

Juliana Cristina Bernardi

CRIAÇÃO DE PÁGINAS PARA O DIÁRIO PERDIDO DE AMÉLIA TAYLOR

Projeto de Conclusão de Curso (PCC) submetido ao Programa de Graduação da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Mônica Stein

Florianópolis

2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Bernardi, Juliana Cristina
Criação de páginas para o Diário Perdido de Amélia
Taylor / Juliana Cristina Bernardi ; orientadora, Mônica
Stein, 2021.
55 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,
2021.

Inclui referências.

1. Design. 2. Design Editorial. 3. Ilustrações. 4.
Lendas. 5. The Rotfather. I. Stein, Mônica. II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Design. III. Título.

Juliana Cristina Bernardi

**CRIAÇÃO DE PÁGINAS PARA O DIÁRIO PERDIDO
DE AMÉLIA TAYLOR**

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 15 de setembro de 2021.

Prof^a. Mary Vonni Meüres de Lima, Dra. Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Marília Matos Gonçalves (UFSC)

Prof. Dr. Mônica Stein (UFSC)

Prof. Dr. Chrystianne Goulart Ivannóski (UFSC)

Professor/a Orientador/a
Universidade Federal de Santa Catarina

RESUMO

Este PCC tem como objetivo produzir páginas com ilustrações e descrições de criaturas fantasiosas presentes em lendas da cidade de Faux City dentro do universo *The Rotfather*. A intenção final é produzir um guia para outros projetos vinculados ao universo *Rotfather* e também um material que poderá ser divulgado como um livro do tipo bestiário completo futuramente ou disponibilizado em páginas separadas e colecionáveis. As referências para construção dos elementos visuais e textuais vieram de produtos já semelhantes sendo comercializados e também de registros históricos da época das Grandes Navegações do século XV. Durante o desenvolvimento foi dado ênfase no estilo das ilustrações e nos textos para que fossem percebidos como produzidos pela personagem fictícia Amélia Taylor, criada especificadamente para este projeto. Os seres representados nas ilustrações são o resultado de uma colaboração entre outros membros do *Rotfather* para que houvesse coerência e conexão ao universo *The Rotfather*, assim cada um deles foi previamente discutido em relação a sua aparência e descrição.

Palavras-chave: ilustração, guia, diário, design de personagem, bestiário, lendas.

ABSTRACT

This PCC aims to produce pages with illustrations and descriptions of fantasy creatures present in legends of Faux City within The Rotfather universe. The final intention is to produce a guide to other projects linked to the Rotfather universe and also a material that could be released as a completed bestiary book in the future or made available on separate collectable pages. References for the construction of visual and textual elements came from similar products being marketed and also from historical records from the period of the Great Navigations of the 15th century. During development, emphasis was placed on the style of the illustrations and texts so that they would be perceived as produced by the fictional character Amélia Taylor, created specifically for this project. The beings depicted in the illustrations are the result of a collaboration between other members of the Rotfather so they have coherence and connection to The Rotfather universe, so each of them was previously discussed in relation to their appearance and description.

Keywords: illustration, guide, diary, journal, character design, bestiary, legends.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 – Método Double Diamond	7
Figura 2 - Peça da página 62 do livro “O Mundo Novo e Desconhecido	8
Figura 3 - Peça da página 126 do livro “O Mundo Novo e Desconhecido”	9
Figura 4 - Capa do livro “Animais Fantásticos e Onde Habitam”	11
Figura 5 - Imagem retirada do livro “Animais Fantásticos e Onde Habitam”	11
Figura 6 - Capa do livro “Diário Perdido de Gravity Falls”	12
Figura 7 - Página do livro “Diário Perdido de Gravity Falls”	12
Figura 8 - Capa do livro “ <i>Arthur Spiderwick’s Field Guide to the Fantastical World Around You</i> ”	13
Figura 9 - Página do livro “ <i>Arthur Spiderwick’s Field Guide to the Fantastical World Around You</i> ”	14
Figura 10 - Ilustração de abutres presente no Bestiário de Aberdeen	15
Figura 11 - Ilustração de um monoceros presente no Bestiário de Aberdeen	16
Figura 12 - Mancha de tinta utilizada no teste de Rorschach	17
Figura 13 - Demonstração de espécimes da fonte Tahu!	19
Figura 14 - Painel Semântico utilizado para a personagem Amélia Taylor	21
Figura 15 - Processo de ilustração da personagem Amélia Taylor segurando seu diário	22
Figura 16 - Ilustração da personagem Amélia Taylor segurando seu diário	23
Figura 17 - Página do diário sem informações	24
Figura 18 – Layout das páginas	24
Figura 19 - Foto de uma Mariposa-lua-de-Madagáscar	25
Figura 20 - Ilustração da Bruxa com suas asas abertas	25
Figura 21 - Detalhe do texto com a descrição da Bruxa	26
Figura 22 - Ilustração da Bruxa para o diário	26
Figura 23 - Página com as informações e ilustração da Bruxa para o diário	27

Figura 24 - Foto da ave Alma de Gato	28
Figura 25 - Ilustração desenvolvida por Iván Bustingorri	29
Figura 26 - Detalhe do texto com a descrição do Alma de Gato	30
Figura 27 - Foto de gato da raça Maine Coon	31
Figura 28 - Ilustração do Alma de Gato para o diário	31
Figura 29 - Página com as informações e ilustração do Alma de Gato para o diário	32
Figura 30 - Uma das primeiras ilustrações das Carpas desenvolvida por Klewerton Jota Bortoli	33
Figura 31 - Detalhe do texto com a descrição das Carpas	34
Figura 32 - Vista superior de uma carpa do tipo goshiki	35
Figura 33 - Ilustração de uma Carpa para o diário	35
Figura 34 - Página com as informações e ilustração das Carpas para o diário	36
Figura 35 - Comparação de tamanho entre um humano adulto e um crocodilo-marinho	37
Figura 36 - Detalhe do texto com a descrição do Kroker	38
Figura 37 - Ilustração do Kroker para o diário	38
Figura 38 - Página com as informações e ilustração do Kroker para o diário	39
Figura 39 - Foto de um morcego-vampiro	40
Figura 40 - Detalhe do texto com a descrição do Wampyr	41
Figura 41 - Ilustração do Wampyr para o diário	41
Figura 42 - Página com as informações e ilustração do Wampyr para o diário	42

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1. OBJETIVOS	12
1.1.OBJETIVO GERAL	12
1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	12
2. JUSTIFICATIVA	12
3. DELIMITAÇÃO DO PROJETO	13
4. METODOLOGIA PROJETUAL	13
5. O PROJETO – FASE DESCOBRIR: PESQUISA	16
5.1. SIMILARES NO MERCADO	17
5.2. REFERÊNCIAS HISTÓRICAS	21
5.3. A PSICOLOGIA POR TRÁS DAS ILUSTRAÇÕES	23
6. O PROJETO - FASES DEFINIR, DESENVOLVER E ENTREGAR	25
6.1. SOBRE A AUTORA DO DIÁRIO	26
6.2. PÁGINAS DO PROJETO	30
6.2.1. APARÊNCIA DAS PÁGINAS	30
6.2.2. A BRUXA	32
6.2.3. ALMA DE GATO	36
6.2.4. CARPAS	41
6.2.5. KROKER	45
6.2.6. WAMPYR	48
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	51
REFERÊNCIAS	53

INTRODUÇÃO

O Diário Perdido de Amélia Taylor contém um acervo que reúne informações acerca das criaturas e suas lendas que circulam por *Faux City*, cidade presente no universo do *The Rottfather*. Nele estão relatos e avisos que foram coletados pela personagem Amélia, uma criptozoóloga¹ que registrou e conservou as histórias que passam pelas gerações de famílias, além de conterem também ilustrações de dessas criaturas. Apesar de seu falecimento, as páginas escritas por Amélia ainda são procuradas por colecionadores, almejando encontrar um suposto segredo escondido ao completar o diário.

É muito comum ver livros com descrições detalhadas sobre criaturas baseadas em filmes, desenhos e jogos; um exemplo muito próximo ao tema deste projeto é o *Diário Perdido de Gravity Falls*, onde o autor junta informações sobre as peculiaridades sobrenaturais da cidade *Gravity Falls*. Há também o bestiário² do jogo *The Witcher*, produzido pelo designer brasileiro Diego Araújo, para seu trabalho final de graduação em design gráfico, objetivando auxiliar o jogador a combater as criaturas.

Existe um certo interesse da parte dos consumidores em descobrir mais sobre aquilo que não existe em nosso universo, coisas fora do comum que só podem ser vistas em páginas de livros, filmes, séries e jogos. Desde as Grandes Navegações do século XV o ser humano apresenta um fascínio pelo desconhecido e podemos encontrar diversos livros com imagens e descrições de animais e plantas que exploradores encontraram em terras distantes. Mas esse interesse pelo inexplicável pode ser rastreado até antes do I século d.C., é também possível encontrar na própria Bíblia descrições de criaturas fantasiosas como o Behemoth, Leviatã e gigantes; assim podemos dizer que possuímos uma herança de milhares de anos que alimenta nossa imaginação e que hoje utilizamos para nosso entretenimento.

O objetivo das páginas do Diário Perdido de Amélia Taylor é oferecer ao público do *The Rottfather* a experiência de estar diante de um grande mistério do lado oculto de *Faux City*, mostrando seres fantasiosos e despertando a curiosidade do público.

¹ Profissional que estuda espécies de animais e criaturas de lendas, mitos ou que haviam sido declarados extintos.

² Literatura descritiva sobre animais reais e fantásticos.

1. OBJETIVOS

1.1. OBJETIVO GERAL

Desenvolver páginas de um diário do tipo bestiário com ilustrações e descrições sobre criaturas que existem em lendas na cidade de *Faux City* pertencente ao universo do *The Rotfather*.

1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conhecer a história dos bestiários e como surgiram;
- Conhecer os estilos utilizados por autores de livros do mesmo segmento;
- Conhecer o mercado deste tipo de produto;
- Reunir uma bibliografia de produtos semelhantes ao que será desenvolvido para futuras referências;
- Organizar e representar criaturas de lendas do universo *The Rotfather*.

2. JUSTIFICATIVA

Com o crescimento notável do projeto *The Rotfather* é possível perceber a complexidade do universo e a diversidade narrativa de elementos presentes nele que permitem com que haja uma infinidade de ideias que podem ser trabalhadas e que futuramente podem vir a ser disponibilizadas para fãs, inclusive com fins comerciais. Um desses elementos são as criaturas que existem nos mitos e lendas, da sua cidade fictícia – *Faux City*, mas por enquanto só são de conhecimento dos próprios membros do projeto; ainda não há nenhum material que possa ser divulgado ao público que esteja focado apenas no tema de lendas e mitos.

Desenvolver uma unidade para reunir e organizar as criaturas do universo se faz necessária para servir de referência para futuros projetos, agregar uma parcela do público ainda não explorado pelo *The Rotfather* e enraizar o próprio tema dentro do universo, além de trazer mais visibilidade para os projetos que já existem sobre o assunto e que estão em desenvolvimento.

