

ENEROS

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Departamento de Design

ENEROS

Desenvolvimento visual e narrativo de um universo fictício fantasioso

Juliane Rodrigues Prenhacca
Maria Luisa Pavilhão Boscariol

Projeto de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do título de bacharelado em Design Gráfico,
sob a orientação dos professores Drº Milton Koji Nakata e Drª Cássia Carrara

Bauru
2015



Agradeço meus pais, José Luiz e Angela, e minha irmã, Ana Beatriz, pelo suporte e paciência durante todos esses anos, especialmente minha mãe que me aturou esses últimos meses enquanto eu surtava com o desenvolvimento desse projeto. E também minhas cachorras, Cora e Lizzie, que aguentaram todos os abraços e apertões quando eu não aguentava mais trabalhar nesse projeto.

A Prof.^a Cássia Carrara por ter me orientado, aos anos de aulas e orientações que refinaram meu interesse e habilidades em design editorial. Ao co-orientador Prof. Milton Nakata e à banca, Prof. José Carlos Plácido e Prof.^a Fernanda Henriques, por terem cedido seu tempo e experiência para a avaliação deste trabalho.

Aos meus amigos, esses p*tos que ajudaram tudo isso valer a pena. Juliane Prenhacca, grande amiga, filhote e melhor parceira que eu poderia ter; Alissa Munerato, top waifu e revisora de todos os textos; Anna Cappellotto, filhote que eu queria ter conhecido mais cedo e que me ajudou a manter a minha sanidade;  **ÁNNÄ CÄRÖLINÄ** e Thais Rehder, nem Haikyuu salva; Milton Rafael Castro, Priscila Matta e Felipe Andrade, também me ajudaram a manter minha sanidade; Mariana Marangoni, Raul Alves, Bruno Feltran, Arthur Gurgel, Thabata Marinzek e Dika Araújo, um cultista voador jogando mini-chocolates no formato do deus e salvador Cthulhu para vocês.

Foram longos anos e todos vocês tornaram tudo isso muito melhor.

- Malu

PS: Doge, Dog of Wisdom, The Dog, Renato e Tobias, e Shia laBeowulf.

Cora (vira-lata/blue heeler) e Lizzie (beagle)

Agradeço principalmente meus pais, Acácia R. Prenhacca e Onivaldo J. Prenhacca, por sempre apoiarem e amarem o pacote inteiro que sou eu, assim como minha família, especialmente meus primos e avó, que sei que sempre estarão presentes para me ajudar.

À minha criança de quatro patas, Nero, que nunca questionou minhas escolhas de vida e me deu apoio emocional e o maior amor incondicional durante todo o percurso.

Aos meus orientadores, Prof. Milton Nakata, pela direção, conhecimento e aulas durante a graduação que me proporcionaram motivação na área e um maior interesse por concept art e Prof.^a Cássia Carrara, pela paciência, compreensão, direção e conhecimento passado nas aulas. À banca, Prof. José Carlos Plácido e Prof.^a Fernanda Henriques, por terem aceitado ser parte desse projeto e avalia-lo com seus repertórios. Também aos professores do curso que adicionaram à minha vida com seus ensinamentos.

À minha super amiga, parceira importantíssima de projeto e futura escritora Maria Luisa Boscariol. A todos os meus amigos, em especial: Anna Carolina e Thaís Rehder, melhor companhia possível durante todo o processo de tensão coletiva; Leonardo Bovo, Carolina Lie Takara, Virgínia Rúbia Moraes e Julia Landim Goya, que também aguentaram a minha ansiedade com o TCC e me deram força para continuar; Danielle Naomi, amiga e companheira de apartamento enquanto eu morava em Bauru, além de me ajudar em infinitos momentos; aos amigos e colegas do estágio e da minha classe; e ao Bodo que ressuscitou mais uma vez meu computador quase imortal durante a tensão do projeto.

Agradeço também aos meus criadores de conteúdos artísticos favoritos, desde compositores, artistas, escritores até os desenvolvedores dos meus jogos preferidos, que moldaram parte da minha vida e influenciaram meu caminho.

- Juh

Nero (border collie) e Esquilinho (roubado da Juh)





ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO	6
2. WORLDBUILDING	8
2.1 Função	10
2.2 Aplicação	11
3. GÊNERO FANTASIA	12
3.1 Subgêneros	14
4. INSPIRAÇÕES	16
5. ARTBOOK	22
5.1 Análise The Art of Journey	23
5.2 Análise The Art of Eorzea	27
5.3 Análise The World of Thedas	30
6. DESENVOLVIMENTO	34
6.1 Mapa	35
6.2 Nemaasa	40
6.3 Caersava	46
6.4 Vehker	52
6.5 Geevera	64
6.6 Alenoria	76
6.7 Símbolos	88
6.8 Site	90
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	92
8. REFERÊNCIAS	94



1. INTRODUÇÃO

Nossa primeira conversa foi sobre nossos próprios personagens, o tipo de mundo em que viviam e os obstáculos que enfrentariam. Mal sabíamos que viríamos amigas tão próximas e parceiras para o TCC e futuros projetos.

Com hobbies semelhantes quando crianças, gostávamos de integrar histórias e mundos inventados com as brincadeiras - miniaturas de animais e dinossauros, cenários construídos no meio da sala ou quarto. Eu devorava livros de fantasia e enciclopédias sobre animais, a Ju descobriu seu gosto pelo desenho e como usá-lo para se expressar e desenvolver seus personagens e mundos. Jogos deram uma nova direção à nossa natureza introvertida e a atração pelo RPG sempre esteve presente antes mesmo de sabermos o que era RPG.

Eneros foi a solução que achamos para aplicar quase duas décadas de influência de jogos, livros, músicas, filmes e seriados. É o nosso mundo ideal, a nossa mistura dos mais variados subgêneros de fantasia com a intenção de criar um sistema funcional e a constante evolução dele, uma vez que o Eneros apresentado nesse projeto está longe de ser a versão final dele.

Esperamos que aproveitem o pedaço de fantasia que criamos para esse momento, com plena intenção de darmos continuidade a esse mundo.

A intenção original era criar uma enciclopédia para acompanhar o relatório, mas por questões de tempo e alguns problemas pessoais parte do projeto foi obrigado a mudar de última hora. Tivemos o TCC O Senhor da Lua, do aluno Alberto Ribeiro da Rocha, como inspiração e influência e achamos que a solução dele para isso foi uma ótima ideia, portanto decidimos também adotar a criação de um site ao invés da criação de um novo livro.

Esperamos que esse novo formato também atinja as expectativas de todos que acompanharam o projeto até esse momento.

A large, light blue, stylized floral or leaf pattern on a darker blue background. The pattern is symmetrical and features intricate, overlapping lines that form a central flower-like shape with radiating, leaf-like elements. The overall aesthetic is clean and modern.

2. WORLDBUILDING

“É necessário criar restrições, a fim de inventar livremente. [...] Na ficção, o mundo da história fornece a restrição. Isso não tem nada a ver com realismo... Um mundo completamente irreal pode ser construído, no qual asnos voam e princesas voltam à vida com um beijo; mas esse mundo, puramente possível e irreal, deve existir de acordo com as estruturas definidas no início (precisamos saber se é um mundo onde uma princesa pode voltar à vida apenas com o beijo de um príncipe, ou também com o de uma bruxa, e também se o beijo da princesa transforma apenas sapos em príncipes ou quem sabe, por exemplo, tatus).”

Umberto Eco, Postscript to the Name of the Rose, de 1984; tradução livre da autora

Worldbuilding, tradução literal de *construção de mundo*, é a construção de um universo fictício, uma ambientação consistente e diferente do mundo real, que pode envolver desde um mundo igual ao planeta Terra, mas com personagens imaginários até um universo completamente novo com seus próprios conjuntos de regras de base, sejam elas metafísicas ou de outra natureza.

Seu desenvolvimento engloba a criação de um mapa e elaboração de tópicos como: história, geografia, ecologia, mitologia, culturas diferentes e detalhadas; por vezes até mesmo um Mito de Criação - termo usado para a mitologia da origem daquele mundo, podendo ser contado de maneira detalhada ou meramente pontuado. Também é possível, porém não muito comum, a criação de idiomas inteiros, como *Sindarin* e *Quenya*, criadas por J.R.R. Tolkien, duas línguas élficas da Terra Média, onde se passa O Senhor dos Anéis.

O mundo resultante pode ser chamado de *conworld* ou *constructed world*, por extenso - literalmente mundo construído. Esses termos, junto com *worldbuilding*, foram popularizados nos anos 70 em *workshops* de escritores de ficção científica. Implica em foco em detalhe e consistência, algo muito valorizado por escritores de fantasia pós “O Senhor dos Anéis” e escritores de ficção científica pós “Dune”, que usam o *worldbuilding* numa tentativa de dar mais peso e significado a suas histórias, o qual não teriam sem uma ambientação bem definida.

Fig. 1: Galdalf cavalgando a Minas Tirith

Fig. 2: Sociedade do Anel





2.1 FUNÇÃO

Worldbuilding normalmente é utilizado para propósitos criativos como livros, videogames ou jogos de tabuleiro, podendo também ser uma ferramenta para diversão pessoal e exercício mental. Como *conworlds* possuem uma estética própria, alguns artistas e *hobbyists*¹ constroem mundos fictícios sem a intenção de escrever nenhuma história para eles - pelo menos nada mais detalhado do que documentos históricos.

Desenvolver uma ambientação imaginária e coerente é uma tarefa crucial para muitos escritores, já que é muito difícil desenvolver uma história que contém absolutamente nenhum elemento imaginário além do que é descrito ao leitor. A partir desse ponto acaba-se criando duas vertentes: criar apenas para dar base a uma história ou desenvolver o *conworld* a um ponto em que várias histórias possam ser comportadas dentro dele, sejam elas sequenciais ou não.

A forma mais básica de *worldbuilding* é a voltada para uma história. Segundo Victoria Strauss, escritora de romances adultos e infanto-juvenis, antes de começar a escrever, ela confere se tem uma compreensão sólida dos princípios básicos do mundo que está prestes a desenvolver; mas os detalhes - forma e natureza dos diversos lugares da história, por exemplo - não são desenvolvidos até que chegue a eles enquanto escreve.

Ela diz não inventar mais detalhes do que realmente precisa, já que isso se provou muito importante, pois uma vez que se deu ao trabalho de pensar em mais detalhes, torna-se incrivelmente difícil não os inserir na história, mesmo que não tenham utilidade alguma.

Já quando o *conworld* é suficientemente desenvolvido, as histórias incorporadas terão ligações claras entre si, tornando a escrita de ficção em série muito mais fácil, especialmente se essa série tem vários autores, situação muito frequente quando videogames ganham livros,

Fig. 3: Imagem promocional do videogame (1) Quem se dedica a um hobby
Dragon Age Inquisition

Fig. 4: Imagem promocional do videogame
World of Warcraft Cataclysm

como World of Warcraft e Dragon Age. Nesse caso, o *conworld* também ganha o título de “universo compartilhado”.

Quando os detalhes vão além do necessário e não são imediatamente relevantes, isso serve como um ponto distinto nesse tipo de trabalho, seja ele um *conworld* básico ou em grande escala. As informações extras costumam se juntar para formar o que ocasionalmente é conhecido como o “livro invisível” - porção de uma história que se torna conhecida com o tempo sem ser contada abertamente.

2.2 APLICAÇÃO

Como em todo processo criativo, não existe uma metodologia absoluta para *worldbuilding* e cada pessoa pode seguir seus próprios métodos e criar como bem entender. Porém existem dois tipos de guias muito mencionados e um terceiro método como a mistura dos dois primeiros.

Top-down ou Outside-In

De cima para baixo ou De fora para dentro

Esse método começa com a visão geral do mundo, se preocupando com particularidades como clima, principais características geográficas, nível tecnológico, principais raças e história. Desse ponto em diante todo

o resto é desenvolvido com mais detalhes. Depois dos elementos básicos, entra o *top-down* em si: continentes, civilizações, nações, cidades e vilarejos.

Um *conworld* desenvolvido de tal maneira tende a ser mais consolidado, com componentes individuais os quais se encaixam adequadamente. A única desvantagem é a de ser um processo que tende a exigir um trabalho substancial até que o mundo esteja detalhado o suficiente para ser útil, como em uma ambientação para um livro ou videogame.

Bottom-up ou Inside-out

De baixo para cima ou De dentro para fora

Por essa aproximação, o criador foca em uma pequena parte do mundo necessária para o seu objetivo. A cidade inicial é bastante detalhada, como geografia local, cultura, estrutura social, governo, política, comércio e história. Personagens secundários com certo nível de relevância podem ser descritos, até mesmo os relacionamentos entre cada um. Deixando a cidade, as áreas ganham menos detalhes, a descrição vai se tornando mais generalizada conforme se distancia e é aprimorada apenas em áreas de extrema importância.

Esse método prevê uma aplicabilidade quase imediata da ambientação, com detalhes pertinentes à história. Porém, esta abordagem pode render um mundo cheio de inconsistências.

“O que queremos dizer quando falamos em ‘worldbuilding’: Estamos falando sobre a revelação do seu mundo e seus detalhes pela história em si. É fácil pensar que isso significa ‘ambientação’, mas isso seria muito simples - worldbuilding cobre tudo dentro daquele mundo. Dinheiro, roupas, limites territoriais, costumes tribais, matérias de construção, importações e exportações, transporte, sexo, comida, os vários tipos de macacos que as pessoas possuem, se o mundo tem ou não rituais satânicos de *twerking*.”

Chuck Wendig, roteirista, game designer e romancista de livros como *Blackbirds*, *The Blue Blazes* e *Under the Empyrean Sky*, tradução livre da autora



3. GÊNERO FANTASIA

A melhor fantasia é escrita na língua dos sonhos. Ela está viva assim como os sonhos estão vivos, é mais real do que o real... pelo menos por um momento... aquele longo e mágico momento antes de acordarmos.

Fantasia é prata e escarlate, índigo e anil, obsidiana com veios de ouro e lápis lazúli. Realidade é madeira compensada e plástico, feita em marrom-lama e oliva-entediante. Fantasia tem gosto de pimenta e mel, canela e alho, carne vermelha rara e vinhos doces como o verão. Realidade é grãos e tofu e cinzas no final. Realidade é galerias de Burbank, chaminés de Cleveland, uma garagem em Newark. Fantasia é torres de Minas Tirith, antigas rochas de Gormenghast, saguões de Camelot. Fantasia voa nas asas de Ícarus, realidade no Southwest Airlines. Por que nossos sonhos se tornam tão pequenos quando finalmente se realizam?

Nós lemos fantasia para achar as cores novamente, eu acho. Para experimentar temperos fortes e ouvir as músicas das sereias. Há algo antigo e verdadeiro na fantasia que fala com a nossa essência, com a criança que sonhou que um dia caçaria nas florestas da noite, festejaria abaixo das colinas vazias e encontraria um amor que duraria para sempre em algum lugar ao sul de Oz e ao norte de Shangri-La.

George R. R. Martin;
tradução livre da autora

Eles podem ficar com seu paraíso. Quando eu morrer, prefiro ir para a Terra Média.

Por definição, fantasia é um gênero de ficção que normalmente apresenta uso de magia ou outro fenômeno sobrenatural como elemento primário de enredo ou tema, caracterizado por um distanciamento das leis naturais aceitas pelas quais as pessoas compreendem o mundo ao seu redor, também representando aquilo que é inexplicável e fora dos parâmetros da realidade conhecida. Esses elementos fantásticos podem ser inseridos em qualquer ambientação, desde que coerentemente: podem estar escondidos dentro do mundo real ou escoando para ele de uma dimensão oculta, assim atraindo os personagens para esse mundo secundário e fantástico; ou podem pertencer a um mundo inteiramente criado para esse propósito, com suas próprias regras, permitindo o uso de magia e outros artifícios fantásticos.

Costuma envolver criaturas mágicas e/ou mitológicas, assim como diferentes raças além de humanos, como elfos e anões. Na cultura popular, a temática geral do ambiente tende a ser medievalista, com combinações de arquitetura, roupas, idiomas e tecnologia que lembram a Idade Média europeia. Também costuma ser desassociada dos gêneros de ficção científica e terror já que se espera que ela passe longe de, respectivamente, temas científicos e macabros, respectivamente, embora haja imensa sobreposição dos três, todos subgêneros da ficção especulativa, amplo gênero literário que engloba toda e qualquer ficção com elementos sobrenaturais, fantásticos ou futurísticos.

Embora o gênero, em seu sentido mais atual, tenha menos de dois séculos de idade, seus precedentes tem uma história longa e distinta. Mitos e lendas são e foram uma parte importante da cultura desde o começo. Essas histórias foram iniciadas na literatura e explicavam o mundo em que as pessoas viviam, forneciam lições sobre comportamento e consequências, além do seu papel de entretenimento. Com suas raízes na base da cultura, fantasia é o gênero mais elementar de todos.

Uma certeza: há algo atemporal sobre as histórias que colocam heróis cativantes testando a sorte contra vilões astutos. O bem é bom e o mal é mau, as classes são rigidamente distintas umas das outras, os fortes mandam e os fracos obedecem felizes - providenciando uma atmosfera rústica que passa a sensação das coisas serem do jeito que devem ser. Na fantasia, o leitor pode voltar a um tempo mais simples - o mundo do jeito que talvez desejasse que fosse.

Fantasia é frequentemente confundida com ficção científica - apesar de ambas pertencerem a categorias diferentes da ficção - que também pode incorporar alguns dos mesmos tons e temas, mas o enredo de ficção científica também vai depender de tecnologia mais avançada da presente. Os filmes de Star Wars sempre são um bom exemplo: está claramente dentro do gênero da ficção científica, com armamento avançado, viagens espaciais e tecnologias ainda distantes da era atual, mas também inclui alguns elementos fantasiosos sem explicação, particularmente A Força – *may it always be with you all*.

Os dois gêneros costumam ser colocados lado a lado em livrarias, por exemplo, já que há uma certa tendência de os leitores se interessarem por ambos os gêneros e também dos escritores, que costumam suavizar a divisão entre esses gêneros. Muitos escritores de ficção científica já escreveram obras de fantasia e vice-versa.

3.1 SUBGÊNEROS

Por ser um gênero literário muito amplo e em constante evolução, a fantasia acaba por abranger diversos subgêneros de uma vez só ou até mesmo se mistura com gêneros completamente distintos de si. O motivo da existência de tantas vertentes é que a fantasia, desde Tolkien, Robert E. Howard e Fritz Leiber¹, rompeu suas barreiras e atingiu uma posição única, a qual pode parecer desgastada e totalmente nova ao mesmo tempo. Durante todo o tempo limites são forçados e estereótipos são re-imaginados para manter viva a sua essência.

Por exemplo, a ideia de magia já é muito antiga, mas escritores de fantasia continuam a achar meios de inová-la. Ao contrário de gêneros como investigação ou romance, fantasia é ilimitada, graças a sua própria natureza. É essa oportunidade de constante re-invenção e experimentação que encanta tantos escritores.

Recentemente o termo “fantasia”, quando considerado apenas como um gênero individual, traz a mente contos de dragões, castelos, princesas e cavaleiros em armaduras brilhantes, mas a verdade é que o gênero como um todo envolve muito mais. Abaixo alguns exemplos dos subgêneros:

High Fantasy: é a fantasia clássica que envolve magia, lutas de espadas, diversas raças além de humanos e uma jornada para salvar o mundo. O exemplo mais clássico é O Senhor dos Aneis, de J.R.R. Tolkien.

Dark Fantasy: obras que possuem uma atmosfera pesada e sombria, ou sensação de terror e receio.

Grimdark Fantasy: usado para classificar obras com teor distópico e imoral, ou particularmente violento ou realista. Em contraste com High

Fantasy, onde os heróis são justos e lutam pela ordem, Grimdark os descreve de maneira mais realista, cheios de falhas, obrigados a tomar decisões que prejudicarão outros e tão perdidos na vida quanto pessoas reais. A série mais conhecida desse subgênero é As Crônicas de Gelo e Fogo, de G.R.R. Martin.

Steampunk: tecnologia e estética do maquinário industrial movido a vapor do século XIX e vestuário da era vitoriana.

Vale a pena ressaltar que existem inúmeros subgêneros dentro de fantasia, cada um com suas próprias particularidades. Os apresentados aqui foram os mais populares nos últimos anos e a tendência é o surgimento de cada vez mais vertentes dentro da fantasia, já que a cada nova junção de subgêneros nascem outros e isso acaba se tornando um ciclo sem fim.



