

Spectra

CRIAÇÃO DE CONCEPT ART PARA RPG

POR BARBARA PLANCHE





spectra

CRIAÇÃO DE CONCEPT ART PARA RPG

POR BARBARA PLANCHE



BAURU - 2015



Ilustração por Harry Clarke, 1919. Feita para um dos contos de Edgar Allan Poe. Fonte: *Tales of Mystery and Imagination* (Calla Editions)

PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO: Bárbara Planche

REVISÃO TÉCNICA: Milton Koji Nakata

SOBRE O USO DAS IMAGENS: Todas as imagens foram produzidas por Bárbara Planche, exceto quando creditadas.

TIPOGRAFIAS UTILIZADAS:

Corpo: Agenda

Títulos: Rothenburg Decorative

Intertítulos: Oswald

Citações: Agenda

Legendas: Agenda

PRODUÇÃO GRÁFICA:

Miolo: Papel Couché 150g/cm³ Capa: Papel Couché 250g/cm³

Impressão: Gráfica Press, Bauru (SP) Encadernação: Gráfica Avalon, Bauru (SP)



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

PROJETO "SPECTRA"

Criação de *Concept Art* para RPG

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em *Design* da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC) da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP), Campus de Bauru, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em *Design*, com habilitação em *Design Gráfico*.

Orientação: Prof. Dr. Milton Koji Nakata

Nota: _____ **Data:** _____

BANCA EXAMINADORA

Profª Drª Cássia Leticia Carrara Domiciano

Universidade Estadual Paulista - UNESP

Prof. Dr. José Carlos Plácido da Silva

Universidade Estadual Paulista - UNESP



A pintura é um poema sem palavras. Horácio

Um retrato pintado com a alma é um retrato, não do modelo mas do artista. Oscar Wilde



gradecimentos

- À **Deus**, pois sem Ele nada eu seria.
- À **minha família**, que nunca poupou esforços para me apoiar, financeiramente e emocionalmente, em todas as minhas decisões. Agradeço à eles por terem acreditado em mim e me ensinado o significado do caráter, da força de vontade e da paciência.
- Ao meu namorado **Filipe Pagliuso**, por ser um companheiro exemplar, amorosamente e profissionalmente. Agradeço à ele especialmente por ter me ajudado com dicas preciosas para o processo desse projeto, sendo ele da área de *Concept Art*.
- Ao professor **Milton Nakata**, pela ótima orientação e pela atenção e paciência dedicada à mim e ao projeto.
- À professora **Cássia Domiciano**, que foi minha orientadora de Iniciação Científica durante a graduação, e me ensinou e mostrou valiosas maneiras de se estruturar um projeto, à fim de obter o melhor resultado possível.
- À **Fundação de amparo à pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP)**, pela oportunidade de desenvolvimento e crescimento científico.
- À **Universidade Estadual Paulista**, seus professores, funcionários e estudantes, que me propiciaram um ambiente profícuo em ideias e conhecimento.
- Aos **meus seletos amigos**, que me apoiaram psicologicamente e me enviaram suas energias positivas.
- À minha amiga e companheira de curso, **Laís Akemi**, que com sua amizade me auxiliou tanto de forma acadêmica, quanto psicológica.
- Aos tantos **artistas e mestres** nos campos literário, cinematográfico, musical e plástico, nos quais me inspiro diariamente para a criação e desenvolvimento de ideias.

Por fim, agradeço à todos que acreditaram na realização desse projeto.





FOTOGRAFIA: FILIPE PAGLIUSO



Resumo

O objetivo do projeto é utilizar os recursos e ideias do *Design* Gráfico, aliando-se às ferramentas do *Concept Art* para criar uma representação visual de personagens para um jogo de RPG, usando como referência estética principal a linguagem literária gótica.

A proposta é tornar as criações capazes de serem úteis não apenas na linguagem literária e visual, mas como ponto de partida para o desenvolvimento de jogos eletrônicos e plataformas digitais. É necessário entender e visualizar todas as etapas do processo em si, para a resolução e obtenção do melhor resultado possível para a proposta visual de cada personagem.

Outro objetivo é que o projeto auxilie a orientanda a desenvolver competências ao aplicar conceitos de *Design* e Ilustração, bem como a compreensão dos diálogos e intersecções entre *Design* e Estética Artística.

Palavras-chave: *Design* Gráfico. Ilustração. *Concept Art*. Literatura gótica.

Abstract:

The project's purpose is using the ideas and resources of Graphic Design, combining the Concept Art tools to create a visual representation of characters for a RPG game, using as a main esthetic reference the gothic literary language.

The proposal is making the creations capable of being useful not only in the literary and visual language, but as a starting point for the eletronic games and digital plataforms development. It's essential to understand all the steps of the process itself, getting a resolution and aquisition of the best possible results for the visual framing of each character. Another point is the project helps this student developing abilities to apply notions of Illustration and Design, besides the comprehension of the dialogues and intersections between Design and Artistic Esthetic.

Key words: *Graphic Design*. *Illustration*. *Concept Art*. *Gothic literature*.





Sumário

PARTE TEÓRICA

1. INTRODUÇÃO	10
2. OBJETIVOS	11
3. METODOLOGIA	12
3.1. TÉCNICAS UTILIZADAS	13
4. CONTEXTUALIZANDO O TEMA	14
4.1. BREVE HISTÓRIA DA LITERATURA GÓTICA	14
4.1.1. A ORIGEM DA PALAVRA "GÓTICO"	15
4.1.2. A LITERATURA GÓTICA EM SUA ÉPOCA	15
4.1.3. OUTRAS CARACTERÍSTICAS	16
4.1.4. A PRIMEIRA OBRA E SUAS RAMIFICAÇÕES	16
4.1.5. ROMANCES FORMADORES (GÓTICO CLÁSSICO)	17
4.1.6. ROMANCES POSTERIORES (A PERSISTÊNCIA DO GÓTICO)	17
4.2. A FANTASIA COMO GÊNERO	18
4.2.1. DEFINIÇÕES E CARACTERÍSTICAS	18
4.2.2. HISTÓRIA	19
4.2.3. A MÍDIA E O RPG	20
4.2.4. A ARTE FANTÁSTICA	20
4.3. O QUE É CONCEPT ART	22
4.3.1. O CONCEPT ART E O DESIGN	22
4.3.2. MÉTODOS DE CRIAÇÃO DENTRO DO CONCEPT ART	23



PARTE PRÁTICA

5. REFERÊNCIAS VISUAIS 25

5.1. JOHN SINGER SARGENT 25

5.2. FRANK FRAZETTA 26

5.3. WARREN LOUW 27

5.4. CHARLIE BOWATER 28

5.5. TOM BAGSHAW 29

5.6. OUTRAS REFERÊNCIAS IMPORTANTES 30

6. IDENTIDADE VISUAL 32

6.1. MARCA 32

6.2. PROJETO TIPOGRÁFICO 34

6.3. PALETA DE CORES 35

7. CRIAÇÃO DE PERSONAGENS 36

7.1. CARMILLA 36

7.2. DORIAN 42

7.3. ELIZABETH 48

7.4. THEODORE 54

7.5. EMILY 60

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS 66

GLOSSÁRIO 68

BIBLIOGRAFIA 70

LINKS 71

I. ntrodução

Este trabalho de conclusão de curso surgiu da ideia de unir dois universos: o literário e o visual. Ele está dividido em duas grandes categorias: **parte teórica**, que abriga os propósitos acadêmicos e investigativos do projeto; e **parte prática**, abarcando o trabalho interdisciplinar de *Design* e Ilustração com base em pesquisa bibliográfica.

A parte teórica explica primeiramente sobre a história narrativa do *Concept Art* e qual é o seu papel dentro do *Design*; e também a análise do universo no qual o projeto está inserido unidas às influências literárias usadas para a criação e representação visuais dos personagens.

Pensando nesse contexto, realizamos um projeto transdisciplinar entre *Design*, Ilustração e *Concept Art* denominado **Spectra**, um jogo de RPG fictício, onde é mostrado o caráter representativo e visual de personagens baseados em outros já existentes dentro da Literatura Gótica (Romances Formadores e Desenvolvimentos Posteriores).

Na parte prática, há a explicação detalhada do processo de criação e desenvolvimento de cada personagem, seus conceitos e trajetórias dentro do universo criado, sempre levando em consideração a influência das personalidades literárias e procurando estabelecer o diálogo técnico e criativo entre as áreas estéticas do *Design* e do *Concept Art*.

Optei por esta temática devido aos meus gostos pessoais, pois sempre fui fascinada por literatura, fantasia e RPG. Quanto ao nome do projeto, **Spectra** é uma variação da palavra latina *Spectrum*, que significa Espectro. Eu queria uma palavra que remetesse ao caráter misterioso e sombrio do trabalho, daí surgiu a ideia.



2. bjetivos

O objetivo principal deste trabalho consiste na criação do projeto transdisciplinar, denominado **Spectra**, o qual busca criar e desenvolver personagens, utilizando como principais ferramentas o *Design Gráfico* - processo em que se analisa um problema e encontra-se uma solução; e da Comunicação Visual - processo responsável por transmitir ideias. Há também outros objetivos mais específicos à serem alcançados, são eles:

- Fundir conceitos literários e visuais para criação de um universo imaginário e fantástico, baseada na minha percepção e conhecimento técnico;
- Mostrar a importância do processo em si - como um dos fundamentos básicos do *Concept Art* - para a obtenção do melhor resultado técnico e criativo de cada personagem;
- Desenvolver as competências necessárias para aplicar os conceitos do *Design*, facilitando elucidar as ideias criadas;
- Compreender como o *Design Gráfico* contemporâneo se relaciona com os processos estéticos do *Concept Art*;
- Tornar as criações visuais capazes de serem utilizáveis não apenas na linguagem literária e nos jogos de tabuleiros, mas como ponto de partida para o desenvolvimento de jogos eletrônicos.



3. Metodologia

A execução deste trabalho baseou-se nas seguintes etapas metodológicas:

PARTE TEÓRICA

- Revisão bibliográfica a respeito da história do *Concept Art* sob uma perspectiva histórico-técnica, tendo a Ilustração Digital e a Arte Fantástica como principais objetos de estudo.
- Revisão bibliográfica a respeito do *Design Gráfico* contemporâneo, descrevendo como seu contexto se liga ao *Concept Art* atual.
- Elaboração de um glossário, localizado ao final deste trabalho, contendo a descrição de termos técnicos que não puderam ser explicados ao longo do texto.

