

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
IARTE - INSTITUTO DE ARTES
ARTES VISUAIS

ISABELLA PEIXOTO SILVA

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS: DA INSPIRAÇÃO À CRIAÇÃO

UBERLÂNDIA -MG
2023

ISABELLA PEIXOTO SILVA

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS: DA INSPIRAÇÃO À CRIAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia (MG) Campus Santa Mônica - como parte dos requisitos necessários para obtenção do título de bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Fábio
Fonseca.

UBERLÂNDIA – MG

2023

ISABELLA PEIXOTO SILVA

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS: DA INSPIRAÇÃO À CRIAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia (MG) Campus Santa Mônica - como parte dos requisitos necessários para obtenção do título de bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Fábio
Fonseca.

Uberlândia, 01 de dezembro de 2023.

ISABELLA PEIXOTO SILVA

Prof. Dr. Fábio Fonseca – IARTE, UFU/MG

Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão – IARTE, UFU/MG

Prof. Me. Paulo Eduardo Santos de Faria

Dedico este trabalho aos meus pais e ao
meu irmão.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, à minha família. Sua força e apoio foi o que permitiu o meu avanço, mesmo durante os momentos mais difíceis. Agradeço do fundo do meucoração.

Ao meu orientador Prof. Dr. Fábio Fonseca pela paciência, dedicação e orientação na conclusão deste trabalho.

Aos companheiros de RPG de mesa: Igor, Valter, João Luís e Nara, sem o apoio destes, esta pesquisa teria seu valor reduzido.

Em especial aos membros da banca, Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão e Prof. Me. Paulo Faria.

“O que você precisa é uma imaginação ativa, ou ainda mais importante, a vontade de usar tudo que vier na sua imaginação. Você não precisa ser um contador de histórias fantástico ou um artista brilhante. Você precisa apenas ter a aspiração paracriar, ter a coragem de alguém que quer construir algo e partilhar com outros.”

Mike Mearls, 2014

RESUMO

Neste Trabalho de Conclusão de Curso, analisarei projetos oriundos do meu percurso acadêmico na área de Artes Visuais, onde a concepção de personagens desempenha um papel central. Paralelamente, irei explorar o universo do Role Playing Game (RPG), tema central desta investigação, e examinarei de que maneira o jogo se entrelaça com o processo de criação de personagens, tanto em termos visuais quanto narrativos.

Palavras-chave: narrativa; personagens; Role Playing Game.

ABSTRACT

In this Final Paper, I will analyze projects from my academic career in Visual Arts, where character design plays a central role. At the same time, I will explore the universe of the Role Playing Game (RPG), the central theme of this research, and examine how the game intertwines with the process of character creation, both in visual and narrative terms.

Keywords: narrative; characters; Role Playing Game.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|---|----|
| Figura 1 Trabalho da série “Monstros da Emoção” (2018) | 17 |
| Figura 2 Trabalho da série “Monstros da Emoção” (2018) | 19 |
| Figura 3 Trabalho da série “Monstros da Emoção” (2018) | 20 |
| Figura 4 Trabalho da série “Monstros da Emoção” (2018) | 21 |
| Figura 5 Trabalho da série “Monstros da Emoção” (2018) | 22 |
| Figura 6 Trabalho da série “O que é o amor?” (2019) | 24 |
| Figura 7 Trabalho da série “O que é o amor?” (2019) | 25 |
| Figura 8 Trabalho da série “O que é o amor?” (2019) | 27 |
| Figura 9 Trabalho da série “O que é o amor?” (2019) | 28 |
| Figura 10 Registro de Pesquisa 1 | 30 |
| Figura 11 Registro de Pesquisa 2 | 31 |
| Figura 12 Registro de Pesquisa 3 | 32 |
| Figura 13 Trabalho da série “A espadachim Michiko” | 34 |
| Figura 14 Trabalho da série “A espadachim Michiko” | 35 |
| Figura 15 Trabalho da série “A espadachim Michiko” | 36 |
| Figura 16 Trabalho da série “A espadachim Michiko” | 37 |
| Figura 17 Trabalho da série “A espadachim Michiko” | 38 |
| Figura 18 Bárbaro do jogo Diablo III | 41 |
| Figura 19 Frodo Baggins | 42 |
| Figura 20 A caverna do Dragão | 43 |
| Figura 21 Ficha de Personagem do sistema de RPG D&D. | 45 |
| Figura 22 Leonardo da Vinci - Dama com Arminho | 47 |
| Figura 23 John William Waterhouse - Hylas e as Ninfas | 48 |
| Figura 24 John William Waterhouse - A Sereia | 49 |
| Figura 25 Sinopse A Cor do Arcanum | 51 |
| Figura 26 Formulário Google 1 - Registro de Pesquisa | 52 |
| Figura 27 Figura 27 - Formulário Google 2 - Registro de Pesquisa | 53 |
| Figura 28 Formulário Google 3 - Registro de Pesquisa | 54 |
| Figura 29 Trabalho da série “A Cor do Arcanum” (2023) | 55 |
| Figura 30 História de Ari'el | 56 |
| Figura 31 Trabalho da série “A Cor do Arcanum” (2023) | 58 |
| Figura 32 História de Devoção | 59 |

| | |
|--|-----------|
| Figura 33 Trabalho da série “A Cor do Arcanum” (2023) | 60 |
| Figura 34 História de Delana | 61 |
| Figura 35 Trabalho da série “A Cor do Arcanum” (2023) | 62 |
| Figura 36 História de Joana | 63 |
| Figura 37 Trabalho da série “A Cor do Arcanum” (2023) | 64 |
| Figura 38 História de Paca | 65 |
| Figura 39 Exposição “A Cor do Arcanum” (2023) | 66 |
| Figura 40 Formulário Google 4 - Registro de Pesquisa | 69 |
| Figura 41 Formulário Google 5 - Registro de Pesquisa | 70 |
| Figura 42 Formulário Google 6 - Registro de Pesquisa | 71 |
| Figura 43 Formulário Google 7 - Registro de Pesquisa | 72 |
| Figura 44 Formulário Google 8 - Registro de Pesquisa | 73 |
| Figura 45 Formulário Google 9 - Registro de Pesquisa | 74 |
| Figura 46 Formulário Google 10 - Registro de Pesquisa | 75 |
| Figura 47 Formulário Google 11 - Registro de Pesquisa | 76 |
| Figura 48 Formulário Google 12 - Registro de Pesquisa | 77 |

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

| | |
|----------------|------------------------------------|
| TCC | Trabalho de Conclusão de Curso |
| RPG | Role Playing Game |
| D&D | Dungeons and Dragons |
| UFU | Universidade Federal de Uberlândia |

Sumário

| | |
|--|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO | 15 |
| 2 TRAJETÓRIA | 16 |
| 2.1 Começo | 16 |
| 2.1.1 Monstros da Emoção (2019) | 17 |
| 2.1.2 O que é o Amor? (2019) | 22 |
| 2.1.3 A Espadachim Michiko (2019) | 29 |
| 3 RPG DE MESA | 39 |
| 3.1 História do RPG de Mesa | 39 |
| 3.2 O primeiro contato | 43 |
| 4 TRABALHO FINAL..... | 46 |
| 4.1 Inspirações | 46 |
| 4.2 A Cor do Arcanum..... | 49 |
| 5 CONCLUSÃO | 66 |
| APÊNDICE A | 69 |

1 INTRODUÇÃO

O Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) representa um marco significativo em minha trajetória acadêmica durante a graduação em Artes Visuais pela Universidade Federal de Uberlândia, proporcionando uma oportunidade única de mesclar a criação de personagens com a narrativa e o imaginário do RPG (Role- Playing Game).

O objetivo desta pesquisa consiste em empregar a narrativa rica e dinâmica do RPG de mesa como elemento determinante para criação de uma série de ilustrações. A metodologia adotada fundamenta-se na concepção de imagens, as quais serão um reflexo das descrições contidas em formulários, constituindo uma materialização visual das histórias contadas e vivenciadas tanto por mim quanto pelos demais jogadores.

A justificativa para a realização deste trabalho reside na vontade de concretizar um anseio pessoal de explorar a criação de personagens, particularmente em contextos fantásticos como os encontrados no universo dos jogos de RPG. Desse modo, busco compreender a natureza da criatividade não apenas enquanto elemento visual, mas também como um fenômeno vinculado a experiências e narrativas.

Ao longo deste memorial, apresento alguns trabalhos que não apenas testemunham, mas também moldaram essa trajetória de formação e da minha expressão artística, culminando, por fim, no Trabalho de Conclusão de Curso. Em determinado ponto, estabeleço conexões com referências artísticas, como as obras de John William Waterhouse, que têm afinidade com o assunto fantasioso do meu trabalho. Além disso, destaco contribuições relevantes de Johan Huizinga em sua obra “Homo Ludens”, que realiza uma análise abrangente e provocativa sobre o papel do jogo na cultura humana.

Para melhor entendimento, esta pesquisa está estruturada em três capítulos: o primeiro relata a minha trajetória como artista, indicando a presença constante da criação de personagens ao longo da minha graduação; o segundo apresenta uma breve descrição do RPG de mesa e sua inserção em minha vida; por fim, o terceiro aborda minhas inspirações e como elas culminaram no desenvolvimento do meu trabalho final.

2 TRAJETÓRIA

2.1 Começo

Ao longo do meu percurso acadêmico no curso de Artes Visuais, a criação de personagens exerceu uma presença significativa nas minhas produções artísticas, muitas ocasiões, de forma inconsciente. Ao me aproximar do Trabalho de Conclusão de Curso, optei por continuar trilhando o mesmo caminho, agregando o RPG à essa etapa de minha formação.

Neste memorial, meu objetivo primordial é apresentar três trabalhos que considero de extrema relevância nessa jornada da graduação. Estes são: “*Monstros da Emoção*” (2018), concebido para a matéria de Composição e Cor sob o magistério da Prof. Dra. Ana Duarte, “*O que é o amor?*” (2019) desenvolvida no contexto do Ateliê de Desenho sob a orientação do Professor. Dr. Ronaldo Macedo Brandão, e posteriormente incluído em uma exposição coletiva com o título de “Redesenhar” e “*A Espadachim Michiko*” (2019.2) elaborada para a disciplina Tópicos Especiais em Desenho: Ilustrações e Narrativas ministrada pelo Prof. Dr. Fábio Fonseca.

Cada um desses trabalhos representa um marco relevante em minha trajetória acadêmica e artística, destacando a interseção entre a criação de personagens e minha formação em Artes Visuais.

2.1.1 Monstros da Emoção (2019)

O projeto intitulado “Monstros da Emoção” surgiu como resultado da disciplina acadêmica de Composição e Cor. Sua premissa fundamental residia na representação da relação das cores com as complexas nuances das emoções humanas, procurando entender a psicologia das cores, empregando a este trabalho a criação de monstros que poderiam se relacionar a tais emoções. A partir desta concepção, foi desenvolvida uma série composta de cinco ilustrações, as quais foram elaboradas com a utilização de lápis de cor. Como observa-se nas imagens abaixo (figuras 1, 2, 3, 4 e 5).

O projeto é focado em uma representação de uma personagem do gênero feminino, sendo o gênero algo irrelevante como característica central. A ilustração incorpora técnicas de aquarela e de lápis de cor para ter uma riqueza visual e profundidade na composição. Tal definição pode ser vista na imagem a seguir. (Figura 1)

Figura 1 Trabalho da série “Monstros da Emoção” (2018)



Fonte: Acervo pessoal.

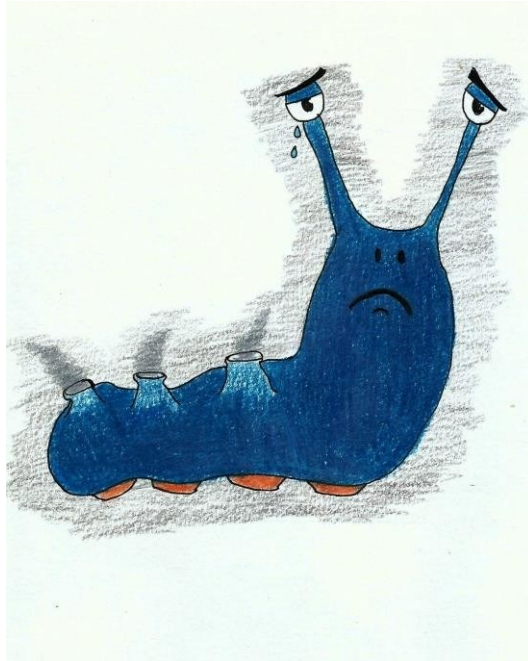
No plano de fundo da imagem, são perceptíveis distintas cores, cada uma delas remetendo a uma região específica do corpo da personagem. O azul se concentra na cabeça, simbolizando a esfera mental; o vermelho domina a região do coração, representando o âmbito emocional que se localiza no peito; o verde predomina na área do estômago e barriga, evocando sensações ligadas a eles; por fim a cor amarela se manifesta na região das pernas. Cada uma delas estabelece alguma relação intrínseca com as emoções que lhe são pertinentes.

A partir dessa conexão das cores e das emoções que elas representam, emergem quatro criaturas imaginárias, criadas como uma alegoria dos sentimentos e sensações em questão.

Na figura 2 criei um personagem que ostenta características inerentemente melancólicas e evoca uma figura que se assemelha a uma lesma, cuja natureza lenta sugere uma certa tristeza. Sua cor predominante é o azul, uma escolha fundamentada na associação dessa cor com o sentimento de frieza, monotonia e depressão. O personagem apresenta erupções, que contribuem para a densidade da atmosfera que o envolve, visando ilustrar as múltiplas formas em que a tristeza pode ser exalada, para além de lágrimas e das expressões faciais desoladas.

Localizado na figura 1, na região correspondente à cabeça, este ser melancólico alude à dimensão mental, uma vez que a tristeza é frequentemente considerada um fenômeno que se origina no domínio emocional e psicológico. Este monstro está representado na ilustração em seguida. (Figura 2)

Figura 2 Trabalho da série “Monstros da Emoção” (2018)

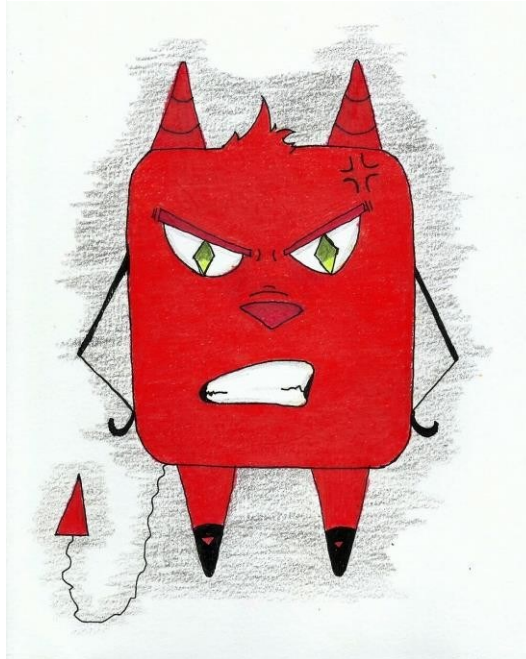


Fonte: Acervo pessoal.

A figura 3 simboliza a personificação da Raiva, caracterizada pela sua coloração avermelhada, a qual evoca associações à violência, nervosismo e caos. Este personagem incorpora características frequentemente vinculadas a demônios na cultura popular, como chifres, rabos e uma expressão facial de fúria. Adicionalmente, um símbolo comumente presente em Histórias em Quadrinhos, assemelhando-se a nervos aflorados, é acrescentado em sua figura. A escolha de uma forma quadrada foi proposital, e tem por objetivo transmitir a sensação de rigidez e falta de flexibilidade.

Ele está relacionado na figura 1 especificamente na região do peitoral/coração, associada entre tal e a sensação de que o peito parece ferver quando a raiva se manifesta, como se houvesse um fogo intenso consumindo todo o local. Este ser está sendo representado na figura a seguir. (Figura 3)

Figura 3 Trabalho da série “Monstros da Emoção” (2018)



Fonte: Acervo pessoal.

A criatura retratada na imagem 4 foi pensada com a finalidade de representar a emoção do nojo, o que justifica sua localização no ponto da barriga/estômago da primeira figura. O nojo é frequentemente desencadeado quando vemos algo que é moralmente errado ou quando experimentamos uma forte rejeição em relação a algo intrinsecamente desagradável.

Nesse contexto, a cor verde foi empregada para simbolizar o sentimento de repulsa, os enjoos e até mesmo a possibilidade de despertar a inveja, como diz a expressão popular “verde de inveja”. A aparência física do ser remete ao corpo de um inseto, enquanto o seu rosto é reminescente de uma figura chamada de ogro, reunindo elementos que refletem o aspecto incômodo e repulsivo associado ao nojo. O monstro do nojo está sendo retratado na ilustração a seguir. (Figura 4)

Figura 4 Trabalho da série “Monstros da Emoção” (2018)



Fonte: Acervo pessoal.

Para finalizar essa série de ilustrações, temos a personificação do sentimento de medo (figura 5), sua tonalidade em abundância é o amarelo, uma escolha que faz alusão àquela expressão popular “amarelou”, frequentemente usada para descrever a sensação do medo, covardia ou a tendência de fugir de situações ameaçadoras. Assim sendo, o monstrego está situado nas pernas da personagem central, que simboliza o ato de retirar-se daquilo que a amedronta. Além de sua cor, a fisionomia assustada e a expressão corporal do personagem, evidenciada pela mão apoiada no próprio braço, denotam a insegurança que há no monstro. Tal representação está naimagem seguinte. (Figura 5)

Figura 5 Trabalho da série “Monstros da Emoção” (2018)



Fonte: Acervo Pessoal.

Essa produção desempenhou um papel relevante para o Trabalho de Conclusão de Curso, demonstrando a maneira pela qual a criatividade foi empregada para dar vida a esses personagens. Além do conceito atribuído a cada cor, a apresentação visual dos monstros foi cuidadosamente elaborada para transmitir eficazmente as emoções que eles representam.

A elaboração visual desse projeto não apenas contribuiu para o aprimoramento da composição dos personagens, considerando cuidadosamente cada característica, mas também instigou reflexões acerca de uma narrativa progressiva que antecede o contexto. Essa experiência de criação visual serve como um aprendizado, proporcionando inspirações valiosas que certamente foram e serão aplicadas em futuros trabalhos artísticos.

2.1.2 O que é o Amor? (2019)

O estudo intitulado "O que é amor?" representou um projeto desenvolvido

no âmbito do Ateliê de Desenho, sob a orientação do Prof. Dr. Ronaldo Macedo. Este projeto tinha como foco a exploração da temática dos relacionamentos amorosos, bem como a minha própria concepção do amor naquela época. No decorrer dessa investigação, foram empregadas técnicas artísticas com as quais eu não estava previamente familiarizada, principalmente a aquarela, que já havia sido empregada de forma rasa no projeto intitulado "Monstros da Emoção", e a aguada de nanquim. Adicionalmente, foi conduzida uma pesquisa acerca dos locais comuns nos quais casais frequentam as dependências da Universidade Federal de Uberlândia, Campus Santa Mônica.

Este trabalho artístico compreendeu um conjunto de oito ilustrações, algumas das quais posteriormente integraram uma exposição coletiva chamada de "Redesenhar" promovida pelos estudantes do referido curso. Para fins exemplificativos, optei por destacar quatro dessas obras, com o objetivo de compartilhar a minha experiência ao utilizar a técnica da aquarela, do nanquim e ao representar os personagens em questão. Como pode-se observar nas ilustrações a seguir (figuras 6, 7, 8 e 9).

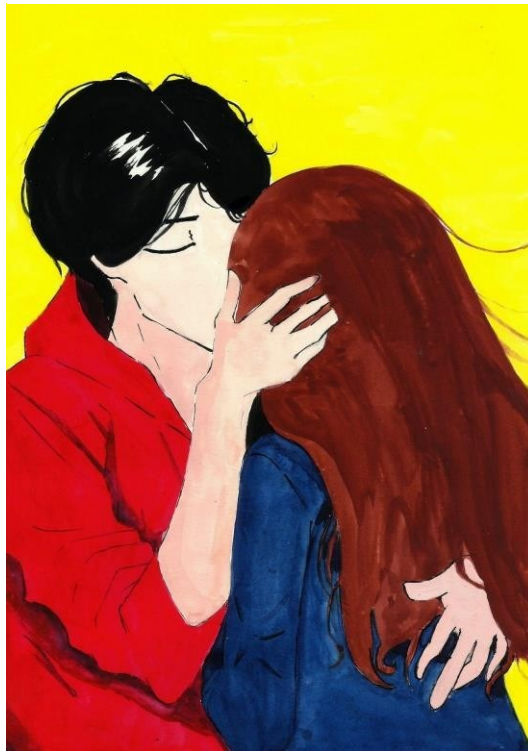
Nas presentes ilustrações (figuras 6 e 7), empreguei a técnica da aquarela, conhecida por ser predominantemente aplicada em papéis de alta gramatura. A notável particularidade da aquarela reside na sua composição, na qual pigmentos se dissolvem em água, permitindo a superposição de camadas. É importante mencionar que a coloração resultante dessa técnica pode variar em função da quantidade de água empregada.

No estágio inicial da criação destas ilustrações, deparei com uma certa hesitação na execução da obra, nesse momento, estava imersa na busca por compreender as propriedades da tinta e como ela interage com a água. Ainda não havia assimilado a essência da aquarela, na qual é composta por múltiplas camadas de cores e pinceladas.

A composição visual retrata um casal envolvido em um beijo e troca de

carícias. O indivíduo masculino, de cabelos negros, veste uma blusa de frio vermelha e acaricia delicadamente o rosto da sua parceira, envolvendo-a em um abraço. A segunda personagem possui longos cabelos castanhos e veste roupas azuis. Essa imagem está disposta na ilustração em seguida. (Figura 6)

Figura 6 Trabalho da série “O que é o amor?” (2019)



Fonte: Acervo pessoal.

As cores em destaque são primárias e imensamente saturadas, o que se configura como um desafio na execução com aquarela. Vale ressaltar que nesta ilustração, não há a presença de um cenário, destacando-se, portanto, a intensidade da cena dos amantes.

Na figura 7, observamos um casal que troca olhares apaixonados, mantendo-se de mãos dadas e posicionando-se de costas para o espectador, como se estivessem em meio a uma conversa enquanto caminham. Os trajés dos

personagens contêm um caráter casual, caracterizados por tonalidades amarelas, verdes e cinzas.

Neste ponto da exploração artística, a densidade da tinta empregada já não se assemelha à da ilustração anterior. A seleção de cores, embora não tenha sido estruturada com ênfase na criação de contrastes tonais, apresenta sinais de aplicação de sombras e luz, visíveis nos cabelos dos protagonistas. Esta criação consta na imagem a seguir. (Figura 7)

Figura 7 Trabalho da série “O que é o amor?” (2019)



Fonte: Acervo pessoal.

O período de experimentação no ateliê proporcionou-me a valiosa oportunidade de explorar diversas técnicas de pintura e, ademais, de aprimorar os meus traços de desenho. Naquela fase do curso, como artista, me questionava

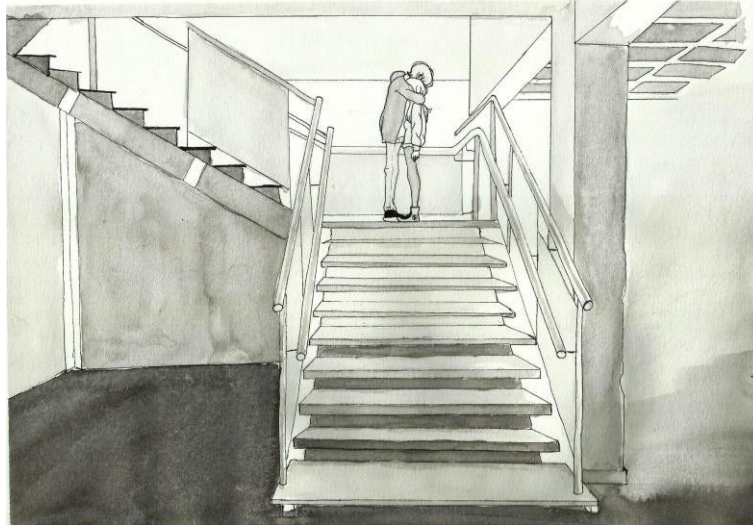
sobre estabelecer uma identidade singular no meu trabalho, de modo a permitir que os espectadores pudessem associar minhas criações diretamente à minha persona artística. Como resultado desse questionamento, cada uma das ilustrações incorpora traços diferenciados que eu propositalmente me dispus a experimentar.

Logo, avancei para a fase de experimentar a técnica de aguada de nanquim, como na figura 8, o desafio residia em criar variações tonais da tinta, elaborando áreas com distintos níveis de sombreamento e reflexos em alguns pontos estratégicos. Também, observamos a inclusão do cenário, um elemento ausente nas duas primeiras ilustrações.

O foco, desta vez, não se limita exclusivamente nos personagens retratados, mas se estende também ao ambiente representado. No centro da composição, nos deparamos com um casal que está se abraçando em uma escadaria, transmitindo a sensação de melancolia, um clima que é acentuado através da pintura sem muita tonalidade empregada.

A escolha deste cenário em particular corresponde a um dos locais identificados no Campus Santa Mônica, o qual foi apontado mediante uma pesquisa conduzida em uma plataforma de mídia social, mais precisamente uma página do Facebook que, na época, se destinava à comunidade acadêmica em geral da Universidade. Foi através desta pesquisa que os próprios estudantes puderam compartilhar seus recantos favoritos para desfrutar da companhia de seus amantes. Este cenário está sendo ilustrado na próxima figura. (Figura 8)

Figura 8 Trabalho da série “O que é o amor?” (2019)



Fonte: Acervo pessoal.

Nessa última representação imagética, a figura 9, é perceptível o quanto houve a evolução na consistência das pinceladas e no manejo das técnicas utilizadas. Neste cenário, há um casal sentado sobre uma das pedras que compõem a paisagem situada nos arredores do prédio da Reitoria da Universidade. Trata-se de um dos lugares amplamente recomendado pelos próprios estudantes, devido à sua atmosferacalma e à baixa movimentação.

O enfoque, nessa cena, desloca-se da figura humana para o ambiente circundante, destacando a atenção aos detalhes, tais como as janelas, a árvore, o piso, a vegetação e a porta. Os personagens, por sua vez, desempenham um papel secundário na composição. Essa cena é reproduzida na figura seguinte. (Imagem 9)

Figura 9 Trabalho da série “O que é o amor?” (2019)



Fonte: Acervo pessoal.

Ao contemplar essas ilustrações, sou levada a refletir sobre a multiplicidade de estilos artísticos disponíveis, tanto no que tange à técnica pictórica quanto aos traços de desenho. Mediante a este experimento, persisti na busca incessante do meu estilo próprio de desenho, para assim consolidar e apresentar no meu último trabalho.

Este questionamento orientou a minha escolha de utilizar a aquarela e outras técnicas no âmbito do meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Na época do Ateliê, estava em pleno processo de aprendizado no uso da aquarela, experimentei algumas dificuldades e, por conseguinte, retomei alguns anos mais tarde. Desde então, a aquarela se firmou como uma das minhas técnicas de pintura prediletas.

2.1.3 A Espadachim Michiko (2019)

A proposta a seguir foi desenvolvida para a disciplina “Tópicos Especiais em Desenho: Ilustrações e Narrativas”, lecionada pelo Prof. Dr. Fábio Fonseca. O objetivo principal deste projeto consistia em criar uma narrativa desprovida de diálogos, na qual o antagonista seria um Beholder ou Observador, conforme definido pelo Manual dos Monstros de jogo de RPG D&D (Dungeons e Dragons). O Beholder é um ser alienígena, notoriamente reconhecido no universo dos RPGs. A seleção desse personagem já havia sido previamente determinada por uma inclinação pessoal. No entanto, havia a incerteza quanto à escolha do personagem que atuaria como rival deste monstro, o que levou à exploração de conceitos relacionados a criaturas japonesas a fim de fazer tal seleção.

Na elaboração das ilustrações, deliberadamente me concentrei exclusivamente nos personagens, excluindo qualquer elemento de cenário, uma vez que a proposta central consistia na seleção de um desses seres para integrar a narrativa subsequente.

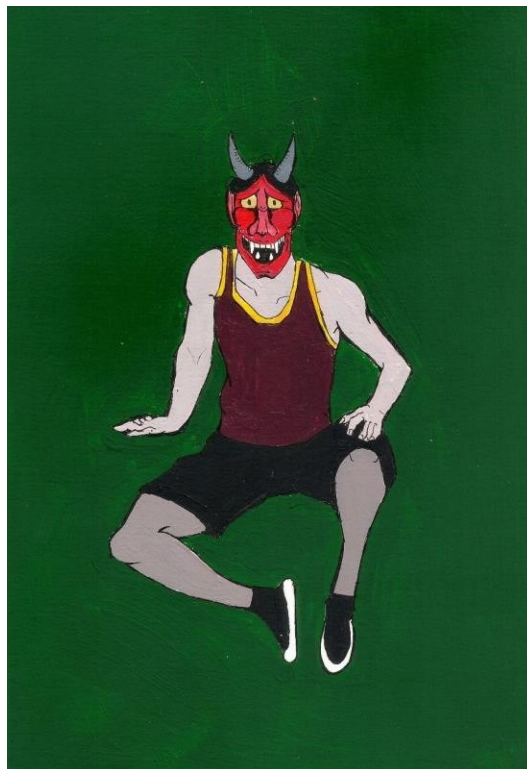
A técnica de tinta acrílica foi empregada nas figuras 10, 11 e 12. Trata-se de uma tinta sintética que oferece a possibilidade de ser solúvel em água, possibilitando a criação de camadas com diferentes espessuras e contém um tempo de secagem mais rápido.

A ilustração retrata (figura 10) uma pessoa em postura sentada, evocando uma impressão descontraída. O traje utilizado pelo personagem, como a camisa e o tênis, lembra elementos associados a atividades esportivas, particularmente o basquetebol. O personagem está representado usando uma máscara vermelha, característica distintiva dos Onis.

De acordo com Foster (2015), o Oni é um personagem do folclore japonês que é frequentemente chamado de "demônio", "diabo" ou "ogro". Historicamente, as representações dos onis apresentam variações, mas na cultura japonesa, eles são comumente conhecidos como figuras humanas imponentes e assustadoras, caracterizadas por rostos vermelhos, azuis, pretos ou amarelos, mãos com garras, presas afiadas e chifres proeminentes.

O nome escolhido para representar o personagem (figura 10) que ostenta a máscara de Oni é "Takeshi", cujo significado, "feroz e guerreiro", reflete suas características. Visto que, Takeshi lida de forma desafiadora com sua própria ira e não tolera injustiças. Tal personagem é representado na imagem a seguir. (Figura 10)

Figura 10 Registro de Pesquisa 1

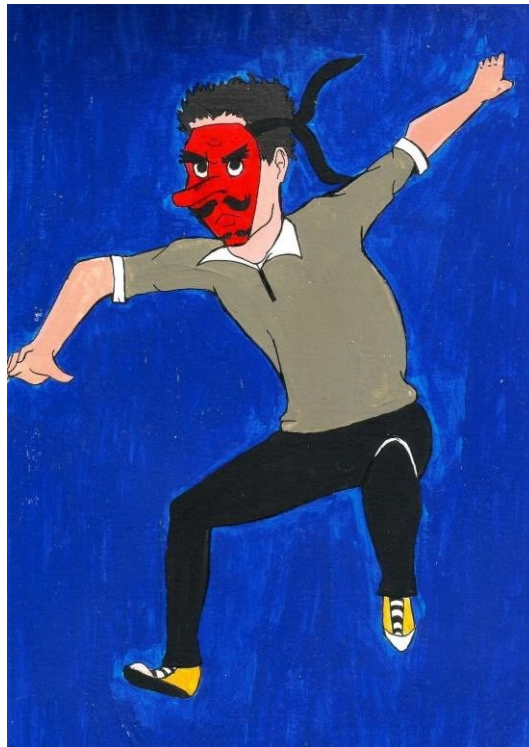


Fonte: Acervo pessoal.

O desenho a seguir (fig 11), nos apresenta um personagem que aparenta estar pulando e que tem roupas com características sóbrias, predominantemente compostas por tons de cinza e preto.

A máscara que ele faz uso pertence aos Tengus, segundo Foster (2015) ele os descreve como “duendes da montanha”, seres de traços físicos marcantes que incluem o nariz e as orelhas longas. Os tengus são associados à imagem de guerreiros com habilidades em artes marciais e criaturas de natureza sobrenaturais. O personagem em questão responde pelo nome de “Hiroki”, cujo significado é “abundância de alegria e força”, sugere um indivíduo com caráter brincalhão, ao mesmo tempo que é reconhecido por instigar a desordem por todo lugar que passa. Este ser Tengu é evidenciado na ilustração a seguir. (Figura 11)

Figura 11 Registro de Pesquisa 2



Fonte: Acervo pessoal.

Na figura 12, nos deparamos com uma personagem com cabelos longos pretos, com uma vestimenta que alia o conforto a um sutil toque de sensualidade. Sua pose remete a agilidade graças de um felino, enquanto a máscara que adorna seu rosto corresponde a um ser chamado Kitsune.

O termo “Kitsune” refere-se a um ser inteligente e com habilidades mágicas que se aprimoram com o passar do tempo e a aquisição de sabedoria. Essas criaturas podem assumir a forma humana e a de raposa (sendo que “kitsune” é palavra japonesa para raposa), geralmente assumindo a aparência de jovens mulheres de grande beleza quando estão na forma humana (FOSTER, 2015). A personagem ilustrada (figura 12) tem como nome “Michiko”, significa “bonita e sábia”, reflete tanto na sua beleza quanto a sua inteligência, características reconhecidas desde a sua infância, das quais ela tira vantagem com perspicácia. Este ser místico é mostrada na pintura em seguida. (Figura 12)

Figura 12 Registro de Pesquisa 3



Fonte: Acervo pessoal.

Nesse contexto, cada personagem foi nomeado e suas características estéticas descritas, com uma abordagem que condiz com elementos da vestimenta contemporânea. Foi sob essa perspectiva que optei por eleger uma figura feminina como a protagonista da narrativa, motivada pela observação de uma representação do gênero feminino em papéis heroicos.

À medida que avancei na criação da trama, seguindo um processo mais intuitivo e carente de planejamento prévio, a concepção das páginas e do enredo foi desenvolvida de forma dinâmica. Houve uma atenção especial para que a narrativa se mantivesse coesa entre as ilustrações, com a finalidade de garantir que o observador, desprovido de diálogos ao longo do conto, pudesse acompanhar a sequência dos acontecimentos de forma fluída e não ambígua.

A história se concentra em um combate prévio entre dois personagens, Michiko e o Beholder. O motivo para tal embate não é explicitamente detalhado, uma decisão escolhida para permitir que o espectador da obra utilize a sua imaginação a fim de construir uma narrativa a esse evento. Para dar forma a esse propósito, foram desenvolvidas cinco ilustrações que compõem a narrativa visual.

Como técnica empregada, o lápis de cor foi o selecionado, sendo uma ferramenta que acompanhou o desenvolvimento artístico desde o início do curso. À época, a aquarela não satisfazia esteticamente, além de apresentar desafios práticos que geravam frustração. Como consta na imagem a seguir (figura 13).

Figura 13 Trabalho da série “A espadachim Michiko”



Fonte: Acervo pessoal.