A escolha de um projeto voltado ao gráfico editorial foi motivada por alguns fatores, como a análise de semelhantes, o fator histórico dos bestiários, a versatilidade

para divulgação (impresso ou digital) e viabilizar a criação de futuros projetos sobre as criaturas presentes nas páginas. Além disso, o editorial atravessa os séculos sem nunca ficar defasado, apenas se adapta conforme as nossas necessidades, assim podemos ter acesso à revistas, quadrinhos e relatórios através de celulares, tablets e notebooks em qualquer lugar.

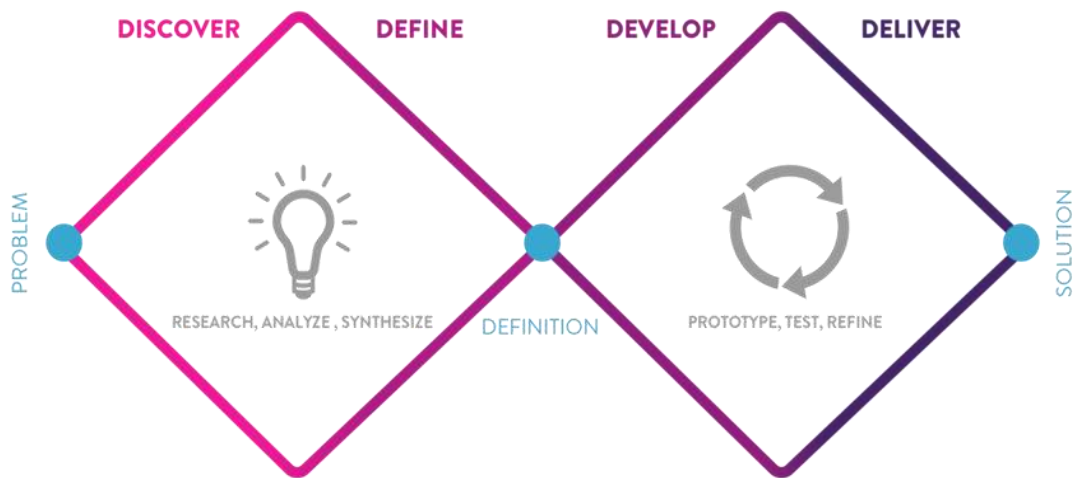
3. DELIMITAÇÃO DO PROJETO

O projeto se trata do desenvolvimento do que virá a ser um diário; no final serão apresentadas apenas algumas páginas contendo informações de criaturas que já possuem uma quantidade de informações suficientes para que possam ser estudadas e divulgadas. Além disso, a proposta do produto final é que seja desenvolvido novas páginas continuamente conforme o surgimento de novas criaturas através do projeto *The Rotfather*.

4. METODOLOGIA PROJETUAL

Utilizar uma metodologia de projeto auxilia na organização das etapas do processo e facilita a visualização do todo para que não haja erros de prazos e a perda de detalhes importantes para o resultado final. Então, para guiar este projeto será utilizado a metodologia projetual desenvolvida pelo Conselho de Design do Reino Unido em 2005, o *Double Diamond*; essa metodologia foi escolhida pela sua flexibilidade e por poder ser adaptada para qualquer área e necessidade. O *Double Diamond* se divide em 4 etapas: descobrir, definir, desenvolver e entregar.

Figura 1 – Método Double Diamond.



Fonte: www.share.atelie.software.com

Para o desenvolvimento deste projeto as 4 etapas foram adaptadas ao contexto da criação das páginas para o diário:

- **Descobrir:** É a primeira etapa onde se tem uma inspiração para a solução de um problema, então é feito um vislumbre de todas as possibilidades para a criação do projeto e como todas as oportunidades podem ser exploradas.
- **Definir:** Assegurando-se de qual é o problema e as possibilidades de ser solucionado nesta etapa as ideias são filtradas para que haja concordância entre a necessidade e o resultado final do projeto.
- **Desenvolver:** Aqui as ideias já filtradas são colocadas em prática para avaliar qual solução se adapta melhor e se aproxima mais do que é desejado no produto final.
- **Entregar:** Esta etapa marca a finalização do projeto. Aqui já é possível visualizar o produto final e como ele será entregue para o público.

Com a delimitação do projeto definida foi feita uma pesquisa de produtos semelhantes que já existem no mercado e nota-se que a maioria segue estilos muito próximos nas ilustrações e na construção do material. As figuras são apresentadas

como esboços e o texto em manuscrito, reforçando a ideia de que é um diário produzido por alguém e utilizado como objeto de estudo destinado ao público alvo. O objetivo é despertar a curiosidade para um universo fantasioso através das páginas com seres místicos e que vão além do que já estamos familiarizados. Até então já estão definidas duas das quatro etapas presentes na metodologia *Double Diamond* e com essas informações e referências de produtos já existentes segue-se para a etapa de desenvolvimento do projeto.

Cada página do diário passou pelo processo do *Double Diamond* e foi pensada e desenvolvida para que transmitisse a ideia de que a personagem Amélia Taylor teria ilustrado e anotado nelas as informações que coletou durante sua vida. Para isso foi necessário fazer um estudo sobre estilos de ilustração e escritas utilizando como referência bestiários feitos por monges durante a Idade Média e livros escritos e ilustrados durante as Grandes Navegações do século XV, sendo um deles a obra “O Mundo Novo e Desconhecido” escrita pelo ministro e protestante alemão Arnoldus Montanus. Em seu livro estão registradas diversas ilustrações e descrições da fauna, flora e os povos que habitavam as Américas no século XVII, mas o que chama a atenção é que na realidade todos os registros foram baseados em relatos de exploradores porque Arnoldus nunca chegou a sair da Europa, assim suas ilustrações mostram seres que reconhecemos como sendo fantasiosos e em meio às páginas podemos encontrar criaturas que se assemelham a unicórnios e dragões. Durante muitos anos esse livro alimentou o imaginário do povo europeu em relação ao que existia além do grande oceano.

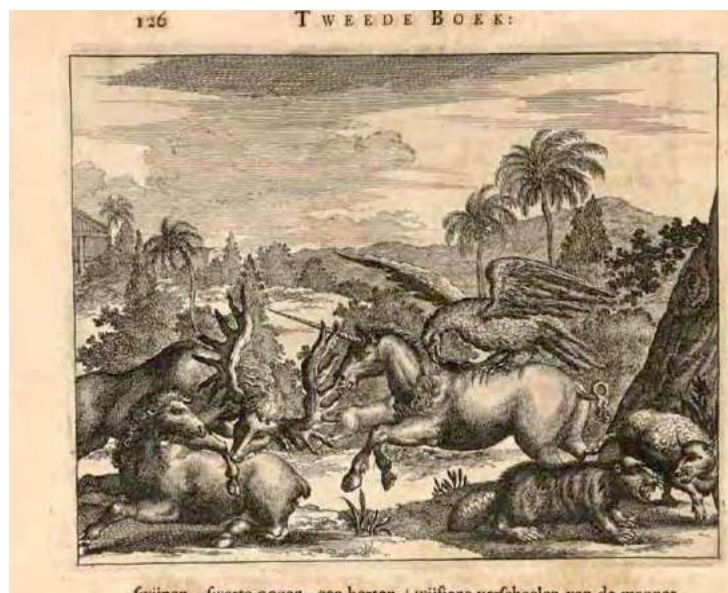
Figura 2 – Recorte da página 62 do livro “O Mundo Novo e Desconhecido”.



Fonte: www.benjaminpbreen.com

Na figura 2 podemos notar que Arnoldus não ilustrou apenas os animais descritos para ele, mas também as plantas exóticas que os exploradores encontraram na época.

Figura 3 – Recorte da página 126 do livro “O Mundo Novo e Desconhecido”.



Fonte: www.benjaminpbreen.com

A etapa de desenvolvimento contou com a participação de outros membros do projeto *The Rotfather*, isso foi necessário para que as criaturas ilustradas não fiquem totalmente fora do que já está estabelecido dentro das regras do universo e também para discutir sobre as informações de personagens que foram criados pelos outros membros. Isso será válido para todas as páginas do diário até que o livro esteja completo.

Todas as informações coletadas, a partir de produtos já existentes no mercado e com outros participantes do *Rotfather*, foram essenciais para a execução do projeto e para finalizar a última etapa da metodologia onde já se pode ter uma ideia já consolidada e que pode ser explorada por tempo indeterminado na forma de um produto.

5. O PROJETO - FASE DESCOBRIR: PESQUISA

No decorrer dos próximos subtópicos, as etapas metodológicas pertinentes a etapa “descobrir” serão apresentadas descritivamente.

5.1. SIMILARES NO MERCADO

A etapa de pesquisa se concentrou em encontrar produtos semelhantes já distribuídos comercialmente destinados a um público específico e também em registros históricos feitos durante explorações que iniciaram no século XV. O uso de referências de livros mais antigos se deve ao fato de que a intenção das ilustrações desenvolvidas neste projeto não são representações fiéis do que realmente são as criaturas representadas, são rascunhos e esboços feitos a partir de relatos de moradores; assim como os autores de bestiários que antigamente só possuíam as narrativas dos exploradores para poderem ilustrar os animais que eram vistos nas Américas.

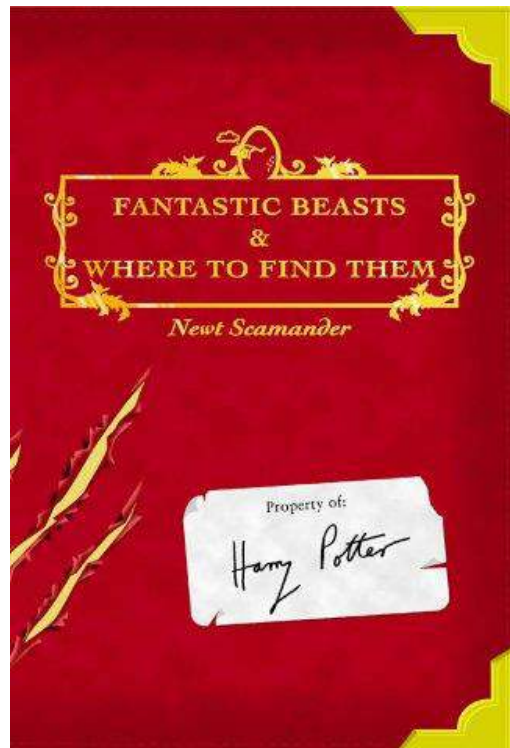
Para a inspiração inicial dois livros já publicados serviram de apoio para nortear este projeto, sendo eles o “*O Diário Perdido de Gravity Falls*” (2016) escrito por Alex Hirsch e Rob Renzetti, “*Animais Fantásticos e Onde Habitam*” (2001) por J.K. Rowling e “*Arthur Spiderwick's Field Guide to the Fantastical World Around You*” (2005) por Holly Black e Tony DiTerlizzi. Todos os exemplos citados possuem a característica de serem produtos de transmídia³.