PARTE PRÁTICA

- Delimitação da proposta do projeto **Spectra** e execução da análise de similares e referências visuais;
- Elaboração da identidade visual do projeto, considerando as plataformas em que será veiculada: digital e impressa;
- Como sugere a metodologia referente ao *Concept Art*, foram criados *Briefings*, que foram elaborados a partir de uma ideia inicial, mas que sofreram diversas alterações ao longo o processo, sempre visando a evolução de ideias;
- Execução de uma série de *sketches*, alguns feitos à mão e outros digitalmente, seguindo o *Briefing* inicial para o desenvolvimento de cada personagem;
- Escolha dos *sketches* que mais se adequaram à proposta do *Briefing*;
- Finalização e representação definitiva dos personagens através de pintura digital, buscando composições e cores condizentes com a linguagem literária à que foram inspirados.



3.1. TÉCNICAS UTILIZADAS

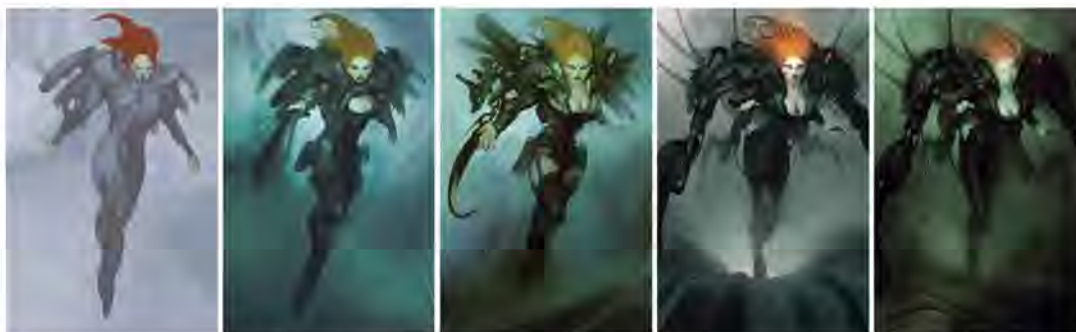
Dentre as diversas técnicas de representação existentes, estas foram utilizadas:

- *Sketch* ou *Esboço*: desenhos rápidos feitos à lápis ou digitalmente que visam representar formas e ideias usando o desenho à traço e também estudos tonais;
- *Speed Painting*: técnica derivada do impressionismo, visa representar as formas com manchas de cor, preocupando-se mais com a representação da fluidez dos objetos, deixando o foco em detalhes posteriormente;
- *Técnica realista*: tipo de pintura que visa representar a composição com um número grande de detalhes, deixando a ilustração mais real. É muito aplicada na Arte Fantástica como método desta se ligar à realidade de forma mais segura.

Os Softwares usados para a criação desse projeto foram: *Adobe Photoshop CS6*, *A. Illustrator CS6*, *A. Indesign CS6* e a plataforma de tablets *Wacom Bamboo Pen*.

Ao final do processo houve uma quantidade suficiente de conceitos aplicados e representados, entre eles ideias que foram jogadas fora e outras que foram devidamente aproveitadas. Um dos objetivos do *Concept Art* é dar forma à uma nova ideia quando esses conceitos que foram separados se juntam. A parte

mais importante é que a representação final não só esteja de acordo com o *briefing*, mas que atenda todas as suas necessidades, resolva seus problemas e conte uma trajetória clara e coesa da ideia que quis ser passada.



Tutorial passo-a-passo feito pelo artista Daryl Mandryk. Fonte: members.shaw.ca/dmandryk



4. ontextualizando o tema

4.1. BREVE HISTÓRIA DA LITERATURA GÓTICA

A literatura gótica teve origem no século XVIII, na Inglaterra, com a obra *O Castelo de Otranto* (1764), de Horace Walpole. Dentre as características desse tipo de literatura, costuma se destacar:

- Cenários medievais (castelos, igrejas, ruínas);
- Personagens melodramáticos (donzelas, cavaleiros, vilões);
- Temas e símbolos recorrentes (segredos do passado, manuscritos escondidos, profecias, maldições).

Outras leituras possíveis dentro desse tipo de literatura envolvem:

- Uso da psicologia do terror (medo, loucura, devassidão, deformação do corpo);
- Imaginário sobrenatural (fantasmas, demônios, espectros, monstros);
- Reflexões sobre o poder (colonialismo, o papel da mulher, sexualidade);
- Discussão política (monarquismo, republicanismo, revoluções, industrialização);
- Aspectos religiosos (catolicismo, protestantismo, a Inquisição, as Cruzadas);
- Concepções estéticas (neoclassicismo, romantismo, o Sublime);
- Filosóficas (a Natureza, Platão, Aristóteles, Rousseau); além de outras possíveis chaves interpretativas.

Repletas de escuridão, masmorras de castelos medievais, criptas e tetos abobadados, as primeiras obras góticas surgiram como uma forma de reação contra o Racionalismo. Era uma maneira de não se deixar levar pela solidão e sofrimento, ou seja, seria a crença em várias unidades e seres extraordinários,

na existência de outro mundo não dominado pelo homem, algo além do palpável. Era um retorno às épocas antigas, deixando um pouco de lado a explosão científica que acontecia por toda a Europa.



4.1.1. A ORIGEM DA PALAVRA "GÓTICO"

Em princípio, "gótico" é um adjetivo que se refere a tribo dos Godos, povo de cultura germânica que habitava a região do baixo Danúbio, localizados na parte leste (Ostrogodos) e na parte oeste (Visigodos).

Posteriormente, os Godos invadiram grande parte do Império Romano e se tornaram rapidamente romanizados. Os Visigodos se espalharam pela Europa no século V, e chegaram até a Península Ibérica. Sendo um povo nômade e de pouco registro cultural, os traços de sua presença já haviam sido diluídos pela cultura romana no século VII.

No século XII, o monge Suger surge com uma inovação arquitetônica que promete acabar com as igrejas escuras. A igreja de *Saint Denis* é a primeira a utilizar a substituição das paredes por vitrais coloridos, avanços estes obtidos através de arcobotantes, cruzarias e contrafortes como opções de sustentação. O crítico de arte Vasari batizou esse novo estilo de gótico ou estilo ogival, cujo arco quebrado seria símbolo de mão postas ao céu em oração.

4.1.2. A LITERATURA GÓTICA EM SUA ÉPOCA

A década de 1790 representou o auge da literatura gótica, é nesse período que suas principais obras são escritas consagrando autores como Ann Radcliffe e Matthew Lewis, por exemplo. Entretanto, se o termo 'gótico' já era conhecido na Inglaterra desde a época de Shakespeare, até esse momento ainda não havia ainda consolidado um significado confortável para a palavra.

Dizer "gótico" podia ter diversas conotações, dependendo de que lado a discussão se estava. Naquele contexto, a palavra podia conotar: antiquarianismo inglês, influências do *sturm und drang* alemão, ocultismo e medo de sociedades secretas, nacionalismo inglês, anti-catolicismo e uma série de outros significados antagônicos entre si. Apesar de ser um movimento multi-facetado, reflexo de conjunturas históricas e políticas, pode-se notar que a literatura gótica é, em grande parte, uma literatura ligada ao terror e ao medo.

Talvez, uma melhor maneira de se compreender o gótico na literatura seja entendê-lo como um momento narrativo no qual a nossa razão é desafiada por um acontecimento insólito. Como discurso literário, o efeito "gótico" consiste na criação



de uma atmosfera narrativa, que deve envolver o leitor na história para em seguida assustá-lo, mas de modo que lhe provoque prazer. Entendida assim, a literatura gótica é um dos mais influentes modelos narrativos para as histórias de horror e terror que temos atualmente.

4.1.3. OUTRAS CARACTERÍSTICAS

O romance gótico é uma manifestação essencialmente híbrida, um elo entre o romanesco e o romance no qual uma atmosfera de mistério, aflição e terror prevalece. Chamados de “góticos” por retirarem sua inspiração de construções medievais, em parte pode-se dizer que tais romances representaram uma volta ao passado feudal, provocada pela desilusão com os ideais racionalistas e pela tomada de consciência individual frente aos dilemas culturais que surgiram na Inglaterra a partir da metade final do século XVIII.

Em oposição à filosofia neoclássica de procedência aristotélica, os autores góticos investiram na criação de imagens obscuras e representações simbólicas. O medo e o anseio pela morte foram temas centrais nessas narrativas, cujos enredos oscilavam entre a realidade verificável e a aceitação de um mundo sobrenatural. O romance gótico catalisou imagens que, devidamente adaptadas, reapareceram no romance histórico do século posterior.

Enquanto fenômeno comercial, o romance gótico foi intensamente produzido

do século XVIII até o começo do século XIX. Durante o período, ele havia se tornado obsessão entre um público leitor que nunca se cansava de consumi-lo, apesar disso, o ciclo de prosperidade teve curta duração. O romance gótico alcança seu auge na década de 1790, mas ao final da próxima década esses romances já eram tidos como um produto literário “obsoleto”, criticado em muitos aspectos.

4.1.4. A PRIMEIRA OBRA E SUAS RAMIFICAÇÕES

O Castelo de Otranto, escrito por Horace Walpole, é a obra seminal que marca o uso do termo “gótico” dentro da literatura pela primeira vez. Ele é um híbrido entre o antigo e o moderno, colocando em cena um elmo monstruoso, espadas gigantes, uma mão invisível, alguns calabouços labirínticos, quadros fantasmagóricos e toda a parafernália sobrenatural que faria o sucesso nos romances subseqüentes. O



interesse do autor por assuntos medievais se manifesta nas descrições meticulosas do cenário, já que a narrativa investe na representação de átrios, pórticos, abóbadas, criptas e galerias. São precisamente essas características arquitetônicas que conferem o status de “gótico” ao romance *walpoliano*.

Dos acontecimentos de inspiração sobrenatural desta obra derivará a tradição gótica inglesa, toda a literatura de Ann Radcliffe, o ser errante de Charles Maturin, *Melmoth, the wanderer* (1820), o imaginário gótico anglo-americano do século XIX, nomeadamente, os contos de Edgar Allan Poe e Nathaniel Hawthorne, assim como as histórias de suspense, romances policiais e *thrillers* modernos. No momento assistimos à era digital atualizar o gótico por meio de *cartoons*, *graphic novels* e *games*.

4.1.5. ROMANCES FORMADORES (GÓTICO CLÁSSICO)

- *The Castle of Otranto* (1764) escrito por Horace Walpole;
- *Vathek, an Arabian Tale* (1786) escrito por William Beckford;
- *The Mysteries of Udolpho* (1794) escrito por Ann Radcliffe;
- *Caleb Williams* (1794) escrito por William Godwin;
- *The Monk* (1796) por M. Lewis;

- *The Italian* (1797) por A. Radcliffe;
- *Clermont* (1798) por Regina Roche;
- *The Children of the Abbey* (1796) por Regina Roche;
- *Frankenstein* (1820) escrito por Mary Shelley;
- *Melmoth the Wanderer* (1820) escrito por Charles Robert Maturin.