Na ilustração inicial, contém um Beholder, um ser de aparência esférica, apresentando uma coloração arroxeada, dotado de um olho central proeminente e vários olhos menores dispostos ao redor de seu corpo, e a personagem Michiko. Ambos parecem encontrar-se dentro de um covil que se caracteriza por suas paredes imponentes, iluminadas por tochas, uma vez que os Observadores são entidades que tendem a evitar a coexistência com outros seres. A protagonista utiliza a máscara de Kitsune, vestindo trajes tradicionais japoneses, tal como uma yukata (quimono de verão informal), e empunha uma espada em uma das mãos. A representação visual apresenta cores vibrantes, obtidas por meio do uso de lápis de cor, e texturas que foram meticulosamente delineadas mediante a interação entre o lápis e o papel.

Nessa cena, é possível perceber um embate prévio que há entre os dois personagens em questão. A Espadachim desencadeia um movimento ofensivo com sua espada, enquanto o Beholder, aparenta estar preparado para receber o ataque da heroína, aguarda com invulnerabilidade o desfecho do confronto.

Além das cores vivas obtidas por meio do uso do lápis, é também possível enxergar a capacidade de criar efeitos de sombra, luz e reflexos que essa técnica proporciona, conferindo à representação de aspectos tridimensionais, notada nos

cabelos e no olhar dos personagens (figura 14).

Temos uma divisão de cena que direciona nossa atenção nos rostos dos indivíduos, evidenciando que a criatura mágica está à beira de lançar algum ataque de natureza mágica, cuja representação visual se manifesta através de distintos feixes de luzes saindo de seu grande olho. A inserção de pontos de interrogações demonstra a perplexidade da personagem feminina diante do desenrolar iminente dessa ofensiva. Esta cena encontra-se na representação a seguir. (Figura 14)

Figura 14 Trabalho da série “A espadachim Michiko”



Fonte: Acervo pessoal.

A ação realizada pelo Beholder transportou Michiko para um período temporal distinto (figura 15), como evidenciado pelas suas roupas, agora composta por trajes contemporâneos, porém sem deixar de ostentar a máscara de Kitsune e sua espada. A protagonista se encontra em estado de inconsciência em meio a esse ambiente desconhecido, em meio a um fluxo de transeuntes apressados, desprovida de auxílio imediato.

Adicionalmente, o plano de fundo revela uma urbanização com estabelecimentos comerciais e vias asfaltadas, ao invés de uma masmorra. Apesar desses elementos presentes na imagem, procurei evitar o uso de tonalidades vibrantes, com o intuito de manter a atenção da personagem centrada nesta cena. Como apresenta-se na imagem logo após. (Figura 15)

Figura 15 Trabalho da série “A espadachim Michiko”



Fonte: Acervo pessoal.

Nesta representação (figura 16), há diferentes tonalidades a fim de capturar as variadas nuances de luz que a lua emite. Também, contém a aplicação de um contraste intencional na figura da personagem, revelando apenas sua silhueta, o que contribui para a ênfase visual no contexto lunar e das luzes da cidade.

A heroína perdida nesse lugar, na qual é uma incógnita para ela mesma, tenta procurar por algo ou alguma coisa, para tentar retornar ao seu tempo de origem e para derrotar aquele monstro. O panorama da imagem traz essa melancolia da protagonista que se vê admirando a Lua em uma cidade cheia de prédios o que é bem diferente do que via em sua era. Este sentimento encontra-se

na imagem a seguir. (Figura 16)

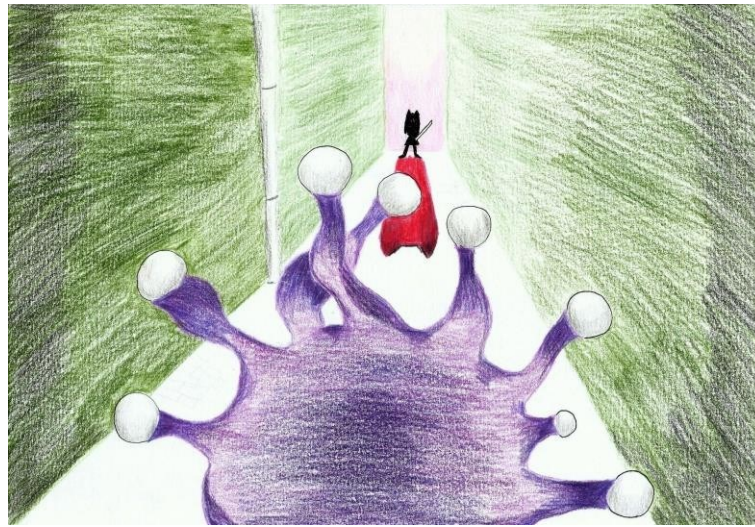
Figura 16 Trabalho da série “A espadachim Michiko”



Fonte: Acervo pessoal.

Na última ilustração dessa série (figura 17), é retratado o reencontro de Beholder e Michiko em um beco da cidade em que foi enviada pelo mesmo, dando a entender que ele também foi lançado junto. Michiko tem sua sombra avermelhada e em formato de raposa, demonstrando toda a sua ira. O conto não tem um final definido, pois era algo que eu gostaria de ouvir de outras pessoas, outras possibilidades de finais para a história. O “encerramento” da narrativa inclui-se na figura seguinte. (Figura 17)

Figura 17 Trabalho da série “A espadachim Michiko”



Fonte: Acervo pessoal.

Essa narrativa por mim concebida proporcionou uma percepção aguçada sobre a importância da coerência visual entre imagens, mesmo quando desprovidas de diálogos. Ao abordar elementos fantásticos, explorei variados conceitos, incorporando desde criaturas presentes em jogos de RPG e folclore japonês com base no livro “TheBook of Yokai” de Michael Dylan Foster, ampliando significativamente a esfera criativa de minhas produções.

A utilização da técnica de lápis de cor, por sua vez, revelou-se instrumental ao permitir a criação de diversas tonalidades, transmitindo às composições ambientes inteiramente diferentes, ao passo que viabilizou a inclusão de detalhes enriquecedores.

3 RPG DE MESA

3.1 História do RPG de Mesa

O RPG de mesa teve origem nos Estados Unidos da América, sendo criado por Dave Arneson e Gary Gygax, um grupo de amigos que, desencantados com apenas a leitura de histórias de aventuras e mundos mágicos, ansiavam por uma experiência mais imersiva. Como resposta a essa aspiração, eles deram vida a um universo que mesclava elementos táticos da Era Medieval com características do mundo da fantasia, culminando na criação do renomado Dungeons & Dragons (D&D). Este, considerado o pioneiro no gênero, tornou-se o primeiro jogo de RPG a ser publicado e disponibilizado comercialmente, mantendo, até os dias atuais, sua reputação como um dos mais destacados exemplares do gênero.

Nesse contexto, os anos seguintes testemunharam um crescimento notável no interesse pelo RPG de mesa. Novos sistemas, a exemplo de "Vampiro: A Máscara" e "Shadowrun", surgiram, trazendo inovações e perspectivas diferenciadas em termos de adaptação. Por conseguinte, durante as décadas de 80 e 90, as mesas de RPG se consolidaram em locais de socialização e estímulo à imaginação, onde amigos se reuniam para compartilhar experiências de aventura neste domínio lúdico.

Em sua essência, um jogo de RPG de mesa é uma experiência coletiva e colaborativa. A tarefa de descrever o cenário e aplicar as regras é confiada a um "narrador" ou "mestre", que assume o papel de roteirista e mediador da narrativa a ser vivida. Fundamentando-se em dois pilares imprescindíveis, a criatividade e a imaginação, os jogadores têm a oportunidade de interpretar seus personagens e descrever as situações que seus avatares enfrentam. Nesse processo, o jogo fomenta habilidades como o raciocínio, a leitura, o trabalho em equipe, a socialização, o conhecimento geral e a criatividade coletiva.

Com o advento da tecnologia, o RPG também passou por um processo de

evolução. Surgiram plataformas online que permitem a simulação de elementos característicos das mesas presenciais, incluindo a utilização de dados e mapas. Paralelamente, foram desenvolvidos jogos de computador e consoles baseados em sistemas de RPG, como "The Elder Scrolls" e "Diablo", que conquistaram amplo reconhecimento. Desde seu surgimento, esse gênero de jogo deixou uma marca no domínio audiovisual, com referências notáveis, como exemplo da série animada "A Caverna do Dragão" (1983), das trilologias cinematográficas "O Senhor dos Anéis" (2001) e "O Hobbit" (2012), e da série de sucesso "Stranger Things" (2016).

É possível observar um personagem do jogo Diablo III (figura 18), pertencente à classe dos bárbaros. Conforme descrito pelos próprios criadores do jogo, os bárbaros são retratados como errantes selvagens que nunca hesitam em engajar-se em combates corpo a corpo". Suas pisadas estrondosas, saltos devastadores e a utilização de duas armas simultaneamente asseguram que os inimigos dos bárbaros se encontrem abatidos no chão ou busquem desesperadamente uma fuga.

A figura dos bárbaros evoca a representação de seres imponentes e ferozes, impulsionados por uma inabalável fúria e um apetite insaciável por confronto. Este retrato confere à sua conduta e aos seus ataques uma essência de completa brutalidade. Representado na figura a seguir. (Figura 18)

Figura 18 Bárbaro do jogo Diablo III



Disponível em: <<https://us.diablo3.blizzard.com/pt-br/media/artwork/?view=artwork-class-barbarian04>>. Acesso em: 16 nov. 2023.

Um personagem icônico no mundo do RPG é Frodo Baggins (fig. 19), um hobbit, criatura criada por John Ronald Reuel Tolkien, conhecido mundialmente como J. R. R. Tolkien para suas obras de “Senhor dos Anéis” e “O Hobbit”.

Hobbits são seres de estaturas pequenas, metade da altura média de um humano comum, na maioria do tempo andam descalços, por isso seus pés contêm solas grossas e são cobertos por pêlos, são conhecidos por ser um povo bem discreto, sempre a favor da paz e tranquilidade.

Na história de Senhor dos Anéis, Frodo é enviado com mais três amigos, Sam Gamgee, Pippin Took e Merry Brandybuck, com o propósito de combater as forças do mal que ameaçam sua terra natal, conhecido como Terra-Média. Nessa empreitada encaram embates com os mais diversos monstros e, principalmente, enfrentam o antagonista Sauron. Este famoso Hobbit está presente na cena a

seguir. (Figura 19)

Figura 19 Frodo Baggins



Fonte: IMDB.

Disponível em: <https://m.imdb.com/imdbpicks/the-lord-of-the-rings-cast-then-and-now/rq3318782720/mediaviewer/rm3449847808/>. Acesso em 16 nov. 2023

A Caverna do Dragão (figura 20) foi uma série de animação feita nos meados dos anos 80, inspirado no sistema de jogo de Dungeons e Dragons. A história conta sobre 6 amigos, que são Hank, Eric, Diana, Sheila, Presto e Bobby os quais foram transportados para um mundo desconhecido e saem em uma aventura para tentar achar respostas e uma forma de voltar para casa. A representação desses personagens está na imagem a seguir. (Figura 20)

Figura 20 A caverna do Dragão



Fonte: Blog Não é Spoiler

Disponível em: <<https://www.tribunapr.com.br/blogs/nao-e-spoiler/confirmada-versao-pro-cinema-do-jogo-que-inspirou-caverna-do-dragao/>>. Acesso em 16 nov 2023.

3.2 O primeiro contato

O Role Playing Game (RPG) sempre foi um enigma para mim. Quando criança, devido à minha falta de informações precisas e à presença de matérias sensacionalistas na época, acreditava que esse gênero de jogo era proibido para todas as idades. No entanto, ao longo dos anos, a influência de filmes e séries despertou em mim uma paixão por esse universo que desconhecia.

Em 2019, tive a oportunidade de participar da minha primeira sessão de RPG presencial. A minha motivação para adentrar esse mundo era, em sua maior parte, decunho social. Percebi que o jogo proporciona uma oportunidade única de interagir com outras pessoas, incentivando os jogadores a interpretarem uma variedade de personagens. Como aponta Johan Huizinga em sua obra “Homo Ludens”(1938), examinando características cruciais do jogo, tal como a liberdade voluntária, a limitação das ações dentro de um espaço definido, a presença de regras e a natureza competitiva ou cooperativa.

