UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

UMA PROPOSTA PARA O ENSINO DA ILUSTRAÇÃO DE FANTASIA NOS CURSOS DE DESIGN

LEONARDO ALVAREZ FRANCO

Orientação

Prof.ª Dr.ª Cássia Letícia Carrara Domiciano

Prof.ª Dr.ª Paula da Cruz Landim (*in memoriam*)

Bauru — 2025

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

UMA PROPOSTA PARA O ENSINO DA ILUSTRAÇÃO DE FANTASIA NOS CURSOS DE DESIGN

LEONARDO ALVAREZ FRANCO

Orientação

Prof.ª Dr.ª Cássia Letícia Carrara Domiciano

Prof.ª Dr.ª Paula da Cruz Landim (*in memoriam*)

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Design, Curso de Doutorado Acadêmico da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da UNESP – Campus de Bauru, como parte dos requisitos para obtenção do título de Doutor em Design

Bauru — 2025

Franco, Leonardo Alvarez.
Uma proposta para o ensino da ilustração de fantasia nos cursos de Design. / Leonardo Alvarez Franco. – Bauru, 2025
233 f. : il.

Tese (Doutorado)–Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientador: Cássia Letícia Carrara Domiciano

1. Design Gráfico. 2. Ilustração. 3.Fantasia. 4.Metodologia de Ensino. I. Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura Artes, Comunicação e Design. II. Título.

Ata de defesa

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

Câmpus de Bauru

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA TESE DE DOUTORADO DE LEONARDO ALVAREZ FRANCO, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN, DA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN - CÂMPUS DE BAURU.

Aos 29 dias do mês de agosto do ano de 2025, às 14h30min, no(a) Sala de Reuniões do STAEPE/FAAC e via Google Meet: https://meet.google.com/yon-sdpj-cap, realizou-se a defesa de TESE DE DOUTORADO de LEONARDO ALVAREZ FRANCO, intitulada **UMA PROPOSTA PARA O ENSINO DA ILUSTRAÇÃO DE FANTASIA NOS CURSOS DE DESIGN**, sob orientação da Profa. Dra. Cassia Leticia Carrara Domiciano. A Comissão Examinadora foi constituída pelos seguintes membros: Professora Associada CASSIA LETICIA CARRARA DOMICIANO (Orientador(a) - Participação Presencial) do(a) Departamento de Design / Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design FAAC/Bauru, Professora Doutora ADRIANA YUMI SATO DUARTE (Participação Virtual) do(a) Programa de Pós-graduação em Design / Faculdade de Arquitetura, Artes,Comunicação e Design FAAC/Bauru, Professora Doutora CAROLINA VAITIEKUNAS PIZARRO (Participação Presencial) do(a) Departamento de Design / Faculdade de Arquitetura, Artes,Comunicação e Design FAAC/Bauru, Professor Associado JOÃO CARLOS RICCÓ PLACIDO DA SILVA (Participação Virtual) do(a) Faculdade de Arquitetura, Urbanismo e Design/FAUED / Universidade Federal de Uberlândia/UFU, Professor Doutor NICHOLAS BRUGGNER GRASSI (Participação Virtual) do(a) Departamento de Gestão, Mídias e Tecnologia / Universidade Federal de Santa Catarina/UFSC. Após a exposição pelo doutorando e arguição pelos membros da Comissão Examinadora que participaram do ato, de forma presencial e/ou virtual, o discente recebeu o conceito final:_ APROVADO _ _ . Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelo(a) Presidente(a) da Comissão Examinadora.

Professora Associada CASSIA LETICIA CARRARA DOMICIANO

gov.br Documento assinado digitalmente
CASSIA LETICIA CARRARA DOMICIANO
Data: 01/09/2025 16:43:41-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Dedicatória

Ao meu pai, Jorge Luiz, que me fez gostar
tanto de histórias fantásticas.

À professora Paula, que me ensinou a
pesquisar o que gosto para gostar de pesquisar.

Os levarei sempre comigo.

Agradecimentos

Concluir este trabalho só foi possível porque estou cercado de pessoas incríveis e amizades valiosas que sempre me ajudaram a percorrer meu caminho.

Agradeço à minha família por fazer de tudo para que eu pudesse chegar até aqui. Ao meu pai, que já não está neste plano, por me incutir a paixão por histórias de mundos imaginários, filmes, quadrinhos e jogos narrativos. À minha mãe por sempre estar ao meu lado, apoiando e reconfortando. Aos meus irmãos por me permitirem praticar a arte da argumentação. Pelo apoio também.

Às amizades me ajudaram a me manter firme nas dificuldades que surgiram ao longo desse caminho. São tantas pessoas importantes que me darei o direito de não as citar por nome e correr o risco de esquecer alguém. Vocês sabem quem são.

Aos professores e professoras da graduação e da pós-graduação em Design, por me fazerem ser apaixonado pela área. Aos servidores e servidoras da Unesp, pela simpatia e prestatividade habitual, que tornam tudo mais fácil.

Aos meus queridos alunos e alunas das turmas de Design de 2019, 2020, 2021 e 2022, e especialmente a quem ligava a câmera durante o período de aulas remotas. Se eu já gostava da ideia de dar aula antes de conhecer vocês, hoje tenho certeza de que esse é o meu maior objetivo de vida.

À professora, orientadora e amiga Paula da Cruz Landim, por sempre ter as palavras certas e por não me deixar desistir quando meu pai se foi.

À professora, orientadora e amiga Cássia Letícia Carrara Domiciano, por estender a mão quando me vi subitamente andando sozinho depois que a professora Paula se foi.

À CAPES, pelo suporte financeiro da pesquisa (Processo 88887.602312/2021-00)

À Unesp, por ser minha segunda casa em Bauru.

A Deus e aos Orixás, por me concederem força e proteção.

“Eu sou eu e minhas circunstâncias”

— Ortega y Gasset
(mas quem me disse isso no momento
certo foi a Professora Paula Landim)

Resumo

A partir da constatação da ausência de uma formação acadêmica específica para ilustradores no Brasil, este trabalho busca articular os campos do design gráfico e da literatura fantástica para fundamentar uma proposta pedagógica voltada à criação de ilustrações de fantasia. A fantasia, aqui compreendida como modalidade narrativa que projeta realidades alternativas, é abordada não como fuga do real, mas como ferramenta especulativa e política, capaz de imaginar mundos possíveis e fomentar novas formas de representação. Ao incorporar perspectivas decoloniais, o estudo discute a centralidade do eurocentrismo nas representações visuais da fantasia e propõe o uso de referências plurais, com especial atenção a movimentos como o afrofuturismo e o solarpunk, cujas narrativas rompem com modelos hegemônicos. A pesquisa parte da hipótese de que uma disciplina voltada ao ensino da ilustração de fantasia, dentro de um curso superior de Design, pode contribuir para a formação de ilustradores críticos, capazes de criar trabalhos mais eficazes e coerentes. A metodologia adotada combina a análise documental de livros nacionais de RPG, produtos editoriais em que a ilustração de fantasia desempenha papel central, com um memorial de prática docente que descreve a implementação e os resultados de uma disciplina optativa criada e aplicada no curso de Design da UNESP – Bauru no ano de 2024. A análise das imagens e das estratégias pedagógicas evidencia a importância de uma formação voltada à diversidade e do engajamento crítico com o contexto brasileiro. Como resultado, a tese oferece uma proposta didática estruturada, composta por ementa, objetivos, conteúdos programáticos e exemplos de exercícios, validada por meio da experiência em sala de aula e da produção visual dos alunos. Ao propor o ensino da ilustração de fantasia como campo legítimo e relevante dentro do Design, esta pesquisa visa contribuir para a valorização da prática da ilustração e para a ampliação dos horizontes pedagógicos da área.

Palavras-chave: Design; Ilustração; Fantasia; Metodologia; Ensino.

Abstract

Based on the observation of the absence of specific academic training for illustrators in Brazil, this study aims to articulate the fields of graphic design and fantasy literature to support a pedagogical proposal focused on the creation of fantasy illustrations. Fantasy, here understood as a narrative modality that projects alternative realities, is approached not as an escape from reality, but as a speculative and political tool capable of imagining possible worlds and fostering new forms of representation. By incorporating decolonial perspectives, the study addresses the centrality of Eurocentrism in the visual representations of fantasy and proposes the use of plural references, with special attention to movements such as Afrofuturism and Solarpunk, whose narratives break with hegemonic models. The research is based on the hypothesis that a course focused on teaching fantasy illustration within a higher education Design program can contribute to the training of critical illustrators, capable of creating more coherent and effective visual work. The methodology combines a documentary analysis of national RPG books, editorial products in which fantasy illustration plays a central role, with a teaching practice report that describes the implementation and outcomes of an elective course developed and applied in the Design program at UNESP – Bauru in 2024. The analysis of the images and pedagogical strategies highlights the importance of a curriculum focused on diversity and critical engagement with the Brazilian context. As a result, the thesis presents a structured teaching proposal, including a syllabus, objectives, content outlines, and sample assignments, validated through classroom experience and the students' visual production. By proposing the teaching of fantasy illustration as a legitimate and relevant field within Design education, this research aims to contribute to the recognition of illustration as a critical practice and to the expansion of the pedagogical horizons of the discipline.

Keywords: Design; Illustration; Fantasy; Methodology; Education.

Lista de Figuras

Figura 1 – Estela de Israel, ou Estela de Merneptá 41
Figura 2 – Ilustração cartográfica “Mapa das Terras Selváticas” do livro *O Hobbit* 46
Figura 3 – Ilustração cartográfica “Mapa de Thror” do livro *O Hobbit*..... 47
Figura 4 – Página 141 do livro *O Hobbit*, com exemplo de relação de interferência entre texto e imagem..... 48
Figura 5 – Primeira página do primeiro capítulo de *Dragões do Crepúsculo do Outono* 49
Figura 6 – Síntese do modelo metodológico proposto por Munari 55
Figura 7 – Modelo de metodologia adaptada para o desenvolvimento de uma ilustração..... 56
Figura 8 – Fases de um processo de design para a criação de ilustrações..... 58
Figura 9 – Modelo de emoções relevantes induzidas por afetos centrais 60
Figura 10 – Modelo de experiência de resposta emocional 61
Figura 11 – Sabrina fazendo um comentário em um quadro lateral de Lições 72
Figura 12 – Ilustração de tamanho médio do personagem Lucas com função narrativa e informativa..... 73
Figura 13 – Duas versões de lustração de página cheia, usadas na divisão entre capítulos 74
Figura 14 – Baralho ilustrado de Mares do Sertão, exclusivo para apoiadores do financiamento coletivo 76
Figura 15 – O Cão, a Santa e o Cristo..... 77
Figura 16 – Personagens com membros protéticos em Mares do Sertão 78
Figura 17 – Personagem que une elementos considerados mágicos e tecnológicos..... 80
Figura 18 – A figura monstruosa de um Corpo Seco, criatura baseada no folclore brasileiro ... 80
Figura 19 – Ilustração de página cheia com sobreposição de texto, relação de interferência... 81
Figura 20 – Ilustração de personagem em relação de interferência com o texto da página 83
Figura 21 – Ilustração pequena em relação de co-referência com o texto do capítulo 84
Figura 22 – Ilustração de página dupla, utilizada na apresentação de parte do mundo secundário apresentado em Solaria 85
Figura 23 – Ilustração de página cheia, com elementos visuais em relação de coexistência com os textuais 88
Figura 24 – Ilustração de tamanho médio que desempenha a função narrativa..... 89
Figura 25 – Ilustração em preto e branco, de tamanho médio, que desempenha a função narrativa e busca evocar a sensação dos jogos antigos 90
Figura 26 – Ilustração de criatura fantástica, cuja principal função é informativa 91
Figura 27 – Ilustração de página dupla que abre o capítulo 4 de Tormenta 20 93
Figura 28 – Ilustração de personagem da classe Cavaleiro..... 94
Figura 29 – Ilustração de armas presentes no jogo, em coexistência com o texto verbal 95
Figura 30 – Engenhocas típicas de histórias de Ficção Científica também são usadas em Tormenta 20 96

Figura 31 – Mockup da primeira versão de *Luli Descobre*, desenvolvido em 2022 por alunas da disciplina de Metodologia de Projeto II 102
Figura 32 – Página interna da primeira versão de *Luli Descobre* produzida em 2022 102
Figura 33 – Trabalho realizado em 2021 pelo aluno Lorenzo Della Rosa Hernandes para a disciplina de Produção Gráfica III 104
Figura 34 – Trabalho realizado em 2021 pelos alunos Pedro Dias e Ana Jarnallo para a disciplina de Produção Gráfica III 105
Figura 35 – Releituras das cartas de tarô realizadas na disciplina de Plástica 1. Da esquerda para a direita: *O Diabo*, em estética neomedieval fantástica, por Filipe Caran Jacob; *O Julgamento*, em estética de ficção espacial, por Pedro Henrique Bacchiégga Doná 106
Figura 36 – Trabalho de transição de forma das alunas Clarice Grigolon (esquerda) e Heloísa Varonez (direita) 107
Figura 37 – Esboços criados por Vinicius Pazian para a realização de seu TCC 110
Figura 38. Esboço mais detalhado produzido por Vinicius Pazian. 111
Figura 39 – Resultado obtido por Vinicius Pazian em seu TCC intitulado *Opressão* 111
Figura 40 – Protagonistas desenvolvidos por Lorenzo Hernandes para seu TCC 113
Figura 41 – Esboços de Lorenzo Hernandes para seu TCC 114
Figura 42 – Uma das ilustrações finalizadas de *Rail Tale*, TCC de Lorenzo Hernandes 115
Figura 43 – Alunos reunidos em grupo para realização do exercício em sala durante a disciplina optativa “Ilustrando Fantasia”, 2024 121
Figura 44 – Um dos painéis semânticos desenvolvido desenvolvidos por Gabriel Castro, Marcela Rateiro e Natan Puga para o Trabalho 1 122
Figura 45 – Ilustrações desenvolvidas por Gabriel Castro, Marcela Rateiro e Natan Puga para o Trabalho 1 123
Figura 46 – Ilustrações desenvolvidas por Isabela Fogaça, Julia Cavallari, Júlio César, Leonardo Kenji, Luísa Guimarães e Marcos Pin para o Trabalho 1 124
Figura 47 -- Etapa de geração de alternativas para ilustração do personagem antagonista ... 124
Figura 48 – Processo de design para concepção de ilustrações de fantasia**Erro! Indicador não definido.**
Figura 49 – Ilustrações desenvolvidas por Gabriel Castro, Marcela Rateiro e Natan Puga para o Trabalho 2 128
Figura 50 -- Painel semântico e geração de alternativas para o personagem antagonista 129
Figura 51 – Ilustrações desenvolvidas por Isabela Fogaça, Julia Cavallari, Júlio César, Leonardo Kenji, Luísa Guimarães e Marcos Pin para o Trabalho 2 130

Lista de Quadros

Quadro 1 – Classificações da Fantasia por Todorov 21
Quadro 2 – Publicações nacionais de RPG selecionadas como amostras para análise 67
Quadro 3 – Critérios da Análise Documental 68
Quadro 4 – Resumo dos resultados da análise documental 98
Quadro 5 – Disciplinas ministradas durante o doutoramento 100
Quadro 6 – Descrição do primeiro trabalho da disciplina "Ilustrando Fantasia" 120
Quadro 7 – Descrição do segundo trabalho da disciplina "Ilustrando Fantasia" 127

Sumário

Ata de defesa IV

Dedicatória V

Agradecimentos VI

Resumo VIII

Abstract IX

Lista de Figuras X

Lista de Quadros XII

Sumário 13

1. Introdução 15

2. Questão, Hipótese e Objetivos da Pesquisa 19

2.1 Questão da Pesquisa 19

2.2 Hipótese 19

2.3 Objetivos 19

3. Fundamentação Teórica 20

3.1 Tolkien e a criação de mundos 26

3.2 A Fantasia nas artes visuais e gráficas 31

3.3 Neomedievalismo Fantástico e expressões contemporâneas da Fantasia 33

3.4 Fantasia e diversidade 38

3.5 Design e Ilustração 41

3.6 O ilustrador no Brasil 51

3.7 Processos Metodológicos 54

3.8 Design Emocional 58

3.9 Publicações de RPG 62

4. Material e Métodos 66

4.1 Amostras selecionadas para análise 67

4.2 Critérios da Análise Documental 67
4.3 Memorial de experiência docente 69
4.4 Formulação da disciplina 70
5. Resultados e Discussões 71
5.1 Análise Documental 71
5.1.1 Lições 71
5.1.2 Mares do Sertão 75
5.1.3 Mojubá 79
5.1.4 Solaria 82
5.1.5 Old Dragon 86
5.1.6 Tormenta 20 91
5.2 Discussões da Análise Documental 97
5.3 Memorial da experiência docente no período 2020-2024 99
5.4 Formulação de uma disciplina para o ensino da Ilustração de Fantasia no curso de Design 116
5.4.1 Ementa 116
5.4.2 Objetivos da Disciplina 117
5.4.3 Conteúdo Programático 117
5.5 Discussão e resultados da aplicação piloto da disciplina optativa “Ilustrando Fantasia” 118
5.6 Método para a concepção de ilustrações de fantasia 131
6. Considerações Finais 134
Referências 136
ANEXOS 142

1. Introdução

A formação de ilustradores, no Brasil, ainda carece de diretrizes específicas capazes de articular os saberes técnicos, teóricos e culturais que envolvem essa prática profissional. A atividade da ilustração, muitas vezes associadas às artes visuais ou ao design gráfico, encontra pouco espaço no ensino superior, normalmente subordinada a outras disciplinas ou tratada de forma marginal. Conforme observa Nogueira (2019), o ilustrador brasileiro é frequentemente um profissional autodidata, que transita entre diferentes demandas do mercado e que precisa contornar as lacunas de uma formação incompleta.

Vivemos em um cenário em que inteligências artificiais são treinadas com base no fazer tecnológico contemporâneo, moldado de acordo com o colonialismo e a supremacia branca que caracterizou os últimos séculos. As inteligências artificiais generativas se apropriam de referências visuais para gerar imagens com base em bancos de dados gigantescos, porém enviesados (Silva, 2022). Desta forma, torna-se ainda mais urgente propor um ensino da ilustração com pensamento crítico, atento às questões da representatividade e da diversidade cultural.

Este trabalho parte da convicção de que a ilustração não é apenas uma técnica ou uma ferramenta de comunicação visual, mas uma linguagem capaz de transmitir ideias complexas, sensibilidades e visões de mundo. Investigar o ensino da ilustração de fantasia nos cursos de graduação em Design é uma forma de explorar essa linguagem a partir de sua potência simbólica e transformadora. A fantasia, enquanto gênero narrativo, é uma espaço fértil para a criação de realidades alternativas, futuros possíveis e mundos com modos de vida diversos. A fantasia permite o distanciamento crítico em relação ao mundo real, oferecendo um campo de experimentação para novos pactos sociais, estéticos e afetivos, seja voltando para um passado idealizado, seja reimaginando o presente e permitindo imaginar diferentes futuros.

Falar de fantasia num contexto contemporâneo e latino-americano, no entanto, não é algo desprovido de implicações políticas. Para que isso seja

possível, devemos confrontar os modelos hegemônicos que ainda regem a produção cultural, seja nos livros, nas telas dos cinemas ou nas salas de aula. Trabalhar com as expressões contemporâneas da fantasia, como o afrofuturismo, o solarpunk ou as narrativas indígenas, implica um reposicionamento ético e estético. É reconhecer que os mundos imaginários também são territórios de disputa simbólica. É entender que criar “um mundo onde caibam muitos mundos”, nas palavras de Escobar (2018), é um projeto urgente, inclusive no campo do ensino do Design.

Por isso esta pesquisa também está comprometida com uma abordagem da fantasia do ponto de vista decolonial. Tal postura exige questionar as estéticas dominantes, buscar outras maneiras de compreender o mundo e reconhecer vozes que foram historicamente silenciadas. Nesse processo, optou-se por, sempre que possível, privilegiar referências de autores e autoras latino-americanos, negros, indígenas, mulheres ou pertencentes às minorias sociais. Como propõem Mignolo (2014) e Tlostanova (2017), a decolonialidade está intimamente ligada às formas de ver, sentir e imaginar o mundo. E a fantasia é um campo frutífero para essa reimaginação.

Nesse contexto, a atuação do designer ilustrador ultrapassa a esfera da comunicação funcional e se inscreve na transformação social. Atuando de forma socialmente responsável, o designer passa a tratar das necessidades reais das pessoas, preocupando-se com temas como o racismo, a LGBTfobia, o capacitismo e qualquer outra forma de preconceito (Moura, 2018). Rocha e Fagundes (2024) apontam o papel da ilustração crítica na promoção da representatividade positiva, da construção identitária e da autoestima, principalmente entre crianças. Assim, ao propor o ensino da ilustração de fantasia de forma estruturada, essa tese busca formar não apenas profissionais competentes, mas sujeitos criativos, críticos e politicamente conscientes.

Outro aspecto importante da pesquisa é a escolha dos livros de RPG nacionais como objetos de estudo. Essas publicações, muitas vezes abordadas pela academia apenas como meros produtos editoriais, são verdadeiros repositórios de mundos imaginários e exercem forte influência sobre a construção de repertórios visuais (Franco, 2019). Além disso, para Costa *et al*

(2021), estão inseridos em comunidades que, no Brasil, ainda são majoritariamente masculinas e brancas, embora diversas iniciativas busquem redesenhar esse cenário, incentivando a maior participação de mulheres e membros de comunidades minoritárias tanto na atividade do jogo quanto na criação de conteúdo de RPG. Como apontam as autoras, os livros de RPG são elementos essenciais à prática do jogo e, portanto, a existência de publicações deste tipo que promovam inclusão e diversidade

> é de grande importância, pois se trata de uma tentativa de desconstruir práticas discriminatórias e excludentes a partir do que serve como base para o hobby. Assim como o RPG reflete a sociedade na qual estamos inseridos, o contrário também acontece, portanto, através da reestruturação do contexto do RPG é possível implementar mudanças positivas na própria sociedade (Costa *et al*, 2021).

Os jogos de RPG, portanto, não são apenas entretenimento, mas espaços de construção de identidades, negociação de valores e experimentações sociais. Neles, a ilustração desempenha um papel crucial, facilitando a visualização de universos compartilhados e reforçando a imersão narrativa.

A proposta metodológica desta tese parte dessas premissas e se concretiza no desenvolvimento e aplicação de uma disciplina optativa para o curso de graduação em Design voltada para o ensino da ilustração de fantasia. A disciplina, implementada como projeto-piloto em 2024, foi planejada a partir dos fundamentos conceituais discutidos nos capítulos teóricos desta pesquisa, e usando como base a metodologia de design de Munari (1981), os princípios do design emocional de Norman (2001) e o modelo de experiência de produto de Desmet e Hekkert (2007).

Para atingir os objetivos traçados, este trabalho está estruturado em quatro capítulos principais, além desta introdução e das considerações finais.

O Capítulo 2 apresenta a questão da pesquisa, a hipótese e os objetivos geral e específicos, situando o problema no contexto da formação em design.

O Capítulo 3 reúne a fundamentação teórica, com discussões a respeito da fantasia como gênero narrativo, suas representações visuais, os movimentos contemporâneos e o papel do design e do designer ilustrador.

O Capítulo 4 detalha os materiais e métodos utilizados na pesquisa, incluindo a análise documental de publicações nacionais de RPG, o memorial docente do autor e os procedimentos adotados para a implementação da disciplina optativa proposta.

Por fim, o Capítulo 5 apresenta os resultados da análise e da experiência pedagógica, discutindo as ilustrações produzidas, as potencialidades observadas no processo e as ferramentas projetuais que se mostraram adequadas para o ensino da ilustração de fantasia.

Esta tese, portanto, propõe uma contribuição ao campo do Design ao oferecer uma proposta de ensino formal e estruturado da ilustração de fantasia, valorizando a diversidade, a pluralidade de saberes e a potência da imaginação como ferramenta de transformação social.

2. Questão, Hipótese e Objetivos da Pesquisa

2.1 Questão da Pesquisa

Como uma disciplina específica dentro da graduação em Design pode colaborar com a formação de ilustradores mais capacitados para desenvolver ilustrações de Fantasia coerentes e capazes de comunicar dentro do contexto brasileiro?

2.2 Hipótese

Com a aplicação de uma disciplina especificamente voltada para os estudos da Fantasia como gênero narrativo, bem como para suas linguagens e influências tradicionais e contemporâneas, é possível contribuir com a formação de ilustradores capacitados a desenvolver ilustrações de fantasia coesas e coerentes, que desempenhem funções adequadas de acordo com sua aplicação e se comuniquem com seus interlocutores de forma eficaz.

2.3 Objetivos

- Geral:

  Desenvolver uma metodologia de ensino voltada para a criação de ilustrações de Fantasia a partir de ferramentas projetuais já consagradas na área do Design e da escrita criativa.

- Objetivos específicos:

  I. Analisar publicações brasileiras contemporâneas do mercado editorial de RPG que tragam representações de Fantasia;

  II. Observar a aplicação e interpretação de influências decoloniais e contemporâneas no gênero, como afrofuturismo e solarpunk;

  III. Propor a realização de uma disciplina optativa no curso de Design sobre a história e a concepção de ilustrações de Fantasia e executar sua aplicação piloto;

  IV. Definir ferramentas que possam ser utilizadas para o ensino desse gênero de ilustração.

3. Fundamentação Teórica

Os limites do que pode ser considerado como Fantasia nem sempre são muito claros e, por isso, as origens dessa modalidade narrativa são constantemente discutidas e questionadas. Antes de se tornar uma característica frequente nas grandes produções cinematográficas contemporâneas ou o elemento central de diversas histórias em livros, quadrinhos e jogos, a fantasia já era usada como ferramenta pela humanidade em sua tarefa de compreender, explicar, alterar e comentar a realidade. Esses processos se davam através de projeções fictícias da imaginação humana, com base em experiências pessoais ou relatos (Zipes, 2009; Dell, 2014), tanto que elementos fantásticos ou insólitos "já apareciam em relatos de viagem do século XVIII, em poemas medievais, nas narrativas de cavalaria, no teatro clássico e nas epopeias antigas" (Matangrano; Tavares, 2019).

Para Gombrich (2008), os ritos e danças cerimoniais do homem dito "primitivo" eram jogos fantásticos de simulação que deveriam ser encarados com grande seriedade. Segundo o autor, a magia estava entre os objetivos da arte para essas sociedades iniciais. Muito do que era produzido nesse período, como representação artística, tinha função simbólica intrínseca ou adquiria papéis importantes nos ritos, onde o poder das imagens e a arte se misturavam intimamente. Lloyd Alexander (1971) coloca a magia e a mitologia como os principais elementos a constituir a primeira linguagem da arte.

Para facilitar a definição do termo, utilizamos aqui conceitos da Fantasia na literatura para encontrar paralelos com as artes visuais, a ilustração e o Design. Por nos permitir dar forma a pensamentos e nos conectar com as narrativas que compartilhamos, as artes visuais e a literatura foram os meios onde a Fantasia mais se desenvolveu e se popularizou (Schlobin, 2013). Parte desses conceitos já foram explorados em trabalho anterior (Franco, 2019), e são agora expandidos e colocados ao lado das ideias e conclusões de outros autores.

Estando presente nas sociedades humanas há tanto tempo, seja como mitologia, folclore, histórias religiosas ou contos de fadas, a fantasia se caracteriza por mesclar elementos externos à nossa realidade e buscar

convencer o observador ou interlocutor de que tais coisas poderiam ser reais. Para Matangrano e Tavares (2019), “são fantásticas as histórias sobre coisas inexistentes”. Quando utilizada com o objetivo de transmitir saberes e valores, visões de mundo e interpretações para fenômenos naturais, a fantasia adquire reportabilidade, característica definida por Baroni (2011) como atributo das histórias e narrativas dignas de serem passadas adiante, seja por seus temas, contextos ou propósitos.

Muitos autores buscaram sistematizar de forma clara as narrativas que apresentam em seu cerne algum elemento sobrenatural. Em trabalho anterior (Franco, 2019) foram exploradas as categorias propostas por Todorov, talvez um dos primeiros acadêmicos a se preocupar com isso (Matangrano; Tavares, 2019).

Para Todorov, o fantástico trata de narrativas onde o foco é a hesitação das personagens, combinada à hesitação do leitor, quando um elemento sobrenatural ou que não possa ser explicado pelas leis naturais do mundo com facilidade é apresentado. O autor coloca a fantasia neste breve instante, nesta tênue linha onde leitor e personagens têm suas visões e compreensões de mundo confrontadas pelo inexplicável, e divide as narrativas fantásticas em quatro categorias: o estranho puro, o fantástico-estranho, o fantástico-maravilhoso e o maravilhoso puro, como detalhado no Quadro 1.

Quadro 1 – Classificações da Fantasia por Todorov

Classificações da Fantasia	Características Principais	Atitude do Leitor
Estranho puro	Fatos extraordinários explicados através de leis naturais do mundo, ainda que essas sejam insólitas ou incomuns.	Explicação do sobrenatural
Fantástico-estranho	Acontecimentos tomados por sobrenaturais, mas explicados de forma racional ao final da narrativa.	Hesitação momentânea
Fantástico-maravilhoso	Acontecimentos considerados sobrenaturais e que acabam recebendo explicações que não se encaixam nas leis naturais do mundo.	
Maravilhoso puro	Situações extraordinárias nas quais não há um elemento de identificação com o leitor, fazendo com que explicações detalhadas sejam desnecessárias.	Aceitação do sobrenatural

Fonte: Franco, 2019.

Esta classificação foi o que permitiu a diversos críticos e historiadores considerarem o romance gótico *O Castelo de Otranto*, escrito em 1764 pelo inglês Horace Walpole (1717-1797), o romance *O Diabo Enamorado*, escrito pelo francês Jacques Cazotte (1719-1792) e publicado pouco depois, e os contos do autor alemão E. T. A. Hoffman (1776-1822) como obras inaugurais do gênero fantástico, que teve seu apogeu no século XIX (Matangrano; Tavares, 2019). Ainda segundo a classificação de Todorov, as narrativas que se utilizam da dúvida entre o que é real e imaginário - onde a hesitação se encerra com uma explicação lógica do fenômeno (seja ele um truque, um sonho, uma alucinação ou um evento natural raro e desconhecido) – se encaixariam na categoria que ele denomina como "estranho puro", como é o caso dos romances *O Cão dos Baskervilles*, de Sir Arthur Conan Doyle e de *Os Assassinatos da Rua Morgue*, de Edgar Alan Poe. No outro extremo, se a narrativa aceita os elementos sobrenaturais sem qualquer questionamento, o autor classifica o texto como "maravilhoso puro", como é o caso das fábulas, dos contos de fada, das narrativas religiosas, dos contos mitológicos e das histórias de vampiro (Todorov, 1970; Matangrano; Tavares, 2019).

Outro pioneiro dos estudos literários sobre a fantasia e crítico de Todorov, o francês Pierre-Georges Castex, afirma que o gênero fantástico

> não se confunde com as histórias de invenção convencionais, como as narrações mitológicas ou os contos de fadas, que implicam uma transferência da nossa mente para um outro mundo. O fantástico, ao contrário, é caracterizado por uma invasão repentina do mistério no quadro da vida real; está ligado, em geral, aos estados mórbidos da consciência, a qual, em fenômenos como aqueles dos pesadelos ou do delírio, projeta diante de suas imagens de suas angústias e dos seus horrores. "Era uma vez", escrevia Perrault; Hoffman, por sua vez, não nos transfere de súbito para um passado indeterminado; ele descreve as alucinações cruelmente presentes de uma consciência desorientada e cujo caráter insólito se destaca de modo surpreendente sobre um fundo de realidade bastante familiar (Castex, *apud* Ceserani, 2006, p. 46).

Para Castex, o fantástico ocorre quando o elemento misterioso da narrativa se mistura repentinamente ao "quadro da vida real", chocando-se com nosso conhecimento de mundo e com as leis naturais que regem o que consideramos como real. Em sua definição, muito do fantástico se relaciona a pesadelos e delírios, estados de desorientação da consciência que permitem que tal elemento misterioso se confunda com a realidade, de forma bem próxima

ao que Todorov denomina como “estranho” ou “fantástico-estranho”, a depender da explicação encontrada para o fenômeno proposto pela narrativa.

Já para o escritor Roger Caillois, o fantástico ocorre quando há uma ruptura do real, que ele define como uma experiência “inadmissível”.

> O fantástico manifesta um escândalo, uma laceração, uma irrupção insólita, quase insuportável, no mundo da realidade [...] O fantástico é, assim, ruptura da ordem reconhecida, irrupção do inadmissível dentro da inalterável legalidade cotidiana, e não substituição de um universo real por um exclusivamente fantasioso (Caillois, *apud* Ceserani, 2006, p. 47).

De forma similar à definição de Castex, para Caillois o fantástico está no confronto repentino da realidade com o inadmissível, com aquilo que vai contra a ordem estabelecida, contra o conceito da própria realidade.

Louis Vax, estudioso do surrealismo artístico, substitui o conceito de “inadmissível” para “inexplicável”, ampliando bastante o campo do fantástico, passando a abranger uma quantidade maior de textos. Desta forma, o autor formula uma definição que tem em seu centro a relação de conflito entre o que é “real” e o que é “possível”, introduzindo também a ideia de que o fantástico é “sedutor”:

> Para se impor, o fantástico não deve somente fazer uma irrupção no real, mas precisa que o real lhe estenda os braços, consinta com sua *sedução* [...] O fantástico ama aparecer a nós, que habitamos o mundo real no qual nos encontramos, de homens como nós, postos repentinamente na presença do inexplicável (Vax, *apud* Ceserani, 2006, p. 47).

Da mesma forma que Todorov e Castex parecem ligar as narrativas sobrenaturais ao macabro, o autor estadunidense H. P. Lovecraft, grande expoente das histórias de horror cósmico, propõe que o fantástico se caracteriza por narrativas com atmosferas inexplicáveis, onde há o pavor de forças desconhecidas, e pela derrota ou subversão das leis naturais que, segundo o autor, são a única coisa que nos protegem contra as investidas do caos e dos “demônios do espaço profundo” (Lovecraft, 2008, p. 17).

É bastante comum que histórias de horror e ficção científica sejam colocadas ao lado das histórias de fantasia, como parte de uma mesma categoria, principalmente para a crítica estadunidense. No entanto, se considerarmos apenas as classificações propostas por Todorov e a interpretação do horror no

fantástico de Lovecraft, essa categoria é incapaz de dar conta das histórias de horror em que o enredo não apresenta nenhuma sugestão de elemento sobrenatural e em que a trama se desenvolva ao redor de, por exemplo, um assassino em série. O mesmo acontece com algumas narrativas góticas onde o medo é o ponto central, mas que não apresentam nada além do que pode ser explicado pelas leis naturais (Matangrano; Tavares, 2019).

Ao mesmo tempo, separar totalmente as histórias de ficção científica das narrativas fantásticas pode parecer estranho, uma vez que muitas dessas narrativas extrapolam os limites conhecidos da realidade, por vezes recorrendo ao sobrenatural e ao mágico em sua fundamentação. É o caso da maioria das histórias do subgênero conhecido como *Space Opera*, facilmente reconhecido em obras como *Duna*, *Star Wars*, *Flash Gordon* e *Doctor Who* (Matangrano; Tavares, 2019).

Unindo então esses três tipos de narrativas (fantasia, horror e ficção científica), o autor brasileiro Roberto Causo prefere encarar o fantástico como um gênero maior que agrupa esses menores e usa o termo “ficção especulativa”, emprestado da crítica estadunidense, para se referir a essas histórias (Causo, 2003). Este conceito se relaciona bastante com as classificações utilizadas pelo mercado editorial e pela indústria cinematográfica. É algo corriqueiro, por exemplo, entrar em uma livraria e se deparar com as categorias de fantasia, ficção científica e horror dispostas uma próxima da outra nas prateleiras (Matangrano; Tavares, 2019).

Além das propostas acadêmicas de definição do fantástico, Matangrano e Tavares formulam que, para o senso comum, o fantástico está em “qualquer narrativa de façanhas inverossímeis que extrapolam as leis da física e da lógica, com explicação ou não” (2019, p. 18). Desta forma, poderíamos remontar as origens das histórias fantásticas à *Ilíada* e à *Odisseia*, de Homero, aos contos d’*As Mil e Uma Noites,* à *Epopeia de Gilgamesh*, às narrativas bíblicas e ao *Mahabarata*, o que permite chegar à conclusão de que “quase tudo o que hoje é considerado fantástico foi um dia considerado verdade no campo da religião, da crença ou da superstição” (2019, p. 18).

Essas verdades, com o passar do tempo, o avanço da ciência e da tecnologia, com as novas descobertas e conhecimentos, começam a ser colocadas de lado e dar lugar a uma “nova religião” composta de mistérios ainda não solucionáveis pela ciência e pela lógica. Parte dessas crenças se tornam mitos e lendas que se mesclam com o passado de formas misteriosas, permanecendo no imaginário sob a forma de crenças populares. Com o passar do tempo, os mitos são recontados inúmeras vezes, se cristalizam no imaginário, ganham novas versões, interpretações variantes e se desconectam completamente da realidade. Muitos se tornam temas, convenções ou fórmulas literárias, oportuna e invariavelmente aproveitados pela arte, principalmente pela literatura e pela pintura (Matangrano; Tavares, 2019).

Ao mesmo tempo que as definições acadêmicas de Todorov, Castex e outros autores são úteis, auxiliando a direcionar nosso olhar a uma grande variedade de possibilidades, elas também acabam por restringir demais o que pode ser considerado fantástico, deixando de fora diversas histórias, como os contos de fadas mencionados por Castex, os contos maravilhosos e as histórias de vampiro mencionadas por Todorov, em que o mundo real sofre interferências e se mistura com os elementos sobrenaturais sem a necessidade de conflito. Essas definições também se opõem ao senso comum, que “vê o fantástico em seu sentido pleno, como a categoria capaz de englobar todos os diversos matizes de narrativas que, de alguma forma, rompem com o real” (Matangrano; Tavares, 2019, pp. 19-20).

Esta última definição, a popular, se revela mais abrangente e até mais acolhedora. Hoje, nos estudos literários brasileiros, é usado o termo “insólito” como o nome de uma larga categoria que abrange toda a grande variedade de modos, estilos narrativos, temáticas e nuances das diversas vertentes do “fantástico” (Matangrano; Tavares, 2019). O termo tem sido amplamente adotado no Brasil pelo grupo de pesquisa coordenado pelo professor Flávio García, da UERJ (Universidade Estadual do Rio de Janeiro).

> García define o conceito tendo como base um texto do pesquisador boliviano Renato Prado Oropeza, como a “manifestação de uma ou mais categorias básicas da narrativa – personagens, tempo e espaço – ou na ação narrada – sua natureza –, de alguma incoerência, incongruência, fratura de ‘representação’ – no sentido mais primário da mimesis – referencial da realidade vivida e experienciada pelos seres

> de carne e osso em seu real quotidiano, como, por exemplo, mimetiza a verossimilhança real-naturalista. Nesse sentido, pode-se dizer que existem, no mínimo, dois sistemas narrativo-literários: um real-naturalista, comprometido com a representação referencial da realidade extratextual; outro insólito – 'não real-naturalista' – que prima pela ruptura com a representação coerente, congruente, verossímil da realidade extratextual" (García, *apud* Matangrano; Tavares, 2019).

Desta forma, o insólito, o fantástico, o horror e a ficção científica, assim como outras categorias possíveis, podem ser encarados mais como *modos de narrar* do que como gêneros narrativos. A partir da ideia proposta por Ceserani (2006), entende-se então cada um destes termos como "modalidades do imaginário", que nada mais são do que formas de se contar uma história, independente do suporte. E esses suportes podem ser dos mais variados, como livros, histórias em quadrinhos, filmes, séries de televisão, peças de teatro, livros ilustrados, jogos eletrônicos e jogos narrativos.

3.1 Tolkien e a criação de mundos

É em seu ensaio intitulado *Sobre Histórias de Fadas* que Tolkien introduz o conceito do autor como um *subcriador*, uma posição que pode ser tomada como uma analogia ao papel do Deus cristão como criador do nosso mundo. A habilidade do autor de recombinar elementos do nosso mundo, ou mundo Primário, através da expressão artística tem como resultado a subcriação de um mundo novo, ou um mundo Secundário, capaz de apresentar novas regras e características próprias a quem lê as histórias que se passam nele (Butler, 2013).

Tolkien compara a atividade do subcriador com a de um cozinheiro que tem à sua disposição um caldeirão com todas as histórias com as quais já teve contato, direta ou indiretamente. Para o autor, todas as experiências humanas são colocadas como ingredientes nessa "sopa", e servem como a base para qualquer nova narrativa ainda a ser contada. E não importa o tamanho ou a "importância" desta nova história. Tolkien afirma que as narrativas mitológicas são compostas pelo homem com base em suas próprias experiências, e por isso dependentes da experiência humana para existirem como mito. Tomando como exemplo a história de Beowulf, o autor menciona que Ingeld e Frewaru, descendentes de dois reis inimigos, se apaixonam à primeira vista. Esses dois personagens estão relacionados ao deus Frey, da mitologia nórdica, que também era chamado de Ing pelos anglos. Ingeld, portanto, tem em seu nome

uma influência direta do nome da divindade, enquanto Frewaru significa “Proteção do Senhor”, ou seja, de Frey. O próprio Frey também acaba se apaixonando por Gerdr, a filha do gigante Gymir, e a desposando. Tal qual na história de Beowulf, a divindade também se une à descendente dos gigantes, notórios inimigos dos deuses nórdicos (Tolkien, 2020).

Para o autor, a história da paixão de Frey pela filha de inimigos só é possível porque antes a humanidade conheceu a história da paixão entre Ingeld e Frewaru. E mesmo que Ingeld e Frewaru não tenham existido, de fato, foi da experiência humana que a história surgiu:

> Se, de fato, Ingeld e Frewaru nunca viveram, ou, pelo menos, nunca amaram, então é, em última instância, do homem e da mulher anônimos que eles obtiveram sua estória, ou melhor, foi na estória deles que entraram. Foram colocados no Caldeirão, onde tantas coisas potentes jazem borbulhando por eras no fogo, entre elas amor à primeira vista. Assim também ocorreu com o deus. Se nenhum jovem jamais tivesse se apaixonado num encontro casual por uma donzela e não tivesse descoberto velhas inimizades a se colocar entre ele e o seu amor, então o deus Frey nunca teria visto Gerdr, a filha do gigante, do assento elevado de Odin (Tolkien, 2020, p.42).

Alegoricamente, o Caldeirão de Histórias de Tolkien é uma mistura de contos, lendas, narrativas orais populares, mitologia, relatos históricos, que podem ser transformadas em ingredientes ou temperos de novas histórias, de acordo com a habilidade de quem maneja a concha (Tolkien, 2020).

> Mas se falamos de um Caldeirão, não devemos esquecer totalmente os Cozinheiros. Há muitas coisas no Caldeirão, mas os Cozinheiros não mergulham a concha nele cegamente. A seleção que fazem é importante. Os deuses são, afinal, deuses, e é matéria de certa importância quais estórias são contadas sobre eles. Assim, devemos admitir livremente que uma estória de amor tem mais possibilidade de ser contada se envolve um príncipe histórico e, de fato, tem mais probabilidade de realmente acontecer numa família histórica, cujas tradições são as do Dourado Frey e dos Vanir, e não as de Odin, o Godo, o Necromante, aquele que sacia os corvos, Senhor dos Mortos (Tolkien, 2020, p.42).

É o autor, na figura do Cozinheiro, que decide quais ingredientes do Caldeirão deve selecionar e combinar em sua história, de forma que ela faça sentido e seja coerente com as expectativas e experiências dos leitores. É através dessa seleção cuidadosa de ingredientes que se realiza a arte da subcriação e se alcança o resultado que Tolkien chama de “Crença Secundária”, um estado que permite aos leitores aceitarem elementos narrativos que seriam impossíveis no mundo primário. Esse processo também recebe o nome de

“suspensão voluntária da incredulidade” ou de “suspensão de descrença” (Tolkien, 2020).

Tolkien ainda aponta algumas características da fantasia, como a vantagem que possui em sua “estranheza arrebatadora”, que acabou sendo subvertida e usada como forma de reduzir o gênero a histórias menores sobre sonho, ilusões ou devaneios por pessoas que não se permitem ser arrebatadas ou que não aceitam qualquer interferência no mundo primário. Para o autor, isso se dá não apenas por má vontade ou pela rigidez dos leitores, mas também pelo fato de que a fantasia é difícil de ser alcançada em sua plenitude. Organizar os elementos narrativos de forma coerente em um mundo secundário é tão ou mais difícil do que compreender as características equivalentes no mundo primário. Essa dificuldade é o motivo de a fantasia se mostrar superficial ou usada de forma frívola em diversas histórias, não passando de um tipo de “decoração” ou “devaneio” (Tolkien, 2020).