4.1.6. ROMANCES POSTERIORES (A PERSISTÊNCIA DO GÓTICO)

- *Northanger Abbey* (1818) escrito por Jane Austen;
- *Nightmare Abbey* (1818) escrito por Thomas Peacock;
- *Carmilla* (1872) escrito por Joseph Sheridan le Fanu;
- *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1886) por Robert Stevenson;
- *The Picture of Dorian Gray* (1891) escrito por Oscar Wilde;
- *Dracula* (1897) por Bram Stoker;



Capa do livro *The Preacher*. Chromolithographs by Owen Jones. Fonte: [pinterest.com](https://www.pinterest.com)



4.2. A FANTASIA COMO GÊNERO

Fantasia é um gênero da ficção que usa fenômenos sobrenaturais, mágicos e outros como um elemento primário de enredo, tema ou configuração. Muitas obras dentro do gênero ocorrem em mundos imaginários onde criaturas mágicas são comuns.

Os acontecimentos e ações na literatura fantástica muitas vezes diferem daqueles possíveis na realidade, sendo na maioria das vezes explicadas por uma intervenção divina, mágica ou de forças sobrenaturais. Noutros casos, como na chamada *high fantasy*, a história pode acontecer num mundo completamente fantástico, diferente do nosso, onde nele existe a magia, e as leis do mundo real nem sempre regem o mundo imaginário. Atualmente, o gênero fantástico envolve obras literárias, artistas visuais, músicos, mitos folclóricos e até lendas urbanas.

4.2.1. DEFINIÇÕES E CARACTERÍSTICAS

As características que definem a ficção fantástica é tema de debate entre escritores e leitores, uma vez que é um assunto extremamente amplo. Mas, em opinião geral, uma característica delimitadora é a independência da ciência ou tecnologia tais como conhecemos.

Muitos mundos têm sua própria ciência, suas próprias tecnologias, ou não as possuem, não se prendendo tanto aos conceitos reais. As histórias podem conter apenas criaturas humanas e seres do mundo real, quanto podem reunir criaturas como dragões, centauros e elfos.

Como gênero, a fantasia está tanto associada quanto distinguida da ficção científica e do terror. Todos os três gêneros podem conter elementos de fantasia, assim como se distanciar radicalmente da realidade. O termo fantasia científica é também por vezes utilizado para descrever histórias de ficção científica que incorporam elementos de fantasia, ou histórias de fantasia que ocorrem em cenários mais comumente associados com ficção científica.

Alguns sugerem que há uma distinção entre o gênero fantástico e outros gêneros fantásticos mais gerais. Isso só existe por causa da versatilidade do gênero, que pode ter elementos aplicados em todos os outros.

Há vários subgêneros que se ligam a Fantasia, destacam-se:

- *Dark Fantasy* (a mistura entre fantasia e terror);
- *High Fantasy* (a fantasia levada ao extremo, com criaturas e mundos mágicos, onde as leis reais não regem);
- *Low Fantasy* (ficção onde há fan-



tasia, mas ela não é tão evidente);

- *Romantic Fantasy* (fantasia com temas românticos);
- Fantasia científica (mistura de fantasia com ficção científica).



Trilogia Lord Of The Rings por J.R.R. Tolkien

Fonte: [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

4.2.2. HISTÓRIA

Apesar de o gênero em si ter menos de dois séculos, os seus antecedentes têm uma história longa. Esta começa com alguns dos documentos mais antigos conhecidos pela humanidade. Mitos e outros elementos que surgiram para definir a fantasia e os seus subgêneros

foram parte de alguns dos mais grandiosos e celebrados trabalhos de literatura. Destacam-se: *A Odisséia*, as Lendas Arturianas, *A Divina Comédia*, entre outras aventuras fantásticas de heróis, heroínas, monstros e reinos secretos. Neste sentido, a história da fantasia e a história da literatura estão intimamente interligadas.

A história do mundo moderno da fantasia começa com William Morris, membro da irmandade pré-rafaelita, que, nos fins do século XIX, se tornou o pioneiro do gênero com a obra *The Well at the World's End* (*o Poço no Fim do Mundo*) e outras obras; e Edward Plunkett, que continuou a tradição até ao século XX.

Há um subgênero da fantasia que tornou-se muito popular: o chamado *High Fantasy*. *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*, lançados originalmente entre os anos de 1937 e 1955, do escritor e filólogo britânico J. R. R. Tolkien são considerados os "pontapés iniciais" desse subgênero, que o difundiu para torná-lo um fenômeno de público e mídia ao longo das décadas seguintes. Outro trabalho importante é *As Crônicas de Nárnia* do também britânico C. S. Lewis (composta de sete volumes, publicados entre 1950 e 1956). Em suma, a literatura fantástica viu a sua popularidade renovada no fim do século XX, influenciada por estes trabalhos, e também pelos mitos e romances épicos e medievais.



A popularidade do gênero fantástico continuou a aumentar no século seguinte, como é demonstrado pelo *best seller* *Harry Potter*, de J. K. Rowling, que além de seu recorde de vendas, foi igualmente bem-sucedido no cinema, com 8 filmes aclamados pelo público. Nos cinemas, a adaptação da grande trilogia de Tolkien, *O Senhor dos Anéis*, é considerado um clássico da história cinematográfica.

4.2.3. A MÍDIA E O RPG

A fantasia é um gênero popular, tendo lugar em quase todas as mídias.

Nos jogos, a fantasia marcou território principalmente nos chamados RPGs (*Role-Played Game*), onde seres com origens mitológicas e cenários repletos de mistérios podem ser encenados pelos jogadores. O famoso *Dungeons & Dragons*, publicado em 1974 nos Estados Unidos, foi o principal precursor do RPG. No mundo dos jogos eletrônicos, ficou em evidência o RPG japonês *Final Fantasy*. Esses dois deram início a uma série de lançamentos e títulos diferentes dentro do universo dos jogos e da literatura. Simultaneamente, filmes baseados em livros de fantasia e séries de TV também se tornaram populares. Além disso, revistas especializadas em histórias de ficção deram espaço para que as primeiras histórias de fantasia fossem

publicadas, em sua maioria sob a forma de histórias em quadrinhos, como o título *Heavy Metal*, lançada pela primeira vez em 1977 nos Estados Unidos, chegando a ter até uma edição brasileira.



Jogo de tabuleiro *Dungeons & Dragons*

Fonte: grifonosso.com

4.2.4. A ARTE FANTÁSTICA

Com a evolução do gênero fantástico sob a forma literária, uma nova forma de concepção artística surgiu, sendo difundida por alguns artistas e tornando-os populares nesse meio. Quase simultâneo ao movimento literário no século XX, houve alguns artistas emergentes durante o período da grande depressão dos Estados Unidos, em meados dos anos 30, que iniciaram a carreira fazendo capas e histórias em quadrinhos de ficção científica e fantasia. Entre eles pode ser citado Frank Frazetta, que inicialmente era pago para ilustrar



histórias de quadrinhos de ficção científica em revistas *pulp*. Foi durante esse momento que ele encontrou o gênero fantástico, cuja maioria de suas ilustrações se basearam. As obras de Frazetta continham muitos guerreiros atléticos, bárbaros, belas mulheres e forte incidência de elementos mágicos decorrentes do *Swords And Sorcery*, subgênero fantástico que tem como tema guerreiros empunhando armas e batalhas épicas. Seu quase contemporâneo Boris Vallejo também vinha da mesma escola artística, publicando suas ilustrações hiperrealistas e temas míticos.



Fighting Man Of Mars (1973) por Frank Frazetta. Fonte: frankfrazetta.net

Como a arte fantástica contava visualmente como era um lugar que de fato não existia, o caráter realista das representações deveria ser preservado como tática de convencimento de que “aquilo poderia ser real”. No livro *Fantasy Art Now*, publicado por Martin Mckenna em 2007, contendo prefácio de Boris Vallejo, há uma citação de como foi a época das primeiras publicações:

“Anos atrás, durante a primeira parte do século XX, as publicações conhecidas como pulps apresentavam pequenas histórias de fantasia. Acompanhada por ilustrações as vezes um tanto extravagantes, mostravam as visões artísticas de seres vindos de fora do planeta [...] Essa foi a infância deste grande gênero artístico. As pulps tiveram seu fim no final da década de 50, mas não sem antes levar consigo imensas legiões de fãs. As décadas seguintes foram cruciais para determinar uma forma de arte que agora alcançava sua maturidade.”
(VALLEJO, 2007)

Com o tempo foram sendo publicadas novas histórias do gênero, aumentando a gama de artistas necessários para cobrir a crescente demanda, trazendo a tona nomes como John Howe (um dos responsáveis pelas ilustrações da obra *O Senhor dos Anéis*). O artista se tornou um profissional cada vez mais indispensável para o mercado, tanto de jogos, quanto filmes e outros produtos.



4.3. O QUE É *CONCEPT ART*

Concept Art ou Arte de Conceito é uma forma de ilustração em fase de desenvolvimento, cujo objetivo principal é reproduzir uma representação de um *design* ou ideia, principalmente em filmes, jogos eletrônicos e animações. *Concept Art* é também referido como um desenvolvimento visual ou *design* conceitual.

4.3.1. O *CONCEPT ART* E O *DESIGN*

Como qualquer projeto de *Design*, o *Concept Art* segue uma linha projetual através de um processo de etapas bem definidas, com o objetivo de se obter um

produto final. Portanto, o trabalho do *Design* é fundamental para o profissional que deseja trabalhar com *Concept Art* e Ilustração. Não basta apenas ter um bom conhecimento técnico, é importante que ele seja capaz de separar e organizar de forma concisa as etapas de execução de seu trabalho. O que diferencia o artista conceitual do artista convencional é justamente isso. O artista convencional estaria livre para aplicar muitas de suas emoções e ideologias pessoais em sua arte, uma vez que não teria uma lista de pontos a serem abordados e resolvidos no ponto de vista projetual. Como o *Design* envolve exatamente isso, o profissional deve estar aberto à todos os tipos de abordagens relativas aos processos projetuais. O artista conceitual



Concept Art de cenário para o jogo *Thief* (2014) por Mathieu Latour. Fonte: conceptartworld.com



deve usar as ferramentas do *Design* para pensar em uma proposta final, partindo do início da adoção à exclusão de ideias referentes ao tema trabalhado, levando em consideração as propriedades conceituais de seu *briefing*, como trajetória, forma física, vestuário, raça do personagem e influências culturais, utilizando o desenho como ferramenta para criar, que é uma das formas mais lógicas de representação.

4.3.2. MÉTODOS DE CRIAÇÃO DENTRO DO CONCEPT ART

O artista geralmente começa o processo criando desenhos e esboços do produto a ser desenvolvido, seja ele um ambiente, um personagem ou objeto. Roteiros ilustrados, chamados *storyboards*, podem ser usados durante o processo de desenvolvimento.



