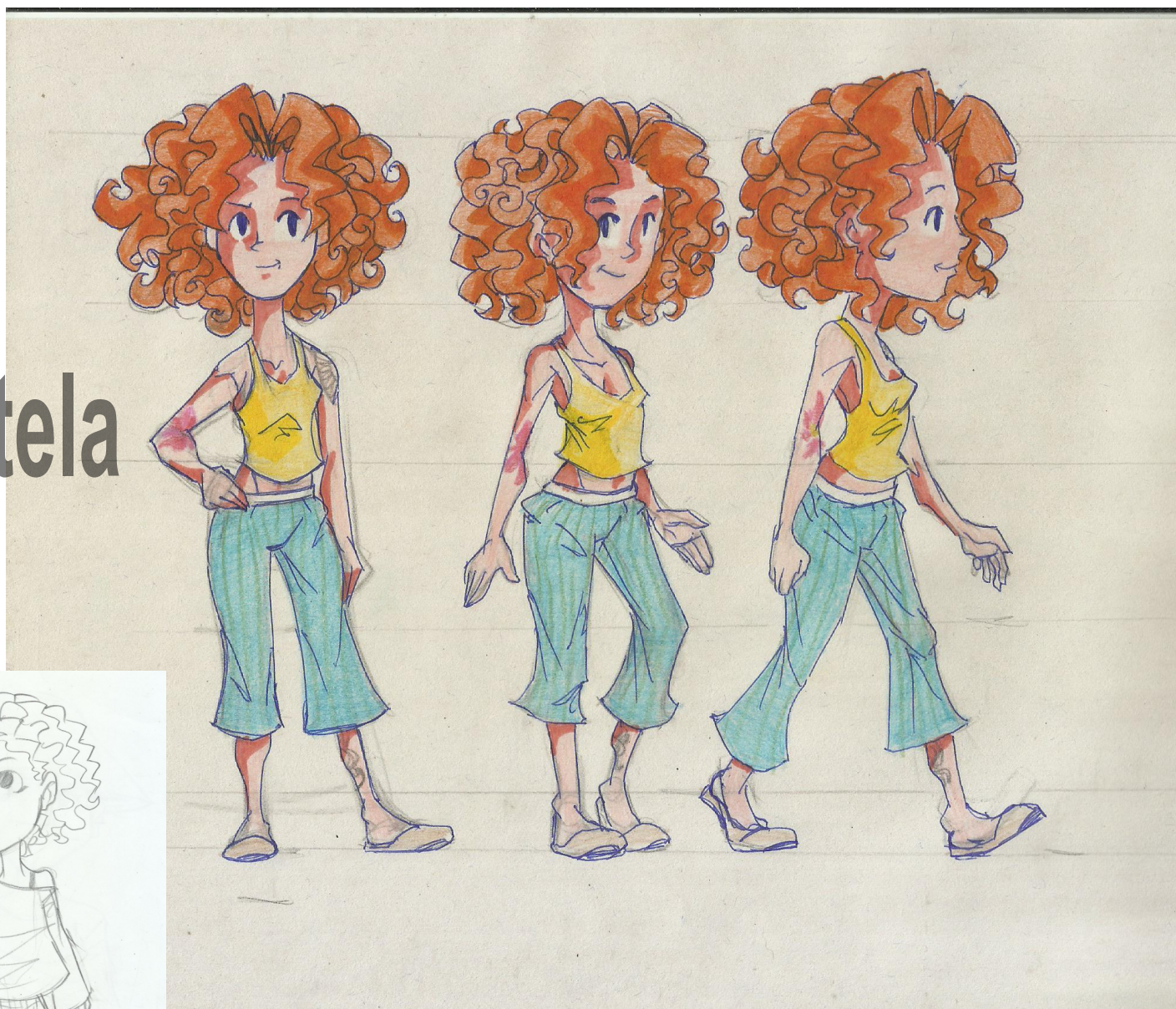
No início ela é a feiticeira das chamas rival de Leo, mas desenvolve seus poderes de uma forma completamente diferente ao longo da história, devido a seu amadurecimento e compreensão do mundo.



Estela

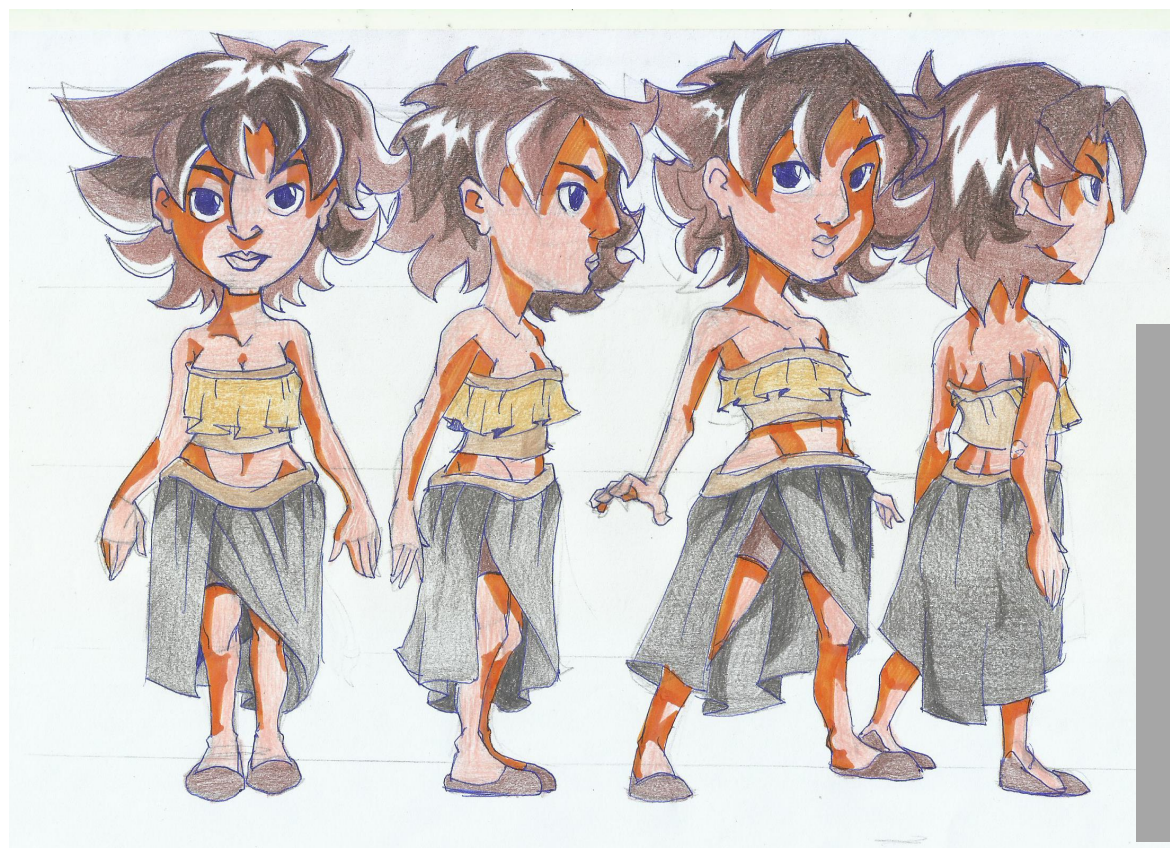


Primeiro esboço de Estela.



Estela é uma das estudantes mais talentosas do campus, mas luta constantemente com o dilema entre viver no mundo da magia e o mundo dos mortais. É especialista em magia de água e de tinta.

No início queria que ela fosse a “garota popular”, mas ao longo do processo ela acabou se tornando uma rival de Leo na busca por se tornar Mestre dos Magos, com a diferença que ela possui um objetivo completamente altruísta.



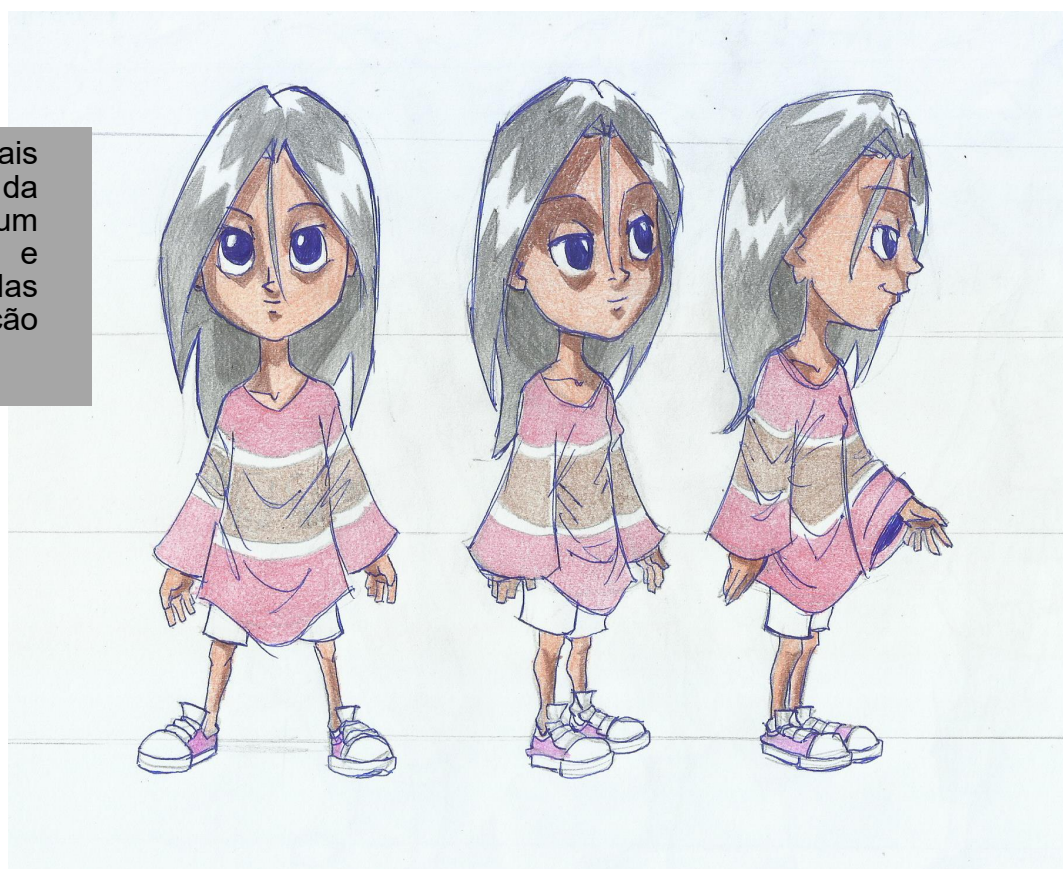
Jasmine

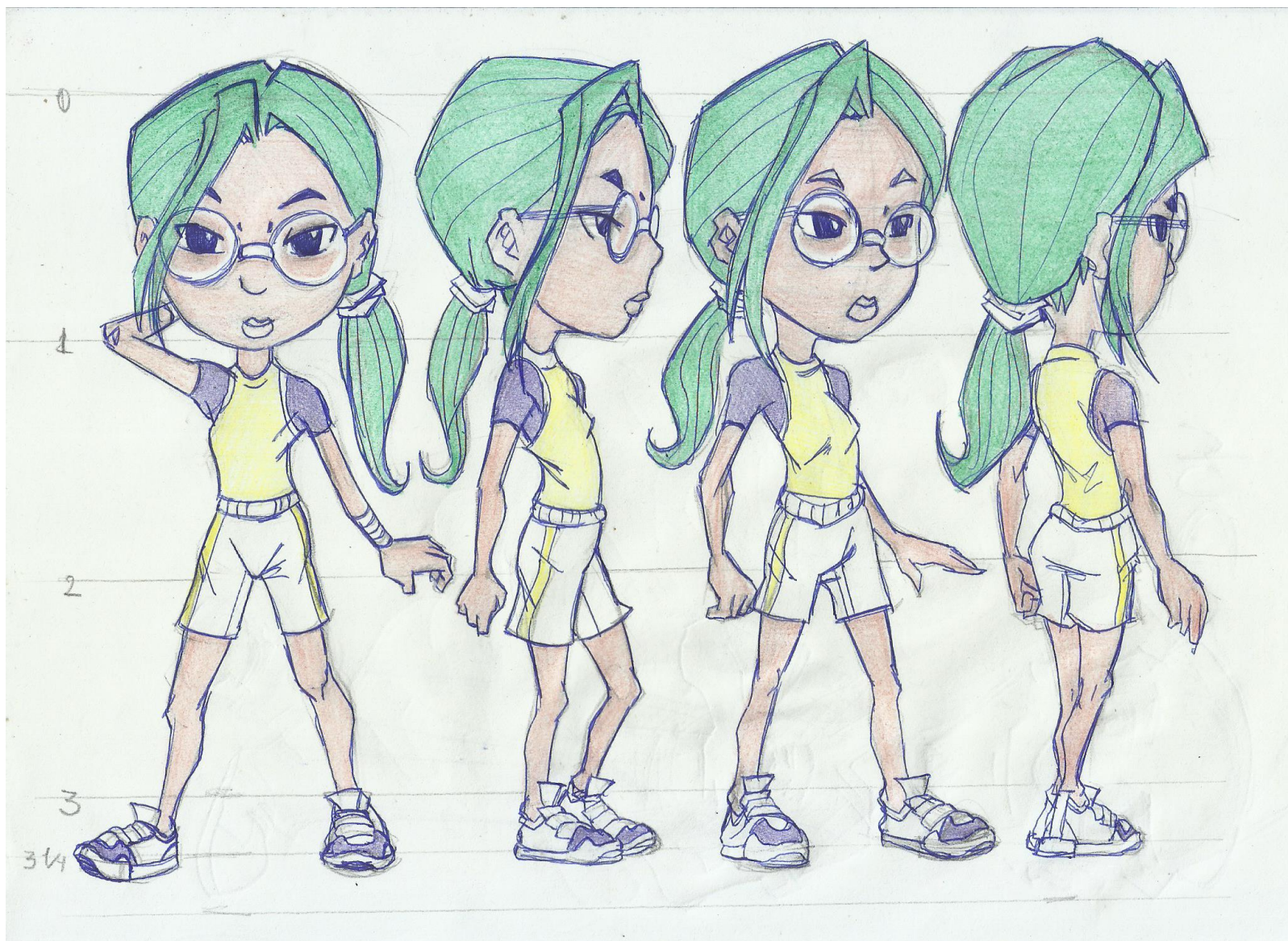
Jasmine é a feiticeira da terra e do barro, e seu objetivo é descobrir a relação primordial entre a magia da terra e o conceito do feminino.

É aliada de uma elemental da terra chamada Vênus, que lhe concedeu a habilidade de “ouvir” a terra.

Mina é uma das alunas mais misteriosas da história. Apesar da aparência doce, ela possui um fascínio por magia das trevas e temas mórbidos. Ela é uma das alunas mais talentosas na utilização de magia dimensional.

Mina

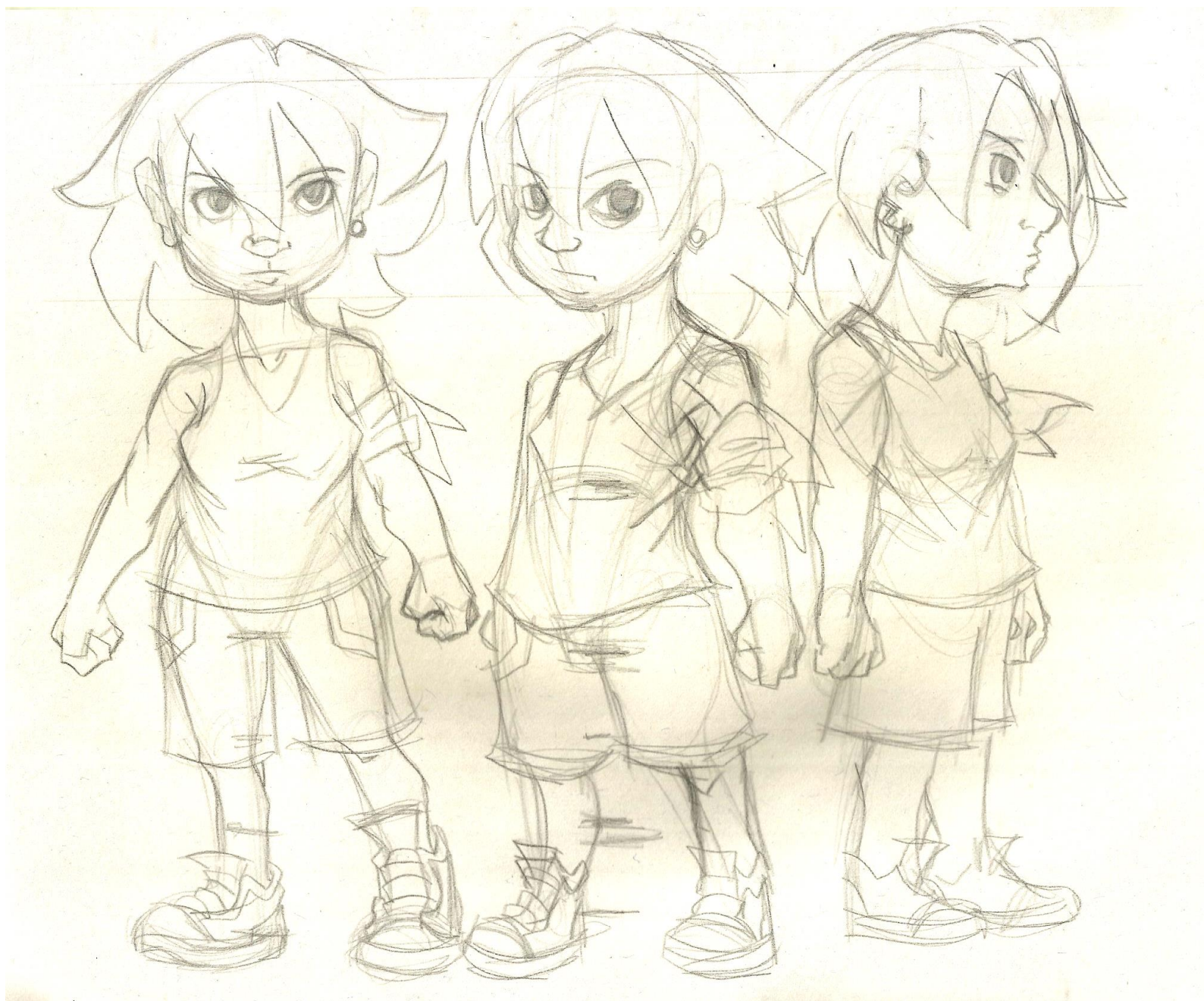




Yoko

Yoko surge como uma das calouras na Academia Livre de Magia no segundo ano letivo de Leo. Os dois desenvolvem uma amizade imediata, visto que são entusiastas da magia elementar.

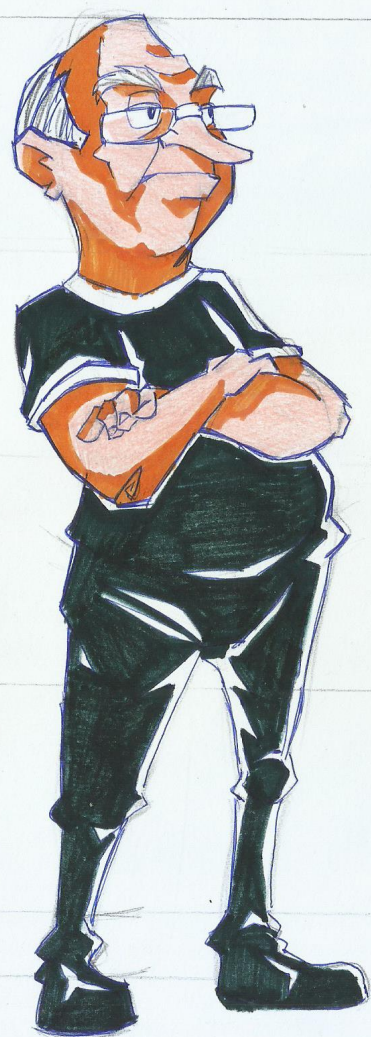
Seu principal conflito envolve sua autoconfiança, além de sua capacidade de confiar nas pessoas.



Roberta possui o papel de rival na primeira parte da história. Também é uma feiticeira das chamas, e possui uma personalidade bastante reativa. Vive com receio de perder o espaço na Academia, que conquistou por mérito.

O lenço em seu braço esconde uma queimadura, resultado de um acidente na tentativa de dominar a magia do fogo.

Roberta



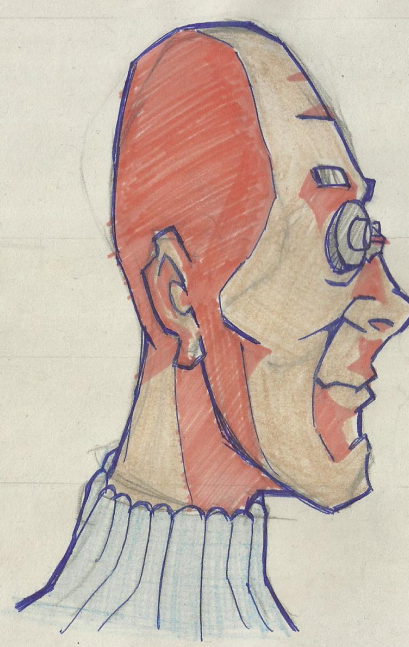
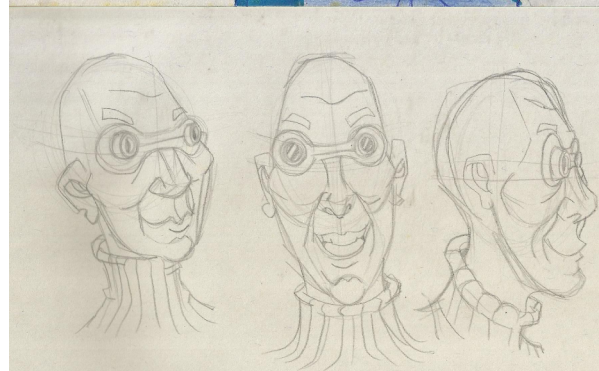
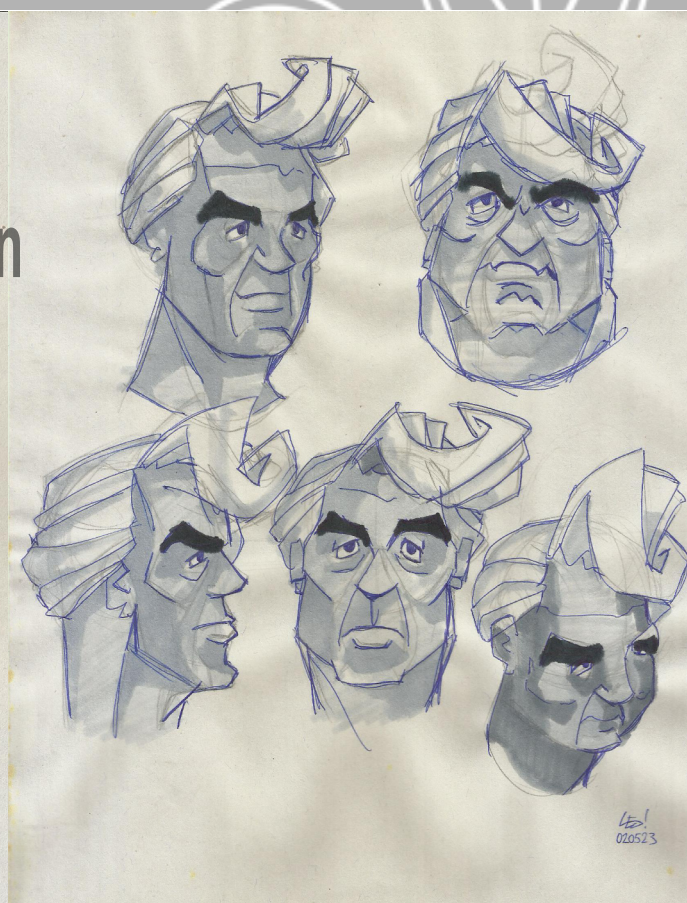
Agamenon é um dos professores de magia mais qualificados de todo o país. Excêntrico, muitas vezes deixa seus aprendizes cheios de perguntas, porém possui seu próprio jeito de conduzir suas aulas.

Ele é um dos membros do Conselho, por isso não é muito visto pelos corredores.

Agamenon Karnac



Bonelli
Canneghan



Bonelli e Vitreous são famosos feiticeiros, mestres em magia dimensional, que eventualmente se tornaram professores na Academia Livre.

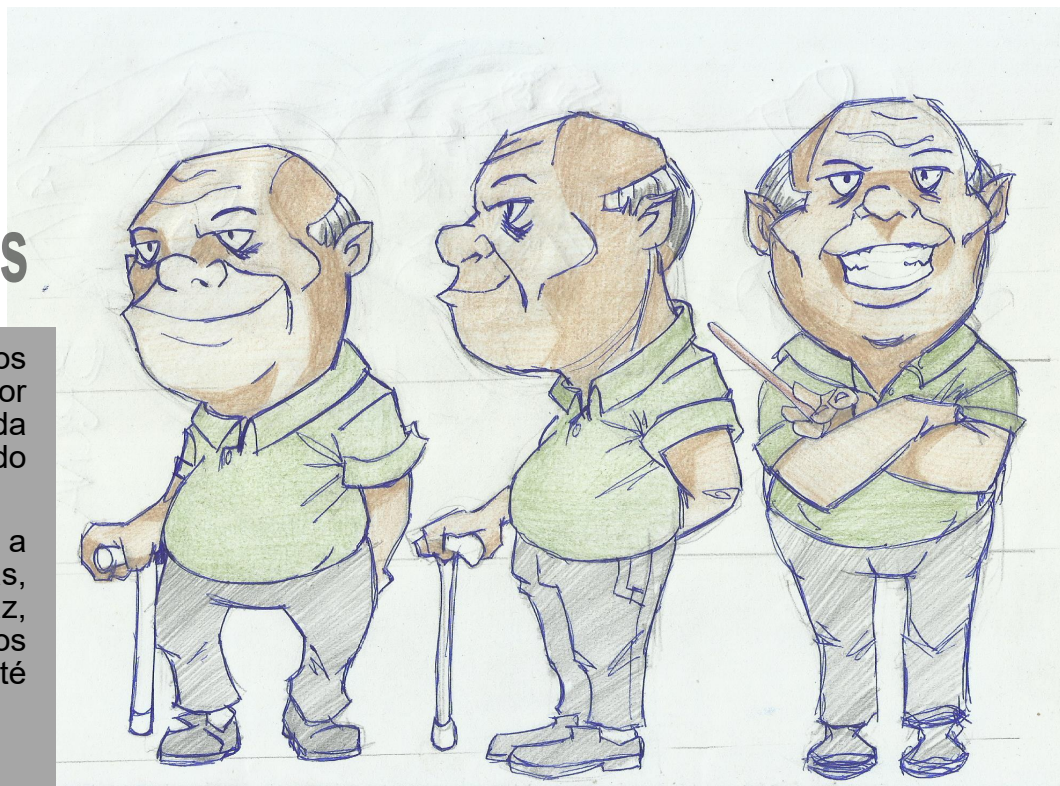
Por serem ex-alunos da renomada academia de Arcádia, possuem a convicção que apenas aqueles que conseguem o domínio da magia dimensional podem se tornar feiticeiros de verdade.

Sebastian Vitreous

Tadeus Miquerinos

Professor Miquerinos é o responsável por ensinar história da magia, e é conhecido pelo mundo todo.

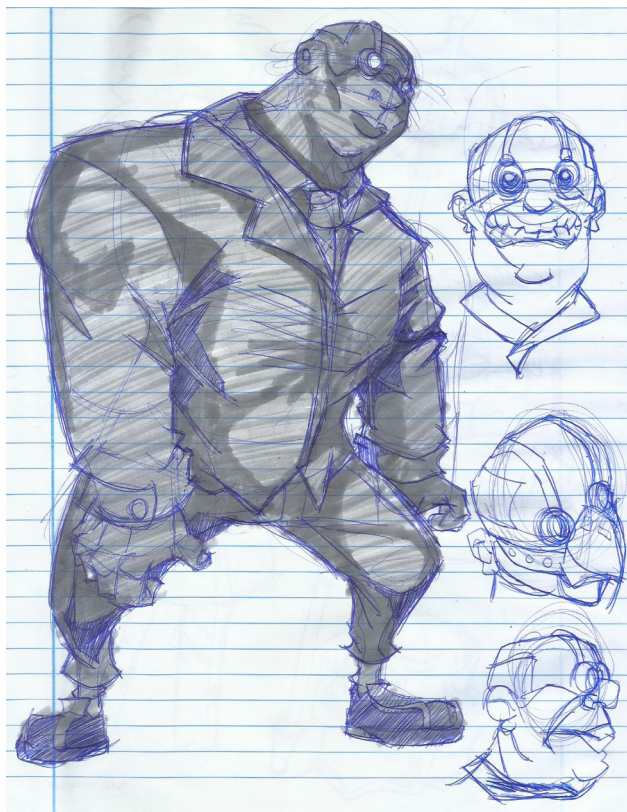
Difícilmente recorre a utilização de magias, mas quando o faz, mostra-se um dos mais competentes até os dias de hoje.



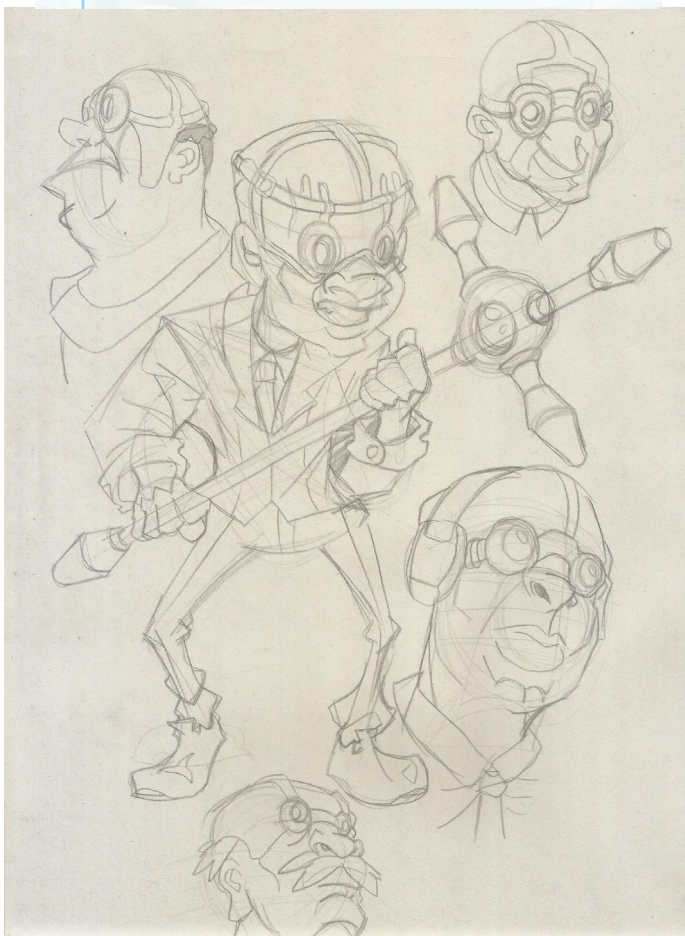
Ivone Dadah

Ivone é a rigorosa professora de rituais. Possui uma sede imensa de encontrar alunos prodígios de acordo com seus próprios critérios. Quando escolhe seus aprendizes, ela não se contenta enquanto eles não estiverem em um nível absurdo de excelência.





Soldados da Redoma



Toda história precisa de antagonistas, e aqui são os membros da Redoma.

Há uma imensa variedade de membros dessa organização descentralizada, e alguns são perceptíveis a partir de suas vestimentas ou acessórios.

Os mais comuns são os membros da divisão chamada “*Casa de Crow*”, considerados os mais tradicionais. Seus homens são chamados de soldados.

Vestem-se sempre com roupas de tom cinza ou pastel, abominam cores saturadas.