Fig. 5: Cidade flutuante de Columbia, do videogame Bioshock Infinite, fantasia com elementos steampunk

Fig. 6: Cidade de Dunwall, do videogame Dishonored, fantasia com elementos grimdark



Esse capítulo surgiu com a ideia de que seria interessante ter exemplos de mundos bem desenvolvidos e subgêneros de fantasia, mas que cruzassem com obras que tiveram um impacto em nossas vidas.

4. INSPIRAÇÕES

THE TWELVE KINGDOMS por Malu

Fuyumi Ono é uma escritora japonesa nascida em Nakatsu, Ōita, Kyūshū em 1960. Formada em Estudos Budistas pela Universidade de Ōtani, foi parar na editora Kōdansha, em 1988, por problemas financeiros e lá pediram para que ela desenvolvesse contos de fantasia e mistério. Por nunca ter tido contato com o gênero passou a ler os clássicos de C. S. Lewis e Roger Zelazny¹ e a partir destes decidiu o tipo de fantasia que gostaria de criar.

Seu primeiro conto foi *Sleepless on Birthday Eve*, porém sua série de maior sucesso é *The Twelve Kingdoms*.

Eu descobri o anime de *Twelve Kingdoms* nas tarde ociosas do ensino fundamental, lá pelos meus 13 ou 14 anos. A primeira coisa que me chamou a atenção foi a arte, gostei muito do traço e das cores, a atmosfera diferente de tudo o que tinha assistido até aquele momento. Devorei os 45 episódios em menos de uma semana para depois descobrir que foram adaptados de livros e não mangás, outro ponto que me interessou muito. Não me lembro se naquela época já haviam traduções para o inglês, mas só fui procurar para comprar anos depois, quando já havia terminado o curso avançado de inglês e já tinha meu próprio dinheiro para gastar com livros mais caros e importados.

Infelizmente a editora americana traduziu apenas quatro volumes antes de falir, os outros sete apenas no original em japonês. Os quatro volumes foram cobertos pelo anime e cada um deles trata de um personagem diferente no mundo criado pela autora. A intenção é começar um curso de japonês após a faculdade para poder ler os volumes que faltam e esperar pelos que estão para lançar.

É difícil dizer o que mais me marcou porque tudo no pouco que li fez eu me apaixonar. Até aquele momento eu só conhecia mitologia grega

e egípcia, histórias de high fantasy e heróis homens querendo salvar o mundo. *Twelve Kingdoms* começa com tudo o que sempre quis e nunca soube onde procurar: uma menina que é jogada em um mundo mágico e desconhecido, onde é obrigada a aprender a se defender e sobreviver, criaturas completamente novas como kirins - que desde então viraram um dos meus seres mitológicos preferidos -, sem contar as estruturas sociais e políticas, cada uma com seus próprios termos, cada reino com sua economia, aliados, estrutura militar e jogos de poder, além da inspiração muito grande em mitologia chinesa. Porém a grande influência em mim foi a protagonista, Youko, e seu desenvolvimento pessoal. Até hoje ainda considero ela uma das personagens mais interessantes por seu desenvolvimento estrondoso durante o primeiro volume e se tornou uma meta pessoal criar uma personagem que viesse a ser tão interessante para futuras jovens leitoras como ela foi para mim.

(1) Respectivamente: *As Crônicas de Nárnia*; e *Nine Princes in Amber*, sem tradução para o português

Fig. 7: Youko e Keiki –
ilustração por Akihiro Yamada





A TORRE NEGRA por Malu

Stephen King é um escritor americano nascido em 1974, em Portland, Maine. Entre seus gêneros de escrita estão terror contemporâneo, ficção sobrenatural, suspense, ficção científica e fantasia; e seus títulos mais famosos, além da Torre Negra, são A Hora do Vampiro, O Iluminado, A Coisa, Dança Macabra, entre muitos outros.

Eu li O Pistoleiro, primeiro volume da série A Torre Negra, por indicação de um amigo quando tinha 15 ou 16 anos. Até a leitura era diferente, mais difícil do que tudo que já tinha lido antes, e lembro de ter penado um pouco até me acostumar com o estilo do Stephen King. Por curiosidade e espírito colecionador continuei comprando os livros conforme eram lançados e depois de reler os sete livros umas três vezes posso dizer que é uma das melhores séries que já li. Ao contrário do estilo romantizado, quase poético, que eu estava acostumada, A Torre Negra era crua, não escondia ou ignorava nenhum dos aspectos mais sujos e inconvenientes dos personagens e ambiente. Ter aquela realidade fictícia descrita de maneira tão puramente crua era algo novo para mim, provava que não era necessário tornar todos em seres perfeitos para contar uma história, que era permitido ter falhas debilitantes, pois superá-las seria ainda mais gratificante e, principalmente, que nem sempre o final feliz é o melhor jeito de terminar uma história.

Fig. 8: Capa brasileira d'O Pistoleiro, o primeiro volume da série A Torre Negra

SHADOW OF THE COLOSSUS por Malu

Lançado em 2005 para o Playstation2, Shadow of the Colossus é um jogo de ação e aventura, dirigido por Fumito Ueda. O enredo foca em um garoto chamado Wander que entra em uma terra proibida. Seu objetivo é derrotar 16 colossos de pedra em troca da alma da garota que ama, Mono.

Shadow of the Colossus é um daqueles jogos que mesclam entre apenas um jogo de videogame e uma peça de arte. Comecei a jogar quando foi lançado para o PS2, mas enrolei por um bom tempo quando descobri que não havia sidequests para amenizar o clima tenso, era apenas uma missão de matar os 16 gigantes daquela terra. Passei incontáveis horas apenas passeando no cenário que para mim sempre foi um dos mais lindos, uma vez que há algo único em estar preso em uma terra deserta tendo como companhia apenas seu cavalo e alguns animais nativos espalhados pelo mapa.

Conforme a história progride o jogo fornece algumas cenas que explicam pouco do que está acontecendo, deixando muito a interpretação do jogador, mas o que mais me marcou e me inspira até hoje é que o protagonista, com tudo o que ele fez e por todos os seus motivos, aceita completamente as consequências dos seus atos. Ele tem plena consciência do que está fazendo e sabe que é errado, mas mantém seus princípios até o fim porque sabe que nunca se perdoaria se não tentasse.

O jogo foi relançado para o PS3 há alguns anos e aproveitei para jogar de novo. A mesmas sensações, a mesma admiração pela história, esse definitivamente ficará na lista dos preferidos para sempre.

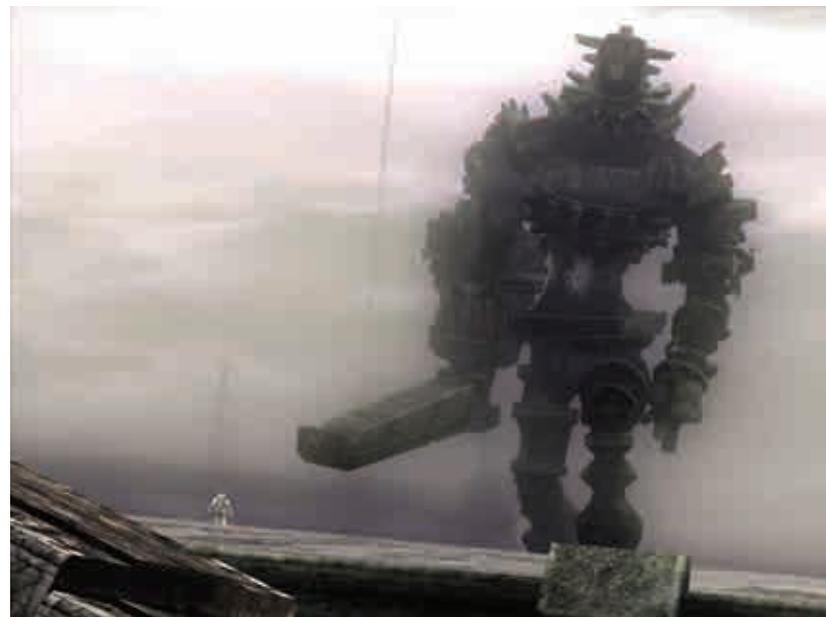
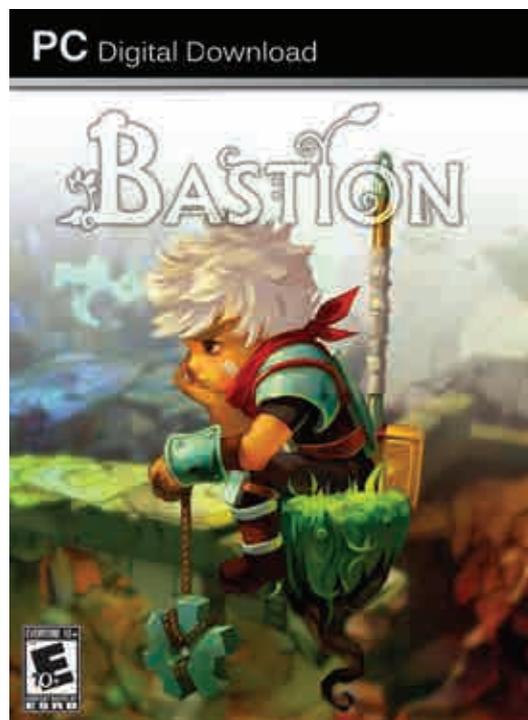


Fig. 9: Cenário do videogame Shadow of the Colossus

Fig. 10: Gaius, um dos colossus que o protagonista deve derrotar



BASTION por Juliane

Bastion é um jogo isométrico de RPG e ação produzido independentemente pela Supergiant Games e lançado em 2011.

Inicialmente atraída pelo estilo da arte, uso de cores e comentários sobre sua narrativa inovadora, Bastion está entre os primeiros jogos indie que joguei.

A história conta que após uma catástrofe o mundo se encontra em pedaços e seu personagem, the Kid, acorda em meio ao caos do ocorrido e mais tarde se depara com o objetivo de reconstruir esse mundo a partir do Bastion, que é um local seguro em meio a esse caos.

No decorrer do jogo, entrei em contato também com outros aspectos que me marcaram bastante, como o seu worldbuilding e a forma em que ele é explorado, pela facilidade de formar o quebra-cabeça que é a história da região destruída e seu passado através dos diversos elementos visuais espalhados pelos cenários e as informações que a própria narrativa fornece. O jogo também foca em uma região e duas culturas presentes nesse lugar, representadas principalmente por quatro personagens que são explorados no decorrer da história. Sem excesso de informação e focando no que é mais importante, Bastion acaba solidificando muito bem seu próprio cenário e enredo.

Sempre vou me lembrar de Bastion, seja por pequenos detalhes do cenário como as plantas únicas em cores e formatos, os objetos que antes eram partes da cidade e agora estão totalmente espalhados ou a forma com que seu mundo e enredo foram desenvolvidos sem se desgastar com detalhes sem importância, algo muito importante no worldbuilding.

Fig. 11: Capa do videogame Bastion

Fig. 12: Um dos inúmeros cenários do jogo

XENOBLADE CHRONICLES por Juliane

Xenoblade Chronicles é um jogo de RPG produzido pela Monolith Soft e lançado em 2012 para o console Wii da Nintendo.

Quando decidi jogar Xenoblade fazia muito tempo que eu não entrava em contato com jogos de JRPG, que inclusive é o meu gênero preferido e que influenciou muitos aspectos da minha vida, e foi um momento especial de reencontro com o gênero.

Porém, o que me fez escolher essa inspiração em especial foram o cenário e mundo de Xenoblade. Seu prólogo mostra dois titãs em uma batalha interminável em meio a um oceano infinito, até que um fere o outro e ambos travam. Quando o jogo em si começa, os corpos dos titãs parados no tempo são introduzidos como o próprio mundo, imóveis há tanto tempo que a vida surgiu e se desenvolveu neles.

Conforme a história e os conflitos progredirem, você explora esse mundo parte corpo do titã orgânico Bionis e parte do titã mecânico Mechonis. O tamanho da área explorável mostra o quão colossais essas criaturas são. É um cenário de mundo muito interessante, fora do comum e traz o “mundo como personagem” de uma forma literal e única, um dos detalhes que sempre lembrarei quando pensar em Xenoblade.

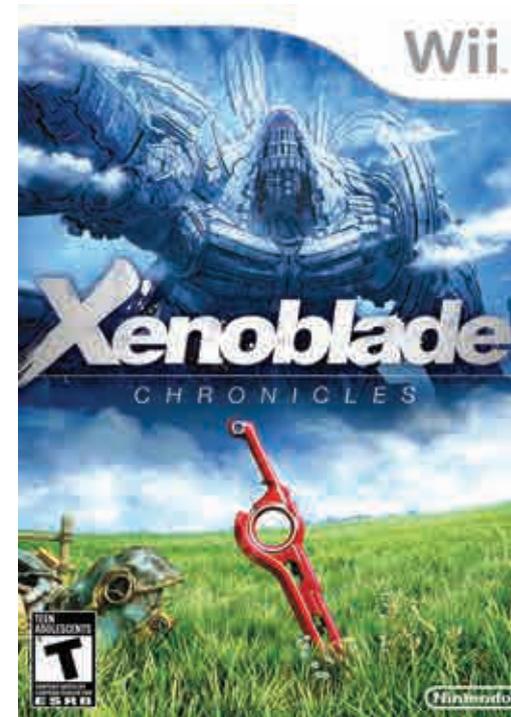
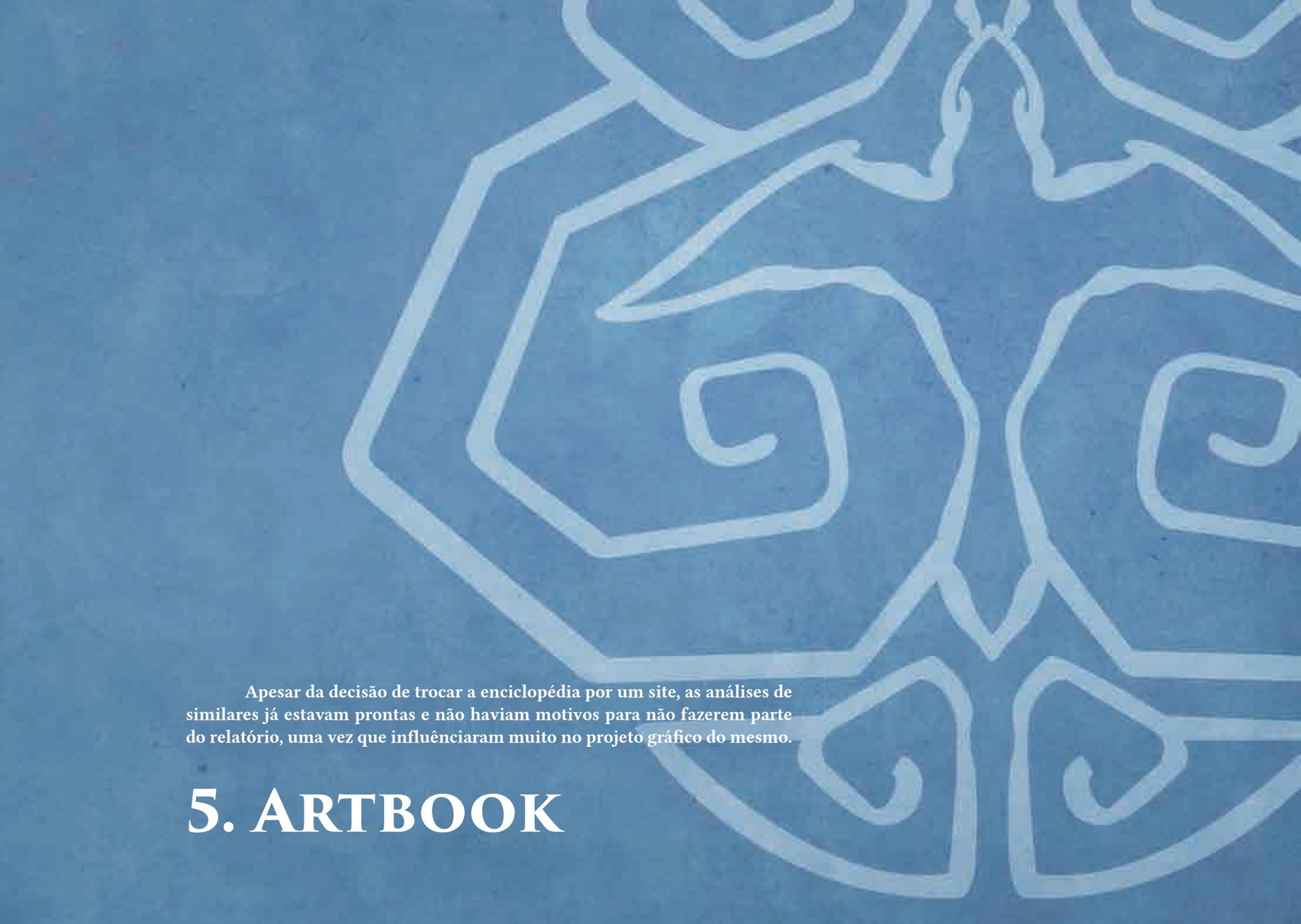


Fig. 13: Capa do videogame Xenoblade Chronicles com o titã Mechonis no horizonte

Fig. 14: Eryth Sea, um dos cenários do jogo



Apesar da decisão de trocar a enciclopédia por um site, as análises de similares já estavam prontas e não haviam motivos para não fazerem parte do relatório, uma vez que influenciaram muito no projeto gráfico do mesmo.

5. ARTBOOK

5.1 ANÁLISE: THE ART OF JOURNEY



O livro é composto por uma sobrecapa em papel couché com laminação fosca; capa dura revestida de tecido em cor vinho com uma ilustração centralizada no estilo icônico da história - a montanha sagrada e o protagonista - em hot stamping dourado. A sobrecapa também é minimalista, predominando tons de amarelo e apenas o protagonista em vinho. Toda a composição segue uma linha vertical centralizada: a montanha sagrada, THE ART OF JOURNEY em branco, destaque para a palavra JOURNEY que está na tipografia própria do logo, uma duna com três lápides, o protagonista e nome do autor e ilustrador, na mesma tipografia sem serifa do THE ART OF.

A primeira parte do livro possui um prefácio e uma introdução.

O prefácio foi escrito por Chris Melissinos, Guest Curator na exibição The Art of Video Game no Smithsonian American Art Museum, que fala sobre videogames como forma de expressão e arte; acompanhado pela introdução escrita por Jenova Chen, diretor criativo da thatgamecompany, empresa responsável pelo jogo, que conta sobre como Journey começou como uma simples ideia: “criar um jogo *online multiplayer* no qual pessoas pudessem desenvolver laços significativos de amizade.” Por fim, Journey foi um dos jogos mais aclamados de 2012 e considerado por muitos uma experiência emocional e espiritual.

Editora: Bluecanvas
 Idioma: Inglês
 Número de páginas: 188
 Altura: 23,4cm
 Largura: 31,5cm
 Ano de lançamento: 2012
 Acabamento: capa dura com sobrecapa de papel

Fig. 15: Sobrecapa do livro The Art of Journey

Fig. 16: Capa do livro The Art of Journey

CHARACTER

Todas as aberturas de capítulo seguem a mesma estrutura de página dupla. A da direita com uma ilustração e a da esquerda com o título do capítulo em caixa alta sem serifa, acompanhada de uma pequena introdução com tipografia serifada.

Os capítulos são divididos de acordo com os assuntos, sendo o primeiro sobre o protagonista sem nome que ficou conhecido como *Cloth Ninja* pelo time de criação e *The Traveler* pelos fãs. São 30 páginas de *concept*, entre esboços a lápis e projetos em 3D, com pequenos textos soltos contando sobre a progressão do personagem: críticas, mudanças, um reboot completo no meio do projeto e refinamento para chegar até sua forma final.

Esse capítulo, como todos os seguintes, se encerra com uma ilustração de página dupla.

CREATURES

Como no capítulo anterior, esse também mostra o desenvolvimento com uma série de *concepts* e pouco texto. Essa mesma estrutura se repete nos outros capítulos, a ênfase sempre nas imagens que tendem a ser autoexplicativas, os textos uma ferramenta para dar profundidade maior sobre os detalhes da produção e história do jogo.

Esse capítulo foca nas criaturas, em especial no antagonista de pedra que o *Traveler* encontra pela primeira vez no subsolo. As maiores inspirações foram criaturas marinhas, desde pequenos peixes até baleias. É muito trabalhado o conceito de dualidade e este consegue ser aplicado de forma sutil e harmoniosa.

Fig. 17: Abertura do capítulo Character



LANDSCAPES

Em todo o *artbook* o formato horizontal valoriza muito a distribuição das imagens e aproveitamento do espaço, mas esse capítulo é o que mais se beneficia dessa abordagem por causa da natureza das paisagens.

