

FUNDAMENTAÇÃO

A fome no mundo é um problema complexo e multifacetado, com raízes em diversas causas.

Para solucionar esse problema, é essencial um **esforço coletivo**, envolvendo a sociedade como um todo.

Conforme vimos na apresentação da global solution, as inteligências artificiais (IAs) podem desempenhar um papel crucial no combate à fome global. Ao aproveitar o **potencial das IAs**, podemos fortalecer nossos esforços na luta contra a fome.

A **conscientização** e a **comunicação** são ferramentas fundamentais nesse processo. É importante alcançar o maior número possível de pessoas a fim de promover uma **compreensão abrangente** do problema e estimular ações coordenadas em busca de soluções sustentáveis e duradouras.

Por essa razão, optei por uma linguagem lúdica e acessível capaz de **comunicar com o mais diverso público**.

Ao falar sobre tecnologia e inteligências artificiais, muitas pessoas ainda apresentam certa resistência sobre esses assuntos. Dessa forma, o tema foi abordado de uma maneira menos técnica tornando-o mais **acessível** às pessoas do senso comum.

Outra estratégia utilizada na concepção dessa campanha foi a de apresentar **um mundo onde não existe a fome**, ou seja, buscou-se despertar nas pessoas o **desejo** de viver em um mundo assim.

Essa foi outra razão pela escolha da linguagem lúdica, ela foi usada de forma a trazer um **encantamento**, e assim como o sonho do personagem Nill, conduzimos as pessoas para que elas **sonhem** e desejem viver nesse mundo.

Somente através desse desejo seremos capazes de buscar soluções efetivas para tal problema.

IDEALIZAÇÃO

Apesar de utilizar uma linguagem lúdica, pretende-se comunicar não apenas com o público infantil, mas também o adulto.

Dessa forma, o personagem foi construído com formas menos "rechonchudas", tão comuns nos personagens típicos infantis.

De uma forma geral, tanto na fonte quanto no estilo de desenho, buscou-se formas simples e neutras, visando comunicar com um público amplo e diversificado.

Essa mesma neutralidade foi buscada na paleta de cores, utilizando-se mais de cores análogas de forma a trazer harmonia e sutileza para uma história que, embora infantil, pretende comunicar com um público variado. Por esse mesmo motivo as cores escolhidas foram mais fechadas, evitando-se as cores primárias puras que remetem ao universo infantil.

Algumas palavras nortearam o processo de construção desse livro como: aventura e sustentabilidade. Por essa razão as principais cores escolhidas foram o verde e marrom (remetendo à natureza).

Outra palavra importante que norteou o processo foi: sonhos (o sonho do mundo sem fome, o sonho do menino em viajar o mundo, etc) por isso a escolha secundária da cor azul e das formas fluidas preenchendo as páginas.

IDEALIZAÇÃO

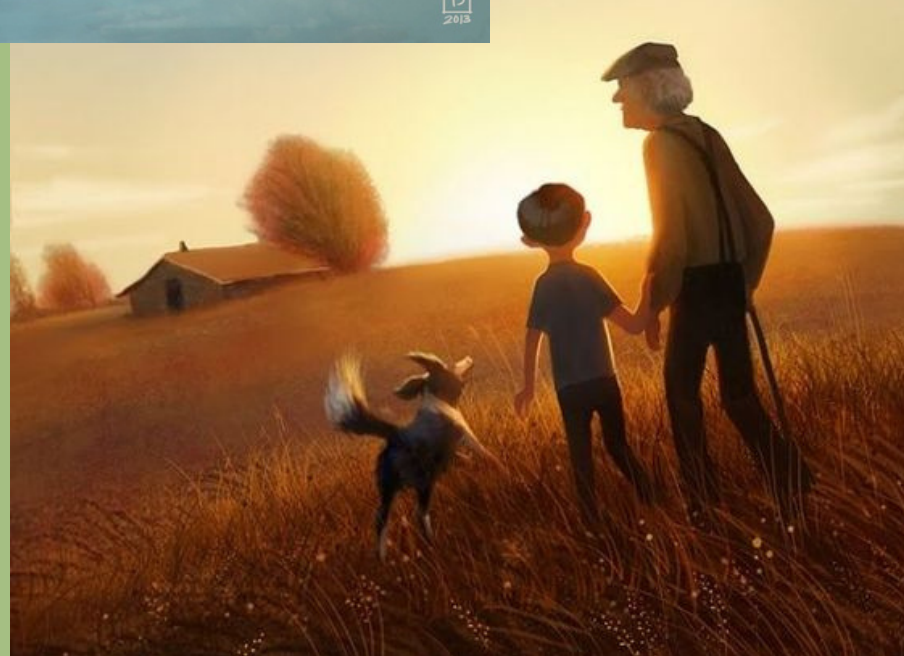
Outro efeito de sentido que buscou-se através das cores é aplicado na escolha da cor de fundo das páginas. No início do livro, quando o personagem está em seu planeta/tempo as páginas são em um tom neutro e triste, já quando Nill viaja para o futuro, para o mundo sem fome, as páginas ganham um tom de verde remetendo à um planeta sustentável.

MAPA MENTAL

Já para o mapa mental, além de manter as cores e formas definidas para a identidade visual da campanha, as mesmas formas fluídas utilizadas ao longo do livro foram dispostas de maneira a simbolizar pequenos pedaços de terra, transmitindo uma mensagem de que aquelas ações, assim como os pequenos pedaços de terra, juntas, são as que formarão um novo planeta.

A inteligência artificial é simbolizada como uma embarcação que percorre diversas dessas terras ou seja, ela está presente em diversas dessas ações.

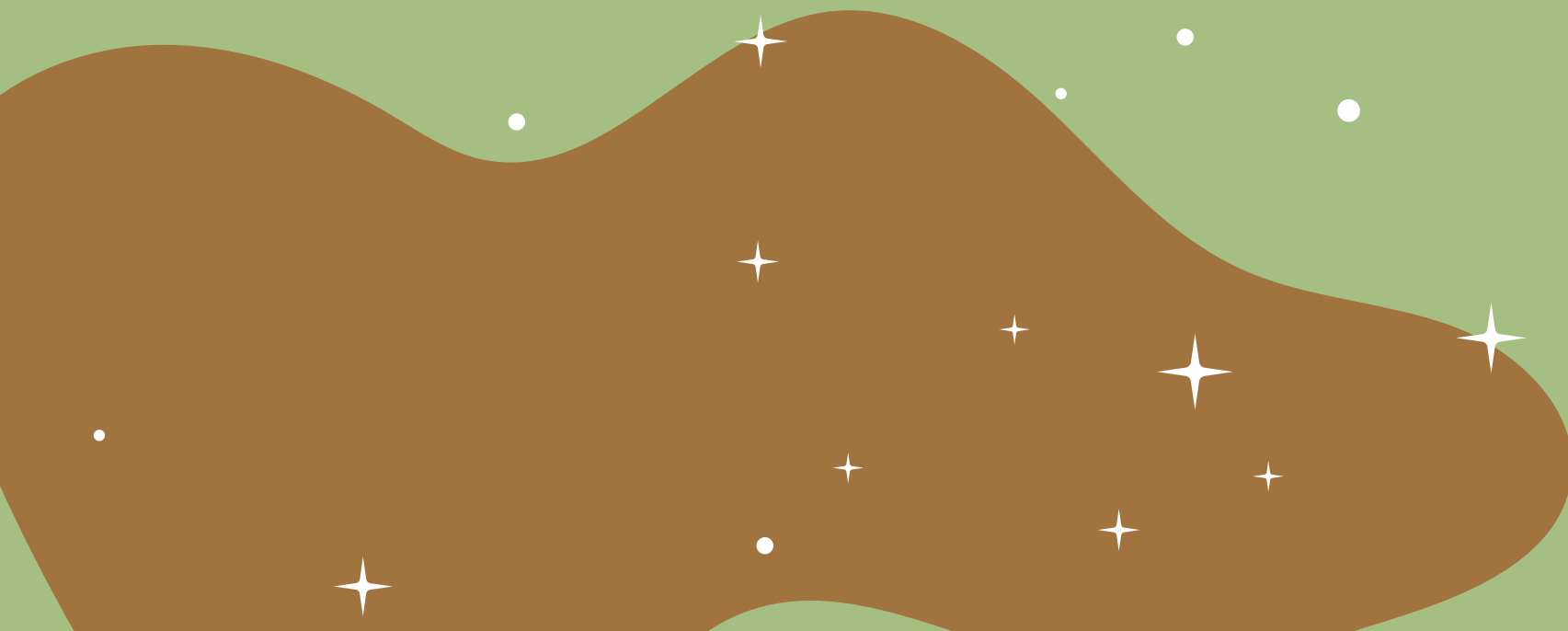
REFERÊNCIAS



KEY VISUAL

FONTES: LEAGUE GOTHIC
BEBAS NEUE
BANTAYOG REGULAR

ELEMENTOS:



PALETA DE CORES:

