



UFRJ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

CENTRO DE LETRAS E ARTES

ESCOLA DE BELAS ARTES

DEPARTAMENTO DE ARTES TEATRAIS - BAT

BACHARELADO EM ARTES CÊNICAS- CENOGRAFIA

**RAYANE INOCENCIA DA SILVA**

FAVELA E SEUS ANACRONISMOS

Rio de Janeiro, 2022.

RAYANE INOCENCIA DA SILVA

FAVELA E SEUS ANACRONISMOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Artes Teatrais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito à obtenção do título de Bacharel em Artes Cênicas - Cenografia.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dra. Andréa Renck

Rio de Janeiro  
UFRJ - CLA - EBA – BAT  
2022

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS – CENOGRAFIA  
ATA DE DEFESA**

Nome: RAYANE INOCENCIA DA SILVA DRE: 117259954

Título do Projeto: FAVELA E SEUS ANACRONISMOS

Orientação: ANDREA RENCK REIS Co-orientação: —

A sessão pública foi iniciada às 11 horas e 20 minutos, local 412, da Escola de Belas Artes/EBA da UFRJ. Após a apresentação do trabalho de conclusão de curso o (a) estudante, foi arguido (a) oralmente pelos membros da Banca Examinadora e foi considerado (a):  APROVADO (A) /  APROVADO (A) COM LOUVOR  APROVADO (A) COM RESSALVAS /  REPROVADO (A), de acordo com os seguintes critérios:

	Sim	Parcial	Não
O (A) estudante demonstra competência para expressar uma linguagem própria como artista cênico	X		
O projeto evidencia fundamentação teórica com relação ao material que lhe serviu de base e diálogo com o contexto artístico e cultural a que se vincula o projeto	X		
O (A) estudante demonstra capacidade de organização do projeto gráfico, explicitando domínio com relação a formas, volumes e texturas	X		
O (A) estudante utiliza com propriedade os meios de representação gráfica, o raciocínio espacial, a proporção, o equilíbrio e a harmonia das criações	X		
O (A) estudante demonstra capacidade para realizar a aplicação prática do projeto: confecção, adequação de materiais, orçamento, realização de protótipos, realização de modelos	X		

Comentários:

*a estudante apresentou um projeto de criação de cenografia para um jogo de videogame, onde propõe um espaço que relaciona o período medieval com a favela carioca utilizando duas estéticas distintas. a banca avaliou o processo de criação cenográfica do jogo até a fase presente.*

A sessão foi encerrada e a presente ata foi lavrada na forma regulamentar, sendo então assinada pelos Membros da Banca, pelo (a) estudante e pelo (a) coordenador (a) do curso.

- Membros da Banca:
- ANDREA RENCK REIS
  - CASSIA MARIA FERNANDES MONTEIRO
  - ADRIANA MILHOMEM SCHMITT
  - \_\_\_\_\_

Assinaturas:

Andréa Renck Reis

Cássia Maria Fernandes Monteiro

Adriana Milhomem Schmitt

Estudante: Rayane Inocencia da Silva Coordenador (a) do Curso: AR

Rio de Janeiro 03 / 08 / 2022

**Andréa Renck Reis**  
Coord. Cursos Artes Cênicas  
BAT / EBA / UFRJ  
SIAPE: 4329121



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO - UFRJ**

Centro de Letras e Artes - CLA  
Escola de Belas Artes – EBA  
Departamento de Artes Teatrais - BAT

RAYANE INOCENCIA DA SILVA. *Favela e seus anacronismos: MEFASO*

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Departamento de Artes  
Teatrais da Escola de Belas Artes da  
Universidade Federal do Rio de Janeiro,  
como requisito à obtenção do título de  
Bacharel em Artes Cênicas - Cenografia.  
Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dra. Andréa Renck.

APROVADO (A) pela Banca Examinadora constituída pelos professores:

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Andréa Renck Reis– EBA/BAT/ UFRJ

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Cássia Maria Monteiro– EBA/UFRJ

---

Prof. Me<sup>a</sup> Adriana Milhomem– EBA/ UFRJ

Rio de Janeiro, 26 de julho de 2022.

## CIP - Catalogação na Publicação

I264 Inocencia da Silva, Rayane  
FAVELA E SEUS ANACRONISMOS / Rayane Inocencia  
da Silva. -- Rio de Janeiro, 2022.  
80 f.

Orientador: Andréa Renck .  
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -  
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de  
Belas Artes, Bacharel em Artes Cênicas: Cenografia,  
2022.

1. cenografia. 2. cenografia digital. 3. jogos  
eletrônicos. 4. favela. 5. The Witcher. I. Renck ,  
Andréa , orient. II. Título.

Elaborado pelo Sistema de Geração Automática da UFRJ com os dados fornecidos  
pelo(a) autor(a), sob a responsabilidade de Miguel Romeu Amorim Neto - CRB-7/6283.

dedicatória

*A Pantera, Aparecido, Coelho, Tigrão e Almeida*

## **Agradecimentos:**

De onde eu venho, você não chega longe sem ajuda, as vezes pode ser um empurrãozinho, as vezes um conselho ou uma carona até o metrô. Mas cada ajuda contou para chegar aonde cheguei e a eles sou muito grata.

A minha avó Glaucia por me inspirar, sempre a correr atrás dos meus sonhos.

A minha mãe por toda compreensão e amor.

Ao meu irmão, por me mostrar que não se pode ter medo de quem você é.

A minha madrinha que sempre me apoiou mesmo que distante.

A minha tia Marcele por sempre ser a minha confidente.

Ao meu tio Marcos, milhão.

A minha melhor amiga, que mesmo quando todos se foram esteve ao meu lado e por ter me escutado.

Ao meu namorado, pela compreensão em meio aos surtos e caos, e todo suporte emocional e conversas.

A minha irmãzinha, por me alegrar nos momentos difíceis.

Ao Papito, por me mostrar que as pessoas podem ser surpreendentes. “Passou em Gd”

A minha psicóloga, “aqui e agora, Claudia”.

Ao Naruto e Gon, por me mostrarem a importância da persistência.

Agradeço também aos professores que marcaram a minha história.

Aos professores:

Nanete, Mário Santana, Bruno Figueiredo (Bruninho), Márcia Regina (chuchu), José, Waldemar, Everaldo Rocha, Alzira Carvalho, Alex Augusto e Luciana Maia.

Um agradecimento especial a minha orientadora Prof<sup>a</sup> Dra. Andréa Renck, por não ter me deixado desistir e ter me apoiado nesse incrível projeto e a banca pelas críticas construtivas.

## **Resumo**

Esse projeto tem como objetivo a criação de um mundo no seu conceito mais aberto, desenvolver toda a ideia geral e as mecânicas cênicas para um jogo de videogame, com foco na cenografia. A proposta é a criação espacial de uma comunidade periférica em dois momentos – passado e presente - mesclando a estética medieval à uma visão da vivência em uma periferia. As referências para a criação destes espaços são o jogo eletrônico *The Witcher 3*<sup>1</sup> e as descrições contidas no livro de mesmo nome, assim como os espaços reais de uma comunidade no Rio de Janeiro. A cenografia virtual é o espaço onde se estabelecem relações entre a favela e o sistema feudal, possibilitando visualizar como o mesmo terreno foi modificado ao longo dos tempos, mas ainda permanece com a mesma estrutura social. A cenografia criada utiliza uma estética inspirada no *pixel art*<sup>2</sup> para as cenas do passado e animação 2D para as cenas do futuro.

## **Palavras-chave:**

cenografia, cenografia digital, jogos eletrônicos, favela, *The Witcher*.

---

<sup>1</sup> The Witcher 3, jogo eletrônico que conta as aventuras do bruxo Geralt de Rivia, desenvolvido pela empresa CD Projekt.

<sup>2</sup> Pixel Art, estilo de criação de arte baseada em pixels. Que teve sua primeira aparição em 1972 com o surgimento do programa Superpaint.

## Sumário

1. Introdução .....	10
2. História: Favela e seus anacronismos .....	11
3. Objetivos .....	14
4. The Witcher .....	14
4.1. Tallinn .....	14
4.2. Favelas .....	14
4.3. MeFa e FaMe .....	15
4.4. SubSolo .....	15
4.5. MeFaSo .....	15
5. Proposta da Demo .....	16
5.1. Anacronismo .....	16
5.2. Jogabilidade da Demo .....	17
6. Estudos de Conceitos .....	18
7. Personagens .....	28
7.1. Alex .....	30
7.2. Magnus .....	35
7.3. Melina .....	36
7.4. Anacronismos lâmpadas .....	37
7.5. Anacronismo Floki .....	39
8. Iluminação .....	40
9. Paleta de cores .....	41
9.1. Subsolo .....	41
9.2. FaMe .....	42
9.3. MeFaSo .....	42
9.4. MeFa .....	43
10. Personagens de referência .....	44
11. Cenário de referência .....	50
12. Cenários .....	62
13. Processo criativo .....	69
14. Considerações Finais .....	70
Anexos .....	71



## 1. Introdução

Iniciei esse projeto com a perspectiva de demonstrar as similaridades entre o Medieval - do século V ao XIV - e as favelas do Rio de Janeiro no séc. XXI. Mostrando seu anacronismo por meio de uma imersão em um “jogo de mundo aberto”. Ao olharmos para 1000 anos atrás, pensamos ter uma grande distância e acabamos não enxergando as ambiguidades que cercavam o cotidiano daquele mundo para o nosso. É isso que este jogo de videogame busca evidenciar e ajudar no desenvolvimento de um pensamento mais crítico e questionador do jogador.

Um jogo de mundo aberto caracteriza-se por permitir que o jogador possa andar livremente pelo cenário com liberdade de escolhas sobre as realizações das missões.

Baseado nas minhas vivências no ambiente das favelas do Rio de Janeiro, onde fui criada, e nos dados históricos sobre o período medieval evidenciados academicamente, percebi que um “jogo de mundo aberto”, por seu formato, permite uma maior imersão do jogador no ambiente virtual, favorecendo o conhecimento deste ambiente, e possibilitando, de forma simples e divertida, o aprendizado das relações que se estabelecem entre o passado e o presente.

Partindo desta percepção, me propus a desenvolver uma demonstração deste jogo, utilizando como ferramentas os softwares digitais *Unity*<sup>3</sup>, *GitHub*<sup>4</sup>, *VSCode*<sup>5</sup>, *Adobe Photoshop*<sup>6</sup>, *Adobe Illustrator*<sup>7</sup>, *Adobe Fresco*<sup>8</sup> e *Aseprite*<sup>9</sup>.

---

<sup>3</sup> Unity, programa de desenvolvimento de motor gráfico programável, utilizado para a criação de jogos. Desenvolvido pela Unity Technologies, o sistema foi criado na linguagem C++ e C#.

<sup>4</sup> GitHub, plataforma onde podemos guardar e versionar arquivos, sendo mais utilizados para códigos de programação. Sistema Open Source, na atualidade a empresa proprietária é a Microsoft.

<sup>5</sup> VSCode, Visual Studio Code é um software de edição de códigos desenvolvido pela Microsoft.

<sup>6</sup> Adobe Photoshop, programa de edição de imagens, desenvolvido pela Adobe.

<sup>7</sup> Adobe Illustrator, programa de edição e criação de imagens vetorizadas, desenvolvida pela Adobe.

<sup>8</sup> Adobe Fresco, Ferramenta de criação gráfica, desenvolvida pela Adobe.

<sup>9</sup> Aseprite, programa de criação de desenhos em *pixel art*, desenvolvido na linguagem de programação C+ tendo como base ser um programa livre, desenvolvido pela empresa EULA.

## **2. História: Favela e seus anacronismos**

O jogo tem como base, duas cidades MeFa e FaMe, Medieval para a Favela e a Favela para o Medieval, que são cidades espelhos, copia, uma da outra, porém em épocas distintas. MeFa se passa em XV em um contexto Medieval e FaMe em XXI nas Favelas do Rio de Janeiro, as cidades são ligadas por uma ponte que no meio possui um portal em forma de  $\pi$ , que transporta você para o interior de cada cidade. Essas cidades não sabem o que tem uma na outra e a única forma de transporte entre elas é a ponte.

Caindo do céu nossa personagem Alex o feiticeiro(a) cai diretamente em cima desse portal. É nele que a nossa história começa a se desenvolver e as primeiras tomadas de decisões surgem.

Alex não se lembra de muita coisa, e o pouco que se lembra descobriu em um livro que veio junto da sua queda junto a um pote rachado. A cena se desenrola de acordo com as escolhas do jogador para com a história da personagem. Com o passar da trama podemos observar que não tem como fugir das cidades se não ajudando nossos aliados e descobrindo cada anacronismo, sendo eles similaridades, de situações, modo de ver a vida, ou até mesmo no ambiente e funções equivalentes ou similares ao que tivemos no Medieval para com as Favelas na atualidade.

Tendo inúmeras variabilidades anacrônicas: Ferreiros, padeiros, soldados, açougueiros, crianças abandonadas, crianças trabalhando, animais abandonados, ruas de lama, casas de madeiras, fogueiras, mulheres sendo tachadas de serem bruxas, perseguição religiosa, ama de leite, falta de saneamento, esgoto a céu aberto, criadouro de animais, hortas individuais, casas de pedra para os mais ricos, casas tortas, falta de acesso à cultura, barbeiros em meio a rua, guardas, vigias, igrejas, casas sem decoração ou adornos, zonas mais ricas e zonas mais pobres, uso de prata e ouro para ostentar (correntes, anéis, dentes, reis vs dono da boca), guerras com outros feudos (Favelas), desigualdade social com baixa perspectiva de isenção social, casamentos forçados de jovens mulheres, mães jovens (meninas de 13 anos engravidando), senso de comunidade (Todo mundo sabe de todo mundo), imposto para que seu imóvel não seja depredado ou roubado, casa tortas, taxa de mortalidade entre soldados alta, violência nas áreas mais pobres, uso de velas e etc.

Ao longo da história, passamos pelo interior de cada cidade e seus submundos. Ambas as cidades são divididas em zonas, entre as mais violentas, neutras e pacíficas. O que coincide com o índice de pobreza de cada zona e se tem ou não alguma ação de segurança na região. Já o submundo é criado por uma peculiaridade nele podemos ver que é composto por símbolos do medo de cada época, por meio das suas representações gráficas e de seus habitantes.

Podemos visitar e conhecer, inúmeras histórias e vivências daqueles ambientes, porém as missões mais longas e marcantes são de Melina a padeira em suas duas versões, assim como Magnus nosso soldado músico, Zé e Clau anacronismos Lapadas. Ou mesmo Floki criatura marinha do subsolo de MeFa e Viz Demônio azul no subsolo de FaMe. Cada *NPC* nos mostra uma realidade e a sua verdade, como fazem para sobreviver nessas cidades cheias de violência e autocratismo onde o diferente pode se tornar um alvo fácil.

Conforme Alex vai ajudando os *NPC's*<sup>10</sup> e observar as similaridades e erros de cada tempo, vemos uma linha que liga o passado ao presente e como isso pode alterar o futuro. No jogo representada pela ponte. Conforme cada história vai sendo contada o nosso protagonista vai ganhando itens que ajudam na poção removedora da gosma roxa que fica no livro, e consegue ir desvendando quem é, seus poderes e como sair naquelas realidades.

*“Normalmente, as missões são obtidas pelo jogador através de NPCs especiais de missões. Os NPCs apresentam a missão ao jogador e a contextualizam no mundo do jogo com algumas linhas de diálogo.”* (VAN STEGEREN, JUDITH e MYŚLIWIEC, JAKUB. 2021. Fine-tuning GPT-2 on annotated RPG quests for NPC dialogue Generation.) Traduzido pela autora.

Ao final do Jogo vemos Alex sair desses mundos e uma nova realidade sendo criada com base no que aprendemos nas anteriores. A realidade de MEFASO, uma sociedade *SolarPunk* onde reencontramos uma outra versão dos nossos amigos *NPC's*, porém não tendo que sobreviver e sim podendo viver como eles realmente são.

*“Os jogadores raramente reclamam de um jogo que se passa em um mundo aberto. Afinal, basta botar o dedo no mapa e seguir a*

---

<sup>10</sup> *NPC's*, personagens não jogáveis que ajudam no desenrolar do enredo do jogo de acordo com as missões que eles venham a ter.

*direção de seu coração. A sensação de liberdade é praticamente infinita, e isso é muito satisfatório. Dessa forma, os benefícios do mundo aberto são:*

*Exploração do mapa. Para iniciar uma aventura de mundo aberto, você precisa de um mapa com vários pontos de interesse. Basta os jogadores apontarem aonde querem ir e o mestre narra sua jornada até lá, descreve o lugar e as possíveis conflitos que encontrarão. É um método bastante rápido e gostoso de jogar, desde que você já tenha o mapa do seu mundo em mãos.*

*Sensação de Liberdade. Quando se tem um mundo inteiro a seu dispor, a sensação de fazer o que quiser se tornar o maior motivador dos jogadores. Muitas histórias são recontadas, anos após a aventura, de como seus companheiros fizeram justamente o que queriam, quando queriam. Mas existe um preço para se chegar a essa satisfação.” Conselho do Mago.*

### **3. Objetivos**

Definindo que o período de desenvolvimento do jogo se passe entre os anos 2023 e 2024, O Jogo Favela e Seus Anacronismo tem como objetivo ser um jogo de RPG<sup>11</sup>, ou seja, um *jogo de interpretações de papéis*, um jogo em que o jogador controla as ações de seu personagem e cria uma narrativa para ele de acordo com suas escolhas, conforme a interação com a fábula se desdobra.

O jogo tem como a principal referência em diversos aspectos estéticos ao mundo de *The Witcher* criado por Andrzej Sapkowski e as Favelas do Rio de Janeiro, como na paleta de cores, características de alguns pontos das cidades e criaturas mágicas no subsolo, intrigas políticas e estrutura das cidades. As referências cenográficas envolvem os jogos e vivências como veremos abaixo e são inspirações para a criação das cidades, e os seus principais pontos de partida.

### **4. The Witcher**

The Witcher 3 é um jogo digital de RPG, lançado para múltiplas plataformas onde controlamos as ações do personagem principal Gerald de Rivia. O jogo se passa em um mundo hostil, cheio de criaturas e seres mágicos. Com cenários imensuráveis que dá total liberdade ao jogador para explorar. O jogo assim se torna mais imersivo pois a história ocorre de forma não linear.

#### **4.1. Tallinn**

Outra inspiração foi a cidade de Tallinn, cidade medieval mais preservada na atualidade. Observei a cidade e na sua arquitetura. A cidade localizada na Estônia, na costa do país próxima ao mar Báltico. Tem cerca de 400.000 habitantes. Uma das grandes influências para a construção da cidade foi a arquitetura russa.

#### **4.2. Favelas**

Outra referência principal é a favela onde vivo, no Rio de Janeiro e outras. Contando com a sua arquitetura e a estrutura arquitetônica, que é viva e sem ordenação. Assim como a cultura própria de uma comunidade.

---

<sup>11</sup> RPG jogo de interpretação de personagem, onde o jogador assume o papel do personagem escolhido. Tomando as decisões e fazendo as ações dentro de um ambiente ficcional de jogos eletrônicos ou menos de tabuleiro.

### **4.3. MeFa e FaMe**

Com esses contextos me inspirei para criar o ambiente cenográfico virtual de duas cidades: Mefa 1200 ou Fame 2022. Com peças cenográficas e nas retratações. Tanto do medievo como do periférico, ambas essências para a criação da cidade de Mefa e Fame. Buscando criar um conjunto de possibilidades ao jogador em uma experiência imersiva e educativa, o principal objetivo do jogo é fazer com que o conhecimento se multiplique por meio das missões, e da interação com o cenário, estratégia e *puzzle*<sup>12</sup>. Separado por níveis de evolução dos personagens e de áreas no mapa desbloqueadas. A cidade tem

### **4.4. SubSolo**

Só é possível chegar lá através do portal no meio da ponte, durante a noite. Habitado por aqueles que foram curiosos demais ou talvez sequestrados pelas criaturas que vivem lá.

Sempre com cores vividas e escuro.

### **4.5. MeFaSo**

Cidade ideal, construída no final da *gameplay*, inspirada no movimento *Solarpunk*. Movimento que visa um mundo com base na sustentabilidade e sem a desigualdade social. MeFaSo, seria a unificação das cidades de MeFa e FaMe com um futuro SolarPunk formando assim, MeFaSo.

---

<sup>12</sup> Puzzle, em sua tradução literal é um quebra-cabeça, em um jogo pode ser interpretado no sentido de enigma.

## **5. Proposta da Demo**

Ao apertar o botão iniciar, uma animação começa de Alex caindo enquanto os créditos vão passando. Ao final da animação Alex cai em cima do Portal, no meio da ponte que marcar a divisa entre as cidades de Mefa e Fame. Alex, não lembra quem e o que está fazendo ali naquela situação. Em sua frente ele vê um livro e um pote rachado, o pote com uma gosma verde e o livro com uma gosma roxa. O pouco de conhecimento que Alex obtém é através do livro. Porém grande parte dele está suja de gosma roxa. Sendo assim nosso personagem se vê forçado a limpar o livro e percebe que o líquido do pote rachado ao entrar em contato com a gosma roxa faz com que ela desapareça. Com o que limpou Alex pode ler uma página do livro onde viu uma foto sua com a descrição e obtemos as seguintes informações. Quantos anos tem nossa personagem, que classe de feiticeira e feitiços básicos. O resto do livro está sujo de um líquido roxo gosmento e não conseguimos ver o que tem nele. Outra coisa a se observar é que as vestes de Alex estão em preto e branco.

Assim surge a primeira missão da personagem, encontrar itens que possam ajudar na limpeza do livro para saber mais sobre: onde ele está, quem ele é e o que está acontecendo. A jornada do nosso personagem se inicia tendo que escolher para qual lado ele vai, Fame ou Mafe. Cabe ao jogador decidir para onde a história vai andar. Independente das cidades, nosso personagem teleporta para a cidade oposta, e se depara com um anacronismo. O objetivo do jogo se torna claro ao desvendarmos o nosso primeiro anacronismo.

### **5.1. Anacronismo**

O jogo se dá pela busca por valores, ideias, cenários e até abstrações do que podemos encontrar em MeFa para Fame. Os pontos em comum, e o que poderia ser alterado para que essas questões não se repetissem ou continuassem.

“O anacronismo ou anticronismo consiste basicamente em utilizar os conceitos e ideias de uma época para analisar os fatos de outro tempo. Em outras palavras, o anacronismo é uma forma equivocada onde tentamos avaliar um determinado tempo histórico à luz de valores que não pertencem a esse mesmo tempo histórico.” Rainer Sousa

Quando teleportado Alex cai em cima de um guarda, Magnus, que acaba entendendo como um ataque e soa o alarme de alerta geral, vários guardas começam a chegar no local. Alex por sua vez corre e Melina que viu tudo a distância o esconde dentro de sua padaria.

Melina observa que Alex está machucado e oferece pão, Alex aceita e ao comer o pão se recupera magicamente. Alex pergunta a Melina porque ela o salvou e ela disse que precisava de ajuda e agora ele devia a ela. E a nossa segunda missão surge, Melina quer encontrar sua mãe que foi levada para o subsola de Mefa pelos monstros Lampada.

## **5.2. Jogabilidade da Demo**

Quando a personagem Alex pega o livro, temos acesso ao menu do jogo pela primeira vez, onde podemos escolher se jogaremos como masculino, feminino ou neutro. Podemos ver atributos e alguns graus de habilidade, status, níveis da personagem ou até troca de roupa da personagem.

Com esses atributos definidos a história segue e o jogador define para qual cidade ir. Indo para Mefa ao chegar no portão automaticamente será tele portado para FaMe e o inverso correrá se ele escolher ir para FaMe primeiro. Assim desbloqueando a primeira habilidade o teletransporte. Os pães de Melina têm poder de cura, desbloqueando um espaço no inventário.

## 6. Estudos de Conceitos

Com o intuito de desenvolver esses mundos, desenvolvi alguns estudos, artes e conceito para me ajudar a entender onde queria chegar. Experimentei por meio de texturas, tintas e cores aplicando as formas mais abstratas. Para entender o sentimento que elas isoladamente me passavam e o que eu gostaria de passar com elas.



Estudo realizado pela autora – Texturas e Formas



Estudo realizado pela autora – Profundezas



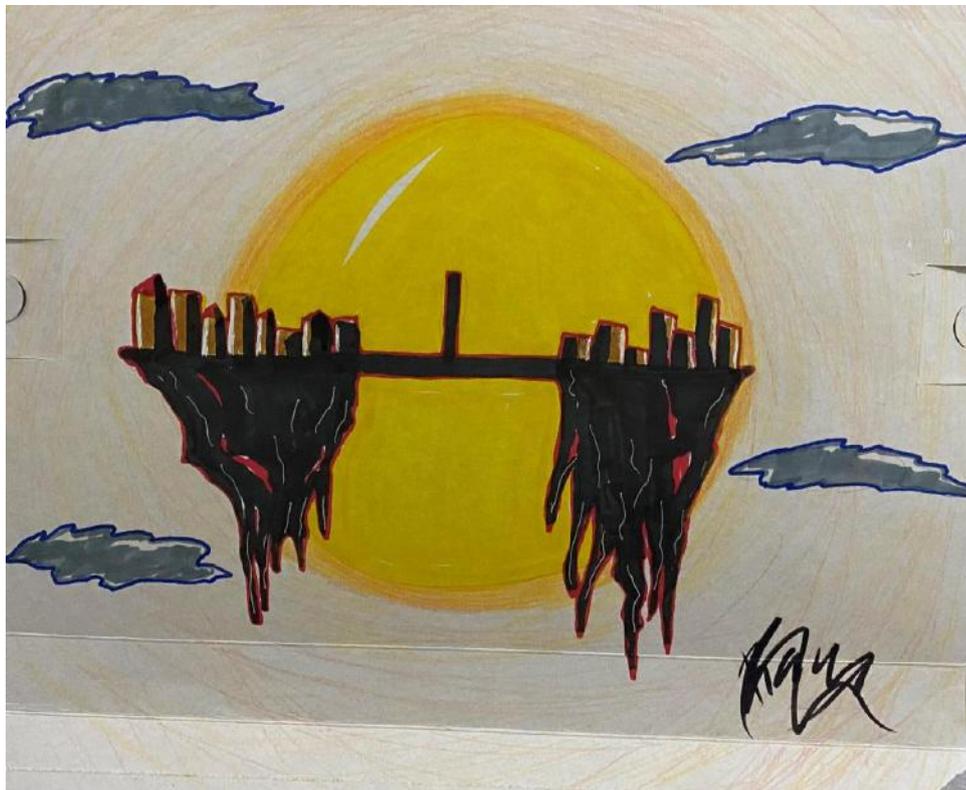
Estudo realizado pela autora – Profundezas



Estudo realizado pela autora – Profundezas



Estudo realizado pela autora – Cores e Formas anacronismo



Realizado pela autora – Visão geral MeFa e FaMe

Com esse estudo consegui desenvolver as cidades até chegar a um resultado mais próximo da mensagem que queria passar. Pois pude analisar as potencias das cores e dos tipos de traços que combinavam mais com o conceito que queria desenvolver para a base do conceito. A obra ganha assim maior contundência e concretude.

Logo pude desenvolver artes conceituais em diversos estilos, para conceituação do projeto tanto das cidades e subsolo como mapa e o portal.

### MeFa



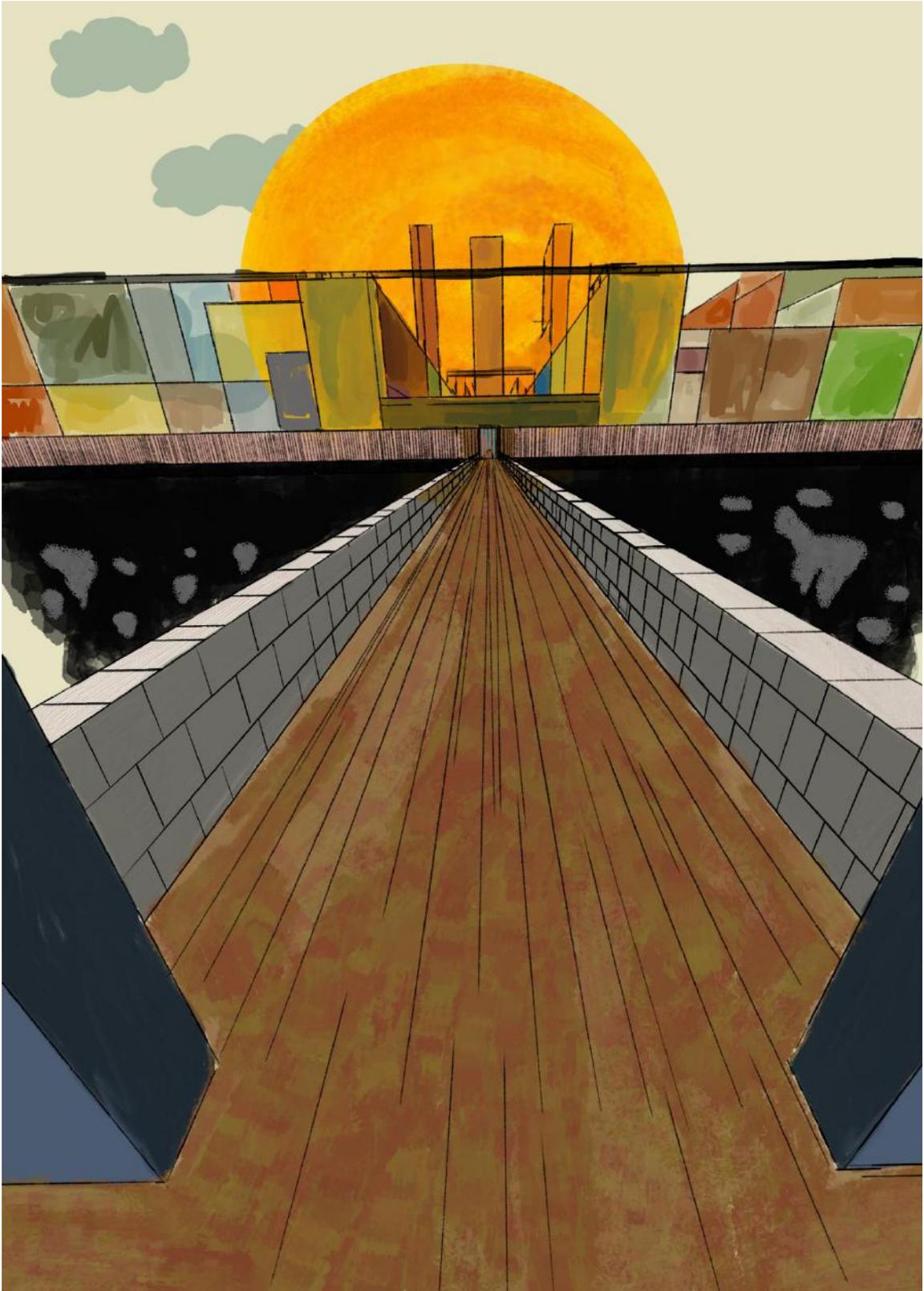
Produzido pela autora

## Fame



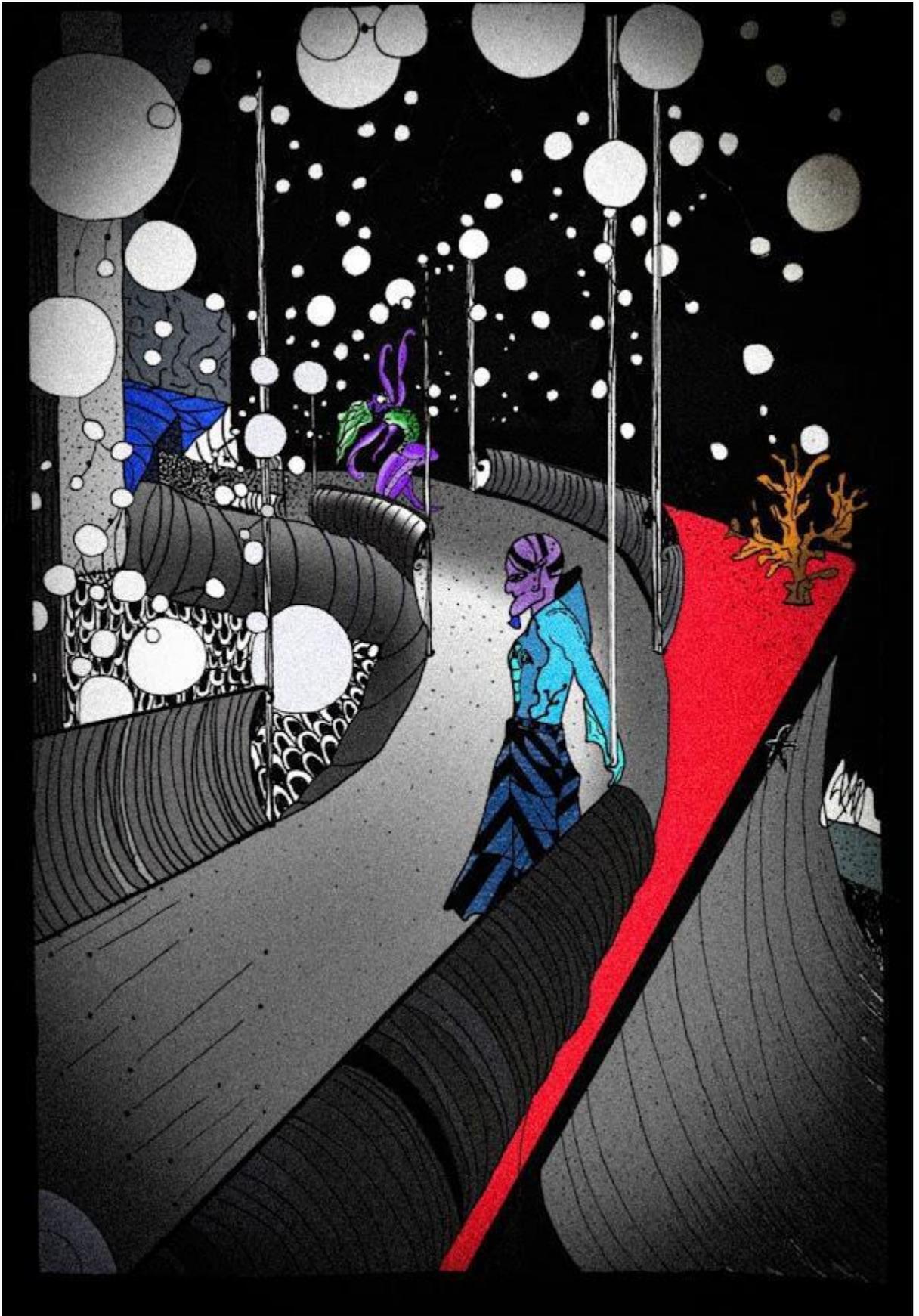
Realizado pela autora – Vista ponte

## Fame



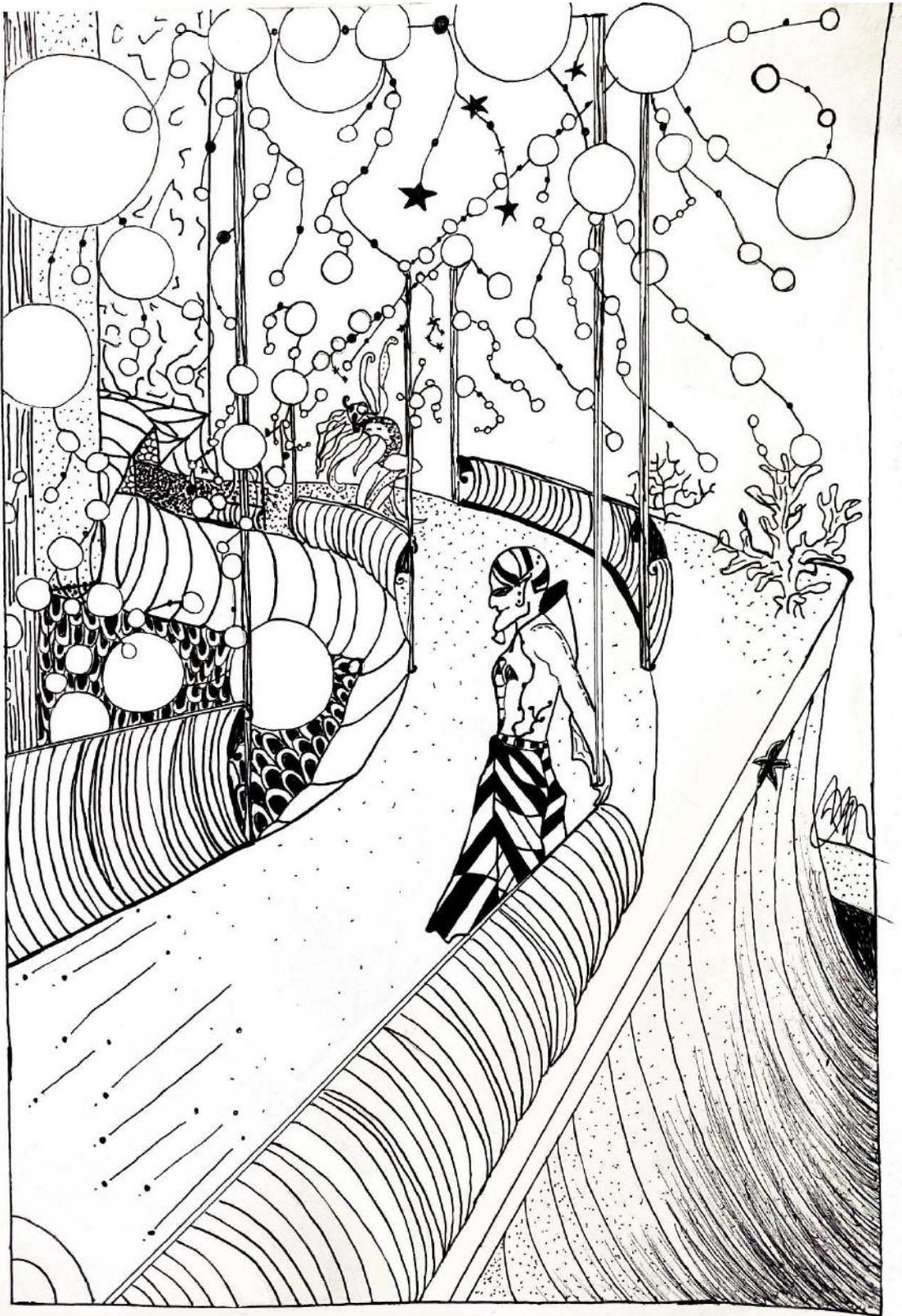
Realizado pela autora – Vista ponte

## O Subsolo



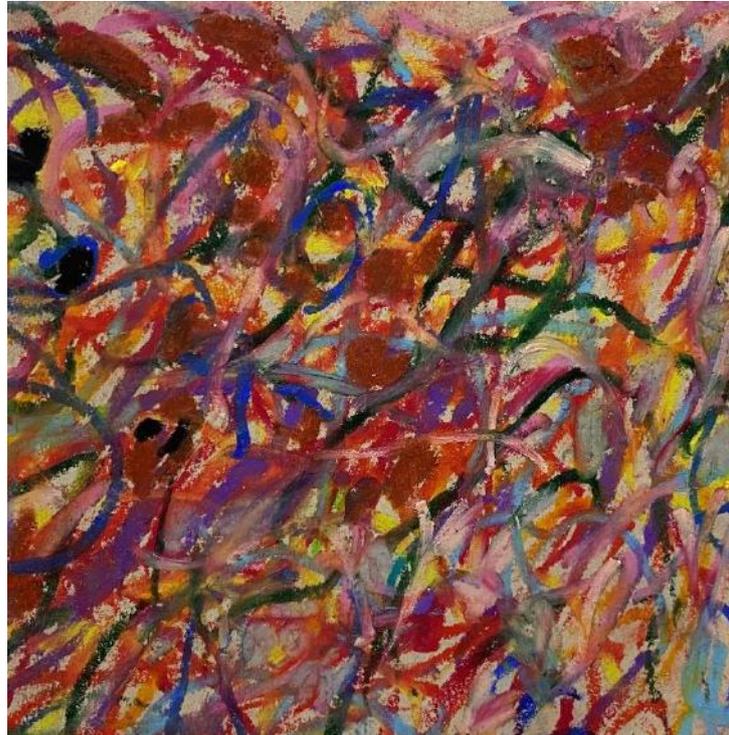
Estudo realizado pela autora – Subsolo

## O Subsolo



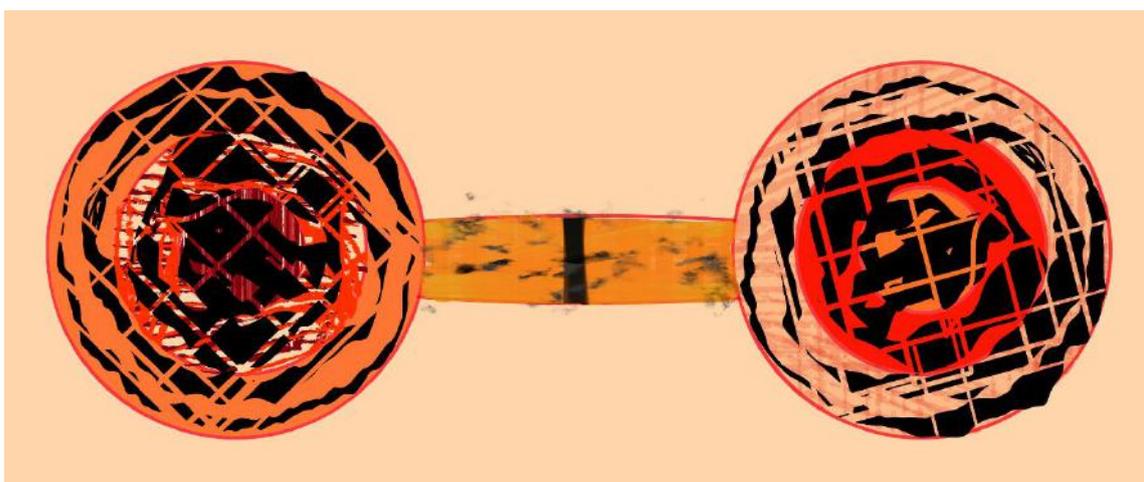
Estudo realizado pela autora – SubSolo

### Portal Fame



Estudo realizado pela autora – Portal lado FaMe

### Mapa



Estudo realizado pela autora – Mapa vista de Topo

## 7. Personagens

O Conceito da ideia de cada personagem principal, gira entorno da com relação com o cenário onde aqueles personagens, estão inseridos. Tendo assim suas duas versões, uma de MeFa e a outra pertencente a FaMe. Assim ratificando a integração e a correlação que as cidades têm uma com a outra e ajudando para com a narrativa do jogo.

E alguns personagens surgiram no desenvolvimento de um trabalho realizado na aula de desenho artístico 2 como o caso das lâmpadas e o Floki.

Para que o conceito ficasse mais claro criei um desenho que pudesse expressá-lo de forma a manter o objetivo de onde gostaria de chegar de forma mais clara.



## Estudo realizado pela autora – Duas Versões da Mesma Personagem

A concepção geral para a criação dos personagens do jogo, parte do princípio da cidade e seus cenários de imaginar quem viveria ali, que história teriam e como essa história agregaria na *gameplay*. Considerando que as cidades são um espelho uma da outra de forma invertida, entendo que cada cidade mereceria um versionamento de seus personagens.

Sobre a ótica de uma cidade espelho, a abordagem usada para a criação de seus habitantes segue os mesmos paradigmas. Tendo cada um ser versionamento, alguns sofrem de um destino pior se tornando monstros ou uma criatura mágica.

Para a criação de cada personagem o critério utilizado, foram as semelhanças do medievo para com as favelas da nossa atualidade. Com isso podemos observar que personagens com história mais evidentes como Magnus, Melina, Zé e Clau. Tem suas perspectivas bem abordadas assim como suas semelhanças em suas versões em cada cidade.

Principais influências para a criação das indumentarias se devem ao universo de The Witcher e da moda viva na cultura das favelas do Rio de Janeiro. A influência das cores vem todas do universo de The Witcher mas os cortes e texturas são mais voltados para o contexto das favelas mesclando assim os mundos.

### 7.1. Alex

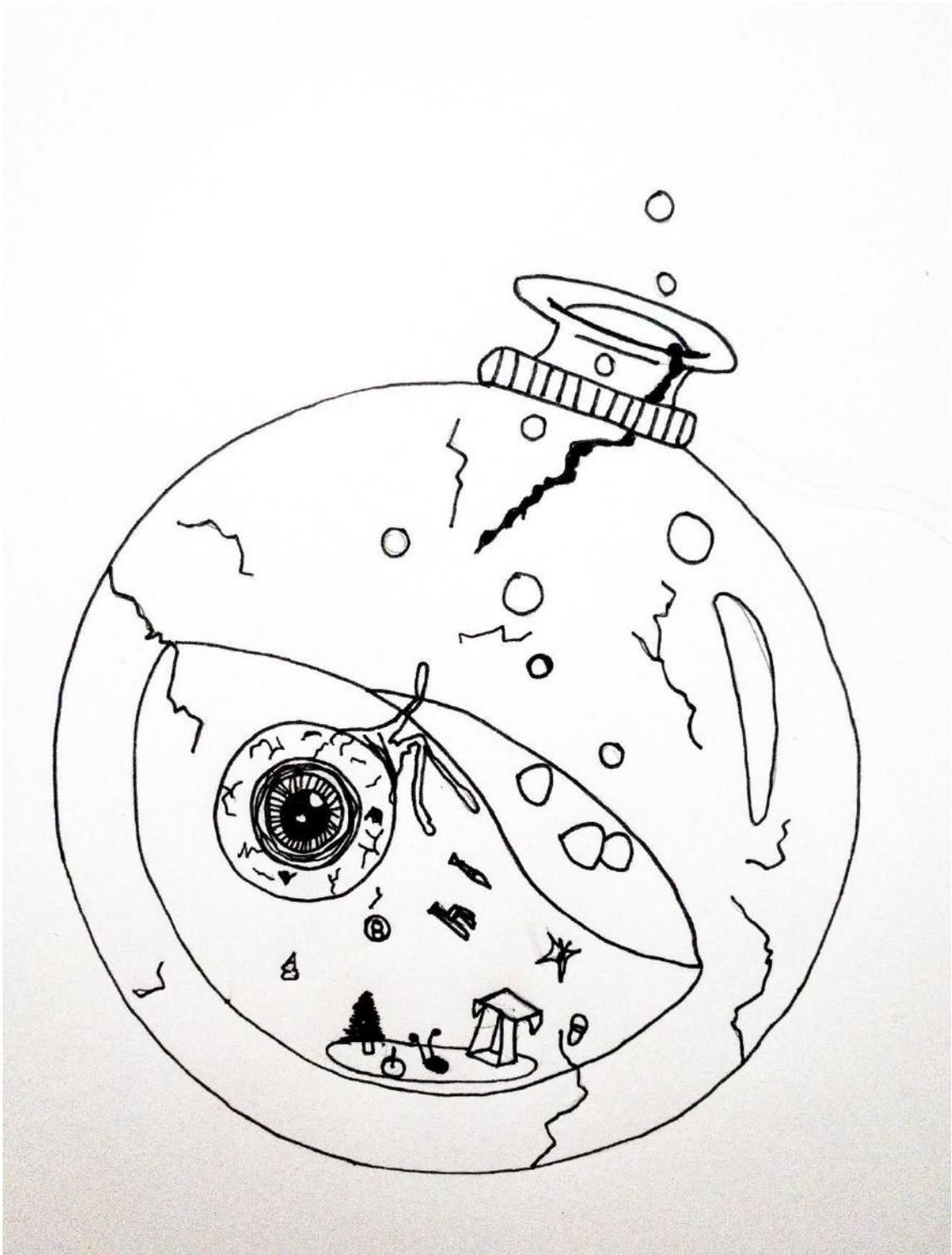
Ao que sabemos Alex se caracteriza por Feiticeiro(a), pode ser ele ou ela. Com uma história bem complicada. Sendo seu ponto fraco a perda de memória e o ponto forte saber teleportar. Ele busca entender melhor o mundo onde ele está e saber melhor quem ele é. Vivencia várias missões concomitante na busca de itens para ajudar na sua poção de *limpa gosma*.



Realizado pela autora – Alex Feiticeiro(a)



Realizado pela autora – Alex Feiticeiro(a)



Realizado pela autora – Poção removedora de Gosma Roxa feita por Alex Feiticeiro(a)



Realizado pela autora –Livro com Gosma Roxa



Realizado pela autora –Livro com Gosma Roxa

## **7.2. Magnus**

Guarda real

É um guarda, que ao entrar em contato com Alex, percebe que a sua existência pode ser mais do que ele mesmo pensou.

Ao seguir Alex e atravessar o portal se encontrar com uma versão sua de 2022, e surta ao perceber o quanto não mudou.

Ao voltar para seu mundo percebe que quer fazer diferente, e buscar a ajudar Alex vendo itens secretos e ajudando em algumas missões paralelas.

### 7.3. Melina

Padeira real

A primeira vez Melina encontra Alex ele está fugindo de um grupo muito suspeito.

Seu contato com ele muda sua forma de ver o mundo.

Melina ajuda a esconder Alex, mas acaba entrando em grandes problemas por isso depois.

Sua versão do medievo sonha em conhecê-la.

Melina é responsável por vender itens de cura com comida milagrosa.



Realizado pela autora –Melina Padeira\Curandeira versão Fame

#### 7.4. Anacronismos lâmpadas

Dos anacronismos visíveis em personagens temos Zé e Glau. Após atravessarem o portal ficaram vagando pelo mundo sem consciência de quem eram. E o pior com cabeças de lâmpadas. Eles Acham que a mãe de Melina poderia os ajudar a se livrar da maldição, e acabam a sequestrando e a levam para o subsolo. resta aos nossos personagens concertar essa bagunça.



Estudo realizado pela autora – Anacronismo Lâmpada



Estudo realizado pela autora – Anacronismo Lâmpada

### 7.5. Anacronismo Floki

Floki vive no submundo, ajudando a manter a ordem por lá, Floki tem o que todos do Submundo tem em comum todos atravessaram o portal e não se lembram quem são. Sendo ele o primeiro habitante de lá, conformado com a sua nova realidade até conhecer Alex.



Estudo realizado pela autora – Anacronismo Peixe circense

## 8. Iluminação

O Jogo tem a proposta de ser dividido por zonas, tendo a zonas mais ricas, fáceis e pacíficas com a iluminação roxa demarcando. Já as zonas mais pobres demarcadas pela iluminação Laranja, difíceis e violentas. Nas zonas neutras iluminação brancas e azuladas e nas de intermédio entre as zonas ricas e pobres, que seria a classe média a iluminação de demarcação seria amarela. Podendo ter exceções e variabilidades de acordo com o rumo das escolhas do jogador e em qual missão ele estaria fazendo para ajudar na campanha, de acordo com a índole do *NPC*,” Personagem não jogável”.

*“A sigla é da frase do inglês: “Non Playable Character” que significa “Personagem não jogável”. Nos jogos eletrônicos há aqueles personagens que não podem ser controlados por você, esses personagens são conhecidos como NPCs. Para os jogos de mesa como os de RPG, os NPCs são aqueles personagens controlados somente pelo Mestre de Jogo, aquela pessoa que narra os acontecimentos da história.”* Bruna Cardoso site Seu game

Cada zona também utilizaria o grau de intensidade de saturação da cor para demarcar o grau de periculosidade da área e seus perigos. Para demarcar os anacronismos, a situação, objeto, cenário ou figurino ficaria num tom esverdeado.

Já as cidades de modo geral possuem cada uma um tom específico de iluminação e de cor tendo como principal referencia o jogo *The Witcher* e a paleta de cores criada. Sendo FaMe tons mais verdes de terrosos, Mefa tem tons mais terrosos, Subsolo tons mais escuros e vibrantes; já o MeFaSo possui tons mais verdes de amarelados e azulados.

## 9. Paleta de cores

As paletas de cores foram criadas com base no jogo the Witcher 3. A proposta visa utilizar das cores que mais aparecem nos ambientes do jogo. E acentuar as perspectivas que cada cidade com a variabilidade da paleta. Se dando pela saturação, porém mantendo a mesmas cores. Sendo as mais vividas utilizadas no Subsolo, as mais esverdeadas em MeFa e as mais terrosas em FaMe e uma mistura das três para MeFaSo.

### 9.1. Subsolo



The Witcher 3: Blood And Wine : No Mundo das Fadas

CD Projekt

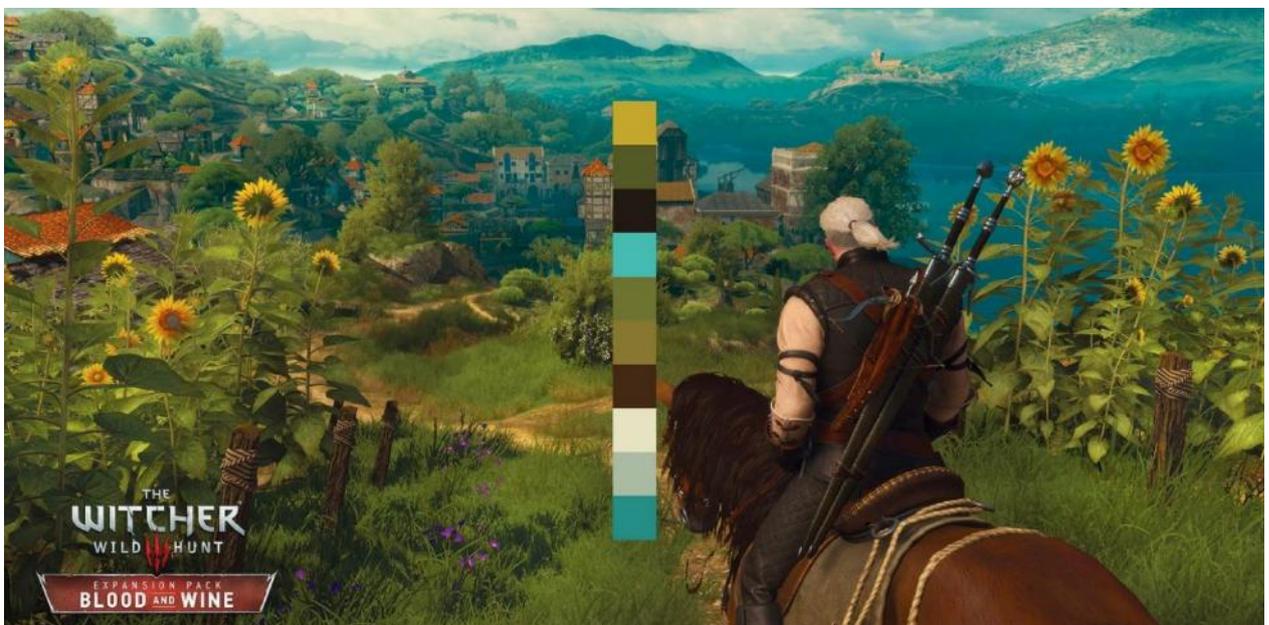
## 9.2. FaMe



The Witcher 3: Blood And Wine : No Barco

CD Projekt

## 9.3. MeFaSo



The Witcher 3: Wild Hunt: Corvo Bianco

CD Projek

#### 9.4. MeFa



The Witcher 3: Wild Hunt: Corvo Bianco

CD Projekt

## **10. Personagens de referência**

Muitas das referências que utilizei foram de projetos que realizei no passado como é o caso dos personagens criados para o LADQUIM, Laboratório Didático de Química localizado no polo de xistoquímica na UFRJ. Os personagens foram criados com o intuito de gerar maior identificação com os visitantes da Exposição Química em Tudo, projeto que mostrar a relação da química com 7 áreas: História, artes, imagem, conservação e restauração, energia e saúde. Para cada área foi desenvolvida um personagem cada um com uma história num contexto magico medieval, com a intenção de trazer maior representatividade e identificação com as áreas. Cada personagem tem a proposta de ter a cor representante daquele setor da exposição e algum fator de diversidade como a Moni, personagem que parte do seu corpo é composto de forma mecânica e robótica que luta contra invasores e defende um mundo que produza energia mais limpa e nas horas vagas é ativista ambiental. Usei esses personagens de referência para desenvolver e criar Alex, Magnus e Melina, principalmente na ideia das cores e em algumas características de personalidade, seguindo uma estrutura mágica.



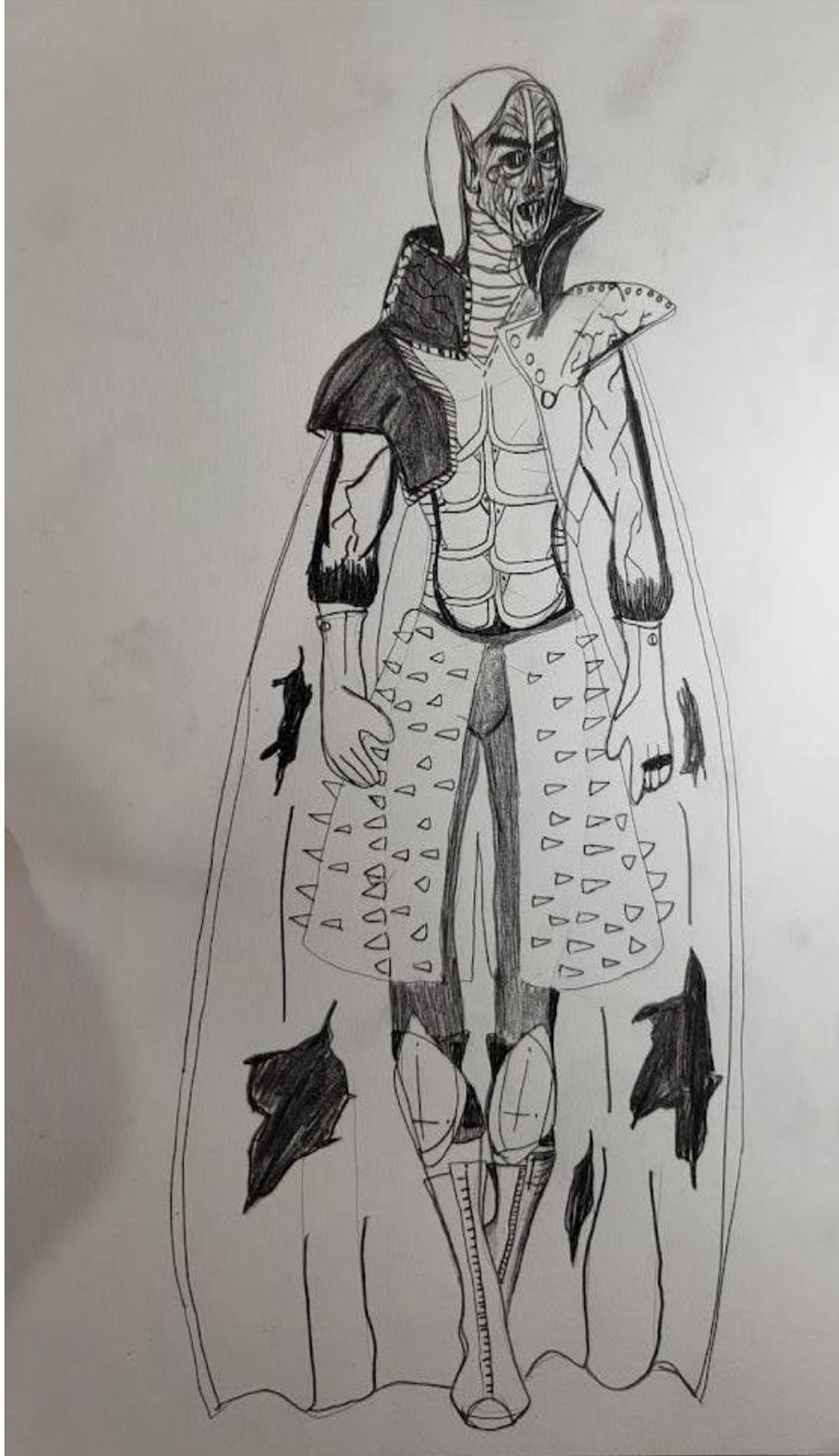
Estudo realizado pela autora – Para o LADQUIM



Estudo realizado pela autora – Para o LADQUIM



Estudo realizado pela autora – Para o LADQUIM



Estudo realizado pela autora – Para o LADQUIM



Estudo realizado pela autora – Para o LADQUIM

## 11. Cenário de referência



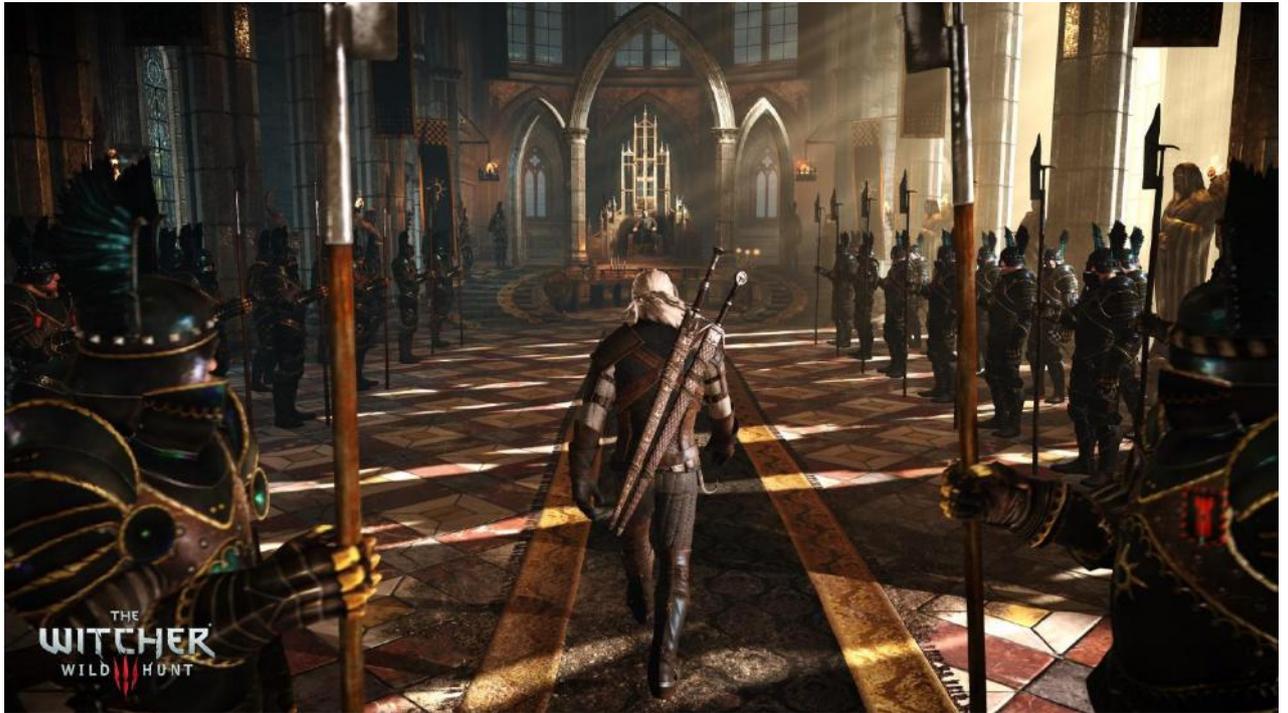
The Witcher 3: Blood And Wine : No Mundo das Fadas

CD Projekt



The Witcher 3: Blood And Wine: Skellig

CD Projekt



The Witcher 3: Blood And Wine: Castelo em Vizima

CD Projekt



The Witcher 3: Blood And Wine: Novigrad

CD Projekt



The Witcher 3: Blood And Wine : No Mundo das Fadas

CD Projekt



The Witcher 3: Blood And Wine: Kaer Morhen

CD Projekt



The Witcher 3: Blood And Wine: Valen

CD Projekt



The Witcher 3: Blood And Wine : Geralt Rivia e Yennefer de Valmiera

CD Projekt



The Witcher 3: Blood And Wine : Arte conceitual

CD Projekt



The Witcher 3: Blood And Wine : Arte conceitual

CD Projekt



The Witcher 3: Blood And Wine : Arte conceitual

CD Projekt



The Witcher 3: Blood And Wine : Arte conceitual

CD Projekt



Foto tirada pela autora - Pôr do sol na favela



Foto tirada pela autora - Pôr do sol na favela



Foto tirada pela autora – estrutura das casas



Foto tirada pela autora – esgoto a céu aberto



Foto tirada pela autora – estrutura das casas



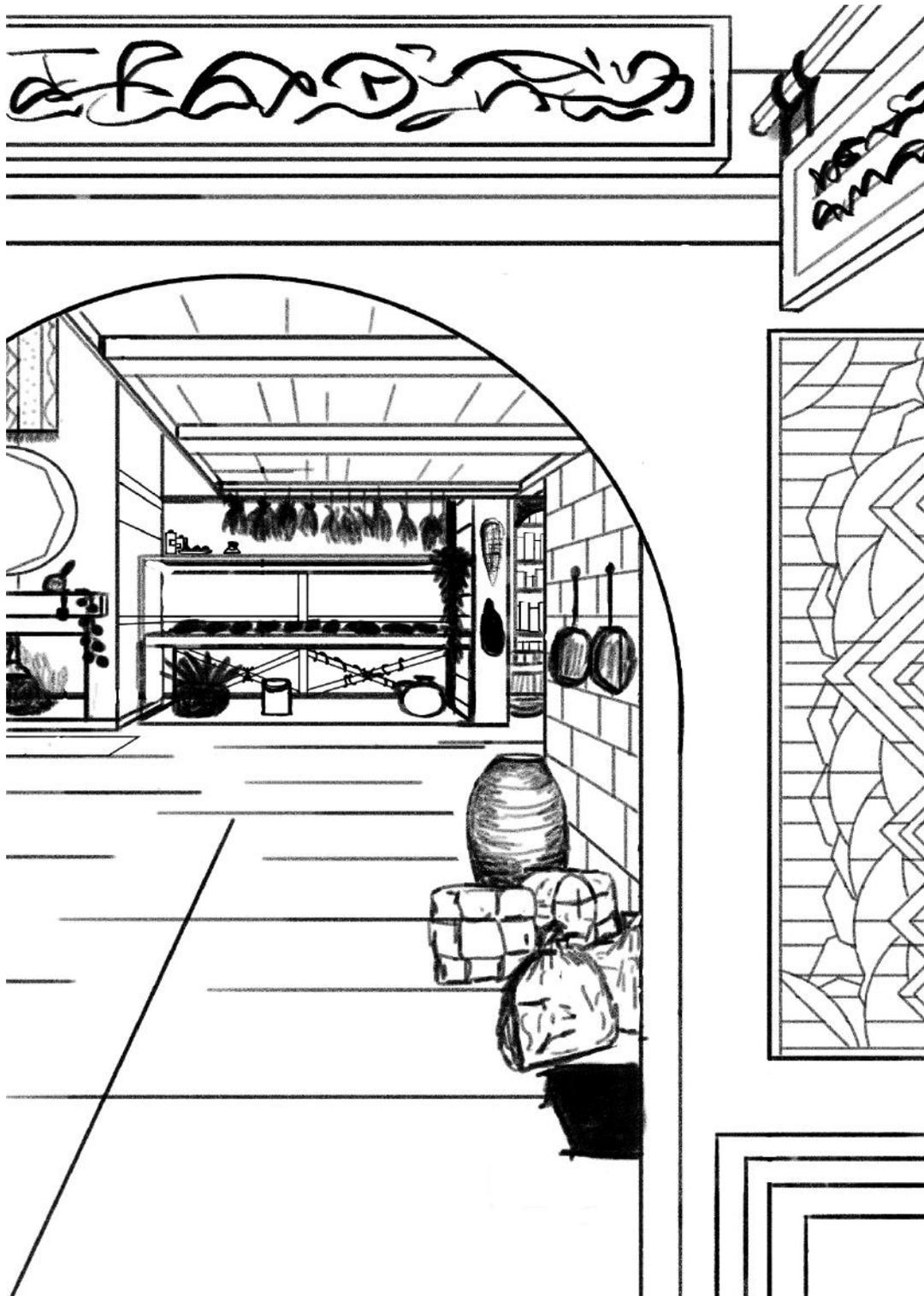
Foto tirada pela autora – estrutura das casas

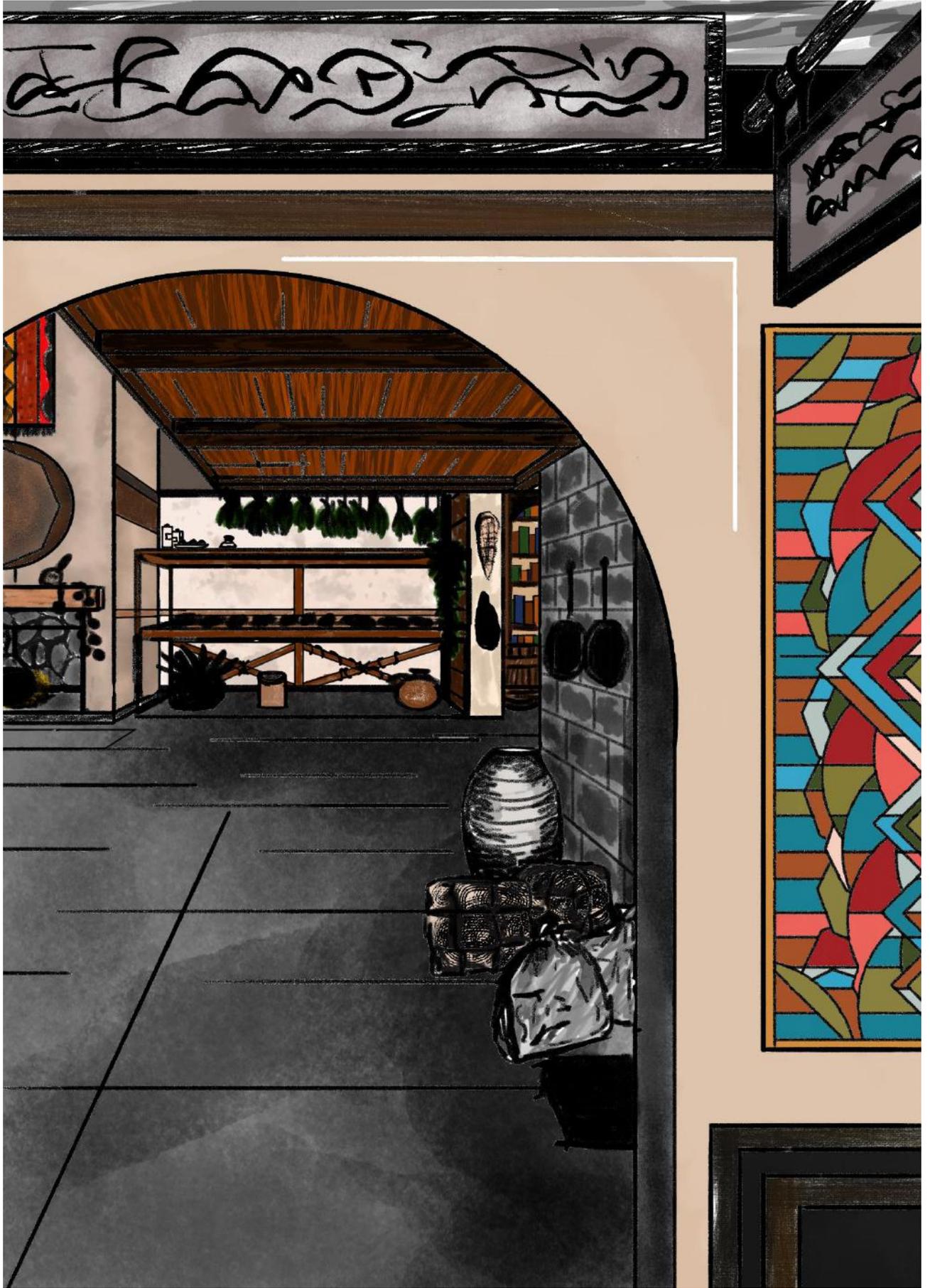


Foto tirada pela autora – estrutura das casas

## 12. Cenários

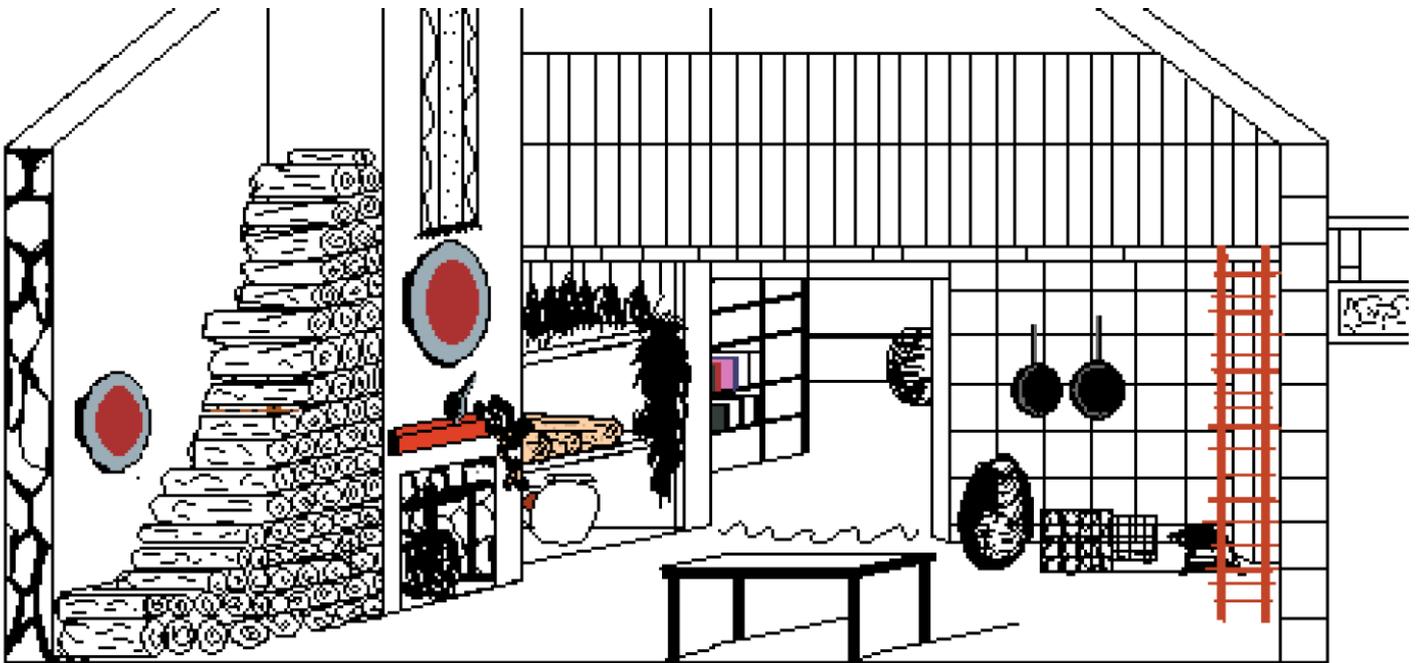
Os cenários partem das referências mostradas e das mesclas desses mundos, para a criação potência conceitual para a criação da arte do jogo.





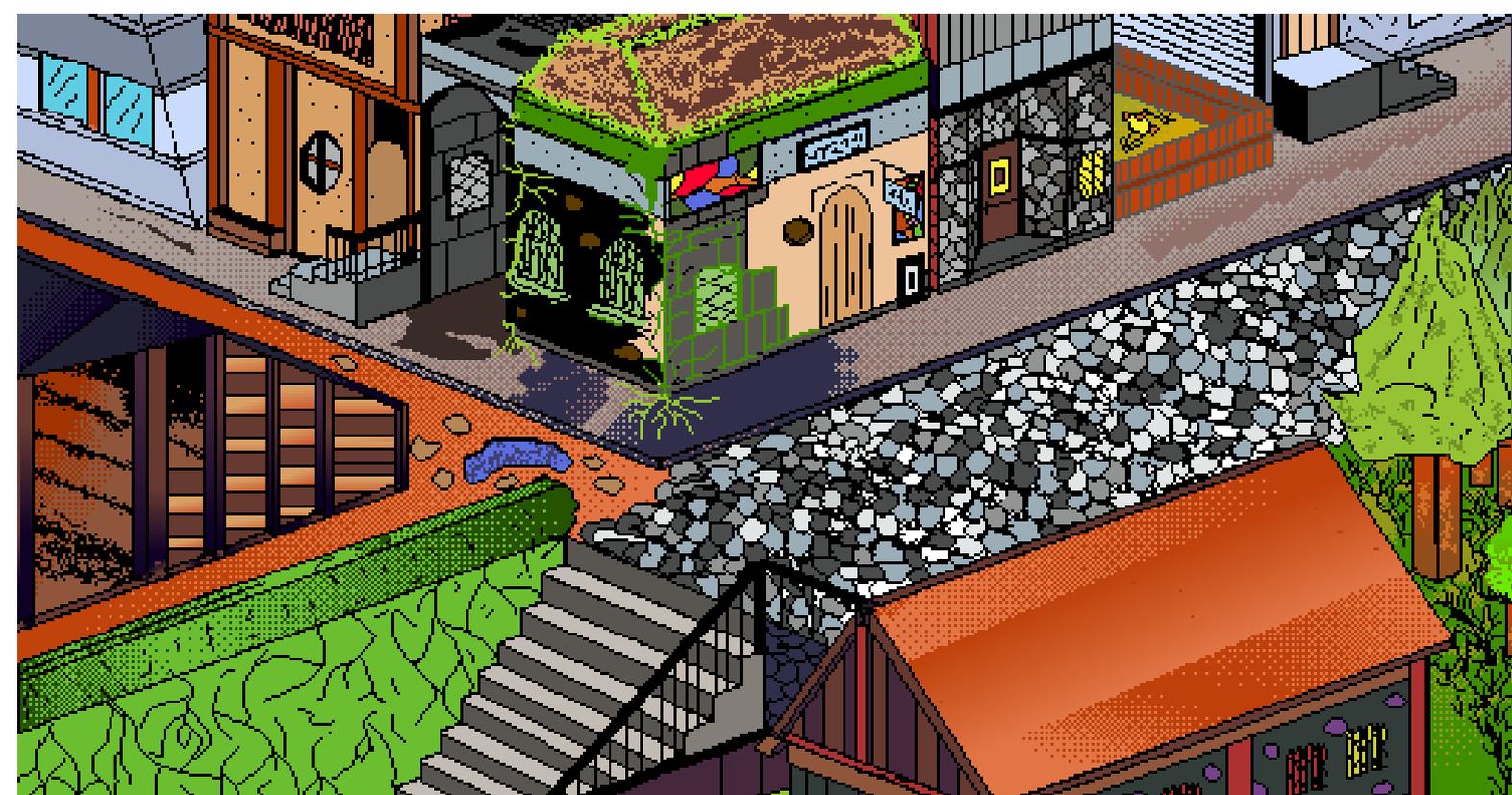
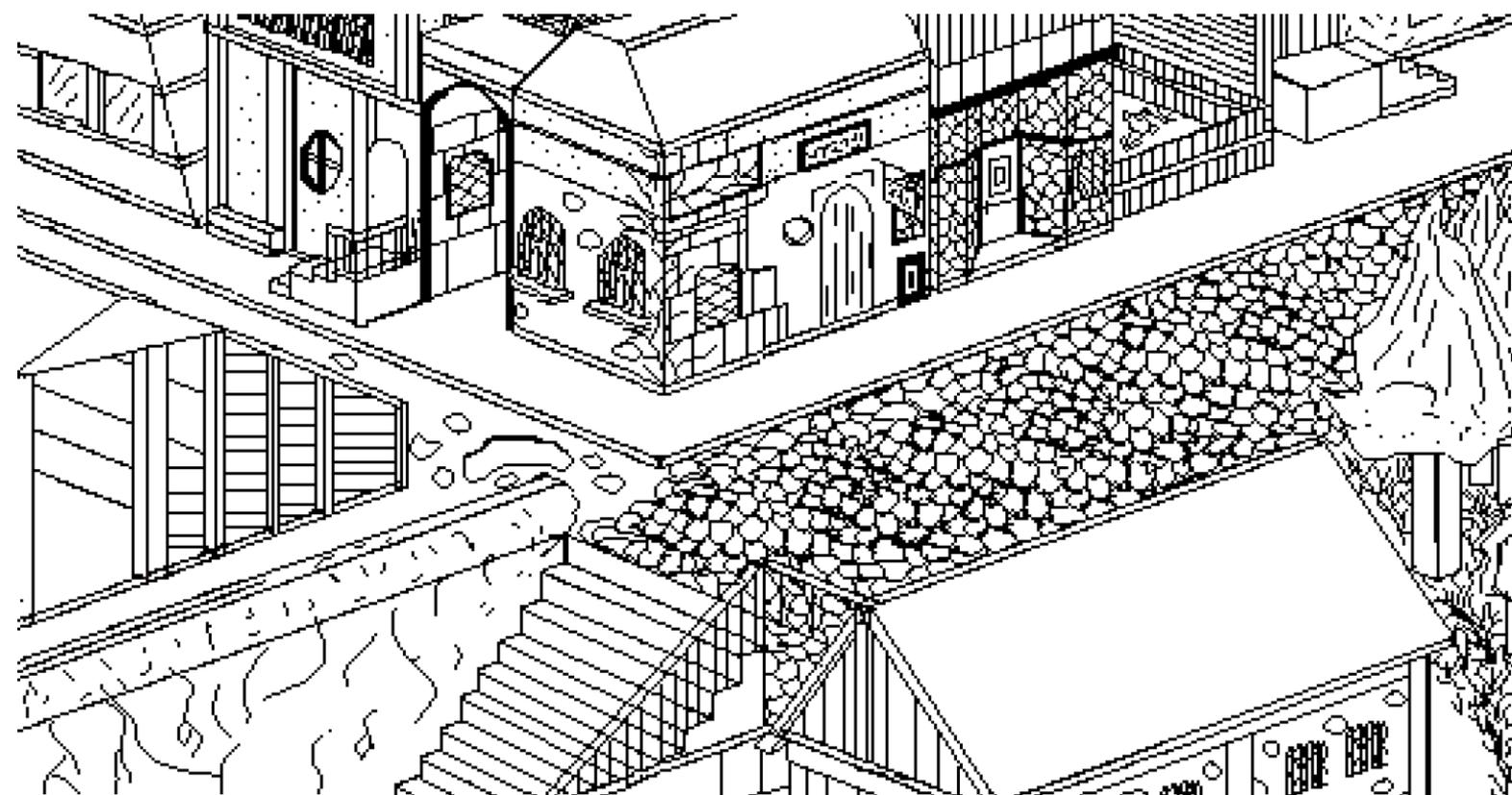


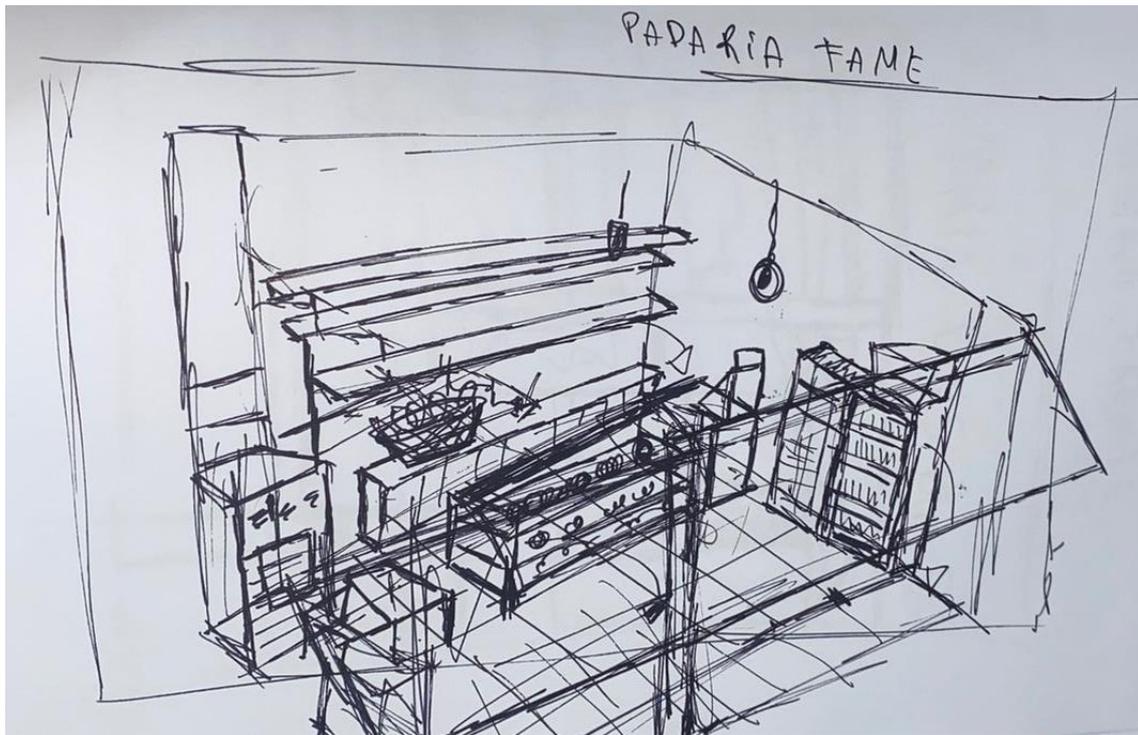
Estudo realizado pela autora- Padraria MeFa





Estudo realizado pela autora – Rua MeFa





Estudo realizado pela autora- Padraria FaMe



Estudo realizado pela autora – Rua FaMe



Estudo realizado pela autora – Rua FaMe

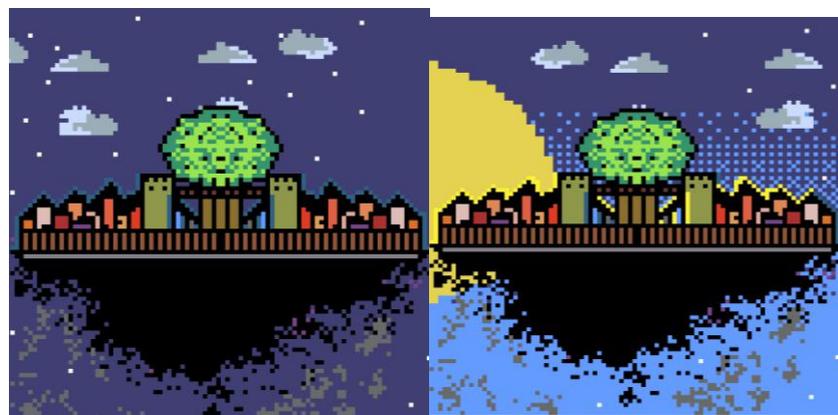
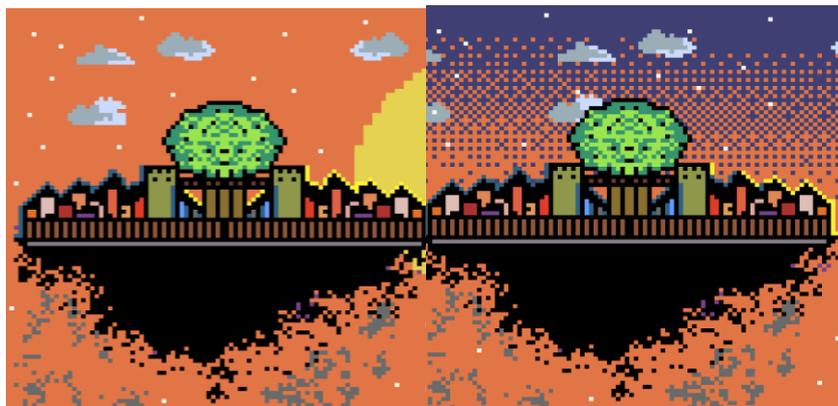
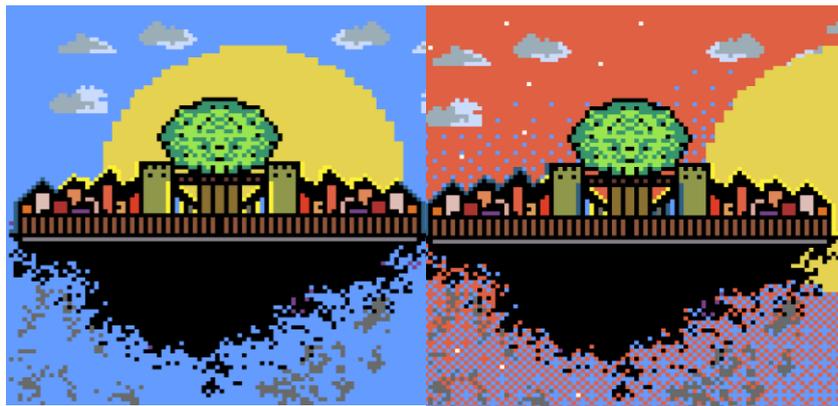
### 13. Processo criativo

Podemos ver abaixo algumas das minhas pranchas e estruturas de processo criativo além de como as artes foram se desenvolvendo ao longo do processo.

Processo de criação da cidade de MeFa vista geral.



Estudo realizado pela autora



Estudo realizado pela autora

## **14. Considerações Finais**

Com base em tudo que observei e aprendi nesta graduação e que tive acesso no curso de Cenografia, pude me identificar mais com as artes digitais, principalmente com foco em cenografias e desenvolvimento de jogos. Devido a diversidade de matérias no curso pude experimentar vários contextos e ver diversas perspectivas, com ênfase no teatro que é a base de tudo. Consegui ver as semelhanças entre o teatro que é a mãe das artes com todas as outras.

Nas aulas de desenho artístico tive acesso a diversos materiais e pude entender seus comportamentos, o que ajuda muito quando vamos para o digital. Entender como cada detalhe e a pressão influenciam. O carvão por exemplo, os resultados que podemos atingir com ele se tornam uma experiencia completamente diferente do digital.

Na faculdade pude participar de uma iniciação artística no LADQUIM, que me levou a desenvolver um jogo pela GDP e que me levou a uma outra graduação, que conseqüentemente me levou a criar este projeto de jogo, junto ao fato de morar em uma favela no Rio de Janeiro.

Por morar em uma Favela, sempre pude observar suas semelhanças quanto ao que estudávamos em sala de aula nas escolas, referente ao período medieval. E sempre quis poder fazer algo para que essa semelhança não ocorresse. Esse projeto é a realização desse desejo, ele busca a ajudar o jogador a gerar um pensamento crítico de como o mundo poderia ser diferente.

Esse projeto de criação de mundo aberto vai muito além do meu Trabalho de conclusão de curso, é um projeto que pretendo desenvolver como um objetivo pessoal, e vou concluir ele como projeto da minha segunda graduação. Normalmente jogos são desenvolvidos por grandes equipes, e eu só apenas uma, tentando dar conta desse sonho.

Desde já muito obrigada.

TCC é o primeiro passo dessa nova jornada.

## **Anexos**

SAPKOWSKI, Andrzej. O Último Desejo: A saga do bruxo Geralt de Rivia - livro 1

Sinopse:

“Geralt de Rívia é um bruxo sagaz e habilidoso. Um assassino impiedoso e de sangue-frio treinado, desde a infância, para caçar e eliminar monstros. Seu único objetivo: destruir as criaturas do mal que assolam o mundo. Um mundo fantástico criado por Sapkowski com claras influências da mitologia eslava. Um mundo em que nem todos os que parecem monstros são maus e nem todos os que parecem anjos são bons...”

SAPKOWSKI, Andrzej. A Espada do Destino: A saga do bruxo Geralt de Rivia - livro 2. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.

Sinopse:

“ Geralt de Rívia é um bruxo. Um feiticeiro cheio de astúcia. Um matador impiedoso. Um assassino de sangue-frio, treinado desde a infância para caçar e eliminar monstros. Seu único objetivo: destruir as criaturas do mal que assolam o mundo. Um mundo fantástico criado por Sapkowski com claras influências da mitologia eslava. Um mundo em que nem todos os que parecem monstros são maus e nem todos os que parecem anjos são bons. A espada do destino é o segundo livro da saga do bruxo Geralt de Rívia e terá continuidade com O sangue dos elfos. ”

SAPKOWSKI, Andrzej. O Sangue Dos Elfos: A saga do bruxo Geralt de Rivia - livro 3. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.

Sinopse:

“ Geralt de Rívia é um bruxo sagaz e habilidoso. Um assassino impiedoso e de sangue-frio treinado, desde a infância, para caçar e eliminar monstros. Seu único objetivo: destruir as criaturas do mal que assolam o mundo. Um mundo fantástico criado por Sapkowski com claras influências da mitologia eslava. Um mundo em que nem todos os que parecem monstros são maus e nem todos os que parecem anjos são bons...”

SAPKOWSKI, Andrzej. Tempo do Desprezo: A saga do bruxo Geralt de Rívia - livro 4. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

Sinopse:

“Tempo do desprezo é o quarto livro da saga do bruxo Geralt de Rívia. Geralt lutou contra monstros e demônios por todo o país, mas até ele pode não estar preparado para o que está acontecendo com seu mundo. Há intrigas, divergências e rebeliões por todo lado. Os Elfos e outros seres não humanos vivem sob repressão há décadas. Os Magos brigam uns com os outros, alguns a soldo dos reis, outros simpatizantes dos elfos. E, nesse cenário de medo e desprezo, Geralt e sua amante Yennefer precisam proteger Ciri, herdeira órfã e procurada por todos os lados. Ela tem o poder de salvar o mundo ou, talvez, acabar com ele.”

SAPKOWSKI, Andrzej. Batismo de Fogo: A saga do bruxo Geralt de Rívia - livro 5. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2015.

Sinopse:

“Batismo de fogo é o quinto livro da saga do bruxo Geralt de Rívia. A Irmandade dos Magos foi esfacelada por um golpe e Geralt ficou seriamente ferido. E agora, que tempos sombrios pairam sobre o mundo, ele não poderá defender os homens contra os monstros perigosos que os aterrorizam. Guerras devastam todos os territórios e o futuro da magia está ameaçado. Mas as feiticeiras que sobreviveram estão determinadas a protegê-lo. É um momento conturbado, e ainda é preciso encontrar a garota Ciri, herdeira do trono de Cintra, que desapareceu. Até que surge o rumor de que ela está na corte de Nilfgaard e vai se casar com o imperador. Ferido ou não, Geralt tem uma missão em suas mãos. Fenômeno literário que inspirou a criação do game The Witcher.”

SAPKOWSKI, Andrzej. A Torre da Andorinha: A saga do bruxo Geralt de Rívia - livro 6. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2016.

Sinopse:

“O bruxo segue em direção ao sul, convencido de que Ciri vai se casar em breve com o imperador de Nilfgaard. Os assassinos impiedosos de Nilfgaard já estão seguindo os rastros de Ciri, que, gravemente ferida, se recupera no casebre do eremita Vysogota, perdido no

meio de um pantanal. Será que o bruxo conseguirá achar Ciri? Qual será o papel da lendária Torre da Andorinha?”

SAPKOWSKI, Andrzej. A Senhora do Lago: volume 2, A saga do bruxo Geralt de Rívia - livro 7. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2017.

Sinopse:

“Enquanto Yennefer permanece prisioneira e Geralt passa o inverno sob o charme de Fringilla, Ciri é projetada em um mundo paralelo ao penetrar na Torre da Andorinha. Agora, sob o domínio do elfo Avallac’h, ela só poderá ser livre se aceitar dar um filho ao rei dos Amieiros. A jovem conseguirá fugir para salvar seus amigos? Cansada de fugir, Ciri percebe que encarar seu destino é a única forma de salvar aqueles que ama. Nesse meio-tempo, a companhia de Geralt finalmente chega ao castelo de Stygga. Para proteger Ciri e Yennefer, o bruxo se vê obrigado a enfrentar mais uma vez o terrível feiticeiro Vilgefortz.”

SAPKOWSKI, Andrzej. Tempo de Tempestade: A saga do bruxo Geralt de Rívia - Preludio. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2019.

Sinopse:

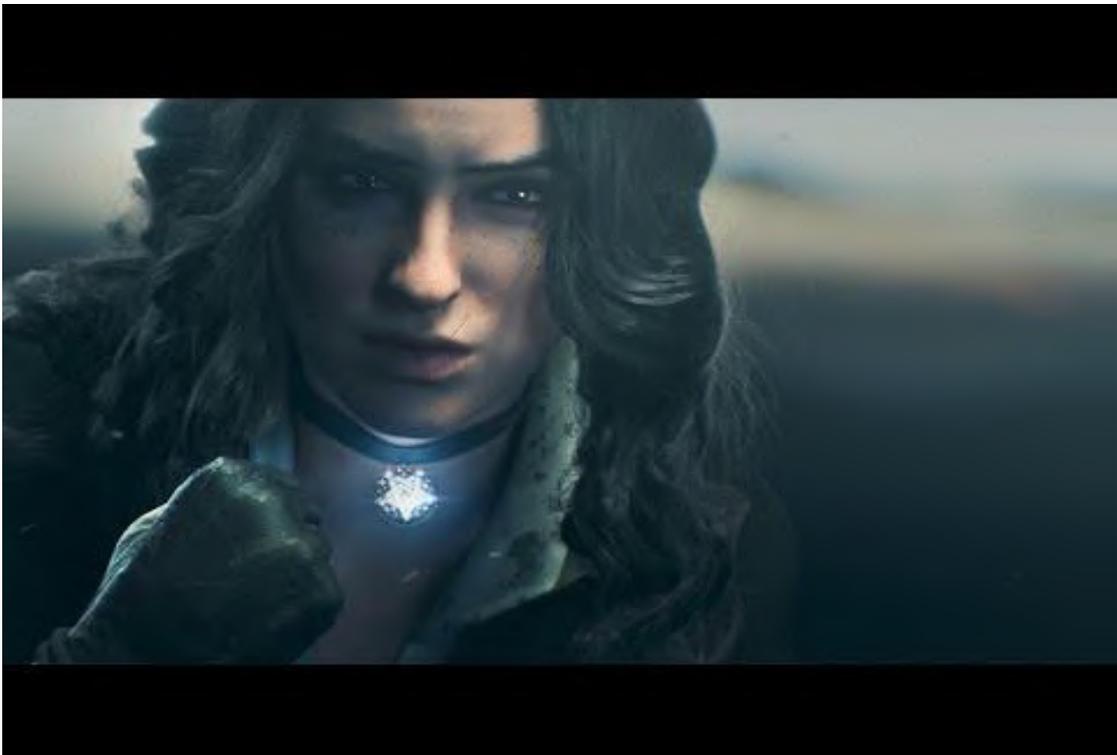
“Geralt de Rívia não podia imaginar o que o esperava ao chegar à cidade de Kerack. Primeiro foi acusado de malversações financeiras. Depois, misteriosamente liberado sob fiança. E, finalmente, descobre que suas preciosas espadas, deixadas no depósito da guarda da cidade, tinham desaparecido. Tudo muito suspeito, ainda mais quando a feiticeira Lytta Neyd, conhecida como Coral, pode estar por trás desses acasos. O bruxo se encontra, novamente, implicado em perigosos assuntos de magia e dos mágicos. Desta vez, nem a fiel companhia do trovador Jaskier, nem a lembrança de sua amada Yennefer, nem sua fama como implacável caçador de monstros podem evitar que se veja cada vez mais envolvido em uma trama obscura, onde nem todos os monstros são quem parecem ser. O tempo de tempestade está se aproximando...”

Trailer do jogo The Witcher 3 - canal The Witcher



<https://www.youtube.com/watch?v=c0i88t0Kacs>

Trailer do jogo The Witcher 3 - canal The Witcher



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

Video mostrando os cenários no jogo The Witcher 3 - canal Digital Dreams



<https://www.youtube.com/watch?v=Mjq-ZYK7oJ8&t=198s>

As inspirações mitológicas de The Witcher – canal Nerdologia



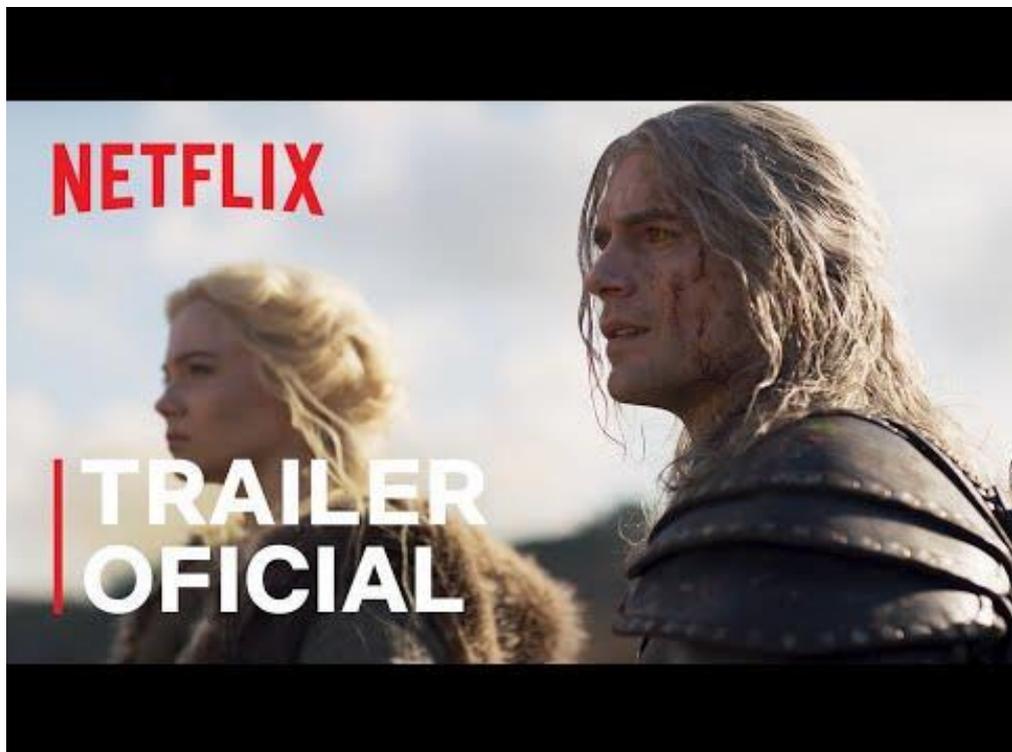
<https://www.youtube.com/watch?v=C2CEgSDp0Sk>

Trailer serie The Witcher primeira temporada - canal Netflix



<https://www.youtube.com/watch?v=tjujvMkqWe4>

Trailer serie The Witcher segunda temporada - canal Netflix



[https://www.youtube.com/watch?v=OtLG\\_mWdZZg](https://www.youtube.com/watch?v=OtLG_mWdZZg)

Entrevista Henry Cavill é um verdadeiro gamer! O ator fala sobre seus jogos favoritos e sua inspiração de The Witcher 3 na interpretação de Geralt na série de The Witcher.

canal O Megascópio



<https://www.youtube.com/watch?v=-2G-ssfqq2Y>

Entrevista Henry Cavill da série The Witcher.- canal Jovem Nerd



<https://www.youtube.com/watch?v=3eqMYDSwqhM>

Gameplay no The Witcher 3: Wild Hunt - Vem, Monstro! - canal Jovem Nerd



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

## Referências/Fontes Consultadas

### Bibliografia:

ARONSON, Arnold. *Cenografia hoje*. In: A[il]berto. Revista da São Paulo Escola de Teatro nº5, 2013. Disponível em: <http://www.spescoladeteatro.org.br/revista-sp/revista-sp-alberto-05.php>

HOWARD, Pamela. *O que é cenografia?* Tradução: Carlos Szlak. São Paulo: Edições SESC São Paulo, 2015.

SAPKOWSKI, Andrzej. *O Último Desejo: A saga do bruxo Geralt de Rivia* - livro 1. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

SAPKOWSKI, Andrzej. *A Espada do Destino: A saga do bruxo Geralt de Rivia* - livro 2. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.

SAPKOWSKI, Andrzej. *O Sangue Dos Elfos: A saga do bruxo Geralt de Rivia* - livro 3.

São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.

SAPKOWSKI, Andrzej. Tempo do Desprezo: A saga do bruxo Geralt de Rivia - livro 4.  
São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

SAPKOWSKI, Andrzej. Batismo de Fogo: A saga do bruxo Geralt de Rivia - livro 5.  
São Paulo: WMF Martins Fontes, 2015.

SAPKOWSKI, Andrzej. A Torre da Andorinha: A saga do bruxo Geralt de Rivia - livro 6.  
São Paulo: WMF Martins Fontes, 2016.

SAPKOWSKI, Andrzej. A Senhora do Lago: volume 2, A saga do bruxo Geralt de Rivia  
- livro 7. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2017.

SAPKOWSKI, Andrzej. Tempo de Tempestade: A saga do bruxo Geralt de Rivia -  
Prelúdio. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2019.

SAPKOWSKI, Andrzej. Caminho Sem Retorno: contos da saga do bruxo Geralt de Rivia  
São Paulo: WMF Martins Fontes, 2017.

THE WITCHER WILD HUNT ART BOOK: CD Projekt Red, 2015.

TOBIN, Paul e Bertolin, Max, The Witcher: killing monsters. Dark Horse Books, 2015.

MICHAL, Galek, The Witcher: Matters of Conscience CD Projekt Red, 2015.

BATYLDA, Marcin, O mundo de The Witcher, Pixel, 1 edição, 2016.

G.D.D, GDP - UFRJ, 3 edição, 2022.

---

THE WITCHER 3: Wild Hunt, CD Projekt RED, 2015. 1 Jogo eletrônico.

THE WITCHER (1 temporada). Criação Lauren Schmidt Hisrich.

EUA: Netflix, 2019.

THE WITCHER (2 temporada). Criação Lauren Schmidt Hisrich.

EUA: Netflix, 2021.

THE WITCHER: Lenda do Lobo (1 temporada). Direção Han kwang II

EUA: Netflix, 2021.

THE WITCHER: Making of. Direção Nathan Wiley. EUA: Netflix, 2020.

THE WITCHER: Por dentro dos episódios (1 temporda). Criação Lauren Schmidt Hisrich.. EUA: Netflix, 2020.

ARCANE: League of Legends (1 temporada). Criação Christian Linke

Alex Yee. EUA: Netflix, 2021.

DIVERTIDA Mente. Direção Pete Docter. EUA: Disney Pixar, 2015.

NARUTO Shippuden (capítulo 408). Criação Masashi Kishimoto. Japão: Crunchyroll, 2015.

VAN STEGEREN, Judith e Myśliwiec, Jakub. 2021. Fine-tuning GPT-2 on annotated RPG quests for NPC dialogue generation. In The 16th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG) 2021 (FDG'21), August 3–6, 2021, Montreal, QC, Canada. ACM, New York, NY, USA, 8 pages. <https://doi.org/10.1145/3472538.3472595>

**Websites:**

Funarte: [www.funarte.gov.br/brasilmemoriadasartes](http://www.funarte.gov.br/brasilmemoriadasartes) (exemplo)

Seu Game: <https://seugame.com/npc/>

Conselho do Mago: <https://conselhodomago.com.br/mundo-aberto-vs-linear-como-guiar-sua-aventura-de-rpg/>

Brasil escola: <https://brasilecola.uol.com.br/historia/anacronismo.htm>