O “lugar” no qual se passa Journey foi de extrema importância, pois como não há narrativa verbal, toda a história do passado e a atmosfera é passada pelo que rodeia o Traveler. Para atingir o efeito desejado foi usado o sistema HDR (*High Dynamic Range Color*), adaptado especialmente para esse jogo, o qual deixava as cores mais vibrantes e os brilhos mais intensos, assim proporcionando a aura mística da história.

Além dos cenários também se trabalha o painel semântico nesse capítulo, como o uso das cores influenciou na sensação que cada parte do jogo deveria passar.

ARCHITECTURE

O capítulo mais extenso do *artbook* é sobre a arquitetura do mundo de Journey. Trata-se de todo o estudo feito sobre construções e adornos reais para dar uma base sólida às ruínas fictícias. Serviu de inspiração a cultura grega, islâmica, japonesa e egípcia, também com grande influência da arte nativa americana. O objetivo era mantê-las o mais realista possível para que fossem vagamente familiares e ao mesmo tempo completamente desconhecidas, carregadas de simbolismo sutil.

As estruturas, assim com o ambiente natural, determinam a sensação e contam a história da civilização que lá existiu.

Fig. 18: Concepts do deserto



SEQUENCES

Journey conta duas histórias ao mesmo tempo: a vivenciada pelo Traveler e o que aconteceu com a antiga civilização eras atrás. Para essa última, hieróglifos foram criados para ser a linguagem utilizada, aos poucos compondo uma tapeçaria. *Storyboards* foram essenciais nessa fase, tanto para organizar *cutsscenes* como para desenvolver essa linguagem de símbolos responsável pela história por trás da história.

O *artbook* encerra com uma seção especial para *fanarts* de diversas mídias, informações sobre o autor e diretor de arte, Matthew Nava, agradecimentos aos responsáveis pela criação e desenvolvimento e agradecimentos especiais.

DESIGN

Com a grande quantidade de imagens, o livro possui um *grid* livre, os blocos de texto tem liberdade para se encaixarem onde for possível e visualmente agradável. A impressão que passa é que a tipografia também foi escolhida com cuidado para que não chamasse mais atenção do que as imagens, assim seguindo o estilo do jogo.

O formato horizontal é um diferencial dos *artbooks* tradicionais de jogos, o que valoriza as imagens e o visual *clean*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

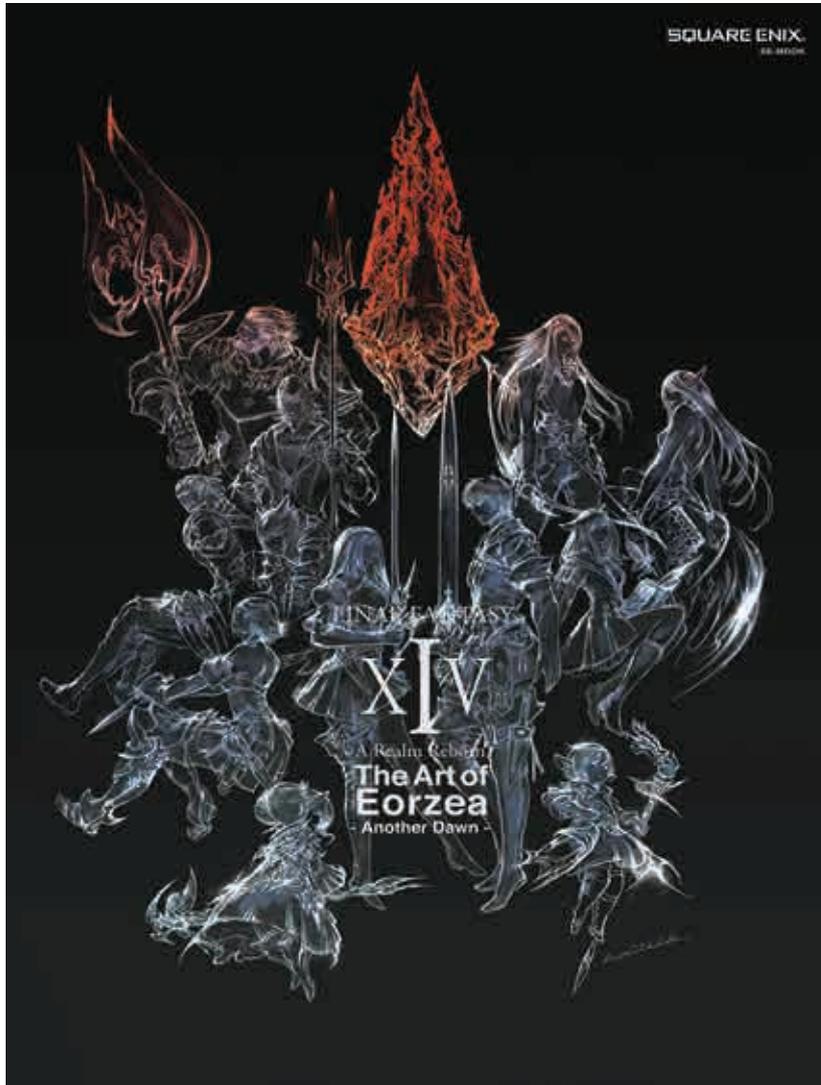
A primeira coisa que chamou a atenção foi o formato do livro que acabou sendo adotada para o *artbook* de Eneiros, porém com algumas alterações já que *The Art of Journey* foge dos padrões de impressão, além de ser difícil de manuseá-lo sem uma mesa como apoio.

Esse formato também torna o fluxo da leitura mais agradável, já que os espaços em branco o deixam mais leve: o conteúdo fica bem distribuído, o que passa a impressão de que há mais chances de se prestar atenção em todos os elementos de um conjunto de ilustrações nesse estilo do que se estivessem todos em uma página de formato padrão. Mesmo que a intenção do leitor seja apenas folhear, é muito mais fácil guardar todas as informações dessa maneira.

Fig. 19: The Traveler atravessando o deserto



5.2 ANÁLISE: THE ART OF EORZEA



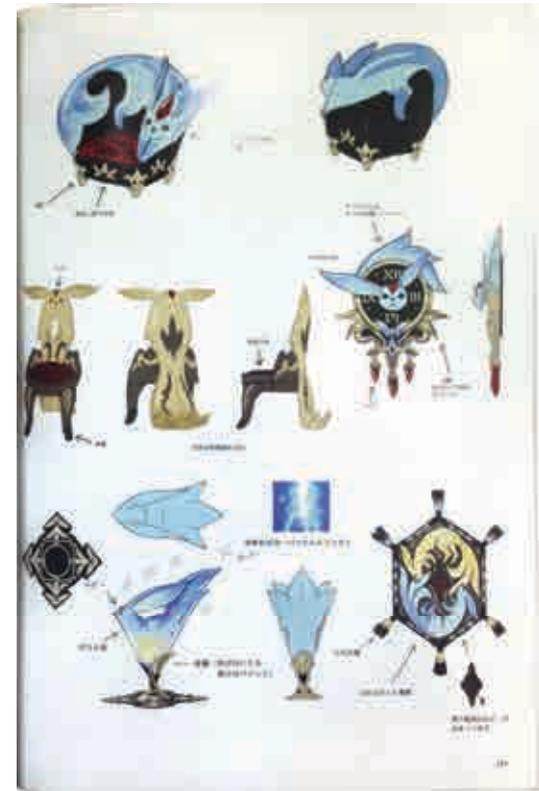
Final Fantasy XIV é um MMOJRPG, ou seja, um jogo *online multiplayer* de RPG japonês. Esse tipo de jogo sempre possui um *worldbuilding* muito bem desenvolvido, como pode ser visto nos capítulos desse livro.

A sobrecapa de plástico possui apenas hot stamping prateado centralizado na parte inferior com o nome do *artbook*, a tipografia mesclando entre serifada e não serifada. A capa mole é preta com uma ilustração que preenche todo o espaço, linhas brancas, azuis e vermelhas para contrastar com o fundo escuro. São várias raças, classes e armas do jogo em volta do cristal centralizado na parte superior.

O *artbook* já inicia com uma ilustração e o índice, o primeiro capítulo chamado IMAGE ART com ilustrações de página inteira dos diversos artistas que trabalharam na produção, seguidas de personagens de diversas raças e classes distribuídos assimetricamente.

Editora: Square Enix
 Idioma: Japonês
 Número de páginas: 304 páginas
 Altura: 29,5cm
 Largura: 21,1cm
 Ano de lançamento: 2014
 Acabamento: capa mole com sobrecapa de plástico

Fig. 20: Capa e sobrecapa do livro The Art of Eorzea



CHARACTERS

A abertura de capítulo é padronizada no livro inteiro: página direita inteira em preto, um traço branco dividindo a página verticalmente, o nome do capítulo em japonês e logo abaixo em inglês, um pequeno símbolo e o nome do artbook, todos centralizados e em branco.

A estrutura é bastante rígida. A maioria das páginas é dividida ao meio horizontalmente com um simples traço preto no fundo branco.

O capítulo começa com as cinco principais raças do jogo, uma por página, versão masculina e feminina; seguidos por personagens

importantes; vestimentas de profissões, uniformes e armaduras; armas; objetos relacionados às profissões e acessórios. As ilustrações variam entre apenas *lineart*, *lineart* com pintura e modelos 3D.

As divisões das páginas chegam a variar com uma cruz dividindo em quatro partes, dois traços dividindo em três ou até mesmo página dupla dividida horizontalmente com uma família de armas na metade de cima e outra família na metade de baixo.

ENEMIES

Esse capítulo, como os outros, segue a mesma estrutura rígida. Porém, alguns monstros, por serem grandes, sangram para a página seguinte, deixando o visual um pouco mais dinâmico. No caso de inimigos humanos também há ilustrações de armaduras e armas.

Em alguns casos, assim como em CHARACTERS, o fundo possui cor diferente, normalmente cinza.

MOUNTS & MINIONS, HOUSING E WORLD

Capítulo dedicado às variações de armaduras que os chocobos, montaria principal, podem usar e outras mais exóticas, além dos minions, que são pequenos bichinhos ou humanoides que servem de companhia, alguns servindo como símbolos de status.

A seção de HOUSING começa com vários cenários urbanos, mas seu foco são construções individuais, com interiores e muitas peças de mobiliário temático e acessórios de decoração. Já o capítulo WORLD, além de conter cenários urbanos, também possui ilustrações de pontos geográficos, um pouco de arquitetura, heráldica, logos de lojas e símbolos.

SKETCHES

Único capítulo que foge do padrão, começando pela folha usada: papel mais poroso, como os usados em *sketchbooks*. A abertura também é o oposto das outras, a cor creme natural da folha, como todos os elementos em preto. Os esboços incluem todos os assuntos, com várias anotações e dispostos livremente, sem a estrutura rígida, algumas imagens até mesmo se sobrepondo.

O *artbook* se encerra com um último capítulo, ADDITIONAL ART, que volta ao padrão anterior. As ilustrações desse capítulo se assemelham as do primeiro, IMAGE ART, as quais são pôsteres de datas comemorativas.

DESIGN

O grid rígido dispõe as imagens de maneira extremamente organizada e os poucos comentários dos ilustradores que aparecem em inglês passam a impressão de que o livro foi feito para dar uma amostra de quão extenso e desenvolvido é o universo de Eorzea ao invés de contar sobre o processo. As ilustrações são cheias de detalhes, servindo de inspiração e motivação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Final Fantasy sempre foi uma série de muita importância como inspiração para o desenvolvimento de Eneiros, já que desde o início reinventou o significado de fantasia e RPG com seus designs característicos. Quando o 14º jogo da série foi anunciado como um MMOJRPG, a empolgação foi imensa, já que isso significaria um mundo ricamente desenvolvido e inspirador.

Esse *artbook* foi escolhido para análise muito mais por seu conteúdo do que estrutura. Mostra detalhes do dia a dia que a maioria dos livros nesse estilo ignora, como a seção de mobiliário, e são esses detalhes que tornam um universo fictício mais sólido e verossímil, o que Eneiros aspira a ser.

Página anterior:

Fig. 21: Abertura do capítulo Characters

Fig. 22: Concepts de uniforme e armadura

Fig. 23: Concepts de mobiliário

5.3 ANÁLISE: DRAGON AGE – THE WORLD OF THEDAS VOL1

Dragon Age é uma franquia de RPG que começou com videogames e depois também se estendeu ao mercado de livros. Com um universo já tão extenso e desenvolvido, Bioware, a empresa criadora da série, lançou esse livro contando sobre o mundo de Thedas com detalhes inéditos.

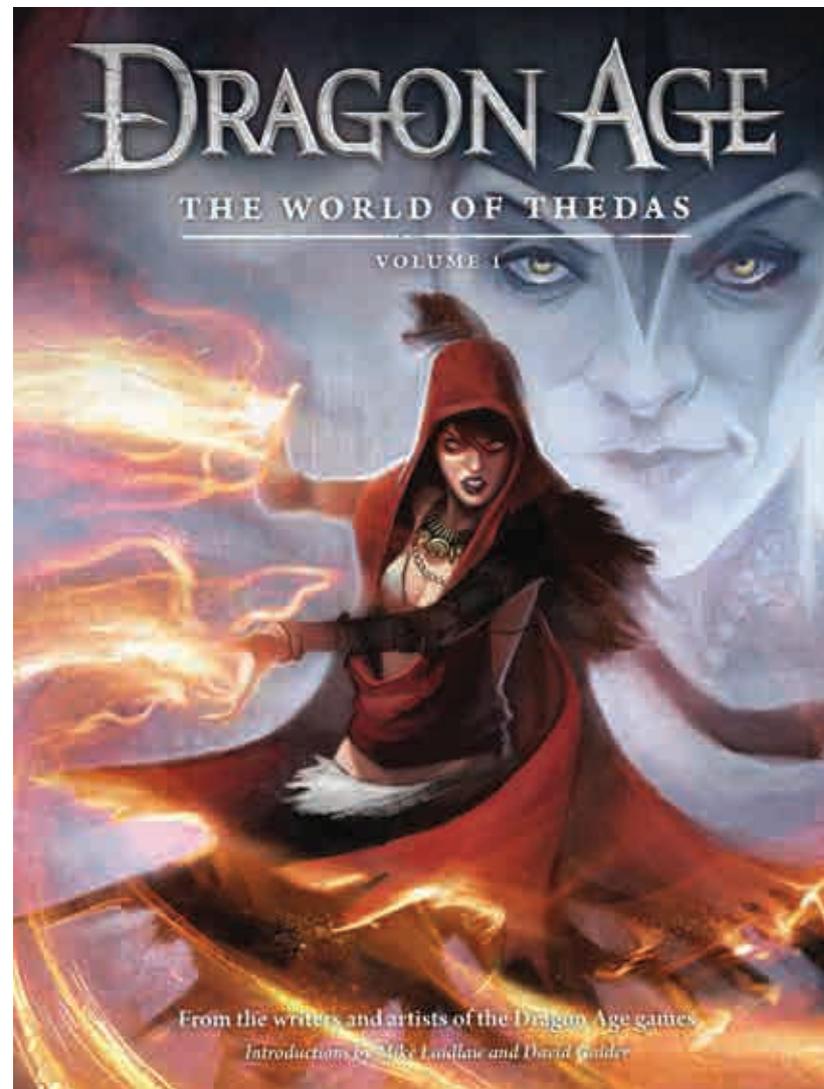
A capa possui uma clara hierarquia de fontes, a fonte display centralizada na parte superior, seguida pelo título do livro em fonte serifada. A ilustração foca em uma maga com cores quentes, as chamas se estendendo para a esquerda e abaixo. Um rosto em tons de cinza está no canto superior direito.

O livro já começa com o índice, seguido de duas introduções por autor principal David Gaider e diretor criativo Mike Laidlaw da série Dragon Age, expressando suas opiniões sobre esse universo que já tem uma década de idade e como está longe de esgotar todos os projetos que têm para ele. Logo na página oposta encontra-se a legenda para a linha do tempo de Thedas que corre pelo livro inteiro numa faixa de cor creme como margem inferior. Virando a página há o mapa dessa área com todas as nações e capitais, mostrando que é meramente um continente, o que nos leva a crer que o mundo de Dragon Age é muito mais extenso, Thedas sendo apenas uma fração dele.

Esse livro, ao contrário dos dois anteriores, é uma enciclopédia e não um artbook, apesar de conter ilustrações inéditas. Ele foi a maior inspiração para o artbook-que-virou-enciclopédia de Enderos.

Editora: Dark Horse Books
Idioma: Inglês
Número de páginas: 184
Altura: 31,5cm
Largura: 23,6cm
Ano de lançamento: 2013
Acabamento: capa dura

Fig. 24: Capa do livro The World of Thedas





WELCOME TO THEDAS

A abertura de capítulo é padronizada no livro inteiro: página da esquerda possui uma ilustração minimalista com textura, sangrando das margens. O título é em tipografia serifada no canto inferior esquerdo, logo acima da linha do tempo que já começa na primeira página, sobrepondo-se a ilustração. A página oposta possui um olho no canto superior direito, um box também com texturas. A hierarquia da tipografia é bem definida: título, olho, subtítulo, corpo de texto e linha do tempo, todas serifadas.

Esse capítulo é, como o próprio nome diz, uma introdução a Thedas, contando um pouco da sua história, geografia, clima e calendários.



RACES

O texto segue um grid de duas colunas, muito flexíveis de acordo com as imagens, e de duas a três colunas para o box. No caso de informação adicional, o box é apenas um traço separando a página, a fonte dentro dele um pouco menor. Quando é um documento histórico do universo, o box imita um pergaminho.

As raças de Thedas a princípio não fogem do que hoje é chamado de High Fantasy, mas conforme a leitura prossegue, pode-se perceber que existem algumas quebras de estereótipos. Elfos perderam a imortalidade e caíram para o nível de escravos ou exilados, humanos desenvolveram os mais variados tipos de nações, anões e qunaris, uma raça única e complexa em sua simplicidade.

Fig. 25: Abertura do capítulo Welcome to Thedas

Fig. 26: Páginas do capítulo Nations



NATIONS

Nessa seção surgem pequenos boxes com fatos básicos sobre a nação em questão, como tipo de governo, capital e religião oficial. Já o texto conta sobre a história de cada nação, política, nobreza, características marcantes que dão origem a apelidos maldosos entre uma nação e outra, além de vestimentas características de algumas delas.

MAGIC

As legendas das imagens são em tipografia não serifada, a imagens tendo liberdade de sangrar das margens ou para a página oposta. Já a margem exterior chega a ser o triplo da interior, tornando o visual agradável mesmo com a grande quantidade de informações.



Esse capítulo trata de como a magia funciona em Thedas. Suas propriedades, lyrium - um cristal que pode tanto potencializar a magia, viciar, corromper e matar dependendo de quem usar - e red lyrium, sua forma corrompida. Há também como os magos são vistos em diferentes nações, como a religião influencia nisso e figuras notáveis entre eles.

RELIGION

Religião tem uma influência muito forte no universo de Dragon Age, cada raça tendo suas crenças e explicações para o mundo que os rodeia. O capítulo começa contando sobre a Chantry, a igreja predominante do deus humano, mas não deixa de lado o politeísmo dos elfos e o culto aos antepassados dos anões. Os capítulos seguintes, The Fade e The Blight, explicam esses dois conceitos importantes para o universo em questão.

BESTIARY

O último capítulo é para as criaturas de Thedas, entre eles animais, *darkspawn*, espíritos e demônios. A estrutura é mais flexível, o texto se adaptando às imagens. O livro se encerra com um glossário.

DESIGN

Com o grid flexível a leitura se mantém dinâmica e interessante, fugindo do padrão monótono das enciclopédias. As ilustrações se harmonizam com os diferentes formatos de texto e a combinação das tipografias dá o ar “oficial” de enciclopédia. A identidade visual é sólida e une todos os elementos: texturas aplicadas sobre as ilustrações das aberturas de capítulo e boxes de informações, a hierarquia de tipografias mantém a informação organizada e ajustada como um grupo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mesmo com o lançamento do *The Art of Dragon Age Inquisition* a tempo para ser usado nesse projeto, *The World of Thedas* foi o escolhido por ser a primeira vez que aparecia um livro desse nível e tão similar ao tema desse projeto. Além de alterar a ideia original, teve uma imensa influência no projeto gráfico do mesmo.

Página anterior:

Fig. 27: Páginas do capítulo Nations

Fig. 28: Páginas do capítulo Bestiary

À direita:

Fig. 29: Flemeth, uma das magas mais poderosas do universo de *Dragon Age*





É complicado dizer qual elemento surgiu primeiro no processo inicial de brainstorm para a criação da base que seria trabalhada em Eneros. Entrou-se em um consenso com facilidade: três regiões distintas para poder explorar culturas, vegetação e animais diferenciados, e duas entidades divinas que tivessem grande impacto nas culturas a serem desenvolvidas. Aos poucos todos os elementos pareceram se conectar por conta própria, as pequenas sugestões se tornaram fatos sólidos que definiram essas nações.