O autor, ademais, explora a natureza e o papel do jogo na cultura humana. O primeiro capítulo, nomeado de "Natureza e Significado do Jogo como Fenômeno Cultural", estabelece os fundamentos para a compreensão do jogo como uma atividade culturalmente e socialmente importante.

Há a ideia de que o jogo é uma atividade fundamentalmente temporal, argumentando que há uma suspensão ou distorção do tempo ordinário, criando uma realidade própria e autônoma (Huizinga; Johan, 1938). No contexto do RPG, essa distinção temporal se manifesta de maneira recorrente através da ambientação e da narrativa. A utilização de elementos visuais, sonoros e musicais, proporciona uma imersão profunda, tornando cada encontro de certa forma atrativo.

No entanto, ao explorar o RPG, descobri aspectos que me cativaram demasiadamente. Um deles é a capacidade do jogo de estimular a criatividade coletiva, visto que os jogadores precisam colaborar entre eles para superar obstáculos que surgem durante as aventuras. Outro aspecto notável é como o relacionamento entre os jogadores se fortalece, criando um ambiente no qual todos se sentem à vontade para serem autênticos, contribuindo com confiança e compartilhando ideias dentro do grupo.

Essa experiência se revelou bastante intrigante, uma vez que envolveu debates e confrontos que demandam gestos e diálogos, na qual, inicialmente, me deixou desconfortável. Entretanto, com o passar do tempo, essa atividade se tornou uma ferramenta valiosa para meu desenvolvimento pessoal.

O elemento que mais me fascinou nesse jogo de interpretação foi a criação de personagens, toda essa experiência me mostrou quão expansiva pode ser tal área de concepção, abrangendo desde a descrição de sua aparência até o desenvolvimento de suas habilidades. Em geral, os jogos de RPG incluem fichas

com campos detalhados a serem preenchidos para a criação de personagens. No caso de D&D por exemplo, essas fichas são criadas para registrar características físicas, classe, legado, antecedentes, suas histórias que precedem a atual, personalidades, proficiências, equipamentos mágicos e outros detalhes. Tal ficha pode ser visualizada na figura seguinte. (Figura 21)

Figura 21 Ficha de Personagem do sistema de RPG D&D.

The image shows a character sheet for Dungeons & Dragons. At the top, it features the 'DUNGEONS & DRAGONS' logo and a banner for the player's name. Below this, there are fields for 'CLASSE E NÍVEL', 'ANTECEDENTE', 'NOME DO JOGADOR', 'RAÇA', 'ALINHAMENTO', and 'PONTOS DE EXPERIÊNCIA'. The sheet is divided into several main sections:

- Left Column:** Contains six stat boxes: FORÇA, DESTREZA, CONSTITUIÇÃO, INTELIGÊNCIA, SABEDORIA, and CARISMA, each with a corresponding icon and a small circular gauge.
- Top Left:** Includes 'INSPIRAÇÃO' (a bar), 'BÔNUS DE PROFICIÊNCIA' (a circle), and a list of ability bonuses (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria, Carisma) with checkboxes.
- Top Center:** Features 'CLASSE DE ARMADURA', 'INICIATIVA', and 'DESLOCAMENTO' boxes, followed by 'Pontos de Vida Máximos', 'PONTOS DE VIDA ATUAIS', and 'PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS'.
- Top Right:** Contains 'TRAÇOS DE PERSONALIDADE', 'IDEAIS', 'VÍNCULOS', and 'FRAQUEZAS' sections.
- Middle Left:** A 'SALVAGUARDAS' section with a list of skills (Acrobacia, Arcanismo, Atletismo, Atuação, Enganação, Furtividade, História, Intimidação, Intuição, Investigação, Lidar com Animais, Medicina, Natureza, Percepção, Persuasão, Prestidigitação, Religião, Sobrevivência) and checkboxes.
- Middle Center:** Includes 'DADO DE VIDA' (Total), 'SUCESSOS' (circles), and 'FALHAS' (circles) indicators.
- Middle Right:** A 'ATAQUES & CONJURAÇÃO' table with columns for 'NOME' and 'BÔNUS ATQUE DANO/TIPO'.
- Bottom Left:** A large box for 'OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS'.
- Bottom Center:** An 'EQUIPAMENTO' section with a vertical stack of slots.
- Bottom Right:** A large box for 'CARACTERÍSTICAS & TALENTOS'.

TM & © 2019 Wizards of the Coast LLC. É permitida a cópia desta planilha para uso pessoal.

Fonte: Player 's Handbook - Livro Do Jogador

A descoberta desses "formulários" me deixou entusiasmada para entender

como outros jogadores os preenchiam, se seguiam abordagens semelhantes à minha e como cada indivíduo adota um enfoque único para a criação de seus personagens, fazendo uso da imaginação e criatividade, particularmente na concepção da aparência dessas figuras.

4 TRABALHO FINAL

4.1 Inspirações

Ao decorrer dos anos no curso de Artes Visuais, adquiri valiosas experiências que despertaram em mim a necessidade de me aprofundar com a criação de personagens e na pesquisa de formas de construção dos mesmos. Como parte do meu Trabalho de Conclusão de Curso, tomei a decisão de criar retratos de personagens pertencentes a uma campanha de RPG da qual faço parte atualmente.

O termo retrato é um conceito que corresponde a um tipo de representação visual de um indivíduo ou de um grupo de pessoas. Frequentemente, a confecção de retratos baseia-se a partir de modelos vivos, fotografias, memórias pessoais ou documentos, sendo uma das técnicas mais difundidas e utilizadas nas academias e escolas de arte como instrumento de aprendizado.

Um dos artistas dedicados à produção de retratos foi o pintor italiano Leonardo da Vinci. Entre as suas obras mais populares encontra-se "Dama com Arminho" (fig. 22), uma pintura a óleo sobre madeira que retrata Cecília Gallerani, uma jovem da aristocracia milanesa. Este retrato a meu ver é único em diversos aspectos, demonstrando as habilidades técnicas do artista, além da composição que é marcada pela atenção aos detalhes e pelo uso magistral da luz e sombra, características típicas do estilo de da Vinci. Como consta na pintura a seguir. (Figura 22)

Figura 22 Leonardo da Vinci - Dama com Arminho



Fonte: Google Arts & Culture

Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/story/LAWRkq8iKEKGJA?hl=pt-BR>

>. Acesso em 16 nov. 2023.

Para além da produção de retratos, minha atividade artística envolve extensivamente a temática fantástica. Assim sendo, destaco o movimento conhecido como Irmandade Pré-Rafaelita. Os Pré-Rafaelitas, sublimes por terem adotado a concepção artística “a arte pela arte”, empenharam-se em produzir obras de arte desprovidas da interferência da academia.

Um exemplo de pintura desse movimento é a “Hyla e as Ninfas” (fig. 23), uma pintura a óleo criada pelo artista John William Waterhouse, artista cujas obras retratam narrativas mitológicas, personagens históricos e momentos épicos, imbuídos de uma estética detalhada e uma atmosfera misteriosa.

Hylas, companheiro de Hércules na expedição dos Argonautas, foi atraído pelas náiades, ninfas dos lagos e fontes, durante parada na Mísia (Ásia Menor). Hércules abandonou a expedição para tentar encontrá-lo, porém o rapaz nunca mais foi visto. Neste quadro do pintor vitoriano J.W. Waterhouse, figuras humanas à parte, se nota uma idealização fortemente romântica da paisagem grega. A vegetação, aliás, é mais compatível com a Europa de clima temperado do que com o clima mediterrâneo da Grécia. (Ribeiro Jr., 2000)

Esta cena mitológica está sendo representada na pintura a seguir. (Figura 23)

Figura 23 John William Waterhouse - Hylas e as Ninfas



Fonte: Galeria de Arte Manchester.

As obras de Waterhouse frequentemente retratam figuras mitológicas, como ninfas, sereias, feiticeiras e heróis. Esses temas e personagens servem de inspiração para a criação de personagens dentro dos RPGs, fornecendo um rico repertório de personalidades, vestimentas, habilidades e motivações.

Outra obra de Waterhouse, é “A Sereia”, retrata uma sereia sentada em uma rocha, envolta em suas longas madeixas e absorta na contemplação de um colar de pérolas. A sereia, por sua vez, exibe uma beleza melancólica, misturada com um olhar enigmático. O uso de cores sutis, predominantemente tons frios, reforça a atmosfera mágica e etérea da cena. Este ser consta na próxima

imagem. (Figura 24)

Figura 24 John William Waterhouse - A Sereia



Fonte: Royal Academy of Arts, Londres.

Sua arte me oferece uma fonte rica de inspiração estética e narrativa para a concepção de personagens e enredos dentro dos jogos de interpretação. Essa interseção entre a arte clássica e o contemporâneo evidencia a atemporalidade e a influência do trabalho de Waterhouse.

4.2 A Cor do Arcanum

Nesse contexto, meu trabalho final contém essas fontes de inspirações, o retrato e as obras de Waterhouse, dessa maneira, emprego uma abordagem narrativa fantasiosa do RPG de mesa já existente para a elaboração de ilustrações dos personagens, além de coordenar uma pesquisa sobre cada jogador da campanha. Isso inclui, sobretudo, questionar principalmente as

características físicas de cada indivíduo envolvido.

O cenário em análise, chamado de Skyfall criado pelo mestre de RPG PedroK e postado como podcast pelo canal do Youtube *“Formação Fireball”*, é uma ambientação de fantasia sombria e épica, no qual entrelaça elementos de mistério, arte, divindades e tragédia. Um grupo de destemidos aventureiros, oriundos da respeitável Universidade Arcana, decide executar uma investigação sobre um cristal chamado Aetherium. Este cristal mágico, detentor do segredo para o avanço tecnológico no mundo, manifesta-se nas grandes ilhas celestiais que, ao despenhar-se dos céus, ameaçam a existência de todos. Esta narrativa contém uma riqueza temática e uma complexidade e imersão proporcionadas pelos elementos contidos nele.

Desse modo, os participantes responderam de modo informal à um formulário, descrevendo diversos aspectos de seus personagens por meio de respostas a questionamentos que incluíam: nome, classe, uma breve história sobre a origem do personagem, idade, traços faciais, tonalidade de pele, característica capilares, formato e coloração dos olhos, as armas empregadas na aventura e detalhes da vestimenta adotada.

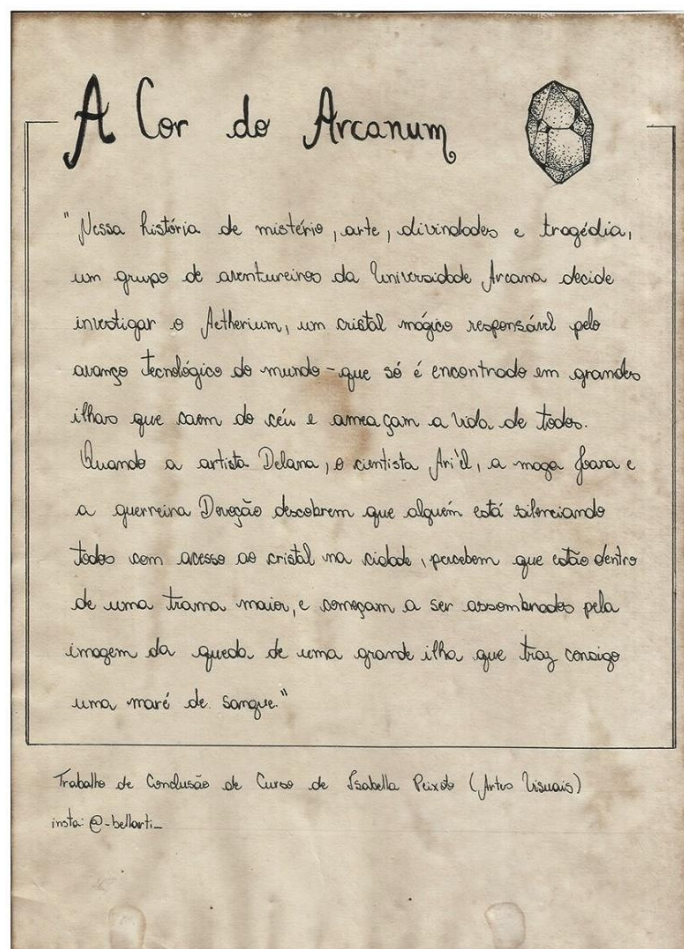
Dessa forma, com os formulários devidamente preenchidos, prossegui à elaboração das ilustrações, tomando como base as descrições dadas pelos jogadores. Juntamente, incorporei elementos provenientes da memória das sessões de jogo que já foram previamente realizadas.

Nas composições, adotei a aquarela como base para a representação dos personagens, representada nas nuances de suas peles, olhos e vestimentas, bem como para os elementos de fundo. Complementarmente, integrei o lápis de cor para conceder efeitos de sombra e luz, especialmente em áreas como cabelos e sobrancelhas, visando enriquecer os detalhes. Como elemento final, empreguei tinta acrílica preta no contorno das imagens principais, proporcionando destaque aos personagens, e tinta acrílica dourada para criar a sensação de

opulência.

No contexto narrativo, os personagens encontram-se imersos em portais que conduzem a diversas localidades deste universo de ficção. Dessa maneira, representei os protagonistas dentro destes, sugerindo um gradual fechamento. Nesse sentido, os desenhei como se estivessem lançando um último olhar para trás antes do completo fechar. A configuração específica de cada uma dessas aberturas guarda correlação com as narrativas individuais dos personagens. A sinopse desta história se encontra na imagem a seguir. (Figura 25)

Figura 25 Sinopse A Cor do Arcanum



Fonte: Acervo pessoal.

Na elaboração dos personagens, busquei direcionar a atenção para suas características físicas e de sua personalidade, como no caso de Ari'el (figura 28), uma criatura élfica cuja origem remonta o planeta de Sa'al. Na narrativa, seus antepassados estaleceram as Quatro Cortes (Primavera, Outono, Verão e Inverno) ao chegarem em Opath, tornando-se a maior população no referido mundo. Ari'el é retratado como um ser dotado de atributos mágicos, tem como um traço marcante suas grandes orelhas e veste-se com tons sóbrios, refletindo a descrição do jogador que o originou como alguém reservado e obstinado por aquilo que busca. A seguir nas figuras 25, 26 e 27 apresento o formulário preenchido pelo jogador que controla Ari'el, o restante dos formulários se encontra no Apêndice A.

Figura 26 Formulário Google 1 - Registro de Pesquisa

Características dos Personagens do RPG

Formulário para a criação dos personagens para o RPG - A cor do Arcanum para TCC.

DESCRIÇÃO

Nome do Personagem

Ari'el

Classe/Legado

Patrulheiro/Elfo

História breve sobre o personagem:

Sábio que escreve uma coleção de tomos sobre as quedas, teve colega que morreu, caça Aetherium e é meio envolvido com os malandrage

Descreva seu personagem com adjetivos:

estudioso, reservado, ágil, prestativo, impaciente, obstinado

De onde é seu personagem?

Lim'Sa

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Fonte: Acervo pessoal.

Figura 27 *Figura 27 - Formulário Google 2 - Registro de Pesquisa*

07/10/2022 09:43 Características dos Personagens do RPG

| |
|---|
| Idade 38 anéis |
| Tipo Corporal (Peso/Altura) 1,85/60kg |
| Face Rosto fino e formato oval, padrão elfo mesmo tlgd |
| Pele Clara |
| Cabelo (cor e estilo) Curto e desgrenhado |
| Olhos Pretos |
| Armas Arco, ocasionalmente duas espadas curtas |

https://docs.google.com/forms/d/1cS-Ok8UAGWaNqeuHyge5M_Haq1aJcP3E1W31oMZ3GNY/edit#response=ACYDBNg-W6NLk5rinyNAgiTAGU... 2/3

Fonte: Acervo Pessoal.

Figura 28 Formulário Google 3 - Registro de Pesquisa

07/10/2022 09:43 Características dos Personagens do RPG

Estilo da roupa

Roupas mais coladas na pele, tons amarronzados. Meio monocromático mesmo

Outros...

Ando direto com uma shoulder bag com anotações e coisas aleatórias dependendo da situação

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

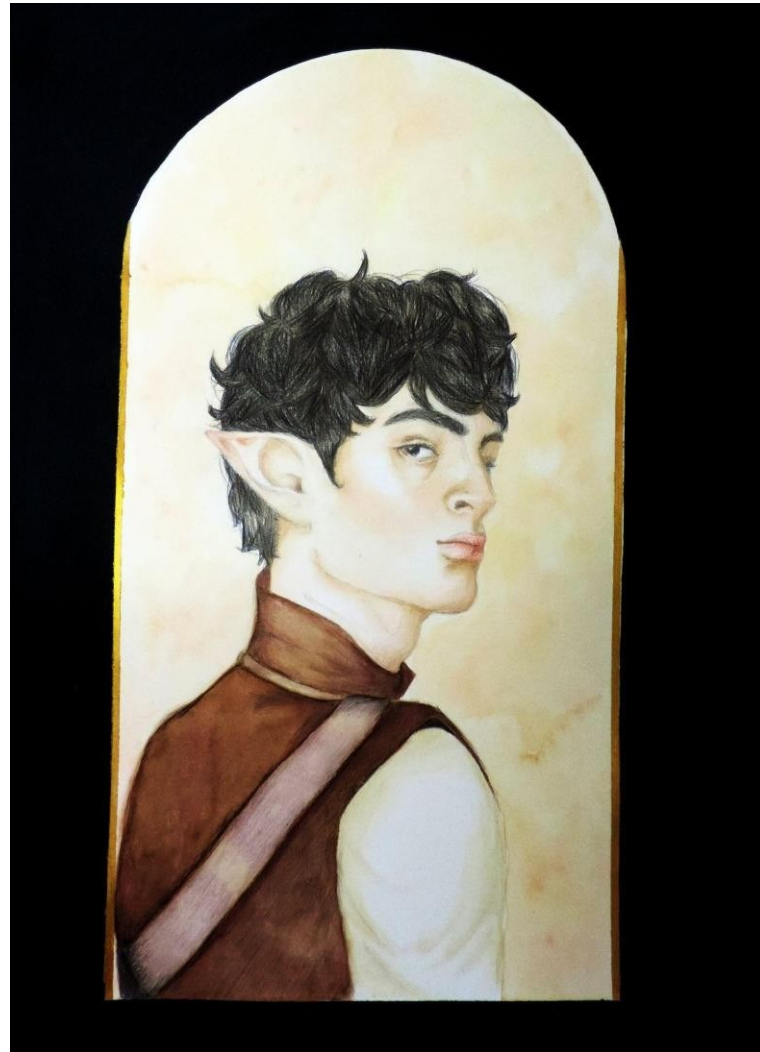
https://docs.google.com/forms/d/1cS-Ok8UAGWaNqeuHyge5M_Haq1aJcP3Ew31oMZ3GNY/edit#response=ACYDBNg-W6NLk5rinyNAgiTAGU... 3/3

Fonte: Acervo pessoal.

A relação entre a cor de fundo do portal e a sua personalidade e sua história é crucial. Dado que Ari'el é um elfo do outono, optei pela tonalidade

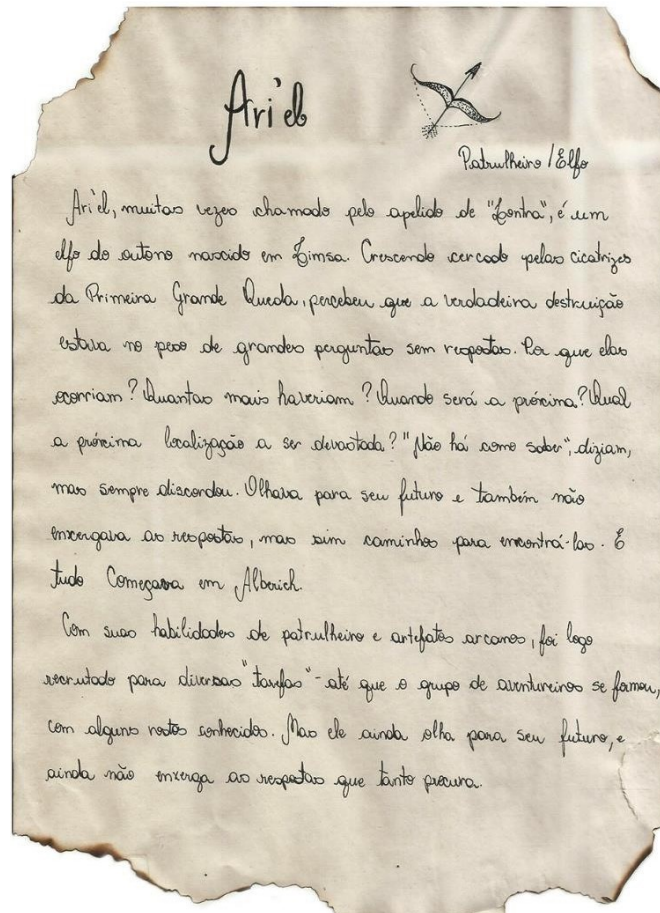
laranja, característica presente na estação do outono. Quanto ao formato, este é concebido de maneira simples e direta, ligando-se à agilidade e praticidade atribuídas ao personagem. Este personagem é ilustrado e tem sua narrativa nas imagens seguintes.(Figuras 29 e 30)

Figura 29 Trabalho da série “A Cor do Arcanum” (2023)



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 30 História de Ari'el



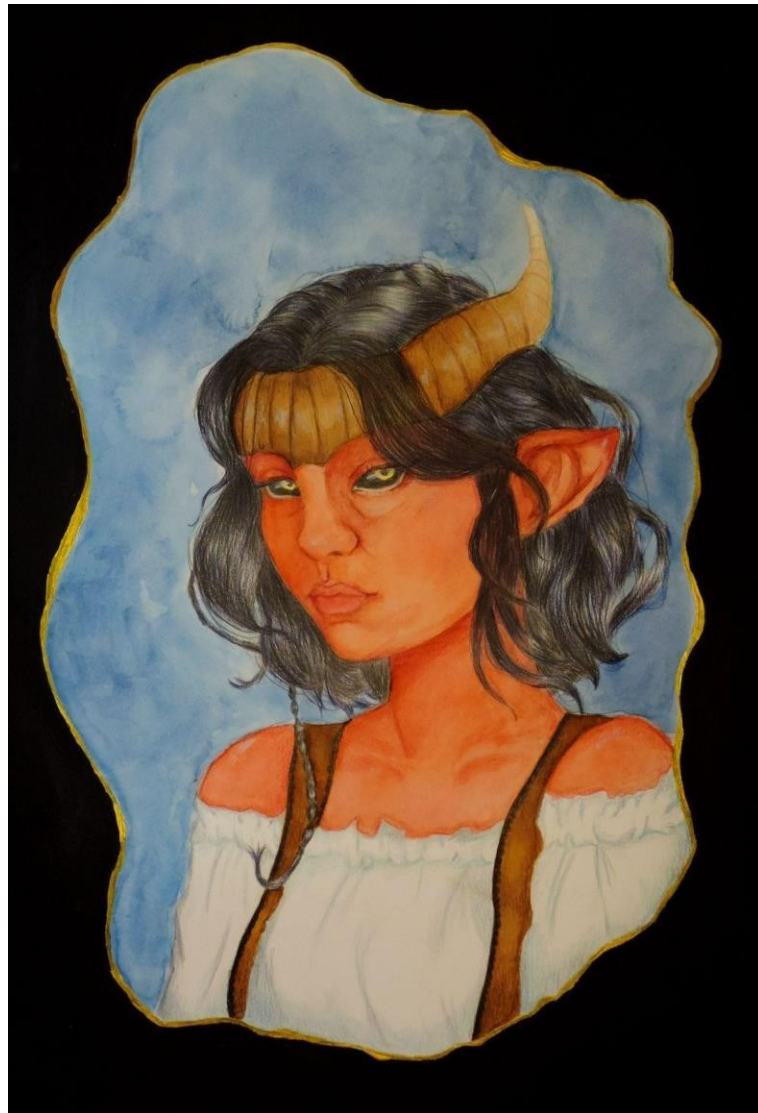
Fonte: Acervo pessoal.

A técnica predominante neste trabalho é a aquarela, representando uma notável constância e precisão em comparação com as obras apresentadas no início deste memorial. Além da aquarela, utilizo a tinta acrílica dourada nas margens dos portais, com a finalidade de atribuir uma aura de poder mágico às ilustrações. Este acréscimo de técnicas e aprimoramentos evidenciam não

apenas minha evolução artística ao longo do tempo, mas também a preferência por meios que proporcionem uma expressão mais refinada e controlada em meu trabalho atual.

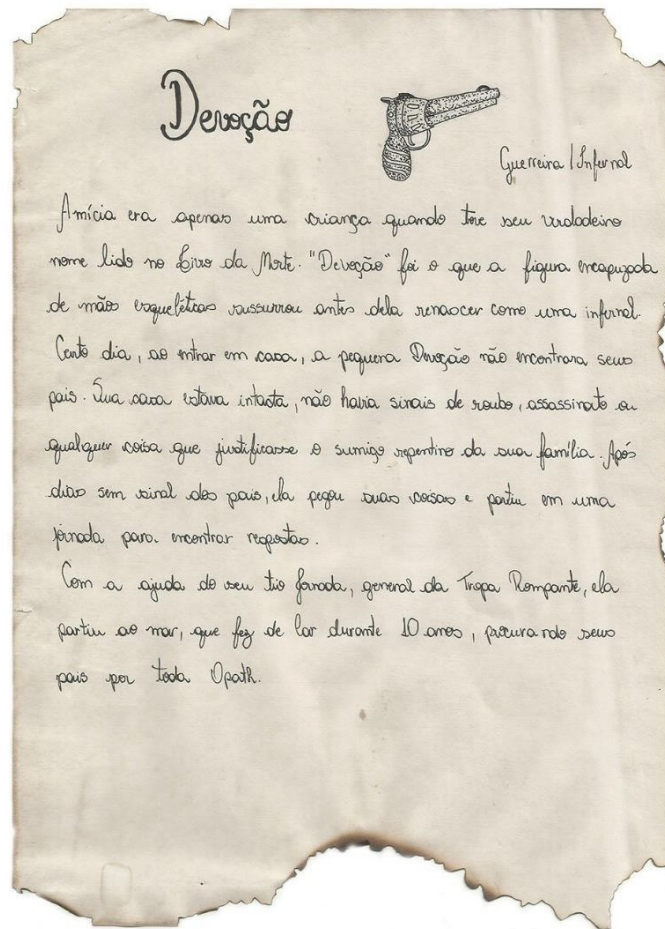
Na realização das ilustrações desses personagens, destaco a importância não apenas das fichas descritivas respondidas pelos jogadores, mas também do papel fundamental desempenhado pelas memórias. No caso da personagem Devoção (fig. 29), sua construção visual foi totalmente influenciada pelas minhas memórias. Ao longo das sessões dos jogos, imaginava-a como alguém de intensa fúria por sua tonalidade mais aparente ser o vermelho, contudo, também a visualizava com traços delicados. Este processo criativo ilustra não apenas a interseção entre a memória e a imaginação, mas também a capacidade de visitar e reinterpretar elementos já presentes em meu repertório artístico, contribuindo assim para a riqueza e complexidade das representações visuais. Esta personagem é retratada visualmente e narrativamente nas imagens seguintes. (Figuras 31 e 32)

Figura 31 Trabalho da série “A Cor do Arcanum” (2023)



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 32 História de Devoção



Fonte: Acervo pessoal.

Como as técnicas de aquarela e tinta acrílica, o lápis de cor emerge como um elemento de importância significativa em meu processo artístico. A utilização deste material revelou-se essencial na obtenção de resultados surpreendentes no jogo de sombras e luz presente nas ilustrações. Especialmente, sua aplicação concentrou-se nos cabelos, roupas e nas escamas dos personagens, motivada pela sua capacidade de realizar detalhes minuciosos, proporcionada pela ponta fina característica deste material. Tais características podem ser vistas nas imagens a seguir juntamente com a breve história de cada uma. (Figuras 33, 34, 35 e 36)

Figura 33 Trabalho da série “A Cor do Arcanum” (2023)



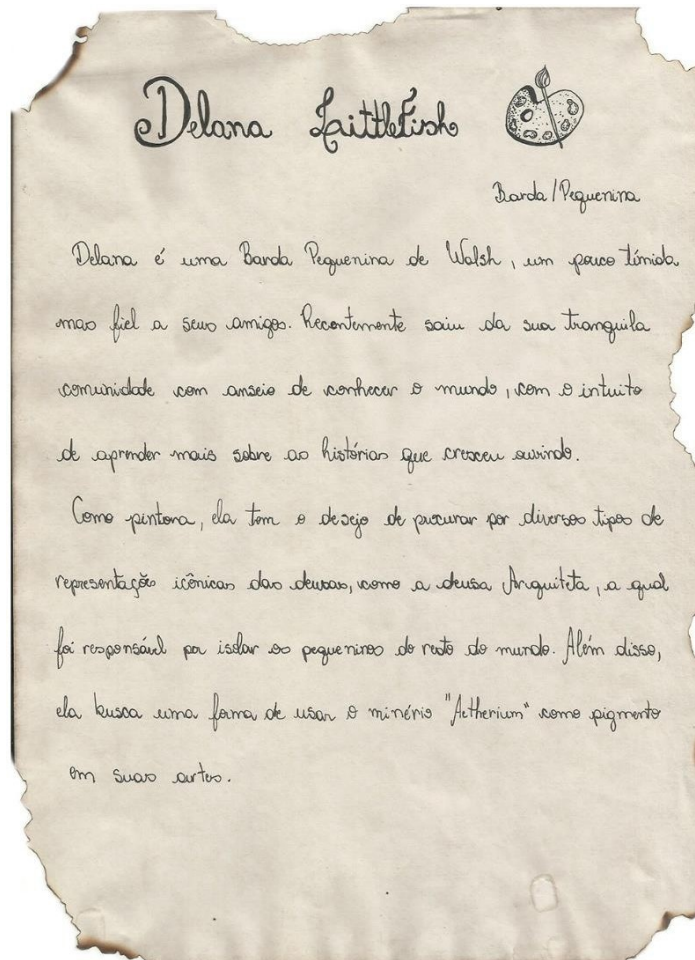
Fonte: Acervo Pessoal.

Durante a guerra dos legados pela conquista de Alberich, os Pequeninos, habitantes de Opath, foram levados pela Deusa Arquiteta para o planeta de bolso chamado Walsh, após serem abraçados pela Sorte com o desaparecimento da Vida. A Arquiteta instruiu-os a se esconderem lá, alertando sobre um perigo que os aguardava caso "abrissem a Porta". Essas palavras da divindade alteraram irrevogavelmente a trajetória histórica do legado.

A Porta só foi desvendada 102 anos depois (no ano 5 d.F.) pelos Sombrios em Alberich, que tinham conhecimento dela graças a um plano concebido pela

Arquiteta. Com os pequeninos finalmente livres, Opath pôde explorar novas tecnologias, como os bolsões, além de se envolver em jogos de azar e, é claro, na criação de Alpacas.

Figura 34 História de Delana



Fonte: Acervo pessoal.

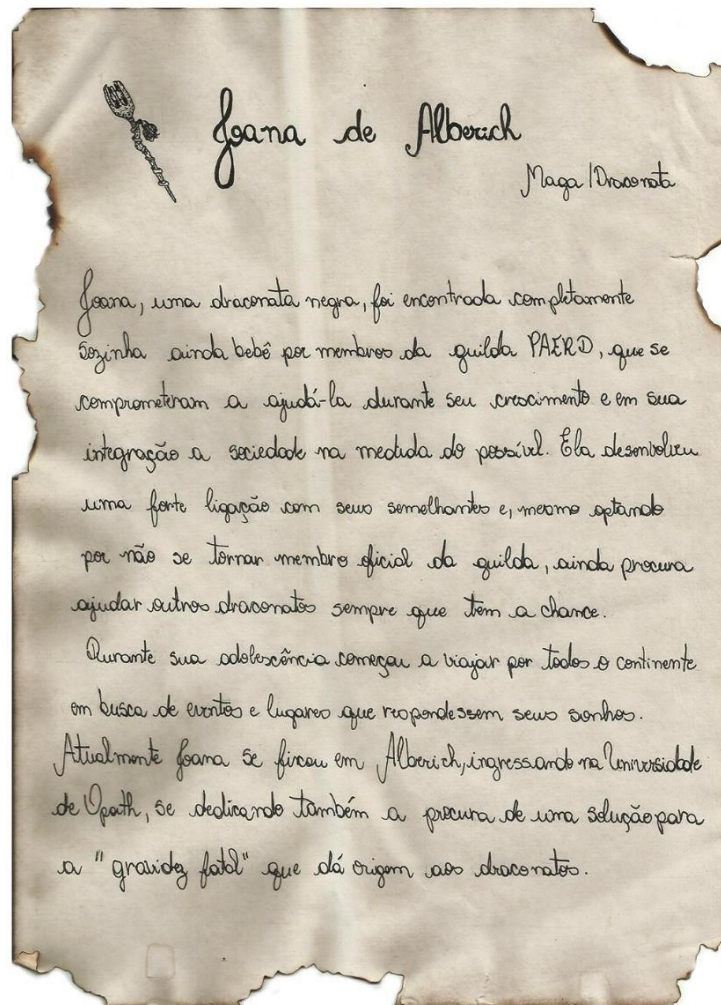
Figura 35 Trabalho da série “A Cor do Arcanum” (2023)



Fonte: Acervo pessoal.

Os Draconatos são seres nascidos do intricado véu do Arcanum, moldado por um dragão e inserido em um corpo mortal. Para que um Draconato venha à existência, é necessário que uma criatura sonhe e toque o plano Arcanum simultaneamente a um dragão. Nesse instante, o dragão deposita um ovo dentro da criatura do qual emergirá.

Figura 36 História de Joana



Fonte: Acervo pessoal.

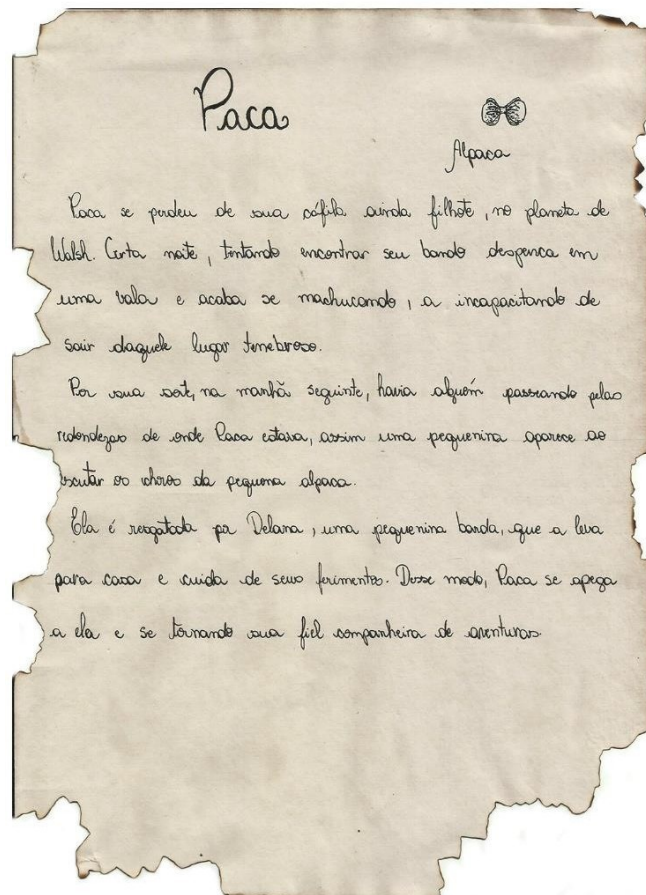
Além disso, destaco a diversidade de tonalidades conseguidas com o lápis de cor, possibilitando a criação de degradês mais complexos. Este atributo contribuiu para a obtenção de efeitos tridimensionais nos aspectos de sombra e luz presentes nas ilustrações. Assim, o lápis de cor revela-se não apenas como uma ferramenta, mas como um meio versátil capaz de enriquecer a expressividade e a profundidade visual das obras produzidas. Tal técnica pode ser visualizada na pintura a seguir que acompanha sua narrativa. (Figuras 37 e 38)

Figura 37 Trabalho da série “A Cor do Arcanum” (2023)



Fonte: Acervo Pessoal.

Figura 38 História de Paca



Fonte: Acervo pessoal.

Desse modo, aplico os conhecimentos técnicos acumulados ao longo dos anos no curso de Artes Visuais a esta obra conclusiva, resultando em uma composição rica em detalhes e uma narrativa fantástica, elementos que sempre permearam minha produção artística.

Com as ilustrações concluídas, houve uma exposição solo nomeada de "A

Cordo Arcanum” no Hall da Biblioteca dos dias 30/10/2023 ao dia 03/11/2023 da Universidade Federal de Uberlândia no Campus Santa Mônica, cada obra acompanhava a narrativa correspondente a cada personagem retratado, para que o público pudesse se sentir parte daquele universo. Alguns participantes da pesquisa, ao contemplarem as imagens, expressaram que estas refletiam fielmente as concepções que tinham de seus personagens. Entretanto, outros observadores destacaram significativas discrepâncias entre as representações visuais e suas próprias imaginações iniciais. Essa exposição está sendo retratada na fotografia a seguir. (Figura 39)

Figura 39 *Exposição “A Cor do Arcanum” (2023)*



Fonte: Acervo pessoal.

5 CONCLUSÃO

Ao concluir este memorial, lembrarei alguns dos pontos que foram abordados ao longo de sua escrita. No primeiro capítulo, destaco a análise dos três projetos artísticos apresentados, revelando as descobertas e abordagens técnicas ao longo de diferentes disciplinas acadêmicas, delineando, assim, meu percurso como artista.

No segundo capítulo, apresentei a história do Role Playing Game (RPG), abordando sua origem e sua influência nos tempos atuais. Compartilhei, também, minhas experiências pessoais com esse tipo de jogo, gerando a ideia de investigar o universo mágico dos jogos e da criação de personagens.

No terceiro capítulo, discorro sobre minhas inspirações artísticas, destacando figuras marcantes como Leonardo da Vinci e John William Waterhouse, e estabelecendo conexões com essas referências e o meu trabalho artístico. Destaco, principalmente, a produção resultante das pesquisas empreendidas durante a fase conclusiva dessa minha jornada na graduação de Artes Visuais.

Ao finalizar essa pesquisa, experimento uma profunda sensação de aprendizado. Aprofundar no estudo sobre a criação de personagens dentro da área artística abriu novas perspectivas a serem exploradas. A revisão de minha trajetória acadêmica evoca uma série de memórias, me proporcionando satisfação em ver a artista que me tornei ao longo desse caminho e a que almejo me transformar.

REFERÊNCIAS

RIBEIRO JR., Wilson A. *Hilas e as ninfas*. Portal Graecia Antiqua, São Carlos. URL: greciantiga.org/img.asp?num=0364. Data da consulta: 16/11/2023.

Huizinga, Johan (2014). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva. ISBN 9788527300759.

FOSTER, Michael Dylan. *The book of Yokai: misterious creatures of japanese folklore*. Oakland: University Of California Press, 2015.

Wizards of the Coast. *Dungeons & Dragons - Player 's Handbook - Livro Do Jogador*. 5ª ed. São Paulo: Galápagos Jogos, 2014.

Wizards of the Coast. *Dungeons & Dragons – Monster Manual - Livro Dos Monstros*. 5ª ed. São Paulo: Galápagos Jogos, 2014.

FORMAÇÃO FIREBALL. *Skyfall - Episódio 1: O Mercado Repentino RPG de Mesa*. YouTube, 09/05/2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=N6b4da5LWjE&list=PLBUHZABfdSE7vYme4hfe8DwGwqpATOzcK&index=1>

APÊNDICE A

Figura 40 Formulário Google 4 - Registro de Pesquisa

07/10/2022 09:44

Características dos Personagens do RPG

Características dos Personagens do RPG

Formulário para a criação dos personagens para o RPG - A cor do Arcanum para TCC.

DESCRIÇÃO

Nome do Personagem

Devoção

Classe/Legado

Guerreiro

História breve sobre o personagem:

Devoção saiu pelo mundo muito cedo em busca dos seus pais desaparecidos e desde então, nunca desistiu

Descreva seu personagem com adjetivos:

Brava, sonhadora, triste, animada

De onde é seu personagem?

De Foice

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

https://docs.google.com/forms/d/1cS-Ok8UAGWaNqeuHyge5M_Haq1aJcP3EMW31oMZ3GNY/edit#response=ACYDBNjJldvZ-xrpxqsCth8shQ-Ed... 1/3

Figura 41 Formulário Google 5 - Registro de Pesquisa

07/10/2022 09:44

Características dos Personagens do RPG

Idade

19 anos (caso os anéis fossem de 360 dias)

Tipo Corporal (Peso/Altura)

1,75 de altura, não sei definir peso mas é um peso ok pro tamanho dela

Face

Ela tem um par de chifres que deixa uma protuberância na testa que desce uma estruturazinha na ponte do nariz, o chifre direito é quebrado e, mesmo sendo uma Sombria, tem um rosto amigável

Pele

Vermelha

Cabelo (cor e estilo)

Cabelo preto, curto e bem ondulado. Ela usa uma trança do lado direito na frente da orelha

Olhos

Sclera preta e olhos amarelos

Armas

Ela tem uma espada curta, uma espada quebrada e um revólver de Aetherium

https://docs.google.com/forms/d/1cS-Ok8UAGWaNqeuHyge5M_Haq1aJcP3EFW31oMZ3GNY/edit#response=ACYDBNjJldvZ-xrpxqsCth8shQ-Ed... 2/3**Fonte: Acervo pessoal**

Figura 42 Formulário Google 6 - Registro de Pesquisa

07/10/2022 09:44

Características dos Personagens do RPG

Estilo da roupa

Roupa de marinheiro, algo bem folgado e que não seja quente

Outros...

Ela tem as presas grandes e afiadas e não usa aquele sapato que os sombrios usam, ela sempre anda com eles no chão e também usa o rabo para segurar coisas

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

https://docs.google.com/forms/d/1cS-Ok8UAGWaNqeuHyge5M_Haq1aJcP3Efw31oMZ3GNY/edit#response=ACYDBNjJldvZ-xrpxqsCth8shQ-Ed... 3/3**Fonte: Acervo pessoal.**

Figura 43 Formulário Google 7 - Registro de Pesquisa

07/10/2022 09:44

Características dos Personagens do RPG

Características dos Personagens do RPG

Formulário para a criação dos personagens para o RPG - A cor do Arcanum para TCC.

DESCRIÇÃO

Nome do Personagem

Delana LittleFish

Classe/Legado

Barda/Pequenina

História breve sobre o personagem:

Delana é uma Barda Pequenina, recentemente saiu da sua comunidade com anseio de conhecer o mundo, com o intuito de aprender mais sobre as histórias que cresceu ouvindo. Como pintora, ela tem o desejo de procurar por diversos tipos de representações icônicas das deusas, como a deusa Arquiteta, a qual tem um certo interesse, já que suas gerações passadas tiveram a oportunidade de conhecê-la fisicamente antes do Deicídio. Ela é um pouco tímida, mas quando faz amigos, ela é fiel e os protege sempre.

Descreva seu personagem com adjetivos:

Curiosa, amigável e agradável.

De onde é seu personagem?

Walsh

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

https://docs.google.com/forms/d/1cS-Ok8UAGWaNqeuHyge5M_Haq1aJcP3EFW31oMZ3GNY/edit#response=ACYDBNicwwE-2Q3gjALdBf1Af9w... 1/3

Fonte: Acervo pessoal.

Figura 44 Formulário Google 8 - Registro de Pesquisa

07/10/2022 09:44 Características dos Personagens do RPG

| |
|--|
| Idade 23 |
| Tipo Corporal (Peso/Altura) 1,15m / 35kg |
| Face Seu rosto tem traços delicados |
| Pele Morena, com sardas |
| Cabelo (cor e estilo) Ruiva, tem franja e dois coques no topo da cabeça |
| Olhos Grandes olhos castanhos |
| Armas Uma agada e seu pincel |

https://docs.google.com/forms/d/1cS-Ok8UAGWaNqeuHyge5M_Haq1aJcP3Efw31oMZ3GNY/edit#response=ACYDBNicwE-2Q3gjALdBf1A19w... 2/3

Fonte: Acervo pessoal.

Figura 45 Formulário Google 9 - Registro de Pesquisa

07/10/2022 09:44

Características dos Personagens do RPG

Estilo da roupa

Roupas leves com cores pastéis

Outros...

Tem sua companheira a Alpaca Paca, ela é branquinha e usa uma gravata borboleta vermelha.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Figura 46 Formulário Google 10 - Registro de Pesquisa

07/10/2022 09:42

Características dos Personagens do RPG

Características dos Personagens do RPG

Formulário para a criação dos personagens para o RPG - A cor do Arcanum para TCC.

DESCRIÇÃO

Nome do Personagem

Joana de Alberich

Classe/Legado

Maga

História breve sobre o personagem:

Joana, uma draconata negra, foi encontrada completamente sozinha ainda bebê por membros da guilda PAERD, que se comprometeram a ajudá-la durante seu crescimento e em sua integração a sociedade na medida do possível. Ela desenvolveu uma forte ligação com seus semelhantes e, mesmo optando por não se tornar membro oficial da guilda, ainda procura ajudar outros draconatos sempre que tem a chance.

Durante sua adolescência começou a viajar por todo o continente em busca de eventos e lugares que respondessem seus sonhos, sempre levando consigo um diário para suas anotações.

Atualmente Joana se fixou em Alberich, ingressando na Universidade de Opath, se dedicando também a procura de uma solução para a "gravidez fatal" que da origem aos draconatos. Na Universidade ela também se juntou a guilda Viajantes Sésseis, tendo seu dom natural para visões no Arcanum.

Descreva seu personagem com adjetivos:

Curiosa, intuitiva, apreensiva.

https://docs.google.com/forms/d/1cS-Ok8UAGWaNqeuHyge5M_Haq1aJcP3Ew31oMZ3GNY/edit#response=ACYDBNg-edzkvsJZQaLi6DWMJR... 1/3**Fonte: Acervo pessoal.**

Figura 47 Formulário Google 11 - Registro de Pesquisa

07/10/2022 09:42

Características dos Personagens do RPG

De onde é seu personagem?

Alberich

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Idade

23

Tipo Corporal (Peso/Altura)

Esguia, com uns 60 kg e 1,78 de altura.

Face

Rosto mais fino que o de muitos draconatos, olhos pequenos.

Pele

Escamas pretas, garras razoavelmente longas e pintadas com o mesmo dourado das cristas.

Cabelo (cor e estilo)

Não tem cabelo, mas possui cristas grandes, semelhantes a chifres. São naturalmente pretas, mas ela as pinta de dourado, deixando apenas a ponta na cor original.

Olhos

Amarelos

https://docs.google.com/forms/d/1cS-Ok8UAGWaNqeuHyge5M_Haq1aJcP3EW31oMZ3GNY/edit#response=ACYDBNg-edzkvsJZQaLi6DWMJR... 2/3**Fonte: Acervo pessoal.**

Figura 48 Formulário Google 12 - Registro de Pesquisa

07/10/2022 09:42 Características dos Personagens do RPG

Armas

Adaga e cajado

Estilo da roupa

Imagino que seja uma roupa típica de magos da Universidade (talvez um robe longo?). Possui um cinto com várias bolsinhas.

Outros...

Sempre carrega um mochilão com o símbolo dos Viajantes Sésseis bordado.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários