

UNIVERSIDADE DE LISBOA  
FACULDADE DE BELAS-ARTES



***Worldbuilding* Fundamentado em Personagens**

**Expressão Gráfica de um Mundo gerada através de  
Personagens-Chave**

Catarina Pinto Coelho Dias Alpoim

Trabalho de Projeto

Mestrado em Desenho

Trabalho de Projeto orientado pelo Prof. Doutor Henrique Costa

2020

## DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu Catarina Pinto Coelho Dias Alpoim, declaro que o presente trabalho de projeto de mestrado intitulada “*Worldbuilding* Fundamentado em Personagens”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

A Candidata

Catarina Alpoim.

Lisboa, 07 de Fevereiro de 2020

## RESUMO

O trabalho-projeto intitulado *Worldbuilding Fundamentado em Personagens*, consiste numa pesquisa gráfica e teórica da construção de um mundo imaginário, utilizando como ponto de partida uma personagem principal. Em termos gráficos, este mundo fantasioso será representando através de estudos de *Concept Art* e ilustrações cenográficas, efetuados por meios digitais. Na parte teórica, os elementos pertencentes ao mundo serão moldados de acordo com as necessidades impostas pelas personagens e o enredo no qual habitam, para além de serem gerados com atenção aos métodos e tradições de *worldbuilding* já existentes.

Consequentemente, apresentaremos um primeiro capítulo que fará o enquadramento teórico do processo, segmentando-o em duas partes. Na primeira parte, vamos evidenciar a definição do processo de *worldbuilding*, destacando o caso-exemplo da construção da Terra Média de J. R. R. Tolkien; e em quais os ambientes este processo será mais frequentemente aplicado. Para além disso, terminaremos a primeira parte com uma condicionante inerente à construção de um mundo irreal - a suspensão voluntária da descrença, que é um fenómeno que afeta a capacidade de imersão num mundo, visto ser caracterizado pela aceitação voluntária de elementos alheios à realidade humana. Já na segunda parte do enquadramento teórico, indicaremos quais as metodologias práticas de *worldbuilding* usualmente empregues, salientando o processo de George R. R. Martin devido ao seu impacto na metodologia projetual deste trabalho.

Por fim, apresentaremos a componente prática deste estudo no segundo capítulo, no qual combinamos a *concept art* à metodologia de *worldbuilding* do particular para o geral, visto que a componente teórica da criação do mundo será intrínseca ao desenvolvimento dos desenhos. Como tal, demonstraremos como é que o mundo foi desenrolado a partir das personagens e o seu contexto narrativo e, em seguida, como é que esses mesmos elementos determinados previamente serão revisitados nas ilustrações futuras. Paralelamente, iremos salientar também o processo artístico na conceção dos desenhos mais importantes, visto haver uma preocupação com a melhoria da técnica de desenho digital, associada ao problema gerado de como é que poder-se-á transmitir através deste meio um mundo imaginário.

**Palavras-Chave:**

*Worldbuilding, Concept art, Desenho, Fantasia, Imersão*

## ABSTRACT

This project-work entitled *Worldbuilding Based on Characters*, consists of a graphic and theoretical research about the construction of an imaginary world, where the main character is used as the guideline for the methodology. Graphically, this fantasy world will be represented through studies of Concept Art and scenographic illustrations, carried out digitally through a bitmap software. Whereas in theoretical terms, the elements belonging to this world will be shaped attuned to the needs imposed by the characters and the plot in which they exist, while also being cognizant to the pre-existing worldbuilding methods and traditions.

Accordingly, we will present a first chapter of the theoretical framework about this process, which we'll divide into two parts. In the first part, it'll be highlighted the definition of the worldbuilding process, emphasizing as an example the construction of the Middle Earth by J. R. R. Tolkien; and in which environments this process will be most frequently applied. Additionally, we will end the first part with an inherent requirement to the construction of an unreal world - the voluntary suspension of disbelief, which is a factor that affects the ability to immerse yourself in a world, since characterized by the voluntary acceptance of elements alien to human reality. In the second part of this theoretical framework, we will inform on the most usually employed methodologies, highlighting the process of George R. R. Martin due to its impact on the methodology of this work.

Finally, we will present the practical component of this study in the second chapter, in which we connect the concept art with inside-out worldbuilding, seeing that the theoretical component of the creation of this world is intrinsic to the development of the drawings. As such, we will demonstrate how the world unfolded from the characters and their narrative context, and how these same elements determined previously will be revisited in future illustrations. In parallel, we will also highlight the artistic process in the design of the most important drawings, since there's a concern for the improvement of the digital drawing technique, associated with the problem arisen from how it might be possible to transmit an imaginary world through this medium.

**Keywords:**

Worldbuilding, Concept art, Drawing, Fantasy, Immersion

# Índice

Glossário.....	8
Introdução.....	11
a) Objetivo.....	15
ENQUADRAMENTO TEÓRICO.....	16
Parte 1. <i>Worldbuilding</i> – Criação Teórica de um Mundo.....	16
a) Definição de <i>Worldbuilding</i> .....	16
b) <i>Worldbuilding</i> em diferentes ambientes – Infância, Literatura, <i>Setting Design</i> e atividade artística.....	24
c) Processos de <i>Worldbuilding</i> Cooperativo.....	44
d) Suspensão Voluntária da Descrença e a Fantasia.....	54
Parte 2. Metodologias de <i>Worldbuilding</i> .....	66
a) Tradições na construção de mundos Imaginários.....	66
b) Escala de Fantasia.....	70
c) Os Métodos Práticos.....	78
METODOLOGIA PROJETUAL.....	86
Comunicar o Mundo Mágico do Reino de Isburgo.....	86
Parte 1. Personagens-Chave como Ponto de Partida.....	86
a) Conceção do mundo através de personagens-chave.....	89
b) Contextualização das Personagens no mundo imaginário.....	111
Parte 2. Ilustrações Cenográficas do Mundo.....	126
a) Processo da ilustração do enredo – <i>Visão</i> .....	126

b) Processo da ilustração do mundo – <i>Sala de Guerra</i> .....	131
Conclusão.....	135
a) Bibliografia impressa.....	138
a) Bibliografia em linha.....	141
b) Referências de Imagens.....	147
c) Filmografia.....	150
Apêndices.....	153
a) Esqueleto Numerado da Narrativa.....	153
b) Esquema dos Conflitos entre Reinos.....	157
c) Tabela Descritiva dos territórios de Neosa.....	157
d) <i>Close-ups</i> dos desenhos reduzidos no Corpo de Trabalho.....	160

## Glossário

### B

Bíblia de Mundo - coletânea de factos, histórias, imagens, origens de personagens, entre outros; utilizado tanto para resumo como estímulo de criação.

### D

D&D - sigla para *Dungeon & Dragons*

*Dungeon & Dragons* - traduzido em “Masmorras & Dragões”, *Dungeon & Dragons* é um jogo de tabuleiro de interpretação de personagens e considerado um dos jogos mais antigos deste género. Por outro lado, o jogo criou um mundo que é transposto em vários *settings*, livros, revistas, bandas desenhadas, videojogo, filmes, etc.

DM, ou *Dungeon Master* - Mestre de Masmorra, título dado a quem controla o jogo de *D&D*.

DMG – sigla para *Dungeon Master Guide*, o livro de regras para os DMs, no jogo *Dungeon & Dragons*.

### G

GM, ou *Game Master* - Mestre de jogo. Serve de substituto a DM, quando referido a qualquer outro jogo de tabuleiro de interpretação de personagens, que não *Dungeons&Dragons*.

### H

*Houserules* - regras da casa. Esta palavra, normalmente associado a jogos como Poker, significa neste contexto regras não oficiais de *Dungeons&Dragons*. Por vezes é utilizado noutros jogos semelhantes, com o mesmo significado.

### M

*Magic: The Gathering* - Jogo de Fantasia sobre a forma de cartas, que tem um universo rico, composto por livros, revistas, bandas desenhadas, videojogos e até um documentário.

Mundo Primário – conceito descrito por Tolkien em 1947 no seu ensaio *On Fairy Stories*, que se refere ao mundo percebido por um humano geral, ou seja, a coleção de características como as leis científicas empíricas da gravidade ou da biologia humana, associadas à cultura e sociedade na qual este se inserirá.

Mundo Secundário – outra nomenclatura para um mundo criado com algum componente imaginário independente da realidade humana, como magia ou antropomorfia.

MTG – sigla para *Magic: The Gathering*.

## **P**

Paracosmos - um mundo imaginário detalhado, geralmente criado na infância.

*Player Character* - personagem de jogador. Estas são as personagens criadas pelos jogadores, que vivem no mundo mediado pelo DM ou GM.

## **T**

*TRPG* – é a sigla para “*Tabletop Role-Playing Game*” que se traduz em jogo de interpretação de personagens de tabuleiro, um género de jogo em que utiliza mapas e apêndices para criar o mundo, no qual os jogadores presenciam uma aventura de forma colaborativa.

## **R**

*Roleplayer* – Jogador que interpreta um papel, de forma semelhante a um teatro, na qual interioriza todas as qualidades da personagem e se coloca no seu lugar.

## **S**

*Setting* - toda a configuração do mundo, compreendendo o conjunto de regras e leis, (como as leis da física e as regras lúdicas de videojogos ou jogos de tabuleiro), para além de poder incorporar os precedentes para guiar a transautoria no mesmo mundo.

## **W**

*Worldbuilding* – de forma simples, significa criação de mundo.

*Worldbuilder* – de forma simples, significa criador de mundos.

## Introdução

*“Criar um mundo secundário no qual o sol verde seja credível, comandando a crença secundária, provavelmente exigirá trabalho e pensamento, e certamente exigirá uma habilidade especial, uma espécie de arte élfica. Poucos tentam tarefas tão difíceis. Mas quando eles são tentados e, em qualquer grau, realizados, temos uma rara conquista da arte: na verdade, arte narrativa, criação de histórias em seu modo primário e mais potente.”*<sup>1</sup> J. R. R. Tolkien

A fantasia como conceito poderá ser considerada transversal à evolução humana, se for tomado como fantasia as alegorias e mitos que pudessem ser transmitidos oralmente na pré-história<sup>2</sup>, mas visto que há poucas provas do mesmo, poder-se-á encontrar mais facilmente a fantasia nas obras de civilizações da antiguidade clássica, na qual encontramos elementos fantasiosos como um gigantes, ciclopes, ninfas, sátiros, entre outros. Até ao fim do século XVIII, havia uma linha ténue na fantasia, em que esta tanto poderia ser percebida como como superstição plausível ou como um exercício de imaginação e alegoria<sup>3</sup>. Mas, foi com as obras de William Morris e George MacDonald que as tradições folclóricas de fantasia nasceram<sup>4</sup>. Eventualmente, a evolução da fantasia levou às obra de J. R. R. Tolkien, obras estas que são consideradas um dos alicerces da fantasia contemporânea<sup>5</sup> e, também, um do exemplos mais comuns para aqueles que desejem criar um mundo imaginário bem concretizado. Tal como George R. R. Martin colocou: “ A fantasia poderá ser traçada até à antiguidade, (...) mas Tolkien é que realmente inventou a fantasia épica moderna na sua forma corrente”<sup>6</sup>. Não obstante,

---

<sup>1</sup> *“To make a Secondary World inside which the green sun will be credible, commanding Secondary Belief, will probably require labour and thought, and will certainly demand a special skill, a kind of elvish craft. Few attempt such difficult tasks. But when they are attempted and in any degree accomplished then we have a rare achievement of Art: indeed narrative art, storymaking in its primary and most potent mode.”* TOLKIEN, J. R. R. (1939), *On Fairy Stories*; transcrito, p.6

<sup>2</sup> Cf. DOZOIS, Gardner (2014). *Modern Classics of Fantasy*. St. Martin's Press, prefácio I

<sup>3</sup> Cf. *idem*, prefácio I-II

<sup>4</sup> Cf. *Idem*, *ibidem*

<sup>5</sup> Cf. MONTEIRO, Maria (1992). *J. R. R. Tolkien, The Lord of the Rings: A Viagem e a Transformação*. INIC, Lisboa, p.17

<sup>6</sup> *“Fantasy goes back to ancient times (...)The Iliad, the Odyssey, The Balad of Gilgamesh, but Tolkien really invented Modern Epic Fantasy in its current form.”* MARTIN, George R.R. *“George R. R. Martin: The World of Ice and Fire (Game of Thrones)”*, 92YPlus [Consult. 17 de maio de 2019]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>>

a criação de um mundo imaginário não foi inventada por Tolkien. Aliás, a primeira menção de *worldbuilding* como um conceito foi em 1891, por Hamilton Wright Mabie<sup>7</sup>, para além de que Mark Wolf (2014) aponta que criar mundos teóricos será uma prática tão antiga como sonhar acordado<sup>8</sup>.

Já para a autora, estes mundos imaginários de fantasia tornaram-se uma constante na sua educação, primeiro através dos “contos de fada” recitados durante os primeiros anos da infância, de seguida com os filmes de fantasia e por fim, com a prática mais incomum de jogar TRPG’s<sup>9</sup> baseados em mundos de fantasia. Aliás, evidenciamos que será esta sua experiência com TRPGs uma das influências mais pertinente para o tema deste trabalho-projeto, pois o elemento nuclear destes jogos é o seu mundo imaginário. Este, é percebido através de uma simulação coletiva, na qual todos os envolventes acordam entre si as regras e características desse mundo, muitas vezes utilizando sistemas já estabelecidos como *Dungeons&Dragons*<sup>10</sup>, de modo a todos conseguirem manter voluntariamente a sua suspensão da descrença<sup>11</sup>. Este último ponto, que será um tema abordado futuramente no estado da arte, é o ato de estar “dentro e fora da ficção”, ignorando voluntariamente distrações que prejudiquem a imersão nos mundos apresentados<sup>12</sup>. No caso específico dos mundos imaginários de TRPG’s, os jogadores têm uma experiência mista entre observadores ativos e passivos, pois presenciam esse mundo através das experiências da sua personagem e como eles próprios, num balanço entre imersão no mundo imaginário e consciência de regras rígidas provindas do mundo real<sup>13</sup>. Será esse balanço entre os olhos da personagem e os do jogador, que despoletou a ideia inicial deste trabalho-projeto.

Então, após anos como jogadora de TRPGs, a autora deparou-se com uma coleção de histórias, diários de viagens, imagens, folhas de personagem, entre outros; nos quais era

---

<sup>7</sup> Cf. MABIE, Hamilton Wrigth;. (1891); *Under the Trees and Elsewhere*; Capítulo XXII, Secção II, versão digital não numerada

<sup>8</sup> Cf. WOLF, Mark J.P. (2014); *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*; Routledge. p.2

<sup>9</sup>TRPG: sigla inglesa para *Tabletop Role-Playing Game*, que significa jogo de tabuleiro com interpretação de personagens.

<sup>10</sup> Cf. NIKOLAIDOU, Dimitra (2018): *The Evolution of Fantastical Storyworlds: A Study of Tabletop Role-Playing Settings*, Aristotle University of Thessaloniki, Greece; p. 218

<sup>11</sup> Cf. FRAGOSO, Suely (2013). “IMERSÃO EM GAMES: da suspensão de descrença à encenação de crença” XXII Encontro Anual da Compós, Universidade Federal da Bahia, 04 a 07 de junho de 2013. p.4

<sup>12</sup> Cf. Bowman, Sara Lynne. *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. McFarland and Companies, 2010 p.12-13

<sup>13</sup> Cf. *Idem, ibidem*

possível observar os mundos que esta jogou ao longo de quase uma década, exclusivamente através dos olhos fictícios das suas personagens. Mais, esta visão era subjetiva, pois a autora não se recordava de todos os elementos acordados com o seu grupo do mundo, mas sim das características nucleares da narrativa, as regras mais importantes e, principalmente, os elementos que tinham impactado a experiência da sua personagem. Assim, quando os mundos passados eram revisitados, eram através de uma mistura de memórias reais do ato do jogo, memórias fictícias fornecidas pelos diários e “vivências” da personagem e troca de histórias de outros jogadores que tinham ainda outra interpretação do mesmo mundo. Será então esta criação de “egos secundários”<sup>14</sup>, que nos levou a pensar como se poderia criar um mundo imaginário a partir de uma, ou mais, personagens-chave.

Para tal, decidimos explorar quais as metodologias e regras comuns no *worldbuilding*, de modo a conseguir implementar, ou adaptar, tradições da construção de mundos. Como poderá ser lido posteriormente, após a nossa pesquisa optamos por desenvolver o mundo através do método do particular para o geral<sup>15</sup>, utilizando como ponto de partida um conjunto de personagens-chave, que ao influenciarem os ambientes nos quais se inserem, como por exemplo o seu quarto, originam o resto do mundo. Por outras palavras, neste projeto serão as características da personagem, como a sua aparência, roupa, acessórios e capacidades, que despoletarão a exploração conceptual destes elementos e a sua conseqüente sedimentação no mundo e comunidade criada. Assim, ao desenvolver uma personagem produzir-se-á simultaneamente a “biblioteca do mundo”, tal como a aparência local de um território ou que meios de transporte serão os mais comuns. Deste modo, qualquer tópico levantado durante o processo de desenvolvimento da personagem-chave poderá ser desenvolvido autonomamente e após fundamentado, implementado tanto na personagem-chave original, como nas personagens subsequentes. Na realidade, como desejamos um trabalho-projeto com meta concreta, determinamos que os tópicos abordados teriam de ser sempre relacionados a só uma personagem principal - Allovera - e o fio condutor do *worldbuilding* deverá ser regido pela sua

---

<sup>14</sup> Cf. BOWMAN, Sara Lynne. *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. McFarland and Companies, 2010 p.12-13

<sup>15</sup> Cf. PRAMAS, Chris (2012) *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.17-18

viagem, história e ligação a outras personagens, de modo a comunicar o essencial do mundo que a rodeia.

Posto isto, outro aspeto importante no processo deste trabalho-projeto será a escolha de um ambiente mais incomum do *worldbuilding*, a criação de mundos imaginários através de *Concept art*, pois estes tendem a ser construídos quase na sua integridade sobre uma forma escrita<sup>16</sup>. Mais, mesmo sendo incomum até na criação de mundos em ambiente de atividade artística, optamos por demonstrar o nosso mundo em primeiro lugar através de *concept art* e só depois em tabelas, esqueleto narrativo e outros apêndices tradicionais. Assim, em vez das artes gráficas serem um complemento ao mundo, ou uma exploração aquém dos desenhos de Tolkien durante o desenvolvimento da Terra Média<sup>17</sup>, seriam a fonte primária de perceber Isburgo<sup>18</sup>. Neste sentido, exploramos no estado da arte como é que a esta prática se desenrolou no passado para alguns artistas, sendo que destacamos o caso do *worldbuilding* “artístico” de Anthony Macbain devido à sua influência no nosso próprio; mas também colocámos outras artistas que em muito influenciaram a técnica da representação digital deste projeto: Magali Villeneuve e Fernanda Suarez.

Paralelamente, um outro aspeto que nos levantou a curiosidade para este trabalho projeto poderá ser encontrado na crescente popularidade dos mundos de fantasia na cultura-geral. Consideramos, que contacto com mundos de fantasia encontra-se em maior destaque nos últimos anos<sup>19</sup>, explicito pela quantidade crescente de publicações de séries e filmes de grandes produções, passados em mundos de fantasia, tais como a série *A Guerra dos Tronos* ou a mais recente *O Witcher*. Aliás, foram os filmes adaptados da saga *O Senhor dos Anéis* de J.R.R. Tolkien, que após visionados pela autora na sua infância, em grande medida lhe influenciaram toda a produção de rabiscos, mundos imaginários, bandas desenhadas e histórias, que mais tarde em adolescente foram o tramo para os primeiros mundos por ela criados nas sessões de TRPG's.

---

<sup>16</sup>Cf. COOK, Monte (2012) *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.13-16

<sup>17</sup>“As the “*Silmarillion*” developed and grew, Tolkien was inspired to create several illustrations of his imaginary landscapes.”  
TOLKIENESTATE “*Tolkien's Art*”, TOLKIENESTATE.COM - The Official Website of the J.R.R. Tolkien Estate [Consult. 19 de dezembro de 2019]. Disponível em: <<https://www.tolkienestate.com/en/learning/tolkien-and-visual-arts/tolkiens-art.html>>

<sup>18</sup> Isburgo é o nome dado ao reino principal que desenvolvemos durante o nosso *worldbuilding*.

<sup>19</sup> Cf. MERRIAM WEBSTER, “*What is 'World-Building'? And how do you spell it?*” [Consult. 29 de março de 2019]. Disponível em: <<https://www.merriam-webster.com/words-at-play/what-is-world-building>>

Ademais, poderá ser uma hipótese de que a área de *concept art* e ilustração em geral poderá estar em expansão em associação com a popularidade na cultura-geral destes mundos fantásticos, visto que é possível observar mais livros ilustrados destas narrativas<sup>20</sup>, para além dos livros de mundos como *O Mundo de Gelo e Fogo e Sangue e Fogo*<sup>21</sup> ou *The Lands of Ice and Fire*<sup>22</sup>. Do mesmo modo, esta popularidade poderá ser sentida na *internet*, com uma maior proliferação de *websites* e *blogues* dedicados ao ato de *worldbuilding* e à sua componente cooperativa, incluindo a ligação entre *worldbuilders*<sup>23</sup> artistas e escritores<sup>24</sup>.

#### a) Objetivo

Terminamos apontando o objetivo para o trabalho-projeto, que será conseguir expressar graficamente personagens coesas e ricas em detalhe, que reflitam o mundo e comunidade na qual se inserem, através da aplicação de metodologias e tradições na criação de mundos imaginários. Por sua vez, também ambicionamos desenvolver os nossos conhecimentos sobre a área do *worldbuilding*, nomeadamente em que ambientes este processo será mais prolífico, como é que um mundo mantém os seus visualizadores imersos e, principalmente, como é que poderá ser possível, num mundo com elementos mágicos, respeitar as tradições do folclore e das nossas influências, sem prejudicar a originalidade.

---

<sup>20</sup> Como o lançamento da coleção de livros da saga d'*A Guerra dos Tronos* ilustrados ou o livro parcialmente ilustrado *A Knight of the Seven Kingdoms*, ambos de George R. R. Martin.

<sup>21</sup> Este livro explicita com *concept art* e ilustrações o mundo de *Westeros*, criado por George R. R. Martin, focando-se na geografia, cultura e mitos, sem se relacionar diretamente com os enredos criados pelo autor.

<sup>22</sup> Este livro, que só existe na sua versão em inglês e poderá ser traduzido como *As Terras de Gelo e Fogo*, é uma coleção de mapas criados para o mundo de George R. R. Martin.

<sup>23</sup> “Criador de Mundo”, que neste caso é usado como quem efetua o processo de *worldbuilding*.

<sup>24</sup> Cf. HOME, “*Worldanvil*” [Consult. 7 de maio de 2019]. Disponível em: <<https://www.worldanvil.com/>>

# ENQUADRAMENTO TEÓRICO

## Parte 1. *Worldbuilding* – Criação Teórica de um Mundo

### a) Definição de *Worldbuilding*

A criação de mundos teóricos, não poderá ser considerada uma prática recente<sup>25</sup>. É dito tão antiga, como a capacidade de sonhar acordado<sup>26</sup> e, mesmo assim, o termo *worldbuilding* só abandonará a sua associação à mineralogia, visto o seu nome até então implicar a “criação de mundo”, neste caso de forma literal como rochas e terra, ideia que transmuta para a aqui empregue somente perto do final do século XIX<sup>27</sup>. Ainda hoje o processo de *worldbuilding*, é dificilmente caracterizado com uma definição absoluta, graças à sua possibilidade transmídia, cross-mídia<sup>28</sup> e até transautoral<sup>29</sup>, em que um mundo poderá tomar várias formas, autores e adaptações, tal como será mais tarde explicitado na alínea c) deste capítulo. Posto isto, tratemos então o *worldbuilding* no âmbito deste trabalho, o da criação de mundos imaginários.

Primeiramente, o *worldbuilding* foi associado com a integração da realidade com sonhos e ideais. Aliás, uma das primeiras referências ao *worldbuilding*, feita por Hamilton Wright Mabie em 1891, declara que para criar um mundo, um “reconcilia a vida que (n) os rodeia com a vida que flutua à nossa frente como um sonho<sup>30</sup>”. No entanto, esta associação inicial demonstra-se redutora, pois o *worldbuilding* não é necessariamente leviano como um sonho, mas sim metodológico<sup>31</sup>. Inclusivamente, até

---

<sup>25</sup> Cf. WOLF, Mark J.P. (2014); *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*; Routledge. p.2

<sup>26</sup> Cf. *idem*, *ibidem* p.1

<sup>27</sup> Cf. MERRIAM WEBSTER, “What is 'World-Building'? And how do you spell it?” [Consult. 29 de março de 2019]. Disponível em: <<https://www.merriam-webster.com/words-at-play/what-is-world-building>>

<sup>28</sup> Segundo Tim van Leeuwen (2015), a transmedia ocorre num mundo construído de forma não-linear, em que a maioria das diferentes plataformas utilizadas (websites, romances, videojogos, ilustrações, etc.), o constroem em conjunto. Em contrapartida, a cross-mídia é observada em mundos originários dum ambiente, usualmente literatura, que de seguida geram outras plataformas, como filmes e videojogos, que acrescentam ao universo geral, mas não alteram o material de origem.

<sup>29</sup> *The Sundering* é um exemplo de uma série, no qual o mundo *Forgotten Realms* do *Wizards of the Coast* é escrito por vários autores.

<sup>30</sup>“(…) they reconcile the life that surrounds them with the life that floats like a dream before them” MABIE, Hamilton Wright; (1891); *Under the Trees and Elsewhere*; Capítulo XXII, Secção II, versão digital não numerada

<sup>31</sup> Cf. PRAMAS, Chris (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.17-20

os mundos “desancorados da realidade”, apelidados por Baur (2012) como *wahoo*<sup>32</sup>, “operam segundo as suas regras”<sup>33</sup>. Este prossegue, referindo que independentemente de onde se encontra no espectro o *setting*<sup>34</sup>, seja entre “mundos reais” ou “puras fantasias”, a execução deve manter o mesmo nível de rigor, que associamos a um processo metódico<sup>35</sup>. Aliás, um dos autores mais conhecidos no âmbito do *worldbuilding*, J. R. R. Tolkien, corrobora esse pensamento em 1939. Numa palestra após o lançamento de *O Hobbit*, Tolkien afirmou que, “quanto mais apurado e claro for o raciocínio, melhor será a fantasia feita por ele”<sup>36</sup>. Sendo assim, tomando por base a sugestão destes autores, poder-se-á aferir que, apesar da criação de mundos partir, usualmente, de conceitos abstratos como ideias, sonhos, etc., o seu processo aperfeiçoa com estruturação. Esta estrutura toma várias formas, mas é usualmente manifestada segundo dois métodos - a metodologia do Geral para o Particular e do Particular para o Geral. Estes, que foram criados tomando por base trabalhos como os de Tolkien<sup>37</sup>, serão explorados na segunda parte deste capítulo.

Posto isto, que definição se poderá dar a *Worldbuilding*?

Se formos pela tradução literal, será o ato de “construir um mundo”, mundo este, normalmente empregue numa narrativa<sup>38</sup>. Todavia, construir um mundo não se detém num enredo, mas sim materializa-se de inúmeras formas. Na atualidade, estes mundos transpõem a literatura, nascendo sobre a forma de ilustrações, *websites*, videojogos, filmes, programas de televisão, fotografias, jogos de tabuleiro, entre outros, e como Wolf refere em 2014, é a aglutinação destes, ao invés do uso único da literatura, que sedimenta estes mundos na nossa psique, dando-lhes maior solidez<sup>39</sup>. Ainda mais, pode-

---

<sup>32</sup> Neste contexto, a palavra “*wahoo*” serve como adjetivo para um mundo maluco e sem regras, que na sua essência é irreal, na procura da diversão – daí a interjeição “*wahoo*”.

<sup>33</sup> “*They are settings unmoored from reality and operating by rules of your design—but these settings do have rules.*” BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.28

<sup>34</sup> A palavra “*setting*” é aqui empregue como “contexto” aglutinado a “cenário”, visto estar associado a toda a configuração do mundo. Por sua vez, esta configuração compreende o conjunto de regras e leis do mundo, como as leis da física, as regras lúdicas de videojogos ou jogos de tabuleiro e até precedentes para guiar transitoria no mesmo mundo.

<sup>35</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.22

<sup>36</sup> “*The keener and the clearer is the reason, the better fantasy will it make.*” TOLKIEN, J. R. R. (1939), *On Fairy Stories*; transcrito, p.6

<sup>37</sup> Cf. COOK, Monte (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.13

<sup>38</sup> Cf. WOLF, Mark J.P. (2014); *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*; Routledge. p.2

<sup>39</sup> Cf. *Idem, ibidem*

se propor que, se associado meios com especialidades opostas, como a ilustração enaltece os sentidos visuais, enquanto a escrita promove reflexão e imaginação própria, o mundo começará a tornar-se tão vivido como o nosso. Não são os lugares que ainda não foram visitados no nosso mundo, meramente compostos de imagens (fotografias e vídeos) e relatos (notícias, história, etc.)? É verdade que um, em teoria, poderá visitar qualquer local do nosso globo, e não um mundo fantasioso. Contudo, já será possível a visita a certos mundos fictícios, mesmo que de forma segmentada e restrita, através de realidade virtual<sup>40</sup> e, talvez no futuro, estas visitas tornar-se-ão mais fidedignas e independentes de uma narrativa.

i. Caso-Exemplo da Terra Média de J.R.R. Tolkien

Então, como é que os mundos transpõem, em prática, o que é por vezes assumido ser a sua funcionalidade crucial, o berço da narrativa? Tomando como exemplo a Terra-Média<sup>41</sup>, o universo criado por Tolkien, o advento deste célebre mundo proveio de um exercício lúdico de linguagem e não de uma narrativa<sup>42</sup>. Por exemplo em 1916, Tolkien refere na sua correspondência, com a então noiva Edith, o aprimorar da sua já desenvolvida “linguagem absurda de fadas”<sup>43</sup>. A carta, que data dois anos antes do que é afirmado por Humphrey Carpenter, como o começo da escrita do enredo d’*O Hobbit*<sup>44</sup>, o que poderá ser uma prova que a narrativa foi influenciada pelo (início do) mundo e não o contrário. Outra prova, será a afirmação de vários autores, como George R. R. Martin<sup>45</sup> ou Chris Pramas<sup>46</sup>, que Tolkien começou pela linguagem. George R. R. Martin, por exemplo, afirma até, que para Tolkien a criação de linguagens era primária, o mundo era secundário e as histórias um extra<sup>47</sup>.

---

<sup>40</sup> Experiências “VR”, por exemplo, permitem ao jogador simular uma visita ao mundo do videogame, através de óculos, som e comando.

<sup>41</sup> Referido como *Middle-Earth* na língua original.

<sup>42</sup> Cf. MONTEIRO, Maria (1992). *J. R. R. Tolkien, The Lord of the Rings; A Viagem e a Transformação*. INIC, Lisboa, p.35

<sup>43</sup> “*I have done some touches to my nonsense fairy language – to its improvement.*” TOLKIEN, J. R. R. (1916), Carta nº4, para Edith Bratt, a 2 de Março de 1916, retirado de *The letters of J. R. R. Tolkien*. George Allen & Unwin, Londres. p.13

<sup>44</sup> Cf. CARPENTER, Humphrey (1981) *The letters of J. R. R. Tolkien*. George Allen & Unwin, Londres. p.8

<sup>45</sup> Cf. MARTIN, George R. R. “*George R. R. Martin: The World of Ice and Fire (Game of Thrones)*”, 92YPlus [Consult. 17 de maio de 2019]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>>

<sup>46</sup> Cf. PRAMAS, Chris (2012) *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.17

<sup>47</sup> Cf. MARTIN, George R.R. “*George R. R. Martin: The World of Ice and Fire (Game of Thrones)*”, 92YPlus [Consult. 17 de maio de 2019]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>>

Mesmo assim, com a publicação do romance *O Hobbit* em 1937, o trabalho de Tolkien transpõe outra barreira no *worldbuilding*, até então estereotipo, ao tomar parte de um primórdio de *worldbuilding* coletivo, sobre a forma de respostas a correspondência inquisitiva<sup>48</sup>. A partir deste processo, o autor respondia aos leitores que lhe inquiriam sobre o mundo d'*O Hobbit* e, em troca, Tolkien tinha a possibilidade de desenvolver o seu mundo e consolidar em papel as ideias que já tinha previamente efetuado sobre a Terra Média. Este conjunto de ideias, já então chamadas como *O Silmarillion*<sup>49</sup>, eram compostas por obras soltas, como poemas, ideias, linguagens, etc.; de variado grau de rigor e eram restritas a uma pequena elite, composta por Tolkien e aqueles com que partilhava<sup>50</sup>. Esta prática iniciada por Tolkien, poderá ser considerada uma génese do conceito “Bíblia de Mundo”, que se trata de uma coletânea de factos, histórias, imagens, origens de personagens, entre outros; utilizado tanto para resumo como estímulo de criação<sup>51</sup>. Mais, com a correspondência, é possível que Tolkien tenha acrescentado para a sua “Bíblia de Mundo”, promovendo uma melhor sedimentação da Terra Média, e a conseqüente seleção para a publicação d'*O Silmarillion*<sup>52</sup>. Para além disso, considera-se que este exercício demonstra que o mundo da Terra Média é por si uma obra independente, emancipada da narrativa e comprovativamente aliciante, pois a comunidade inquiriu maioritariamente sobre a Terra Média e não sobre o enredo. Na atualidade, reencontramos este género de *worldbuilding*, nos fóruns em linha, como o departamento da prática no *website reddit*<sup>53</sup>, ou os *websites worldanvil*<sup>54</sup> e *conceptartworld*<sup>55</sup>. No entanto, ainda observamos referências à prática de criação coletiva sobre a forma de cartas, por autores contemporâneos como George R. R. Martin,

---

<sup>48</sup>Cf. TOLKIEN, J. R. R. (1948), Carta nº114, para Hugh Brogan, a 7 de Abril de 1948, retirado de *The letters of J. R. R. Tolkien*. GEORGE ALLEN & UNWIN, Londres. p.149

<sup>49</sup> *The Silmarillion* na língua original.

<sup>50</sup>Cf. TOLKIEN, J. R. R. (1948), Carta nº114, para Hugh Brogan, a 7 de Abril de 1948, retirado de *The letters of J. R. R. Tolkien*. GEORGE ALLEN & UNWIN, Londres. p.149

<sup>51</sup> Cf. HUNGERFORD, Scott (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.96

<sup>52</sup> Apesar de ser debatido se Tolkien queria publicar o *The Silmarillion*, Baur(2012), por exemplo, coloca que a obra não era para publicação, Tolkien afirma “*Of course, my only real desire is to publish 'The Silmarillion'*”, na carta a Stanley Unwin em 18/3/1945.

<sup>53</sup> REDDIT [Consult. 17 de maio de 2019]. Disponível em: <<https://www.reddit.com>>

<sup>54</sup> WORLDANVIL [Consult. 17 de maio de 2019]. Disponível em: <<https://www.worldanvil.com/artist>>

<sup>55</sup> CONCEPTWORLD [Consult. 17 de maio de 2019]. Disponível em: <<http://conceptartworld.com>>

que ainda é questionado por fãs sobre a forma de cartas e aproveita para preencher as lacunas no seu mundo por estes levantados<sup>56</sup>.

De volta às transposições do *worldbuilding* no caso do mundo da Terra Média, Tolkien vai manifestá-lo em mais romances, como o êxito<sup>57</sup> *O Senhor dos Anéis*, e em poemas, participando também na sua adaptação num filme de animação<sup>58</sup>. O último transpõe pela primeira vez a obra para o campo visual, e, as obras publicadas posteriormente à sua morte, transpõem autoria, visto terem sido terminadas e publicadas pelo seu filho Christopher Tolkien. Ainda assim, mesmo que um sucesso desde a primeira edição, as obras de Tolkien demoraram a alcançar as massas<sup>59</sup> e consequentemente o *worldbuilding* consigo.

Por exemplo nos anos 70, a Terra Média de Tolkien permeou o panorama dos romances de fantasia, da arte de fantasia, dos jogos de interpretação de papéis<sup>60</sup> e dos videojogos de aventura, mas serão estes meios a entrar na cultura-geral e não necessariamente as obras de Tolkien em si<sup>61</sup>. Ademais, Maria Monteiro refere que em Portugal, por 1992, a obra só então alcançava “o grande público”<sup>62</sup>. Por exemplo, em caso pessoal da autora desta tese, esta só tomou conhecimento da Terra Média através da trilogia cinematográfica de Peter Jackson, lançada durante a sua infância. Tal leva-nos a crer, que a difusão da obra de Tolkien às massas, na presente década, se poderá ter devido, em grande parte, aos aclamados filmes e as consequentes prequelas no mesmo mundo. Mesmo assim, ainda hoje, a obra de Tolkien é considerada como o alicerce para a ficção fantástica contemporânea<sup>63</sup> e é habitualmente referida como o sustentáculo da prática do *worldbuilding*<sup>64</sup>.

---

<sup>56</sup>Cf. MARTIN, George R. R. “George R. R. Martin: *The World of Ice and Fire (Game of Thrones)*”, 92YPlus [Consult. 17 de maio de 2019]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>>

<sup>57</sup> “a obra de Tolkien despertou rapidamente o interesse do público, tornando-se num êxito editorial (...).” MONTEIRO, Maria (1992). *J. R. R. Tolkien, The Lord of the Rings: A Viagem e a Transformação*. INIC, Lisboa, p.15

<sup>58</sup> Cf. TOLKIEN, J. R. R. (1948), Carta nº198, para Hugh Brogan, a 19 de Junho de 1957, retirado de *The letters of J. R. R. Tolkien*. GEORGE ALLEN & UNWIN, Londres. p.276

<sup>59</sup> Cf. MONTEIRO, Maria (1992). *J. R. R. Tolkien, The Lord of the Rings: A Viagem e a Transformação*. INIC, Lisboa, p.15

<sup>60</sup> Também conhecidos como “RPG”.

<sup>61</sup> Cf. WOLF, Mark J.P. (2014); *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*; Routledge. p.5

<sup>62</sup> “tenho consciência de estar a abordar uma obra que só muito recentemente alcançou o « grande público»” MONTEIRO, Maria (1992). *J. R. R. Tolkien, The Lord of the Rings: A Viagem e a Transformação*. INIC, Lisboa, p.15

<sup>63</sup> Cf. *idem*, p.17

<sup>64</sup>Na nossa pesquisa, a obra de Tolkien é referida várias vezes como exemplo, seja em termos de metodologia ou como inspiração. George R.R.Martin, por exemplo, refere o método de Tolkien na entrevista pela 92Y Plus e durante o livro *The Kobold Guide to Worldbuilding* ou *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, Tolkien é referido várias vezes.

Por fim, em termos de definição, poderemos concluir que o *worldbuilding*, considerado “um passatempo agradável por si só”<sup>65</sup>, procurará “uma maneira de explorar várias questões sociais ou narrativas em dezenas de ambientes e culturas”<sup>66</sup>, de modo a originar um mundo “nítido e com vida”<sup>67</sup>, que imerse aqueles que o presenciarem, seja numa única forma ou, numa combinação infundável de médias. Ademais, ainda se conseguirá considerar que a sua prática encontra-se em crescente popularidade, assunto que trataremos na parte seguinte.

ii. A presença de Worldbuilding na Cultura-Geral

O *Worldbuilding* manteve um certo nível marginal na mente coletiva académica ou leiga, sendo “negligenciado na área dos Estudos de Média”<sup>68</sup> em relação com a muito trabalhada narrativa, pois esta tende a ser caracterizada por um estudo mais linear, visto criar somente o crucial para um enredo convencional<sup>69</sup>. Como prática, o *worldbuilding* poderá supor um estudo transversal em diferentes áreas, muitas vezes opostas no espectro académico, tais como coerência narrativa e *concept art*, ou até *marketing* e a sua influência. No caso específico de Portugal, por exemplo, estas áreas tendem a ser separadas em cursos apartados, o que poderá ser uma das causas para que o estudo do *worldbuilding* seja negligenciado. Aliás, propomos que o conceito de *worldbuilding* é por vezes mais tratado em cursos de cariz artístico, nomeadamente associados a cadeiras de Ilustração e *Concept Art*. Já na área da cultura geral, é dito que o processo só tem ganho notoriedade na corrente década do século XXI<sup>70</sup>, graças à popularidade da série da HBO, *A Guerra dos Tronos*<sup>71</sup>.

---

<sup>65</sup> “*Worldbuilding can be an enjoyable hobby for its own sake, (...) a way to explore various social or narrative issues in dozens of environments and cultures, (...)*” BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.112

<sup>66</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.112

<sup>67</sup> “*(...)have to result in something vivid and alive.*” ANDERS, Charlie Jane “7 Deadly Sins of Worldbuilding.” [Consult. 15 de Março de 2019]. Disponível em: <<https://io9.gizmodo.com/7-deadly-sins-of-worldbuilding-998817537>>

<sup>68</sup> “*Yet, imaginary worlds, which rank among the most elaborate mediated entities, have been largely overlooked in Media Studies, despite a history spanning three millennia.*” WOLF, Mark J.P. (2014); *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*; Routledge. p.2

<sup>69</sup> WOLF, Mark J.P. (2014); *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*; Routledge. p.3

<sup>70</sup> Cf. MERRIAM WEBSTER, “*What is 'World-Building'? And how do you spell it?*” [Consult. 29 de março de 2019]. Disponível em: <<https://www.merriam-webster.com/words-at-play/what-is-world-building>>

<sup>71</sup> A Game of Thrones, na língua original

Esta série, que é baseada na obra literária *As Crônicas de Gelo e Fogo*<sup>72</sup> de George R. R. Martin, criou uma nova vaga de interesse popular em *worldbuilding*, que, até agora, estava habitualmente associado a uma comunidade mais restrita, como por exemplo, os fãs da Terra Média. Não obstante, recolhemos que o jogo *Dungeons & Dragons*, que não se pode deixar de referir tem a Terra Média como uma das suas influências<sup>73</sup>, será também crucial na pesquisa do *worldbuilding*.

Então, o TRPG *Dungeons & Dragons*, também conhecido pela sigla D&D, poderá ser apontado como um dos promotores, desde a sua génese, do *worldbuilding* amador e do *setting design*. Colocamos tal hipótese, pois este jogo poderá ser um dos contribuidores mais famosos para a área do *setting design*, devido à necessidade de criar regras e vários mundos para os jogadores de D&D. Será desta necessidade, comum a outros TRPG's, que nasceu a profissão de *setting designer*, porém propomos que será D&D que germinou em mais pessoas as primeiras noções do *worldbuilding* amador, ao ter no seu sistema um tipo de jogador, o DM<sup>74</sup>. Portanto, o “DM”, também conhecido como *Dungeon Master*, é o encarregado de manter as regras, agindo como árbitro final sobre o mundo imaginário escolhido<sup>75</sup>. Por sua vez, o mundo poderá ser criado pelos *setting designers* acima referidos, contudo, como foi aludido anteriormente, destacamos que o DM terá a hipótese de criar um mundo totalmente novo, com um enredo original e, até mudar as regras do sistema para o acomodar<sup>76</sup>. Em suma, o DM poderá ser um *worldbuilder*<sup>77</sup>.

Visto que ser um *worldbuilder* é aliciante, graças ao seu escapismo e liberdade<sup>78</sup>, o processo de *worldbuilding* pôde crescer juntamente com a popularidade do D&D que, por sua vez, crescia graças à possibilidade de *worldbuilding*. É verdade que a maioria dos jogadores não criam mundos, visto a norma ser de três a cinco aventureiros,

---

<sup>72</sup> *A Song of Ice and Fire*, na língua original

<sup>73</sup> Cf. GYGAX, Gary, “Gary Gygax - Creator of Dungeons & Dragons” [Consult. 18 de abril de 2019]. Disponível em: <[http://archives.theonering.net/features/interviews/gary\\_gygax.html](http://archives.theonering.net/features/interviews/gary_gygax.html)>

<sup>74</sup> A tradução direta de “DM” significa Mestre de Masmorra. O nome provém do título do jogo, *Dungeon & Dragons*, que por si é traduzido em “Masmorras & Dragões”.

<sup>75</sup> Cf. CRAWFORD, Jeremy; PERKINS, Christopher; WYATT, James - *Dungeon Master's Guide Leads* (2014); D&D: *The Dungeons Master's Guide*. Wizards of the Coast LLC, p.5

<sup>76</sup> Cf. *idem* p.4

<sup>77</sup> “Criador de Mundo”, que neste caso é usado como quem efetua o processo de *worldbuilding*.

<sup>78</sup> Cf. WOLF, Mark J.P. (2014); *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*; Routledge, p.1

também conhecidos como *Player Characters*<sup>79</sup>, para um DM<sup>80</sup>. Mais, há DMs que só usam os *settings* criados pela companhia, como os primeiros de Gary Gygax, em vez de criar os seus<sup>81</sup>. Mesmo assim, o DM é motivado a criar o seu próprio mundo e a alterar regras, conhecido como *houserules*<sup>82</sup>, logo na primeira página do livro *Dungeon Master's Guide*. Mais ainda, com a popularidade de jogos com *houserules*, como o *Critical Role*, ou até passagens do DMG<sup>83</sup> como “O mundo é seu para mudar como achar melhor”<sup>84</sup>, o DM é incentivado a criar o seu.

Relembramos que este estímulo poderá ser observado em mais jogos, usualmente noutros TRPGs<sup>85</sup> como D&D, pois este género de jogos pretende incumbir nos seus jogadores, tanto a invenção de um mundo imaginário, seja original ou adaptado, e povoado de NPC's<sup>86</sup>; como a criação de personagens apropriadas para esse cenário, uma para cada participante, completas com habilidades, nomes e contextos históricos, que por sua vez alterarão o mundo de acordo com as suas escolhas, originando uma narrativa efémera e colaborativa<sup>87</sup>. Nestes jogos, onde não haverá vencedores, foca-se antes em experienciar o mundo, o que se torna possível graças ao sistema de regras, dados e figurinhas reunidos de jogos de guerra<sup>88</sup>, que diferenciam a experiência de brincadeiras infantis, experiências incoerentes ou de narrativa especulativa, colocando antes a narrativa passada nestes mundos imaginários em primeiro plano<sup>89</sup>. Posto isto,

---

<sup>79</sup> Traduzido como “personagens de jogadores”, estas são as personagens criadas pelos jogadores que vivem no mundo mediado pelo DM ou GM.

<sup>80</sup> Cf. CRAWFORD, Jeremy; PERKINS, Christopher; WYATT, James - *Dungeon Master's Guide Leads* (2014); D&D: *The Dungeons Master's Guide*. Wizards of the Coast LLC, p.83

<sup>81</sup> Cf. KUSHNER, David “*Dungeon Master: The life and legacy of Gary Gygax*” [Consult. 18 de abril de 2019]. Disponível em: <<https://www.wired.com/2008/03/dungeon-master-life-legacy-gary-gygax/>>

<sup>82</sup> *Houserules* significa “regras da casa”. Esta palavra, normalmente associado a jogos como Poker, significa neste contexto regras não oficiais de *Dungeons&Dragons*.

<sup>83</sup> Sigla para *Dungeon Master's Guide*

<sup>84</sup> “*The world is yours to change as you see fit*” CRAWFORD, Jeremy; PERKINS, Christopher; WYATT, James - *Dungeon Master's Guide Leads* (2014); D&D: *The Dungeons Master's Guide*. Wizards of the Coast LLC, p.4

<sup>85</sup>TRPG: sigla inglesa para *Tabletop Role-Playing Game*, que significa jogo de tabuleiro com interpretação de personagens.

<sup>86</sup> NPC: sigla para *Non-player Character*, ou seja, personagem sem ser de jogador. Normalmente personagens interpretadas pelo DM ou GM, que vivem no mundo e interagem com os jogadores.

<sup>87</sup> Cf. NIKOLAIDOU, Dimitra (2018): *The Evolution of Fantastical Storyworlds: A Study of Tabletop Role-Playing Settings*, Aristotle University of Thessaloniki, Greece; p. 218

<sup>88</sup> Os jogos de guerra são recriações de batalhas de modo recreativo, utilizando mapas, figurinhas e dados; em que vários jogadores se defrontam de lados opostos, replicando a batalha com novos ou iguais resultados à da nossa história.

<sup>89</sup> Cf. NIKOLAIDOU, Dimitra (2018): *The Evolution of Fantastical Storyworlds: A Study of Tabletop Role-Playing Settings*, Aristotle University of Thessaloniki, Greece; p. 219

entendemos que este modelo de jogo incitará o processo de *worldbuilding*, pois as narrativas criadas durante o jogo adaptarão intuitivamente o mundo utilizado, seja este criado, ou não, pelos jogadores, o que resultará num universo original, repleto de detalhes únicos daqueles participantes. Por conseguinte, é verdade que existem mais GM's<sup>90</sup> de outros sistemas que *D&D*, mas mantemos que será o último que colocou as sementes do *worldbuilding* em mais pessoas.

Sendo assim, poder-se-à afirmar que, apesar d' *A Guerra dos Tronos* ter promovido um renovado interesse popular em *worldbuilding* e na emancipação do mundo fantástico da narrativa na atualidade, os TRPGs, especialmente *D&D*, já há muito antes promoviam nos seus jogadores a prática do *worldbuilding*, graças à sua popularidade e impacto na cultura geral<sup>91</sup>. Em contrapartida, frisamos que a Terra Média nos anos 80 já tinha comprovado a popularidade independente do seu mundo em relação ao romance, influenciando a cultura de fantasia que hoje é intrínseca à nossa cultura-geral. Todavia, não referimos estas ideias para negligenciar o impacto que *A Guerra dos Tronos* teve, e possivelmente terá, no futuro do *worldbuilding*. Acreditamos que o mundo de George R. R. Martin demonstrou de forma acessível todos os processos e particularidade de um mundo verossímil, fidedigno e bastante completo, através de meios públicos como entrevistas, ou os seus livros especializados no mundo, como *O Mundo de Gelo e Fogo* e *Sangue e Fogo*<sup>92</sup>, o que colocou no radar todo o seu processo. Concluimos então que esta divulgação, associada à elevada popularidade da sua obra, fará com que o contributo de George R. R. Martin tenha sido muito importante na propagação do processo e na sua crescente referência na cultura-popular<sup>93</sup>.

## b) *Worldbuilding* em diferentes ambientes – Infância, Literatura, *Setting Design* e atividade artística

---

<sup>90</sup> “GM” é a sigla para *Game Master*, nome que pode ser traduzido como mestre de jogo. Esta sigla, é empregue do mesmo modo que DM, mas sem ser afiliada ao *D&D*. Logo, serve de substituto a DM, quando referido qualquer outro jogo de tabuleiro de interpretação de personagens.

<sup>91</sup> *Dungeon & Dragons* ganhou grande popularidade mundial, seja por si, por escândalos associados ou pela sua inserção em filmes.

<sup>92</sup> Os dois livros tratam a historia do mundo, o primeiro focando-se na geografia, cultura e mitos que criaram o mundo de Westeros e o segundo na dinastia mais impactante do mundo, os Targaryens, sem se relacionar diretamente com os enredos criados pelo autor.

<sup>93</sup> A *Game of Thrones*, na língua original

Como tratado anteriormente, o *worldbuilding* é um processo antigo. Correlacionado com a atividade de sonhar, este processo é considerado por vários investigadores como natural ao Homem<sup>94</sup>. Por exemplo, Norman Holland (2009) refere que a capacidade de simular situações que não são levadas à fruição é, primeiro benéfico para o ser humano e, segundo, inato<sup>95</sup>. Para além disso, também acrescenta na sua pesquisa, que mundos imaginários, para além de cativantes, ocorrem em todas as culturas<sup>96</sup>. Estes mundos poderão ser desde utopias, distopias, reinos religiosos, dos sonhos, fantasiosos, literários, *etc.* Como tal, decidimos selecionar os ambientes mais pertinentes para os processos que terão ligação à criação de mundos fantasiosos e imaginários, visto o trabalho-projeto se desenvolver nesse âmbito.

#### i. Infância

Tomaremos como parte da cultura-geral, que o Homem cria mundos imaginários na infância. De entre estes mundos, aqueles que são criados de uma forma complexa são apelidados na psicologia como “paracosmos” e estão associados tanto à criação artística, como ao sucesso na vida adulta<sup>97</sup>. Michele Root-Bernstein (2009), refere que quase 1 em 30 crianças cria mundos deste género, normalmente num ambiente isolado e privado, propondo Wolf (2012) uma correlação entre essas crianças e a autoria notável, dando como um dos exemplos C. S. Lewis. Wolf, ainda acrescenta, que alguns autores continuaram a criar “paracosmos” muito para além da infância e que, nalguns casos, estes eram percursos dos mundos mais tarde criados<sup>98</sup>. Tal leva-nos a considerar a conceção de “paracosmos”, como uma técnica preliminar ao *worldbuilding*. Sendo um procedimento meramente lúdico e sem, aparentemente, objetivo, os “paracosmos” podem servir antes como um treino de criatividade efetivo<sup>99</sup>. Consequentemente,

---

<sup>94</sup> Cf. WOLF, Mark J.P. (2014); *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*; Routledge. p.1

<sup>95</sup> “the ability to “simulate” situations (to imagine them without action on them) has great value for humans both in survival and reproduction. This ability to simulate seems to occur innately in the human species.” HOLLAND, Norman (2009). *Literature and the Brain*. The PsyArt Foundation, p.327

<sup>96</sup> “All cultures create fictional, imagined worlds. We humans find these imagined worlds intrinsically interesting.” HOLLAND, Norman (2009). *Literature and the Brain*. The PsyArt Foundation, p.328

<sup>97</sup> ROOT-BERNSTEIN, Michele (2009). *Capítulo 29: Imaginary Wolrdplay as an indicator of Creative Giftedness* em *International Handbook on Giftedness*. Springer Netherlands, p.599

<sup>98</sup> Cf. WOLF, Mark J.P. (2014); *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*; Routledge. p.5

<sup>99</sup> ROOT-BERNSTEIN, Michele (2009). *Capítulo 29: Imaginary Wolrdplay as an indicator of Creative Giftedness* em *International Handbook on Giftedness*. Springer Netherlands, p.599

assumimos que, quando a criança simula os seus mundos na infância, com base num intervalo entre a originalidade fundada nas suas vivências à copia dos média por ela consumidos, promove adaptação e originalidade. Já na vida adulta, o uso de uma escala desde os “paracosmos” às metodologias rígidas do *worldbuilding*, poderá facilitar o processo criativo. Isto porque, se o saber adquirido melhora com a prática, o mesmo se poderá passar com o *worldbuilding* e ao se utilizar diferentes processos, poder-se-á alcançar resultados díspares o suficiente para criar um maior corpo de trabalho inerente. Tal não será muito diferente da prática artística, que acreditamos ganhar no desenho de memória, com o aumento da biblioteca visual.

Posto isto, assentamos que os “paracosmos” serão pertinentes para o *worldbuilding*. Aliás, até se observa no decorrer da infância a evolução do processo dos “paracosmos” para a transmídia ou cross-mídia, características relacionadas ao *worldbuilding*. Nas suas criações, as crianças começam a introduzir meios interativos (jogos de tabuleiros, ilustrações, desenhos, etc.), como ferramentas auxiliares de criação e após a infância, torna-se mais comum o *worldbuilding* em vez de “paracosmos”<sup>100</sup>, seja de modo a criar mundos para narrativas, ou como DM<sup>101</sup>.

Assim chegamos aos dois grandes ambientes do *worldbuilding*, o ambiente literário e o *setting design* (que iremos separar em *designers* de jogo e GM’s)<sup>102</sup>. A distinção entre estes dois ambientes poderá parecer ténue, visto partilharem teorias e metodologias, mas é mais complicado que isso. Tal como Monte Cook afirma, “*Worldbuilding* é algo que romancistas, *designers* de jogos e GMs todos falam, mas quando o fazem, referem-se na verdade a algo ligeiramente diferente. Ou talvez mais precisamente, referem-se à mesma coisa, mas abordam o tópico de forma muito diferente.”<sup>103</sup> Logo, averiguemos as diferenças entre os dois ambientes.

### iii. Ambiente Literário

---

<sup>100</sup> Cf. WOLF, Mark J.P. (2014); *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*; Routledge. p.4

<sup>101</sup> “*Dungeon Master*” - Para mais informação, leia a alínea anterior, a partir da página 12.

<sup>102</sup> Cf. COOK, Monte (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.13-15

<sup>103</sup> “*Worldbuilding is something that novelists, game designers, and game masters all talk about, but when they do, they actually mean something slightly different. Or perhaps more accurately, they mean the same thing, but they approach the topic very differently.*” *idem*, p.13

Domínio inicial dos poetas e escritores, o *worldbuilding* no ambiente literário é normalmente usado de modo pragmático, com o intuito de criar um pano de fundo para narrativa<sup>104</sup>. Deste modo, a literatura acaba por ser o ponto de partida da cross-média associada a esse universo imaginário.

Como pode ser observado na figura 1, o cross-média observado no *worldbuilding* toma por base a literatura para a sua transposição para outros meios e esta não é alterada. Aliás, poderá haver alteração mútua entre os outros meios, como o mundo descrito num *website* influencie a produção de televisão, que por sua vez cria material do mundo para o *website*; todavia o mundo criado pela narrativa, como meio original, serve antes como diretriz e imutável.

## MULTIMÉDIA

Uma história, várias formas, num único canal.

## CROSS-MÉDIA

Uma história, desenvolvidas em vários canais.

## TRANSMÉDIA

Um mundo com várias histórias, de muitas formas, em diferentes canais.



Por: CatarinaAlpoim

Fig. 1 Diferenças entre Multimédia, Crossmedia e Transmídia

Tomando como exemplo a saga *Harry Potter*, o mundo criado por J.K. Rowling manifesta-se inicialmente nos livros e, será após a popularidade da saga, que o mundo foi adaptado para filmes. Esta adaptação recapitula a história, sem alterar ou expandir o

<sup>104</sup> Cf. COOK, Monte (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.13

universo, uma diferença crucial da cross-média<sup>105</sup>. A mesma separação acontece com os livros ilustrados, mesmo que se possa considerar que as ilustrações acrescentarão ao universo componentes visuais não descritos no material de origem e, que estes, ao serem revistos pela autora, são uma transposição oficial. Todavia, os outros produtos originários, como videogames ou parques de diversão, não acrescentam novamente ao conteúdo original. Pois, a maioria das alterações observadas nestas transposições, devem-se a restrições do meio, como cortes de pontos do enredo original em detrimento de melhor compreensão e redução do tempo do filme; e não uma procura de reinvenção do mundo. Ademais, Leeuwerden (2015) refere, que este tipo de transposição procura aproveitar o mercado criado pela saga, distribuindo-o em várias plataformas e transpondo o mundo noutros ambientes, como o do *setting design* aquando a criação de jogos de interpretação de personagem com base no universo de *Harry Potter*, negligenciando a expansão narrativa dos mundos ou o investimento de fãs num mundo multiplataforma<sup>106</sup>.

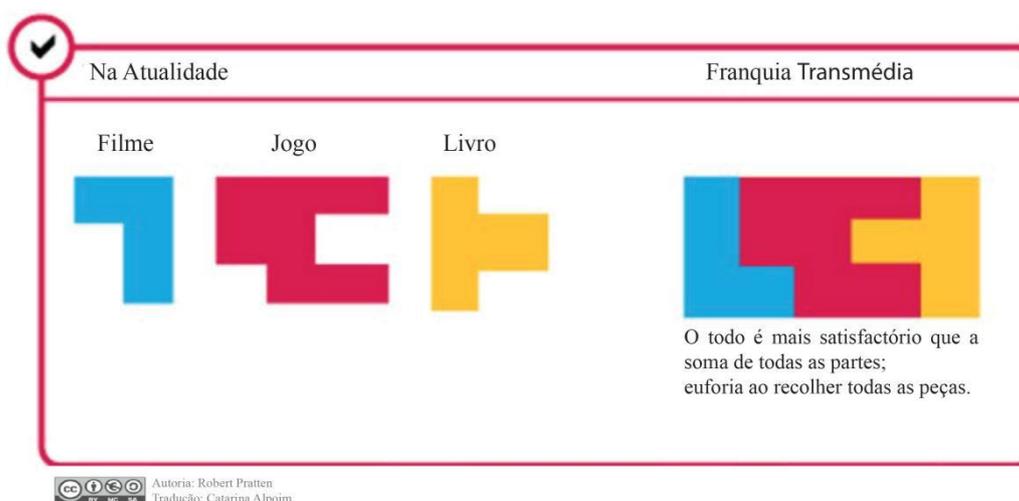


Fig. 2. Franquia Transmídia na atualidade

No entanto, apesar de mundos cross-media muitas vezes manterem-se dessa forma, *As Crônicas de Gelo e Fogo* por exemplo, mantêm a sua característica cross-media apesar das variadas adaptações, visto não terem sido produzidas obras fora do ambiente literário que o alterem; poderemos considerar que o mundo de *Harry Potter* conseguiu

<sup>105</sup>Cf. LEEUWERDEN, Tim van (2015). *Transmedia Storytelling : The benefits of Participative Consistency and the Hidden Markov Model*. Tese da Universidade NHTV, Holanda. p.18

<sup>106</sup> Cf. *idem* p.18

transitar da cross-média para a transmedia em 2012, com a génese do *website Pottermore*.

Este *website*, que associa jogos e uma comunidade às notas oficiais da autora, continua a contribuir para o universo, acrescentando novas características exteriores ao enredo da saga de origem. Ademais, o presente conjunto de filmes subsidiários *Monstros Fantásticos*, acrescenta ao material de origem, visto serem um prolongamento cânon do mundo e não uma adaptação de um enredo. Tal não é muito diferente de um assumidamente universo transmídia, o Universo Cinematográfico Marvel ou MCU<sup>107</sup>, em que os filmes e séries, influenciados pelas bandas desenhadas, constroem um mundo que tira partido dos fortes de cada plataforma, sem repetir conteúdo, criando um mundo unificado, consciente e em que a soma de todas as partes se torna mais gratificante.

Posto isto, referimos por fim que a literatura também se trata de um dos ambientes mais facilmente associados às metodologias de *worldbuilding*. Como será observado mais tarde, há variados exemplos de romances que utilizam os dois métodos de forma explícita, facilitando o seu reconhecimento e aplicação. Ademais, mantemos novamente, que será neste ambiente que o *worldbuilding* ganha e conserva o seu lugar na mente coletiva do público geral, com o auxílio de mundos como a Terra Média e *Westeros*<sup>108</sup>.

#### iv. Setting Design

Sendo assim, encerramos este ambiente e prosseguimos para o ambiente seguinte, o *setting design*, também referido por alguns como *game design*, um ambiente assumidamente empregue em variadas plataformas. Tal como o nome indica, está associado a este ambiente criações de mundos maioritariamente para jogos<sup>109</sup>, mundos estes que promovem a transição para universos multiplataforma e transmídia. Como bons exemplos de tal, temos o anteriormente referido jogo de tabuleiro *Dungeons & Dragons* e o jogo de cartas *Magic: The Gathering*, os dois da companhia *Wizards of the Coast*. Ambos, têm como produto central o jogo original, mas o seu universo (composto

---

<sup>107</sup> MCU é a sigla para *Marvel Cinematic Universe*, que significa Universo Cinematográfico Marvel na língua original.

<sup>108</sup> Apesar de *Westeros* ser somente um dos continentes tratados n' *As Crónicas de Gelo e Fogo*, juntamente com *Essos*, não existe um nome oficial que englobe todo o mundo. Portanto, em vez do nome dado pela comunidade de fãs de *Planeto*, decidi antes utilizar o nome *Westeros*, visto tratar-se do berço dos *Sete Reinos* e, conseqüentemente, do “sumo” do enredo.

<sup>109</sup> Cf. COOK, Monte (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.13

por livros, revistas, bandas desenhadas, vídeos, websites, etc.) é alterado e aperfeiçoado na maioria das plataformas, possivelmente de acordo com as regras desenvolvidas pelos *setting designers* oficiais de cada ambiente ou expansão do jogo nuclear. Assim, podemos aferir que o trabalho do(s) *setting designer(s)* é crucial para mediar a transposição de plataformas. Porém, pode-se também afirmar que a sua tarefa principal será a de produzir mundos, que aliciem jogadores e facilitem aos outros *worldbuilders* deste ambiente, os GMs, criar. Vamos então tratar dessa ligação, e distinção, no ambiente de *worldbuilding*.

Como foi observado, poder-se-á dividir este ambiente em duas frentes, a dos *setting designers* e a dos GMs. Na primeira, o corpo de trabalho gerado pelo o *Setting designer*, opera não para uma história, mas sim para milhares<sup>110</sup>. Em termos de definições, Wolfgang Baur (2012) refere que o *setting designer* é aquele que “cria um plano de fundo ou *setting* para jogos de fantasia, que seja rico em detalhes, mas não com escolhas ilimitadas para ambos os jogadores e os mestres de jogo (GMs)”<sup>111</sup>, enquanto responde aos três ingredientes principais necessários: “localização, personagens e conflito”<sup>112</sup>. Em paralelo, o GM vai ser aquele que caminha entre uma história e múltiplas<sup>113</sup>, resultando num *worldbuilding* que escala entre o de um escritor e o de um *setting designer*. Assim sendo, o GM tem a possibilidade criar um mundo capaz de alojar vários enredos, de forma a possibilitar várias aventuras para os seus jogadores; como tem a possibilidade de somente gerar um mundo de um único enredo, à semelhança de muitos escritores<sup>114</sup>. Não obstante, ambos têm um objetivo semelhante, que é o de conferir um mundo interativo, no qual outros podem criar enquanto o vivenciam<sup>115</sup>, mas, acima de tudo, produzir um mundo para se jogar, seja em forma de videojogo ou, o mais comum, como um jogo de tabuleiro de interpretação de personagens como D&D<sup>116</sup>. Mais, o GM e o *setting designer* terão em comum a necessidade de conferir um maior nível de detalhes

---

<sup>110</sup> Cf. COOK, Monte (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.13

<sup>111</sup> “create a background or setting for fantasy gaming, one that provides a rich but not unlimited range of choices to both players and game masters (GMs).” BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.8

<sup>112</sup> “location, character, and conflict.” *idem, ibidem*

<sup>113</sup> Cf. COOK, Monte (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press p.14

<sup>114</sup> Cf. *idem, ibidem*

<sup>115</sup> Clarificando, os jogadores criam em conjunto com o GM ao fazerem escolhas, pois alteram o mundo. O caso do *setting designer* é mais aparente, visto que o intuito principal dos seus mundos será a possível alteração pelos GMs, resultando numa versão única desse mundo.

<sup>116</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.9

ao seu mundo. Por exemplo, quando no ambiente literário um refere uma cidade, esta poderá ser somente uma nota de rodapé de forma a construir de modo orgânico o seu mundo, contudo neste ambiente, esta terá de ser criada com minúcia, visto poder ser visitada por jogadores ou expandida por GMs<sup>117</sup>. Esta constante interatividade, que coloca em causa as decisões do GM e do *designer*, poderão conferir a este ambiente dificuldades acrescidas. Aliás, no caso do GM, estas questões tendem a ser levantadas em tempo real, no qual o GM terá de conseguir criar em pressão o seu mundo, ciente que as escolhas poderão ser gravadas em mentes exteriores à sua. Esta interatividade faz com que certos GM's sejam encorajados a utilizar processos que promovem um *worldbuilding* espontâneo, pois assim permitem que o seu mundo seja reativo, o que possibilita que este se molde para melhor se adaptar aos jogadores e às suas decisões, que por sua vez alteram o enredo e o rumo das aventuras<sup>118</sup>. Em contrapartida, o *setting designer* terá de sedimentar os seus mundos, balançando a finitude do seu mundo com materiais amplos o suficiente para serem utilizados por GMs de qualquer público, enquanto transparece uma identidade própria no seu mundo que o diferencie de outros<sup>119</sup>. Logo, neste ambiente seguir metodologias de *worldbuilding* será mais frequente e o GM tende a ser aconselhado a seguir o método do Particular para o Geral, de forma a poupar recursos, mas também poderá ser debatido o valor do segundo método em campanhas de longa duração<sup>120</sup>.

No entanto, ao contrário do GM, é possível que o *setting designer* não se poderá cingir a uma única metodologia. Por exemplo, Baur (2012) debate que o *designer* não deverá ter uma “abordagem enciclopédica”<sup>121</sup>, o que ocorre no método do Geral para o Particular<sup>122</sup>, mas sim que deverá criar “somente o que é relevante, fornecer o material de utilidade imediata e nada mais”<sup>123</sup>. No entanto, Monte Cook (2012) insiste que um método focado, observado no método do Particular para o Geral, poderá não responder às necessidades do seu público-alvo, constituído de GMs com jogadores inquisidores

---

<sup>117</sup> Cf. COOK, Monte (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.14

<sup>118</sup> Cf. *idem*, p.15

<sup>119</sup> Cf. *idem*, *ibidem*

<sup>120</sup> Cf. PRAMAS, Chris (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.18-19

<sup>121</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.9

<sup>122</sup> Cf. PRAMAS, Chris (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.19

<sup>123</sup> “provide only that which is relevant, to provide the most immediately useful material and nothing else.” BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.9

que necessitam de factos, mapas e imensos detalhes imediatamente<sup>124</sup>. Por conseguinte, propomos que o *setting designer* ganhará com o híbrido metodológico tratado na segunda parte deste capítulo, Metodologias de *Worldbuilding*.

#### v. Atividade Artística

Sendo assim, apresentamos o último ambiente selecionado nesta pesquisa, o *worldbuilding* na atividade artística, usualmente observado na *Concept Art*. Estes *worldbuilders* criam um mundo não por meio de regras, parâmetros ou escrita; mas sim através de um produto visual como a pintura, desenho, foto-manipulação, modelação 3D, ou outra combinação que melhor se adegue ao projeto<sup>125</sup>. Em termos de metodologia, a *concept art* apresenta-se mais variada, visto ser observado uma alteração, tanto consoante o projeto como, possivelmente, pelo método do artista em si. No entanto, uma agravante à identificação do grau de *worldbuilding* e método do *concept artist*, é a sua possível confusão e mescla com a ilustração, não tendo esta, normalmente, preocupações de cariz de *worldbuilding*. A *Concept Art*, partilha um objetivo semelhante à ilustração: o descrever e explicar um conceito, enquanto gera como produto final um produto visual<sup>126</sup>. Para além disso, pode-se considerar que nos dois casos obtém-se uma obra visual de componente imaginativa, em vez de uma reprodução fidedigna do real. No entanto, uma das particularidades que mais diferenciam as duas práticas é que o artista de *concept art* tem de criar o que ainda não foi imaginado<sup>127</sup> e ser capaz de iteração<sup>128</sup>. Por outras palavras, enquanto o ilustrador explicita o que se já encontra discriminado, por exemplo um monstro dito azul num texto, o artista de *concept art* terá de conseguir explorar várias versões desse monstro, tomando em primeiro lugar em consideração as características do *setting* desse mundo, de forma a fornecer vários produtos úteis para o projeto final<sup>129</sup>. Mais, Anthony MacBain (2018)

---

<sup>124</sup> Cf. COOK, Monte (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.14

<sup>125</sup> Cf. NUTSCOMPUTERGRAPHICS; “*Illustration and concept art: what are the differences?*” [Consult. 24 de junho de 2019]. Disponível em: <<https://www.nutscomputergraphics.com/en/illustration-and-concept-art-what-are-the-differences/>>

<sup>126</sup> Cf. *idem*

<sup>127</sup> Cf. *idem*

<sup>128</sup> Cf. FREDIN, Nick (2018) “*What It’s Like to Be A Concept Artist: An Interview With Jake Collinge*” [Consult. 10 de julho de 2019]. Disponível em: <<https://www.cgspectrum.edu.au/blog/what-it-is-like-to-be-a-professional-concept-artist/>>

<sup>129</sup> Cf. WYDRA, Sławek (2017); “*What Is Concept Art?*” [Consult. 24 de junho de 2019]. Disponível em: <<https://www.studiopigeon.com/blog/what-is-concept-art/>>

refere o quão importante é a prática de um “*brainstorming*<sup>130</sup> extensivo”, associado aos referidos “esboços e pesquisas de modo a fornecer aos contadores de histórias e GM’s limitações e rumo<sup>131</sup>”. Assim, invés de uma figuração imediata, é referido antes a exploração visual de uma hipótese, que poderá até abranger conceitos abstratos como sentimentos (um ambiente ameaçador p.ex.); até alcançar um consenso com o *briefing* do projeto<sup>132</sup>. Este *briefing* tanto poderá ser descrições específicas do *design* de todos os elementos da obra<sup>133</sup>, como ideias abstratas focadas para o sentimento a transmitir, conjugadas com um conjunto de peças obrigatórias<sup>134</sup>. Acreditamos que será no balanço entre essas regras e a criatividade do(s) artista(s) que se manifesta o *worldbuilding* artístico. Aliás, Anthony (2018) também alude a essa tensão entre o *briefing*, que no seu caso é regulamentado por uma narrativa, e a criação de um material gráfico original, ao referir que a sua obra terá de simultaneamente “tomar em atenção geologia, tecnologia, linguagem, economia, arte, cultura, história e religião (...)” enquanto cria “uma noção vaga do mundo, sem deixar demasiado em aberto<sup>135,136</sup>. Talvez seja por isso, que um artista de *Concept Art* tende a ter uma metodologia mais delineada que um ilustrador generalizado, onde há uma clara distinção entre a fase de exploração, fase da cor e a fase do produto final<sup>137</sup>, visto que terá de tomar em consideração tantos elementos complexos.

Para além da metodologia, uma característica que consideramos única ao *worldbuilding* dos *concept artists* é que a sua obra poderá não se tratar da representação final do elemento criado, uma vez que outro criativo no projeto poderá continuar a exploração, podendo até resultar num produto final de uma área distinta como, por exemplo, uma

---

<sup>130</sup> Traduzido como “tempestade de ideias”, o processo de *brainstorm* compreende um exercício de criatividade individual ou em grupo, que explora múltiplas ideias, evitando auto-censura, de modo a alcançar resultados originais.

<sup>131</sup> Cf. MACBAIN, Anthony (2018). *Build a World with Concept Art*. ImagineFX Setembro 2018. p.70

<sup>132</sup> Cf. NUTSCOMPUTERGRAPHICS; “*Illustration and concept art: what are the differences?*” [Consult. 24 de junho de 2019]. Disponível em: < <https://www.nutscomputergraphics.com/en/illustration-and-concept-art-what-are-the-differences/> >

<sup>133</sup> Cf. SCHERWINSKI, Klaus; PREIBLER, Luisa (2018). *Create Art for A Gaming Screen*. ImagineFX Novembro 2018. p.76

<sup>134</sup> Cf. RHYSTIC STUDIES; “*The Magic Art of Terese Nielsen*” [Consult. 24 de junho de 2019]. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=uAMR65iqD4A> >

<sup>135</sup> “(...) *taking into account geology, technology, language, economics, art, culture, history and religion. (...) you need to provide enough content through extensive brainstorming, sketching and research to give storytellers or games masters a boundary and direction, but without being so broad as to leave them with too many options.*” MACBAIN, Anthony (2018). *Build a World with Concept Art*. ImagineFX Setembro 2018. p.70

<sup>136</sup> Cf. MACBAIN, Anthony (2018). *Build a World with Concept Art*. ImagineFX Setembro 2018. p.70

<sup>137</sup> Cf. APPIAH, Rinehart (2018). *Concept a Deadly war beast*. ImagineFX Novembro 2018. p.62

atuação filmográfica<sup>138</sup>. Por exemplo no ambiente anterior, quando o mundo criado por um *setting designer* era alterado consideravelmente por um GM, este não perdia o seu cariz de um mundo concluso, visto ser publicado e tratado como produto definitivo apto a alteração<sup>139</sup>. Já no caso da obra do *concept artist* observamos que, independentemente do grau de acabamento, exploração ou adaptabilidade, esta poderá ser somente considerada como uma escada no desenvolvimento do mundo, o que poderá resultar num *worldbuilding* exclusivamente cooperativo.

Aliás, não é incomum, para além de múltiplos artistas trabalharem no mesmo universo como o caso do universo do *Magic the Gathering*<sup>140</sup>, haver situações em que mais do que um artista trabalha na mesma ilustração<sup>141</sup>. Os artistas Luisa Preibler e Klaus Scherwinski, descrevem como as suas competências trabalham em conjunto na ilustração de um quadríptico para a tela de jogos (painel utilizado em jogos de tabuleiro por GM's) para o jogo *The Dark Eye*, e como melhor captar um mundo num instante<sup>142</sup>. Para Klaus, a forma como o seu trabalho de desenho de figura e composição complementa o trabalho de cor e luz de Luisa, diligencia tanto que um se torne um diretor de arte aquando o trabalho do outro, como origina uma nova perspetiva que apanha melhor os detalhes que criam um mundo coeso<sup>143</sup>. Consideramos, que esta necessidade de adaptabilidade a diferentes linguagens é principalmente destacada na área do *concept art*, visto que o *worldbuilder* deste ambiente terá de conseguir adaptar as suas soluções às necessidades de projetos muito diversos na sua carreira, que poderão alternar entre produtos digitais, gráficos ou performativos, tais como videojogos, livros e filmes.

Melhor, na área de cinema e televisão, observamos que a adaptabilidade do *worldbuilder* poderá ser a mais decisiva, principalmente a do *storyboarder*<sup>144</sup>, que é um

---

<sup>138</sup> Cf. FREDIN, Nick (2018) “*What It’s Like to Be A Concept Artist: An Interview With Jake Collinge*” [Consult. 10 de julho de 2019]. Disponível em: < <https://www.egspectrum.edu.au/blog/what-it-is-like-to-be-a-professional-concept-artist/> >

<sup>139</sup> Cf. COOK, Monte (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.14

<sup>140</sup> Cf. ART OF MAGIC: THE GATHERING, “*MtG Artists*” [Consult. 10 de junho de 2019]. Disponível em: <<http://www.artofmtg.com/mtg-artists/>>

<sup>141</sup> Cf. SCHERWINSKI, Klaus; PREIBLER, Luisa (2018). *Create Art for A Gaming Screen*. ImagineFX Novembro 2018. p.74

<sup>142</sup> Cf. SCHERWINSKI, Klaus, (2018). “*Paint art for a dungeon master's screen*” [Consult. 10 de junho de 2019]. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=LR\\_K7ccFMbc&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=LR_K7ccFMbc&feature=youtu.be)>

<sup>143</sup> Cf. SCHERWINSKI, Klaus; PREIBLER, Luisa (2018). *Create Art for A Gaming Screen*. ImagineFX Novembro 2018. p.74

<sup>144</sup> Cf. HART, John (2013). *The Art of the Storyboard: A filmmaker's introduction*. Taylor & Francis. p.3

gênero de artista deste ambiente encarregado de representar o mundo do filme de acordo com o trabalho da sua equipa diversificada. Este *worldbuilder*, descreve o mundo através de “desenhos de conceito<sup>145</sup>”, normalmente esboços e ilustrações fixas às necessidades da narrativa<sup>146</sup>, numa demonstração gráfica “*shot-by-shot*”<sup>147</sup> do enredo, na qual o objetivo será o de auxiliar a pré-visualização do produto filmográfico final<sup>148</sup>. Além do mais, o *storyboarder* terá de ter em consideração a transferência das suas criações para outros criativos do projeto, como o diretor do filme, o diretor de fotografia, o cenógrafo e o figurinista; e como é que as suas obras poderão ser interpretadas e adaptadas por cada um<sup>149</sup>. Ainda por cima, é de salientar a dificuldade particular do *storyboarder* em criar elementos aptos a sair do papel para a realidade, como o ângulo da câmara, a luz e os adereços<sup>150</sup>. Consequentemente, o seu trabalho estará em contacto estrito com os diversos criativos do grupo, de modo a manter os conceitos do universo coerentes, enquanto reconhece particularidades concretas como atenção a questões de orçamento<sup>151</sup>. Isto leva-nos a levantar uma dificuldade na identificação de qual trabalho do *storyboarder* poderá ser considerado *worldbuilding*, pois torna-se fácil confundir qual provém de uma invenção ponderada e original do artista e qual se trata de uma ilustração de algo já discriminado. Mais ainda, Jonh Hart (2013) insiste que o trabalho principal de um *storyboarder* “é dar interpretação e ilustração à espinha visual” de acordo com o que é “solicitado por um diretor em particular”<sup>152</sup>, corroborando a dificuldade em distinguir no trabalho do *storyboarder* o que pode ser considerado análogo à *Concept Art*, e o que se trata de uma Ilustração.

#### a. Aplicação do *worldbuilding* na *concept art*

Posto isto, passamos a explicitar então, o que poderá ser considerado *worldbuilding* no trabalho de um *concept artist*. Primeiro, uma das características que se pode relacionar entre o *concept artist* e o *worldbuilding* será a sua pesquisa extensiva preliminar, de

---

<sup>145</sup> “*Concept Drawings*” HART, John (2013). *The Art of the Storyboard: A filmmaker's introduction*. Taylor & Francis. p.1

<sup>146</sup> Cf. HART, John (2013). *The Art of the Storyboard: A filmmaker's introduction*. Taylor & Francis. p.3

<sup>147</sup> Também conhecido como “*frame-by-frame*”, significa um desenho por cada fotograma do filme. Está claro, que muitas vezes cada desenho compreende um conjunto de fotogramas, mas o significado aqui empregue pretende aludir a um trabalho meticuloso.

<sup>148</sup> *idem* p.1

<sup>149</sup> Cf. *idem* p.3

<sup>150</sup> Cf. *idem, ibidem*

<sup>151</sup> Cf. *Idem, ibidem*

<sup>152</sup> “*The storyboard artist's job is to give cohesion, interpretation and illustration to the visual spine, the "flux of Imagery" that will constitute the screenplay. He or she will render or sketch, when requested by a particular director,(...)*” *idem, ibidem*

modo a gerar “um conjunto de parâmetros credíveis que sirvam para múltiplas histórias<sup>153</sup>”, mantendo um nível de coesão que incorpore corretamente os componentes do mundo criado, como objetos, personagens, cenários, *etc.*<sup>154</sup>. Esta pesquisa preliminar prescreve uma recolha de material visual de referência, como imagens e vídeos<sup>155</sup>, e até o uso de modelos que efetuem replicações teatrais de poses que melhor transmitam o pathos do enredo ou os gestos das personagens exploradas<sup>156</sup>. Idealmente, também será na fase inicial que se explorará as particularidades inéditas dos elementos deste mundo, como objetos mágicos, minerais alienígenas, *etc.*; e como é que estes se demonstrarão de forma coesa<sup>157</sup>. Após esta pesquisa, estas características serão demonstradas tanto em produtos finais como ilustrações promocionais, telas de jogos, cartas, bandas desenhadas, entre outros; como em obras de cariz variável, com intuito principal a visualização do mundo e a consequente tradução para produtos finais. Independentemente do cariz final da obra, a *concept art* terá de conseguir ser intuitiva ao narrar as relações e regras do mundo demonstrado, visto que num produto visual não se poderá explicitar de forma pormenorizada a relação entre os diferentes elementos exibidos, ao contrário de um parágrafo de um livro<sup>158</sup>. Consequentemente, os artistas tendem a incorporar qualidades do mundo que interferem na representação do ambiente da ilustração, como jogos de luz causados por feitiços<sup>159</sup>, minerais de cores alienígenas ou caracterização futurista da população<sup>160</sup>, para comunicar de forma mais imediata de que se trata de um mundo fantasioso. Por exemplo, no caso do uso de feitiços, a sua inclusão na ilustração demonstra qualidades particulares do mundo, como que género de manifestação ou consequências a feitiçaria proporciona, para além de criar precedente para os implementos utilizados, como bastões, na biblioteca visual desse mundo.

---

<sup>153</sup> “To build a world is to create a believable set of parameters for multiple stories to exist” MACBAIN, Anthony (2018). *Build a World with Concept Art*. ImagineFX Setembro 2018. p.70

<sup>154</sup> Cf. APPIAH, Rinehart (2018). *Concept a Deadly war beast*. ImagineFX Novembro 2018. p.64

<sup>155</sup> *idem, ibidem*

<sup>156</sup> Cf. MACBAIN, Anthony (2018). *Build a World with Concept Art*. ImagineFX Setembro 2018. p.72

<sup>157</sup> *idem, ibidem*. p.74

<sup>158</sup> Cf. DEL RIO, Eddie (2018). *Artist Insight: 15 Ways to be a Better Artist*. ImagineFX Setembro 2018. p.84

<sup>159</sup> Cf. SCHERWINSKI, Klaus, (2018). “Paint art for a dungeon master's screen” [Consult. 10 de junho de 2019]. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=LR\\_K7ccFMbc&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=LR_K7ccFMbc&feature=youtu.be)>

<sup>160</sup> Cf. MACBAIN, Anthony (2018). *Build a World with Concept Art*. ImagineFX Setembro 2018. p.70

Como pode ser observado na figura 3, os artistas Luisa Preibler e Klaus Scherwinski, decidiram incorporar na composição do quadríptico que criaram em conjunto um feitiço luminoso, pois o local tratado, ao ser uma masmorra, trazia complicações de visibilidade graças a ser encoberto<sup>161</sup>. Assim, mesmo que através da arquitetura seja observado algumas soluções diferentes para outras fontes de luz, como a zona em ruínas por onde passa a luz do luar ou a saída no topo; o uso do feitiço conseguirá narrar simultaneamente as características dos feiticeiros do mundo do *The Dark Eye*, que utilizam bastões e cujo os feitiços manifestam-se fisicamente sobre a forma de luz; como ilumina a composição.



Fig. 3. Tela de Jogo para *The Dark Eye*, Klaus Scherwinski, e Luisa Preibler, 2018

Para além disso, os artistas também referem que o uso do feitiço “dá mais opções para diferentes tipos de luz”<sup>164</sup>, o que se tornou uma vantagem, pois evita o uso repetido da mesma fonte de luz que, apesar de unificar a paleta luminosa, restringe a originalidade<sup>165</sup>. Por outro lado, outro aspeto interessante neste projeto foi a preocupação dos artistas para criar uma obra apta para um mundo transmédia ao ser criada com a possibilidade de segmentação em quatro partes, visto que em completo será uma tela de jogo e tabuleiro, e dividida será adaptada em quatro capas de fascículos do mesmo universo<sup>166</sup>.

<sup>161</sup> Cf. SCHERWINSKI, Klaus; PREIBLER, Luisa (2018). *Create Art for A Gaming Screen*. ImagineFX Novembro 2018. p.77

<sup>164</sup> “Having the mage cast a light spell makes sense from an in-game point of view and gives us more options for different types of light, too” SCHERWINSKI, Klaus (2018). *Create Art for A Gaming Screen*. ImagineFX Novembro 2018. p.77

<sup>165</sup> Cf. *idem* p.80

<sup>166</sup> Cf. SCHERWINSKI, Klaus, (2018). “Paint art for a dungeon master's screen” [Consult. 10 de junho de 2019]. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=LR\\_K7ccFMbc&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=LR_K7ccFMbc&feature=youtu.be)>



Fig. 4. Ilustração para *Dawn of the Paladin*, Anthony Macbain, 2018

Já no caso do uso de elementos como minerais alienígenas e caracterização futurista das personagens, temos como exemplo na figura 4 uma obra de Anthony Macbain para o universo do *Dawn of the Paladin*. Em contraste, consideramos que a demonstração das particularidades originais deste mundo imaginário na obra, tendem para o sutil, enquanto utilizam antes a estratégia da familiaridade popular. É verdade que o universo do *Dawn of the Paladin* toma características de uma realidade daqui a milhares de anos<sup>165</sup>, o que antevê armas futuristas, naves espaciais e vestuário ficcionais, contudo, de modo a manter um mundo credível, os elementos demonstrados apelam antes ao viável invés do impossível, o que auxilia a manter a suspensão da descrença<sup>166</sup>. A estratégia utilizada pelo *concept artist*, foi a utilização de elementos reais como ruínas Incas e a instalação artística de James Turrell<sup>167</sup>. Ademais, observamos que os poderes sobrenaturais do mundo são pouco evidentes, o que por si poderá dificultar a sua identificação imediata sem conhecimento prévio, mas auxiliar a aceitação por parte do observador, um fator que eleva o nível de credibilidade do mundo.

<sup>165</sup> Cf. MACBAIN, Anthony (2018). *Build a World with Concept Art*. ImagineFX Setembro 2018. p.70

<sup>166</sup> Cf. *idem* p.72

<sup>167</sup> Cf. *Idem, ibidem*



Fig. 5. Desenhos Preliminares de Madrak, Anthony Macbain, 2018

Sendo assim, este mundo “moderno provável”, encontra-se descrito nesta ilustração narrativa, ou seja uma obra que se concentram principalmente “em contar a história através da imagem”<sup>173</sup>; que no caso da Fig.4 trata-se de um encontro entre um mensageiro assustado e a vilã intergaláctica do mundo, Madrak, decorrido numa sala coberta do mineral *ouj*, a substância vermelha utilizada para melhorar e canalizar poderes telepáticos possuídos pela vilã<sup>174</sup>. Evidentemente, a personagem em destaque é Madrak, que devido aos seus poderes telepáticos, demonstra encontrar-se ciente da chegada do mensageiro muito antes de este passar a porta e, como tal, podemos ver que sem se virar, chama-o<sup>175</sup>. Como se trata de uma personagem integral para a ilustração e enredo, antes de começar o artista Anthony Macbain explorou as características de Madrak em esboços preliminares, como os da figura 5. Estes focaram-se na sua conexão em termos da caracterização com a população do mundo, nas suas características físicas, roupa e como transmitir a personalidade específica da vilã<sup>176</sup>. Apesar de ser claro que o artista teve um papel crucial a representar Madrak, o desenvolvimento dessa personagem foi efetuado em contacto direto com outro membro da equipa, o diretor de arte e GM Paul Weil<sup>177</sup>, sendo que, por outro lado, Anthony refere ter tido um papel ativo no *worldbuilding* do mundo, não só na caracterização das personagens<sup>178</sup>.

Voltando à obra da figura 4, poderemos considerar que uma das impressões cruciais será o seu ambiente ameaçador, transmitido tanto pela escolha cromática, como pela

<sup>173</sup> “Now let’s create a narrative illustration of Mandrak! (...) just focusing on telling the story through the image” MACBAIN, Anthony (2018). *Build a World with Concept Art*. ImagineFX Setembro 2018. p.71

<sup>174</sup> Cf. MACBAIN, Anthony (2018). *Build a World with Concept Art*. ImagineFX Setembro 2018. p.70

<sup>175</sup> Cf. *idem, ibidem*

<sup>176</sup> Cf. *idem, ibidem*

<sup>177</sup> Cf. ARTSTATION MAGAZINE (2018). “Triton City Entertainment: Join Dawn of the Paladin – Submit your work” [Consult. 10 de junho de 2019]. Disponível em: < <https://magazine.artstation.com/2018/07/tritoncity/> >

<sup>178</sup> Cf. MACBAIN, Anthony (2018). *Build a World with Concept Art*. ImagineFX Setembro 2018. p.70

caracterização das personagens. O foco central é Mandrak, que nos é apresentada no seu trono de *ouj* numa composição de contra-picado, uma estratégia utilizada de forma a “engrandecer o sujeito”<sup>174</sup>, corroborando a sua relevância e imponência, numa pose simultaneamente ameaçadora e despreocupada. Em contraste, o mensageiro apresenta um estado de espírito “muito assustado com a pessoa que ele veio visitar”, que, tal como o artista refere, nos é maioritariamente comunicado pela sua pose tímida e insegura<sup>175</sup>. Ademais, acreditamos que ao caracterizar o mensageiro de forma anónima, Anthony Macbain transporta o observador para o lugar do mensageiro, uma técnica utilizada em ilustrações narrativas, em que a personagem neutra envolta na ação é utilizada para o espectador “entrar nesse microcosmo de mistério”<sup>176</sup>. Neste caso, o espectador possivelmente se colocará no lugar do mensageiro e juntamente com ele sentir-se-á ameaçado pela personagem imponente. Esta narrativa é melhorada por outro aspeto que consideramos crucial, a composição<sup>177</sup>, pois através dela poder-se-á manipular o olhar do espectador para melhor transmitir a história. Quanto ao mundo, consideramos que serão os aspetos formais da personagem, que se forem bem conseguidos farão ao observador inferir a personalidade da personagem sem ler a história previamente<sup>178</sup>; e as características do cenário que complementarão o *worldbuilding*. Por exemplo, Madrak vive num planeta com níveis inferiores de luz solar, conseqüentemente o seu cabelo e olhos não têm pigmento e a pele é semitransparente, algo que é demonstrado na ilustração pelas veias visíveis na testa<sup>179</sup>. De resto, propomos que o mineral vermelho e as roupas futuristas inferem no observador de que se trata de uma história *sci-fi*, pois aproveita-se de memórias culturais intrínsecas desse âmbito, como o uso de maiô e a inclusão de luzes circulares no teto, que poderão remeter a *ovnis*.

---

<sup>174</sup> Cf. SIKOV, Ed (2010). *Film Studies: An Introduction*. Columbia University Press. p.13

<sup>175</sup> He needs to appear very frightened of the person he's come to visit and it comes through in his sheepish pose” MACBAIN, Anthony (2018). *Build a World with Concept Art*. ImagineFX Setembro 2018. p.75

<sup>176</sup> “The foreground character represents the viewer and the background figures are the mystery and the action. As the viewer, you're forced to walk into that microcosm of mystery.” DEL RIO, Eddie (2018). *Artist Insight: 15 Ways to be a Better Artist*. ImagineFX Setembro 2018. p.84

<sup>177</sup> Cf. BALOU, Patrick (2017). *FXPosé*. ImagineFX Outubro 2017. p.15

<sup>178</sup> Cf. MACBAIN, Anthony (2018). *Build a World with Concept Art*. ImagineFX Setembro 2018. p.70

<sup>179</sup> Cf. *Idem*, p.74

Portanto, consideramos que é possível identificar o processo de *worldbuilding* através de obras complexas como as ilustrações narrativas, contudo um *concept artist* também poderá gerar um mundo sem ter de, necessariamente, efetuar uma obra acabada. Mais, observamos que o *concept artist* poderá ser o único dos *worldbuilders* até agora discutidos, que consegue criar recursos que podem ser reutilizados na sua integra aquando a manifestação do mundo, ou seja, um modelo 3D pode ser utilizado sem alteração em infinitas composições do mesmo mundo. Por exemplo, o artista Eddie del Rio (2018) cria modelos tridimensionais digitalmente, de forma minuciosa para conseguir utiliza-los em qualquer ângulo e posição nas suas ilustrações acabadas do seu mundo<sup>180</sup>. Aliás, este refere que para naves espaciais, veículos, robôs, edifícios com aparência semelhante, arquitetura com ângulos dramáticos, *etc.*, as ferramentas 3D têm a vantagem de criar elementos “mais precisos, com bordas mais nítidas em comparação com os resultados pictóricos do uso de ferramentas 2D padrão<sup>181</sup>”, para além de manterem coesão a nível de proporções e *design* do elemento ao longo de todas as



Fig. 6. Ilustrações de *mechs* de corrida, Eddie del Rio, 2013-2018

<sup>180</sup>Cf. DEL RIO, Eddie (2018). *Artist Insight: 15 Ways to be a Better Artist*. ImagineFX Setembro 2018. p.86

<sup>181</sup>“The art will be more precise, with sharper edges compared to the painterly results from using standard 2D tools.” *idem*, p.86

ilustrações do mesmo universo<sup>182</sup>. No entanto, as ilustrações do artista não aparentam ser 3D, como se pode ver na figura 6, mas antes 2D e tal deve-se à técnica de Eddie del Rio, na qual este utiliza elementos 3D, fotomanipulação e fotomontagem, para criar uma composição que é pintada posteriormente pelo artista num *software bitmap*<sup>183</sup>. Consequentemente, esta técnica poupará tempo ao *concept artist*, visto que poderá recolher todos os elementos fotográficos e 3D que já pertencem à biblioteca do mundo, evitando incoerências enquanto pré-visualiza intuitivamente a composição<sup>184</sup>, podendo então focar-se no que considera mais importante- a narrativa<sup>185</sup>.

Posto isto, a última característica que decidimos evidenciar será o tema mais recorrente do *worldbuilding* na *concept art*, que tende a permear histórias de fantasia, *sci-fi*, distopias ou utopias e, em geral, mundos que são diferentes dos nossos. Esta característica poderá ser considerada comum a todo o *worldbuilding*, pois criar um mundo anteverá mudança aos paradigmas do nosso, contudo neste ambiente, observamos que há uma necessidade particular de comunicar de forma intuitiva o mundo, o que se tornará complicado em universos sem disparidades óbvias do “mundo primário”<sup>186</sup>. No ambiente da literatura, um autor poderá praticar um *worldbuilding* subtil, em que expõe as pequenas reviravoltas que distinguem o universo em questão, mas na *concept art* pequenos detalhes poderão se perder no observador. O mesmo acontece no *setting design*, que beneficia de um foco na ação e do imediato em vez da subtilidade e desenvolvimento lento, como histórias de fundo milenares<sup>187</sup>, sendo que os mundos modernos e análogos ao nosso são casos raros nesse ambiente, visto anteverem um nível reduzido de elementos fantasiosos, o que, por sua vez, minimiza a ação do *setting designer*<sup>188</sup>. Tal é devido a que, a grande maioria das características do mundo encontrar-se-ão implicitamente já construídas na psique da população geral, como por exemplo, uma historia passada em Portugal da atualidade irá ter o seu *worldbuilding*

---

<sup>182</sup>Cf. DEL RIO, Eddie (2018). *Artist Insight: 15 Ways to be a Better Artist*. ImagineFX Setembro 2018. p.86

<sup>183</sup> Cf. *idem, ibidem*

<sup>184</sup> Cf. *Idem*, p.87

<sup>185</sup>Cf. *idem*, p.84

<sup>186</sup> “Mundo primário” é um conceito que foi exposto por Tolkien em 1947 no seu ensaio *On Fairy Stories*, no qual este se refere à coleção de características que um humano geral conhece do seu mundo real, desde as leis científicas empíricas como a gravidade e biologia humana, até à cultura e sociedade na qual este se inserirá.

<sup>187</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.10

<sup>188</sup> Cf. *idem* p.25

inconscientemente criado na mente dos leitores portugueses. Consequentemente, o trabalho do *setting designer* nestes mundos subtis será o de elucidar “todas as implicações das divergências do seu mundo de fantasia em relação à história do mundo real – enquanto estas afetam os jogadores”<sup>189</sup>, tal como calculamos o *concept artist* terá de ponderar como transmitir essas divergências de forma a comunicar, e afetar, os espetadores da sua obra visual. Posto isto, podemos observar uma agremiação entre os *worldbuilders* dos dois ambientes no desenvolvimento do mesmo mundo, visto termos observado equipas compostas por *concept artists* e *setting designers* a trabalhar no mesmo universo, como nos casos de D&D, MTG, jogos de *Star Wars*, *Westeros*, Terra Média, *Dawn of the Paladin*, etc. Ademais, observamos que esta associação também promove a venda de fascículos mostruário do mundo, nos quais o foco será as obras dos *concept artists*, desde exploratórias a acabadas, articuladas a textos elucidativos do *setting* ou bíblias do mundo, como no caso do jogo *Ni no Kuni II*<sup>190</sup>. Interessantemente, como consequência ao mercado emergente destes livros de “*A arte de*”, certos estúdios de *concept art* como o *SixMoreVodka* em Berlin, decidiram criar um jogo de tabuleiro RPG<sup>191</sup> de forma a atrair novos clientes em 2004, o *Degenisis*<sup>192</sup>. Tentando recapitalizar esse investimento em 2018, o estúdio efetuou um *redesign* do jogo e desenvolveu um livro de ficção do mesmo universo, o que mais uma vez prova a aptidão destes ambientes para mundos transmídia. Por outro lado, este *redesign* salientou a promoção dos novos *concept artists* do estúdio, que para além da sua participação, também eram incentivados a partilhar as suas obras nas redes sociais, aproveitando o seu alcance para o projeto e para si mesmos<sup>193</sup>.

Por fim, concluímos que o *worldbuilding* neste ambiente encontra-se menos documentado e, consequentemente, menos perceptível, visto que existirá uma certa facilidade em mesclar a *concept art* geradora de mundos e a *concept art* descritiva de mundos. Os *concept artists* descritivos, que exploramos no caso dos *storyboarders* ou dos *concept artists* que se focam na exploração de *briefings* em detrimento de criação

---

<sup>189</sup> “*is working out all the implications of their fantasy world’s divergence from real world history—as it affects the players.*”

BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press., p.25

<sup>190</sup> Cf. ImagineFX (2018). *The Art of Ni no Kuni II: Revenant Kingdom*. ImagineFX Novembro 2018. p.97

<sup>191</sup> Sigla para jogos de interpretação de papéis.

<sup>192</sup> Cf. DJURDJEVIC, Marko (2018). *Future Shock*. ImagineF Setembro 2018. p.26

<sup>193</sup> Cf. *idem, ibidem*

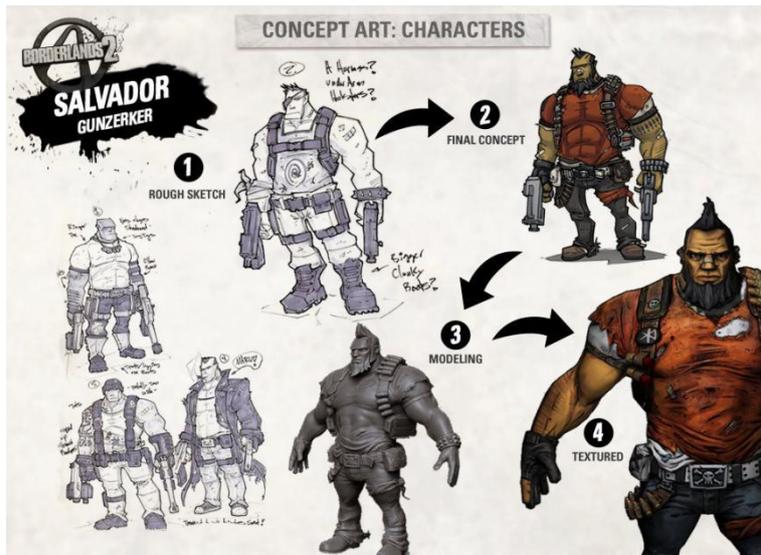


Fig. 7. Evolução da personagem Salvador Gunzerker do jogo Borderlands 2, Gearbox Software, circa 2012

cooperativa, caminham numa linha mais ténue entre o ilustrador e o *worldbuilder*. Enquanto que o *concept artist* gerador de mundo, explora em detalhe o universo e cria também os parâmetros do mundo, tal como *worldbuilders* dos outros ambientes, simplesmente sobre a forma gráfica.

Aliás, serão estes *worldbuilders* os que consideramos que melhor documentam a evolução do seu mundo, pois o fazem de um modo intuitivo e cativante, numa linha de tempo visual clara, que poderá ser composta de esboços, *thumbnails*<sup>194</sup>, explorações a nível formal, gestual e de figurinos, em paralelo com os seus projetos acabados do mundo.

### c) Processos de *Worldbuilding* Cooperativo

Visto que, já exploramos os ambientes que consideramos mais pertinentes, decidimos que não poderíamos evitar referir um processo transversalmente aludido em todos eles, o *worldbuilding* cooperativo.

Caracterizado por processos de construção coletiva, este género de *worldbuilding* apresenta-se desde correspondência *online* e *offline*, fóruns em *websites* especializados ou abrangentes, adaptação de *settings*, exploração de mundos de outros autores, *etc.* Assumimos que um dos principais objetivos deste processo, será o aproveitamento dos recursos fornecidos por outros indivíduos, sejam *worldbuilders* ou leigos, de modo a auxiliar a construção de um mundo dinâmico e complexo. No caso da Terra Média, por exemplo, observamos que o autor debateu a sua obra com a sua comunidade pessoal, tanto em eventos com sociedades de escritores e poetas, por exemplo a *Lovelace Society*,

<sup>194</sup> Técnica de desenho rápido de miniaturas, que poderão ser contornos, manchas em cheio, ou outra combinação, em que o objetivo é a recolha de várias soluções para o conceito de um elemento.

como com os seus amigos, referindo a importância do seu *feedback* no seu processo<sup>195</sup>. Ademais, aquando a publicação do *O Hobbit* foi observado correspondência entre fãs da obra e o autor, que lhe colocavam questões e levantavam erros, que variavam desde à impressão até a lapsos do autor, os quais motivam a Tolkien repensar as qualidades do seu mundo e até corrigir certas qualidades<sup>196</sup>. Mais, essa correspondência dos fãs influenciou a escrita do conjunto de livros posteriores a *O Hobbit* passados no mundo da Terra Média, a trilogia d'*O Senhor dos Anéis*, pois fez o autor responder a questões de *worldbuilding* frequentemente colocadas como tabaco e realeza<sup>197</sup>, que calculamos também ter alterado a sua bíblia de mundo, *O Silmarillion*.

i. *Worldbuilding online*

Atualmente, apesar de ainda ser observado o uso de cartas em casos como o do anteriormente referido George R. R. Martin<sup>198</sup>, o que julgamos ser mais comum para os *worldbuilders* atuais será o uso de fóruns em linha, tais como o *reddit*, ou *websites* como *worldanvil* e *conceptartworld*. Nestas plataformas, poder-se-á obter variadas opiniões e inspirações, muitas vezes imparciais, sem a necessidade de uma comunidade de fãs prévia proveniente de produtos consagrados, como *bestsellers*. Para além disso, estas plataformas online demonstram-se transversalmente benéficas para os *worldbuilders* em qualquer ambiente, como a já referida literatura e o *setting design*, mas, também, na atividade artística. Aliás, é possível observar *websites* que se especializam e incorporam ferramentas para os *worldbuilders* dos três ambientes, especificamente para GM's, *roleplayers*, artistas e autores, de modo a auxiliar tanto o processo criativo autónomo, como o cooperativo ou um híbrido dos dois<sup>199</sup>. Estes *websites* especializados auxiliam os processos cooperativos, ao criarem uma comunidade de indivíduos de diferentes contextos culturais e sociais num volume elevado, como no caso do *worldanvil* que chega até trezentas e cinquenta mil pessoas; sem prejudicar a especialização, visto aliciar maioritariamente a indivíduos com

---

<sup>195</sup> Cf. TOLKIEN, J. R. R. (1938), Carta nº 26, para C.A.Furth, Allen & Unwin, a 24 de Julho de 1938, retirado de *The letters of J. R. R. Tolkien*. GEORGE ALLEN & UNWIN, Londres. p.47

<sup>196</sup> Cf. TOLKIEN, J. R. R. (1947), Carta nº 109, para Senhor Stanley Unwin, a 31 de Julho de 1947, retirado de *The letters of J. R. R. Tolkien*. GEORGE ALLEN & UNWIN, Londres. p.141

<sup>197</sup> Cf. *Idem, ibidem*

<sup>198</sup> Cf. MARTIN, George R. R. "George R. R. Martin: *The World of Ice and Fire (Game of Thrones)*", 92YPlus [Consult. 17 de maio de 2019]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>>

<sup>199</sup> Cf. HOME, "Worldanvil" [Consult. 7 de maio de 2019]. Disponível em: <<https://www.worldanvil.com/>>

interesse genuíno em *worldbuilding*, mesmo que em ambientes distintos<sup>200</sup>. Tal poder-se-á dever a uma promoção focada nos meios nos quais há maior interesse na área, como canais de *youtube* de *worldbuilders*, ou o uso de subscrições pagas como método de filtragem<sup>201</sup>. Assumimos então, que o *worldbuilder* que utilizar este género de *website*, poderá focar o seu processo a um contato coletivo somente com *worldbuilders*. Porém, acreditamos que o *worldbuilding* coletivo não se cingirá somente a interações entre *worldbuilders*.

No caso de *websites* compostos por fóruns, como o *reddit* ou *stackexchange*, as comunidades dos seus departamentos de *worldbuilding* aparentam-se heterogéneas, dado que o mesmo *website* alberga variadas áreas e a mesma conta poderá ser utilizada em todos eles, o que resulta numa comunidade inclusiva<sup>202</sup>. Nestes fóruns, o género de *worldbuilding* cooperativo assemelha-se à correspondência entre fãs e o *worldbuilder*, na medida que várias respostas se encontram direcionadas a só um autor<sup>203</sup>. No entanto, ao contrário do caso observado nas cartas para autores como George R R Martin, o *worldbuilder* que utiliza este método de fóruns, poderá obter, usualmente, respostas direcionadas aos assuntos que escolha, ao contrário de receber comentários variados sobre o seu mundo ou obra<sup>204</sup>. Próprios autores consagrados e outros criadores de conteúdos, utilizam estes fóruns para entrar em contato direto com a sua comunidade, na qual abordam as questões e opiniões em tempo real<sup>205</sup>. Posto isto, o *worldbuilder* torna-se o mediador da interação neste método, em reverso do reativo a comentários exteriores. Ademais, colocamos que uma das vantagens, em detrimento de ferramentas e especialização, será a facilidade de uso, o alcance da rede social e a rapidez de resposta, visto que nestes fóruns a troca de ideias à distância ocorre praticamente em tempo real. Sendo assim, expomos que a *internet*, e principalmente estes *websites* mais correntes e

---

<sup>200</sup> Cf. HOME, “*Worldanvil*” [Consult. 7 de maio de 2019]. Disponível em: <<https://www.worldanvil.com/>>

<sup>201</sup> Cf. PRICING, “*Worldanvil*” [Consult. 7 de maio de 2019]. Disponível em: <<https://www.worldanvil.com/>>

<sup>202</sup> Cf. STACKEXCHANGE, “*Worldbuilding*” [Consult. 24 de maio de 2019]. Disponível em: <<https://worldbuilding.stackexchange.com/>>

<sup>203</sup> Nestes websites, um *worldbuilder* partilha num *post* um comentário, questão, entre outros, que por sua vez despoleta uma partilha entre todos os usuários do *website*, que poderão responder de acordo com o seu interesse.

<sup>204</sup> Nas cartas recebidas pelos autores, o conteúdo era determinado pelo interesse do fã em particular de um assunto, e não mediado pelo autor.

<sup>205</sup> Por exemplo, George R. R. Martin respondeu a dez perguntas levantadas da categoria do seu livro no *reddit* em 2012, como poderá ser observado no seguinte link:

<[https://www.reddit.com/r/asoiaf/comments/ox8vg/spoilers\\_all\\_books\\_george\\_rr\\_martin\\_responds\\_to/](https://www.reddit.com/r/asoiaf/comments/ox8vg/spoilers_all_books_george_rr_martin_responds_to/)>

inclusivos, tornaram-se uma medida de difusão da prática de *worldbuilding* na mente coletiva, havendo até *websites* com o único intuito ser um repositório de recursos *online* do tema. *Worldbuilding Resources* criado por Kenneth Jorgensen, por exemplo, cataloga vários sítios da *Internet* que auxiliam o processo em diversos ambientes<sup>206</sup>. Em contraste, o *website conceptartworld* é direcionado, nitidamente, para os artistas, ao colocar artigos que auxiliam o *worldbuilding* no ambiente artístico, desenvolvendo práticas de *Concept Art*<sup>207</sup>.

vi. Worldbuilding por base de um produto licenciado

Já num espectro contrário, apresentamos o caso em que se cria antes com um membro “fantasma” em vez de uma comunidade à distância, ou seja, a construção de um mundo com base num já criado pelo seu autor original e sem contato direto com o mesmo, mas antes com a companhia que o licencia<sup>208</sup>. Neste caso, o *worldbuilder* trabalha legalmente com a companhia licenciante, com o intuito de criar um produto novo dentro do mesmo universo, como por exemplo, um videogame baseado em *Westeros* de George R. R. Martin<sup>209</sup>. Em contraste com os processos anteriores, este processo cooperativo encadeia-se num caminho complicado e restrito, pois terá de balançar logísticas da nova adaptação, tais como traduzir um mundo imaginário para uma adaptação televisiva; atendendo à supervisão dos licenciantes, enquanto respeita as regras e paradigmas impostos pelo criador original, sem perder a oportunidade de acrescentar um mundo pertinente para o universo<sup>210</sup>. Assim, em vez de o *worldbuilder* utilizar o contato com outros como método de alargar os seus horizontes, observamos que neste caso, o contato diminui o seu alcance criativo, graças ao nível de mediação. Aliás, Mike Selinker (2012) refere a dificuldade que ocorre entre o criativo e a companhia quando este tenta criar segundo as regras impostas, insistindo que “às vezes, o licenciante quer o seu trabalho” e, em detrimento dos desejos da companhia, frequentemente esquece a

---

<sup>206</sup> Cf. JORGENSEN, Kenneth; “*Worldbuilding Resources*” [Consult. 24 de maio de 2019]. Disponível em:

<<https://kennethjorgensen.com/worldbuilding/resources/>>

<sup>207</sup> Cf. HOME, “*Conceptartworld*” [Consult. 24 de maio de 2019]. Disponível em: <<http://conceptartworld.com/>>

<sup>208</sup> Cf. SILVERSTEIN, Janna (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.102

<sup>209</sup> Cf. *Idem, ibidem*

<sup>210</sup> Cf. *Idem*, p.106

experiência de trabalho do criativo<sup>211</sup>, experiência essa necessária e requerida por parte das companhias, que procuram os melhores criativos nas áreas que não dominam, para criarem produtos que elevem a franquia do universo<sup>212</sup>. Conseqüentemente, o principal objetivo do *worldbuilder* nesta situação será conseguir dominar corretamente os paradigmas desse mundo, de modo a oferecer um mundo coerente e vivo, para além de um produto profissional. Portanto, não cabe a este novo autor simplesmente fazer a melhor adaptação, seja essa em qualquer meio, mas sim entender o mundo que está a adaptar. Uma das primeiras estratégias referida, é o requerimento da bíblia do mundo, de modo a melhor entender todos os pontos que nem os fãs ávidos teriam acesso<sup>213</sup>, pois são como os alicerces de um edifício, que suportam impercetivelmente. No entanto, segundo Keith R. A. DeCandido (2012), a maioria das vezes não existe bíblia do mundo e, quando existe, é deficiente<sup>214</sup>. DeCandido também acrescenta, que os limites do mundo são determinados muitas vezes pelo o que a companhia aceita e que a meta “é expandir a base de conforto com tudo o que se poderá imaginar encaixar”<sup>215</sup>. Logo, sem a existência de uma bíblia e com as limitações impostas, o correto será imergir em todas as representações do mundo até então criadas, de modo a melhor compreender como adaptar e melhorar o mundo em questão<sup>216</sup>. Os melhores universos para tal serão os transmídia, pois calculamos serem os que melhor se adaptam a novos ambientes, como também, tal como Jenna Silverstein (2012) indica, são os que “estão cheios de território para expansão (enquanto) fornece ao criativo uma grande liberdade e incontáveis possibilidades”<sup>217</sup>. Uma franquia notória pelas suas adaptações e qualidade transmídia é a do Universo Marvel, na qual a existência de realidades alternativas fornecerá a

---

<sup>211</sup> “Sometimes, your licensor wants your job,” (...) “The licensor that wants to design your game for you conveniently forgets that you’ve had years of training to get good at what you do. They have not. But since they approve everything, they have this human nature thing of liking what they come up with. The trick is to not be surprised about it, and not get mad about it. But you have to stand your ground. Your job is to give the licensing company what they want, not your licensing contact what they want.”

SELINKER, Mike (2012). IN: *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.105

<sup>212</sup> Cf. SILVERSTEIN, Janna (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.103

<sup>213</sup> Cf. *idem*, *ibidem*

<sup>214</sup> Cf. DECANDIDO, Keith R. A. (2012). IN: *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.103

<sup>215</sup> “The goal, then, is to expand their comfort base with everything that you can imagine fitting into that box.” DECANDIDO, Keith R. A. (2012). IN: *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.103

<sup>216</sup> Cf. *Idem*, p.105

<sup>217</sup> “and are full of territory for expansion without encountering the kind of dangers we’re discussing. Such enormous scope provides the creative with great freedom and tons of possibilities” SILVERSTEIN, Janna (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.105

possibilidade de personagens e localidades serem reestruturadas de uma forma mais livre, simplesmente de acordo com as regras fundamentais do elemento, que admitimos cada vez mais reduzidas, como é o caso de, por exemplo, o Thor, um deus de aparência humana, que herdou os seus poderes do seu nascimento, perde-los a favor de Jane Foster, uma mulher com cancro proveniente do planeta terra<sup>218</sup>. Acreditamos que este universo favorece o processo criativo do *worldbuilder* nesta situação, pois este poderá explorar novas qualidades inéditas do mundo, com uma base rica em elementos e reduzidas limitações.

Ademais, de acordo com Selinker a Marvel:

“é uma empresa que entende completamente que as suas personagens se expressam em centenas de formas diferentes, e que cada formato terá necessidades diferentes. Eles também têm, de longe, o ambiente mais rico alguma vez criado... Na *marvel.com*, posso ler dez mil bandas desenhadas por unicamente uma taxa de assinatura de 60 dólares... Pode-se mergulhar no mundo porque eles tornam o mundo disponível.”<sup>219</sup>

Portanto, determinamos tornar-se mais fácil adaptar um mundo, no qual se pode submergir facilmente no seu universo. Contudo, também poderá existir uma consequência adversa nestas franquias céleres, a resposta dos fãs à adaptação. Num universo tão prolífero, conhecido por investir nos fãs tornarem-se especialistas e devotos, quando há uma mudança radical, a resposta tende a ser negativa, como pôde ser observado no caso da transição do Thor para Jane Foster<sup>220</sup>. Calculamos que essa condicionante coloque pressão ou desconforto no *worldbuilder* e, que por seu lado, se torne numa nova caixa, neste caso imposta pela comunidade invés de pela companhia. Por outro lado, quando o próprio *worldbuilder* é um fã, poderá cair no erro de criar um produto inferior ao deixar-se afetar pelo seu fanatismo, em prole de profissionalismo, criando antes o que é chamado na área como *fanfiction*, que pode ser traduzido como ficção de fã. Silverstein, refere essa possibilidade como um dos maiores perigos da

---

<sup>218</sup> Cf. MARVEL; “*The Mighty Thor Jane Foster*” [Consult. 06 de Agosto de 2019]. Disponível em:

<<https://www.marvel.com/characters/jane-foster>>

<sup>219</sup> “*That’s a company that completely understands that its characters express themselves in hundreds of different formats, and that each format has different needs. They also have by far the richest environment ever created...On marvel.com, I can read ten thousand comic books for a single subscription fee of \$60... You can immerse yourself in the world because they make the world available to you.*” SELINKER, Mike (2012). IN: *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.105

<sup>220</sup> Cf. COMIC DRAKE; “*The Female Thor Controversy!*” [Consult. 06 de Agosto de 2019]. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=ZBqK6DgkBjE>>

imersão no universo a ser criado, pois é uma condição difícil de gerir, na qual a capacidade de sintetizar e distanciar, é equiparada à pesquisa<sup>221</sup>. Aliás, consideramos que não é incomum um fã decidir construir tomando por base um mundo que admira, num exercício lúdico, que poderá até ser benéfico como treino. Contudo, tal como Silverstein insiste, a possibilidade de que esse mundo seja recebido pela companhia licenciante é ínfima<sup>222</sup>. Mais, as companhias tendem a recusar estes donativos, devido à grande complexidade deste género de processo, tanto em termos de *worldbuilding*, como de adaptação<sup>223</sup>. Isto não quer dizer que o *worldbuilder* deva então vender a sua adaptação sem comunicar com a companhia. Ao vender um produto com base de um mundo proveniente de um artigo licenciado, o autor estará a cometer um crime, logo somente em ambientes amadores e sem fins lucrativos é que esse seria bem recebido<sup>224</sup>. Não obstante, a prática de criação por parte de fãs não é de todo desencorajada, visto que acaba por aumentar o alcance do universo de forma inócua, beneficiando a companhia<sup>225</sup>.

vii. Worldbuilding por base de mundos gerados por *setting designers*

Um bom exemplo para adaptação por parte de *worldbuilders* fãs, que poderá criar uma remuneração sem problemas legais aparentes, é a apropriação de mundos publicados pelos *setting designers* por parte de outros *worldbuilders* como GM's. Como já foi explicitado, estes mundos foram gerados com o intuito de serem adaptados e, como tal, servem como uma base que auxilia e permite tal mudança<sup>226</sup>. Posto isto, é possível para um GM que utilizou, parcialmente ou na sua totalidade, o mundo criado por um *setting designer*, receber remuneração pelos seus serviços como *worldbuilder* e GM, principalmente se utilizar sistemas como o D&D<sup>227</sup>. Aliás, o mercado de apropriação de

---

<sup>221</sup> Cf. SILVERSTEIN, Janna (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.104-105

<sup>222</sup> Cf. *idem*, p.102

<sup>223</sup> Cf. *idem* p.104

<sup>224</sup> Cf. *Idem*, p.102

<sup>225</sup> Cf. *Idem*, *ibidem*

<sup>226</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.8-9

<sup>227</sup> Tal como se pode ler na entrevista do VICE a um DM profissional, existe mercado para *worldbuilders* que demonstram o seu mundo sobre a forma de histórias, mapas e desafios, que foram inspirados pelas campanhas, mundos e elementos criados pelos *setting designers* da companhia *Wizards of the Coast*. Referência da entrevista e *websites* de exemplo, todos disponíveis a 08/08/19: <[https://www.vice.com/en\\_us/article/pa3a5g/dungeons-and-dragons-stranger-things-dungeon-master-for-hire](https://www.vice.com/en_us/article/pa3a5g/dungeons-and-dragons-stranger-things-dungeon-master-for-hire)>; <<https://louisvilledungeonmaster.com/>>; <<https://dungeonmaster4hire.com/info>>

material de *Dungeons & Dragons* e semelhantes, como *Pathfinder*, poderá ser bastante amplo<sup>228</sup>. Por exemplo, artistas cartógrafos poderão criar mapas para campanhas previamente publicadas em livros de D&D, campanhas estas formuladas por *setting designers* que construíram o mundo e a sua narrativa, e vende-los no seu *website*, havendo até quem tenha um *patreon*<sup>229</sup> à base deste modelo comercial<sup>230</sup>. Existirá também benefícios para negócios, como lojas especializadas que vendem os jogos ou cafés que os fornecem, ao terem GM's profissionais a hospedar jogos nas instalações, que poderão pela sua vez dinamizar as suas vendas ao apelarem a jogadores a visitar<sup>231</sup>. No entanto, apesar de utilizar como base trabalho protegido por direitos de autor, estas práticas tendem a ser ignoradas. Talvez seja porque o impacto destes criadores seja diminuto no grande mercado destas companhias, pois é possível observar nas redes sociais e em *websites* de venda amadora, criadores a obter remuneração através da venda de obras baseadas em grandes franquias, o que tecnicamente seria considerado ilegal.

Por outro lado, quando um artista demonstra um mundo numa ilustração narrativa adaptado de um pré-concebido por um *setting designer*, aparentemente não comete uma ilegalidade, pois o produto preferentemente protegido por direitos autorais é o sistema de jogo e os seus elementos, tais como o monstro *beholder*, e não o mundo criado pelo *setting designer*. Isto porque, de acordo com o que observamos, o modelo comercial de jogos como o D&D, aproveita as criações de fãs para divulgar de forma orgânica o seu produto, ganhando tração com a representação destes mundos adaptados nas redes sociais, filmes, series, *etc.*<sup>232</sup>; visto apontar que qualquer um poderá criar o seu, desde

---

<sup>228</sup> Cf. ALIMURUNG, Gendy; “*How Dungeons & Dragons somehow became more popular than ever*” [Consult. 08 de Agosto de 2019]. Disponível em: < [https://www.washingtonpost.com/entertainment/how-dungeons-and-dragons-somehow-became-more-popular-than-ever/2019/04/18/fc226f56-5f8f-11e9-9412-daf3d2e67c6d\\_story.html?noredirect=on](https://www.washingtonpost.com/entertainment/how-dungeons-and-dragons-somehow-became-more-popular-than-ever/2019/04/18/fc226f56-5f8f-11e9-9412-daf3d2e67c6d_story.html?noredirect=on) >

<sup>229</sup> O *Patreon* é um *website* no qual indivíduos, normalmente criadores de conteúdos como artistas ou *youtubers*, poderão receber remuneração pelos seus produtos, sobre a forma de mensalidades. O intuito deste *website* é mimetizar a cultura dos mecenas do renascimento, na qual admiradores de um artista contribuíam para a sua subsistência, de modo a que este pudesse continuar a sua atividade, invés de encomendarem. Da mesma forma, os *patrons* não recebem obras personalizadas, mas sim apoiam o artista, podendo beneficiar de recompensas como, por exemplo, orientar o artista num rumo que lhe aprece.

<sup>230</sup> No *Patreon* existem vários autores com variado nível de sucesso, como pode ser observado nos seguintes links disponíveis a 08/08/19: < <https://www.patreon.com/2minutetabletop> > ; < <https://www.patreon.com/legendkeeper> > ; < <https://www.patreon.com/afternoonmaps> >.

<sup>231</sup> Cf. ALIMURUNG, Gendy; “*How Dungeons & Dragons somehow became more popular than ever*” [Consult. 08 de Agosto de 2019]. Disponível em: < [https://www.washingtonpost.com/entertainment/how-dungeons-and-dragons-somehow-became-more-popular-than-ever/2019/04/18/fc226f56-5f8f-11e9-9412-daf3d2e67c6d\\_story.html?noredirect=on](https://www.washingtonpost.com/entertainment/how-dungeons-and-dragons-somehow-became-more-popular-than-ever/2019/04/18/fc226f56-5f8f-11e9-9412-daf3d2e67c6d_story.html?noredirect=on) >

<sup>232</sup> Cf. ARMSTRONG, Neil (2019); “*No more nerds: how Dungeons & Dragons finally became cool*” [Consult. 08 de Agosto de 2019]. Disponível em: < <https://www.theguardian.com/games/2019/jul/13/no-more-nerds-how-dungeons-dragons-became-cool-stranger-things-game-of-thrones> >

que tenha a *Dungeons Master's Guide*. Há cada vez mais possibilidades de um *worldbuilder* neste mercado conseguir encontrar uma comunidade e, também, remuneração se oferecer um produto com procura<sup>233</sup>.

De qualquer forma, independentemente da remuneração, a relação colaborativa entre o GM e o *setting designer* poderá ser considerada simples, o GM adaptará o mundo e as aventuras criadas pelo *setting designer*, criando o seu com uma base bem fundamentada e, normalmente, com regras que auxiliam a sua adaptação. Por exemplo, no livro da aventura em *Sword Coast*, um *setting* de *D&D* criado pela *Wizards of the Coast* e *Green Ronin Publishing*, o GM poderá aprender praticamente tudo sobre esse *setting*, pois o livro expõe desde a geografia das áreas, a sua subsequente cultura e política, para além de como é que as diferentes classes de jogo poderão alterar a rendição de qualquer mundo<sup>234</sup>. Ademais, existem indicações encontradas no livro que antevêm especificamente o caso de quem utiliza o *setting* para um mundo pré-existente, neste caso baseado noutros *settings*<sup>235</sup>, mas poderão ser usadas em universos originais do GM. Mesmo assim, o intuito aparente neste livro é dar a conhecer o *setting* que poderá simplesmente ser utilizado em contexto de jogo e não adaptado<sup>236</sup>. Naturalmente, assumimos que o GM que não altera, ou aproveita, elementos do *setting* não poderá ser considerado um *worldbuilder*, visto que estará somente a usufruir do mundo em contexto do jogo, não pretendendo criar o seu. Todavia, já consideraríamos um GM como tal, quando este utiliza um ou vários *settings*, mesmo com mínima alteração, desde que crie o seu. Por outro lado, concluimos que o processo de *worldbuilding* será auxiliado no contexto de jogos de tabuleiro, como *D&D*, pois ao fornecer vários livros de *settings* profissionais<sup>237</sup>, para além dos amadores encontrados *online*<sup>238</sup>, catalisa de forma evidente a criação original, de forma colaborativa. Mais, propomos que um *worldbuilder*, de qualquer ambiente, poderá se inspirar nos conceitos encontrados nestes

---

<sup>233</sup> Cf. ALIMURUNG, Gendy(2019); “*How Dungeons & Dragons somehow became more popular than ever*” [Consult. 08 de Agosto de 2019]. Disponível em: < [https://www.washingtonpost.com/entertainment/how-dungeons-and-dragons-somehow-became-more-popular-than-ever/2019/04/18/fc226f56-5f8f-11e9-9412-daf3d2e67c6d\\_story.html?noredirect=on](https://www.washingtonpost.com/entertainment/how-dungeons-and-dragons-somehow-became-more-popular-than-ever/2019/04/18/fc226f56-5f8f-11e9-9412-daf3d2e67c6d_story.html?noredirect=on) >

<sup>234</sup> Cf. KENSON, Steve- *Lead Designer* (2015); *Sword Coast Adventurer's Guide*; *Wizards of the Coast*, *Green Ronin Publishing* p.3

<sup>235</sup> Cf. *Idem*, p.155-157

<sup>236</sup> Cf. *Idem*, p. 7-118; *Sidebars*

<sup>237</sup> Cf. DND BEYOND; “*Sources*” [Consult. 08 de Agosto de 2019]. Disponível em: <<https://www.dndbeyond.com/sources> >

<sup>238</sup> Cf. MERRIC'S MUSINGS; “*The Great List of Dungeons & Dragons 5E Adventures*” [Consult. 08 de Agosto de 2019]. Disponível em: < <https://merricb.com/the-great-list-of-dd-5e-adventures/> >

livros de *settings*, mesmo que não interaja diretamente com uma comunidade, o criador original ou tenha interesse no jogo para qual foi criado.

Posto isto, para terminar, expomos o caso de os jogadores poderem criar cooperativamente com o GM, e, de forma indireta com o *setting designer*. Estes, apesar de ocuparem um lugar na matriz do jogo que não anteverá a criação do mundo com o qual interagem, poderão ler os fascículos de vários *settings* e sugerir ao GM elementos para o mundo. Aliás, os jogadores poderão interagir com o GM sem qualquer inspiração que não a sua e, independentemente da origem, poderá ser essa interação que tornará o mundo mais real para eles<sup>239</sup>. Mais, Monte Cook (2012) insiste que o GM terá vantagens em incluir os jogadores no processo de criação, desde poupança de recursos a inspiração<sup>240</sup>. Sendo assim, é sugerido por Cook aos GM's responsabilizar cada jogador, para além da criação de todo o enredo e características que provêm da sua personagem, o desenvolvimento da região de onde vem, que poderá incluir a sua cultura, geografia, população, *etc*<sup>241</sup>. No fim, todas as submissões serão curadas pelo GM, que as adaptará ao seu mundo pré-existente, tendo o cuidado de manter estas reconhecíveis para o jogador, o que contribui para a suspensão da descrença.

Em síntese, poderemos deduzir que uma interação presencial entre o *worldbuilder* e uma comunidade não será necessária para obter *feedback* vantajoso para o seu processo, visto que há a possibilidade de este interagir em tempo real em diversas plataformas em linha praticamente em tempo real. Em alternativa, poderá aceitar a contribuição de colegas de jogo investidos no seu mundo, ou até interagir com a sua comunidade mais próxima. No entanto, também observamos casos nos quais o *worldbuilder* nem sequer interage diretamente com um outro indivíduo, mas sim com um produto, que poderá variar desde uma franquia transmédia, como o universo da Marvel, a um *setting* publicado em contexto de jogo. No primeiro caso, concluímos que o quão mais disponíveis se encontrarem as expressões do universo, mais facilmente o *worldbuilder* conseguirá se inspirar ou adaptar o material de origem. Enquanto no segundo, aferimos que nem é necessário um mundo familiar para auxiliar o processo, basta um *setting* bem fundamentado. Portanto, poderemos concluir, que qualquer interação entre o

---

<sup>239</sup> Cf. COOK, Monte (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.16

<sup>240</sup> Cf. *idem, ibidem*

<sup>241</sup> Cf. *idem*, p.15

*worldbuilder* e um estímulo exterior em muito favorecerá o seu mundo, independentemente da sua origem.

Não obstante, outra conclusão análoga mas separada a que chegamos foi a de que o processo de *worldbuilding* se anda a tornar mais comum, visto existir cada vez mais produtos e fóruns sobre o processo, para além das aberturas observadas no mercado profissional para *worldbuilders*, que juntamente com as menções *online* da prática, poderão demonstrar um aumento da sua popularidade.

#### d) Suspensão Voluntária da Descrença e a Fantasia

Atualmente, a suspensão voluntária da descrença e a fantasia poderão ser consideradas duas partes de uma relação de simbiose<sup>242</sup>, visto que sem ocorrer uma credulidade voluntária na presença de fantasia, esta dificilmente existirá num mundo factual e científico; enquanto o próprio processo deste ato voluntário mais facilmente será observado na presença de elementos imaginários, como a fantasia. Ou seja, usualmente não se poderá suspender a crença de algo que é factual, tal como um elemento fantasioso beneficiará com que se acredite nessa “mentira”. No entanto, nem toda a fantasia anteverá que não se acredite nela como real.

Sendo assim, poder-se-á associar a génese do conceito de fantasia aos primórdios da transmissão oral na pré-história, em que possivelmente ocorreria relatos e mitos fantasiosos, que na altura supostamente poderiam ser percecionados como credíveis<sup>243</sup>. Não obstante, consideramos que até ao século XVIII, para além de suposições, alguém dificilmente identificará com precisão quando é que alguns destes elementos imaginários seriam cridos em vez de considerados como metáforas, alegorias, etc. Por exemplo, numa das obras gregas que sobreviveram até hoje, a Odisseia de Homero, encontra-se menções de elementos fantasiosos como um gigante ciclope imortal, ninfas, sacos que contêm todos os ventos menos o do oeste e conversas com espíritos<sup>244</sup>. Todavia, esses elementos provavelmente não teriam sido percecionados, pelo menos por

---

<sup>242</sup> Simbiose é uma associação recíproca de dois, ou mais, organismos diferentes, que lhes traz benefícios. Neste caso, coloco a metáfora que a Fantasia recebe grande benefício do ato voluntário de suspender a descrença e, que por sua vez, este fenómeno ganhará maior relevância e compreensão quando associado a mundos imaginários, como os de fantasia.

<sup>243</sup> Cf. DOZOIS, Gardner (2014). *Modern Classics of Fantasy*. St. Martin's Press, prefácio I

<sup>244</sup> Cf. HOMERO. *Odisseia*.

os mais literatos, como elementos fidedignos, mas sim como fantasia<sup>245</sup>. Mesmo assim, ainda encontramos a tradição de associar a fantasia a algo plausível, ou até mesmo factual, durante vários séculos, observado nos vários contos de fada sobreviventes na mente popular, tal como os mitos cantados e escritos, que avisavam de cautela por monstros, ensinavam costumes contra fadas e propagavam outras superstições<sup>246</sup>. Muitas destas histórias agora de fantasia, poderiam outrora ser justificações para aquilo que ainda era injustificável.

Posto isto, segundo Dozois (2014), poder-se-á apontar o fim do século XVIII como a génese de obras análogas à literatura moderna de fantasia, que tomavam a forma de histórias góticas de fantasmas e, só mais tarde, já por volta do meio do século XIX, é que escritores como William Morris e George MacDonald irão associar tradições folclóricas e expandi-las em mundos de fantasia<sup>247</sup>. Mais, no caso de William Morris, o autor não cria o seu mundo primeiramente, mas sim começa por recontar mitos gregos no seu poema épico *The Earthly Paradise*<sup>248,249</sup>, aos quais associa também elementos escandinavos<sup>250</sup>, que já tinha explorado nos seus romances iniciais<sup>251</sup>. Só será quase trinta anos depois, que Morris publica o seu romance de fantasia *The Well at the World's End*<sup>252</sup> em 1896, o tal em que se poderá observar os elementos de uma narrativa análoga às que associamos decorridas num mundo de fantasia, tais como o herói, neste caso Ralph, e as suas aventuras compostas de cavaleiros, senhoras e vilões, que concluem com o herói e a sua companheira com vida eterna. Contudo, é pertinente referir, que consideramos os elementos fantasiosos desta obra frequentemente como reduções e simplificações, tais como o conceito da donzela indefesa, que é revisitado várias vezes, até pela mesma personagem, como a *Lady of Abundance* que é raptada duas vezes e Ursula, a companheira de Ralph, que é raptada primeiro e atacada por um urso mais tarde. Para além disso, também interpretamos que a coerência da obra não

---

<sup>245</sup> Cf. DOZOIS, Gardner (2014). *Modern Classics of Fantasy*. St. Martin's Press, prefácio I

<sup>246</sup> Cf. *idem* prefácio I-II

<sup>247</sup> Cf. *Idem, ibidem*

<sup>248</sup> Em tradução livre, *Paraíso Terreno*.

<sup>249</sup> Cf. HODGSON, Amanda (2011). *The Romances of William Morris*. Cambridge University Press, p.51

<sup>250</sup> Cf. LITZENBERG, Karl "The Earthly Paradise: Unpublished Tales. Supplementary Materials:", William Morris Archive [Consult. 19 de Setembro de 2019]. Disponível em: < <http://morrisedition.lib.uiowa.edu/unpubtalessupplewanhild.html> >

<sup>251</sup> Cf. HODGSON, Amanda (2011). *The Romances of William Morris*. Cambridge University Press, p.26

<sup>252</sup> Em tradução livre, *O Poço no Fim do Mundo*.

pretende pedir ao leitor que suspenda a sua descrença voluntariamente, pois o enredo em muitas vezes não se justifica a si próprio, havendo vilões a serem destronados sem explicação. Consequentemente, assumimos que possivelmente a razão para esta história balançar a complexidade de escrita e referências arcaicas, com a simplicidade de enredo e o emprego de clichés, dever-se-á à vontade de expandir a tradição oral do folclore, enquanto se criava uma nova forma literária.

Então, quando é que se poderá associar a Fantasia a mundos credíveis? Mesmo tendo obras como as de William Morris, observamos que os mundos de fantasia demonstram uma evolução mais lenta, tanto em notoriedade e aceitação cultural, como em fundamentação. Tal como George R. R. Martin refere, salvo admissíveis raras exceções, o conhecimento geral é de que à priori de Tolkien, as narrativas fantasiosas estavam delineadas de acordo com os elementos folclóricos, tal como as obras de William Morris, em que nestes contos de fadas as personagens eram arquétipos, como a princesa, o herói, o vilão vizir, *etc*<sup>253</sup>. Talvez a razão para tal, se possa encontrar na perceção geral da sociedade sobre histórias de fantasia após a I Guerra Mundial, que tal como Dozois (2014) referiu, começou a catalogar estas histórias como antiquadas, pouco progressistas e socialmente irresponsáveis, pois continham ideais “anti-modernos”, que desviavam a atenção do “mundo real”<sup>254</sup>. Em contrapartida, a ficção científica, um estilo afim da fantasia no qual há antes um foco em elementos futuristas em vez de medievais, foi considerada parcialmente isenta do mesmo escrutínio, visto promover pensamentos do “futuro” de uma forma didática, auxiliando o pensamento moderno e racional<sup>255</sup>. Para além disso, também era expectado que esse género de literatura fosse uma escada para as obras literárias “consagradas”, sendo aludido por Dozois que estas obras teriam na altura como público-alvo crianças e jovens adultos<sup>256</sup>. Relembramos, que Tolkien iniciou a publicação dos seus romances passados no seu mundo previamente criado<sup>257</sup> - a Terra Média - com *O Hobbit*, uma obra direccionada para

---

<sup>253</sup>Cf. MARTIN, George R. R. “George R. R. Martin: *The World of Ice and Fire (Game of Thrones)*”, 92YPlus [Consult. 17 de maio de 2019]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>>

<sup>254</sup> Cf. DOZOIS, Gardner (2014). *Modern Classics of Fantasy*. St. Martin's Press, prefácio p.II

<sup>255</sup> Cf. *Idem, ibidem*

<sup>256</sup>Cf. *idem, ibidem*

<sup>257</sup>Cf. BUTLER, Catherine (2013). *Tolkien and Worldbuilding*. Ensaio retirado de *J. R. R. Tolkien (New Casebooks)* Palgrave. p.3

crianças<sup>258</sup>, para a qual simplificou elementos do seu mundo para uma mais fácil compreensão<sup>259</sup>. Também poderíamos considerar, que nessa altura talvez tivesse sido mais fácil começar por publicar obras para o público-alvo já aceite, mas também aceitamos que tenha simplesmente sido a vontade do autor. De qualquer modo, a trilogia seguinte - *O Senhor dos Anéis* - certamente provará que até na “preconceituosa década dos anos 50<sup>260</sup>” um conjunto de obras de fantasia poderiam ser direcionados para adultos. Mais, nessa obra e as subsequentes, o que observamos é a transmissão inalterada da Terra Média, em que os monstros e seres não eram metáforas, mas sim cruciais para a narrativa, associando ao enredo vários apêndices, genealogia e línguas<sup>261</sup>.

Sendo assim, para Tolkien, existia a preocupação com fornecer material completo e credível, que ia para além do necessário no enquadramento das suas narrativas<sup>262</sup>, o que primeiro, como já observamos, provou a independência de um mundo imaginário do enredo, que por sua vez marcou as metodologias aquando a génese de mundos de fantasia<sup>263</sup>; como segundo, provou naquela altura e daí em diante, a possibilidade de criar um mundo independente do nosso, sem a necessidade de recorrer a uma desculpa como mitos, sonhos ou uma ligação tangível ao nosso mundo<sup>264</sup>. Assim, mesmo tratando-se de um mundo “irreal”, graças à qualidade e quantidade de detalhes encontrados no(s) livro(s), o leitor conseguiria encontrar dentro do próprio mundo todas as respostas para quando lhe ocorressem questões que apelassem à sua descrença, podendo imediatamente manter-se imerso<sup>265</sup>. Deste modo, suspender voluntariamente a descrença tornava-se mais fácil, pois tal como George R R Martin referiu, “tudo estava enraizado. Quando se lia, parecia tão real quanto a Inglaterra, a França ou a Alemanha ”<sup>266</sup>. Naturalmente, esta “Inglaterra” tinha aspetos radicais em relação à nossa realidade, ao ser povoada por elfos, *hobbits*, anões, *orcs* e *goblins*, para além da magia poderosa de personagens como Gandalf, o que colocava o leitor na presença de um mundo com

---

<sup>258</sup>Cf. BUTLER, Catherine (2013). *Tolkien and Worldbuilding*. Ensaio retirado de *J. R. R. Tolkien (New Casebooks)* Palgrave., p. 9

<sup>259</sup>Cf. *idem* p.11-12

<sup>260</sup>Cf. DOZOIS, Gardner (2014). *Modern Classics of Fantasy*. St. Martin's Press, prefácio p.II

<sup>261</sup>Cf. MARTIN, George R. R. “George R. R. Martin: *The World of Ice and Fire (Game of Thrones)*”, 92YPlus [Consult. 17 de maio de 2019]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>>

<sup>262</sup>Cf. BUTLER, Catherine (2013). *Tolkien and Worldbuilding*. Ensaio retirado de *J. R. R. Tolkien (New Casebooks)* Palgrave. p.4

<sup>263</sup>Cf. *idem* p.17-18

<sup>264</sup>Cf. JAMES, Edward (2012) *Tolkien, Lewis and the Explosion of Genre Fantasy*, Cambridge University Press, p.65

<sup>265</sup>Cf. MARTIN, George R. R. “George R. R. Martin: *The World of Ice and Fire (Game of Thrones)*”, 92YPlus [Consult. 17 de maio de 2019]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>>

<sup>266</sup> “Everything was rooted. It seemed as real as England, France or Germany when you read (it)” *idem*

um nível de fantasia “elevado” na escala, conhecido como “fantasia alta”, ou melhor, *High Fantasy*. Mesmo assim, como todos estes elementos encontravam-se bem pormenorizados, exceto talvez a magia, poderemos concordar que a Terra Média transparece-se tão credível como outra localidade do mundo primário.

Paralelamente, observamos que existirá a necessidade de associar o quão credível é um mundo imaginário, não só ao seu nível de detalhe, mas sim o quão o público-alvo o aceita. Essa capacidade de aceitar um mundo, mesmo que completamente estranho à nossa realidade, leva-nos diretamente ao próximo assunto, o fenómeno da credulidade voluntária, ou por outras palavras, a suspensão voluntária da descrença.

#### i. Definição e Aplicação

Quando um mundo secundário<sup>267</sup> é criado, assumimos que o seu *worldbuilder* pretende que aqueles que o presenciem, seja sobre a forma de um jogo, livro, série, filme, ilustração ou uma mistura de todos os anteriores, acreditem nele. Esta capacidade de acreditar não tomará o pressuposto que o observador se esqueça, efetivamente, que está em contacto com um mundo diferente, mas que, hipoteticamente, se possa abstrair do seu, de forma voluntária. Tal como Wolfgang Baur colocou : “parte da alegria da fantasia é a alegria de fugir do mundo moderno para a exploração de algo novo, original, criativo e diferente da rotina, do trabalho, dos filhos, dos pais, do colega de quarto e assim por diante. Ninguém quer ser lembrado do mundo real num jogo de fantasia”<sup>268</sup>. Como tal, o “visitante” deste novo mundo efetuará um fenómeno que está cunhado desde o início do século XIX pelo poeta Samuel T. Coleridge como “suspensão voluntária de descrença”<sup>269</sup>, o que para Coleridge se equiparava a uma “fé poética” na presença de sombras da imaginação<sup>270</sup>, o que traduzimos como dúvidas ou incertezas na

---

<sup>267</sup> Mundo Secundário é uma forma de chamar um mundo que não será o primário, ou seja, um mundo que terá componentes imaginárias independentes da realidade humana, como magia ou antropomorfia, etc. Um mundo poderá ser secundário, mesmo que tenha poucos elementos imaginários.

<sup>268</sup> “Part of the joy of fantasy is the joy of escape from the modern world into the exploration of something new, original, creative, and different from the commute, the job, the children, the parents, the roommate, and so on. No one wants to be reminded of the real world in a fantasy game.” BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.21

<sup>269</sup> Cf. FRAGOSO, Suely (2013). “IMERSÃO EM GAMES: da suspensão de descrença à encenação de crença” XXII Encontro Anual da Compós, Universidade Federal da Bahia, 04 a 07 de junho de 2013. p.2

<sup>270</sup> “a semblance of truth sufficient to procure for these shadows of imagination that willing suspension of disbelief for the moment, which constitutes poetic faith.” COLERIDGE, Samuel T. “BIOGRAPHIA LITERARIA” Capítulo XIV Project Gutenberg [Consult. 24 de Setembro de 2019]. Disponível em: <<http://www.gutenberg.org/files/6081/6081-h/6081-h.htm>>

presença de um elemento invulgar. Mesmo que equiparado a uma “fé”, o que poderá ser considerado um ato inato, Coleridge retifica essa noção ao colocar a palavra “voluntária”, pois como Fragoso retirou de Tomko<sup>271</sup>, “a suspensão voluntária de descrença não corresponderia a deixar-se levar pela ilusão e seria mais um acordo de cooperação que uma concessão”<sup>272</sup>. Será essa cooperação consciente, que levará um a ficar imerso num mundo. Novamente Coleridge, interpõe que estar imerso balança o ato de estar acordado num sonho, no qual de acordo com a nossa vontade e julgamento, poderemos conscientemente decidir não “desacreditar”<sup>273</sup>. Aliás, tal como o *worldbuilding* foi primeiro associado com criar um mundo proveniente de sonhos, para além de outros fatores, também a suspensão foi associada a sonhos, especificamente ao ato de “sonhar acordado”, no qual o espetador concorda em esquecer que está em contacto com algo irreal, de modo “melhor se envolver na narrativa”<sup>274</sup>. Ademais, encontramos uma correlação entre o “sonhar acordado” e as brincadeiras de infância, nas quais as crianças suspendem a sua crença para melhor se absorverem numa narrativa, como por exemplo as brincadeiras no recreio de monstros e heróis, polícias e ladrões, e outras encenações em que cada participante se encontra ciente da invenção, mas decide ignorar em prole da diversão da comunidade<sup>275</sup>. Consequentemente, levantamos que, tal como os paracosmos plantarão as primeiras sementes da criação de mundos imaginários, as ações na infância durante estas “brincadeiras” desenvolvem a nossa capacidade de suspender a nossa descrença voluntariamente na presença de, por exemplo, mundos imaginários. Não obstante, a questão de imersão não se limita só a mundos imaginários, pois um ponto comum nas referências sobre credulidade é a capacidade de se envolver plenamente num espaço manifestado, que poderá ser desde a literatura não-fictícia aos audiovisuais, como séries televisivas, sendo que os filmes e séries tendem a ser os mais referidos<sup>276</sup>. Isto, porque poderemos assumir que a questão

---

<sup>271</sup> Referência fornecida por Fragoso da sua conclusão - TOMKO, Michael. *Politics, Performance, and Coleridge's "Suspension of Disbelief"* Victorian Studies 49 (2), 2007, pp. 241-249.

<sup>272</sup> Cf. FRAGOSO, Suely (2013). “*IMERSÃO EM GAMES: da suspensão de descrença à encenação de crença*” XXII Encontro Anual da Compós, Universidade Federal da Bahia, 04 a 07 de junho de 2013. p.3

<sup>273</sup> Cf. COLERIDGE, Samuel T. “*BIOGRAPHIA LITERARIA*” Capítulo XXIII Project Gutenberg [Consult. 24 de Setembro de 2019]. Disponível em: <<http://www.gutenberg.org/files/6081/6081-h/6081-h.htm>>

<sup>274</sup> Cf. FRAGOSO, Suely (2013). “*IMERSÃO EM GAMES: da suspensão de descrença à encenação de crença*” XXII Encontro Anual da Compós, Universidade Federal da Bahia, 04 a 07 de junho de 2013. p.4

<sup>275</sup> Cf. *idem*, p.13

<sup>276</sup> Cf. *idem*, p.3

de imersão foi tratada de forma mais mediática quando associada ao *multitasking* perante a TV, ou o caso célebre do visionamento em 1895 do filme de um comboio a chegar à estação (L'Arrivée d'un train à La Ciotat), dos irmãos Lumière, um filme persuasivo de tal forma que, supostamente, assustou os seus visualizadores. No entanto, esta história não apresenta registos históricos confiáveis, sendo que atualmente é referido que dificilmente teria ocorrido tal ingenuidade e que dificilmente a suspensão seja inata, mas antes voluntária<sup>277</sup>. Atualmente foi observado que a população terá a capacidade de estar “dentro e fora da ficção”, ignorando efetivamente distrações que prejudiquem a sua imersão, tarefa facilitada pelas décadas de convívio do público com o cinema e televisão<sup>278</sup> e, também acrescentamos, o telemóvel. Aliás, não será incomum em Portugal observar indivíduos totalmente imersos em séries ou filmes, visionados nos seus telemóveis durante viagens de autocarro e comboio, muitas vezes sem som, somente com o auxílio de imagem e texto. Aparentemente imersos, a capacidade de abstração demonstra-se capaz de ignorar inúmeros estímulos desconexos da experiência em mão, mas simultaneamente atentos à paragem do transporte. Será esta dicotomia que suscitará o debate entre a suspensão voluntária e involuntária da descrença e a sua associação à imersão.

Por si, a imersão também se provou um conceito contestado<sup>279</sup>, devido à “falácia de imersão”, na qual o pressuposto de um mundo imersivo será levar o espetador a esquecer a sua própria realidade<sup>280</sup>. Além do mais, esta interpretação apresenta-se recorrente no caso das experiências de jogadores num TRPG, pois estes ao serem simultaneamente as suas personagens, as quais encenam e incorporam, e observadores ativos do mundo, iludem implicitamente que perderão a sua autoconsciência em prole da psique da personagem<sup>281</sup>. Assim, a falácia coloca que em mundos e experiências imersivas, as personagens tornar-se-ão a “identidade real”, gerando inconscientemente

---

<sup>277</sup> Cf. FRAGOSO, Suely (2013). “IMERSÃO EM GAMES: da suspensão de descrença à encenação de crença” XXII Encontro Anual da Compós, Universidade Federal da Bahia, 04 a 07 de junho de 2013, p.7

<sup>278</sup> Cf. *Idem*, p.5

<sup>279</sup> Cf. NIKOLAIDOU, Dimitra (2018): *The Evolution of Fantastical Storyworlds: A Study of Tabletop Role-Playing Settings*, Aristotle University of Thessaloniki, Greece; p. 223

<sup>280</sup> Cf. FRAGOSO, Suely (2013). “IMERSÃO EM GAMES: da suspensão de descrença à encenação de crença” XXII Encontro Anual da Compós, Universidade Federal da Bahia, 04 a 07 de junho de 2013. p.6

<sup>281</sup> Cf. BOWMAN, Sara Lynne. *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. McFarland and Companies, 2010 p.12-13

um “segundo eu” capaz de ultrapassar até incongruências de idades, etnia, gênero, *etc*; que substituirá, supostamente, a consciência do jogador durante o jogo<sup>282</sup>. Em contraposto, Fragoso insiste que a relação entre o mundo e quem o vivência estará “melhor caracterizada como uma 'encenação de crença' do que como suspensão de descrença”<sup>283</sup>, pois este, seja um jogador imerso ou um visualizador, decide agir como “quem acredita” e encontra-se ciente, a tempo inteiro, da sua credulidade voluntária<sup>284</sup>. Não obstante, em confronto com a observação de Nikolaidou, de que as personagens inicialmente baseadas na mistura de vivências e cultura popular tendem a desenvolver uma voz pessoal e única no decorrer do jogo<sup>285</sup>; sugerimos que poderá ocorrer um meio termo quanto mais um jogador “revisita” a mesma personagem, gerando o tal “segundo eu” de Bowman, que abstrairá o jogador do seu ato de fingir, mas sem chegar a uma experiência de projeção de consciência. Ainda acrescentamos, que se o mundo proporcionar envolvimento orgânico, tal como os jogadores sentem as suas personagens a evoluir consoante a sua interação com o mundo (relações interpessoais, conquistas, derrotas, *etc*) ganhando personalidade própria e o tal cariz de “segundo eu” capaz de emoções; a suspensão da descrença poderá aproveitar das próprias vivências do espetador para preencher as lacunas de imersão.

ii. Familiaridade em associação com a credulidade

Mesmo assim, será benéfico para um *worldbuilder* utilizar métodos que promovem no observador do seu mundo uma imersão ininterrupta. Uma das formas mais eficientes, será a inclusão de elementos alusivos à vida real, seja por alteração, ou combinação, de referências do nosso mundo associados às ideias originais, o que tende a despoletar no observador uma sensação de familiaridade<sup>286</sup>. Paralelamente, também se poderá considerar que ao apelar à familiaridade se encontrará um atalho para uma suspensão “semi-inata” da descrença, ou seja, uma suspensão automática e inconsciente, pois, em

---

<sup>282</sup> Cf. BOWMAN, Sara Lynne. *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. McFarland and Companies, 201, p.12

<sup>283</sup> Cf. FRAGOSO, Suely (2013). “*IMERSÃO EM GAMES: da suspensão de descrença à encenação de crença*” XXII Encontro Anual da Compós, Universidade Federal da Bahia, 04 a 07 de junho de 2013. p.7

<sup>284</sup> Cf. *Idem* p.8

<sup>285</sup> Cf. NIKOLAIDOU, Dimitra (2018): *The Evolution of Fantastical Storyworlds: A Study of Tabletop Role-Playing Settings*, Aristotle University of Thessaloniki, Greece; p. 223

<sup>286</sup> Cf. MACBAIN, Anthony (2018). *Build a World with Concept Art*. ImagineFX Setembro 2018. p.72

princípio, os elementos não levantarão tantas dúvidas no observador e não criarão oportunidade para a descrença vir ao de cima. Anteriormente observamos um bom exemplo desta prática em *worldbuilding* - a sala de trono da vilã Madrak desenhada por Macbain (2018). Esta, como pode ser observado na figura 8 e 9, foi criada utilizando uma mistura de referências milenares e modernas, sendo que as milenares provirão das ruínas Incas que o autor visitou no Peru, e as modernas foram inspiradas nas instalações de James Turrell<sup>287</sup>.

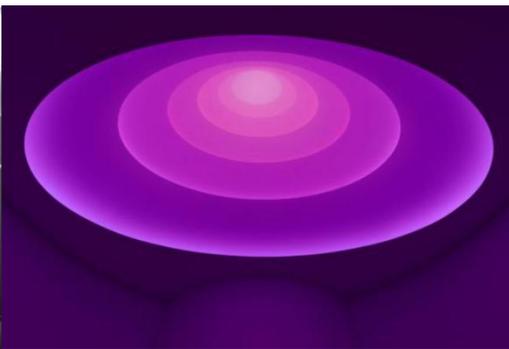


Fig. 8. Comparação dada por MacBain entre a ruína Inca e o trono de Madrak, *ImagineFX*, Setembro 2018

Fig. 9. *Aten Reign*, James Turrell, Solomon R., *Museu Guggenheim*, 2013

Um outro exemplo poderá ser a criação da linguagem original da Terra Média, o *Quenya*<sup>288</sup>, que foi gerada utilizando como base o Finlandês<sup>289</sup> e, também, a utilização de conceitos da Europa Medieval, especialmente a do norte, como o sistema feudal e a sua geografia<sup>290</sup>. No entanto, esta estratégia não é somente utilizada por *worldbuilders*, Dimitra Nikolaidou (2018) levanta que o uso tanto de produtos licenciados, tal como *O Senhor dos Anéis*, como o uso de um gênero ou sub-gênero, como “Fantasia” e associá-lo a, usualmente, clichês que transmitam facilmente o mundo descrito, é encontrado frequentemente em jogos TRPG<sup>291</sup>. Isto, porque assim “a maioria dos jogadores já estará familiarizado com o mundo mesmo antes de abrir o livro de regras”<sup>292</sup>. Todavia, esta prática não deve ser percebida como um atalho, pois até como Baur aponta de forma bastante pertinente, os jogadores de TRPG’s querem ter “coisas com as quais se relacionam: personagens, heróis, arquétipos baseados em mitos e lendas que

<sup>287</sup> Cf. MACBAIN, Anthony (2018). *Build a World with Concept Art*. *ImagineFX* Setembro 2018. p.72

<sup>288</sup> Cf. MONTEIRO, Maria (1992). *J. R. R. Tolkien, The Lord of the Rings: A Viagem e a Transformação*. INIC, Lisboa, p.35

<sup>289</sup> Cf. *Idem, ibidem*

<sup>290</sup> Cf. BUTLER, Catherine (2013). *Tolkien and Worldbuilding*. Ensaio retirado de *J. R. R. Tolkien (New Casebooks)* Palgrave. p.13

<sup>291</sup> Cf. NIKOLAIDOU, Dimitra (2018): *The Evolution of Fantastical Storyworlds: A Study of Tabletop Role-Playing Settings*, Aristotle University of Thessaloniki, Greece; p. 219

<sup>292</sup> “the majority of the players will already be familiar with the world before they even open a game book”. *Idem, ibidem*

reconhecem”<sup>293</sup>. Mais, a oportunidade de embrenhar-se num mundo reconhecível e admirado, seja porque é utilizado na íntegra um mundo famoso como a Terra-Média e *Westeros*, ou antes um alterado de acordo com o gosto pessoal, é uma das principais mais-valias destes jogos<sup>294</sup>. Por outro lado, como levanta Nikolaidou, o reconhecimento imediato do mundo facilita tanto a comunicação da sua configuração em termos de regras e limites narrativos, como evita interrupções para esclarecimentos que possam romper com a fluidez da narrativa e do jogo em si<sup>295</sup>. Contudo, mesmo sendo benéfico o uso da familiaridade por parte da média ou dos *worldbuilders*, achamos pertinente referir, que é levantado como aspeto negativo na utilização desta prática a estagnação propicia a ocorrer no ambiente da Fantasia<sup>296</sup> e acrescentamos igualmente, no *worldbuilding*. Independentemente, propomos de acordo com Baur, que será a qualidade da execução e o julgamento subjetivo por parte do público-alvo, que melhor determinarão quando um utiliza demasiados domínios-comuns em detrimento da originalidade<sup>297</sup>.

Portanto, tal como na metodologia projetual de *design*, será pertinente para o *worldbuilder*, ou o *setting designer*, determinar qual é o público-alvo do mundo a criar e, no caso da credulidade, que género de mundos, conceitos e bibliotecas estes aceitam e se calhar ainda mais importante, rejeitam<sup>298</sup>. Além disso, se tomando em atenção estas bibliotecas personalizadas do público-alvo, compostas com elementos provenientes da sua cultura, linguagem e narrativas criadas pelas suas vivências e sonhos, o mais provável será obter um mundo que diverge da sobre-utilização de clichés<sup>299</sup>. Consequentemente, o mundo criado poderá focar-se em assuntos pouco trabalhados na área da fantasia, como identidade, género, raça, estruturas sociais, orientação sexual, entre outros assuntos que cada vez poderão ser considerados mais pertinentes na sociedade contemporânea e, que consideramos, salvo exceções como *Westeros*, serem

---

<sup>293</sup> “And yet we want things that we relate to: characters, heroes, archetypes that are grounded in myths and legends we recognize.” BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.21

<sup>294</sup> Cf. NIKOLAIDOU, Dimitra (2018): *The Evolution of Fantastical Storyworlds: A Study of Tabletop Role-Playing Settings*, Aristotle University of Thessaloniki, Greece; p. 219

<sup>295</sup> Cf. *Idem, ibidem*

<sup>296</sup> Cf. *Idem, ibidem*

<sup>297</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.22

<sup>298</sup> Cf. *Idem*, p.21

<sup>299</sup> Cf. NIKOLAIDOU, Dimitra (2018): *The Evolution of Fantastical Storyworlds: A Study of Tabletop Role-Playing Settings*, Aristotle University of Thessaloniki, Greece; p. 221

frequentemente ignorados no âmbito de mundos imaginários. Melhor, estes assuntos poderão ser negligenciados, devido ao impacto que TRPG's como *Dungeons & Dragons* tiveram na cultura do fantástico desde a década de 1975, sendo uma das grandes influências no tratamento daí então na construção de *settings* e mundos. Para contexto, nas primeiras versões do jogo *D&D*, as personagens identificadas como femininas tinham limitadas as suas pontuações de força abaixo das dos homens e as NPC's mulheres eram reduzidas a donzelas indefesas, mulheres bisbilhoteiras ou, o mais comum, utilizadas como objetos sexuais<sup>300</sup>. Por exemplo, na figura 10, uma

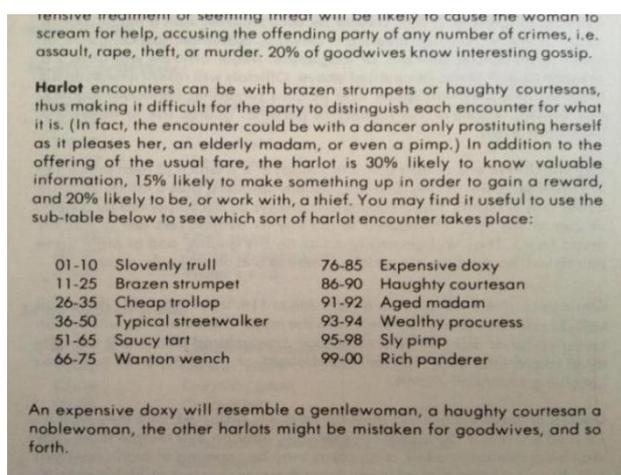


Fig. 10. Excerto das regras que incluem a tabela de prostitutas, AD&D, circa 1977

imagem retirada do livro de regras de AD&D, a segunda edição do jogo, pode ser observado inclusive uma tabela focada especialmente em encontros com prostitutas (só femininas), que eram catalogadas e qualificadas de acordo com a sua aparência ou valor direto para o jogador. Eventualmente, possivelmente devido às críticas ou mudança de ideais, e, talvez, na

procura de um público-alvo maior, o mercado cinematográfico da fantasia foi alterando a sua forma de representar as suas personagens, distanciando-se destes arquétipos, mesmo que ainda seja observado disparidade entre os dois géneros<sup>301</sup>.

Entretanto, a quinta edição de *D&D* adaptou a forma como tratava personagens femininas, identidade, sexualidade, entre outros assuntos que permeiam uma sociedade moderna mais inclusiva. No material da quinta edição, pode-se observar que o tratamento nas ilustrações das personagens femininas são mais ponderadas, ao excluir

<sup>300</sup> Cecilia D'Anastasio, "*Dungeons & Dragons Has Caught Up with Third-Wave Feminism*", VICE [Consult. 25 de setembro de 2019]. Disponível em: <[https://www.vice.com/en\\_au/article/exmqg7/dungeons-and-dragons-has-caught-up-with-third-wave-feminism-827](https://www.vice.com/en_au/article/exmqg7/dungeons-and-dragons-has-caught-up-with-third-wave-feminism-827)>

<sup>301</sup> Garrett Robinson, "*The Fantasy Genre Hates Women*", MEDIUM [Consult. 20 de outubro de 2019]. Disponível em: <<https://medium.com/@GarrettRobinson/fantasy-women-921010c4d78a>>

“armaduras *bikini*” e representar antes diversidade<sup>302</sup>. Ademais, no livro específico para a criação de personagens, encontra-se abordado estes variados temas de forma direta, como poderá ser observado na seguinte figura 11<sup>303</sup>. Consequentemente, nos últimos anos demonstram uma evolução dos ambientes descritos nos mundos de fantasia, transcendendo os TRPG’s para outros ambientes como romances, em que estes se reconfiguraram de forma a refletir estas novas noções de identidade, ao lado de conflitos sociais e políticos contemporâneos<sup>304</sup>. Como Nikolaidou referiu no abstrato do seu ensaio: “nos últimos tempos, a evolução dos mundos imaginários encontrados em obras especulativas de ficção parece favorecer a diversidade e a inclusão, mantendo contacto com tendências sociais mais amplas”<sup>305</sup>, levando à conclusão de que as tradições na construção de mundos imaginários poderão começar a modificar-se.

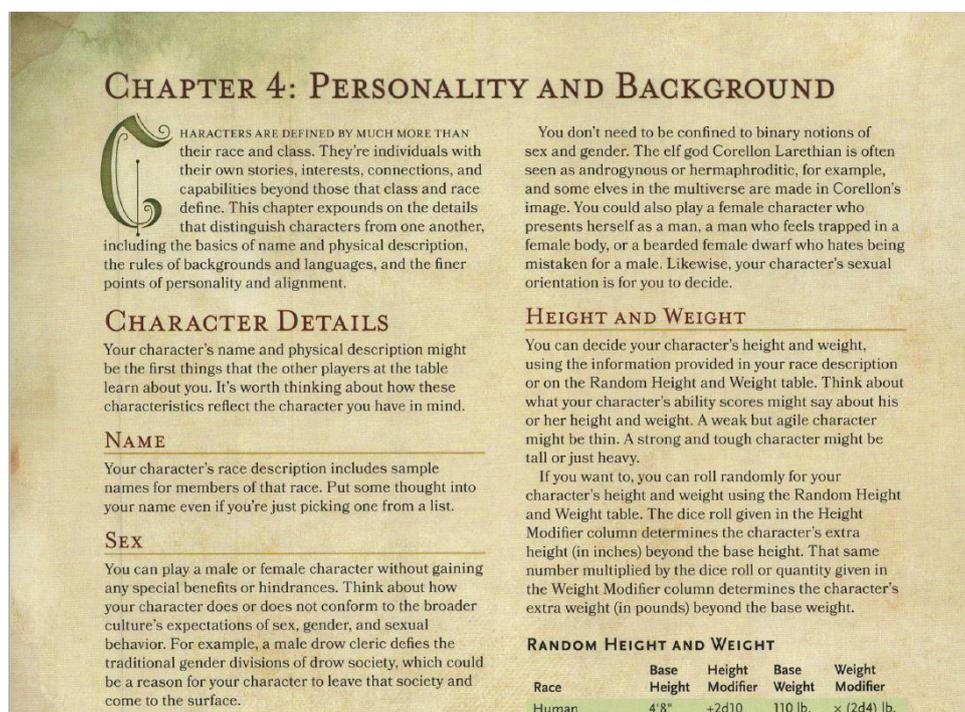


Fig. 11. Excerto das regras que incluem identidade de género, *D&D 5e - Player's Handbook*, 2014

<sup>302</sup> Cecilia D'Anastasio, “*Dungeons & Dragons Has Caught Up with Third-Wave Feminism*”, VICE [Consult. 25 de setembro de 2019]. Disponível em: <[https://www.vice.com/en\\_au/article/exmqg7/dungeons-and-dragons-has-caught-up-with-third-wave-feminism-827](https://www.vice.com/en_au/article/exmqg7/dungeons-and-dragons-has-caught-up-with-third-wave-feminism-827)>

<sup>303</sup> Cf. CRAWFORD, Jeremy; MEARLS, Mike - *Lead Designers* (2014); *D&D: Player's Handbook*. Wizards of the Coast LLC, p.121

<sup>304</sup> Cf. NIKOLAIDOU, Dimitra (2018): *The Evolution of Fantastical Storyworlds: A Study of Tabletop Role-Playing Settings*, Aristotle University of Thessaloniki, Greece; p. 228

<sup>305</sup> “*In recent times, the evolution of the imaginary worlds found in speculative works of fiction appears to favour diversity and inclusiveness, keeping in touch with wider societal trends.*” *idem*, p.218

Em suma, independentemente de qual método utilizado para melhor manter a credulidade, seja este associado ao atalho da familiaridade, ou não, a execução demonstra ser uma das componentes mais importantes para alcançar esse objetivo, pois o objetivo de um *worldbuilder* será encontrar o ponto ideal para o máximo de pessoas ficarem imersos no seu mundo<sup>306</sup>, até acima da originalidade. Não obstante, poderá ser mais fácil atrair um público com uma história já provada, ou utilizar um híbrido de conceitos populares num mundo novo<sup>307</sup>, pois averiguamos facilitar a suspensão voluntária da descrença ao não causar grandes momentos de abstração. Contudo, não poderemos excluir os mundos totalmente, ou maioritariamente, originais, que mesmo não recorrendo a esse método, retificam esta dificuldade para com a credulidade, ao publicar suplementos explicativos, tais como livros de regras suplementares, mapas, histórias, aventuras pré-feitas, ou seja, tudo o que possa preencher as lacunas do conhecimento do seu público, que poderiam ser preenchidas pela cultura geral. Mais, enquanto inovam e constroem na mente do seu público-alvo novas bibliotecas, conseguem obter resultados semelhantes à utilização de domínios-comuns, sem perder a sua popularidade<sup>308</sup> e tendo o benefício de publicar mais material que poderá resultar em património económico.

## Parte 2. Metodologias de *Worldbuilding*

Como pôde ser lido na parte 1, o *worldbuilding* como prática compreenderá variadas *nuances*, no entanto, para o contexto deste trabalho, vamos explicitar as práticas e tradições do “acto em si” de construir mundos. Especificamente daremos maior atenção ao tratamento da fantasia, nomeadamente distinguiremos diversos tipos de fantasia numa escala e a sua ligação aos elementos fantástico; para além das metodologias mais comuns. Posto isto, iniciaremos este capítulo com as tradições encontradas nas inspirações utilizadas como modelo aquando a génese de mundos imaginários.

### a) Tradições na construção de mundos Imaginários

---

<sup>306</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.22

<sup>307</sup> Cf. *idem*, p.23

<sup>308</sup> Cf. NIKOLAIDOU, Dimitra (2018): *The Evolution of Fantastical Storyworlds: A Study of Tabletop Role-Playing Settings*, Aristotle University of Thessaloniki, Greece; p. 221

Ainda observada como a mais comum, a tradição de utilizar modelos que tendem para a inspiração, e até utilização, de lendas europeias<sup>309</sup>. Por vezes, as inspirações eram soltas, ou seja, serviam como desculpa para criar um mundo “pseudo-medieval europeu”, no qual havia uma mistura de criaturas fantásticas supostamente tiradas da mitologia, contudo as suas origens estavam mais aquém da sua representação em filmes e series<sup>310</sup>. De qualquer forma, as bases mantinham-se - castelos, cavaleiros, princesas, *etc*, que eram adaptados para um mundo com magia, monstros, figuras de mitos e folclore; ignorando consistência em favor de reconhecimento. Normalmente, este género de mundo, que tende a ignorar consistência, é criado através da técnica de justaposição de múltiplos conceitos, referida de forma depreciativa por Baur como *kitchen sink desing*<sup>311</sup>. Usualmente empregue por *setting designers*, este modelo de construção poderá ser considerado como a ausência de um, pois o *worldbuilder* decide empregar várias ideias numa procura de agradar o maior número de pessoas, em detrimento de aprofundar conceitos chave do mundo<sup>312</sup>. Por exemplo, o jogo *D&D* emprega múltiplos mitos de origens diferentes, que associa a criações originais, resultando em quase quarenta raças para os jogadores utilizarem na última edição, com a possibilidade de criar novas<sup>313</sup> ou até utilizar as muitas outras de edições anteriores<sup>314</sup>. Mesmo assim, isto é sem contar com os variados antagonistas presentes no *Dungeons Masters Guide*, que aumentam com a inclusão de cada novo suplemento. Aliás, este é um dos prós do KSD, pois ao ter como objetivo fornecer material um público amplo, também acaba por proporcionar a desculpa perfeita para a publicação de múltiplos suplementos a expor novos elementos do mundo<sup>315</sup>. Certamente, seja por isso que o KSD é referido ao lado de *setting design*, visto que o *setting designer* cria para mundos expansivos como

---

<sup>309</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.22

<sup>310</sup> Cf. NIKOLAIDOU, Dimitra (2018): *The Evolution of Fantastical Storyworlds: A Study of Tabletop Role-Playing Settings*, Aristotle University of Thessaloniki, Greece; p. 224

<sup>311</sup> Traduzido literalmente como “*Desing de Lavatório de Cozinha*”, Baur define este tipo de *worldbuilding* como abdicar da escolha do que fica ou o que se deixa fora da configuração, acrescentando tudo de modo a oferecer escolhas indeterminadas, num mundo que engloba vários géneros e subgéneros de fantasia, como por exemplo, um que mistura a cultura renascentista europeia com ninjas e samurais.

<sup>312</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.107

<sup>313</sup> DND BEYOND “*Races*”, Wizards of the Coast [Consult. 9 de outubro de 2019]. Disponível em:

<<https://www.dndbeyond.com/races>>

<sup>314</sup> MYLLES “*All the Races, Classes, and Spells available? [re-re-repost]*”, Reddit [Consult. 9 de outubro de 2019]. Disponível em: <[https://www.reddit.com/r/dndnext/comments/8yupzu/all\\_the\\_races\\_classes\\_and\\_spells\\_available/](https://www.reddit.com/r/dndnext/comments/8yupzu/all_the_races_classes_and_spells_available/)>

<sup>315</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.108

TRPG's, mas também poderá ser observado em mundos de outros ambientes como o literário; em que cada nova *novella* ou livro complementar, como por exemplo os “*O mundo de*”, são publicados com o mesmo intuito. No entanto, Baur acrescenta que o KSD fornece em termos de extensão do público-alvo e material de publicação, afeta negativamente a comunidade a longo prazo, que se vê obrigada a colecionar e aprender um novo conjunto de regras e história, de modo a manter-se atualizada com o mundo<sup>316</sup>. Ademais, este género de *worldbuilding* enciclopédico, seja este proveniente de KSD ou de um método ponderado, mas expansivo, como o de Tolkien, promove passividade nos que antes usufruíam o mundo ativamente, transformando o consumo deste em colecionismo, em que a compra e estudo de todos os seus elementos serve antes para satisfazer a vontade de “*completismo*”<sup>317</sup><sup>318</sup>. De qualquer modo, não poderemos afirmar que colecionar seja uma maneira incorreta de interagir com um mundo, logo colocamos que poderá haver mérito numa justaposição aparentemente aleatória, pois acabará por fornecer material amplo para aqueles que apreciem colecionar, ou selecionar, as vertentes com as quais mais se identificam.

Não obstante, a tradição do uso de elementos provenientes do mito europeu não se demonstra somente em mundos incoerentes. Em contraste, observamos a existência de mundos estreitamente baseados em lendas específicas europeias, como a lenda do Rei Artur, ou que respeitam maioritariamente os períodos históricos, dos quais se inspiraram. Estas “Fantasias Históricas” são a primeira tradição na construção de mundos de fantasia, que resultam em “primos distantes do mundo real”, compostos de elementos factuais e inspirações facilmente observáveis, ao lado de elementos novos<sup>319</sup>. Como será fácil deduzir, esta abordagem será um atalho efetivo para a familiaridade, pois toda a tecnologia, plano de fundo e personagens já são assuntos de registo histórico e os elementos extras, como história alternativa e magia, é que serão os capazes de criar

---

<sup>316</sup>Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.108

<sup>317</sup> Utilizamos a palavra *completismo*, como tradução direta do termo “completionism” - o impulso de colecionar todos os elementos relacionados com o mesmo tema, independentemente do uso, praticabilidade e custo. Este impulso pode ser observado na vontade de fazer todos os “*achievements*” de videogames ou, mais pertinente para aqui, na compra de todos os livros, suplementos, figurinhas de um TRPG. Para mais leitura : BEAL, Stephan (2016) “*A Brief Introduction to Completionism, in Particular as it Pertains to Board Game Collections*” [Consult.11 de outubro de 2019]. Disponível em: <<https://medium.com/@sgbeal/a-brief-introduction-to-completionism-in-particular-as-it-pertains-to-board-game-collections-f535ee81684d>>

<sup>318</sup>Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.108

<sup>319</sup>Cf. *idem*, p.22

descrença e, conseqüentemente, serão os mais importantes<sup>320</sup>. Aliás, como estes mundos tendem a ter nas suas audiências especialistas e entusiastas desse período temporal, estes tendem a ter uma suspensão voluntária da sua descrença mais limitada, resultando em que cada alteração terá o potencial de alterar a imersão<sup>321</sup>. Independentemente, este método é o que produz os mundos e *settings* mais realistas e, por sua vez, os mais creíveis<sup>322</sup>. Não obstante, o processo de criar “fantasias históricas” também se poderá demonstrar limitador, visto que num mundo simulado a partir do Barroco Italiano, dificilmente incluirá artes marciais japonesas<sup>323</sup>. Está claro que este método suporta a desculpa de uma “história secreta” esquecida na margem da história, porém consideramos essa estratégia limitada e constrangedora na originalidade. Mais, acrescentamos que será essa dificuldade que colocará a Fantasia Histórica dependente do conhecimento da realidade (datas, eventos, personalidades históricas)<sup>324</sup> e, por sua vez, refém à credulidade do seu público (que poderá rejeitar alterações à realidade), o que conseqüentemente poderá resultar num mundo banal. Este problema tornar-se-á mais aparente, quando nos afastamos da primeira tradição das lendas europeias e caminhamos para a “*Fantasia Urbana*”<sup>325</sup>, como o mundo de *Harry Potter*, no qual a capacidade de manter incredulidade diminui, particularmente em relação a geografia, eventos, personagens<sup>326</sup>. No caso referido, a autora J. K. Rowling utiliza a estratégia do mundo alternativo, mas isso não supõe que esse mundo poderá ignorar a realidade dos anos 90 em Inglaterra, que é parte crucial ao ser parte integral do *worldbuilding* do mundo. Assim, o que se percebe em primeiro plano do *worldbuilding* da autora serão as implicações que o seu sistema de magia e história alternativa altera o conhecimento pré-concebido do leitor<sup>327</sup>. Coincidentemente, será possível que sejam essas diferenças a intrigar o leitor sobre o mundo, pois estimulam uma nova visão de uma realidade já conhecida e, talvez, até monótona. Logo, poderemos manter que se um mundo imaginário em pouco alterasse o conhecimento comum do mundo real, talvez devido ao receio de manter veracidade histórica, possivelmente obteria um público mais reduzido,

---

<sup>320</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.22

<sup>321</sup> Cf. *Idem* p.23

<sup>322</sup> Cf. *Idem, ibidem*

<sup>323</sup> Cf. *Idem, ibidem*

<sup>324</sup> Cf. *idem*, p.24

<sup>325</sup> Traduzido de *Urban Fantasy*, esta categoria de fantasia associa um mundo contemporâneo com elementos de fantasia.

<sup>326</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.25

<sup>327</sup> Cf. *Idem, ibidem*

pois em pouco surpreenderia aqueles que o presenciassem. Não obstante, Nikolaidou interpõe que o uso de um mundo verossímil, no que não inovará em termos de fantasia, dará antes a conhecer os mitos, tradições, história e cultura reais, por sua vez evitando os clichés mais comuns e ocidentais<sup>328</sup>. Para além disso, ao serem utilizadas múltiplas cidades do mundo provenientes de diversos continentes, como no exemplo dado por Nikolaidou do jogo TRPG *World of Darkness* que decidiu incluir Cairo, Montreal, Constantinopla, Londres e Transilvânia; transmitirá também que o mundo é diverso e inclusivo<sup>329</sup>, uma tática que já observámos favorecer a credulidade.

Posto isto, expomos como seguimento cronológico o caso de fantasias associadas a mundos no futuro, sendo que frisamos que não nos referimos à ficção científica, mas sim a um mundo no futuro com componentes comuns à fantasia (magia, elfos, *etc*). A saga *Shanarra* de Terry Brooks, por exemplo, associa conceitos de fantasia reminiscentes de Tolkien, como espadas mágicas e magia em geral, druidas, elfos, gnomos, *etc*; com as ruínas pós-apocalípticas dos EUA, completas com locais com eletricidade e vestígios da vida contemporânea.

#### b) Escala de Fantasia

Agora que explicitamos sucintamente as origens de muitas inspirações dos mundos fantásticos, trataremos então como é que esses mundos são catalogados na comunidade de fantasia e, conseqüentemente, como é que esta diferenciação alterará o processo de *worldbuilding*.

Como já foi tratado anteriormente, um mundo de fantasia tende a assim ser denominado quando lhe é adicionado elementos imaginários temáticos do género, como criaturas fantásticas, magia, arquétipos de feiticeiros e guerreiros, *etc*. Como Dozois referiu, estes elementos poderão ter provido da tradição oral das lendas de folclore, que independentemente da veracidade percecionada por parte dos ouvintes, demonstraram-se cruciais em perdurar os elementos agora utilizados pelos mundos de fantasia<sup>330</sup>. Em paralelo, um mundo considerado de ficção científica poderá nascer, geralmente, com a

---

<sup>328</sup> Cf. NIKOLAIDOU, Dimitra (2018): *The Evolution of Fantastical Storyworlds: A Study of Tabletop Role-Playing Settings*, Aristotle University of Thessaloniki, Greece; p. 226

<sup>329</sup> Cf. *idem* p. 226

<sup>330</sup> Cf. DOZOIS, Gardner (2014). *Modern Classics of Fantasy*. St. Martin's Press, prefácio I

associação de temas científicos “futuristas”, como, por exemplo, naves espaciais, *robots*, *etc.* Em paralelo, os elementos mais frequentemente identificadores do género de fantasia serão o a magia e o seu tipo, o tratamento dos arquétipos dos heróis e também será possível observar a inclusão de raças fantásticas como um fator determinante para catalogar esse mundo como fantástico. Portanto, evidenciamos que usualmente será na forma como estes elementos são utilizados no mundo, em termos de abordagem no enredo, quantidade e frequência, que catalogará o mundo dentro desta “escala” de fantasia.

*i. Explicitação do Elemento Mágico - Soft e Hard Magic*

Um dos elementos cruciais num mundo de fantasia poderá ser o elemento mágico e a forma como este será incorporado no mundo. Por exemplo, uma outra estratégia que observamos ser associada a mundos “realistas”, será a utilização de uma regulamentação para a magia, numa quase “fundamentação” do sistema mágico que poderá ser equiparável a uma “ciência”. Este género de magia poderá ser conhecida como *Hard Magic*, ou seja, magia “rígida”, um conceito cunhado por Brandon Sanderson<sup>331</sup> e por vezes utilizado aquando o estudo dos sistemas de magia. A magia rígida não terá de ser, necessariamente, científica, simplesmente os seus limites, custos e potencialidades são explicitados no mundo e, usualmente, estes impactam diretamente a cultura, sociedade e o mundo em geral<sup>332</sup>. Sanderson, associa este sistema de magia a uma ferramenta, mas também frisa de como esta não terá de ser limitada ao conhecimento científico ou plausível, pois apesar de conhecermos a maioria dos poderes e limitações do homem-aranha, este ganhou-os de uma picada de aranha radioativa sem explicação.<sup>333</sup> Já no lado contrário encontrar-se-á a magia “*soft*”, ou “maleável”, em que a magia servirá mais para criar fascínio enquanto potencia entraves e problemas no mundo, sendo raramente a solução<sup>334</sup>. Mais, quando ocorre num ambiente com enredo, o autor tende a ter como protagonista alguém sem magia e, como tal, o leitor identificar-

---

<sup>331</sup>Cf. SANDERSON, Brandon “*Sanderson’s First Law*”, Brandon Sanderson [Consult. 11 de novembro de 2019]. Disponível em: <<https://brandonsanderson.com/sandersons-first-law/>>

<sup>332</sup>Cf. HOWARD, Jeff (2014) *Game Magic: A Designer’s Guide to Magic Systems in Theory and Practice*. CRC Press, p. 263

<sup>333</sup>Cf. *Idem, ibidem*

<sup>334</sup>Cf. *idem*, p. 263-64

se-á com a personagem no seu deslumbramento e ignorância<sup>335</sup>. Um bom caso poderá ser, novamente, os livros de Tolkien, que em muito explicitam o mundo, mas em que o autor optou por uma magia indeterminada, raramente utilizada como solução, pois tal como Sanderson colocou, Gandalf não utiliza a sua magia para levar Frodo diretamente a Mordor de modo a destruir o anel<sup>336</sup>. Aliás, a magia em pouco é justificada, sendo aparentemente descritiva em vez de explicativa, ou seja, poderemos considerar que esta servirá primeiro na transmissão de emoções, tais como “o” anel conferirá raiva e medo, enquanto Gandalf dará esperança e perseverança; em vez de um mecanismo utilizado pelas personagens, aquém de uma ferramenta. Por fim, colocamos a magia do “meio” ou “intermédia”, talvez a mais comum, em que se associa componentes dos dois sistemas, como no caso do mundo do *Harry Potter*, em que a magia é ensinada e especificada no contexto da escola, limitada com varinhas e feitiços, mas também indeterminada, ao serem quebradas as regras previamente colocadas de acordo com as necessidades do enredo<sup>337</sup>. Assim, colocamos que este mundo manterá a claridade de uma magia rígida, enquanto quebra o suficiente para manter a dúvida associada ao fascínio. Mas antes de avançar, consideramos importante frisar que a determinação de que género de sistema de magia é escolhido, entre a “rígida” ou “maleável” mais facilmente será devido às necessidades do ambiente do mundo e à vontade do *worldbuilder*, do que uma obrigatoriedade dada pelos parâmetros do género de fantasia escolhida dentro da escala. Por exemplo, em termos de necessidade do ambiente, no *setting design* será mais importante delimitar de forma clara e concisa o sistema de magia do que no ambiente literário, algo que, naturalmente transcenderá os diferentes tipos de fantasia, pois até num jogo *high fantasy* um terá de saber como utilizar as regras do sistema mágico<sup>338</sup>. Contudo, no caso oposto da *low fantasy*, o mais importante será que a magia seja delimitada de forma a restringir os heróis do mundo, pois tendencialmente estes devem manter o seu estatuto extraordinário diminuído, de forma a serem “insignificantes” ao lado de outras forças como países, deuses, grandes feiticeiros,

---

<sup>335</sup>Cf. SANDERSON, Brandon (2007) “*Sanderson’s First Law*”, Brandon Sanderson [Consult. 11 de novembro de 2019].

Disponível em: <<https://brandonsanderson.com/sandersons-first-law/>>

<sup>336</sup>Cf. *idem*

<sup>337</sup>Cf. *idem*

<sup>338</sup>Cf. HOWARD, Jeff (2014) *Game Magic: A Designer’s Guide to Magic Systems in Theory and Practice*. CRC Press, p. 265

etc<sup>339</sup>. Assim, poderemos encontrar uma correlação entre o uso de magia “rígida” ser mais comum em *low fantasy*, o que poderá ser considerado verdade em todos os ambientes. Porém, não poderemos afirmar que o uso de um sistema rígido categoriza automaticamente a fantasia como “baixa”, pois poderá ser observado sistemas de magia médios ou rígidos noutras fantasias, como por exemplo no *Ciclo da Herança* de Christopher Paolini, em que há sistema de magia médio (a magia é equiparada a um saldo energético do corpo), mas o mundo será mais facilmente associado à área da *high fantasy*. Ademais, em *Westeros*, um mundo muitas vezes referido como *low fantasy*, o sistema de magia utilizado aparenta ser *soft* ou maleável.

ii. Casos na escala de fantasia

Posto isto, tal como no elemento de magia, poderá ser possível identificar dois tipos de fantasia antagónicos, a *Low Fantasy* e a *High Fantasy*, traduzidos como fantasia baixa e alta. No entanto, será possível encontrar casos de fantasia que não corresponderão aos moldes destes dois tipos, mas sim casos intermédios ou parcialmente correspondentes. Sendo assim, decidimos considerar que existirá uma escala que compreenderá em cada extremo os dois tipos de fantasia antagónicos e os diversos casos no entretanto, tal como está simplificado na seguinte figura 12.



Fig. 12 Gráfico simplificado dos diferentes casos de fantasia e a sua interação em forma de escala.

<sup>339</sup>Cf. SANDERSON, Brandon (2007) “*Sanderson’s First Law*”, Brandon Sanderson [Consult. 11 de novembro de 2019]. Disponível em: <<https://brandonsanderson.com/sandersons-first-law/>>

Sendo assim, iniciaremos então a explicitação com o caso da *Low Fantasy*, que por si poderá incorporar casos específico, mas para o valor deste trabalho decidimos tratar só a sua categoria<sup>340</sup>. Portanto, os mundos de *Low Fantasy* tendem a enfatizar justificações plausível para os elementos fantásticos empregues, principalmente para a magia, que mesmo podendo ser impressionante, maleável ou rígida, tenderá a não ser um fenómeno banal ou recorrente<sup>341</sup>. Ademais, uma das preocupações imediatas nestes mundos poderá ser como melhor mesclar um cenário credível, e até historicamente plausível, com elementos de fantasia, como criaturas fantásticas e um sistema de magia. Usualmente utilizado como exemplo, o mundo de *Westeros* de George R. R. Martin aglutina hierarquia e dramas sociais medievais credíveis com dragões, magia, gigantes, entre outros; e estes últimos são raros e adicionados de forma ponderada ao enredo. Por conseguinte, este género de fantasia tende a ser associada a mundos sombrios, até cínicos<sup>342</sup>, sendo que consideramos estes, por vezes, análogos a distopias fantásticas, como por exemplo o mundo dos videojogos *The Witcher Saga*, baseados nos livros de Andrzej Sapkowski, em que se poderá considerar existir um tema recorrente de terror, injustiça social e até uma “rejeição” dos elementos de fantasia. Com tal, como já foi referido anteriormente, poderá-se considerar que estes mundos tendem a preferir sistemas de magia rígidos e, também, a contenção em termos de variedade de elementos imaginários. De qualquer modo, uma das vantagens destas fantasias mais sedimentadas na realidade será a sua capacidade de colocar no espetador a sensação de haver mais em causa, visto que o perigo poderá ser mais tangível, derivado da raridade de feitiços convenientes ou elementos mágicos oportunos que resolvem problemas. Consequentemente, também promoverá historias nas quais o “pequeno herói” surge do “nada” e consegue o impossível e talvez seja por isso, que este género de fantasia apresenta-se mais comum em ambiente literário e raro em RPG’s<sup>343</sup>.

Já na fantasia seguinte da escala, a *Real Fantasy* ou “fantasia real”, por vezes referida como histórica, poderá encontrar-se facilidade na transversalidade para a maioria dos

---

<sup>340</sup> Existe associação da *Low Fantasy* a casos como *Urban Fantasy*, uma fantasia em que o seu mundo num todo assemelhasse ao mundo contemporâneo, mas que tem adicionado elementos fantasiosos como os acima referidos, tal como magia e espécies mágicas. O mundo do Harry Potter será um bom exemplo. Outros géneros de casos serão a *Dark Fantasy*, um mundo em que a adição de fantasia servirá maioritariamente para criar medo ou horror e a fantasia de *Super-heróis*, tais como o universo da Marvel.

<sup>341</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.29

<sup>342</sup> Cf. *Idem, ibidem*

<sup>343</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.29

ambientes. Evidenciamos, com os exemplos em *setting design* o mundo do conjunto de videogames *Dragon Age* da *Bioware* e o mundo criado por Gary Gygax para *D&D - World of Greyhawk*, e no ambiente literário o universo de Ursula Le Guin conhecido como *Earthsea*<sup>344</sup>. Uma das razões que poderá tornar esta fantasia mais acessível, será a sua utilização de história e realidade para plausibilidade sem justificações complicadas em termos de veracidade histórica, ou que entrem em conflito com elementos de fantasia<sup>345</sup>. Mais, uma das características da fantasia real será a tentativa de racionalizar os seu mundo enquanto respeita as tradições da fantasia, de mundos mágicos, lembrando a tradição do folclore<sup>346</sup>. Por exemplo, no mundo do *Dragon Age*, é possível observar sistemas hierárquicos de feiticeiros, raças com sistemas sociais estruturados e incorporados no mundo, magia incorporada no quotidiano, *etc*; mas preservando o mistério associado a fantasia e magia, ao utilizar uma magia mais maleável. Não seria incorreto colocar esta fantasia no centro da escala.

De seguida, chegamos ao início da “área” da *high fantasy* ao abordar a fantasia “ancorada” na realidade, que poderá ser caracterizada pelo uso de elementos análogos à nossa realidade, como sociedades feudais, sistema de castas, regras linguísticas, *etc*; justapostos com magia “tradicional”, ou seja, usualmente proveniente do mito e que recusa justificação<sup>347</sup>. Uma outra característica deste tipo de fantasia será a sua propensão para sociedades utópicas e distópicas nativas no mesmo mundo, usualmente rivais, em que os vilões poderão ser equiparados a “diabos” na terra, lembrando a doutrina do Maniqueísmo<sup>348</sup>. Assim, encontramos nestes mundos civilizações “boas” em confronto com civilizações “más”, que por vezes apresentam tendências racista ou sexistas da fantasia, talvez por penderem para a tal fantasia maniqueísta<sup>349</sup>. Já em termos de personagens, observamos que os mundos demonstram uma população predominantemente humana em contacto com uma diversidade de espécies fantásticas raras, como “elfos” e “dragões”, distribuída de acordo com a demografia determinada

---

<sup>344</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.29

<sup>345</sup> Cf. *idem*, p.23

<sup>346</sup> Cf. *Idem*, *ibidem*

<sup>347</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.27

<sup>348</sup> Maniqueísmo é uma filosofia religiosa criada pelo profeta iraniano Manes, na qual este postula que o mundo está dividido entre o bem e o mal, para além da inerência boa do espírito e má da matéria. Neste caso, referenciamos antes à noção “branco e preto” do mundo, que acredita existir bom e mau absoluto.

<sup>349</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.27

pelo *worldbuilder*. Para clarificar, reutilizamos o exemplo da Terra-Média de Tolkien. O mundo tem claramente uma sociedade feudal, aliás a questão da dinastia real será possivelmente um dos assuntos em primeiro plano do enredo da trilogia d’*O Senhor dos Anéis*, mas, também, a adição de linguagens fictícias criadas com atenção académica, regidas e inspiradas pelas regras de linguagens reais, como o finlandês, demonstram a sua “âncora” ao mundo real. Em contraste, Tolkien decidiu empregar uma magia maleável, que como foi explicitado, pouco se restringirá à realidade ou regras. Não obstante, clarificamos que esta leveza em relação à magia não significará falta de zelo, mas mais provavelmente uma decisão ponderada que decide por tradição e mistério, pois tal como George R. R. Martin referiu, em tudo o resto, Tolkien criou o seu mundo em enorme detalhe<sup>350</sup>.

Sendo assim, poderemos argumentar que o ênfase de um mundo com a fantasia “ancorada” encontrar-se-á na criação de sensações fortes de magia, mistério e “alteridade”, enquanto usa a seu favor elementos familiares do conhecimento geral do seu público, de modo a beneficiar com a familiaridade para reduzir a descrença, para além de poder estar liberto de justificar aspetos sociais, culturais e tecnológicos em grande detalhe, visto só ser necessário uma ideia geral dessas estruturas<sup>351</sup>.

Então, passamos para a última categoria desta escala, a *High Fantasy*, que poderá ser a “irmã” da magia maleável e, muitas vezes, poderá utiliza-la. Propomos que a Fantasia Alta tenderá a trabalhar mais ao nível de conceitos e sensações, do que veracidade ou justificações. Inicialmente associada à média categorizada como “*sword & sorcery*”, até aos anos 80 esta fantasia esteve limitada a mundos como os de *Conan*<sup>352</sup>, em que guerreiros muscudos lutavam contra feiticeiros maléficos de modo a salvar donzelas indefesas. Tal como foi referido, estes conceitos navegaram até ao mundo do TRPG’s, e consequentemente a mente popular, através da primeira edição de *D&D*, mas salvo exceções de relançamento de livros do género, o que ficou foi a que agora referimos como fantasia alta<sup>353</sup>. Assim, afastou-se dos arquétipos para se focar mais numa de

---

<sup>350</sup> Cf. MARTIN, George R. R. “George R. R. Martin: *The World of Ice and Fire (Game of Thrones)*”, 92YPlus [Consult. 17 de maio de 2019]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>>

<sup>351</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.27

<sup>352</sup> Cf. DOZOIS, Gardner (2014). *Modern Classics of Fantasy*. St. Martin's Press, prefácio I

<sup>353</sup> Cf. *Idem, ibidem*

como transmitir o conceito deste mundo imaginário alternativo, repleto de elementos estrangeiros ao nosso, que não precisam de justificação, a não ser que o *worldbuilder* assim o deseje<sup>354</sup>.

Esta categoria tende a ser a mais referenciada em grande variedade de mundos, talvez porque muitos não a subdividem em diferentes fantasias e categorizam tudo o que não “baixo” como “alto”<sup>355</sup>. Mas de qualquer forma, identificamos a fantasia como alta, aquela que negligência a fundamentação em prole da emoção, de um mundo “épico”, que enfatiza o percurso de um(ns) herói(s), por um mundo povoado de deuses, titãs e magia em que o mais importante será captar a paixão dos limites da imaginação<sup>356</sup>. Por outro lado, Lloyd Alexander propõe que a fantasia alta também poderá ter uma componente de examinação do mundo primário, pois esta explorará conceitos imaginários e os materializará num mundo com o qual outros poderão interagir<sup>357</sup>. Para explicitar, um bom exemplo destes mundos é um dos primeiros mundos de fantasia, o mundo criado por William Morris para o seu livro *The Well at the World's End*, mas também poderemos dar como exemplo o jogo *D&D* que consideramos ser no seu âmago a manifestação deste género de fantasia. Por fim, terminamos com a fantasia apelidada por Baur como “*wahoo*”, que tal como referimos anteriormente, apesar da sua aparente falta de nexos e propensão para o caos, mantém um nível de coerência que se poderá atribuir à influencia das regras gerais de *worldbuilding*<sup>358</sup>. Para além disso, Baur explicita que o nome “*wahoo*” não deverá ser considerado pejorativo, mas antes ilustrativo de fantasias que favorecem conceitos extremos e, por sua vez colocamos originais, em que as regras da nossa realidade em pouco se aplicam<sup>359</sup>.

Portanto, decidimos terminar a escala de fantasia aqui, visto que decidimos utilizar só estes casos de exemplo. Relembramos, que esta poderá ter denominações e pontos diferentes consoante as fontes, pois tal como foi dito anteriormente, é possível observar

---

<sup>354</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.27

<sup>355</sup> Cf. DOZOIS, Gardner (2014). *Modern Classics of Fantasy*. St. Martin's Press, prefácio I

<sup>356</sup> Cf. ALEXANDER, Lloyd (1971) “*High Fantasy and Heroic Romance*”, The Horn Book Inc. [Consult. 11 de novembro de 2019]. Disponível em: <<https://www.hbook.com/?detailStory=high-fantasy-and-heroic-romance>>

<sup>357</sup> Cf. *idem*

<sup>358</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.28

<sup>359</sup> Cf. *Idem, ibidem*

a fantasia alta como uma categoria que amolga toda a fantasia não baixa<sup>360</sup>. Consequentemente, também os mundos imaginários poderão ter características que não os coloquem numa zona específica da escala, mas numa área, visto que estes casos servem como catalogação, não restrição. Não obstante, propomos que o uso da escala poderá auxiliar os *worldbuilders* no âmbito da estruturação do seu mundo e de modo a manter uma coesão que beneficiará da familiaridade popular.

### c) Os Métodos Práticos

Agora, entramos na componente mais prática. Na construção de mundos imaginários, para além das tradições e escalas que se poderá utilizar de modo a guiar o seu processo de *worldbuilding*, um dos outros fatores que destacamos será a metodologia em si. Usualmente, as duas metodologias mais referidas regem-se consoante o método com o qual o criador embarga na constituição do mundo, seja este ao criar do geral para o particular ou o contrário. Por outras palavras, o *worldbuilder* num dos métodos tenderá a gerar o maior nível de detalhe para o seu mundo, tentando, dentro dos limites da razão e da sua vontade, preencher todos os fatores que o tornarão completo, como uma geografia à escala continental ou até mundial, detalhada com cultura, sociedades, tecnologia e economia<sup>361</sup>; enquanto no segundo, este tenderá a construir do essencial para o acessório, de acordo com as necessidades que o seu mundo e o seu ambiente traga<sup>362</sup>. Existirá também outros métodos que tomarão antes como ponto de partida personagens, história cronológica, conflitos influentes, culturas ou até através de inspiração direta em mundos já existentes<sup>363</sup>, no entanto decidimos selecionar estes dois métodos análogos visto consideramos que estes compreenderão de forma generalizada os anteriores.

#### i. Metodologia do Particular para o Geral

Sendo assim, iniciamos com o método do Particular para o Geral, referido usualmente como o método de *Inside-Out*, em que a tradução direta para português poderá ser o

<sup>360</sup> Cf. ALEXANDER, Lloyd “*High Fantasy and Heroic Romance*”, The Horn Book Inc. [Consult. 11 de novembro de 2019].

Disponível em: <<https://www.hbook.com/?detailStory=high-fantasy-and-heroic-romance>>

<sup>361</sup> Cf. PRAMAS, Chris (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.19

<sup>362</sup> Cf. *idem*, p.17

<sup>363</sup> Cf. SMITH, Nate “*7 Ways To Approach World Building*”TheWorldBuilding School [Consult. 29 de novembro de 2019].

Disponível em: <<https://worldbuildingschool.com/approach-world-building/>>

método do “interior para o exterior”. Tal como se poderá aferir do seu nome, neste método a construção do mundo tomará como base um elemento particular que depois despoletará a conseqüente delineação do mundo, seja esse elemento uma língua, uma ilustração ou, talvez o mais comum, uma história<sup>364</sup>. Conseqüentemente, a construção do mundo tende a ser a mais sucinta dos dois métodos, visto este propor que só seja criados elementos estritamente necessários ao elemento nuclear escolhido no início da construção do mundo<sup>365</sup>. Por outras palavras, no caso de uma narrativa como ponto de partida a construção do mundo será de acordo com as necessidades que esta levante, como a cidade onde se passará o enredo e outras localidades visitadas ou referidas, com um nível de detalhe proporcional à sua importância; ou outros elementos como a cultura do protagonista e do seu antagonista; portanto só o necessário para o avanço da história<sup>366</sup>. Como resultado, este método poderá poupar recursos e tempo do *worldbuilder*, visto só ser necessário a invenção de elementos cruciais. No entanto, levantamos que a atenção que seria alocada na construção de um mundo vasto, poderá ser alocada no estudo do elemento nuclear, o que não implica necessariamente que este método seja mais rápido que o outro. Mesmo assim, certamente será o método de entre os dois, com a capacidade para maior rapidez e eficácia<sup>367</sup>.

Está claro que, devido ao foco deste método na simplicidade, concebemos que poderá ocorrer efeitos adversos como um mundo “incompleto” que, por sua vez, dificulta a sua reutilização, visto encontrar-se construído, e até restringido, de acordo com os elementos nucleares selecionados. Por exemplo, usando novamente um mundo delimitado pela sua narrativa, este ao ser criado do particular para o geral poderá só ser capaz de alojar uma narrativa, sendo esta dividida em vários volumes ou não, pois dificilmente conseguirá alojar um outro enredo “no outro canto do mundo” ou com base noutras personagens. Por outro lado, em termos dos elementos, um outro problema que poderá surgir durante este processo será a utilização exacerbada de elementos

---

<sup>364</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.18

<sup>365</sup> Cf. *Idem*, p.17

<sup>366</sup> Cf. *idem*, p.18

<sup>367</sup> Cf. HIRSCH, Russell F. “*Lessons from a First Novel: Worldbuilding from the Inside-Out*” Storythreads [Consult. 1 de dezembro de 2019]. Disponível em: <<https://russellhirsch.wordpress.com/2018/08/19/lessons-from-a-first-novel-worldbuilding-from-the-inside-out/>>

justificativos ou impulsionadores de enredo, também conhecidos como *plot devices*<sup>368</sup> na construção do mundo<sup>369</sup>. Está claro, que estes poderão auxiliar a tornar o mundo coeso com o seu ponto de partida, no entanto poderá tornar o mundo acessório em vez de criação em si. Para o evitar, uma estratégia comum será expandir para além do elemento inicial e conseqüentemente, será expectável que quantos mais elementos forem adicionados ao mundo, mais plausível este poderá ser e conseqüente nível de credibilidade das ações das personagens que nele povoam.

Não obstante, também será importante manter o equilíbrio entre criar o que impacta diretamente a narrativa e o que se deverá manter vago<sup>370</sup>. Mais, ao deixar certos aspetos do mundo vagos, poder-se-á conciliar o conhecimento que, por exemplo, personagens tenham e assim transmitir uma experiência mais orgânica para quem o presencia. Naturalmente, poderá ocorrer a dificuldade de conciliar o nível de detalhe necessário a conferir a cada elemento, se um tomar em atenção o conhecimento diversificado de todas as personagens, ou até as necessidades pontuais causadas pelo enredo (como por exemplo uma vila referida de passagem), sem perder o foco de um método que favorece o particular. Uma sugestão dada, é a de conferir o maior detalhe o quão mais perto o elemento está das personagens ou da narrativa, diminuindo em detalhe com a sua distância<sup>371</sup>.

Independentemente, consideramos que um dos efeitos que poderá surgir do uso deste método será o foco do olhar proveniente do observador do mundo no elemento nuclear, como uma personagem e o seu arco no enredo. Está claro, que o mesmo efeito também poderá ser observado em mundos que utilizam conjuntos de elementos como ponto de partida, como narrativas com múltiplos pontos de vista, no entanto, propomos que com uma perspetiva íntima. Possivelmente seja devido a isto que este método favoreça o

---

<sup>368</sup> Um *plot device*, segundo o “consenso geral”, é um elemento, por exemplo um objeto ou personagem da história, cujo o seu objetivo é puramente conduzir um enredo, seja a resolver problemas rapidamente ou a justificar pontos cruciais da história. Este elemento é normalmente percebido de forma negativa, pois aparenta ser desconectado do mundo geral e a sua existência usualmente quebra a suspensão da descrença do visualizador, devido à sua possível “conveniência” artificial.

<sup>369</sup> Cf. RYNOTT, Megan “*Methods of WorldBuilding*” Why Not Edit [Consult. 25 de julho de 2019]. Disponível em: <<http://www.whynottedit.com/methods-world-building/>>

<sup>370</sup> Cf. *idem*

<sup>371</sup> Cf. REID, Ruthanne “*World Building 101*” The Writer Practice [Consult. 1 de dezembro de 2019]. Disponível em: <<https://thewritepractice.com/world-building-101/>>

ambiente literário, principalmente nas narrativas de fantasia que seguem o modelo *The Hero's Journey*<sup>372</sup>. Por outro lado, este método poderá ser mais benéfico para os mundos regidos por narrativas iniciais vincadas, ou que devem transmitir obrigatoriamente um conjunto de pontos-chave, em vez de mundos que pretendam ser abrangentes<sup>373</sup>.

Por fim, concebemos que seja praticamente impossível determinar quais os *worldbuilders* que utilizaram realmente este método, pois muitas das catalogações são feitas por terceiros, mesmo assim destacamos dois *worldbuilders* que referem como seu processo a um que se assemelha a este método: Baur para a sua cidade *Freeport* e George R. R. Martin para *Westeros*. Baur criou a cidade de *Freeport* para a terceira edição de *D&D* da *Wizards of the Coast*, logo em ambiente de *setting design*, o que neste caso antevê criar um mundo que possa ser tanto utilizado como reinventado por jogadores e DM's, o que por outras palavras resultará num processo que pretenderá incluir enredo, personagens, regras e características claras, sem que estes se tornem restritivos<sup>374</sup>. Neste caso, Baur refere como iniciou o seu processo a partir da ideia de uma aventura na cidade, na qual seria possível haver diversidade de raças mágicas e culturas, o que por sua vez supomos ter sido para facilitar a criação de personagens dos jogadores e não restringir os DM's; e para isso decidiu que esta cidade seria portuária, que por sua vez o levou a criar piratas<sup>375</sup>. De seguida, Baur refere como desejava que a fonte de conflito da sua aventura fosse uma investigação semelhante ao *Call of Cthulhu*<sup>376</sup>, então desenvolveu um culto sinistro e outros elementos que remetiam para os trabalhos de Lovecraft<sup>377</sup>. Eventualmente, tomando por base estas ideias,

---

<sup>372</sup> A *Hero's Journey*, cunhado por Joseph Campbell em 1949 e traduzida como a Aventura do Herói, referir-se-á a uma estrutura de enredo comum para o ambiente literário, na qual a história se passa numa sequência de pontos pré-definidos e adaptáveis a diferentes mundos. Usualmente, esta estrutura de pontos levará a personagem principal a quebrar a sua rotina de modo a ultrapassar adversidades, através de uma aventura que termina com o retorno a casa e crescimento pessoal.

<sup>373</sup> Cf. KIEFFER, Kristen "An Introduction to World-Building", Well Storied [Consult. 11 de novembro de 2019]. Disponível em: <<http://www.well-storied.com/blog/an-introduction-to-world-building>>

<sup>374</sup> Cf. COOK, Monte (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.13

<sup>375</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.18

<sup>376</sup> *Call of Cthulhu*, traduzido como *O despertar de Cthulhu*, é um conto de mistério e horror por H. P. Lovecraft escrito em 1926. Este, segue a história de Francis Thurston a descobrir que no seu mundo um monstro adormecido é venerado por um culto que o deseja acordar, o que resultará na sua destruição.

<sup>377</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.18

desenvolveu o módulo da cidade de *Freeport*, que foi construída e aperfeiçoada de acordo com as necessidades que foram ocorrendo<sup>378</sup>.

Em semelhança, também George R. R. Martin desenvolveu em maior detalhe o seu mundo após necessidade exterior<sup>379</sup>. Tal como o autor refere numa entrevista em 2014 para a organização 92Y, existia no público de fantasia a percepção de que os mundos secundários deveriam ser concretizados integralmente, e, como tal, George R. R. Martin desejava o mesmo para o seu mundo de Westeros<sup>380</sup>. Contudo, como este admite, o seu mundo inicialmente era antes uma “ilusão” de um mundo completo, por outras palavras um semelhante ao de Tolkien, no qual existe um nível de fundamentação extraordinária para além do apresentado nos livros; enquanto na realidade Martin optou antes por iniciar o seu processo com as personagens e o enredo, decidindo por um mundo que crescia com a história<sup>381</sup>. Mais, quando a narrativa pedia anexos que explicitavam em melhor detalhe o mundo e a sua cronologia, Martin alude ter dado menor importância a esses elementos comparativamente ao enredo, explicitando o caso da cronologia da dinastia Targaryen colocada na primeira edição d’*A Guerra dos Tronos*, que teve de ser retificada posteriormente por ter incongruências<sup>382</sup>. Eventualmente, Westeros tornou-se tão popular que vários fãs começaram a questionar George R. R. Martin sobre o mundo, resultando na transformação do processo de *worldbuilding* do autor de um impulsionado pela narrativa para um que preza antes a coesão, detalhe e rigor do mundo em si, de modo a poder responder às necessidades do público e da editora<sup>383</sup>. Mais, acrescentamos que Westeros ganhou carácter independente com esta mudança, pois foi possível observar a publicação de livros estritamente focados nas suas características e cronologia, independentes das sagas que nele ocorrem. Consequentemente, supomos que o método do particular para o geral dificultará a génese de universos independentes no ambiente literário. De qualquer modo, a transformação do método de George R. R.

---

<sup>378</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.18

<sup>379</sup> Cf. MARTIN, George R. R. “George R. R. Martin: The World of Ice and Fire (Game of Thrones)”, 92YPlus [Consult. 9 de dezembro de 2019]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>>

<sup>380</sup> “the readers expected a fully realized secondary world. So certainly that was what I thought out to create in westeros.” *idem*

<sup>381</sup> Cf. *idem*

<sup>382</sup> Cf. MARTIN, George R. R. “George R. R. Martin: The World of Ice and Fire (Game of Thrones)”, 92YPlus [Consult. 9 de dezembro de 2019]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>>

<sup>383</sup> Cf. *idem*

Martin, aponta para um processo relacionado à metodologia do Geral para o Particular, que iremos abordar no ponto seguinte.

ii. Metodologia do Geral para o Particular

Como poderá ser aferido pelo nome, este método será o contrário do anterior, na medida em que normalmente o ponto de partida será um conceito expansivo, como um continente, ou até um mundo inteiro<sup>384</sup>. Está claro que este processo não anteverá uma construção enciclopédica de todos os elementos incluídos no ponto de partida, pelo menos não o obriga, porém requererá uma ideia generalizada de cada elemento essencial, principalmente os destacados pelo enredo, aventura, jogo, *etc*<sup>385</sup>. Por exemplo, no caso de um continente como ponto de partida, os reinos nele inseridos serão mais explícitos do que as suas povoações e a topologia geral poderá ser mais pertinente do que a disposição de uma localidade. Consequentemente, poder-se-á associar o processo deste método a uma pirâmide invertida, visto iniciar-se com conceitos abrangentes como topologia continental (colocação dos mares, rios, montanhas, florestas), enquanto caminha minuciosamente até conceitos mais restritos como identidade cultural<sup>386</sup>. Assim, após decidir os conceitos gerais como quantos reinos povoam o dito continente, o *worldbuilder* poder-se-á concentrar na história destes e as suas consequências políticas e socioeconómicas, tanto nas fronteiras dos reinos, como nas suas correspondentes cronologias. Por conseguinte, este processo poderá ser um demorado, pois tal como Baur colocou, poderá ocorrer várias perguntas complexas aquando o início o processo, tais como:

“Qual é o tamanho do *setting*? Como é que é a sua cosmologia? Existem algumas ideias ambiciosas impregnadas nele? Quais são as suas culturas e nações? Como é que as diferentes pessoas chegaram aonde estão hoje? Quem são algumas das pessoas famosas e infames do seu passado?”<sup>387</sup>.

---

<sup>384</sup>Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.19

<sup>385</sup>Cf. *Idem, ibidem*

<sup>386</sup> Cf. RYNOTT, Megan “*Methods of WorldBuilding*” Why Not Edit [Consult. 25 de julho de 2019]. Disponível em:

<<http://www.whynottedit.com/methods-world-building/>>

<sup>387</sup> “*How large is the setting? What’s its cosmology like? Are any big ideas baked into it? What are the cultures and nations like? How did the various peoples get where they are today? Who are some famous and infamous people from its past.*” BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.19

E tal como Baur terminou, se um está a tentar iniciar um jogo ou uma história rapidamente, esta abordagem poderá não ser a mais acertada<sup>388</sup>. Aliás, a prioridade deste método será a de gerar um mundo coeso, rigoroso e completo, dentro dos limites da razão, antes de se começar a ponderar qualquer enredo ou aventura<sup>389</sup>. Será talvez por isso, que se aconselha a conhecer a história, geografia, política, relações sociais, entre outros; da região selecionada muito antes de se ponderar quais as serão as personagens envolvidas e quais destas possuirão o conhecimento total, parcial ou nenhum sobre estes assuntos<sup>390</sup>. Mais, estes pormenores são capazes de não serem cruciais ou até utilizados no enredo, pois a distância entre territórios, as trocas comerciais ou a localização dos portos, contudo mapeiam o mundo e logo detêm a possibilidade de serem fulcrais para o processo. Mesmo assim, apesar de não ser o seu objetivo principal, estes elementos permitem complexidade ao serem inseridos num diálogo, ou no conhecimento intrínseco de alguma personagem. Para além disso, será expectável que, pelo menos teoricamente, os subseqüentes elementos não necessitaram de tanto esforço, visto os grandes conceitos estarem determinados, ou seja, com o continente delineado, cada novo reino será, talvez, sucessivamente mais fácil de adicionar. Consequentemente, este processo conferirá uma maior liberdade de acrescentar ou modificar elementos, como fronteiras, ao longo do seu uso numa narrativa e similares<sup>391</sup>.

Portanto, após este levantamento, será possível assumir que este processo é o que em mais promoverá os mundos imaginários independentes, os tais verdadeiros mundos secundários que Tolkien apelidou<sup>392</sup> e George R. R. Martin possivelmente almejou após transitar de processo<sup>393</sup>. Aliás, Tolkien será um dos exemplos mais referidos como o utilizador do método do geral para o particular<sup>394</sup>, pois para o autor criar o seu mundo secundário fora uma consequência natural da sua pesquisa de mitos e folclore inglês, e

---

<sup>388</sup> “If you are trying to get a game or story underway soon, outside-in design may not be the approach for you.” *Idem, ibidem*

<sup>389</sup> Cf. KIEFFER, Kristen “An Introduction to World-Building”, Well Storiéd [Consult. 11 de novembro de 2019]. Disponível em: <<http://www.well-storied.com/blog/an-introduction-to-world-building>>

<sup>390</sup> Cf. REID, Ruthanne “World Building 101” The Writer Practice [Consult. 1 de dezembro de 2019]. Disponível em: <<https://thewritepractice.com/world-building-101/>>

<sup>391</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.19

<sup>392</sup> Cf. TOLKIEN, J. R. R. (1939), *On Fairy Stories*; transcrito, p.6

<sup>393</sup> Cf. MARTIN, George R. R. “George R. R. Martin: The World of Ice and Fire (Game of Thrones)”, 92YPlus [Consult. 9 de dezembro de 2019]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>>

<sup>394</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.19

principalmente potenciado pela sua criação linguística, visto que “uma língua requer uma localização adequada e uma história na qual se possa desenvolver<sup>395</sup>”. Logo, em vez de tomar como ponto de partida um enredo, Tolkien desenvolveu o seu mundo a partir da sua língua *Quenya*, a linguagem *elfica* erudita, e a sua ligação ao *Sindarin*, um desenvolvimento “encenado” como a realização mais acessível desta língua erudita num idioma comum, que por sua vez influenciou a criação de quem falava as línguas, as suas diferenças, as histórias deles derivadas, as suas localidades e daí em diante, originando a Terra-Média<sup>396</sup>. Contudo, achamos importante referir que autores como Maria Monteiro contrariam as citações de Tolkien, pois referem que estas serão uma simplificação do seu processo, uma vez que “um universo tão complexo como o criado para a Terra Média tem necessariamente de se desenvolver a partir de raízes bem mais profundas do que as indicadas pelo autor (...) [e] não se pode[m] basear unicamente numa língua, mesmo quando esta apresenta uma evolução diacrónica como sucede com o *Quenya* e com a sua « parente » mais próxima, o *Sindarin*”<sup>397</sup>. Sem embargo, manteremos que mesmo podendo ter tido um ponto de partida mais tangível do que o *Quenya*, muito provavelmente Tolkien terá iniciado o seu processo com conceitos abrangentes, sejam estes linguagem, mitos ou folclore, e, decididamente, não algo conciso como um enredo ou personagens<sup>398</sup>.

Por fim, poderemos concluir que este método poderá ser o mais acertado para aqueles que pretendam criar um mundo capaz de abrigar múltiplas narrativas, aventuras e até um enredo com vários pontos de vista, mas também, para os mundos que necessitem de serem facilmente adaptados para outros ambientes, ou seja, os com possibilidade transmédia e cross-média.

---

<sup>395</sup> “*language requires a suitable habitation, and a history in which it can develop.*” TOLKIEN, J. R. R. (1967), Carta nº294, para Charlotte and Denis Plimmer, a 8 de Fevereiro de 1967, retirado de *The letters of J. R. R. Tolkien*. GEORGE ALLEN & UNWIN, Londres. p.406

<sup>396</sup> Cf. TOLKIEN, J. R. R. (1967), Carta nº144, para Naomi Mitchison, a 25 de Abril de 1954, retirado de *The letters of J. R. R. Tolkien*. GEORGE ALLEN & UNWIN, Londres. p.193-197

<sup>397</sup> Cf. MONTEIRO, Maria (1992). *J. R. R. Tolkien, The Lord of the Rings; A Viagem e a Transformação*. INIC, Lisboa, p.37

<sup>398</sup> Tolkien refere ao longo da sua correspondência como esteve a desenvolver o protótipo do que agora é a Terra-Média e principalmente o *Quenya*, muito antes do enredo d’*O Hobbit*. Na carta para Edith em Outubro de 1914, por exemplo, existe referência a pequenas histórias e de como estava a tentar transformar uma delas “de acordo com os romances de Morris e com pedaços de poesia no meio”. Mais, Maria Monteiro (1992) levanta que existe provas cronologicamente comprovadas de que o autor tinha estado a desenvolver o mundo anteriormente a qualquer enredo.

## METODOLOGIA PROJETUAL

Então, com o enquadramento teórico resolvido, iniciaremos o segundo capítulo desta dissertação com a explicitação breve da metodologia projetual deste trabalho-projeto e como esta foi influenciada pelos assuntos acima estudados.

### Comunicar o Mundo Mágico do Reino de Isburgo

Resumidamente, decidimos iniciar o processo de criar um mundo utilizando a metodologia do particular para o geral, nomeadamente tomando como ponto de partida a protagonista, Allovera, e as personagens secundárias mais pertinentes. O enredo que interligava as personagens tornou-se eventualmente um fio condutor na ordem da exploração da manifestação do nosso mundo imaginário. Não obstante, tal como foi observado no caso de Westeros<sup>399</sup>, acabámos por transpor entre os dois métodos na duração deste projeto, mesclando a nossa abordagem. Esta transposição não será incomum<sup>400</sup> e neste caso foi devido à necessidade de situar reinos de origem de personagens importantes e explicitar fronteiras cruciais para o conflito central do enredo. Para além de delimitarmos o reino principal Isburgo, decidimos também explorar conceitos abrangentes, como a geografia do continente ou estudos de trajes culturais. Assim sendo, explicaremos em maior detalhe a metodologia empregue.

#### Parte 1. Personagens-Chave como Ponto de Partida

Como pôde ser sumariado anteriormente, o processo de criar um mundo poderá tomar várias formas, mas encontrámos uma certa carência em mundos nos quais a sua manifestação poderia ser maioritariamente, ou em igual medida, sobre a forma de ilustrações. Sem dúvida, que é possível encontrar vários ensaios de *concept art* de mundos já estabelecidos, ou trabalhos de artistas que interpretam mundos imaginários ao auxiliar no processo de criação, para além de observarmos a prática de autores, tais

---

<sup>399</sup>Cf. MARTIN, George R. R. “George R. R. Martin: The World of Ice and Fire (Game of Thrones)”, 92YPlus [Consult. 9 de dezembro de 2019]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>>

<sup>400</sup>Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.19

como Christopher Paolini<sup>401</sup>, George R. R. Martin<sup>402</sup> ou Tolkien<sup>403</sup>, de interpretar os seus mundos de forma gráfica, o que nos dois casos resultou em mapas adicionados ao interior dos seus livros. Contudo, sentimos que os exemplos acima citados utilizaram as suas ilustrações como complemento em vez de ponto focal da expressão do mundo. Como tal, ambicionamos criar um mundo imaginário que se comunica-se em primeiro plano através de um material visual e, em segundo, fosse encaminhado por um fio condutor regido através de um esqueleto narrativo para um futuro enredo. Um dos exemplos que encontramos que mais se assemelhou a um processo desejado fora o estudo do conto dos irmãos Grimm *O Hábil Caçador*, expressado no livro *concept art* do mesmo nome, em que a história sombria era explorada visualmente e o seu resultado colocado em primeiro plano<sup>404</sup>. Tal como Scott Robertson coloca na introdução, o intuito do livro seria evidenciar o processo criativo que normalmente ocorre para auxiliar na criação de mundos de *setting design* ou cinema<sup>405</sup>. Todavia, não ambicionávamos demonstrar um processo auxiliar a uma história, apesar de haver um *proto-enredo*<sup>406</sup> para o mundo, mas sim criar um mundo secundário, ou seja, um mundo independente e coeso, que viveria separado deste eventual enredo. Seja como for, como um dos objetivos principais deste trabalho-projeto seria a exploração gráfica deste mundo, inspirámo-nos no fio condutor aparente de *O Hábil Caçador*, um iniciado pelo estudo da personagem principal - o caçador- e continuava para as suas viagens, o seu meio de transporte e, eventualmente, o que lhe rodeava<sup>407</sup>. Assim, fixamos como ponto de partida para a criação do nosso mundo um componente conciso: um conjunto de

---

<sup>401</sup> “You’ll find rough concept sketches, doodles he made to help himself visualize key scenes while writing (...).”

PAOLINI “Christopher Paolini’s Art”, Paolini.net [Consult. 19 de dezembro de 2019]. Disponível em:

<<https://www.paolini.net/art/paolini-artwork/>>

<sup>402</sup>MARTIN, George R. R. “George R. R. Martin: The Lands of Ice and Fire”, Youtube [Consult. 19 de dezembro de 2019].

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zZVocW12twg>>

<sup>403</sup> “As the “Silmarillion” developed and grew, Tolkien was inspired to create several illustrations of his imaginary landscapes.”

TOLKIENESTATE “Tolkien’s Art”, TOLKIENESTATE.COM - The Official Website of the J.R.R. Tolkien Estate [Consult. 19 de dezembro de 2019]. Disponível em: <<https://www.tolkienestate.com/en/learning/tolkien-and-visual-arts/tolkiens-art.html>>

<sup>404</sup> Cf. ROBERTSON, Scott (2004), *The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm tale at Art Center College of Design*, DesignStudio Press, p.4

<sup>405</sup> Cf. *Idem, ibidem*

<sup>406</sup> Decidimos chamar ao enredo nesta fase inicial de “proto-enredo”, sendo *proto* = primitivo, pois tratava-se de ideias chaves em torno da viagem de Allovera.

<sup>407</sup>Tal poderá ser observado no Índice do *The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm tale at Art Center College of Design*, como no próprio livro em si.

personagens centrados em torno de uma protagonista - Allovera. Por outro lado, estabelecemos que o processo teria de ser célere e efetivo, devido à natureza megalómana associada à criação de um mundo. Para tal, decidimos que o mais acertado seria empregar a metodologia do particular para o geral, visto tratar-se de uma abordagem mais rápida e prática, “porque um constrói à medida do que necessita” e usa como base uma ideia simples<sup>408</sup>. Logicamente que não poderemos ignorar, que ao decidir por um método que favorece o particular correríamos o risco de criar um mundo à medida destas personagens, resultando numa restrição em contra a desejada independência do mundo<sup>409</sup>. Contudo, experimentámos contrariar este problema utilizando pontualmente o método inverso e, por conseguinte, desenvolvendo elementos abrangentes, que nem sempre eram limitados às personagens, como poderá ser visto em seguida.

Por outro lado, conduzimos os nossos esforços para criar um mundo ancorado na realidade, na esperança de obter a dita “consistência intrínseca do real” num mundo de fantasia, pois concordamos com a percepção de Tolkien de que a “alegria” na fantasia de sucesso pode, portanto, ser explicada como um súbito vislumbre da realidade, ou verdade, subjacente”<sup>410</sup>. Designadamente, queríamos ter a capacidade de criar um mundo no qual a suspensão da credibilidade é pouco contestada, graças a ser empregue tanto justificações dentro das suas próprias regras, como por ser utilizado bases reais para a sua criação<sup>411</sup>. Simultaneamente, fomos influenciados pela ideia de Hanna-Rikka Roine que o *worldbuilding* poderá ser equiparado a uma viagem para descobrir um mundo imaginário<sup>412</sup>, resultando primeiro na ambição de criar uma “viagem” metafórica credível e, em segundo, moldarmos o enredo em torno de uma viagem que levava Allovera a presenciar o mundo. Desta forma, daríamos a conhecer o mundo de acordo com o conhecimento e olhos de Allov<sup>413</sup>, facilitando o nível de recursos, nomeadamente tempo, e privilegiado a metodologia escolhida.

---

<sup>408</sup>Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.17-18

<sup>409</sup>Cf. *idem*, p.19

<sup>410</sup>“The peculiar quality of the “joy” in successful Fantasy can thus be explained as a sudden glimpse of the underlying reality or truth.” TOLKIEN, J. R. R. (1939), *On Fairy Stories*; transcrito, p.7

<sup>411</sup> Cf. NIKOLAIDOU, Dimitra (2018): *The Evolution of Fantastical Storyworlds: A Study of Tabletop Role-Playing Settings*, Aristotle University of Thessaloniki, Greece; p. 219

<sup>412</sup> Cf. ROINE, Hanna-Riikka (2015), *Exceptionally Doubled: Worldbuilding in Speculative Fiction*, International Conference on Narrative. University of Tampere, p.4

<sup>413</sup> Diminutivo para o nome de Allovera criado.

a) Conceção do mundo através de personagens-chave

Para todos os efeitos, desencadeamos o nosso processo com a exploração da protagonista e como tal, a sua delineação tornou-se a base para tudo o resto, visto que ela seria um dos fios condutores cruciais para a criação do mundo de Isburgo. Então, tornou-se imperativo manter presente que as suas características seriam causadas pelos elementos do mundo que a rodeia<sup>414</sup> e, por outro lado, Allovera delimitava o mundo. Por outras palavras, quando desenhávamos Allovera, a população geral e a geografia era implicitamente desenvolvida. Como tal, iniciámos a procura de uma personagem que auxilia-se o enredo, utilizando como suporte o papel, lápis e aguarelas, em parte pelo seu automatismo e porque na altura as características do trabalho-projeto ainda eram embrionárias.



Fig. 13. Coleção de esboços iniciais de Allovera. Da esquerda para a direita e do topo para baixo: Grafite sobre papel; Grafite sobre papel e edição digital; Aguarela sobre papel; Grafite sobre papel; Aguarela sobre papel e Aguarela sobre papel.

<sup>414</sup> Cf. KIEFFER, Kristen “An Introduction to World-Building”, Well Storiéd [Consult. 11 de novembro de 2019]. Disponível em: <<http://www.well-storied.com/blog/an-introduction-to-world-building>>

Sendo assim, partimos por explorar a sua idade, acabando por optar que esta fosse jovem, de modo a melhor contribuir para a noção de inexperiência, mas também, porque desejávamos atender a um “cliché” possivelmente simples de entender, no qual ocorre um paralelismo entre maturidade e o desenvolvimento de apetências pessoais da entrada na vida adulta, com a descoberta de um mundo mágico misterioso cheio de regras desconhecidas<sup>415</sup>. Em paralelo, inspiramo-nos no seu nome, que provém de antigo germânico<sup>416</sup>, para as suas cores. No entanto, foi mais a sua história, do que as suas características físicas, que admitimos terem desencadeado o *worldbuilding* de Isburgo e, consequentemente, achamos pertinente expor um breve resumo da personagem, independente do anexo.

Em suma, pois será possível observar em maior detalhe a sinopse nos apêndices, foi decidido que Allovera é uma personagem feminina, feiticeira e burguesa, envolta num mistério sobrenatural, que toma a forma de uma maldição manifestada num poder



Fig. 14. Esboço de Signy e a sua semelhança a Allovera - Desenho Digital em *bitmap*

mágico que, em parte lhe confere facilidades no seu mundo, mas em que grande maioria lhe fornecerá entraves e desafios. Igualmente, esta maldição criará uma união com as personagens secundárias, visto ter sido conferida por uma antepassada influente na cronologia do mundo - Signy-, e estar interligada com o passado de outras personagens. Por outro lado, a maldição destaca-a do

<sup>415</sup> Consideramos que este género de paralelismo poderá ser um cliché, pois é revisitado em várias histórias da nossa pesquisa pessoal, tais como na saga de Harry Potter de J.K. Rowling, no *Ciclo da Herança* de Christopher Paolini, em *Throne of Glass* de Sarah J. Maas, ou até n' *As Crónicas de Gelo e Fogo* em personagens como Daenerys e Jonh Snow.

<sup>416</sup>Cf. CAMPBELL, Mike “Allovera”, BehindtheName [Consult. 20 de dezembro de 2019]. Disponível em: <<https://www.behindthename.com/name/allovera>>

resto do mundo, pois confere-lhe a possibilidade de aceder a capacidades que não possui de forma inata, ao contrário dos outros feiticeiros.

Assumidamente, a inclusão de uma maldição mágica estabeleceu a ocorrência de capacidades sobrenaturais no mundo, o que nos colocou a necessidade de identificar que sistema de magia seria empregue. Assim sendo, iniciámos o primeiro processo de criação do nosso mundo ao optar por um sistema que permitisse exceções como a maldição, mas que fosse rígido o suficiente para que esta fosse especial. Tal foi conseguido ao associar a abordagem de Christopher Paolini de uma magia “maleável” com elementos “rígidos”<sup>417</sup>, com as classes de *D&D*<sup>418</sup> e o sistema de Keith Baker da “magia como ciência”<sup>419</sup>; resultando então num sistema de magia baseado em runas de elementos (como o calor) que eram manipulados como uma “matemática” pelos feiticeiros, mas que no caso de outras classes, como *elementalistas*, a magia era utilizada de modo inato<sup>420</sup>. Depois de estruturado o sistema de magia, tivemos de considerar como é que este influenciava a estrutura social, política e económica da região da protagonista, que mesmo pensando em pequena escala (o burgo onde esta vive), acabará por ter repercussões no reino e, até, no continente<sup>421</sup>. Enfim, poderemos considerar que chegamos ao primeiro desvio do método do particular, pois iniciámos uma determinação assumidamente abrangente, contudo mantemos que por ser uma parte crucial da identificação da personagem, visto esta se tratar de uma exceção às regras ao ser simultaneamente uma feiticeira e alguém que manipula magia de modo inato (classes opostas no sistema), mantivemos um processo sucinto e focado na personagem. De qualquer modo, apesar de ser benéfico para a personagem principal destacar-se em

---

<sup>417</sup> No Ciclo da Herança, a magia é descrita como uma troca de energia, em que a tarefa usada por meios mágicos utilizaria o mesmo valor de energia do que de forma mundana e que a intenção da magia é dada por linguagem ou pensamentos. Com esta ideia base, Christopher Paolini, desenvolveu-a, acrescentando nuances à ideia, como armazenar energia para usar no futuro ou roubar energia. Portanto, temos o elemento rígido da troca de energia e o uso de linguagem, mas com fatores maleáveis, como a magia ser vaga em várias situações, ser maleada por pensamentos e por existir magia “inexplicável” como a dos dragões.

<sup>418</sup> Nomeadamente a estrutura de classes mágicas da 5ª edição, nas quais o jogo separa em magia “inteligente” - com base em formulas de *arcana*; de “sabedoria” - em que utiliza as forças primais da natureza; e “carismática” - que neste conceito interpretamos como inata.

<sup>419</sup> Cf. BAKER, Keith (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.58-60

<sup>420</sup> Naturalmente, o quão mais à vontade com as classes de *D&D* de 4 e 5 edição, mais facilmente entenderá o sistema de magia, mas em resumo os *elementalistas* nascem com elementos como fogo “no sangue”, os feiticeiros manipulam a *arcana* do mundo, os druidas interagem com as forças da natureza e daí em diante. O mundo terá diferenças das acima referidas, mas consideramos não serem cruciais para o entendimento geral do processo.

<sup>421</sup> Cf. BAKER, Keith (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.58

termos mágicos, especialmente num sistema “rígido” e “científico”<sup>422</sup>, não pretendíamos que esta fosse completamente invulgar no contexto do mundo, visto ser um dos pontos de partida mais determinantes no nosso *worldbuilding*. Logo, não seria aconselhável criar uma sociedade na qual a magia se tratava de um fenómeno raro. Neste sentido, apontamos para um mundo de “*high magic*” - uma expressão cunhada por Keith Baker para mundos nos quais a magia, incluindo magia “poderosa”<sup>423</sup>, é parte integral da sociedade<sup>424</sup>- e incorporamos-lo no contexto de um mundo de “fantasia real”<sup>425</sup>, visto que o *proto-enredo* envolto à volta de Allovera apontava para uma narrativa que transmitia o equilíbrio entre sombrio e ideal. Ora, para transmitir a influência na sociedade de um mundo de *high magic*, seguimos o conselho de Baker ao exploramos



Fig. 15. Estrelas da Noite - Desenho Digital em bitmap

como é que esta magia influenciava o quotidiano<sup>427</sup> e foi assim, que iniciamos vários esboços de um objeto mágico pertinente para o percurso transmitido, a “estrela da noite” - uma lanterna mágica utilizada à semelhança de candeeiros-, que foi utilizada como catalisador para a descoberta da sua apetência extraordinária na magia<sup>428</sup>.

Como tínhamos interesse em explorar como é que a magia poderia ser incorporada no quotidiano, iniciamos a nossa pesquisa de

<sup>422</sup>Cf. BAKER, Keith (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.61-62

<sup>423</sup> Magia poderosa, neste contexto, referir-se-á à magia que altera consideravelmente as leis do mundo primário, tendo a capacidade de afetar em grande escala as personagens e sistemas impostos. Como exemplo, colocamos a magia de teletransportação, que em D&D 5ª edição está apresentada de modo a poder ser incorporado um sistema de transporte através de círculos mágicos. Num mundo *high magic* esses círculos serão parte da rotina de transporte, mesmo aceitando um desfasamento social remanescente de como no mundo primário há maior acesso de transporte para aqueles que têm os meios.

<sup>424</sup> Cf. BAKER, Keith (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.58

<sup>425</sup> Relembramos que “**Fantasia Real**”, ou histórica, encontra-se sensivelmente no centro entre *High Fantasy* e *Low Fantasy*, de acordo com a escala que delineamos. Resumidamente, esta é caracterizada por utilizar a realidade do mundo primário para plausibilidade, sem utilizar justificações complicadas em termos de veracidade histórica, ou que entrem em conflito com elementos de fantasia, enquanto relembra as tradições mais comuns na construção de mundos mágicos (magia, mundo europeu, etc.).

<sup>427</sup> Cf. BAKER, Keith (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.60

<sup>428</sup> Allovera conseguiu utilizar conhecimento para além das suas capacidades, tanto de estudo como de percurso, para arranjar um implemento mágico, chamando à atenção da impossibilidade das suas capacidades ao seu mestre Hakon, uma outra personagem utilizada no *worldbuilding*.

inspirações para iluminarias. Poderíamos ter desenvolvido o caminho para velas encantadas, tochas e outros elementos mais usualmente associados à fantasia; contudo, escolhemos antes por transmitir um cotidiano avançado cientificamente, no qual há transformação de matérias primas e a sua associação a magia. Assim, pesquisamos antes candeeiros do século XIX, e outros de leitura semelhante, porque tínhamos uma noção de que queríamos associar as estrelas da noite, e o seu uso, à revolução das luzes (provinda da luz elétrica), assunto que mais tarde exploramos realmente.



Fig. 16. Desenhos Limpos de diferentes Estrelas da Noite - Desenho Digital em *bitmap*

Depois dos esboços em desenho de *bitmap*, que foram iniciados primeiro com desenhos rápidos inspirados por imagens (fig.17) e depois limpos e terminados num painel (fig. 18), escolhemos criar uma ilustração concreta de como a luz mágica divergia da luz natural de uma lanterna a fogo. Foi assim, que notamos que os materiais empregues nestes “candeeiros mágicos” eram custosos, visto serem metais preciosos, para além das runas mágicas, que utilizam gemas e “mão de obra especializada”. Assim, a partir deste objeto, ponderamos como se distribuiria a sua raridade no contexto geral. Nem todos as regiões, ou até mesmo domicílios poderiam ter acesso a um objeto custoso, todavia este não deveria ser tão raro, em que o seu impacto no quotidiano fosse diminuto e contra o propósito do processo anterior.

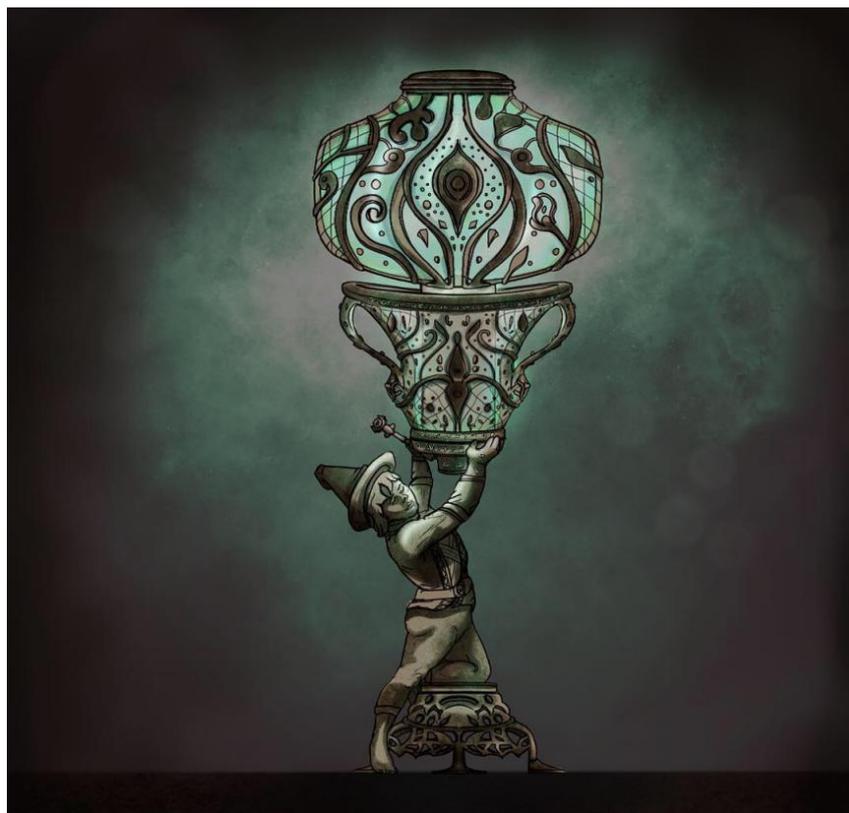


Fig. 17. Estrela da Noite Iluminada - Ilustração Digital em *bitmap*

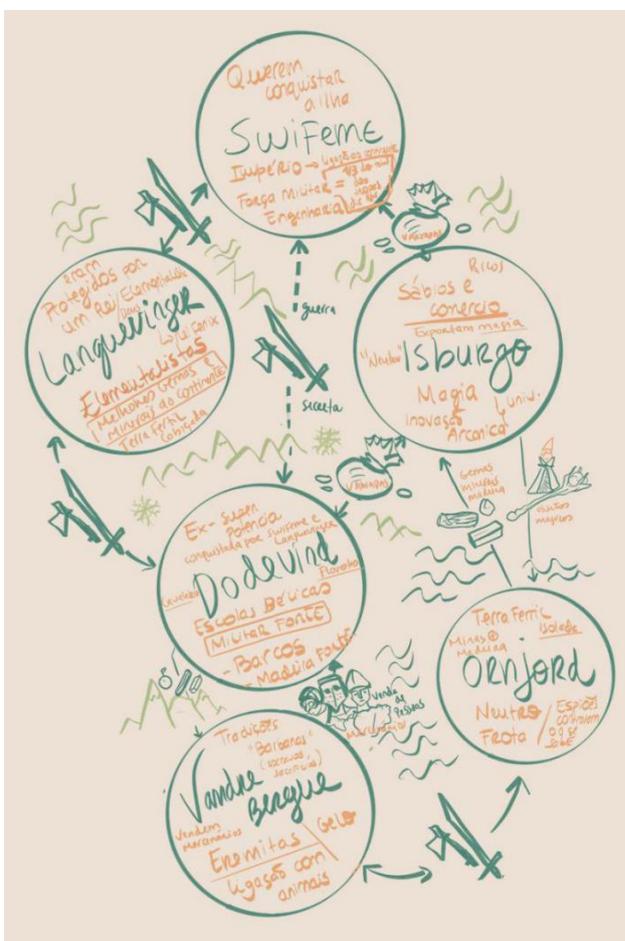
Logo, ponderamos qual seria o caso de “estudo” mais amplo que pretendíamos alcançar, ou seja, tendo em consideração o foco do essencial para as personagens selecionadas, qual seria a escala geográfica maior que empregaríamos. De acordo com Allovera, talvez fizesse sentido escolher a sua localidade - o hotel dos tios, inserido no de burgo Hufetal, dentro do reino de Isburgo; mas quando equacionamos a sua maldição e, conseqüentemente Signy, deveríamos aumentar a esfera de ação para o continente de Neosa, onde Isburgo se insere. Será precisamente nesta altura que admitimos transpor ligeiramente de método, pois utilizamos o processo dado a um conceito abrangente, neste caso um continente *high magic* assolado por guerra de várias frentes<sup>428</sup>, de modo nitidamente do geral para o particular. Mesmo que a justificação da ocorrência da maldição de Allov encontra-se dependente das intrigas mágicas entre reinos<sup>429</sup>, não

---

<sup>428</sup> Em caso se deseje compreender em melhor detalhe o conflito, o esquema dos conflitos entre os reinos encontra-se na secção b) dos apêndices.

<sup>429</sup> Sucintamente, Allovera nasceu com a maldição de Signy, sua avó, ao ser a primeira descendente com aptidão mágica, pois o seu pai não tinha. A maldição, causa em Allovera episódios de perda de consciência, em que esta tem visões da vida de Signy, que ela pensa serem sonhos muito lúcidos. Para além disso, tem o benefício de aceder de forma inata aos conhecimentos arcanicos de Signy, que era uma feiticeira exemplar do seu tempo, reconhecida em todo Swifeme. Mais informação encontra-se nos apêndices.

podemos ignorar que neste momento resolvemos a geografia continental pensando nos potenciais reinos em praticamente igual medida. Não obstante, tivemos o cuidado de criar de acordo com as necessidades do contexto histórico de Allovera e Signy e das necessidades das outras personagens selecionadas. Graças a isso, chegamos à conclusão de que o continente iria ter seis regiões e iniciamos a sua determinação ao escrever um resumo das suas características, elementos estes que, em boa verdade, maioritariamente ficam subentendidos nas ilustrações e enredo, algo comum no método do geral<sup>430</sup>. Eventualmente, resumimos as características dos reinos ao essencial, como poderá ser observada nos apêndices.



Agora, em questão gráfica entendemos que o uso de um mapa seria o mais acertado para traduzir o continente de Neosa, tanto devido à tradição de mapas no mundo de fantasia<sup>431</sup>, como por lembrar uma das ideias fulcrais do projeto - uma viagem pelo mundo imaginário. Ademais, os mapas de mundos de fantasia auxiliam a suspensão de descrença, pois fundamentam a geografia descrita, as localidades e até a razão da ocorrência de certas culturas (como o culto ao peixe numa ilha, por exemplo) de forma clara e gráfica<sup>432</sup>. Consequentemente, não será então de estranhar, que vários livros de fantasia

Fig. 18. Diagrama da conexão entre os reinos segundo o método de Roberts

<sup>430</sup>Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.19

<sup>431</sup> Cf. ROBERTS, Jonathan (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.40

<sup>432</sup>Cf. *Idem, ibidem*

adicionem mapas como anexos<sup>433</sup>. Assim, enfrentamos o desafio de acordo com o processo de Jonathan Roberts, ao desenhar um diagrama de conexões entre os diferentes reinos<sup>434</sup>, como pode ser visto na anterior figura 18. Para este diagrama, utilizamos como base as nossas notas preliminares, o parágrafo de criação de nações de Roberts<sup>435</sup>, que advoga a estrita ligação entre uma nação e a sua geografia; e a “abordagem simulacionista” de Hanna-Riikka Roine, que propõe uso do real para simular um eventual sistema autossuficiente e capaz de simulacros credíveis, visto seguir a lógica do mundo primário<sup>436</sup>. Portanto, iniciamos a nossa determinação com a escolha das fronteiras naturais que dividiram as regiões e acrescentamos as características que os diferenciavam, como império, escolas bélicas, neutralidade e magia; terminando com os recursos, de subsistências e económicos, de cada um. Foi assim, que decidimos interpretar que género de ligações seria natural entre os países, respeitando a história que queríamos contar com o passado de Allovera e o seu futuro com as outras personagens. Por fim, confrontamo-nos com a questão levantada em mundos de *high magic* por Roberts, de que a magia beneficiará num sistema científico com limitadores e inspirámo-nos na sua sugestão de “recursos mágicos”<sup>437</sup>, estabelecendo que para criar objetos mágicos seria necessário três recursos: encantamento efectuado por um feiticeiro capaz, pó de gemas e metais preciosos e o objeto a encantar. Assim, Isburgo como exportador de objetos, *implementos* e feiticeiros capazes, necessitaria de matérias-primas para fazer mobílias, bastões, carroças, entre outros, mais os minérios. Como tal, decidimos criar tensão ao fazer com que Isburgo não fosse particularmente rico em minas ou floresta, mas dê-mos a outros reinos esses recursos. Logo, por um lado magia seria extremamente lucrativo num mundo em que esta é tão difundida, mas minas seriam extremamente lucrativas, que por seu lado será um conceito enraizado nas nossas perceções naturais, auxiliando o sistema de familiaridade característico de uma “fantasia

---

<sup>433</sup> Existe como exemplo os já referidos livros de Christopher Paolini d’*O Circulo da Herança* e a saga d’*O Senhor de Anéis* de Tolkien, mas também na série de livros de Sarah J. Maas - *A Court of Thorns and Roses* e *Throne of Glass*; a saga *Six of Crows* de Leigh Bardugo; a saga *Cruel Prince* de Holly Black; os dois livros do *Carve The Mark* de Veronica Roth; a coleção *The Legend of Drizzt* de R. A. Salvatore; entre outros.

<sup>434</sup> Cf. ROBERTS, Jonathan (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.42

<sup>435</sup> Cf. *Idem*, p.41

<sup>436</sup> Cf. ROINE, Hanna-Riikka (2015), *Exceptionally Doubled: Worldbuilding in Speculative Fiction*, International Conference on Narrative. University of Tampere, p.4

<sup>437</sup> Cf. BAKER, Keith (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.59

real”<sup>438</sup>. Enfim, continuamos a estabelecer mais ligações entre os diferentes reinos<sup>439</sup> e quando sentimos satisfeitos dentro dos limites da razão, iniciámos a componente gráfica.

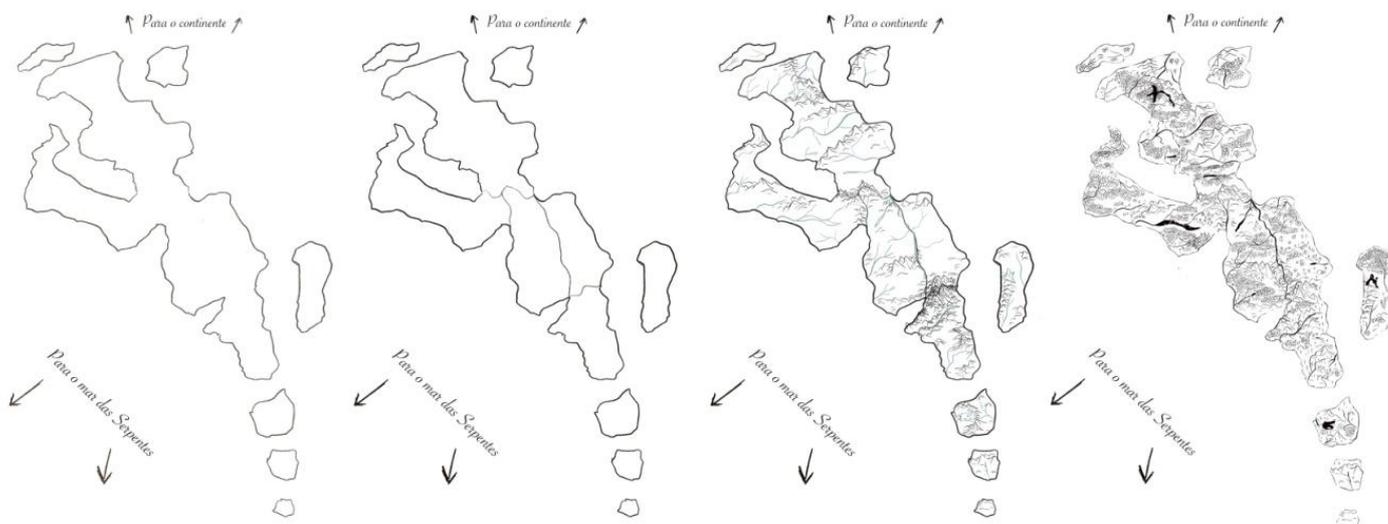


Fig. 19. Evolução da silhueta do mapa e da justificação das suas fronteiras, consoante o diagrama da figura 20.

Primeiro, determinamos a forma da costa e do continente, em estrito contacto com o diagrama e os resumos e tendo especial atenção para que o desenho não parecesse demasiado perfeito<sup>440</sup>. Tivemos especial atenção em como justificar as trocas e guerras entre territórios, ou seja, criamos fronteiras que as justificassem ao ter regiões em guerra em proximidade, seguindo a lógica do diagrama. Posteriormente, justificamos essas fronteiras que facilitavam o enredo com componentes naturais, especialmente utilizando cordilheiras. Depois, foi só preencher o restante: cada reino teria de ter acesso às matérias-primas já determinadas, uma fonte de subsistência e fronteiras naturais que tomaram a forma de montanhas e rios, elementos criados segundo as características científicas apontadas por Jonathan Roberts<sup>441</sup> e o uso de mapas reais, nomeadamente dos países escandinavos europeus. Por fim, pintamos o mapa utilizando como referências os mapas mais comuns de fantasia<sup>442</sup>, mas principalmente na coleção de mapas *The Lands of Ice and Fire*<sup>443</sup> de Westeros, nomeadamente no detalhe do mapa de Asshai, observado no lado direito da figura 20.

<sup>438</sup> Cf. MACBAIN, Anthony (2018). *Build a World with Concept Art*. ImagineFX Setembro 2018. p.72

<sup>439</sup> Observáveis na alínea b) e c) dos apêndices.

<sup>440</sup> Cf. ROBERTS, Jonathan (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.42

<sup>441</sup> Cf. *Idem*, p.42-45

<sup>442</sup> Os encontrados numa pesquisa simples de Pinterest.

<sup>443</sup> *The Lands of Ice and Fire*, traduzido como *As Terras de Gelo e Fogo*, é um conjunto de mapas oficiais do mundo de Westeros baseados nos livros e nos mapas do autor.



Fig. 20. Influências para o desenho do mapa de Neosa. À direita - Mapa físico da Europa; À esquerda – Detalhe de Asshai no mapa do *Known World* por Jonathan Roberts de 2012.

Com o mapa terminado, entendemos que seria a altura ideal para voltar a reduzir. Então, decidimos determinar que género de país faria sentido para a rotina imposta para



Fig. 21. Mapa de Neosa - Ilustração Digital em bitmap

Allovera, já determinado como privilegiada, com acesso a aulas de magia, de fácil intersecção com personagens de outros reinos (para podermos visionar facilmente outras facetas do mundo) e livre para uma “aventura”. Acabamos por decidir pelo hotel de luxo dos tios, no qual Allovera vivia com eles e a mãe, todos eles imigrados do país originário de Signy - Swifeme, num burgo importante perto da fronteira. Esta decisão auxiliava, simultaneamente, a enquadrar as personagens do império que iriam entrar em contacto com a jovem, a razão da sua maldição estar ligada ao imperador, o principal antagonista,

enquanto evidenciava a neutralidade de Isburgo, graças à afluência de pessoas de todos os cantos de Neosa<sup>444</sup> no hotel. Consequentemente, cedo entendemos que não poderíamos usar a tradição do uso da idade média europeia como pano de fundo, devido às dificuldades históricas da ocorrência de viagens que justificassem hotéis de luxo e a privação encontrada no dia a dia deste período, que mesmo em altura de maior conforto, como durante o período gótico, dificilmente potenciariam uma história de viagem, iniciada num hotel de luxo<sup>445</sup>. Procuramos que período histórico europeu, pois ainda queríamos manter alguns benefícios do uso de um mundo “pseudo-medieval” europeu<sup>446</sup>, seria mais consentâneo com a ideia de Isburgo e decidimos inspirar-nos no século XIX, em que a vida tanto poderia ser uma da *Belle Époque*, carregada de festas elegantes, inovações industriais e moradas ecléticas como o hotel de Allov; como realista com as dificuldades do trabalho do campo e pensamento crítico sobre os diferentes nichos da sociedade desigual, evidenciados nos pequenos ensaios de sociedade de Comte<sup>447,448</sup>. Contudo, queríamos criar um mundo secundário que não fosse somente uma réplica do nosso século XIX com magia, então propomos que os desenvolvimentos indústrias e científicos observados na Europa no século XVIII seriam reinventados de acordo com o sistema de magia “científica”, em que os feiticeiros e *artífices* tomavam o lugar dos cientistas e inovadores<sup>449</sup>. Por outro lado, justificamos a infusão de características de “fantasias clássicas” como classes sociais reminiscentes de cavaleiros como os Mantos d’Ouro, inclusão de reinos, ausência de carros, entre outros<sup>450</sup>, ao colocar a história cronologicamente numa “idade medieval”, na qual os desenvolvimentos da antiguidade clássica não se perderam numa “Idade das Trevas”, pois o caminho teria sido “iluminado” pelos avanços mágicos. Por outras palavras,

---

<sup>444</sup> O nome do Continente em que se insere Isburgo.

<sup>445</sup> Cf. JANSON, H. W. (2010): *A Nova História da Arte de Janson : A Tradição Ocidental*(9ª Edição). Edição. Fundação Calouste Gulbenkian; p. 357-359, 397-399

<sup>446</sup> Cf. NIKOLAIDOU, Dimitra (2018): *The Evolution of Fantastical Storyworlds: A Study of Tabletop Role-Playing Settings*, Aristotle University of Thessaloniki, Greece; p. 224-225

<sup>447</sup> Os ensaios que nos referimos aqui pelo filósofo francês, são os *physiologies* que, segundo Janson (2010), categorizavam os diferentes indivíduos na sociedade de modo a interpretar as mutações sociais da altura, contudo para nós, evidenciam as diferenças de qualidade de vida e a ocorrência de famílias burguesas cultas como a da Allovera.

<sup>448</sup> Cf. JANSON, H. W. (2010): *A Nova História da Arte de Janson : A Tradição Ocidental*(9ª Edição). Edição. Fundação Calouste Gulbenkian; p. 881-883, 889-892

<sup>449</sup> Cf. BAKER, Keith (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.59

<sup>450</sup> “the majority of the players will already be familiar with the world before they even open a game book”. *Idem, ibidem*

Allovera teria na sua rotina acesso a canalizações, água aquecida por “runas mágicas”, roupa e mobiliário criado e auxiliado por *implementos* e ferramentas evocativas do período contemporâneo. Assim, ambicionamos criar uma “história fabricada”, visto resultar bem em termos de criação de mundos<sup>451</sup>, enquanto motivamos aos observadores do mundo, ou leitores do futuro enredo, o uso de uma “dupla perspectiva”, que lhes proporcionava a possibilidade de procurar as diferenças deste mundo do mundo primário, enquanto se relembavam das convenções reais da época contemporânea<sup>452</sup>.

Teremos de reconhecer que favorecemos escolhas comuns à maioria das fantasias, principalmente os RPG's, em que certos factos “desagradáveis” são substituídos por aventura e magia, o que não é de todo incorreto, pois seguramente um dos objetivos da fantasia será o seu *escapismo* e ninguém quer uma personagem importante “a morrer de disenteria”<sup>453</sup>. Por fim, teremos de reconhecer a influência de *D&D*, que nos influenciou em termos de raças, histórias e os seus feitiços, mas também os seus *settings*, principalmente Eberron. No que toca a Eberron, reconhecemos semelhanças principalmente no uso de magia, visto que também lá encontramos o uso de magia como uma ciência, e consequentemente tecnologia mágica, mas também, a escolha de incluir magia “menor” como parte do quotidiano enquanto se censura a magia mais *wahoo* como ressurreição, falar com deuses, entre outros<sup>454</sup>.

Posto isto, decidimos tornar Isburgo um reino oligárquico, sendo este governado em igual medida por um rei proveniente de uma dinastia com tradição mágica e um conselho de feiticeiros influentes eleitos, ou seja, um sistema de governo que consideramos manifestar esta negociação entre características possivelmente opostas no mundo. Depois, introduzimos Isburgo como um país neutro, que para além de acolher população de outras regiões, também apresentava, mesmo que num numero mais reduzido, população fantasiosa como *hobbits* e *anões*. E, finalmente, justificamos parcialmente os seus avanços tecnológicos e sociais, com a proliferação de vários sistemas de ensino, principalmente as universidades de feitiçaria pelo qual fizemos o reino conhecido, que se tornaram pontos de conhecimento e riqueza.

---

<sup>451</sup> Cf. STACKPOLE, Michael A. (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.57

<sup>452</sup> Cf. ROINE, Hanna-Riikka (2015), *Exceptionally Doubled: Worldbuilding in Speculative Fiction*, International Conference on Narrative. University of Tampere, p.4

<sup>453</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.63

<sup>454</sup> Cf. BAKER, Keith; *Lead Designer* (2018); *D&D: Wayfinder's Guide to Eberron*. Wizards of the Coast LLC, p.121

i. Desenvolvimento das personagens-chave

Com os pontos cruciais de Isburgo definidos, retornamos às nossas personagens-chave, começando por Allovera. Terminada a nossa abordagem de pirâmide invertida, decidimos recapitular como é que Allovera poderia ter sido alterada por estas mudanças, mas acima de tudo, como a sua pesquisa iniciou-se antes da delineação concreta do método a utilizar no trabalho-projeto, o desenho digital, achamos pertinente fazer novos esboços neste suporte.

Assim, ambicionamos encontrar uma interpretação de uma personagem que fosse memorável e apelativa, mas tentando evitar a perfeição visual, visto que esta já se destacava em tantas outras áreas. Para tal, colocamos um nariz mais “redondo” e, talvez, mais afastado da “beleza clássica” europeia, contudo, a *posteriori*, consideramos que de qualquer modo em pouco afetou a perceção de “beleza” da personagem. De seguida, passamos para a sua fisionomia específica, em termos das proporções do corpo e as suas duas roupas mais características. Batalhamos novamente em querer manter a nossa ideia



Fig. 22. Esboços das feições de Allovera em desenho de *bitmap*

inicial da personagem, seguramente influenciada pelos nossos interesses pessoais e contexto social, com a ideia de uma personagem que se destacasse pela diferença e que “vivesse” efetivamente no seu contexto, e não no nosso. Por outras palavras, caminhamos entre uma personagem que tivesse uma fisionomia capaz para longas viagens, mas também que fosse de encontro com a nossa ideia pessoal de uma heroína.

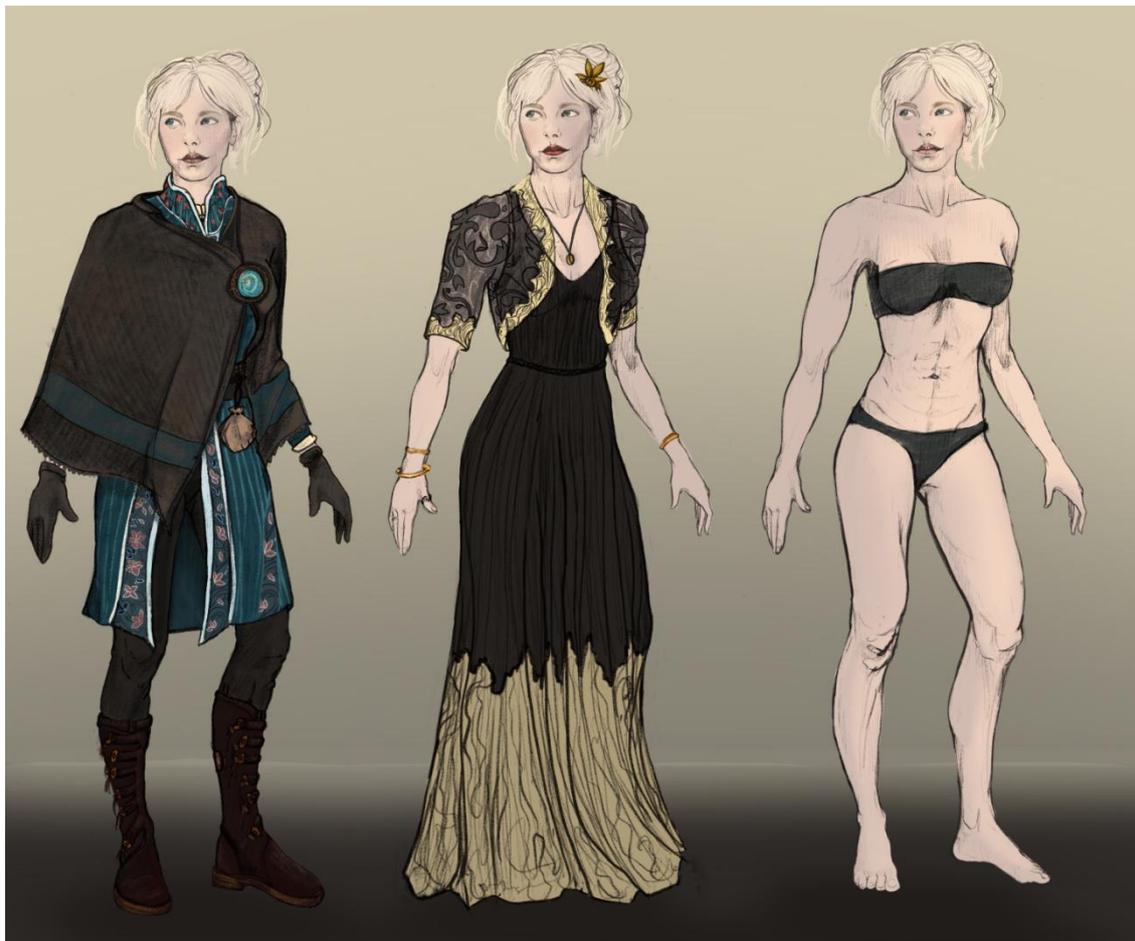


Fig. 23. Exploração da personagem de Allovera e dos seus figurinos - Desenho em *Bitmap*

Assumidamente, acabamos com um modelo esbelto, mas decidimos aceitar o seu aspeto e determinar antes os seus dois trajes mais relevantes, que neste caso foram a sua roupa de viagem e o seu vestido no hotel. Em suma, à primeira roupa, utilizada durante a viagem de Allovera após a rejeição da sua rotina, equacionámos praticabilidade com as cores de Isburgo; já na segunda, utilizada durante a sua rotina no hotel, juntamos ostentação às cores de Isburgo; as duas juntas representariam o seu passado e o seu futuro durante o enredo. Assim, tínhamos os figurinos escolhidos para as ilustrações seguintes.

Não obstante, ainda nos encontrávamos divididos entre as duas abordagens latentes nos esboços iniciais, no qual numa via a personagem tendia para um semblante mais maduro e na outra um ar jovial, talvez até, adolescente. Com tal, como ainda sentíamos que a personagem poderia estar um pouco envelhecida para os seus dezoito anos, então exploramos a personagem novamente. Ademais, como queríamos manter coesão para as próximas iterações da personagem, selecionamos uma modelo real como inspiração. Deste modo, quando começamos a esboçar a personagem, fomos mais conscientes de escapar a um meio-termo e apontamos antes para uma personagem com um aspeto



Fig. 24. Estudo em Linha de Allovera versão 2 - Desenho em *Bitmap*

assumidamente jovial, como poderá ser observado na figura 24. Do mesmo modo, preservamos a tentativa de criar uma personagem fora do comum, através da mesma abordagem, com o uso de um nariz e boca ligeiramente maiores que a norma. Apesar de sentirmos que houve maior consciência do mundo que Allovera pertencia e, também, da importância desta estar bem enquadrada graficamente no enredo, ainda sentíamos que esta última versão ainda teria certas lacunas, para além das do foro da técnica pessoal, tais como a sua estilização desproporcional em relação à última versão. Mesmo assim,



Fig. 25. Exploração da personagem de Allovera e dos seus cabelos- Desenho em *Bitmap*

assumimos esta como a sua interação final, avançando antes para como é que a personagem se alteraria ao longo da viagem do enredo, escolhendo por fazer um estudo de cabelo, devido ao seu corte dramático perto do fim da história.



Fig. 26. Outros desenhos de Allovera em *bitmap*

Ainda um pouco insatisfeitos, exploramos novamente o desenho da personagem, como se poderá ver na figura 26, mas como não sentíamos que estávamos a avançar, decidimos escolher então a versão anterior.

Posto isto, com a personagem principal

maioritariamente delineada, confrontámos-nos de como melhor a utilizar como catalisador de *worldbuilding*. Assim, decidimos que o mais pertinente poderia ser a transmissão do mundo através de ilustrações dos momentos mais cruciais do enredo, de objetos inspirados pelas necessidades das personagens-chave, das suas moradas, ou até, através de ilustrações que mostrassem o uso dos seus poderes. Deste modo, apresentávamos tanto o enredo, como quem estas personagens eram. Contudo, antes de iniciar ilustrações cenográficas destes pontos chave da história, empregamos antes o conselho de Macbain, ao escolher desenvolver estudos de cada personagem simultaneamente, para melhor assegurar que estas parecessem pertencer ao mesmo mundo<sup>455</sup>. Para isso, tivemos de desenvolver em simultâneo as suas características, a sua história passada, como é que participavam no enredo e, principalmente, como é que se ligavam à personagem principal.

Agora, mal determinados os elementos essenciais, confrontámos-nos como transmitir estas diferenças já definidas de personalidade, estatuto económico e origem, através de diferentes poses e expressões faciais e roupa distintiva<sup>456</sup>. Para além disso, debatemos-

<sup>455</sup> Cf. MACBAIN, Anthony (2018). *Build a World with Concept Art*. ImagineFX Setembro 2018. p.70

<sup>456</sup> Cf. *Idem, ibidem*

nos juntar a transmissão de personalidades diferentes de modo credível e de acordo com a hipótese de que uma mente ficcional terá de lembrar as mentes da realidade<sup>457</sup> (logo de gestos naturais ancorados firmemente à realidade); com as nossas próprias limitações técnicas e a vontade de criar um desenho rápido explicativo das características mais aparentes. Decidimos pela simplificação, esperando que as ilustrações cenográficas posteriores preenchessem as lacunas de personalidade encontradas nestes desenhos preliminares.



Fig. 27. **Mathilda**; à esquerda esboço antigo a lápis sobre papel, e à direita esboço mais recente em *bitmap*

Então, iniciamos pela recolha de todos os esboços anteriores das personagens que já tivéssemos feito, seja durante o desenvolvimento do esqueleto, ou porque decidimos explorar, com menor ênfase, ideias de algumas das personagens no início do processo de desenvolvimento ativo Allovera. Todavia, estes esboços ainda não estavam de acordo com o processo de *worldbuilding* desencadeado pelo desenvolvimento através

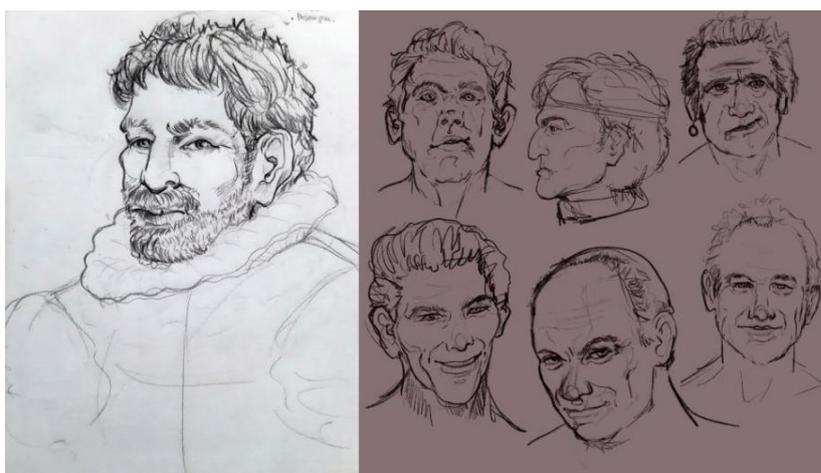


Fig. 28. **Kristoffer**; à esquerda esboço antigo a lápis sobre papel, e à direita esboços mais recente em *bitmap*

de Allovera das fases seguintes, logo mantinham características incorretas em relação às regras impostas durante esse desenvolvimento. Por exemplo, Mathilda,

<sup>457</sup> Cf. ROINE, Hanna-Riikka (2015), *Exceptionally Doubled: Worldbuilding in Speculative Fiction*, International Conference on Narrative. University of Tampere, p.4

mesmo ao ser uma secreta descendente direta dos legítimos Imperadores de Swifeme, que são os antecessores do antagonista Kristoffer, ainda não tinha os distintivos olhos laranjas da nobreza (figura 27). Já para Kristoffer, o que seria importante não seria o seu aspeto físico alterar, mas sim a necessidade de incluir o seu brinco mágico, com o qual fingia pertencer à linhagem real, pois desejava melhor justificar o seu reinado (figura 28). Por fim em Gulbrand, revisitamos a preocupação da idade, que se desenvolveu, aquando o primeiro esboço digital, numa resposta jovial, contudo após a fase do mapa, notámos a necessidade de o alterar para melhor encaixar a cronologia dos confrontos concebidos, pois tínhamos de justificar o seu passado na guerra de Languievinger e domínio de capacidades elementalista<sup>458</sup>. Em suma, as explorações anteriores auxiliaram o nosso início de exploração destas personagens, mas também demonstraram o valor de manter o sistema do particular para o geral com base em Allovera, uma vez que até esta ter influenciado o mundo, as personagens auxiliares manteriam erros de coesão do *worldbuilding*.

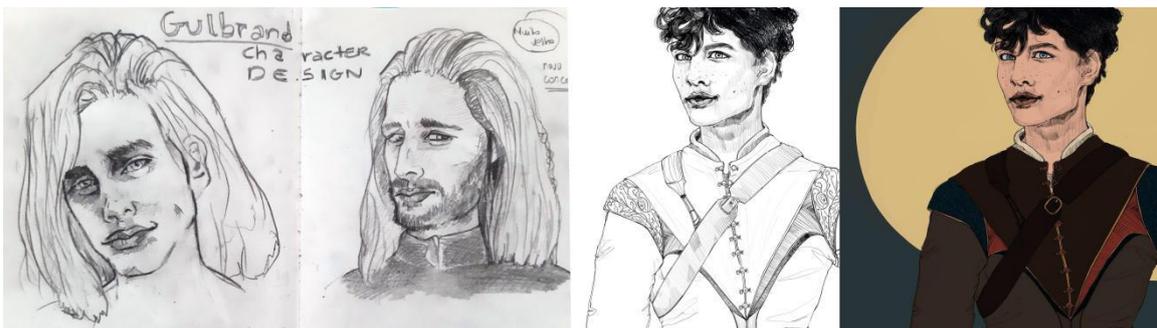


Fig. 29. Gulbrand; à esquerda esboços antigos a lápis sobre papel, e à direita esboço colorido e em linha mais recentes em criados em *bitmap*.

Bem, para combater o problema anterior, optamos por desenvolver as seguintes personagens-chave em série, cientes de que os elementos criados numa personagem anterior teriam de se manter na seguinte, para além de usufruirmos de um esqueleto e mundo base mais concretizados. Então, após decidida a ordem, na qual decidimos por começar com Hakon, depois Gulbrand, Mathilda e Konrad; escolhemos começar por seleccionar um figurino específico como referência transversal, ou seja, atribuímos a cada personagem um ser humano real como modelo para melhor respeitar a coesão nas consequentes múltiplas representações, um fator que já referimos ter tido dificuldade

<sup>458</sup> Acrescentamos que em caso de confusão com estes elementos, a razão por detrás destes pontos de história poderão ser observados na sinopse anexada.

durante a exploração e esboços iniciais de Allovera. De seguida, iniciamos os desenhos. Como consideramos que todos estes tiveram uma metodologia semelhante, vamos descrevê-la aglutinada.

Portanto, em simultâneo com as referências retiradas das fotos de cada figurino correspondente, decidimos associar autorretratos tirados em poses de acordo com o que era pretendido para cada um, selecionado uma coleção que incluía algumas variações<sup>459</sup>. Depois, estas eram selecionadas e aglutinadas rapidamente, de modo a alcançar a pose que mais se aproximava do conceito<sup>460</sup>. Com as referências terminadas, seguimos para o delinear à vista, utilizando como base as fotos dos respetivos modelos em posições pertinentes e as fotos de poses combinadas. Ao contrário de Macbain, optamos por não decalcar, exceto em talvez situações pontuais de correção de perspetivas mal conseguidas, pois mesmo que no seu caso este assuma um decalque informal que modifica certos elementos<sup>461</sup>, consideramos que interfere com a aglutinação imediata de



Fig. 30. Evolução do processo de desenho para a ilustração de Gulbrand

<sup>459</sup> Cf. MACBAIN, Anthony (2018). *Build a World with Concept Art*. ImagineFX Setembro 2018. p.72

<sup>460</sup> Cf. *Idem, ibidem*

<sup>461</sup> Cf. *Idem*, p.73

referências, por vezes, incongruentes, para além de prejudicar a alteração de feições e a expressividade de traço, de acordo com experiência empírica de tentativas pessoais de decalques passados. Por fim, com base nas referências, consideramos a luz, sombra e textura, traduzindo-a ora em *crosshatching*, ou em delimitações de áreas de sombra, para posteriormente começar a pintura<sup>462</sup>.

Posto isto, após o processo anteriormente referido, colocamos todas as personagens lado a lado, numa prancha de personagens-chave, foi nesta altura que optamos por adicionar Allovera no centro, visto que foi a partir desta que criamos estas personagens complementares. Salientamos, que o processo de Allovera foi distinto dos anteriores, visto que reaproveitamos os desenhos anteriormente efetuados da pesquisa da personagem, aglutinado o estudo de corpo com as feições e cabelo mais recentes, enquanto aperfeiçoamos ligeiramente o desenho, mas acima de tudo, conferimos o mesmo estilo de linha e sombreado dos outros desenhos.

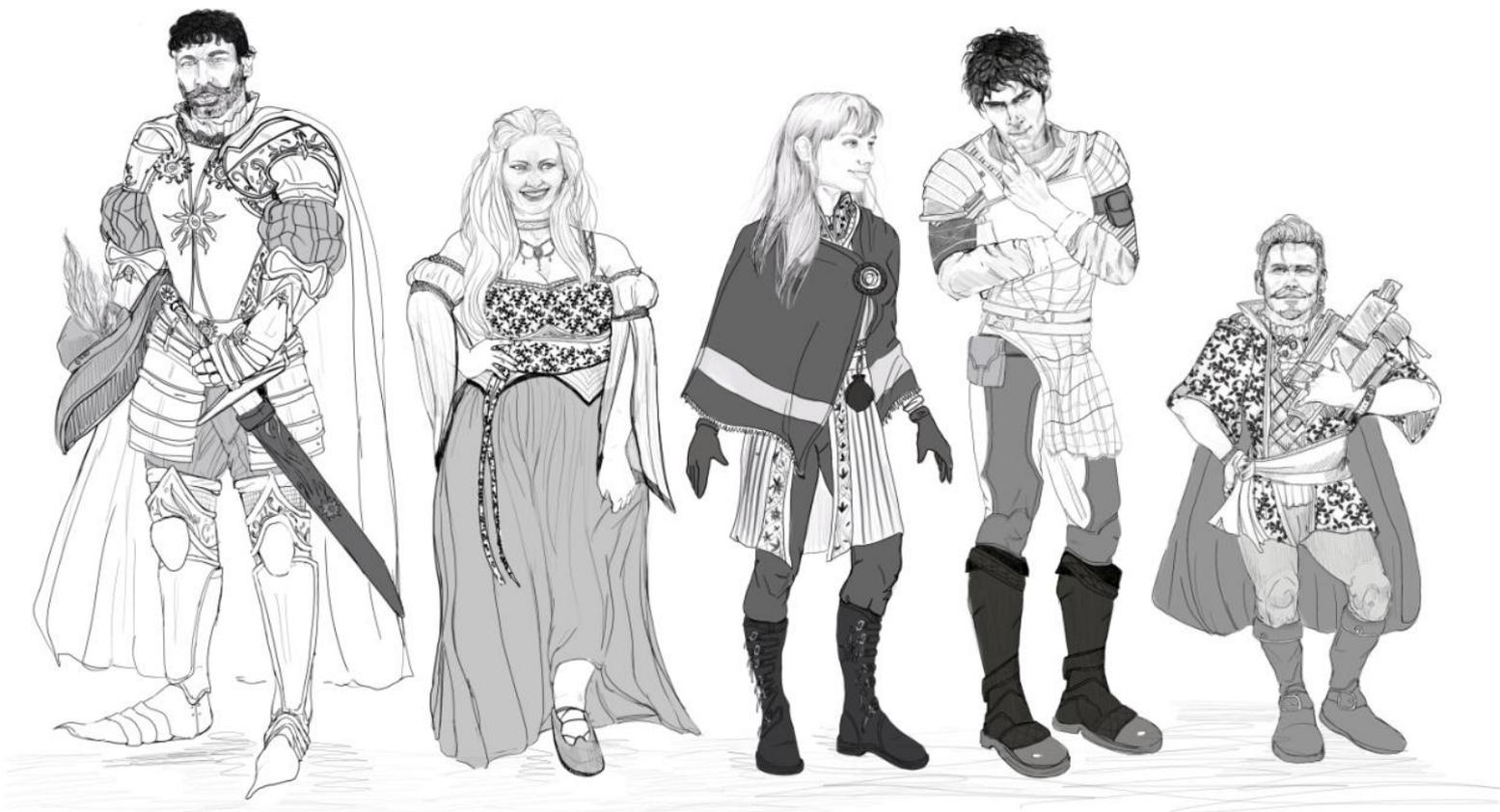


Fig.31. Prancha com o desenho de linha e valores das personagens-chave

<sup>462</sup> Cf. MACBAIN, Anthony (2018). *Build a World with Concept Art*. ImagineFX Setembro 2018. p.73

Agora, no que se toca ao processo da pintura, este foi iniciado através de um processo empírico colecionado a partir de experiências passadas na arte digital, conjugadas com tutoriais de artistas como Fernanda Suarez<sup>463</sup> e “Istebrak”<sup>464</sup>, visto ambas as artistas apresentarem obras de fantasia e são prolíficas na arte do retrato. Para além disso, utilizamos outras referências para o tratamento das vestes e poses de todas as personagens-chave: como o jogo *O Witcher 3*, pois trata os trajes e as personagens com uma certa inclinação histórica, como as armaduras, em justaposição com idealismo fantasioso de feições para as personagens principais, que ia de em voga com o pretendido; as ilustrações de Magali Villeneuve da Terra-Média, Westeros e MTG, devido ao seu tratamento cenográfico das ilustrações, mas neste caso, ao tratamento das vestes e à coesão de personagens; e, por fim, também nos inspiramos nalgumas ilustrações encontradas nos livros da 5ª edição de *D&D*, especificamente nas que se focavam em contar uma história com as personagens. Subsequentemente, iniciámos a nossa primeira tentativa de técnica na qual o desenho estruturante anterior ainda

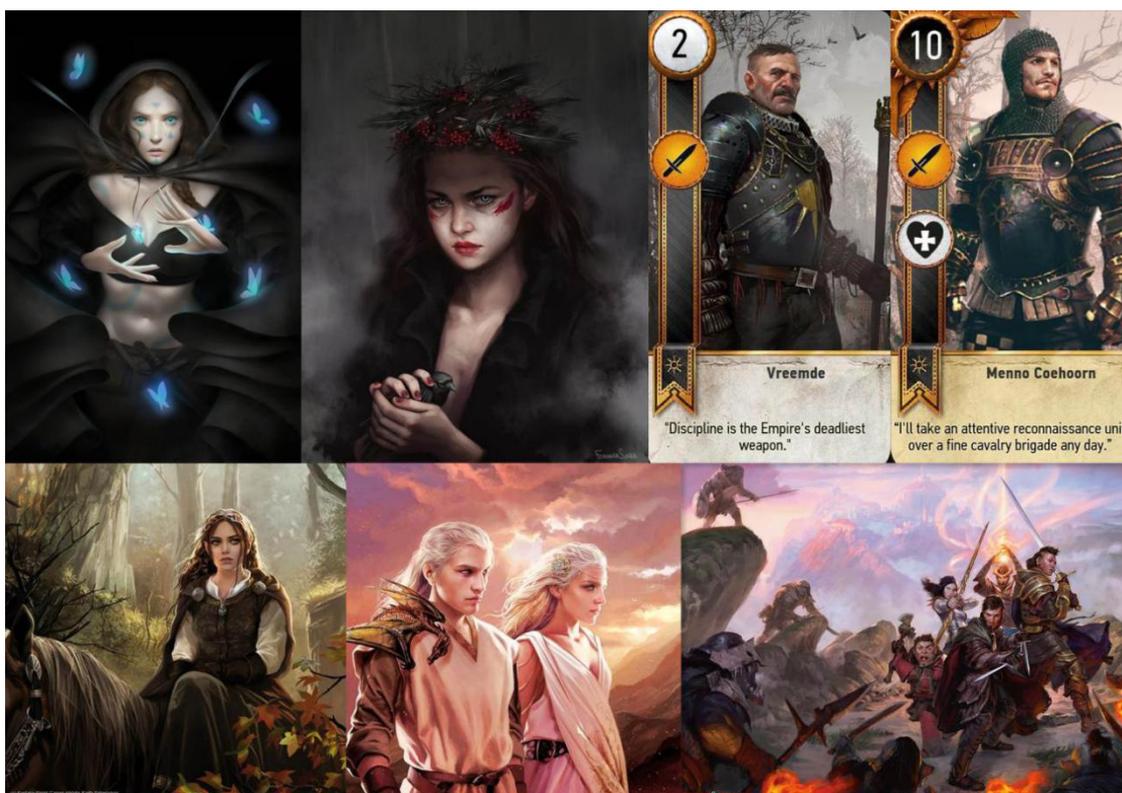


Fig.32. Inspirações por ordem da direita para esquerda, cima para baixo: Istebrak; Fernanda Suarez; Duas cartas do Jogo *The Witcher 3*; Magali Villeneuve para *LOTR* e *ASOIAF* e, por fim, ilustração incluída no *website* oficial de *D&D*.

<sup>463</sup> Website de Fernanda Suarez : <<https://fernandasuarez.carbonmade.com/about>>

<sup>464</sup> Website de Istebrak: <<https://istebrak.com/>>

permanece visível<sup>465</sup>, mesmo que no nosso caso em resultados ambíguos e, também ainda sem grande sucesso, ambicionamos reter mais a pincelada e *gestualismo* em detrimento do desfoque que antes praticávamos. Por fim, começamos a utilizar máscaras tonais sobre a forma de camadas em diferentes modos de tratamento, principalmente em “luz suave” ou “multiplicação”, para melhor conseguir uniformizar a paleta de cor de cada ilustração<sup>466</sup>.



Fig.33. Coleção com as ilustrações finais de cada personagem-chave, incluídas em melhor detalhe nos apêndices

Agora, o resultado final poderá ser observado na figura 33, mas também achamos pertinente exemplificar sucintamente como algumas das características físicas relacionam-se, ou foram alteradas, pelo mundo. Designadamente, Gulbrand e Konrad têm assumidamente características físicas semelhantes, isto porque era uma necessidade imposta por um mistério colocado no prólogo do enredo à volta da descrição de uma personagem assustadora que poderia ser qualquer um deles, mas principalmente, porque os dois provêm do mesmo reino - Languinguer. Por outro lado, são diferentes em termos de roupas e gestos, porque Gulbrand viaja maioritariamente em Isburgo, enquanto Konrad imigrou para Swifeme para se tornar um Manto d'Ouro. Já Hakon e Mathilda, partilham as roupas e cores de Isburgo, à exceção dos olhos da segunda. Para além de que, Hakon será o único *hobbit* do conjunto, assim criado para demonstrar a variedade de Isburgo, mas também para ir de encontro com a sua personalidade reclusa, contrastante com a sua espécie, paralelo a como Allovera é uma “semi-marginal” na sua comunidade, devido à sua maldição. Por fim, escolhemos para Allovera roupa de

<sup>465</sup> Cf. MACBAIN, Anthony (2018). *Build a World with Concept Art*. ImagineFX Setembro 2018. p.74

<sup>466</sup> Cf. *Idem, ibidem*

viagem, pois acreditamos ser como melhor esta se identifica, para além de criar coesão com a outra personagem principal - Gulbrand.

Relembrando a coesão, após este último momento, achamos pertinente terminar esta fase do *worldbuilding* ilustrativo ao repetir, mais uma vez, o estudo de Allovera sem utilizar como base os estudos anteriores, tal como foi feito na figura 34, para tentar dominar as suas feições, visto ter sido um problema recorrente ao longo do processo.

Portanto, com as personagens definidas, determinamos que seria a altura correta para retornar à criação de outros aspetos do mundo, através da contextualização de cada uma delas no seu meio, juntamente com o esqueleto do enredo e o tema geral – uma viagem.

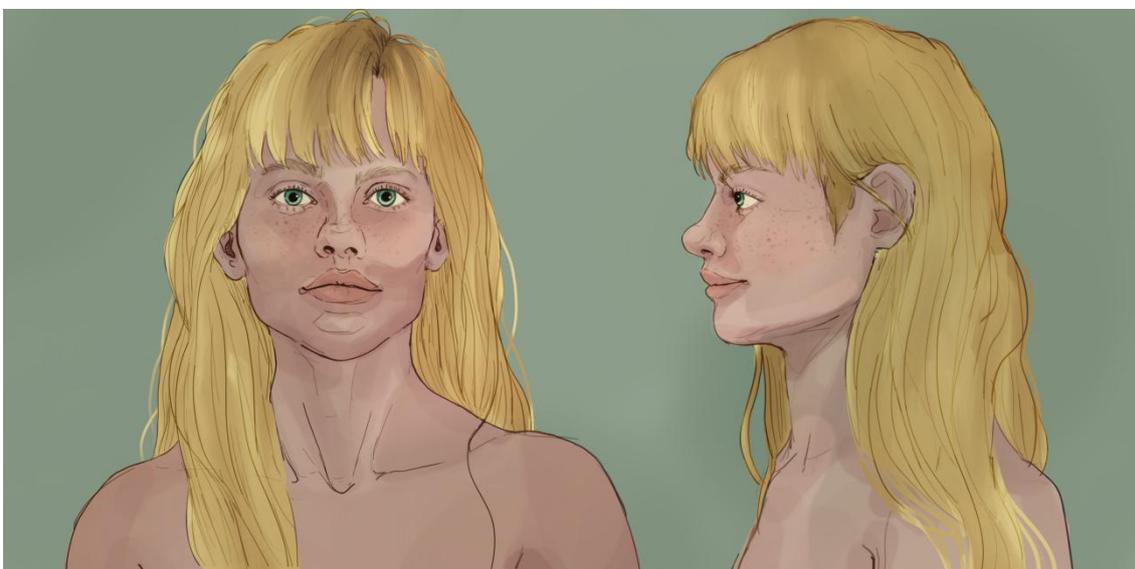


Fig.34. Repetição e fecho da personagem de Allovera - Ilustração em *Bitmap*

#### b) Contextualização das Personagens no mundo imaginário

Logo à partida, uma das contextualizações que decidimos iniciar foi entre as personagens principais, Gulbrand e Hakon, e a protagonista Allovera, estudando as suas relações e utilizando-a como catalisador para criação do mundo. Determinamos que a relação entre Allovera e Gulbrand seria mais significativa para começar, visto que é o catalisador para o início da aventura e, conseqüentemente, influência a viagem.

##### i. Gulbrand e Allovera

Então delineamos um desenho, que evidenciava como Allovera era manipulada pela sua confiança por Gulbrand e como o jovem, relutantemente, começou a protegê-la. Após

confronto com opiniões exteriores, concluímos que os primeiros esboços transmitiam facilmente a questão de adoração da protagonista, mas que a mensagem de proteção relutante perdia-se na tradução. Logo, fizemos Gulbrand segurar Allov num abraço dissimulado, pois assumimos que assim se sempre colocava a possibilidade da interpretação da ligação dele a ela, mas sem transmitir grande intimidade. Talvez, o resultado final tenha sido ambíguo, pois ainda obtemos opiniões contrastantes. De qualquer modo, após o estudo das poses, confrontámo-nos qual seria o enquadramento no enredo deste desenho e, conseqüentemente, quais roupas e acessórios deveriam ser incluídos. Então, decidimos por coloca-los em situação de viagem, em primeiro lugar, porque é um tema central da história e um dos fios condutores temáticos, mas também porque nos fornecia a oportunidade de reutilizar roupas anteriormente exploradas, que tanto reduziram o tempo desta fase, como poderiam facilitar com o reconhecimento das personagens por parte dos observadores.

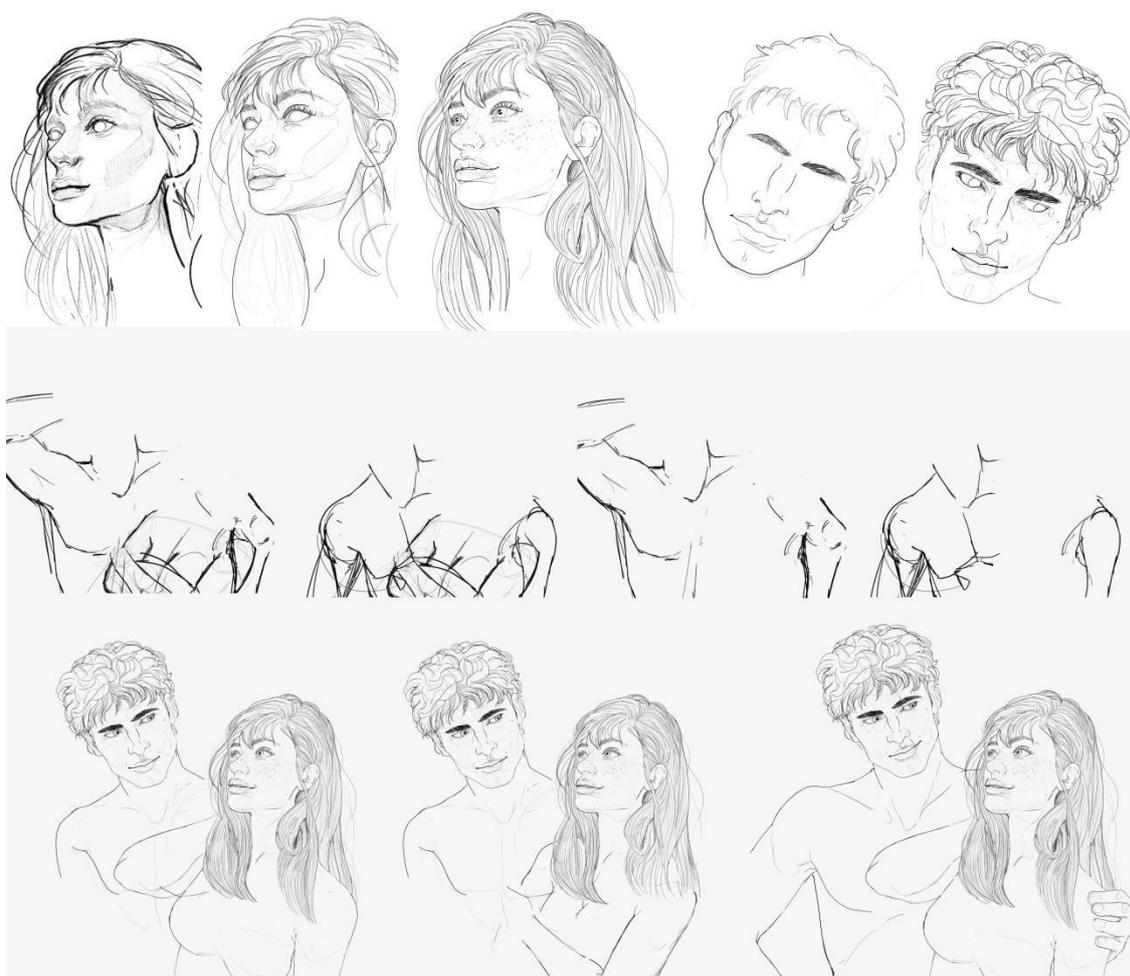


Fig.35. Processo do desenho de Allovera e Gulbrand “A Viagem” - Desenho em *Bitmap*

Agora, após esta decisão, desenvolvemos o que seria necessário para eles terem uma viagem segura e plausível dentro das convenções já impostas deste mundo, especificamente, a guerra que assolava o continente<sup>467</sup> e que nem o país neutro de Isburgo escapava às suas consequências. Como tal, inspirados por Baur<sup>468</sup>, determinamos que Isburgo tinha herdado desta guerra duas fontes de conflito nacionais, uma destas a movimentação de soldados e bandidos dos países em guerra e, a segunda, a criminalização da sua população ao entrar em contacto com estes indivíduos, seja por medo de perseguição de soldados ou por associação a grupos criminosos. Logo, para os dois puderem viajar de forma segura, principalmente longe de cidades importantes, teriam de ter como se defender.

Por um lado, ambos tinham capacidades sobrenaturais - Allovera fazia feitiçaria e Gulbrand era elementalista; mesmo que em níveis diferentes de sucesso. Pelo outro, dois jovens a viajar sozinhos neste clima de conflito poderiam chamar problemas ao serem alvos “fáceis”, de acordo com o “senso comum” do mundo real, logo decidimos que teriam de ter mais defesas do que a sua magia para manter a suspensão voluntária de credibilidade. Por conseguinte, estudamos que género de armas e proteção estes teriam, desenvolvendo as armas “padrão” do mundo - espadas longas, adagas, bastões e lanças. Neste caso, utilizamos como inspiração a idade média, visto na era contemporânea as armas serem de fogo, noção que substituímos por magia no nosso mundo imaginário. Assim, adicionamos em Isburgo convenções militares medievais, como o direito de portar armas dentro das localidades ser praticamente negado, a não ser a cavaleiros, homens de armas<sup>469</sup> e, por vezes mercenários, e que fora das

---

<sup>467</sup> Após a queda do Rei Fénix, o continente de Neosa entrou em tumulto, pois o Império de Swifeme decidiu entrar em guerra com Languavinguer, o que assustou Dodvind a entrar na guerra e daí em diante. Esta guerra dificulta as viagens serem seguras, até no país mais seguro de Isburgo. Com o Império de Swifeme em guerra aberta com praticamente todos os reinos exceto o seu aliado Isburgo, aqueles que antes viviam neste país neutro recorrem a meios drásticos para subsistir, receosos de perseguição.

Consequentemente, viajar por Isburgo torna-se perigoso.

<sup>468</sup> “Choose at least two points of conflict, and write those down for the nation. I’d recommend one conflict within the national borders, and one conflict between the nation and some other group(...) nation with no conflicts within itself or with external nations is a wonderful place to live, peaceful and prosperous—and boring for gaming or narrative. (...) those conflicts appear in everyday life that characters might see” BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.52

<sup>469</sup> Um homem de armas era um soldado do período da Alta Idade Média até o Renascimento, que dominava armas militares e diversos tipos de combate, sendo ou um cavaleiro sem ordem, um nobre, ou um mercenário pertencente a uma companhia legal.

localidades era conferido à maioria viajantes<sup>470</sup>. Também, mantivemos a diferenciação de armas militares e armas civis<sup>471</sup>, instituindo que a adaga é de acesso geral, mas a espada e, especialmente a lança, eram armas de contexto bélico e necessitavam de uma permissão. Ademais, no que toca “às armas de fogo” a magia, estas eram igualmente interditas nas localidades para aqueles que não tivessem permissão, normalmente conferida pelas universidades e governo. Igualmente, as armas melhoradas por encantamentos mágicos, para além de dispendiosas, estavam interditas dentro e fora das localidades para aqueles que não fossem nobres ou influentes. Desta forma, estabelecemos os dois fatores primários militares<sup>472</sup>, ao colocar que no topo da nossa pirâmide invertida bélica estavam os que tinham acesso a armas mágicas, enquanto em baixo, encontrava-se o camponês limitado a adagas.

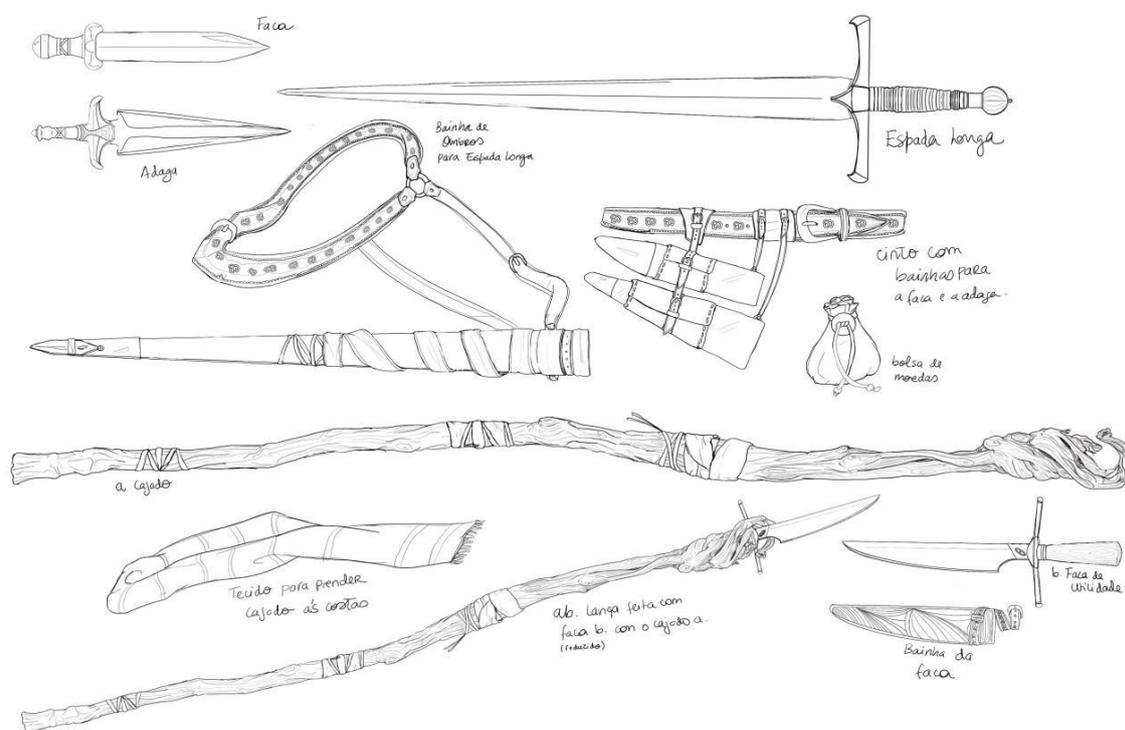


Fig.36. Armas de Isburgo, versão em linha - Desenho em Bitmap

Agora, de acordo com estas regras, Gulbrand como um falso “homem de armas” *isburguês* tinha a permissão de portar armas militares não mágicas em qualquer lugar do

<sup>470</sup>Cf. BREIDING, Dirk H. (2004) “Arms and Armor—Common misconceptions and Frequently Asked Questions”, Department of Arms and Armor, The Metropolitan Museum of Art [Consult. 21 de dezembro de 2019]. Disponível em:

<[https://www.metmuseum.org/toah/hd/aams/hd\\_aams.htm](https://www.metmuseum.org/toah/hd/aams/hd_aams.htm)>

<sup>471</sup>Cf. *idem*

<sup>472</sup>“From a worldbuilding point of view, what you need to know are two primary factors about a society: what is its apex warrior using, and what is the levee conscript using?” BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.66

reino, mas interdito de usar os seus poderes, especialmente elementalismo que era proibido em Isburgo durante a guerra<sup>473</sup>. Já Allovera como burguesa, só tinha direito a ter armas durante a viagem e estava interdita de usar magia. Logo, enquanto podemos desenvolver armas militares para Gulbrand, para Allovera desenvolvemos uma “lança” que era a associação de dois objetos permitidos - um cajado e a sua adaga, que juntos se tornavam nessa arma mais capaz e inacessível de forma legal.

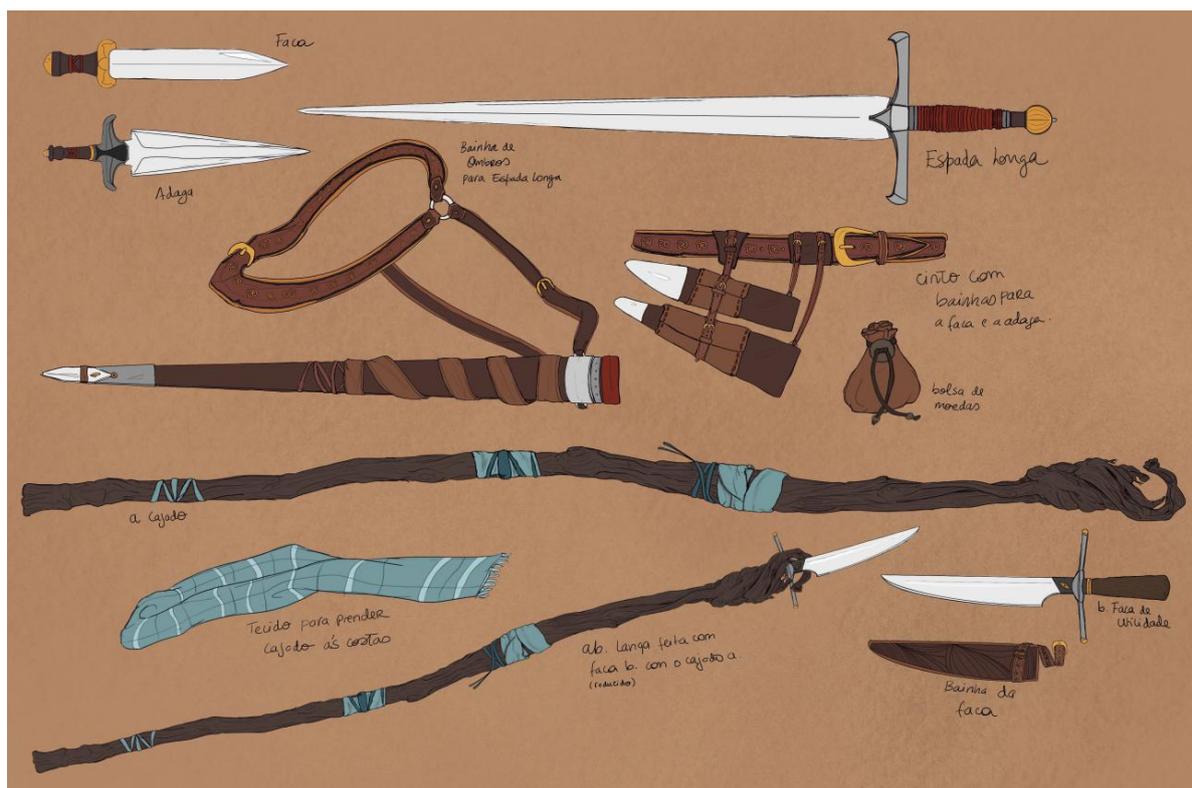


Fig.37. Armas de Isburgo, versão pintada - Desenho em *Bitmap*

Posto isto, com as armas determinadas, terminamos o desenho base dos dois, reutilizando os desenhos das armas já desenvolvidas. Após o trabalho de linha, iniciamos a pintura segundo técnicas muito semelhantes aquando o desenvolvimento anterior das cinco personagens-chave, focando-nos mais uma vez nas personagens em vez do fundo, que optamos por cores diretas. De seguida, refletimos que mais contextos poderiam ser pertinentes para, a partir deste desenho, desenvolvermos mais elementos do mundo. Então, como o pano de fundo deste momento era entorno da sua viagem, escolhemos desenvolver como é que estes se trasladavam nas suas viagens.

<sup>473</sup> Rapidamente, elementalistas em geral são todos de Languevinguer, logo um elementalista era caçado em todo o continente exceto no seu país de origem. Apesar de Isburgo ser “neutro”, também proíbe e caçava elementalistas.



Fig.38. Evolução da ilustração “A Viagem” - Ilustração em Bitmap

Assim sendo, rapidamente determinado que a escolha mais acertada para o seu meio de transporte seria uma carroça, que simultaneamente conferia um abrigo que facilitava a suspensão da descrença voluntária, visto poder ser considerada uma escolha familiar, para além de que justificaria como é que estes não adoeceram gravemente numa viagem ao relento, para além de permitir a longa viagem planeada. Consequentemente, como não queríamos que a viagem deles fosse extraordinária, determinamos que a viagem de carroça seria o modo padrão de transporte de Isburgo. Então, desenvolvemos como seria uma carroça comum de viajantes, sem grandes *implementos* mágicos, exceto estrelas da noite, ou conforto excessivo, mas atendendo a um mundo com alguns avanços tecnológicos através de magia. No entanto, acrescentamos um pequeno elemento distintivo na carroça para comunicar uma certa criatividade dos dois, ao incluir um truque simples de paus e tecido, que transformavam o seu exterior numa tenda. Em



Fig.39. Carroça nas suas duas fases - Ilustração em Bitmap

resultado, criamos vários elementos da viagem de Allovera e Gulbrand, desde a utilizarem um burro, a bolsas inconsequentes como pratos tortos de comida, na esperança de transmitir um mundo real através de pequenos detalhes das suas viagens<sup>474</sup>. Por fim, criamos um painel com todos os elementos juntos, em *lineart* e pintado em *bitmap*, que colocamos em anexo.

## ii. Gulbrand e Elementalismo

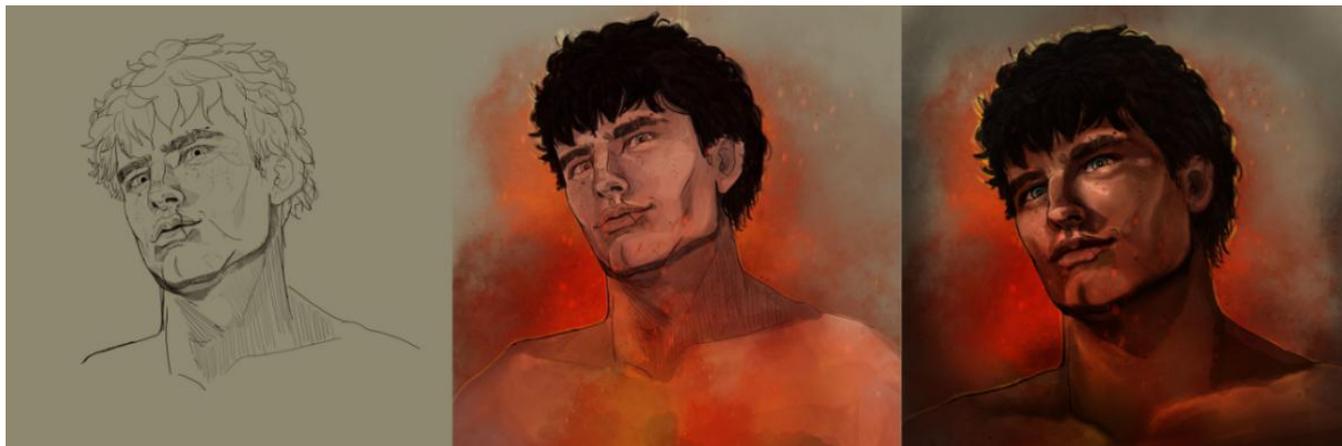


Fig.40. Evolução da Ilustração de “Gulbrand Elementalista” - Ilustração em *Bitmap*

Bem, com esta ligação, um detalhe que colocamos brevemente no ponto anterior é de que Gulbrand é um elementalista. A razão por detrás desta escolha foi, em igual medida para tornar Gulbrand um dos possíveis antagonistas iniciais credível<sup>475</sup>, como para justificar o seu conhecimento de Languavinguer e estilo de vida nómada. Por essa razão, exploramos uma ilustração que evidencia-se os seus poderes de elementalista e a sua dualidade de “vilão”. Consequentemente, elaboramos uma ilustração de enquadramento contra-picado com a figura envolta em chamas e pintada com cores quentes. Todavia, alteramos as cores da figura para tons mais escuros, de modo a que o foco fosse os seus olhos azuis, visto ser um ponto em comum com Konrad e uma das únicas pistas iniciais do mistério. Para além disso, sentíamos que esta nova paleta era mais sombria. Em termos de pintura, mantivemos as mesmas inspirações para não desviar demais das ilustrações iniciais<sup>476</sup>, mas escolhemos preservar mais a pincelada e o desenho, porque entendemos que assim melhor se transmitia uma atmosfera de “pesadelo”.

<sup>474</sup> Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.57

<sup>475</sup> Relembramos que no prólogo é colocado o mistério de que alguém perigoso está atrás de Allov, mistério importante durante o início da sua história e que lhe leva a sua viagem. Os potenciais perigos são Gulbrand e Konrad.

<sup>476</sup> Cf. MACBAIN, Anthony (2018). *Build a World with Concept Art*. ImagineFX Setembro 2018. p.75

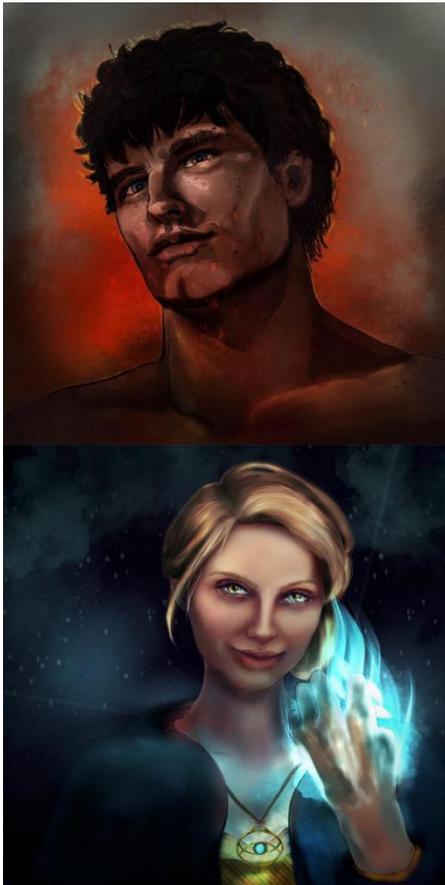


Fig.41. TOPO: *Gulbrand Elementalista* - Ilustração em *bitmap*; BAIXO: *Elementalista Geral* - Ilustração em *bitmap*

Após essa ilustração, deparamos-nos com a necessidade de transmitir diferentes tipos de elementalistas<sup>477</sup>, para elucidar de que estes não são “todos criminosos assustadores”, mas sim um grupo diversificado. Aliás, Languvinguer é a região mais diversificada geneticamente e culturalmente, graças à sua política de aceitar todos os elementalistas que entram nas suas fronteiras. Portanto, ilustramos uma elementalista muito diferente de Gulbrand a utilizar o seu poder de forma confiante.

Posto isto, sentimos que esgotamos Gulbrand como ponto de partida e, como tal, passamos à outra personagem chave - Hakon.

### iii. Hakon

Antes de mais, este mestre feiticeiro é peculiarmente eremita na sociedade *high magic* que criámos, na qual os feiticeiros são equiparados a várias profissões do mundo primário atual, como inventores, engenheiros, arquitetos, professores e, o mais comum, investigadores de laboratórios<sup>478</sup>. Logo será mais esperado estarem a trabalhar em comunidades, como “oficinas” e “laboratórios” mágicos, ou as reconhecidas universidades de Isburgo. Não obstante, será esse isolamento que o levará a conhecer Allovera e, no evento da estrela da noite<sup>479</sup>, a detetar nela uma apetência para além do normal, o que lhe intriga a ensinar as regras “científicas” de feitiçaria ao mesmo tempo que a estuda. Independentemente, como consideramos como uma das suas características mais descritivas a de ele se isolar no seu quarto no hotel, inclusivamente ao ponto de recusar a maioria das limpezas, escolhemos utilizar como ponto de partida para este *worldbuilding* o seu “refúgio”.

<sup>477</sup> Cf. BAKER, Keith (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.60

<sup>478</sup> Cf. *idem*, p.58-59

<sup>479</sup> Neste evento, Allovera consegue fazer um feitiço complicado para arranjar uma estrela da noite, o que levanta as suspeitas de Hakon.

Para criar o quarto de Hakon, um feiticeiro, tivemos de considerar como é que a magia afetará a rotina e o dia à dia num reino em que esta será uma das forças vitais da sua sociedade<sup>480</sup>. Já tínhamos estabelecido que objetos comuns como estrelas da noite estavam bastante difusos em Isburgo, algo inspirado diretamente do fenómeno da iluminação de Paris na segunda metade do século XIX<sup>481</sup>. Como tal, justificávamos festas e eventos durante a noite, para além de melhor visibilidade à noite em cidades e domicílios, que contrastava com a escuridão das viagens no campo. Posto isto, para um feiticeiro absorto no seu quarto e mundo, seria crucial incluir várias fontes de luz, que já agora não necessitassem de manutenção de terceiros. A resposta era as já criadas estrelas da noite. Depois, consideramos como é que este conseguiria pesquisar os seus vários assuntos e projetos mágicos sem se deslocar do seu quarto. Está claro que poderia pedir a Allovera para buscar uns livros, coisa que assumimos ele fazer, mas num burgo sem uma universidade a oferta seria limitada. Então, ponderamos como é que uma

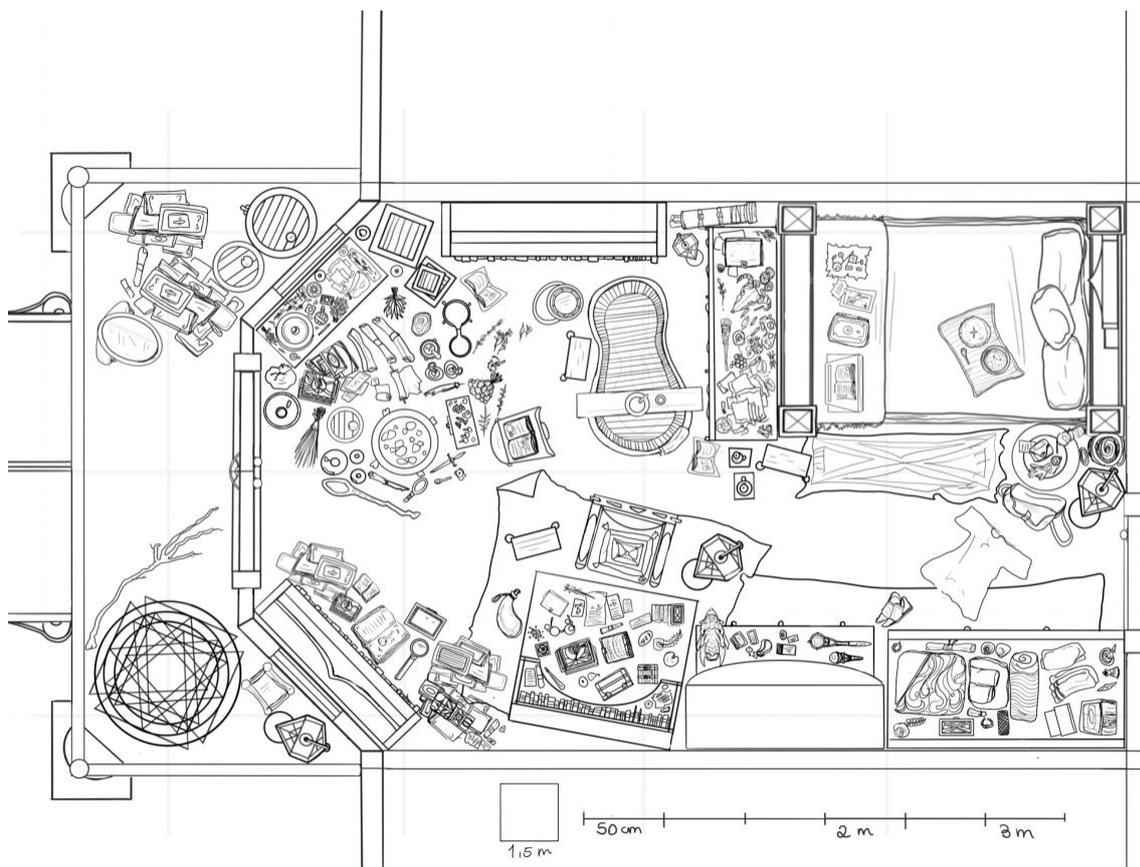


Fig.42. Quarto de Hakon, versão em linha - Desenho em Bitmap

<sup>480</sup> Cf. BAKER, Keith (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.60

<sup>481</sup> Cf. HODARA, Susan (2016). "The City of Lights, When It Was First Lighted", *The New York Times* [Consult. 22 de dezembro de 2019]. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2016/06/05/nyregion/the-city-of-lights-when-it-was-first-lighted.html>>

sociedade mágica alterava os meios de transporte<sup>482</sup> de modo benéfico para este eremita, e decidimos utilizar como modelo o sistema de círculos mágicos da 5ª edição de *D&D*, em que através de desenhos no chão, pode-se teleportar para edifícios com círculos permanentes, desde que saiba as suas “coordenadas” mágicas. Apesar de, determinarmos que este sistema seria claramente para personagens influentes, pois ou saberiam as coordenadas ou teriam um feiticeiro contratado; como Hakon fora um professor na Universidade de magia mais perto, detinha as coordenadas dessa universidade. Então, criou um círculo permanente no chão do seu quarto com as coordenadas da biblioteca da Universidade, simultaneamente evidenciando que não pretendia sair do Hotel num futuro próximo e que era comodista. Por último, acrescentamos vários elementos necessários para a rotina de um feiticeiro, desde materiais de poções, a roupa, a livros (que no caso de Hakon roçam indícios de acumulador) e objetos de viagens esquecidos ao pé da porta e da cama; com

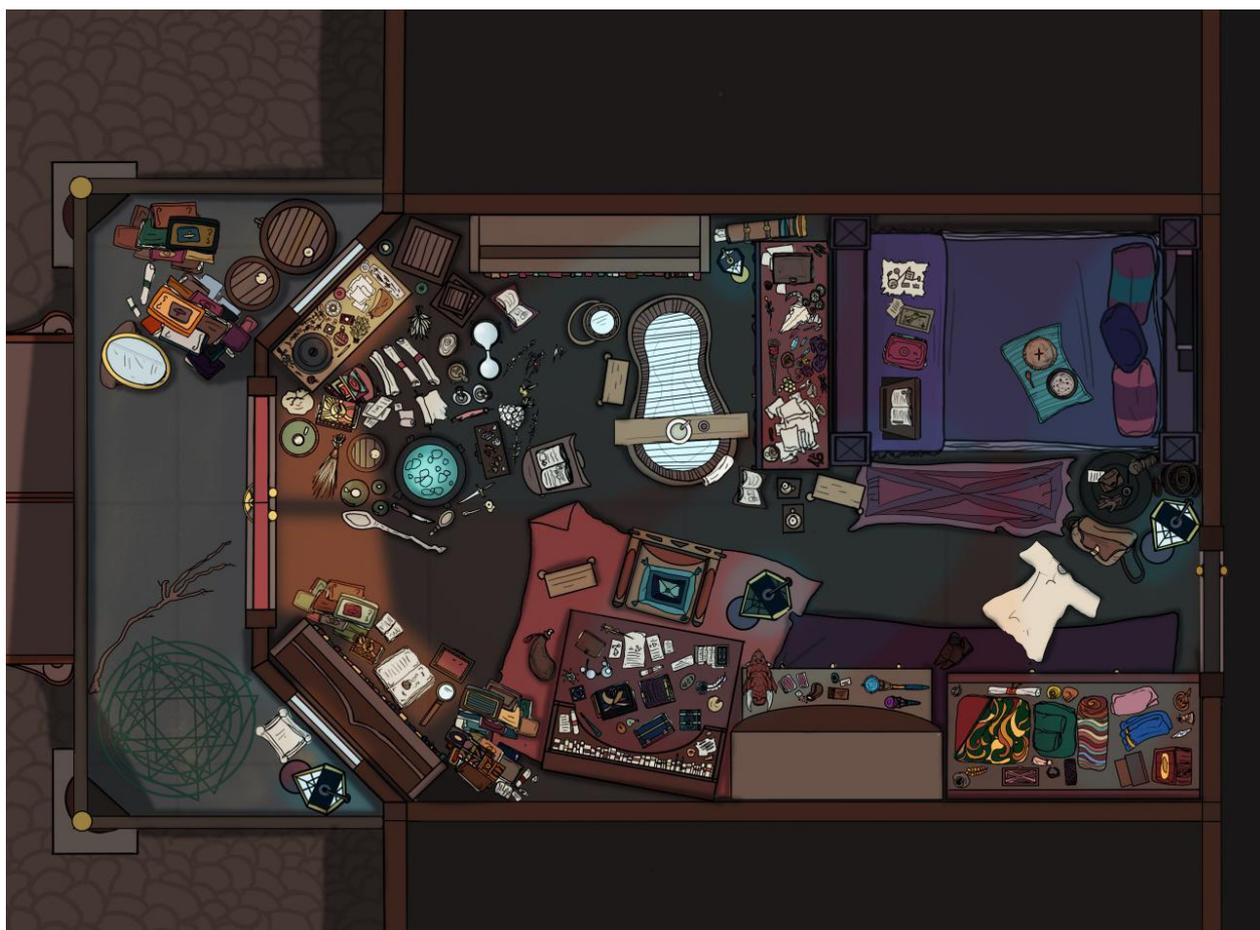


Fig.43. Quarto de Hakon, versão a cores - Desenho em *Bitmap*

<sup>482</sup> Cf. BAKER, Keith (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.60

particularidades específicas da personagem, tais como os banquinhos para ele chegar aos sítios devido à sua estatura de *hobbit*, a banheira no centro do quarto que não é retirada para minimizar contacto social e o seu jantar na cama, porque não deseja ir ao restaurante do hotel.



Fig.44. Recortes de *Close-ups* de Quarto de Hakon - Ilustração em *Bitmap*

#### iv. O Hotel de Allovera

Portanto, quando terminamos o quarto de Hakon, sentimos que outro elemento que poderia ser pertinente para desenvolver seria o hotel em si, de nome O Leão Negro. Em primeiro plano, porque era a morada da protagonista. Em segundo, porque fora fundado na premissa de mostrar a viagem até Isburgo, que a família de Allovera fizera quando a sua mãe estava grávida. E também, porque o hotel estava localizado num burgo ao lado de da fronteira a norte com Swifeme e Dodevind, e como estabelecimento era bom local de confluência de pessoas. Então, ambicionamos tratar o interior e o exterior do hotel, como um *micro-worldbuilding* do seu ambiente e das suas características, desde as pessoas que o coabitam aos que lá trabalham, do interior orgulhoso do seu passado de Swifeme, dos luxuosos quartos e da sala comum onde ocorrem festas todas as semanas

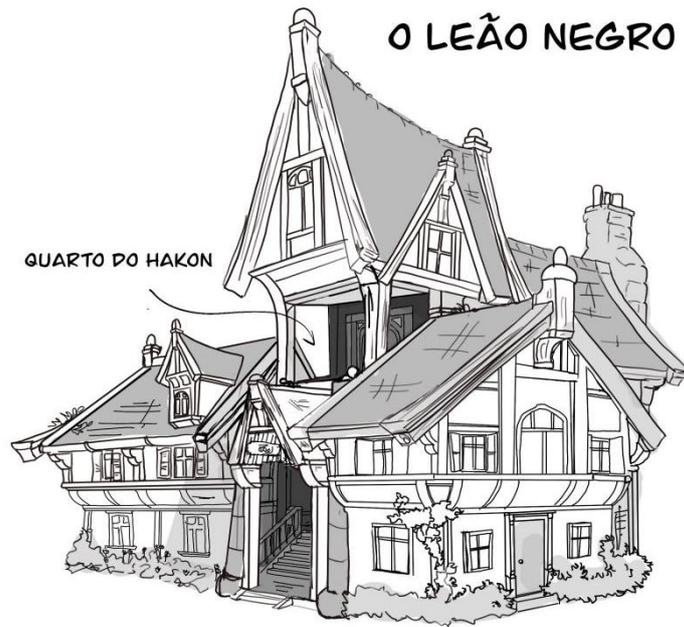


Fig.45. Esboço para o Hotel *O Leão Negro* - Ilustração em *Bitmap*

de modo a rentabilizar as cozinhas e, por fim, como é que este se enquadra no burgo de Hufetal. Contudo, em contacto com opiniões exteriores, fomos lembrados de que esse encargo poderia ser um projeto em si só e, como as personagens seriam um fator mais importante na metodologia, curtimos esse desenvolvimento somente ao exterior do hotel. Logo, escolhemos representa-lo num estudo rápido, no qual tratamos o seu exterior com especial atenção aos elementos que já tínhamos incluído na planta do quarto de Hakon . Como optamos por avançar, não desenvolvemos mais o hotel para além desta fase. Por outro lado, a partir do hotel, fomos inspirados a desenhar outros elementos referidos anteriormente, como uma burguesa recorrente das suas festas, que por sua vez levou ao estudo das diferenças entre aqueles que são nele empregados e os



Fig.46. Esboço para quadro de Burguesa; Estudo de Roupas de Isburgo - Desenhos e Ilustração em *Bitmap*

que utilizam os seus serviços, traduzido num estudo simples dos trajes *isburgueses* femininos das duas classes sociais. Simultaneamente, ponderamos como é que o topo da hierarquia de Isburgo seria demonstrado. Debates-mos com a possibilidade do rei não ter uma coroa, mas antes uma varinha ou outro símbolo arcanico, diferenciando Isburgo de Swifeme. Contudo, resolvemos por manter essa convenção, pois queríamos que o lado monárquico de Isburgo mantivesse os seus símbolos medievais, para melhor contrastar com o conelho de feiticeiros. Como se tratava de um assunto bastante distante das personagens-chave e secundário no enredo, acabamos por ilustrar rapidamente o “conceito” da coroa, na qual casamos uma coroa “tradicional” com gemas encantadas voadoras, na tentativa de manter coerente a ideia de uma dinastia de uma sociedade mágica. Já pelo contrário, lembramos-mos de uma personagem crucial para o enredo, apesar de não o considerarmos uma personagem-chave, o verdadeiro antagonista e Imperador de Swifeme - Kristoffer.

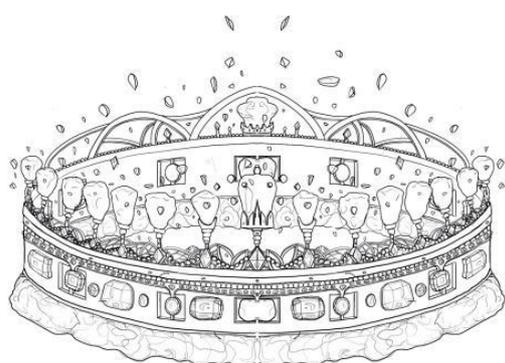


Fig.47. Coroa dos Reis de Isburgo - Desenhos e Ilustração em *Bitmap*

#### v. O Imperador Kristoffer

O Imperador Kristoffer é um elemento central das história, visto ser ligado a todas as personagens-chave através do enredo, tanto a nível positivo como, maioritariamente, negativo. Como tal, decidimos dar à sua exploração um método mais cuidado que os do processo anterior, pois tínhamos como objetivo final uma ilustração equiparada à das



Fig..48. Variação de Kristoffer, com e sem coroa - Desenhos em *Bitmap*

personagens chave. Assim, tivemos uma maior atenção, pois criamos começar uma ponte entre as ilustrações de exploração do mundo anteriores e as ilustrações cenográficas finais. Como tal, uma das coisas mais importantes seria como transmitir este “momento na história”<sup>483</sup>, desejando transmitir o vilão “em ação”<sup>484</sup>.

Iniciamos o processo ao esboçar ideias para a sua aparência, em que um dos seus elementos fulcrais seria evitar um semblante estereótipo de um vilão. Após esta fase,



Fig..49. Variação de Kristoffer, com e sem coroa - Ilustrações em *Bitmap*

<sup>483</sup> Cf. DEL RIO, Eddie (2018). *Artist Insight: 15 Ways to be a Better Artist*. ImagineFX Setembro 2018. p.89

<sup>484</sup> Cf. *Idem.*, p.88

aglutinamos algumas das ideias e mantivemos a estratégia do associar a um modelo específico humano para referência, de modo a manter a coesão. Com a ideia geral da personagem definida, ponderamos em que contexto iríamos colocar o vilão, optando por um “retrato de estado”, pois a verdadeira ação que este efetua na maior parte do enredo é uma de política, logo na sua faculdade de imperador. Assim, associamos a um homem aparentemente comum, até um pouco grosseiro, regalia com as cores de Swifeme e o seu já descrito brinco, responsável pela ilusão de uma linhagem que não possui. Ademais, decidimos pintar com uma técnica que relembresse uma pintura mais tradicional.

Posto isto, seguimos para a parte 2 do trabalho-projeto, correspondente às pranchas finais criadas de acordo com o que já foi determinado no mundo e em que o seu principal objetivo será transmitir as qualidades de Isburgo, pontos-chave do enredo e, acima de tudo, as personagens.



Fig.50. Imperador Kristoffer - Ilustração em *Bitmap*

## Parte 2. Ilustrações Cenográficas do Mundo

Tal como Eddie Del Rio colocou, para uma ilustração bem conseguida, um terá de pensar “nos pequenos momentos de uma história”<sup>485</sup> e, como todo este mundo foi criado em torno de personagens e das suas histórias, consideramos este pensamento indicado para terminar o nosso trabalho-projeto. Para tal, procuramos terminar com uma ou duas ilustrações cenográficas, de modo a ter uma espécie de *hero image*<sup>486</sup> para o mundo que estivemos a gerar e, essencialmente para as personagens que o originaram.

Portanto, optamos por duas ilustrações, uma *hero image* do enredo e outra que para o mundo. Sem mais demoras, iniciamos esta meta final como em todo este processo de *worldbuilding*, começamos com o ponto fulcral - Allovera.

### a) Processo da ilustração do enredo – *Visão*

Então, o nosso primeiro objetivo nesta ilustração “do enredo” seria transmitir numa só imagem todos os pontos cruciais do nosso ponto de partida mais importante, a Allovera, o que à posteriori consideramos agora ambicioso. Independentemente, escolhemos por nos focar em como transmitir que esta é amaldiçoada por outrem, visto que a maldição é um ponto que tanto é central ao enredo, como alterou o mundo, tanto na história como no próprio processo de *worldbuilding*. Desta forma, procuramos que “cena” concreta do enredo seria a melhor para ilustrar esta relação entre Allovera e a sua maldição, que graças ao esqueleto se encontrar melhor desenvolvido nesta altura, foi mais fácil de encontrar. Optámos então pela primeira vez em que o fenómeno fora descrito na primeira pessoa, especificamente o ponto 2 do esqueleto, em que Allovera tem um episódio na poltrona da sala comum do hotel, após um evento formal.

Apesar de utilizarmos as mesmas referências como nos desenhos passados, como o uso de imagens de exemplo tanto pessoais como do modelo selecionado, neste caso optamos

---

<sup>485</sup>“Think about little story moments.” DEL RIO, Eddie (2018). *Artist Insight: 15 Ways to be a Better Artist*. ImagineFX Setembro 2018. p.89

<sup>486</sup> *Hero Image* é um conceito de *webdesign*, em que se chama à imagem utilizada em ponto principal num site, blogue ou loja, como imagem de herói e essa imagem é a que melhor comunica as características essenciais do site, simultaneamente aliciando o visualizador.

antes por referenciar os desenhos anteriores já desenvolvidos, em detrimento das imagens da modelo real selecionado. Assim, em vez de uma reinterpretação à vista da modelo, era antes um retorno à personagem já desenvolvida, de forma mais semelhante ao processo de MacBain<sup>487</sup>. Para além de que, ao tomarmos como primeiro ponto de partida referências de fotos pessoais e desenhos passados, não nos sentíamos tão influenciados pelas fotografias reais dos modelos, mas antes pela ideia concreta que ambicionamos. No fundo, desenhamos à vista a fotografia pessoal, anteriormente manipulada para ser uma pose parecida, e alteramos as feições de acordo com os desenhos anteriores de Allovera.

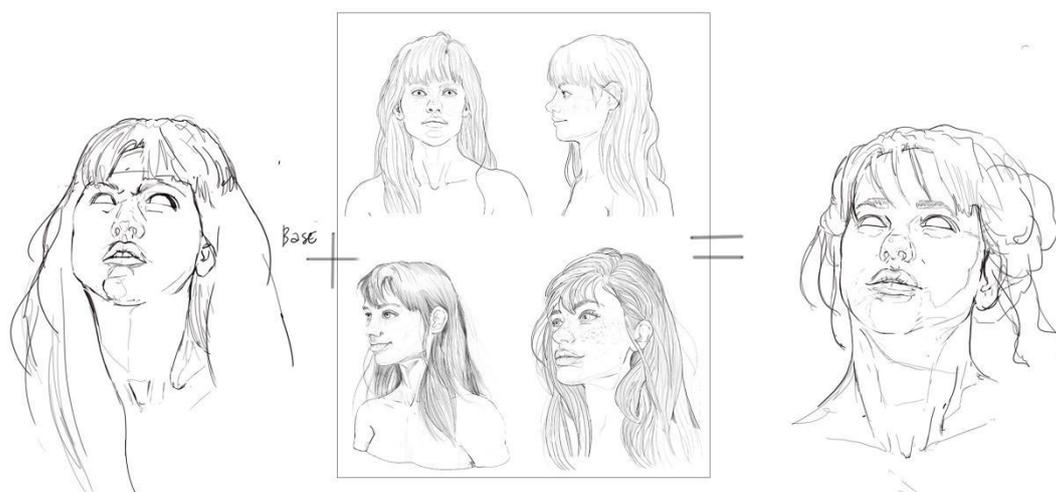


Fig.51. Desenho inicial à vista segundo foto da autora e a sua transformação em Allovera - Desenho em *Bitmap*

A seguir, adicionamos a poltrona e limpamos o desenho de linha e será neste momento que nos deparámos como é que iríamos incluir a “maldição”, decidindo por representar uma “possessão”. Está claro, que esta decisão poderá não ser a mais correta de acordo com o enredo, pois em nenhuma altura Signy manifesta-se como um “espírito”, contudo, Allovera sente que está “possuída” e que em certos momentos não é ela, mas sim a sua antepassada. Como tal, mesmo que ligeiramente “incorreto” de acordo com *worldbuilding* “cru”, visto que Signy não se manifesta até muito mais tarde, respeita mesmo assim a sensação da personagem que, como a “*hero image*” do enredo, era uma das nossas maiores preocupações.

Quanto ao enquadramento da manifestação de Signy, escolhemos esta sair diretamente do corpo da jovem, sobrepondo-se a esta, pois queríamos transmitir rapidamente a

<sup>487</sup>“I make some adjustments to the facial proportions to closer resemble the development sketch (...)” MACBAIN, Anthony (2018). *Build a World with Concept Art*. ImagineFX Setembro 2018. p.75

sensação de violação e alteriedade que esta sentia devido à sua maldição. Depois, trabalhamos a linha tal como noutras instâncias e ajustamos a transparência de forma a manter Allovera focada.



Fig.52. Evolução do desenho do conceito base ao desenho de linha final - Desenho em *Bitmap*



Fig.53. Acrescento do “espírito” de Signy - Desenho em *Bitmap*

Será agora na pintura que utilizamos um método distinto dos utilizados anteriormente, mesmo que possamos considerar que se poderá considerar também uma evolução natural da técnica, provinda da prática dos desenhos anteriores. De qualquer modo,

inspirados por Patrick Balou, decidimos seguir o seu conselho de conferir a esta ilustração uma “sensação de pintura tradicional”<sup>488</sup>, sem esta ser necessariamente uma ilustração de uma “pintura de estado” como a anterior de Kristoffer. Assim, seguimos atentamente os tutoriais de Fernanda Suarez, especialmente o em síntese na figura 54, de como pintar pele digitalmente com “textura”. Segundo Suarez, deve-se tentar não misturar demasiado os pixels, descrito em *softwares* de *bitmap* como *smudge*<sup>489</sup>, e antes manter a pincelada, de preferência uma de uma *brush* com maior ruído<sup>490</sup>.

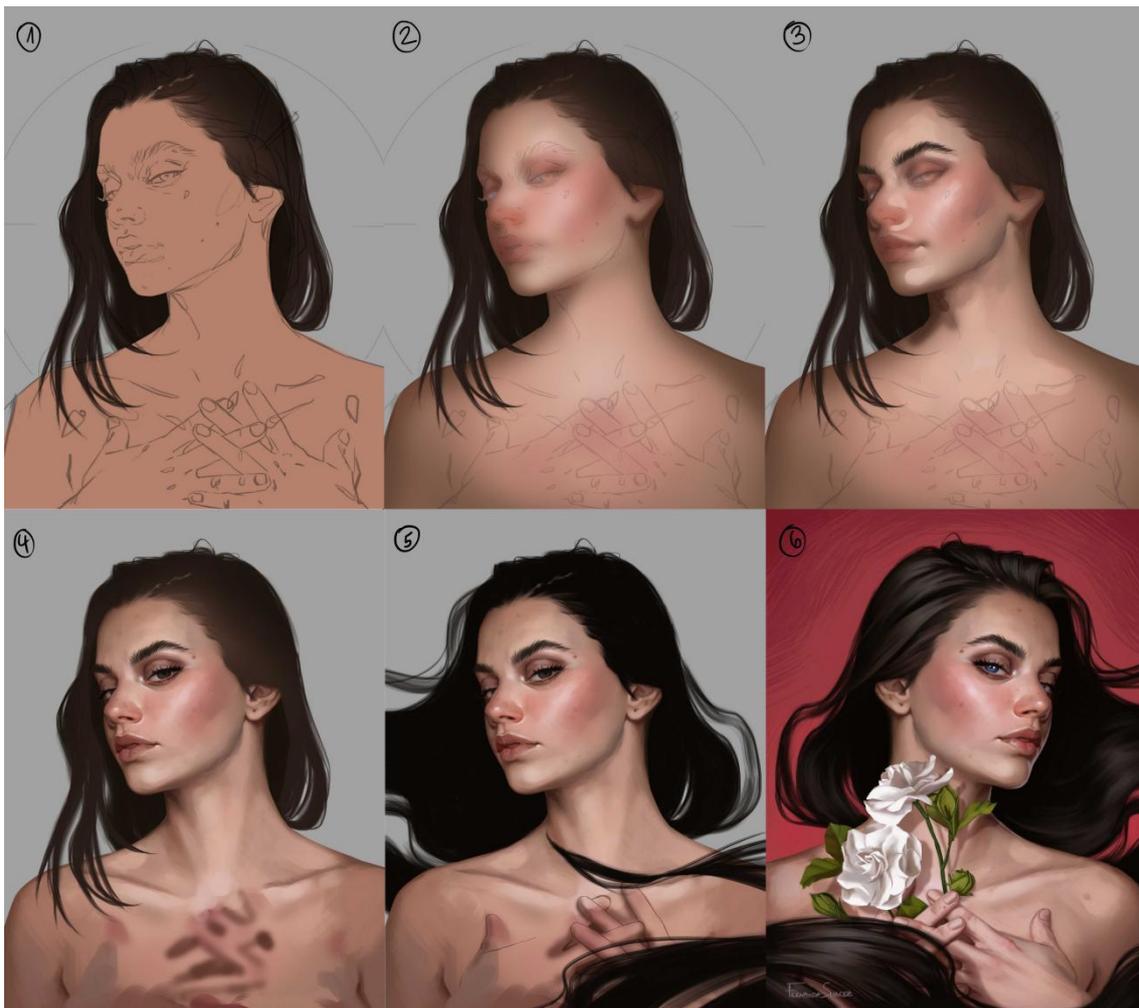


Fig.54. Tutorial de como Pintar Pele fornecido no Patreon. Fernanda Suarez, Abril de 2019

De seguida, desenvolvemos a pele de Allovera autonomamente, recusando a tentação de utilizar os exemplos de Suarez, para que esta fosse coesa com os desenhos anteriores da

<sup>488</sup> “(he) likes to give his digital work a painterly feel.” BALOU, Patrick (2017). *FXPosé*. ImagineFX Outubro 2017. p.15

<sup>489</sup> Traduzido como “manchar”, esta ferramenta dos *softwares* de *bitmap* tende a dar o efeito de misturar valores e cores aquém de um pincel sobre grafites moles.

<sup>490</sup> Cf. SUAREZ, Fernanda (2019). “*Tutorial Skin Rendering 0.1*”. Patreon, vídeo de Abril de 2019

personagem. Para além disso, recorremos a outras influências para além de Suarez, de modo a evitar a cópia, utilizando tanto as já anteriormente referidas como Magali Villeneuve, mas especialmente uma nova - Charlie Bowater<sup>491</sup>, pois consideramos que esta melhor demonstra o seu processo em retratos.

Uma das primeiras diferenças que retiramos desta pesquisa, foi a de iniciar o nosso



Fig.55. Aplicação de Sombras Gerais e Textura - Ilustração em *Bitmap*

processo após a colocação de cores diretas, ao adicionar sombras e luzes gerais em toda a tela. Assim, em vez de manter o nosso processo anterior de tratar as sombras de local em local, só para depois criar coesão mais tarde, neste método tínhamos uma ideia mais clara para todo o trabalho.

Além disso, também evitamos o uso de “pincéis digitais” muito pequenos, evitando a minúcia que nos levava a enublar o desenho.

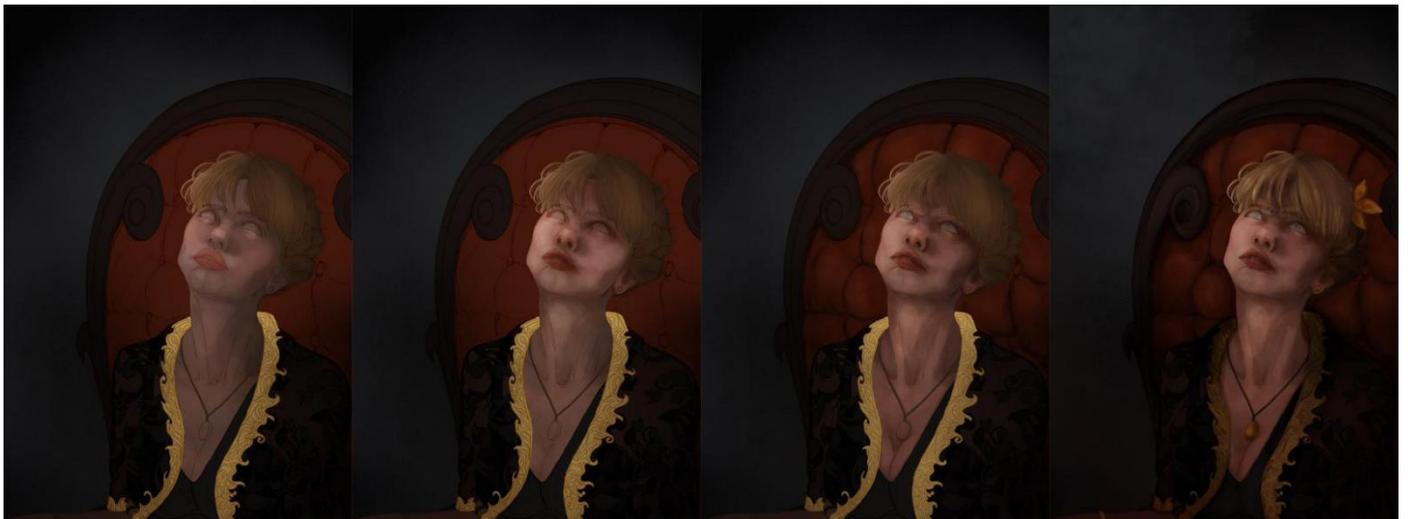


Fig.56. Evolução da pintura da pele de Allovera - Ilustração em *Bitmap*

<sup>491</sup> Cf. BOWATER, Charlie (2015); in *Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop: Characters*; 3DTotal Publishing, p.134-141

Por fim, tratamos o ambiente circundante e o espírito de Signy e demos por terminada a ilustração.



Fig.57. *Visão*, versão com e sem espírito de Signy - Ilustração em *Bitmap*

#### b) Processo da ilustração do mundo – *Sala de Guerra*

Nesta última ilustração, ambicionávamos transmitir onde é que todo o conflito, que em grande medida alterou a vida das personagens e do continente em geral, nasceu. Poderíamos transmitir esse conflito com a morte do Rei Fénix, ou talvez, com o Imperador Kristoffer a ordenar os seus batalhões. Contudo, consideramos que nesta manifestação do mundo ocorreu sempre duas abordagens, uma mais perto de retratos e

outra de objetos. Como tal, optamos por desenhar uma imagem de fundo em vez dos retratos acima referidos, mesmo havendo menor à vontade nessa área, visto criar um melhor enquadramento da reta final.

Assim, consideramos que a sala de guerra de Swifeme seria a mais indicada para ilustrar, visto ter sido nesta que todo o conflito foi escalado, planeado e, também, por ser a meta final da história. Então, pesquisamos quais inspirações para seguir nesta sala, que teria de mostrar um lugar austero, carregado do simbolismo do sol de Swifeme, escuro e metódico, o que nos levou ao jogo *The Order: 1886* que sentíamos adequar-se aos elementos já previamente determinados durante o nosso processo.

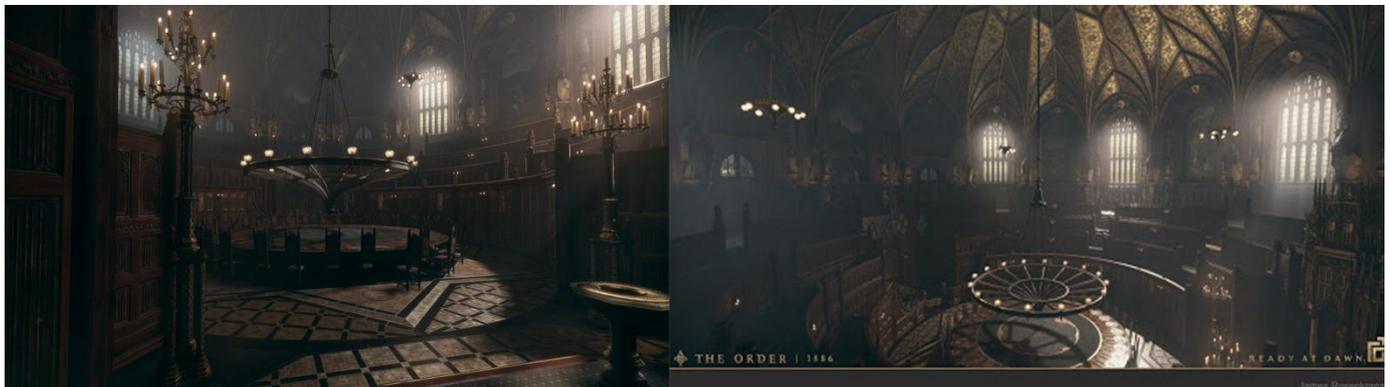


Fig. 58. Inspiração para a Arquitetura provinda do jogo *The Order: 1886*

Paralelamente, ponderamos como é que iríamos incluir o elemento do sol, conscientes do conselho de Baur (2012) demonstrar como é que o nacionalismo se demonstra nos objetos de dia-a-dia de Swifeme<sup>492</sup>. Quando desenhamos a disposição da sala, que divergia pouco da nossa inspiração devido, em igual medida, de pouco à vontade e por ser uma boa demonstração da nossa ideia inicial excetuando os elementos góticos que retiramos; acrescentamos os “sois”. Todavia, não estávamos contentes com o efeito final na porta e como tal, procuramos inspirações para uma solução mais interessante para o fundo, chegando às peças de *Stains and Grains*<sup>493</sup> para a solução do sol, em que usamos pranchas de madeira com tridimensionalidade, em vez da versão polida mostrada na seguinte figura.

<sup>492</sup>Cf. BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.57

<sup>493</sup>Cf. STAINSANDGRAINS “*StainsAndGrains - Fine wooden wall art, creative compositions in wood.*” ETSY [Consult.06 de fevereiro de 2019]. Disponível em: <[https://www.etsy.com/uk/shop/StainsAndGrains?ref=simple-shop-header-name&listing\\_id=630952549](https://www.etsy.com/uk/shop/StainsAndGrains?ref=simple-shop-header-name&listing_id=630952549)>



Fig.59. Evolução da "porta do Sol" - Desenho em *bitmap*

Depois do desenho preliminar, seguimos um processo semelhante à imagem anterior, na

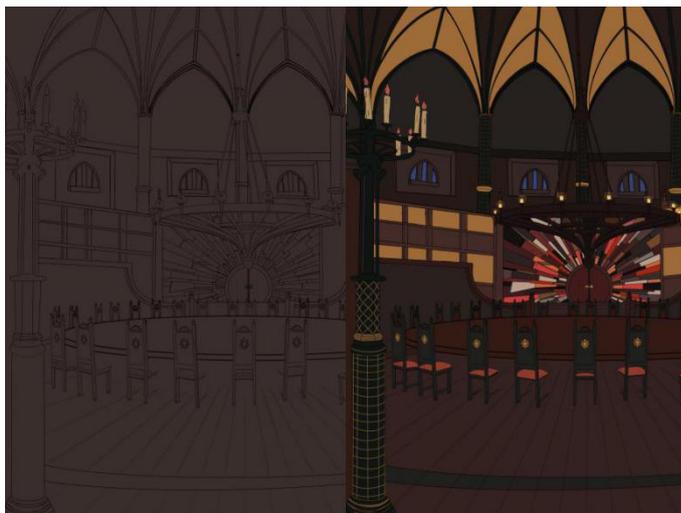


Fig.60. Desenho de linha e *flat colours* - Ilustração em *bitmap*

medida que começamos por colocar as cores diretas e em seguida as sombras gerais com textura. Só depois de homogeneizamos o ambiente, é que iniciamos a pintura individual para cada plano e conferimos detalhes aos objetos. Por fim, conferimos os toques finais e terminamos todo este processo.



Fig.61. Evolução da pintura - Ilustração em *bitmap*



Fig.62. Sala de Guerra - Ilustração em bitmap

## Conclusão

Uma das conclusões mais imediatas após este processo é de que a criação de um mundo, mesmo um limitado por uma premissa concisa como uma única personagem, tem a potencialidade de nunca ficar terminado. Tal como outros autores que utilizaram o método do particular para o geral, iniciamos o nosso processo com toda a intenção de criar sucintamente e sem desvios o mundo. Aliás, tentamos emular o processo de George R. R. Martin, em que o autor iniciou a construção do seu mundo por uma cena e o seu protagonista, na qual a ideia de haver neve em pleno verão se desenvolveu no seu mundo<sup>494</sup>. Isto poderá ser paralelo ao nosso processo, pois foi a ideia de uma cena que criou também o nosso mundo, concretamente o prólogo, em que uma jovem foge de uma pessoa que lhe está a seguir, só para desmaiar no clímax na presença de fogo, graças ao espírito que a amaldiçoa. Com esta ideia, pensamos que o desenvolvimento do mundo seria eficaz e que poderia ser reduzido num conjunto de estudos e ilustrações finais. Todavia, tal como Martin teve de adicionar mapas e linhagens para melhor sedimentar o que tinha feito<sup>495</sup>, vimo-nos a adicionar elementos como o mapa de Neosa, devido à necessidade de situar de onde vinha Signy (o espírito). Inclusive, partilhamos com o autor a surpresa do tamanho que este projeto se tornou e, visto que o mundo de *Westeros* está em desenvolvimento desde 1991<sup>496</sup>, não será de estranhar que pouco mais de um ano tenha sido insuficiente para consagrar este mundo de modo análogo, ou perto de, doutros mundos descritos no estado da arte. Já para não referir, que os autores referenciados são *worldbuilders* de excelência e, no caso da autora do trabalho-projeto, esta só poderá ser tida como uma *worldbuilder* amadora.

---

<sup>494</sup> “the world begun with a scene, and later with the protagonist of that scene that needed to be a little boy (...) and i knew it was the summer's snow, and that put me on the line to the unsteadiness of the seasons and that's something wrong in this world (with the normal seasons getting snow in the middle of summer” MARTIN, George R. R. “An Evening with George R. R. Martin”, Chicago Humanities Festival [Consult. 31 de janeiro de 2020]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IfIpY0eEA84>>

<sup>495</sup> Cf. MARTIN, George R. R. “An Evening with George R. R. Martin”, Chicago Humanities Festival [Consult. 31 de janeiro de 2020]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IfIpY0eEA84>>

<sup>496</sup> “the world has become so much bigger and so much more complex (over the years)(...) i had no idea (in 1991) the size of what it would become”. MARTIN, George R. R. “An Evening with George R. R. Martin”, Chicago Humanities Festival [Consult. 31 de janeiro de 2020]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IfIpY0eEA84>>

Por outro lado, também encontramos dificuldades com vários aspetos da concretização do mundo sobre a forma de representação digital, que tentamos retificar com a inclusão nos apêndices de material escrito como esqueleto do enredo, tabelas dos reinos, entre outros. Nitidamente, transmitir um mundo em primeiro lugar por *concept art* tornou-se um exercício de coesão e imersão, ou seja, procuramos como melhor manter as personagens coesas entre si e como é que seria possível transmitir as concepções tomadas para o mundo numa só imagem. Acreditamos, que houveram instâncias nas quais este exercício teve resultados positivos, tais como a ilustração *A Viagem*<sup>497</sup>, que originou conceito de carroças e armas, para além de ilustrar as personagens de forma coesa com as explorações anteriores, respeitando os trajas já desenvolvidos, feições e personalidade. Mas está claro, que também encontramos lacunas neste processo, seja por insuficiência pessoal de conseguir transmitir numa imagem conceitos importantes, ou porque para conseguir captar o mundo inteiro, um teria de desenhar muitos mais elementos. Talvez seja por isso, que os mundos tendem a ser criados maioritariamente sobre uma forma escrita e que a *concept art* tende a ser uma abordagem associativa, em vez de independente, para a sedimentação de um mundo.

Independentemente do resultado do trabalho-projeto, conseguimos aferir com maior certeza a natureza do processo de *worldbuilding*. Mais, compreendemos em primeira mão o porque de este processo ser “um passatempo agradável por si só”<sup>498</sup>, no qual se poderá facilmente transpor metodologias opostas<sup>499</sup>, na procura de gerar um mundo imersivo que resulte numa suspensão de descrença voluntária facilitada<sup>500</sup>. Existirão vários métodos para tal, por exemplo o uso da familiaridade como um atalho para a crença, em que a melhor estratégia poderá ser utilizar as tradições da construção de mundos e remeter a elementos do folclore popular do público-alvo<sup>501</sup>, mas também

---

<sup>497</sup> Ilustração de Allovera e Gulbrand num abraço, representativo da viagem dos dois, apresentado como um dos primeiros casos na alínea b) Contextualização das Personagens no mundo imaginário inserido na parte 1 da Metodologia Projetual.

<sup>498</sup> “*Worldbuilding can be an enjoyable hobby for its own sake*” BAUR, Wolfgang (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.112

<sup>499</sup> Cf. PRAMAS, Chris (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.20

<sup>500</sup> Cf. FRAGOSO, Suely (2013). “*IMERSÃO EM GAMES: da suspensão de descrença à encenação de crença*” XXII Encontro Anual da Compós, Universidade Federal da Bahia, 04 a 07 de junho de 2013. p.5

<sup>501</sup> MACBAIN, Anthony (2018). *Build a World with Concept Art*. ImagineFX Setembro 2018. p.72

poderá estar na atualização de concepções datadas para percepções do século XXI<sup>502</sup>. No nosso caso, utilizamos um híbrido que caminhava entre a familiaridade histórica, como no estudo das armas ou a influência da *Belle Époque*, com as tradições dos mundos “pseudo-medievais” comuns no *worldbuilding* de fantasia, na esperança de manter credulidade. Para além de que, se tratava de uma combinação interessante para a autora. Sem embargo, também aferimos que o ato de *worldbuilding* em muito se tem desenvolvido na atualidade, transitando para o ambiente *online* e beneficiando de processos coletivos, seja em *fóruns* de partilha em tempo real ou tomando por inspiração mundos já previamente estabelecidos documentados na *internet*<sup>503</sup>. Sendo que observamos uma crescente oferta de *websites* especializados para auxiliar *worldbuilders* e, também, beneficiamos do uso de um *setting* já estabelecido - Eberron - , na construção do nosso mundo. Aliás, Eberron, e o seu criador Keith Baker, foram especialmente benéficos no desenvolvimento das regras e aplicações da magia do nosso mundo, fornecendo uma guia para “magia científica” bem conseguida e de fácil entendimento.

Posto isto, mesmo que um dos nossos objetivos principais fosse criar um território no mundo secundário que fosse tão real como uma região do mundo primário, tal como no caso da Terra Média<sup>504</sup>, acabamos antes por utilizar os recursos para aprender mais sobre o processo em si, do que a criar esse mundo. De facto, isto poderá ser corroborado facilmente pela extensão da componente teórica do nosso trabalho-projeto, que acrescentamos estar efetivamente reduzido em relação à quantidade de informação ainda por explorar. De qualquer modo, acreditamos que no fim deste ensaio, conseguir-se-á utilizar estes pontos como ponto de partida para a criação do seu mundo imaginário.

---

<sup>502</sup> Cf. NIKOLAIDOU, Dimitra (2018): *The Evolution of Fantastical Storyworlds: A Study of Tabletop Role-Playing Settings*, Aristotle University of Thessaloniki, Greece; p. 228

<sup>503</sup> Cf. SELINKER, Mike (2012). IN: *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press, p.105

<sup>504</sup> “Middle-Earth is more real to me than Uruguai” MARTIN, George R. R. “In conversation: George R.R. Martin with Dan Jones FULL EVENT”, HarperCollins Publishers UK [Consult. 31 de janeiro de 2020]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ysRorXaGbG0>>

## Bibliografia

### a) Bibliografia impressa

APPIAH, Rinehart (2018). *Concept a Deadly war beast*. ImagineFX Novembro 2018

BALOU, Patrick (2017). *FXPosé*. ImagineFX Outubro 2017

BAUR, Wolfgang, *Autor Principal* (2012). *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kobold Press

BUTLER, Catherine (2013). *Tolkien and Worldbuilding*. Ensaio retirado de *J. R. R. Tolkien (New Casebooks)* Palgrave.

BIOWARE (2014); *The Art of Dragon Age: Inquisition*; Dark Horse Comics

BOWATER, Charlie (2015); in *Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop: Characters*; 3DTotal Publishing.

BOWMAN, Sara Lynne (2010). *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. McFarland and Companies

BUTLER, Catherine (2013). *Tolkien and Worldbuilding*. Ensaio retirado de *J. R. R. Tolkien (New Casebooks)* Palgrave.

CARPENTER, Humphrey (1981) introdução ao *The letters of J. R. R. Tolkien*. George Allen & Unwin, Londres

CRAWFORD, Jeremy; PERKINS, Christopher; WYATT, James - *Dungeon Master's Guide Leads* (2014); *D&D: The Dungeons Master's Guide*. Wizards of the Coast LLC

DEL RIO, Eddie (2018). *Artist Insight: 15 Ways to be a Better Artist*. ImagineFX Setembro 2018

DJURDJEVIC, Marko (2018). *Future Shock*. ImagineF Setembro 2018

DOZOIS, Gardner (2014). *Modern Classics of Fantasy*. St. Martin's Press

- FRAGOSO, Suely (2013). “*IMERSÃO EM GAMES: da suspensão de descrença à encenação de crença*” XXII Encontro Anual da Compós, Universidade Federal da Bahia de 04 a 07 de junho de 2013
- GOINARD, Tara (2018). *Capturing Light in a Portrait*, ImagineFX, Somerset: Future plc
- GOMES, Ana. (2013) *Desenho de projecto para estudo de personagens*. Dissertação de Mestrado em Desenho, FBAUL
- HART, John (2013). *The Art of the Storyboard: A filmmaker's introduction*. Taylor & Francis.
- HOLLAND, Norman (2009). *Literature and the Brain*. The PsyArt Foundation,
- HODGSON, Amanda (2011). *The Romances of William Morris*. Cambridge University Press
- HOWARD, Jeff (2014) *Game Magic: A Designer's Guide to Magic Systems in Theory and Practice*. CRC Press
- ImagineFX (2018). *The Art of Ni no Kuni II: Revenant Kingdom*. ImagineFX Novembro 2018
- JAMES, Edward (2012) *Tolkien, Lewis and the Explosion of Genre Fantasy*, Cambridge University Press
- JANSON, H. W. (2010): *A Nova História da Arte de Janson : A Tradição Ocidental(9ª Edição)*. Edição. Fundação Calouste Gulbenkian
- KENSON, Steve- *Lead Designer* (2015); *Sword Coast Adventurer's Guide*; Wizards of the Coast, Green Ronin Publishing
- LEEUWERDEN, Tim van (2015). *Transmedia Storytelling : The benefits of Participative Consistency and the Hidden Markov Model*. Tese da Universidade NHTV, Holanda.

MABIE, Hamilton Wrigh;. (1891); *Under the Trees and Elsewhere*; Capítulo XXII, Secção II, versão digital não numerada

MACBAIN, Anthony, (2018). *Build a World with Concept Art*, ImagineFX, Somerset: Future plc

MARTIN, George R.R.; GARCIA, Elio M Jr.; ANTONSSON, Linda(2014); *The World of Ice and Fire: The Untold History of Westeros and the Game of Thrones*; HarperCollins UK.

MARTIN, George R.R.; ROBERTS, Jonathan (2012); *The Lands of Ice and Fire*; HarperCollins Publishers.

MONTEIRO, Maria (1992). *J. R. R. Tolkien, The Lord of the Rings; A Viagem e a Transformação*. INIC, Lisboa

NIKOLAIDOU, Dimitra (2018): *The Evolution of Fantastical Storyworlds: A Study of Tabletop Role-Playing Settings*, Aristotle University of Thessaloniki, Greece

PHILLIPS, Simon (2018). *Paint a Strong Fantasy Portrait*, ImagineFX, Somerset: Future plc

PREIBLER, Luisa, SCHERWINSKI, Klaus (2018). *Create Art for a painting Screen*, ImagineFX, Somerset: Future plc

ROBERTSON, Scott (2004), *The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm tale at Art Center College of Design*, DesignStudio Press

ROOT-BERNSTEIN, Michele (2009). *Capítulo 29: Imaginary Worldplay as an indicator of Creative Giftedness* em International Handbook on Giftedness. Springer Netherlands

SIKOV, Ed (2010). *Film Studies: An Introduction*. Columbia University Press.

SCHERWINSKI, Klaus; PREIBLER, Luisa (2018). *Create Art for A Gaming Screen*. ImagineFX Novembro 2018.

TOLKIEN, J. R. R. (1939), *On Fairy Stories*; transcrito

TOLKIEN, J. R. R. (1948), Cartas retiradas de *The letters of J. R. R. Tolkien*. George Allen & Unwin, Londres

TOMKO, Michael (2007). *Politics, Performance, and Coleridge's "Suspension of Disbelief"* Victorian Studies 49 (2)

WOLF, Mark J.P. (2014); *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*; Routledge.

YLIOPISTO, Helsingin (2014); *Style and World-Building in George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire*; Department of Modern Languages / English, University of Helsinki

a) Bibliografia em linha

ALEXANDER, Lloyd (1971) "*High Fantasy and Heroic Romance*", The Horn Book Inc. [Consult. 11 de novembro de 2019]. Disponível em:

<<https://www.hbook.com/?detailStory=high-fantasy-and-heroic-romance>>

ALIMURUNG, Gendy; "*How Dungeons & Dragons somehow became more popular than ever*" [Consult. 08 de Agosto de 2019]. Disponível em: <

[https://www.washingtonpost.com/entertainment/how-dungeons-and-dragons-somehow-became-more-popular-than-ever/2019/04/18/fc226f56-5f8f-11e9-9412-daf3d2e67c6d\\_story.html?noredirect=on](https://www.washingtonpost.com/entertainment/how-dungeons-and-dragons-somehow-became-more-popular-than-ever/2019/04/18/fc226f56-5f8f-11e9-9412-daf3d2e67c6d_story.html?noredirect=on) >

ANDERS, Charlie Jane "7 Deadly Sins of Worldbuilding," [Consult. 15 de Março de 2019]. Disponível em: < <https://io9.gizmodo.com/7-deadly-sins-of-worldbuilding-998817537>>

ANNE KUSTRITZ, "*Transmedia Serial Narration: Crossroads of Media, Story, and Time*" [Consult. 7 de maio de 2019]. Disponível em: <<http://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/view/1388>>

ARMSTRONG, Neil (2019); "*No more nerds: how Dungeons & Dragons finally became cool*" [Consult. 08 de Agosto de 2019]. Disponível em: <

<https://www.theguardian.com/games/2019/jul/13/no-more-nerds-how-dungeons-dragons-became-cool-stranger-things-game-of-thrones>>

ART OF MAGIC: THE GATHERING, “*MtG Artists*” [Consult. 10 de junho de 2019]. Disponível em: <<http://www.artofmtg.com/mtg-artists/>>

ARTSTATION, “*Artstation*” [Consult. 28 de setembro de 2019]. Disponível em <<https://www.artstation.com/>>

ARTSTATION MAGAZINE (2018). “*Triton City Entertainment: Join Dawn of the Paladin – Submit your work*” [Consult. 10 de junho de 2019]. Disponível em: <<https://magazine.artstation.com/2018/07/tritoncity/>>

BREIDING, Dirk H. (2004) “*Arms and Armor—Common misconceptions and Frequently Asked Questions*”, Department of Arms and Armor, The Metropolitan Museum of Art [Consult. 21 de dezembro de 2019]. Disponível em: <[https://www.metmuseum.org/toah/hd/aams/hd\\_aams.htm](https://www.metmuseum.org/toah/hd/aams/hd_aams.htm)>

CAMPBELL, Mike “*Allovera*”, BehindtheName [Consult. 20 de dezembro de 2019]. Disponível em: <<https://www.behindthename.com/name/allovera>>

CONCEPTARTWORLD, “*Concept art world*” [Consult. 7 de maio de 2019]. Disponível em: <<http://conceptartworld.com/>>

COLERIDGE, Samuel T. “*BIOGRAPHIA LITERARIA*” Capítulo XIV Project Gutenberg [Consult. 24 de Setembro de 2019]. Disponível em: <<http://www.gutenberg.org/files/6081/6081-h/6081-h.htm>>

D’ANASTASIO, Cecilia (2014) “*Dungeons & Dragons Has Caught Up with Third-Wave Feminism*”, VICE [Consult. 25 de setembro de 2019]. Disponível em: <[https://www.vice.com/en\\_au/article/exmqg7/dungeons-and-dragons-has-caught-up-with-third-wave-feminism-827](https://www.vice.com/en_au/article/exmqg7/dungeons-and-dragons-has-caught-up-with-third-wave-feminism-827)>

BEAL, Stephan (2016) “*A Brief Introduction to Completionism, in Particular as it Pertains to Board Game Collections*” [Consult. 11 de outubro de 2019]. Disponível em: <<https://medium.com/@sgbeal/a-brief-introduction-to-completionism-in-particular-as-it-pertains-to-board-game-collections-f535ee81684d>>

BRANDON SANDERSON “*Sanderson’s First Law*”, Brandon Sanderson [Consult. 11 de novembro de 2019]. Disponível em:

<<https://brandonsanderson.com/sandersons-first-law/>>

DUBÉ, Jacob (2017); “*This Guy Is Living His Best Life as a Professional D&D Dungeon Master*” [Consult. 24 de junho de 2019]. Disponível em:

<[https://www.vice.com/en\\_us/article/pa3a5g/dungeons-and-dragons-stranger-things-dungeon-master-for-hire](https://www.vice.com/en_us/article/pa3a5g/dungeons-and-dragons-stranger-things-dungeon-master-for-hire)>

DM MIKE, “*DM for Hire*” [Consult. 24 de junho de 2019]. Disponível em:

<<https://dungeonmaster4hire.com/info>>

CLARK, John, “*Dungeon Master 4 Hire*” [Consult. 24 de junho de 2019].

Disponível em: <<https://louisvilledungeonmaster.com/>>

CGSPETCRUM “*What It’s Like To Be A Concept Artist: Interview With Jake Collinge*” [Consult. 10 de julho de 2019]. Disponível em: <

<https://www.cgspectrum.edu.au/blog/what-it-is-like-to-be-a-professional-concept-artist/>>

DNDBEYOND; “*Sources*” [Consult. 08 de Agosto de 2019]. Disponível em:

<<https://www.dndbeyond.com/sources>>

DNDBEYOND “*Races*”, Wizards of the Coast [Consult. 9 de outubro de 2019].

Disponível em: <<https://www.dndbeyond.com/races>>

DUNGEONS & DRAGONS, “*New to the game. What is D&D?*” [Consult. 18 de abril de 2019]. Disponível em: <<http://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-is-dd>>

CRITICAL ROLE “*Critical Role*” [Consult. 19 de dezembro de 2019]. Disponível em:

<<https://critrole.com/>>

FNE INNOVATION, “*Defining Transmedia vs Crossmedia*” [Consult. 24 de junho de 2019]. Disponível em: <

<https://www.filmneueurope.com/features/fne-innovation/item/113514-defining-transmedia-vs-crossmedia>>

FREDIN, Nick (2018) “*What It’s Like to Be A Concept Artist: An Interview With Jake Collinge*” [Consult. 10 de julho de 2019]. Disponível em: <

<https://www.cgspectrum.edu.au/blog/what-it-is-like-to-be-a-professional-concept-artist/>>

GYGAX, Gary, “*Gary Gygax - Creator of Dungeons & Dragons*” [Consult. 18 de abril de 2019]. Disponível em:

<[http://archives.theonering.net/features/interviews/gary\\_gygax.html](http://archives.theonering.net/features/interviews/gary_gygax.html)>

HIRSCH, Russell F. “*Lessons from a First Novel: Worldbuilding from the Inside-Out*” Storythreads [Consult. 1 de dezembro de 2019]. Disponível em:

<<https://russellhirsch.wordpress.com/2018/08/19/lessons-from-a-first-novel-worldbuilding-from-the-inside-out/>>

HODARA, Susan (2016). “*The City of Lights, When It Was First Lighted*”, The New York Times [Consult. 22 de dezembro de 2019]. Disponível em:

<<https://www.nytimes.com/2016/06/05/nyregion/the-city-of-lights-when-it-was-first-lighted.html>>

ISTEBRAK “*Istebtrak : Art Instructor - Illustrator - Concept Artist - Writer*”

[Consult. 28 de janeiro de 2020]<<https://istebtrak.com/>>

JORGENSEN, Kenneth “*Worldbuilding*” [Consult. 24 de junho de 2019]. Disponível em: <<https://kennethjorgensen.com/worldbuilding/resources>>

KIEFFER, Kristen “*An Introduction to World-Building*”, Well Storied [Consult. 11 de novembro de 2019]. Disponível em: <<http://www.well-storied.com/blog/an-introduction-to-world-building>>

LITZENBERG, Karl “*The Earthly Paradise: Unpublished Tales. Supplementary Materials:*”, William Morris Archive [Consult. 19 de Setembro de 2019]. Disponível em: < <http://morrisedition.lib.uiowa.edu/unpubtalessuppleswanhild.html> >

MARVEL; “*The Mighty Thor Jane Foster*” [Consult. 06 de Agosto de 2019].

Disponível em: <<https://www.marvel.com/characters/jane-foster>>

MERRIAM WEBSTER, “*What is 'World-Building'? And how do you spell it?*”

[Consult. 29 de março de 2019]. Disponível em: <<https://www.merriam-webster.com/words-at-play/what-is-world-building>>

MERRIC’S MUSINGS; “*The Great List of Dungeons & Dragons 5E Adventures*”

[Consult. 08 de Agosto de 2019]. Disponível em: <<https://merricb.com/the-great-list-of-dd-5e-adventures/>>

MYLLES “*All the Races, Classes, and Spells available? [re-re-repost]*”, Reddit

[Consult. 9 de outubro de 2019]. Disponível em:

<[https://www.reddit.com/r/dndnext/comments/8yupzu/all\\_the\\_races\\_classes\\_and\\_spells\\_available/](https://www.reddit.com/r/dndnext/comments/8yupzu/all_the_races_classes_and_spells_available/)>

NUNNALLY, Mya (2019); “*There’s a weird, sexist problem in fantasy that we need to talk about*” [Consult. 24 de janeiro de 2020]. Disponível em:

<<https://bookriot.com/2019/01/21/sexist-problem-in-fantasy/>>

OBSERVATION DECK “*The Pros and Cons of Worldbuilding*” [Consult. 24 de janeiro de 2020]. Disponível em: <<https://observationdeck.kinja.com/the-pros-and-cons-of-worldbuilding-1677166765>>

PAOLINI “*Christopher Paolini’s Art*”, Paolini.net [Consult. 19 de dezembro de 2019]. Disponível em: <<https://www.paolini.net/art/paolini-artwork/>>

PATREON “*2 minute tabletop*” [Consult. 19 de dezembro de 2019]. Disponível em: <<https://www.patreon.com/2minutetabletop>>

PATREON “*afternoon maps*” [Consult. 19 de dezembro de 2019]. Disponível em: <<https://www.patreon.com/afternoonmaps>>

PATREON “*afternoon maps*” [Consult. 19 de dezembro de 2019]. Disponível em: <<https://www.patreon.com/afternoonmaps>>

PATREON “*Fernanda Suarez*” [Consult. 19 de dezembro de 2019]. Disponível em: <<https://www.patreon.com/fdasuarez>>

TRITON CITY ENTERTAINMENT, “*Dawn of the Paladin*” [Consult. 7 de maio de 2019]. Disponível em: <<https://www.tritoncityent.com/>>

ULISSES, “*Dark Eye*” [Consult. 7 de maio de 2019]. Disponível em: <https://www.ulisses-us.com/games/the-dark-eye/>

REID, Ruthanne “*World Building 101*” The Writer Practice [Consult. 1 de dezembro de 2019]. Disponível em: <<https://thewritepractice.com/world-building-101/>>

ROBINSON, Garrett (2016) “*The Fantasy Genre Hates Women*”, MEDIUM [Consult. 20 de outubro de 2019]. Disponível em: <<https://medium.com/@GarrettRobinson/fantasy-women-921010c4d78a>>

REDDIT, “*Worldbuilding*” [Consult. 25 de julho de 2019]. Disponível em: <<https://www.reddit.com/r/worldbuilding/wiki> >

REDDIT, “*George R. R. Martin Responds to*” [Consult. 25 de julho de 2019].

Disponível em:

<[https://www.reddit.com/r/asoiaf/comments/ox8vg/spoilers\\_all\\_books\\_george\\_rr\\_martin\\_reponds\\_to/](https://www.reddit.com/r/asoiaf/comments/ox8vg/spoilers_all_books_george_rr_martin_reponds_to/)>

RYNOTT, Megan “*Methods of WorldBuilding*” Why Not Edit [Consult. 25 de julho de 2019]. Disponível em: <<http://www.whynottedit.com/methods-world-building/>>

SCOTT, Mj (2014); “*7 Questions: Terese Nielsen*” [Consult. 24 de junho de 2019]. Disponível em: <<https://www.coolstuffinc.com/a/mjscott-052814-7-questions-terese-nielsen/>>

SELCKE, Dan “*Is the world of Ice and Fire called Planetos? George R.R. Martin weighs in*” The Winter is Coming [Consult. 29 de novembro de 2019]. Disponível em: <<https://winteriscoming.net/2017/05/15/world-ice-fire-called-planetos-george-r-r-martin-weighs/>>

SMITH, Nate “*7 Ways To Approach World Building*” TheWorldBuilding School [Consult. 29 de novembro de 2019]. Disponível em: <<https://worldbuildingschool.com/approach-world-building/>>

STACKEXCHANGE, “*Worldbuilding*” [Consult. 24 de maio de 2019]. Disponível em: <<https://worldbuilding.stackexchange.com/>>

SUAREZ, Fernanda “*Fernanda Suarez: illustrator and Concept Artist*” [Consult. 28 de janeiro de 2020]. Disponível em: <<https://fernandasuarez.carbonmade.com/about>>

SCHERWINSKI, Klaus “*Klaus Scherwinski: Visual Development Artist*” [Consult. 15 de janeiro de 2020]. Disponível em: <<http://www.klausscherwinski.de/>>

TOLKIENESTATE “*Tolkien's Art*”, TOLKIENESTATE.COM - The Official Website of the J.R.R. Tolkien Estate [Consult. 19 de dezembro de 2019]. Disponível em: <<https://www.tolkienestate.com/en/learning/tolkien-and-visual-arts/tolkiens-art.html>>

TV TROPES “*Plot Devices*” [Consult. 10 de julho de 2019]. Disponível em: <[https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/PlotDevice?source=post\\_page-----1677c8ee11ec----->](https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/PlotDevice?source=post_page-----1677c8ee11ec----->)>

VILLENEUVE, Magali “*Magali Villeneuve: illustrator and Concept Artist*” [Consult. 28 de janeiro de 2020]. Disponível em: <<http://www.magali-villeneuve.com/>>

WORLDANVIL, “*Worldanvil*” [Consult. 7 de maio de 2019]. Disponível em: <<https://www.worldanvil.com/>>

WARD, Matthew “*Ultimate Worldbuilding Guide for Writers*” [Consult. 22 de junho de 2019]. Disponível em: < <https://amindformadness.com/2019/01/how-start-worldbuilding-writers/>>

WYDRA, Sławek (2017); “*What Is Concept Art?*” [Consult. 24 de junho de 2019]. Disponível em: < <https://www.studiopigeon.com/blog/what-is-concept-art/>>

## b) Referências de Imagens

Figura 1. <https://i.pinimg.com/474x/04/d0/95/04d0956714cc711ee2477ccb3b6b910c--digital-storytelling-superstar.jpg>  
<https://pbs.twimg.com/media/CFT5JqjWYAAOgTg.png>

- Figura 2. <http://www.storyfloat.de/wp-content/uploads/2016/03/why-transmedia-storytelling.png>
- Figura 3. PREIBLER, Luisa, SCHERWINSKI, Klaus (2018). *Create Art for a painting Screen*, ImagineFX, Somerset: Future plc
- Figura 4. <https://magazine.artstation.com/wp-content/uploads/2018/06/Madrak-in-her-chamber-05-01-1.jpg>
- Figura 5. MACBAIN, Anthony, (2018). *Build a World with Concept Art*, ImagineFX, Somerset: Future plc
- Figura 6. <https://www.artstation.com/artwork/xzY0ZO>  
<https://www.artstation.com/artwork/A9q6GW>  
<https://www.artstation.com/artwork/QzrvEx>  
<https://www.artstation.com/artwork/Or5o3>
- Figura 7. <https://bigshinyrobot.com/wp-content/uploads/2012/03/BL2-ca8.jpg>
- Figura 8. MACBAIN, Anthony, (2018). *Build a World with Concept Art*, ImagineFX, Somerset: Future plc
- Figura 9. <https://cdnassets.hw.net/dims4/GG/8c6a892/2147483647/resize/876x%3E/quality/90/?url=https%3A%2F%2Fcdnassets.hw.net%2F7f%2F89%2Faba44dfa4174bdeb38961ed88300%2F02-james-20turrell-exh-ph011-tcm47-1954821.png>
- Figura 10. [https://i1.wp.com/geekdad.com/wp-content/uploads/sites/3/2013/05/harlot\\_table.jpg?fit=3264%2C2448&ssl=1](https://i1.wp.com/geekdad.com/wp-content/uploads/sites/3/2013/05/harlot_table.jpg?fit=3264%2C2448&ssl=1)
- Figura 11. CRAWFORD, Jeremy; MEARLS, Mike - *D&D Lead Designers* (2014); *D&D: Player's Handbook*. Wizards of the Coast LLC, p.121
- Figura 12. até Figura 19. Autoria Própria

Figura 20. <https://www.mapsofworld.com/physical-map/maps/physical-map-of-europe.jpg>

<https://i.pinimg.com/originals/42/c0/af/42c0af35a53e2378c7d497f0b6cebd14.jpg>

Figura 21. até Figura 30. Autoria Própria

Figura 31.

[https://www.cuded.com/wp-content/uploads/2014/09/falling\\_from\\_high\\_places\\_by\\_fdsuarez.jpg](https://www.cuded.com/wp-content/uploads/2014/09/falling_from_high_places_by_fdsuarez.jpg)

<https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/561549a3e4b0a78ce703b93f/1542415651145-KK8TC2BB3QCL2EUDXI2T/ke17ZwdGBToddI8pDm48kJJSqwfti9bOKCnsKqWY4goUqsxRUqqbr1mOJYKfIPR7LoDQ9mXPOjoJoqy81S2I8PaoYXhp6HxIwZIk7-Mi3Tsic-L2IOPH3Dwrhl-Ne3Z2De5m6uXFv5M1Zl8v7YOIRlOwdT8XepTtUEfzhv5P0D06liCGkj4dr9PBmyqqYlee/The+Grey+Witch+final.jpg?format=1000w>

[https://thewitcher3.wiki.fextralife.com/file/The-Witcher-3/menno\\_coehoorn\\_card.jpg](https://thewitcher3.wiki.fextralife.com/file/The-Witcher-3/menno_coehoorn_card.jpg)

[https://thewitcher3.wiki.fextralife.com/file/The-Witcher-3/vreemde\\_card.jpg](https://thewitcher3.wiki.fextralife.com/file/The-Witcher-3/vreemde_card.jpg)

[https://pbs.twimg.com/media/CVT2uixWsAA0\\_aU.jpg](https://pbs.twimg.com/media/CVT2uixWsAA0_aU.jpg)

<https://pbs.twimg.com/media/B-iIEiZCcAEjX42.jpg>

[https://cdn.arstechnica.net/wp-content/uploads/2016/01/wallpaper\\_1280-x-960-wallpaper.jpg](https://cdn.arstechnica.net/wp-content/uploads/2016/01/wallpaper_1280-x-960-wallpaper.jpg)

Figura 32. até Figura 53. Autoria Própria

Figura 54. SUAREZ, Fernanda (2019). “*Tutorial Skin Rendering 0.1*”. Patreon

Figura 55. até Figura 57. Autoria Própria

Figura 58. <https://lh6.googleusercontent.com/proxy/5VkUGIDgiQtHzgLCCH9zhh3cj3sC-BohF5Y5jAfs2FRVybSRYXVd8rkr9-GA1OCyJDFA17KWwkVD6iC2yznthFUeraVFkduZSq4OuSnZxIKXA>  
[https://mynameismjp.files.wordpress.com/2016/08/sg\\_cubemap\\_transition\\_00.png](https://mynameismjp.files.wordpress.com/2016/08/sg_cubemap_transition_00.png)

Figura 59. [https://i.etsystatic.com/7645225/r/il/64114d/1775135074/il\\_794xN.1775135074\\_jm4o.jpg](https://i.etsystatic.com/7645225/r/il/64114d/1775135074/il_794xN.1775135074_jm4o.jpg)

Figura 60. até Figura 62. Autoria Própria

### c) Filmografia

COMIC DRAKE; “*The Female Thor Controversy!*” [Consult. 06 de Agosto de 2019].  
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZBqK6DgkBjE>>

CROWSEYEPRODUCTIONS, Anthony “*Getting dressed in the 14th century*”  
[Consult. 14 de outubro de 2019]. Disponível  
em:<<https://www.youtube.com/watch?v=Ibj7GsfsCpI>>

CROWSEYEPRODUCTIONS, Anthony “*Getting Dressed in the 14th Century - Ploughman*” [Consult. 14 de outubro de 2019]. Disponível  
em:<[https://www.youtube.com/watch?v=RNAMbRt5eI8&index=2&list=PLx0IRLJNwjho-6Pkv8hR0yiFIEe\\_HmG\\_j](https://www.youtube.com/watch?v=RNAMbRt5eI8&index=2&list=PLx0IRLJNwjho-6Pkv8hR0yiFIEe_HmG_j)>

CROWSEYEPRODUCTIONS “*Getting Dressed in 1665 Delft*” [Consult. 14 de outubro de 2019]. Disponível em:<<https://www.youtube.com/watch?v=uIod2n234Zw>>

CROWSEYEPRODUCTIONS, Anthony “*Getting dressed in the 18th century*”  
[Consult. 14 de outubro de 2019]. Disponível  
em:<<https://www.youtube.com/watch?v=UpnwWP3fOSA>>

CROWSEYEPRODUCTIONS, Anthony “*Getting dressed in the 18th century - working woman*” [Consult. 14 de outubro de 2019]. Disponível

em:<[https://www.youtube.com/watch?v=nUmO7rBMdoU&index=4&list=PLx0IRLJNwjho-6Pkv8hR0yiFIEe\\_HmG\\_j](https://www.youtube.com/watch?v=nUmO7rBMdoU&index=4&list=PLx0IRLJNwjho-6Pkv8hR0yiFIEe_HmG_j)>

CROWSEYEPRODUCTIONS, Anthony “*Getting Dressed in the 18th Century - Working Women in Summer*” [Consult. 7 de junho de 2019]. Disponível

em:<[https://www.youtube.com/watch?v=5aEB\\_4CMBqw&index=5&list=PLx0IRLJNwjho-6Pkv8hR0yiFIEe\\_HmG\\_j](https://www.youtube.com/watch?v=5aEB_4CMBqw&index=5&list=PLx0IRLJNwjho-6Pkv8hR0yiFIEe_HmG_j)>

MARTIN, George R.R. “*George RR Martin on the Making of Game of Thrones*” [Consult. 5 de dezembro de 2019]. Disponível

em:<<https://www.youtube.com/watch?v=Ql0ZPY8IENo>>

CROWSEYEPRODUCTIONS, George R.R. “*GEORGE R.R. MARTIN | Master Class | Higher Learning*” TIFF Originals [Consult. 7 de junho de 2019]. Disponível

em:<<https://www.youtube.com/watch?v=DDIZnKujSa4>>

GUY “*How to be a Great Game Master*” [Consult. 17 de maio de 2019]. Disponível

em: <<https://www.youtube.com/user/Bon3zmann>>

MACBAIN, Anthony “*Paint a scene of fear and menace*” [Consult. 7 de junho de 2019]. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=LfolwSQkz0U&feature=youtu.be>>

MARTIN, George R.R. “*An Evening with George R. R. Martin*” Chicago Humanities Festival [Consult. 16 de dezembro de 2019]. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=IfIpY0eEA84>>

MARTIN, George R.R. “*George R. R. Martin: The World of Ice and Fire (Game of Thrones)*”, 92YPlus [Consult. 17 de maio de 2019]. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE>>

PHILLIPS, Tara “*Paint a strong fantasy portrait*” [Consult. 7 de junho de 2019].

Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=J8w\\_Csxavq4&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=J8w_Csxavq4&feature=youtu.be)

>

RHYSTIC STUDIES; “*The Magic Art of Terese Nielsen*” [Consult. 24 de junho de 2019]. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=uAMR65iqD4A> >

SCHERWINSKI, Klaus, (2018). “*Paint art for a dungeon master's screen*” [Consult. 10 de junho de 2019]. Disponível em:  
<[https://www.youtube.com/watch?v=LR\\_K7ccFMbc&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=LR_K7ccFMbc&feature=youtu.be) >

SUAREZ, Fernanda (2019). “*Tutorial em Vídeo de Skin Rendering 0.1*”. Vídeo dado como recompensa de Patreon

# Apêndices

## a) Esqueleto Numerado da Narrativa

Devido a ser um apêndice para o trabalho e não um elemento fulcral, decidimos manter o esqueleto experimental, em detrimento de tempo para mais ilustrações.

1800 *Resum livro 1*  
 Livro 1 1-15 | Livro 2 16- | Livro 3

**1) Início da Narrativa**  
 Alanos conhece Allou, uma burguesa com quase 41 anos, que vive num hotel com a família onde trabalha. *Vida Mastrina e aborrecida.* Mas ele tem um segredo. Ela tem visões que não sabe explicar e com o tempo exterior a ela. Também tem aptidão para magia e Hakon parece intentado a descobrir isso. *Arcaista que vive no hotel e conhece Allou desde os 7 anos.* Precisamos que a sua mãe, Sigrun, tem medo dele, o tio Edalric adora-a, a tia Hilde acha-a perigosa. *Tem uma grande amiga: Mathilda.*



**2) Quebra da rotina**  
 Chega ao hotel, de Suíça, um estrangeiro, um general, soldados e um Nanto d'Ouro - *contado*. *Mantido d'Ouro só a hora de ir ao Rei do Suíça - Rei Kristoffer.* Este nanto d'Ouro faz Allou ter medo e não percebemos se é culpa da sua "maldição".

**3) Aniversário de Allouera**  
 No seu aniversário, nos festejos, Allou tem uma memória mais forte, que lhe dá a personalidade e "nó" em fogo. Esse evento faz o Nanto d'Ouro desconfiar e começa a fazer perguntas à Allouera e aos seus familiares e amigos. Assustada, Allouera começa a seguir o Nanto e a narrativa fica progressivamente mais assustadora. *A te' que dois colhões que*



**4) Descoberta**  
 O nanto esteve à procura de uma elementalista e nós de Allou. *Equivalente a um terrorista.* *Si sempre foi teu e enfurece a tua assuece a mãe e faz o tio dançar o assento.* Allouera encontra-se com o Nanto d'Ouro em busca de respostas sobre si, sendo que pensa numa desculpa plausível. Hakon começa a convencer Allouera a ser cuidadosa com o seu amigo. No entanto, Allouera descobre de Hakon, pois ele, antes (7 anos) tinha conversado com ela e ela foi a universidade de magia. Ela teme, que se for, ele a tortura. *teoria de Sigrun, sua mãe.* logo afasta-se do arcaista. Allouera descobre que o elementalista é o Gulbrand.

**5) Momento do Prólogo**  
 Allouera foi para o festival e logo depois do Gulbrand. Ela aponta-a quando ele desmaia numa visão, em direção a uma Esposa Esquiva. *Quem aparece*



**6) Magia**  
 Os Suítes vão-se embora, em busca de Gulbrand e Allouera fica preocupada.

**7) Allouera tem uma visão forte que lhe tira a consciência.** *Fica mais assustada e desesperada por respostas.* *Ponderar colocar o Gulbrand logo no ponto 2, como alguém que chegou à mesma situação e que vem falar de Allouera num dia como outro qualquer.*

**8) Como ela logo, ela começa a "perceber" info. e percebe que tem mais alibi.** *que perceção* *pl' chegou a Hupatel 8 anos depois.* Mas Allouera, é facilmente seduzida pelo ideário de aventura, visto ele ter vivido tanto.

**9) Há mais movimento de soldados de Dordund e Suíça para Hupatel.**

**10) Tem uma discussão e desaparece as vezes de sete.**

→ Começam as aulas c/ Hakon, e ela mostra processo intelectual como era visto no ①. Passado um mês de aulas, Hakon pare de cobrar Allouera e admite que ele nem estava a pagar o preço normal, mas sim uma ninharia. Ele pede antes p/ ele se tornar seu aprendiz. Para desgosto da tia Hylde, Allou aceita sem pensar 2x.

### ⑦ Viagem

→ Com a família descontente c/ o envolvimento c/ a cone, mas desejosa que os trejeitos de Allouera saiam das bocas do burgo, dizem adeus a Allouera e o leva para a cidade ao lado que tem uma universidade de magia onde Hakon foi professor.



→ Na viagem, Allouera tenta explorar, às escondidas, os "trixers" das suas visões, sem sucesso. Ela acaba pedir ajuda a Hakon e conta-lhe a verdade, mas tem medo de mais e não o faz. Ele compreende-se de não ter tido c/ o Gulbrand, por isso não que talvez fosse a melhor chance de se tornar qm'.

### ⑧ Universidade

→ Allouera é confrontada c/ o que atrás está nos seus estudos. E sente-se cada vez mais uma fraude, quando vai a aulas. Mas' uma vez pensa em Gulbrand. → Hakon defende Allouera dos seus colegas, o que faz Allou sentir-se culpado por não confiar no feiticeiro. → Somos posto em contacto c/ uma cidade rica, nobre e burguesa e magia. magia esta de dia-a-dia e intelectual. → Allouera começa a ter visões durante aulas, e se dá os desgostosos com os profs e alunos, que ela não acredita nem dize. Desespera, pois sente que está a desaparecer nos seus alunos. Aíás, não consegue arranjar amigos e Hakon parece desiludido c/ isto. Até a coloca entre a parede e a parede p/ ela explicar o que se passa, temendo que ele lhe esteja a esconder algo. → Encurralada Allou pondera fugir,

agora que se sabe a fundo e é na sua preparação frenética pela cidade, para ir p/ outro sítio (sem saber qual) que nota um fanto alheio na cidade e decide segui-los.

### ⑨ Luta Interior

→ Ao seguir os mantos, Allou vê que os soldados do burgo os têm a ajudar a capturar pessoas da universidade e teme que seja ela. Pondera entre fugir p/ ou pedir ajuda e percebe q' se não há não há chance, logo decide contar a verdade a Hakon e vai em direção ao quarto dele, alivia em que vê os mantos a lutar c/ alguém = Gulbrand. → Usando magia inteligentemente, Allouera, si hesitar, salva Gulbrand e dá-lhe uma forma aos dois escaparem aos mantos.

→ Os dois saem da Univ. em direção a um local onde possam falar.

### ⑩ Decisão

→ Após escaparem, Allouera sente possessa pois sente que Gulbrand a seguiu e trouxe os mantos c/ ele. Ela promete que não se diz que é uma coincidência, que aliás ele tinha que vir aqui ter c/ pessoas e não a ajudar, ter em ela. Que só foi ao burgo p/ ver se ele é o "olho". Os dois ficam num impasse, e ele decide ir-se embora, até Allouera dizer "Espera" ela quer ir c/ ele. Mas não quer levar o seu mestre, Hakon. Gulbrand recusa logo, não confia nele. Mas Allouera confia em Gulbrand, desde o incidente de Fogueta. Ela não acredita e ele diz que conhece pessoas que a podem ajudar, que seu nome é perigoso e que ele está em perigo. Sem mais por respostas ele diz que vai, c/ 2 condições → 1- Entrar na sua mente p/ ver a verdade e 2- Levarem Hakon c/ eles. Ele aceita c/ condições de ele só ver o que ele deixar. Que ele sabe se depender e se ele ficar mais ele vai embora. Ela aceita e entra na sua mente.

## 11) Mente

→ Allou entra na mente de Gulbrand e quando o faz a sua própria fica confusa. Uma entidade como a Lor a verdade nas suas palavras, ela vê que é verdade, mas depois continua à procura. Contra a vontade de Allou, ela vê memórias dolorosas de Gulbrand, e tenta lutar e a entidade põe ele a pensar e só consegue que ele pense quando aparece uma cara de um estranho q Allou não conhece.

## 12) Novos Comigos

→ Gulbrand fica enfiado, mas quando Allouer conta o que aconteceu, ele percebe-a, o que faz Allou sentir culpa de não ter feito o mesmo.  
→ Eles vão ter com o Hakon e este não quer viajar com eles. Allouer conta a verdade pelo 1º vez e Hakon vê-lo como louco. manda-os

elementalistas têm luta com emoções fortes e Allouer tem visões quando acontece "triggers", só tem de ver quais.  
→ Ele conta-lhe sobre Languevinjura, onde ele vem, de como os elementalistas não são todos "terroristas" e fala um pouco do rei Fenik. Allouer reconhece o nome e os dois chegam à conclusão que ele deve ter em si memórias do rei Fenik e do rei Kustoffe. O último não vive.  
→ Os dois começam a notar que há mais crime e são empossados por dissecadores de Dostavind, que estão a tentar voltar p/ o seu país.

## 13) Capital

→ Depois de lidarem com os dissecadores como uma equipa, os dois decidem deixá-los vivos, mas não as armas. Allouer acha interessante que Gulbrand, para todo o seu bravedo, não quer matar.

embora antes que ele chame os navios d'ouro. Allouer fica devastado e foge com Gulbrand em direção à capital de Isburgo. Lá vão ter com um Arcanista especializado em sonhos que o ajudam a controlar.

## 14) Viagem de Póbre

→ Os dois começam uma viagem complicada, com pouco dinheiro, e com emoções à flor da pele. Allouer culpa Gulbrand de Hakon ter ficado assustado, crendo que se tivesse sido só ele/ tivesse feito o mais tempo, Hakon iria com ela. Gulbrand está "farto das suas lamurias", pois desde os 14 anos que está em viagem e em treinamento com quem não dá.  
→ Os dois começam a treinar para se defender com magia e luta. Ela ensina-lhe a meditar, pois um

→ chegam à capital e, para surpresa de Allouer, Gulbrand realmente conhece o arcanista. Ele descobre que este ajudou Gulbrand a controlar o seu fogo. Começam as lições que, com base na mente de Allou, vão descobrindo os triggers. Allou é obrigado a fazer várias meditações e eventualmente descobrem que fogo é o trigger mais forte. Logo Gulbrand junta-se às lições e Allouer não consegue evitar sentir algo pelo jovem. (romance e tensão sexual). Quando ela não consegue mais evitar o que sente, vai ter com Gulbrand e este parece querer algo e Allouer tem a visão mais forte até então, a morte do amado de Signy, um nobre de Suíça, num enorme fogo.

## 15) Revelações

→ Quando Allouera volta a si, Gulbrand está preocupado e leva-a ao Arcanista. Os três começam a treinar el Allou p/ ele aceder a memórias em vez de elas acederm a si.

→ Eventualmente, Allouera começa a dominar um pouco as visões e, com tudo o que ele consegue buscar tem duvidas / ficar el a mente intacte, descobrem que a cidade em que o amado de Signy morreu é uma cidade portuária do norte de Suífera.

→ Os dois jovens, que evitam falar de sua "relação" decidem ir à cidade em busca de respostas. Acreditam que lá poderão saber qm é este Signy e talvez ter os trejeitos p/ as memórias do Rei Kristoffer ou do início da maldição.

Allou tem que aceder em a maldição o mais cedo possível.

→ Mesmo antes de entrar em Hospital, Gulbrand apresenta uma presença a ir p/ o acompanhamento, os dois, assustados, preparam-se p/ lutar. Na realidade era Hakon que adverte que sabe q Gulbrand era um elementalista graças a um implanto que tem. Há um gás que ele que sabe que Allou não era uma simples burguesa. Ele explica que teve medo por ela e pelo seu "demanda", que ele pensava que a podia fazer ter uma vida longa e promissora como arcanista. Mas quando ele conseguiu a ser retratado e a quem saber sobre algo tão perigoso, Hakon não queria perder a sua posição na Univ. e que ela morresse. Allou não parece perceber até ele contar q os Nantos estão em Hospital à espera dos dois e q Hakon os vai ajudar a escapar.

Apesar de concordar, Allouera sabe que vai ser extremamente perigoso e não aceita ir sem se despedir dos seus pais, mãe e amigos. Que não sabe se os vai voltar a ver.

Gulbrand inicialmente discute, mas é convencido por Allouera e concordam em voltarem a Hospital, mesmo sabendo que Nantos podem estar à espera deles, depois dos censos q ela fez na universidade / ter fugido a uma patrulha el magia.

Fim do "7º ARLO"

## 16) De volta a casa

→ A viagem até Hospital tem alguns incidentes, mas é desce de perseguição. Gulbrand parece evitar Allouera, e ela tem orgulho a mais p/ ter a 7ª q fazem o "move" novamente.

Eles chegam à conclusão que estão sem dinheiro e perderam o que tinham.

Os dois acham má ideia, mas têm um valor em fazer o casamento p/ acabar el Suífera e os Nantos.

## 17) Mestre

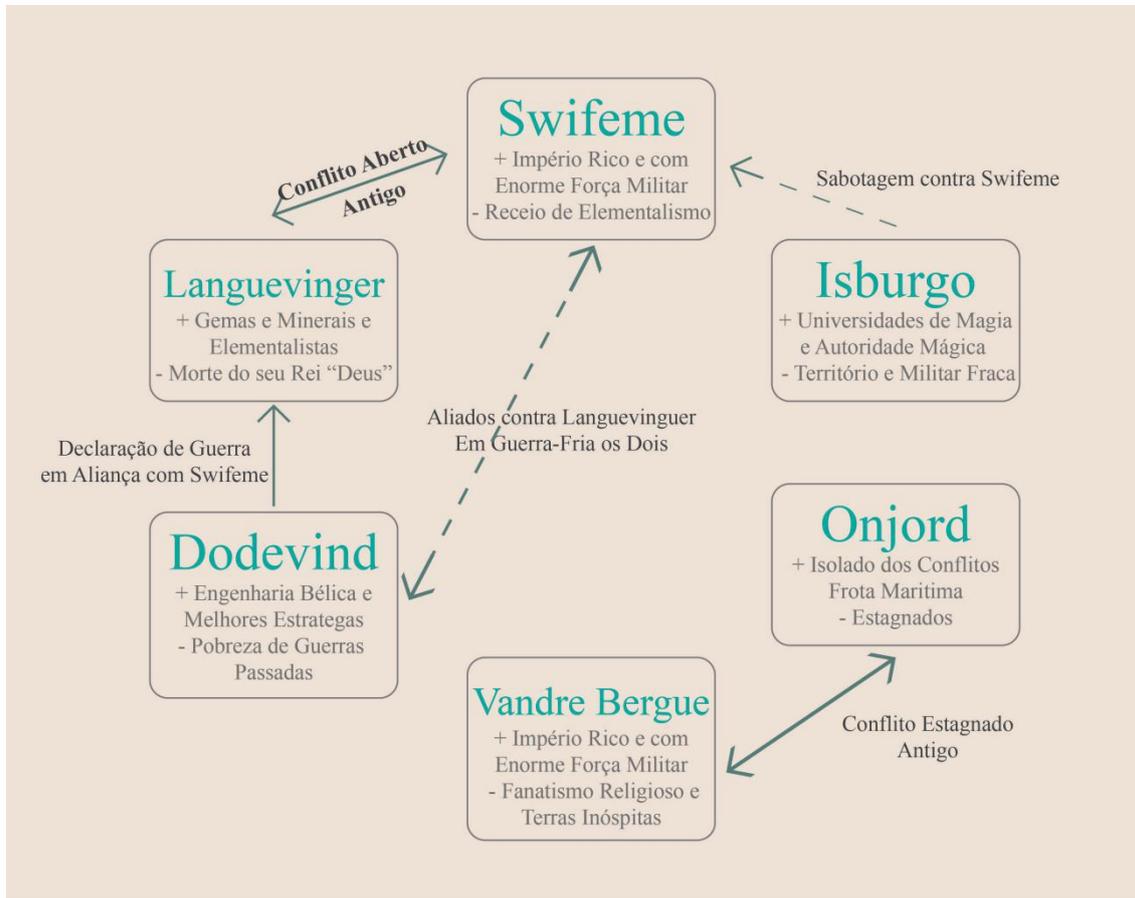
→ Hakon conta como os Nantos andam sempre em cima dos pais de Allouera, e que ele próprio mudou e disse que ele estava numa viagem el outros alunos pelos univ. de Isburgo e que não tarde voltar. Grate, Allou agradece.

→ Allou chega e os Nantos parecem desistir dela. Ele descobre que Nathilde se vai casar e convence o Gulbrand a ficarem a semana em Hospital, altura em que ele se esconde no sótão do hotel.

→ Allou vai ao casamento e sente a vida que tem, feliz el a amiga, se não fosse Signy. Gulbrand aparece e consolá-a. Que se beijam-se mas ele afasta-o, desta vez. No fim do sermão Allou despede-se de família, que acredita que ela vai numa viagem arcanica p/ ficar assistente de universidade, graças a Hakon.

→ Os jovens partem p/ Suífera el Hakon, mantendo a sua presença visto estarem

b) Esquema dos Conflitos entre Reinos



c) Tabela Descritiva dos territórios de Neosa

Império de Swifeme	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grandes relações com as nações do Norte de Neosa (continente).</li> <li>• Nação dedicada à conquista militar.</li> <li>• Famosos pelo seu vasto e disciplinado exercito.</li> <li>• Pioneiros em engenharia bélica (Armas de cerco: Catapultas, Batistas, ...)</li> <li>• Ensino arcanicos focado nas artes bélicas.</li> <li>• Regido pelo Rei Kristoffer. Toma conta dos seus rivais e possíveis insurgências com os seus cavaleiros privados, os Mantos D'ouro.</li> </ul>
--------------------	--

### O Divino Reino de Languavinguer

- Reino visitado por sábios e historiadores de todas as artes, principalmente por possuir a biblioteca mais antiga de todo o continente. A Torre da Sabedoria.
- Reino dedicado ao comércio de produtos agrícolas das suas terras férteis, e de minerais das suas famosas minas de prata.
- Apesar de ter um exército vastamente menor em dimensão ao de Swifeme, tem persistido na guerra devido ao uso de Elementalistas, pessoas capazes de manipular os elementos a seu favor.
- Regido pelo Rei Fénix, um ser dito imortal, que toma não só o lugar de rei da sua nação mas também de Deus.
- Refugio para todos os elementalistas, após a morte do Rei Fénix.

### Cidades-Unidas de Isburgo

- Este território é dos mais pequenos de Neosa e, estando ao lado das maiores potências militares (swifeme, dodevind e vandre bergue), tem de navegar as relações políticas com neutralidade e comércio. Como tal, é das regiões com maior diversidade, tendo população dos territórios vizinhos a visita-la.
- Regido em igual medida por uma nobreza com sangue mágico e o Grande Circulo de Feiticeiros, este território está dividido em Grandes Cidades Independentes e os seus territórios, chefiados por Arquifeiticeiros que competem por influência no Grande Circulo. A família real, tecnicamente rege todo o Isburgo, mas na realidade, acomoda as exigências de cada uma das grandes-cidades e medeia os conflitos internos por eles causados
- Cada Grande-Cidade tem uma Universidade de Magia, algumas delas mais antigas que algumas regiões e todas especializadas numa área da arcana (como encantamentos, transmutação, divinação, *etc*) e é como “o senhor feudal” de toda a região, lidando com os problemas necessários. São só os problemas transversais às cidades que são levadas ao rei.
- Apesar de pequeno em termos militares e de território, Isburgo é um dos territórios mais respeitados em Neosa, graças ao seu conhecimento arcanico e às suas trocas comerciais em magia de quotidiano, guerra e pesquisa de magias eruditas.
- Por outro lado, Isburgo envia vários feiticeiros para as cortes de todos os reinos de Neosa, que servem como conselheiros que, secretamente, mantém a sua lealdade com o Grande Circulo de Feiticeiros (governo).

<p>Reino de Dodevind</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reino com passado recheado de Guerra, visto que durante séculos conquistava de forma calculada território dos reinos à sua volta, ocupando-os, até um ponto em que quase ocupava mais de metade da ilha. Agora, perdeu a maioria do seu território graças ao seu conflito com o Império de Swifeme, seja por ter sido maioritariamente conquistado pelo Império e Languevinguer, ou pelas reconquistas dos reinos originais dos territórios ocupados.</li> <li>• Militar mais bem treinada, rivalizada somente por Swifeme, que vence em termos de população. Para além disso, têm a tradição de utilizar os seus generais, estrategas e engenheiros dos reinos conquistados, que são manipulados por ameaças e magia a trabalharem para eles. Muitos dos seus mais inteligentes descendem destes prisioneiros “úteis”.</li> <li>• O Reino mais avançado em escolas bélicas, recheado de engenheiros, generais e estrategas, muitos deles herdados das suas conquistas de territórios passados.</li> </ul>
<p>Reino de Ornjord</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nação que sobrevive graças ao seu comercio marítimo.</li> <li>• Apesar da sua frota naval a tornar um perigoso adversário no mar, Ornjord tende a manter-se neutro aos conflitos de Neosa, mantendo sempre os seus portos abertos aos dois lados do conflito.</li> <li>• Ilha Misteriosa, em que a informação que entra ou sai desta é controlada pelos espiões do Rei.</li> <li>• Políticas de Isolação e Grande Valor dado a Tradições, que derivam dos mesmos colonos originários de Vandre Bergue, mas que são censuradas para o exterior.</li> </ul>
<p>Alto Reino de Vandre Bergue</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reino regido por uma figura papal guerreira, responsável pela proteção das tradições mais antigas de Neosa, tais como sacrifícios religiosos, uso de escravos que são pessoas “fracas” e múltiplas mulheres para os guerreiros mais “viris”.</li> <li>• Militar extremamente dedicada e focada, mas de menor numero, devido à escassez de subsistência do sul gelado.</li> <li>• Exportam os seus guerreiros como “mercenários” ao cuidado do Reino, que lutam pela honra de ajudar o seu reino a manter comida na boca da população.</li> <li>• São muito mal vistos pelo resto do continente, que os associa a pessoas incultas e “barbaras”.</li> </ul>

d) *Close-ups* dos desenhos reduzidos no Corpo de Trabalho