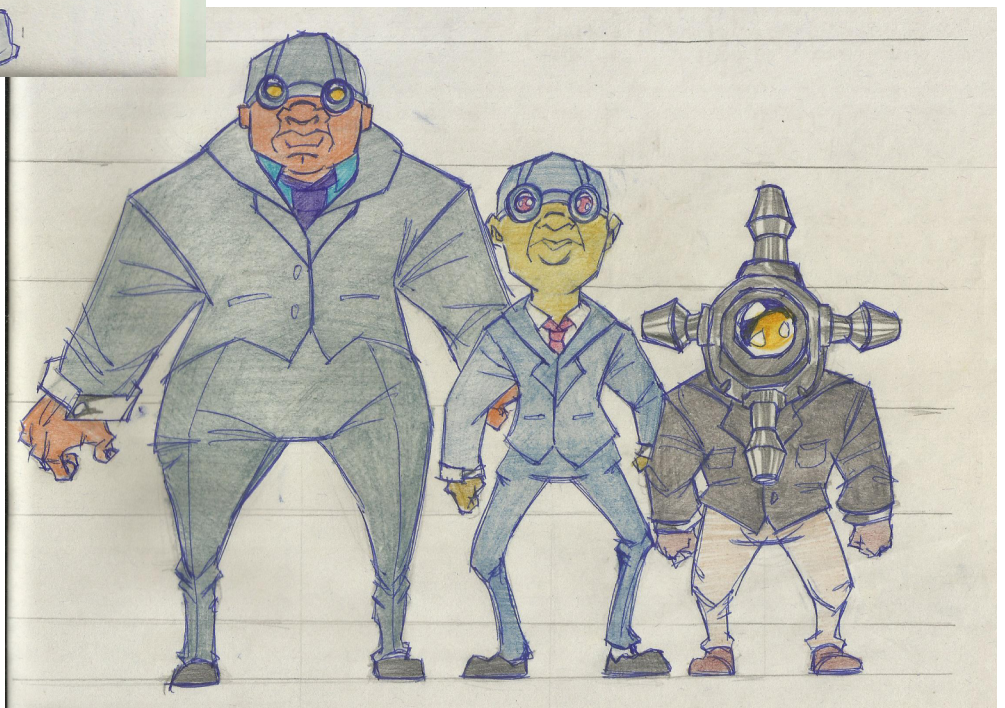


Os soldados da Redoma são personagens recorrentes dos meus mundos imaginários.

São a representação visual do ser humano desprovido de sua própria autonomia e vontade, sujeito a obediência cega de seus líderes. Vestem um tipo de capacete que os mantém anônimos, e óculos especiais que lhes oferecem uma visão distorcida da realidade, onde tudo aquilo que consideram diferente de seu modo de viver torna-se abominável.

Quase sempre usam ternos ou roupas sociais, pois desejam ser vistos pela sociedade como exemplo de decência e civilidade.

Vivem buscando por novos membros, e para isso são capazes de visitar os ambientes mais inóspitos.

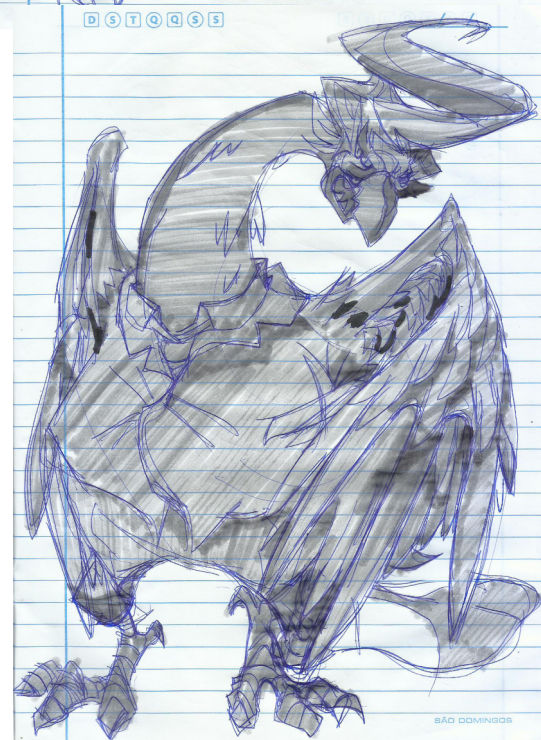


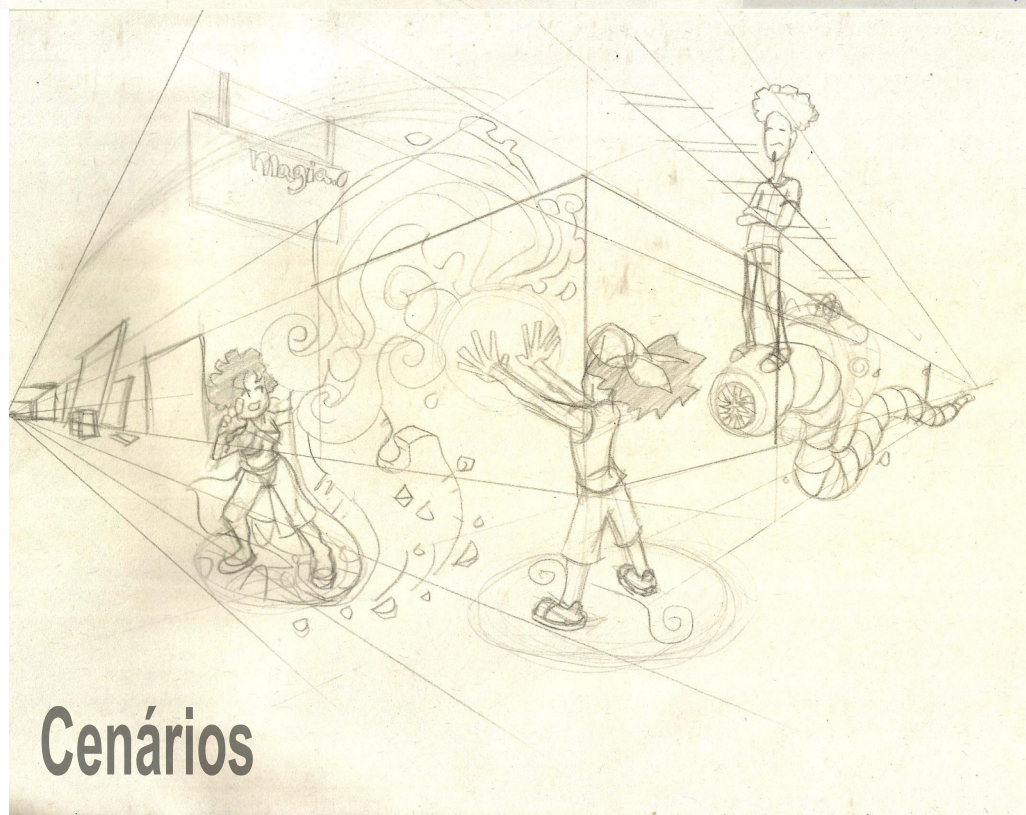
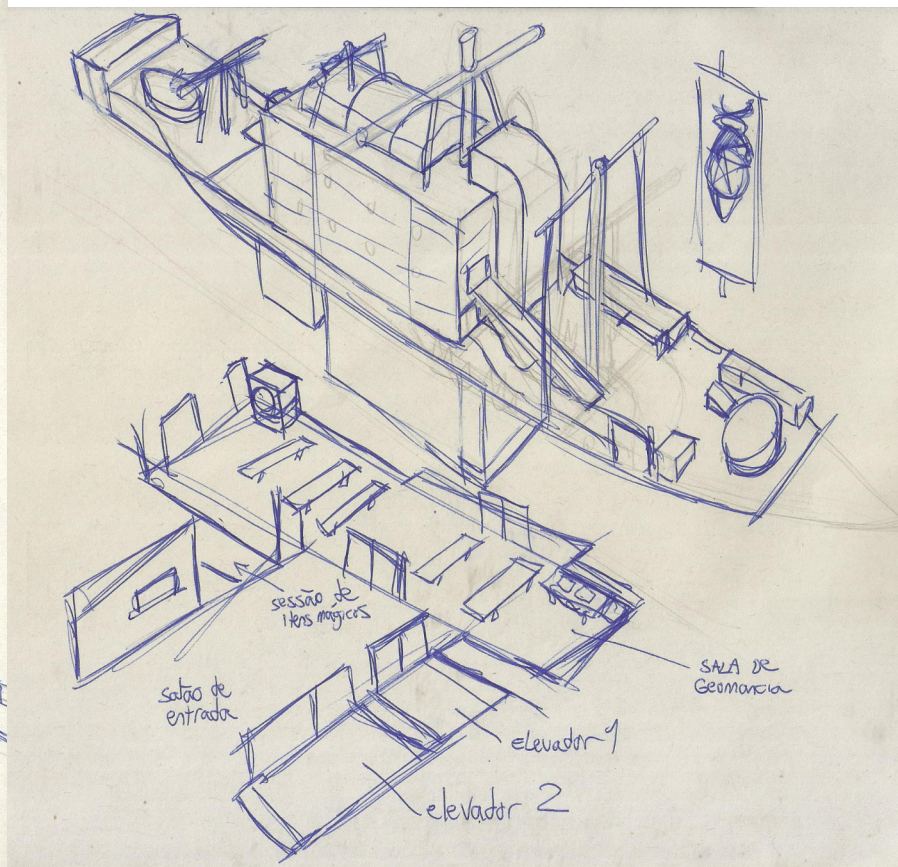
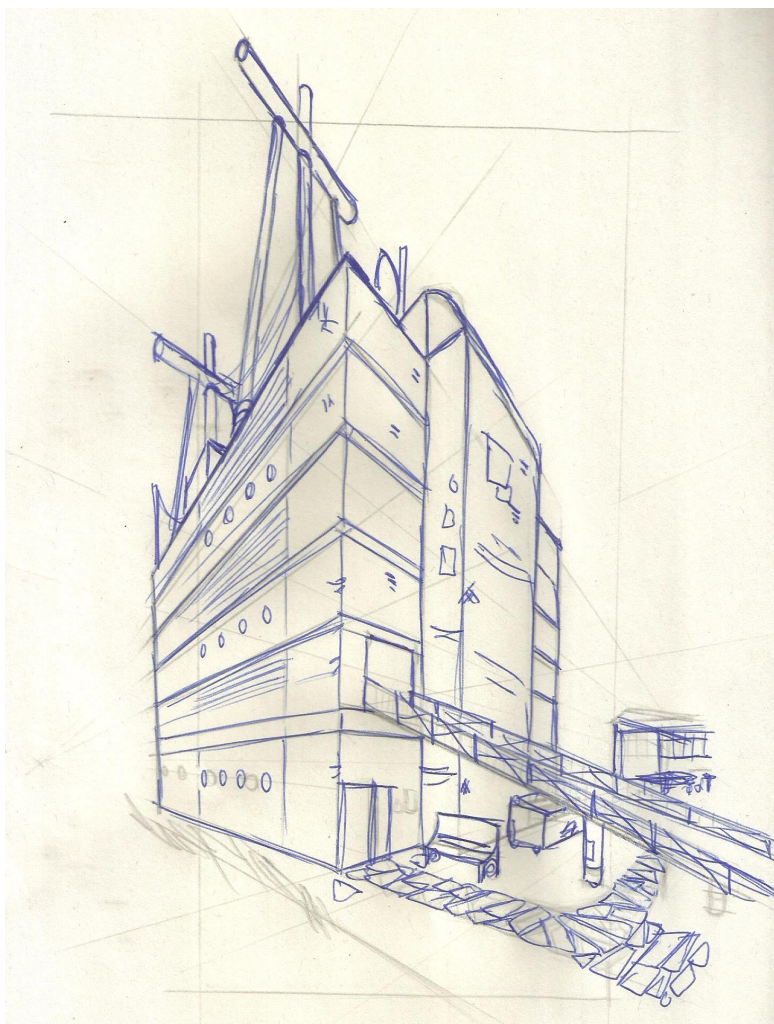
Barão Van Goose



Van Goose é o líder da divisão *Dove* da Redoma, e um dos inimigos recorrentes desse universo, embora seja um antagonista bem inferior comparado com outros líderes.

Ele é um personagem extremamente covarde e sua especialidade é manipular e extorquir pessoas vulneráveis. Sua divisão, entretanto, é capaz de atos mais obscuros.





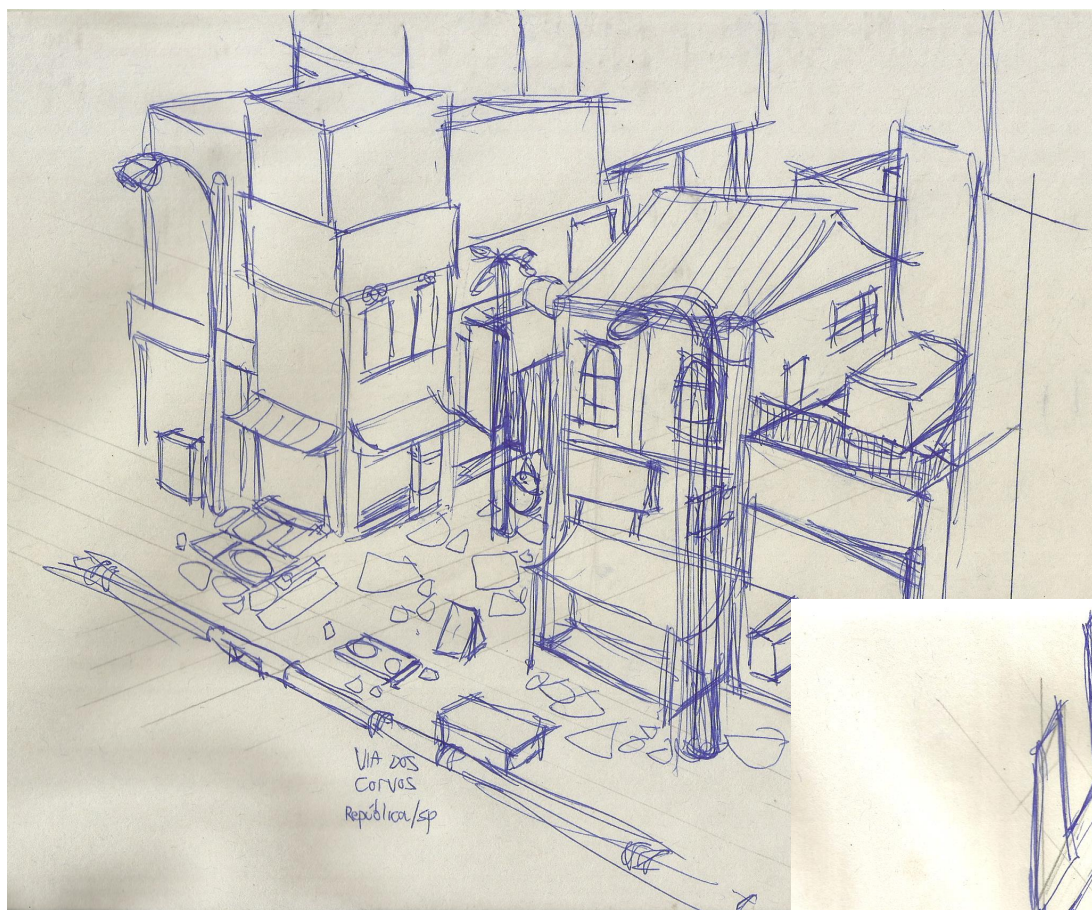
Cenários

A Academia livre de magia é o principal cenário da história, grande parte dos eventos acontecem em seu interior.

Os professores incentivam todos os alunos a utilizarem magias em seus espaços, pois acreditam que o uso constante da magia pode auxiliá-los na tarefa de controlá-la.

Misteriosamente a estrutura do Campus da Academia possui o formato de um navio, vista do lado de fora. Por dentro, as coisas são bem diferentes, pois o constante uso da magia dimensional para distorcer o espaço acabou tornando o ambiente interno muito maior do que seu exterior.

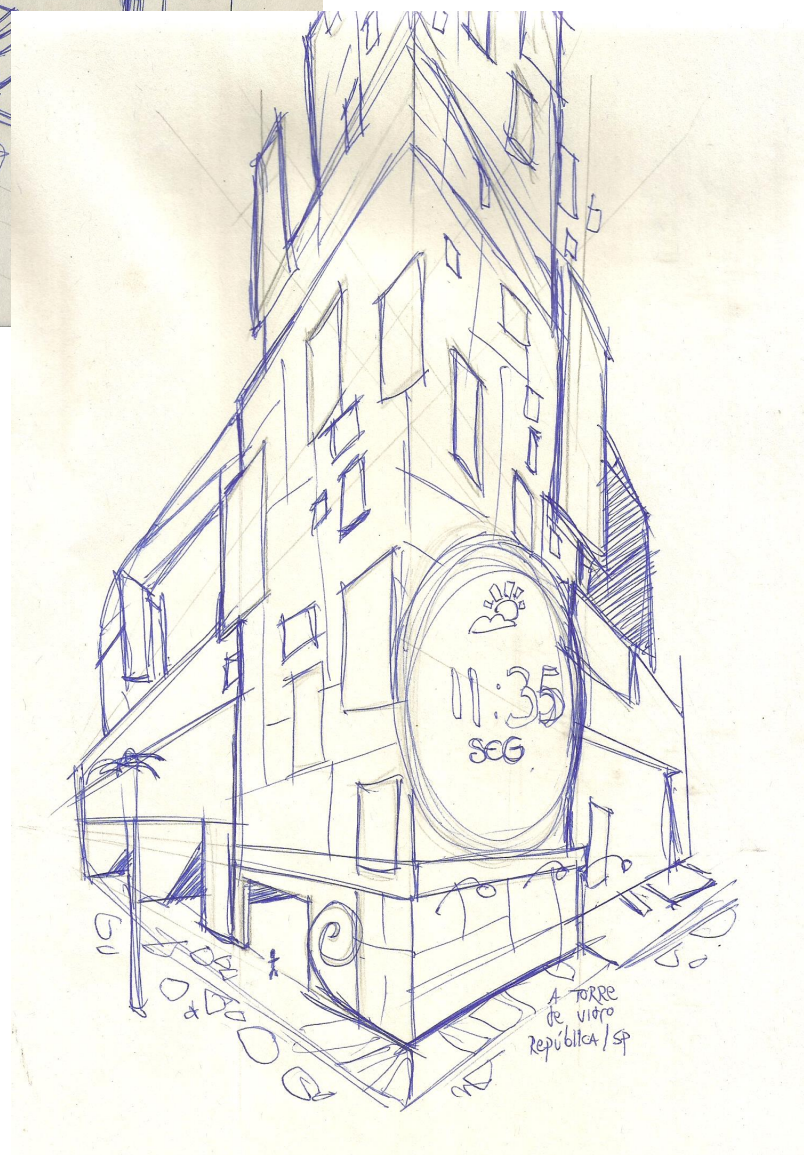
Cenários



Um dos cenários que mais gostaria de explorar são as paisagens urbanas. Fiz alguns esboços baseados em locais na região da República. Aqui não prezo pela exatidão do lugar, e sim quero retratar uma sensação da fantasia, do mágico, de um invisível que é visível a poucos, em um misto de antiguidade e futuro.

Entre outros cenários possíveis estão estações de metrô e alguns pontos históricos de São Paulo, para isso quero retratar esses cenários com o auxílio de ferramentas digitais, tanto colagens quanto modelagens computadorizadas em três dimensões.

Esses esboços iniciais servem para ter uma ideia geral do que gostaria de visualizar. Pretendo ainda realizar vários estudos de paisagens urbanas ao longo do projeto.





<https://ociclo.carrd.co/>

