



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

OS CONTOS DA CIDADE SEM NOME

Relatório de Projeto Final apresentado à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Mestre em Som e Imagem- Animação por Computador

Maria Eduarda da Mata Azevedo

Porto, outubro de 2021



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

OS CONTOS DA CIDADE SEM NOME

Relatório de Projeto Final apresentado à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Mestre em Som e Imagem- Animação por Computador

- Especialização em -
Animação por Computador

Maria Eduarda da Mata Azevedo

Trabalho efetuado sob a orientação de

Prof. Dra. Sahra Kunz

E coorientação de
Prof. Jorge Ribeiro

Porto, outubro de 2021

Dedicatória

A todos os que me ajudaram,

Obrigada

Agradecimentos

Aos professores que tiraram tempo e apoiaram mesmo durante esta pandemia, Professora Sahra Kunz e Professor Jorge Ribeiro, que ao longo deste mestrado não desistiram e acreditaram em mim e na potencialidade deste projeto, ajudando-me a evoluir como pessoa e artista.

À Bruna Pias e Eliana Silva, pelas sessões de *Discord* e auxiliarem neste projeto mesmo tendo projetos pessoais.

Aos funcionários Pedro Oliveira e Nuno Fonseca por ajudarem a criar a exposição do Panorama.

À minha família e amigos que me apoiaram e incentivaram a continuar e a dar mais de mim.

E por fim, ao meu namorado por me apoiar e me incentivar mesmo nos tempos desmotivantes.

Índice

| | |
|--|----|
| Lista de Figuras | 6 |
| Lista de Tabelas | 7 |
| Glossário | 8 |
| Resumo | 9 |
| Abstract | 9 |
| 1 Introdução | 10 |
| 1.1 Objetivos e Motivação | 10 |
| 1.2 Sinopse/descrição do projeto final/ <i>LogLine</i> | 11 |
| 1.3 Equipa do projeto final | 11 |
| 2 Abordagem e tratamento | 12 |
| 2.1 Pesquisa e referências | 12 |
| 2.2 Tratamento Artístico/Técnico | 18 |
| 2.3 Metodologia | 20 |
| 2.4 Cronograma | 21 |
| 3 Historial da produção | 24 |
| 3.1 Pré-Produção | 24 |
| 3.2 Produção | 25 |
| 3.3 Pós-Produção | 31 |
| 4 Reflexão Crítica | 32 |
| 4.1 Comparação de resultados obtidos com objetivos propostos | 32 |
| 4.2 Reflexão sobre processo de aprendizagem | 32 |
| 4.3 Constrangimentos da produção | 33 |
| 5 Conclusão | 34 |
| 6 Bibliografia e outras referências | 35 |
| 7 Apêndices | 37 |
| Apêndice A: Páginas da <i>bible</i> | 37 |

Lista de Figuras

| | |
|---|---------|
| Figura 1- <i>The Land of Ooo</i> - Fred Seibert, 2008, pág. 25, https://pt.scribd.com/document/3122798/Adventure-Time-series-presentation | Pág. 10 |
| Figura 2- Capa do livro <i>Spider-Man: Into the Spider-Verse: The Art of the Movie</i> - Ramin Zahed, 2018 | Pág. 10 |
| Figura 3- <i>Frame</i> do filme <i>The Mummy Returns</i> - Setphen Sommers, 2001, 0:10:33 | Pág. 12 |
| Figura 4- <i>Frame</i> do filme <i>The Extraordinary Adventures of Adèle Blanc-Sec</i> - Luc Besson, 2010 0:15:03 | Pág. 12 |
| Figura 5- <i>Frame</i> do filme <i>El Laberinto del Fauno</i> - Guillermo del Toro, 2007, 1:36:37 | Pág. 12 |
| Figura 6- Moodboard | Pág. 13 |
| Figura 7- <i>Hellboy: The Island #1</i> - Mike Mignola, 2018, pág. 1 | Pág. 14 |
| Figura 8- <i>Hellboy in Hell #8</i> - Mike Mignola, 2018, pág. 71 | Pág. 14 |
| Figura 9- <i>A study in Bloomers: Or, The model new woman: a Novel.</i> - George Franklin, 1964, pág. 37 | Pág. 15 |
| Figura 10- <i>Tourists Ascending the Great Pyramid Egypt</i> – Reprodução de Fotografia - Silverbanks Pictures Etsy Shop, 1905 | Pág. 15 |
| Figura 11- Fotografia de Retrato - Gustav Borgen, 1909 | Pág. 15 |
| Figura 12- <i>Frame</i> da série <i>Supernatural</i> - Eric Kripke, 2005-2020 | Pág. 15 |
| Figura 13- <i>Frame</i> do filme <i>The Mortal Instruments: City of Bones</i> - Harald Zwart, 2013 | Pág. 16 |
| Figura 14- Mosteiro Geghard, Arménia - foto por Hayak Melonkyan, | Pág. 16 |
| Figura 15- <i>Nonliteral</i> – Ilustração de Etwoo, | Pág. 17 |
| Figura 16- Ilustração de Yan Nascimbene | Pág. 17 |
| Figura 17- Hyden – Ilustração de Alexey Trishkin | Pág. 17 |
| Figura 18- Mosteiro Al Dier, Petra, Jordão – foto por Dennis Jarvis, 2004 | Pág. 17 |
| Figura 19- Estudos em formato digital no programa <i>Procreate</i> | Pág. 18 |
| Figura 20- <i>Render</i> do ambiente “Sala das Estátuas” do programa <i>Blender</i> | Pág. 19 |
| Figura 21- Conceito de Ambiente “Sala das Estátuas” no programa <i>Procreate</i> | Pág. 19 |
| Figura 22- <i>Render</i> do ambiente “Sociedade de Arqueologia e História de Arte de Inglaterra” do programa <i>Blender</i> | Pág. 19 |
| Figura 23- Conceito de Ambiente “Sociedade de Arqueologia e História de Arte de Inglaterra” no programa <i>Procreate</i> | Pág. 19 |
| Figura 24- Estudo da personagem principal em formato digital no programa <i>Procreate</i> | Pág. 25 |
| Figura 25- Estudo no diário gráfico da personagem principal | Pág. 25 |
| Figura 26- Estudo no diário gráfico da personagem principal | Pág. 25 |
| Figura 27- Estudo de expressões da personagem principal no programa <i>Procreate</i> | Pág. 26 |
| Figura 28- Estudo das várias roupas usadas pela personagem principal no programa <i>Procreate</i> | Pág. 26 |
| Figura 29- Estudo da personagem Sacerdote em formato digital no programa <i>Procreate</i> | Pág. 27 |
| Figura 30- Estudo da personagem Sacerdote em formato digital no programa <i>Procreate</i> | Pág. 27 |
| Figura 31- Estudo da personagem caçador em formato digital no programa <i>Procreate</i> | Pág. 28 |
| Figura 32- Composição de sacerdote e caçador em formato digital no programa <i>Procreate</i> | Pág. 28 |
| Figura 33- Retrato da personagem caçador em formato digital no programa <i>Procreate</i> | Pág. 29 |
| Figura 34- Movimentos da personagem caçador em formato digital no programa <i>Procreate</i> | Pág. 29 |

| | |
|--|---------|
| Figura 35- Sacerdotes em formato digital no programa <i>Procreate</i> | Pág. 29 |
| Figura 36- Retrato das personagens Sacerdotes em formato digital no programa <i>Procreate</i> | Pág. 29 |
| Figura 37- Estudos em thumbnail para a ilustrações dos episódios em formato digital no programa <i>Procreate</i> | Pág. 30 |
| Figura 38- Poster do Filme Dune - David Lynch, 1984 | Pág. 31 |
| Figura 39- Poster do Filme Blade Runner - Ridley Scott, 1983 | Pág. 31 |
| Figura 40- Poster do Filme Back to the Future - Robert Zemekis, 1985 | Pág. 31 |
| Figura 41- Exposição para Panorama '21 do projeto na Universidade Católica Portuguesa | Pág. 34 |

Lista de Tabelas

| | |
|--|--------|
| Tabela 1- Cronograma | Pág.21 |
| Tabela 2- Páginas <i>InDesign</i> | Pág.22 |
| Tabela 3- Ilustração para episódios | Pág.22 |
| Tabela 4- Conceitos de Arte de Ambientes | Pág.23 |

Glossário

Bible- um documento de referência usado por roteiristas para comunicar informações como personagens, cenários e outros elementos de um projeto de televisão ou cinema.

Concept Art- Arte criada por um artista a partir de um conceito, como uma arma, personagem, veículo, ambiente e cria um design e soluções para a ideia inicial.

ClickUp- Website de organização de projetos e equipas.

Cthulhu- Entidade criada por H. P. Lovecraft em 1926.

Frame- Um *frame* é definido por uma combinação de imagens exibidas. Uma sequência de *frames* faz uma animação ou filme.

InDesign- Programa de computador da *Adobe Systems* desenvolvido para diagramação e organização de páginas.¹

Logline- Resumo no formato de uma frase ou duas de um filme ou outro media similar, onde contém a premissa e o objetivo da história.

Moodboard- Arranjo de imagens, materiais, excertos de texto, etc., destinado a invocar e principal referência para um projeto contendo exemplos de estilo e conceito.

Procreate- Aplicativo para o sistema *iOS* e *iPadOS* desenvolvido por *Savage Interactive* para edição gráfica e pintura digital.

Render- processo de gerar uma imagem de produtos 2D e 3D através de um programa de computador.

Screenshots- Captura de ecrã

Season Arc- A narrativa que sucede o pico da história, programa de televisão, novela, banda desenhada, etc.

Template- padrão ou molde usado como guia para a peça ou trabalho a ser feito.

Thumbnail- Uma imagem pequena onde irá ter uma versão da imagem final com um tratamento rápido. É também usada para estudos de composição.

¹ Informação retirada da página de Wikipédia oficial do programa de computador

Resumo

Este trabalho, realizado no âmbito da Unidade Curricular de Projeto Final, da conclusão de Mestrado em Som e Imagem na especialização de Animação por Computador, tem como finalidade a elaboração de um documento onde apresentará e será clarificado o processo da produção de uma *Bible* intitulada “Os Contos da Cidade sem Nome”.

Este documento terá todos os conteúdos que levaram a realização deste projeto dividido por vários tópicos. Como introdução terá a descrição do projeto mais pessoal e pormenores como a sua descrição, sinopse e *logline*. Também será incluído a descrição aprofundada das referências utilizadas, da produção do projeto e da sua metodologia

Mesmo que a *bible* seja classificado mais tipicamente dentro do processo de pré-produção, será dividido nas três típicas fases, para que haja uma melhor compreensão do trabalho desenvolvido. Por último haverá uma reflexão sobre o trabalho e dos seus resultados.

Em conclusão, este documento apresentará todo o registo do trabalho desenvolvido ao longo do ano 2021, no domínio da UC de Projeto Final descrevendo todas as fases técnicas e a emoção de criar um projeto diferente e igualmente rigoroso.

Palavras-Chave: *bible, concept art, técnica, metodologia, referências, produção*

Abstract

This work, realized for the UC unit Final Project for the conclusion of the Master in Sound and Image, Computer Animation, has as the goal of the elaboration of a bible called “The Tales of the Nameless City”.

This document will have all the contents that lead to the production of the project, elements such as an introduction of a personal view of the project with details as the description, synopsis, and logline. It also will contain a deep description in detail of the references collected during the projects production and the methodology used for this project.

Even if the project itself is classified in the process of Pre-production, the report will be divided into the three typical phases, to have a better understanding of the work that was developed. It will also have a reflection of the work and its results.

In conclusion, this document will have all the registration of the work developed during the year 2021, in the domain of the UC of Final Project describing all the technical phases and the emotion of creating a unique and rigorous project.

Key Words: *bible, concept art, technique, mythology, references, production*

Introdução

1.1 Objetivos e Motivação - 1^a pessoa

O que me fez criar este projeto e desenvolvê-lo foi voltar e partilhar a minha paixão secreta desde que era mais nova: a Arqueologia. Os dias passados na sala de minha casa a ver documentários na *National Geographic* e *History Channel* (o meu favorito). As teorias que criava com a minha mãe de como era possível acontecerem coisas tão grandes nos tempos antigos e ela a dizer que eram provocadas por alienígenas.

Pensar que um dia conseguiria ir numa aventura com a Eve do filme *The Mummy* (Sommers, 1999) e descobrir algo novo com traços do mundo sobrenatural, ir em aventuras e descobrir o amor da minha vida numa dessas viagens. Ter a vontade de levar estas memórias de criança e usar como principais referências para este possível projeto deu-me outra motivação, até de querer criar algo inovador e diferente, inspirado na minha recente paixão e área profissional, a arte do desenvolvimento visual.

A ideia inicial era criar um livro onde trataria apenas do *concept art*, como o livro *Spider-Man: Into the Spider-Verse: The Art of the Movie* (Zahed, 2018), com um texto de memória descritiva. Assim, uma maneira de realizar este projeto foi realizar uma *bible*, tradicionalmente uma ferramenta usada por argumentistas. Neste caso é usada como uma ferramenta de criar um projeto completo da pré-produção para uma eventual produção audiovisual. Esta *bible* teria a componente de escrita, onde se encontra a sinopse, descrição de personagens e de episódios; e a componente de desenvolvimento visual, onde há estudos de personagens e de ambientes.

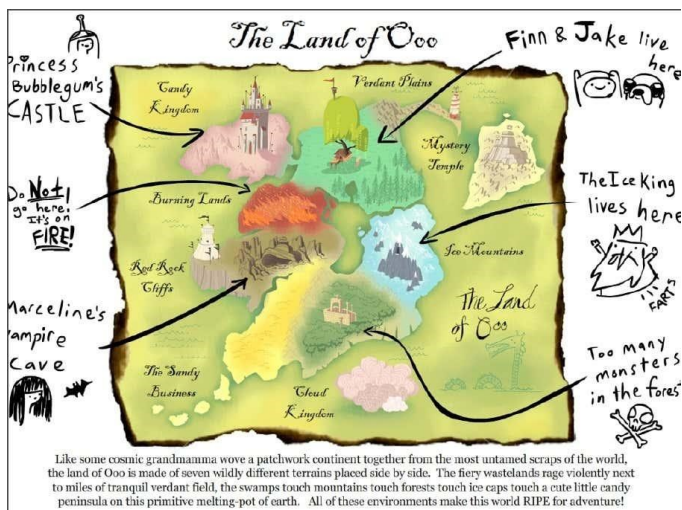


Figura 1- The Land of Ooo



Figure 2- Spider-Man: Into the Spider-Verse: The Art of the Movie

O objetivo era explorar a minha capacidade de trabalho e organização, onde posso tirar melhor proveito e explorar as minhas capacidades. Num trabalho novo, no qual não tinha experiência, tinha que então equilibrar o meu projeto.

Para equilibrar o projeto, decidi que deveria fazer algo mais aprofundado e que exigisse conteúdo para ser trabalho e equiparado a uma curta-metragem, como desenvolver uma minissérie. Então rapidamente percebi que gostava de fazer algo onde poderia realizar algo na minha área profissional e demonstrando a minha técnica artística e capacidade de criar um projeto desta dimensão.

Assim, tentei trazer esse sentimento e tentar transmitir às pessoas que iriam folhear as folhas da *bible*, o sentimento de curiosidade e de fascínio que pode trazer a arqueologia, como me trazia a mim quando era mais nova. Entendi também que este projeto poderia ser algo que eu estava à procura, um projeto que sonhava realizar desde pequena.

1.2 Sinopse/descrição do projeto final

LogLine

Dália, uma arqueóloga do séc. XIX, embarca numa exploração em busca de uma cidade esquecida, de forma a concluir o último desejo do seu pai.

Sinopse

Dália, uma arqueóloga do séc. XIX, assume a investigação de seu pai para encontrar a cidade sem nome. Acompanhada com outro arqueólogo, Khali, ambos viajam até Luxor onde fazem uma longa viagem em busca do seu objetivo.

Ambos acabam por ficar presos nas ruínas da Cidade sem Nome e são então obrigados a investigar, descobrindo os segredos e as práticas antigas deste lugar esquecido.

Descrição

Esta *bible* será apresentada num formato A4, horizontal, propondo uma minissérie com estrutura de 5 episódios de 20- 30 min. É concebida para ser realizada numa técnica de animação de estilo misto (2D e 3D). Tem como audiência jovens adultos, devido ao seu conteúdo violento e referências à morte.

Foi adaptada do conto *The Nameless City* de H. P. Lovecraft, escrito em janeiro de 1921 e publicada originalmente no jornal *The Wolverine* em novembro de 1921². Esta foi a primeira história dentro do mundo dos mitos de *Cthulhu*. Neste conto, o protagonista viaja pelo deserto da Arábia para explorar a antiga cidade subterrânea.

1.3 Equipa do projeto final

O projeto é individual.

² Referência retirada do site [https://lovecraft.fandom.com/wiki/The_Nameless_City_\(20/9/2021\)](https://lovecraft.fandom.com/wiki/The_Nameless_City_(20/9/2021))

2 Abordagem e tratamento

2.1 Pesquisa e referências

Antes de pesquisar por referências, o objetivo era escolher uma história para adaptar e realizar o projeto. Com a história escolhida, *Nameless City* de H. P. Lovecraft, foi criada uma rede de referências principais como os filmes *The Mummy* (Sommers, 1999), *The Mummy Returns* (Sommers, 2001), *Scorpion King* (Russel, 2002), *El Laberinto del Fauno* (del Toro, 2006), *The Extraordinary Adventures of Adèle Blanc-Sec* (Besson, 2010) e documentários sobre arqueologia.



Figura 3- Frame do filme *The Mummy Returns*



Figura 4- Frame do filme *The Extraordinary Adventures of Adèle Blanc-Sec*



Figura 5- Frame do filme *El Laberinto del Fauno*

O processo de pesquisa e de procura de referências foi contínuo durante todo o processo da realização do projeto devido à sua natureza, para isso foi realizado um *moodboard* rápido que continha certas imagens tais como referências arquitetônicas, de estilo e paletas de cor que chamaram a atenção. Estas imagens contêm aspetos que iriam ser utilizados como base para as restantes referências.

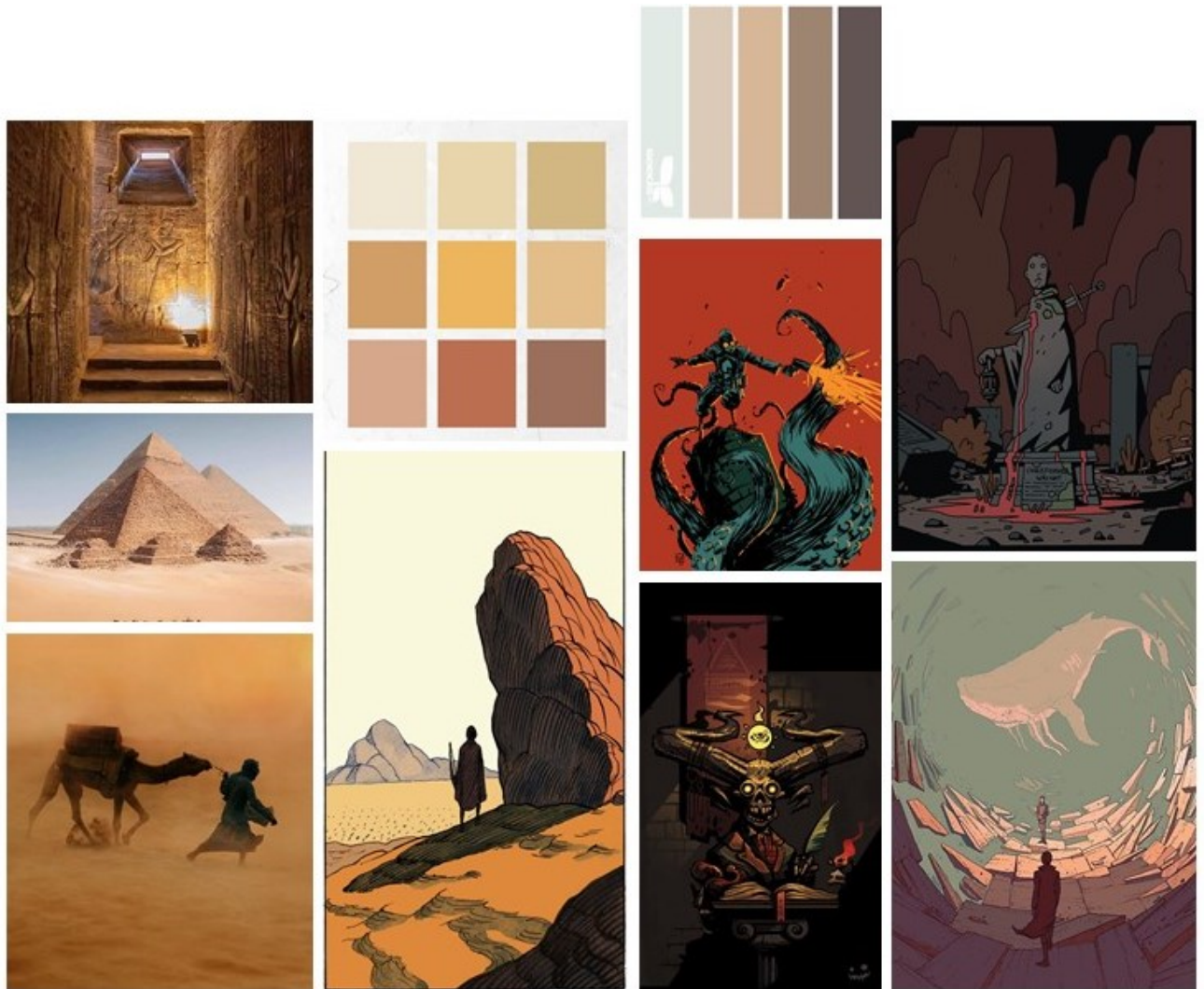


Figura 6 – Moodboard

Para além de criar um *moodboard*, recolheram-se imagens de bandas desenhadas e de estudos do artista Mike Mignola: *Hellboy and the B. P. R. D.: Her Fatal Hour* (2020), *The Hellboy: Wake the Devil* (1996), *Hellboy: Seed of Destruction* (1994), *Hellboy: The Wild Hunt* (2010), entre outras. Estas serviam para referências visuais e de como usam imagens para criar uma narrativa.



Figura 7- Hellboy: The Island #1



Figura 8- Hellboy in Hell #8

Nas primeiras semanas focou-se numa pesquisa de referências no *website Pinterest*, onde numa pasta identificada com o nome do projeto foram colocadas todas as imagens usadas durante o projeto.

Outro aspeto importante na pesquisa foi o de encontrar referências temporais, no *website Pinterest*, felizmente tem um arquivo grande com fotografias e publicidades de roupas e objetos do dia-a-dia do período temporal que se pretendia representar – Eduardino³. Assim, com este arquivo, foi possível criar visuais apropriados para a época e o estatuto social da personagem principal.

³ 1901-1919- Período de tempo do reinado do rei de Inglaterra Eduardo VII



Figura 9- *A study in Bloomers: Or, The model new woman: a Novel.*



Figura 10- *Tourists Ascending the Great Pyramid Egypt – Reprodução de Fotografia*



Figura 11- *Fotografia de Retrato*

Para além de referências temporais, foi realizada uma pesquisa sobre locais, ambientes e monumentos específicos que serviram de base para a realização das várias composições para a *bible*. Aqui as referências eram divididas em duas partes: terra natal de Dália e da viagem de ambas personagens. Na primeira parte, para a terra natal da personagem, como era demonstrada apenas a sociedade onde esta frequentava foram usados como referência os cenários de bibliotecas do filme *The Mortal Instruments: City of Bones* (Zwart, 2013) e da série *Supernatural* (Kripke, 2005-2020). Estes cenários tinham elementos comuns que tinham sido visionados para uma sociedade como os tons de madeira, as prateleiras de livros, várias secretárias de estudo com lâmpadas individuais e sítios onde as personagens poderiam socializar e trocar ideias.



Figura 12- *Frame da série Supernatural*



Figura 13- Frame do filme *The Mortal Instruments: City of Bones*

Na segunda parte necessária para a recolha de referências, a viagem das duas personagens – Dália e Khali – foram usadas referências retiradas do deserto de Sahara, o monumento de Petra, interiores de vários monumentos de pedra pelo mundo como Bonivard, uma prisão em Chillon, Suíça.

Para realizar os cenários necessários foi necessária a constante pesquisa de referências, como procura de pormenores como estilo de colunas, arcos em paredes e tetos. Assim criou-se uma espécie de repositório de vários elementos que pudessem ser usados como base do design de ambientes na fase de produção. Para além de elementos reais foram recolhidos conceitos de vários artistas que tinham peças com pormenores relevantes que complementassem outros elementos recolhidos.

O objetivo da recolha destes elementos foi de criar uma história e uma imagem coesa, seguindo várias descrições da personagem feita no conto de *Nameless City* (Lovecraft, 1921).



Figura 14- Mosteiro Geghard



Figura 15- Nonliteral -Ilustração de Etwoo

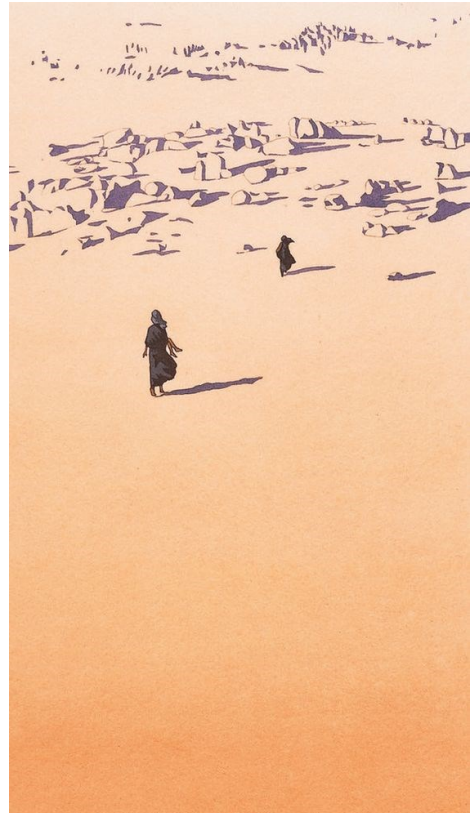


Figura 16- Ilustração de Yan Nascimbene



Figura 17- Hyden – Ilustração de Alexey Trishkin

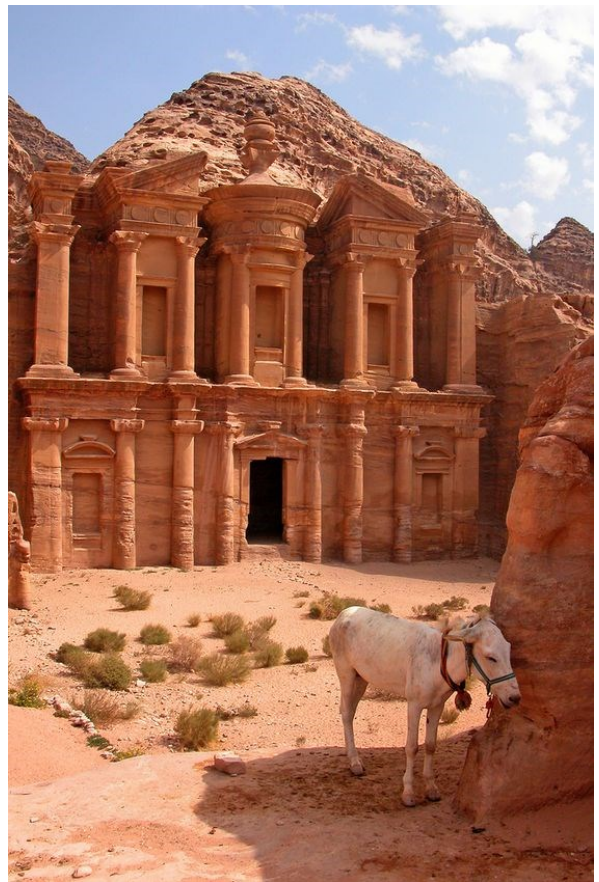


Figura 18- Al Dier

2.2 Tratamento Artístico/Técnico

Com a pesquisa e as referências começou o processo de procurar e criar um estilo para a *bible*. Baseado na narrativa das bandas desenhadas, começou o exercício de tentar unir as referências encontradas com o estilo pessoal. Assim, com influências de outros artistas e com uma paleta de cor limitada, foi possível criar folhas com *thumbnails* provisórios com estudos de composição e de criação de personagens.

Depois do exercício de criação de *thumbnail* começou a fase de testes e de exploração de vários materiais tais como aquarela, caneta gráfica ou a carvão no diário gráfico. Com estes estudos foi então possível captar um visual inspirado nos filmes usados como referência, já referidos, e que resultasse com o conto escolhido para a adaptação. Este visual em formato digital iria utilizar pincéis digitais com texturas de carvão, pastel de óleo e seco.

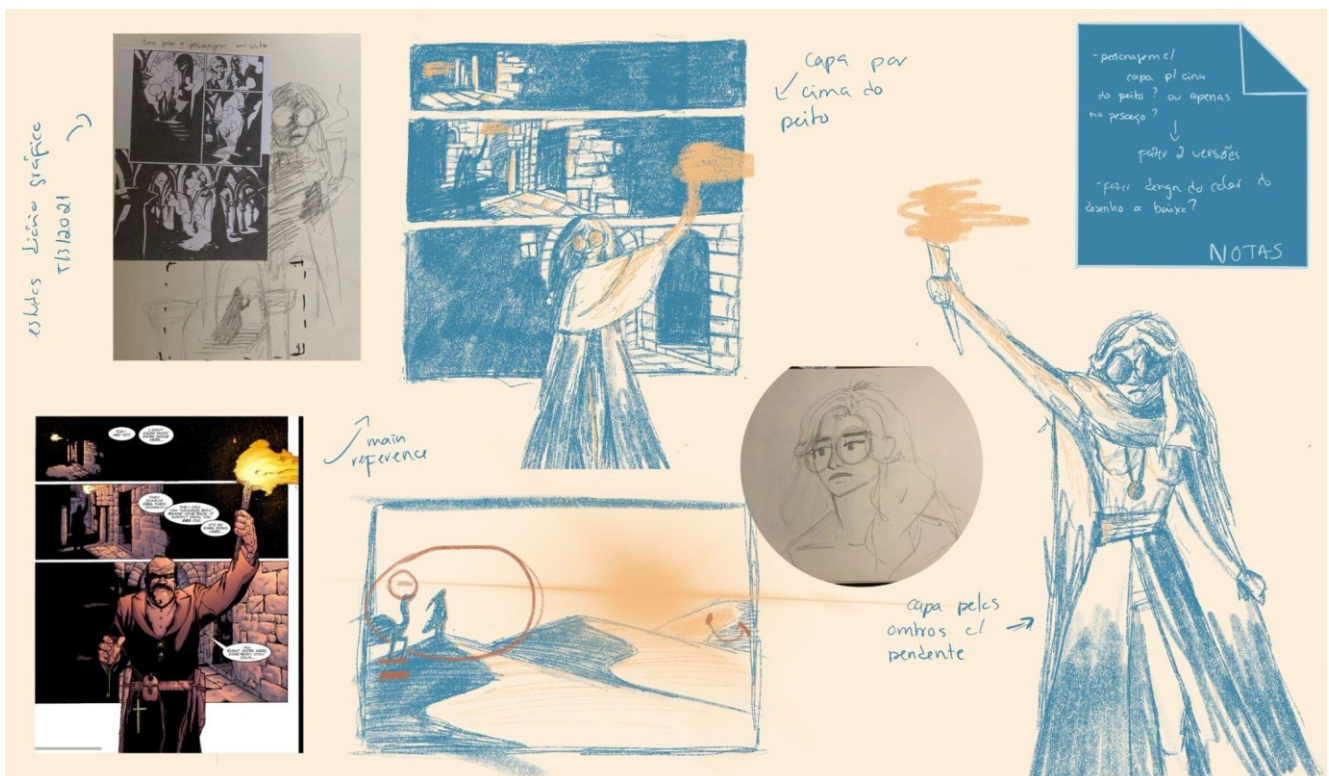


Figura 19- Estudos

Na história há uma divisão forte de ambientes, entre o mundo exterior e a cidade subterrânea. Na cidade subterrânea, a técnica e o tratamento artístico foram focados no facto de que iria ser num ambiente escuro e iluminado por tochas - fonte de iluminação das personagens.

Assim, com a ideia da técnica a ser utilizada, decidiu-se que o tratamento final seria em 2D no programa de computador *Procreate*. Mas para os ambientes, como foi necessário entender o espaço e tirar proveito do mesmo, usou-se um programa de computador em 3D para criar modelos simples sem texturas dos ambientes. Estes modelos permitiram escolher os melhores ângulos para a história.

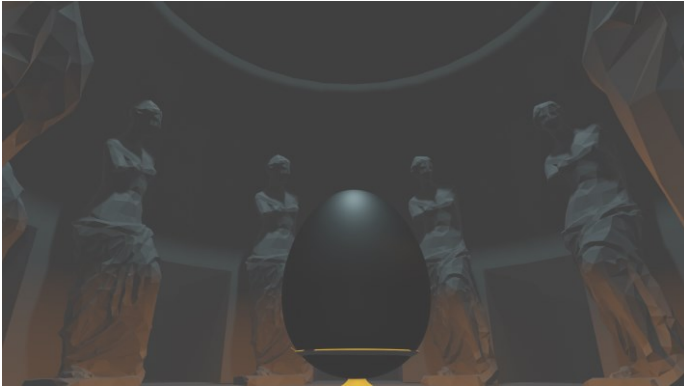


Figura 20- Render do ambiente “Sala das Estátuas”



Figura 21- Conceito de Ambiente “Sala das Estátuas”



Figura 22- Render do ambiente “Sociedade de Arqueologia e História de Arte de Inglaterra”



Figura 23- Conceito de Ambiente “Sociedade de Arqueologia e História de Arte de Inglaterra”

A usar esta técnica foi possível melhorar e agilizar o processo de criação destes cenários tão complexos, tal como ter referências de luz, tanto nos corredores da cidade subterrânea como no cenário da sociedade (onde há luz vinda do exterior e interior), como mostram nas imagens.

Em termos de personagem, as técnicas basearam-se em criar algo simples que pudesse ser replicado várias vezes, tal como definir uma paleta de cor por personagem e pincéis em *procreate* com pouca textura.

2.3 Metodologia

A metodologia desta *bible* foi pensada e estruturada seguindo os passos típicos de uma produção audiovisual: as três etapas divididas em pré-produção, produção e pós-produção.

Um aspeto importante na aplicação desta metodologia ao projeto, foi a necessidade de manter alguma abertura de possibilidades quanto à criação de trabalho adicional espontâneo e reorganização de conteúdos se necessário.

Também foi necessário solicitar ajuda externa para auxiliar no design para a *bible* e nos conteúdos relacionados com o argumento. Então para o design da *bible* foi pedida a ajuda à colega Eliana Silva, que com experiência passada em design pode rever e ajudar na realização do *template* e posteriormente o ajuste dos conteúdos finais e a sua reorganização. Os conteúdos relacionados com argumento foram auxiliados por Bruna Pias, que ajudou no aspeto de desenvolvimento de personagens como nos objetivos pessoais e como as três personagens Dália, Pai e Khali – se relacionavam. Também foi necessária ajuda na formulação de história e na organização dos episódios, então, foi solicitada a Diogo Neto, obtendo assim uma perspetiva externa (não sendo da área) e diferente do assunto.

Com a solicitação de assistência externa foi possível então evoluir e ajustar a *bible*, em assuntos que houve dificuldade pela falta de experiência neste formato.

Desde o início, foi importante encontrar formas de agilizar e criar proveito de várias capacidades técnicas pessoais. Ou seja, realizar vários testes para conceitos, criar listas com objetivos certos para que não houvesse produção de conteúdo em excesso e também fosse possível aproveitar o conhecimento adquirido na área de modelação 3D.

Ao usar uma metodologia de trabalho dividida por vários passos individuais dentro das três áreas principais de produção, foi possível clarificar os principais objetivos do projeto.

Em termos metodológicos, foi importante criar uma estrutura de trabalho em que não houvesse “desperdício” de energia e trabalho em áreas e técnicas que pudessem não ser utilizadas. Esta estrutura permitiu reduzir ao mínimo o tempo perdido com exercícios e experiências não diretamente ligadas ao projeto.

2.4 Cronograma

Para o desenvolvimento desta *bible* foi realizado um cronograma para a proposta inicial. Este cronograma apresentado foi modificado para adaptar a extensão realizada em julho para estender a data de entrega para 1 de outubro. Também foram adicionados processos como ilustração de episódios.

| | | J | F | M | A | M | J | J | A | S | O |
|--------------|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Entrega de proposta | | | | | | | | | | |
| Pré-Produção | Procura de referências | | | | | | | | | | |
| | Escolha de história | | | | | | | | | | |
| | <i>Loglines</i> de episódios | | | | | | | | | | |
| | Organização e preparação de conteúdos para o livro | | | | | | | | | | |
| | Criação de personagens | | | | | | | | | | |
| Produção | Definição de visual | | | | | | | | | | |
| | Conceito de Dália, Khali e Pai | | | | | | | | | | |
| | Conceito de Criaturas e Sacerdotes | | | | | | | | | | |
| | Design dos cenários em 3D | | | | | | | | | | |
| | Ambientes | | | | | | | | | | |
| | Ilustração de episódios | | | | | | | | | | |
| Pós-Produção | <i>Template</i> livro | | | | | | | | | | |
| | Organização conteúdos do livro | | | | | | | | | | |
| | Conteúdos adicionais | | | | | | | | | | |
| Relatório | | | | | | | | | | | |

Tabela 1- Cronograma

Também foram criadas listas de tarefas do cronograma que envolveriam várias sub-tarefas, tais como ambientes, ilustração de episódios e organização de episódios. Para estas listas foram criadas no *website ClickUp*, aqui poderia separar estas tarefas em três fases: por fazer, em progresso e realizado.

Os *screenshots* destas tabelas foi realizado durante o projeto como documentação.



Tabela 2- Páginas InDesign



Tabela 3- Ilustração para episódios

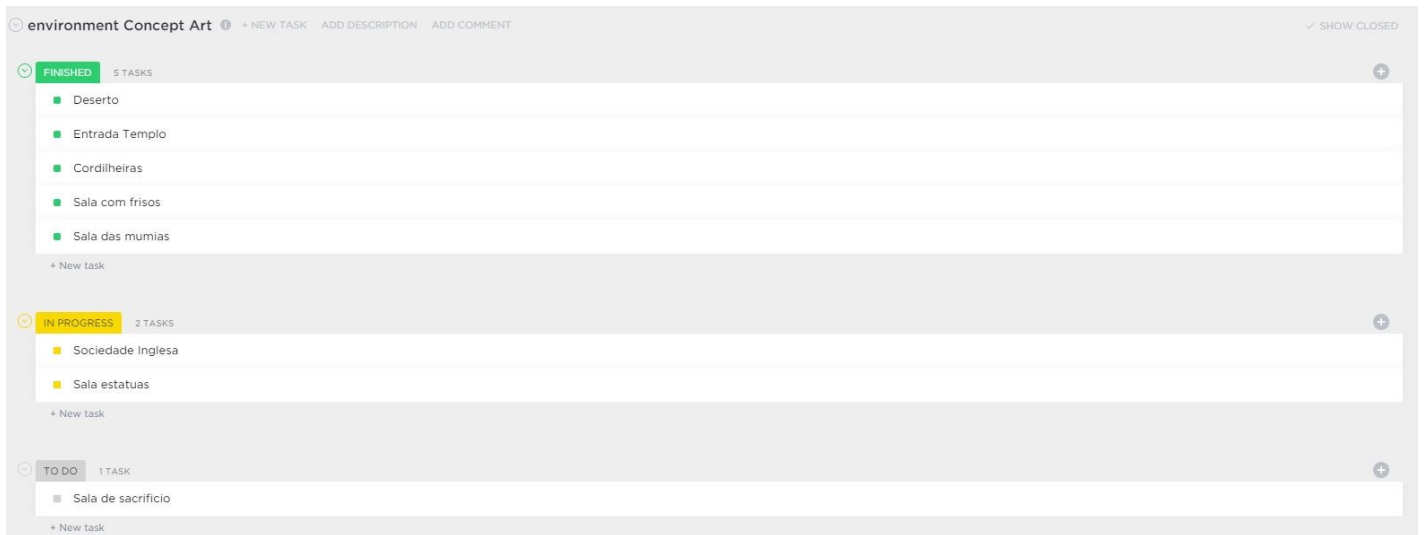


Tabela 4- Conceitos de arte de ambientes

3 Historial da produção

3.1 Pré-Produção

A Pré-produção é a fase mais longa de qualquer projeto e é onde o aspeto visual final do projeto é definido. Aqui, para além de recolha de referências e escolha de história, são criados uma metodologia de trabalho e um cronograma que guiarão as fases de produção e pós-produção.

O primeiro passo é escolher e desenvolver a história que irá ser desenvolvida. Para este projeto decidiu-se adaptar uma história já existente e sem direitos de autor: os contos escritos por H. P. Lovecraft. Então foi feita uma coletânea de contos potenciais para serem adaptados encontrados no livro *Necronomicon: The Best Weird Tales of H. P. Lovecraft* (Jones ed., 2008): *At the Mountains of Madness* (pág. 589- 697), *The Rats in the Walls* (pág. 133-151), *The Haunter of the Dark* (pág. 838- 860) e *The Nameless City* (pág. 46- 57).

Inicialmente foi escolhida a história *At the Mountains of Madness*, mas devido ao seu tamanho e às várias adaptações já realizadas e a serem realizadas atualmente por outros autores acabou por fazer que não fosse escolhida. Então foi feita uma *logline* e uma tabela dos contos tendo como parâmetros a quantidade de personagens, objetivos de personagens, locais e se a duração de história era apropriada para ser adaptada a uma minissérie. Após este estudo decidiu-se escolher o conto *The Nameless City*, pois esta história tinha uma direção interessante em termos de adaptabilidade e exploração do potencial desejado.

Assim, com o conto escolhido, começou a pesquisa e recolha de referências visuais e técnicas, mas também a escolha de uma paleta de cor e a definição de um período de tempo histórico onde colocar a narrativa, pois não eram especificados no conto.

Estas referências visuais e técnicas partiram do estilo de desenho e narrativa de bandas desenhadas de Mike Mignola, devido ao tratamento de personagem e iluminação comparado com o cenário; filmes e séries de animação *Over the Garden Wall* (Krentz e MacHale, 2014), *Arcane* (Brannon, 2021), *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (Irie, 2009-2012) e *Atlantis the Lost Empire* (Trousdale e Wise, 2001); videojogos como *League of Legends* (Riot Games, 2006), *Journey* (Thatgamecompany, Tricky Pixels e Santa Monica Studio, 2012) e *Dauntless* (Phoenix Labs e Iron Galaxy, 2019) arte conceptual de artistas no *Website ArtStation como Camila Luciarte, T 24, Anna Kalina e Robby Johnson*: e os livros/bandas desenhadas *DreamWorlds* (Bacher, 2007), *Sketching from the Imagination: Creatures and Monsters* (3dtotalPublishing, 2019), *The Umbrella Academy: Apocalypse Suite* (Way, 2007-2008), *The Umbrella Academy: Dallas* (Way, 2008), *The Umbrella Academy: Hotel Oblivion* (Way, 2019) e *SpaceMan* (Azzarello, 2011).

Nesta fase também foi estruturado um possível índice para a *bible*, para que assim o conteúdo que teria de ser produzido fosse controlado e pensado, ou seja, limitar a produção de conteúdo desnecessário. Este índice foi feito com base de referências de outras *bibles* encontradas no *website ShoreScript.com - TV Series Bibles*, ajudando assim a perceber que tipo de conteúdo deveriam ser incluídos e como abordar os mesmos de forma correta e profissional.

Esta fase consistiu na preparação para a produção de conteúdos, de forma organizada e com propósito seguindo exemplos.

3.2 Produção

Com tudo preparado e organizado na pré-produção, o primeiro passo nesta fase de Produção foi começar a escrever e desenvolver as personagens humanas e monstros para a minissérie.

A primeira personagem a ser desenvolvida foi a personagem principal Dália, assim foram feitos estudos no diário gráfico e no programa de computador *Procreate*, sendo estes estudos focados na aparência, expressões de personagem e movimentos.



Figura 24- Estudo da personagem principal



Figura 25- Estudo da personagem principal



Figura 26- Estudo da personagem principal

O período de tempo Eduardino escolhido previamente na pesquisa de referências, influenciou muito o estilo de cabelo e de como é que a personagem iria estar vestida. Então com o conhecimento dos locais de atividade do personagem começou assim o estudo de roupas. Como por exemplo em Inglaterra, a moda típica da época era usar camisas com renda e uma saia até ao tornozelo. Usando fotografias encontradas no arquivo do *website Pinterest*, foi possível criar um visual realista e credível.



Figura 27- Estudo de expressões da personagem principal

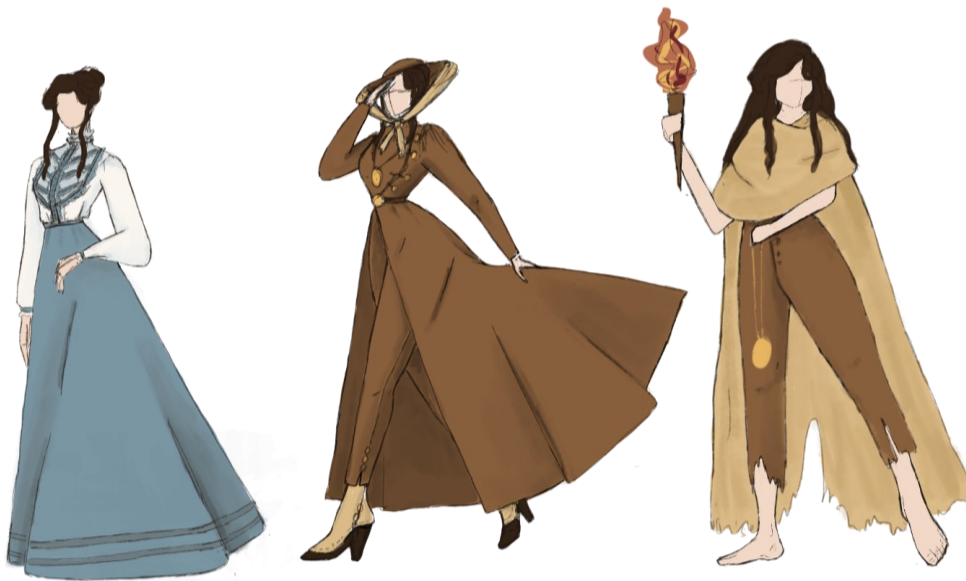


Figura 28- Estudo das várias roupas usadas pela personagem principal

Outro momento importante em termos de indumentária era a transição da viagem da personagem pelo deserto e a exploração pela cidade subterrânea. Esta transição foi feita de forma que a personagem iria sair da típica silhueta feminina da época para algo confortável e prático para correr pelos corredores da cidade.

A escolha de paleta de cor da personagem seguiu o esquema geral escolhido para todo o projeto, assim havia consistência em termos visuais.

As personagens a serem tratadas a seguir foram as criaturas da cidade, estas personagens foram inspiradas no conceito original escrito por H. P. Lovecraft.

To convey any idea of these monstrosities is impossible. They were of the reptile kind, with body lines suggesting sometimes the crocodile, sometimes the seal, but more often nothing of which either the naturalist or the palaeontologist ever heard. In size they approximated a small man, and their fore legs bore delicate and evidently flexible feet curiously like human hands and fingers. But strangest of all were their heads, which presented a contour violating all known biological principles. To nothing can such things be well compared—in one flash I thought of comparisons as varied as the cat, the bulldog, the mythic Satyr, and the human being. Not Jove himself had so colossal and protuberant a forehead, yet the horns and the noselessness and the alligator-like jaw placed the things outside all established categories. I debated for a time on the reality of the mummies, half suspecting they were artificial idols; but soon decided they were indeed some palaeogean species which had lived when the nameless city was alive. To crown their grotesqueness, most of them were gorgeously enrobed in the costliest of fabrics, and lavishly laden with ornaments of gold, jewels, and unknown shining metals.
(H. P. Lovecraft, 2008, pág. 52)

O processo de criação começou na escolha dos níveis sociais e comportamentos opostos, mas com semelhanças entre os caçadores e os sacerdotes. Os esboços iniciais focavam-se em como é que poderiam ser as criaturas, como por exemplo a sua forma chave e a definição da personalidade da personagem. Estudando o conto escolhido, entendeu-se que as criaturas mencionadas seriam uma espécie de sacerdotes, criaturas veneradas, e numa posição social elevada. Para estas personagens usaram-se como inspiração principais figuras representantes de várias religiões, tais como Cristianismo, Islamismo, Judaísmo e Hinduísmo, e como é que estas se vestem e o que usam para representar a sua posição, como por exemplo as longas vestes com muitos ornamentos de metal.

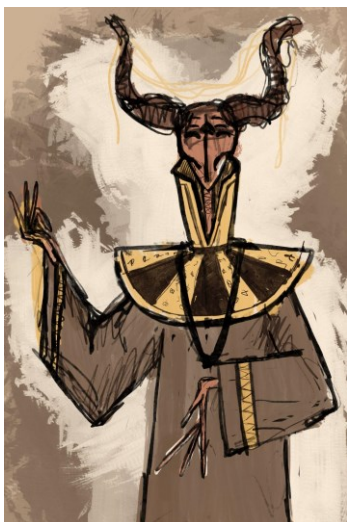


Figura 29- Estudo da personagem Sacerdote

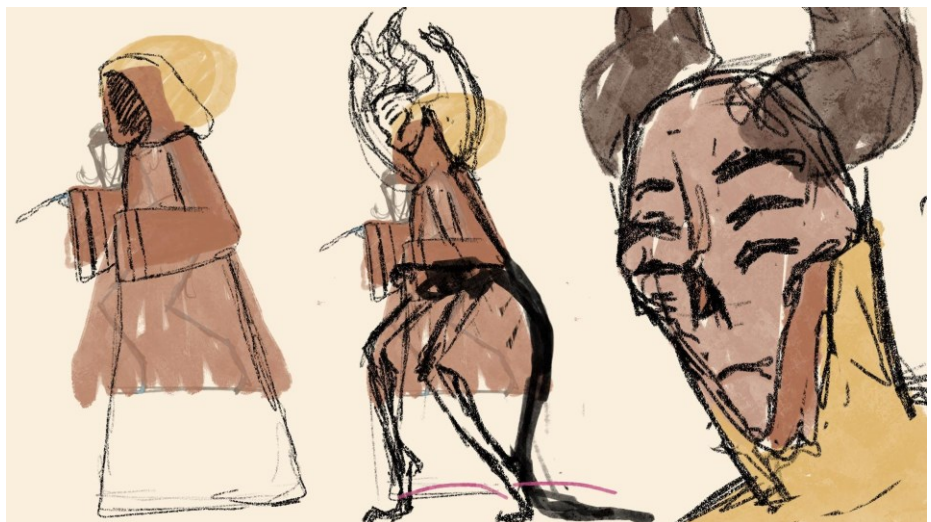


Figura 30- Estudo da personagem Sacerdote

A segunda personagem foi inspirada numa descrição do conto, em que havia algo a perseguir a personagem pelos corredores, isto inspirou em criar uma espécie de caçador que persegue os visitantes que apareciam pelos corredores. Estes caçadores foram criaturas criadas pelos sacerdotes depois de chegarem à cidade sem nome. Têm uma estrutura corporal similar aos seus mestres, mas são mais pequenas e movimentam-se como predadores. A principal referência que foi usada para o movimento destes caçadores foi o leão.

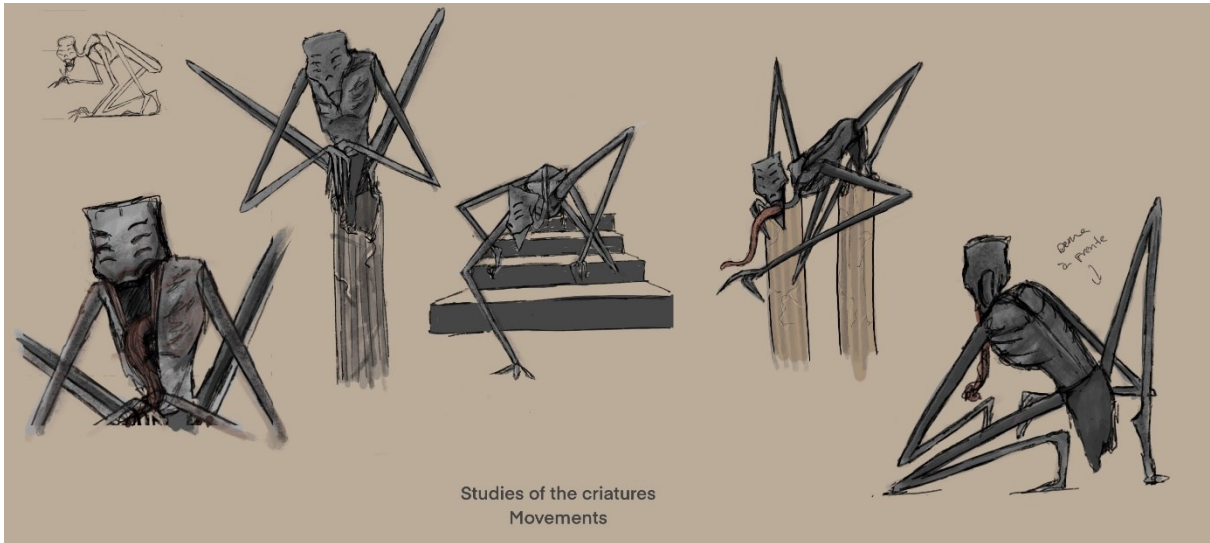


Figura 31- Estudo da personagem caçador

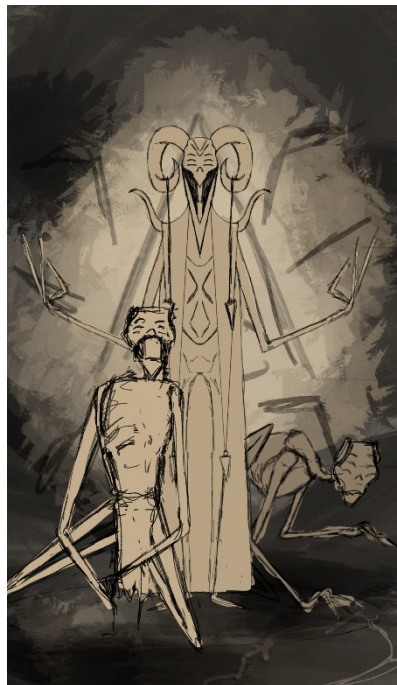


Figura 32- Composição de sacerdote e caçador

Foram também feitos esboços das personagens juntas para entender a dinâmica entre elas. Aqui foi possível perceber que o design de ambas a personagem estava fraco e com poucos pormenores e personalidade.

Assim, ao revisitar o design e com mais referências, adicionaram-se mais elementos e detalhes como por exemplo novas vestes e mudanças das expressões faciais. Nas personagens sacerdotes foram refeitas as vestes, representando-as como sendo mais luxuosas e com acessórios mais ostentosos. Também foi decidido que haveria vários sacerdotes, dando a ideia de que cada um seria único e com personalidade própria. No caso do caçador, o design tornou-se mais agressivo e complexo, como a adição de membros e inspirado no design da criatura dos filmes *Predator* (McTiernan, 1987) e *Alien* (Scott, 1979), com mandíbulas retráteis e vários dentes.

Com estas mudanças, as personagens finalmente ganharam uma nova personalidade, tornando-se mais interessantes visualmente e mais dinâmicas em termos de movimento.



Figura 33- Retrato da personagem caçador



Figura 34- Movimentos da personagem caçador



Figura 35- Sacerdotes

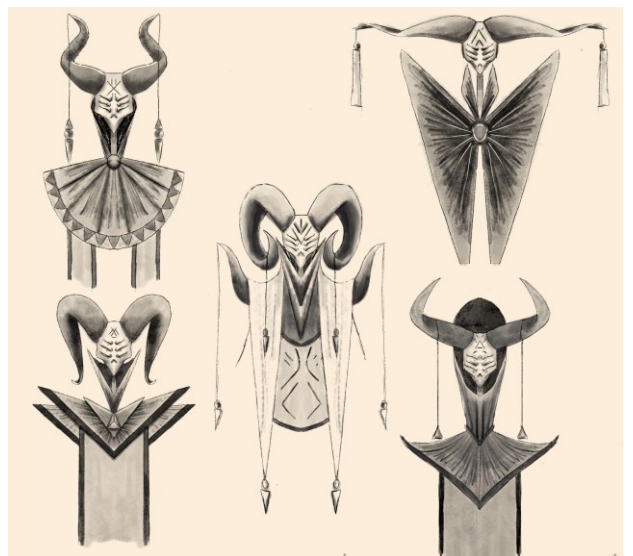


Figura 36- Retrato das personagens Sacerdotes

Para as personagens secundárias que interagem com a personagem principal, seguiu-se o exemplo da técnica artística da personagem principal, baseado em fotografias de pessoas da época. Então a personagem Khali foi desenhada com traços de etnia egípcia e com influência da moda inglesa. A personagem do Pai de Dália, foi desenhada a seguir os traços de uma pessoa austera e de uma posição elevada na sociedade inglesa.

Com o visual das personagens fechado começou o estudo e o design dos cenários que iriam ser visitados pelas personagens.

Este trabalho começou com estudos pequenos em formato *thumbnail*, nos quais foi possível fazer estudos de luz e composição de cena com a personagem. Estes estudos também continham personagens. Em termos de iluminação a inclusão das personagens nesses *concepts* foram necessários, porque nas cenas onde as personagens estão a explorar os corredores da cidade há ausência de luz, fazendo assim a iluminação das personagens depender de uma tocha.

Para a realização do aspeto final dos conceitos fizeram-se esquemas em 2D com referências arquitetónicas e de ambiente geral. Com a dificuldade na navegação espacial nos espaços interiores, num programa de computador em 3D - Blender, com peças em 3D de vários *website* e formas simples como cilindros e cubos, foi possível agilizar o processo da composição dos elementos 3D. Com os *renders* finais, começou o tratamento 2D seguindo como guia os conceitos.

Por fim, numa decisão espontânea, resolveu-se que os episódios iriam ter ilustrações num esquema de banda desenhada com os acontecimentos-chave dos episódios. Este conjunto de ilustrações serviram também para ter conceitos adicionais que demonstram interatividade entre personagens.

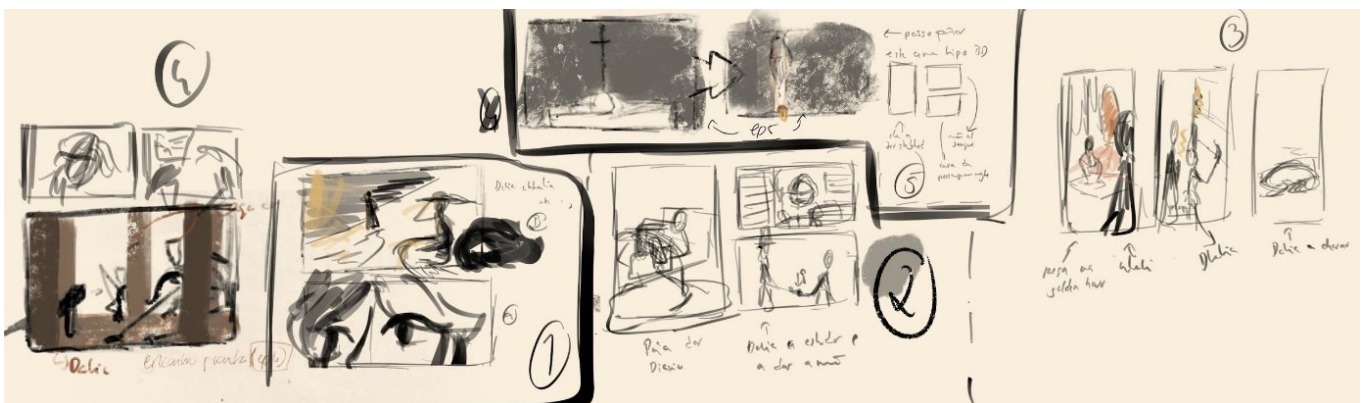


Figura 37- Estudos em thumbnail para a ilustrações dos episódios

3.3 Pós-Produção

Esta fase consistiu na realização de um *template* no programa de computador *InDesign* e posteriormente na organização de conteúdo produzido (texto e conceitos). Neste processo de montagem foi necessário fazer várias mudanças ao *template* original, como por exemplo aumentar o número de páginas para conseguir apresentar o texto escrito.

O próximo passo seria definir o fundo e elementos externos para complementar os conceitos e o texto. Decidiu-se usar uma cor base sólida e como elementos exteriores pequenas adições como postais, bilhetes de comboio, acessórios e cartas. Com estes elementos houve um equilíbrio nas áreas com mais texto e que não tinham conceito, tal como na introdução, *season arc* e no mundo. Outro elemento importante e não definido inicialmente foi a escolha de um tipo de letra, para isso decidiu-se usar um tipo de letra mais florido para os títulos – *Monotype Corsiva* e para o corpo de texto um tipo de letra mais formal para facilitar a leitura- *Centaur*, assim o texto teria uma maior harmonia e uma leitura rápida e fácil sem necessidade de esforço ou confusão.

O passo final foi o design de uma capa e de uma folha de guarda, foi então criada uma folha com estudos de possíveis composições para ambos e o tratamento visual das possíveis imagens. No início a folha de guarda era para ser designada como capa, mas depois de reflexão com os orientadores decidiu-se que era algo demasiado simples para representar o projeto. Ao usar referências de capas e posters de filmes da década de ‘80, foi possível criar um conceito dinâmico e que transmitisse um pouco da história, mantendo a paleta de cor utilizada durante o projeto, mantendo assim todo o projeto coeso e sem diferenças de estilo.



Figura 38- Poster do Filme Dune



Figura 39- Poster do Filme Blade Runner

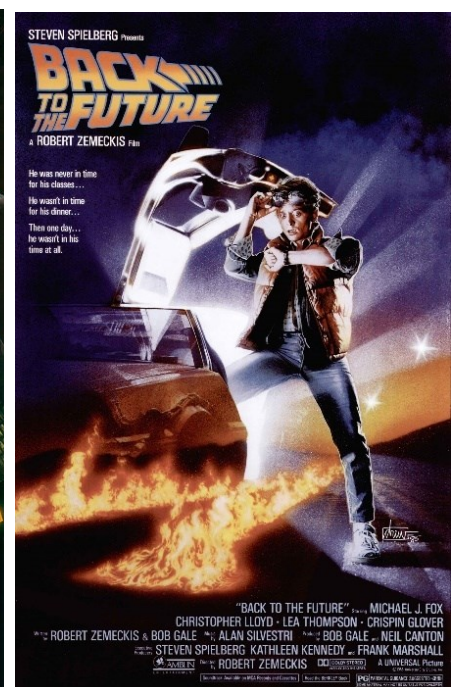


Figura 40- Poster do Filme Back to the Future

4 Reflexão Crítica

4.1 Comparação de resultados obtidos com objetivos propostos

Inicialmente, tinha-se proposto realizar um estágio curricular, mas devido à pandemia e limitações de vagas em empresas esta opção não foi possível. Assim teve que ser realizada uma nova proposta onde iria ser realizado um livro/*bible* de desenvolvimento visual.

Foi proposto inicialmente um livro de desenvolvimento visual para uma curta-metragem, mas acabou por ser realizado um livro de desenvolvimento visual de uma minissérie.

Outro objetivo proposto era a realização de um *storyboard*, mas depois de uma análise de outras *bibles* realizadas por profissionais, entendeu-se que era mais importante criar algo que apresentasse elementos importantes e específicos, como por exemplo a ilustração realizada no capítulo dos episódios.

No final, o objetivo principal de realizar uma *bible* foi realizado.

4.2 Reflexão sobre processo de aprendizagem

Na realização do livro percebi que ao realizar algo que trouxesse paixão e interesse foi notado um nível mais baixo de ansiedade e uma de produção e qualidade de trabalho elevada. Mas também como o nível de exigência e a produção de várias peças era elevado, foi entendido que teria que manter um ritmo de trabalho elevado e constante para que as datas propostas no cronograma e a metodologia fossem respeitadas.

Foi pedido auxílio de amigos na área do design e argumentistas, com este apoio este projeto não convencional e que envolve áreas exteriores à área pessoal de desenho, como o argumento e design, fez com que o projeto tivesse uma aparência coesa, estruturada, polida e bem planeada.

Depois de algumas dificuldades em realizar e perceber os cenários espacialmente, decidiu-se então realizar os mesmos em 3D. Como não tinha a licença do programa Autodesk Maya foi necessária a aprendizagem de um novo programa de computador 3D - *Blender*. Com este novo programa de computador foi possível criar os ambientes necessários. O processo não foi muito longo devido à experiência com outros programas do género, foi possível num espaço de duas semanas criar, iluminar e realizar um *render* de todos os elementos necessários. Assim com os *renders* realizados foi possível agilizar o processo e com um tratamento 2D posterior, os cenários mantiveram então o mesmo estilo técnico estabelecido.

Outro passo neste processo de trabalho foi a exigência colocada no desenho e na criação de conteúdos. A procura por melhorar a técnica geral e a procura por soluções foi o processo mais exigente durante este projeto, isso fez com que também houvesse um crescimento pessoal. Um processo criado para isso acontecer e expandir o conhecimento de arte de desenvolvimento foi a prática e exercícios pequenos e individuais aplicados nos estudos iniciais do projeto. Estes estudos realizados foram estudos faciais da personagem principal e a aparência dos monstros, o que fez com que houvesse uma insistência em aprimorar o desenho.

Com a consistência do desenho fez com que o visual das personagens ficasse interessante e cativante, principalmente os monstros da cidade, devido à atenção ao pormenor e o uso de referências fortes.

4.3 Constrangimentos da produção

Como foi um projeto realizado em tempos de pandemia, o processo de aprendizagem começou pela organização e adaptação do trabalho a partir de casa, para além de ultrapassar por quarentenas impostas e limitações de aceder a material como livros e outros materiais. Para facilitar o processo foram propostas aulas de acompanhamento *online* para apoiar os alunos e na orientação de trabalho.

O constrangimento maior foi realizar o design do livro e a escrita formal de argumento, mas com apoios de colegas da área este constrangimento foi ultrapassado e com o uso de várias referências foi possível organizar o conteúdo.

5 Conclusão

Em suma, realizar este projeto foi um sonho. Com experiências passadas aprendi a melhorar a organizar o trabalho e a pensar bem em todas as etapas e no porquê das mesmas. Aprendi também a criar uma metodologia de trabalho coesa e com isso um cronograma com flexibilidade para se adaptar a potenciais atrasos, como por exemplo casos de doença. Assim, com um bom planejamento foi possível realizar e cumprir todos os objetivos para este projeto com o auxílio dos orientadores.

Realizado em tempos de pandemia, houve uma rápida adaptação em casa para poder realizar o mesmo e a criação de um horário de trabalho equilibrado e flexível. Assim, com um bom ambiente de trabalho e consistência, houve um progresso de desenvolvimento técnico e artístico.

Este trabalho foi realizado também para ser utilizado como portfólio, então foi pensado para realizar o mesmo de forma que iria ser utilizado no futuro e não apenas um projeto universitário. Houve também a oportunidade de expôr parte do trabalho no Panorama 2021 - Apresentação dos projetos finais de Licenciatura e Mestrado da Escola das Artes. Esta exposição foi apresentada numa mesa com um acrílico de proteção, e foram apresentadas as personagens, conceitos de arte e elementos extra. Como decoração base foi utilizada areia, seguindo o tema da história se passar no deserto.



Figura 41- Exposição para Panorama '21 do projeto

6 Bibliografia e outras referências

Bibliografia

- 3Dtotal Publishing. (2017). *The Ultimate Concept Art Career Guide* (1st ed.). Worcester; United Kingdom.
- Azzarello, B. (2011). *SpaceMan*. Vertigo.
- Bacher, H. (2007). *Dream Worlds: Production Design for Animation*. Oxford, United Kingdom: Taylor & Francis Ltd.
- Fegred, D., & Mignola, M. (2018). *Hellboy Omnibus Volume 3: The Wild Hunt*. Milwaukie, United States: Dark Horse Comics,U.S.
- Lewis, B., & MacCarthy, H. (2015). *Drawing Basics Made Easy* (1st ed.). London, United Kingdom: Flame Tree Publishing.
- Jones, S. ed. (2008). *Necronomicon: The Best Weird Tales of H.P. Lovecraft*. London, United Kingdom: Orion Publishing Co.
- Mignola, M., & Byrne, J. (2003). *HellBoy: Seed of Destruction* (3rd ed.). Milwaukie: Dark Horse Books.
- Mignola, M. (2016). *Hellboy Volume 2: Wake The Devil* (2nd ed.). Milwaukie, United States: Dark Horse Comics,U.S.
- Mignola, M. (2020). *Hellboy And The B.P.R.D.: Her Fatal Hour*. Milwaukie, United States: Dark Horse Comics.
- Remontti, F. (2015). *Processo de Produção de um Filme de Animação Digital - THECAB - The Concept*
- Rubins, D. (2021). *The Human Figure an Anatomy for Artists*. Penguin Books.
- Simblet, S. (2001). *Anatomy for the Artist*. Great Britain: Dorling Kindersley Limited. United States: Dark Horse Comics,U.S.
- Way, G. (2016). *The Umbrella Academy Volume 1: Apocalypse Suite*. Milwaukie, United States: Dark Horse Comics,U.S.
- Way, G. (2016). *The Umbrella Academy Volume 2: Dallas*. Milwaukie, United States: Dark Horse Comics,U.S.
- Way, G. (2019). *The Umbrella Academy Volume 3: Hotel Oblivion*. Milwaukie, United States: Dark Horse Comics,U.S.
- Whedon, J. (2003). *Tales of the Vampires*. United States: Dark Horse Comics.
- Williams, A. (2019). *Sketching from the Imagination: Creatures & Monsters: Creatures & Monsters*. Worcester, United Kingdom: 3DTotal Publishing.
- Zahed, R., 2018. *Spider-Man: Into The Spider-Verse: The Art Of The Movie*. London, United Kingdom: Titan Books Ltd.

Filmografia

- Besson, L. (2010). *The Extraordinary Adventures of Adèle Blanc-Sec* [Movie]. France: EuropaCorp.
- Brannon, A. (2021). *Arcane* [Series]. United States: Netflix.
- del Toro, G. (2006). *El Laberinto del Fauno* [Movie]. Espanha: Warner Bros. Pictures.
- Irie, Y. (2009-2010). *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* [Anime]. Japão: JNN.

Krentz, K., & McHale, P. (2014). Over the Garden Wall [Series]. United States: Cartoon Network Studios.

Kripke, E. (2005-2020). Supernatural [Series]. United States & Canada: Warner Bros. Television.

McTiernan, J. (1987). Predator [Movie]. United States & Mexico: 20th Century Fox.

Scott, R. (1979). Alien [Movie]. United Kingdom & United States: 20th Century Fox.

Sommers, S. (1999). The Mummy [Movie]. United States: Universal Pictures.

Sommers, S. (2001). The Mummy Returns [Movie]. United States: Universal Pictures.

Sommers, S. (2002). The Scorpion King [Movie]. United States: Universal Pictures.

Trousdale, G., & Wise, K. (2001). Atlantis: The Lost Empire [Movie]. United States: Walt Disney Animation Studios & Walt Disney Pictures.

Zwart, H. (2013). The Mortal Instruments: City of Bones [Movie]. Canada & Germany: Entertainment One Films & Constantin Film & Mister Smith Entertainment.

Netgrafia

Art Blog. Retrieved 22 January 2021, from <https://www.theconceptartblog.com/2015/10/21/processo-deproducao-de-um-filme-de-animacao-digital/>

ArtStation. (2014). Retrieved 29 July 2021, from <http://www.artstation.com>

J, A. (2018). The Nameless City. Retrieved 21 January 2021, from <https://www.artstation.com/artwork/wQ5zg>

TV Series Bibles: Show Bibles, Pitches and Treatments - Shore Scripts. (2012). Retrieved 21 March 2021, from <https://www.shorescripts.com/tv-series-bibles/?fbclid=IwAR24rPEnakot3fobG4iKWL3vym9oUcFi0y6xmvvPaqjosV6bGnLwd4ofpU>

Ludografia

Dauntless. 2019. Microsoft Windows [Game]. Phoenix Labs & Iron Galaxy.

Journey. 2012. Microsoft Windows [Game]. Thatgamecompany & Tricky Pixels & Santa Monica Studio.

League of Legends. 2009. Microsoft Windows [Game]. Riot Games & Guarena: United States

7 Apêndices

Apêndice A: Páginas da *bible*

Capa da bible



Folha de Guarda



Índice



| Índice | |
|------------------------------|----|
| Introdução | 1 |
| Personagens | 5 |
| O Mundo | 15 |
| Episódios | 26 |
| A origem | 37 |
| "Season Arc" | 39 |
| Desenvolvimento visual | 41 |
| A Autora | 47 |
| H. P. Lovecraft | 48 |

Personagem Principal – Dália

Dália

Dália, uma jovem inglesa e introvertida, que cresceu rodeada de amas e criadas na propriedade da sua família. Sempre se sentiu culpada pela morte da sua mãe. Isto fez com que houvesse um afastamento emocional, por parte do seu pai. Por causa da profissão do seu progenitor, Dália junta-se à SAHAI, onde começa a desenvolver a sua carreira de investigação arqueológica.

A personagem é uma das melhores tradutoras de línguas mortas e símbolos do mundo. Aos 24 anos, torna-se diretora do Museu de História Natural de Londres, onde lida com constantes questões e assédio por membros mais velhos masculinos da SAHAI e do Museu.

É frequentemente requisitada e procurada para acompanhar grandes explorações e dar aulas em universidades, tornando-se uma mulher presunçosa e orgulhosa.

Habituada a uma vida solitária e independente, acaba por ser afetada negativamente a sua vida amorosa e social. Isto mudou depois de conhecer Khali, que notou a sua determinação nos mesmos objetivos.

5

6

Quebra Página – Os Habitantes da Cidade sem Nome



Os Habitantes da Cidade sem Nome

Sacerdote

Sacerdotes

Enviados pela entidade superior, estes seres foram os primeiros a habitar a Cidade. Designados para manter os segredos profundos e fundar o culto dedicado ao panteão das entidades.

Vistos como a ponte que unia a terra ao panteão, os sacerdotes eram vistos como guias espirituais e guardiões da cidade.

Seres de grande estatura adornados com cornos no crânio, membros longos e vazios olhos. Estes seres detêm um grande conhecimento das artes obscuras e da ciência avançada.



13



14

Conceitos de Ambientes



17

Sociedade de Arqueologia e História da Arte de Inglaterra (SAHAI)



18

Dália e Khalil- 1^ª dia de viagem

Episódio 2

Episódio 2

- Ponto de Inflexão -

Uns meses antes, numa das suas viagens de investigação às américas, Dália recebe um telegrama da SAHAI a pedir a sua presença.

Após a sua chegada a Inglaterra, Dália dirige-se à sociedade onde recebe notícias que o pai desapareceu. A sociedade entrega-lhe um pacote com o nome de Dália escrito, com a caligrafia do pai. Dália em casa, lê as cartas onde explica que Jonathan, depois de uma vida dedicada à cidade esquecida, decidiu que era a altura para realizar o seu último desejo ao receber a notícia que contraiu uma doença mortal. Dália passa o seu tempo na SAHAI, onde investiga os diários deixados pelo seu pai.

Numa manhã, um homem sentou-se na mesa de Dália e referiu a investigação dela. Introduz-se como Khalil e começa a discutir uma possível viagem a Nameless City, debaixo do nome da SAHAI.



29

30

Season Arc

“Season Arc”



39

Esta minissérie segue a viagem de Khali e Dália até a Nameless City. Ambos têm o objetivo de encontrar a Nameless City para entender o que se passou com os seus pais.

Dália órfã e com a pesquisa que seu pai deixou para si, decide que tem de ir procurar pelo pai. Num dos tentos recolhidos percebe que poderia, com a ajuda da sociedade embarcar numa exploração para investigar as ruínas, com a desculpa de que poderia ser a próxima grande descoberta e trazer prestígio à mesma. Na verdade, Dália quer procurar o sítio que o pai tanto procurava e focava-se.

Numa situação similar a Dália, Khali procurou durante a sua vida mas sobre a cidade que o deixou órfão e ao cargo do seu tio.

A dupla com o sentimento de culpa e abandono, procura inconscientemente algo que os faça sentir desejados. Estas duas personagens devido a esta situação acabam por se aproximar e partilhar momentos pessoais e íntimos.

Eles enfrentam o mesmo desafio: sair da Nameless City, depois de terem a saída bloqueada e serem perseguidos por caçadores nos corredores da cidade. Infelizmente, o destino das personagens acaba por ser o objetivo das criaturas da Nameless City. Ou seja, o destino das personagens já estava traçado desde o momento em que abriram o alçapão na entrada.

O “turning point” da série acontece quando as personagens aprendem a história da cidade e dos festivais de solstícios, e com os esqueletos no chão aperceberam-se que não iriam sair com com vida dali. Nesta altura, o espectador ganha a esperança que pelo menos uma das personagens irá sair com vida da cidade. Infelizmente, é neste momento

da história que o objetivo das personagens opostas, neste caso os sacerdotes, sobrepõem e estes usam-os como sacrifício, terminando assim a história.

A tração de Khali e Dália, fez com que esta perdesse qualquer motivação, sentindo-se sem valor.

Seguindo um conto típico de Lovecraft, do fantástico e horror, o destino do personagem é incerto. Tal como era da personagem do conto original e nesta minissérie.

40

A Autora e H. P. Lovecraft

A Autora



47

Matia Eduarda Azevedo (23 de novembro de 1998 -), é uma artista de desenvolvimento visual, que se baseia nos estilos de terror e fantasia.

A criação de personagens e ambientes visuais com uma narrativa, criadas pela autora, fazem com que a peça ou elementos contenham um sentido e razão para serem criados.

As principais referências são Guillermo del Toro, Vincent Mac Tietman e Mike Mignola. Para além destes artistas, existem outras referências como as séries “Over the Garden Wall”, “Dark”, “Fullmetal Alchemist, Brotherhood”, entre outros.

H. P. Lovecraft



Howard Phillips Lovecraft, (20 de agosto de 1890- 15 de março de 1937), é um escritor de género de terror, com uma mistura de fantasia e ficção científica.

Lovecraft criou algumas obras onde as personagens entravam em contacto com entidades não humanas, como se fossem deuses. Estas obras foram o grimoário Necronomicon, escrito por Abdul Al Hazzed - um heterónimo por Lovecraft e Mitos de Cthulhu.

O autor usava como inspiração e referência os seus pesadelos e autores de terror e fantasia como Edgar Allan Poe e Lord Dunsany.