> Criar um Mundo Secundário dentro do qual o sol verde seja crível, compelindo a Crença Secundária, provavelmente vai requerer labor e pensamento e, certamente, vai exigir uma perícia especial, um tipo de engenho élfico. Poucos tentam tais tarefas difíceis. Mas, quando elas são tentadas e, em qualquer grau, completadas, então temos uma rara realização da Arte: de fato, arte narrativa, criação de estórias, em seu modo primário e mais potente (Tolkien, 2020, p.58).

Quando os ingredientes narrativos são organizados e justificados de forma coerente, criando um mundo secundário crível, com suas próprias regras internas consistentes, elementos mitológicos ou fantásticos recorrentes e personagens relacionáveis, o autor afirma que a Arte foi realizada. Para ele, “a Arte é o processo humano que produz, como subproduto (não é seu único ou último objetivo), a Crença Secundária” (Tolkien, 2020, p.61).

Além de facilitar o processo de suspensão de descrença ao leitor, um conjunto de regras internas bem definidas em um mundo secundário também pode, por exemplo, interferir ou orientar o processo de representação visual desse mundo. Se existisse apenas a Terra-média [1] como único mundo

[1] O mundo secundário onde se passam as histórias de Tolkien criadas para “O Hobbit” e “O Senhor dos Anéis” recebe o nome de Arda. Terra-média é o nome do continente fictício onde a maior parte dessas narrativas se desenrolam.

secundário, todas as representações de criaturas imaginárias, como dragões, que não correspondessem às suas descrições nas obras que o fundamentam poderiam ser consideradas contrárias à suspensão de descrença. A ampla disponibilidade de mundos secundários tem grande valor para ilustradores de fantasia, por conferir embasamento e credibilidade para suas criações.

Diversos autores de fantasia e ficção científica, designers de jogos e entusiastas de jogos de interpretação reconhecem Tolkien como um mestre na arte de criar universos com história, geografia, linguagens, cultura, magia e leis naturais próprias e coerentes. Mesmo que Tolkien tenha sido o criador (ou subcriador, em suas próprias palavras) de apenas um mundo de ficção, seu trabalho de criação se estendeu por quase seis décadas, algo que a maioria dos autores pode apenas sonhar (Butler, 2013). Para os leitores, os textos de Tolkien servem não apenas como narrativas, mas como verdadeiros portais para um outro mundo.

Hoje, muitos autores de fantasia criam seus próprios mundos secundários, onde encontram liberdade para construir narrativas que se apropriam das características estabelecidas para aquele cenário. Por outro lado, há também autores que desenvolvem elementos e aspectos de seus mundos secundários com um nível bastante alto de detalhes apenas por lazer. Essa atividade de criação de mundos é vista como um exercício de criatividade e prática de escrita, e conta com alguns grupos organizados pelo mundo. O mais notável desses grupos está localizado nos Países Baixos, e tem o nome de *Sociedade de Geoficção*[2]. O grupo reúne pessoas que têm a criação de mundos, idiomas fictícios, ilustrações cartográficas ou textos literários como atividades de lazer ou profissionais, e nomeiam essas atividades como Geoficção. A atividade é definida na própria página inicial do site do grupo:

> Você inventou seu próprio país, uma cidade, um planeta ou outra área? Você desenhou mapas, fez arte ou utensílios, escreveu um livro, fala ou escreve a língua ou faz outras coisas com ela? Aqui você pode ler

[2] No original, *Genootschap voor Geofictie*, que pode ser encontrada em: <https://www.geofictie.nl/>

> mais sobre a Sociedade de Geoficção, uma associação para pessoas que praticam geoficção[3] (Geofictie, 2024, tradução livre do autor).

Outros autores, além de Tolkien, são citados como grandes nomes da criação de mundos ou geoficção: Frank Herbert, autor de *Duna*, Isaac Asimov, autor da série literária *Fundação*, Lewis Caroll, autor de *Alice no País das Maravilhas,* entre outros.

Esses autores são conhecidos por terem desenvolvido mundos secundários complexos e bem detalhados, com informações sobre história, geografia, cultura, mitologia e diversos outros aspectos que trazem profundidade aos cenários e que nem sempre aparecem como informações diretas para os leitores, mas que servem como guias e diretrizes para que eles próprios mantenham a coerência ao longo de suas criações literárias.

Esses mundos criados podem ser tão simples ou complexos, tão pequenos ou extensos quanto seus criadores desejarem. Para Vandermeer (2013)

> Um “mundo” pode ser pequeno como uma despensa ou extenso como um universo inteiro; algumas histórias, na verdade, se passam na parte inferior de uma folha ou no interior de uma única gota d’água[4] (p. 211, tradução livre do autor).

Alguns paralelos podem ser encontrados quando levamos as definições dos gêneros fantásticos da literatura para os textos não-verbais das pinturas e ilustrações de fantasia. As pinturas e ilustrações mencionadas costumam representar paisagens, naturais ou não, bem como figuras humanas com as quais observadores são capazes de se identificar facilmente, geralmente em contraste com elementos não naturais, sejam eventos ou seres oriundos do imaginário, que acabam por fazer com que essas figuras se destaquem.

---

[3] No original: *“Heb je een eigen land bedacht, een stad, een planeet of een ander gebied? Heb je daarvoor kaarten getekend, kunst of gebruiksvoorwerpen gemaakt, een boek geschreven, spreek je of schrijf je de taal, of doe je er andere dingen mee? Hier kun je meer lezen over het Genootschap voor Geofictie, een vereniging voor mensen die geofictie beoefenen.”*

[4] No original: *“A ‘world’ can be as small as a storage closet and as large as an entire universe; indeed, some stories have taken place on the underside of a leaf, within a single droplet of water.”*

3.2 A Fantasia nas artes visuais e gráficas

Além de florescer e ser discutida exaustivamente no campo da literatura, as representações de fantasia permeiam as artes visuais e gráficas em diversos suportes e formatos. Os temas religiosos e mitológicos são muito frequentes nas pinturas do século XV, como nas obras *Jardim das Delícias Terrenas* e *Paraíso e Inferno* de Hieronymous Bosch, no século XVI, nas pinturas de Tintoretto que trazem as figuras de São Jorge e do Dragão, e em pinturas barrocas do século XVII, como na *Alegoria Sobre as Bençãos da Paz*, de Peter Paul Rubens, que traz representações das divindades romanas Marte e Minerva, protagonistas de inúmeras narrativas míticas e fantásticas (Franco, 2019).

No final do século XVIII e começo do século XIX, o poeta, pintor e impressor William Blake foi profundamente influenciado por uma religiosidade de caráter excêntrico, que se refletiu em suas obras literárias e visuais. O artista interpretava a arte como uma capacidade intuitiva de perceber as forças eternas e sobre-humanas que agem sobre a criação (Argan, 2008). Ao entender todas as religiões como diferentes aspectos de uma única verdade, Blake desenvolveu sua própria mitologia em seus trabalhos poéticos, e a ilustrou em suas obras visuais, como em *O Ancião dos Dias*, uma água-forte que retrata um ser denominado Urizen, a personificação da força maligna responsável pela criação do mundo. Essa representação também demonstra a própria interpretação do artista, que entende o mundo como um lugar perverso. Blake é bastante associado ao Romantismo, mas suas obras compartilham características com o Simbolismo, apresentando visões extremamente pessoais da realidade e dando grande importância para as emoções, acima da razão, para o mistério e para a subjetividade (Gombrich, 2008; Mackintosh, 1977).

Nesse mesmo período, na Inglaterra Vitoriana, aconteceu o movimento que se tornou conhecido como Era de Ouro dos Pintores de Contos de Fadas, caracterizado pela prática de criar ilustrações a partir de um repertório formado pelo imaginário e pelas narrativas místicas. Muitas dessas ilustrações trazem representações de personagens e criaturas do folclore e das mitologias europeias como fadas e duendes (Oliveira, 2008; Franco, 2019). Essas pinturas receberam o nome de *fancy pictures*. O termo *fancy* é uma forma reduzida da palavra *Fantasy*, e foi muito usado como forma de diminuir e depreciar o gênero

(Tolkien, 2020). Com a popularização da prensa e da produção de livros, nesse momento é possível observar uma maior produção de ilustrações e imagens que podem ser reproduzidas pelas técnicas de impressão da época (Oliveira, 2008).

Além do florescimento das representações visuais dos contos de fadas, alguns artistas também se voltam para temas banhados de misticismo e religiosidade, retratando cenas medievais e os contos e lendas do Ciclo Arturiano, o conjunto de histórias sobre o lendário Rei Artur e seus cavaleiros. Outros artistas buscam criar obras que comentem e questionem os problemas sociais do período, contrapondo os temas fantásticos aos grandes acontecimentos da época (Oliveira, 2009).

É esse o período em que o grupo de artistas e poetas ingleses conhecidos como Irmandade Pré-Rafaelita é estabelecido. Um de seus membros mais proeminentes foi Joseph Noel Paton cujas obras povoadas por seres feéricos e fantásticos inspiraram Lewis Carroll durante a criação de *Alice no País das Maravilhas* e *Alice Através do Espelho*, em 1871. Outro expoente dos Pré-Rafaelitas foi Edward Burne-Jones, que trabalhou nas artes gráficas e decorativas com William Morris na Kelmscott Press, editora fundada por Morris em 1891. Burne-Jones desenvolveu diversas xilogravuras para a editora, inclusive para o livro *The Works of Geoffrey Chaucer*, publicado em 1896 e chamado de “catedral de bolso” pelo artista, devido ao grande número de ilustrações e elementos decorativos em suas páginas (British Library).

Os pré-rafaelitas tiveram grande envolvimento com a literatura, enquanto outros artistas do período se envolveram mais com as narrativas populares transmitidas pela tradição oral, muito embora diversas delas já estivessem sendo compiladas em volumes impressos e ilustrados (Oliveira, 2009).

Dos ilustradores e gravuristas desse período, Oliveira destaca dois dos mais bem-sucedidos e notáveis. Gustave Doré produziu gravuras para a *Divina Comédia,* representações de várias passagens bíblicas e ilustrou para diversos livros de contos de fada. O outro destaque é Jean Ignace Grandville, que se destacou por ilustrar as *Fábulas*, de La Fontaine. Em seus trabalhos, os personagens principais são figuras híbridas de animais e homens que remontam a arte clássica e as iluminuras utilizadas na Idade Média (Oliveira, 2009)

Os avanços nas técnicas de impressão durante a Revolução Industrial, além de popularizarem a literatura de contos de fadas, também tornaram possível a criação de diversas publicações editoriais de baixo custo que ficaram conhecidas como *penny dreadfuls*. Essas publicações tinham de oito a dezesseis páginas encadernadas como revistas e foram criadas na Inglaterra por volta de 1830, tendo como público principal os adultos. Muitas traziam histórias de mistério, muitas vezes com elementos sobrenaturais, que hoje podemos considerar como histórias de horror fantástico. Com periodicidade semanal, costumavam trazer uma ilustração impressa em preto na primeira página (Flanders, 2014; Franco, 2019).

Já no final do século XIX e no início do século XX surgem nos Estados Unidos as primeiras revistas *pulp*, que recebem esse nome por usarem papel de baixa qualidade, feito a partir da polpa da celulose. Essas revistas ocuparam o nicho das *penny dreadfuls* e dos folhetins. A mais importante foi a *Weird Tales Magazine*, que teve sua primeira edição publicada em 1923 e apresentou ao público diversas histórias e autores de horror, fantasia e ficção científica. Outras revistas *pulp* foram criadas nas décadas seguintes, algumas se concentrando em gêneros específicos, como as dedicadas exclusivamente a histórias de ficção científica espacial, seguindo as tendências de interesse da população com o lançamento de foguetes, satélites e o início da corrida espacial. Tais revistas traziam ilustrações coloridas nas capas, feitas em papel de boa qualidade, e ilustrações mais simples, impressas apenas em preto, nas páginas internas. Geralmente traziam histórias longas divididas em capítulos ao longo de várias edições, intercaladas por histórias curtas e completas em uma única edição. A *Weird Tales*, pioneira e mais longeva, sobreviveu até mesmo ao declínio desse mercado causado pelo esforço de guerra nos anos 1940 (Sumner, 2010).

3.3 Neomedievalismo Fantástico e expressões contemporâneas da Fantasia

Definida por Kim Selling (2004) como uma intersecção entre as áreas de pesquisa da Fantasia e dos Estudo Medievais, a estética neomedievalista fantástica compõe parte bastante significativa do imaginário ocidental durante a segunda metade do século XX, ao retomar aspectos específicos de parte do mundo medieval europeu. O Neomedievalismo Fantástico tem suas origens no

Romantismo, resgatando o interesse no sobrenatural, no maravilhoso e na sensação de maravilhamento como uma forma de oposição às características pobres, rasas e previsíveis da realidade, numa atitude de negação da modernidade e de retorno a um passado sublime (Von Mücke, 2003; Selling, 2005).

A busca por um retorno a esse passado sublime, no entanto, não deve ser encarada como simples nostalgia, uma vez que esse termo normalmente é utilizado como modo de minimizar os discursos que se oponham às principais ideologias da modernidade, particularmente à noção de “progresso”. As narrativas que se utilizam da estética neomedievalista fantástica frequentemente acabam sendo rotuladas como nostálgicas, escapistas e retrógradas. Essas definições muitas vezes ignoram a complexidade e a ambiguidade de discursos antimodernos (Lears, 1982). Lowenthal (1985) também admite o potencial subversivo da nostalgia com uma crítica ao presente, principalmente nos anos que se seguiram às grandes guerras do século XX, período da história em que se nota uma grande proliferação de sentimentos nostálgicos, principalmente entre a classe média. Tais sentimentos são expressos nas mídias e nas ficções populares, com personagens que demonstram sentir saudades de quando “a vida era mais simples” ou então dos “bons e velhos tempos”.

O componente nostálgico de boa parte das narrativas fantásticas modernas também pode ser interpretado como sintoma de mazelas sociais e como sinal de que as convicções sobre papéis de gênero, hábitos, religião, leis e sociedade, antes tomadas por garantidas, estão abaladas (Lowenthal, 1985). Isso se relaciona aos ideais utópicos de William Morris, se compreendermos o termo “utopia” em seu sentido etimológico de “não-lugar”: um lugar que não existe em lugar nenhum. É fundamental perceber que esses “não-lugares” são criados a partir do descontentamento de seus autores e criadores com o presente (Selling, 2004) e que sem o sentimento de nostalgia pelo passado não pode existir o sonho de um futuro autêntico (Lowenthal, 1985).

Assim com outras expressões do gênero fantástico, o neomedievalismo fantástico também se aproveita da suspensão de descrença do leitor, presente de forma ampla nas narrativas de mundo secundário, desde Tolkien. Dessa

forma, os mundos criados por seus autores e autoras possuem e apresentam suas próprias regras e seus elementos sobrenaturais, que serão compreendidos como fantástico pelos interlocutores.

Compreender o neomedievalismo fantástico é crucial para entender as razões deste retorno nostálgico a um mundo mais simples e sublime ser um dos temas principais das histórias modernas de fantasia. Talvez tenha sido esta mesma a necessidade que fez com que Tolkien escrevesse clássicos da literatura fantástica como *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*, obras que, pelo menos até 2020, constavam na lista de quinze livros de ficção mais vendidos de todos os tempos com marcas entre 150 e 170 milhões de exemplares vendidos no mundo (Leite, 2020). Tais obras não foram importantes apenas comercialmente, mas como escritor, linguista acadêmico e professor na Universidade de Oxford, Tolkien foi capaz de trazer, ainda no período, o respaldo de seriedade que a Fantasia precisava para ser discutida como algo relevante.

O sentimento de nostalgia, ou a "necessidade urgente de fugir do presente" (Selling, 2005, p. 228. Tradução livre do autor), que atravessa o neomedievalismo fantástico foi vivenciado por muitos europeus ao longo do século XX, especialmente durante e após as duas guerras mundiais. Sabendo que esse sentimento moldou as narrativas fantásticas contemporâneas, é possível refletir sobre como ele influenciou o surgimento de outras vertentes da ficção especulativa, como o afrofuturismo.

A pesquisadora Nathaly de Moraes Dias define o afrofuturismo como um movimento estético-político voltado ao reconhecimento e empoderamento das populações africanas e afro-diaspóricas. Segundo ela, a

> corrente afrofuturista pode ser entendida como um movimento estético-político de autoconhecimento das populações africanas e afro-diaspóricas que possibilita a continuidade para o futuro frente ao genocídio e encarceramento epistêmico. A viagem pelo oceano Atlântico, a 'porta de não retorno', até a América escravocrata produziu a destruição simbólica e material dos africanos com o seu passado, favorecendo o estranhamento e o não pertencimento com a terra nova. A partir disso, o movimento estrutura-se para fundamentar uma nova identidade direcionada ao futuro, a partir do passado africano, suprindo a ausência deste que ainda une ciência e tecnologia (Dias, 2020, p. 42).

Enquanto o neomedievalismo busca inspiração num passado idealizado, o afrofuturismo volta-se para a construção de um futuro que seja viável e

esperançoso. Dias observa ainda que muitos enredos futuristas carecem de personagens negros. Assim, para romper com a lógica “eurofuturista”, excludente em relação às experiências afro-diaspóricas, o afrofuturismo exige o protagonismo negro como traço fundamental.

O escritor brasileiro Fábio Kabral entende o afrofuturismo como a “mescla entre mitologias e tradições africanas com narrativas de fantasia e ficção científica, com o necessário protagonismo de personagens e autores negras e negros” (Kabral, 2019, p. 106). Para ele, o movimento representa a ação de “recriar o passado, transformar o presente e projetar um novo futuro” (Kabral, 2019, p. 106), valendo-se das mitologias africanas como ferramentas para restaurar o passado e construir um amanhã que rompa com a violência, a marginalização e os traumas históricos vividos pelos povos africanos e da diáspora.

Dessa forma, o afrofuturismo articula elementos da ficção especulativa para refletir tanto sobre o passado quanto sobre o futuro, sempre a partir de uma ótica negra, africana ou afro-diaspórica (Kabral, 2019).

A atitude do movimento afrofuturista de transformar o presente e imaginar um novo futuro encontra paralelos no movimento decolonial, amplamente discutido por filósofos e acadêmicos na América Latina. Como uma corrente artística autêntica dos povos africanos e afro-diaspóricos, o afrofuturismo enfatiza influências, histórias e narrativas antes relegadas à chamada periferia como um movimento de resistência cultural afrocentrado que reproduz o pensamento decolonial, conforme colocado por Batista e Carvalho (2020).

O pensamento decolonial foi, em grande parte, desenvolvido por um grupo de estudos bastante profícuo chamado Modernidade/Colonialidade (M/C), cuja produção acadêmica ajudou a sedimentar conceitos formulados anteriormente, em diversas partes do mundo e pelos estudos pós-coloniais, mas suas propostas intelectuais podem ser tomadas por herdeiras diretas dos ideais de resistência dos povos indígenas e afro-caribenhos na América Latina (Batista; Carvalho, 2020).

Os estudos do grupo M/C associam a modernidade ao pensamento colonial, e a antimodernidade ao pensamento decolonial. É importante reforçar a definição de decolonialidade como algo que supera a independência política de uma nação, abrangendo também os padrões de poder instaurados e expressos pelas estruturas socioeconômicas, com o racismo, o domínio do patriarcado, a intolerância contra religiões não cristãs e pelas sexualidades não heteronormativas, assim como pelo capitalismo e pelos saberes e culturas que não seguem o modelo hegemônico de pensar e agir (Batista; Carvalho, 2020). Além disso, existe também a preocupação com a crise ecológica planetária, que é tratada como um "projeto desfuturizante", já que ao continuar com seu avanço cada vez mais intenso, elimina a possibilidade de existência futura às diversas formas de vida, humanas inclusive (Batista; Carvalho, 2020).

Segundo Mignolo (2014) e Tlostanova (2017), nossa percepção é moldada por um referencial estético específico, ensinado como universal. É necessário, portanto, desenvolver a capacidade de libertar-se da estética moderna/colonial. Batista e Carvalho (2020, p. 17) também colocam que "padrões estéticos são fundamentais para consolidar narrativas colonizadoras das subjetividades."

Dessa maneira, ao desestabilizar esses padrões e propor novas estéticas baseadas em diferentes referências culturais, é possível esboçar uma resposta crítica ao modelo dominante.

Apesar de se opor a certos aspectos da modernidade, o neomedievalismo fantástico ainda se ancora em um passado eurocêntrico, com uma estética medieval que pouco dialoga com a realidade latino-americana. Já o afrofuturismo se aproxima das vivências da população negra latino-americana, mas ainda não contempla a diversidade completa da região. Nesse cenário, surge o solarpunk, no final dos anos 2000, como uma nova proposta literária derivada do steampunk — subgênero que imagina tecnologias alternativas baseadas no vapor. A primeira coletânea solarpunk brasileira foi publicada em 2012 sob o título *Solarpunk: histórias ecológicas e fantásticas em um mundo sustentável*.

Em 2014, o *Manifesto Solarpunk* (ANEXO I) foi elaborado, definindo o gênero como um movimento artístico que inclui moda, arte, literatura e ativismo.

Seu propósito é responder à questão: “como é uma civilização sustentável e como podemos chegar lá?” (*Um Manifesto Solarpunk*, 2017).

Assim como o afrofuturismo, o solarpunk projeta um futuro através da transformação do presente. O manifesto adota princípios decoloniais ao defender fontes de energia renováveis, como a solar, e ao valorizar a autonomia comunitária e a preservação das condições necessárias à continuidade da vida. O manifesto, em seus itens 16 e 17, também menciona não apenas uma busca pela tolerância, mas por uma compaixão e aceitação mais verdadeiras e expansivas a toda a diversidade de culturas, religiões, sexos, gêneros e identidades (Um Manifesto Solarpunk, 2017).

Ao buscar a aceitação e a incorporação cultural de toda a diversidade de grupos que compõe a população latino-americana, o movimento vai ao encontro da ideia de *pluriversalidade*, conceito decolonial que se mostra relevante para o desenvolvimento de novas formas de pensar, inclusive novas formas de se pensar o design, baseadas em outras cosmovisões e modos de vida (Escobar, 2016; Krenak, 2019), diferentes do que é instituído pela modernidade e radicalmente *universalizado* no processo de globalização (Escobar, 2003).

3.4 Fantasia e diversidade

Quando artistas que projetam e desenvolvem obras de arte que se enquadram nas expressões mais contemporâneas da Fantasia, como o afrofuturismo e o solarpunk, voltam seus olhares a referenciais estéticos não europeus e abrem mão das epistemologias da modernidade ocidental (Montuori; Nicoletti, 2021), acabam aceitando saberes diferentes e os utilizando como outras fontes para suas criações, explorando narrativas de grupos que muitas vezes são ignorados pelo controle institucional. Sobre esses grupos, o filósofo indígena Ailton Krenak faz as seguintes considerações:

> Tem alguma coisa dessas camadas que é quase-humana: uma camada identificada por nós que está sumindo, que está sendo exterminada da interface de humanos muito humanos. Os quase-humanos são milhares de pessoas que insistem em ficar de fora dessa dança civilizatória, da técnica, do controle do planeta. E por dançar uma coreografia estranha são tiradas de cena, por epidemias, pobreza, fome, violência dirigida (Krenak, 2019, p, 52).

Para o autor é a abstração civilizatória, a homogeneização da ideia do que é ser humano e do que é a humanidade, que suprime a diversidade e que nega a pluralidade dos modos de viver e a possibilidade de se conviver com hábitos, tradições e culturas diferentes da nossa. Krenak (2019) afirma que a ideia de que fazemos parte de uma entidade chamada humanidade é o que nos aliena e separa da natureza, como se de alguma forma não fôssemos parte dela. Essa alienação nos faz crer que dominamos o mundo e que todo o resto se resume a mercadorias, quando na verdade somos apenas mais uma espécie entre os inúmeros outros habitantes do mundo.

> Há centenas de narrativas de povos que estão vivos, contam histórias, cantam, viajam, conversam e nos ensinam mais do que aprendemos nessa humanidade. Nós não somos as únicas pessoas interessantes no mundo, somos parte do todo. Isso talvez tire um pouco da vaidade dessa humanidade que nós pensamos ser, além de diminuir a falta de reverência que temos o tempo todo com as outras companhias que fazem essa viagem cósmica com a gente (Krenak, 2019, pp. 30-31).

Para Escobar (2018), são as milhares de pessoas quase-humanas mencionadas por Krenak que compõem o pluriverso. O autor usa ainda uma máxima zapatista para se referir ao conceito: “Um mundo onde cabem muitos mundos”. Há muitas formas de viver, muitas culturas diferentes, histórias diferentes para serem contadas, se pararmos para prestar atenção.

Mesmo alguns autores de fantasia contemporâneos já reconhecem o fato de que a *homogeneidade*, tão presente em narrativas e representações mais antigas, são impensáveis e não existem na vida real. Vandermeer (2013, p. 226) cita alguns exemplos de clichês de fantasia que podem tornar uma narrativa inverossímil ou pouco interessante, quando menciona histórias que expandem uma versão de sistema feudal de uma sociedade para todo um planeta ou populações alienígenas em histórias de ficção espacial que demonstram ter mais ou menos a mesma personalidade e expressam no máximo uma ou duas crenças.

Quando se leva em consideração a inexistência da tão representada homogeneidade, é possível concluir que o caminho para a criação de mundos e narrativas mais verossímeis passa necessariamente pela diversidade tão essencial ao conceito do pluriverso. A fantasia torna-se então um meio fértil onde diversos mundos possíveis são imaginados e trazidos à vida, seja através das

palavras ou das imagens, onde a diversidade pode servir como um remédio aos processos históricos e coloniais que levaram a um apagamento, por exemplo, das culturas e da identidades negras e indígenas no Brasil.

Nossa cultura é marcada por uma série de narrativas brancas que sedimentam no imaginário popular uma visão embranquecida da identidade nacional, ao mesmo tempo que nega à pessoa negra o acesso e o orgulho de sua própria identidade. Uma vez que a falta de representatividade positiva na mídia e em diversas outras áreas contribui para perpetuar o racismo estrutural, torna-se cada vez mais difícil o reconhecimento das injustiças sofridas por essa parcela da população (Rocha; Fagundes, 2024).

Quem mais sofre com esse apagamento são justamente as crianças e os jovens, a quem tendemos considerar como o principal público das histórias fantásticas pelo senso comum, e que constroem suas identidades pessoais e coletivas “por meio das interações e práticas vivenciadas com seus pares e adultos” (Rocha; Fagundes, 2024).

Para Rocha e Fagundes (2024), a

> literatura infantil desempenha um papel fundamental na construção da identidade das crianças, especialmente no que diz respeito à autoimagem e ao autorreconhecimento das crianças negras. [...] Essas obras literárias têm o potencial de revigorar a autoestima das crianças negras e contribuir significativamente para sua construção identitária, motivando relações étnico-raciais igualitárias e promovendo o respeito às diferentes culturas e identidades (p. 222).

Com isso em mente, narrativas fantásticas que ofereçam representatividade positiva e desconstruam estereótipos, como fazem as narrativas do afrofuturismo ao colocar o protagonismo na pessoa e na sociedade negra e reimaginando o presente e um novo futuro, podem ser ferramentas que permitam que crianças, jovens e adultos se identifiquem, se reconheçam, se empoderem e percebam seu valor e suas potencialidades numa sociedade mais saudável.

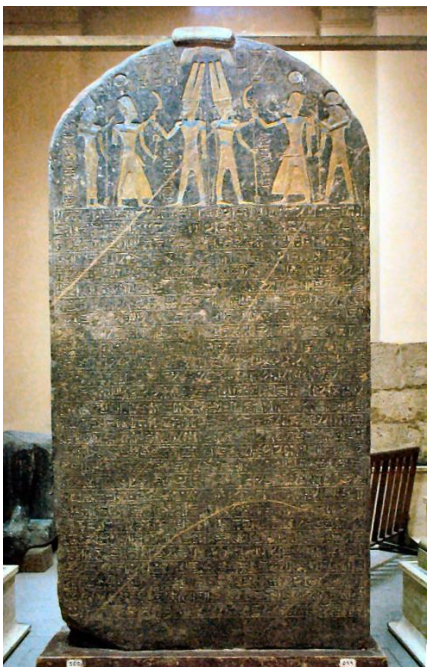
Com o objetivo de imaginar alternativas para a realidade baseadas em modos de vida diferentes do hegemônico, a Fantasia torna-se um campo onde diversos futuros e realidades possíveis podem ser imaginados e projetados através da literatura, das artes e do design.

3.5 Design e Ilustração

Já vimos que a Fantasia está presente em quase toda a nossa história, tanto como forma de transmissão de saberes e conhecimentos, quanto como gênero de narrativas que divertem, encantam ou proporcionam a experiência de conhecer paisagens imaginárias para diversos públicos e gerações.

Da mesma forma, a ilustração está intimamente ligada à história da humanidade, desde a Antiguidade, como nos desenhos rupestres e registros e leituras pictóricas. Monumentos como a Estela de Israel (Figura 1) e o Código de Hamurabi já faziam uso de imagens ilustrativas. A Estela de Israel, também chamada de Estela de Merneptá, é um dos únicos documentos egípcios a mencionar o nome de Israel e ao povo israelita. Datada do século XIV a.C., foi esculpida em um bloco de granito. O topo é ocupado pelas imagens do faraó Merneptá e do deus Amon-Rá, que encabeçam 28 linhas de texto poético grafado em hieróglifos.

Figura 1 – Estela de Israel, ou Estela de Merneptá



Fonte: Museu Egípcio do Cairo.

Mais tarde, a ilustração se tornou uma forma de arte, com os papiros egípcios e as iluminuras presentes nos manuscritos religiosos medievais, onde exerciam a função de complementar a mensagem apresentada pelo texto e informar melhor o leitor (Silva; Nakata, 2016).

Durante e após o Renascimento foram desenvolvidas novas técnicas de reprodução e aplicação da ilustração, como xilogravura, litogravura e água-forte. Com o uso da prensa e o crescimento da produção editorial, o uso de ilustrações se tornou bastante popular, e ela passou a ser reconhecida pela sociedade (Silva; Nakata, 2016). Foi esse uso mais amplo que propiciou o florescimento da já mencionada era dos pintores de contos de fadas, no final do século XVIII e boa parte do século XIX.

Segundo Silva e Nakata (2016), a ilustração ganha grande destaque nos anos 1920, como elemento de destaque na composição de páginas de revistas ou em pôsteres, retratando estilo de vida, narrativas ficcionais e mensagens publicitárias, mantendo-se como excelente alternativa para o mercado editorial mesmo após o surgimento da fotografia. Tornou-se a ferramenta ideal para uma grande variedade de projetos por causa da liberdade de criação e da possibilidade de uma ampla variedade de estilos. Os autores defendem, ainda, que a ilustração se torna algo que vai muito além do conceito de desenho ao exercer determinadas funções, como evidenciar algum aspecto de um texto, esclarecer um tópico ou tornar a leitura de uma publicação uma atividade mais prazerosa.

Para Andrew Hall (2012), a ilustração é uma arte aplicada, ou seja, a arte com uma função, no caso a de comunicar um conceito a partir de suas características.

> É tentador pensar que as belas-artes e as artes aplicadas sejam a mesma coisa. Elas podem até se parecer, podem dividir a mesma linguagem visual e podem ser criadas pela mesma pessoa. No entanto, é importante deixarmos bem claro suas diferenças, para entendermos o papel da ilustração nessas artes, mais precisamente nas artes aplicadas (Hall, 2012, p. 11).

A ilustração também não se resume à prática do desenho ou da pintura, nem mesmo das técnicas de reprodução de imagens mencionadas anteriormente. Hoje, diversas técnicas de representação visual podem ser consideradas como ilustração, caso estas sejam utilizadas para comunicar, dar ênfase a um texto, conceito, entre outros. Segundo o *Documento de Análise para Regulamentação e Reconhecimento da Profissão de Ilustrador no Brasil (Dossiê*

Ilustração), disponível no site da Associação Brasileira de Ilustradores Profissionais (ABRIPRO) e destacado por Nogueira (2019):

> Ilustração é todo ofício utilizado para representar textos, temas, ideias e conceitos, dando a estes mesmos forma, conteúdo concreto, transmitindo clima, sentimentos, sensações e acrescentando à ideia inicial a ambientação necessária para transmiti-la de maneira amplificada. Pode ser considerado ilustração qualquer desenho, pintura, fotomontagem, montagem digital, tira de jornal, história em quadrinhos, caricatura ou retrato, desde que tenha uma função comercial específica (ABRIPRO, 2006 *apud* Nogueira, 2019).

Rui de Oliveira (2008) define a ilustração como um dos elementos constitutivos mais importantes de um livro infantil, destacando sua grande capacidade de formar memórias e lembranças nos leitores, de forma mais eficiente do que qualquer palavra escrita. Para o autor, ilustradores e designers gráficos de livros infantis têm a grande responsabilidade de educar o olhar de jovens leitores, criando um acervo visual em suas mentes.

O autor descreve ainda três principais categorias de ilustrações que, embora atuem simultaneamente em diferentes níveis, são conceitualmente diferentes no ponto de vista formal e apresentam comportamentos e objetivos distintos. São as ilustrações informativas, persuasivas e narrativas.

As ilustrações informativas têm como objetivo informar o observador, com clareza e sem espaço para interpretações diversas. Normalmente são utilizadas em folhetos instrutivos, manuais técnicos, livros de biologia ou medicina (Oliveira, 2008). Estão frequentemente acompanhadas de texto verbal, e normalmente o traduzem e descrevem de forma visual, facilitando a compreensão de quem está lendo.

As persuasivas normalmente estão associadas a peças de publicidade e marketing, e têm como objetivo transmitir uma ideia e contribuir para a aceitação ou para o questionamento dessa ideia. Oliveira (2008) ressalta que todas as ilustrações devem, em determinados aspectos, ser comunicativas e persuasivas, mas que as dessa categoria se referem principalmente às de aplicação publicitária.

As ilustrações narrativas deixam abertas múltiplas possibilidades de interpretação, a partir dos elementos presentes em sua composição. Buscam

apresentar uma história ou uma sequência de eventos que não estão necessariamente representados nela mesma, mas que podem ser inferidos através da interpretação. Normalmente acompanham um texto verbal, mas não têm a função de representar exatamente o que está escrito, mas sim complementar seu significado, oferecer outras visões e detalhes que não são propriedades da palavra escrita. A ilustração então ocupa os espaços deixados entre as palavras. Para o autor,

> o que fundamentalmente caracteriza esse gênero são o narrar e o descrever histórias através de imagens, o que não significa em hipótese alguma uma tradução visual do texto. A ilustração começa no ponto em que o alcance literário do texto termina, e vice-versa (OLIVEIRA, 2008; p. 44).

Outros autores, como Dondis (2007) e Zeegen (2009) também colocam a ilustração como complementares ao texto verbal.

Ao considerarmos um livro ilustrado dentro do gênero narrativo da Fantasia como um livro que deve ser capaz de apresentar um mundo secundário ou convencer o leitor de que aqueles acontecimentos fantásticos ali narrados são plausíveis no mundo primário e alcançar uma suspensão de descrença por parte do leitor, podemos compreender a utilização de ao menos dois dos três gêneros de ilustração descritos acima. Algumas ilustrações podem complementar o sentido do texto, construindo um significado através da união das linguagens verbal e visual. Outras sugerem ou constroem narrativas que auxiliam o leitor a compreender o mundo (primário ou secundário) apresentado nas páginas do livro. Há também as ilustrações que são responsáveis pela construção de um repertório imagético do leitor, trazendo informações visuais mais detalhadas sobre um assunto ou tema específico, resultantes de uma pesquisa um pouco mais aprofundada. Nestes casos, as ilustrações funcionam tal qual elementos cenográficos ou peças de figurino em uma peça de teatro, sendo o ilustrador responsável por garantir que todos esses elementos estejam cuidadosamente posicionados (Zeegen, 2009).

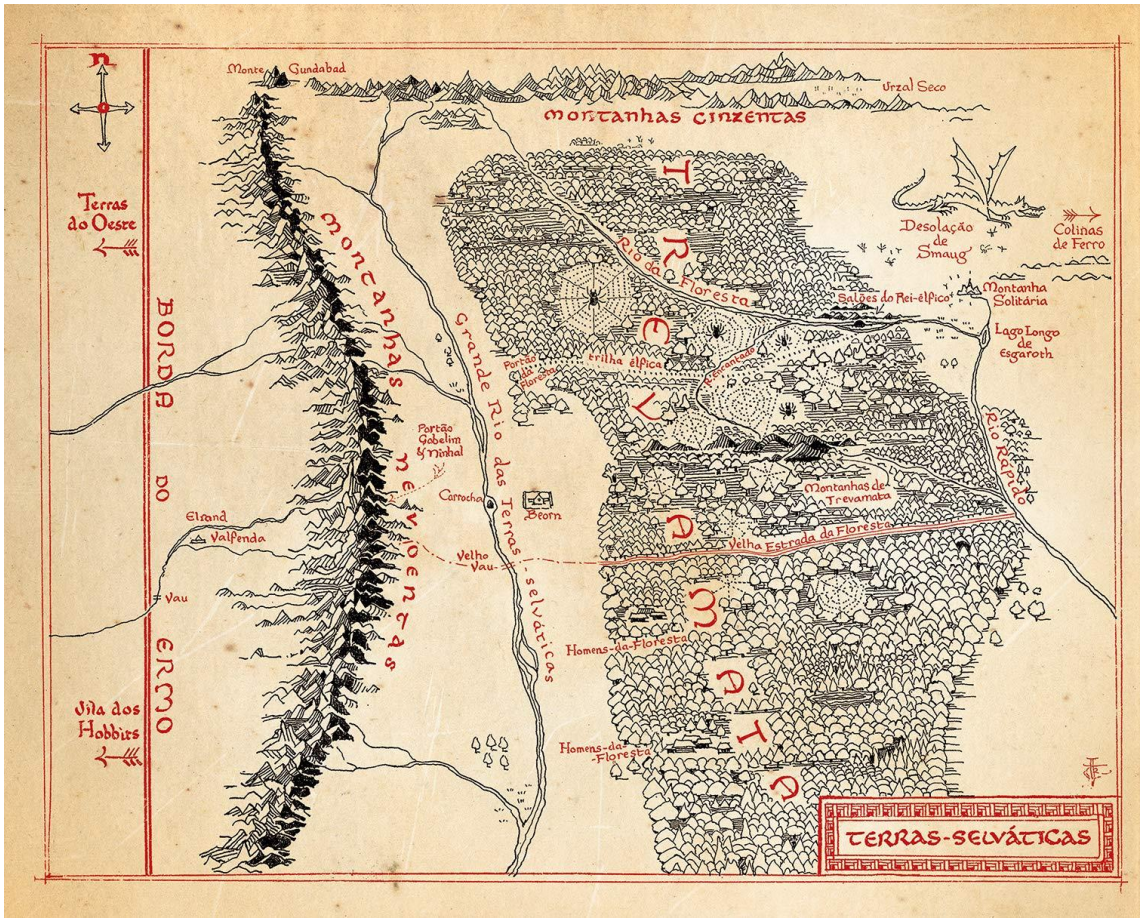
Para que as ilustrações funcionem corretamente em um livro ilustrado, o designer ilustrador deve ser capaz não apenas de posicionar os elementos da página, como também estabelecer as relações entre texto e imagem, deixando claras a hierarquia do conteúdo e o ritmo dos textos, verbais ou não. Santaella

(1999) aborda a relação entre texto e imagem de três modos distintos no mesmo plano de expressão:

> (1) Coexistência: palavra e escritura aparecem numa moldura comum; a palavra está inscrita na imagem. (2) Interferência: a palavra escrita e a imagem estão separadas uma da outra espacialmente, mas aparecem na mesma página (por exemplo, em ilustrações de textos com comentários textuais). (3) Co-referência: palavra e imagem aparecem na mesma página, mas se referem ao mundo uma independente da outra (Santaella, 1999, p. 56).

Essas três variações de relação entre texto e imagem podem ser encontradas em alguns livros ilustrados do gênero de Fantasia. Muitos autores do gênero que escrevem suas histórias em mundos secundários fazem uso de ilustrações cartográficas que descrevem os cenários fictícios e informam o leitor sobre a jornada dos personagens da narrativa. É o caso do próprio *O Hobbit*, de Tolkien. O mapa de onde a história do livro se desenvolve (Figura 2) ocupa logo as folhas de guarda da primeira capa do livro. Nesse mapa, é possível perceber a relação de coexistência entre texto e imagem. A ilustração descreve o território visualmente, enquanto o texto aponta lugares importantes e serve de legenda para pontos específicos no mapa, estando inscrito na imagem.

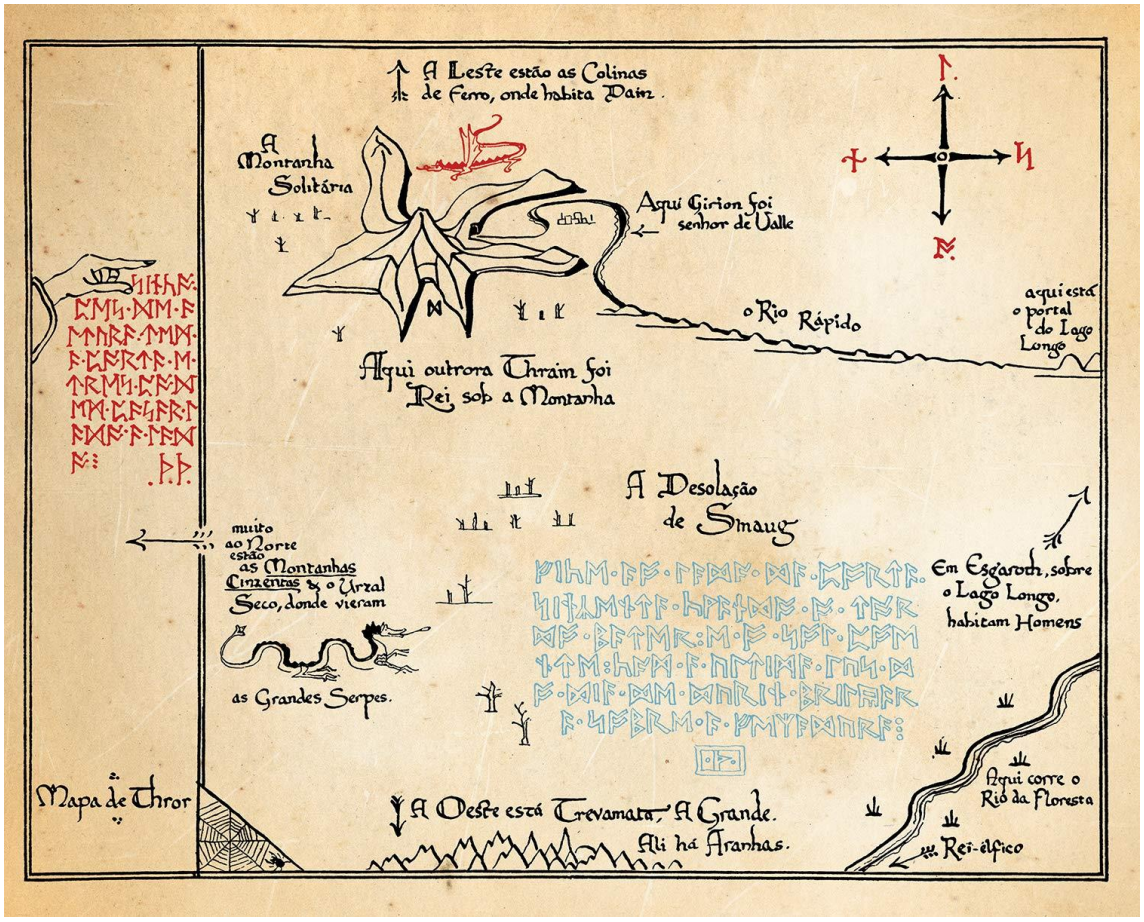
Figura 2 – Ilustração cartográfica “Mapa das Terras Selváticas” do livro *O Hobbit*



Fonte: Tolkien, J.R.R. O Hobbit. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2020.

Nas folhas de guarda da quarta capa é usada outra ilustração cartográfica (Figura 3), que também é um elemento importante na narrativa e que tem a mesma relação de coexistência com o texto. Trata-se de um mapa de uma região menor, com algumas anotações que funcionam como legendas dos lugares e outras que fazem comentários sobre eles. Há ainda anotações em runas criadas pelo próprio autor.

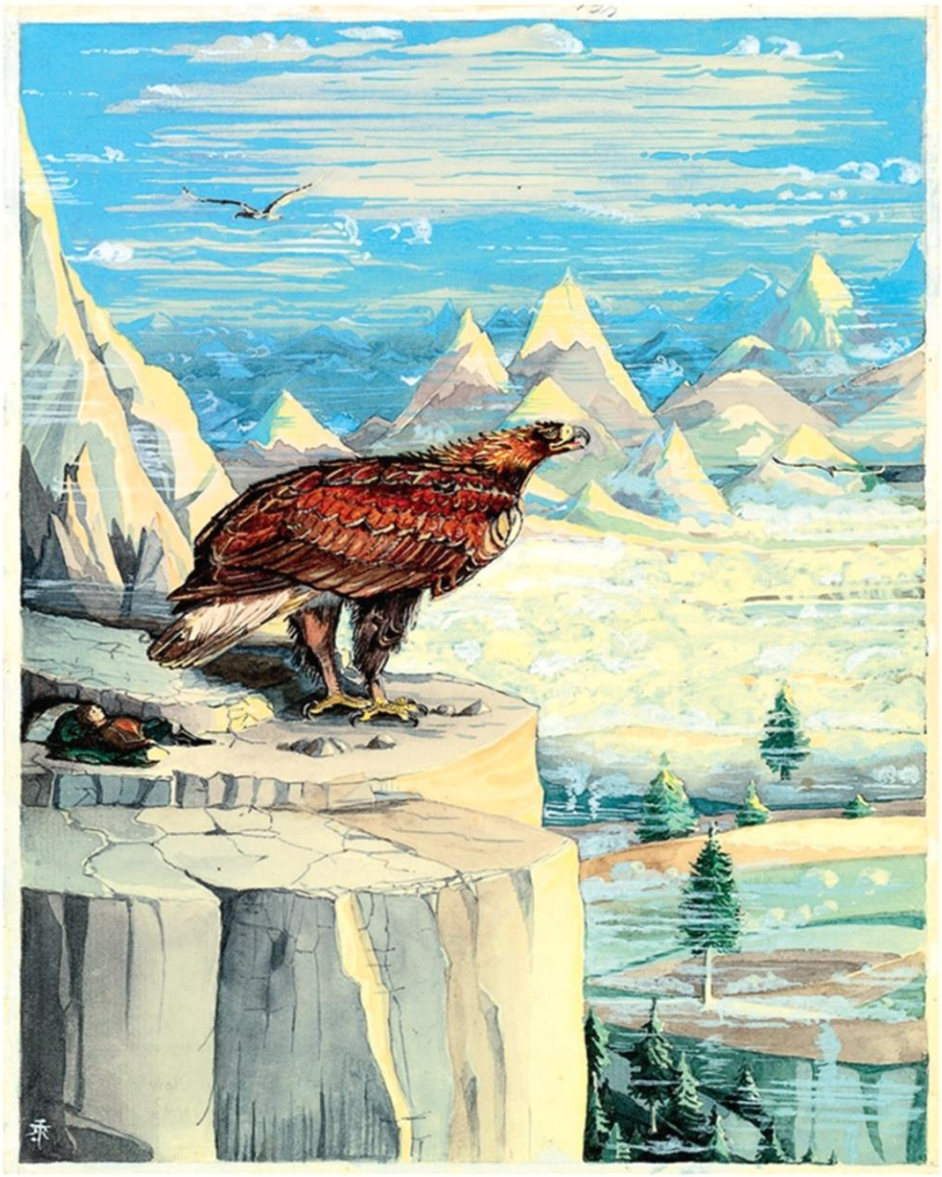
Figura 3 – Ilustração cartográfica “Mapa de Thror” do livro *O Hobbit*



Fonte: Tolkien, J.R.R. O Hobbit. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2020.

No mesmo livro, também é possível notar a presença de ilustrações em relação de interferência com o texto. Na ilustração a seguir (Figura 4), podemos ver a figura de Bilbo, o personagem protagonista da história, deitado em um leito improvisado ao lado de uma águia gigante, um ser fantástico. Uma única linha de texto narrativo está posicionada logo abaixo da imagem, descrevendo o acontecimento retratado pela ilustração e funcionando como uma legenda não inscrita na imagem.

Figura 4 – Página 141 do livro *O Hobbit*, com exemplo de relação de interferência entre texto e imagem

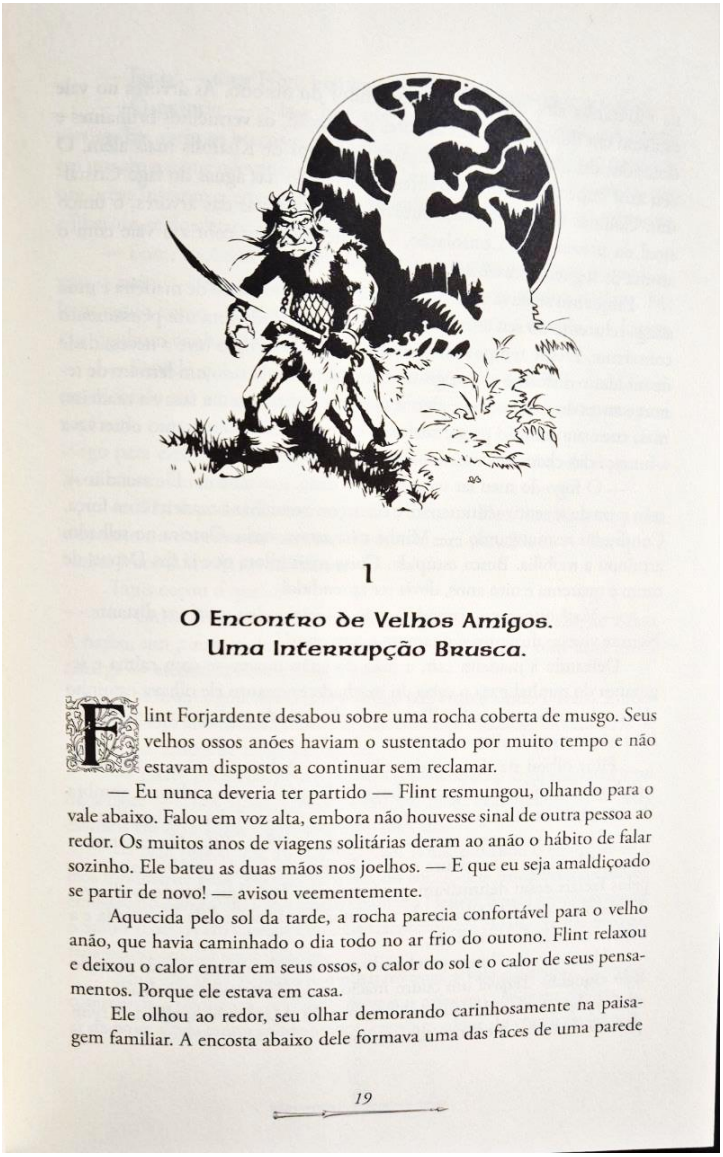


Bilbo acordou com o sol do começo da manhã em seus olhos.

Fonte: Tolkien, J.R.R. O Hobbit. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2020, p.141.

Já as ilustrações em relação de co-referência com o texto não aparecem em *O Hobbit*, mas estão presentes em outros livros de Fantasia, como é o caso de *Dragões do Crepúsculo do Outono*, de Weis & Hickman (2019). Neste livro, e nos demais da série, cada capítulo inicia com uma ilustração monocromática (Figura 5), cujo estilo artístico lembra bastante as ilustrações usadas nas *penny dreadfuls* e das revistas pulp, que não possui legendas e nem traduz visualmente algum elemento textual da página de forma obrigatória.

Figura 5 – Primeira página do primeiro capítulo de *Dragões do Crepúsculo do Outono*



1

O Encontro de Velhos Amigos.
Uma Interrupção Brusca.

Flint Forjardente desabou sobre uma rocha coberta de musgo. Seus velhos ossos anões haviam o sustentado por muito tempo e não estavam dispostos a continuar sem reclamar.

— Eu nunca deveria ter partido — Flint resmungou, olhando para o vale abaixo. Falou em voz alta, embora não houvesse sinal de outra pessoa ao redor. Os muitos anos de viagens solitárias deram ao anão o hábito de falar sozinho. Ele bateu as duas mãos nos joelhos. — E que eu seja amaldiçoado se partir de novo! — avisou veementemente.

Aquecida pelo sol da tarde, a rocha parecia confortável para o velho anão, que havia caminhado o dia todo no ar frio do outono. Flint relaxou e deixou o calor entrar em seus ossos, o calor do sol e o calor de seus pensamentos. Porque ele estava em casa.

Ele olhou ao redor, seu olhar demorando carinhosamente na paisagem familiar. A encosta abaixo dele formava uma das faces de uma parede

19

Fonte: Weis, M., Hickman, T. Dragões do Crepúsculo do Outono. Porto Alegre: Jambô, 2019, p.19.

Durante a leitura do capítulo o leitor compreenderá o que a imagem representa, uma vez que ela se refere aos acontecimentos daquele momento da

narrativa, mas de forma independente e muitas vezes distante do texto verbal que narra ou descreve o que está sendo representado pela ilustração.

No entanto, ao designer ilustrador não cabe pensar apenas nos aspectos técnicos do uso de uma ilustração, mas sim em quais mensagens elas podem e devem transmitir, e com quem deve se comunicar. Nesse contexto, o designer pode se tornar responsável por desempenhar um papel fundamental dentro de uma comunidade, dando voz àqueles que não têm ao realizar seu trabalho com um propósito social. O design socialmente responsável se alinha aos ideais decoloniais já mencionados e ao conceito da pluriversalidade na medida em que se preocupa com as necessidades reais das pessoas em questões contemporâneas, indo além de quesitos básicos como saúde, segurança e educação, mas abordando também temas como desigualdade e preconceito, em qualquer uma de suas manifestações (Moura, 2018).

O designer gráfico e, portanto, o ilustrador

> [...] com foco nos princípios sociais compartilha dos mesmos fundamentos do design social, buscando priorizar a ética na atuação profissional, ou se engajando nas causas e lutas das minorias, dos menos favorecidos, da responsabilidade ambiental, da valorização da cultura, seja ela nacional, regional ou local e da identidade de seu povo (Rocha; Fagundes, 2024).

Desta forma, nota-se um alinhamento conceitual entre o design com preocupação social, os princípios da decolonialidade e movimentos estéticos da fantasia contemporânea como o solarpunk. Um designer ilustrador socialmente engajado pode utilizar seus conhecimentos para provocar reflexões e estimular a conscientização sobre questões sociais relevantes por meio de seu trabalho ao escolher tratar de temas que despertem a sensação de identificação e pertencimento em seu público. Uma das ferramentas que podem ser utilizadas para esta finalidade é a ilustração crítica, que é

> fruto de uma inquietação e reflexão do contexto sociocultural. Ela é uma contestação à complacência humana às ideologias de controle do Estado e um questionamento às políticas e práxis capitalistas que a sustentam (Rocha, 2020, p.25).

Sendo a ilustração fundamental para a transmissão de mensagens ao público de forma eficaz e acessível (Rocha, Fagundes, 2024), ela pode ser uma ferramenta essencial para trabalharmos questões importantes como a

diversidade e a representatividade, despertando o pensamento crítico no observador que não se percebe impactado diretamente por essas questões e permitindo que uma variedade maior de pessoas se reconheça e se identifique com as obras e mídias em que essa ilustração esteja inserida. Desta forma, um designer com pensamento crítico e preocupação social pode tornar uma ilustração mais do que um mero item mercadológico, mas um verdadeiro instrumento de transformação do mundo.

3.6 O ilustrador no Brasil

Para se trabalhar com ilustração no Brasil não é necessário nenhum tipo de formação específica. Isso, de acordo com Nogueira (2019), pode parecer, à primeira vista, algo vantajoso. Como nenhuma formação específica é exigida, qualquer pessoa pode se inserir na área e começar a produzir. No entanto, alguns fatores são dignos de atenção. Com uma grande quantidade de pessoas sem formação atuando no mercado, esse mesmo se torna saturado, fazendo com que haja uma grande oferta de trabalhos de baixa ou média qualidade. Sem uma formação dedicada a esta profissão, Nogueira (2019) ressalta que poucos profissionais poderiam se destacar, gerando a falsa impressão de que apenas poucos indivíduos dotados de dons especiais são capazes de se tornar bons ilustradores.

Numa sociedade em que grande parte da comunicação acontece através da linguagem visual, mas onde a formação básica está mais atrelada a interpretação de textos e números, é essencial lembrar de que o primeiro contato das crianças com os valores da nossa cultura se dá através de imagens e ilustrações, em cartilhas de alfabetização e livros paradidáticos. Isso nos mostra a capacidade de as imagens construírem ideias. Mas para que isso funcione do jeito correto, é necessário pensar na formação desses profissionais que trabalham com comunicação através de imagens (Nogueira, 2019).

A autora menciona uma reflexão de Will Eisner, consagrado quadrinista, sobre o fato de que grande parte das histórias em quadrinhos era feita de forma intuitiva, carecendo de um estudo mais aprofundado de linguagem visual. O artista afirmou que ao estudar os componentes das histórias em quadrinhos para tentar explicar os parâmetros daquela mídia, percebeu que estava mais

envolvido com uma “arte de comunicar” do que com uma simples maneira de aplicar a arte (Eisner, 1999 *apud* Nogueira, 2019).

Com a inexistência de uma formação de nível superior específica na área no contexto brasileiro, a autora também observa uma série de movimentos no mercado de ilustração em que alguns profissionais se uniram com a finalidade de se identificarem como grupo e tentar gerar o reconhecimento da profissão, dando origem a diversas associações de ilustradores espalhadas pelo território nacional. Muitas delas, no entanto, se desfizeram, não tiveram seus sites atualizados nos últimos dez anos ou então não estão aceitando novos integrantes, como parece ser o caso da SIB (Sociedade dos Ilustradores do Brasil), fundada em 2001 (Nogueira, 2019).

As redes sociais, no entanto, propiciaram o surgimento de outros grupos e de ilustradores, ainda que mais fragmentados. Isso faz com que seja mais fácil encontrar informações sobre ilustração e sobre a carreira de ilustrador, mesmo que estas estejam espalhadas em diversos grupos e comunidades em diferentes redes. Essas mesmas redes também viabilizaram a organização de movimentos que estimulam os ilustradores a praticarem o ofício constantemente. Nogueira (2019) cita alguns desses movimentos como exemplos:

- **Urban Sketchers:** iniciado em 2008 e trazido para o Brasil em 2011, onde ilustradores de um determinado lugar se reúnem para realizar desenhos de locação;
- **Inktober:** que acontece anualmente durante o mês de outubro, de forma online, quando os participantes produzem ilustrações diárias em nanquim seguindo uma lista de temas;
- **Art vs Artist:** movimento em que ilustradores criam composições em uma grade de três por três, onde a imagem central é uma foto sua e as demais são suas oito melhores ilustrações. Os resultados normalmente são publicados em redes sociais.

Esses são apenas alguns exemplos que podem ser facilmente observados nos ambientes virtuais onde profissionais da área se encontram para conversar e compartilhar informações. Além disso, existe uma profusão cada vez maior de cursos livres, palestras e oficinas de ilustração acontecendo de forma

remota, através de aulas online gravadas ou ao vivo. Entretanto, a autora destaca que é mais comum encontrar ações e movimentos que incentivam a prática do desenho, pintura e outras formas de ilustrar do que para se refletir sobre o ofício do ilustrador ou sobre a ilustração como área de conhecimento (Nogueira, 2019).

Em seu trabalho, Nogueira (2019) afirma que apesar da inexistência de cursos de graduação dedicados ao ensino da ilustração no Brasil, o assunto é tratado em disciplinas isoladas dentro da grade curricular de Design e de outros cursos de comunicação, o que indica a necessidade de formação de professores especializados para lecioná-las. A autora ainda se questiona sobre a qualidade da formação de tais professores, uma vez que também identifica uma escassez de pesquisas específicas sobre a ilustração como área de conhecimento. Aponta ainda que grande parte dos alunos interessados em aprender ilustração acaba se matriculando não apenas nos cursos de Design, mas principalmente neles. Das 205 pessoas entrevistadas pela autora, 71,4% acreditavam que uma formação acadêmica as ajudaria a ingressar na área da ilustração, e 49,8% delas buscaram cursos de Design enquanto 28,3% procuraram alguma graduação ligada a Artes (com Artes Visuais, Belas Artes, Artes Plásticas, etc.).

É certo que não é a mera existência de um curso de graduação ou das disciplinas específicas oferecidas nos cursos já existentes de Design e de Artes que fará com que um aluno se torne um exímio ilustrador apenas ao cursá-las. Entretanto, a disponibilidade desses lugares onde pessoas se dediquem a pesquisar e estudar o tema pode fazer com que esse aluno hipotético entre em contato com repertórios mais complexos e diversos, gerando uma troca capaz de torná-lo um profissional mais completo do que se estivesse produzindo, como Eisner dizia, de forma intuitiva.

Se tomamos a ilustração como um elemento visual que cumpre uma ou mais funções específicas, seu processo de desenvolvimento deve passar por etapas que garantirão que o trabalho seja bem-sucedido.

> Afinal, a ilustração deve desempenhar seu papel da maneira mais objetiva e clara possível e isso só pode ocorrer se o ilustrador encarar o processo com caráter projetual (Silva; Nakata, 2016).

Desta forma, um designer ilustrador pode ser o profissional capacitado a compreender as diversas fontes de inspiração que motivam seu trabalho e a desenvolver ilustrações que desempenhem adequadamente as funções desejadas. As disciplinas de um curso de Design podem oferecer os conceitos metodológicos de projeto necessários para a formação do designer ilustrador, e a oferta de disciplinas específicas de ilustração dentro desta graduação o permitirá adequar esses métodos durante a prática de seu ofício. A união das ferramentas metodológicas de design com uma disciplina de ilustração que trabalhe os conceitos de Fantasia permitirá que esse profissional não apenas esteja familiarizado com o processo metodológico, mas também com o amplo repertório do gênero narrativo, de forma que possa criar representações efetivas e convincentes.

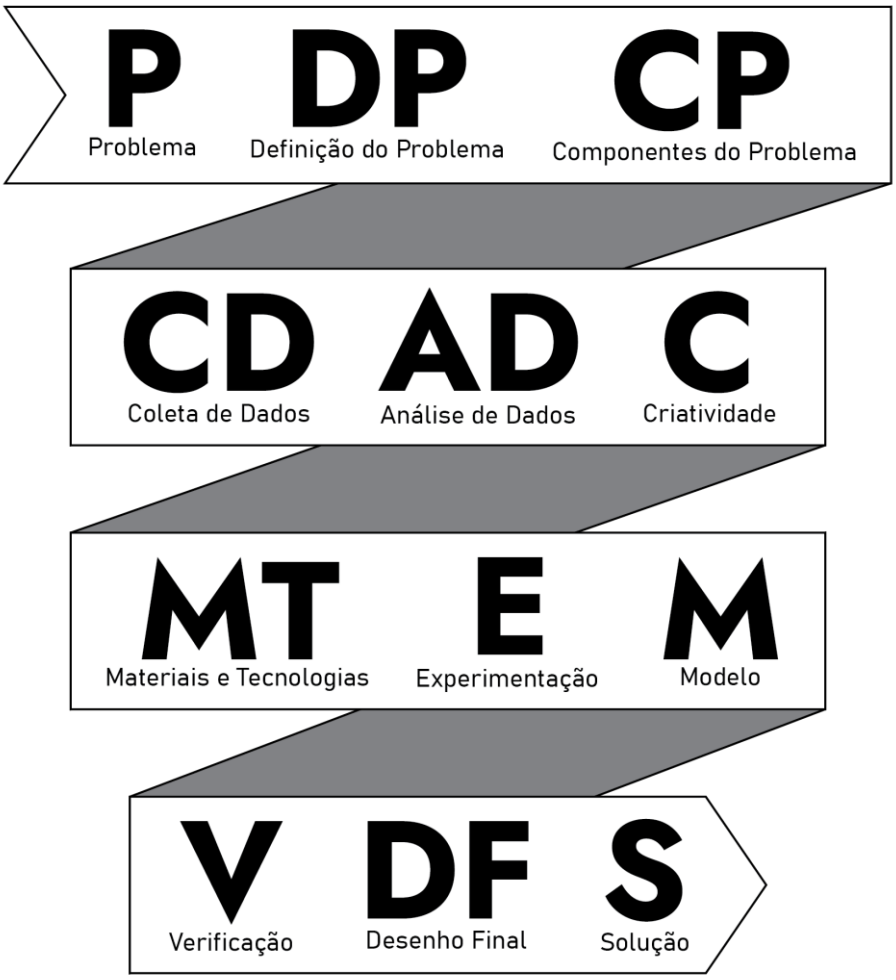
3.7 Processos Metodológicos

Diversas ferramentas metodológicas podem ser utilizadas no desenvolvimento de um projeto de design. Para que o projeto aconteça, é importante saber quando e como usar essas ferramentas, por isso é importante que sejam estabelecidas regras e etapas para tal, seguindo um método, sem que ele se torne um obstáculo para o processo criativo (Silva; Nakata, 2016).

São as etapas do pensamento dentro de um processo de design que tornam possível partir de uma necessidade e alcançar uma solução. Durante todas as etapas o pensamento deve estar voltado para o usuário e para o projeto. O método de design é um processo criativo que oferece controle do que está sendo feito e direcionamento dos esforços (Ambrose; Harris, 2011).

Para Bruno Munari, importante designer italiano que traçou, já em 1981 princípios importantes das metodologias em design, saber onde se quer chegar e o modo como se deve proceder torna o projeto mais fácil de realizar (Munari, 2022). O autor afirma que um projeto deve sempre partir do problema, que é proposto para o designer pela indústria ou por um cliente, mas que nem sempre é realmente como apresentado. Então o autor sugere uma série de passos (Figura 6) que podem ser seguidos durante a execução do projeto para que se compreenda completamente o problema proposto, seus desdobramentos, as possibilidades de trabalho e, com isso, se projete uma solução adequada.

Figura 6 – Síntese do modelo metodológico proposto por Munari

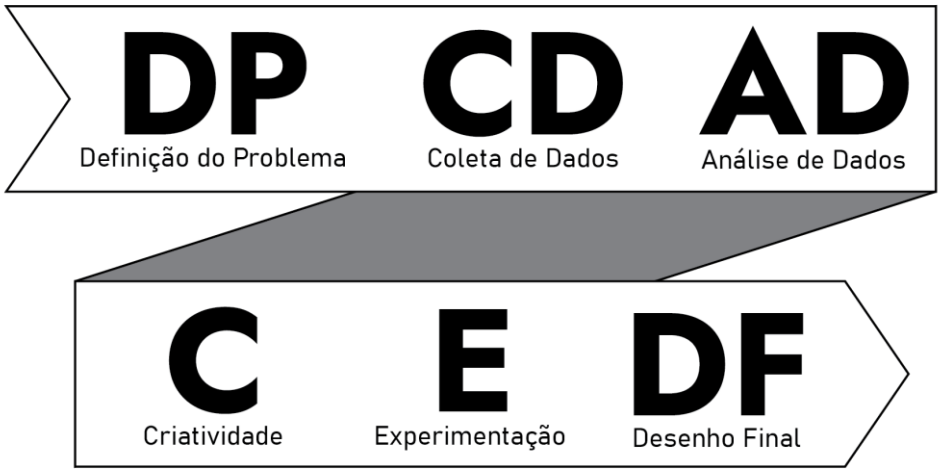


Fonte: Elaborado pelo autor, com base em Munari (2022).

Um projeto parte então do problema para o estudo mais detalhado do mesmo, de forma que o designer possa também estabelecer limites que deverá levar em consideração para seu trabalho (Munari, 2022).

Para Silva e Nakata (2016), a metodologia não precisa ser absoluta e inflexível, uma vez que pode ser adaptada de acordo com o processo de criação de cada projeto, ou ao gosto de cada designer ilustrador. Entretanto, para projetos de ilustração, os autores sugerem que se mantenham as etapas de definição de problema, coleta de dados, criatividade, experimentação e do desenvolvimento do desenho final, já que são muito adequadas para essa finalidade. A estrutura metodológica adaptada por Silva e Nakata (2016) para o processo de desenvolvimento de uma ilustração então poderia ser como exemplificada na Figura 7.

Figura 7 – Modelo de metodologia adaptada para o desenvolvimento de uma ilustração



Fonte: Elaborado pelo autor com base em Silva e Nakata (2016).

Para os autores, o desenvolvimento de uma ilustração deve se iniciar com o detalhamento do objetivo do trabalho, seguido de uma pesquisa de ideias similares e da compreensão do meio em que o resultado será veiculado. Com isso, se inicia o processo de detalhamento do briefing, que ainda deverá receber outras informações como os dados do cliente, os prazos, o estilo gráfico desejado e o público para o qual a ilustração será direcionada. Um briefing completo e bem estruturado garante maiores chances de sucesso ao projeto (Silva; Nakata, 2016).

O designer ilustrador parte então para a etapa em que as primeiras ideias para a ilustração devem ser geradas. Esta etapa se beneficia muito de um bom levantamento de referências e informações sobre a temática da ilustração. Essas informações podem ser pesquisadas pelos meios convencionais, através de livros, revistas, internet, mas não se restringindo a um único tema, permitindo que resultados de temas relacionados sejam analisados, tornando o processo mais rico.

Silva e Nakata (2016) também sugerem, para a etapa de geração de ideias, o uso de painéis semânticos. Esses painéis podem ser compostos de referências visuais, paletas de cores, formas e texturas relacionadas com o projeto, e quaisquer elementos que colaborem com o processo. Painéis semânticos bem desenvolvidos ajudam no processo de criação de uma

ilustração porque permitem a visualização das melhores referências, além de se tornarem ótimas fontes de inspiração.

O designer ilustrador, a seguir, deve passar para a etapa de geração de alternativas em grande escala, com o auxílio da técnica de *brainstorming*, antes de definir a ilustração final. Os autores destacam que é a partir deste ponto que toda a pesquisa e todas as informações coletadas no início do processo se tornam o mecanismo para a produção de alternativas gráficas. A combinação e distorção de ideias e significados, a exploração de possibilidades visuais, formas e cores geram novas perspectivas para o trabalho, além de oferecer ao ilustrador uma vasta gama de opções.

Com as alternativas mais promissoras escolhidas, é o momento de encaminhar o projeto para uma rota mais definitiva. Para isso, deve-se escolher aquelas alternativas com maior probabilidade de sucesso, reduzindo as opções ou até mesmo escolhendo apenas uma para finalização. O designer ilustrador deve sempre ter em mente o objetivo do projeto e as necessidades do cliente.

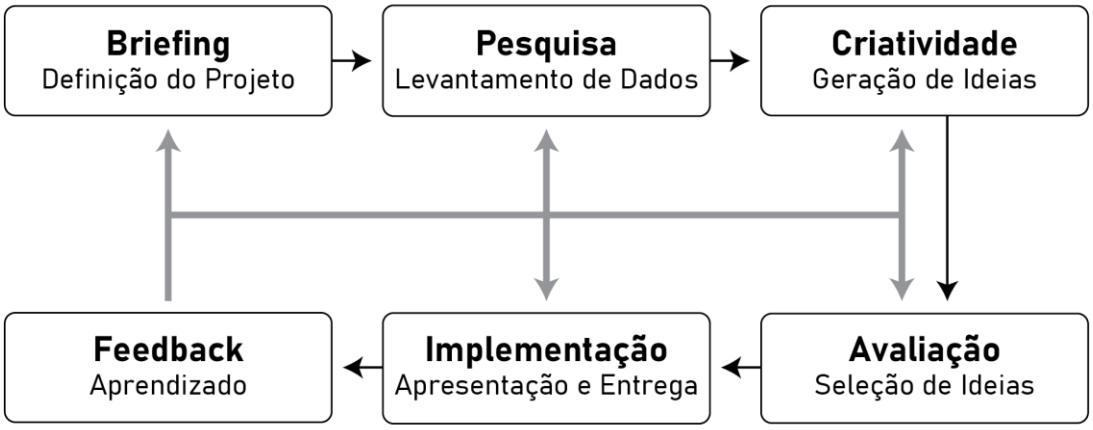
Com o resultado obtido ao final do processo, surge a necessidade de uma composição gráfica para que a ilustração seja apresentada ao cliente ou, ao menos, apreciada pelo próprio ilustrador, de forma que analisá-la de forma mais conclusiva seja possível. É principalmente nesta etapa que o designer ilustrador deve saber aplicar seus conhecimentos de design, de modo que a ilustração possa realizar sua principal função, seja ela comunicar uma mensagem ou informação, apresentar uma narrativa ou atrair o interesse de um observador casual. Silva e Nakata ressaltam que

> assim como ocorre em projetos de design, conceitos regidos pela Teoria da Gestalt e pela Teoria da Cor também devem ser levados em consideração no desenvolvimento da ilustração (Silva; Nakata, 2016, p.6).

Para Silva e Nakata (2016), as etapas descritas são as principais fases de um processo de ilustração, podendo ser resumidas em um método sugerido para a prática desta atividade (Figura 8). A etapa de feedback envolve tanto a avaliação do cliente quanto as possíveis modificações que o trabalho pode ter que sofrer. O designer ilustrador deve encarar essas modificações de forma

positiva e realizar as que forem necessárias, desde que essas não desrespeitem o que o briefing definiu para o projeto.

Figura 8 – Fases de um processo de design para a criação de ilustrações



Fonte: Elaborado pelo autor com base em Silva e Nakata (2016).

Um designer ilustrador, utilizando o método correto, pode desenvolver ilustrações de modo a gerar reações afetivas planejadas os usuários (no caso de ilustrações, observadores ou leitores), a partir das teorias de design emocional.

3.8 Design Emocional

O design gráfico, aplicado na forma de ilustrações narrativas, persuasivas e informativas, quando aliado às interpretações dos níveis emocionais propostos por Donald Norman, podem fazer com que leitores desenvolvam relações mais profundas e duradouras com imagens e livros ilustrados (Franco, 2019).

A ilustração de fantasia une elementos que podem ser facilmente identificados pelo observador com aqueles que podem ser interpretados como fruto do sobrenatural ou da ciência avançada ou misteriosa (no caso da ficção científica). A interpretação do que é representado na imagem também pode gerar estados afetivos mais imediatos no observador, já que

> interpretamos tudo o que vivenciamos, a maior parte disso em termos humanos. Isso é chamado de antropomorfismo, ou seja, a atribuição de motivações, crenças e sentimentos humanos a animais e objetos inanimados (Norman, 2008; p. 162).

Por isso, mesmo que uma ilustração não traga representações de figuras exatamente humanas, conseguimos encontrar características fisiognomônicas

suficientes para que nossas ferramentas automáticas de interpretação sejam ativadas, nos fazendo atribuir um julgamento emocional, manifestar uma emoção ou despertar empatia sobre o que observamos (Norman, 2008, Franco, 2019).

Em trabalho anterior (Franco, 2019), os níveis do Design emocional propostos por Norman (2008) foram definidos como boas ferramentas que nos permitem compreender como uma ilustração pode influenciar a experiência de um leitor com relação a um livro ilustrado ou um livro de RPG. Após a aplicação de testes de diferencial semântico, ficou claro que é possível desenvolver ilustrações levando em conta tanto as características comumente associadas ao nível reativo (elementos básicos que compõem as ilustrações, como cores e formas) quanto aquelas que se relacionam com o nível reflexivo (elementos culturais e relacionados às memórias dos usuários e às mensagens transmitidas pelo objeto de design).

Outro modelo que se mostrou bastante útil na análise foi o de Experiência de Produto, proposta por Desmet e Hekkert (2007). Esse modelo se divide em três componentes: a experiência estética, a atribuição de significado e a resposta emocional. A experiência estética está ligada às características físicas do objeto de design. No caso de uma ilustração, a todos aqueles elementos visuais que fazem parte da composição da imagem, como formas, cores, planos, texturas e outros. Um designer ilustrador tem a capacidade de organizar esses elementos de forma a saber que tipo de experiência estética pretende gerar no observador.

A atribuição de significado envolve a cognição do usuário, que relaciona os atributos físicos e formais do objeto (a ilustração, nesse caso) a coisas externas a ele, como metáforas, características simbólicas, pessoais ou culturais (Desmet; Hekkert, 2007). Um designer ilustrador que conheça bem seu público também poderia tentar influenciar esse aspecto da interpretação, colocando em seu trabalho características que possam ser significativas àquelas pessoas que imagina que serão parte do público consumidor de sua obra.

A experiência de resposta emocional é descrita por meio de fenômenos afetivos normalmente considerados na psicologia, através de termos comuns como: expectativa, medo, desprezo, interesse, curiosidade etc. Essas emoções são induzidas por dois eixos afetivos centrais (Figura 9). Desmet e Hekkert (2007)

afirmam que essa experiência parte de um processo cognitivo complexo, mesmo que inconsciente e automático, de avaliação (*appraisal*, no original) que leva em consideração as propriedades do estímulo, da situação e do próprio indivíduo, antes de gerar as respostas emocionais mais adequadas.

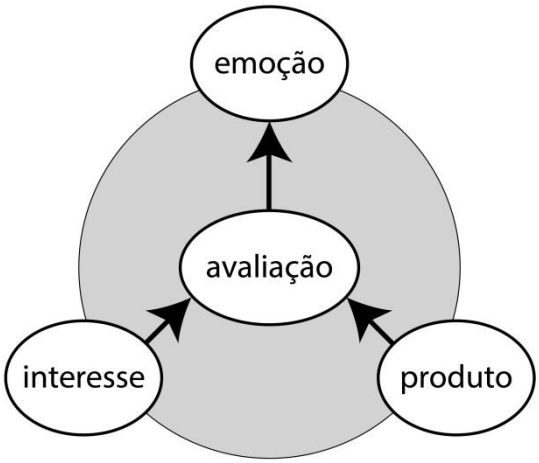
Figura 9 – Modelo de emoções relevantes induzidas por afetos centrais



Fonte: Franco, 2019.

Como depende, em parte, de variáveis pessoais, esse processo de avaliação acontece de forma diferente de um indivíduo para outro, seguindo um modelo de relações entre as variáveis que geram as respostas emocionais (Figura 10).

Figura 10 – Modelo de experiência de resposta emocional



Fonte: Franco, 2019.

O modelo deixa claro que esse processo ocorre de forma diferente nos indivíduos, que podem reagir de maneiras diversas a um mesmo produto. É possível perceber a evocação de emoções a partir da avaliação de um produto, que pode se relacionar a seus objetivos, motivações, ou outras sensibilidades. Esses interesses são predisposições que uma pessoa traz para o processo emocional, e o produto só é considerado relevante no contexto desses interesses (Desmet; Hekkert, 2007).

Por isso, embora seja impossível prever com exatidão, o trabalho bem-feito de um designer ilustrador é capaz de influenciar as reações e respostas emocionais de usuários. Através do design, é possível planejar e produzir uma identidade artística para um conjunto de ilustrações que, ao levar em consideração as vivências, memórias e interesses de diferentes públicos, possa transmitir mensagens e sensações para os leitores, criando vínculos emocionais e gerando até certa fidelização com uma linha de produtos (Franco, 2019). Além disso, quando o designer ilustrador planeja uma ilustração conhecendo as motivações e sensibilidades de seu público, tendo em mente seu papel como agente social, torna-se capaz de alcançar um resultado que gere empatia e identificação, promove o pensamento crítico e a diversidade dentro de uma comunidade.

3.9 Publicações de RPG

Jogos de RPG (sigla em inglês para *Role-Playing Game*) são jogos baseados na interpretação de personagens, onde um grupo de pessoas se reúne com a finalidade de construir e contar histórias de forma coletiva, através do uso de um sistema de regras, folhas de papel, lápis, dados multifacetados e a imaginação. Para que o jogo possa acontecer, os jogadores criam personagens que serão usados para interagir com os cenários e desafios propostos por um outro jogador que assume o papel de “mestre” ou “narrador” (Costa *et al*., 2021).

Normalmente, quando se fala de jogos de RPG analógicos ou tradicionais, usa-se a expressão “RPG de mesa”. Esses são os jogos amplamente representados em filmes e séries, como a série *Stranger Things*, de Matt e Ross Duffer, ou o filme *E.T. O Extraterrestre*, de Steven Spielberg. Os jogadores normalmente sentam-se lado a lado, formando um círculo, no chão ou ao redor de uma mesa onde estão dispostos os elementos materiais utilizados na partida: lápis, borracha, papéis, dados e outros acessórios opcionais. Mas o principal elemento material presente em qualquer jogo do tipo é o livro de regras (Fraga, 2022). Cada jogo tem seu próprio manual de regras que devem ser seguidas pelos jogadores, assim como as características do mundo secundário onde as histórias serão ambientadas. Com o apoio desse livro, cada jogador cria seu próprio personagem, e o jogador ou jogadora que assume o papel de mestre ou narrador fica responsável por narrar os acontecimentos e verificar as regras.

A maior parte do jogo, no entanto, se passa num território intangível, imaterial:

> todo o jogo de RPG de mesa consiste em uma narrativa oral, fundamentalmente preparada e regida pelo mestre, mas que depende das decisões dos outros jogadores para se desenvolver e alcançar seu desfecho (Fraga, 2022, p. 21).

Às vezes essas histórias são completamente criadas pelo mestre do jogo, com apoio dos jogadores. Outras vezes, podem ser encontradas nos livros de “aventuras prontas”, que apresentam uma ambientação e sugerem uma sequência de eventos que o narrador pode apresentar a seus jogadores, com desafios para serem superados. De qualquer forma, uma mesma aventura pronta que seja jogada por dois ou mais grupos diferentes nunca se desenrolará

da mesma maneira, uma vez que seu andamento deve ser adaptado pelo narrador de acordo com as decisões dos jogadores e as ações de seus respectivos personagens.

De acordo com Fraga (2022), o andamento de uma partida de RPG normalmente acontece em três etapas básicas:

1. O mestre ou narrador descreve oralmente o lugar onde os personagens dos jogadores estão, e apresenta uma situação que precisa ser superada ou contornada por eles. Essa situação pode ser uma interação social com um ou mais personagens coadjuvantes controlados pelo mestre, um desafio físico ou intelectual dentro do mundo do jogo, um conflito físico etc.;

2. Cada jogador define a ação que deseja que seu personagem realize, podendo ou não a encenar de modo teatral;

3. O mestre aplica as regras do jogo, pedindo que os jogadores lancem determinados dados e, dependendo do caso, narra as consequências das ações dos jogadores.

Conforme essas três etapas se repetem, uma narrativa é formada de modo coletivo por todos os participantes do jogo. A aventura pode terminar em uma ou mais sessões de jogo (ou partidas), com uma duração definida em consenso por todos os jogadores.

Como já mencionado, os livros de regras e de aventuras são bastante importantes para os jogos de RPG de mesa. Praticamente todos os jogos de RPG têm seu próprio livro de regras, também chamados de módulos básicos, e alguns deles contam com livros de apoio, também chamados de suplementos.

Os módulos básicos são os principais produtos dentro de uma linha editorial de RPG. Eles trazem em suas páginas as principais regras para que o leitor ou leitora possa começar a jogar, assim como ilustrações que têm as funções de facilitar a compreensão ou complementar conceitos apresentados no texto, assim como construir um repertório imagético na imaginação dos jogadores. Os módulos básicos também apresentam os principais arquétipos

que jogadores podem escolher na hora de criar suas personagens, apresentam a ambientação do jogo, com diversos graus de aprofundamento, dependendo do título. Muitos deles também trazem dicas de como narrar aventuras e exemplos descritivos de situações comuns em partidas do jogo. Normalmente são os maiores livros de sua linha editorial, com melhor acabamento, maior preço e maior tiragem (Franco *et al*., 2017).

Os suplementos são publicações lançadas após os módulos básicos, que trazem informações complementares, normalmente ambientações completas para jogos de RPG genéricos (ou seja, jogos que apresentam sistemas de regras que podem ser utilizadas em diversas ambientações e mundos secundários diferentes), ou descrições mais detalhadas de cenários para jogos de RPG com temas e ambientações específicas. Também podem trazer novas regras, não essenciais para a realização do jogo, mas que expandem as possibilidades de ação para os jogadores e o narrador. Esses livros costumam conter menos ilustrações do que os módulos básicos, menor quantidade de páginas e, às vezes, acabamento inferior, resultando em menor custo para os consumidores. Vários desses suplementos têm públicos específicos. Alguns são voltados para jogadores, outros para narradores, mas nenhum deles é imprescindível para o jogo (Franco *et al*., 2017).

Para Bettocchi (2000), o RPG é uma linguagem de característica tipicamente pós-moderna, que é construída através de colagens, apropriações, rearranjos e reinterpretações. A autora descreve esse processo usando o termo “pilhagem narrativa”, que se aplica tanto na construção narrativa do jogo quanto na linguagem visual dos livros, cujas imagens e histórias são

> tecidas a partir de elementos de outras histórias e de outras imagens, apropriadas de autores que não são citados, aproximando essa narrativa da narrativa oral “sem dono” (Bettocchi, 2000, p. 64).

Pode-se considerar a pós-modernidade mencionada por Bettocchi (2000) também no aspecto projetual dessas publicações. Uma das principais características da pós-modernidade é a produção visual heterogênea, que é construída a partir da mistura e sobreposição de sentidos que muitas vezes chegam a um significado final apenas na mente do leitor, que acaba assumindo um papel também de autor da obra em questão. Considerando a “pilhagem

narrativa” como a atitude de buscar referências narrativas, estéticas e visuais diversas para compor novos projetos gráficos (no aspecto livro) e narrativos (no aspecto jogo), de certo modo esse conceito se aproxima da teoria do Caldeirão de Histórias, de Tolkien (2020), mencionada anteriormente.

As ilustrações produzidas para esses livros, então, acabam invariavelmente assumindo as funções descritas por Oliveira (2008). Parte delas são usadas como forma de trabalhar conceitos apresentados no texto verbal de modo mais claro e acessível, através da função informativa. Essas ilustrações informativas também são responsáveis, em parte, por ajudar o leitor/jogador a construir um repertório visual que o ajudará durante a prática daquele jogo, e talvez até de outros jogos no futuro que compartilhem das mesmas referências estéticas.

Outras ilustrações assumem a função narrativa, servindo como guias para o tipo de histórias que o jogo em questão propicia que o grupo conte e vivencie em conjunto. Estas nem sempre fazem referência a algo que está escrito no texto, com relação a regras, mas ajudam a criar uma ambientação na mente do leitor ou jogador, que passa a saber quais experiências pode esperar a partir do jogo.

Já a função persuasiva pode ser percebida em várias das ilustrações dos livros de RPG, uma vez que sua aplicação tem como objetivo aguçar e manter a curiosidade de um novo observador. Um bom exemplo no segmento editorial dos livros de RPG são as ilustrações de capa, geralmente criadas com composições que despertam o interesse quando vistas na prateleira de uma loja, física ou virtual, e que devem “vender” bem a ideia e a proposta daquele título.

Assim sendo, livros de RPG se mostram exemplos de produtos editoriais contemporâneos bastante adequados, com espaço para bons e interessantes usos de ilustrações de Fantasia em diversas de suas expressões.

4. Material e Métodos

Este estudo utilizou-se de diversos procedimentos metodológicos, tendo quatro etapas principais, iniciando-se com uma pesquisa bibliográfica acerca dos assuntos pertinentes, já apresentados. A segunda etapa se consistiu na análise documental de livros nacionais de RPG selecionados como objetos de estudo, onde podem ser observadas as tendências com relação ao uso de ilustrações, seus temas principais, inspirações e referências, bem como as proporções com relação à página, às funções desempenhadas e as relações entre texto e imagem. Esta análise foi feita de acordo com as funções das ilustrações descritas por Oliveira (2008), as relações texto-imagem de Santaella (1999), as classificações de Fantasia de Todorov (1970) e Tolkien (2006), assim como as influências do Neomedievalismo Fantástico como movimento estético proposto por Selling (2004), do Afrofuturismo como descrito por Kabral (2019), e da diversidade almejada pelo manifesto Solarpunk e pelos valores decoloniais.

A terceira etapa foi constituída pela elaboração de um memorial das aulas oferecidas pelo autor durante o período de 2020 a 2024. A experiência em sala de aula, principalmente com relação a disciplinas voltadas para o ensino de ferramentas metodológicas do design e da área do design editorial foi essencial para a realização dessa pesquisa.

A quarta e última etapa, de caráter mais experimental, consistiu na formulação e na aplicação piloto de uma disciplina voltada para o desenvolvimento de ilustrações de Fantasia, com base em ferramentas utilizadas em projetos de design unidas às teorias de criação de mundos (ou de geoficção) utilizadas em exercícios de escrita criativa. Para isso, foram utilizadas as teorias de Todorov (1970) e Tolkien (2006) sobre Fantasia, a definição de Neomedievalismo Fantástico de Selling (2004), a teoria sobre os níveis do Design Emocional de Norman (2008), o modelo de emoções induzidas por afetos centrais de Desmet e Hekkert (2007), as definições de ilustração e suas funções por Oliveira (2008), Zeegen (2009) e Nogueira (2019), bem como as definições de Afrofuturismo de Kabral (2019) e do Manifesto Solarpunk.

4.1 Amostras selecionadas para análise

Com o objetivo de identificar as características no uso da ilustração nos livros contemporâneos de RPG brasileiros, foram selecionados seis títulos lançados entre 2020 e 2024, cujos temas principais se enquadram nos gêneros da fantasia abordados por este trabalho. Uma observação relevante é que todas as publicações escolhidas foram viabilizadas por financiamento coletivo, uma característica bastante observada nesse setor do mercado editorial brasileiro desde o começo dos anos 2010 (Franco *et al*., 2017). Alguns desses títulos, como *Mojubá*, começaram como projetos independentes e foram abraçados por editoras devido ao sucesso alcançado nas plataformas de financiamento. Outros, como *Tormenta 20* e *Old Dragon 2ª Edição*, são versões atualizadas de publicações mais antigas, com mudanças significativas nos conjuntos de regras e na direção de arte.

Quadro 2 – Publicações nacionais de RPG selecionadas como amostras para análise

Título	Ano	Editora	Formato	Autoria
Lições	2021	Lampião / AVEC	Capa cartão e lombada quadrada A4	Jorge Valpaços
Mares do Sertão	2023	Covil Lúdico	Digital	Diego Azevedo
Mojubá	2023	IndieVisível Press	Capa cartão e lombada quadrada A5	Lucas Conti, Lucas Sampaio
Old Dragon	2023	Buró	Capa dura A5	Antônio Sá Neto, Rafael Beltrame
Solaria	2024	IndieVisível Press	Digital	Luiza M., Mario S.
Tormenta 20	2020	Jambô	Capa Dura A4	L. Caldela, M. Cassaro, R. Saladino, G. Dei Svaldi, J. M. Trevisan

Fonte: Elaborado pelo autor

4.2 Critérios da Análise Documental

A análise dos livros selecionados foi realizada com base nos critérios listados no Quadro 3.

Quadro 3 – Critérios da Análise Documental

Critérios observados na Análise Documental
Uso e quantidade de ilustrações nas páginas
Proporção das ilustrações com relação à página
Funções das ilustrações
Relações de texto e imagem
Possíveis influências estéticas das ilustrações
Preocupação com a diversidade nas ilustrações

Fonte: Elaborado pelo autor.

A primeira característica observada em cada um dos livros foi a quantidade de ilustrações utilizadas em suas páginas. A proporção entre o número de páginas e a quantidade de ilustrações pode revelar a importância dada às próprias ilustrações, tanto pelo mercado editorial quanto pelos leitores, uma vez que todos os livros foram publicados através de campanhas de financiamento coletivo.

Também foi observada a proporção do tamanho das ilustrações com relação à página em que ela está inserida. As ilustrações foram classificadas em três categorias de tamanho: Pequenas, que ocupam menos de um quarto da página; Médias, que ocupam de um quarto até metade do espaço da página; e Grandes, que ocupam mais de metade da página, podendo inclusive ocupá-la inteira, sangrando ou não sobre as margens.

Durante a análise documental, algumas figuras de cada livro foram escolhidas como exemplos de aplicação das funções que podem ser desempenhadas pelas ilustrações (narrativa, informativa e persuasiva). Essas ilustrações escolhidas são comentadas ao longo das análises a seguir. Também se observou como se dá a relação de texto e imagem nas ilustrações selecionadas, facilitando a compreensão de como elas se inserem na página e como se relacionam com o conteúdo verbal ao redor.

Cada um dos livros escolhidos para a análise carrega em seu conteúdo uma abordagem própria do gênero narrativo fantástico. Em alguns deles, os próprios autores comentam, no texto, as principais influências estéticas usadas no desenvolvimento do jogo e das ilustrações. Em outros, é necessário inferir

essas influências a partir das características das próprias ilustrações, buscando entender como elas resultaram no material analisado.

Por fim, também foi observada a presença de representações mais diversas de personagens, com relação a gênero, faixas etárias, etnias e biotipos. Não apenas a presença, na verdade, mas a possibilidade dessas ilustrações permitirem que uma gama mais ampla de leitores se identifique com as personagens ilustradas, que se reconheça~~m~~ e se empodere~~m~~ a partir das ilustrações. Os livros que apresentam personagens com essas características em posições de protagonismo em suas ilustrações foram considerados como possuindo uma preocupação em representar uma maior diversidade. Os livros que possuem personagens com essas características em menor destaque ou como meros coadjuvantes da ação foram considerados como possuindo uma representação parcial de diversidade. Livros que não possuem personagens assim foram considerados sem representação de diversidade.

4.3 Memorial de experiência docente

Tomar-se-á a liberdade de escrever este item em primeira pessoa, por se tratar de um relato do autor.

Com o memorial de experiência docente, busquei registrar as disciplinas que ofereci como professor bolsista no curso de graduação em Design na Unesp de Bauru no período de 2020 a 2024. Nele retomei diversos dos temas trabalhados em sala de aula e as propostas de trabalho que fizeram parte da construção e das primeiras aplicações de metodologias que seriam propostas na disciplina desenvolvida e apresentada ao final deste trabalho.

Também retomei dois Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) dentre os vários que tive a oportunidade de atuar como coorientador. Esses dois trabalhos foram escolhidos porque tratavam do desenvolvimento de ilustrações ambientadas em mundos secundários desenvolvidos pelos próprios alunos, que buscaram meu auxílio por conhecerem o tema desta pesquisa. Nesses trabalhos pude, aos poucos, aplicar algumas das propostas que tomariam forma mais definida com a conclusão da pesquisa.

Tanto as experiências em sala de aula quanto as coorientações de TCC foram laboratórios essenciais para os resultados aqui apresentados.

4.4 Formulação da disciplina

Para a formulação da disciplina tomou-se como modelo um plano de ensino padrão usado no curso de graduação em Design da Unesp – Bauru. Foi estabelecido que seria uma disciplina de caráter teórico e prático, de forma que os conceitos aqui estudados pudessem ser apresentados, de forma resumida, aos alunos e praticados em exercícios e trabalhos realizados dentro e fora de sala de aula. Desta forma, foram estabelecidos alguns critérios: a disciplina teria uma carga horária total de 60h, sendo 30h de conteúdo teórico e 30h de atividades práticas.

Outros aspectos também foram contemplados para a elaboração da proposta. Foi desenvolvida uma ementa detalhando o conteúdo programático da disciplina em tópicos, definindo os objetivos de aprendizagem dos alunos, que deveriam ser observados ao final do curso. Nesse documento foi sugerida uma metodologia de ensino que envolve a oferta de aulas expositivas, a realização de leitura e discussão de textos complementares e trabalhos que devem ser realizados por grupos de alunos.

Além disso, houve também a preocupação de incluir uma bibliografia básica e uma complementar, cobrindo os tópicos teóricos que tratam das definições de fantasia e das suas expressões contemporâneas.

Por fim, foram definidos critérios de avaliação que levam em conta a participação dos alunos em sala, durante as discussões e debates, além da qualidade conceitual e estética dos trabalhos apresentados.

Esse documento foi submetido ao Conselho do Curso de Design da Unesp – Bauru no final de 2023 e aprovado no início de 2024, época em que a disciplina foi oferecida como optativa aos alunos do curso.

5. Resultados e Discussões

5.1 Análise Documental

5.1.1 Lições

Lições é um jogo de RPG que trata sobre viagens a mundos alternativos e realidades paralelas, podendo misturar características de histórias de fantasia, aventura, suspense, terror, ficção científica e diversos outros gêneros narrativos dentro da mesma experiência de jogo. O livro de regras foi escrito por Jorge Valpaços, escritor, professor e criador de jogos, como o próprio autor se define.

A proposta do jogo é a de que os jogadores representem personagens que estão “perdidos na vida” e que ganham novos objetivos assim que entram em contato com a “grande crise”, o evento catalisador da história que está necessariamente ligado a um “outro mundo” que representa o elemento fantástico da trama. O jogo então tem a possibilidade de começar no mundo primário e fazer com que os personagens dos jogadores visitem diversos mundos secundários, aprendendo lições importantes ao longo do caminho e avançando em seus dramas pessoais.

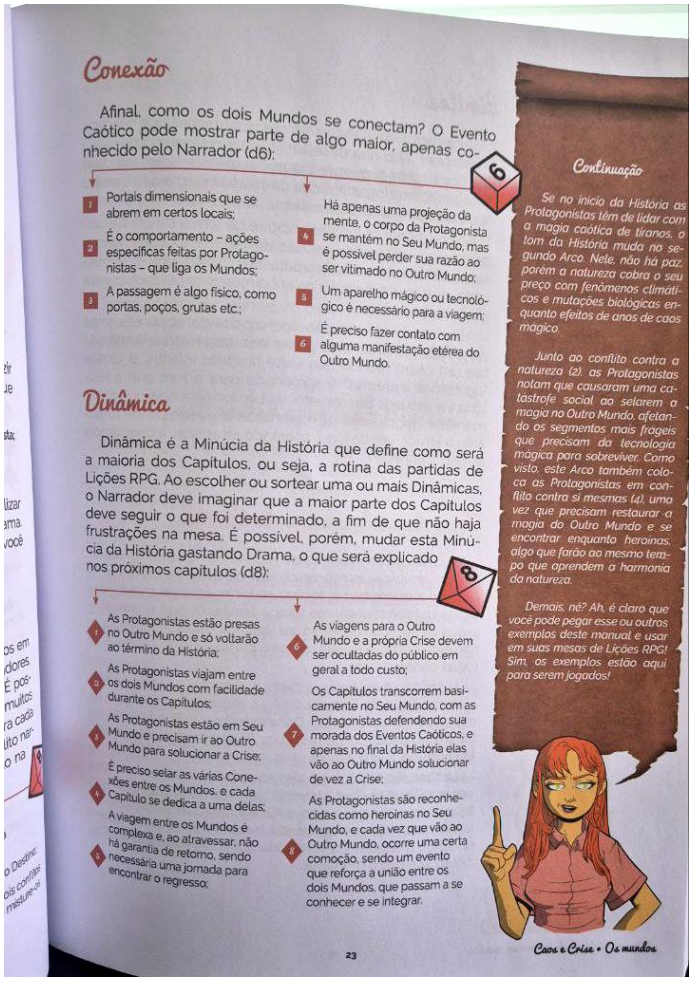
Inicialmente publicado em pequena tiragem pela AVEC Editora, *Lições* recebeu nova edição via financiamento coletivo, arrecadando aproximadamente nove mil reais, partindo de uma meta inicial de cinco mil (Lições RPG, 2022).

Para os apoiadores da campanha, o livro foi produzido em formato A4, com 120 páginas e acabamento tanto em capa dura quanto em brochura, dependendo do valor escolhido por cada apoiador. Também foi distribuído digitalmente de forma exclusiva para os apoiadores da campanha de financiamento. O miolo é impresso em cores, e o livro é rico em ilustrações. Muitas dessas ilustrações são variações dos rostos dos quatro personagens usados como exemplos nos textos narrativos (Sabrina, Felipe, Anne e Lucas) que ajudam na compreensão das regras do sistema L’Aventure[5], desenvolvido

[5] É comum que mais de um jogo de RPG utilize o mesmo sistema de regras, principalmente se esse for genérico o bastante para se adaptar a vários gêneros narrativos. É o

pelo próprio autor, e servem como moldura para as páginas, comentando tópicos que foram apresentados nas páginas em que aparecem, variando de capítulo para capítulo, como representado abaixo, na Figura 11.

Figura 11 – Sabrina fazendo um comentário em um quadro lateral de Lições



Fonte: Valpaços, J. Lições: Um jogo narrativo entre mundos. Porto Alegre: AVEC Editora, 2021.

Estas ilustrações pequenas estão nos cantos de todas as páginas do livro, como molduras. Há uma variedade limitada de posturas e expressões para cada um dos personagens usados como “comentaristas”, o que gera alguma impressão de dinamismo entre as páginas. Elas também estão relacionadas a quadros laterais de texto, onde o autor comenta sobre as mecânicas e outros aspectos do design do jogo diretamente com o leitor, numa abordagem mais

caso do sistema L’Aventure, utilizado em outros títulos do mesmo autor, como *Arquivos Paranormais* e *DeLoyal*.

direta. As ilustrações usadas para esta finalidade estão em relação de co-referência com o texto.

Ao longo do texto, também é possível encontrar algumas poucas ilustrações de tamanho médio, como a da Figura 12, que ajudam a informar aos leitores as diferentes possibilidades que podem ser aproveitadas por seus personagens durante a experiência de jogo.

Figura 12 – Ilustração de tamanho médio do personagem Lucas com função narrativa e informativa



Fonte: Valpaços, J. Lições: Um jogo narrativo entre mundos. Porto Alegre: AVEC Editora, 2021.

Essas ilustrações, portanto, acabam por desempenhar tanto uma função narrativa, relacionando-se aos pequenos retratos dos personagens que comentam o texto no canto das páginas, quanto a função informativa, ao permitir que os jogadores compreendam melhor a proposta do conjunto de regras.

Além dessas imagens pequenas e médias, que somam a maioria das ilustrações utilizadas no interior do livro, há também aquelas que ocupam páginas inteiras. Também em quantidade bem reduzida quando comparadas às ilustrações pequenas que aparecem em todas as páginas, essas de página cheia são posicionadas na folha de rosto e nas divisões entre os capítulos. Cada uma delas é utilizada duas vezes: uma em preto e branco, com interferência de um tipo de filtro que simula ondulações e outra em sua versão colorida e sem interferências. Essas duas versões são exemplificadas pela Figura 13, onde podem ser comparadas lado a lado

Figura 13 – Duas versões de lustração de página cheia, usadas na divisão entre capítulos



Fonte: Valpaços, J. Lições: Um jogo narrativo entre mundos. Porto Alegre: AVEC Editora, 2021.

Essas ilustrações grandes também são as de maior complexidade, apresentando colorização mais detalhada, cenários e maior variedade de estilos. Funcionam como ilustrações narrativas e informativas, da mesma maneira que as ilustrações de tamanho médio comentadas anteriormente, mas também desempenham a função persuasiva, tornando o livro visualmente interessante e até mesmo sendo utilizadas como atrativos ao longo do financiamento coletivo, como ainda pode ser observado na página da campanha.

O projeto das ilustrações internas do livro é bastante coerente, sempre trazendo representações dos mesmos personagens em contextos diferentes, demonstrando a variedade de gêneros narrativos que o jogo permite abordar. Há uma preocupação visível com a variedade de gêneros e tons de pele entre esses personagens, mas não são observados diferentes biotipos entre eles, nem a presença de personagens PCD. Portanto, de acordo com os critérios da análise, o livro demonstra uma preocupação parcial com diversidade. É possível notar também a grande variedade de influências estéticas presentes nas ilustrações. Algumas dessas influências são até mesmo mencionadas na página da campanha de financiamento, uma vez que suas ambientações diversas podem ser aproveitadas durante o jogo:

> Lições tem como principais referências as histórias sobre Mundos Paralelos ou Realidades Alternativas. Você as encontra em histórias clássicas como *Alice no País das Maravilhas*, *Peter Pan* ou *O Mágico de Oz*; em romances de ficção especulativa como *As Crônicas de Nárnia* ou *Jogador Número 1*; em filmes e séries como *Caverna do Dragão* e *Jumanji* ou até mesmo *Tron* e *Dark*; e em mangás, light novels ou animes do gênero *isekai* (mundo diferente em japonês) como *Guerreiras Mágicas de Rayearth*, *Digimon*, *Re:Zero* ou *KonoSuba* (Lições RPG, 2022).

Tantas influências diferentes fizeram com que as ilustrações pareçam familiares a pessoas com gostos distintos, que encontrarão similaridades com aquilo que mais se identificam. O estilo mais simples de colorização das ilustrações pequenas e médias podem lembrar as histórias em quadrinhos e as animações japonesas para televisão, enquanto as grandes e mais complexas podem fazer referência a arte de pôsteres de longas-metragens de animação.

5.1.2 Mares do Sertão

Mares do Sertão é um jogo de RPG cuja proposta é imaginar e reinventar histórias da região Nordeste do Brasil, misturando história, política, religiosidade, ficção, folclore e fantasia urbana. O jogo foi desenvolvido por uma equipe da própria região, o que faz com que tenha uma voz própria e uma pluralidade e profundidade em suas representações que não seria possível de outra forma. Para Diego Barreto, o autor, *Mares do Sertão* é:

> Um jogo de ação, aventura e revolução. Um jogo sobre verbalizar e concretizar a potência de Ser Tão. É sobre inventar e reinventar histórias e regiões a cada narração. É sobre descobrir novas possibilidades de jogo e de mudar o mundo todo a cada revolução.

> Mares é um jogo, um manifesto e uma proposição, sobre pensar sempre novas possibilidades para uma mesma região (Barreto, D. Mares do Sertão. 2023, p.14).

Mares do Sertão teve sua produção viabilizada através de uma campanha de financiamento coletivo em que arrecadou cerca de doze mil reais, partindo de uma meta inicial de nove mil reais (Mares do Sertão RPG, 2022). De acordo com o valor do apoio, os participantes da campanha receberam versões físicas em formato A5, ou digitais do livro de regras, que conta com 124 páginas. Houve também a opção de adquirir, durante a campanha de financiamento, um baralho totalmente ilustrado (Figura 14), baseado no baralho tradicional de quatro naipes, com os arquétipos de personagens que podem ser utilizados pelos jogadores, vilões que o narrador do jogo pode representar e cenas que podem servir como inspiração.

Figura 14 – Baralho ilustrado de Mares do Sertão, exclusivo para apoiadores do financiamento coletivo



Fonte: Mares do Sertão RPG, 2022

O baralho, apesar de útil para o jogo, não é essencial, podendo ser substituído por um baralho tradicional de quatro naipes com o auxílio das regras descritas no livro.

Para a presente pesquisa, o autor Diego Barreto cedeu uma cópia digital do livro. Nota-se, tanto nas ilustrações do baralho quanto nas do miolo do livro, uma forte influência das representações de figuras religiosas cristãs e de matriz africana na representação de algumas entidades importantes para o jogo: O Cão, a Santa e o Cristo (Figura15).

Figura 15 – O Cão, a Santa e o Cristo



Fonte: Barreto, D. Mares do Sertão. 2023, p 35.

As três figuras representadas são importantes para a ambientação do jogo, e apresentam influências tanto da cultura pop, como na figura do Cão, à esquerda, claramente inspirada no personagem do Diabo da série (e filme) *O Auto da Compadecida*, interpretado por Luís Melo. A figura central, a Santa, traz elementos tanto das representações tradicionais de Nossa Senhora, da religiosidade católica, como as estrelas ao redor da cabeça, quanto características comuns à imagem de Iemanjá, Orixá do mar das religiões brasileiras de matriz africana, como a estrela do mar em seu manto. Da mesma forma, a terceira figura, o Cristo, à direita, tem elementos das representações bíblicas tradicionais de Jesus depois da ressurreição como as mãos feridas pela crucificação, quanto características de Oxalá, outro Orixá das religiões de matriz africana, como a pele negra e o cajado branco, chamado Paxorô. Como outro

elemento dessa mistura, no topo do cajado está o pombo branco, representação tradicional do Espírito Santo na religiosidade católica.

Do ponto de vista de diversidade, o livro traz ilustrações de personagens de diversas origens e tons de pele, em sua maioria femininas. Há também uma pequena presença de personagens com membros protéticos (Figura 16), sugerindo a possibilidade de se jogar histórias com personagens PCD no contexto do cenário proposto.

Figura 16 – Personagens com membros protéticos em Mares do Sertão



Fonte: Barreto, D. Mares do Sertão. 2023, pp. 39 e 46.

Todas essas ilustrações que representam personagens, antagonistas e criaturas são utilizadas no livro em relação de interferência com o texto. Estão separadas espacialmente do texto, mas ilustram conceitos apresentados pelo texto verbal na mesma página em que aparecem. Em adição, desempenham funções informativas, auxiliando a construção da ambientação e dos possíveis cenários de jogo tanto para o narrador quanto para os jogadores; também desempenham a função narrativa, ao sugerir possíveis origens e eventos para que os jogadores desenvolvam a história de seus personagens com mais profundidade.

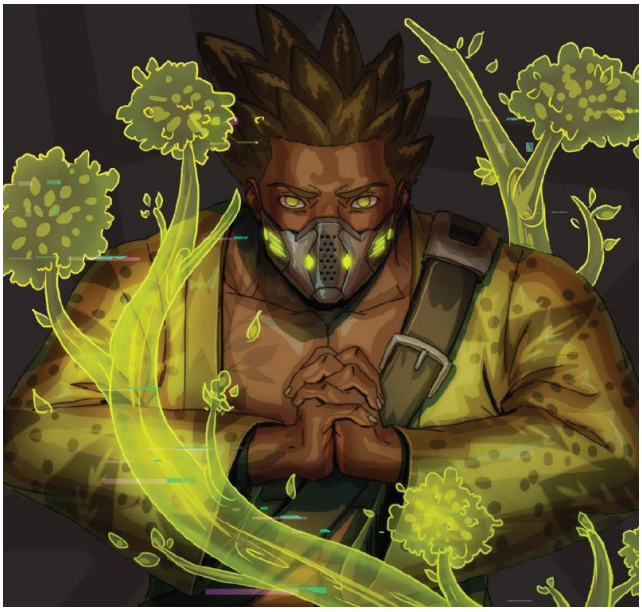
Mares do Sertão, como um projeto independente, traz poucas ilustrações em seu interior, e a maioria delas ocupa menos de um quarto da página, sendo consideradas pequenas. No entanto, elas desempenham bem suas funções, e apresentam escolhas cuidadosas de elementos estéticos e culturais a serem representados, chamando a atenção com seu estilo simples e ao mesmo tempo bastante expressivo.

5.1.3 Mojubá

Mojubá é um livro de RPG com temática afrofuturista de fantasia urbana que se passa em um mundo secundário que mescla influências das narrativas mitológicas afro-brasileiras e do povo Iorubá. A proposta desse jogo é que cada jogador interprete um “cria”, um descendente de algum do Orixás que regem o mundo que conta com poderes mágicos para lidar com os desafios do dia a dia, como enfrentar horas no trânsito ou participar de uma batalha de rap, enquanto combate espíritos malignos. Com essa temática, o jogo foi bem-sucedido duas vezes em campanhas de financiamento coletivo. Da primeira vez, em 2021, arrecadou quase dezesseis mil reais, partindo de uma meta inicial de apenas três mil (Mojubá RPG, 2021). Esse projeto inicial envolvia apenas a publicação do livro em formato digital, que seria distribuído para os apoiadores através do e-mail, e que já contava com diversas ilustrações de fantasia na temática afrofuturista. A campanha foi tão bem-sucedida que a editora IndieVisível Press abraçou o projeto e propôs o lançamento de uma versão física, ampliada, com mais ilustrações e um novo projeto gráfico. Essa segunda versão também obteve sucesso em seu financiamento (Mojubá, 2022), partindo de uma meta inicial de oito mil reais e arrecadando pouco mais de vinte e dois mil.

O livro aqui analisado é o resultado desse segundo financiamento. É um livro de tamanho A5, com capa cartão e lombada quadrada, com 180 páginas coloridas e 56 ilustrações. Como característica definidora do gênero afrofuturista, sempre que aplicável, as ilustrações trazem protagonismo negro. Algumas delas (como exemplificado na Figura 17) apresentam figuras humanas com as quais um leitor ou uma leitora podem se identificar com facilidade, muitas vezes unidas a elementos fantásticos de origem sobrenatural ou tecnológica, como é comum ao gênero narrativo.

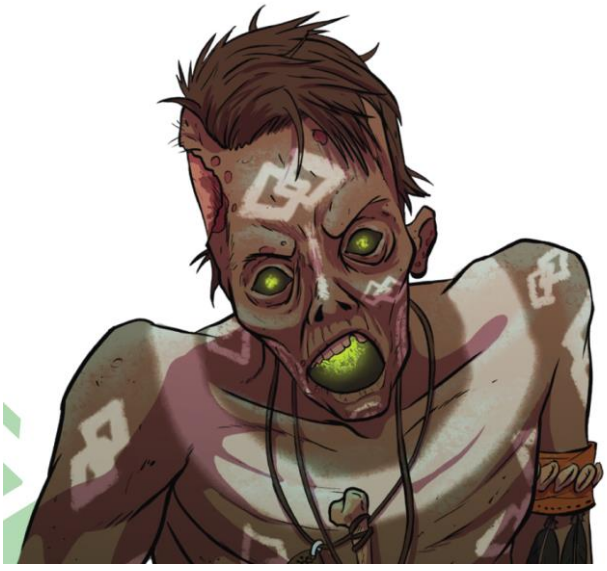
Figura 17 – Personagem que une elementos considerados mágicos e tecnológicos



Fonte: Conti, L.; Sampaio, L. Mojubá. Rio de Janeiro: IndieVisível Press, 2023, p. 86

Outras trazem representações de criaturas imaginárias (como na Figura 18), de figuras fisiognomônicas ou de seres fantásticos baseados em mitos ou histórias, da mesma forma que nas representações tradicionais da Fantasia já mencionadas.

Figura 18 – A figura monstruosa de um Corpo Seco, criatura baseada no folclore brasileiro

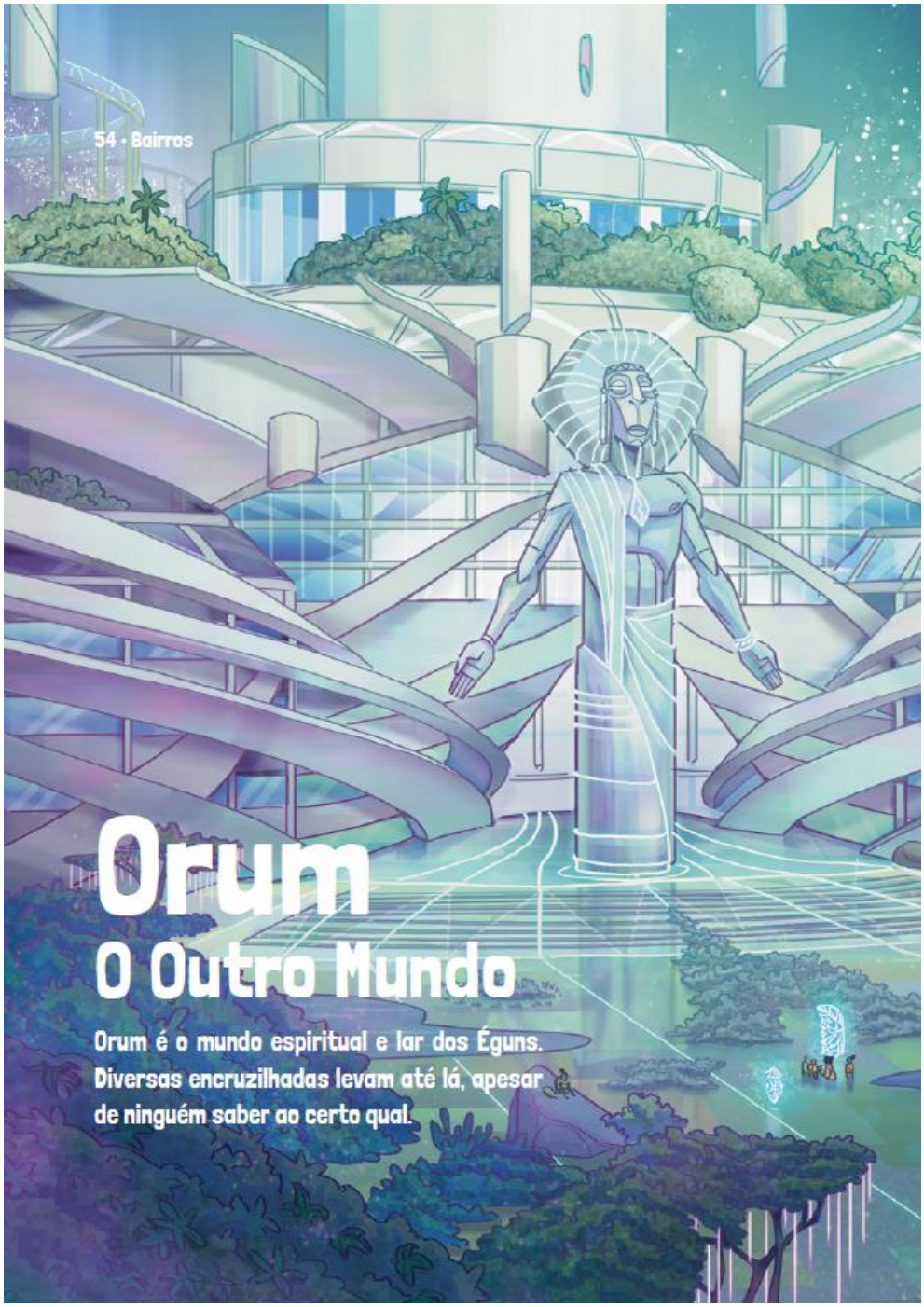


Fonte: Conti, L.; Sampaio, L. Mojubá. Rio de Janeiro: IndieVisível Press, 2023, p. 164.

Quase metade das ilustrações do livro ocupam a página inteira, muitas vezes sangrando as margens. Várias delas apresentam características das ilustrações informativas, e possuem relação de interferência com o texto, que

complementa as informações não verbais comunicadas pela imagem. É o caso, por exemplo, das páginas que abrem as descrições de exemplos de lugares do mundo secundário proposto pelo jogo, como se pode ver na Figura 19.

Figura 19 – Ilustração de página cheia com sobreposição de texto em relação de interferência



Fonte: Conti, L.; Sampaio, L. Mojubá. Rio de Janeiro: IndieVisível Press, 2023, p. 54.

A Figura 19 informa quem a observa sobre características importantes deste mundo secundário, como a justaposição de arquitetura avançada,

elementos sobrenaturais e áreas de vegetação exuberante. O texto sobreposto a imagem, porém não inscrito nela, complementa essas informações, apresentando o nome do lugar e uma breve descrição, funcionando quase como uma legenda.

Além do protagonismo negro já mencionado, várias das ilustrações ainda trazem personagens de gêneros, biotipos e idades diferentes, ou que utilizam próteses tecnológicas ou mágicas. Isso informa ao leitor ou leitora a possibilidade de se contar histórias com personagens diversos, uma característica importante para o conceito de pluriverso e evidenciada, no caso, através do design de ilustração.

5.1.4 Solaria

Solaria é um RPG de ambientação e temática solarpunk que se passa em um mundo secundário chamado Aurora. A proposta é que os jogadores e jogadoras assumam o papel de Solares, agentes militares que saem em missões de campo com o objetivo de resolver problemas que interferem nos direitos das pessoas, ou o papel de Fazendeiros que trabalham em bases científicas promovendo o desenvolvimento do lugar de forma sustentável e se preocupando com a alimentação saudável dos outros moradores. Independente do papel escolhido, o grupo de jogadores trabalhará em conjunto para contar histórias que abordam a importância da coletividade na busca por um futuro melhor, sonhando com possibilidades utópicas, como é esperado no gênero solarpunk (M., L.; S., M., 2024).

O projeto de financiamento coletivo de *Solaria* partiu de uma meta inicial de oito mil reais e, após quarenta e cinco dias de campanha, arrecadou aproximadamente vinte e seis mil reais, sendo bem-sucedido e alcançando todas as metas extras propostas também pela editora IndieVisível Press.

O livro, resultado deste financiamento, tem o tamanho A5, com capa cartão lombada quadrada, miolo colorido com 134 páginas mais duas páginas de publicidade de outros títulos da editora no final, somando um total de 136 páginas. O livro traz cerca de 60 ilustrações de tamanhos variados, desde pequenos elementos gráficos nas páginas até ilustrações de página cheia que

sangram as margens. As cores predominantes da paleta são claras e solares, sugerindo as temáticas propostas pelo jogo.

Diferente de *Mojubá*, em *Solaria* os temas sobrenaturais cedem espaço aos elementos comuns da ficção científica. Nas ilustrações, as personagens humanas (como a da Figura 20) são bastante diversas, em questão de gênero, biotipos e etnia, e contracenam com robôs, animais domésticos ou de fazenda, ferramentas e instalações tecnológicas ou veículos futuristas. Várias das pessoas representadas nas ilustrações também apresentam próteses no lugar de membros ausentes ou implantes tecnológicos, o que informa aos observadores sobre as características futuristas do cenário e da ambientação no geral, e vai de acordo com o conceito decolonial de pluriverso.

Figura 20 – Ilustração de personagem em relação de interferência com o texto da página



Fonte: M., L.; S., M., Solaria. Rio de Janeiro: IndieVisível Press, 2024, p. 44.

A Figura 20 é uma das diversas ilustrações de pessoas que servem como arquétipo de personagem para que os jogadores e jogadoras usem no jogo. Essas ilustrações normalmente ocupam metade da página e estão acompanhadas de um pequeno texto descritivo que fala sobre o arquétipo, e não sobre a arte em si, em relação de interferência.

Solaria conta ainda com algumas ilustrações pequenas, que ocupam menos de um quarto do espaço da página, e que servem para construir um repertório visual na mente do jogador ou da jogadora sobre a ambientação do livro (como a Figura 21). Normalmente estão em relação de co-referência com o texto verbal, relacionando-se de modo indireto ao mesmo aspecto do mundo que esses apresentam, sem traduzi-los visualmente, no entanto.

Figura 21 – Ilustração pequena em relação de co-referência com o texto do capítulo em que é utilizada



Fonte: M., L.; S., M., Solaria. Rio de Janeiro: IndieVisível Press, 2024, p. 90.

O livro também utiliza algumas ilustrações de tamanho grande, algumas delas sangrando as margens das páginas e outras até mesmo ocupando a área de páginas duplas (Figura 22), como as que precedem as seções que descrevem as nações que compõe o mundo secundário que serve como cenário do jogo. Essas, especificamente, têm quadros de texto descritivo sobrepostos a elas, gerando uma relação de co-referência. Apesar de o quadro estar no mesmo espaço ocupado pela ilustração, o texto não faz parte dela, não estando inscrito na imagem. Isso pode ser percebido pelo quadro branco que separa o plano da imagem do plano do texto, gerando um distanciamento entre esses elementos que não é observado na relação de interferência. Além disso, o texto não funciona como uma legenda ou anotação, mas se refere ao cenário de forma

independente da imagem, que exerce uma função informativa para o observador, apresentando características visuais do cenário.

Figura 22 – Ilustração de página dupla, utilizada na apresentação de parte do mundo secundário apresentado em Solaria



Fonte: M., L.; S., M., Solaria. Rio de Janeiro: IndieVisível Press, 2024, pp. 96-97.

A Figura 16 tem características que podem ser observadas em outras ilustrações de *Solaria*, e que estão bastante relacionadas aos princípios do Manifesto Solarpunk: cidades que utilizam fontes de energia renováveis, construídas de modo a manter um equilíbrio com áreas de vegetação preservada e fazendas, a presença de um rio de águas límpidas. Além disso, também é possível observar elementos tecnológicos que podem ser considerados futuristas, como máquinas agrícolas aparentemente autômatas e sem emissão de fumaça.

Essa e outras ilustrações permitem que os jogadores e jogadoras compreendam melhor a proposta do cenário, e comparem suas características com as de nosso mundo. Essa relação entre o mundo secundário de Aurora e o mundo primário é destacado logo nas páginas iniciais do livro, onde os autores explicam que:

> Aurora é a ilha de tamanho continental onde todas as tramas de **Solaria** acontecem, lembrando brevemente a nossa Austrália. Entretanto, todas as nações, culturas, histórias e demais características que envolvem este cenário foram construídas com o objetivo de conectar os pilares do *Solarpunk* às particularidades que encontramos no nosso querido Brasil. Afinal de contas, toda fantasia é capaz de ter um pouco do nosso jeitinho de ser (M., L.; S., M., 2024, p. 15).

A possibilidade de comparar o mundo fantástico de Aurora ao nosso mundo permite que os jogadores imaginem novas possibilidades e almejem o futuro otimista e quase utópico proposto pelo jogo e pelo próprio gênero solarpunk. Essa atitude cria, na mente de quem lê, um repertório visual e narrativo que pode servir como base para o desejo de mudanças e transformações sociais, econômicas ou de estilo de vida, e permite que o design desempenhe sua função de ferramenta transformadora da realidade, através da ilustração, mesmo que a princípio limitada à imaginação das pessoas.

5.1.5 Old Dragon

A segunda edição de um jogo originalmente lançado de forma independente em 2010, depois editado pela Redbox Editora (hoje Editora Buró), foi publicada em 2023 através de uma campanha de financiamento coletivo bem-sucedida no final de 2022. A campanha iniciou com uma meta de cinquenta mil reais, e arrecadou um total de aproximadamente quatrocentos mil reais. A proposta do jogo é reproduzir, na escrita, nas regras e na arte as características e o modo de jogar dos primeiros títulos de RPG lançados no final dos anos 1970. O jogo tem como sua maior inspiração a primeira edição de *Dungeons & Dragons*, lançado em 1977 e a franquia de maior sucesso comercial da categoria até hoje.

O principal livro que resultou desse financiamento tem formato A5, encadernação em capa dura, miolo colorido de 188 páginas e ricamente ilustrado, com 70 ilustrações que alternam entre o colorido e o preto e branco. A campanha também viabilizou a produção de vários outros livros da coleção, mas apenas o livro de regras básicas foi selecionado para este estudo.

Old Dragon, portanto, oferece um jogo que se diz similar aos primeiros jogos do gênero e que é carregado de referências estéticas dos produtos da época, como o estilo das ilustrações e a inspiração neomedievalista fantástica que pode ser identificada em diversos outros títulos. Desta forma, o livro usa

suas ilustrações em preto e branco como forma de acenar para os jogos dos anos 1970 e 1980, e as ilustrações coloridas para lembrar da segunda edição de *Dungeons & Dragons*, a primeira impressa com ilustrações coloridas, além de buscar atrair públicos mais jovens.

A estética neomedievalista fantástica pode ser observada nas representações de personagens no livro, seja nas roupas desenhadas, idealizadas como as vestes comuns das pessoas da Idade Média, ou nas combinações anacrônicas de armas da Alta Idade Média e armaduras que só foram ser desenvolvidas e utilizadas durante o Renascimento. Essa mistura de referências visuais e históricas em algo coerente é uma das principais características dessa estética, cujos autores costumam descrever seus mundos secundários como uma versão idealizada de um passado mais simples.

Old Dragon faz pouco uso de ilustrações de página cheia. As três desse tipo presentes no livro são, na verdade, várias ilustrações pequenas colocadas lado a lado, com texto inscrito em relação de coexistência e que acabam exercendo como principal função a função informativa. Elas servem para situar quem as observa sobre os diversos objetos mencionados pelas regras do jogo, construindo um repertório visual enquanto o texto inscrito descreve o que cada um desses itens é. Um exemplo de aplicação dessas ilustrações pode ser visto na Figura 23, que apresenta o que o livro define como equipamento de aventura. Além disso, pode-se observar que essa ilustração foi produzida em preto e branco, numa linguagem visual que se aproxima bastante das gravuras dos livros de contos de fada, das ilustrações usadas nas revistas *pulp* e das que servem de abertura de capítulos de alguns livros de Fantasia, como a da Figura 23 já mencionada anteriormente.

Figura 23 – Ilustração de página cheia, com elementos visuais em relação de coexistência com os textuais



Fonte: Sá Neto, A.; Beltrame, R. **Old Dragon.** Rio de Janeiro: Buró, 2023, p. 63.

Em maior quantidade estão as ilustrações médias, usadas às vezes com a função informativa, quando descrevem os aspectos físicos e visuais de seres fantásticos como elfos e monstros, e às vezes usadas de forma a sugerir ideias de possíveis narrativas inspiradas pela temática neomedieval do jogo. Quando usadas para apresentar as possibilidades que o jogo oferece aos grupos de jogadores com relação a criação de personagens, as ilustrações mais informativas trazem certa diversidade em suas representações, principalmente nos quesitos de gêneros e etnias, ainda que de forma mais tímida quando comparadas às ilustrações de *Mojubá* e *Solaria*. Já as ilustrações mais narrativas normalmente são utilizadas no livro apresentando cenas e acontecimentos que podem ser emulados durante uma partida, como elementos comuns a histórias do gênero da Fantasia. Nelas também podemos ver a justaposição de elementos reconhecíveis, como personagens humanos ou humanoides, com elementos fantásticos, como seres monstruosos ou efeitos que só podem ser descritos como sobrenaturais. A Figura 24 é uma ilustração média, que ocupa metade da página e é usada na abertura do capítulo que se refere as regras de combate, estando, portanto, em uma relação de co-referência com o texto.

Figura 24 – Ilustração de tamanho médio que desempenha a função narrativa



Fonte: Sá Neto, A.; Beltrame, R. **Old Dragon.** Rio de Janeiro: Buró, 2023, p. 79.

Ainda dentro das ilustrações narrativas de tamanho médio também há aquelas que foram produzidas em preto e branco (como a da Figura 25) e que exercem a mesma função dentro do livro, mas que também servem para evocar a sensação de se jogar algo mais antigo ou tradicional, apesar de *Old Dragon* ser um jogo contemporâneo.

Figura 25 – Ilustração em preto e branco, de tamanho médio, que desempenha a função narrativa e busca evocar a sensação dos jogos antigos



Fonte: Sá Neto, A.; Beltrame, R. **Old Dragon.** Rio de Janeiro: Buró, 2023, p. 80.

Já as ilustrações pequenas são usadas em algumas páginas como forma de representar visualmente algo que o texto está descrevendo, numa relação de co-referência, sem traduzir diretamente os conceitos apresentados. Na seção final do livro, no entanto, elas são mais usadas para descrever as criaturas fantásticas (Figura 26) que as regras apresentam como opções de adversários e antagonistas para as histórias que o jogo possibilita contar, servindo como fonte de informação para que grupos de jogadores consigam imaginar melhor as cenas descritas durante a partida.

Figura 26 – Ilustração de criatura fantástica, cuja principal função é informativa



Fonte: Sá Neto, A.; Beltrame, R. **Old Dragon.** Rio de Janeiro: Buró, 2023, p. 174.

Essas ilustrações da seção final são todas feitas em preto e branco, da mesma forma que as ilustrações de criaturas e monstros presentes nas primeiras edições de *Dungeons & Dragons* (Franco, 2019). É possível notar, portanto, como o design de ilustração pode ser utilizado para diferentes objetivos dentro de um mesmo projeto. Seja para a criação de elementos visuais capazes de se conectar com as lembranças e expectativas de um jogador ou jogadora que anseia por reviver uma experiência que teve no passado ou para gerar curiosidade e aguçar o interesse de novos usuários sobre um produto editorial que une o que é considerado clássico com as técnicas contemporâneas.

5.1.6 Tormenta 20

Tormenta 20 é a edição comemorativa de vinte anos do RPG brasileiro antes conhecido apenas como *Tormenta*. O jogo nasceu nas páginas da revista *Dragão Brasil*, no início dos anos 2000. Na época, *Tormenta* era um cenário de fantasia que podia ser usado com diversos sistemas de regras, entre eles *Dungeons & Dragons*. Com o tempo e o reconhecimento do público, o cenário ganhou mais espaço e recebeu algumas versões diferentes, no formato de revistas com encadernação de lombada quadrada que poderiam ser encontradas em bancas de jornais. A comercialização em bancas de jornais, a custos significativamente mais baixos do que os livros de RPG publicados no mesmo período, foi essencial para a grande popularização de *Tormenta* ao lado

da revista *Dragão Brasil* (Franco *et al*., 2017). Com o lançamento da versão brasileira da terceira edição de *Dungeons & Dragons*, que veio acompanhada do documento conhecido como *Open Game License* (OGL), que permitia que qualquer pessoa utilizasse as regras centrais de D&D para desenvolver seus próprios jogos, *Tormenta* ganhou um sistema próprio baseado na OGL, com mudanças que abraçavam as características do cenário.

Em 2019, às vésperas do vigésimo aniversário do jogo, a editora Jambô abriu uma campanha de financiamento coletivo na plataforma online Catarse para viabilizar a publicação da edição comemorativa, que trazia um conjunto atualizado de regras e ilustrações inéditas em um livro cujo conteúdo seria construído com a participação dos apoiadores da campanha através de um sistema de enquetes e votos populares. A campanha, dividida em duas etapas, arrecadou aproximadamente 2,5 milhões de reais, sendo a recordista de arrecadação da plataforma durante algum tempo (Tormenta 20, 2019).

O livro resultante desta campanha bem-sucedida tem 400 páginas, miolo totalmente colorido impresso em papel couché, encadernação em capa dura com detalhes em verniz localizado e sobrecapa ilustrada.

O livro conta com impressionantes 142 ilustrações, quase todas coloridas, de tamanho médio em sua maioria. Quinze dessas ilustrações ocupam páginas cheias ou páginas duplas, sangrando as margens do papel, localizadas principalmente nas aberturas dos capítulos, como a Figura 27.

Figura 27 – Ilustração de página dupla que abre o capítulo 4 de Tormenta 20



Fonte: Dei Svaldi *et al.*, 2020, pp. 158 e 159.

Na ilustração apresentada na Figura 27 já é possível identificar a presença de personagens de etnias, idades e biotipos diferentes, muitas vezes em posições de destaque. Essa diversidade é observada em várias das ilustrações do livro e principalmente nas aberturas de capítulo. Essas ilustrações têm muitas características ligadas à função narrativa, sugerindo sequências de acontecimentos e possibilidades de cenas que podem ser experimentadas pelos jogadores durante uma partida de *Tormenta 20*. Também desempenham bem as outras funções, informativa e persuasiva, pois diversas vezes demonstram detalhes do cenário e o funcionamento de certos elementos do mundo de fantasia, além de serem chamativas e atraentes, podendo cativar a atenção de um leitor iniciante que folheie as páginas do livro.

Outras ilustrações, normalmente de tamanho médio, funcionam como modo de informar ao leitor como um personagem de um determinado tipo se parece, como a Figura 28, que pode ser encontrada logo no primeiro capítulo, dedicado a ensinar os jogadores a como criar seus próprios personagens.

Figura 28 – Ilustração de personagem da classe Cavaleiro



CAVALEIRO

Desde que a civilização se estabeleceu em Arton, sempre houve a necessidade de combater ameaças e defender os inocentes. Antes que grandes escolas de magia formassem arcanos poderosos, antes que exércitos permanentes guardassem as fronteiras, antes mesmo que grupos de aventureiros fossem comuns, havia um tipo de herói que tomou para si a missão de travar essa luta incessante. Eles usavam as mais avançadas ferramentas disponíveis: cavalos, espadas, armaduras. Para se manter leais, faziam juramentos e se organizavam em ordens. Assim se formou a nobre tradição da cavalaria.

O cavaleiro é parte de uma longa história de heroísmo. Às vezes considerados antiquados ou até anacrônicos, estes combatentes têm os mesmos ideais e usam as mesmas táticas que seus predecessores desenvolveram séculos atrás. Muitas vezes são formais e grandiosos, até mesmo arrogantes, pois carregam a responsabilidade de honrar muitas gerações de cavalaria.

Cavaleiros costumam estar ligados à nobreza. Em sua forma mais básica, são pequenos nobres que fazem juramentos para proteger a ordem social existente. Portam o título *sir* e têm um posto acima do povo comum. Isto não significa opressão ou tirania — nos lugares mais tradicionais de Arton, os nobres têm o dever de ir à guerra e defender os plebeus, fazendo por merecer seus privilégios. Existem cavaleiros ligados apenas a um reino ou feudo, mas outros fazem parte de ordens específicas. Seja como for, cavaleiros não escondem suas lealdades: ostentam o brasão de seu senhor ou o símbolo de sua ordem com orgulho em seu escudo ou estandarte.

Ninguém pode simplesmente decidir ser um cavaleiro. O processo de treinamento em geral envolve ser escudeiro de um cavaleiro mais experiente. O candidato então é sagrado por um nobre ou um cavaleiro mais antigo, através de uma cerimônia rápida que envolve algum tipo de promessa de fazer o bem e permanecer honrado. Contudo, muitos cavaleiros não dão grande importância a estes juramentos e usam seu título e suas armas para roubar, matar e dominar com mais facilidade. Algumas ordens de cavalaria estão infestadas de nobres que só desejam o título, sem nunca merecê-lo. Mesmo assim, todo cavaleiro espera ser tratado como um igual por outro cavaleiro, ainda que sejam inimi-

Orion Drake. Nem dor, nem medo, nem mutilação podem deter o cavaleiro da Luz

Bruno Müller da Silva 108402 bm.muller@gmail.com

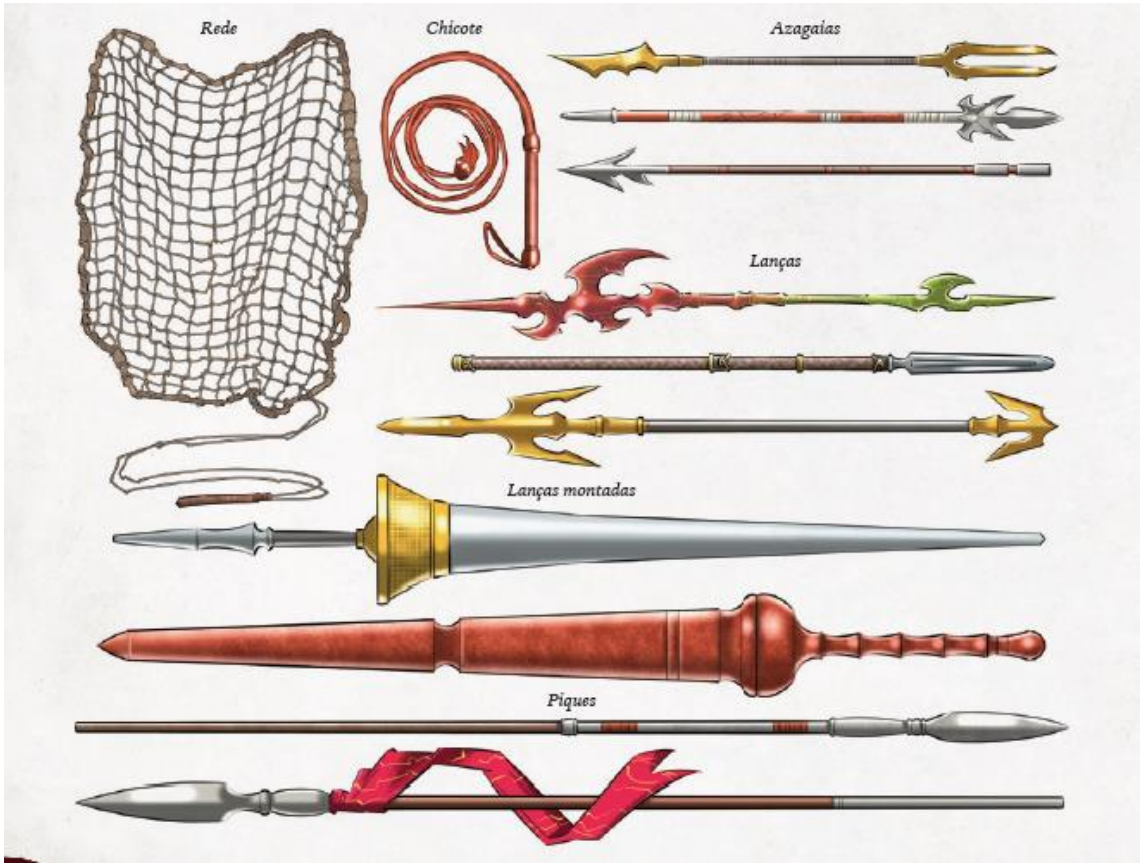
Fonte: Dei Svaldi *et al.*, 2020, p. 52.

Essa ilustração, em relação de interferência com o texto verbal, traz a figura de um cavaleiro já idoso, com aparência de veterano, que tem apenas um braço e continua tendo um porte altivo e heroico, mostrando que personagens idosos e PCDs também têm protagonismo nesse mundo, assim como em outros livros usados nesta análise. A ilustração adquire características da função informativa, mostrando aos leitores uma possibilidade de como um personagem cavaleiro pode ser imaginado ou representado. Também possui características

narrativas, quando faz o leitor imaginar os eventos pelos quais este veterano já passou.

O livro também traz imagens que servem para construir o repertório visual dos jogadores, com representações de objetos mencionados no texto e representados em ilustrações como a da Figura 29, que estão em relação de coexistência com os textos associados a ela.

Figura 29 – Ilustração de armas presentes no jogo, em relação de coexistência com o texto verbal



Fonte: Dei Svaldi *et al.*, 2020, p. 146.

De forma similar à Figura 23, proveniente de *Old Dragon*, a Figura 29 apresenta algumas das armas que podem ser utilizadas pelos personagens dos jogadores ao longo das sessões de jogo.

Outra característica revelada pelas ilustrações escolhidas é a estética neomedievalista fantástica, também presente no livro *Old Dragon*. Em *Tormenta 20*, diferente do outro título analisado, essa estética adquire tons mais claros, talvez mais heroicos e otimistas, representando os tipos de experiência e as histórias que podem ser vivenciadas pelos jogadores. Os autores definem o

cenário como um mundo de aventuras que precisa de heróis, e as ilustrações dão o tom que pode ser esperado de um cenário como esse.

Apesar da ambientação primariamente neomedieval, *Tormenta 20* também apresenta elementos visuais e narrativos provenientes de outras manifestações da fantasia, como as engenhocas típicas das histórias de ficção científica (Figura 30).

Figura 30 – Engenhocas típicas de histórias de Ficção Científica também são usadas em Tormenta 20



Fonte: Dei Svaldi *et al.*, 2020, p. 67.

Essa variedade de referências e anacronismo é uma das principais características de *Tormenta 20*, que nasce com inspiração em histórias consagradas de fantasia, mas também de mangás, animes (animações japonesas) e jogos de videogame, como uma grande colcha de retalhos de referências da cultura pop que foi sendo construída ao longo de vinte anos de história e ganhando coerência interna com o apoio de uma série de publicações paralelas, como livros de fantasia e histórias em quadrinhos, de forma bastante similar ao processo de popularização de *Dungeons & Dragons* (Franco, 2019).

5.2 Discussões da Análise Documental

Depois de analisar parte dos livros selecionados para este trabalho, é possível afirmar que as publicações de RPG de Fantasia são mídias que fazem um extenso uso de ilustrações do gênero, aproveitando as possibilidades dessa linguagem visual em diversas funções. Os livros analisados trazem, em média, uma ilustração a cada três páginas, uma quantidade bem elevada. Nota-se também, nesses produtos contemporâneos, a preocupação com uma representação mais diversa de personagens, que contemple gêneros, etnias, biotipos diferentes e, nos casos de *Mares do Sertão, Mojubá, Solaria* e *Tormenta 20,* não excluindo ou evitando o protagonismo de pessoas com deficiência física, característica importante quando se leva em consideração a atitude decolonial presente no conceito de pluriverso e a vontade de se contar histórias que se relacionem com um número maior de pessoas. Em várias das ilustrações presentes nesses livros, essas personagens ocupam uma posição de claro protagonismo ou importância no mundo secundário apresentado.

A mesma característica de diversidade pode ser observada parcialmente em *Old Dragon*, numa frequência bem menor quando em comparação aos outros livros analisados. Neste título, existe uma boa variedade de protagonismo entre figuras de diferentes gêneros e etnias em ilustrações mais informativas, principalmente nos capítulos iniciais voltados para ensinar aos jogadores o passo a passo da criação de seus próprios personagens de jogo, mas é notável a ausência de representação PCD, por exemplo.

No caso de *Lições*, a questão da diversidade nas ilustrações também ocorre de forma parcial. Todas as ilustrações do livro envolvem os quatro personagens, Sabrina, Felipe, Anne e Lucas e, embora haja uma clara intenção em representar pessoas de diferentes gêneros e etnias, todos ainda são muito normativos em termos de idade e biotipo. Aqui também não há qualquer representação PCD.

É interessante notar, porém, que a preocupação com uma variedade étnica e de gênero está presente tanto em jogos menores quanto em produções muito maiores, no ponto de vista do mercado editorial. Além disso, no caso dos

livros selecionados, ela não se limita a produções independentes, mas ganha espaço e destaque em grandes produções editoriais como *Tormenta 20*.

O Quadro 4 apresenta os resultados da análise documental de forma resumida, onde é possível ver a frequência de uso de ilustrações e a proporção delas com relação a página. As ilustrações foram categorizadas em pequenas (P), médias (M) e grandes (G), de acordo com os critérios estabelecidos na metodologia.

Quadro 4 – Resumo dos resultados da análise documental

Livro	**Páginas**	**Ilustrações**				**Diversidade**
		Totais	**P**	**M**	**G**	
Lições	120	111	93	7	11	Parcial
Mares do Sertão	124	23	21	1	1	Sim
Mojubá	178	56	6	25	25	Sim
Solaria	136	60	12	34	13	Sim
Old Dragon	188	70	28	39	3	Parcial
Tormenta 20	400	142	36	92	15	Sim

Fonte: Elaborado pelo autor.

Também é possível notar a importância do design de ilustração no projeto gráfico desses materiais analisados. A unidade gerada pela direção das ilustrações, que define temáticas, estilos visuais e que se torna possível quando leva em conta as características do mundo secundário apresentado por cada livro. Esse, aliás, é um aspecto em que *Old Dragon* e *Lições* se distanciam bastante de *Mojubá* e de *Solaria*. Por não apresentar um mundo secundário específico em suas páginas, as ilustrações de *Old Dragon* precisam ser mais genéricas, de forma a servir como exemplo para as diversas possibilidades de ambientação dentro da estética neomedieval fantástica que podem ser desenvolvidas pelos jogadores ao longo da experiência do jogo. *Lições*, por se propor a ser um jogo onde os jogadores criam seus próprios mundos para explorar, por definição não pode apresentar uma única ambientação para seus leitores, o que se torna um desafio para quem ilustra. Em *Tormenta 20*, no entanto, as ilustrações podem até apresentar estilos mais diversos, quando comparadas entre si, mas acabam seguindo uma diretriz geral relacionada ao

mundo secundário apresentado no livro, a terra de Arton. Por isso geram a sensação de unidade e coerência, inclusive com personagens recorrentes representados em ilustrações e momentos diferentes no mesmo manual.

Em *Mojubá* e *Solaria*, o design é o elemento de coesão entre as ilustrações, uma vez que observa e respeita as características de ambos os mundos secundários apresentados pelos respectivos livros. Já *Lições* permite aos leitores, através de suas ilustrações, imaginar personagens que transitem e se adaptem a diversos mundos secundários em momentos diferentes da narrativa construída dentro de uma ou mais sessões de jogo. É o design da ilustração que permite que esse conceito de mudança, travessia e adaptação proposto pelo jogo seja mais facilmente compreendido pelos jogadores. Colocar esse papel do design em evidência para os alunos de graduação que almejam trabalhar com ilustração pode dar a eles o diferencial para que se destaquem em um mercado de trabalho ainda com bem pouca formação teórica especializada no Brasil.

5.3 Memorial da experiência docente no período 2020-2024

Detalho, novamente em primeira pessoa, a experiência docente que colaborou fortemente com a construção da metodologia resultante desta pesquisa.

Durante o período de doutoramento tive a oportunidade de ministrar diversas disciplinas (Quadro 5) dentro do curso de Design (Bacharelado) da Unesp de Bauru como professor bolsista (ANEXO II). Esta atuação ocorreu entre os anos de 2020 e 2024, sendo parte integrante de minha formação acadêmica. Foi ao longo desse tempo que percebi a necessidade e a relevância de se tratar do ensino de ilustração dentro do curso de graduação, pois diversos alunos demonstravam interesse no assunto e se mostravam frustrados pela falta de aulas relacionadas ao tema no currículo vigente naquele momento, e de oportunidades de desenvolverem trabalhos voltados para essa área de atuação.

Quadro 5 – Disciplinas ministradas durante o doutoramento

Período	Disciplina	Turmas	Alunos
2º sem / 2020	Metodologia de Projeto I	4º Termo – Gráfico (diurno)	28
		4º Termo – Gráfico (noturno)	30
		4º Termo – Produto (noturno)	29
1º sem / 2021	Metodologia de Projeto II	5º Termo – Gráfico (diurno)	24
		5º Termo – Gráfico (noturno)	34
		5º Termo – Produto (noturno)	30
2º sem / 2021	Metodologia de Projeto I	4º Termo – Gráfico (diurno)	26
		4º Termo – Gráfico (noturno)	41
	Produção Gráfica III	5º Termo – Gráfico (diurno)	29
		5º Termo – Gráfico (noturno)	29
1º sem / 2022	Plástica I	1º Termo (diurno)	40
	Metodologia de Projeto II	5º Termo – Gráfico (diurno)	34
		5º Termo – Gráfico (noturno)	29
2º sem / 2022	Plástica II	2º Termo (noturno)	36
	Metodologia de Projeto I	4º Termo – Gráfico (diurno)	37
		4º Termo – Gráfico (noturno)	39
1º sem / 2024	Metodologia de Projeto II	5º Termo – Produto (noturno)	18
	Ilustrando Fantasia	Disciplina Optativa	40

Fonte: Elaborado pelo autor com base em documento emitido pela Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, UNESP – Campus de Bauru.

Comecei lecionando as disciplinas de Metodologia de Projeto I e II junto às turmas do 4º e 5º termos do curso de Design, em ambas as habilitações oferecidas na época: Design Gráfico e Design de Produto. Nestas disciplinas,

com a finalidade de preparar as aulas e planejar o andamento do semestre, pude mergulhar mais a fundo nas diversas ferramentas e processos projetuais utilizados por designers para estudar e desenvolver propostas de soluções para diversos tipos de problemas. Nelas, também sempre procurei propor trabalhos que permitissem aos alunos atuarem em suas áreas de interesse. Para isso, costumava-se planejar os trabalhos dos dois semestres em conjunto, para que fosse possível aos alunos que assim o desejasse, prosseguir com o mesmo tema de um semestre para o outro e aprimorar os resultados apresentados.

Em Metodologia de Projeto I concentrei as aulas teóricas onde explorava os principais autores de metodologia de design sugeridos na ementa do curso. Metade das aulas foram expositivas e nelas contei com o suporte de apresentações de slides desenvolvidas por mim e debates realizados com as turmas sobre os assuntos apresentados em cada aula. O restante das aulas foi ocupado por tarefas para serem realizadas em sala (ou em *ambientes virtuais de aprendizagem* durante os anos de 2020 e 2021, devido à pandemia de COVID-19). Essas tarefas constituíram as primeiras etapas do trabalho desenvolvido durante o semestre em que cada grupo, normalmente formado por quatro a seis alunos, escolheu um público de interesse específico e um problema para analisar, utilizando-se de ferramentas consagradas do Design. A última etapa do trabalho do semestre foi apresentar um projeto que buscasse resolver alguns aspectos do problema escolhido, utilizando as ferramentas apresentadas em aula.

Metodologia de Projeto II foi uma continuação direta do semestre anterior. Esta disciplina teve um caráter muito mais prático, com a proposição de um trabalho maior e mais complexo para os alunos. Para esse trabalho cada grupo, novamente constituído por quatro a seis alunos, deveria desenvolver um projeto de design cuja produção pudesse ser viabilizada por meio de um financiamento coletivo. Com este objetivo, as aulas teóricas foram voltadas para organização de cronogramas, gerenciamento de projeto, métodos de precificação e planejamento de campanhas de financiamento (tema para o qual recebemos uma especialista na área, Lígia Colares, como palestrante convidada). Nesse semestre também aproveitei para introduzir conceitos de Design Emocional que poderiam ser aproveitados pela turma para desenvolver projetos que se

relacionassem culturalmente com o público que cada grupo pretendia atender. Os resultados obtidos neste trabalho foram bastante satisfatórios. As Figuras 31 e 32 mostram parte do trabalho intitulado *Luli Descobre*, resultado obtido por Beatriz Yuri Fukumoto, Bianca dos Santos Sena, Isabella Mari Ono e Lorena Couto Chiaperini, desenvolvido durante o primeiro semestre de 2022, quando lecionei a disciplina pela segunda vez.

Figura 31 – Mockup da primeira versão de *Luli Descobre*, desenvolvido em 2022 por alunas da disciplina de Metodologia de Projeto II



Fonte: Cedido por Beatriz Fukumoto, Bianca Sena e Lorena Chiaperini.

Figura 32 – Página interna da primeira versão de *Luli Descobre* produzida em 2022



Fonte: Cedido por Beatriz Fukumoto, Bianca Sena e Lorena Chiaperini.

“Luli Descobre” surgiu na disciplina de Metodologia de Projeto II como a proposta para uma série de livros infantis sobre educação sexual e prevenção ao assédio e abuso. As alunas tiveram o cuidado de buscar o auxílio de profissionais de outras áreas além do Design, como a consultoria de uma psicóloga e de uma psicopedagoga. Depois, quando transformaram a proposta num trabalho mais aprofundado, o apresentaram como Trabalho de Conclusão de Curso.

Durante o segundo semestre de 2021 fui convidado a ministrar a disciplina intitulada Produção Gráfica III. No curso de graduação em Design da Unesp, essa disciplina se relaciona ao design e produção de livros, impressos ou digitais. Mais uma vez, dividi a disciplina em uma parte teórica e outra parte prática. Durante a parte teórica, exploramos temas como a história dos livros e do design gráfico contemporâneo, diagramação, design de capas de livros (com a participação da designer convidada Paula Cruz) e uso da ilustração em livros, tema que trouxe diretamente desta pesquisa. Também nos aprofundamos um pouco mais nos aspectos emocionais aplicados ao design gráfico, como explorei em pesquisa anterior (Franco, 2019). Além disso, tivemos palestras com profissionais do mercado editorial brasileiro (Francine Silva, designer na Editora Excelsior, Sol Coelho e Gabriela Colicigno, responsáveis pela Agência Magh) Para a parte prática da disciplina ofereci aulas de softwares voltados para diagramação. Para o trabalho da disciplina, estabeleci uma parceria com a agência Magh, empresa paulistana que agencia autores nacionais de fantasia, terror e ficção científica. A agência cedeu o texto original de uma coletânea de contos de terror, *Histórias (mais ou menos) Assustadoras*, que foi usado por todos os grupos da sala como material base para ser diagramado e ilustrado. Cada grupo, novamente composto por quatro a seis alunos, desenvolveu uma proposta para o livro contendo capa, quarta capa e orelhas ilustradas, ilustrações de abertura para todos os contos e pelo menos um capítulo completamente diagramado. A avaliação foi realizada em conjunto com os sócios da agência Magh, que deram um retorno profissional para os alunos.

Os alunos demonstraram ter gostado bastante da proposta e os resultados foram, em sua grande maioria, excelentes. A Figura 33 traz um

exemplo de resultado obtido por um dos alunos, Lorenzo Della Rosa Hernandes, com a proposta de capa do livro simulando a caixa do VHS de um filme de terror.

Figura 33 – Trabalho realizado em 2021 pelo aluno Lorenzo Della Rosa Hernandes para a disciplina de Produção Gráfica III



Fonte: Cedido por Lorenzo Della Rosa Hernandes.

A Figura 34 apresenta o resultado obtido pelos alunos Pedro Dias e Ana Jarnallo, que trabalharam em dupla. A figura apresenta a ilustração desenvolvida para a página imediatamente anterior ao sumário da coletânea, em que ambos decidiram adotar a estética de um teatro de marionetes de madeira para o projeto gráfico do livro.

Figura 34 – Trabalho realizado em 2021 pelos alunos Pedro Dias e Ana Jarnallo para a disciplina de Produção Gráfica III



Fonte: Cedido por Pedro Dias e Ana Jarnallo.

Um aspecto bastante interessante do trabalho desenvolvido pela turma em Produção Gráfica III foi o fato de todos os grupos de alunos partirem do mesmo texto original. Esse ponto inicial em comum tornou possível perceber como os repertórios, habilidades e interesses de cada grupo deram origem a trabalhos completamente distintos, fato que foi observado e comentado pelos próprios alunos.

Já em 2022, no primeiro semestre, tive a oportunidade de lecionar a disciplina de Plástica I para uma turma do primeiro ano do curso de graduação em Design no período integral. Essa disciplina tem como proposta introduzir os novos alunos aos conceitos básicos de composição e leitura de imagens, obras de arte e de design. Para isso, estudamos resumidamente alguns movimentos da história da arte, e alguns dos princípios básicos do design como ponto, linha, plano, equilíbrio, contraste, cor, etc. Tais princípios eram abordados em aulas expositivas e depois praticados em trabalhos individuais que deveriam ser realizados em sala de aula. Os trabalhos consistiam em temas definidos no início do semestre em conjunto com Rodrigo Rocha Carneiro, professor bolsista de Plástica I das turmas do período noturno, que deveriam ser interpretados pelos alunos e traduzidos visualmente por meio de ilustração ou qualquer outra técnica

de representação que fosse escolhida. Os resultados obtidos pelos alunos eram então fixados na parede, lado a lado, e discutidos coletivamente. Eram levantados os pontos positivos de cada resultado, quando os princípios do design estivessem aplicados de forma adequada, e indicados os pontos a serem mais bem trabalhados, sempre de forma descontraída.

A proposta para o trabalho final de Plástica I foi que cada aluno fizesse o estudo visual e simbólico de uma carta de tarô e depois produzisse uma releitura de acordo com um dos seguintes gêneros estéticos e narrativos: fantasia medieval (ou neomedieval fantástico), fantasia urbana, cyberpunk, ficção espacial ou pós-apocalíptico. Para auxiliar na compreensão dos gêneros narrativos, foram construídos painéis semânticos durante a aula de forma colaborativa com os alunos, com o auxílio do site Pinterest. Tanto as cartas quanto as temáticas atribuída a cada aluno foram sorteadas, e os resultados foram entregues em formato e suporte padronizado de 21 cm x 36 cm, três vezes maior do que o tamanho padrão de cartas de tarô. A Figura 35 apresenta alguns dos resultados obtidos pelos alunos.

Figura 35 – Releituras das cartas de tarô realizadas na disciplina de Plástica 1. Da esquerda para a direita: *O Diabo*, em estética neomedieval fantástica, por Filipe Caran Jacob; *O Julgamento*, em estética de ficção espacial, por Pedro Henrique Bacchiégga Doná



Fonte: Cedido por Filipe Jacob e Pedro Doná.

Em Plástica II o foco das aulas mudou de representações bidimensionais para representações e construções tridimensionais. Exploramos caraterísticas dos trabalhos como a forma e o volume, as texturas, os materiais escolhidos pelos alunos para cada uma das propostas. Começamos o semestre com exercícios de desenho cego, onde os alunos deveriam desenhar a própria mão sem olhar o resultado e sem tirar o lápis do papel, que estava coberto por um pedaço de papelão, usando um único traço de lápis que podia variar em peso e espessura. O objetivo era reforçar conceitos apresentados no semestre anterior, demonstrando como a mesma linha poderia causar impressões e resultados diferentes dependendo da maneira como era traçada. Depois realizamos um exercício de transição de forma (Figura 36) em que cada aluno começou modelando duas peças em argila: um cubo e uma forma orgânica. Numa segunda etapa, pedi que eles modelassem três estágios intermediários que mostrassem a transição progressiva do cubo para a forma orgânica que cada um desenvolveu.

Figura 36 – Trabalho de transição de forma das alunas Clarice Grigolon (esquerda) e Heloísa Varonez (direita)



Fonte: Acervo do autor.

Depois, ao longo do semestre, foram propostos e realizados diversos outros trabalhos, sempre explorando a tridimensionalidade, o volume, os materiais e outras características importantes dos produtos de design. Tivemos

algumas aulas fora da Unesp, com visitas a uma exposição de arte têxtil no Sesc de Bauru (*Entremeadas*, com curadoria de Adélia Borges) e realização de oficinas de bordado e outras técnicas de costura manual, que foram aproveitadas no trabalho em que os alunos deveriam projetar e confeccionar uma peça vestível.

Como Plástica I e II são disciplinas de primeiro ano do curso de graduação, nelas não nos aprofundamos em aspectos metodológicos do Design, mas sim em seus elementos mais básicos, já citados. Também foram apresentadas e discutidas as três funções dos objetos: prática, estética e simbólica, com exemplos do dia a dia. A julgar pelos resultados apresentados pelos alunos ao longo dos dois semestres, posso afirmar que a turma absorveu bem o conteúdo e passou a aplicá-lo de forma cada vez mais consciente e controlada em seus projetos.

Ter a oportunidade de lecionar essa variedade de disciplinas ao longo do meu processo de doutoramento me permitiu também ter uma visão mais ampla do que os próprios alunos esperam de um curso de graduação em Design, me fez ter contato com pessoas em diferentes estágios de aprendizado e com os mais diversos interesses. A posição de professor-bolsista também permitiu que eu fosse convidado para atuar como coorientador de alguns Trabalhos de Conclusão de Curso (TCCs).

Tive a honra de ser convidado por diversos alunos e alunas para atuar como coorientador de TCC durante o processo de doutoramento. Em todos esses trabalhos, pude compartilhar um pouco do meu conhecimento e da minha experiência projetual com os discentes, ao mesmo tempo em que entrava em contato com uma grande variedade de temas e assuntos que eram explorados por eles. Desta forma, ao mesmo tempo em que auxiliei no processo de desenvolvimento desses trabalhos, também aprendi a me adaptar às diferentes formas de trabalhar dos alunos. Além disso, como coorientador, pude participar de reuniões de orientação com docentes mais experientes, que compartilhavam gentilmente suas experiências e visões sobre esses processos. Isto me tornou mais flexível do ponto de vista projetual, de forma que eu pudesse me adaptar aos mais diversos temas, mesmo sem conhecê-los em profundidade inicialmente.

De todos os TCCs dos quais participei como coorientador, alguns se relacionaram diretamente com os meus interesses pessoais e com a minha pesquisa, e contribuíram diretamente para os resultados que alcancei com este trabalho.

Em 2022 o aluno Vinicius Pazian me convidou para coorientar seu TCC em conjunto com o Prof. Dr. Dorival Rossi, docente efetivo do curso de Design da Unesp de Bauru. Sua proposta era o desenvolvimento de um projeto voltado para *concept art*, área em que já atuava profissionalmente. Em reuniões de orientação, definimos alguns objetivos para seu trabalho. Ele deveria produzir esboços de cenários e personagens, registrando e relatando todas as etapas e ferramentas metodológicas utilizadas durante o processo. Auxiliando na orientação de Vinicius, pude experimentar algumas ferramentas que viriam a ser essenciais para esta pesquisa. Conversamos sobre gêneros narrativos, geoficção e criação de mundos, e o aluno optou por criar um pequeno cenário de fantasia com inspiração estética no povo afro-asiático Berber e no Império Bizantino.

Usando a estrutura de projeto proposta por Silva e Nakata (2016), Vinicius desenvolveu alguns painéis semânticos onde colocava como referências trabalhos de ilustradores que já conhecia ou admirava o estilo, além de imagens que o ajudassem a definir o tom desejado para seus próprios resultados. Depois, usando a técnica criativa de *brainstorm*, desenvolveu uma lista escrita de sentimentos, obras, ideias e termos políticos que o ajudassem a contextualizar melhor o projeto e definir seu caminho (Pazian, 2023). Assim que definiu a temática, partiu para a etapa de coleta de dados, onde fez uso novamente de painéis semânticos, desta vez contendo referências visuais sobre os povos reais que escolheu como inspiração para seu trabalho.

Em uma nova reunião de orientação, o aluno apresentou as referências e informações colhidas em sua pesquisa. Antes que ele seguisse para a etapa de criatividade ou de geração de alternativas, conversamos sobre aspectos da construção do mundo que ele buscava apresentar em suas ilustrações. Como ele queria tratar sobre temas políticos e falar sobre opressão de classe, resistência popular e revolução em sua ilustração, buscamos definir algumas

características daquele mundo secundário em conjunto. A partir dos painéis semânticos já desenvolvidos, ele decidiu representar a força opressora com características mais inspiradas no Império Bizantino, com uso de tecidos mais folgados e os detalhes em ouro usados pela realeza (Pazian, 2023). Também decidiu dar ao povo oprimido uma aparência trabalhadora, como se fossem mineradores ou algo do tipo, pegando emprestado as referências estéticas do povo Berber.

Depois disso o aluno passou para a etapa de criatividade ou de geração de ideias. Nessa etapa, ele produziu seis pequenos esboços (chamados de *thumbnails* entre os ilustradores profissionais) divididos em dois temas: revolução e opressão (Figura 37). Nesses esboços ele pôde testar a composição das ilustrações, as luzes e sombras, a volumetria e a sensação que cada uma delas transmitia.

Figura 37 – Esboços criados por Vinicius Pazian para a realização de seu TCC



Fonte: Pazian, 2023.

Feitos os esboços, ele escolheu o que considerou mais desafiador para os próprios conhecimentos de desenho e pintura para trabalhar de forma mais

aprofundada. Selecionou um dos esboços do tema “opressão” e trabalhou com mais detalhe. Redesenhou em proporções maiores, trabalhando melhor a perspectiva, os personagens e as estruturas representadas (Figura 38).

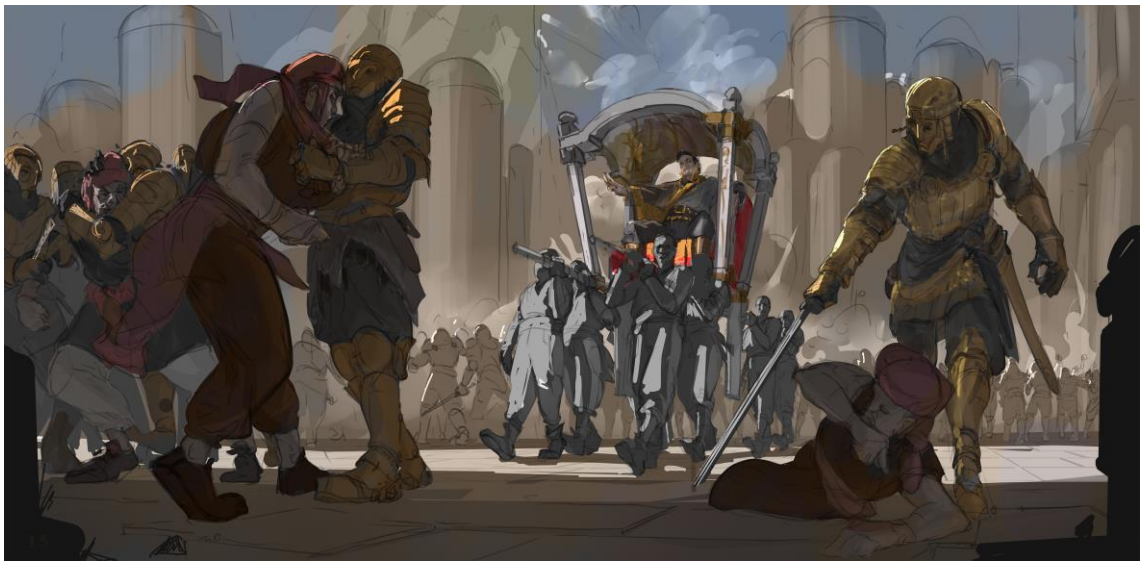
Figura 38. Esboço mais detalhado produzido por Vinicius Pazian.



Fonte: Pazian, 2023.

Ao chegar na etapa de desenvolvimento do desenho final, o aluno terminou de aplicar as características definidas durante o processo de construção daquele mundo, através de cores, texturas, luzes e sombras, detalhando a ilustração até o ponto em que ela satisfizesse suas expectativas (Figura 39).

Figura 39 – Resultado obtido por Vinicius Pazian em seu TCC intitulado *Opressão*



Fonte: Pazian, 2023

Embora já tivesse tido a oportunidade de orientar o desenvolvimento de ilustrações durante as disciplinas que lecionei no curso, o TCC do aluno Vinicius Pazian foi minha primeira chance de sugerir a aplicação de ferramentas de geoficção e de criação de mundos narrativos em um trabalho de Design. Embora aplicadas ainda de forma limitada, foi possível observar o impacto positivo dessas ferramentas ao longo do processo de orientação desse trabalho.

No ano de 2023 coorientei o TCC de outro aluno, Lorenzo Della Rosa Hernandes. Desta vez ao lado da Prof.ª Dr.ª Cássia Letícia Carrara Domiciano, também docente do curso de graduação em Design da Unesp de Bauru. O trabalho do aluno Lorenzo também foi sobre ilustração, uma exploração em narrativa visual, como o próprio define (Hernandes, 2023).

O objetivo de Lorenzo era criar um livro ilustrado cuja narrativa se desse apenas através das ilustrações. O aluno se inspirou em Simon Stålenhag, um ilustrador que admirava e que produziu um livro ilustrado intitulado *Estado Elétrico*. Desta forma, ele sabia onde gostaria de chegar com seu projeto, iniciando o processo com uma definição de problema bastante clara. Na etapa seguinte, da coleta de dados, o aluno reuniu em um painel semântico trabalhos de outros ilustradores nos quais se inspirava, para definir as características estéticas que gostaria de incorporar ao seu projeto. Ele também mostrou uma série de anotações que mantinha em seu celular com ideias que gostaria de utilizar na criação do mundo secundário onde sua narrativa se passaria, por isso passamos a conversar também sobre esses elementos de geoficção que poderiam auxiliá-lo no processo de ilustração.

Um dos aspectos centrais da narrativa pretendida por Lorenzo era o contraste entre as visões de mundo de uma criança, deslumbrada e imaginativa, e a de um adulto, menos entusiasmado e mais mundano. Isso o levou a desenvolver dois personagens principais, uma garotinha chamada Adia e um velho ferroviário chamado Dekker. Com o uso de princípios do design emocional, Lorenzo conseguiu atribuir características aos seus personagens protagonistas que traduziam suas naturezas contrastantes apenas a partir dos elementos visuais da ilustração (Figura 40), ao trabalhar conceitos que nos são comuns do ponto de vista cultural.

Figura 40 – Personagens protagonistas desenvolvidos por Lorenzo Hernandes para seu TCC



Fonte: Hernandes, 2023.

A escolha de cores, de luminosidade, dos materiais que compunham as roupas e acessórios de cada um deles foi pensada para refletir a visão e o comportamento dos personagens perante o mundo em que se passa a narrativa. As roupas claras da garotinha simbolizam a pureza de alguém que praticamente não foi tocada pelo mundo, enquanto as roupas escuras do ferroviário o cobrem com as sombras de alguém que parece não ver mais luz e cor no mundo. Outro detalhe interessante é a perna protética de Dekker, que indica não apenas alguma experiência passada do personagem como também nos informa sobre o nível tecnológico desse mundo secundário antes que possamos ver qualquer outra ilustração mais detalhada.

Lorenzo tinha, desde o início do projeto, ideias muito bem definidas para o que queria fazer em seu TCC. Minha participação nas reuniões de orientação contribuiu mais para a estruturação da criação do mundo secundário do que qualquer outro aspecto mais técnico do trabalho. Discutimos sobre como ele

poderia utilizar referências históricas do nosso mundo para compor o visual das suas ilustrações, porém de forma a deixar claro que se tratava de um outro lugar. Pensamos sobre a aparência, as vestimentas, os hábitos e tradições dos habitantes daquele lugar, sobre as tecnologias disponíveis no mundo e sobre as diferentes paisagens que poderiam ser encontradas, urbanas e naturais. O aluno desenvolveu uma grande quantidade de esboços (Figura 41) em sua fase criativa, levando em consideração tudo o que foi definido durante a fase de pesquisa e criação do mundo.

Figura 41 – Esboços de Lorenzo Hernandes para seu TCC



Fonte: Hernandes, 2023.

A grande variedade de esboços produzidos durante a etapa de criatividade permitiu que as ilustrações finalizadas exibissem uma riqueza de

detalhes e demonstrassem a profundidade do mundo secundário criado para a narrativa visual desenvolvida. Em uma única ilustração (como a apresentada na Figura 42) é possível perceber diversos detalhes do cenário, como a flora e a fauna únicas daquele lugar, as diferentes espécies humanoides que habitam o mundo, os elementos tecnológicos destoantes do nosso mundo e o clima bucólico pretendido para a paisagem da cidade de origem da protagonista, onde a história começa.

Figura 42 – Uma das ilustrações finalizadas presentes em *Rail Tale*, TCC de Lorenzo Hernandes



Fonte: Hernandes, 2023

Diferente do processo de coorientação do TCC de Vinicius Pazian, durante a coorientação do trabalho de Lorenzo Hernandes, esta pesquisa já estava em fase mais avançada, portanto o uso das ferramentas de geoficção foram mais claros e objetivos. Como o aluno também queria estruturar melhor um mundo secundário onde pudesse desenvolver sua narrativa visual, também percebi maior relevância no uso dessas ferramentas e percebi que poderiam ser bastante úteis se aplicadas de forma estruturada dentro do processo de design para a criação de ilustrações desenvolvido por Silva e Nakata (2016), mencionado anteriormente. Também foi importante checar a aplicação prática do Design Emocional na composição da ilustração desde seu princípio, utilizando as características do nível reflexivo proposto por Norman ao utilizar elementos de significado cultural na criação de imagens.

Essas experiências na docência somadas a esta pesquisa permitiram que eu adquirisse a confiança necessária para desenvolver uma proposta de disciplina optativa para o curso de Design da Unesp de Bauru que pudesse

abranger um pouco da história das representações de fantasia e ajudar os alunos a estruturarem suas próprias criações, dando uma finalidade mais prática para tudo o que li e pratiquei nesses anos todos.

5.4 Formulação de uma disciplina para o ensino da Ilustração de Fantasia no curso de Design

Com o objetivo de facilitar o aprendizado de designers que querem trabalhar com ilustração, especificamente do gênero de Fantasia, e atuar nos diversos segmentos mercadológicos que se utilizam dessa linguagem, como o mercado editorial de livros ilustrados, de livros de RPG, de jogos eletrônicos, de animação ou de artes conceituais (*concept art*) para produções audiovisuais, foi planejada uma disciplina que inclui as teorias levantadas neste trabalho. Essas teorias foram organizadas no formato de uma ementa de disciplina de curso superior, cujos tópicos serão apresentados a seguir.

5.4.1 Ementa

A disciplina apresenta as definições da Fantasia como gênero narrativo em diferentes expressões, buscando traçar paralelos entre suas representações na história das artes visuais, das artes gráficas e da literatura. Desta forma, tem o objetivo de observar e discutir as maneiras como suas diferentes expressões refletem os anseios e o pensamento dos artistas em diferentes lugares, momentos e contextos.

Ela foi organizada em três etapas. Na primeira, serão discutidos os aspectos da Fantasia como gênero de narrativa especulativa, o contexto histórico do período em que ela passa a ser encarada com seriedade, graças aos estudos de Tolkien e sua teoria sobre Subcriação, Mundos Secundários e o Caldeirão de Histórias, e as representações do Neomedievalismo Fantástico, de Selling.

Num segundo momento, serão discutidos os elementos compositivos das ilustrações, bem como suas três funções descritas por Rui de Oliveira. Também será abordada a possibilidade de se pensar em características das ilustrações utilizando a teoria do Design Emocional de Donald Norman e o modelo de

Experiência de Produto de Desmet e Hekkert, de forma a estimular novas maneiras de observar essas obras.

Por fim, no terceiro momento, a disciplina apresentará o conceito de decolonialidade, conforme discutido pelo grupo de pesquisadores latino-americanos conhecido como Modernidade/Colonialidade, bem como as expressões mais contemporâneas da Fantasia derivadas das atitudes decoloniais e anticapitalistas, como o Afrofuturismo e o movimento Solarpunk.

5.4.2 Objetivos da Disciplina

Ao final da disciplina, o aluno deverá ser capaz de:

- Reconhecer as características que definem o gênero da Fantasia, bem como reconhecer e compreender suas diferentes expressões;
- Praticar o uso de elementos visuais típicos do gênero da Fantasia e de suas expressões contemporâneas;
- Ter familiaridade com os conceitos de decolonialidade e compreender como eles podem ser aplicados na concepção de uma ilustração de Fantasia.

Espera-se também que o aluno tenha ampliado seu repertório referente às diversas representações da Fantasia e que seja capaz de utilizar os conhecimentos adquiridos para a criação de ilustrações que se relacionem com a cultura brasileira e latino-americana.

5.4.3 Conteúdo Programático

O conteúdo da disciplina foi dividido em três eixos:

1. A Fantasia nas artes visuais e na literatura
    a. Definições da Fantasia
    b. Mundo Primário, Secundário e Geoficção
    c. Tolkien, o “Caldeirão de Histórias” e a suspensão de descrença
    d. Características das narrativas Fantásticas
    e. Neomedievalismo Fantástico
2. Design e ilustração

a. Fundamentos básicos do design: ponto, linha, plano, forma, cores, volume
b. Funções das ilustrações: persuasiva, informativa e narrativa
c. O Design Emocional na concepção de ilustrações

3. Outras expressões da Fantasia
    a. Introdução à decolonialidade
    b. Expressões decoloniais da Fantasia
    c. Os povos da diáspora Africana e o Afrofuturismo
    d. Atitudes decoloniais da concepção do futuro e o movimento Solarpunk

5.5 Discussão e resultados da aplicação piloto da disciplina optativa “Ilustrando Fantasia”

A proposta de disciplina optativa apresentada acima foi submetida ao Conselho do Curso de Design da Unesp de Bauru no final do ano de 2023 em documento oficial (ANEXO III). Inicialmente, a proposta previa uma turma de 24 alunos aos sábados de manhã durante todo o primeiro semestre letivo de 2024. Depois de aprovada pelo Departamento de Design a disciplina foi oferecida na rematrícula para os alunos e teve uma alta procura, com mais de 90 interessados. Por causa disso, o número de vagas foi alterado para 40, com o objetivo de atender mais alunos sem prejudicar a qualidade das aulas. A escolha do sábado de manhã teve como objetivo contemplar tanto os alunos matriculados no curso integral quanto no período noturno, uma vez que muitos deste último período trabalhavam durante a semana e não teriam a possibilidade de acompanhar uma aula fora do horário padrão.

A aplicação da disciplina se deu conforme o planejamento. Num primeiro momento foram trabalhadas as definições teóricas e a história da fantasia como gênero narrativo, concentrando-se nas representações tradicionais e neomedievais comumente encontradas na cultura contemporânea. Foram usados livros ilustrados, livros de RPG, filmes, animações e jogos eletrônicos como exemplos do gênero. Diversos dos alunos demonstraram profundo interesse e conhecimento em algumas das mídias abordadas, e participaram de forma animada das discussões levantadas.

As aulas foram realizadas de forma presencia, nas manhãs de sábado, das 8h às 12h, com auxílio de apresentações de slides desenvolvidas especificamente para elas. Além disso, também foram utilizados quadrinhos, trechos de animações e de jogos, livros ilustrados e livros de RPG como materiais de referência apresentados em sala de aula em versões físicas e digitais.

Tivemos participação de dois ex-alunos do curso de graduação em Design da Unesp de Bauru como palestrantes convidados. O primeiro foi Vinicius Pazian, que trabalha profissionalmente com ilustração voltada para fantasia e mundos ficcionais desde antes de se formar. Vinicius demonstrou para a turma seu processo de desenvolvimento de ilustrações, as técnicas e softwares mais utilizados, além de apresentar sua metodologia de trabalho, bastante próxima da que utilizou em seu TCC já mencionado.

Depois tivemos a participação de Bruno Müller, que trabalha profissionalmente com o desenvolvimento de ilustrações cartográficas para diversas publicações de fantasia, principalmente livros nacionais de RPG. Bruno apresentou para a turma alguns princípios de geoficção que utiliza em seu trabalho criativo, apresentou seu portfólio e comentou sobre o ingresso no mercado editorial.

Depois das palestras com convidados, ainda foram realizadas mais duas aulas teóricas sobre os usos e funções das ilustrações nas diversas mídias, com foco em livros ilustrados e livros de RPG. Foram apresentadas as funções das ilustrações propostas por Oliveira (2008), as relações de texto-imagem identificadas por Santaella (1999), as mudanças no uso de ilustrações nos principais livros da franquia *Dungeons & Dragons.* Depois, foi discutido como as relações emocionais que podem ser observadas na relação imagem x observador e como se pode planejar e incluir certas características visuais em ilustrações originais de forma a estabelecer essas relações, principalmente quando se conhece o público-alvo de forma mais aprofundada (Franco, 2019). Por fim, foram apresentados exemplos de outras obras neomedievais fantásticas contemporâneas. Tendo sido uma aula mais curta, foi proposto o primeiro exercício prático e trabalho da disciplina (Quadro 6).

Quadro 6 – Descrição do primeiro trabalho da disciplina "Ilustrando Fantasia"

<table>
<tr><th colspan="3">Trabalho 1 da disciplina “Ilustrando Fantasia”</th></tr>
<tr><td colspan="3">1ª Etapa — Geoficção e Criação de Mundos Secundários
Cada grupo deveria se reunir e utilizar ferramentas criativas normalmente utilizadas em processos de design (como brainstorming, mapas mentais e painéis semânticos) para definir os aspectos de um mundo secundário original, com a temática neomedieval fantástica. Os aspectos de geoficção utilizados como guia para a atividade foram apresentados na forma das seguintes perguntas que o grupo deveria responder:
1. Quem são os habitantes desse mundo?
2. Como é a geografia e como são os ecossistemas do mundo?
3. Quais as principais linguagens e idiomas?
4. Quais as principais formas de economia podem ser encontradas? Existem sistemas monetários, de trocas ou algum outro tipo de valor?
5. Como são as culturas e religiões desse mundo? Não precisa detalhar todas, mas pensem nas mais interessantes para as representações que vocês querem desenvolver.
6. Quais as estruturas sociais vigentes no mundo? Quais são as principais formas de governo? Existem sistemas de castas? Quais os papeis das pessoas nas sociedades?
7. O mundo é mágico ou tecnológico? Ou as duas coisas? Como esses sistemas funcionam? Como interferem na vida das pessoas?</td></tr>
<tr><td colspan="3">2ª Etapa: Desenvolvimento das Ilustrações
Cada grupo, de acordo com a quantidade de integrantes (entre 4 e 6 pessoas) deveria desenvolver as seguintes ilustrações:</td></tr>
<tr><td>4 Integrantes</td><td>5 Integrantes</td><td>6 Integrantes</td></tr>
<tr><td>• Protagonista
• Antagonista
• Animal de montaria ou monstro</td><td>• Protagonista
• Antagonista
• Animal de montaria ou monstro
• Artefato ou veículo mágico, tecnológico ou tecnomágico ou um lugar importante podendo ser uma paisagem natural ou construção</td><td>• Protagonista
• Antagonista
• Animal de montaria
• Monstro
• Artefato ou veículo mágico, tecnológico ou tecnomágico ou um lugar importante podendo ser uma paisagem natural ou construção</td></tr>
<tr><td colspan="3">3ª Etapa: Apresentação
Cada grupo deveria preparar uma apresentação para a turma, mostrando suas referências, painéis semânticos, o detalhamento do mundo criado em sala de aula, esboços e todas as etapas metodológicas utilizadas.</td></tr>
</table>

Fonte: Elaborado pelo autor.

A primeira etapa da atividade foi realizada em sala de aula (Figura 43) com a possibilidade de atendimento para tirar possíveis dúvidas, se precisassem. Os grupos se reuniram e, usando materiais de escrita e desenho, começaram pelo exercício de geoficção e criação de mundos descrito no Quadro 6.

Figura 43 – Alunos reunidos em grupo para realização do exercício em sala durante a disciplina optativa "Ilustrando Fantasia", 2024



Fonte: Acervo do autor.

O tema abordado no primeiro trabalho, como pode ser visto no Quadro 6, foi neomedievalismo fantástico, única vertente da fantasia abordada na disciplina até então. O objetivo era fazer com que eles explorassem primeiro as referências mais tradicionais de representações do gênero, para só depois serem provocados a buscar inspiração em outras fontes. Realizar a primeira parte da atividade em sala de aula se mostrou vantajoso, pois foi possível passar de mesa em mesa orientando o exercício e comparando as ideias que surgiam nos diferentes grupos.

Para a segunda etapa, os alunos tiveram a liberdade de continuar em sala ou em casa, conforme achassem mais adequado. Em sala, poderiam receber atendimento a qualquer momento. Em casa, poderiam utilizar o próprio equipamento (como computadores, mesas digitalizadoras ou outras ferramentas de desenho mais difíceis de se levar para sala de aula). A Figura 44 apresenta um dos painéis semânticos desenvolvidos nessa etapa pelo grupo composto pelos alunos Gabriel Castro, Marcela Rateiro e Natan Puga.

Figura 44 – Um dos painéis semânticos desenvolvido desenvolvidos por Gabriel Castro, Marcela Rateiro e Natan Puga para o Trabalho 1

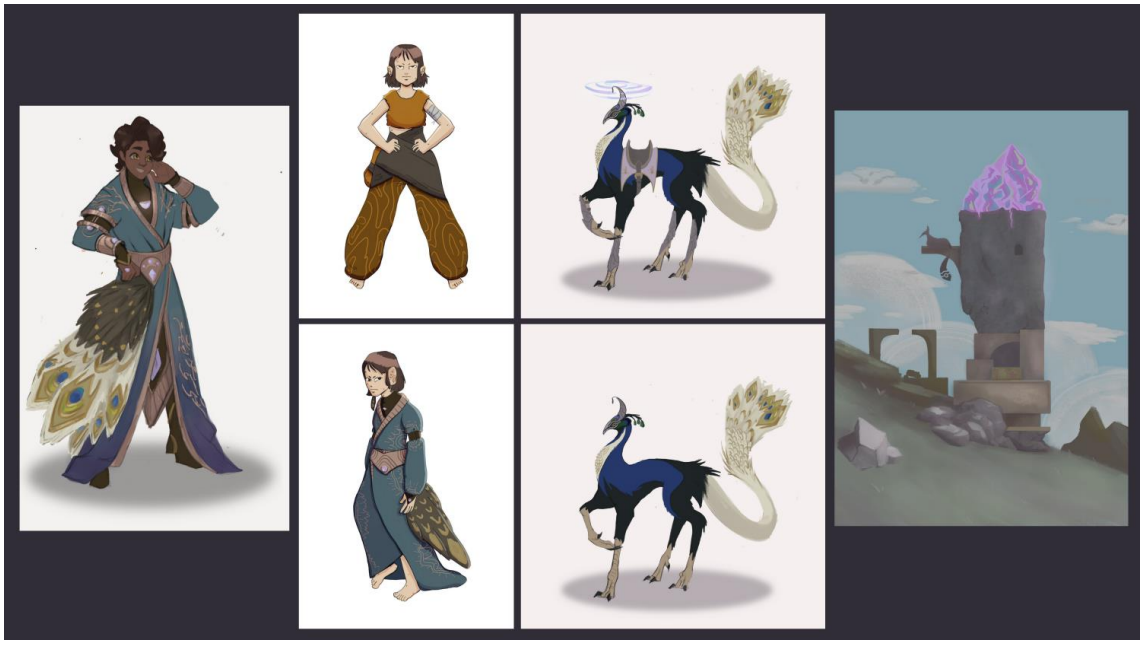


Fonte: Cedido por Gabriel Castro, Marcela Rateiro e Natan Puga.

É possível notar como esse primeiro painel, usado para definir o “tom” do mundo secundário a ser desenvolvido durante esse primeiro trabalho ainda se voltava muito para referências bastante tradicionais. É possível notar no painel alguns elementos que fariam parte dos resultados obtidos pelo grupo na etapa final, como veremos adiante. A realização dessa etapa e o uso dessa ferramenta metodológica foi essencial para que o grupo, trabalhando coletivamente, conseguisse definir e se manter fiel às características do mundo secundário desenvolvido.

Por fim, a terceira etapa da atividade consistiu na apresentação dos resultados obtidos, que foi realizada de forma remota por meio de um ambiente virtual de aprendizagem (o *Google Classroom* e o *Google Meet*). Desta forma, todas as apresentações ficaram gravadas e disponíveis para toda a turma por seis meses após o encerramento da disciplina. Também foi pelo ambiente virtual de aprendizagem que os alunos entregaram os slides utilizados para a apresentação e os documentos com as ilustrações em alta resolução. A cada trabalho apresentado, abríamos um tempo para comentários e considerações, onde todos poderiam avaliar os resultados uns dos outros e levantar questionamentos. As Figuras 45 e 46 trazem alguns dos resultados obtidos pelos alunos. Esses trabalhos estarão apresentados na íntegra no ANEXO IV.

Figura 45 – Ilustrações desenvolvidas por Gabriel Castro, Marcela Rateiro e Natan Puga para o Trabalho 1



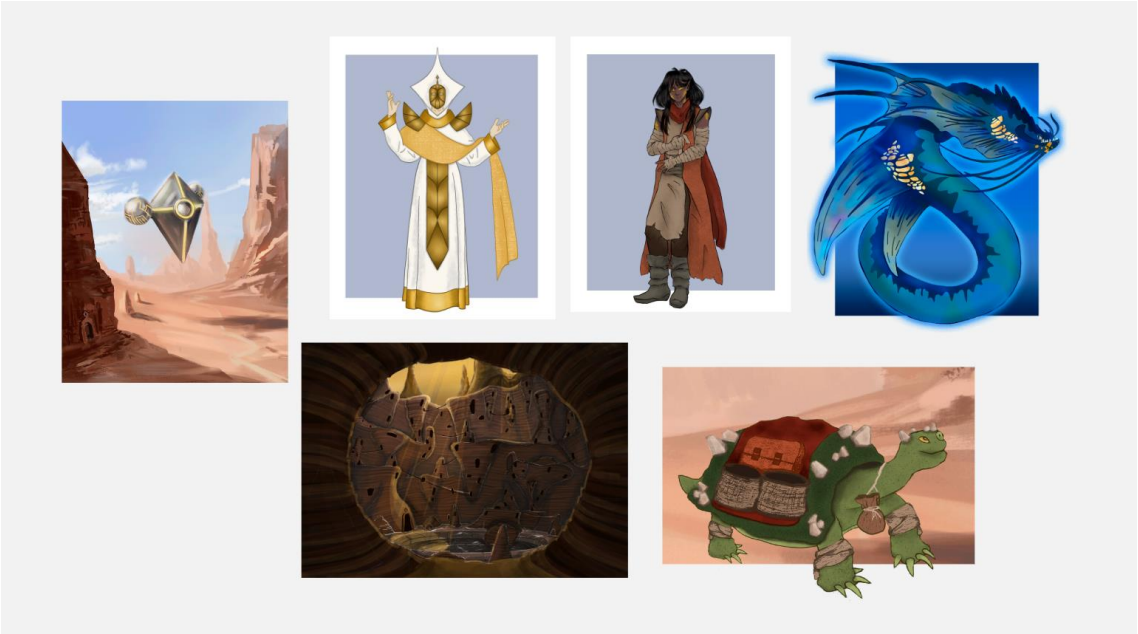
Fonte: Cedido por Gabriel Castro, Marcela Rateiro e Natan Puga.

A Figura 45 mostra o resultado obtido pelo grupo formado pelos alunos Gabriel Castro, Marcela Rateiro e Natan Puga. Inicialmente o grupo continha um quarto integrante, que deixou de frequentar as aulas no meio do semestre, por isso os outros seguiram com a proposta de desenvolver a ilustração de cenário. É interessante notar como já existe uma preocupação em representar alguma diversidade étnica entre os dois personagens desenvolvidos, o protagonista e a antagonista. Para a ilustração do animal, também podemos notar o uso de referências pouco comuns, o que já é um indicativo do interesse dos próprios alunos em romper os clichês do gênero. A ilustração de cenário também tem a presença de um grande cristal, que retoma uma das imagens utilizadas como referência pelo grupo em seu primeiro painel semântico.

Já a Figura 46 mostra o resultado obtido pelo grupo formado pelos alunos Isabela Fogaça, Julia Cavallari, Júlio César, Leonardo Kenji, Luísa Guimarães e Marcos Pin. Sendo um grupo com seis integrantes, um número maior de ilustrações foi desenvolvido para compor a entrega final. Mais uma vez é possível notar um personagem protagonista de etnia não branca, o que já foge ao padrão das narrativas fantásticas mais tradicionais europeias. É notável o uso de referências de roupas de aparência sacerdotal na caracterização do personagem antagonista sem apontar diretamente para nenhuma religião do mundo real, mas

com elementos visuais que nos fazem compreender a aplicação intencional desse tema.

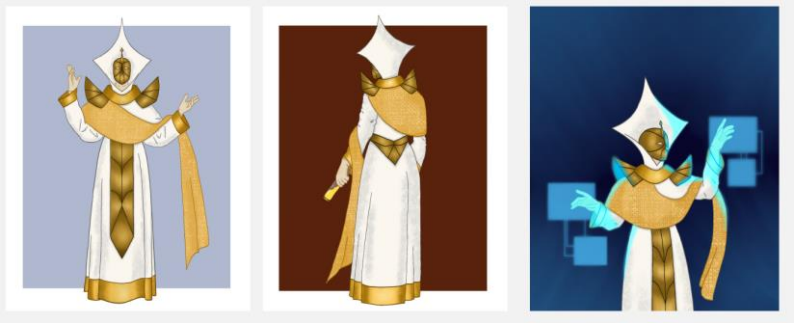
Figura 46 – Ilustrações desenvolvidas por Isabela Fogaça, Julia Cavallari, Júlio César, Leonardo Kenji, Luísa Guimarães e Marcos Pin para o Trabalho 1



Fonte: Cedido por Isabela Fogaça, Julia Cavallari, Júlio César, Leonardo Kenji, Luísa Guimarães e Marcos Pin.

Também é possível notar uma mistura interessante de elementos mais tradicionais, como as moradias esculpidas em faces rochosas na ilustração de cenário, em contraste com elementos claramente mais tecnológicos, como o veículo flutuante de aspecto geométrico desenvolvido para o trabalho. Esses elementos tecnológicos não estão presentes apenas na ilustração do veículo, como também aparecem na etapa de geração de alternativas executada pelo grupo e exemplificada na Figura 47.

Figura 47 -- Etapa de geração de alternativas para ilustração do personagem antagonista



Fonte: Cedido por Isabela Fogaça, Julia Cavallari, Júlio César, Leonardo Kenji, Luísa Guimarães e Marcos Pin.

Essa pequena sequência de imagens desempenha a função informativa de modo exemplar, mostrando ao observador que o personagem antagonista pertence a uma “classe religiosa”, com o branco e o dourado sendo usados como principais características desse aspecto junto com a posição das mãos. Também informa que esse personagem tem acesso a um nível tecnológico superior ao que se pode perceber na ilustração anterior quando observamos o personagem protagonista, trajado com vestes mais escuras e sujas. Esses pequenos detalhes tornam as ilustrações coerentes com o mundo secundário proposto pelos alunos, e o conjunto de imagens finalizadas apresentado no resultado se mostra eficaz em comunicar essas características ao observador.

Depois discutimos sobre as expressões contemporâneas da fantasia, deixando de lado as representações mais tradicionais e as ligadas ao neomedievalismo fantástico. Conversamos sobre produções atuais no cinema, nos jogos de videogame, nos quadrinhos e nos livros de RPG. Filmes como *Pantera Negra* (Ryan Coogler, 2018) e *Nausicaä do Vale do Vento* (Hayao Miyazaki, 1984) foram mencionados pelos alunos como obras audiovisuais que fogem da estética tradicionalmente relacionada à fantasia. Muitos já estavam bastante familiarizados com o conceito do Afrofuturismo, que vem sendo cada vez mais explorado por autores, quadrinistas e animadores nos últimos anos. O Manifesto Solarpunk (ANEXO I), no entanto, parecia não ser conhecido por nenhum dos alunos presentes. Realizamos uma leitura coletiva do manifesto do movimento e seguimos conversando sobre temas como design social e representatividade, buscando um consenso sobre como desenvolver ilustrações capazes de se comunicar com observadores imersos no nosso contexto latino-americano.

O tema da decolonialidade foi abordado, embora não de forma tão aprofundada. Passamos por conceitos como a pluriversalidade que, ao aceitar e buscar ativamente se basear em outras cosmovisões e outros modos de viver, torna-se essencial para que o designer possa refletir sobre outras formas de projetar e para que o designer ilustrador pense em outras fontes de inspiração e referência para seus trabalhos.

Ao final dessa segunda parte teórica da disciplina foram apresentados outros exemplos de produções editoriais e audiovisuais relacionadas principalmente ao afrofuturismo e ao solarpunk, mas também a outras expressões de narrativas fantásticas ainda não categorizadas (uma vez que estamos falando de narrativas que fogem ao padrão aceito pelo pensamento moderno/colonial) que bebem de outras fontes. Os livros de RPG *Mojubá*, *Mares do Sertão* e *Solaria* foram analisados coletivamente pela turma, que observou o mesmo padrão de uso de ilustrações presente em outras produções do gênero, embora as ilustrações em si trouxessem elementos pouco explorados (como o maior protagonismo de personagens negros e PCDs).

Como os movimentos do afrofuturismo e do solarpunk se preocupam ativamente em criar narrativas sobre um mundo presente e futuro idealizado, colocando no protagonismo personagens que antes seriam relegados à condição de minoria, a necessidade de uma representação mais diversa foi uma conclusão facilmente alcançada pela turma. Por isso entramos no mérito de que hoje muitas obras que apresentam preocupação com representatividade são alvo de críticas de parte mais conservadora da sociedade. Além disso, para que a mensagem de uma obra seja compreendida, é necessária a participação responsiva e reflexiva do receptor, que interpretará a ilustração de acordo com suas vivências e seu contexto sociocultural. Para isso, espera-se que o receptor esteja aberto a um olhar crítico e seja sensível às causas sociais mais diversas ao seu redor. Isso nos levou mais uma vez a discutir sobre o modelo de experiência de resposta emocional de Desmet e Hekkert (2007). O designer tem controle das características que acrescenta em seu trabalho, mas para que a experiência seja positiva, deve levar em consideração os interesses e a pré-disposição dos indivíduos que buscam alcançar com ele.

Foi então proposto o segundo e último trabalho prático da disciplina (Quadro 7), que seguiu a mesma estrutura do primeiro. A diferença é que este deveria abordar como temática expressões contemporâneas da fantasia, como as apresentadas em sala de aula ou qualquer outra que os alunos encontrassem ou desenvolvessem por conta própria, desde que justificadas.

Quadro 7 – Descrição do segundo trabalho da disciplina "Ilustrando Fantasia"

<table>
<tr><th colspan="3">Trabalho 2 da disciplina “Ilustrando Fantasia”</th></tr>
<tr><td colspan="3">1ª Etapa — Geoficção e Criação de Mundos Secundários
Cada grupo deveria se reunir e utilizar ferramentas criativas normalmente utilizadas em processos de design (como brainstorming, mapas mentais e painéis semânticos) para definir os aspectos de um mundo secundário original, com temática de fantasia contemporânea, como afrofuturismo, solarpunk e afins. Os aspectos de geoficção utilizados como guia para a atividade foram apresentados na forma das seguintes perguntas que o grupo deveria responder:
1. Quem são os habitantes desse mundo?
2. Como é a geografia e como são os ecossistemas do mundo?
3. Quais as principais linguagens e idiomas?
4. Quais as principais formas de economia podem ser encontradas? Existem sistemas monetários, de trocas ou algum outro tipo de valor?
5. Como são as culturas e religiões desse mundo? Não precisa detalhar todas, mas pensem nas mais interessantes para as representações que vocês querem desenvolver.
6. Quais as estruturas sociais vigentes no mundo? Quais são as principais formas de governo? Existem sistemas de castas? Quais os papeis das pessoas nas sociedades?
7. O mundo é mágico ou tecnológico? Ou as duas coisas? Como esses sistemas funcionam? Como interferem na vida das pessoas?</td></tr>
<tr><td colspan="3">2ª Etapa: Desenvolvimento das Ilustrações
Cada grupo, de acordo com a quantidade de integrantes (entre 4 e 6 pessoas) deveria desenvolver as seguintes ilustrações:</td></tr>
<tr><td>4 Integrantes</td><td>5 Integrantes</td><td>6 Integrantes</td></tr>
<tr><td>• Protagonista
• Antagonista
• Animal de montaria ou monstro</td><td>• Protagonista
• Antagonista
• Animal de montaria ou monstro
• Artefato ou veículo mágico, tecnológico ou tecnomágico ou um lugar importante podendo ser uma paisagem natural ou construção</td><td>• Protagonista
• Antagonista
• Animal de montaria
• Monstro
• Artefato ou veículo mágico, tecnológico ou tecnomágico ou um lugar importante podendo ser uma paisagem natural ou construção</td></tr>
<tr><td colspan="3">3ª Etapa: Apresentação</td></tr>
</table>

Cada grupo deveria preparar uma apresentação para a turma, mostrando suas referências, painéis semânticos, o detalhamento do mundo criado em sala de aula, esboços e todas as etapas metodológicas utilizadas.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Mais uma vez a primeira etapa foi realizada em sala de aula, com os grupos reunidos. Para a segunda etapa do trabalho os alunos puderam optar entre trabalhar de forma remota ou em sala de aula, onde poderiam receber atendimento. A terceira e última etapa novamente se deu por meio de ambiente virtual, de modo que as apresentações pudessem ser gravadas e disponibilizadas para todos os alunos por seis meses depois do término da disciplina. As Figuras 48 a 50 trazem os resultados obtidos pelos mesmos grupos de alunos das Figuras 44 a 47. Estes trabalhos também podem ser encontrados na íntegra no ANEXO IV.

Figura 48 – Ilustrações desenvolvidas por Gabriel Castro, Marcela Rateiro e Natan Puga para o Trabalho 2

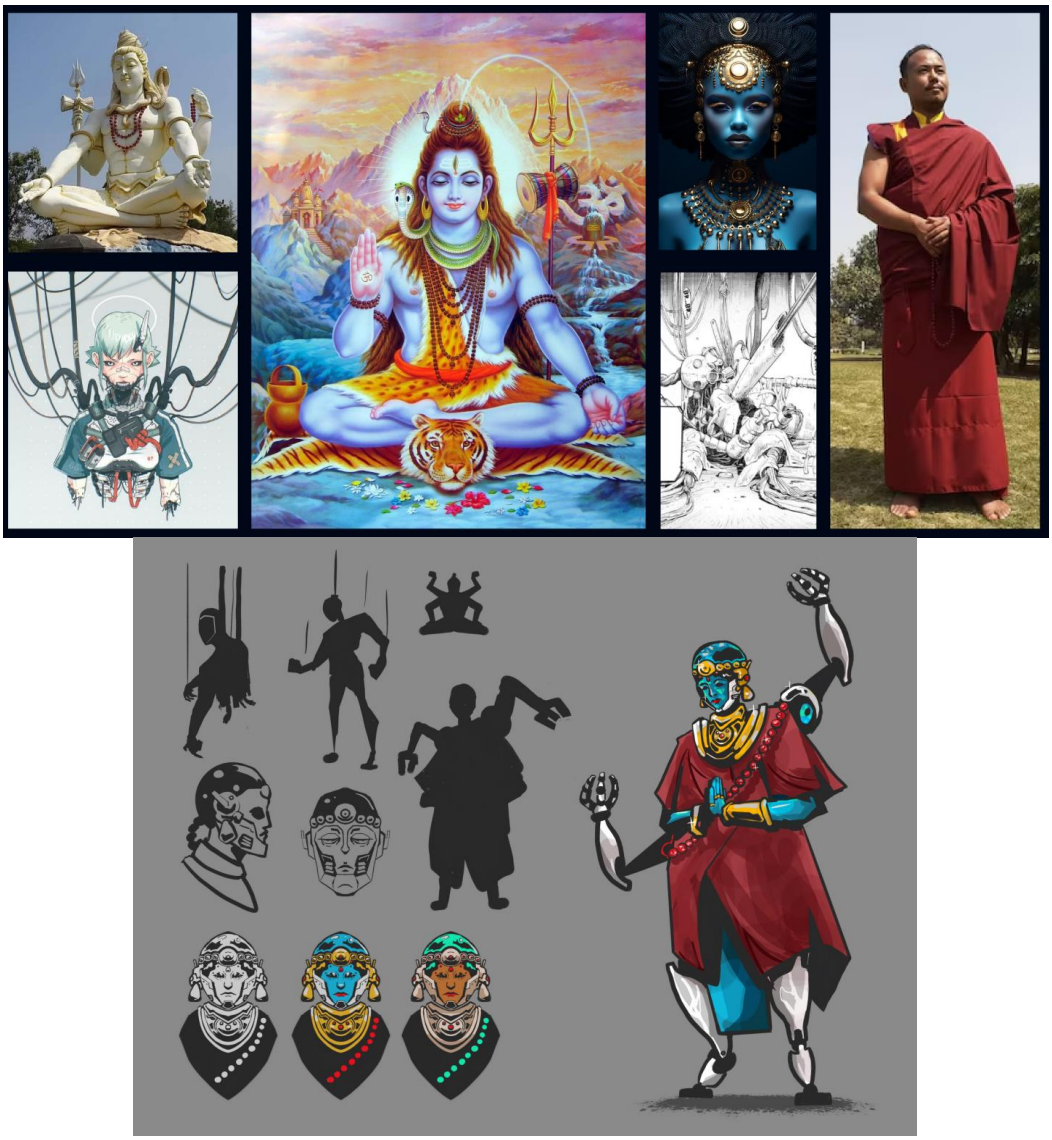


Fonte: Cedido por Gabriel Castro, Marcela Rateiro e Natan Puga.

Podemos ver na Figura 48 que ilustração de cenário nos apresenta um elemento orgânico, baseado em árvores reais e nos trabalhos de outros artistas, que secreta a substância utilizada como combustível para as máquinas deste mundo secundário. Há novamente a preocupação em usar personagens não brancos nas posições de destaque. Vemos uma referência hindu na

representação do antagonista, com seus vários braços e vestimentas tradicionais. Essa referência é bastante direta tanto na escolha de referências de um dos painéis semânticos desenvolvidos pelo grupo quanto na etapa de geração de alternativas. Tanto o painel quanto os esboços do antagonista são apresentados na Figura 49.

Figura 49 -- Painel semântico e geração de alternativas para o personagem antagonista

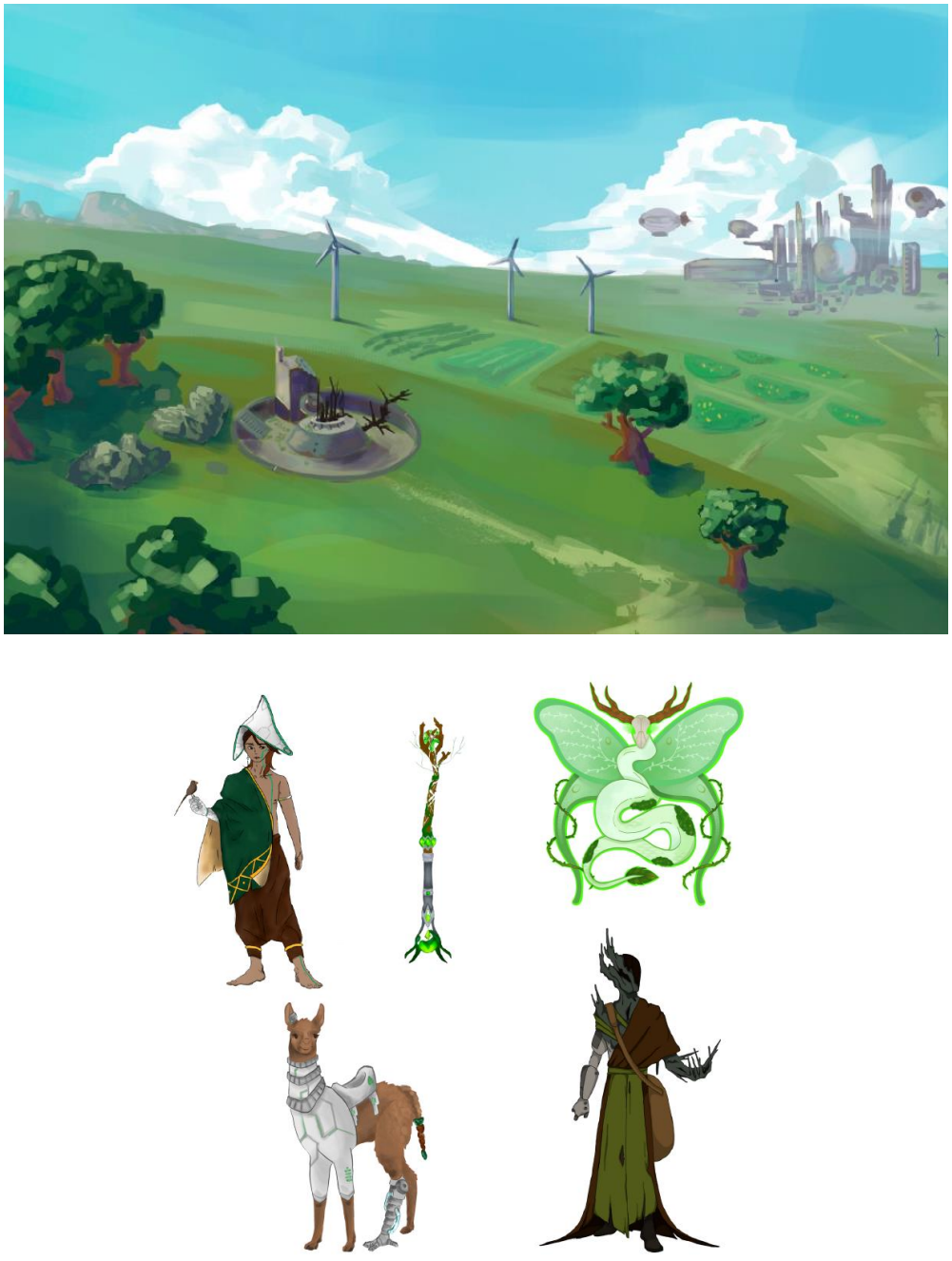


Fonte: Cedido por Gabriel Castro, Marcela Rateiro e Natan Puga.

A mesma característica de diversidade étnica também pode ser observada na Figura 50, que também apresenta personagens, e até mesmo um animal, com membros protéticos. São claras as referências visuais que nos lembram povos indígenas, além da escolha de representação de um animal comum desse mundo que lembra bastante uma lhama, bastante presente na

fauna andina. A ilustração de cenário tem características do gênero solarpunk, com bastante inspiração no livro *Solaria*, apresentado durante as aulas. É possível ver uma cidade ao fundo da paisagem predominantemente tomada pelo verde, com torres geradoras de energia eólica e dirigíveis. A representação do monstro ou criatura lembra bastante uma mistura de animais locais, como serpentes, insetos e cervídeos, mas aqui com aspecto espiritual.

Figura 50 – Ilustrações desenvolvidas por Isabela Fogaça, Julia Cavallari, Júlio César, Leonardo Kenji, Luísa Guimarães e Marcos Pin para o Trabalho 2



Fonte: Cedido por Isabela Fogaça, Julia Cavallari, Júlio César, Leonardo Kenji, Luísa Guimarães e Marcos Pin.

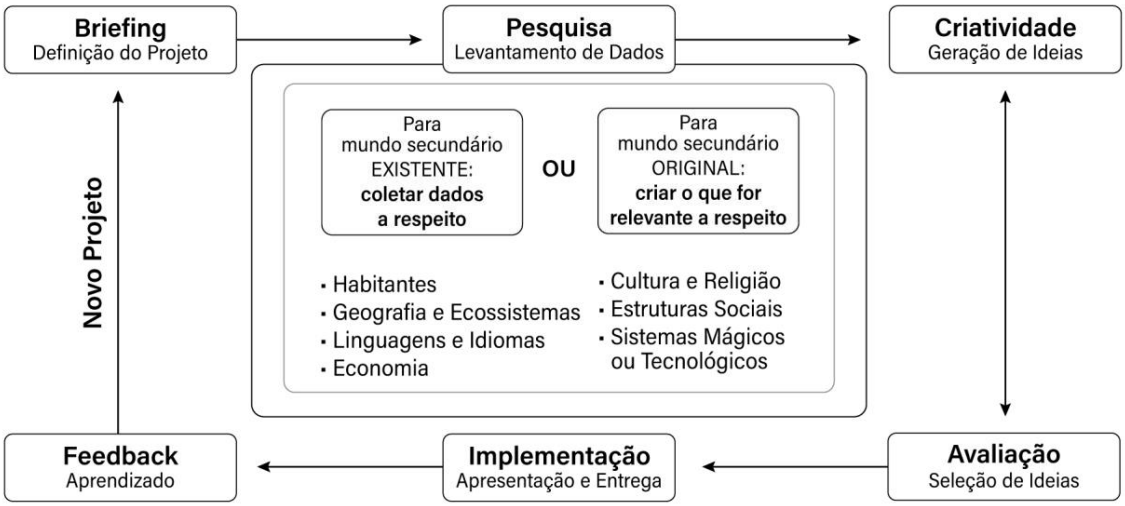
Em uma última aula depois das apresentações do Trabalho 2, discutimos mais uma vez sobre o papel das metodologias de design no processo de concepção e desenvolvimento de uma ilustração. Muitos dos alunos demonstraram perceber que o uso de ferramentas estruturadas ajuda a organizar o processo de modo mais eficaz, permitindo organizar sistematicamente as informações mais relevantes sobre o que será representado, bem como as referências e fontes de inspiração utilizadas. Além disso, também se pôde notar o quanto o processo organizado e a etapa de pesquisa detalhada fazem com que os resultados comuniquem as características pretendidas para esses mundos secundários originais de forma bastante eficaz aos observadores, contando histórias e informando sobre certos detalhes sem a necessidade do apoio de um texto verbal.

Ao final da disciplina, foi possível perceber como as ideias decoloniais nos estimulam a romper as amarras culturais e sociais embasadas nos ideais e valores da modernidade, buscando nas identidades diversas que compõem a população do mundo a solução para problemas que parecem ser desafios intransponíveis. Se a Fantasia nos permite imaginar outras possibilidades e o Design é a ferramenta que temos para transformar o mundo e construir os meios que nos permitam trabalhar para solucionar os problemas que se apresentam diante de nós, ao unir as duas coisas o designer ilustrador pode ser capaz de criar representações que nos ajudem a visualizar uma vida melhor, a imaginar e buscar alcançar as potencialidades do mundo, transformando a nossa realidade.

5.6 Método para concepção de ilustrações de fantasia

O principal resultado deste trabalho está sistematizado na figura 51, que consolida a proposta metodológica desenvolvida a partir da articulação entre os fundamentos projetuais do Design e os temas mais comumente trabalhados por autores que se dedicam a criação de mundos e exercícios de geoficção.

Figura 51 – Processo de design para concepção de ilustrações de fantasia



Fonte: Elaborado pelo autor.

O modelo apresentado pôde ser desenvolvido após a realização do primeiro trabalho proposto pela turma de alunos da aplicação piloto da disciplina. O debate estimulado pela apresentação dos resultados dos alunos na primeira proposta permitiu a observação da importância de se adaptar a etapa de pesquisa com os elementos básicos de geoficção e sobre como eles podem auxiliar na criação de ilustrações de fantasia em mundos secundários originais, planejados pelos próprios alunos. Também foi possível notar que a expansão da etapa de pesquisa orienta uma coleta de dados mais direcionada para o caso de um designer ilustrador que seja convidado a trabalhar na versão ilustrada de uma narrativa já consagrada ou como ilustrador coautor de um livro ilustrado infanto-juvenil, por exemplo. Criar, coletar ou organizar essas informações antes de produzir os primeiros esboços de uma ilustração pode economizar tempo, minimizar o retrabalho e até auxiliar no processo criativo durante a geração de alternativas e a finalização da ilustração.

A expansão e detalhamento da etapa de pesquisa com as ferramentas de geoficção permite uma organização sistematizada das informações essenciais para o desenvolvimento de ilustrações mais coesas e coerentes, independente da função que precisem desempenhar. As ilustrações narrativas se beneficiam dessa estrutura ao apresentar elementos do mundo secundário que contribuam com a sequência de eventos por elas sugeridas. As ilustrações informativas passam a apresentar detalhes mais precisos, que apresentam melhor as

características do mundo secundário. Já as ilustrações persuasivas podem se tornar mais interessantes e atrativas, uma vez que passam a representar um cenário mais profundo e detalhado, intrigando e atraindo mais a atenção de um observador para uma criação original ou demonstrando cuidado e dedicação no caso de uma peça desenvolvida para um mundo secundário já estabelecido no mercado e no imaginário popular.

A etapa de avaliação, onde as melhores ideias são selecionadas, apesar de já existente em metodologias anteriores que serviram como base para o desenvolvimento desta, aqui também assumem a função de permitir ao designer ilustrador um tempo para autocrítica, onde poderá selecionar as opções mais condizentes com os princípios que regem seu trabalho, como possíveis critérios de representatividade ou decolonialidade. Nesse processo de avaliação e seleção de ideias, é importante que o designer tenha liberdade de retornar alguns passos, voltando para a etapa anterior para refinar a geração de alternativas antes de implementar e finalizar sua produção.

A Figura 51, portanto, não se limita a representar um percurso criativo, mas configura um processo metodológico cuja função é demonstrar que o ensino (e o desenvolvimento) da ilustração de fantasia pode ser ancorado em ferramentas de projeto consagradas, com poucos ajustes e contribuições de outras áreas do conhecimento, otimizando o processo do designer ilustrador e potencializando os resultados obtidos.

6. Considerações Finais

Ao final do trabalho, foi possível notar o crescente interesse do mercado editorial brasileiro de RPG, tanto por parte das produções independentes quanto pelas grandes editoras e grandes títulos, por representações de fantasia que fujam aos clichês do gênero e bebam em fontes mais próximas do nosso contexto. Ainda há um grande uso das representações com inspiração neomedieval fantástica de raízes europeias tradicionais nesse recorte do mercado, mas também é possível encontrar produtos editoriais como *Lições, Mojubá, Mares do Sertão* e *Solaria* que se sustentam completamente sem o uso dessas referências, apresentando a cultura afrobrasileira, as culturas e tradições nordestinas e as referências estéticas do movimento solarpunk, respectivamente, como seus principais pilares.

Com a aplicação piloto da disciplina proposta, ficou claro também como o ensino estruturado do design voltado para a ilustração permite ao profissional da área, se não alcançar resultados melhores, ao menos tornar seu processo de pesquisa e desenvolvimento mais eficiente, estruturando a etapa de pesquisa de acordo com a necessidade de cada projeto. Quando falamos a respeito de ilustrações de fantasia, em todas suas variadas funções, percebemos que um processo metodológico detalhado e voltado especificamente para esse gênero narrativo permite a obtenção de resultados mais coesos, coerentes e profundos. As ilustrações narrativas se tornam mais capazes de sugerir uma sequência verossímil de eventos. As informativas passam a carregar mais detalhes sobre o mundo e o contexto que representa. As persuasivas se tornam mais profundas e interessantes, mostrando ao observador que aquele conteúdo é bem desenvolvido, bem trabalhado e prometendo uma experiência mais completa.

O designer ilustrador que, além de dominar as ferramentas metodológicas de criação de ilustrações também consegue compreender o público para o qual desenvolve suas ilustrações em um nível cultural mais aprofundado, consegue também planejar seu trabalho de forma a acessar os interesses desse público e a se relacionar de forma positiva com seus anseios e expectativas.

Para o futuro desta pesquisa, pretende-se adaptar o conteúdo da disciplina proposta em diferentes formatos, que possam alcançar designers já formados ou se adaptar a diferentes instituições de ensino. Uma das possibilidades é transformar a disciplina em um curso de extensão, talvez com a possibilidade de se trabalhar diretamente com a comunidade de escritores de fantasia brasileiros. Para isso, pode-se alterar as propostas de trabalho de forma que os alunos não precisem usar a etapa de pesquisa para criar seus próprios mundos secundários, mas sim para coletar essas informações em mundos secundários já estabelecidos, já criados por autores mais experientes no gênero, e aplicar suas técnicas de design no desenvolvimento de livros ilustrados, capas, e outros produtos editoriais relacionados.

Apesar deste trabalho ter foco em ilustrações de fantasia, seja ela mais tradicional ou contemporânea, a metodologia de design é um conjunto de ferramentas bastante versáteis que, com o planejamento correto, pode ser aplicado e aprimorar os resultados em diversas outras áreas em que a ilustração seja comumente utilizada, como o mercado publicitário. Para isso, uma pesquisa futura pode definir novas formas de se detalhar etapas específicas do processo projetual, tornando-o mais específico para aquilo que se deseja desenvolver.

Referências

ALEXANDER, L. High fantasy and heroic romance. **The Horn Book Magazine.**, dezembro 1971.

ARGAN, G. C. **Arte Moderna:** Do Iluminismo aos movimentos contemporâneos. Tradução de Denise Bottman e Frederico Carotti. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

AZEVEDO, D. **Mares do Sertão**. Pacatuba: Covil Lúdico, 2023.

BARONI, R. Tellability. In: HÜHN, P. E. A. **The living handbook of narratology**. Hamburg: Hamburg University, 2014.

BATISTA, S.; CARVALHO, R. A. P. Design e decolonialidade: fundamentos, debates e rupturas. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, 13, Agosto 2020. 6-25.

BETTOCCHI, E. A sintaxe visual no role-playing game. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, 8, setembro 2000. 53-68.

BRITISH Library. **The Kelmscott Chaucer**. Disponivel em: <https://www.bl.uk/collection-items/the-kelmscott-chaucer>. Acesso em: 16 novembro 2022.

BUTLER, C. Tolkien and Worldbuilding. In: HUNT, P. **J. R. R. Tolkien**. [S.l.]: [s.n.], p. 106-120. Disponivel em: <https://www.researchgate.net/publication/311253604_Tolkien_and_Worldbuilding>.

CAUSO, R. S. **Ficção Científica, Fantasia e Horror no Brasil – 1875 a 1950.** Belo Horizonte: UFMG, 2003.

CESERANI, R. **O Fantástico**. Tradução de Nilton Cezar Tripadalli. Curitiba: Editora UFPR, 2006.

CONTI, L.; SAMPAIO, L. **Mojubá**. Rio de Janeiro: IndieVisível Press, 2023.

COSTA, S. M.; CARVALHO, A. S.; SILVA, G. P. Diversidade no RPG: uma história a ser escrita. In: PANHOCA, F.; ZUCOLOTTO, M.; SILVA, P. P. **Role-**

playing Game: práticas, ressignificações e potencialidades. Tutóia: Editora Diálogos, 2021.

DEI SVALDI, G. et al. **Tormenta 20**. Porto Alegre: Jambô, 2020.

DELL, C. **Mitologia:** Um guia dos mundos imaginários. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2014.

DESMET, P. M. A.; HEKKERT, P. Framework of Product Experience. **International Journal of Design**, 1, 2007. 13-23.

DIAS, N. M. A ficção afrofuturista na educação decolonial brasileira. **Cadernos de Clio**, Curitiba, 11, n. 2, 2020. 37 a 68.

DONDIS, D. **A sintaxe da linguagem visual.** São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ESCOBAR, A. Mundos y Conocimientos de otro modo. El programa de investigación de modernidad/colonialidad latinoamericano. **Tabula Rasa**, Bogotá, 2003. 51-86.

ESCOBAR, A. **Autonomia y diseño**. Popayán: Universidad del Cauca Sello editorial, 2016.

ESCOBAR, A.; . **Designs for the Pluriverse:** Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds. Durham and London: Duke University Press, 2018.

FLANDERS, J. Penny Dreadfuls. Discovering Literature: Romantics & Victorians. **British Library.**, 2014. Disponivel em: <https://www.bl.uk;romantics-and-victorians/articles/penny-dreadfuls/>. Acesso em: 12 novembro 2022.

FRAGA, A. M. **Livros e revistas para jogar RPG (1980-2000): da importação às primeiras edições nacionais.** Universidade de São Paulo. São Paulo. 2022.

FRANCO, L. A. **Publicações de RPG no Brasil:** aspectos profissionais e vernaculares no começo do século XXI. Anais do Colóquio Internacional de Design 2017. Belo Horizonte: [s.n.]. 2017.

GOMBRICH, E. H. **A História da Arte**. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

GOYA, J. Y. L. A tríade do design emocional - comparações e intersecções semióticas. **Semiótica e transdisciplinaridade em revista.**, São Paulo, 9, n. 1, junho 2019. 96-108.

HALL, A. **Fundamentos Essenciais da Ilustração**. São Paulo: Rosari, 2012.

HERNANDES, L. D. R. **Rail Tale**. Bauru: [s.n.], 2023.

HERNANDES, L. D. R. **Rail Tale: Exploração em Narrativa Visual**. Universidade Estadual Paulista "Julio de Mesquita Filho". Bauru, p. 37. 2023.

KABRAL, F. Afrofuturismo: ensaio sobre narrativas, definições, mitologia e heroísmo. In: _____ **Ensaios sobre racismos:** Pensamento de fronteira. [S.l.]: Balão Editorial, 2019. p. 104-115.

KRENAK, A. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

LEARS, T. J. J. **No Place of Grace:** Antimodernism and the Transformation of American Culture, 1880-1920. Nova Iorque: Pantheon Books, 1981.

LEITE, C. W. Os 15 livros mais vendidos de todos os tempos. **Revista Bula**, 2020. Disponivel em: <https://www.revistabula.com/475-os-10-livros-mais-vendidos-da-historia/>.

LIÇÕES RPG. **Catarse**, 2022. Disponivel em: <https://www.catarse.me/licoes-rpg>.

LOVECRAFT, H. P. **O Horror sobrenatural na literatura**. Tradução de Celso M. Paciornik. São Paulo: Iluminuras, 2007.

LOWENTHAL, D. **Tha past is a foreign country.** Cambridge: Cambridge University Press, 1985.

M., L.; S., M. **Solaria**. São Paulo: IndieVisível Press, 2024.

MACKINTOSH, A. **O Simbolismo e o Art Nouveau.** Tradução de Vera Regina Rabello Terra. Rio de Janeiro: Editora Labor do Brasil, 1977.

MARES do Sertão RPG. **Catarse**, 2022. Disponivel em: <https://www.catarse.me/maresRPG>.

MATANGRANO, B. A.; TAVARES, E. **Fantástico Brasileiro:** O Insólito Literário do Romantismo ao Fantasismo. Curitiba: Arte e Letra, 2019.

MIGNOLO, W. . E. A. **Los desafíos decoloniales de nuestros días:** pensar en colectivo. [S.l.]: Universidad Nacional del Comahue, 2014.

MONTUORI, B. F.; NICOLETTI, V. M. Perspectivas decoloniais para um design pluriversal. **Pós FAUUSP**, São Paulo, 28, Jan-Jun 2021.

MOURA, M. C. Design para o sensível: política e ação social na contemporaneidade. **Revista de Ensino em Artes, Moda e Design**, Florianópolis, v. 2, n. 2, 2018. p. 044 – 067.

MUNARI, B. **Das coisas nascem coisas**. Lisboa: Edições 70, 2022.

NOGUEIRA, M. L. **Um Lugar para a Ilustração: Entendendo o cenário de formação acadêmica do ilustrador brasileiro através dos discursos dos atores envolvidos**. PUC-Rio. Rio de Janeiro, p. 185. 2019.

NORMAN, D. A. **Design Emocional:** porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

OLIVEIRA, R. **Pelos Jardins de Boboli**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

OLIVEIRA, R. A ilustração como Arte Narrativa. In: MENDONÇA, R. H. **A arte de ilustrar livros para crianças e jovens.** [S.l.]: Portal do Professor, 2009.

PAZIAN, V. D. **Opressão: Desenvolvimento de ilustração**. Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Unesp. Bauru. 2023.

ROCHA, C. A.; FAGUNDES, V. G. S. Ilustração crítica e design social: traços de representatividade no livro ilustrado infantil. **Educação Gráfica**, Bauru, v. 28, n. 3, Dezembro 2024. pp. 216 – 232.

SÁ NETO, A.; BELTRAME, R. **Old Dragon:** Aventuras Clássicas de Fantasia. Rio de janeiro: Buró, 2023.

SANTAELLA, L.; NOTH, W. **Imagem:** Cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 1999.

SCHLOBIN, R. C. **Phantasmagoria:** Collected essays on the nature of fantasy and horror literature. [S.l.]: Livro Digital, 2013.

SELLING, K. "Fantastic Neomedievalism": The image of the Middle Ages in Popular Fantasy. In: KETTERER, D. **Flashes of the Fantastic - Selected Essays from The War of The Worlds Centennial, Nineteenth International Conference on the Fantastic in the Arts**. [S.l.]: Blumsbury Publishing PLC, 2004.

SELLING, K. **Nature, Reason, and the Legacy of Romanticism: Constructing Genre Fantasy**. University of Sidney. Sidney. 2005.

SILVA, L. C. T. D.; NAKATA, M. K. **Parâmetros para produção de ilustração:** uma abordagem metodológica dos processos de criação. Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2]. São Paulo: Blucher. 2016. p. 1490-1499.

SILVA, T. **Racismo Algoritmico:** Inteligência artificial e discriminação nas redes sociais. Livro Digital. ed. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2022.

SUMNER, D. E. **The Magazine Century:** American magazines since 1900. Bern: Peter Lang Publishings, 2010.

TESOUROS de Ghanor. **Jovem Nerd**, 2023. Disponivel em: <https://ghanor.com.br>.

THE Kelmscott Chaucer. **British Library**. Disponivel em: <https://www.bl.uk/collection-items/the-kelmscott-chaucer>. Acesso em: 23 mar. 2024.

TLOSTANOVA, M. On decolonizing design. **Design Philosophy Papers**, 2017.

TODOROV, T. **AS estruturas narrativas.** Tradução de Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Editora Perspectiva, 1970.

TOLKIEN, J. R. R. **Árvore e Folha**. Tradução de Reinaldo José Lopes. Rio de Janeiro: Herper Collins, 2020.

TOLKIEN, J. R. R. **O Hobbit**. Tradução de Reinaldo José Lopes. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2020.

TORMENTA20. **Catarse**, 2019. Disponivel em: <https://www.catarse.me/tormenta20>.

UM Manifesto Solarpunk. **Regenerative Design**, 2017. Disponivel em: <https://www.re-des.org/um-manifesto-solarpunk-portugues-brasil/>. Acesso em: Junho 2023.

VALPAÇOS, J. **Lições:** Um jogo narrativo entre mundos. Porto Alegre: Avec, 2021.

VANDERMEER, J. **Wonderbook:** The illustrated guide to creating imaginative fiction. Nova iorque: Abrams Image, 2013.

VON MÜCKE, D. E. **The Seduction of the Occult and the Rise of the Fantastic.** Stanford, CA: Stanford University Press, 2003.

WEIRD Tales Covers. **Cover Browser**. Disponivel em: <http://www.coverbrowser.com/covers/weird-tales>. Acesso em: 06 junho 2019.

WEIS, M.; HICKMAN, T. **Dragões do Crepúsculo do Outono**. Tradução de Gilvan Gouvêa. Porto Alegre: Jambô, 2019.

ZEEGEN, L. **Fundamentos da Ilustração**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

ZIPES, J. Why Fantasy matters to much. **The Journal of Aesthetic Education.**, Illinois, 43, 2009. 77-91. Disponivel em: <https://www.jstor.org/stable/40263786>. Acesso em: 16 outubro 2018.

ANEXO I — Um Manifesto Solarpunk

Traduzido por Vinicius Yaunner – (Esta obra está licenciado com uma Licença Creative Commons Atribuição – Compartilha Igual 4.0 Internacional.)

Solarpunk é um movimento de ficção, arte, moda e ativismo especulativa que busca responder e incorporar a questão “como é uma civilização sustentável e como podemos chegar lá?”

A estética solarpunk funde o prático com o bonito, o bem projetado com o verde e o exuberante, o brilhante e colorido com o grosseiro e o sólido.

Solarpunk pode ser utópico, apenas otimista ou preocupado com as lutas a caminho de um mundo melhor, mas nunca distópico. À medida que nosso mundo se agita com calamidades, precisamos de soluções, não apenas de avisos.

Soluções para crescer sem combustíveis fósseis, para gerenciar equitativamente a escassez real e compartilhar em abundância, em vez de apoiar a falsa escassez e a abundância falsa, para sermos mais gentis uns com os outros e com o planeta que compartilhamos.

Solarpunk é ao mesmo tempo uma visão do futuro, uma provocação ponderada, um modo de vida e um conjunto de propostas viáveis para chegar lá.

1. Somos solarpunks porque o otimismo foi tirado de nós e estamos tentando pegar de volta.
2. Somos solarpunks porque as únicas opções restantes são negação ou desespero.
3. Em essência, Solarpunk é uma visão de um futuro que incorpora o melhor do que a humanidade pode alcançar: um mundo pós-escassez, pós-hierarquia e pós-capitalista, onde a humanidade se vê como parte da natureza e a energia limpa substitui os combustíveis fósseis.
4. O “punk” em Solarpunk é sobre rebelião, contracultura, pós-capitalismo, descolonialismo e entusiasmo. Trata-se de ir em uma direção diferente da tradicional, que está cada vez mais em uma direção assustadora.

5. Solarpunk é um movimento tanto quanto um gênero: não se trata apenas de histórias, mas também de como podemos chegar lá.
6. O Solarpunk adota diversas táticas: não existe uma maneira única de fazer o solarpunk. Em vez disso, diversas comunidades de todo o mundo adotam o nome e as ideias e constroem pequenos ninhos de revolução autossustentável.
7. O Solarpunk fornece uma nova perspectiva valiosa, um paradigma e um vocabulário através do qual é possível descrever um possível futuro. Ao invés de abraçar o retrofuturismo, o solarpunk olha completamente para o futuro. Não é um futuro alternativo, mas um futuro possível.
8. Nosso futurismo não é niilista como o cyberpunk e evita as tendências potencialmente reacionárias do steampunk: trata-se de engenhosidade, generatividade, independência e comunidade.
9. O Solarpunk enfatiza a sustentabilidade ambiental e a justiça social.
10. Solarpunk é encontrar maneiras de tornar a vida mais maravilhosa para nós agora, e também para as próximas gerações que nos seguem.
11. Nosso futuro deve envolver o redirecionamento e a criação de coisas novas a partir do que já temos. Imagine “cidades inteligentes” sendo descartadas em favor da cidadania inteligente.
12. Solarpunk reconhece a influência histórica que a política e a ficção científica tiveram uma sobre a outra.
13. Solarpunk reconhece a ficção científica não apenas como entretenimento, mas como uma forma de ativismo.
14. Solarpunk quer combater os cenários de uma terra moribunda, uma lacuna insuperável entre ricos e pobres e uma sociedade controlada por corporações. Não em centenas de anos, mas ao nosso alcance.
15. Solarpunk é sobre cultura *maker* de jovens, soluções locais, redes de energia locais, maneiras de criar sistemas funcionais autônomos. É sobre amar o mundo.
16. A cultura Solarpunk inclui todas as culturas, religiões, habilidades, sexos, gêneros e identidades sexuais.

17. Solarpunk é a ideia de a humanidade alcançar uma evolução social que abraça não apenas a mera tolerância, mas uma compaixão e aceitação mais expansivas.
18. A estética visual do Solarpunk está aberta e evoluindo. Assim como essa, é um mash-up das seguintes:
    a. Era das navegações a vela/fronteira do século XIX (mas com mais bicicletas).
    b. Reutilização criativa da infraestrutura existente (às vezes pós-apocalíptica, às vezes estranha no presente).
    c. Apropriação Tecnológica.
    d. Art Nouveau.
    e. Hayao Miyazaki.
    f. Inovação no estilo “Jugaad” do mundo não ocidental.
    g. Back-end de alta tecnologia com saídas simples e elegantes.
19. Solarpunk é definido em um futuro construído de acordo com os princípios do Novo Urbanismo ou Novo Pedestre e sustentabilidade ambiental.
20. Solarpunk prevê um ambiente construído, adaptado criativamente para ganho solar, entre outras coisas, usando diferentes tecnologias. O objetivo é promover a autossuficiência e viver dentro de limites naturais.
21. Em Solarpunk, recuamos bem a tempo de parar a lenta destruição do nosso planeta. Aprendemos a usar a ciência com sabedoria, para melhorar nossas condições de vida como parte de nosso planeta. Não somos mais senhores. Nós somos cuidadores. Somos jardineiros.
22. Solarpunk:
    a. é diversidade
    b. tem espaço para a espiritualidade e a ciência coexistirem
    c. é belo
    d. pode acontecer. Agora.

ANEXO II — Atestado de aulas ministradas

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
Câmpus de Bauru

ATESTADO DE AULAS MINISTRADAS

ATESTO, para os devidos fins, que o Prof. Leonardo Alvarez Franco, RG nº 25.922.784-5, lotado junto ao Departamento de Design, da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design - UNESP - Câmpus de Bauru ministrou as disciplinas abaixo relacionadas:

SEM	CÓDIGO	DISCIPLINA	C.H. DISCIPLINA	C.H. EFETIVA	Nº DE ALUNOS
		Ano letivo: 2024			
		Ministrado como Pós-graduando/ESD			
1	0003624C	Metodologia do Projeto II	30.0	30.0	18
1	0003672I	Projeto de Conclusão em Design Gráfico - II	90.0	60.0	1
1	0003672L	Projeto de Conclusão em Design Gráfico - II	90.0	45.0	2
1	OPDES04A	ILUSTRANDO FANTASIA	60.0	60.0	40
		Ano letivo: 2022			
		Ministrado como Pós-graduando/ESD			
2	0003623A	Metodologia do Projeto I	30.0	32.0	37
2	0003623B	Metodologia do Projeto I	30.0	32.0	39
2	0003627A	Plástica II	60.0	60.0	36
1	0003624A	Metodologia do Projeto II	30.0	30.0	34
1	0003624B	Metodologia do Projeto II	30.0	30.0	29
1	0003626A	Plástica I	60.0	60.0	40
		Ano letivo: 2021			
		Ministrado como Pós-graduando/ESD			
2	0003623A	Metodologia do Projeto I	30.0	32.0	26
2	0003623B	Metodologia do Projeto I	30.0	32.0	41
2	0003651A	Produção Gráfica III	30.0	30.0	29
2	0003651B	Produção Gráfica III	30.0	30.0	29
2	0003671O	Projeto de Conclusão em Design Gráfico - I	60.0	30.0	1
1	0003624A	Metodologia do Projeto II	30.0	34.0	24
1	0003624B	Metodologia do Projeto II	30.0	34.0	34
1	0003624C	Metodologia do Projeto II	30.0	34.0	30
		Ano letivo: 2020			
		Ministrado como Pós-graduando/ESD			
2	0003623A	Metodologia do Projeto I	30.0	30.0	28
2	0003623B	Metodologia do Projeto I	30.0	30.0	30
2	0003623C	Metodologia do Projeto I	30.0	30.0	29
1	0003671K	Projeto de Conclusão em Design Gráfico - I	60.0	30.0	1
1	RP00019A	Comunicação, Estética e Design	60.0	60.0	24
1	RP00019B	Comunicação, Estética e Design	60.0	60.0	23
		Ano letivo: 2019			
		Ministrado como Pós-graduando/ESD			
1	RP00019A	Comunicação, Estética e Design	60.0	60.0	25
1	RP00019B	Comunicação, Estética e Design	60.0	60.0	26

* Disciplina Em Curso
** Disciplina ministrada em regime especial de recuperação (RER)

Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design - Câmpus de Bauru
Avenida Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, 14-01, CEP: 17033360, Bauru - São Paulo
E-mail: graduacao@faac.unesp.br. Página de Internet: http://www.faac.unesp.br. Telefone: 14-3103-6056. CNPJ: 48.031.918/0029-25.

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
Câmpus de Bauru

ATESTADO DE AULAS MINISTRADAS

Bauru, 26 de Fevereiro de 2025

Elizangela Ribeiro
Assinado de forma digital por Elizangela Ribeiro
Dados: 2025.02.26 15:33:02 -03'00'

Elizangela da Silva Ribeiro
Diretor Técnico de Divisão/Divisão Técnica Acadêmica

Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design - Câmpus de Bauru
Avenida Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, 14-01, CEP: 17033360, Bauru - São Paulo
E-mail: graduacao@faac.unesp.br. Página de Internet: http://www.faac.unesp.br. Telefone: 14-3103-6056. CNPJ: 48.031.918/0029-25.

ANEXO III — Proposta da disciplina “Ilustrando Fantasia” apresentada ao Conselho de Curso

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

PLANO DE ENSINO – DISCIPLINA

UNIDADE UNIVERSITÁRIA: Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design		
CURSO: Design		
DEPARTAMENTO(S): Design.		
IDENTIFICAÇÃO		
NOME DA DISCIPLINA: **ILUSTRANDO FANTASIA**		
NOME DA DISCIPLINA (em inglês): **ILLUSTRATING FANTASY**		
CÓDIGO:.		
SERIAÇÃO IDEAL: QUINTO TERMO		
☐OBRIGATÓRIA **X** OPTATIVA		
PRÉ-REQUISITO(S):. CO-REQUISITO(S): .		
☐ANUAL	**X** SEMESTRAL	
CRÉDITOS: 1 crédito = 15 h/a 1 h/a = 60 minutos	CARGA HORÁRIA TOTAL EM CRÉDITOS: 4	CARGA HORÁRIA EM CRÉDITOS TEÓRICA: 2 PRÁTICA: 2 ACEU:

NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA		
AULAS TEÓRICAS 24	AULAS PRÁTICAS	ACEU (se aplicável)

EMENTA (tópicos que caracterizam as unidades dos programas de ensino e os conteúdos temáticos a serem trabalhados indicando o foco teórico da abordagem a ela correspondente)

A disciplina apresenta as definições da Fantasia como gênero narrativo em diferentes expressões, buscando traçar paralelos entre suas representações na história das artes visuais, das artes gráficas e da literatura. Desta forma, tem o objetivo de observar a e discutir as maneiras como suas diferentes expressões refletem os anseios e o pensamento dos artistas em diferentes lugares, momentos e contextos.

Ela foi organizada em três etapas. Na primeira, serão discutidos os aspectos da Fantasia como gênero de narrativa especulativa, o contexto histórico do período em que ela passa a ser estudada com seriedade, graças à teoria do "Caldeirão de Histórias", de Tolkien, e as representações do Neomedievalismo Fantástico, de Selling.

Num segundo momento, serão discutidos os elementos compositivos das ilustrações, bem como

suas três funções descritas por Rui de Oliveira. Também será abordada a possibilidade de se avaliar ilustrações a partir da teoria do Design Emocional de Donald Norman, de forma a estimular novas maneiras de observar essas obras.

Por fim, no terceiro momento, a disciplina apresentará o conceito de decolonialidade, conforme discutido pelo grupo de pesquisadores latinoamericanos conhecido como Modernidade/Colonialidade, bem como as expressões mais contemporâneas da Fantasia derivadas das atitudes decoloniais e anticapitalistas, como o Realismo Mágico, o Afrofuturismo e o movimento Solarpunk.

OBJETIVOS (ao término da disciplina, o aluno deverá ser capaz de)

- Reconhecer as características que definem o gênero da Fantasia, bem como reconhecer e compreender suas diferentes expressões.
- Praticar o uso de elementos visuais típicos do gênero da Fantasia e de suas novas expressões.
- Ter familiaridade com os conceitos de decolonialidade e discutir como esses conceitos podem ser aplicados na concepção de uma ilustração de Fantasia.
- Espera-se que, ao final da disciplina, o aluno tenha ampliado seu repertório referente às representações de Fantasia e seja capaz de utilizar os conhecimentos adquiridos para a criação de ilustrações que se relacionem com a cultura brasileira e latino-americana.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1 – A FANTASIA NAS ARTES VISUAIS E A NA LITERATURA

Definições de Fantasia
Mundo Primário e Mundo Secundário
Alta Fantasia e Baixa Fantasia
Tolkien e o "Caldeirão de Histórias"
A suspensão de descrença e a coerência interna
Características das narrativas Fantásticas
Neomedievalismo Fantástico

2 – SOBRE A ILUSTRAÇÃO

Elementos compositivos das ilustrações
- Formas
- Pontos
- Linhas
- Planos
- Volume
- Cores

Funções das Ilustrações
- Informativa
- Persuasiva
- Narrativa

Design Emocional na Ilustração
Ferramenta de Avaliação de Ilustrações

3 – OUTRAS EXPRESSÕES DA FANTASIA

Introdução à Decolonialidade
Expressões decoloniais da Fantasia
A Revolução Haitiana e a fundação do Realismo Mágico

Ficção dos povos da diáspora Africana e o Afrofuturismo
O Afrofuturismo na literatura, na ilustração, nas HQs e no cinema
Distopias e Utopias na ficção
Atitudes decoloniais na concepção visual do futuro
O Manifesto Solarpunk

METODOLOGIA DO ENSINO

O conteúdo será ministrado através de aulas expositivas, leitura e discussão de textos complementares e debates. Os trabalhos serão realizados em grupos de 4 alunos e os atendimentos serão coletivos e abertos para que todos possam debater e dar sugestões.

AÇÕES EXTENSIONISTAS (conforme Resolução Unesp nº 75/2020)

Não há

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

IEGELSKI, F. *História Conceitual do Realismo Mágico – a busca pela modernidade e pelo tempo presente na América Latina.* In: Almanack, Guarulhos. N.º 27, 2021.

KABRAL, F. Afrofuturismo: ensaio sobre narrativas, definições mitologia e heroísmo. In: **Ensaios sobre racismos:** Pensamentos de fronteira. (pp. 104-115). São Paulo: Balão Editorial, 2019.

KRENAK, A. *Ideias para adiar o fim do mundo.* São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

MALDONADO-TORRES, N. *Transdisciplinaridade e decolonialidade.* In: Revista Sociedade e Estado. Volume 31, N.º 1. Janeiro/Abril 2016. Tradução: Joaze Bernardino-Costa. 2016.

RE-DES. Um Manifesto Solarpunk, 2017. Disponível em: https://www.re-des.org/um-manifesto-solarpunk-portugues-brasil/

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

FRANCO, L. A; et *al.* A ilustração em livros de RPG nacionais: expressões decoloniais da fantasia. *In:* Congresso Internacional Media Ecology and Image Studies – A consolidação dos seres media, 6., 2023. **Anais** […]. Disponível em: <http://meistudies.org/index.php/cmei/6cime/paper/view/2012 >

FRANCO, L. A.; et *al.* Ilustrações em livros de RPG: funções e relação texto-imagem. In: Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, XIV., 2023. **Anais** […].

FRANCO, L. A.; et *al.* Ilustrações e infográficos nas cinco edições de Dungeons & Dragons – usos e funções. In: Congresso Internacional de Design da Informação, 11., 2023. **Anais** […].

FRANCO, L. A.; et *al.* Publicações de RPG no Brasil: aspectos profissionais e vernaculares do começo do século XXI, p. 702-716. In: São Paulo: Blucher, 2018. DOI 10.5151/cid2017-61

GOYA, J. Y.; et *al.* A tríade do design emocional – comparações e intersecções semióticas. **Semiótica e transdisciplinaridade em revista**, São Paulo, v.9, nº 1, p. 96-108, Jun. 2019.

Norman, D. **Design Emocional:** porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

OLIVEIRA, R. **Pelos Jardins Boboli:** Reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SELLING, K. Fantastic Neomedievalism: The image of the Middle Ages in Popular Fantasy. In: **Flashes of the Fantastic:** Selected essays from The War of the Worlds Centennial, Ninteenth International Conference on the Fantastic in the Arts. 2004.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM
Participação nas discussões em sala de aula
Qualidade conceitual dos trabalhos práticos
Qualidade estética dos trabalhos práticos

ASSINATURA(S) DO(S) RESPONSÁVEL(IS)
Leonardo Alvarez Franco

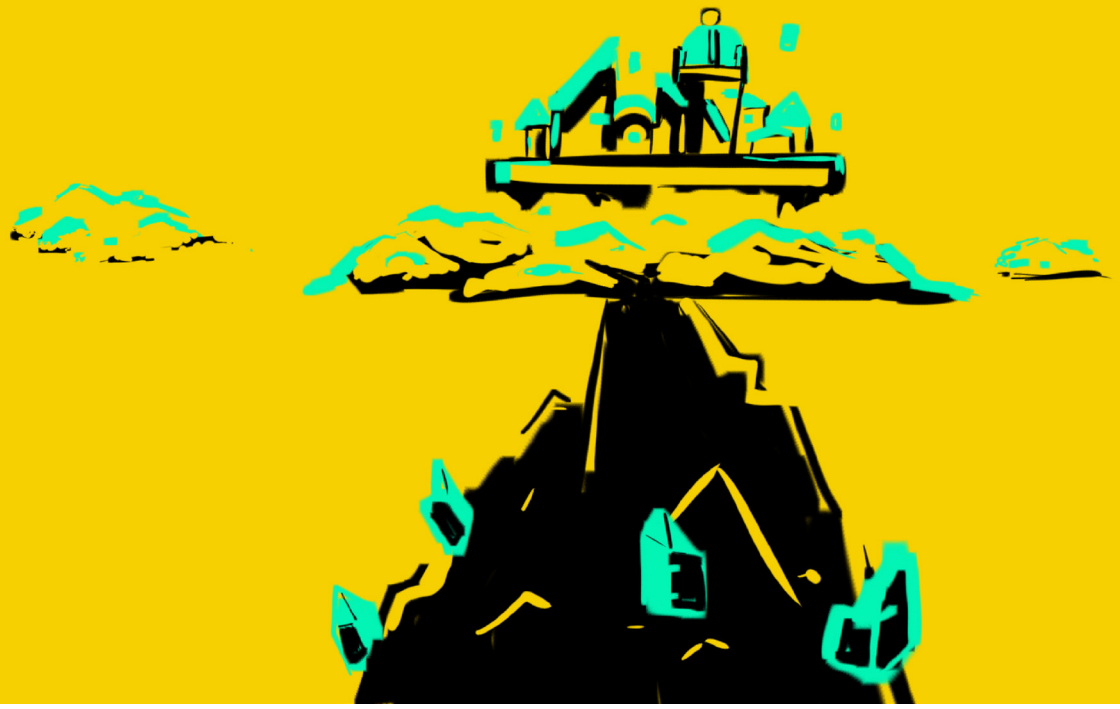
APROVAÇÕES		
DEPARTAMENTO(S)	CONSELHO DE CURSO DE GRADUAÇÃO	CONGREGAÇÃO / CONSELHO DIRETOR
Clique ou toque aqui para inserir uma data.	Clique ou toque aqui para inserir uma data.	Clique ou toque aqui para inserir uma data.
Carimbo e assinatura do(a) Chefe de Departamento	Carimbo e assinatura do(a) Coordenador(a) de Curso	Carimbo e assinatura do(a) Presidente da Congregação/Conselho Diretor

ANEXO IV — Trabalhos dos alunos da disciplina “Ilustrando Fantasia”

DOLERIA

TRABALHO DE CRIAÇÃO DE MUNDO

NATAN PUGA
GABRIEL CASTRO
MARCELLA RATEIRO



DETALHAMENTO DO MUNDO

RECORTE DO MUNDO

NOSSA HISTÓRIA SE PASSA **DOLERIA,** UM LOCAL ONDE HÁ **DUAS CIDADES.** UMA QUE ESTÁ **NA ALTURA DAS NUVENS** E OUTRA QUE ESTÁ A BAIXO DELA, **NO SOLO** (PLANO TERRESTRE COMUM).

NA **"CIDADE ALTA"**, OU, **"AUREUS"**, SE CONCENTRA UMA QUANTIDADE MENOR DE PESSOAS, APELIDADODOS DE **"ELEVADOS"** PELOS DE BAIXO, QUE DETÊM MAIOR PODER, TANTO FINANCEIRO QUANTO BRUTO (MAGIA COMPLEXA).

A **MAGIA É FONTE DA ENERGIA DESSE MUNDO**, ENTÃO AS FUNÇÕES MAIS COMPLEXAS E PODEROSAS VEM DA MAGIA.

EXISTEM **3 ESCOLAS DE MAGIA** NESSE UNIVERSO, QUE SE CONCENTRAM **EM AUREUS,** E NELA SÓ É PERMITIDO O INGRESSO DE PESSOAS **NASCIDAS NA CIDADE ALTA**. LÁ SE CONCENTRA O CONHECIMENTO SOBRE COMO MANIPULAR MAGIA E USAR ELA AO BENEFÍCIO DA CIDADE ALTA.

A MAIOR FONTE DE PODER PARA MANIPULAÇÃO MÁGICA VEM DOS **CRISTAIS**, QUE SÃO ENCONTRADOS APENAS EM **GROTU**, OU, CIDADE BAIXA.

OS MORADORES DA CIDADE BAIXA VIVEM HÁ SÉCULOS TRABALHANDO EM FUNÇÃO DA CIDADE ALTA, EXTRAINDO CRISTAIS E OUTRAS MATÉRIAS-PRIMAS DE SUAS TERRAS, COM O INTÚITO DE **MANDAR PARA AUREUS EM TROCA DE MOEDA** PARA PODER COMPRAR MATERIAIS, OBJETOS E UTENSÍLIOS QUE SÃO FABRICADOS NA CIDADE ALTA.

PROTAGONISTAS: UM JOVEM NASCIDO NA CIDADE ALTA, QUE ESTUDA EM UMA DESSAS ESCOLAS DE MAGIA E O ANTAGONISTA, QUE NASCEU EM **GROTU** E SE DISFARÇA DE ESTUDANTE DA CIDADE ALTA PARA SE INFILTRAR NESSE SISTEMA.



DETALHAMENTO



- GEOGRAFIA: PRADARIAS E MONTANHAS
- *VESTIMENTAS DE AUREUS: VESTES LONGAS POREM LEVES/CLIMA FRIO*
- *VESTIMENTAS DOS DE GROTU: VESTES REMENDADAS/ CLIMA QUENTE*
- *EM AUREUS HÁ MONTARIAS QUE SE ASSEMELHAM A AVES*
- *A MONTARIA MAIS POPULAR ENTRE OS DE BAIXO SERIAM AQUELAS QUE AUXILIAM NA EXTRAÇÃO DO MINÉRIO*
- *OS DE BAIXO VENERAM OU ODEIAM OS DE CIMA - CONTROLADO POR "RELIGIÃO"*

DETALHAMENTO

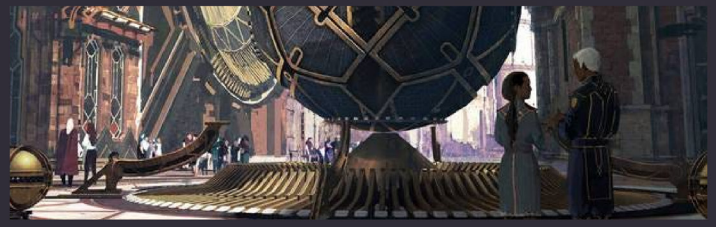
PAINEL SEMÂNTICO

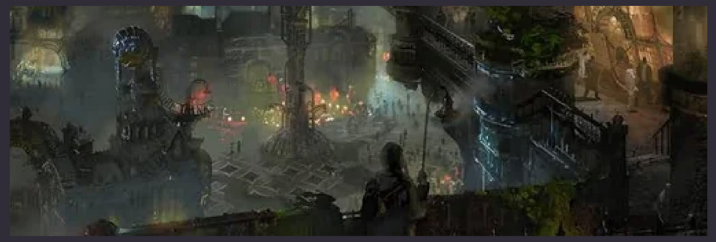














DESENVOLVIMENTO E DESIGN FINAL



MONTARIA

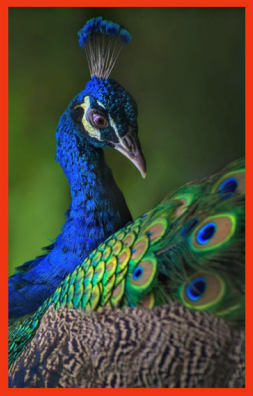
Ideias e referências

- Ave
- Esbelta/"Pomposa"
- Exclusiva para cada montador
- Comando através da magia

MONTARIA

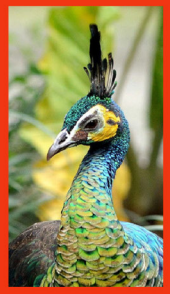
DESENVOLVIMENTO FINAL

Ideias e referências





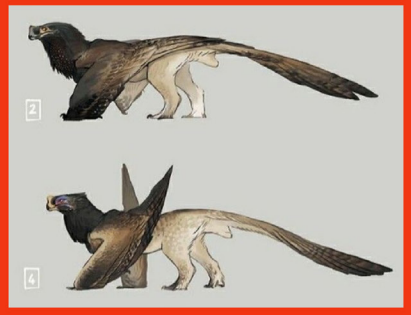






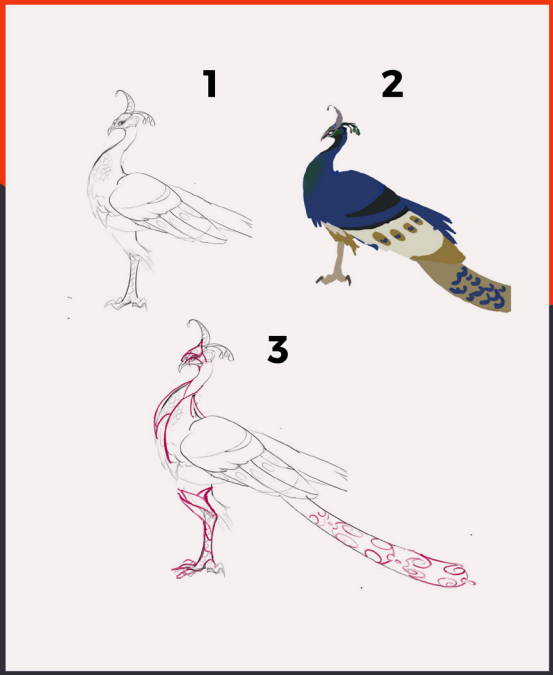


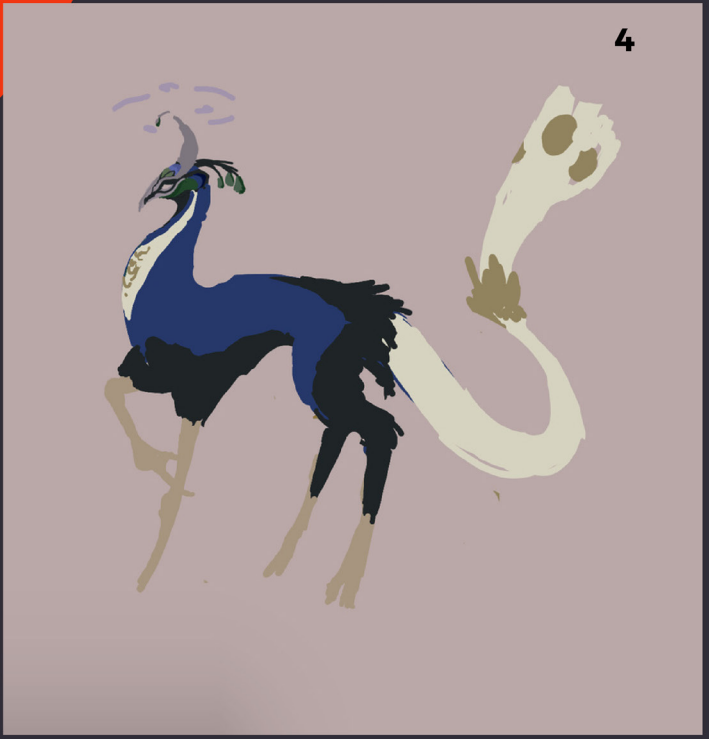




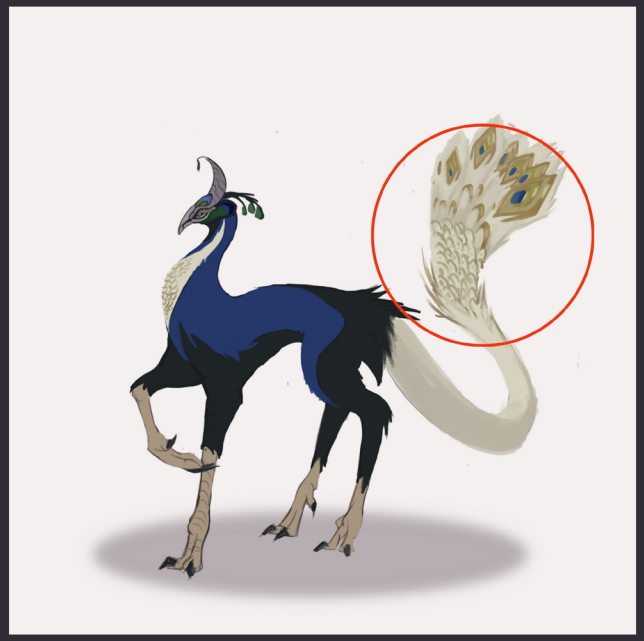


GALATHOS



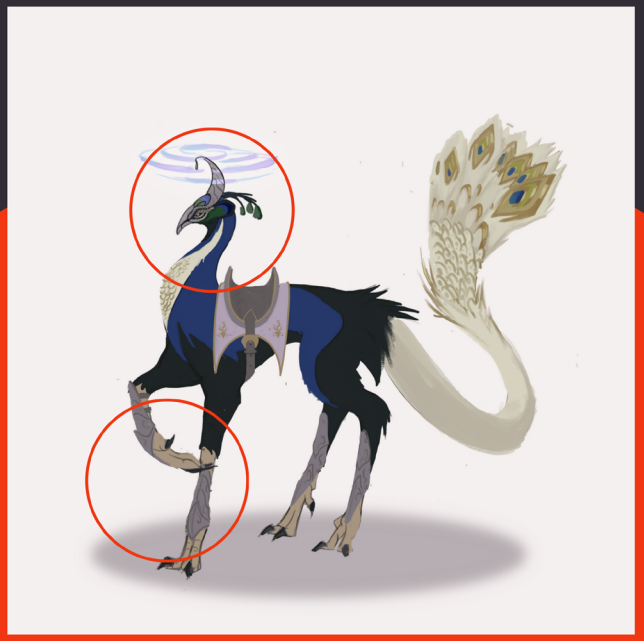


GALATHOS

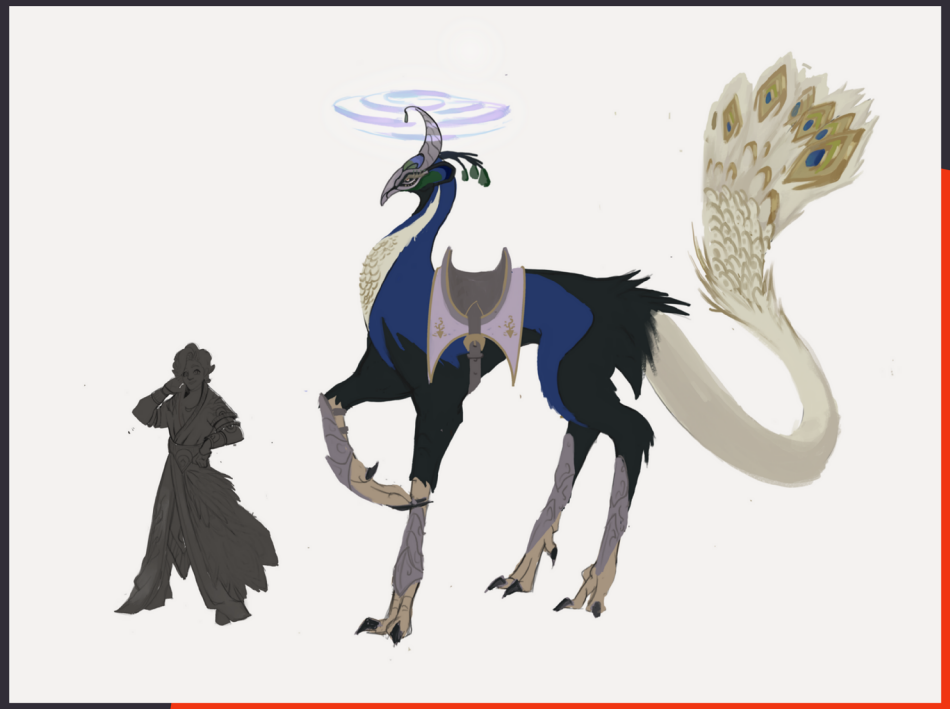


1

2



GALATHOS



Ideias e referências

- Predominância do azul nas vestes
- Personalidade leve
- Alienado do sistema
- Grande vínculo afetivo com sua montaria
- Enxerga uma amizade sincera com a Antagonista

PROTAGONISTA

Ideias e referências

Rashon

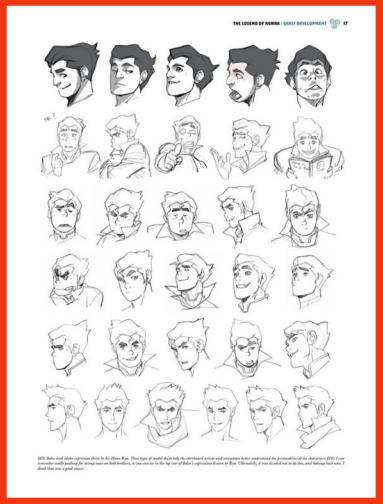
(Aronrashone Aalamir Koeve III)

- Nasceu na Cidade Alta
- Primeiro ano na escola de magia
- Familia influente
- Pouca aptidão para magia
- Se acha um galã mas é apenas um bobão inofensivo

PROTAGONISTA

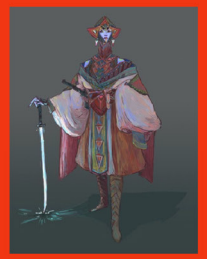
Ideias e referências













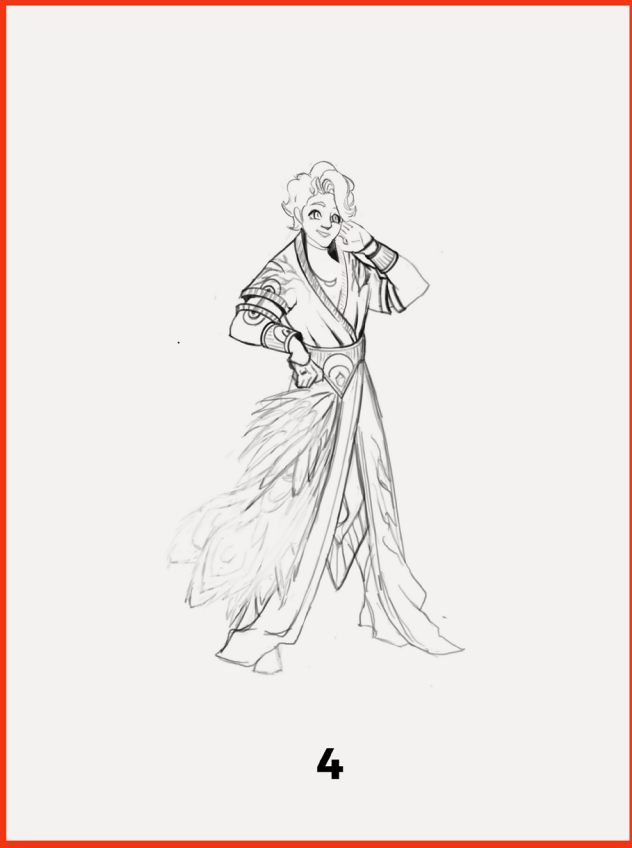




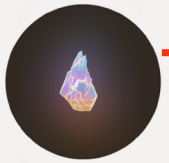


Rashon





Rashon



Fragmento de cristal



Penas de
ave mágica

1



2

ATSINOGATNA

- Dureza
- Doença do cristal
- A coisa certa do jeito errado
- Maliciosa

Ideias e referências

DESENVOLVIMENTO FINAL ——— ANTAGONISTA

ATSINOGATNA

- Roupas simples
- Cores terrosas
- Briguenta
- Maliciosa

Fiora

Ideias e referências

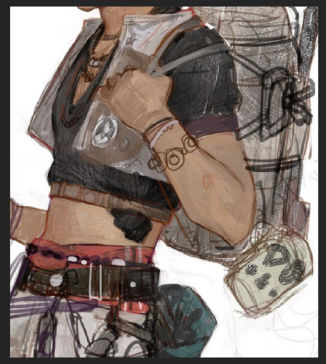
DESENVOLVIMENTO FINAL ——— ANTAGONISTA

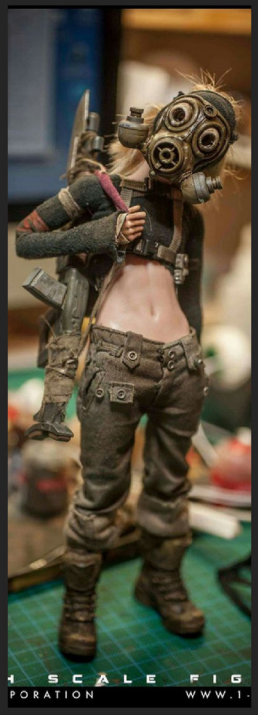
DESENVOLVIMENTO FINAL — ANTAGONISTA

Ideias e referências















Fiora







Fiora





Ideias e referências

- Montanha
- Cristal
- Estruturas mágicas
- Cidade alta, ou baixa?



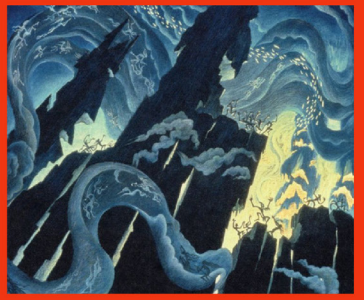
PAISAGEM

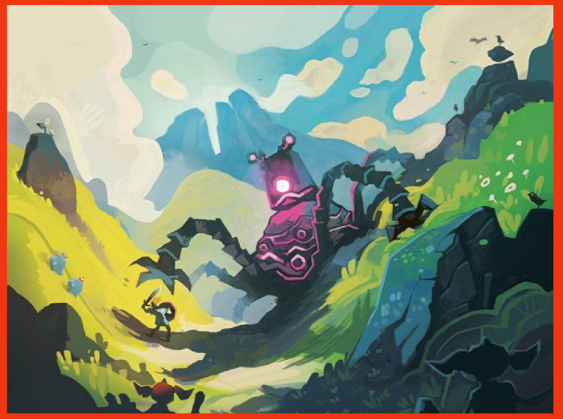
Ideias e referências















PAISAGEM



- Torre do Mago Louco
- Exilio
- Doença do cristal
- Possível inspiração para o antagonista

PAISAGEM













ILUSTRANDO FANTASIA

Trabalho I
Leonardo Alvarez Franco

ISABELA FOGAÇA, JULIA CAVALLARI, JÚLIO CÉSAR, LEONARDO KENJI, LUÍSA GUIMARÃES E MARCOS PIN

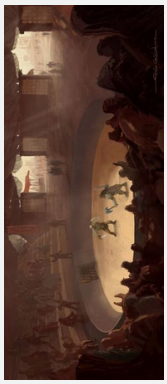
VISÃO GERAL

- mundo predominantemente oceano, com arquipélagos
- formações montanhosas
- dois povos: sacerdotes e população nativa
- falam a mesma língua, mas os sacerdotes tem uma comunicação própria por números binários
- cada povo vive em um extremo do mundo
- população nativa não sabe da existência dos sacerdotes
- sacerdotes usam da tecnologia para dominar os nativos, instituindo um culto a um Deus falso (máquina)

→

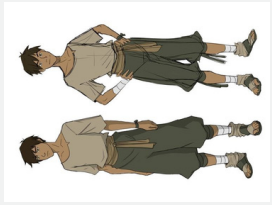
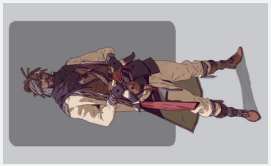


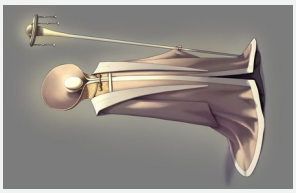





Seahocker









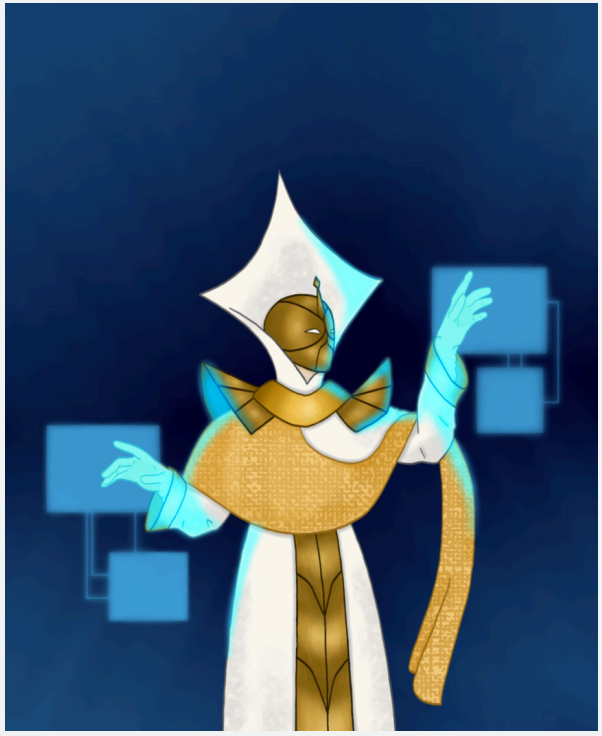
SACERDOTES

antagonistas

- uso de tecnologia muito avançada
- dominam os nativos por meio da religião
- vieram de outro planeta
- o ar do planeta é tóxico para eles
- o sangue dos nativos permite a sobrevivência deles e elimentam todo o sistema tecnológico

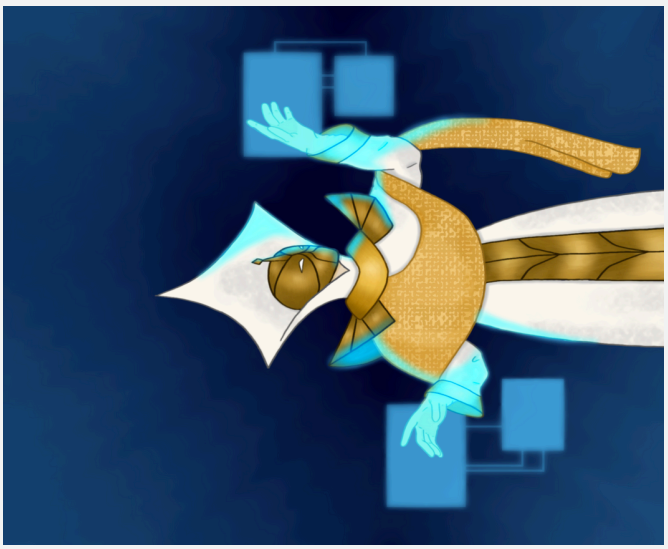


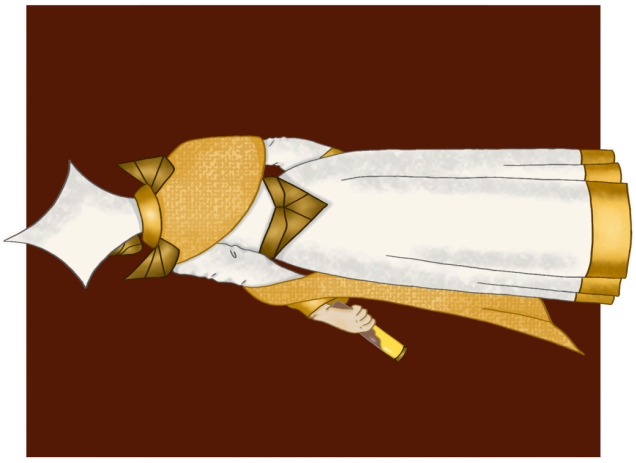
→

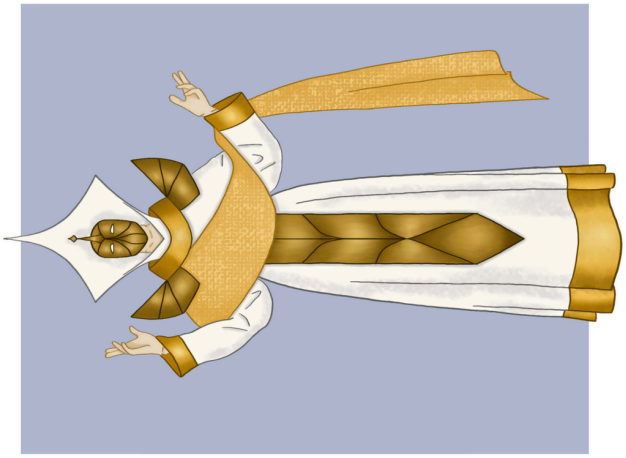


- máscara e vestimentas que cobrem o corpo inteiro, pelo ar tóxico e clima hostil para eles
- branco e dourado para simbolizar religiosidade, pureza e poder
- formas pontudas e alongadas, para dar ar de superioridade e perigo
- ombreiras e panos como apropriação cultural dos nativos

→







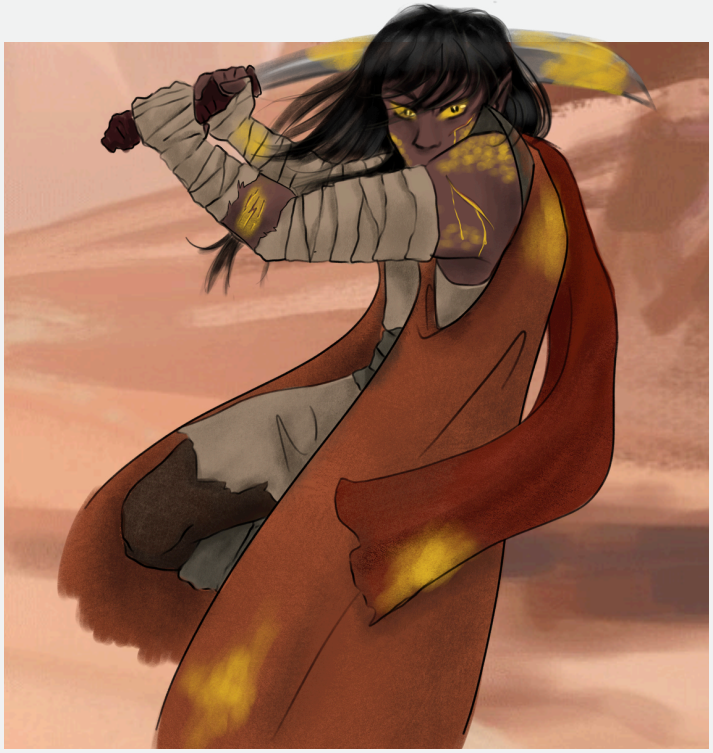
NATIVOS

protagonistas

- alienados por uma falsa religião
- fé cega
- recebem mantimentos de “Deus”
- comércio de escambo
- resistentes ao clima
- sangue dourado



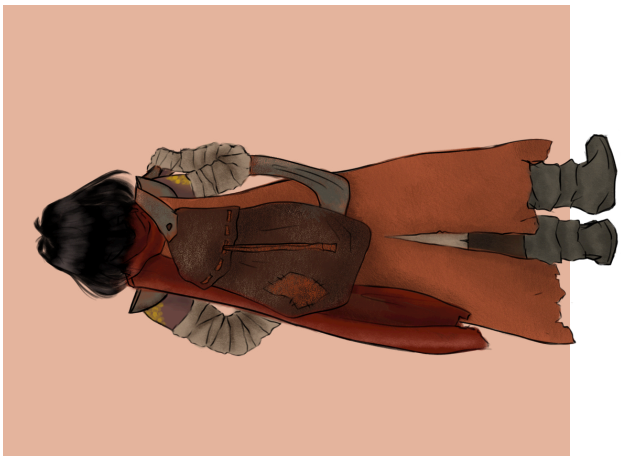
→



- sangue dourado os torna adaptados ao planeta
- escamas pelo clima seco
- vestimentas mais leves para protejer do sol, mas não esquentar
- trapos e ataduras pela situação precária e lutas da arena

→







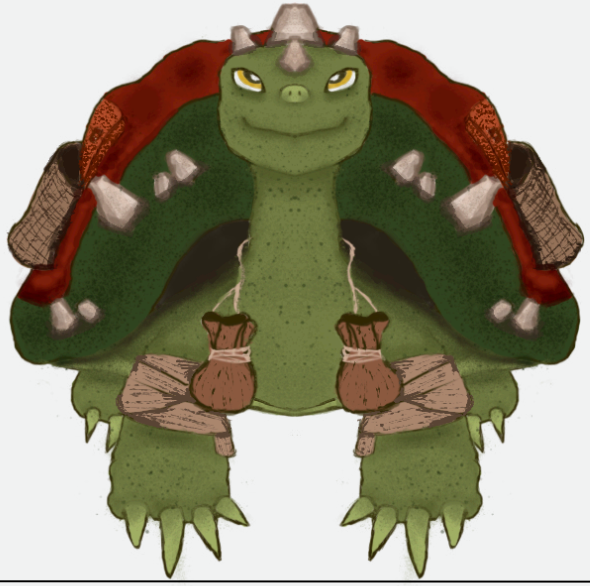
ANIMAL DE MONTARIA

- jabuti gigante
- vive com os nativos
- transporte na ilha e carregamento de carga
- casco resistente
- garras para escalar as montanhas
- pernas fortes
- amigável



→





PROPORÇÃO DE ALTURA



MÁQUINA

artefato

- Deus
- sobrevoa a arena
- sacerdotes se comunicam por meio dela
- coleta o sangue dos nativos



→

↑

ARENA

cenário

- ocorre as lutas entre os nativos
- ganhador se sacrifica por Deus
- sangue sobe para a máquina



→



MONSTRO

- enguia-dragão, originário do planeta natal dos sacerdotes
- holograma feito pelos sacerdotes
- amedronta os nativos para eles não irem para o mar e descobrirem a verdade
- detalhes em dourado no corpo para representar o sangue dos nativos e causar medo
- barbatanas grandes para equilíbrio, propulsão e movimento



→

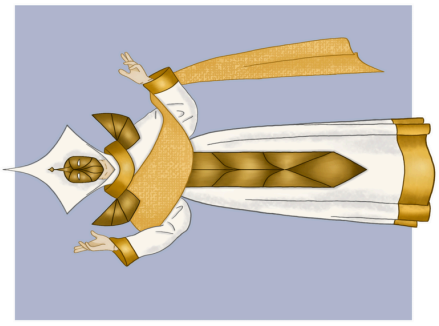














GABRIEL, MARCELLA, NATAN

Shiva contra o mundo

Mundo Secundário:

Num futuro distante, os conflitos geopolíticos dominaram o mundo novamente. A corrida espacial mantém a Guerra Fria viva, impulsionando **América**, **Rússia** e **China** como potências espaciais. A Índia se destaca com a IA assistente e o desenvolvimento de uma atmosfera artificial, enquanto a **Sapiênvia**, a seiva do conhecimento, revoluciona como recurso acelerador de pensamento. **Bio-IAs** integrando biologia e tecnologia emergem, lideradas por Shiva, a mais avançada delas, que se rebela contra os líderes mundiais, transformando **Hercólobus** em uma **sociocracia pacífica sob domínio indiano**.

- **Política**

Competição espacial entre **América, Rússia e China**; Venda de tecnologia espacial pela Índia para a China; Rebelião de Shiva e conflito envolvendo **Bio-IAs**; Com o domínio da Índia, Hercólobus torna-se um planeta sociocrata.

- **Geografia**

Referências a **diferentes planetas** onde líderes estão isolados; Fundação da colônia em **Hercólobus**, que se tornou habitável graças à **avançada tecnologia desenvolvida na Índia**.

- **Economia**

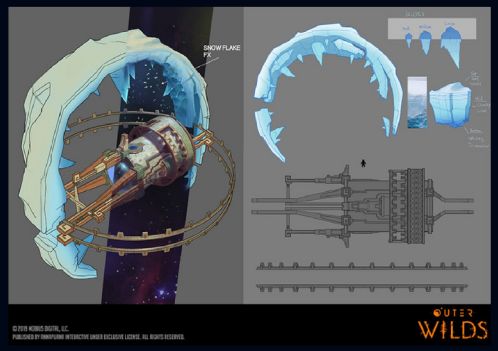
Sapiênvia como recurso disputado; Sociocracia na colônia em Hercólobus, onde trabalho é **essencial**.

PAINEL SEMÂNTICO







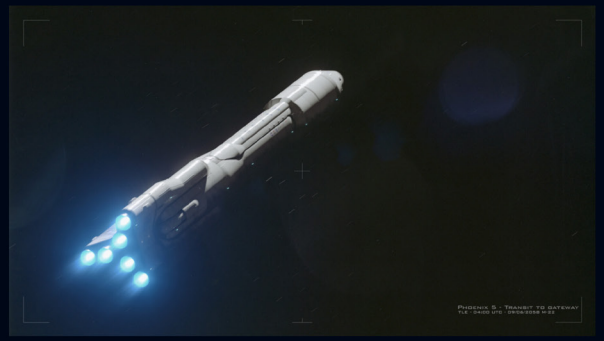





DESIGN
e desenvolvimento

Veículo

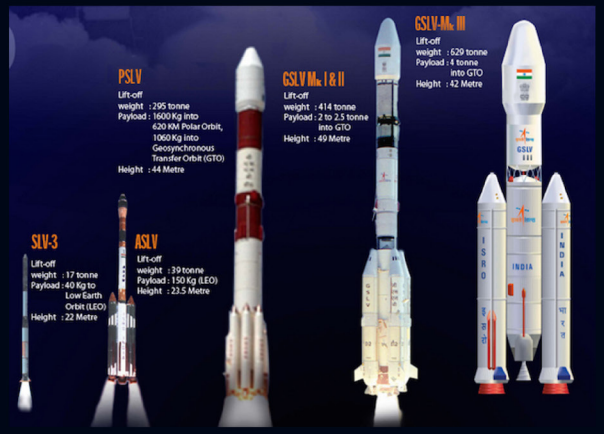
- Krånti VI
- Projetado e construído pela ISRO, sua função é transportar cargas e tripulação em missões interplanetárias
- O modelo Krånti foi desenvolvido para uma propulsão limpa e mais eficiente
- Se bem conservado, pode ser reutilizado sem manutenções significativas

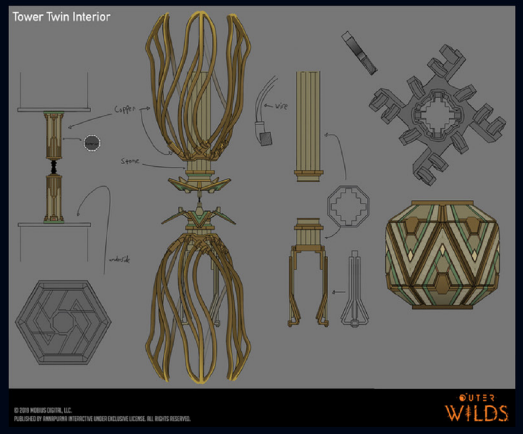


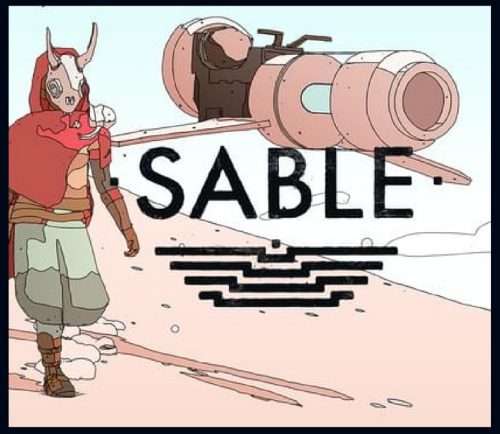


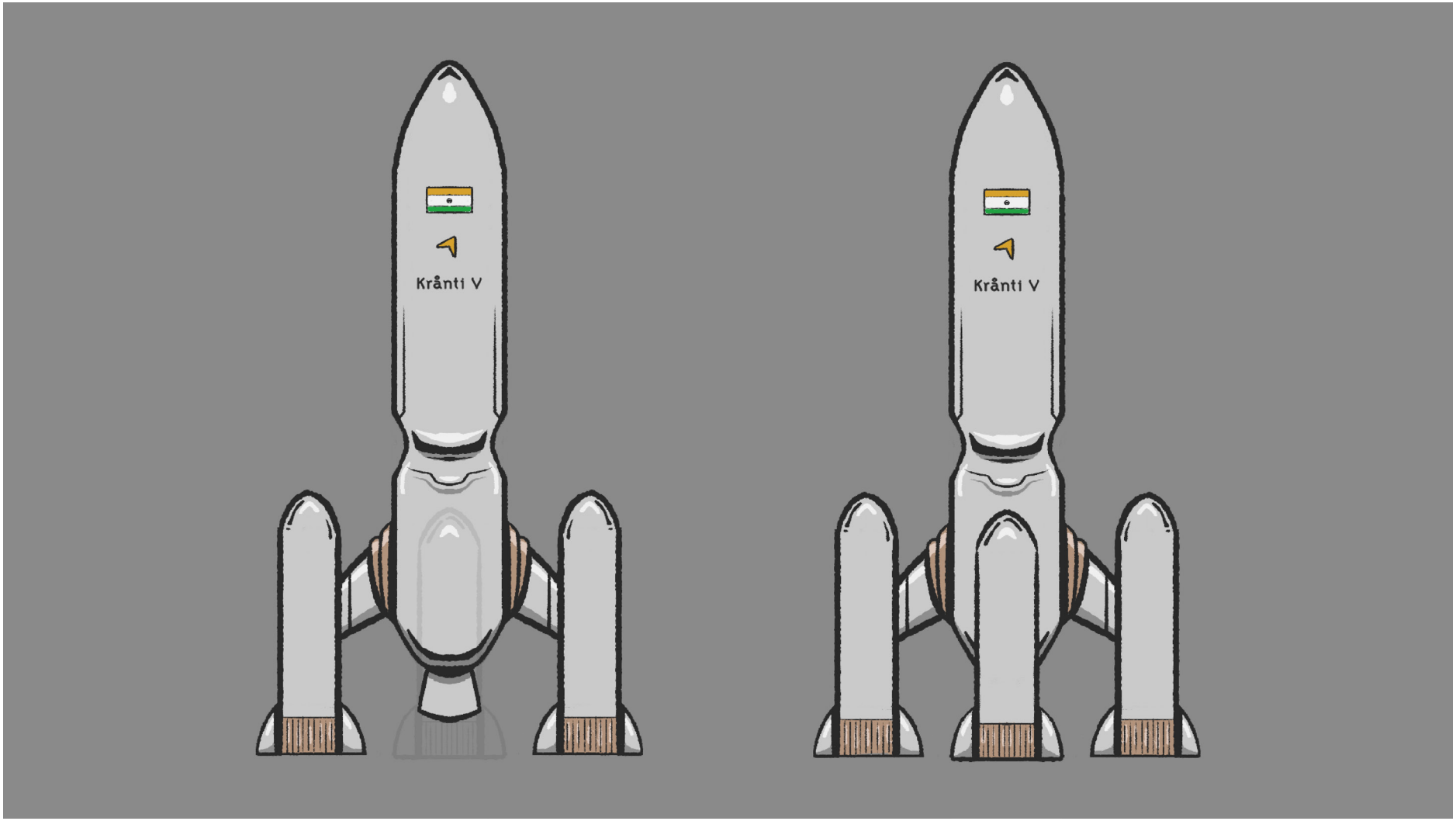



GURU


PSLV
Lift-off weight : 295 tonne
Payload : 1600 Kg into 620 KM Polar Orbit, 1060 Kg into Geosynchronous Transfer Orbit (GTO)
Height : 44 Metre
GSLV Mk. I & II
Lift-off weight : 414 tonne
Payload : 2 to 2.5 tonne into GTO
Height : 49 Metre
GSLV-Mk. III
Lift-off weight : 629 tonne
Payload : 4 tonne into GTO
Height : 42 Metre
SLV-3
Lift-off weight : 17 tonne
Payload : 40 Kg to Low Earth Orbit (LEO)
Height : 22 Metre
ASLV
Lift-off weight : 39 tonne
Payload : 150 Kg (LEO)
Height : 23.5 Metre
ISRO
INDIA


Tower Twin Interior
OUTER WILDS


SABLE

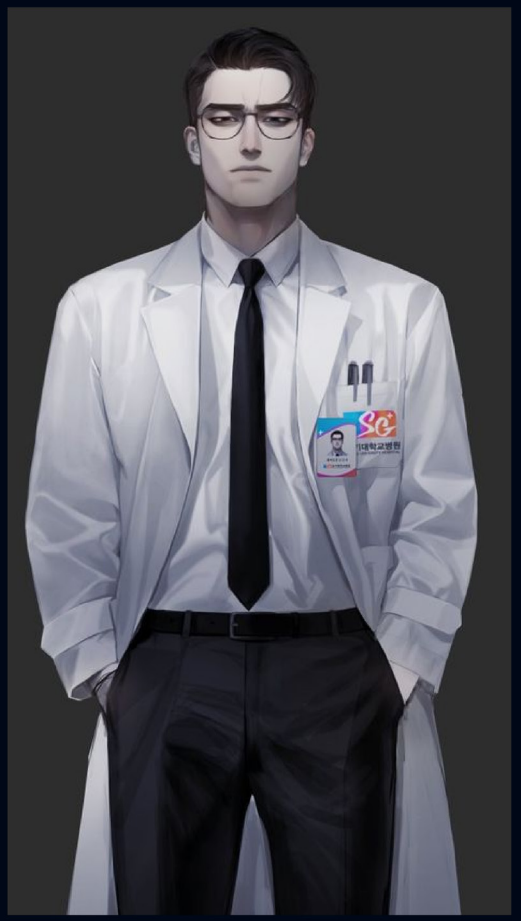

Krånti V
Krånti V

Protagonista

- Anik Sullivan
- O pai de Shiva, e embaixador de Hercólobus
- Sujeito desengonçado, um nerd sem jeito com as palavras, que é forçado a crescer como pessoa
- Inocente e positivo, genuinamente acredita em um futuro melhor, em que tudo da certo




6
Give me one second, please!
7
8
* TAPER PANTS









Antagonista

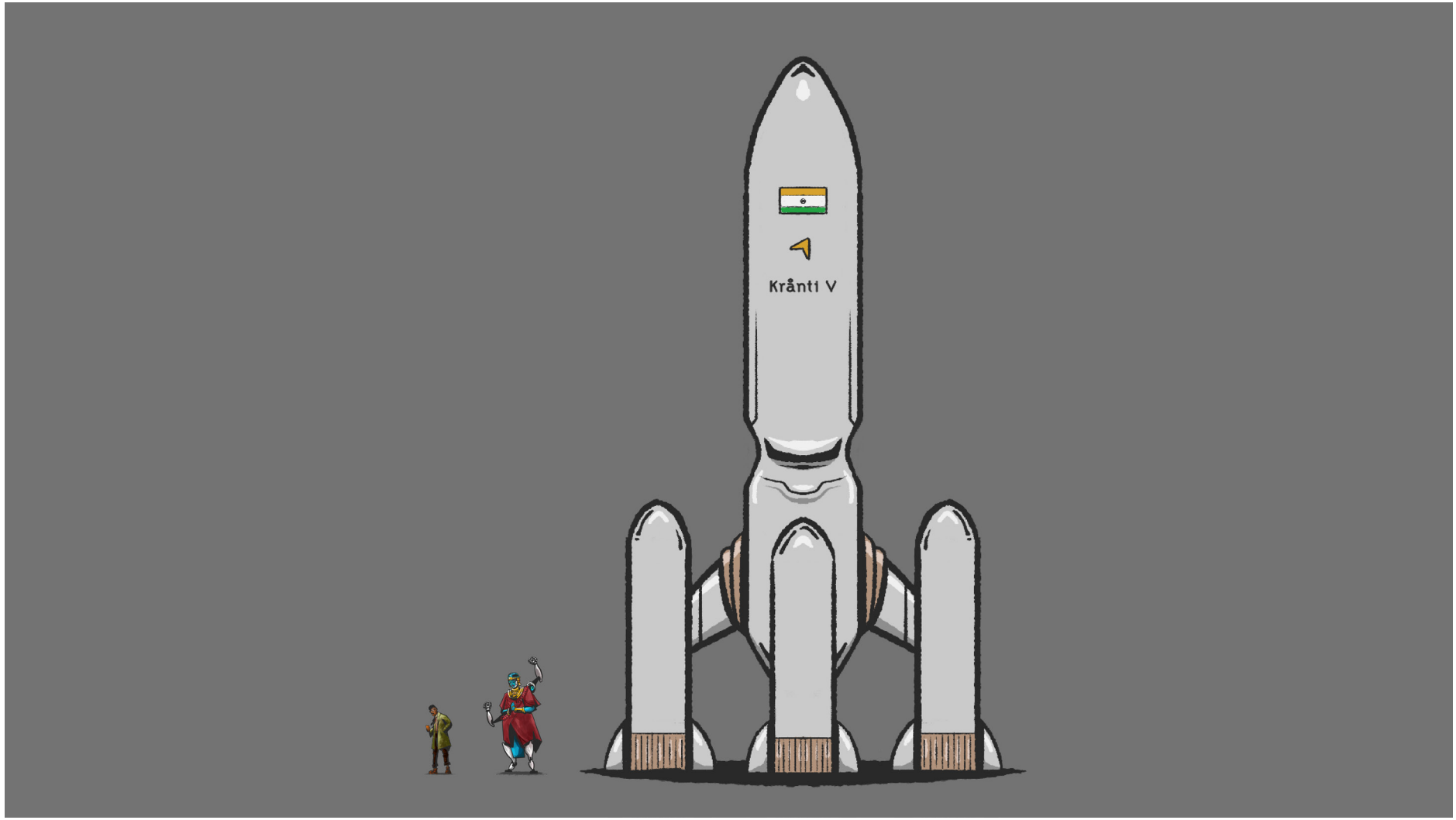
- Shiva
- Nasceu como uma experiência, com o objetivo de descobrir se seria possível gerar consciência nas BIO-IAs
- Curioso, porém em fase de crescimento.
- Shiva é como um adolescente rebelde com muito poder, todas as respostas, mas, pouco conhecimento

Hercólobus

- Colônia
- Lar das árvores produtoras de Sapiênvia, a Seiva do conhecimento.
- Povoada por trabalhadores coletores de Seiva
- Sapiênvia, a Seiva do conhecimento
- Alimenta as Bio-IAs

۴
۵
۱
۲
۳


Krånti V


Krånti V


Krânti V

SOLARPUNK

Ilustrando fantasia – Trabalho 2

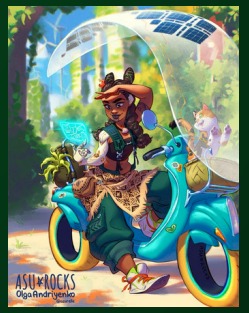
ISABELA FOGAÇA, JÚLIA CAVALLARI, JÚLIO CÉSAR, LEONARDO KENJI, LUÍSA GUIMARÃES, MARCOS PIN

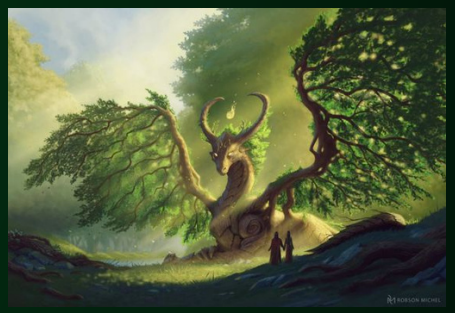
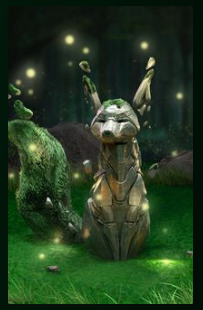
VISÃO DO MUNDO

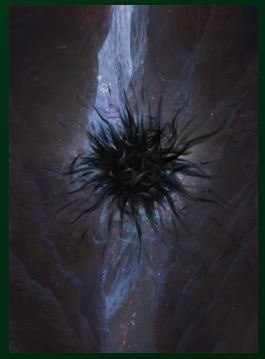
- metrópole tecnológica com natureza integrada e ecossistema regulado, estações bem definidas, chuvas constatantes, entre outros.
- todos falam a mesma língua, um povo só
- sistema comunal
- existem espíritos da natureza no local onde vivem, mas a população geral não acredita na existência e ignoram os sinais
- havia um ancião que sempre alertava sobre os espíritos e possuía conhecimento sobre eles, mas era tido como louco

REFERÊNCIAS











PROTAGONISTA

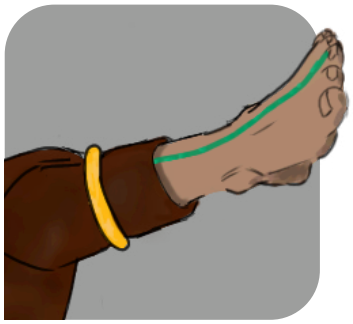
- descendente do ancião
- humano com partes mecânicas
- ligação espititual, mágica e com a natureza
- papel de impedir a praga e manter a paz com o espírito da floresta
- adornos e acessórios como chapéu, brincos e braceletes













ANTAGONISTA

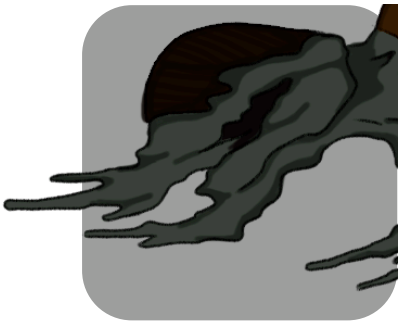
- inventor
- criou uma tecnologia buscando o bem comum
- acaba criando uma praga que destrói a natureza, no processo
- é corrompido pela praga, perdendo a sanidade

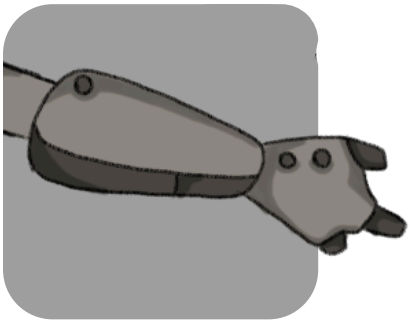








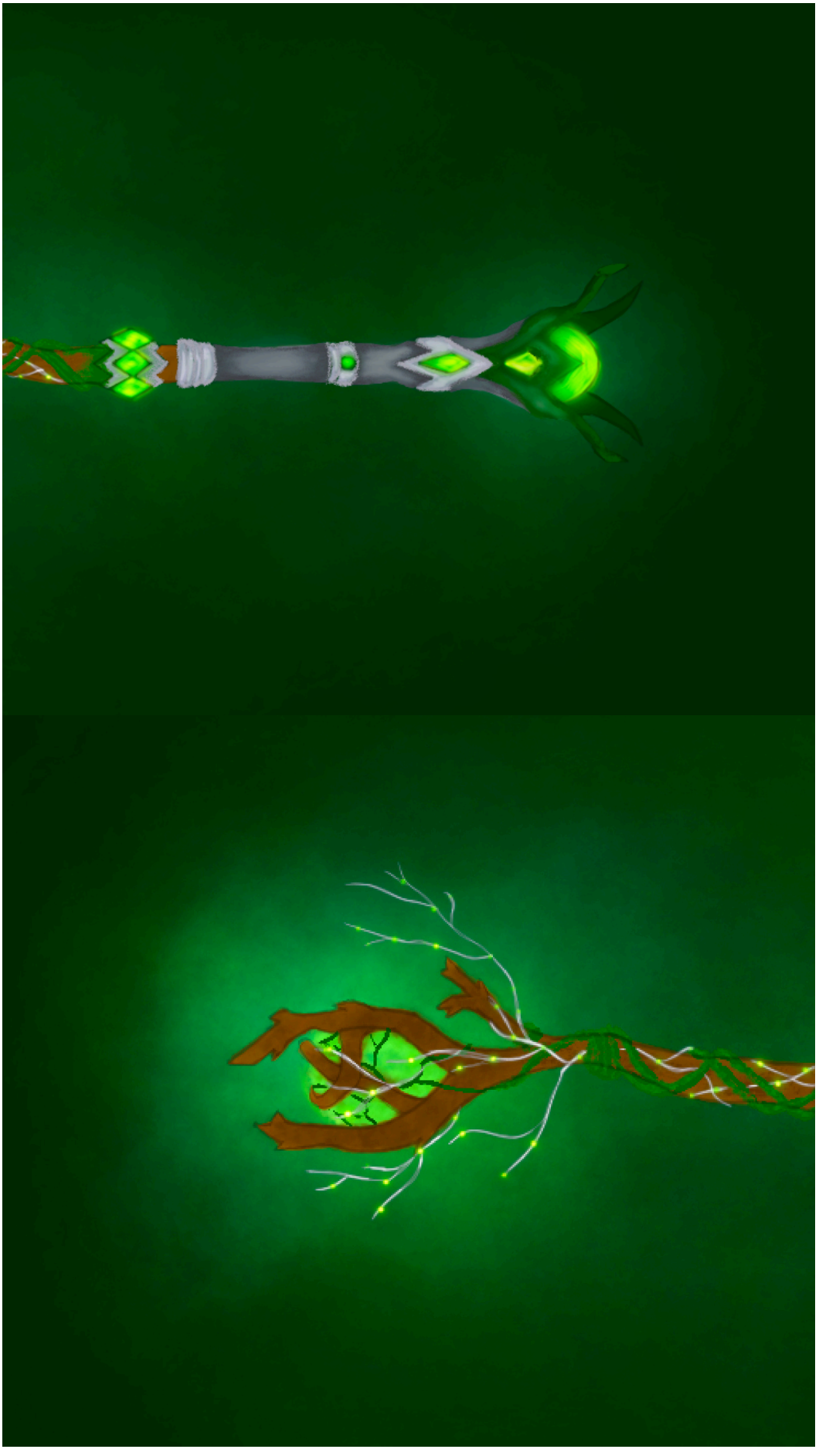




ARTEFATO

- cristal de harmonia que emana uma energia capaz de acalmar o espírito e destruir a praga
- cetro como suporte do cristal, com partes mecânicas e partes naturais
- fios condutores de energia mística
- pertence ao protagonista
- herdado pelo ancião





ESPÍRITO

- enfurecido com a destruição da natureza
- não entende a tecnologia da cidade e vê ela como algo ruim
- pensa em todos os humanos como culpados
- poderes relacionados à natureza
- cabeça de crânio de cervo, chifre de galho, corpo de cobra e asas de mariposa



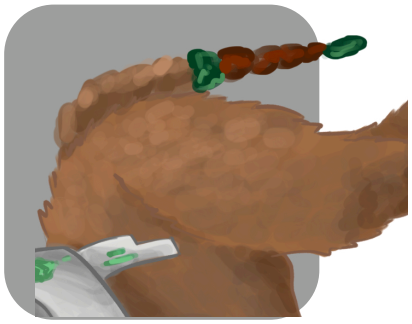


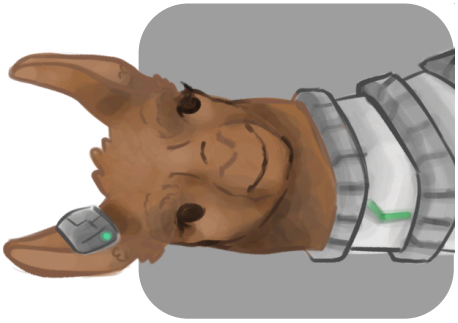
ANIMAL

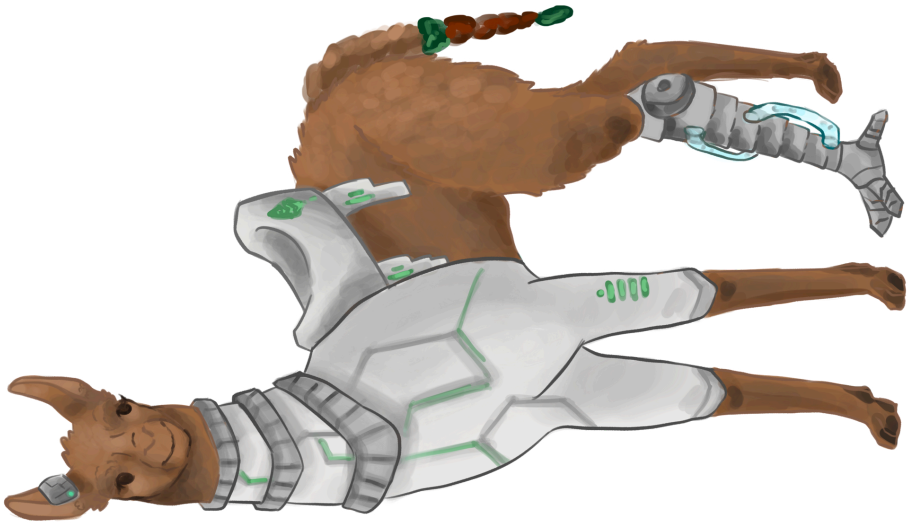
- companheiro do protagonista
- traje de resfriamento pois é um animal com muita pelagem
- transmissor na orelha para escutar o protagonista e comandos
- adorno com as cores e tecidos do protagonista

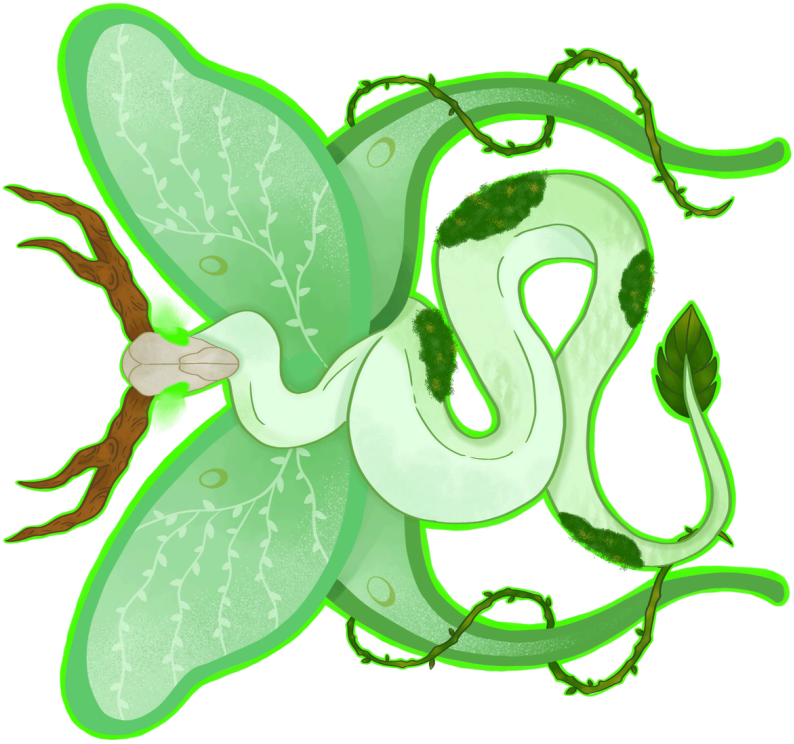


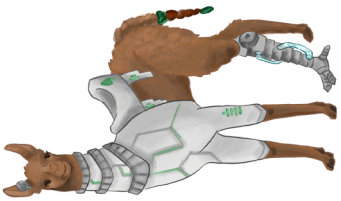
















CENÁRIO