Concept Art de personagem para o jogo *Diablo III* (2012). Fonte: diablowiki.net

"A habilidade técnica é certamente extremamente importante para deixar clara a comunicação com o seu design, mas é apenas uma parte da equação. Mantenha em mente que a arte que você gera como profissional não é produto fi-

nal, é simplesmente o meio de chegar à ele, produto esse que pode ser um filme, um jogo, um programa de TV ou o que quer que seja o projeto em que você está trabalhando." (TSAI, 2008)



Como o projeto tem ligação direta com a sua trajetória, todo o caminho que um eventual personagem percorreu até chegar no período em que é abordado influencia diretamente em sua representação visual. Deve-se pensar em um perfil ou silhueta distinto para esse personagem, para que ele tenha uma identidade visual marcante e possa ser reconhecido de longe. Também é importante pensar nas cores do seu vestuário e como são suas peças de roupa, pois muitas delas podem ter utilidades específicas, como um chapéu com propriedades mágicas, por exemplo. Ou seja, a trajetória do personagem deve ter relação com os possíveis cenários e objetos. Alguns exemplos são lugares onde ocorreram guerras ou batalhas,

lugares com estátuas e artefatos que fazem referência à sua cultura, entre outros.

Na indústria atual, muitos profissionais utilizam meios digitais para a execução de seu trabalho, através de Softwares como *Photoshop*, *Illustrator*, *Zbrush*, *Painter* e outras técnicas variadas como *Matte Painting*, *Photobashing* e 3D. No entanto, ainda há muitos artistas que utilizam ferramentas tradicionais para trabalhar, ou as mesclam com o digital. Independente da metodologia abordada, é importante que o profissional esteja familiarizado com as técnicas artísticas básicas, como composição, valores tonais, texturas, anatomia e perspectiva.



Técnica de *Photobashing*, por Jonas De Ro. Fonte: jonasdero.com



5. Referências Visuais

5.1. JOHN SINGER SARGENT

John Singer Sargent (1856-1925) foi um pintor de retratos, paisagens e aquarelista. Ele nasceu em Florença, Itália. Viveu na Europa grande parte de sua vida e tornou-se um dos maiores retratistas e muralistas de seu tempo. Com a maestria técnica e a engenhosidade de seus trabalhos, retratou brilhantemente seus modelos, enfocando-lhes o refinamento aristocrático e a altivez.

Sargent não se inclinou em nenhum movimento em particular, mas dialogou em seu tempo com as aristocracias e as inovações artísticas. Por volta de 1883-84, retratou Virginie Amélie Gautreau, uma americana que havia se mudado para Paris. O retrato tornou-se muito famoso e é conhecido como *Madame X*.

Durante sua carreira, ele criou aproximadamente 900 pinturas à óleo e mais de 2000 pinturas com aquarela, além de incontáveis esboços e desenhos com carvão.



Madame X (Madame Pierre Gautreau), John Singer Sargent, 1884. Fonte: metmuseum.org

5.2. FRANK FRAZETTA

Frank Frazetta (1928-2010) foi um ilustrador estadunidense de ficção científica e fantasia. Ele começou sua carreira produzindo capas e histórias em quadrinhos de ficção científica em revistas *pulp* americanas na primeira metade do século XX. Entre as características do trabalho de Frazetta estão suas composições centrais, expondo a hierarquia dos personagens e suas figuras heróicas que sempre apareciam na forma de fortes guerreiros lutando contra alguma criatura.

Os cenários que Frazetta incluía no plano de fundo de suas obras eram simples comparados com a forma detalhada e anatomia fluida que as figuras centrais possuíam. Por ter atuado em uma época em que o *Concept Art* não era tão explorado, seus trabalhos no começo da carreira se limitaram a recriação visual de personagens de histórias de cunho literário, como *John Carter*, *Conan*, *O Cimério* e *Tarzan*.



Auto-retrato, Frank Frazetta (1962). Fonte: frankfrazetta.net



The Moon Maid, Frank Frazetta (1973). Fonte: frankfrazetta.net



5.3. WARREN LOUW



Roxy, ilustração de personagem, Warren Louw.
Fonte: warrenlouw.deviantart.com



Maggie D., ilustração de personagem, Warren Louw. Fonte: warrenlouw.deviantart.com

Warren Louw é ilustrador *freelancer* e *designer* de personagens, atualmente trabalhando com arte digital na África do Sul. Sua habilidade de criar imagens imaginativas e com detalhes meticulosos lhe renderam muitas publicações, propagandas e *websites* ao redor do mundo.

Bem reconhecido pela sua maestria em criar belas mulheres e o perfeccionismo em suas ilustrações digitais, seu trabalho tem sido publicado em várias mídias, como a *ImagineFX Magazine*, além de vários livros e *graphic novels* para a *UDON Entertainment*. Ele também trabalhou como quadrinista e ilustrador em várias agências de propaganda e estúdios de animação. Ele tem feito vários trabalhos conceituais para a *Phoenix Age*, em seus jogos *Castle Age HD* e *Underworld Empire*.



5.4. CHARLIE BOWATER

Charlie Bowater é uma *concept artist* e ilustradora inglesa. Criada em meio aos desenhos e quadrinhos dos anos 90, ela passou a maior parte de sua infância desenhando seus personagens preferidos, dizendo que queria ser animadora quando crescesse.

Ela trabalha como *concept artist* para a *Atomhawk Design* e gasta o resto de seu tempo ilustrando e rascunhando. Seu trabalho tem sido bastante reconhecido, e ela tem criado vários tutoriais para publicações como *ImagineFX Magazine* e *3DTotal*. Ela particularmente também gosta muito de capas de livros, e tem ilustrado para várias, tendo como clientes *Simon & Schuster* e *Guterpunkt*.



Ilustração para capa da *ImagineFX* magazine, C. Bowater. Fonte: charlie-bowater.deviantart.com



Personagem criada para video-tutorial, C. Bowater. Fonte: charlie-bowater.deviantart.com



5.5. TOM BAGSHAW

Tom Bagshaw é um ilustrador inglês, trabalhando através de seu *site* e marca registrada *Mostlywanted*. (Para visitar acesse www.mostlywanted.com)

Seus talentos são procurados por clientes na área editorial, de moda e de propaganda, incluindo *Saatchi & Saatchi*, *Sony*, *the BBC*, *The Daily Telegraph*, *Kraft*, *GQ*, *Future Publishing*, *Scholastic* e *Random House*.

Em seu trabalho pessoal, ele desenvolveu um estilo de pintura digital bem detalhado, cujos principais temas envolvem fantasia, beleza e misticismo. Enquanto o seu trabalho lida com o imaginário, ao mesmo tempo possui um forte grau de realismo. A beleza feminina em forma de retratos faz parte de grande parte de seu trabalho, geralmente com mulheres carregando um intrigante "ar" de mistério.



Falls Grace, Tom Bagshaw. Fonte: mostlywanted.com



Pandora, Tom Bagshaw. Fonte: mostlywanted.com



5.6. OUTRAS REFERÊNCIAS IMPORTANTES

Wei Wang é artista sênior na *Blizzard Entertainment* há mais de 6 anos. Ele trabalhou em jogos como *World of Warcraft*, *Diablo*, *Starcraft* e pôsters para a *Blizzcon*.



Ilustração para o jogo *Diablo III*, Wei Wang. Fonte: behance.net/weiwangart



Ilustração para o jogo *World Of Warcraft*, Wei Wang. Fonte: behance.net/weiwangart



Eve Ventrue é uma *concept artist* alemã. Ela trabalhou para companhias de jogos como *Applibot* e estúdios de efeitos visuais como *Aaron Sims*.



Waldelf, Ilustração pessoal, Eve Ventrue. Fonte: artstation.com/artist/eventrue

Cynthia Sheppard é uma ilustradora americana. Atualmente trabalha como diretora de arte para o cardgame *Magic: The Gathering* na *Wizards of the Coast*.



Momentum, Ilustração pessoal, Cynthia Sheppard. Fonte: sheppard-arts.com



6. Identidade Visual

STRUNCK (2001) define a identidade visual como “o conjunto de elementos gráficos que irão formalizar a personalidade visual de um nome, idéia, produto ou serviço”.

6.1. MARCA

“A marca é um nome, normalmente representado por um desenho (logotipo ou símbolo), que, com o tempo, devido às experiências reais ou virtuais, objetivas ou subjetivas que vamos relacionando a ela, passa a ter um valor específico” (STRUNCK, 2001).

O processo criativo da marca do projeto **Spectra** iniciou-se com uma pesquisa de famílias tipográficas para a composição do logotipo. Optou-se por fontes digitais devido à sua versatilidade e facilidade de manipulação em softwares de edição de imagem, utilizados ao longo de todo projeto.

Os conceitos preliminares traçados foram os seguintes: a legibilidade e os elementos da caligrafia manual gótica. Para isso, foi escolhida a tipografia **Rothenburg Decorative**.



Esboços da marca **Spectra** utilizando tipografias diversas. Fonte: elaborado pela autora.



A marca foi elaborada em caixa baixa, de modo que a legibilidade fosse melhor preservada. São recomendadas medidas máximas de redução, também para preservar a legibilidade da marca.

Recomenda-se manter uma área de proteção da largura de um "s" em todas as direções, essa área não deve ser invadida por qualquer outro elemento.

Para a aplicação da marca em fundos fotográficos, é recomendado o uso da marca em branco e sem contorno, com aplicação de sombra projetada.



Área de redução máxima.
Fonte: Elaborado pela autora



Área de proteção da marca.
Fonte: Elaborado pela autora



Marca **Spectra**. Fonte: Elaborado pela autora



6.2. PROJETO TIPOGRÁFICO

O projeto pode futuramente ser veiculado em mídias impressas e digitais, e para tanto, requer um projeto tipográfico adequado para ambas as plataformas. A família tipográfica escolhida foi a **Optimus Princeps**.

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! ? #

Família tipográfica **Optimus Princeps**. Fonte: *fontriver.com*

“Alfabeto padrão é aquele empregado para escrever todas as informações complementares numa identidade visual. Numa empresa, seria aquele usado para escrever os textos nos impressos administrativos, folhetos, catálogos e etc. A escolha de uma família de letras para o alfabeto padrão de uma identidade é importante porque ele a complementa e lhe confere consistência. Existem centenas de alfabetos que, combinados às suas variações (negritos, itálicos, condensados, etc.), oferecem infinitas possibilidades”. (STRUNCK, 2001).



6.3. PALETA DE CORES

"A Coca-Cola é vermelha. A Pepsi azul. A BR é verde e amarela, a Shell é vermelha e amarela e a Ipiranga azul e amarela. Estas cores estão intrinsecamente relacionadas às empresas que representam, fazem parte de sua personalidade visual, podendo ser reconhecidas a grandes distâncias, antes mesmo que possamos ler seus símbolos e logotipos". (STRUNCK, 2001)

Strunck enfatiza a importância da delimitação de cores institucionais na identidade visual, alegando a relação direta entre cor e emoção. As cores utilizadas nesse projeto buscam essa relação com o observador, e por isso, foram escolhidas cores que se adequam ao universo sombrio e misterioso do projeto em questão. Foram escolhidas cores frias e neutras, inspiradas nas próprias cores usadas nas ilustrações.