Portanto, como não há um único ponto inicial para o desenvolvimento, esse relatório seguirá a ordem em que foram desenvolvidos.

Todas as ilustrações foram concebidas no Paint Tool SAI e editadas no Adobe Photoshop CS5, com uma Wacom Intuos 4.

6. DESENVOLVIMENTO

6.1 MAPA

Um mapa é, em sua essência, uma representação visual de várias regiões, mas no caso de obras de fantasia também serve para enriquecer aquele mundo dando um tom mais sólido a ideia.

A partir do momento em que foi decidido adicionar elementos sócio-políticos e pontos geográficos decisivos, a existência do mapa tornou-se uma ajuda imensa. Muitas ideias surgiram apenas ao observar a *lineart* da versão final, por exemplo, ao criar cadeias de montanhas em pontos estratégicos onde nações conseguiriam se desenvolver ou possibilitando conectar pequenos detalhes de lendas e tradições em nações vizinhas.

INSPIRAÇÕES

Uma busca foi feita para criar uma base visual de diferentes tipos e estilizações de mapas. As opções eram bastante amplas, o que proporcionou muita liberdade nesse aspecto. Por fim, o escolhido foi o segundo mapa, do RPG online Final Fantasy XIV, devido aos seus detalhes e estilo de pintura que condiziam mais com a ideia visual almejada para o projeto.



De cima para baixo, da esquerda para a direita:

Fig. 30: Mapa de Thedas, do videogame Dragon Age: Inquisition

Fig. 31: Mapa de Eorzea, do videogame Final Fantasy XIV

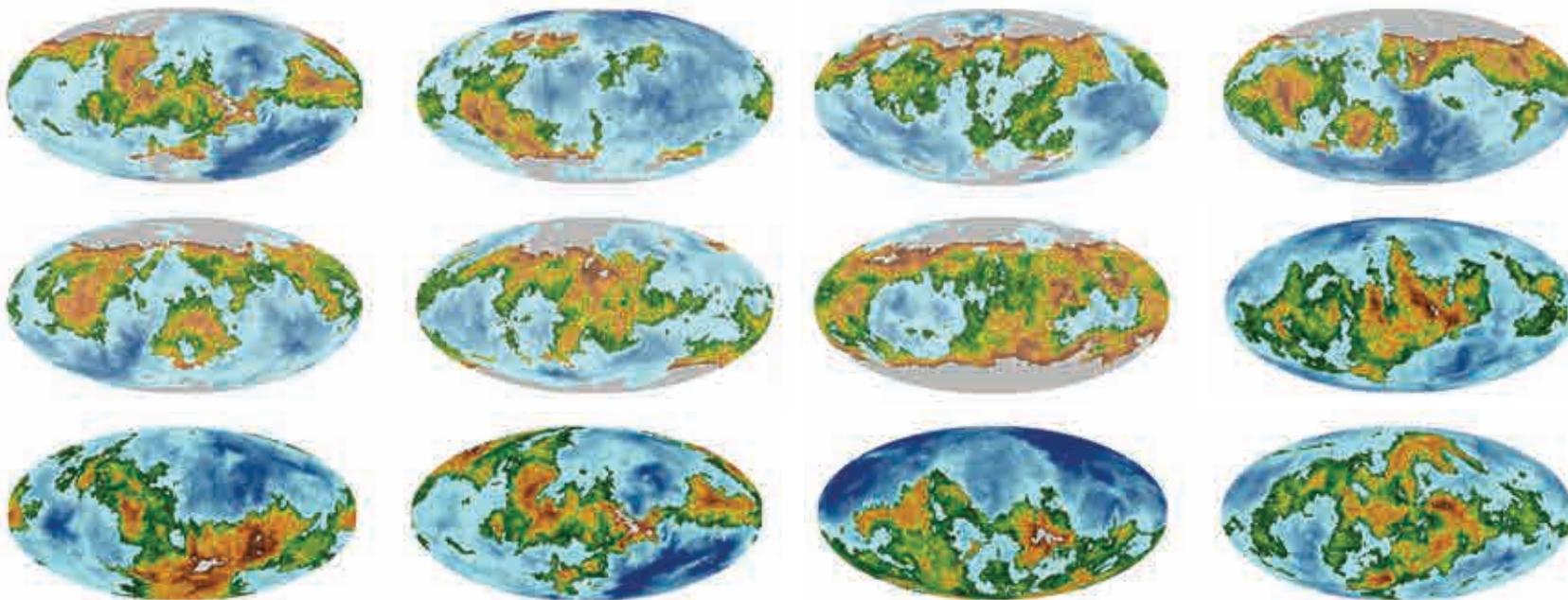
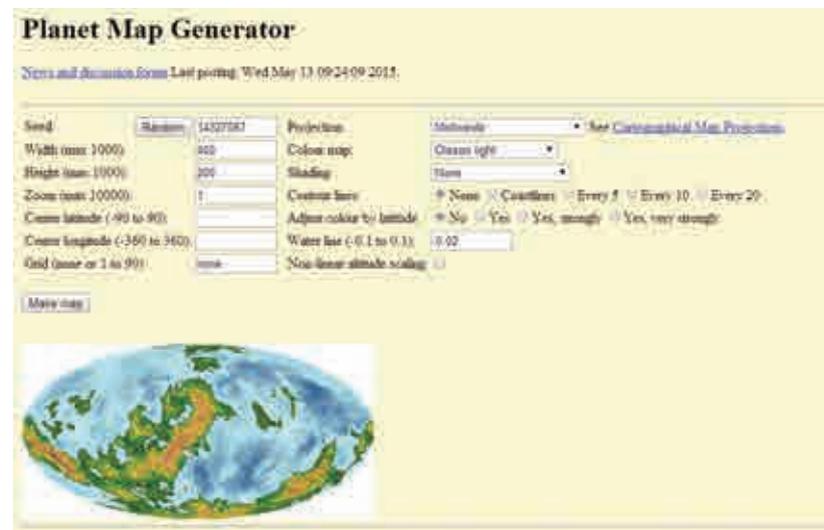
Fig. 32: Mapa da província de Skyrim, do videogame The Elder Scrolls V: Skyrim

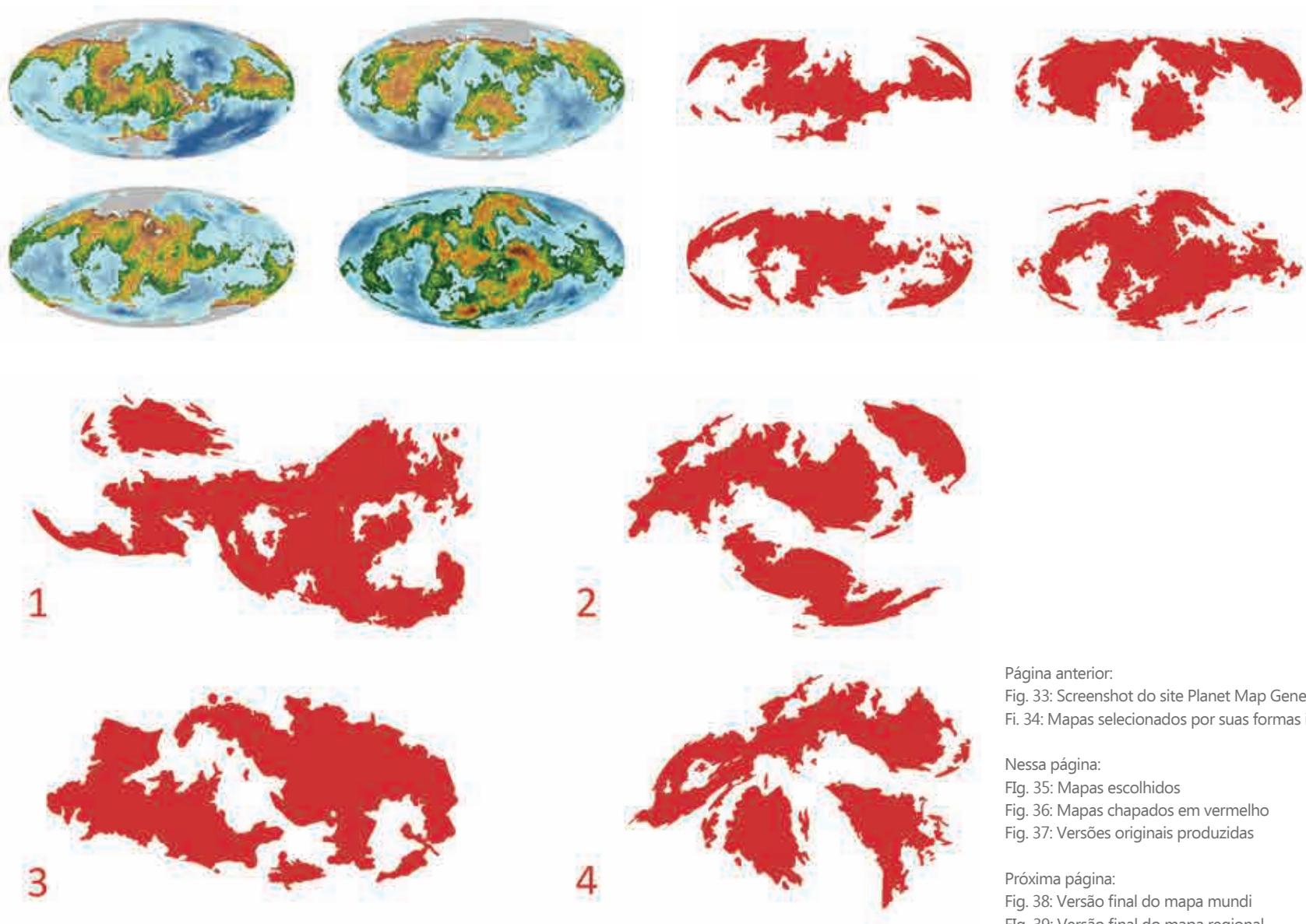


DESENVOLVIMENTO

Para dar início a criação de um mapa original, chegou-se a conclusão de que seria interessante buscar um gerador de mapas *online* para ter um ponto de partida. De todos os disponíveis, o escolhido foi o Planet Map Generator. Nele foram gerados dezenas de mapas, alguns selecionados por suas formas mais interessantes e, a partir deles, começou o processo de exclusão para deixar apenas os que tivessem a melhor base para a construção de um mapa original.

Os escolhidos foram chapados em vermelho e quebrados em vários pedaços para serem encaixados como peças de um quebra-cabeça; com esse método foram gerados outros quatro mapas, entre eles o escolhido foi o segundo. A *lineart* do mapa mundi foi ilustrada, assim como a separação em zonas climáticas para ajudar com as ideias. A região noroeste foi separada do resto e ela virou o foco, sendo a única com completo desenvolvimento.





Página anterior:

Fig. 33: Screenshot do site Planet Map Generator

Fi. 34: Mapas selecionados por suas formas interessantes

Nessa página:

Fig. 35: Mapas escolhidos

Fig. 36: Mapas chapados em vermelho

Fig. 37: Versões originais produzidas

Próxima página:

Fig. 38: Versão final do mapa mundi

Fig. 39: Versão final do mapa regional





6.2 NEMAASA

*Nemaasa, a Matriarca, Entidade das Florestas e Campi-
nas, Guardiã das Sementes, Protetora da Antiga Nação, hoje di-
vidida entre Geevera e Alenoria.*

Todo o processo de worldbuilding desse projeto passou por muitos “e se...” que foram aceitos e lapidados.

A primeira ideia para Nemaasa foi que ela seria uma guardiã da floresta e o problema entre ela e Caersava seria uma mera disputa territorial, ele roubou a floresta dela e a transformou em um deserto. Essa ideia evoluiu e, além da floresta que ela perdeu, também havia a nação antiga que a venerava e foi erradicada no processo de destruição daquela área. Posteriormente os sobreviventes dessa nação se dividiram em dois grupos, dando origem a Geevera e Alenoria, que mantiveram o culto a Nemaasa.

A flor simbólica surgiu quando foi percebido que os sobreviventes da nação precisariam de algum tipo de guia. Sua protetora os abandonara e não tinham para onde ir. Para salvar e ajudar como podia os sobreviventes, ela os guiou com suas flores, sempre os levando para o norte. O surgimento dessas flores significava que ela não estava morta e que se importava com eles.

DESENVOLVIMENTO

Em todo o processo trabalhou-se com palavras-chave para chegar-se a um consenso sobre o que era desejado para cada item do *conworld*. Para Nemaasa foram poucas usadas: ela deveria ter um *forte instinto maternal*, uma *flor simbólica* que a representasse e ser uma *entidade da natureza*. Logo no primeiro esboço ela se assemelhava a um lobo, mas foi notado que essas características tornavam a personagem mais suscetível a cair no senso comum. Por uma coincidência incrível,

ao perguntar a um amigo a opinião dele, ele sugeriu que a entidade da floresta fosse inspirada em um inseto, já que são os mais numerosos.

A busca foi abrangida para invertebrados e por curiosidade foi pesquisado “*wolf bug*” no Google Imagens, a primeira a aparecer foi a foto de uma aranha com seus filhotes nas costas, com nome popular de aranha-lobo, famosa por seus instintos maternos. Assim, Nemaasa passou de lobo para aranha, sem contar também o desafio de tornar a figura de uma aranha - normalmente associada ao mal em muitos gêneros da ficção especulativa - acolhedora e maternal.



Fig. 40: Primeiro esboço da entidade – descartado

Fig. 41 e 42: Aranha-lobo

Próxima página:

Fig. 43: Primeiros esboços da entidade como aranha

Fig. 44: Esboços prontos para renderizar antes do novo rosto

Após ter decidido qual seria a inspiração principal para a entidade, os primeiros esboços foram feitos de forma livre, apenas para explorar as possibilidades de “algo mais” que uma aranha. Sem referências de pose ou material, apenas cores e formas para detalhes foram aplicadas, tendo sempre em mente transformar a aparência dela em algo menos assustador e mais acolhedor.

Nessa etapa os primeiros esboços entraram em debate e chegou-se ao acordo de que a mescla de figura humana com aranha estava satisfatória. Nesse momento foram usadas as referências da aranha-lobo para as várias posições das pernas.

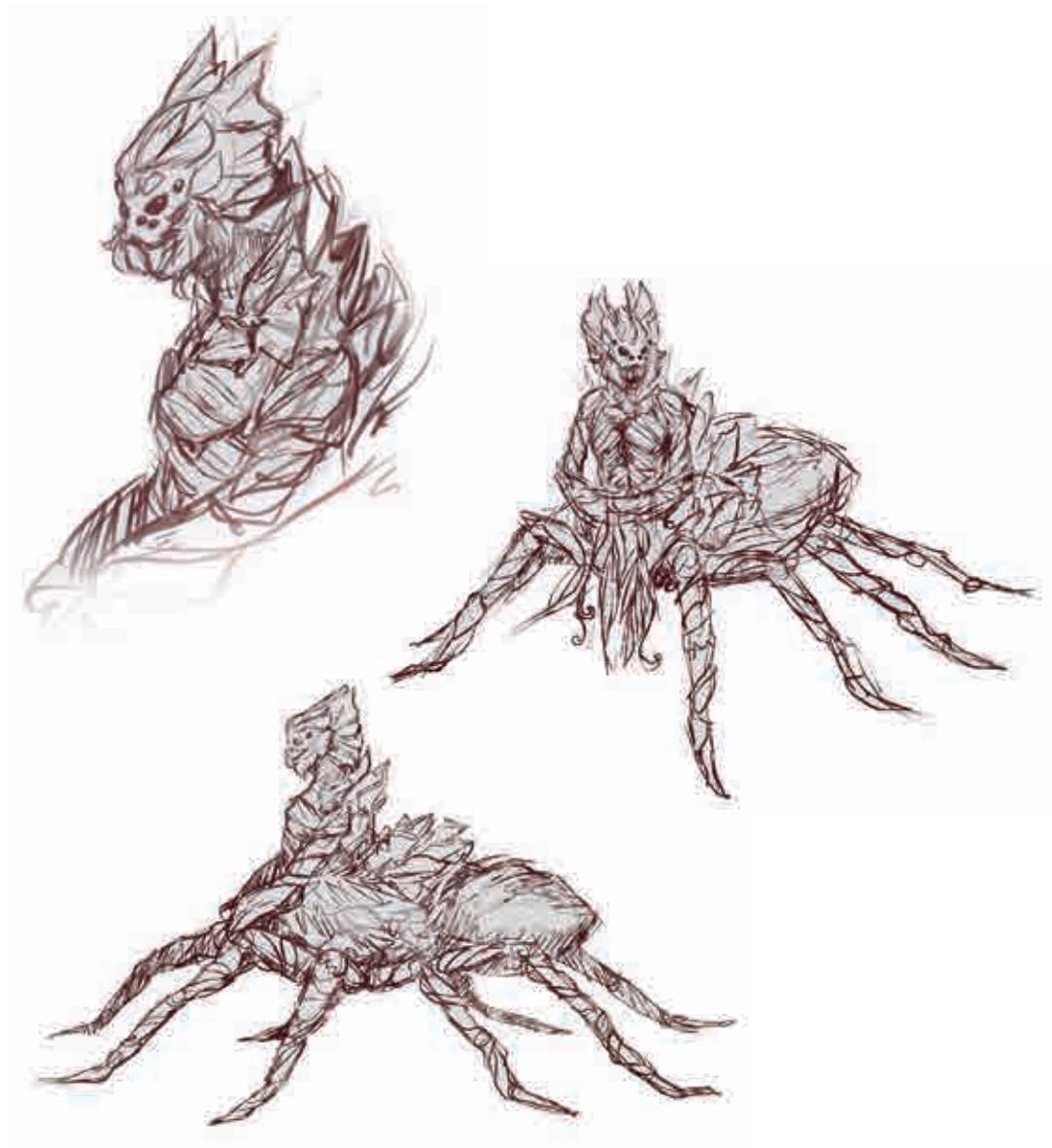




Fig. 45 e 46: Concept final do corpo
Fig. 47: Concept final do busto

Próxima página:
Fig. 48: Concept final da Aura de Nemaasa
Fig. 49, 50 e 51: Esboços descartados, esboços
com cor aplicada e teste de cores

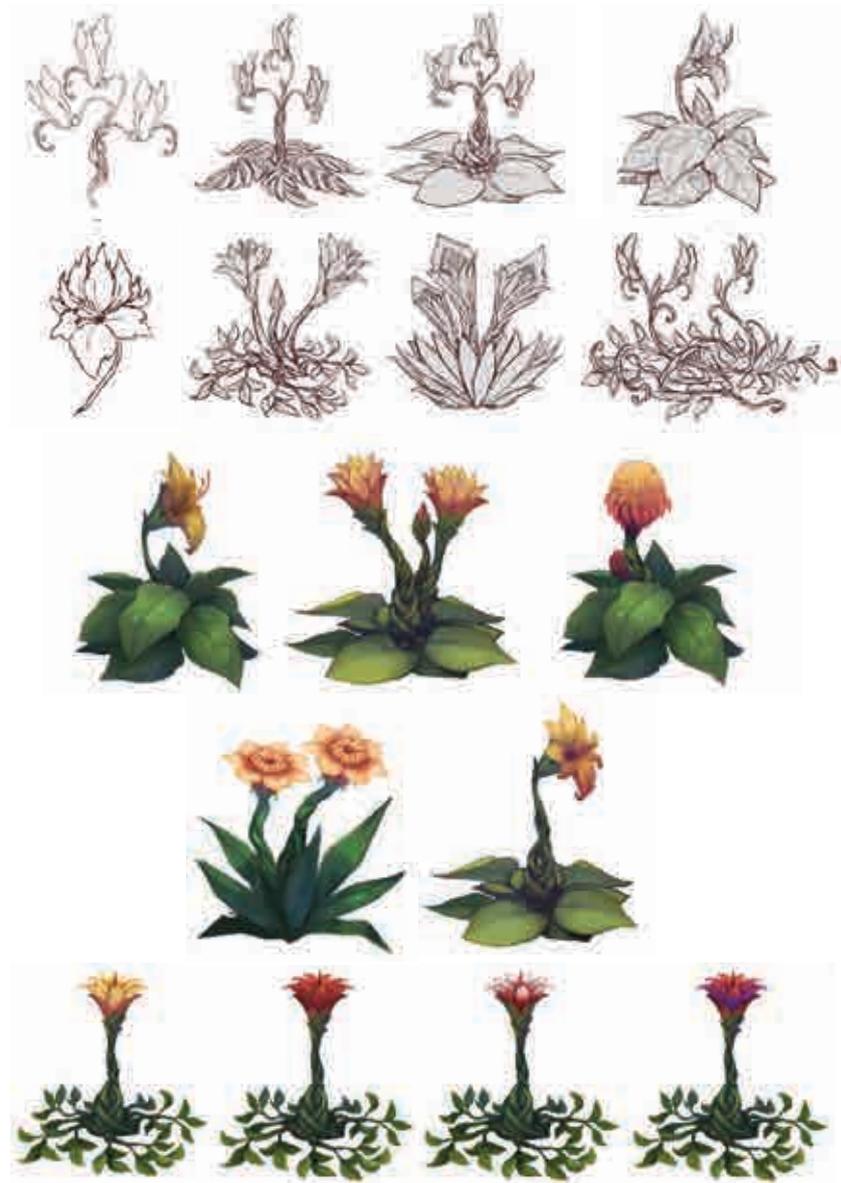
Os novos esboços estavam prontos para a renderização quando houve outra discussão e o rosto dela foi quase que completamente redesenhado. Ele perdeu as placas de madeira e ganhou cabelo de folhas, o que ao mesmo tempo deu um ar mais humanizado, suas feições também se tornaram menos duras. As presas foram movidas mais para os lados, como se fossem caninos, e como toque final ela ganhou a tiara de casca de árvore.

Finalmente pronta para a renderização, houve uma pesquisa para cor e textura da madeira, porém a pintura foi feita de maneira livre, as plantas adicionadas por último sem o uso de referência, apenas a noção de cipó e folhas e a leveza que isso traria.



AURA DE NEMAASA

Os primeiros esboços da flor simbólica, conhecida como Aura de Nemaasa pelos povos de Geevera e Alenoria, foram feitos tradicionalmente, grafite no sulfite. Por sempre ter tido afinidade com flores e plantas, Juliane, co-criadora responsável pelas ilustrações, não teve problemas com as primeiras variações, mesmo sem o uso de referências. Dos esboços iniciais nenhum vingou, mas serviram para ideias subsequentes, como o caule trançado da versão final. Os esboços seguintes se adaptaram às ideias e sugestões, a versão final também passou por vários testes de cores até a flor amarelada ser tornar a oficial. Referências foram usadas para inspiração e ocasionalmente ver o posicionamento de algumas pétalas.





ABERTURA DO CAPÍTULO

Inicialmente as ilustrações tinham apenas a finalidade de ocupar uma página simples, mas ao estender o *canvas* para se ajustar ao tamanho escolhido para o livro, foi aplicada uma transição ao preto para preencher o novo espaço e assim surgiu a ideia de serem as aberturas de seus respectivos capítulos, com a adição das informações que completavam o conjunto. Essas páginas também se tornaram a apresentação da entidade, com todos os elementos desenvolvidos para elas e uma atmosfera propícia para a primeira impressão que deveriam passar.

Nemaasa está em uma clareira e o pôr do sol enche a paisagem de tons quentes. Suas flores também estão a sua volta e o cenário, no geral, é convidativo e aconchegante. Sua pose também passa conforto e tranquilidade. O semi-arco de pedra ao fundo também liga a abertura de Caersava e mostra que essa cena era de antes da destruição da floresta e da nação antiga.

Não houve uma metodologia definida para essas páginas, apenas blocos de cor para as paisagens que evoluíram para uma ilustração completa e posteriormente foi designada como abertura do capítulo.



Fig. 52: Ilustração da abertura do capítulo

Fig. 53, 54 e 55: Etapas em blocos de cores

6.3 CAERSAVA

Caersava, o Corrompido, Entidade do Grande Deserto, Guardiã das Ruínas, Destruidor da Antiga Nação.

Mesmo antes do projeto ser iniciado já havia a ideia de que as entidades deveriam ser complementares, por mais que fosse desejado evitar tópicos recorrentes como “deuses opostos”, mas ter essa base daria margem para um desenvolvimento mais completo posteriormente.

A ideia principal era que Caersava deveria ser um fungo, algo muito insistido pela Malu e que Juliane aceitou sem problemas por gostar deles. Acabou por se encaixar bem no contexto de inimigo natural da entidade da floresta e com o andar do projeto ele evoluiu mais do que o esperado ao se tornar um personagem de peso e também muito querido pelas criadoras, mesmo uma delas odiando cogumelos.

DESENVOLVIMENTO

As palavras-chave do Caersava estavam entre as mais vagas. A primeira delas foi *fungo*, justamente porque Malu, co-criadora responsável pela escrita e narrativa, tem horror a fungos. Os primeiros esboços foram feitos, mas ainda parecia que faltava algo, ou melhor, parecia que esses esboços eram muito para ele. Então entrou a segunda e última palavra-chave: *sem forma*. Caersava é um cogumelo composto principalmente por micélios, então seria adequado que o corpo dele fosse fluído e livre de restrições. Os próximos esboços eram exatamente o desejado e sua forma, ou o conceito dela, foi solidificado com relativa facilidade. É possível ver nos esboços como ele pode se reinventar conforme suas necessidades. Ele pode tanto ter nenhum braço como ter quatro deles ao mesmo tempo. Sua forma e instinto o permitem recolher todo tipo de entulho e matéria morta que encontra para ajudar a compor sua figura,

como casca de madeira para ser usada como máscara ou cacos de vidro para se tornarem suas garras.

A renderização foi igualmente fluída, já que fungos também são um tópico simples para a Juliane. Referências foram usadas como inspiração e para finalizar houve apenas alguns ajustes de cor.



Fig. 56, 57, 58 e 59: Fungos usados de referência

Fig. 60: Primeiros esboços da entidade – descartados

Fig. 61: Esboços aprovados

Fig. 62: Teste de cores





Fig. 63 e 64: Concept final da entidade

Próxima página:

Fig. 65: Concept final da Sombra Violeta

Fig. 66: Lithops usada de referência

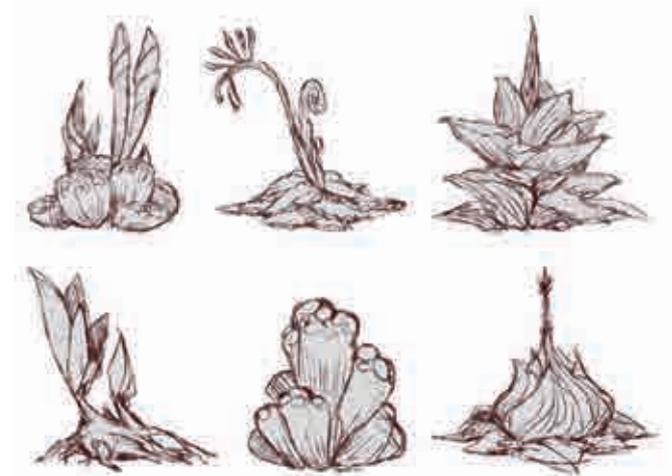
Fig. 67: Esboços

Fig. 68: Teste de cores

SOMBRA VIOLETA

Pelo projeto trabalhar a dualidade entre as duas entidades, Caersava também teve uma planta desenvolvida para ser o seu símbolo. Sua base tem inspiração nas suculentas do gênero *lithos*. Foi criada como um aglomerado de bulbos com a função de proteger suas flores, que nascem das fendas entre um bulbo e outro.

O design passou por poucas mudanças do que era no primeiro esboço, assim como as cores que foram escolhidas com unanimidade.





ABERTURA DO CAPÍTULO

Por ser complementar da Nemaasa e também por condizer com sua natureza, o contraste mais imediato entre as duas aberturas é a paleta de cores, para Caersava predominam as cores frias, em especial o azul. Sua apresentação deve passar principalmente a sensação de solidão, apenas ele e outras plantas sob a lua cheia e céu estrelado.

Tudo no cenário parece repelir o leitor: a secura do deserto, o frio e a entidade composta de micélios que ninguém parece saber o que pensar ao certo dele. O semi-arco é recorrente da ilustração da Nemaasa, pois a clareira onde Caersava aparece é o que sobrou da floresta tropical de antes.



Fig. 69: Ilustração da abertura do capítulo

Fig. 70, 71 e 72: Etapas em blocos de cores

6.4 VEHKER

Vehker, a Estufa, antro de pesquisa e desenvolvimento, Oásis do Grande Deserto, Sucursal do Império.

Vehker surgiu como uma estufa que cresceu, a ideia de uma cidade de vidro no meio do deserto era muito empolgante e visualmente atraente e assim se tornou o que é visto na versão final. Nunca passou a sensação de ser uma nação, com capital e cidades menores como as outras duas, e sim uma cidade numa terra distante que pertencesse a uma nação maior, mas isso só foi percebido depois de boa parte já ter sido desenvolvida e então surgiu a ideia de que são nativos do continente sul, mas que vieram à pesquisa.

CIDADE

A primeira ideia foi que essa cidade começou como uma estufa para o cultivo das plantas do deserto para estudo em um ambiente controlado, mas ela tomou proporções muito maiores. Além de estufas outras inspirações foram estações de trem pelo uso de ferro e vidro. Visualmente tudo parecia muito agradável, mas surgiu a dúvida de como manter uma estrutura desse tamanho resfriada no meio de um deserto. Para explicar o sistema de magia usado, foram criados os magos que manipulariam as runas distribuídas por toda a cidade e que controlariam temperatura da mesma, o sistema de defesa e até mesmo o paisagismo com plantas não naturais do deserto.

Por ter se desenvolvido ao lado de um oásis que também exibia as rachaduras características do deserto, ter essas plataformas planas ajudou a encaixar a cidade de maneira interessante sobre a água. As diagonais que se tornaram parte da identidade visual Vehkeriana acabaram

por se compor da estrutura geral, inconscientemente feita de modo que se assemelhasse a dunas de areia.

Por dentro, a ilustração mostra uma área comunitária da cidade. A arquitetura presente, embora pouco desenvolvida por causa do tempo disponível, também exibe as linhas diagonais e arcos. As plantas presentes não sobreviveriam no deserto e estão representadas para mostrar um dos usos das runas que mantém a temperatura estável e propícia para o paisagismo.



Fig. 73, 74 e 75: Inspirações para a estrutura da cidade



SOCIEDADE

As sociedades foram moldadas durante o projeto conforme surgiam as necessidades para manter as nações funcionais. Por conta de seus aspectos especiais, vários grupos acabaram surgindo dentro destas.

A sociedade Vehkeriana possui, além da população comum, exploradores e cientistas. Os exploradores trabalham por conta própria, mas são contratados frequentemente pelos cientistas como proteção para as expedições ao deserto para colher material. Os cientistas, como o próprio nome diz, são os que desenvolvem as pesquisas sobre os eventos que ocorreram no deserto. Também existem os usuários de magia, grupo que foi inventado pela necessidade de uma solução para a manutenção da temperatura da cidade, já que apenas usar “magia” não é uma saída, esta deve ser explicada para que possa se construir uma realidade alternativa sólida.

VEHKERIANOS

Todas as raças já tinham algumas predefinições antes do projeto começar a ser desenvolvido oficialmente. Cada uma delas seguiria um bioma diferente para que houvesse a oportunidade de explorar diferentes biótipos.

Os vehkerianos foram o terceiro e último biótipo escolhido - naturalmente altos e magros - e isso se juntou às características predefinidas para o deserto: o clima quente e árido inspirou a pele escura e estrutura óssea facial diferenciada e o ambiente hostil remetia a algum tipo de armadura natural, então eles receberam escamas e isso condissse com o animal escolhido como inspiração, o pangolim, e que a partir dele mais alterações foram feitas.

Fig. 76: Concept da cidade por fora

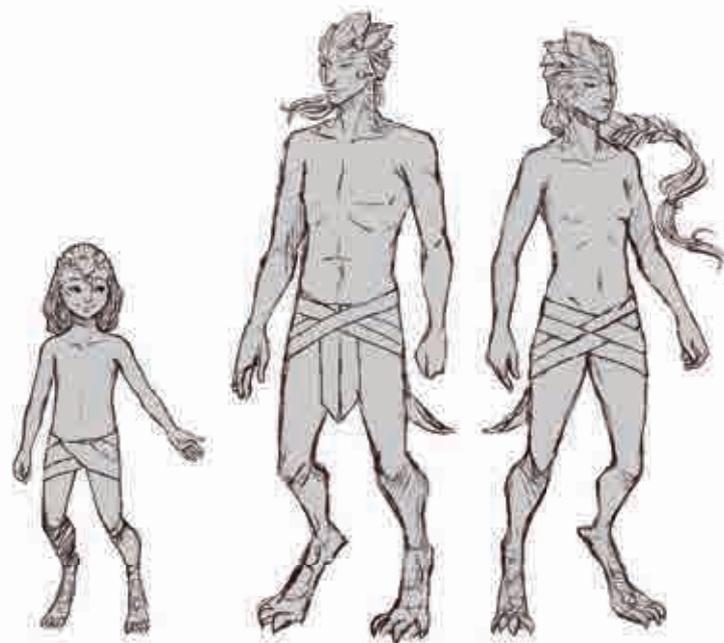
Fig. 77: Concept de uma área comunitária

Fig. 78 e 79: Esboços da área comunitária



Após as discussões iniciais, pequenas alterações foram feitas na estrutura geral deles, como comprimento mais longo da cauda, onde as escamas seriam aplicadas para permitir mobilidade e proteção, estrutura das pernas para se assemelhar mais a um animal e disposição das garras dos pés e dedos das mãos. Também foi decidido que, para contrastar com a pele escura e cabelos tons pastel, as escamas seriam mais vibrantes, com um amplo leque de possíveis variações de cor. Os únicos que possuiriam escamas diferentes do comum seriam os com poderes mágicos, com brilho perolado por cima da cor herdada dos pais como diferencial.





Página anterior:

Fig. 80 e 81: Pangolins, inspiração para os Vehkerianos

Fig. 82: Variações da estrutura das pernas

Fig. 83: Primeiros esboços da raça

Fig. 84: Esboço final dos Vehkerianos

Fig. 85: Concept final



CAERSAVA

Por Vehker ser uma sociedade voltada à pesquisa e conhecimento científico, não há margens para religião, mas isso não significa que não respeitem a suposta entidade que dizem ter engolido uma nação inteira. O que os levou até o oásis foram os rumores e mesmo sem contato direto com Caersava eles ainda o respeitam como uma criatura racional de muito poder.

VESTIMENTA

Por ser recorrente o uso de roupas compostas por camadas de tecido por povos que cruzam o deserto, esse aspecto foi incorporado ao vestuário Vehkeriano de forma adaptada à resistência natural deles ao sol e calor, as roupas com várias camadas, porém com pele exposta para ornamentações. Os tecidos têm tons escuros para destacar as escamas, principal símbolo de beleza, e as cores também foram separadas nas camadas das roupas. Ornamentos dourados são comuns e essa cor também está presente nas linhas orgânicas das roupas que quebram a dureza das diagonais características dos cortes.



Preto e prata foram escolhidos para o uniforme dos magos para separa-los dos outros cidadãos. Magos costumam usar roupas leves e serem mais frágeis na grande maioria dos romances de fantasia, então os magos de Vehker também quebram esse estereótipo. As vestes cobrem todo o corpo e são padronizadas para homens e mulheres. As ombreiras ornamentadas e os acessórios de metal prateados, além de diferenciá-los do ouro usado pela população comum, dão o tom militar a essa divisão especial do governo, pois além da manutenção da temperatura da cidade também são treinados para a defesa da mesma se necessário.



Página anterior:

Fig. 86: Concepts das vestimentas dos cidadãos

Fig. 87: Primeiros concepts das vestimentas – descartado

Fig. 88: Concept do busto de um usuário de magia e modelos da esfera usada para conjuração de runas

Fig. 89: Esboços do busto

Fig. 90 e 91: Concept final e concepts descartados do uniforme



Os exploradores, por serem cidadãos comuns, usam roupas mais informais, obrigatório para as explorações apenas botas, luvas, máscara de gás e óculos, além de esconder a pele o máximo possível. Cientistas não possuem um uniforme para o deserto porque desde que devidamente protegidos como os exploradores não há necessidade de um uniforme oficial.

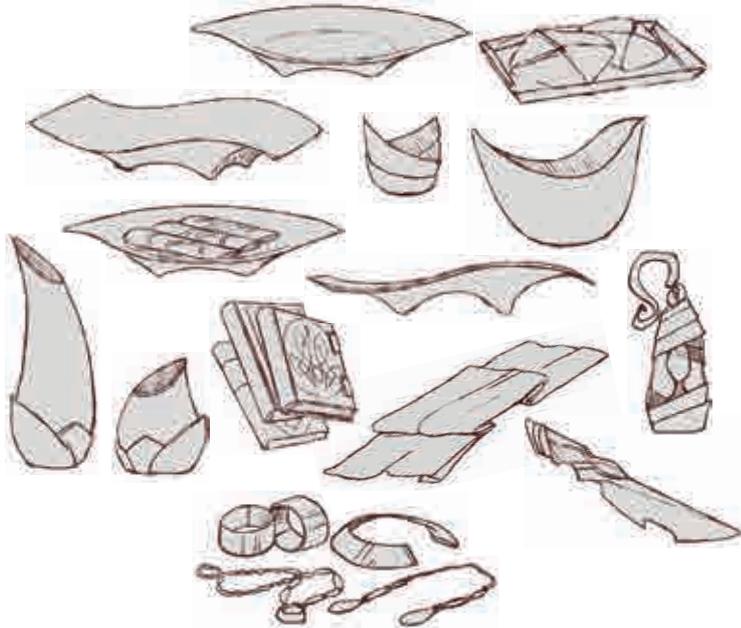
Ao contrário do método usual de esboço com linhas, foram usados blocos de cores e formas para visualizar mais rapidamente o resultado final, já que esses eram os aspectos mais importantes. Também se decidiu por linhas diagonais para o corte dos tecidos e detalhes.



CULINÁRIA LOCAL

Para os alimentos não houve muita referência além de preferência pessoal, como massas - uma vez que podem plantar o que desejarem nas estufas - e comidas apimentadas. A única exceção foi a centopeia do próprio deserto, que lembrava uma cena da animação A Nova Onda do Imperador e também o prato lagosta a thermidor.

Os utensílios de cozinha também possuem forma diferenciada, as linhas diagonais retornando um pouco onduladas e formas ovais.



Página anterior:

Fig. 92: Concept final das roupas usadas pelos exploradores

Fig. 93: Concept do busto de um explorador

Fig. 94: Esboços das roupas e busto

Fig. 95: Esboços de pratos típicos, objetos pessoais e utensílios de cozinha

Fig. 96: Concepts finais





DESERTO

As paisagens naturais são cheias de rachaduras e desníveis, uma terra de pedras rasgadas cobertas por uma eterna camada de areia causada pelo tremor que engoliu a Antiga Nação. Toda a noção visual era muito abstrata e o tempo disponível era curto, então usar blocos de cores para dar vida a essa etapa foi decisão mais sensata, também sem muitos ajustes, o maior foco em uma amostra visual das áreas desenvolvidas.



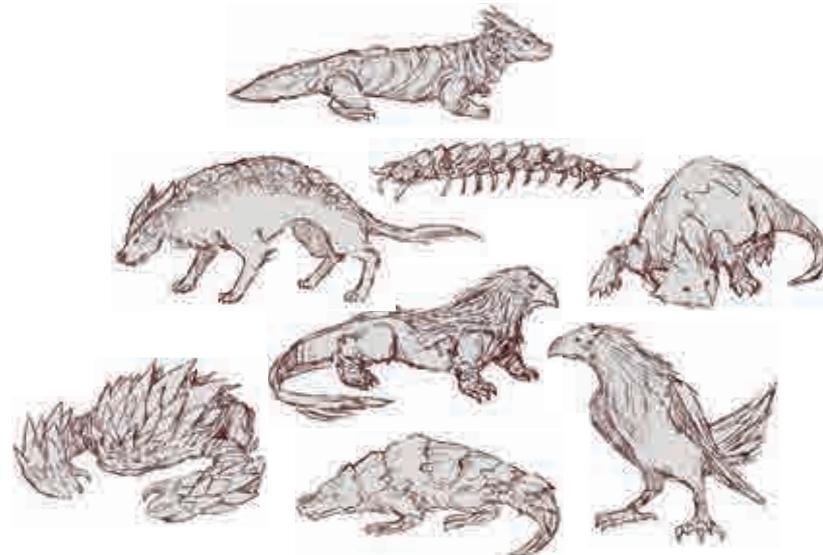
Fig. 97 e 98: Esboços do deserto
Fig. 99 e 100: Concepts finais

Próxima página:
Fig. 101: Esboços da fauna
Fig. 102: Concepts finais

FAUNA E FLORA

A fauna e flora de Eberos foram inspiradas em fauna e flora reais, já que um conworld que contenha criaturas em cuja existência o leitor possa acreditar em sua existência é muito mais sólido e verossímil. Porém, por conta do volume de elementos a serem criados e refinados, fauna e flora foram os mais simples, apenas uma conversa para escolher os preferidos e renderizá-los, com um elemento ou outro de maior importância para a nação que ganhou mais atenção.

Assim como um deserto real, o Grande Deserto também prospera com as mais diversas formas de vida. O foco sempre foi a criação de animais pequenos, resistentes e sem cores vibrantes, embora nos esboços existam alguns de proporções maiores. Outras características também levadas em consideração foram camuflagem ou carapaça e a habilidade de se enterrar na areia, o que ajudou a selecionar os cinco animais renderizados.



Dois deles são derivados de lagartos ainda sem função especial, um é um vertebrado ainda indefinido que se enterra na areia para atacar suas presas desavisadas, uma centopeia venenosa que também acabou virando uma iguaria da culinária Vehkeriana e por fim um pássaro que surgiu quando a flora estava em desenvolvimento, já que o formato peculiar da copa sem folhas de uma das árvores lembrava um ninho.





As inspirações para a vegetação se concentraram principalmente em suculentas, por sua resistência ao solo seco e aspecto gordo, e rosas do deserto, por suas flores e raízes fortes e retorcidas.

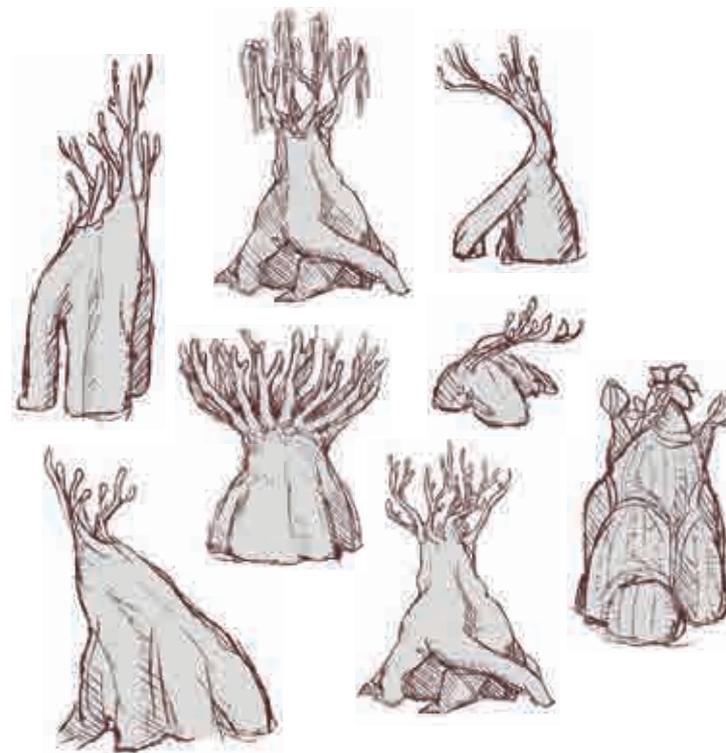


Fig. 103: Concepts finais da flora

Fig. 104: Esboços

Próxima página:

Fig. 105, 106 e 107: Esboço e etapas em blocos de cores

Fig. 108: Ilustração da abertura do capítulo

ABERTURA DO CAPÍTULO

Como a abertura é o primeiro contato com a cultura apresentada, é importante que ela passe características que foram consideradas relevantes. Em Vehker isso foi transmitido pelo explorador examinando uma das plantas do deserto, o jeito curioso e cientista da nação e o que também motivou a existência de Vehker. Todos esses elementos tornaram possível conectar os capítulos entre si, da entidade do deserto ao povo do deserto.



6.5 GEEVERA

Geevera, a Fortaleza, a primeira das Nações Gêmeas, Lorde da Medicina, Nobre da Égide.

Um dos possíveis biomas a ser trabalhado era uma cadeia de montanhas no extremo norte do mapa e o ideal era que estivesse sob a neve no tempo todo para poder explorar uma nação e povo que se adaptaram a esse extremo com graça e elegância. Ao contrário de Vehker, Geevera possui uma capital e outras cidades importantes para o seu desenvolvimento.

CIDADE

O desenvolvimento da capital de Geevera está intrinsecamente conectado com a criação da raça nativa, uma vez que eles possuem necessidades especiais, e a cidade foi feita para supri-las.

A montanha por dentro é basicamente formada por cavernas, a cidade cresceu usando a própria estrutura das pedras para sua composição. Os detalhes da arquitetura não foram aprofundados, é apenas evidente o uso de linhas retas dispostas de maneira a formar desenhos suaves com forte inspiração no origami, aspecto principal da identidade visual de Geevera. O amarelo das lanternas também tem a intenção de reforçar a ideia de uma cidade subterrânea, a luz artificial como complementar dos tons azulados e arroxeados.

As cidades litorâneas foram criadas para sustentar a capital, pois os descendentes da Antiga Nação não saem da capital protegida. As linhas retas continuam presentes nas estruturas, porém com menor frequência.



Fig. 109: Concept do interior da capital
 Fig. 110: Concept de uma cidade litorânea
 Fig. 111 e 112: Esboços

SOCIEDADE

A sociedade Geeveriana é dividida em duas castas: os nobres e os cidadãos das outras cidades. Visualmente apenas os nobres foram desenvolvidos porque eles são uma das três raças propostas. Entre os nobres há outras três divisões: sacerdotes, dedicados ao culto a Nemaasa; guardas, cargo mais simbólico uma vez que há outras camadas externas de proteção; e cidadãos nobres comuns.

Os cidadãos que não são nobres são o sustento da capital, mas para que isso não se tornasse uma relação abusiva foi decidido que os nobres criariam um sistema de saúde e educação que se destacaria em Eneros, o qual seria oferecido gratuitamente às pessoas que decidissem morar em uma das cidades litorâneas e trabalhassem a favor da nação.

GEEVERIANOS

Geeverianos foram o segundo biótipo escolhido. Como vivem em um ambiente frio, o ideal era que seriam gordos e de estatura mediana. Pela raça em si ainda não ter um nome, foi usado o termo “Geeverianos” neste relatório para falar sobre os descendentes da raça antiga e não os cidadãos da casta comum uma vez que este é um projeto em desenvolvimento e outras raças além das três propostas não foram desenvolvidas.

Naturalmente pálidos por não terem contato com luz solar, seus olhos e cabelos são de cores apagadas, além de manchas na pele por motivos de estética. O animal usado de inspiração visual para eles foi o axolotl, e as quatro orelhas com detalhes em rosa inspiradas nas guelras da salamandra. Seus olhos são maiores que os das outras raças pela necessidade de captar qualquer luz presente no ambiente. Fora isso, o físico de um geeveriano se assemelha bastante a um humano.



Fig. 113: Axolotl, inspiração para os Geeverianos

Fig. 114: Primeiros esboços da raça

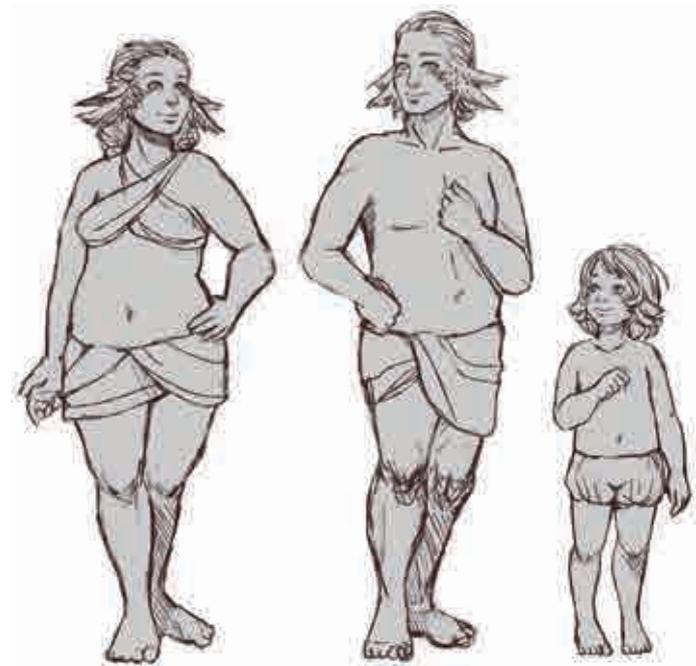
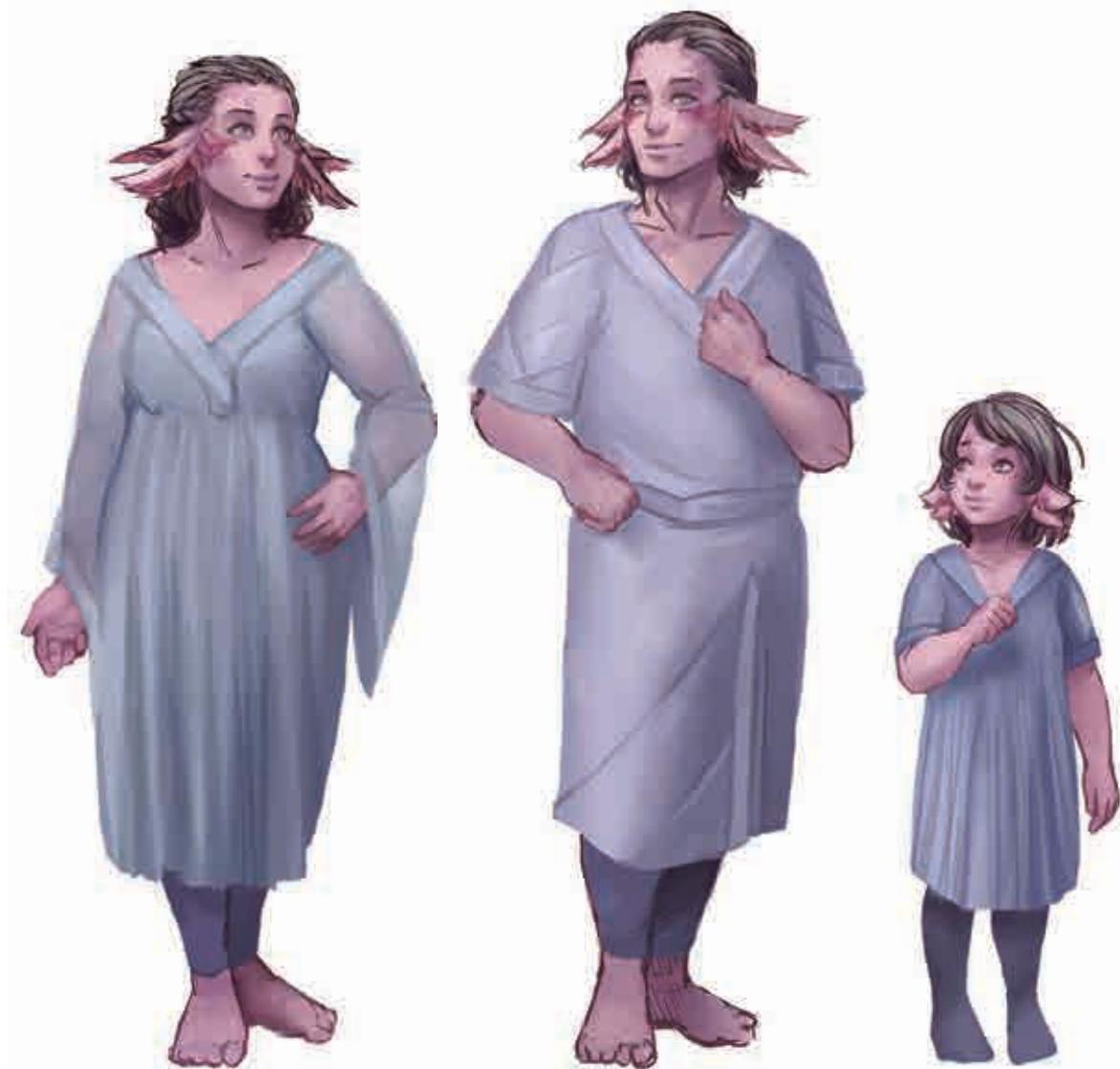


Fig. 115: Concept final dos Geeverianos

Fig. 116: Esboço final

Próxima página:

Fig. 117, 118, 119 e 120: Inspirações para as vestimentas

Fig. 121: Primeiros esboços

NEMAASA E CAERSAVA

A crença em Nemaasa começou com a Antiga Nação e se manteve imutável, esse o ponto principal no qual Geevera foi desenvolvida, e o receio que sentem de Caersava pelas lendas passadas de geração a geração os levou a desenvolver o lado militar e médico para reforçar a proteção natural das montanhas.

VESTIMENTAS

Origami foi a principal inspiração para as roupas e posteriormente foi aplicado em outros aspectos. A intenção era que as linhas rígidas passassem a força de um povo que havia sido destruído e se reconstruído e a temática mais comum, flores, mostrasse que conseguiram se reerguer com graça e beleza.





Para os nobres há uma hierarquia de gerações: as mais velhas usam roupas com mais dobras e patterns florais enquanto que as mais recentes usam roupas com menos detalhes, simbologia aplicada para honrar a sabedoria dos mais velhos. Elas são feitas em várias camadas, tendo como inspiração quimonos, e as cores são frias e em tons pastel, além de preparadas para aguentar o frio da montanha.



Fig. 122: Concepts das vestimentas dos cidadãos nobres

Fig. 123, 124 e 125: Inspirações

Os sacerdotes e sacerdotisas de Nemaasa possuem roupas padronizadas em branco e azul turquesa para representar a pureza da entidade e a influência que a nova nação teve no culto e no modo que a enxergam ao longo das eras.



Fig. 126: Concept do busto de uma sacerdotisa

Fig. 127: Esboços do busto

Fig. 128: Concept final da túnica

Fig. 129: Teste de cores



Fig. 130: Concept final da armadura

Fig. 131: Concept do busto de um guarda

Fig. 132: Esboços da armadura e do busto

Os guardas também usam roupas ornamentadas, o metal simulando as dobras do origami e alguns detalhes florais. Enquanto que a armadura é detalhada e segue a estética da capital, a lança é simples em design.



CULINÁRIA LOCAL

Por ser um lugar frio e sem luz solar foi pensado em dois aspectos da alimentação: sopas e carnes. As sopas foram escolhidas por motivos óbvios, enfrentam o frio constante e alimentos quentes são mais do que bem vindos, além de carnes gordurosas vindas do gado criado dentro das montanhas.

As linhas retas continuam presentes nos utensílios de cozinha, além de lanternas e objetos de uso pessoal.

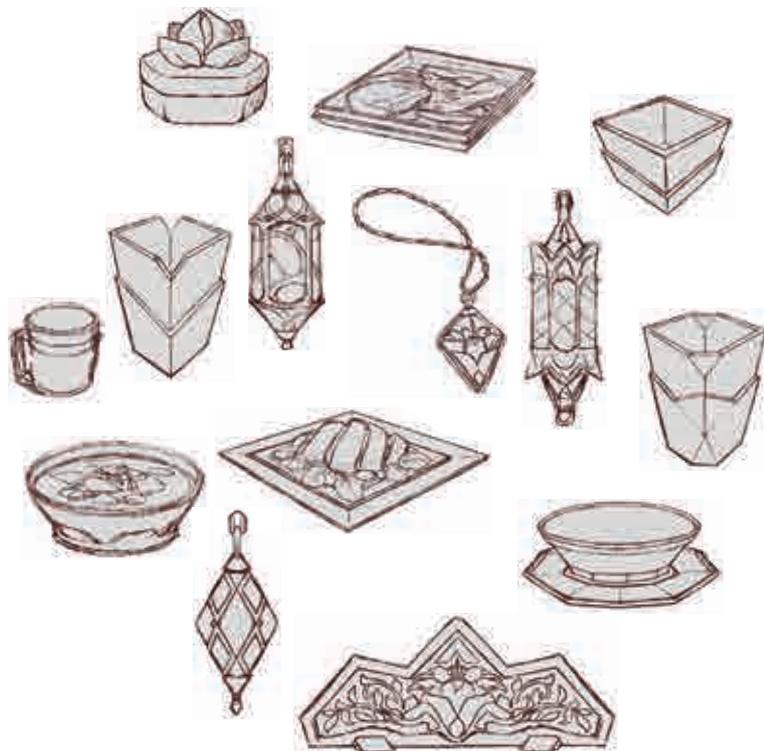


Fig. 133: Esboços de pratos típicos e objetos pessoais

Fig. 134: Concepts finais

CAVERNAS

Foi decidido que seriam trabalhados diversos cenários contendo a flora nativa, assim como estruturas naturais de pedra e como foram moldadas para a coexistência pacífica entre Geeverianos, fauna e flora naturais.

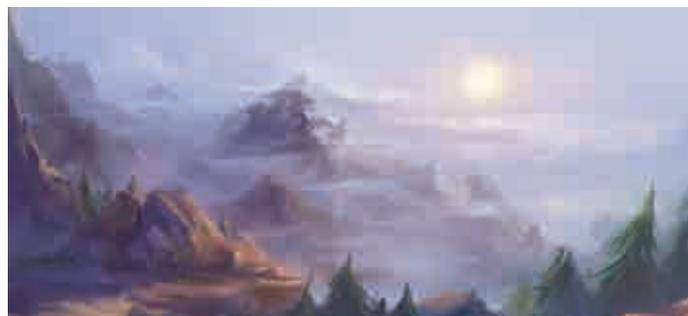


Fig. 135, 136 e 137: Esboços das cavernas e montanha
Fig. 138 e 139: Concepts finais

FAUNA E FLORA

Como os Geeverianos tiveram como inspiração o axolotl, grande parte da fauna também teve como base animais aquáticos.

A primeira ideia foi um peixe sem olhos e pálido, uma vez que vivem em um ambiente completamente escuro. Mantendo em mente também a palavra-chave cristais, na qual boa parte da flora teve sua inspiração, surgiram outros três animais: um grilo, uma lesma e uma mistura de toupeira com tartaruga. Por fim, o boi foi criado pela necessidade de uma fonte de carne e a raposinha veio da ideia de um animal domesticado para servir como companhia.



Fig. 140: Esboços da fauna
Fig. 141: Concepts finais





A flora teve um desenvolvimento muito livre e fluído, baseadas muito mais nos aspectos de um cristal - facetado e translúcido - do que em plantas.



Fig. 142: Concepts finais da flora

Fig. 143: Esboços

Próxima página:

Fig. 144, 145 e 146: Esboço e etapas em blocos de cores

Fig. 147: Ilustração da abertura do capítulo

ABERTURA DO CAPÍTULO

Por Geevera ter uma origem religiosa muito forte, era mais do que adequado que sua apresentação fosse um altar com um sacerdote do culto a Nemaasa com um mural esculpido em pedra da entidade, além de vários elementos da cultura presentes, como as linhas retas e cores complementares.



6.6 ALENORIA

Alenoria, o Ninho, a segunda das Nações Gêmeas, Senhora da Tecnologia, [...].

Das três nações, Alenoria é a mais difícil de descrever, mas ela também começou com um conjunto de características que foram se desenvolvendo ao longo do projeto. A intenção era que fosse uma nação livre em vários aspectos, incluindo o desapego ao passado, para que pudessem focar toda a sua atenção no progresso e futuro. Teriam uma relação com o céu, o que reforça o tema liberdade, gosto por cores vibrantes, eventos sociais, valorização de novas experiências. Também havia sido decidido desde o começo que Alenoria e Geevera seriam complementares, mas só muito tempo depois as duas viraram as Nações Gêmeas, descendentes da Antiga Nação.

CIDADE

Em acordo com o mapa, Alenoria foi posicionada diretamente ao lado de Geevera, separada apenas por um mar interno, e assim surgiu a ideia dela ser instalada em falésias. Pouco foi desenvolvido das cidades por conta do tempo disponível, mas além do estilo vertical demonstrado no *concept art*, elas também se estendem nas planícies desniveladas acima das falésias.

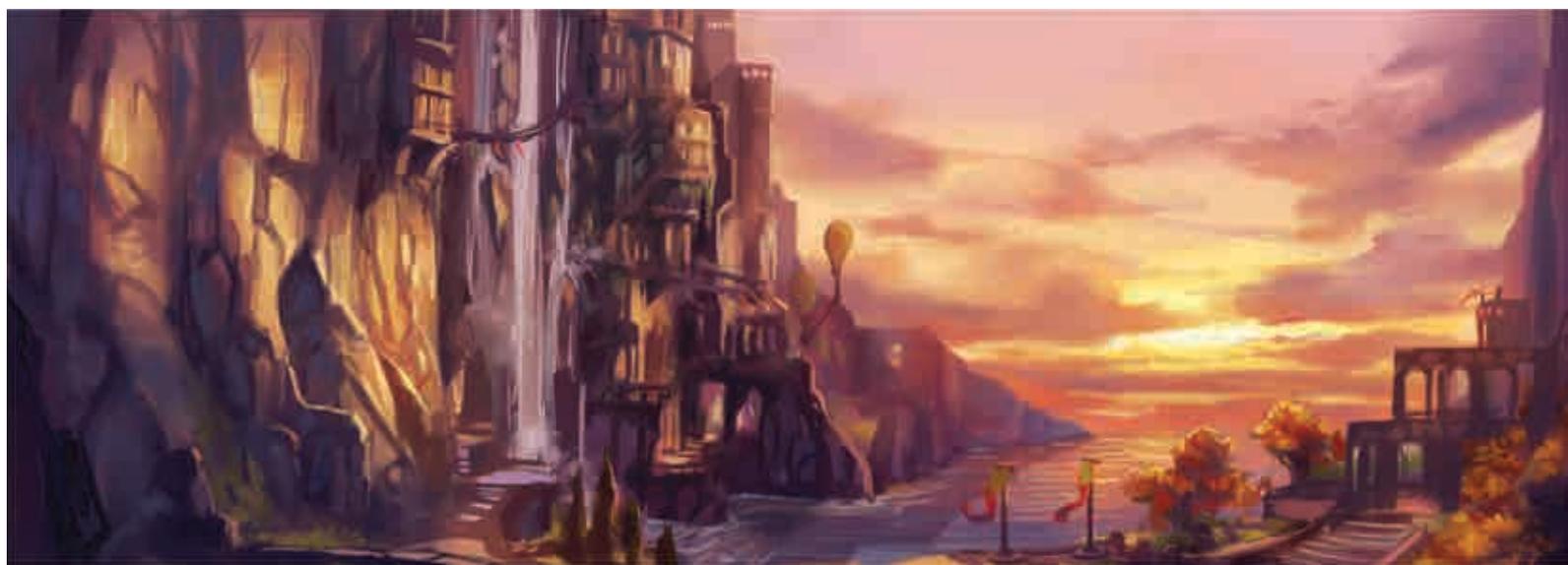


Fig. 148: Esboço da cidade

Fig. 149: Concept final

SOCIEDADE

Apesar do jeito extrovertido, Alenoria possui um governo rígido para que funcione como deve, incluindo grupos para a segurança da nação e relações internacionais.

Para a segurança foi criado um grupo particular de pessoas que recebeu o nome temporário de Sky Riders, literalmente Cavaleiros do Céu, e sua função é patrulhar toda a extensão de Alenoria montados em criaturas treinadas para isso. São o equivalente dos guardas de Geevera ou magos de Vehker.

A Diplomata foi criada unicamente por causa de Geevera. Por conta de sua linhagem de nobres e o passado em comum com Alenoria, Geevera só aceita se comunicar com alguém de linhagem igualmente nobre e, com o surgimento da Big Sister, personagem criada para ser a fundadora oficial de Alenoria com um nome também temporário, a Diplomata deve ser sempre uma mulher, apenas uma por geração e descendente direta da Big Sister.

ALENORIANOS

O biótipo dos Alenorianos foi escolhido em conjunto com onde viveriam então a estatura alta, corpo atlético e ativo caiu bem com uma nação construída em um conjunto de falésias.

Assim como os Geeverianos, a palavra denomina a raça e não os residentes de Alenoria. Por conta da linhagem em comum, as duas raças compartilham algumas características: o mesmo estilo de orelha e pelos embaixo dos olhos que se estendem até as orelhas, mas enquanto Geeverianos possuem quatro, Alenorianos possuem apenas duas; e as manchas na pele em tom mais escuro que a cor natural da mesma. De resto, o corpo também se assemelha bastante a de um humano.

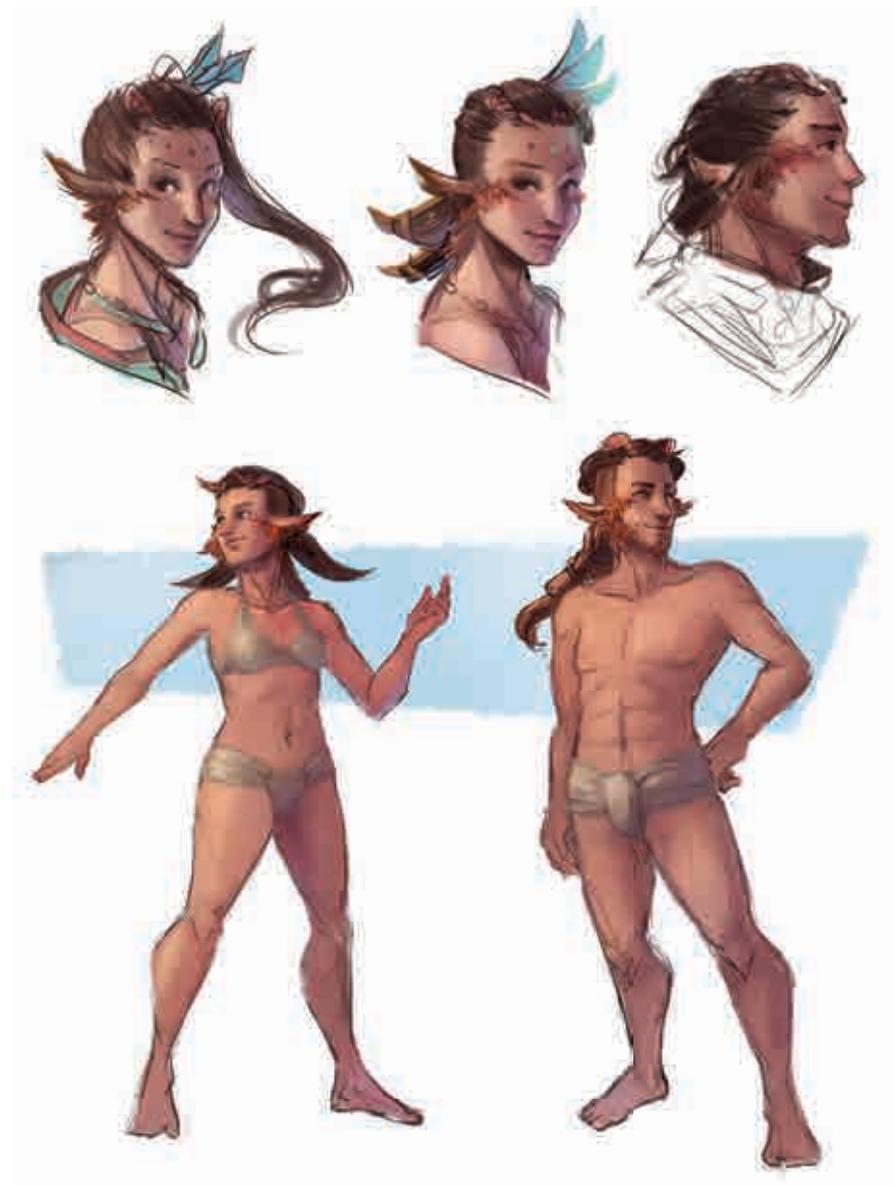


Fig. 150: Primeiros esboços dos Alenorianos

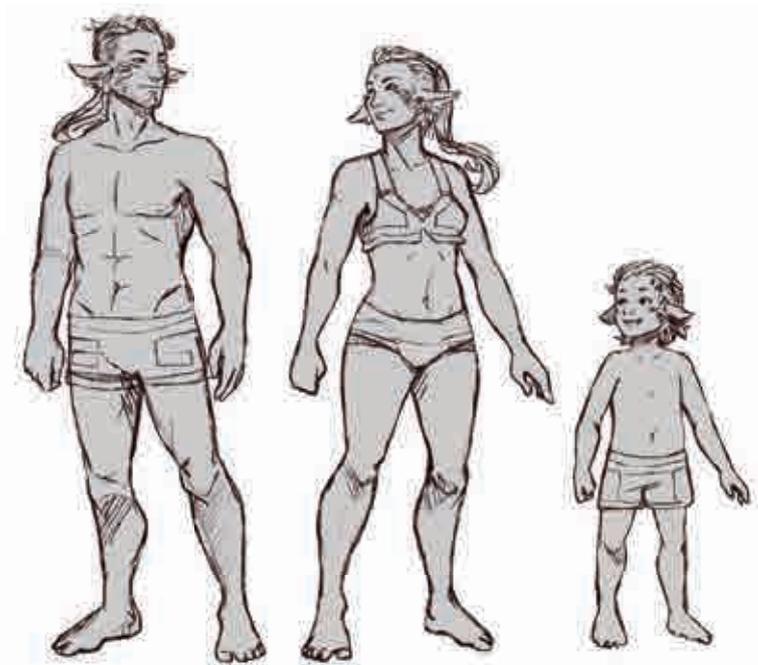


Fig. 151: Concept final dos Alenorianos

Fig. 152: Esboço final

Próxima página:

Fig. 153 e 154: Inspirações para as vestimentas

Fig. 155: Primeiros esboços

NEMAASA E CAERSAVA

Alenoria manteve o culto a Nemaasa, mas preferiu se libertar do passado de morte e destruição com Caersava e investir no futuro. Apenas o monitoram de longe, aliados a Vehker, para se prepararem caso qualquer mudança ocorra no Grande Deserto.

Com Geevera e Alenoria separadas, mas as duas ainda em contato com sua entidade, surgiu a oportunidade de futuramente explorar a várias facetas de Nemaasa, uma vez que cada grupo a enxergaria de uma maneira diferente.

VESTIMENTAS

As roupas Alenorianas tiveram influências tibetanas, nativas sul-americanas e penas que, aplicadas com os esboços iniciais, proporcionaram mais repertório para desenhos mais livres com detalhes tribais e combinações de cores em mente, assim como roupas que oferecessem mais liberdade de movimento e praticidade. Para que não se tornassem apenas blocos de cores, foram aplicadas linhas retas que ofereceram elementos visuais diferentes de Geevera, o que também remeteu um pouco ao design maia.





O uniforme dos Sky Riders é composto por uma peça única azul com detalhes em vermelho e partes em couro marrom. Assim como os exploradores de Vehker também é essencial que eles cubram o máximo possível de pele para não se machucarem com o vento. Uma faixa roxa, normalmente escondida por dentro da manga bufante, se estende com garras na ponta, criada com o intuito do Rider ter como se agarrar a algo caso seja derrubado de sua montaria.



Página anterior:

Fig. 156: Concept final das vestimentas

Fig. 157: Concept do busto de uma Sky Rider

Fig. 158: Esboços do busto

Fig. 159 e 160: Concept final e conceitos descartados do uniforme



A Diplomata usa uma túnica amarela e marrom por cima de calças, uma capa azul por cima dos ombros que se divide em tiras com detalhes amarelos. De todas elas, a única que usou verde ao invés de azul foi a Big Sister.



FALÉSIAS

Falésias são formações litorâneas que se parecem com paredões íngremes, então foi decidido que seria interessante adaptar uma nação inteira a essas pedras desniveladas, o que também resultou em ambientes naturais muito bonitos a serem explorados. Como é possível ver nos *concepts*, muito ainda continua intocado pelos esforços de Alenoria de preservar a fauna e flora natural.

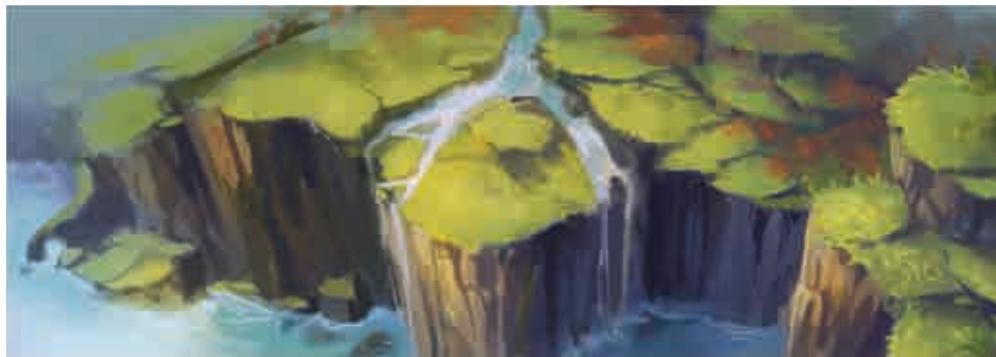
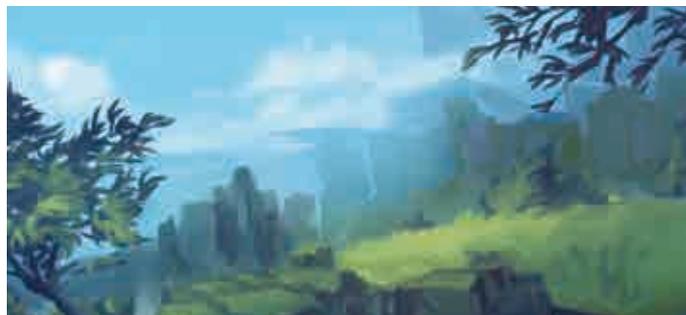
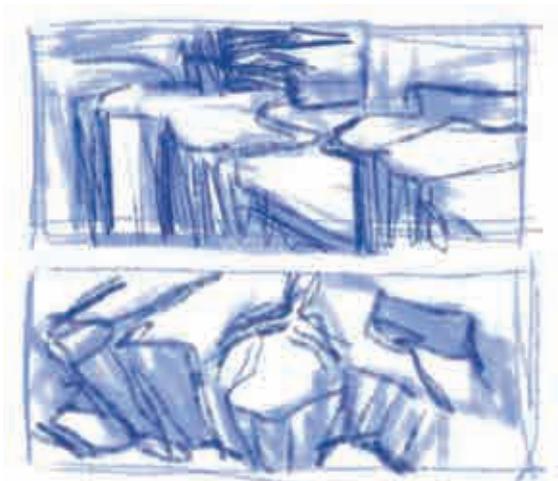


Fig. 167 e 168: Esboços das falésias
Fig. 169, 170 e 171: Concepts finais

FAUNA E FLORA

A principal característica procurada para a fauna da região de Alenoria foi a habilidade de lidar com grandes altitudes e imperfeições na rocha que comprometessem a mobilidade, então de todos os esboços três deles são animais voadores incluindo a montaria dos Riders, um macaco com membranas para poder planar de pedra e pedra e uma mistura de gazela com bode da montanha que possui a capacidade de escalar praticamente qualquer coisa.



Fig. 172: Esboços da fauna

Fig. 173: Concepts finais





Fig. 174: Concepts finais da flora

Fig. 175: Esboços

A flora foi pensada para resistir ao solo rochoso e ventos constantes, o que fez sentido várias delas serem plantas rasteiras ou trepadeiras, as árvores baixas e retorcidas também.



ABERTURA DO CAPÍTULO

Um dos maiores símbolos de Alenoria são os Sky Riders, então nada mais do que adequado ter um deles na apresentação da nação em sua montaria. Entre falésias e pedaço de céu, as bandeirinhas coloridas e as folhas acrescentam a sensação de vento.

Fig. 176 e 177: Etapas em blocos de cores

Fig. 178: Ilustração da abertura do capítulo



6.7 SÍMBOLOS

A intenção inicial era desenvolver um símbolo simétrico para cada nação e entidade e usá-los como um complemento nas aberturas de capítulo de página dupla da enciclopédia, mas como o livro não foi desenvolvido, os símbolos foram aplicados no mapa regional do relatório e também utilizados nas cartas de introdução no site, assim ajudando a manter a identidade visual.

CAERSAVA

A própria aparência da entidade virou o seu ícone depois de ter sido um pouco estilizada. Os píleos acabaram se tornando o “rosto” dele enquanto os micélios completaram a imagem.

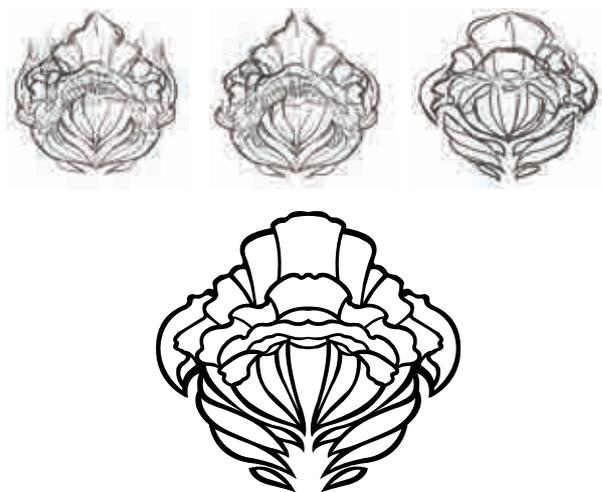
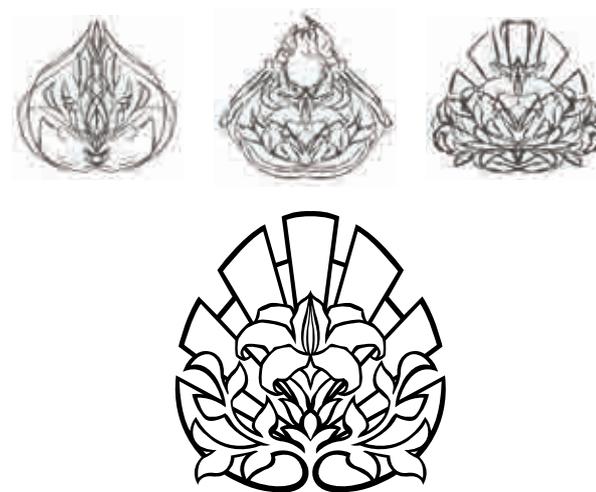


Fig. 179 e 180: esboços e versão final do símbolo de Caersava
 Fig. 181 e 182: esboços e versão final do símbolo de Nemaasa
 Fig. 183 e 184: esboços e versão final do símbolo de Vehker
 Fig. 185 e 186: esboços e versão final do símbolo de Geevera
 Fig. 187 e 188: esboços e versão final do símbolo de Alenoria

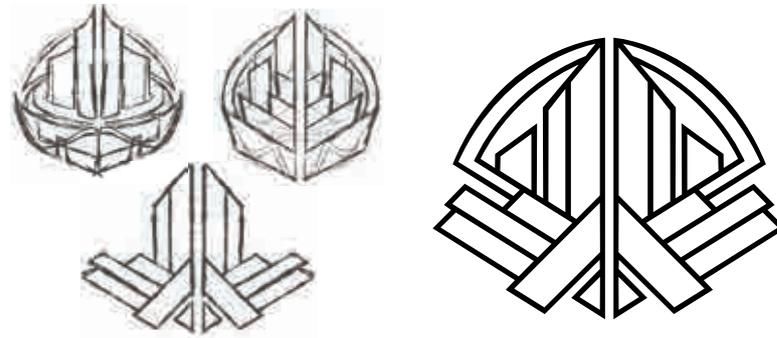
NEMAASA

Após alguns testes tentando seguir a mesma linha do ícone de Caersava percebeu-se que não daria certo e foi tomada a decisão de usar a sua flor e cipós como seu ícone, o que também contribuiu para passar a sensação da importância da flor para a entidade e o que ela representa.



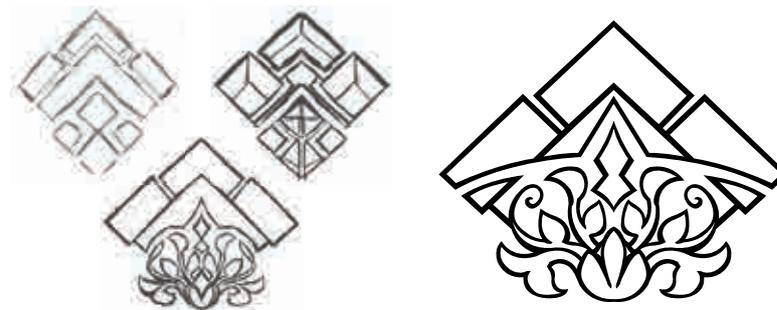
VEHKER

A primeira ideia foi se basear unicamente na forma da cidade estufa, mas foi lembrado que Vehker não é uma cidade independente e seria interessante adicionar em seu ícone o vínculo com a sua origem, o Império do continente sul e o alcance dele, além das linhas diagonais presentes na cultura. Para equilibrar o ícone com os demais e deixar claro que se trata da cidade e não do Império, foi adicionada a forma que representa a estufa em si em cima das retas e ângulos.



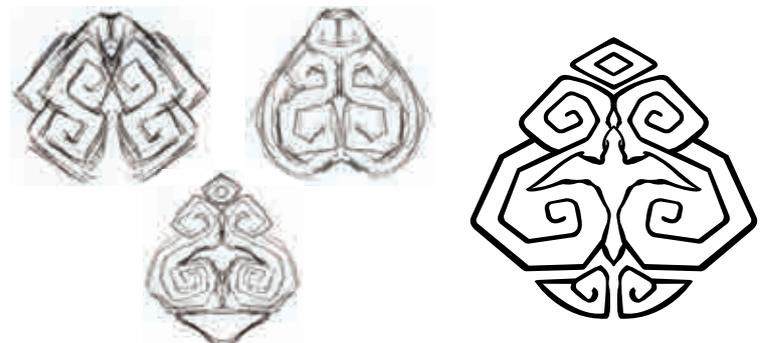
GEEVERA

A forma principal usada foi um losango por ser uma forma recorrente na cultura e, a partir dele, os elementos foram desenvolvidos. As montanhas fazem parte do fundo do ícone enquanto que a Aura de Nemaasa toma a frente com os cipós para também simbolizar toda a cultura Geeveriana, também conectando com a origem deles e o culto a entidade.



ALENORIA

A ideia inicial para o ícone de Alenoria foi o uso de linhas para representar o vento e posteriormente a montaria dos Sky Riders foi adicionada, embora tenha perdido os detalhes. Manter as linhas retas características de Alenoria e ainda passar a sensação de vento foi algo desafiador e interessante.



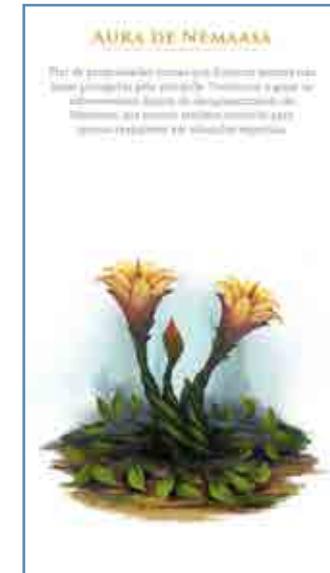
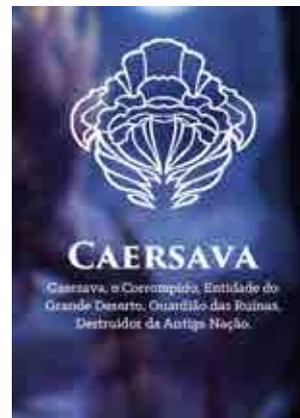
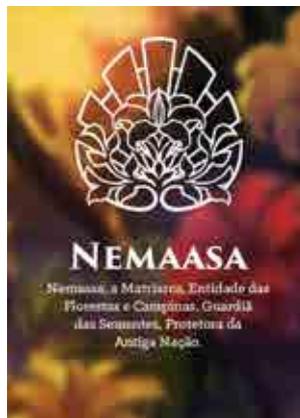
6.8 SITE

A primeira tentativa de criação do site foi voltada para um layout mais profissional como os utilizados em sites de videogames, mas por causa da falta de experiência e opções limitadas dos construtores de website, a plataforma de blogs Tumblr foi escolhida pelo seu layout personalizável.

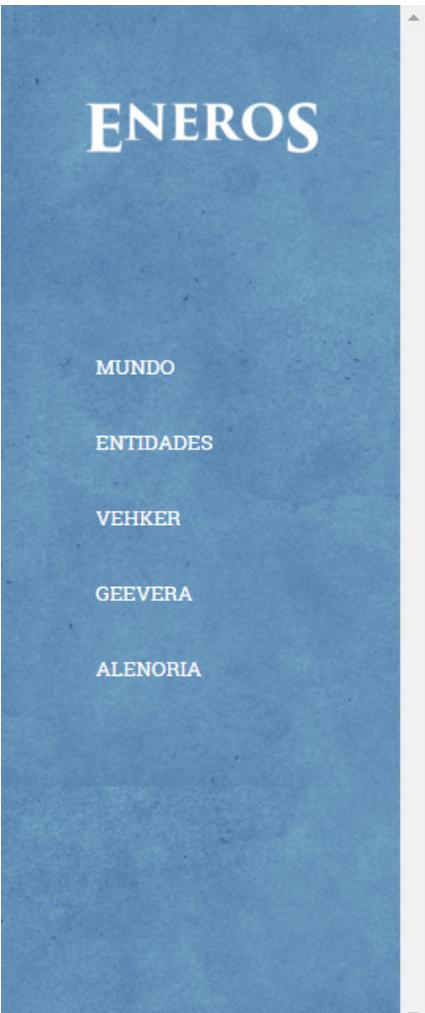
Ele também possibilita compartilhar postagens em um ambiente já muito usado por artistas profissionais e amadores, o que ampliaria a visualização do conteúdo por profissionais da área.

LAYOUT

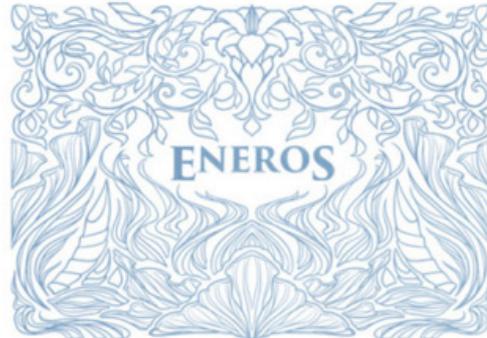
O uso de várias colunas teve a função de padronizar e poder ver o conjunto de elementos de forma mais rápida, uma vez que o Tumblr limita o conteúdo por postagem. Para isso foram criadas cartas com imagens e informações com a tentativa de deixar o mais organizado possível como um site ofereceria, além do menu fixo para a navegação entre os conteúdos de cada capítulo.



PROJETO-ENEROS.TUMBLR.COM



SOBRE O PROJETO



Sempre tivemos um interesse muito grande em tudo o que não fosse parte do "mundo real". Fantasia, ficção científica, livros, jogos, filmes e animações, tudo isso sempre fez parte da nossa vida antes mesmo de sabermos como se conectavam e formavam o universo em que passávamos horas e mais horas nos divertindo.

Eneros nasceu com o intuito de ser o nosso Projeto de Conclusão de Curso enquanto estudávamos o que exatamente é o worldbuilding e como empregá-lo de maneira eficiente para colocarmos em prática todas as referências acumuladas durante os anos. O nosso universo cresceu mais do que esperávamos e se tornou um projeto pessoal que temos a intenção de continuar desenvolvendo mesmo depois do término do curso.

A QUEDA DA ANTIGA NAÇÃO

Há incontáveis eras, na região hoje conhecida como Grande Deserto existia uma nação que se destacava em Eneros. Era agraciada por uma terra fértil, clima estável e protegida por uma das mais poderosas entidades, Nemaasa.

Pouco restou daquela época, hoje guardado a sete chaves por Geevera, mas a lenda conta que a nação que lutou por centenas de anos para se erguer foi obliterada em apenas uma noite. Nemaasa os abandonara, um tremor de proporções colossais engoliu a floresta, as cidades e quase que a população inteira. Os poucos que sobreviveram e assistiram a ruína completa de suas casas relataram ter visto um vulto de proporções gigantescas deslizando pela terra rachada contra a luz da lua. Aos poucos, todos os sobreviventes, carregando seus feridos e obrigados a abandonarem os mortos, rumaram ao norte. Todos seguiam com uma única esperança: "Aura de Nemaasa", a flor dela, havia sido avistada ao norte. Murcha, pequena, porém sem dúvida alguma dela. Nemaasa não os abandonara.

Dia após dia marcharam para o norte, perdendo muitos para ferimentos e doenças. A pequena flor era a única coisa que os guiava, florescendo em um caminho que os levava ao norte. Deixaram para trás a terra natal, tudo o que restara foram ruínas. Onde antes era floresta, agora só existia um deserto. Os lagos borbulharam e a água escureceu, se tornando tóxica. Todos os dedos apontaram para o vulto, toda a culpa jogada nele, entidade que se tornou conhecida como Caersava.

Com todos cansados e tensos, não demorou a se separarem em dois grupos: uns queriam se refugiar nas montanhas do extremo norte, reerguer a antiga nação e se proteger de qualquer ameaça, para evitar o mesmo destino triste; outros queriam deixar o passado para trás e transformar essa tragédia em uma oportunidade para seguirem um caminho diferente, tornando as planícies e falésias ao nordeste a sua nova casa. Assim nasceram Geevera, a Fortaleza e Alenoria, o Ninho.



Fig. 189 e 190: introdução das entidades no site
 Fig. 191, 192, 193 e 194: exemplos das cartas criadas para o site
 Fig. 195: Screenshot da página inicial do site



7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Eu sempre tive muito interesse com criação em geral e a escolha de worldbuilding como tema para o TCC se encaixou muito bem com isso. Foi muito benéfico como um estudo mais aprofundado do assunto e sua aplicação no desenvolvimento de um mundo do zero foi algo ainda melhor. A experiência adquirida será infinitamente útil em futuros projetos.

A natureza da proposta também envolveu coisas que eu não estava acostumada a desenhar ou até mesmo não tinha muito interesse, como criaturas, animais, objetos e até mesmo certas técnicas. Vários pontos decididos eu nem sabia exatamente como que eu iria executar quando chegassem, então concluir todas essas etapas não só serviu como uma forma de autoconhecimento e um grande estudo e experiência com o que eu não estava muito familiarizada, mas também como uma forma de encontrar interesse em novas áreas em ilustração e concept art que eu nem sabia que teria.

Elaborar esse tipo de projeto em dupla foi também muito interessante, pois apesar de exigir mais tempo em comunicação para decisões de criação e desenvolvimento, isso permitiu que fosse obtido um resultado mais polido graças aos repertórios e habilidades em diferentes áreas de nós duas.

O conteúdo da proposta foi volumoso e em alguns momentos durante o desenvolvimento parecia até impossível de concluir, mas fico feliz que conseguimos, o que possibilitou uma boa visualização inicial da região escolhida.

Eneros nesse projeto foi apenas um começo e me animo em imaginar as futuras possibilidades do que ele pode se tornar.

- Juh

Eu estava completamente perdida no começo desse projeto. Sabia o que queria e tinha que ser perfeito, mas não fazia ideia de como começar e o tempo, como sempre, não dava trégua. Depois de algumas crises de ansiedade e o conselho de uma amiga, escolhi um pedaço do relatório para quebrar em pequenas tarefas e foi isso o que me ajudou a me manter focada e produtiva.

Ser obrigada a escrever todos os dias foi uma das melhores coisas que Eneros me proporcionou, pois aos poucos pude perceber que minha escrita ficou mais fluída e os pensamentos mais organizados e se tornou prazeroso apresentar resultados com maior frequência. A opinião e encorajamento dos amigos também me fez perceber que o antigo sonho de me tornar escritora não é impossível, que nenhum sonho é impossível desde que se dê o primeiro passo e se empenhe muito em cada uma das etapas.

Desenvolver Eneros, mesmo em dupla, foi quatro meses de muita correria, perseverança, paciência e nunca fui tão feliz por fazer aquilo que mais gosto: criar um universo e contar as histórias contidas nele. Posso dizer, com certeza absoluta, que Eneros ainda não passa de uma fração do que ele pode se tornar e nos dedicaremos para que não pare por aí.

- Malu



8. REFERÊNCIAS

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ECO, Umberto. *Postscript to the Name of the Rose*. São Diego: Harcourt Brace Jovanovich, 1983.
- *Fantasy Fiction Genre*. Disponível em: <http://www.findmeanauthor.com/fantasy_fiction_genre.htm> Acesso em: 01 julho 2015
- GAIDER, David. *Dragon Age: The World of Thedas Volume 1*. Milwaukee: Dark Horse Books, 2013.
- MARTIN, George R. R. *Goodreads*. Disponível em: <<http://www.goodreads.com/quotes/53166-the-best-fantasy-is-written-in-the-language-of-dreams>> Acesso em: 25 agosto 2015
- NAVA, Matthew. *The Art of Journey*. Bluecanvas, Inc., 2012.
- PENN, Joanna. *Writing Fantasy: A Short Guide To The Genre*. Disponível em: <<http://www.thecreativepenn.com/2013/06/27/writing-fantasy/>> Acesso em: 30 junho 2015
- SQUARE ENIX. *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn | The Art of Eorzea - Another Dawn*. Shibuya: Square Enix, 2014.
- STRAUSS, Victoria. *An Impatient Writer's Approach to World Building*. Disponível em: <<http://www.victoriastrauss.com/advice/world-building/>> Acesso em: 22 junho 2015
- WENDIG, Chuck. *25 Things You Should Know About Worldbuilding*. Disponível em: <<http://terribleminds.com/ramble/2013/09/17/25-things-you-should-know-about-worldbuilding/>> Acesso em: 22 junho 2015

BIBLIOGRAFIA

- ROCHA, Alberto Ribeiro da. *O Senhor da Lua*. Bauru, 2015.
- WOOD, Zack. *Characters and Worldbuilding: Analyzing the Strength of Japanese Games*. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/193315/characters_and_worldbuilding_.php> Acesso em: 22 junho 2015
- WOOD, Zack. *Game Make World*. Disponível em: <<https://game-makeworld.wordpress.com/>> Acesso em: 23 junho 2015



LISTA DE IMAGENS

- Para aberturas de capítulos:

Textura: <<http://lexercise.tumblr.com/post/80846657959/ive-been-getting-a-lot-of-asks-lately-about-the>> Acesso em: 28 agosto 2015

Ícones: acervo pessoal

- Páginas 2 a 4: acervo pessoal

- Figura 1: <<http://www.theonering.net/torwp/2015/08/13/98968-crowd-funded-minas-tirith-pricetag-1-8-billion/>> Acesso em: 28 agosto 2015

- Figura 2: <<https://divinaleitura.wordpress.com/2013/09/07/a-sociedade-do-anel-de-j-r-r-tolkien/>> Acesso em: 28 agosto 2015

- Figura 3: <<http://forum.bioware.com/topic/511166-this-is-just-a-coincidence-right/>> Acesso em: 28 agosto 2015

- Figura 4: <<http://us.blizzard.com/pt-br/games/cataclysm/>> Acesso em: 28 agosto 2015

- Figura 5: <<http://www.bioshockinfinite.com/screenshots/>> Acesso em: 29 agosto 2015

- Figura 6: <http://dishonored.wikia.com/wiki/Category:Concept_Art> Acesso em: 29 agosto 2015

- Figura 7: <<http://tomberi-no.tumblr.com/post/12702419529/%E5%B1%B1%E7%94%B0%E7%AB%A0%E5%8D%9A-akihiro-yamada-%E5%8D%81%E4%BA%8C%E5%9B%BD%E8%A8%98-juni-kokki-the>> Acesso em: 13 agosto 2015

- Figura 8: <http://www.objetiva.com.br/livro_ficha.php?id=529> Acesso em: 18 agosto 2015

- Figura 9: <<http://br.ign.com/por-tras-dos-pixels/3746/opinion/shadow-of-the-colossus-e-ico-entre-luz-sombra-e-ch>> Acesso em: 28 agosto 2015

- Figura 10: <<http://www.gamesradar.com/shadow-of-the-colossus/screenshots/>> Acesso em: 18 agosto 2015

- Figura 11: <<http://www.amazon.com/SUPERGI-ANT-GAMES-LLC-Bastion-Download/dp/B008VXCPRY>> Acesso em: 26 agosto 2015

- Figura 12: <<https://www.supergiantgames.com/games/bastion/>> Acesso em: 26 agosto 2015

- Figura 13: <<http://wiiclube.uol.com.br/blog/2012/01/11/wii-cap-a-official-de-xenoblade-chronicles/64972>> Acesso em: 26 agosto 2015

- Figura 14: <<http://geracaojogos.com.br/artigos/especial-os-10-melhores-jogos-de-wii/>> Acesso em: 26 agosto 2015

- Figuras 15 a 19: NAVA, Matthew. *The Art of Journey*. Bluecanvas, Inc., 2012.

- Figuras 20 a 23: SQUARE ENIX. *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn | The Art of Eorzea - Another Dawn*. Shibuya: Square Enix, 2014.

- Figuras 24 a 29: GAIDER, David. *Dragon Age: The World of Thedas Volume 1*. Milwaukie: Dark Horse Books, 2013.

- Figura 30: <<http://dragonage.wikia.com/wiki/Thedas>> Acesso em: 29 janeiro 2015

- Figura 31: <<http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Hydaelyn>> Acesso em: 29 janeiro 2015

- Figura 32: <<http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/10044/?>> Acesso em: 29 janeiro 2015

- Figuras 33 a 35: <<http://topps.diku.dk/torbenm/maps.msp>> Acesso em 27 janeiro de 2015

- Figuras 36 a 40: acervo pessoal

- Figuras 41 e 42: <https://en.wikipedia.org/wiki/Wolf_spider> Acesso em 5 março 2015

- Figuras 43 a 55: acervo pessoal

- Figura 56: <<http://boreasinn.com/blog/2013/08/02/10th-annual-wild-mushroom-celebration-at-boreas-inn-october-11-13-2013/>> Acesso em: 3 junho 2015

- Figura 57: <<http://curbstonevalley.com/blog/?p=1242>> Acesso em: 3 junho 2015

- Figura 58: <<https://www.pinterest.com/pin/436145545139712158/>> Acesso em: 3 junho 2015

- Figura 59: <<http://gigamir.net/agenda/internet/pub797179>> Acesso em: 3 junho 2015

- **Figuras 60 a 65:** acervo pessoal
- **Figura 66:** <<http://www.cactuspro.com/conophytum-lithops/encyclopedie/lithops/lithops-naureniae-c304/lithops-naureniae-c304.jpg.php>> Acesso em: 19 agosto 2015
- **Figuras 67 a 72:** acervo pessoal
- **Figuras 73 e 74:** <http://www.slate.com/blogs/atlas_obscura/2013/09/05/biosphere_2_experiments_in_a_sealed_off_artificial_earth_in_oracle_arizona.html> Acesso em: 17 agosto 2015
- **Figura 75:** <<https://www.pinterest.com/pin/288652657342021972/>> Acesso em: 17 agosto 2015
- **Figuras 76 a 79:** acervo pessoal
- **Figura 80:** <https://hdwallpapers.cat/pangolin_scales_shiny_hot_desert_animals_hd-wallpaper-1658456/> Acesso em: 17 agosto 2015
- **Figura 81:** <<http://becastanheiradepera.blogs.sapo.pt/dia-mundial-do-pangolim-274605>> Acesso em: 21 agosto 2015
- **Figuras 82 a 112:** acervo pessoal
- **Figura 113:** <<http://www.mongabay.co.id/tag/laut-2/page/2/>> Acesso em: 17 agosto 2015
- **Figuras 114 a 116:** acervo pessoal
- **Figura 117:** <<https://www.pinterest.com/pin/384917099378477183/>> Acesso em: 10 fevereiro 2015
- **Figura 118:** <<https://www.pinterest.com/pin/421086633883956482/>> Acesso em: 10 fevereiro 2015
- **Figura 119:** <http://www.tinederuysser.com/Site/Wearable_Metal_Origami.html> Acesso em: 10 fevereiro 2015
- **Figura 120:** <<https://www.pinterest.com/pin/397161260862687460/>> Acesso em: 10 fevereiro 2015
- **Figuras 121 e 122:** acervo pessoal
- **Figura 123:** <<https://www.pinterest.com/pin/419890365232242698/>> Acesso em: 21 agosto 2015
- **Figura 124:** <<https://www.pinterest.com/pin/284712007668473256/>> Acesso em: 21 agosto 2015
- **Figura 125:** <<https://www.pinterest.com/pin/35677022020283776/>> Acesso em: 21 de agosto 2015
- **Figuras 126 a 152:** acervo pessoal
- **Figura 153:** <<https://www.pinterest.com/pin/AbzW2sf4mR1kEI9rr-CLiRHlo1ZXIvG5D7nRREvBAqzw9StKBSP-cVnY/>> Acesso em: 28 agosto 2015
- **Figura 154:** <<http://www.garyshuang.com/a-silhouette-of-tibetan-costumes/>> Acesso em: 28 agosto 2015
- **Figuras 155 a 194:** acervo pessoal
- **Figura 195:** <<projeto-eneros.tumblr.com>> Acesso em: 5 outubro 2015
- **Página 93:** <https://www.youtube.com/watch?v=nuHfVn_cffHU> Acesso em: 31 agosto 2015
- **Página 95:** acervo pessoal