Inicialmente “Animais Fantásticos e Onde Habitam” foi publicado com o nome do personagem fictício Newt Scamander como autor escrito na capa e só mais tarde foi trocado para J.K. Rowling. No mesmo ano que o livro foi lançado, em uma entrevista⁴, a autora afirma que sua decisão de ter escrito a obra foi porque ela acha o tópico divertido e já haviam muitas informações relacionadas às criaturas mágicas do universo de Harry Potter em outros livros. “Animais Fantásticos e Onde Habitam” tem seu nome mencionado pela primeira vez em “Harry Potter e a Pedra Filosofal” publicado em 1997 e na história o livro serve como material didático para alunos novos. Foi apenas em 2013 que anunciaram uma adaptação cinematográfica baseada em “Animais Fantásticos e Onde Habitam” e em 2016 foi lançado o filme com o mesmo título.

³ Conteúdo que sobressai de uma única mídia.

⁴ Entrevista em 2001 feita pela Scholastic Corporation.

Figura 4 – Capa do livro “Animais Fantásticos e Onde Habitam”.



Fonte: <https://pt.wikipedia.org>

No livro as criaturas são representadas de diversas formas e algumas páginas trazem um pouco de sua anatomia.

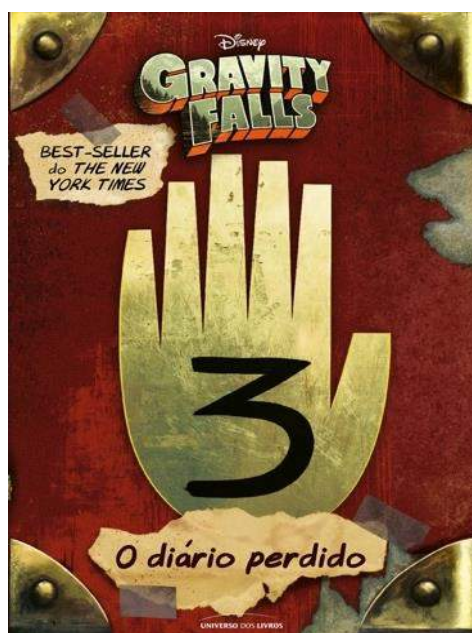
Figura 5 – Imagem retirada do livro “Animais Fantásticos e Onde Habitam”.



Fonte: www.apaperarrow.com

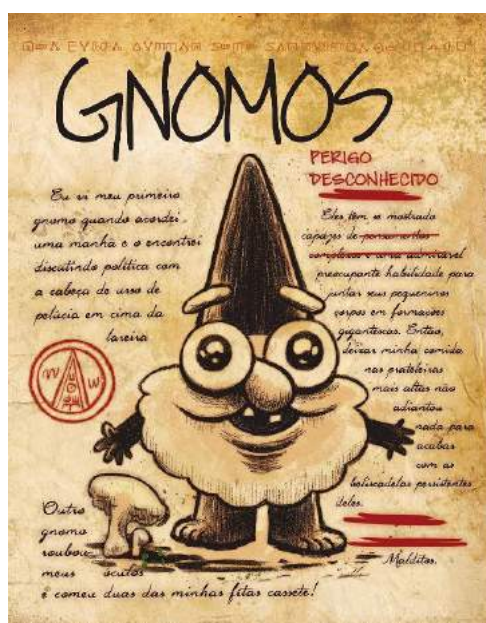
Gravity Falls é uma série animada criada por Alex Hirsch em 2012 e produzida pela *Disney Television Animation*. O enredo da animação se desenvolve a partir de diários misteriosos escritos pelo personagem Stanford Pines e devido a boa recepção do público e após a transmissão do último episódio da série foi lançado o “Diário Perdido de Gravity Falls” que seria uma cópia exata escrita e ilustrada pelo personagem da animação.

Figura 6 – Capa do livro “Diário Perdido de Gravity Falls”.



Fonte: www.books.google.com

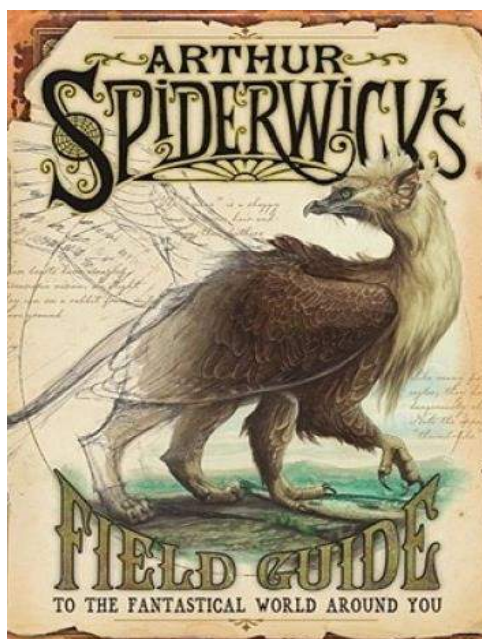
Figura 7 – Página do livro “Diário Perdido de Gravity Falls”.



Fonte: www.books.google.com

“*Arthur Spiderwick’s Field Guide to the Fantastical World Around You*”⁵, foi criado pelo personagem fictício Arthur Spiderwick, com objetivo de registrar seus conhecimentos acerca do Mundo Invisível e seus diversos mistérios que se escondem entre a humanidade. Entretanto, o livro foi visto como uma grande ameaça por conter diversos segredos deste mundo fantástico, o que levou Arthur a ser capturado e aprisionado no reino das fadas, para que as informações de seu diário nunca fossem parar nas mãos erradas. Os autores reais do livro são Holly Black e Tony DiTerlizzi e foi publicado em novembro de 2005 e em 2008 foi lançado o filme baseado no livro com o título “As Crônicas de Spiderwick”; no filme o diário de Arthur é reencontrado e a trama se desenvolve no protagonista protegendo e mantendo os conhecimentos do livro a salvo.

Figura 8 – Capa do livro “*Arthur Spiderwick’s Field Guide to the Fantastical World Around You*”.



Fonte: www.spiderwick.fandom.com

⁵ Não há versão traduzida para português. O livro é apenas produzido e comercializado em inglês.

Figura 9 – Página do livro “Arthur Spiderwick's Field Guide to the Fantastical World Around You”.



Fonte: www.spiderwick.fandom.com

5.2. REFERÊNCIAS HISTÓRICAS

Como mencionado no início deste documento foram utilizadas referências de livros antigos escritos e ilustrados em sua maioria por monges durante a Idade Média e bestiários produzidos durante as Grandes Navegações (século XV até o século XVII).

Entre os diversos bestiários da Idade Média um que se destaca é “O Bestiário de Aberdeen”, um manuscrito e iluminado preservado na biblioteca da Universidade de Aberdeen. Ninguém sabe com certeza quem é seu autor, mas por conter imagens religiosas relacionadas ao catolicismo se presume que foi feito por monges. Por possuir ilustrações com cores vívidas bem preservadas e com fundo de ouro acreditava-se que tenha sido uma encomenda de um nobre, pois tais materiais eram muito difíceis de adquirir na época.

Figura 10 – Ilustração de abutres presente no Bestiário de Aberdeen.



Fonte: www.pt.wikipedia.org

No livro algumas das ilustrações representam animais com características muito diferentes do que estamos acostumados a ver; acredita-se que foram feitas baseadas em relatos de outras pessoas. Talvez a criatura presente no bestiário mais conhecida seja o “monoceros” ou “unicórnio” porque na sua descrição conseguimos distinguir uma criatura que lembra um pouco um rinoceronte:

“O monoceros é um monstro que produz um horrível mugido, tem o corpo de um cavalo, os pés de um elefante e uma cauda parecida à do cervo. Um chifre magnífico, maravilhoso, se projeta do meio de sua testa, com um metro de comprimento, e tão afiado que perfura o que quer que golpeie. Jamais um monoceros foi capturado pelo homem, e mesmo que possa ser morto, jamais pode ser preso.” (Bestiário de Aberdeen, 1200).

Figura 11 – Ilustração de um monoceros presente no Bestiário de Aberdeen.



Fonte: www.pt.wikipedia.org

No Bestiário de Rochester o unicórnio já é representado como uma criatura mística com o objetivo de estimular e conduzir a imaginação; em sua descrição diz que só é possível caçar e capturar um unicórnio utilizando uma virgem, pois sua desconfiança no homem é tão grande que só uma mulher com sangue puro seria capaz de se aproximar da criatura e enganá-la.

Ambos os exemplos citados aqui e o livro “O Mundo Novo e Desconhecido” de Arnoldus Montanus são exemplos de interpretações e representações errôneas de animais que são reconhecidos cientificamente, mas durante anos foram o único material que os europeus possuíam para conhecer as criaturas maravilhosas do “Mundo Novo” e grande parte da população nunca chegou a ver uma representação verídica deles.

5.3.A PSICOLOGIA POR TRÁS DAS ILUSTRAÇÕES

O estudo de livros e bestiários antigos foram essenciais para o desenvolvimento deste projeto, principalmente para compreender a nossa relação com o fantástico ao longo dos séculos. Muito do nosso fascínio por criaturas que não pertencem ao nosso cotidiano são uma herança de nossa curiosidade natural; ficamos

fascinados ao ver até mesmo animais que sabemos que existem, mas não fazem parte do nosso dia-a-dia.

No livro “Esquecidos por Deus” escrito por Mary Del Priore ela ressalta:

“...pois a humanidade nunca deixou de amar os monstros. E hoje mais do que nunca. A cultura contemporânea acabou por torná-los familiares, trazendo-os para nosso cotidiano e privacidade. A manifestação mais evidente desse interesse é o desenvolvimento de uma enorme curiosidade em relação a pintores, movimentos artísticos ou épocas em que se criaram monstros.” (Del Priore, Mary, 2000)

Tudo aquilo que nossos olhos captam e não somos capazes de discernir e dar um nome, nosso cérebro busca tentar reconhecer formas e características que são familiares a nós; isso pode ser associado ao fenômeno psicológico chamado pareidolia, que em situações simples e ordinárias nos fornece explicações para as ilusões criadas pelo cérebro, como monstros, fantasmas e discos voadores. Um bom exemplo de pareidolia é o teste de Rorschach aonde são mostradas manchas de tinta para o paciente e é solicitado para que ele veja algum significado na mancha. A imagem abaixo é comumente associada a um tipo de animal voador como, pássaros, mariposas e borboletas.

Figura 12 – Mancha de tinta utilizada no teste de Rorschach.



Fonte: www.br.psicologia-online.com

As ilustrações presentes nas páginas deste projeto são o resultado de informações coletadas e relatos adquiridos ao longo da vida da autora fictícia Amélia Taylor e podemos facilmente reconhecer e identificar com quais animais os seres das lendas se assemelham apesar de possuírem características amórficas, mas para o universo desenvolvido dentro do *Rotfather* tais criaturas não são familiares para a população, mas ainda é possível atribuir traços como, dentes grandes, escamas, asas, pelos, bigodes e olhos. Com tais elementos que já são reconhecidos é necessário o uso da imaginação para a criação de monstros, podemos facilmente dar uma descrição simples para um dragão como sendo um lagarto com asas de morcego, sendo o dragão uma criatura fantástica e lagartos e morcegos como sendo animais comuns que podemos encontrar facilmente.

Muitos artistas reconhecidos utilizaram a pareidolia como recurso em suas obras. Leonardo da Vinci fala um pouco sobre esse fenômeno em uma de suas anotações:

“Se você olhar para qualquer parede manchada ou uma mistura de diferentes tipos de pedras, se você está prestes a inventar alguma cena, poderá ver nela uma semelhança com várias paisagens diferentes adornadas com montanhas, rios, rochas, árvores, planícies, vales largos e vários grupos de colinas. Você também será capaz de ver diversos combates e figuras em movimento rápido, e estranhas expressões de rostos e fantasias bizarras, e um número infinito de coisas que você pode então reduzir em formas separadas e bem concebidas.” (Da Vinci, Leonardo, 1452-1519)

6. O PROJETO – FASES DEFINIR, DESENVOLVER E ENTREGAR

No decorrer dos próximos subtópicos, as etapas metodológicas pertinentes a etapas “definir, desenvolver e entregar” serão apresentadas descritivamente, e de forma independente para cada página.

Seguindo o estilo de bestiários antigos e a psicologia por trás de como podemos perceber e dar formas e nome ao que não conhecemos, o estilo escolhido para as ilustrações já está definido e então chega a etapa de desenvolvimento das

páginas. Como mencionado, a aparência das criaturas foi previamente discutida entre os membros do projeto *The Rotfather*.

Para que as páginas se assemelhassem a um diário escrito e ilustrado por alguém que estava pesquisando sobre as lendas de *Faux City* foi necessário também pensar sobre a fonte que seria utilizada. A caracterização das letras precisa seguir o estilo manuscrito pois na idealização Amélia teria feito seu diário com materiais que ela possuía em sua casa; assim que ela reunia as informações que precisava ela passava para um papel utilizando tinta para escrever e carvão para seus desenhos.

Todas as páginas foram feitas utilizando um programa de edição de imagens para trazer o aspecto de envelhecido e também para desenvolver os demais elementos que estão presentes como a ilustração, texto e os grafismos.

A fonte escolhida para representar a caligrafia da personagem Amélia Taylor foi a Tahu!⁶ desenvolvida pelo designer gráfico Syaf Rizal; algumas modificações na acentuação das palavras foram feitas para que viabilizasse uma leitura mais fluída do texto.

Figura 13 – Demonstração de espécimes da fonte Tahu!



ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789! ? #

Fonte: www.behance.net/khurasan

6.1. SOBRE A AUTORA DO DIÁRIO

Inicialmente e conceitualmente, é necessário apresentar a personagem fictícia criada para fazer parte do universo narrativo *The Rotfather*, e sera idealizadora do Diário.

⁶ Fonte gratuita, para uso pessoal e comercial livre disponível para download no perfil do Behance do criador.

Amélia Taylor é uma personagem fictícia criada para trazer personalidade e a essência de um diário para este projeto. A princípio o foco não é desenvolver mais conteúdo a respeito da personagem e sim produzir o diário final antes de revelar mais informações sobre ela ao público, e com isso proporcionar um ar de mistério sobre as páginas e de onde vieram.

Uma ficha técnica foi criada para que a personagem fosse avaliada pela célula de *Storyworld*⁷ dentro do *The Rotfather* para verificar se está tudo de acordo com as regras do universo:

Nome: Amélia Taylor

Espécie: *Rattus norvegicus*

Idade: Morreu aos 40 anos

Gênero: Feminino

Nacionalidade: Inglesa

Cor da pele: Albina

Cor do cabelo: Branco

Cor dos olhos: Vermelhos

Feições faciais: Aparenta sempre estar cansada

Saúde geral: Precária devido ao albinismo

Arrumação: Costuma vestir-se bem, mas não é vaidosa

Ocupação: Criptozoóloga

Vícios: Açúcar

Estado civil: Solteira

Situação financeira: Sobrevivia com dinheiro da herança de seus pais e vendendo itens de valor que possuía em sua casa.

Amélia nasceu em 1840 no meio de uma família rica e cheia de problemas. Por ser albina seus pais a mantinham dentro de casa o tempo inteiro, pois na época as pessoas não sabiam o que era essa condição e tinham medo; sua única distração dentro de sua casa eram os livros de mitologia que eram de seu pai, um arqueólogo que passava dias fora de casa para fazer suas pesquisas. Já a mãe de Amélia era uma mulher forte e dedicada que deu o máximo de si para criar sua filha da melhor forma possível para que recebesse uma educação adequada.

Seu albinismo afetou o casamento de seus pais e no começo seu pai culpava sua mãe por adultério já que ambos eram ratos marrons e Amélia era branca com olhos vermelhos,

⁷ Célula do *The Rotfather* que avalia o conteúdo criado dentro do projeto.

mas quando finalmente descobriram que era apenas uma desordem genética as coisas já não eram mais como antes. Apesar de não havia mais nada entre seus pais eles ainda moravam na mesma casa até que seu pai saiu um dia e nunca mais voltou e sua mãe acabou morrendo de tuberculose alguns anos depois quando Amélia já era uma adulta.

Antes de morrer sua mãe havia pedido para que Amélia não se escondesse mais dentro de casa pois ninguém deveria viver sem ver as belezas do mundo, então atendendo ao último desejo de sua mãe ela resolveu se mudar da casa onde viviam por causa das lembranças ruins e assim, acabou indo para *Faux City* onde continuou estudando mais sobre mitologia e lendas e conseqüentemente começou o seu diário sobre lendas da cidade. Aos 40 anos Amélia morreu devido a sua saúde precária deixando todos os seus pertences para trás, conhecidos e vizinhos de Amélia enterraram ela e venderam suas coisas que tinham algum valor. Seu diário foi esquecido e jogado fora e de vez em quando algumas páginas aparecem nas mãos de colecionadores de curiosidades.

Para desenvolver uma representação de Amélia foi utilizado um painel semântico para firmar o aspecto da ilustração com a ideia da época em que a personagem vivia.

Figura 14 – Painel Semântico utilizado para a personagem Amélia Taylor.



Fonte: Banco de imagem Pinterest.

Figura 15 – Processo de ilustração da personagem Amélia Taylor segurando seu diário.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 16 – Ilustração da personagem Amélia Taylor segurando seu diário.



Fonte: Elaborado pela autora.

Paleta de cores: 

6.2. PÁGINAS DO PROJETO

6.2.1 APARÊNCIA DAS PÁGINAS

As páginas foram desenvolvidas seguindo um estilo que se aproxima de algo com aspecto envelhecido para que assim o público perceba como sendo pertencentes a um diário antigo e gasto pelo tempo. Nos produtos semelhantes encontrados no mercado e abordados neste documento nota-se que todos seguem esse mesmo estilo em suas páginas amareladas e com manchas.

Neste projeto, para que as páginas chegassem nesse aspecto de “envelhecido” foram utilizados recursos do mesmo programa de edição escolhido para o desenvolvimento das ilustrações. Tais recursos incluem texturas e imagens adquiridas através de bancos de imagens gratuitas e estão presentes no arquivo original editável das páginas.

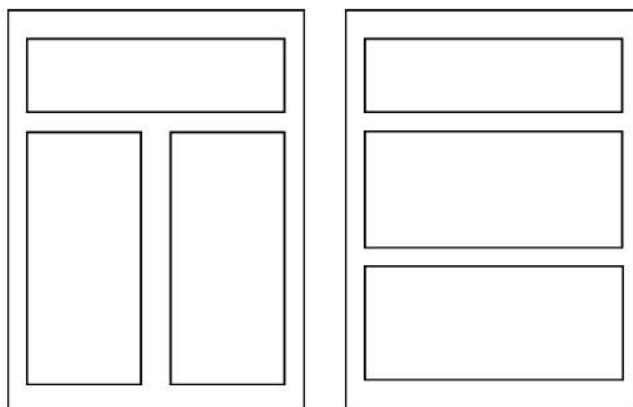
Figura 17 – Página do diário sem informações.



Fonte: Elaborado pela autora.

As páginas desenvolvidas até então seguem dois estilos de diagramação:

Figura 18 – Layout das páginas.



Fonte: Elaborado pela autora.

A disposição dos elementos nas páginas pode sofrer alterações futuramente.

6.2.2 A BRUXA

A Bruxa é uma personagem que conecta as histórias e lendas, ela influencia a vida de diversos cidadãos de *Faux City* de maneiras sutis ou desagradáveis. No documento criado pela Célula Experimental “Um Guia Prático para Produção de Contos” há um trecho que fala um pouco sobre a Bruxa:

“Ela pode tomar a forma de uma velha, uma vendedora mal-intencionada, ou talvez apenas uma citação entre os personagens, pode ser relacionada a um objeto, uma marca, ou até mesmo uma cor. O importante é saber que ao acontecer algo sobrenatural, a Bruxa deve ter relação com o tal. ” (Célula Experimental, 2019)

Essa personagem foi criada para ser a agente do caos; ela manipula tudo ao seu redor conforme suas vontades. Milhares de anos atrás ela exibia sua forma verdadeira com orgulho, caminhando entre os mortais, mas com o tempo todos começaram a desconfiar de sua magia e suas verdadeiras intenções e ao longo dos anos ela foi forçada a se esconder na parte mais isolada de *Faux City* aonde só os mais corajosos tentam se aventurar. Sua personalidade é descrita no Guia da seguinte forma:

“Guia-se de sua inteligência para manipular o mundo a sua volta, assumindo um papel lógico e caótico. Ciente de seus poderes vê-se como única e perfeita, superior como uma deusa, incomparável aos mortais. Seu maior prazer consiste em brincar com as vidas das suas vítimas para então consumir suas maldições em mortes.” (Célula Experimental, 2019)

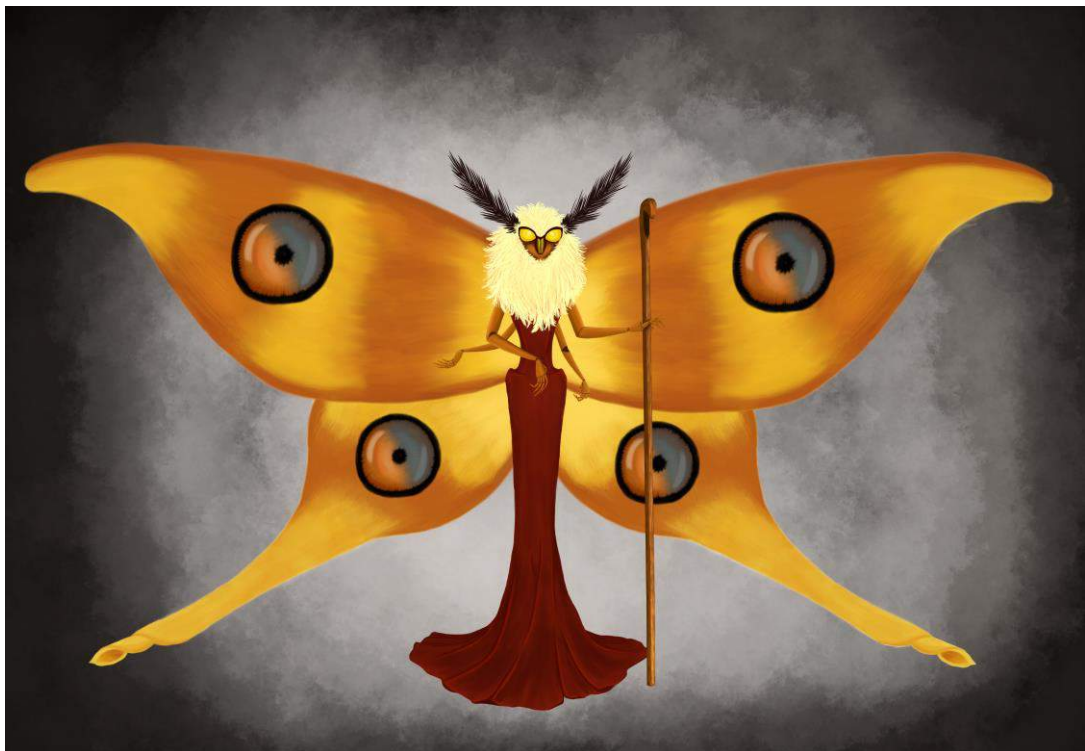
Inicialmente, quando a Bruxa foi criada dentro do *The Rotfather*, ela não tinha uma aparência; assim foi desenvolvido entre os membros esboços e possíveis características físicas para ela baseadas na Mariposa-lua-de-Madagáscar. A ilustração abaixo ficou como sendo a oficial para representar a personagem em futuros documentos e projetos.

Figura 19 – Foto de uma Mariposa-lua-de-Madagáscar.



Fonte: www.pt.wikipedia.org

Figura 20 – Ilustração da Bruxa com suas asas abertas.

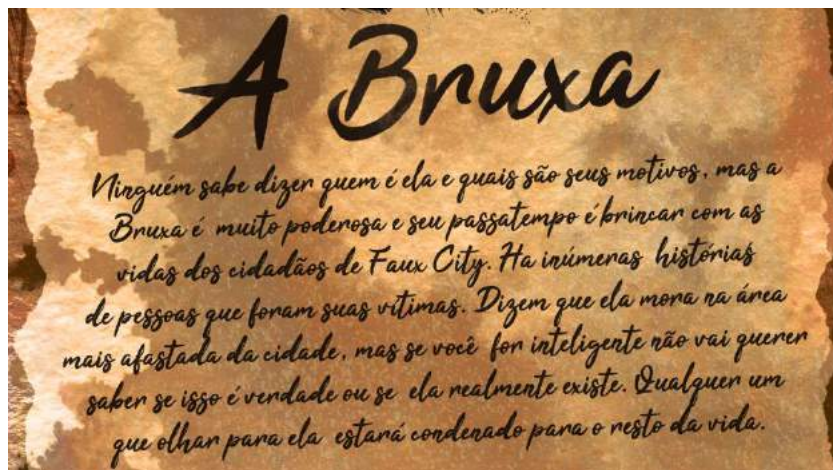


Fonte: Elaborado pela autora.

Seguindo a ideia da personagem de ser uma criatura misteriosa para os habitantes de *Faux City*, sua representação no diário foi adaptada para uma forma

mais abstrata. O texto presente na página alerta aos leitores sobre o perigo da Bruxa e sobre seu prazer em colocar maldições naqueles que cruzam seu caminho.

Figura 21 – Detalhe do texto com a descrição da Bruxa.



Fonte: Elaborado pela autora.

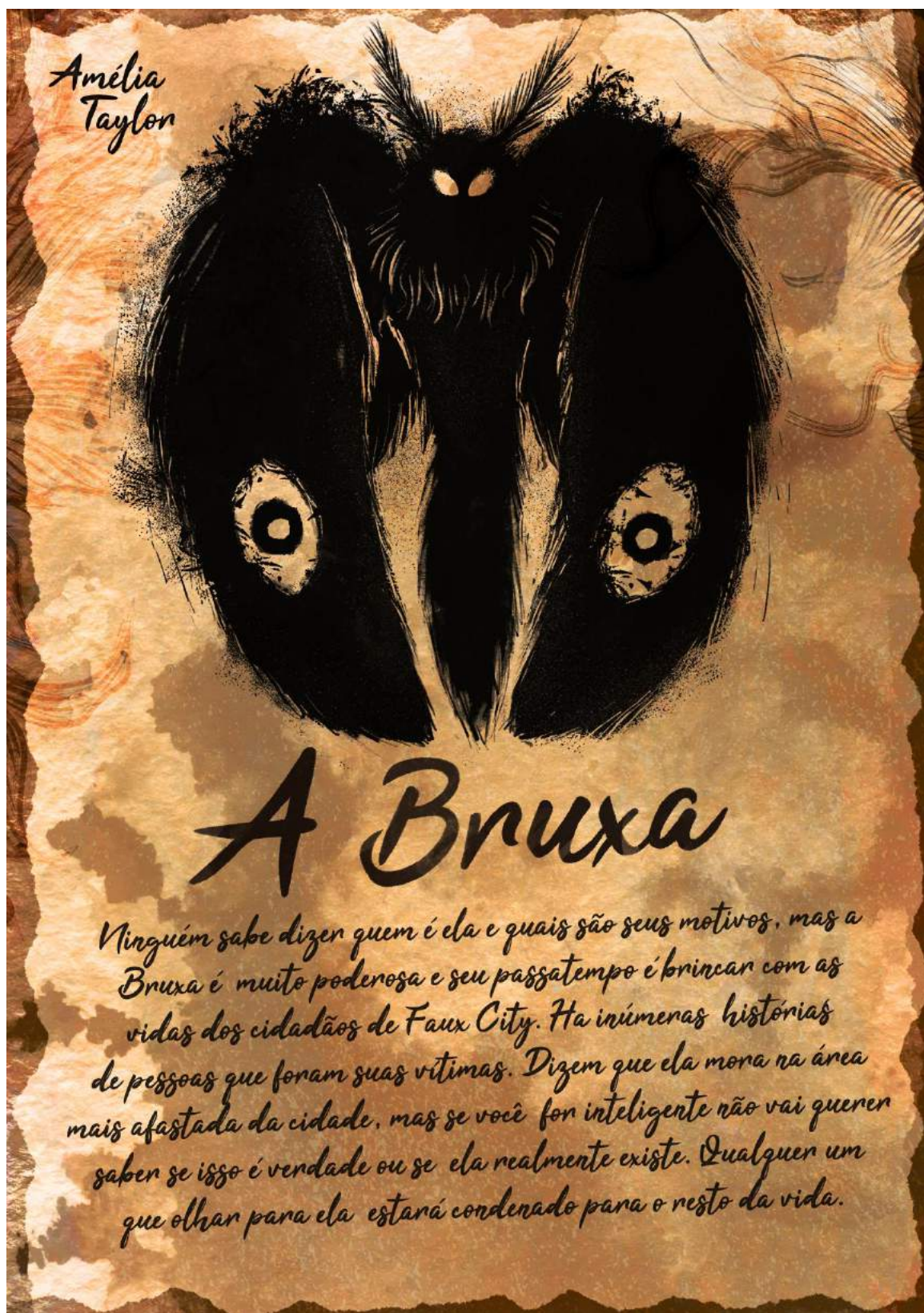
Texto na página: “Ninguém sabe dizer quem é ela e quais são seus motivos, mas a Bruxa é muito poderosa e seu passatempo é brincar com as vidas dos cidadãos de Faux City. Há inúmeras histórias de pessoas que foram suas vítimas. Dizem que ela mora na área mais afastada da cidade, mas se você for inteligente não vai querer saber se isso é verdade ou se ela realmente existe. Qualquer um que olhar para ela estará condenado para o resto da vida. ”

Figura 22 – Ilustração da Bruxa para o diário.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 23 – Página com as informações e ilustração da Bruxa para o diário.



Fonte: Elaborado pela autora.

6.2.3 ALMA DE GATO

Existe de fato uma história em volta de uma ave com esse mesmo nome, é uma lenda folclórica pouca conhecida que se origina da Amazônia, nela é dito que quem ouvir seu canto está com seus dias contados. O Alma de Gato tem esse nome pois emite um som muito parecido com um miado e seus outros nomes são chincoã ou tincoã que significam pássaro-feiticeiro.

Figura 24 – Foto da ave Alma de Gato.



Fonte: <https://www.flickr.com>

Fotógrafo: Flávio Cruvinel Brandão.

No projeto do *The Rottfather* existe também uma criatura chamada Alma de Gato criada por Iván Bustingorri, esse ser é o foco central de um de seus contos de terror aonde um garotinho se depara com essa criatura. Não se sabe sua origem e até então esse ser não representa nenhum mal; ele aparece apenas quando deseja e para aqueles que considera dignos de sua presença.

Em um documento escrito por Iván, ele conta mais sobre seu personagem:

“O último rumor ouvido parece dissolver qualquer suspeita, ele não seria nem um gato nem um pássaro, o Alma de Gato é um gato-ave, isto é, um pássaro com asas nas costas. Os demais dados combinam com outras descrições, de um espírito brilhante, porém de pelagem negra, com dois olhos enormes e vermelhos, que se encarados, podem te fazer afundar nas trevas...” (Iván Bustingorri, 2019)

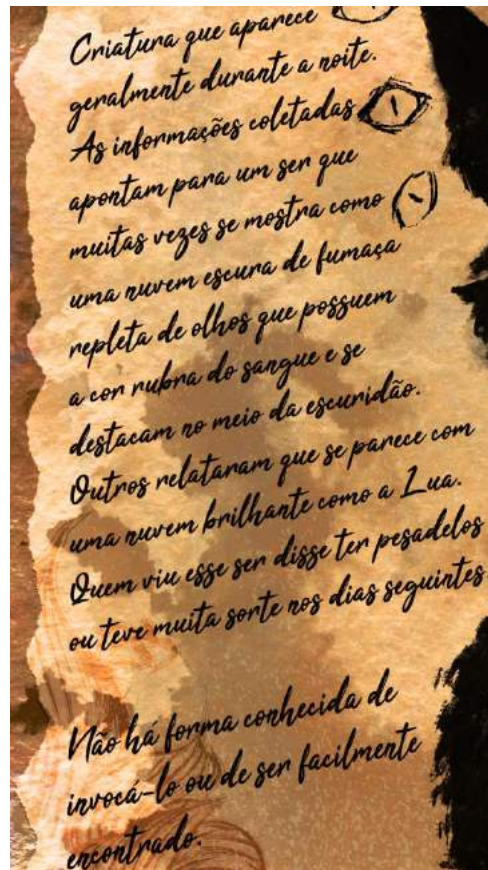
Figura 25 – Ilustração desenvolvida por Iván Bustingorri.



Fonte: Documento desenvolvido Iván Bustingorri sobre o Alma de Gato.

No diário de Amélia Taylor o Alma de Gato seguiu algumas características mais marcantes descritas por Iván como sua aparência de um gato doméstico e os olhos grandes. Outros detalhes não foram incluídos para trazer a essência de que essa ilustração foi o produto de descrições coletadas pela personagem para que pudesse ser feito o registro dessa criatura, o mesmo se aplica para o texto presente na página.

Figura 26 – Detalhe do texto com a descrição do Alma de Gato.



Fonte: Elaborado pela autora.

Texto da imagem: “Criatura que aparece geralmente durante a noite. As informações coletadas apontam para um ser que muitas vezes se mostra como uma nuvem escura de fumaça repleta de olhos que possuem a cor rubra do sangue e se destacam no meio da escuridão. Outros relataram que se parece com uma nuvem brilhante como a Lua. Quem viu esse ser disse ter pesadelos ou teve muita sorte nos dias seguintes. Não há forma conhecida de invocá-lo ou de ser facilmente encontrado.”

No diário foi utilizado a referência da raça Maine Coon por sua pelagem mais espessa.

Figura 27 – Foto de gato da raça Maine Coon.



Fonte: Banco de imagens Pinterest.

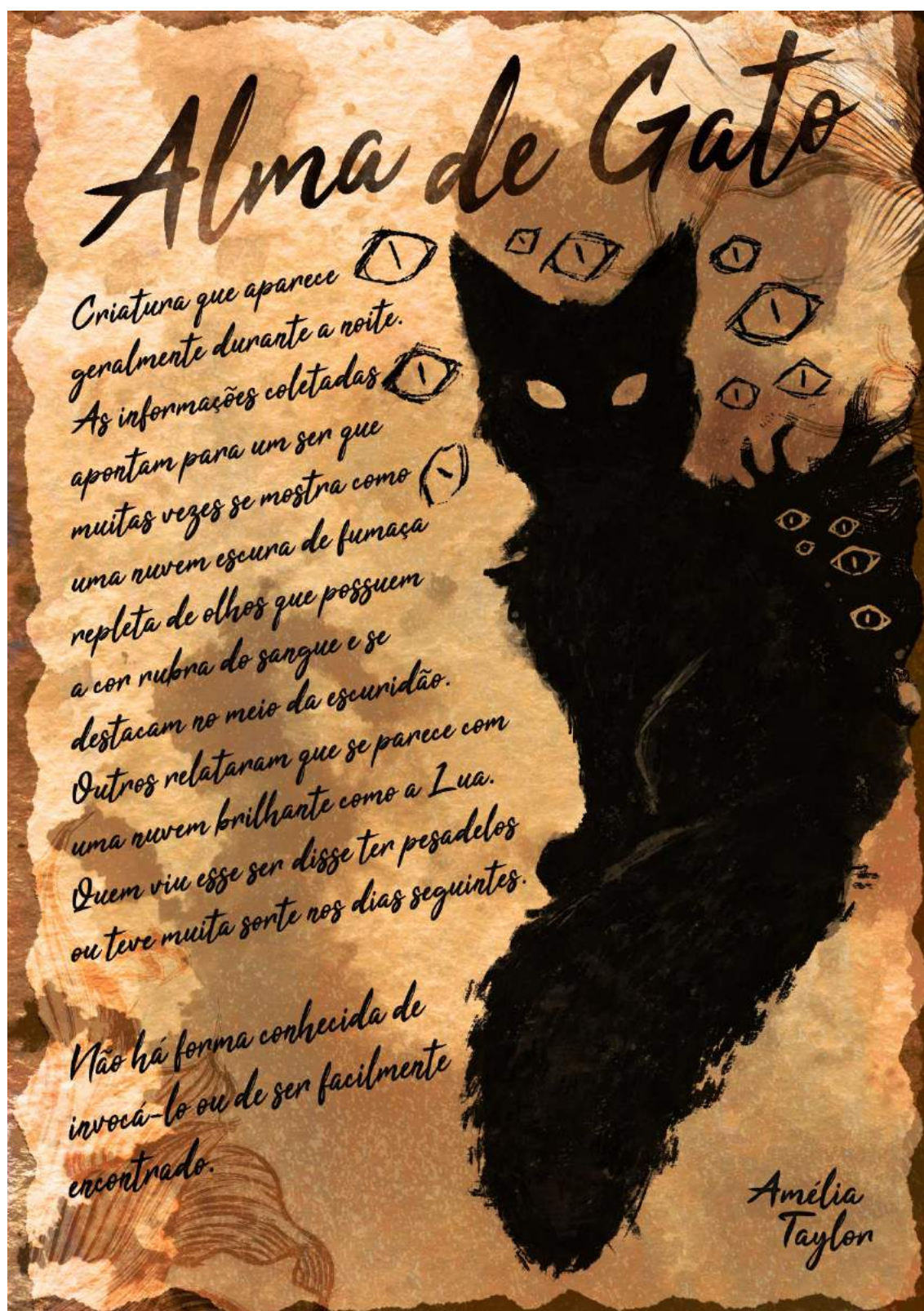
Essa mesma pelagem cria uma facilidade para trazer uma ideia de fumaça para a ilustração, principalmente na região do rabo onde há uma quantidade maior de pelos e são mais longos.

Figura 28 – Ilustração do Alma de Gato para o diário.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 29 – Página com as informações e ilustração do Alma de Gato para o diário.



Fonte: Elaborado pela autora.

6.2.4 CARPAS

No universo do *The Rotfather* as Carpas representam algo próximo as sereias, a parte inferior de seu corpo lembra uma carpa, a parte de cima tem uma aparência mais humanoide e seu rosto é escondido por uma máscara Oni⁸. As Carpas são espíritos que vivem nas águas escuras da cidade, espreitando os habitantes e esperando que algum desafortunado caia e assim seja levado para as profundezas aonde sua alma será devorada por essa criatura, mas em casos raros elas podem até salvar cidadãos de se afogarem. Sua lenda é associada a cultura japonesa e aos Youkais⁹ e no universo *The Rotfather* foi trazida por imigrantes que vivem principalmente na Baía dos Sapos.

Figura 30 – Uma das primeiras ilustrações das Carpas desenvolvida por Kleweron Jota Bortoli.



Fonte: Drive compartilhado do projeto *The Rotfather*.

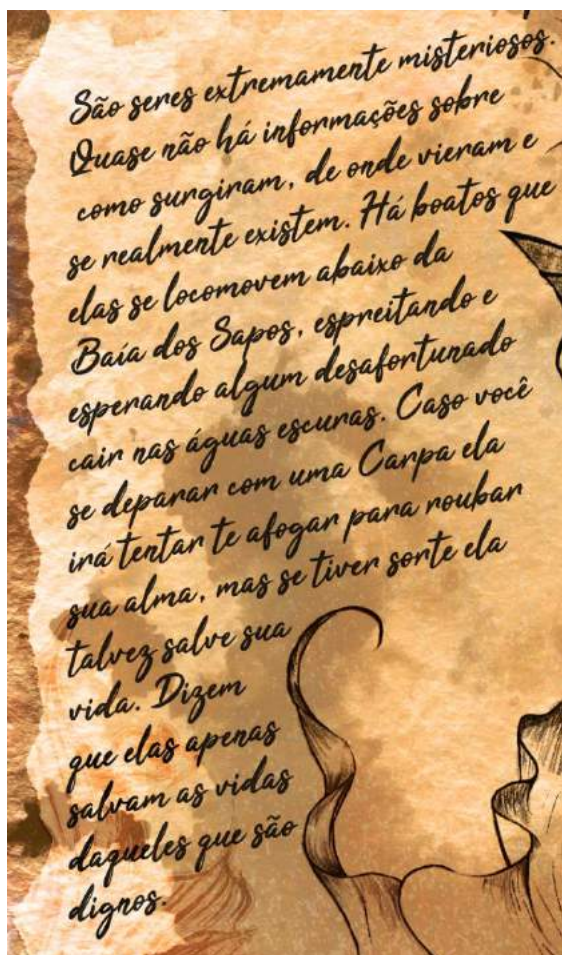
A aparência das Carpas foi mantida para o diário, mas adaptada para o estilo de ilustração da autora Amélia Taylor. De todas as criaturas representadas até então nas páginas do diário as Carpas são as que possuem uma aparência mais concreta e fácil de distinguir pois na história os imigrantes possuem diversas informações sobre sua aparência, como elas afogam suas vítimas e o porquê de em raras ocasiões elas salvarem a vida de alguns.

⁸ Máscara da cultura japonesa que pode representar um demônio ou um ogro.

⁹ Classe de criaturas sobrenaturais do folclore japonês.

No texto da página a autora fala sobre as Carpas e o perigo que elas representam caso alguém chegue perto demais da água.

Figura 31 – Detalhe do texto com a descrição das Carpas.



Fonte: Elaborado pela autora.

Texto da imagem: “São seres extremamente misteriosos. Quase não ha informações sobre como surgiram, de onde vieram e se realmente existem. Ha boatos que elas se locomovem abaixo da Baia dos Sapos, espreitando e esperando algum desafortunado cair nas águas escuras. Caso vocês deparar com uma Carpa ela irá tentar te afogar para roubar sua alma, mas se tiver sorte ela talvez salve sua vida. Dizem que elas apenas salvam as vidas daqueles que são dignos.

Como o nome dessas criaturas já sugere a sua aparência vem do peixe carpa que é muito comum na região da Ásia e em lugares como a China e no Japão é considerado um animal místico.

Figura 32 – Vista superior de uma carpa do tipo goshiki.



Fonte: www.peixeseaquarismo.com

As manchas irregulares nas escamas são a principal característica que foram trazidas para o desenvolvimento das Carpas, como mostra na imagem abaixo.

Figura 33 – Ilustração de uma Carpa para o diário.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 34 – Página com as informações e ilustração das Carpas para o diário.



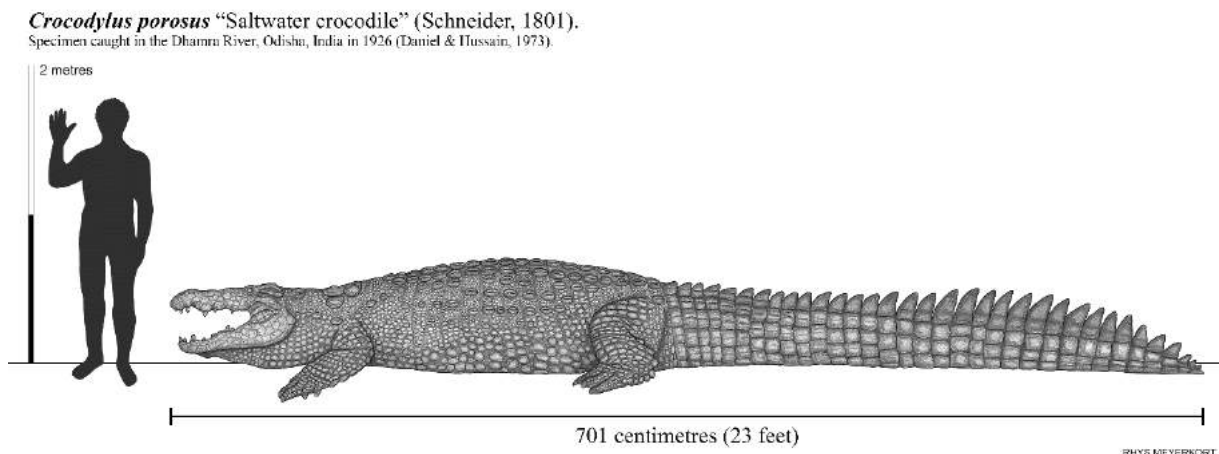
Fonte: Elaborado pela autora.

6.2.5 KROKER

A respeito do Kroker não há muitas informações, apenas que é uma criatura colossal que vive nas partes mais profundas do esgoto e engole tudo que encontra em seu caminho. Na lenda de *Faux City* sua história é contada para que as crianças não cheguem perto da água e corram o risco de se afogarem, além de servir para que elas não se aventurem para além das fronteiras da cidade. A ideia dessa criatura vem da crença popular de que jacarés e crocodilos gigantes podem ser encontrados dentro de esgotos, algo que é impossível pois o gás metano dentro das galerias é extremamente nocivo aos animais.

Para a ilustração a ideia de sua anatomia veio do crocodilo-marinho, a maior espécie de réptil atualmente, podendo chegar a incríveis sete metros de comprimento da cabeça até a ponta do rabo e pesar pouco mais de uma tonelada.

Figura 35 – Comparação de tamanho entre um humano adulto e um crocodilo-marinho.

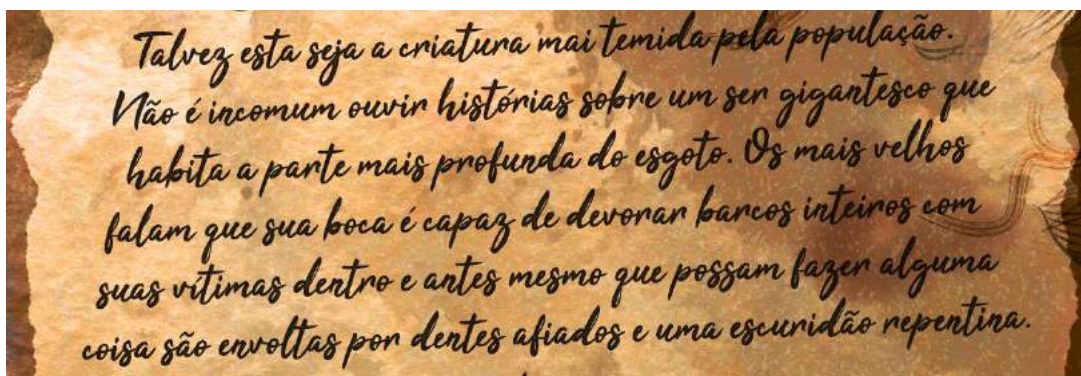


Fonte: www.deviantart.com

Entre as criaturas registradas até então para o diário o Kroker foi o primeiro ser que, para nós, é um animal que reconhecemos como comum. Ele não possui nenhuma característica que podemos considerar como extraordinária e fantasiosa, mas pelo seu tamanho espantoso em comparação aos personagens do *The Rolfather* acabou se tornando uma criatura interessante de ser explorada como uma lenda dentro do universo.

Sua descrição no diário também alerta aos leitores sobre seu perigo e seu apetite insaciável.

Figura 36 – Detalhe do texto com a descrição do Kroker.



Fonte: Elaborado pela autora.

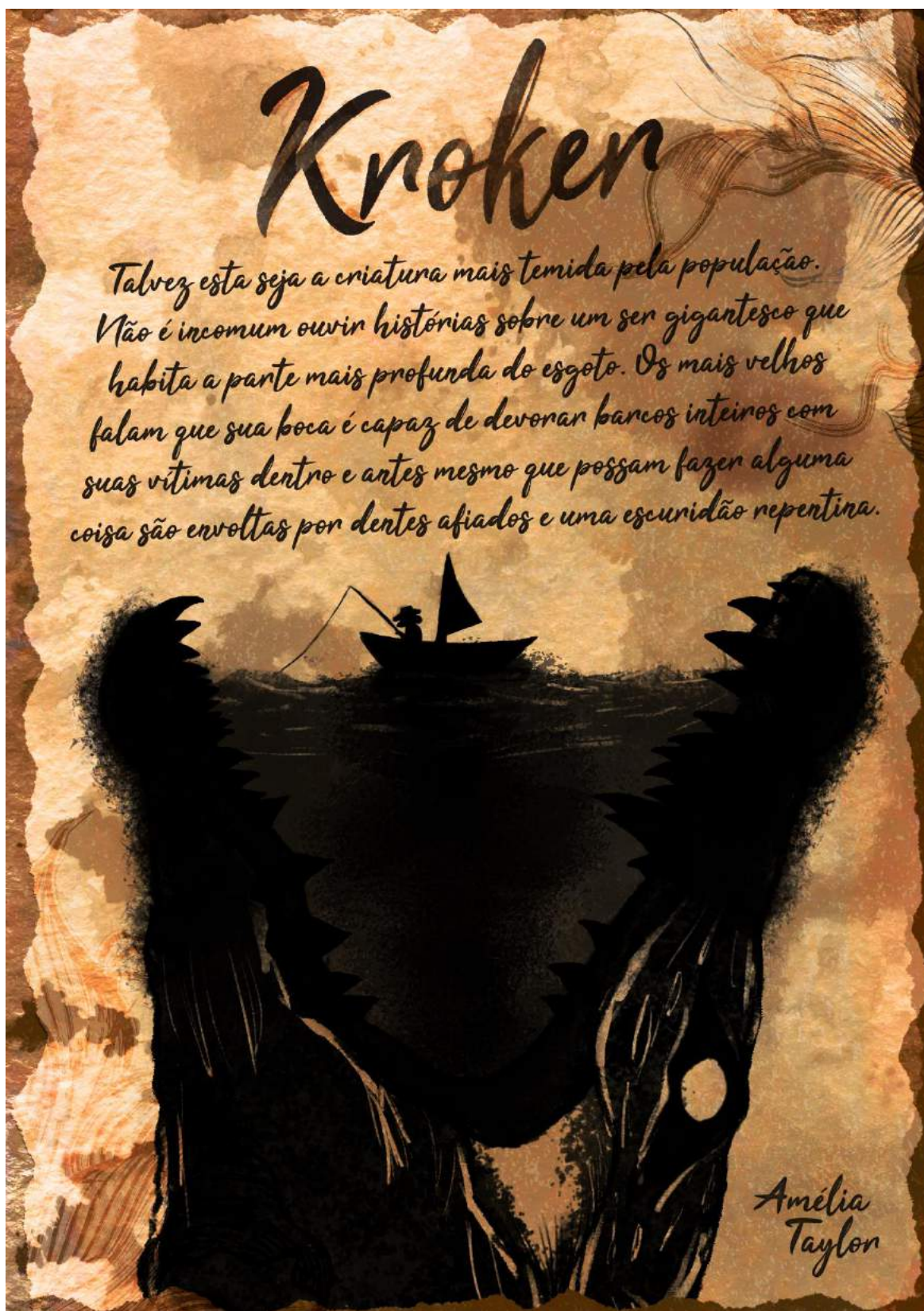
Texto da imagem: “Talvez esta seja a criatura mais temida pela população. Não é incomum ouvir histórias sobre um ser gigantesco que habita a parte mais profunda do esgoto. Os mais velhos falam que sua boca é capaz de devorar barcos inteiros com suas vítimas dentro e antes mesmo que possam fazer alguma coisa são envolvidas por dentes afiados e uma escuridão repentina. ”

Figura 37 – Ilustração do Kroker para o diário.



Fonte: Elabora pela autora.

Figura 38 – Página com as informações e ilustração do Kroker para o diário.



Fonte: Elabora pela autora.

6.2.6 WAMPYR

O Wampyr, assim como o Kroker também foi ilustrado de forma semelhante ao animal real, sua distinção está na conexão à Bruxa. Na lenda essa criatura teria sido um rato que por infelicidade do destino seu caminho se cruzou ao da feiticeira e por seu prazer em atormentar a vida de mortais ela o transformou em um ser que voa e se alimenta de sangue.

A inspiração para a ilustração e anatomia para o Wampyr veio da espécie popularmente conhecida como morcego-vampiro, que é uma das poucas espécies de morcegos que se alimentam exclusivamente de sangue de outros mamíferos como cavalos, porcos e gado. Podem ser encontrados principalmente no México, Brasil, Chile e Argentina.

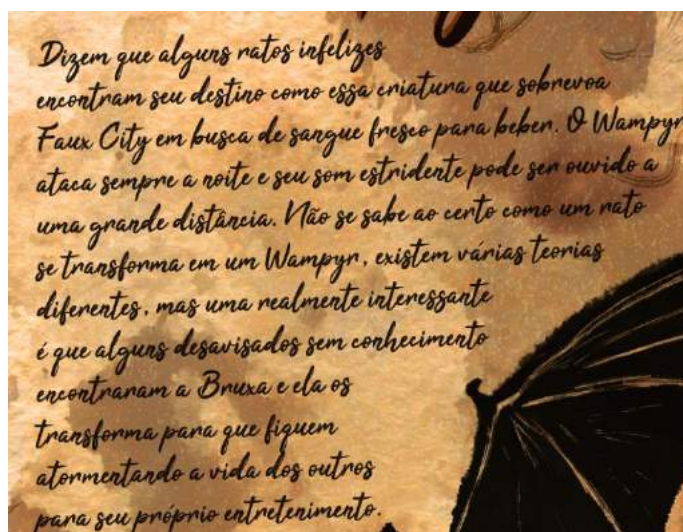
Figura 39 – Foto de um morcego vampiro.



Fonte: Museu de Zoologia João Moojen.

Na página o Wampyr é descrito como um ser criado pela Bruxa apenas para atormentar a vida dos cidadãos de *Faux City*; durante a noite ele produz um som estridente alertando a todos que está próximo.

Figura 40 – Detalhe do texto com a descrição do Wampyr.



Fonte: Elaborada pela autora.

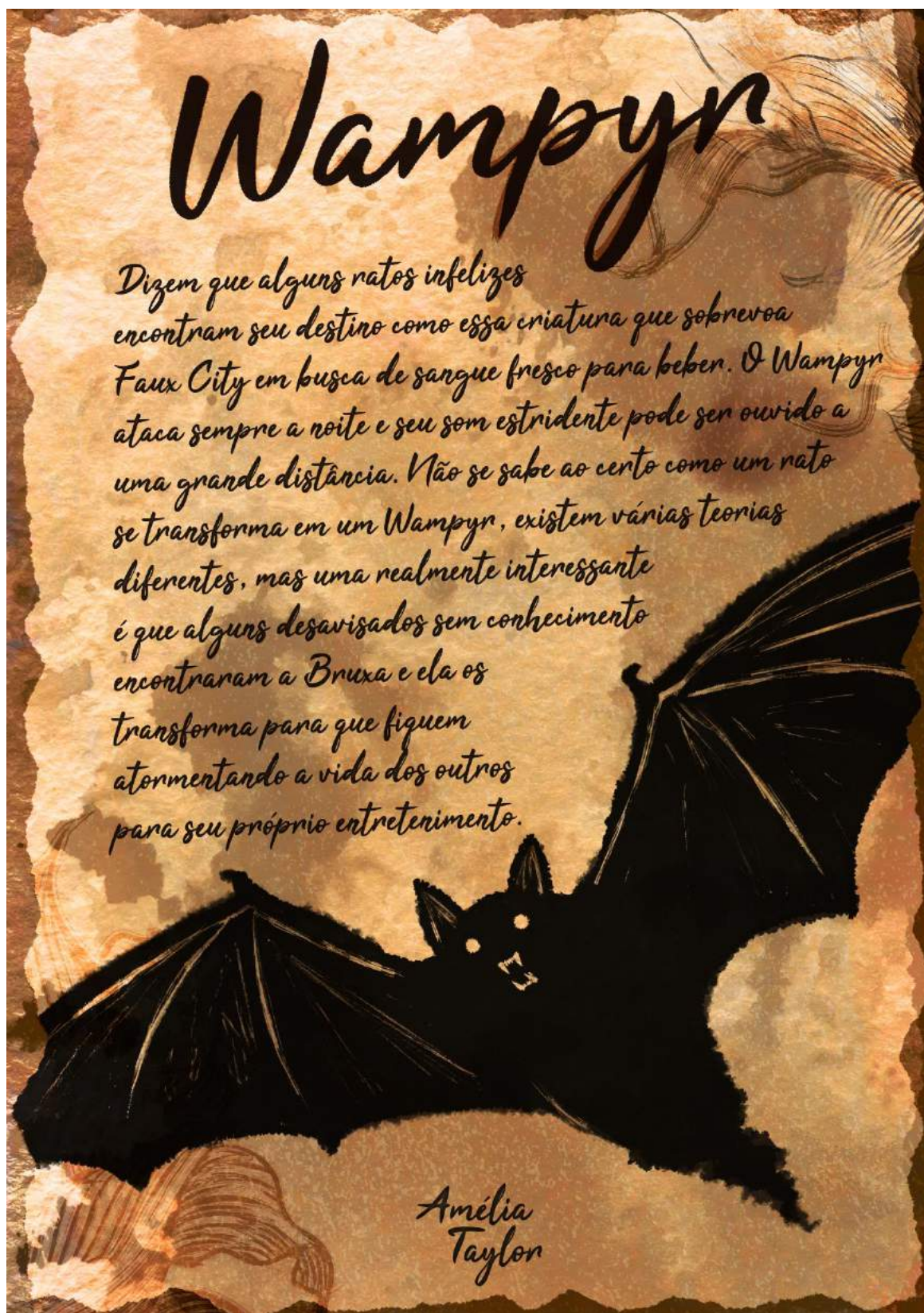
Texto da imagem: “Dizem que alguns ratos infelizes encontram seu destino como essa criatura que sobrevoa Faux City em busca de sangue fresco para beber. O Wampyr ataca sempre a noite e seu som estridente pode ser ouvido a uma grande distância. Não se sabe ao certo como um rato se transforma em um Wampyr, existem várias teorias diferentes, mas uma realmente interessante é que alguns desavisados sem conhecimento encontraram a Bruxa e ela os transforma para que fiquem atormentando a vida dos outros para seu próprio entretenimento”.

Figura 41 – Ilustração do Wampyr para o diário.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 42 – Página com as informações e ilustração do Wampyr para o diário.



Fonte: Elaborado pela autora.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O sobrenatural sempre encantou e fascinou pessoas de todas as idades independente do formato em que pode ser encontrado. A herança que possuímos de mundos e criaturas fantasiosas abastece diariamente nossa imaginação e serviu de inspiração para diversas obras mundialmente famosas. Podemos encontrar livros, filmes, séries, desenhos sobre lendas que já conhecemos ou que foram criadas para uma mídia específica, mas ainda seguem alguns padrões e características que aparecem em bestiários e livros de contos antigos da Idade Média. Um exemplo muito conhecido é o livro “Animais Fantásticos e Onde Habitam” que foi um dos materiais utilizados de referência para este projeto, nele podemos encontrar seres que já conhecemos como sereias e dragões, mas adaptados para o universo que a autora J.K. Rowling criou.

A pesquisa mostrada aqui a respeito de livros antigos sobre seres místicos nos ajuda a compreender mais sobre como as mídias criadas sobre o assunto desperta nosso interesse e as possibilidades infinitas da nossa imaginação. E mesmo que algumas das criaturas criadas neste projeto tenham características iguais ou semelhantes de animais reais faz parte de uma realidade que estamos muito bem familiarizados em nosso próprio folclore; nas lendas e mitos de todas as culturas podemos encontrar seres que são muito semelhantes aos humanos e alguns que possuem características antropomórficas misturadas com elementos sobrenaturais. Essa mesma lógica se aplica neste projeto; a Bruxa, por exemplo, possui uma aparência muito próxima dos personagens do universo *The Rolfather* enquanto o Alma de Gato foge completamente dessa estética, isso faz parte da narrativa das páginas. Uma forma simples de compreender essa lógica seria comparar as Carpas com as sereias e o Alma de Gato com o Boitatá; enquanto as Carpas possuem uma aparência mais próxima do estilo do *Rolfather* o Alma de Gato traz elementos do sobrenatural com um aspecto familiar como o próprio Boitatá que comumente é representado como uma cobra gigante com fogo em seus olhos.

Como um projeto voltado ao gráfico editorial contar sobre as criaturas desenvolvidas aqui se torna uma experiência completa onde o público pode ler sobre esses seres fantasiosos e visualizar como os cidadãos de *Faux City* descrevem sua aparência. Em relação a diagramação, a disposição dos elementos reforça a ideia de que foram páginas feitas a mão por alguém o que reforça a experiência desejada que o público tenha em relação ao diário.

O que foi desenvolvido até então é apenas começo de algo muito maior, o Diário de Amélia Taylor não tem previsão de conclusão e por isso pode ser amplamente explorado de diversas formas. O objetivo é adicionar mais páginas conforme o surgimento de novas criaturas que podem vir de sugestões de outros membros ou que foram criadas para outro projeto e haja a necessidade de registrar no diário.

Nesse sentido “O Diário de Amélia Taylor” propõe uma exploração maior de um universo fantasioso dentro do *The Rotfather* e também alcançar um público que ainda não é prospectado pelo projeto. Já existem materiais de contos de terror desenvolvidos por outros membros e interligando esses contos ao diário é esperado que mais pessoas tomem interesse pelo assunto; assim esses registros de seres fantasiosos serviriam para alimentar a imaginação e talvez servir de inspiração para futuros projetos.

REFERÊNCIAS

Wikipédia. **Criptozoologia**. Disponível

em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Criptozoologia>. Acesso em: 2 mai. 2021.

História do Mundo. **Grandes navegações**. Disponível em:

<https://www.historiadomundo.com.br/artigos/as-grandes-navegacoes.htm>. Acesso em: 2 mai. 2021.

MONTANUS, Arnoldus. **O Mundo Novo e Desconhecido**. 1671. 838 p.

Wikipédia. **Bestiário de Aberdeen**. Disponível

em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Bestiário_de_Aberdeen. Acesso em: 3 mai. 2021.

Design Council . **What is the framework for innovation? Design Council's**

evolved Double Diamond. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>. Acesso em: 3 mai. 2021.

Wikipédia. **Bestiários**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Bestiário>. Acesso em: 5 mai. 2021.

The Public Domain Review. **Arnoldus Montanus' New and Unknown World**

(1671). Disponível em: <https://publicdomainreview.org/collection/arnoldus-montanus-new-and-unknown-world-1671>. Acesso em: 9 jun. 2021.

Fandom. **Gravity Falls: O Diário Perdido**. Disponível

em: https://gravityfallsmisterios.fandom.com/pt-br/wiki/Gravity_Falls:_O_Diário_Perdido. Acesso em: 10 jun. 2021.

Wikipédia. **Gravity Falls**. Disponível

em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Gravity_Falls. Acesso em: 10 jun. 2021.

Wikipédia. **Fantastic Beasts and Where to Find Them (filme)**. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Fantastic_Beasts_and_Where_to_Find_Them_\(filme\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Fantastic_Beasts_and_Where_to_Find_Them_(filme))). Acesso em: 13 jun. 2021.

Wikipédia. **Fantastic Beasts and Where to Find Them**. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Fantastic_Beasts_and_Where_to_Find_Them. Acesso em: 13 jun. 2021.

Fandom. **Arthur Spiderwick's Field Guide to the Fantastical World Around You**. Disponível em: https://spiderwick.fandom.com/wiki/Arthur_Spiderwick%27s_Field_Guide_to_the_Fantastical_World_Around_You. Acesso em: 13 jun. 2021.

PRIORE, Mary Del. **Esquecidos por Deus: monstros no mundo europeu e ibero-americano (séculos XVI-XVIII)**, f. 74. 1999. 148 p.

Wikipédia. **Pareidolia**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Pareidolia>. Acesso em: 16 jun. 2021.

Segredos do Mundo. **Pareidolia – O que é, casos especiais e 25 exemplos do fenômeno**. Disponível em: <https://segredosdomundo.r7.com/pareidolia/>. Acesso em: 16 jun. 2021.

GALLARDO, Claudia Pradas. **Teste de Rorschach: interpretação das imagens**. Psicologia Online. 2019. Disponível em: <https://br.psicologia-online.com/teste-de-rorschach-interpretacao-das-imagens-8.html>. Acesso em: 17 jun. 2021.

Wikipédia. **Teste de Rorschach**. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Teste_de_Rorschach. Acesso em: 17 jun. 2021

Internet Archive. **Full text of Leonardo Da Vinci S Note-Books Arranged And Rendered Into English.** Disponível

em: https://archive.org/stream/leonardodavincis007918mbp/leonardodavincis007918mbp_djvu.txt. Acesso em: 17 jun. 2021.

BUSTINGORRI, Iván . **Um guia prático para a produção de contos.** 2019. 25 p.

Wikipédia. **Argema mittrei.** Disponível

em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Argema_mittrei. Acesso em: 20 jun. 2021.

BUSTINGORRI, Iván . **Alma de Gato.** 2019. 6 p.

PORTO, Ciro. **Alma de outro mundo? Conheça as lendas que envolvem o alma-de-gato.** G1. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/campinas-regiao/terra-da-gente/noticia/2020/09/07/alma-de-outro-mundo-conheca-as-lendas-que-envolvem-o-alma-de-gato.ghtml>. Acesso em: 22 jun. 2021.

MATOS, Rodrigo . **Carpas. Tudo que você precisa saber para criá-las.** Peixes e Aquarismo. 2020. Disponível em: [https://peixeseaquarismo.com/carpas-tudo-que-voce-precisa-saber-para-cria-las/#:~:text=A%20carpa%20\(koi%2Fnishikigoi\),para%20uso%20como%20peixe%20ornamental](https://peixeseaquarismo.com/carpas-tudo-que-voce-precisa-saber-para-cria-las/#:~:text=A%20carpa%20(koi%2Fnishikigoi),para%20uso%20como%20peixe%20ornamental). Acesso em: 22 jun. 2021.

Wikipédia. **Crocodilo-de-água-salgada.** Disponível

em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Crocodilo-de-água-salgada>. Acesso em: 23 jun. 2021.

MULHEISEN, M.; ANDERSON, R. **Desmodus rotundus.** In: **Animal Diversity Web.** Disponível em:

http://animaldiversity.ummz.umich.edu/site/accounts/information/Desmodus_rotundus.html. Acesso em: 23 de jun. 2021.