					
C 80 M 90 Y 80 K 0	C 65 M 55 Y 65 K 0	C 70 M 95 Y 80 K 0	C 60 M 50 Y 50 K 0	C 55 M 75 Y 80 K 0	C 40 M 60 Y 45 K 0
					
C 75 M 70 Y 45 K 0	C 80 M 10 Y 65 K 0	C 40 M 40 Y 85 K 0	C 50 M 20 Y 60 K 0	C 85 M 95 Y 50 K 0	C 20 M 40 Y 40 K 0

Paleta de cores inspirada nas ilustrações do projeto **Spectra**. Fonte: Elaborado pela autora



7. riação de Personagens

O processo de desenvolvimento dos personagens consistiu em diversas etapas, entre elas a análise detalhada de referências visuais e literárias para a criação de cada um deles. Através das ideias extraídas dessas referências, foram criados *briefings* e *sketches*, que ao longo do processo sofreram alterações até chegar à sua forma final. Depois de ser escolhido o *design* que mais se adequava ao personagem e à sua trajetória, cada um deles foi finalizado através de pintura digital, ainda sujeito a sofrer alterações para chegar à sua representação definitiva. Vale lembrar que todos os personagens foram influenciados por outros já existentes dentro de obras da Literatura Gótica, sofrendo algumas alterações para se adequarem como personagens de um jogo, porém, foram preservados alguns traços da identidade e da personalidade dos originais, bem como seus nomes.

7.1. CARMILLA

A primeira personagem escolhida foi Carmilla. *Carmilla* é uma novela de ficção gótica do escritor irlandês Joseph Sheridan Le Fanu. Ela apresenta a primeira vampira feminina da literatura, inspirando diretamente o famoso *Dracula* (1897).

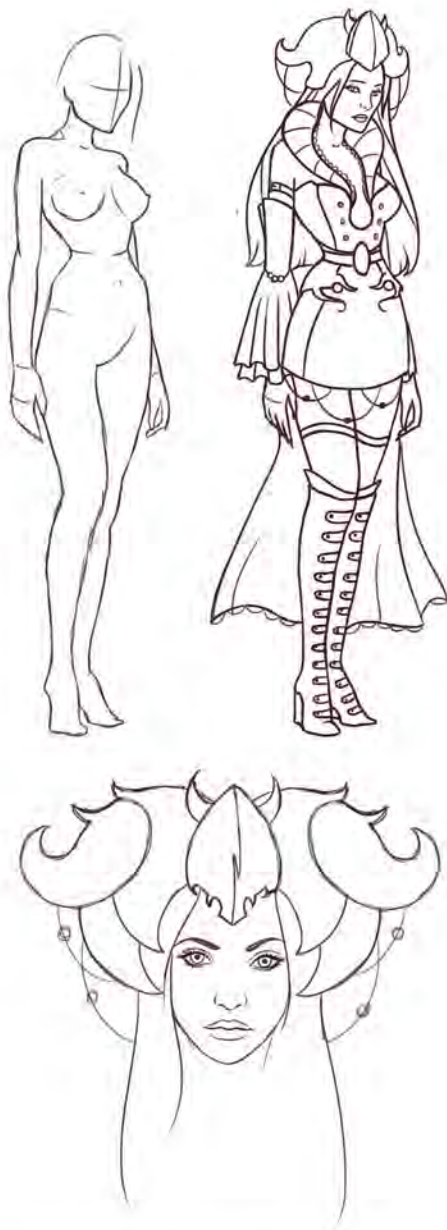
A história gira em torno de uma moça solitária chamada Laura, que vive isolada em um castelo no interior da Europa, apenas com seu pai e duas governantas. Certa noite, ocorre um acidente próximo ao castelo. Da carruagem, sai uma senhora e sua filha. Depois do pai de Laura ajudá-las, a senhora relata que está fazendo uma viagem e sua filha, de saúde frágil, não aguentaria viajar, e pergunta ao pai de Laura por uma pousada para deixá-la. Laura, vendo a oportunidade de ganhar uma companhia, pede ao seu pai que a filha da senhora permaneça uns meses com eles. O nome da jovem é Carmilla, que é retratada como extremamente bela e encantadora, e Laura rapidamente se afeiçoa a ela. Carmilla é cheia de hábitos estranhos: não acorda antes do



meio-dia, dorme com as portas e janelas trancadas e não se alimenta quase nunca. Carmilla também é bastante misteriosa, mantendo tudo sobre seu passado e família em segredo. Na mesma época, mortes súbitas de mulheres começam a ocorrer na região do castelo.

Na história original, Carmilla é uma vampira bela, sedutora e misteriosa. Esses traços de personalidade, bem como o elemento principal dela ser de natureza vampírica foram preservados para a criação e *redesign* da nova personagem.

Em jogos de RPG, os personagens são caracterizados por raças e classes, representando a hierarquia de cada um dentro do jogo. A personagem de uma classe possui habilidades e características típicas da classe, como se fossem estereótipos. Como exemplo de classe, ladrões têm habilidades de saquear itens dos inimigos, melhor agilidade, evitar ser pego por trás, etc. A personagem em questão foi representada como sendo de uma raça vampírica, ou seja, não humana. Como todos os personagens têm raça e classe, optei por criar uma classe que tivesse relação direta com sua personalidade. Carmilla é bela, misteriosa e taciturna, então a recriei para ser da classe **Arcanista**, classe essa que remete a elementos de mistério, misticismo e esoterismo.



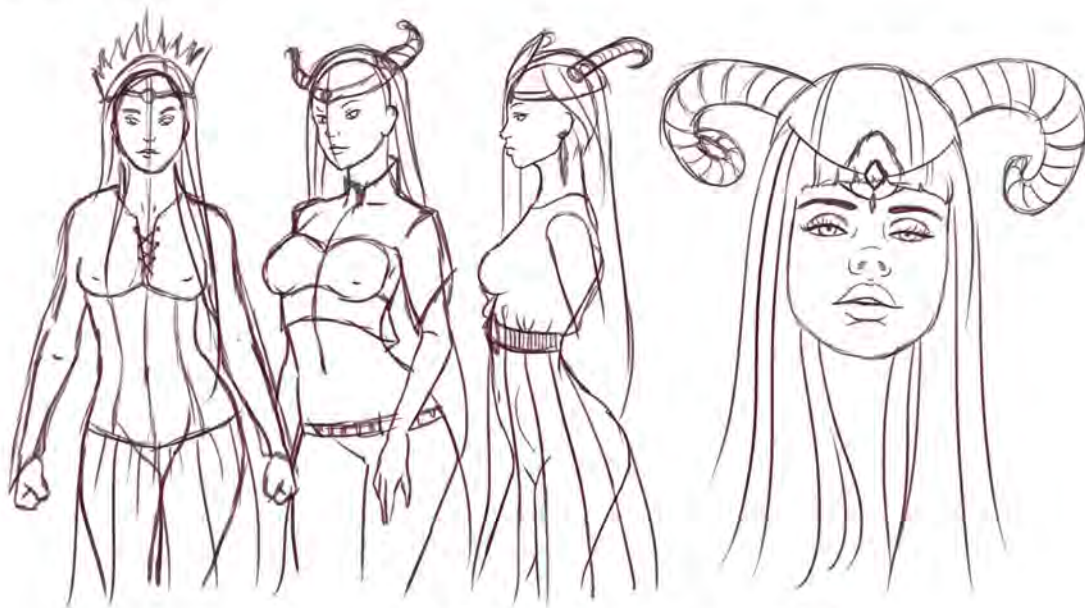
Sketches da personagem Carmilla.
Fonte: Elaborado pela autora



Arcanistas são magos renegados que utilizam seus corpos como canalizadores de energia arcana. Eles manipulam as forças da natureza para desintegrar, queimar ou congelar os inimigos e até mesmo dobrar o tempo e luz para criar ilusões, controlar a velocidade e refletir ataques. Eles geralmente utilizam varinhas e cajados para lançar seus feitiços menos potentes enquanto ganham tempo para reunir a energia necessária para destruir seus adversários com magias mais poderosas. Com algumas exceções, os ataques dos arcanistas são de longa distância, o que os deixa longe do perigo na maioria das vezes.

DESENVOLVIMENTO ESTÉTICO

O primeiro passo foi procurar referências visuais de figuras fantásticas como magos e feiticeiros, além de outras imagens ligadas ao universo esotérico e cabalístico. O passo seguinte foi fazer uma série de estudos rápidos de observação, testando e aplicando as informações visuais adquiridas. Devido a praticidade e agilidade que as ferramentas dos *softwares* oferecem, a maioria desses *sketches* e experimentações foram realizados através do *software Adobe Photoshop* e da mesa digitalizadora *Wacom Bamboo Pen*.



Estudos a partir de referências. Fonte: Elaborado pela autora



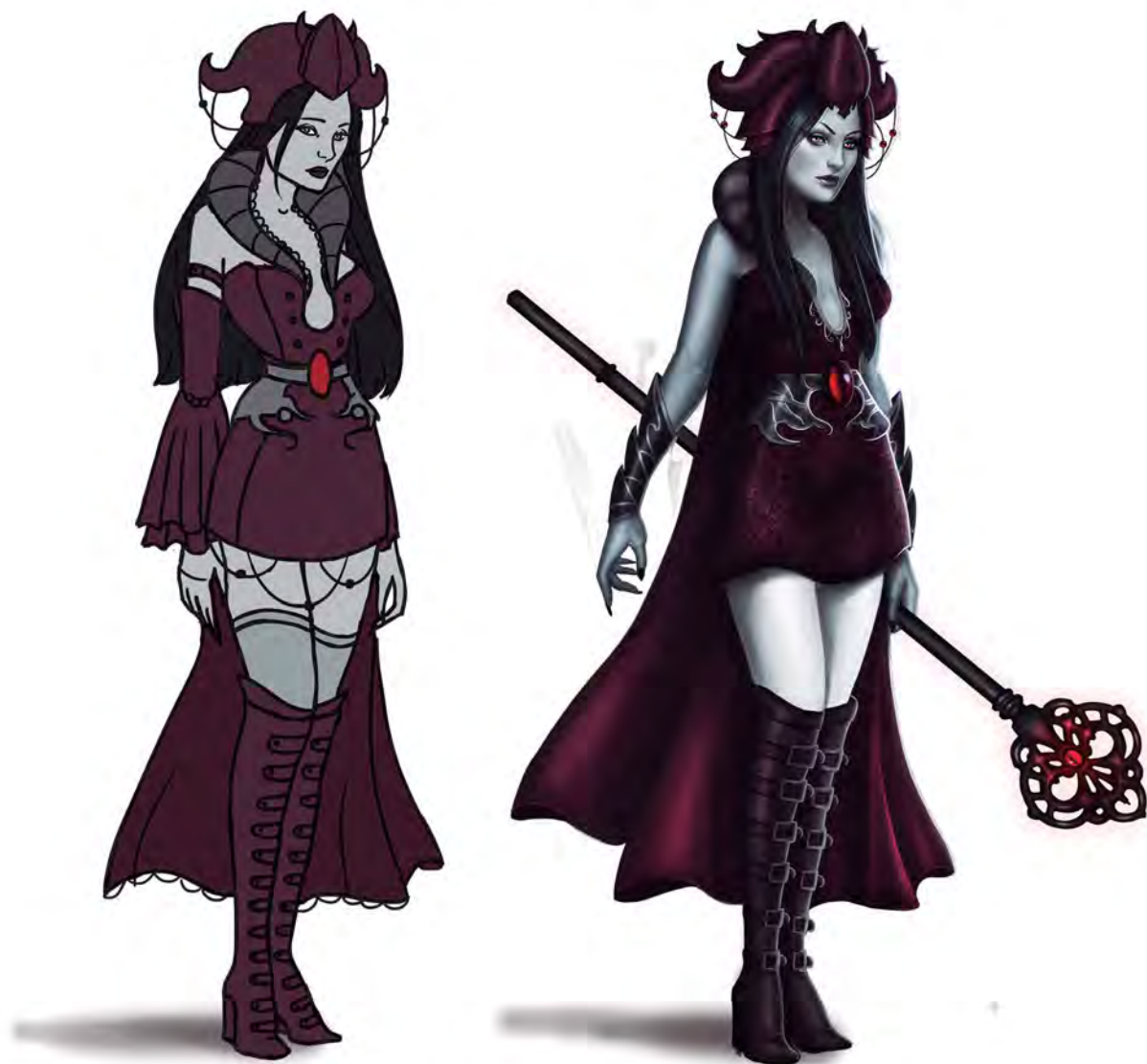
Logo após definir o *design* da personagem, parti para a renderização, onde eu decidi consertar e moldar algumas coisas que eu ainda não havia deixado tão claras nos esboços. Primeiro coloquei cores chapadas, escolhendo uma paleta de cores mais sombria e remetendo ao caráter místico da personagem. Logo após escolher os tons, fui definindo a composição com volumes e valores, e por fim, colocando os detalhes. Decidi representar os personagens através de duas ilustrações diferentes: corpo inteiro e rosto em ângulos diferentes.



Rosto de frente da
personagem Carmilla.
Fonte: *Elaborado pela
autora*



Como mostrado abaixo, a versão final sofreu várias alterações e consertos através da própria pintura. Durante a renderização, é muito mais fácil perceber os erros e enxergar novas possibilidades para obter uma solução mais viável no *design* da personagem.



Processo de criação da personagem Carmilla. Fonte: *Elaborado pela autora*





7.2. DORIAN

O *Retrato de Dorian Gray* é um romance filosófico do escritor e dramaturgo inglês Oscar Wilde. Esse foi o único romance que escreveu, existindo em duas versões: a edição de revista de 1890 e a edição do livro de 1891.

A história gira em torno de Dorian Gray, que é o tema de um retrato de corpo inteiro em óleo de Basil Hallward, um artista que está impressionado e encantado com a beleza de Dorian; ele acredita que a beleza do rapaz é responsável pela nova modalidade em sua arte como pintor. Através de Basil, Dorian conhece Lorde Henry Wotton, e ele logo se encanta com a visão de mundo hedonista do aristocrata: que a beleza e a satisfação sensual são as únicas coisas que valem a pena perseguir na vida. Entendendo que sua beleza irá desaparecer com o tempo, Dorian expressa o desejo de vender sua alma, para garantir que o retrato, em vez dele, envelheça e desapareça. O desejo é concedido, e Dorian persegue uma vida libertina de experiências variadas e amorais; enquanto isso seu retrato envelhece e registra todos os pecados que corrompem sua alma.

Neste romance, Wilde desafia a teoria de que o caráter de uma pessoa pode ser determinada por aquilo que está no exterior.

O processo de desenvolvimento desse personagem foi igual ao anterior: preservar os principais traços da identidade e da personalidade do personagem original. Na obra de Oscar Wilde, Dorian é parecido com Carmilla em alguns pontos: é belo, sedutor e narcisista. No entanto, Carmilla é uma criatura e Dorian é um ser humano. Com sua vida imersa em devassidão e tendo entregado sua alma, Dorian passa a ter uma personalidade fria e corrupta, apenas com o objetivo de se entregar aos prazeres mundanos. Algumas interpretações até sugerem que Dorian é quase um morto-vivo por não possuir mais alma, já que esta agora está no quadro.



Sketch do rosto de Dorian.
Fonte: Elaborado pela autora

Como explicado anteriormente, categorizei os personagens com respectivas raças e classes. O personagem Dorian foi representado como sendo de uma raça de mortos-vivos, meio humano. A classe também foi pensada através das características principais de Dorian Gray: frieza, malícia, corrupção, etc. Pensando nisso, a classe escolhida foi um **Necromante**, que remete à algumas das características citadas, além do fato da raça atribuída à ele ser a de um morto-vivo.

A necromancia (*necros* = mortos + *mancia* = adivinhação) é o uso das habilidades do magista para contatar os espíritos dos mortos. É aquele que envoca os mortos e estabelece contato entre os humanos e o além. No mundo do RPG, são envolvidos em mistério e estigmatizados pela reputação de malvados, pois controlam energias perigosas que roubam a força dos vivos e garantem a existência dos mortos. Os mais poderosos necromantes comandam perigosos lacaios mortos-vivos e ameaçam vilas, cidades e algumas vezes reinos inteiros com o seu poder. Embora eles caracterizem excelentes vilões, alguns deles podem ter uma tendência neutra ou boa, agindo como protetores dos vivos e guardiões dos mortos. Por ser um tipo de feiticeiro, geralmente os necromantes usam magias à longa distância, possuindo como maior atributo a evocação de espíritos ou espectros.



Estudos a partir de referências. Fonte: Elaborado pela autora



Novamente, fui procurar referências visuais de figuras como feiticeiros, magos, druidas, mortos-vivos, além de imagens ligadas à prática da necromancia. Depois disso, fui fazer uma série de estudos e *sketches* rápidos para testar ideias e poses.

Definido o *design* do personagem, parti para a etapa final: renderizá-lo. O processo foi o mesmo que a da personagem anterior, cuja algumas alterações foram feitas apenas durante a pintura. Neste personagem também optei por uma paleta de cores mais escura, remetendo ao caráter obscuro e frio do personagem. Logo após definir as cores, adicionei os respectivos volumes, sombras e luz, colocando o máximo de detalhes possível.



Rosto de meio perfil do personagem Dorian. Fonte: *Elaborado pela autora*



Por ser um tipo de mago, o representei usando um robe longo e usando como "arma" um grimório (um tipo de livro de feitiços e rituais). Como o personagem é um morto-vivo, adicionei alguns buracos e cortes no rosto, mostrando que os tecidos da pele foram danificados, e em consequência disso, o personagem não possui um dos olhos, tendo de usar um monóculo para poder enxergar. O objeto monóculo foi escolhido para dar uma atmosfera *steampunk* à imagem. Muitos elementos foram alterados e outros adicionados à medida que a pintura foi se desenvolvendo.



Processo de criação do personagem Dorian. Fonte: *Elaborado pela autora*



Abaixo dá pra perceber a evolução no *design* do personagem. O binóculo e o grimório foram idealizados apenas durante a finalização, enquanto elementos como gemas e outras pedras foram descartados.



Processo de criação do personagem Dorian. Fonte: *Elaborado pela autora*





7.3. ELIZABETH

A Terceira personagem foi retirada do romance *Orgulho e Preconceito*, da escritora britânica Jane Austen, publicado em 1813.

A história se passa no interior da Inglaterra, protagonizando a personagem Elizabeth Bennet. Quando um novo cavalheiro solteiro e com uma renda anual alta chega a região, a mãe de Elizabeth vê uma grande oportunidade de casar uma de suas filhas, propondo ao seu marido que faça uma visita ao jovem rapaz para que eles sejam os primeiros a conhecê-lo. O jovem é Mr. Bingley, que veio morar na região junto com suas irmãs, seu genro e seu melhor amigo o, também solteiro e com uma boa renda, Mr. Darcy. Enquanto Bingley é sociável, divertido e tenta se relacionar com todos, Darcy é mais reservado, sarcástico, orgulhoso e não faz questão de agradar outras pessoas que não sejam de seu círculo pessoal. Quando um baile se aproxima, Mrs. Bennet aproveita para levar suas cinco filhas, Jane, Elizabeth, Lydia, Kitty e Mary, para que uma delas tenha a sorte de conquistar Bingley. Jane é uma jovem doce e gentil que não consegue ver o mau em ninguém, logo é a que recebe mais atenção do jovem Bingley.



Sketches e cores do rosto de Elizabeth.

Fonte: Elaborado pela autora



Enquanto isso, Elizabeth, inteligente e de língua solta, só consegue ser indiretamente menosprezada por Darcy. A partir deste encontro, as duas irmãs começam a ter suas vidas mudadas por esses dois rapazes.

Procurando obedecer as principais características de personalidade da personagem original, reli vários trechos do livro para recriá-la como uma personagem de RPG. Na obra de Jane Austen, Elizabeth possui um caráter confiante, vivo, inteligente, crítico e reforçado pelo seu sentido de observação apurado. Dona de uma personalidade forte, é uma jovem alegre e ativa, que sempre diz o que pensa. Na história, a autora deixa claro o papel independente e até um pouco rebelde da personagem, já que esta sempre fala e faz o que quer, sem se importar com a opinião alheia.



Referência de
mão. Fonte: *Elaborado pela autora*



Sketches da personagem Elizabeth. Fonte: Elaborado pela autora





Estudos a partir de referências.
Fonte: Elaborado pela autora

Obedecendo o sistema de raças e classes, decidi que a personagem continuaria sendo uma humana, devido as suas características, que são de fato de uma personalidade bem viva e racional. A classe escolhida foi a de uma **Arqueira**. Pensando nas características de um arqueiro, percebi que ele possui um espírito de liberdade, coragem, altivez e independência, características essas que batem perfeitamente com os traços de personalidade de Elizabeth.

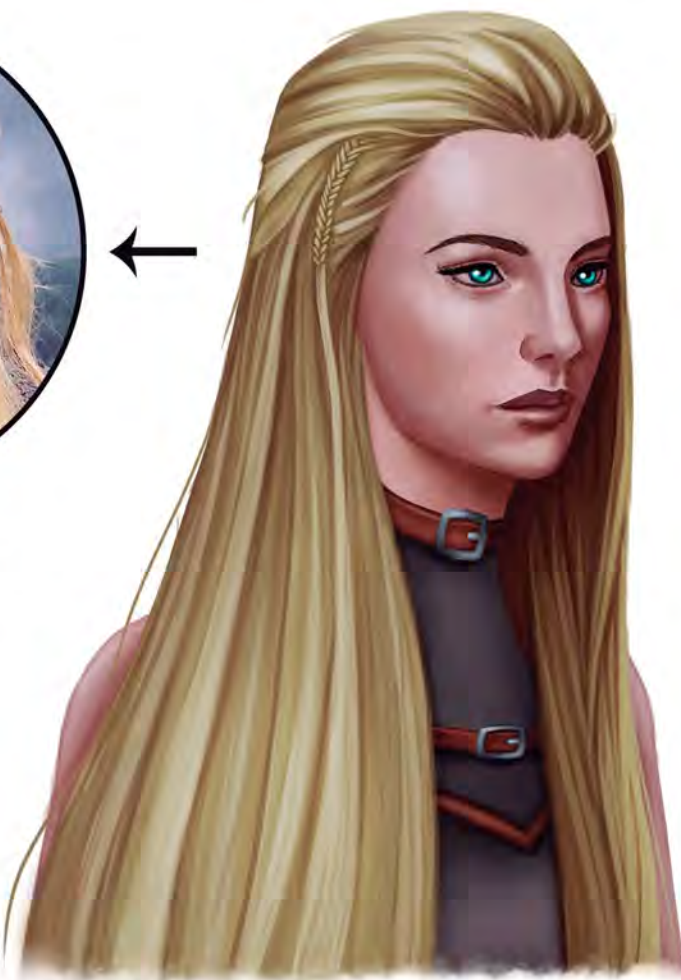
Os arqueiros são uma classe de combate com habilidades à média e longa distância, podendo atacar mais de um alvo devido à sua grande agilidade. Os arqueiros são considerados grandes aliados em batalha, devido ao seu apoio como uma forma de "batedor". Possuidores de grande agilidade tanto física quanto mental, seus olhos são de grande ajuda para o grupo quando este precisa de uma verificação de terreno hostil. Dependendo da etnia ou raça do arqueiro, este pode levar vantagem sobre outras raças, como por exemplo a velocidade e precisão de disparo em alvos móveis ou parados. Por exemplo, os arqueiros elfos são especialistas na cultura antiga do arqueirismo, sabendo diferenciar tipos de flechas e podendo confeccionar suas próprias armas. Arqueiros elfos também possuem maior destreza e habilidades visuais.



Para o desenvolvimento estético da personagem, procurei referências visuais de arqueiros, caçadores, arcos, flechas, florestas, etc. Usei como inspiração personagens famosos como Tauriel e Legolas, do universo de Tolkien, e também da personagem Lagertha, da série de TV *Vikings*. Após escolher a melhor estética para representar esse personagem, parti para a etapa final da renderização. Usei bastante cores como marrom, cinza e verde, para remeter à uma arqueira da floresta.



Personagem Lagertha da
série *Vikings*. Fonte:
falandodefimles.com



Rosto de meio perfil da personagem Elizabeth. Fonte: *Elaborado pela autora*



Abaixo está a imagem comparativa dos *concepts* da personagem.



Processo de criação da personagem Elizabeth. Fonte: *Elaborado pela autora*



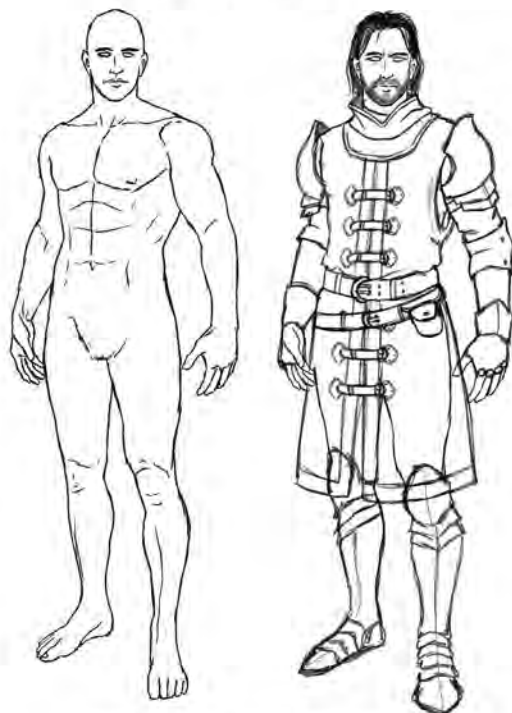


7.4. THEODORE

O quarto personagem, faz parte do romance *O Castelo de Otranto* escrito em 1764 por Horace Walpole. É considerado o primeiro romance da literatura gótica.

A obra narra a história de Manfred, senhor do castelo, e sua família. O livro começa no dia do casamento de seu doentio filho Conrad com a princesa Isabella. Pouco antes do casamento, porém, Conrad é esmagado e morto por um elmo gigante que cai do alto. O evento inexplicável é particularmente agourento à luz de uma antiga profecia de que "o castelo e o título de senhor de Otranto deixariam de pertencer à atual família se o proprietário real se tornasse grande demais para habitá-lo". Manfred, temendo que a morte de Conrad sinalizasse o início do fim de sua linhagem, resolve ele mesmo casar-se com Isabella.

Porém, quando Manfred tenta possuí-la, esta foge para uma igreja com a ajuda de um camponês chamado Theodore. Manfred ordena a morte dele enquanto conversa com o frade Jerome, que acolheu Isabella na igreja. São interrompidos pela chegada de cavaleiros de outro reino que vieram buscar Isabella. Isso leva os cavaleiros e Manfred a correrem atrás dela.



Sketches do personagem Theodore.

Fonte: Elaborado pela autora

Theodore, tendo sido trancafiado em uma torre por Manfred, é libertado por sua filha Matilda. Quando encontra Isabella, a esconde numa caverna para protegê-la de Manfred e acaba lutando com um dos cavaleiros misteriosos. Theodore fere gravemente o cavaleiro, que se revela como sendo Frederic, pai de Isabella. Manfred, suspeitando de que ela vem se encontrando com Theodore na igreja,

arma-se de um punhal e vai até lá, onde Matilda está se encontrando com Theodore. Pensando que sua filha é Isabella, apunhala-a. Revela-se então que Theodore é o verdadeiro príncipe de Otranto, e Matilda morre, deixando Manfred triste e arrependido. Theodore torna-se rei e acaba desposando Isabella, pois ela é a única capaz de entender sua verdadeira tristeza.

Na obra, Theodore possui um caráter bom, corajoso, forte e justo. Ele é a típica figura arquetípica do herói das obras narrativas.



Estudos baseados em referências. Fonte: *Elaborado pela autora*



Optei por preservar as características humanas do personagem. A classe que escolhi e que se encaixa perfeitamente na personalidade dele foi a de um **Paladino**, já que estes são considerados arautos da justiça, sempre lutando pelo bem.

Em jogos de RPG, o Paladino é uma classe de personagens típica de cenários de fantasia medieval. Eles são campeões da justiça, bondade e lealdade. Possuem habilidades de combate de um guerreiro, e prestam devoção a um deus (ou deuses), obtendo assim poder divino para lançar magias. Sua fé inabalável concede poderes únicos.



Cicatrizes típicas de um guerreiro paladino.
Fonte: *Elaborado pela autora*

Rosto de meio perfil do personagem Theodore. Fonte: *Elaborado pela autora*



Em geral, essas habilidades enaltecem o aspecto heroico e santificado do paladino. Para se provar digno desses poderes, eles geralmente seguem um forte código de conduta, que apesar das variações de acordo com a divindade, sempre tem como base ajudar os fracos, promover o bem, manter a ordem e destruir o mal.

O processo desse personagem foi igual ao dos demais: estudos baseados em referências até encontrar a pose ideal. A única diferença é que nesse decidi testar mais variações no *design* do personagem, testando paletas de cores. A paleta que optei sugerem cores mais neutras como cinza, dourado e azul, mostrando a sobriedade e seriedade do personagem. O dourado e o prateado também dão um aspecto "iluminado" à ele, sugerindo uma aura divina.



Variações no *design* do personagem Theodore. Fonte: Elaborado pela autora



Através de seu vestuário, tentei transmitir traços de sua trajetória como guerreiro, como cortes no rosto, sangue em algumas partes da espada e armadura, bem como riscos e desgastes na armadura, espada e escudo. A cruz em seu escudo representa um tipo de insígnia sagrada, já que o paladino é considerado um arauto da luz.



Processo de criação do personagem Theodore. Fonte: *Elaborado pela autora*





7.5. EMILY

A quinta e última personagem foi retirada do romance *Os Mistérios de Udolpho*, da escritora britânica Ann Radcliffe, publicado em 1794.

A história gira em torno de Emily, filha de St. Aubert, um aristocrata francês. Ele decide levá-la à uma viagem, e no caminho ele encontra um jovem bem vestido, ele é Valancourt, o filho mais novo de uma nobre família. Juntando-se à eles, o jovem logo se apaixona por Emily. St. Aubert fica gravemente doente e morre em uma casa de campo perto dali, após o enterro de seu pai, Emily decide ir morar com sua tia. Valancourt segue Emily para lá para pressionar a tia a deixá-lo casar-se com Emily, depois de algum protesto, a tia lhes dá permissão. Poucos dias antes da cerimônia, a tia se casa com Signor Montoni, um italiano sinistro que proíbe imediatamente as núpcias de Emily. Ele então leva as duas para sua mansão em Veneza, onde Emily e Madame Montoni estão em circunstâncias infelizes, pois logo se torna claro que Montoni se casou para ficar com os bens delas. Quando ele tenta forçar Emily a se casar com um nobre veneziano, Emily entra em desespero. Logo depois disso, Montoni ordena a todos que viajem com ele até seu castelo Udolpho, no alto dos



Sketches e cores do rosto de Emily.

Fonte: Elaborado pela autora

Apeninos. Quando eles chegam lá, Emily não gosta do castelo escuro e frio, onde o proprietário anterior desapareceu em circunstâncias misteriosas. Servos supersticiosos alegam que aparições esvoaçavam sobre os salões da antiga fortaleza. Pouco depois de todos se instalarem, Montoni tenta forçar a esposa a assinar a doação de suas propriedades para ele, quando ela se recusa, ele a tranca em uma torre do castelo. Emily tenta visitar sua tia, e aterrorizada por encontrar sangue fresco nas escadas da torre, ela conclui que sua tia foi assassinada.

Sons e sombras fantasmagóricas sobre Udolpho começam a fazer com que todos se sintam desconfortáveis. Mesmo Montoni começa a acreditar que o castelo é mal-assombrado. Emily ouve que várias pessoas eram reféns no castelo, e tem certeza de que Valancourt é um deles, pois ela ouve alguém cantando uma música que ele havia lhe ensinado, e uma noite uma sombra misteriosa a chama pelo nome. Sua vida é atormentada pelas ameaças de Montoni que, a menos que ela lhe passe suas propriedades, vai sofrer o mesmo destino de sua tia.



Sketches da personagem Emily. Fonte: Elaborado pela autora



Nessa personagem, decidi variar no que diz respeito à raça da personagem. Apesar dos traços humanóides, optei por dar um aspecto sobre-humano à ela, transformando-a em um semi-deusa. Na história, Emily é considerada a típica donzela acima de inspeção, com uma personalidade pura e virginal. Ela possui um caráter virtuoso, cujo otimismo faz com que todos os leitores se apaixonem por ela. Deuses e semi-deuses possuem a adoração e lealdade de muitos, por isso decidi transformá-la em uma. Escolhi a classe de **Sacerdotisa**, bastante inspirada no RPG *World Of Warcraft*.



Rosto finalizado da personagem Emily. Fonte: *Elaborado pela autora*



Sacerdotes e Sacerdotisas são um pouco parecidos com paladinos, pois também prestam devoção à algum tipo de ser superior a eles. Em geral, as habilidades são concedidas por um poder divino, enaltecendo o aspecto glorificado do sacerdote. Em alguns RPGs como *Dungeons & Dragons*, há a classe de personagem chamada Clérigo, que seria uma variação do sacerdote. Uma das principais habilidades dele é a cura. Diferente de um feiticeiro ou um mago, ele tem como fonte de poder sua fé e magia divina. Também podem trazer da morte (reviver) outros personagens. Geralmente usam como arma cajados e clavas.



Desenvolvimento da personagem Emily. Fonte: Elaborado pela autora



A paleta que optei sugerem cores mais frias como o cinza, o azul e o roxo, mostrando o aspecto sobre-humano da personagem, principalmente através da pele azul e dos olhos amarelos. Quanto ao vestuário, usei muitas referências de culturas ancestrais, como a egípcia e a grega.



Processo de criação da personagem Emily. Fonte: *Elaborado pela autora*





8. onsiderações Sinais

Começar este projeto não foi fácil, não pelo processo em si, mas pelas dúvidas em relação aos resultados. Com certeza, o desenvolvimento foi simples em relação ao início, onde eu ainda não sabia o que produzir, onde parecia que as ideias não me alcançavam. A pressão e o perfeccionismo extremo acabavam por atrapalhar meu percurso, pois eu procurava fazer um projeto impecável, e com isso chegava uma insegurança que mais bloqueava do que ajudava. Como disse Salvador Dalí um dia: *"Não se preocupe com a perfeição, você nunca irá alcançá-la"*.

Confesso que procrastinei muito antes de encontrar o meu caminho para esse projeto, devido à essa mesma insegurança. Quando eu finalmente me desapeguei de ideias que eu sabia que não iriam funcionar, decidi que eu precisava fazer algo que me proporcionasse prazer, então busquei um tema que eu realmente tinha intimidade.

O mundo dos livros sempre me proporcionou uma emoção muito grande, pois através dele eu conheci universos distintos nos quais realizei viagens incríveis. A literatura gótica em especial é a que mais me fascina, devido à sua atmosfera tão misteriosa e antiga. Decidi então unir a imaginação proveniente das minhas leituras e aplicá-la no papel, unindo-se ao mundo do RPG, outra grande paixão.

O trabalho de conclusão de curso foi especial por me mostrar o caminho que eu realmente quero seguir. Ele me ensinou que apenas com trabalho duro e muito estudo a evolução fica visível. Mesmo achando que eu poderia ter me esforçado mais, percebi um grande progresso como artista e como pessoa. Aprendi como os erros são importantíssimos, pois eles definem o que você fará e o que evitará nos próximos passos. Pretendo continuar nesse caminho árduo de "me encontrar" como artista e como pessoa, estudando e tentando conquistar um espaço artístico aos meus próprios olhos e aos olhos dos apreciadores.

Desenhar era uma coisa que eu já fazia antes de aprender a escrever, e é uma coisa que eu pretendo fazer até morrer.







lossário

Briefing - Conjunto de informações ou coleta de dados para o desenvolvimento de um trabalho ou projeto.

Cartoon - Desenho humorístico acompanhado ou não de legenda, geralmente de caráter crítico, retratando de uma forma bastante sintetizada algo que envolve o dia-a-dia de uma sociedade.

Diagramação - É o ato de diagramar (paginar) e diz respeito a distribuir os elementos gráficos no espaço limitado da página.

Druida - Nas classes de RPG, o druida é um sacerdote devotado a proteger a natureza.

Game - Abreviação de *Video Game*, é um jogo eletrônico no qual o jogador interage com imagens enviadas a um dispositivo que as exibe, geralmente uma televisão ou um monitor.

Graphic Novel - Espécie de livro, normalmente contando uma longa história através de arte sequencial. O termo é frequentemente usado para definir as distinções entre um livro e outros tipos de histórias em quadrinhos.

Hardware - No âmbito eletrônico, refere-se à unidade central de processamento, à memória e aos dispositivos de entrada e saída.

Logotipo - É um conjunto formado por duas ou mais letras fundidas em um só tipo.

Matte Painting - Representação pintada de um cenário, ambiente, ou localização que permite aos produtores de cinema criarem uma ilusão de um ambiente que seria bastante caro construir ou visitar.



Photobashing - Em *Concept Art*, refere-se ao processo de utilizar partes de fotos durante o processo de ilustração.

Pixel - Do inglês *picture elements*, são elementos formadores da imagem digital.

Pulp - *Pulp* ou *pulp fiction* ou, ainda, revista *pulp* são nomes dados, a partir do início da década de 1900, às revistas feitas com papel barato.

Renderização - Do inglês *render*, é o processo pelo qual pode-se obter o produto final de um processamento digital qualquer.

Romance - É tipicamente um gênero narrativo, assim como a novela e o conto. Como forma literária moderna, o termo designa uma composição em prosa.

RPG - Abreviação de *role-playing game*, é um tipo de jogo em que os jogadores assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente.

Sketch - Desenho; rascunho.

Software - Programa de computador composto por uma sequência de instruções, o qual é interpretada e executada por um *hardware* ou máquina virtual.

Steampunk - É um subgênero da ficção científica. Tratam-se de obras ambientadas no passado, no qual os paradigmas tecnológicos modernos ocorreram mais cedo do que na História real.

Storyboard - Série de imagens arranjadas em sequência com o propósito de pré-visualizar um filme, animação ou gráfico animado.

Tipografia - Arte que compreende as várias operações conducentes à impressão dos textos, desde a criação dos caracteres à sua composição e impressão.

Tablete Gráfico - mais conhecido como Mesa digitalizadora, é um dispositivo periférico de computador que permite a alguém desenhar imagens no computador.

Tag - Do inglês “etiqueta”, são palavras-chaves indexadoras utilizadas na *World Wide Web*.

World Wide Web - Sistema de documentos em hipermídia interligados e executados na Internet.





ibliografia

AUSTEN, Jane. **Orgulho e Preconceito**. São Paulo: Editora Martin Claret, 2006.

GURNEY, James. **Color And Light**. Kansas City: Andrew McMeel Publishing, LLC an Andrews McMeel Universal company, 2010.

LE FANU, Sheridan. **Carmilla, a vampira de Karnstein**. São Paulo: Editora Hedra, 2010.

MCKENNA, Martin. **Fantasy Art Now**. New York: The Ilex Press Limited, 2007.

MUNDO ESTRANHO. **A Origem das histórias de terror**, edição nº 152-A. São Paulo: Editora Abril, 2014.

STRUNCK, Gilberto Luiz. **Como criar identidades visuais para marcas de sucesso**. Rio de Janeiro: Books, 2001.

TSAL, Francis. **100 Ways to create fantasy figures**. Cincinnati: David & Charles Limited, 2008

VALLEJO, Boris. **Fantasy Art Techniques**. New York: Dragon's World Limited em associação com Arco Publishing, Inc, 1985.

WALPOLE, Horace. **O Castelo de Otranto**. São Paulo: Editora Nova Alexandria, 2010.

WILDE, Oscar. **O Retrato de Dorian Gray**. São Paulo: Editora Abril, 1972.

WYATT, James; HEINSOO, Rob. **Dungeons & Dragons: Monstros de Faerun**. São Paulo: Devir Livraria, 2005.





inks

Charlie Bowater Deviantart. (www.charlie-bowater.deviantart.com)

Concept Art World. (www.conceptartworld.com)

Concept Art Blog. (www.theconceptartblog.com)

Cynthia Sheppard Site. (www.sheppard-arts.com)

Diablo Wiki. (www.diablowiki.net)

Eve Ventrue Artstation. (www.artstation.com/artist/eventrue)

Frank Frazetta Site. (www.frankfrazetta.net)

Grifo Nosso. (www.grifonosso.com)

Mandryk Site. (www.members.shaw.ca/dmandryk)

Met Museum. (www.metmuseum.org)

Mostly Wanted. (www.mostlywanted.com)

Pinterest. (www.pinterest.com)

RPG Romaduke. (www.rpgromaduke.weebly.com)

Skoob. (www.skoob.com.br)

Spectrum Gothic. (www.spectrumgothic.com.br)

Warren Louw Deviantart. (warrenlouw.deviantart.com)

Wei Wang Behance. (www.behance.net/weiwangart)

Wikipedia. (www.wikipedia.org)





BÁRBARA PLANCHE possui graduação em *Design* com ênfase em *Design* Gráfico pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - UNESP (2015). Tem experiência na área de Editoração e Ilustração a partir de estágio realizado na Editora Alto Astral, desenvolvendo revistas para o público infantil. Foi aluna de iniciação científica pelo órgão de pesquisa FAPESP, cuja pesquisa abordou o papel de livros infantis não-verbais para crianças em pré-alfabetização. Atualmente trabalha como ilustradora e *designer freelancer* em tempo integral.

Website: www.behance.net/barbaraplanche



MILTON KOJI NAKATA possui graduação em Comunicação Visual pela Fundação Educacional de Bauru (1982), mestrado em Projeto Arte e Sociedade pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (1994) e doutorado em Comunicação e Poéticas Visuais pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2003). Atualmente é Professor Assistente Doutor da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Membro do corpo editorial da Coleções FAAC e Revisor de periódico do Educação Gráfica (Bauru). Tem experiência nas áreas de ilustração, comunicação e *design*.

Website: www.miltonnakata.com



Spectra

CRIAÇÃO DE CONCEPT ART PARA RPG

POR BARBARA PLANCHE

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
EM DESIGN

ORIENTAÇÃO: MILTON NAKATA

