



Universidade de Brasília

Instituto de Artes

Departamento de Design

Kévin Eric Gabriel Lalagüe

**ANAPOLINA: ELABORAÇÃO DE UMA GRAPHIC NOVEL A PARTIR DE FERRAMENTAS DE PRÉ
PRODUÇÃO CINEMATOGRÁFICAS**

Brasília

2019

KÉVIN ERIC GABRIEL LALAGÜE

ANAPOLINA: ELABORAÇÃO DE UMA GRAPHIC NOVEL A PARTIR DE FERRAMENTAS DE PRÉ
PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICAS

Relatório apresentado ao Departamento de Design
da Universidade de Brasília como trabalho realizado
ao longo da Diplomação em Programação Visual.

Orientador: André Maya

Trabalho de Conclusão de curso defendido em 3 de julho de 2019

BANCA EXAMINADORA

André Camargo Thomé Maya Monteiro

DIN-Universidade de Brasília

Prof. Ana Mansur de Oliveira

DIN-Universidade de Brasília

Prof. Rogério Camara

DIN-Universidade de Brasília

Brasília

2019

RESUMO: Este trabalho consiste no desenvolvimento do Primeiro ato uma Graphic Novel com o uso de métodos de pré-produção cinematográficos. O uso destas ferramentas oferece um leque maior de possibilidades tanto visualmente quanto narrativamente de aprofundar a história, reforçar a sua coesão, e torna-la mais atrativa para seus leitores. Com o uso destes procedimentos pouco comuns ao mundo dos quadrinhos, é possível sair dos padrões pré-estabelecidos deste contexto, e assim disponibilizar novas maneiras ou combinações visuais e narrativas de se contar uma história neste suporte.

Palavras chaves: Graphic Novel, Narrativa, Arte conceitual, Storyboard, Roteiro, expansão.

Sumário:

Lista de imagens.....	6
I Introdução.....	8
II Justificativa.....	9
III Objetivo principal e específicos.....	10
IV Metodologia.....	11
1 Contextualização dos Métodos.....	11
a) -Elaboração Estrutural.....	11
b) -Elaboração visual.....	12
c) -Elaboração do produto final e Divulgação.....	12
2-História de Fundo.....	13
a) Melinda Blake.....	14
b) Nakia Marwan.....	16
c) Anapolina.....	18
d) Como as histórias se conectam.....	19
3-Argumento.....	21
a) Argumento Anapolina.....	21
b) Estrutura de três Atos.....	27
c) Jornada do Herói.....	28
d) Mystery Box.....	32
e). Paralelos com o mundo real.....	33
f) Outras Referências.....	34

4-Roteiro.....	34
5-Story Board.....	40
a) Organização espacial do roteiro.....	40
b) Alteração da temporalidade.....	49
c) Compressão e simplificação dos diálogos.....	50
d) Redução de quadros, aumento da espacialidade.....	51
5 Arte conceitual.....	51
a) Painel de Referências.....	51
b) Referências Artísticas.....	51
c) Criação das artes Conceituais.....	64
d) Modelos vivos de Referência.....	74
e) Fractais e planos Seriados.....	77
f) Ambientes Noturnos.....	80
7-Produto Final.....	82
V Considerações finais.....	91
Referências.....	92

Lista de Imagens:

Figura 1: Melinda Blake.....	14
Figura 2: Nakia Marwan.....	16
Figura 3: Anapolina.....	18
Figura 4: Storyboard Página 1.....	41
Figura 5: Storyboard Página 2.....	42
Figura 6: Storyboard Página 3.....	43
Figura 7: Storyboard Página 4.....	44
Figura 8: Storyboard Página 5.....	45
Figura 9: Storyboard Página 6.....	46
Figura 10: Storyboard Página 7.....	47
Figura 11: Storyboard Página 8.....	48
Figura 12: Giorgio de Chirico .Mystery and Melancholy of a Street,1914.....	52
Figura 13: Giorgio de Chirico Piazza d'Italia (1956)	52
Figura 14: Gerard Trignac, Imaginary.....	53
Figura 15: Gerard Trignac.Benzoia.....	53
Figura 16: Castle in the Sky (1986). Arredores do Castelo.....	55
Figura 17: Castle in the Sky (1986). Arredores do Castelo.....	56
Figura 18: Castle in the Sky (1986). Arredores do Castelo.....	56
Figura 19: Fumito Ueda :ICO. Moinho de vento.....	59
Figura 20: Fumito Ueda: Shadow of the Colossus: Phaedra.....	61
Figura 21: Fumito Ueda: Shadow of the Colossus: Phalanx.....	61
Figura 22: Fumito Ueda: Shadow of the colossus. Temple of worship.....	62
Figura 23: Fumito Ueda: Shadow of the colossus. Wind Bridge.....	62
Figura 24: Fumito Ueda : Shadow of the colossus. Temple of worship.....	63
Figura 25: Fumito Ueda; The Last Guardian.....	63
Figura 26: Prédio em Savieza.....	66
Figura 27: Habitante de Savieza.....	67
Figura 28: templo em Savieza.....	68

Figura 29: Prisão de Savieza / Templo de Anapolina,	69
Figura 30: Prédios suspensos de Savieza.....	70
Figura 31: Vilarejo de Konaori/ Monastério de Savieza.....	71
Figura 32: Torre de Savieza.....	72
Figura 33: Nakia Marwan.....	73
Figura 34: Blake.....	73
Figura 35: Anapolina.....	74
Figura 36: Melinda Blake.....	75
Figura 37: Kate Bush A.K.A Anapolina.....	76
Figura 38: Amy Adams A.KA Nakia Marwan.....	76
Figura 39: Céu A.K.A Demissah.....	76
Figura 40: Malha 1 de Fractais.....	77
Figura 41: Malha 2 de Fractais.....	78
Figura 42: Malha 3 de Fractais.....	78
Figura 43: Malha 4 de fractais.....	79
Figura 44: Suspiria (1977)	80
Figura 45: Mandy (2018)	80
Figura 46: Suspiria (1977)	81
Figura 47: Mandy (2018)	81
Figura 48: Produto final página 1.....	83
Figura 49: Produto final página 2.....	84
Figura 50: Produto final página 3.....	85
Figura 51: Produto final página 4.....	86
Figura 52: Produto final página 5.....	87
Figura 53: Produto final página 6.....	88
Figura 54: Produto final página 7.....	89
Figura 55: Produto final página 8.....	90

I Introdução:

O projeto consiste na elaboração do primeiro de três Atos de uma história em quadrinhos a partir de um processo de criação que contém etapas similares às usadas durante o processo de pré-produção de um filme. Argumentos, Storyboard, história de fundo dos personagens, artes conceituais e Roteiro são exemplos de ferramentas de projetos audiovisuais que foram usadas para a realização deste trabalho. Elas são facilmente adaptáveis para a mídia de quadrinhos e cada uma delas possui uma série de técnicas e de recursos que permite organizar e expandir tanto visualmente quanto narrativamente diferentes momentos da história. Estas ferramentas funcionam geralmente em uma ordem específica pois cada uma delas precisa da informação coletada pela anterior para poder evoluir o projeto. Este aprofundamento constante a cada Etapa oferece uma visão geral do projeto mais clara e coesa, tornando assim seu autor mais seguro na hora de escolher caminhos pertinentes para aprimorar o seu projeto. Porém, de modo a não fugir do formato proposto, foram igualmente seguidas uma série de regras essenciais para que o produto, apesar destas influências anteriores pouco comuns, possa ainda ser definido como uma história em quadrinhos. A aplicação destas regras permite uma consciência melhor de como juntar estes recursos com as ferramentas de pré-produção anteriormente citadas de modo a tornar mais eficientes os impactos emocionais planejados ao longo da trama. Consequentemente, o aprendizado destes conceitos de base permite também uma noção de quando estas regras podem eventualmente ser quebradas de modo favorecer melhor a história visualmente ou narrativamente. Nas páginas a seguir serão apresentadas as diferentes etapas seguidas para a confecção do projeto, assim como as suas diversas inspirações bibliográficas. Será mostrado de que modo estas foram aproveitadas para a criação do produto final e quais foram as vantagens e desvantagens do uso destes recursos ao longo do processo.

II Justificativa:

As histórias em quadrinhos possuem como principais componentes para a sua linguagem a imagem, a escrita e temporalidade, que neste último caso é determinada pela maneira como o autor vai combinar uma sequência de imagens de modo a representar uma ação. Assim, estes três elementos se combinam juntos de modo a dar sensação de vida às histórias durante a leitura. O leitor por sua vez, acaba completando com a sua imaginação as outras sensações que o suporte não oferece, de modo se imergir ainda mais no universo da história contada. Todos esses recursos, tanto objetivos como imaginativos, giram essencialmente em torno das imagens representadas. Porém estas imagens por serem desenhos apresentam uma possibilidade de plasticidade e de composição vasta que acaba aumentando consideravelmente as possibilidades criativas de se representar uma história. Esta característica da imagem acaba afetando todo os outros recursos oferecidos pelo quadrinho e pela imaginação do leitor, o que faz com que este suporte adquira uma personalidade muito forte. Da mesma forma, histórias que envolvem o gênero fantástico necessitam de uma certa plasticidade em seus visuais e conseqüentemente de uma personalidade forte para que elas possam se distinguir do mundo comum, e assim se tornarem mais tangíveis e engajadoras para o seu público. Além disso, a imersão do leitor neste tipo de história depende da inserção de uma quantidade de elementos considerável que juntadas criam a sensação de um mundo coeso. O quadrinho tem a vantagem de conseguir apresentar tramas com esse nível de complexidade visual e a um custo de produção e distribuição abordável para um projeto feito por um grupo reduzido de pessoas. Assim, fazendo os paralelos entre as possibilidades oferecidas pelos quadrinhos e as necessidades das histórias de gênero fantástico para existirem e serem imersivas, foi concluído que a história de gênero fantástico Anapolina, desenvolvida para esse projeto, poderia ser produzida sem perder a sua essência se fosse adaptada a este tipo de suporte. Porém para que esta história pudesse ser contada de maneira ainda mais aprofundada e imersiva, foi decidido produzir esta Graphic Novel com a ajuda de ferramentas de Pós-produção cinematográficas. Histórias em quadrinhos não pertencem a uma só área do conhecimento. Elas possuem características próprias do Design, da comunicação da arquitetura, e das artes plásticas, entre outras, que juntas permitiram a criação desta mídia. Logo quadrinhos constantemente se inspiram das novidades a sua volta para evoluírem em suas características e se manterem atualizadas com o seu tempo. Seguindo esta lógica, houve a intenção neste projeto de continuar esta tradição de assimilar conhecimentos de outras áreas, porém desta vez com um foco mais aprofundado em técnicas cinematográficas de pré-produção. Isto porque estas ferramentas, que possuem benefícios amplamente aproveitáveis em um contexto de quadrinhos, permitem uma conseqüente expansão das ideias concebidas inicialmente para o projeto, além de torná-las mais claras e engajadoras para seu público. Vários recursos cinematográficos visuais ou narrativos como a direção de fotografia, as artes conceituais, o Roteiro, os paralelismos entre fatos reais com os da trama, os argumentos e os Storyboards não são sempre explorados a fundo no universo dos quadrinhos. Porém trabalhar esta mídia com base nestas ferramentas abre novas perspectivas, o que conseqüentemente aumenta as possibilidades narrativas e visuais de um quadrinho, contribuindo assim em seu acréscimo de complexidade. Assim, o uso destes procedimentos permitiria ajudar autores de quadrinhos a expandir as possibilidades criativas que eles poderiam imaginar para uma história neste suporte. A história de Anapolina poderia beneficiar do uso destas técnicas para que sua trama

pudesse ser expandida, analisada em diversas facetas, e assim contada da maneira mais aprofundada possível. Exemplos existentes de Graphic novels que seguiram esta lógica foram as escritas por Alejandro Jodorovski nos anos 70. Este cineasta costumava ter ideias que eram muito complexas para serem representadas em filmes para sua época. Logo ele decidiu se juntar com o renomado quadrinista francês Moebius (Jean Giraud) para que ele pudesse realizar seus projetos em formato de Graphic Novel. Isto resultou em diversos projetos como a série Incal e os **Metabarons**. Assim, aliando conhecimentos dos dois de história de quadrinho e de cinema eles foram capazes de fazer um projeto muito próximo do que foi inicialmente conceitualizado por Jodorovsky. Assim a Graphic Novel possui recursos que permitem a realização de projetos de grande complexidade, e o uso de técnicas cinematográficas na produção desse suporte expande consideravelmente este escopo.

III Objetivo principal e específicos:

Objetivo principal:

Produção do primeiro ato de uma Graphic Novel usando técnicas derivadas da fase pré-produção de obras cinematográficas

Objetivos específicos:

-Escrever a história de fundo dos personagens

-Escrever o Argumento da história

-Escrever o Roteiro do primeiro Ato da história

-Escrever o Storyboard da história

-Desenvolver um Painel de referências

-Projetar as artes conceituais

-Desenhar e pintar o produto final

-Escancear e modificar digitalmente quadrinho

-Postar o produto em um em site de webcomic

IV Metodologia:

1 Contextualização dos Métodos

a) Elaboração Estrutural:

Para a realização do projeto segundo a estrutura proposta devem ser respeitados uma série de etapas em ordem cronológica que dependem inteiramente das anteriores para poderem ser realizadas. Para iniciar o projeto é necessário o desenvolvimento de uma história de fundo para cada um dos personagens importantes da trama. Este termo significa uma narração de uma história que conta todos os acontecimentos importantes do passado do personagem até os eventos da trama. Esta prática permite entender melhor quem são os protagonistas, suas motivações, seus relacionamentos, seus defeitos e como eles podem interagir entre eles. Com estas características, é possível deduzir uma história que aproveite melhor da interação entre eles e que os permita ter uma mudança pessoal que que faça sentido com suas personalidades e motivações estabelecidas. Surgida uma trama que conecta de maneira coerente as motivações destes personagens, é realizado um argumento da história. O argumento é um tipo de resumo estendido que apresenta todos os elementos narrativos importantes que irão aparecer na história. Desta forma pode se definir mais claramente qual vai ser o tom, a ambientação, os arcos de cada personagem e a melhor forma de contar esta trama para captar a atenção do leitor. Após se definir todos estes elementos chave para a narrativa da história, esta é traduzida na forma de um roteiro. Ele define com maior precisão como será traduzida a história por meio de diálogos. Além disso ele permite definir de maneira muito mais precisa a temporalidade da história, as ações dos personagens e a ambientação da trama. A definição destes elementos é essencial para a produção em seguida do storyboard. Este permite por meio de uma série de desenhos sequenciais simplificados a tradução em uma organização visual de tudo que foi escrito no roteiro. Ele arranja no espaço de cada quadro os diálogos, personagens cenários e objetos mencionados por escrito, de maneira que eles possam fazer sentido narrativamente e consigam trazer as emoções específicas inicialmente imaginadas pelo autor.

b) Elaboração visual

As Etapas descritas anteriormente representam todas as questões narrativas, estruturais e organizacionais da história. Já as fases que vem a seguir envolvem a representação artística visual com base em tudo que foi previamente estabelecido. Para ter uma melhor ideia visual geral do projeto desde o início, é recomendado começar pelo desenvolvimento de um painel de referências. Este termo se refere a uma ferramenta que permite traduzir visualmente a partir de um arranjo de referências imagéticas já existentes a ambientação e os personagens criados pelo argumento. Esta coleção de imagens será fundamental para que em seguida o autor da história possa se inspirar destes elementos para poder criar a sua própria linguagem visual que será aplicada no produto final. Os desenhos feitos em seguida e que definem a linguagem visual da história são chamados no contexto cinematográfico de **arte conceitual**. Isto porque eles tornam visuais todos os conceitos que foram previamente estabelecidos durante a confecção da narrativa. Estes são desenhados em alta precisão e definição de modo que eles tenham exatamente o mesmo acabamento que os desenhos do produto final.

c) Elaboração do produto final e divulgação

Definido o projeto tanto visualmente quanto narrativamente, começa-se a Etapa decisiva. Ela consiste na confecção propriamente dita da Graphic novel. Aqui se faz a junção de tudo que foi definido espacialmente e narrativamente no storyboard com a linguagem visual precisa proposta pelas artes conceituais, de modo a criar o produto final. Este, ao ser finalizado, é então escaneado para poder se colocar os diálogos previamente estabelecidos. A digitalização do produto tem igualmente como propósito maximizar a sua divulgação com poucos recursos, já que a Graphic Novel tem como propósito de ser publicada em um site de WebComic. Este é um tipo de site que ajuda autores iniciantes de quadrinhos e de Graphic Novel a publicarem seus trabalhos. Usar este tipo de veículo é vantajoso para um autor no começo de sua carreira, pois este permite que um trabalho não bancado por uma editora possa ser visto por uma proporção consequente de pessoas, abrindo com maior facilidade a possibilidade de se criar um grupo de nicho interessado com essa obra que possa acompanhar futuras publicações relacionadas.

2 História de fundo:

Será explicado aqui como a criação de histórias de fundo para cada um dos personagens principais serviu de ponto de partida para todas as etapas que seguiram durante o projeto.

O manual do Roteiro de Syd Field sugere várias alternativas para poder começar a escrever o roteiro. Porém isto vai depender dos elementos de base que já foram inicialmente imaginados, e que serviram de motivação para a criação da história. Sejam eles pedaços da trama, ideias para a atmosfera, os personagens, ou o conceito geral: cada uma dessas informações possui diferentes maneiras de serem exploradas individualmente de modo a criar a partir delas uma história completa.

No caso deste projeto, estavam definidos inicialmente somente elementos como a personalidade de certos personagens, assim como uma noção vaga do tom da história e da atmosfera que seria implementada. Como de todos elementos imaginados o mais consistente eram os personagens, a elaboração da história foi focada a partir deles. Segundo o Manual do roteiro de Syd Field, escrever as histórias de fundo dos personagens pode servir como um ponto de partida sólido para a elaboração de uma história e de um roteiro. Vale lembrar que histórias de fundo são elementos sobre o passado deste personagem que ocorrem antes dos eventos da história principal. O uso delas segundo Syd Field é pertinente pois estas histórias permitem entender melhor quem são cada um destes personagens, quais são suas qualidades, seus defeitos, e conseqüentemente, suas motivações. A medida que se desenvolve estes conceitos, percebe-se que existem pontos de convergência entre as histórias de fundo destes personagens que permitem especular as relações que eles podem ter entre eles. E esta possibilidade de se relacionar vários personagens se torna a primeira semente para a narrativa que se deseja criar. Mais se estabelecem relações e interações entre as histórias de fundo destes personagens, mais claras ficam as possibilidades de histórias em que estes possam se relacionar. Assim, para poder melhor filtrar estas possibilidades e encontrar um fio condutor, deve se estabelecer como a interação entre os diversos personagens desenvolvidos permite com que eles possam solucionar seus conflitos. Este caminho que eles vão traçar relacionando-se com outros personagens para cumprir este objetivo já é uma narrativa em si. E ao cruzar as diferentes narrativas criadas a partir deste método, surge de maneira orgânica uma narrativa maior que será a história principal a ser contada. Deve-se então por fim ligar esta narrativa maior com um dos personagens que melhor se relaciona ela, de modo a se criar um protagonista, ou seja, um fio condutor da história que irá levar o leitor de maneira orgânica, clara, e organizada para a conclusão estabelecida pela narrativa maior.

No caso da história desenvolvida para este projeto, foram criadas as histórias de fundo de três personagens, de modo a poder criar uma narrativa maior a partir da conexão entre os elementos de cada uma de suas histórias. A seguir serão apresentadas as histórias de fundo de cada um deles, e logo após será explicado como as histórias destes personagens se relacionam entre si de modo a criar uma narrativa maior.

Vale lembrar que a história desenvolvida, a pesar de possuir alguns elementos similares a vida do cotidiano, abraça o gênero fantástico e se passa em um mundo imaginário.

a) Melinda Blake:

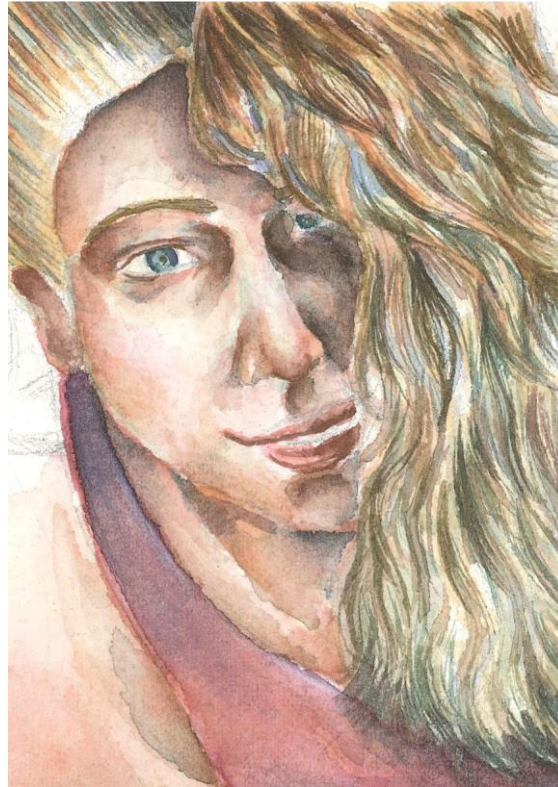


Fig 1.Melinda Blake

Melinda Blake nasceu em uma família pobre. Ela ajudava seus pais em eventos noturnos a vender refeições e bugigangas. Crianças como ela geralmente eram usadas nestes eventos para entregar ou vender pequenos produtos entrando no meio da multidão tumultuada ou escalando as fachadas dos prédios. A mãe de Blake morreu quando ela fez 11 anos. Blake teve então de assumir ainda mais responsabilidade na venda dos produtos nos eventos para ela e seu pai pudessem sobreviver. Isto acabou construindo nela um seu caráter muito mais independente que as outras crianças da sua idade.

O pai de Blake morreu quando ela tinha 13 anos durante uma manifestação pública aberta que foi severamente reprimida pelas autoridades do Governo. As crianças vendedoras que sobreviveram e que perderam seus pais durante este incidente se juntaram para sobreviver em conjunto. Elas passaram dois anos pelas ruas trabalhando como flanelas ou vendendo diversos tipos de produtos para passantes e motoristas. Pela convivência, elas eram muito unidas umas com as outras, e Blake as protegia quando alguém as ameaçava.

Apesar de terem passado por todas essas dificuldades, estas crianças ainda tinham sonhos que desejavam alcançar. Um deles, influenciado pela facilidade que eles tinham de escalar as fachadas dos prédios para venderem produtos, era de conseguir escalar a misteriosa torre de Savieza. Um monumento de origem desconhecida, desprovido de portas de entrada, e do qual ninguém conseguiu chegar ao seu topo. Era uma fantasia que as fazia sair um pouco do difícil cotidiano pelo qual elas passavam.

Um dia um motorista rico abordou uma das meninas que estavam vendendo produtos e lhe deu seu endereço para que ela possa lhe fazer uma “visita”. Precisando de dinheiro, ela acabou indo para lá, mas Blake, muito desconfiada decidiu segui-la : Ela não queria que ela tivesse o mesmo destino que outra amiga sua, que acabou entrando em uma situação similar e desapareceu logo em seguida. Ela decidiu então escalar a fachada do prédio no qual a sua amiga se encontrava para vigiá-la. Logo que ela percebeu que esta estava em perigo, Blake interveio e lutou furiosamente contra os guardas, permitindo assim a fuga de sua amiga. Blake foi rapidamente imobilizada pelos guardas, porém o homem “rico”, decidiu poupar sua vida. Ele viu em Blake um potencial, e ao invés de executá-la decidiu escravizá-la para treiná-la como lutadora de Oxan, uma luta popular na alta sociedade daquele mundo que era conhecida por ser extremamente sanguinolenta. Blake passou seis anos de sua vida treinando e lutando Oxan. A violência constante e o stress / angustia que ela vai enfrentar ao longo desses anos a deixaram mais fria, agressiva e cruel.

Lutar Oxan e sair vitoriosa em boa parte dos combates permitiu a Blake de conhecer toda alta sociedade. Isto lhe permitiu também de conhecer dezenas e dezenas de residências da elite, situada no topo dos “arranha-céus” das cidades. Dentre estas residências, várias delas haviam altas falhas de segurança. Observando isso e vendo sua carreira de Oxan prestes a desmoronar, ela percebe que ela poderia aproveitar destas falhas de segurança para poder invadir estas residências e roubar o seu conteúdo. Porém para isto ela necessitaria de algum tipo de equipe.

Tudo isso mudou quando um dia ela reencontrou na residência de um rico organizador de Oxan uma de suas amigas de infância, que acabou virando garota de programa para a alta sociedade. Blake descobriu ao conversar com ela que seus antigos amigos continuavam trabalhando junto para sobreviverem. Blake reencontrou então seus amigos de infância e tentou convencê-los a fazer parte do plano que ela teve de roubar as residências com falha de segurança. Eles aceitaram e Blake começou a treiná-los.

Depois de meses de preparação, eles invadiram as residências com falha de segurança. No começo tudo deu muito certo, até eles invadirem a casa de um rico proprietário chamado Darnos, que tinha contatos com membros do governo. Roubado e agredido fisicamente, este decidiu usar suas conexões para reencontrar e se vingar de Blake e seus colegas.

Pouco a pouco os amigos de Blake, que ainda guardavam um certo senso de moral, perceberam que Blake tinha atingido um nível de violência e crueldade intolerável. Eles não podiam mais conviver com ela, e não aguentavam mais a pressão da vida que eles estavam seguindo. Um deles decidiu então ir até Darnos para denunciar Blake. Porém este não segurou sua palavra quanto a proteção dos seus delatores e começou a perseguir todos os colegas de Blake também

Após semanas fugindo das perseguições, Blake e seu grupo não tinham mais para onde correr, pois eles estavam sendo vigiados por todas as partes. Pouco a pouco, os membros do grupo foram eliminados. Em uma última tentativa desesperada, Blake e os sobreviventes não tinham outra escolha senão tentar subir no topo da famosa torre de Savieza para fugir das perseguições de vez.

Eles conseguiram chegar até a torre, porém o processo de escalada era tão difícil que eles acabaram um por um caindo por conta de cansaço. A única que sobreviveu foi a Blake. Esta, por conta dos treinamentos intensivos ao longo dos anos, tinha a força e a experiência suficiente para escalar a torre. Ela conseguiu chegar ao topo, mas perdeu todos seus amigos próximos no processo.

b) Nakia Marwan:

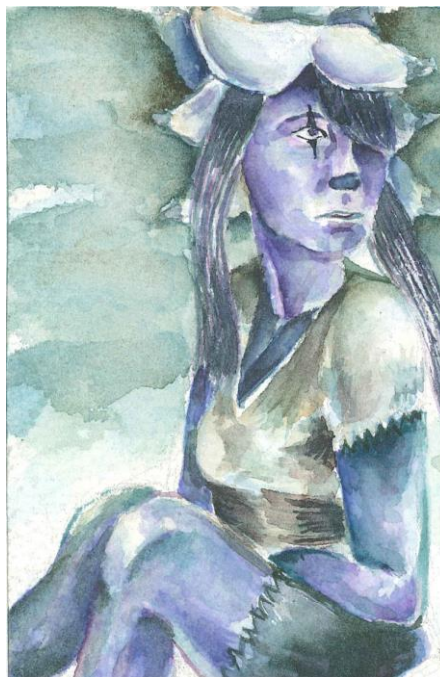


Fig 2 : Nakia Marwan

Nakia Marwan era uma das habitantes do topo da torre de Savieza. Ela era a filha mais nova de uma família de três. Sua família tinha um pé na política e eram muito engajados. Por ser a mais jovem e pelos seus irmãos já terem ingressado na vida política, não foi imposto a Nakia pelos pais que ela devesse se preparar o seu futuro nesta direção. Logo ela beneficiou de certas liberdades e privilégios que seus irmãos não tiveram, o que a deixou mais livre de fazer o que ela queria e a tornou uma pessoa com grande curiosidade e fora dos moldes. Assim, ao contrário de seus irmãos, ela temia menos as regras impostas pelos seus pais e até tentava burlá-las quando era possível. O background mais politizado de sua família a tornou uma pessoa bem engajada e orgulhosa de seu povo e do local de onde ela morava. Mesmo em sua tenra idade, Nakia tinha uma inteligência, um senso crítico e um conhecimento sobre a sua sociedade que a diferenciava das outras crianças de sua idade.

Porém, mesmo com todo este conhecimento, os pais de Nakia eram extremamente preconceituosos com vários grupos de pessoas de Savieza. Um dia os pais de Nakia contrataram um menino chamado Wahab que fazia parte deste grupo injustiçado para limpar a casa deles. Mesmo tendo uma educação, o menino não tinha escolha senão fazer esta profissão para sobreviver, pois a sociedade não lhe dava muitas outras oportunidades. Nakia e Wahab se entendiam muito bem, e pouco a pouco ela foi percebendo que os preconceitos que os pais delas tinham não condiziam com a percepção que ela tinha sobre Wahab. Os dois em segredo viraram amigos, e da amizade surgiu um relacionamento amoroso. O relacionamento escondido entre eles estava dando certo até o dia em que Nakia descobriu que estava grávida.

Temendo a humilhação por parte de seus pais, Nakia fugiu junto com Wahab para fora da cidade. Por quase 8 meses Nakia e Wahab moraram em outras cidades de Savieza, trabalhando em bicos para sobreviver. Graças a isso Nakia teve a oportunidade de sair da bolha construída pelos seus pais e conhecer de verdade pessoas mais modestas ou das quais ela antes tinha preconceito. Pouco a pouco com estas experiências ela conseguiu quebrar esta visão distorcida que ela tinha do mundo e se tornou uma pessoa com uma mente mais aberta. Porém dia ela foi encontrada pelo seus pais e foi forçada a retornar em casa longe de Wahab. É neste processo que a jovem de 15 anos deu a luz a sua filha, Mia Marwan. Porém como Nakia fez algo que para os pais dela era considerado imperdoável ela foi expulsa do círculo familiar e foi proibida de cuidar ou de se aproximar de Mia.

c) Anapolina:



Fig 3. Anapolina

Anapolina, ou Nina, para ser mais curto, era a “filha” da bruxa que criou a torre de Savieza. Esta torre, dotada de vida própria, foi criada para proteger de vez seres excluídos da sociedade das ameaças constantes dos cidadãos comuns. Além do legado de sua mãe, Nina herdou também a maldição que esta carregava e que tinha lhe permitido criar a torre. Isto lhe permitiu viver muito mais tempo que as outras pessoas (sua estimativa de vida seria de 900 anos), mas também fez com que as pessoas a considerassem como uma eventual ameaça. A desconfiança do povo de Savieza contra ela cresceu tanto que eles decidiram exilar definitivamente Nina em um lugar de Savieza distante de qualquer contato humano.

Quem passou a cuidar da Nina depois disso era nem mais nem menos que a consciência da torre de Savieza, que Nina passou a chamar de Mother. Esta reconstruiu o templo onde Nina estava exilada de modo a criar uma ambientação boa na qual ela pudesse viver. A ideia funcionou por um tempo, e Nina começou a criar uma forte relação de amizade com Mother.

Porém isto não foi o suficiente. Nina estava se sentindo extremamente sozinha. Ela precisava ter outro contato humano. Mother percebeu que isso estava afetando profundamente o psicológico de Nina. Ela decidiu então criar um tipo de observatório muito que permitia através de um sistema de lentes similar ao um telescópio que ela observasse de muito perto a vida ao redor da torre. Por mais estranho que isso pareça, isto foi fundamental para a sobrevivência da Nina pois a ausência de contato com outros seres vivos por anos estava enlouquecendo ela de vez. Esta falsa sensação de proximidade com outros seres fez com que Nina pudesse tolerar a sua condenação a solidão eterna e sobreviver 250 anos completamente só. Além disso, Nina conseguia conversar com certas pessoas de fora da torre que ela observava enviando-lhes mensagens com a ajuda de pássaros mensageiros, diminuindo assim consideravelmente a sua sensação de isolamento.

Nina era uma pessoa extremamente curiosa. Por conta de sua alta longevidade, de leituras e da observação do mundo de fora ela acabou acumulando uma quantidade de conhecimento intelectual e cultural fora do comum. Porém ao mesmo tempo, por não ter entrado em contato com outros seres humanos por muito tempo, ela manteve certas características de inocência similares a de uma adolescente. Ela era extremamente sensível e jovial, sincera e observadora. A tranquilidade, a ponderação e uma imensa imaginação permeavam suas atitudes. Imaginação esta, que sempre a ajudou a achar meios de espantar a sua solidão. Porém no fundo de seu olhar podia se perceber que ela guardava muitos segredos. Havia uma profunda aura de mistério que permeava esta personagem.

Mais a Nina observava o mundo em volta dela, mais ela se dava conta que ele possuía problemas terríveis de injustiça, desigualdade, guerras, violência e escassez de recursos naturais. Convencida que ela teria a capacidade de poderia mudar esta situação, ela decidiu então usar o seu extenso e secular conhecimento do povo que ela observava de modo a manipular as ações de líderes e formadores de opinião de lá. Estes por consequência usavam de seus poderes e de suas influencias para moldar a sociedade segundo a visão de Nina. Mas esta nova ordem social que Nina visava atingir possuía vários defeitos, que acabavam excluindo e empobrecendo muitas outras pessoas no processo, mantendo assim uma certa forma de desigualdade, independente das mudanças. Mesmo assim por 150 anos Nina moldou a sociedade de fora da torre sem que Mother tivesse noção das consequências de suas ações.

d) Como estas histórias se relacionam entre si:

Em seguida é feito o exercício de, baseado nas histórias de fundo, achar maneiras de relacionar os personagens entre si, o que permite a criação de uma narrativa principal :

Quando Blake chegou ao topo da torre de Savieza, Mother sentiu sua presença. Ao ler o passado de Blake, ela se deu conta que a vida difícil que esta e muitas outras pessoas de fora da torre tiveram foram consequência das políticas aplicadas por Nina ao longo de todos esses anos. Por conta disso, Mother ficou totalmente desiludida com a Nina. Esta menina, que antes representava para ela a última prova que a humanidade ainda possuía alguma forma de redenção, a traiu da pior maneira. Mother se desiluiu de vez, e seu propósito de proteger as pessoas que moram na torre já não fazia mais sentido. Ela agora sentia ódio por ter perdido todo esse tempo protegendo eles, e começa a ataca-los sem dó.

Blake perdeu todos os seus colegas quando chegou no topo da torre. Sua vida sem seus amigos de infância por perto não fazia mais sentido. Por conta disso ela decidiu tentar viver a vida de riqueza que eles sempre sonharam em ter. Seria segundo o seu ponto de vista um modo de honrá-los, de fazer com que todos os esforços que eles fizeram ao longo dos anos não fossem vão E para isso ela decidiu coletar as pedras de Rekjah, uma droga que existia exclusivamente em Savieza, para tentar revendê-la em seguida a preços astronômicos fora da torre.

Quando Mother começou a atacar os habitantes de Savieza, os sobreviventes tentaram se refugiar na cidade de Konaori, único local seguro. Porém o caminho até lá era muito perigoso, e muito poucos conseguiam chegar até lá em vida. Blake viu essa situação como uma oportunidade para poder coletar as pedras de Rekjah. De fato, por conta das habilidades que ela possuía, ela decidiu se oferecer como guia para grupos de sobreviventes até a cidade de Konaori em troca de pedras de Rekjah. Porém a coleta dessas pedras era extremamente perigosa e muitos sobreviventes morriam no processo, o que fez com que o povo de Savieza tivessem um profundo ódio e sentimento de vingança contra Blake, a pesar de precisarem dela para sobreviver.

As famílias de Nakia Marwan coletaram pedras de Rekjah para a Blake em troca da viagem até Konaori. Mas eles decidiram partir sem a Nakia, que por conta do que ela fez, era considerada pelos habitantes da torre como uma “desgraça”. Além de abandonar Nakia, eles decidiram levar Mia, a filha dela, junto com eles, separando assim mãe e filha. Nakia, após esta separação traumática fazia o que podia para sobreviver e tentava achar uma maneira de se reencontrar com a sua filha.

Nina fazia partes dos poucos privilegiados que não eram atacados por Mother. De fato, esta última, mesmo com toda raiva que sentia contra Nina, era incapaz de machucá-la por conta de seus laços afetivos. Nina, presa no templo, estava extremamente preocupada com a drástica mudança de Mother, e não sabia o que fazer para ajudá-la. Mal ela sabia que ela era a razão pela qual Mother surtou.

Assim, fazendo com que os personagens interajam uns com os outros, surgem uma série de narrativas que juntas formam a história principal. Esta de certa forma representa a essência das narrativas imaginadas. A trama seria a seguinte: **Um dia, Blake, ao servir de guia até Konaori para Nakia e um grupo de sobreviventes, acaba sendo forçada a desviar a viagem. Nesse desvio eles chegam até o templo de Nina onde descobrem que esta menina é um dos raros seres protegidos por Mother. Por conta disso ela pode ser a solução para o término deste conflito.**

A partir desta trama e de todo o conteúdo criado para os personagens principal, há informações suficientes para se escrever um argumento sobre a história principal.

3-Argumento:

A narrativa maior explicada no tópico anterior necessitava ser expandida para poder se tornar um argumento. Para isso foram usadas uma série de ferramentas narrativas que trouxeram questionamentos sobre o contexto da história e sua estrutura, de modo a complexificar a trama criada até ela adquirir uma proporção suficiente para se tornar um argumento.

Para melhor compreensão da realização desta fase, será primeiro apresentado o argumento desenvolvido, e em seguida, serão mostradas as ferramentas narrativas que foram usadas para tornar a leitura da história orgânica e coerente, e de extensão suficiente para cumprir esta Etapa:

a) Argumento Anapolina:

Ato 1 :

Savieza foi um nome dado para um conjunto de vilarejos construídos no topo de uma torre-fortaleza da qual o acesso era praticamente impossível pelo solo. Nakia, uma menina de 15 anos, morava no topo desta torre. Porém, Fazia seis meses que a sua cidade natal e as vizinhas estavam sendo atacadas pela entidade que antes protegia este local. Esta entidade, chamada Mother, controlava toda a estrutura arquitetônica dos vilarejos. Ela parou de proteger seus habitantes com a chegada da primeira estrangeira que conseguiu subir até o topo da torre. Sua presença por alguma razão lhe causou um grande distúrbio que lhe tornou extremamente violenta e irracional. Desde então, Nakia e os outros habitantes tentavam com muita dificuldade encontrar maneiras de sobreviver aos ataques quotidianos da entidade. Poucos sobreviveram, e era só uma questão de tempo até o resto dos habitantes sofrerem o mesmo destino.

A estrangeira, chamada Blake(acima de 30 anos), que os habitantes de Savieza consideravam responsável pelo enlouquecimento de Mother, se ofereceu como guia para estes mesmos habitantes, levando-os em segurança para o único vilarejo seguro de Savieza chamado Konaori. Porém ela fazia isso somente em troca de pedras de Rekjah,a droga da região.

A história começa num dia de rotina para Blake, onde ela levava para o local seguro os últimos sobreviventes do vilarejo. Dentre eles estava Nakia, que foi ordenada pelo chefe do vilarejo a se sacrificar para assassinar Blake. Foi lhe dada esta ordem a Nakia, pois por conta de uma ação segundo eles “imperdoável” que ela cometeu no passado, ela era considerada com um membro descartável da sociedade.

Chegando ao vilarejo seguro, eles se depararam com muros construídos em volta. Os guardas do vilarejo então lhes disseram que não iriam mais aceitar pessoas de fora, pois os recursos que eles tinham se tornaram limitados com a chegada constante de pessoas. Blake sugeriu então “refugiados” de irem para a prisão da torre, o segundo local não atacado pela entidade. Pelo menos é o que ela achava, pois ela teve vários sonhos misteriosos sobre este lugar, e ao observar o local por curiosidade, constatou que era também um local seguro. Porém os “refugiados” mesmo assim temiam este local, pois lá desde 200 anos foi aprisionada uma criatura muito perigosa chamada Anapolina.

Blake por ter sido paga somente para a viagem até Konaori, se recusou guia-los até lá. Porém sem Blake eles não tinham capacidades de sobreviver à viagem. Nakia, numa ação desesperada para salvar seu povo, decidiu jogar o cinto que ela ia detonar em Blake na ponte de Konaori. Sem a ponte, Blake não tinha como voltar para o seu refúgio. Logo, ela não tinha outra escolha senão ir para a prisão de Savieza para também para se proteger dos ataques, servindo assim contra sua vontade como guia para o grupo novamente. Porém, antes disso, ela empurrou Nakia no vazio para se vingar. Por sorte Nakia sobreviveu se segurando nos destroços da ponte. Ela decidiu então seguir o grupo e a Blake de longe sem ser percebida.

Porém, de noite, ao chegar na entrada da prisão, a entidade os encontrou e os atacou. Todos morreram menos Nakia, duas crianças e Blake, que ferida foi salva por uma menina misteriosa que não fazia parte do grupo. Ela carregou Blake inconsciente para dentro da prisão, e Nakia e as crianças, desconfiadas, a seguiram sem que ela percebesse.

Quando Blake acordou, ela se deu conta que a menina tinha algumas características, como o estranho cabelo de raízes vermelhas e roxas, que eram parecidas com o monstro que os habitantes de Savieza tanto temiam. A menina então revelou que ela era a famosa Anapolina (aparência de menina de 15 anos). Este lugar onde ela morava não é uma prisão, mas um tipo de refúgio que Mother construiu para que ela pudesse se proteger dos habitantes. Estes a temiam por ela ser a filha de uma bruxa chamada Demissah que sofria de uma maldição que era passada de geração a geração. Desde então, Moth cuidou dela para que ela pudesse viver e crescer em plena segurança. Assim, para evitar que ela enlouquecesse com a solidão, Moth construiu um tipo de observatório que permitisse que ela observasse e escutasse de perto todas as noites os gigantescos barcos de concreto do mundo afora e seus tripulantes que navegavam em volta da torre. Estes barcos navegam por cima paredes luminosas de centenas de metros de altura (similares visualmente a auroras boreais) que surgiam todas as noites de debaixo da terra como uma erupção constante. Por conta da imensa expectativa de vida oferecida pela sua maldição, Nina (apelido para Anapolina) conhecia muito bem a vida e os costumes do mundo ao redor da torre, pois ela os observava e os escutava todas as noites por mais de 200 anos.

Porém, desde que a entidade perdeu a razão, esta parou de se comunicar com a Nina. A menina estava muito preocupada, pois ela tinha muita proximidade com Mother e nunca imaginava que esta fosse capaz de ser cruel desta forma. Nina acredita que se ela entendesse a razão pela qual Mother perdeu a razão, ela seria capaz de convencê-la a parar com os massacres. E Nina estava convencida de que Blake, por ter causado involuntariamente este conflito, era também a chave para solucionar este enigma. Sabendo dos sonhos e das visões que Blake tinha, Nina decidiu então de treinar os seus poderes de bruxa para poder ler a mente de Blake a procura de alguma mensagem escondida.

Ponto de virada: Enquanto isso, Nakia e as duas crianças sobreviventes se deram conta ao observar a conversa dos personagens anteriores que este local era seguro por causa da presença da Nina, que era protegida pela Mother. Logo, eles perceberam que se elas capturassem a Nina, elas poderiam chantagear a Mother para que esta parasse finalmente de atacar os habitantes dos vilarejos. Se dando conta da importância do que acabaram de descobrir, Nakia e as meninas raptaram a Nina para tentar entregá-la para o vilarejo de Konaori.

Ato 2:

No dia seguinte, Nina foi capturada por Nakia. Blake percebeu e foi atrás delas. Blake as avistou de longe, porém percebeu que centenas de antropomorfos, criaturas animais de Savieza, estavam procurando elas, pois eles sentiram a presença de Nina por perto. Vendo o perigo se aproximar, Nakia e as crianças não tiveram outra escolha senão abandonar Nina para se esconderem. Nina e Blake foram então capturadas pelos Antropomorfos.

Os Antropomorfos são antigas pessoas que, para sobreviverem aos ataques começaram a viver com criaturas de Savieza ditas sagradas. Porém o preço desta convivência era que elas acabavam se transformando em animais também. Os Antropomorfos desde o conflito estavam prosperando, pois, os humanos e as bruxas após os ataques de Mother pararam de caçá-los em massa. Logo eles decidiram manter a Nina em sua vigilância para evitar que ela seja usada com instrumento para o término do conflito. Eles queriam manter o Status quo para sua própria sobrevivência. Enquanto isso Blake estava sendo treinada a força pelos outros Antropomorfos para que ela se tornasse um deles. Logo Nina tinha que decifrar a mensagem escondida na mente de Blake o mais rápido possível antes que esta se transformasse em um antropomorfo.

Blake e Nina neste momento aprenderam a se conhecer melhor. Nina conseguiu ler a mente de Blake e achou dentro uma série de memórias que foram implantadas por Mother. Porém elas pareciam a primeira vista desconexas e não traziam nenhuma resposta lógica. Apesar de ter extraído as informações, Nina não conseguiu achar o sentido delas a tempo e Blake se transformou em um Antropomorfo. Consequentemente Nina ficou com um profundo sentimento de impotência e de culpa.

Ponto de virada: Nakia aproveitou este momento de incerteza da Nina para poder convence-la a se entregar para ela. Consciente que não havia outra solução e do sofrimento pelo qual o povo de Savieza está passando, Nina decidiu então se entregar a Nakia. As duas foram então para o vilarejo de Konaori.

Enquanto isso Blake, transformada em Antropomorfo, ouvia vozes e ao segui-las, se deparou com um esconderijo. Lá ela encontrou as quatro últimas bruxas sobreviventes de Savieza. Estas acharam que Blake veio até elas para um propósito e ao ler a mente dela descobriram a sua história. Elas também se deparam com aquelas mesmas memórias desconexas que Nina tinha achado. Mas rapidamente elas se deram conta que estas memórias eram na verdade um tipo de mapa. Como elas perceberam que cada uma das memórias de Blake se referia a um local de Savieza, as bruxas acharam que Mother estava tentando lhes dar uma pista de um lugar que se encontrava na encruzilhada desses locais. E de fato, havia um monumento exatamente no local da encruzilhada. Porém antes de ir lá elas precisavam recuperar a Nina, que foi levada para o vilarejo de Konaori.

Ato 3:

Nakia entregou esperançosa a Nina para os habitantes do vilarejo fortificado, achando que o conflito finalmente teria o seu fim. Descobrimos então por que Nakia foi expulsa de seu vilarejo: com 14 anos ela teve uma filha com um rapaz que tinha origens que os habitantes de seu vilarejo menosprezavam. Logo, quando descobriram que ela estava grávida dele, ela foi humilhada por uma parte do vilarejo e deserdada pela sua família, que decidiu ao se exilarem para Konaori abandoná-la e levar filha dela junto com eles. Entendemos então que Nakia queria absolutamente entrar em Konaori para finalmente poder se reencontrar com a sua filha.

Porém Nakia se deu conta que ela estava errada quanto a as intenções dos líderes de Konaori. De fato, estes habitantes faziam parte de um tipo de seita, e tinham um histórico de repudiar os costumes dos vilarejos vizinhos. Tanto que eles começaram a usar as pessoas que se refugiaram em Konaori como mão de obra escrava. Tendo Anapolina em mãos eles decidiram chantagear Mother para que eles pudessem ter controle das populações vizinhas. Nakia finalmente se reencontrou com sua filha, porém ao mesmo tempo ficou totalmente abalada por ter ajudado involuntariamente o povo de Konaori nesta procura de poder. A Elite de Konaori decidiu então realizar um banquete para comemorar sua vitória sob a entidade.

Porém, foi este mesmo banquete que os levou a sua perda. A entidade, impedida de atacar o vilarejo para salvar a Nina, decidiu então envenenar terra na qual cresciam os alimentos deste vilarejo. Logo, todos que comeram do banquete ficaram contaminados, o que os fez apresentar sintomas de demência e agressividade que os fizeram lutar uns contra os outros até não sobrar mais ninguém. Não tendo comido o banquete e aproveitando a situação de caos, Nakia salvou Nina de seu encarceramento.

Nakia, Nina e os cidadãos estrangeiros que foram escravizados pelo povo de Konaori conseguiram então sair de lá no meio do tumulto. Blake e as bruxas encontram Nakia e Nina, e agora poderiam ir para aquele famoso monumento para resolver o mistério. Ao chegar lá, Nina se deparou com uma série de estátuas representando bruxas que foram perseguidas e queimadas antes da construção da torre de Savieza. Ela se deparou então com uma estátua que era muito parecida com a Demissah, a sua mãe. Ao tocar na mão da estátua, um mecanismo ativou-se modificando o formato do monumento e revelando no lugar um poço gigantesco em profundidade, que parecia descer até a base da torre.

Nina e Blake decidiram então fazer a longa e difícil descida no interior do poço enquanto Nakia e as bruxas vigiavam. Porém Mother, ao perceber Blake e Nina chegaram no fundo do poço quebrou o mecanismo que os levou até lá, deixando-as aprisionadas lá embaixo.

Enquanto isso, em cima da torre, uma das bruxas diz a Nakia que estava muito desconfiada de Nina, e que sentia que há algo errado nela. Ela convenceu então Nakia a guia-la até a prisão de Savieza (onde mora a Nina), para inspecionar melhor o local.

Enquanto isso Nina e Blake ficaram surpresas com o que acharam no final do poço. De fato, no fundo havia restos em ótimo estado de conservação de uma pequena casa de madeira bem rústica. Como as que as pessoas do mundo desta história costumavam construir 300 anos atrás.

Elas descobriram então que esta casa pertencia à Demissah, e que ela foi responsável pela criação de Mother (que no começo só controlava a sua casa). Era uma maneira que ela tinha criado para se proteger dos cidadãos da cidade onde ela morava. Porém Demissah não conseguia controlar os poderes e com o tempo foi perdendo a razão. Ela foi então capturada por cidadãos e estes, com medo do perigo que ela representava, decidiram queima-la viva. Mother ficou tão enfurecida com a morte de sua mestra que destruiu a cidade toda junto com os seus habitantes, deixando vivas somente as bruxas as outras criaturas que eram igualmente oprimidas. Com os destroços da cidade, a entidade construiu então uma torre gigante, a famosa torre de Savieza, para que as bruxas e as outras criaturas pudessem morar seu topo, protegidas do mundo exterior que sempre as repudiou.

Presas a horas no local Nina e Blake percebem que o único jeito de sair do fundo do poço é fazer com que Nina use de sua magia para atrair para Savieza aquelas “auroras Boreais” mencionadas anteriormente. Porém isso iria causar a destruição da torre. Nina então compreende que Mother levou elas até aqui para pedir ajuda, mas não da forma que ela imaginava. Mother queria que Nina usasse de seus poderes para destruir a torre de Savieza, botando assim um fim ao sofrimento que ela estava sentindo. Nina se recusou por horas a fazer o que Mother está pedindo. Mas sem nenhuma outra escolha, acabou chamando as “auroras” por meio de sua magia. Estas saíram a grande velocidade de debaixo da terra para a superfície, fazendo-as protagonistas flutuarem até a superfície do poço (=topo da torre). Porém, a saída que Nina criou gerou um vazamento excessivo de pressão o que fez com que a base da torre se arrancasse do chão e despedaçasse a torre em centenas de pedaços. Assim, isso foi o fim de Mother. Porém os destroços da torre, ainda sobre a influência da “aurora boreal”, continuavam flutuando até o final da noite.

Boa parte das pessoas sobreviveram ao acidente e foram salvas pelos barcos, que agora com a presença das “auroras boreais” na região da torre podiam acessar este local. Nina, ficou totalmente abalada pela destruição da torre, não entendendo porque Moth queria desde o começo que ela lhe fizesse isso. Ela decidiu então se separar de Blake e dos outros e pegou um barco diferente para seguir o seu próprio caminho.

Nina foi embora, porém Blake avistou ao longe Nakia e as bruxas, que lhe perguntaram desesperadamente onde estava a Nina. Elas ficaram abaladas ao descobrirem que a Nina já tinha escapado, pois ao vasculhar a residência da Nina elas descobriram que a razão pela qual Mother tinha perdido a razão não era culpa da Blake, mas da Nina.

Nina, quando morava naquela “Prisão” não só vigiava todos os dias as centenas de pessoas que passavam naqueles barcos, como ela lhes enviavam mensagens com o intuito de manipular representantes e altos influenciadores desta sociedade para que estes pudessem moldar a sociedade segundo seus próprios princípios éticos. Chegar a este objetivo envolvia as vezes sacrifícios, silenciamento, marginalização e pauperização de certas populações. E foi justamente estas decisões que mudaram completamente a vida de Blake e a levaram a uma vida de crime. Quando a entidade leu a mente de Blake alguns meses atrás, ela viu os sofrimentos pelos quais Blake passou e se deu conta que eles eram consequência das decisões feitas pela Nina. Assim ela pôde descobrir o que a Nina fez com estas populações nos últimos 200 anos e isto pôs em xeque sua já limitada crença na possibilidade de redenção e do já “falho” ser humano. Esta menina que ela sempre acreditou ser, como sua antiga mestra, doce e inocente foi capaz de fazer nas suas costas as piores atrocidades e injustiças para justificar os seus ideais. Totalmente desencantada então com os seres humanos, ela decidiu dominada pelo ódio massacrar todos os habitantes da torre, e em seguida achar um meio de terminar com sua vida.

Isto criou um choque brutal na mente de Blake que fez com que ela se lembrasse instantaneamente de toda a suas memórias como humana e assim retornasse em um processo doloroso para seu estado humano.

A seguir serão apresentadas e analisadas as diferentes ferramentas narrativas usadas para expansão da narrativa principal elaborada na Etapa de História de fundo

b) Estrutura de três atos:

O Manual do Roteiro de Syd Field sugere uma estrutura de roteiro próxima da usada na indústria americana de filmes, que consiste em três atos. Cada uma destes atos corresponde a uma média de 30 páginas de roteiro. No primeiro Ato são apresentados os personagens principais, suas motivações e o elemento perturbador que vai tirá-los da zona de conforto. No segundo ato, os personagens vão enfrentar uma série de obstáculos que estão os distanciando de seu objetivo. Já no terceiro ato é apresentada a resolução do conflito e o que os personagens decidem fazer após a situação ser resolvida. Para deixar a transição entre atos mais orgânica, o primeiro e o segundo ato são separados pelos famosos pontos de virada. Estes são momentos chaves da história que fazem com que esta mude de direcionamento, de ritmo e as vezes até de tom. O primeiro ponto de virada força o protagonista a sair de sua zona de conforto e lhe dá um objetivo a ser atingido que lhe coloca em um local permeado de conflitos. Já o segundo representa o desafio final que o protagonista deve resolver para que a situação volte ao normal. Anapolina segue esta mesma estrutura de três atos, porém com uma diferença: o segundo ponto de virada acha uma solução ao conflito, porém durante o processo de resolução do problema, a trama apresenta um aumento constante do nível de perigo que só é atenuado na metade do terceiro ato. Isto foi feito de modo a aumentar a tensão da história a medida que o leitor se aproxima do final.

Segue na página seguinte a estrutura resumida de três atos em cima da história de Anapolina:

Ato1: Blake, Nakia e os sobreviventes vão até Konaori para se protegerem dos ataques. Eles são forçados a desviar de caminho e encontram com Anapolina

Ponto de virada: Anapolina acha que Blake é a chave para se desvendar o mistério da torre. Já Nakia , se dando conta que Nina é protegida pela torre ,captura ela e a leva até Konaori.

Ato 2: Os Antropomorfos sentem a presença de Nina e a capturam junto com Blake. Esta última por estar convivendo agora com os antropomorfos está pouco a pouco se transformando em um deles. Nina tem então pouco tempo para tentar ler a mente dela e desvendar o mistério da torre. Ela consegue extrair as informações, mas não entende o que elas significam. Logo, Nina não consegue impedir que Blake se torne um antropomorfo.

Ponto de virada: Nakia, vendo que Nina falhou em seu plano, consegue convencê-la a ir com ela até Konaori. Blake, agora em forma Animal, se depara com as últimas bruxas sobreviventes de Konaori, que conseguem encontrar o significado das informações extraídas por Nina: São na verdade coordenadas para um ponto específico de Savieza. Porém, antes de ir até lá, elas precisam salvar a Nina

Ato 3: Ao chegar em Konaori, Nakia se dá conta que o povo de lá pretende usar Nina não para se proteger da ameaça da torre, mas para exercer um poder de influência sobre os outros povos de Savieza. Nakia então tira Nina de lá e com a ajuda de Blake e das bruxas, vai até o local indicado pelas coordenadas. Lá elas abrem então a passagem para um poço que desce até a base da torre. Nina e Blake vão até o fundo, e descobrem que a entidade queria que elas fossem até lá para que Nina pudesse destruir a torre. Aprisionada no fundo do poço, Nina não tem outra escolha senão fazer isto. Enquanto isso, Nakia e as bruxas descobrem o segredo de

Anapolina, e que ele é a causa pela qual a entidade da torre perdeu a razão. Após a destruição da torre elas tentam encontrar desesperadamente a Nina, porém é tarde demais, pois ela conseguiu escapar de lá tempo.

c) Jornada do Herói:

Elaborada por Joseph Campbell, a jornada do herói foi uma pesquisa de diversos mitos do mundo inteiro que permitiu ao seu autor chegar à conclusão que a maior parte das histórias contadas fazem seus personagens principais passarem por etapas muito similares. Este paralelo nas histórias dos protagonistas é chamado igualmente de **Monomito**, pelo fato desta pesquisa ter sido baseada na sua maior quantidade em Mitos antigos. Ele foi escolhido como ferramenta para a criação do enredo deste projeto por ser conhecido no mundo literário e cinematográfico como um guia eficiente para a estruturação de personagens e da história em si. De fato, ele apresenta várias possibilidades de conflitos ao longo de uma trama, traz um ritmo para esta mesma que aumenta o interesse do leitor, e, o mais importante, apresenta uma série de situações que forcem os protagonistas a saírem de sua zona de conforto e terem várias mudanças em sua personalidade ao longo da trama. Este último caso torna os personagens mais humanizados, fazendo com que o leitor possa se relacionar mais facilmente com eles e assim criar maior vínculo com a história. A seguir seguem cada uma das Etapas explicadas desta ferramenta narrativa. Após esta explicação será mostrado como a história Anapolina se encaixa na Jornada do Herói e em quais casos ela precisa se desvincular dela para manter a sua coesão e não perder sua autenticidade.

-O mundo comum: é apresentado o mundo onde vive o protagonista. Descobrimos também traços da personalidade deste último, assim como a de outros personagens que podem segui-lo durante a aventura.

-Chamado para a aventura: Algum distúrbio acontece que pede para que o protagonista saia de sua vida comum e pacífica para resolver este problema.

-Recusa do Chamado: Como o próprio nome diz, o protagonista por alguma razão prefere permanecer no mundo comum do que ir nesta aventura para resolver o conflito.

-Encontro com o mentor: No começo da aventura, o protagonista conhecerá um personagem que, por já ter passado por aventuras anteriores ou várias experiências de vida, decide usar de seu conhecimento para ajudar este herói ainda de certa forma imaturo a se preparar para enfrentar a sua aventura.

-Cruzamento do limiar: Após uma ou várias recusas do chamado, dependendo da história, o protagonista acabará se dando conta da importância que ele tem para a resolução do conflito e decide finalmente embarcar na aventura.

-Testes, aliados E inimigos: Para poder cumprir o seu objetivo, o herói enfrentará uma série de obstáculos, que podem variar muito de aspecto dependendo do tipo de história contada. Ele também conhecerá pessoas que irão simpatizar com sua causa e que decidiram se juntar a ele para solucionar o conflito.

-Aproximação da caverna profunda: O protagonista encontra finalmente o obstáculo final para a resolução do conflito. Porém ele ainda não está pronto para vencê-lo, e acaba falhando.

-Provação: O protagonista então acha uma forma de se recuperar e de ganhar mais experiência, e enfrenta novamente o obstáculo final. Só que desta vez ele vence, botando um término ao conflito.

-Estrada de volta: A solução do conflito muda as o mundo a sua volta, e o protagonista decide fazer o caminho de volta para sua casa ou para um lugar pacífico.

-Ressureição: A jornada pela qual o protagonista passou o modificou definitivamente. Ele já não é mais a mesma pessoa.

-Retorno com Elixir: O protagonista volta então para o mundo comum, porém com as experiências que ele adquiriu durante a sua aventura. Nada será como antes de agora em diante.

Assimilado o sentido de cada uma das Etapas do Monomito, será apresentada na página seguinte como estas Etapas correspondem a estrutura da história de Anapolina. Vale mencionar que, no caso desta história, a jornada do herói envolve não um só protagonista como é comum para esta fórmula, mas três ao mesmo tempo. Isto foi feito pois a história não possui um protagonista fixo que guia a trama. De fato, como os três personagens ao longo da história possuíam momentos em que eles eram impossibilitados temporariamente por uma razão x de avançar a trama, foi decidido nestas cenas mudar o protagonismo para um dos dois outros personagens principais que estaria em melhor condição para avançar a história neste momento preciso. Assim, ao longo da história o protagonismo vai mudando entre Nina, Nakia e Blake de modo que o ritmo da e as tensões decorrentes dos conflitos apresentadas se mantenham constantes e orgânicas até o final do enredo. Porém, vale notar que mais o enredo se aproxima do final, mais as protagonistas agem ou sentem os impactos das etapas descritas no monomito juntas. A ponto que nas fases de Ressureição e de elixir as três personagens são impactadas ao mesmo tempo pelas ações decorrentes das peripécias da história. Isto faz com que a personalidade delas se transforme definitivamente, fazendo assim com que elas enxerguem o mundo afora com uma visão distinta em relação ao começo da trama.

Outros detalhes divergentes da história em relação ao Monomito são as diferenças de tom implementadas no começo e no final da trama. De fato, o mundo comum de Nina, Blake e Nakia é trágico, pois os personagens vivem uma vida difícil na qual eles são constantemente confrontados com a morte. Isto difere da visão inicial do mundo comum pela jornada do herói, que a princípio é ausente de conflitos. Logo, como esta história em sua abertura já está permeada por dificuldades, o chamado para a aventura aqui não consiste em um pedido para enfrentar um conflito que surgiu de repente e que ameaça a estabilidade do mundo comum. Neste caso, ele consiste em realizar uma ação para resolver um conflito no qual os protagonistas já estão banhados há meses e que já reduziu a esperança deles a pó. Aqui os leitores são introduzidos de certa forma já no meio do conflito, o que aumenta intencionalmente a tensão e o ritmo da história.

O tom da trama muda igualmente no final em relação ao Monomito nas fases de Ressureição e de Retorno com Elixir. Estas duas Etapas a princípio resolvem o conflito maior da história e apresentam o protagonista de volta a um mundo comum ausente de conflitos. Porém, não é isto que acontece no final de Anapolina. As protagonistas de fato conseguem se livrar do conflito maior para viverem em um mundo menos tumultuado, porém Blake termina a história com um sentimento de vingança contra Nina, Nakia perdeu a grande maioria de seu povo durante o conflito, e Nina, a pesar de finalmente conseguir a liberdade com a qual ela tanto sonhava, está arrasada por ter sido a causa da morte da entidade que sempre a protegeu. O conflito principal foi resolvido, mas mesmo assim isto acabou gerando consequências nefastas para cada uma das protagonistas.

Segue abaixo a história de Anapolina seguindo o Monomito e eventualmente modificando alguns aspectos desta ferramenta quando necessário:

-O mundo comum: Blake, Nakia e o povo de Savieza estão passando por mais um dia sobrevivendo aos ataques de Mother. Blake guia mais um grupo de sobreviventes para a cidade de Konaori.

-Chamado para a aventura: Os sobreviventes são barrados na entrada de Konaori e Blake sugere que eles se escondam no templo no topo da torre.

-Recusa do Chamado: Blake se recusa em acompanhá-los até o templo pois ela tem que terminar de coletar as pedras de Rekjah para poder revende-las.

-Encontro com o mentor: Blake, Nakia e os dois sobreviventes da viagem chegam ao templo e conhecem Nina, a única pessoa protegida por Mother.

-Cruzamento do limiar: Nina se dá conta que Mother colocou uma mensagem dentro da mente de Blake para tentar se comunicar com ela. Logo Blake seria a chave para entender o que está acontecendo com Mother. Já Nakia e os dois sobreviventes acham que a chave para resolver o conflito é a Nina, e eles decidem raptá-la e leva-la até Konaori para que lá ela seja usada com arma de chantagem contra a Mother.

-Testes, aliados E inimigos: Antes de conseguirem chegar até Konaori, o Antropomorfo capturam Nina e Blake. Nakia e os sobreviventes são forçados a se esconderem destes novos inimigos. Um dos antropomorfos faz de tudo para encontrá-los. Blake é forçada a conviver com os Antropomorfos, o que faz com que ela se transforme gradualmente em um deles. Logo para poder descobrir o que está acontecendo com Mother, Nina tem que conseguir ler a mente de Blake antes que essa se transforme em um Antropomorfo.

-Aproximação da caverna profunda: Nina lê a mente de Blake, mas não consegue encontrar aparentemente nada que permita entender as motivações de Mother. Blake então se transforma em um Antropomorfo e não há mais nada que fazer. Nina acha que falhou. Enquanto isso, Nakia captura o Antropomorfo que o perseguia, porém ela se dá conta que esse Antropomorfo era antes uma pessoa que ela conhecia e que foi forçado a conviver junto com os Antropomorfos para poder sobreviver. Ele pouco a pouco começa a se lembrar dela.

-Provação: Nakia pede para o Antropomorfo ajudá-la a ir no lar dos Antropomorfos para que ela possa conversar com a Nina. Chegando lá, ela tenta convencer novamente a menina a ir com ela para Konaori para que ela possa ser usada como arma de chantagem contra Mother. Nina, após ter “falhado” com a Blake, acha que não existem outras soluções para dar um fim ao conflito senão a proposta pela Nakia, e decide ir junto com ela. Enquanto isso, Blake em forma de Antropomorfo é chamada pela pessoa que ela via em seus sonhos a ir em um lugar escondido. Lá ela encontra as quatro últimas bruxas sobreviventes de Savieza. Elas e se dão conta que Nina ao ler a mente de Blake achou elementos suficientes para entender a mensagem de Mother, só que ela não conseguiu juntar as peças do quebra cabeça para formar uma resposta coerente. As bruxas conseguem fazer isso e descobrem que a mensagem que Mother implantou na Blake na verdade não era exatamente uma mensagem, mas uma localização para um lugar específico de Savieza. Porém elas não podem ir para lá imediatamente pois elas descobrem que Nina foi levada até Konaori.

-Recompensa: Após alguns acontecimentos, Blake e as bruxas conseguem recuperar a Nina e a levam até a localização indicada por Mother. Nakia está junto com elas. Ao chegar no local, Nina abre um mecanismo e se dá conta que este local é a entrada de um poço que leva até a base da torre. Nina decide descer o poço junto com Blake.

-Estrada de volta: Nina se dá conta ao chegar na no fundo do poço que Mother nunca quis ajuda. Ela perdeu a vontade de viver ao descobrir o que Nina fazia as escondidas. Porém ela precisava da Nina para poder destruir a torre. Presa no fundo do poço e sem muita escolha, Nina então é forçada contra sua vontade a invocar a aurora boreal para poder sair de lá. Porém isso vai causar a destruição da torre e a morte de Mother –

-Ressureição: A torre é destruída, porém como a Aurora Boreal foi liberada na região, os barcos podem agora transitar por lá e salvar os Sobreviventes. Isto é uma nova chance para Nakia e o resto do povo de Savieza de recomeçarem uma vida normal em outro lugar. Nina foge em um barco também e decide finalmente viver a vida que ela sempre quis ter fora da torre. Já Blake ao descobrir o que Nina fazia e ao se dar conta que ela foi a causa de muitas misérias da vida dela consegue se lembrar de todo o seu passado, o que faz ela voltar para seu estado humano. Ela está arrasada com o que acabou de descobrir.

-Retorno com Elixir: Todos os personagens sobreviventes conseguem escapar da torre. E agora os três protagonistas conhecem mais sobre eles mesmos e tem uma motivação clara do que vão fazer com a vida deles de agora em diante. Nakia se torna a líder dos sobreviventes, Nina vai tentar viver a vida que ela sempre desejou ter, e Blake vai tentar se vingar de Nina e destruir o sistema que ela construiu durante todos esses anos.

d) Mystery box

As vezes uma história, por ter uma quantidade muito grande de informação para ser compreendida, deve apresentar seus elementos pouco a pouco ao longo da trama para que esta se torne mais facilmente compreensível aos olhos do leitor. Uma das ferramentas usadas para expor o leitor pouco a pouco a uma história complexa é a famosa Mystery Box. Conceitualizada pelo diretor J.J Abrams e o roteirista Damon Lindeloff, a Mystery box é a decisão do autor de expor ao leitor pouco a pouco uma quantidade mínima de elementos ligados à compreensão da história, porém criando ao mesmo tempo um mistério em volta da trama. Isto faz com que o leitor aceite muito melhor os poucos elementos que lhes são dados ao longo da história, e ao mesmo tempo crie um maior engajamento com uma trama mais complexa. Usado em séries como Lost e em filmes como Star Wars Uma nova Esperança, Alien o oitavo passageiro e Prometheus, este artifício ao criar um engajamento com o leitor, faz com que este dê a permissão ao autor de informá-lo sobre a história em doses homeopáticas, permitindo assim que ele possa pouco a pouco juntar as diferentes peças da trama de maneira bem didática e desta entender com muito mais facilidade o conjunto da história a medida que esta se aproxima de seu término.

Anapolina, por ter uma história densa segue esta mesma ideia da Mystery box. A história começa na última viagem que Blake faz com os sobreviventes para Konaori. A ameaça de Mother só é realmente mostrada a partir da página 25 do quadrinho. Pelas ruínas, o vazio das ruas e alguns diálogos, deduzimos que a torre onde estes personagens moram está sendo atacada por uma ameaça muito grave e onnipresente. Porém não sabemos do que se trata. Só podemos imaginar a través do mínimo de informações que nos são fornecidas. E isso é o suficiente para criar um clima de mistério, captar a atenção do leitor e fazer a história progredir. A história de fundo da Blake só é contada a partir do segundo ato, quando ela se torna realmente necessária. No primeiro ato só é contado sobre a Blake o necessário para avançar a trama: ela é uma pessoa moralmente ambígua que guia sobreviventes de um desastre para um local seguro em troca de uma droga local. No caso de Nakia, não é preciso saber desde o começo que ela tem uma filha. Isso só será revelado somente no terceiro ato da história, quando esta informação realmente for necessária para avançar a trama. O que se precisa saber sobre ela no primeiro ato para a história avançar é que ela foi excluída da sociedade por ter cometido um erro dito “grave”, e que por conta disso ela foi escolhida para matar a Blake logo que esta terminar a sua última viagem com os sobreviventes restantes. E finalmente, no caso da Anapolina, esta só pode ser revelada na história após a página 53 do quadrinho, pois para que o personagem dela e suas motivações sejam inteiramente compreendidas, é necessário antes uma série de explicações sobre o funcionamento de Savieza e sobre o seu povo. A aparição da Anapolina também sinaliza o ponto de virada do primeiro ato: é sabendo da existência dela que Blake e os sobreviventes de Savieza vão tentar usá-la como meio de terminar o conflito de vez. Além disso, como a personalidade da Anapolina e o local onde ela vive são muito destoantes da situação que Nakia e os

sobreviventes estão passando, colocar ela logo no começo traria um certo descompasso na história. Contada desta forma, a história fica mais tangível, os personagens ficam mais relacionáveis com o leitor e estes últimos ficam mais intrigados com o que está acontecendo. Assim, esta ferramenta consegue tornar uma história a princípio fantasiosa e inchada em algo tangível, compreensível, e mais próximo emocionalmente do leitor

e). Paralelos com o mundo real:

Para criar maior vínculo com o leitor, as histórias de cunho fantástico geralmente apresentam elementos que tem pontos em comum com acontecimentos do mundo real. No caso de Anapolina, a história foi adaptada em certos pontos para poder criar paralelos com temas atuais. Há um claro paralelo entre a situação dos sobreviventes e a questão de refugiados que está ocorrendo por conta de conflitos em países do Oriente médio, Subsafricanos e Latino Americanos, no caso da Venezuela e do México. O papel de Blake no começo da história de transportar sobreviventes de um ponto a outro em troca de uma recompensa foi inspirado nos coyotes, que são pessoas contratadas para levar outras através de fronteiras, de modo que estas possam escapar de guerras, fome, miséria ou perseguições, dependendo do contexto. Geralmente os coyotes tem tendência a tratar muito mal as pessoas que eles estão guiando, e estão prontas a abandoná-las se ocorrer qualquer problema durante o caminho. Como a Blake tinha tanto que se adaptar ao contexto da história quanto mostrar para os leitores que ela era uma pessoa egocêntrica, cruel e com uma noção rasa de empatia, foi deduzido adaptar o personagem dela às características e às funções de um coyote, que cumpre todos estes pré-requisitos. O muro construído pelos habitantes de Konaori é uma clara alusão ao muro que Trump e outros líderes de extrema direita de outros países desejam construir nas suas fronteiras para separar povos. Esta inclusão na história não é gratuita, já que o povo de Konaori, que construiu o muro em volta de seu vilarejo, possui ideais extremistas, elitistas e de forte tendência xenofóbicas. Um exemplo disso é a maneira como eles aproveitaram do desamparo total dos sobreviventes que eles acolheram para explorá-los como mão de obra escrava. Além disso, a transformação de Blake em Antropomorfo no qual ela perde a sua memória no processo é um paralelo com o mal de Alzheimer e as dificuldades de conviver com esta doença. A maneira como Nina vigia e manipula as pessoas de fora de torre foi inspirada na hipervigilância na internet de Grandes potencias como Estados Unidos, Russia e China e como elas usam essas informações para controlar as pessoas e mudar o curso da política. A prática que Nina faz também foi inspirada na falta de noção de consequências que certos pilotos de Drones do Exército Americano tem ao controlar estes aparelhos a centenas de quilômetros para bombardear uma zona de guerra ou para vigiar a vida dos civis. Por fim, a história da Nakia foi inspirada em histórias de jovens meninas que ao engravidarem cedo são rejeitadas pela sociedade e são forçadas a viver na precariedade. Valeu notar que a história da Nakia é uma alfinetada contra este preconceito estabelecido, pois durante a trama ela consegue superar todas as dificuldades que a rebaixavam, e ganha confiança dos sobreviventes a ponto de se tornar líder deles no final.

f). Outras referências:

Para expandir mais a história de Nakia, foi usado igualmente uma referência cinematográfica de ficção que se inspira de múltiplas referências do mundo real para estruturar a sua narrativa. De fato, boa parte da história de Nakia foi inspirada na personagem de Nawal Marwan do filme *Incendies*, obra prima do diretor Canadense Denis Villeneuve. No filme, Nawal, uma jovem adolescente Libanesa dos anos 80 engravida de seu namorado Wahab. Porém como ele pertence a uma região diferente da dela, a família de Nawal se sente desonrada e envia o filho da protagonista para um orfanato distante logo após o seu nascimento. Nawal durante um período de 15 anos vai fazer de tudo para reencontrar o seu filho perdido no meio de um Líbano consumido pela guerra e pelas tensões religiosas da época. A história de Nakia e suas motivações tem uma estrutura parecida com a da personagem de Nawal no início do filme. Além disso, para fazer uma homenagem a esse filme, os personagens de Nakia, seu relacionamento amoroso e a sua filha tem nomes de personagens de *Incendies*: O nome de Família de Nakia é Marwan assim como o da Nawal, o seu par amoroso se chama também Wahab, e a filha de Nakia ia se chamar inicialmente Maï, que é parte nome de adoção de Nihad de Maï, o filho perdido de Nawal. Porém o nome foi modificado para Mia para soar melhor.

4-Roteiro:

Desenvolvido o argumento, o escopo da história é então aumentado até o seu máximo em formas de diálogos e ações. Juntos estes elementos formam o roteiro. Todas as emoções e os sentidos das cenas imaginados anteriormente devem ser traduzidos por meio de falas. O uso das histórias de fundo pode servir como base para imaginar a maneira como cada personagem vai falar e interagir com os outros. Pode-se igualmente se escrever um texto sobre o que cada um dos personagens principais está pensando durante os acontecimentos da história, de modo que na hora de escrever os diálogos suas falas se tornem mais naturais e mais próximas da essência dos personagens. Porém, independente das técnicas elaboradas antecipadamente para elaborar os diálogos, o roteiro é uma fase que inevitavelmente vai envolver erros e acertos até se chegar em um nível satisfatório. Isto porque esta Etapa envolve uma linguagem muito direta, objetiva, e os textos de apoio elaborados anteriormente, a pesar de ajudarem muito na elaboração da história, não são escritos desta forma. Logo querendo ou não se demora um certo tempo para se acostumar a esta nova forma de escrita. O grande perigo durante esta transcrição é que se deve evitar ao máximo é tornar os diálogos expositivos. Diálogos expositivos são falas que contém informações necessárias para avançar a história. Elas são importantes, porém se não forem usadas com parcimônia, dão a impressão de que os personagens estão falando-as de forma não natural, se dirigindo ao público. Isto pode fazer com que o leitor saia da imersão que ele estava durante a sua leitura, chamada também de **suspensão de descrença** (suspension of disbelief), e por consequência perca interesse pela obra.

Logo abaixo foram anexadas as duas primeiras cenas do Ato 1 de Anapolina. Estas cenas foram escolhidas pois elas apresentam o contexto inicial da história e envolvem muita exposição. As informações apresentadas são essenciais para a compreensão do resto da história. Não há como retirá-las de lá. Porém, o que se pode fazer para evitar que a conversa não se torne cansativa, complicada e genérica é reduzir os diálogos expositivos à sua essência e modificá-los segundo o contexto da cena para que eles deem a impressão de fazerem naturalmente parte da conversa. O Storyboard apresentado para exemplificar a Etapa seguinte representará esta mesma cena descrita abaixo de modo que se possa ver as similaridades e diferenças entre estas duas representações.

ATO 1: O Exílio

Cena 1

MENINO

Um menino está correndo no meio de uma cidade fantasma. Cai então uma leve chuva em volta dele. O menino passa ao lado de grandes prédios de concreto com formatos orgânicos. Mais ele avança mais percebemos que o ambiente apresenta traços de destruição. Ele chega então ao seu destino: um vilarejo completamente desolado, como se tivesse sido atacado por bombardeios. O menino então corre ao longo do vilarejo exibindo uma bandeira. A medida que ele está correndo, os habitantes saem de seus esconderijos para observar o que está acontecendo. O menino chega então em um prédio no centro e fala com um guarda na frente da torre

MENINO

(Falando baixo), seu guarda!

GUARDA

O que foi menino?

MENINO

É a Blake...

GUARDA

(Surpreso): Já? Ok, entra logo. O chefe está em cima, no mirante

Cena 2: Nakia no topo do mirante

O menino sobe até o mirante, porém avista o chefe falando com uma menina. Ele para então para bisbilhotar a conversa. A menina está sentada na borda do mirante, observando o horizonte, pensativa e com uma certa tristeza no olhar

CHEFE

Apontando para um cinturão

.... Basta girar este botão aqui e segundos depois ele irá detonar...e na hora fique o mais perto possível do seu alvo...você está me ouvindo Nakia?

NAKIA

Lembra de quando eu era criança quando vocês olhavam para mim convencidos de que eu faria algo de importante para todos mais tarde? Nunca me imaginava que um dia faria isso dando fim a minha vida...

CHEFE

As pessoas querem justiça Nakia, depois de tudo que passou. Alguém ia ser escolhido de qualquer forma. Pense que você trará paz a almas inocentes perdidas nesse conflito. É a sua chance de se redimir.

NAKIA

E quem é você para me dizer que eu me arrependo do que fiz? Eu só quero ter de volta o que roubaram de mim...

CHEFE

Você sabe que isso não é possível. Você está pagando as consequências de seus erros. Não há mais nada que eu possa fazer em relação a isso.

NAKIA

Se eu estou eu já estou pagando as consequências...se eu já perdi tudo o que eu tinha, porque tirar ainda mais de mim?

CHEFE

Você já sabe porque

NAKIA

Sim mas chega de ouvir isso nas minhas costas.

CHEFE

Todos nós temos chances de ter um futuro depois do exílio. Menos você.

NAKIA

.... Caiu bem para vocês eu ser uma pessoa descartável

CHEFE

Nakia, uma pessoa que se sacrifica não é uma pessoa descartável. É a pessoa que inspira o povo e o ajuda a ir para frente. Blake está aproveitando da nossa miséria para deixar nossas vidas ainda mais insuportáveis. Eu não posso mais deixar isso acontecer. As pessoas daqui precisam recuperar alguma forma de honra, principalmente depois de todas essas tragédias

NAKIA

Honra ...boa sorte para reconstruí-la no meio desses destroços... e francamente, você acha que sou uma pessoa que liga para honra?

CHEFE

Mas liga para o que tiraram de você

NAKIA

...

CHEFE

Nakia, você tem a chance agora de mostrar o seu valor e apagar seus erros do passado. Eu sei em quem você está pensando agora. Se você fizer isto, esta pessoa te verá para sempre como um modelo...não faça com que ela coloque uma cruz na sua existência...

NAKIA

...

CHEFE

Eu sei que você vai fazer a escolha certa... eu acredito em você.

MENINO

Chefe!

CHEFE

Menino! Tava bisbilhotando a gente?

MENINO

N-não, não.É a forasteira... ela está chegando.

CHEFE

Já??onde ???

MENINO

Pela entrada sul:

CHEFE

Já? Tudo bem.... Obrigado menino. Vou avisar os outros que nossa carona para fora daqui chegou.

Olha para a Nakia

CHEFE

Você vai com a gente. Eu te aviso quando chegar a hora. Seja forte Nakia. Não se esqueça que você é uma Marwan.

Chefe vai embora

Menino olha para Nakia

MENINO

Então...ele escolheu você...

NAKIA

Prepara suas coisas, menino, estamos indo embora

MENINO.

... Nakia,eu queria que você soubesse...Muitos não queriam que fosse você, acredite...

NAKIA

Eu sei, não se preocupa...são tempos difíceis. As pessoas acabam fazendo escolhas estúpidas para sobreviver

MENINO

E você vai fazer uma escolha estúpida também?

NAKIA

...Menino, você pode me fazer um favor?

Coryam tira o colar do pescoço dela e entrega para o menino

NAKIA

(Sussurrando, para os guardas não ouvirem). Você é a pessoa em que eu confio mais por aqui. Quando você chegar em Konaori, eu quero que você entregue esse colar para você sabe quem. Diga-lhe que eu não sou o que os outros dizem de mim. Me prometa que você vai contar a verdadeira história.

MENINO

Sim Nakia, eu prometo...

NAKIA

Obrigada...sabia que podia contar com você...vamos arrumar as coisas antes que a Blake

O garoto dá um abraço na Coryam. Ela fica surpresa, mas aceita o abraço. Eles descem do prédio.

5-Storyboard:

O Storyboard é uma ferramenta utilizada para se ter uma noção visual de como um filme vai se organizar espacialmente e temporalmente em relação ao que foi escrito pelo roteiro. Dependendo deste arranjo, ele trará diferentes interpretações sobre a mesma trama. Cabe então ao autor definir qual representação visual é a mais pertinente para que ele possa contar sua história. Vale ressaltar que este exercício irá inevitavelmente criar camadas adicionais de informações que irão alterar o projeto, pois as imagens costumam ser capazes de armazenar muito mais conteúdo do que um suporte escrito. Resta deduzir se estas adições e modificações serão benéficas ou não para a criação da Graphic Novel, e assim usar estas novas características a sua vantagem. A seguir será explicado com maiores detalhes os aspectos espaciais, temporais e de organização dos diálogos de um storyboard, e como que estes elementos foram incorporados no projeto.

a) Organização espacial do roteiro

O storyboard foi feito baseado no roteiro do primeiro ato até o ponto de virada. Um primeiro exercício antes de começar a desenhar o storyboard foi de analisar cada uma das cenas e perceber quais diálogos tinham pontos em comum tanto na questão da ação quanto na questão da continuidade (pergunta e resposta em um diálogo por exemplo). Isto definido, ficou mais claro onde cada um desses diálogos e ações seriam distribuídas nos quadros do storyboard e de que forma eles poderiam ser representados. Este foi o parâmetro de base usado para decidir o que apareceria em cada quadro, porém outros parâmetros foram considerados também, como por exemplo o de efeito emocional, no qual são feitas modificações no que está sendo desenhado e na distribuição das ações dos quadros para que o leitor possa ter um efeito emocional específico que consiga aumentar o impacto de uma cena. A temporalidade também é um parâmetro que afeta o resultado final do Storyboard, pois alguns diálogos ou ações necessitam de um espaço de tempo específico para poderem parecer tangíveis ou para acertar no impacto emocional procurado. Logo, dependendo das circunstâncias, alguns diálogos ou ações foram representados em mais ou menos quadros para melhor atingir este objetivo.

Definido o que será mostrado em cada quadro, é decidido como os personagens, os cenários, os objetos e os diálogos vão ser distribuídos nestes espaços para poder representar o que está sendo pedido. Como nesta Etapa ainda não foram definidos exatamente os aspectos visuais da história, os personagens são representados a través de desenhos de manequins simples, e os objetos e cenários por formas geométricas tridimensionais. Esta representação simplificada é suficiente para se cumprir uma das funções principais de um storyboard : adquirir uma noção clara da distribuição de elementos nas cenas e da espacialidade entre eles. Na questão de como estes objetos serão distribuídos entre eles para atingir um efeito emocional específico, foram usados recursos próprios do cinema, como a representação visual de cenas baseadas em planos cinematográficos e o uso da regra dos terços. Para exemplificar estes conceitos apresentados, segue na página seguinte a transcrição do diálogo anterior do Roteiro em formato de StoryBoard .

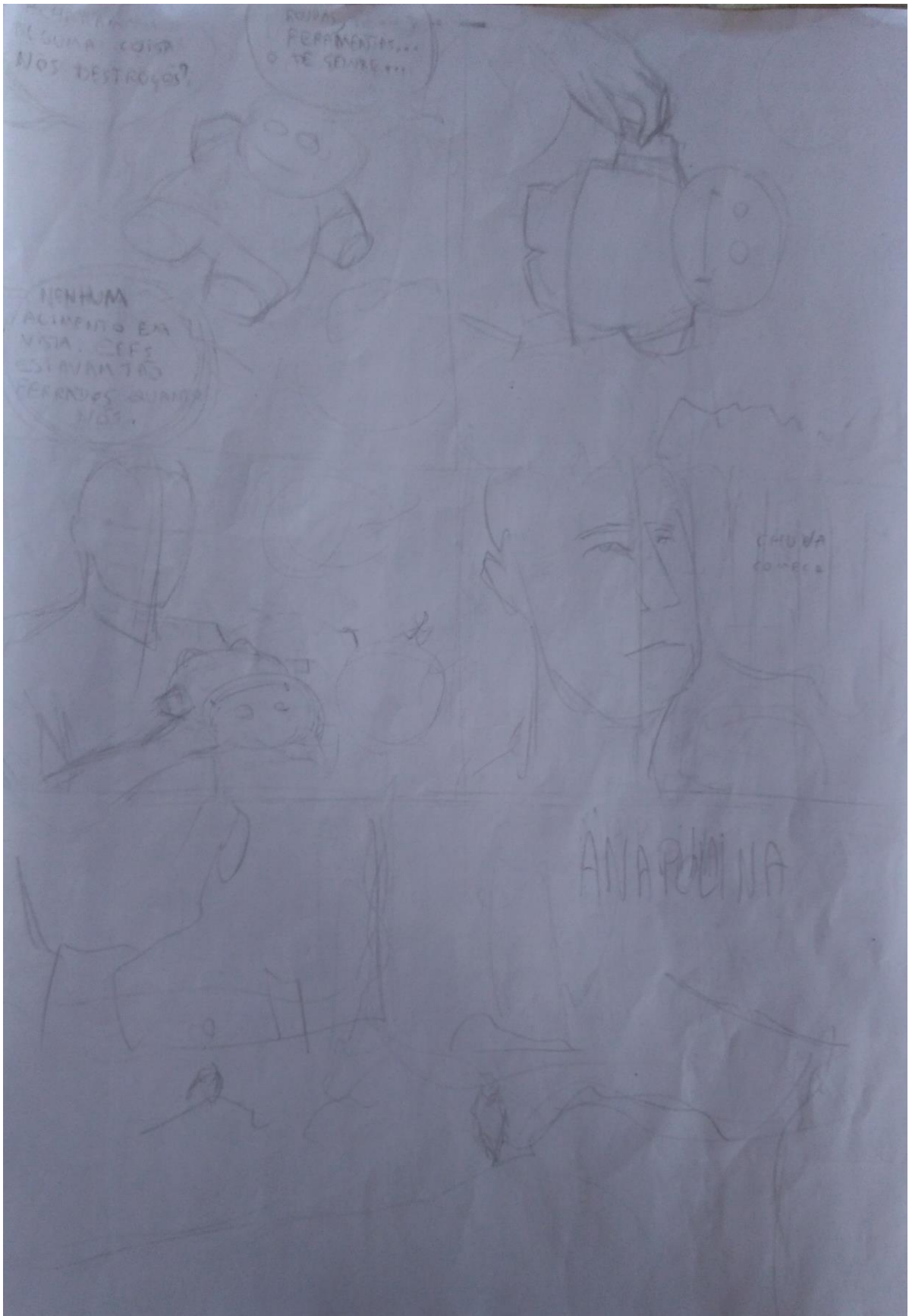


Fig 4. Storyboard página 1

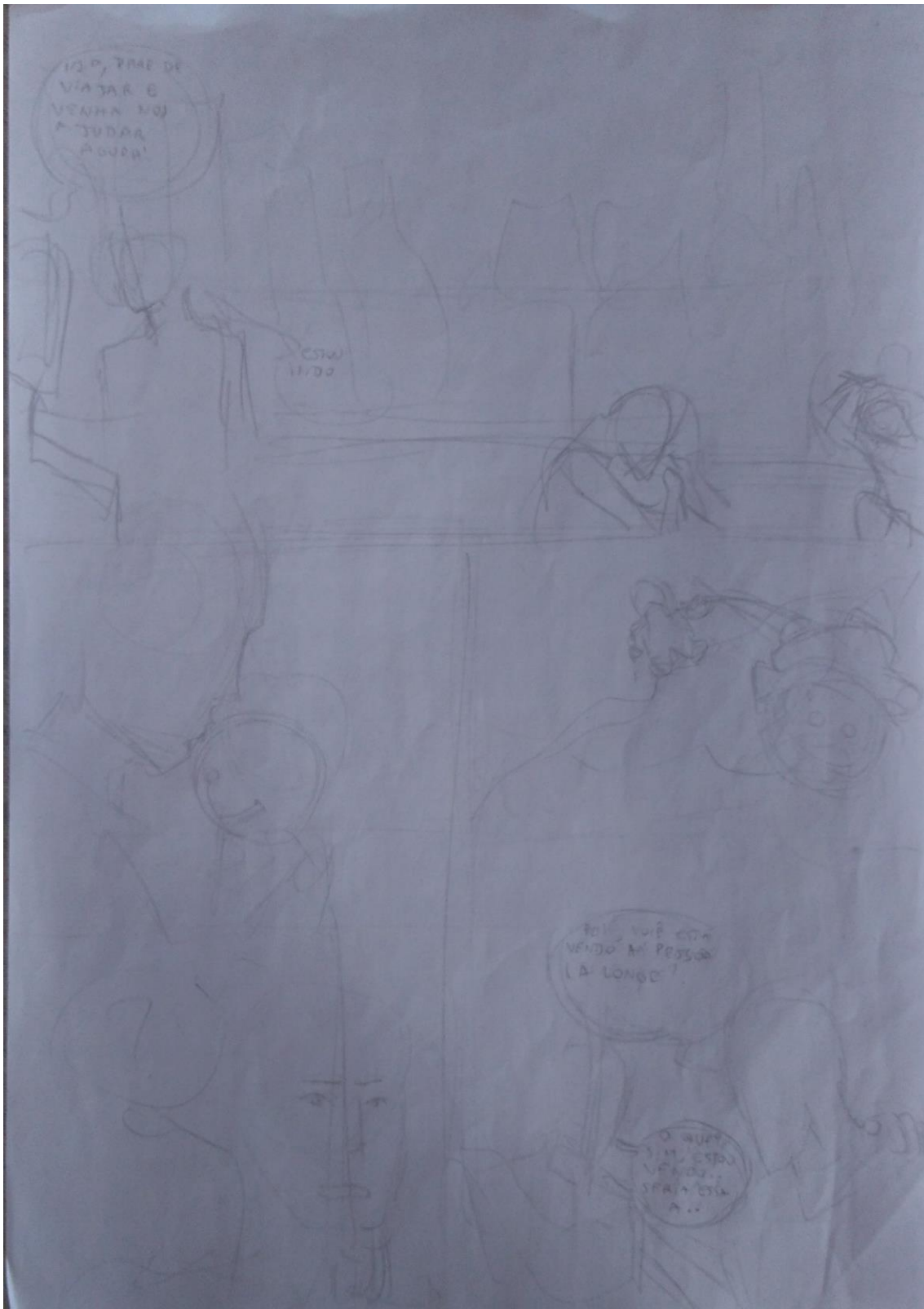


Fig 5. Storyboard página 2

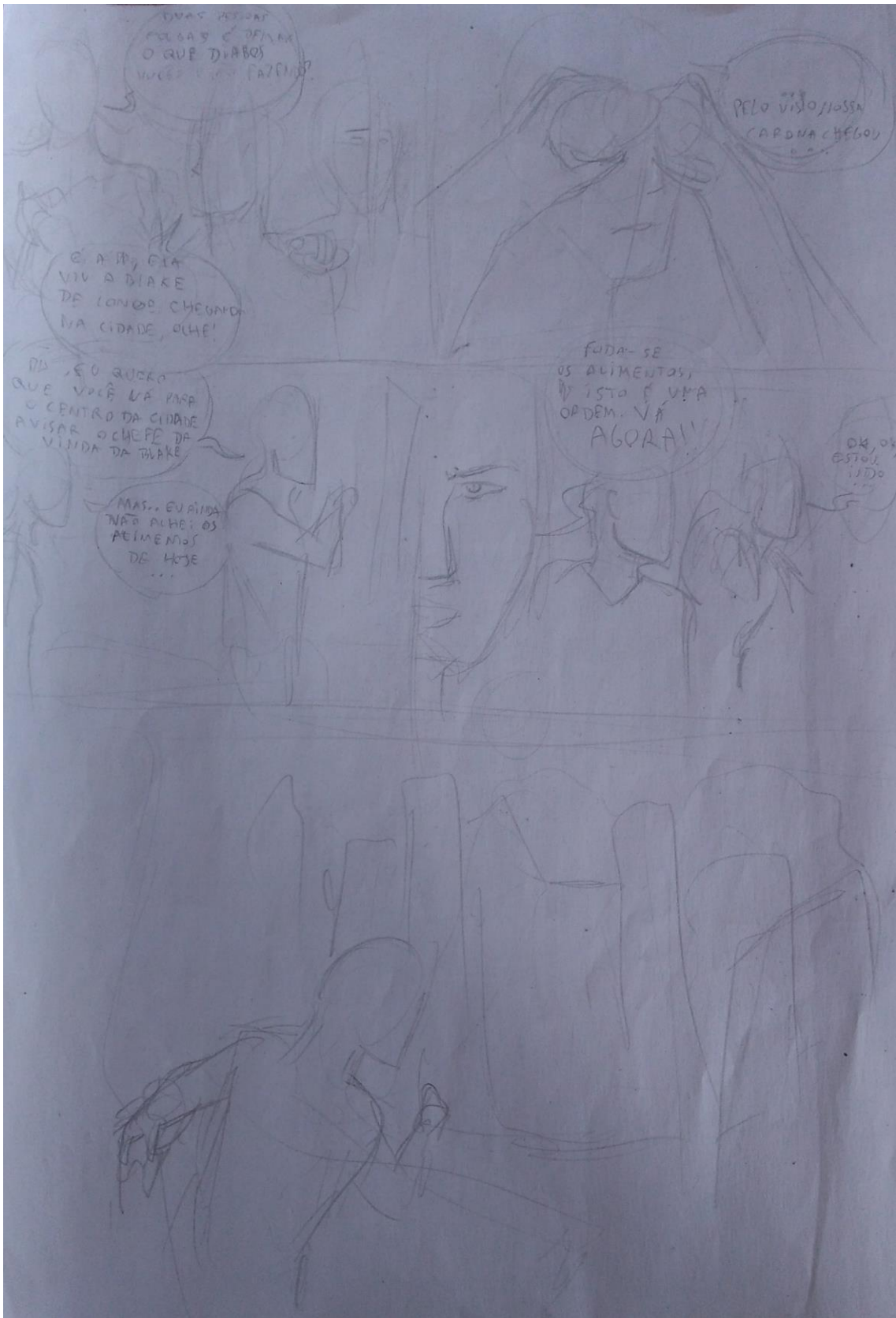


Fig 6. Storyboard página 3



Fig 7. Storyboard página 4

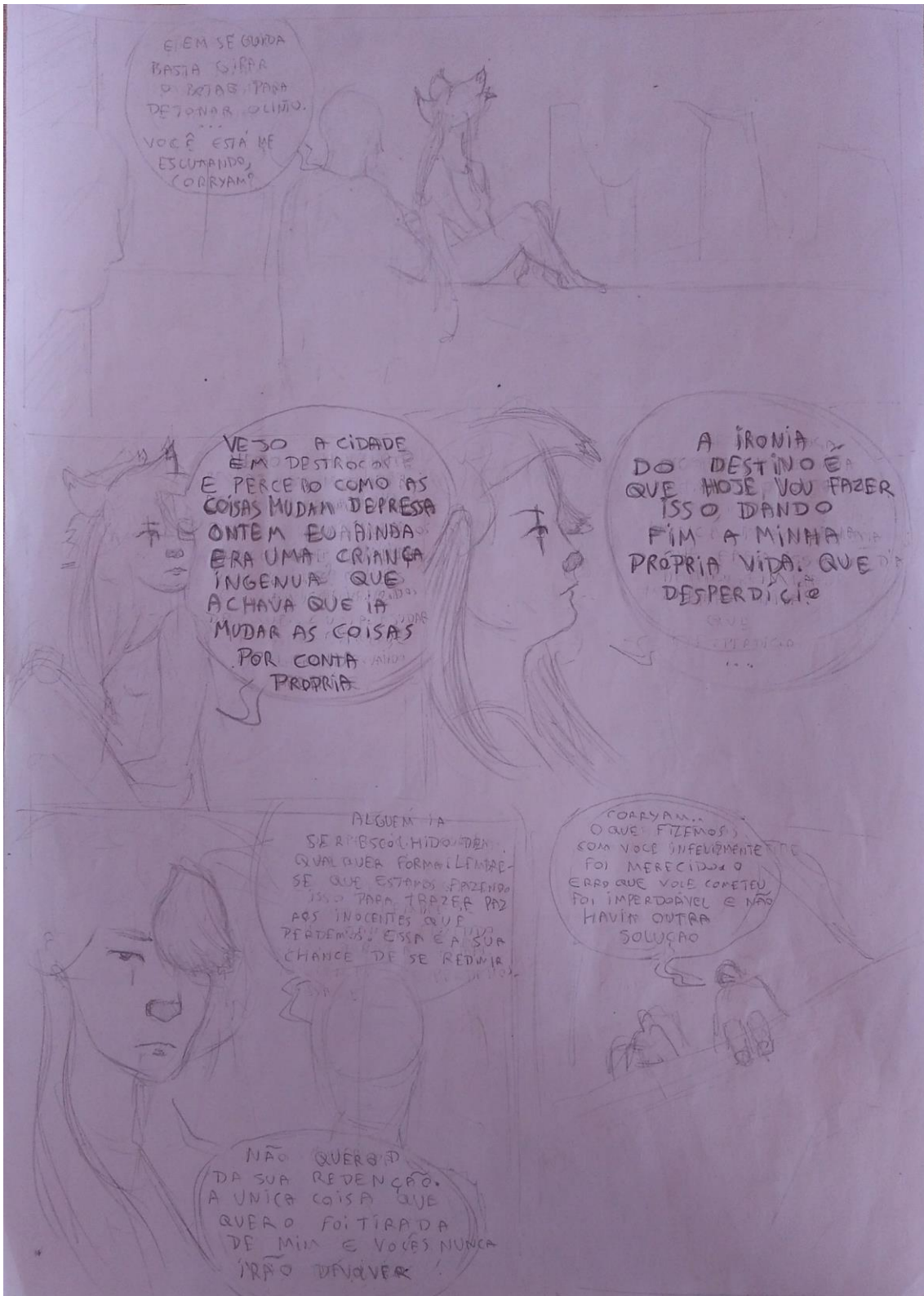


Fig 8. Storyboard página 5

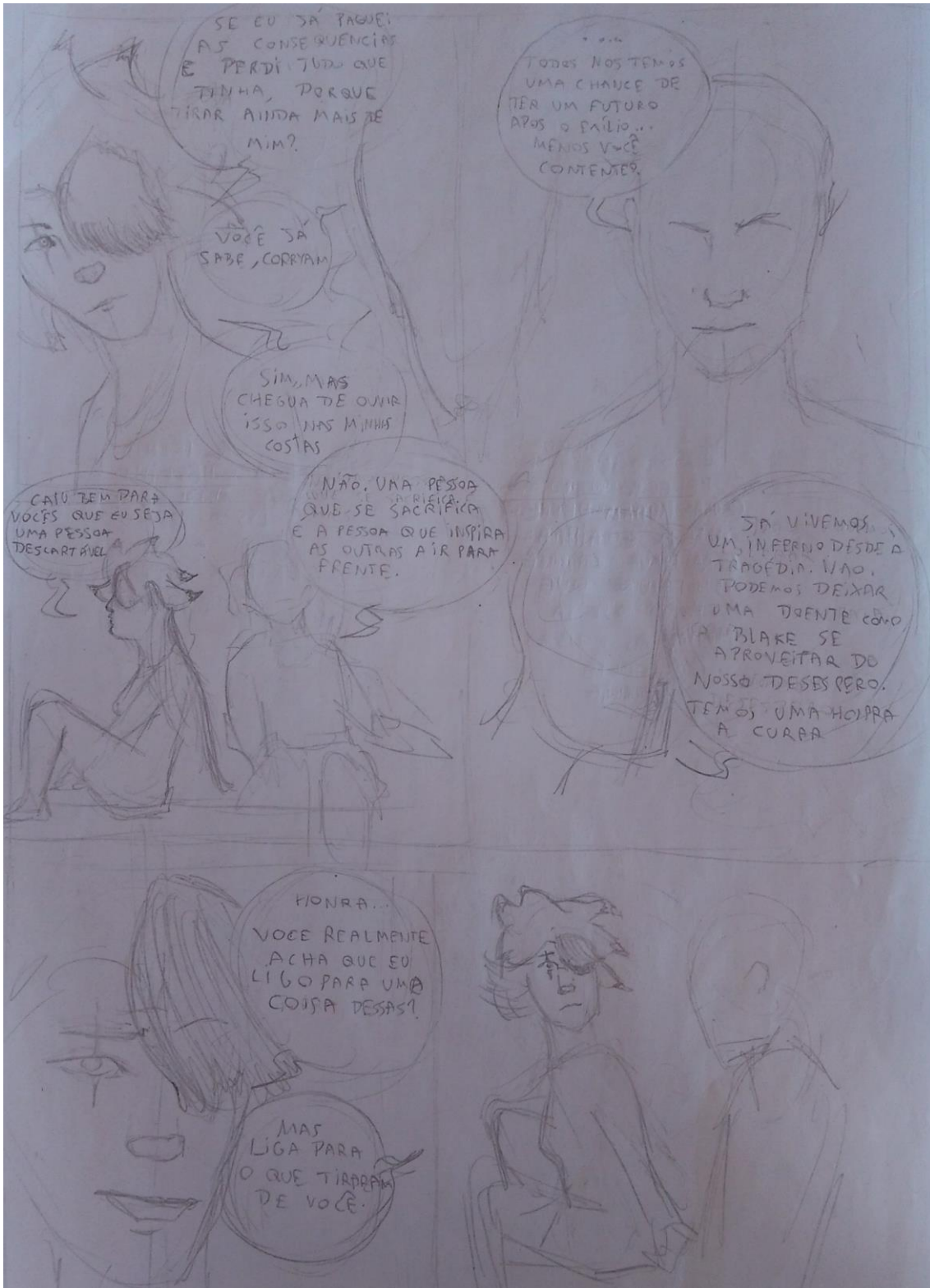


Fig 9. Storyboard página 6

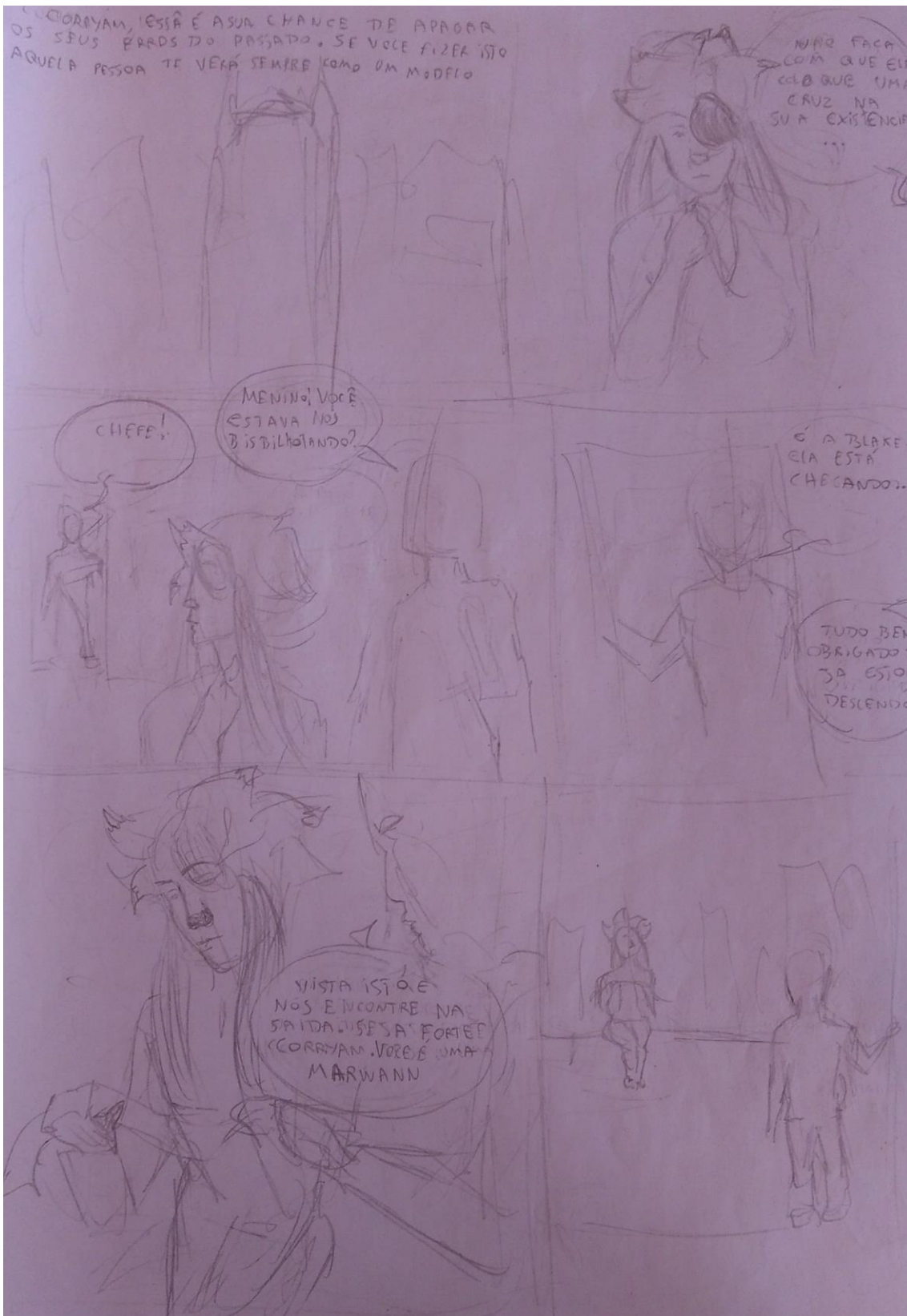


Fig 10. Storyboard página 7

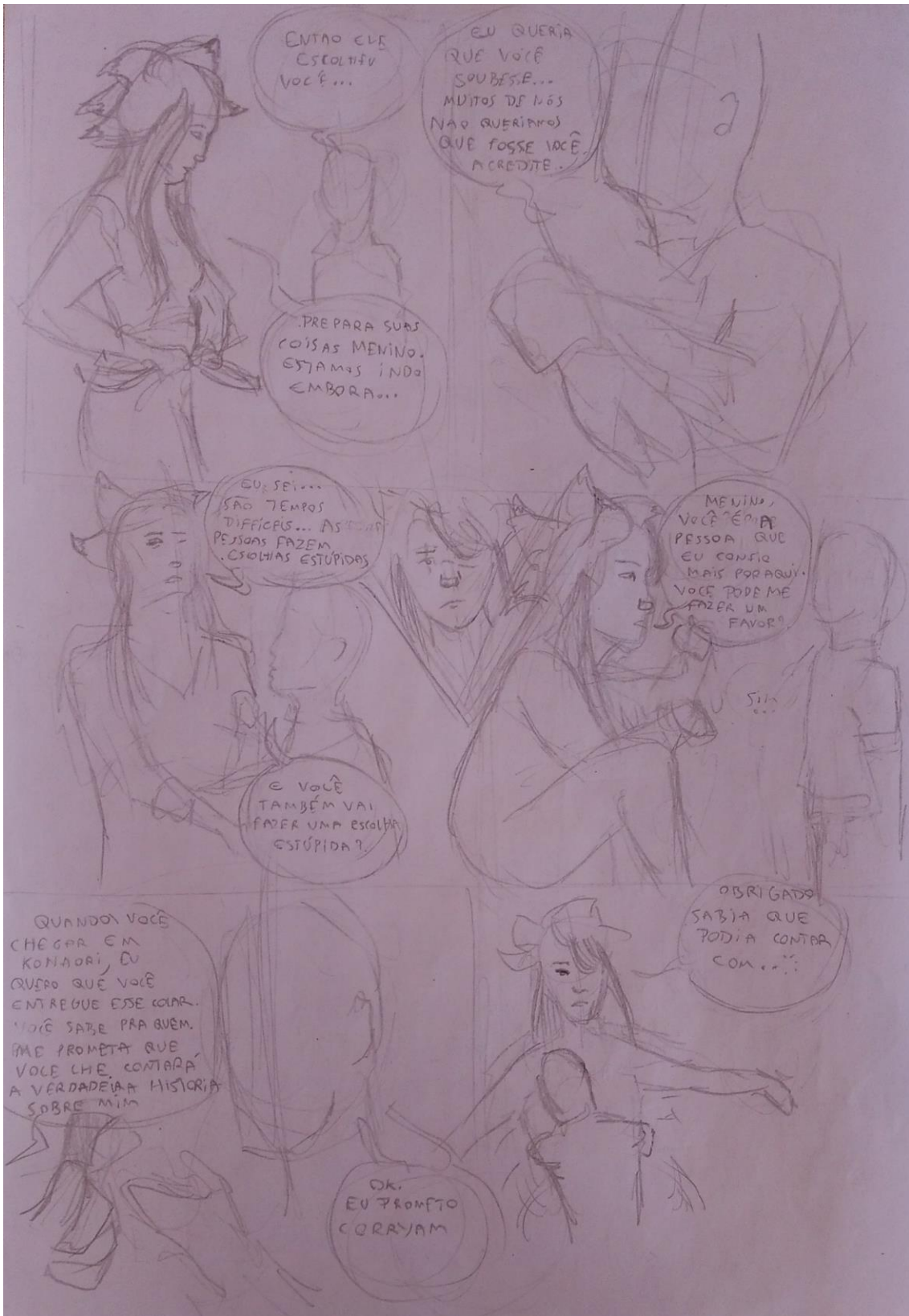


Fig 11. Storyboard página 8

b) Alteração da temporalidade

Vale indicar que durante a concepção de algumas páginas do Storyboard foram feitas algumas quebras de convenção da distribuição dos quadros, de seus formatos, e de noção de temporalidade. De fato, em algumas cenas em que vários quadros representavam diálogos e ações que ocorrem no mesmo lugar, foram feitos um desenho do local que ocupava toda a página, porém no qual os contornos do desenho serviam de estrutura para se desenhar os outros “quadros”. Isto permitiu com que os quadros pudessem ser desenhados em formatos e localizações diferentes das que se costuma ler, porém sempre mantendo uma certa coerência da ordem de leitura. O quadro desta forma tem a possibilidade de se tornarem mais expressivos e se abrem várias possibilidades de jogo de temporalidade dependendo do contexto da cena representada. De fato, para melhor explicar estas possibilidades de diferenças, a seguir serão apresentados dois exemplos de páginas que quebram as convenções espaciais clássicas de um quadrinho usando a formula explicada acima. Cada um deles apresenta uma noção de temporalidade muito diferente do outro.

O primeiro exemplo de página que quebra estas convenções é o da chegada de Blake e do grupo de sobreviventes às portas do vilarejo de Konaori. Foi feito no centro um desenho do portão de entrada. que ocupa toda altura da página. Este portão possui na sua silhueta um formato que separa uma série de espaços ao longo da folha, nos quais são colocados os outros “quadros”. O desenho do portão no centro da folha foi feito de tal maneira de que não há garantia de qual momento no tempo esta cena está acontecendo. Esta pode ocorrer em qualquer um dos momentos representados pelos quadros em volta. Na verdade, este desenho tem mais a função de representar a essência da cena da página visualmente e tonalmente do que ser usada como recurso para progredir a narrativa no tempo. Ela tem uma função muito mais contemplativa e de ambientação. Ela dá uma noção mais clara do espaço no qual os personagens estão progredindo. Ela permite fazer uma breve pausa no tempo onde o leitor tem tempo de analisar o que está vendo e refletir sobre a história. Esta técnica usada é inspirada em um conceito japonês aplicado em mangás, filmes e animes chamado MA. Esta palavra significa vazio, e basicamente é atitude de tentar oferecer ao leitor ou ao telespectador emoções, reflexões e percepções visuais sem avançar a trama temporalmente, como se a história tivesse parado no tempo. Isto pode ser usado para o espectador contemplar melhor o mundo que existe ao redor dos personagens, e assim ter novas percepções sobre ele. Exemplos destas novas percepções oferecidas pelo uso do MA são uma mais clara e tangível noção espacial do local onde os personagens estão progredindo, uma sensação mais forte que este local tem presença de vida, ou até mesmo a dedução através dos cenários apresentados que este local teve um passado que influenciou na aparência atual do local representado. Apresentado desta forma, o cenário ganha muito mais importância a través desta pausa. Ele se torna vivo, orgânico, e incita o espectador a trabalhar mais a sua imaginação e não receber as informações de maneira passiva.

Já a segunda página usada como exemplo quebra a convenção de representação de uma página clássica de quadrinhos de modo a criar uma progressão temporal própria. Nesta página, Blake está indo em direção ao chefe dos sobreviventes munida de uma faca com intenção de matá-lo. Aqui o desenho central que serve de estrutura de repouso dos quadros da página é a faca. Ela representa a essência da ação principal que está ocorrendo nesta página, no caso o assassinato de um dos personagens. Porém ela tem um papel maior que isso, pois a medida que o leitor está descendo seu olhar na página para ler os próximos quadros, a faca fica progressivamente mais suja de sangue até a sua ponta ficar encharcada no quadro da morte do personagem. Ou seja, a faca a través da sujeira que ela acumula de cima para baixo representa a passagem de tempo da ação na qual Blake está executando este personagem.

c) Compressão e simplificação dos diálogos

Nos Storyboards são implementados igualmente os diálogos do roteiro. O storyboard permite ter uma noção espacial de onde o diálogo deve ser colocado para ser valorizado, para fazer sentido com a cena, e ao mesmo tempo para não prejudicar os desenhos em volta. Ele também permite deduzir se um diálogo está grande demais para um quadro e se por conta disto ele deve ser simplificado. Este último problema foi encontrado inúmeras vezes ao longo do processo de criação do Storyboard de Anapolina, o que acabou forçando a redução dos diálogos a sua essência para poderem encaixar de maneira equilibrada nos quadros. Em casos extremos certos diálogos foram simplesmente removidos de algumas cenas pois eles acabavam inchando demais a história com diálogos expositivos desnecessários.

Ouve igualmente durante a transição roteiro- Storyboard a modificação de certas cenas. Algumas sofreram cortes porque se alongavam demais, prejudicando desta foram o ritmo de leitura da história. Isto aconteceu em uma das páginas na qual Blake e os sobreviventes estão subindo a torre. Outras cenas foram modificadas porque as transições delas do roteiro para o desenho não ficavam interessantes visualmente ou faltavam de profundidade emocional. Isto aconteceu com a primeira cena da história, que no roteiro já começava com o colega de Nakia correndo para informar o chefe do vilarejo da vinda de Blake. Esta cena acabou sendo modificada pois havia um distanciamento muito grande do personagem representado, e a história estava precisando de cenas que mostrassem de certa forma o sofrimento que esses sobreviventes tinham que enfrentar todos os dias. Foi adicionado então ao começo uma cena no qual o menino está coletando restos de uma casa da qual o dono foi morto por Mother. Ele encontra então um urso de pelúcia no chão e percebe que ele pertence a uma criança que ele conhecia muito bem. Após olhar tristemente para a pelúcia e se lembrar da criança, ela beija a testa da pelúcia e a joga no precipício. Esta ação simboliza tanto adeus para esta pessoa quanto um adeus para a própria infância do menino que jogou a pelúcia, pois ele foi forçado a largar a inocência e a lidar constantemente com o medo e a morte após os ataques. A adição desta cena, mesmo com poucos diálogos, acaba dando muito mais profundidade a personalidade aos sobreviventes e conseqüentemente traz maior empatia dos leitores para esses personagens.

d) Redução de quadros, aumento de espacialidade

Em geral uma página de quadrinhos contém 9 quadros. Porém neste projeto foi decidido fazer páginas de 6 quadros no máximo. Isto foi decidido por conta do tom e da ambientação escolhidos para contar a história, que exigiam muito espaço nos quadros para sugerir o vazio dos locais e a grandeza da escala dos monumentos pelos quais os personagens passam.

Feito o Storyboard, foram definidos visualmente todos os personagens, cenários e objetos que vão aparecer no produto final

6-Arte conceitual

a) Painel de referências

Antes de começar a desenhar os cenários e os personagens do mundo desta história deve-se desenvolver um painel de referências. Este é um conjunto de fotos de trabalhos de artistas ou de elementos existentes na vida real que, baseados nas informações prévias desenvolvidas sobre a história, permitem dar uma noção visual de como seria a ambientação, o estilo, e o tom da Graphic Novel. Nós tópicos abaixo serão mostradas as imagens usadas para o painel de referências, porém separadas em categorias diferentes.

b) Referências artísticas

Os cenários foram fortemente inspirados nos trabalhos de Hayao Miyazaki, Fumito Ueda, Giorgio de Chirico e Gerard Trignac, que fazem projetos com construções imaginárias de grande escala. Estas apresentam uma organicidade que aliada a grande escala dos monumentos representados cria um certo estranhamento e uma sensação de surrealismo. A maneira como estas construções são desenhadas por estes artistas dão a sensação que elas são muito antigas e escondem histórias por trás. Por fim os vastos espaços vazios presentes nestes locais sugerem sensações de estranhamento, melancolia e mistério, que dão de certa forma uma personalidade e vida para aqueles cenários. Estes quatro artistas, a pesar de possuírem estilos diferentes, conseguem fazer com que seu público sinta sensações similares ao observarem suas construções arquitetônicas.



Fig 12. Giorgio de Chirico, Mystery and Melancholy of a Street,1914



Fig 13. Giorgio de Chirico, Piazza d'Italia (1956)



Fig 14. Gerard Trignac ,Imaginary



Fig 15 Gerard Trignac, Bensozia

Mas certamente as duas maiores inspirações para o projeto dentre os artistas desta lista foram Fumito Ueda, e Hayao Miyazaki

Filho de um projetista de aviões, Hayao Miyazaki sempre teve interesse por profissões envolvendo o desenho até entrar no mundo da animação tradicional. Frustrado com as limitações financeiras e conceituais impostas pelos estúdios no qual ele trabalhava, ele decidiu junto com o animador Isao Takahata fundar a Estúdios Ghibli, considerada por muitos como a versão Japonesa da Disney. Porém este termo não define bem este estúdio peculiar, já que a equipe criativa da Disney é composta de várias pessoas, o que faz com que a idealização visual e narrativa de um projeto naquele estúdio seja sempre fruto de um esforço coletivo. Já no Estúdio Ghibli, há logicamente um trabalho coletivo, mas este é articulado exclusivamente em torno de uma só voz criativa, que por muitos anos se alterava entre Hayao Miyazaki e Isao Takahata.

Ao ver entrevistas de Miyazaki, percebe-se claramente que ele é uma pessoa pessimista. Ele está plenamente convencido de que o ser humano está se dirigindo inevitavelmente para a sua autodestruição e que os jovens de hoje em dia estão se tornando cada vez mais insensíveis e desconectados da realidade. Tais afirmações à primeira vista podem parecer surpreendentes para um artista que faz projetos para crianças e cujas obras parecem transbordar de felicidade, humor e esperança. Porém, ao analisar mais de perto estas longas metragens, percebe-se que estes elementos positivos são somente uma das camadas que definem o trabalho de Miyazaki. De fato, a maioria de seus projetos são permeados por uma sensação quase sufocante de nostalgia. Uma saudade de um tempo em que as coisas eram mais simples, mais harmoniosas, e na qual as relações humanas e as emoções eram mais genuínas e sinceras. Miyazaki cria visualmente estes ambientes como uma válvula de escape para este mundo no qual ele vive e que ele não consegue de certa forma conviver e compreender completamente. Ele apresenta também em várias ocasiões a sua visão cínica do mundo ao criar cenários de grande escala e/ou complexidade que foram destruídos pela ganância do ser humano, como em Nausicaa do Vale do Vento ou em o Castelo no Ar . Todos estes locais estão sendo recobertos pela natureza que pouco a pouco apaga a existência do ser humano. Miyazaki sempre foi um grande defensor da ecologia e as contínuas catástrofes do meio ambiente certamente aumentaram a sua visão negativa contra o ser humano, fazendo com que ele imagine situações em que a natureza finalmente consiga retomar o seu devido lugar após o desaparecimento das pessoas. De modo a poder reforçar visualmente este efeito de nostalgia e de reflexão sobre os erros cometidos pela humanidade, Miyazaki faz uso de uma técnica explicada anteriormente no relatório chamada Ma. Este termo incita o espectador a analisar o mundo em volta e a fazer reflexões mais profundas sobre os que ele está vendo. Ele faz isto ao reduzir consideravelmente o fluxo de tempo da história para mostrar várias cenas que representam situações simples, como cenas do cotidiano e visões diversas de um mesmo cenário. Isto faz com que o espectador tenha sensação de que as imagens possuem uma profundidade a ser analisada. E geralmente as sensações que as pessoas retiram ao interpretar estas imagens é a beleza decorrente destas ações triviais que não são mais realizadas, assim como a sensação de história, de longevidade e de vidas passadas que estes cenários em ruínas costumam sugerir. Miyazaki sabe que ele faz seus filmes essencialmente para crianças e ele não quer destruir o espírito jovial e positivo de pessoas desta idade. Logo seus filmes sempre apresentam elementos que alegram as crianças e motivam a sua imaginação. Porém isso não impede que ele coloque de maneira sutil, para pessoas mais velhas, temáticas visuais que

apresentam as suas críticas e as suas preocupações em relação a maneira como a sociedade age atualmente.

Anapolina segue alguns destes conceitos visuais propostos por Miyazaki, dentre eles tudo que envolve o conceito de Ma, a sensação de Nostalgia e o recobrimento pela natureza dos rastros de uma sociedade que acabou se autodestruindo.



Fig 16. Hayao Miyazaki : Castle in the Sky. Arredores do castelo (1986)



Fig 17. Hayao Miyazaki : Castle in the Sky. Arredores do castelo (1986)



Fig 18. Hayao Miyazaki: Castle in the Sky. Arredores do castelo (1986)

Ex pintor abstrato, Fumito Ueda tinha interesse igualmente em computação e com o tempo acabou juntando as duas paixões para se tornar um designer de jogos. Seus projetos colocam personagens misteriosos para explorar sem nenhum contexto prévio lugares que, apesar de estarem banhados por uma viva luz, são completamente abandonados e em ruínas. Contradição é a palavra chave para definir o trabalho de Ueda, pois é desta forma que ele cria mistério e intriga seus jogadores. Sua arquitetura faz uma curiosa mistura do moderno, por conta da sua estranha organicidade, e ao mesmo tempo de antigo por conta do material mais precário no qual ele foi construído. Esta junção faz com que o cenário pareça ser um personagem vivo, que está constantemente observando o jogador. Ueda tem plena consciência destas características que definem o design de seus projetos, pois ele as aplica também de maneira pouco convencional no design de suas criaturas. Assim, estas se tornam seres enigmáticos com características físicas muito distantes das dos animais comuns. Este Design, banhado em um tom melancólico, curiosamente traz um senso de nostalgia da civilização que pode ter criado estas construções e estas criaturas. Uma civilização com características tão estranhas que parecem estar a anos luz de compreensão. Assim, o trabalho de Ueda é completamente baseado no mistério dos fragmentos de ideias que ele espalha ao longo de seus jogos, forçando o jogador a usar a imaginação para fazer este mundo intrigante fazer mais sentido, e tornando assim a experiência de jogo muito mais pessoal.

Para entender melhor o trabalho de Ueda deve se entender a importância que ele teve para o universo do vídeo Games nestes últimos 20 anos. Em 2001, com uma pequena equipe de 15 pessoas, Ueda lança ICO, um jogo completamente fora dos padrões definidos na época nesta mídia. O jogador controla o garoto ICO, que possui chifres em sua cabeça por causa de uma antiga maldição. Por conta disto, os membros do vilarejo de Ico decidem aprisionar o garoto em um castelo em ruínas no qual centenas de crianças com chifres são sacrificadas pelo misterioso morador deste local. ICO consegue escapar de sua cela, e ao tentar sair do castelo se depara com uma jaula na qual está aprisionada uma menina estranha que emite luz a través de sua pele. Ele a salva, porém não sabe por que ela foi aprisionada lá, já que ela não fala a mesma língua que ele. Independente desta barreira linguística, estes dois personagens vão tentar se ajudar para escapar deste castelo aparentemente vazio. Mas rapidamente eles serão confrontados pelos espíritos aprisionados dos garotos de chifres sacrificados e pela misteriosa proprietária do castelo.

Este foi o primeiro jogo no qual Ueda foi designado como diretor. Antes de antes de começar o projeto ele tentou solucionar uma pergunta que sempre o intrigou quando ele entrou no mercado de trabalho: por que os seus amigos quando cresceram pararam de vez de jogar, porém continuaram a assistir filmes com frequência? Foi a partir deste raciocínio que ele tentou fazer um projeto que aproveitasse dos recursos próprios do vídeo game para tentar elevar esta mídia no mesmo nível de refino e de importância que o cinema, a literatura, e outras áreas artísticas. O vídeo games tem como empecilho de serem menos acessíveis ao público que outras mídias por requererem uma certa prática para que o seu usuário possa avançar ao longo das fases. Ueda vai então modificar o seu jogo para que ele se torne o mais acessível possível, abrindo assim as portas para um público muito mais amplo e variado, e que não necessariamente se interesse por jogos eletrônicos. Não é necessário ser um cinéfilo para gostar de cinema, e Ueda vai tentar propor esta mesma filosofia ao desenvolver o seu jogo. Ele usará então um método chamado **Design subtrativo**, que consiste em tirar todos os elementos próprios de jogos que tirariam o jogador de sua imersão. Barra de vida, menu,

música de fundo e personagens secundários (NPCs) , todos foram retirados de seu projeto desde o começo. Seguindo esta lógica, o objetivo do jogo foi igualmente simplificado, fazendo assim com que os objetivos a cumprir se tornem mais naturais engajadores e compreensíveis para o jogador. Os obstáculos igualmente foram simplificados e seguem esta lógica, pois eles consistem em encontrar maneiras de atravessar caminhos que foram destruídos ou modificados devido a idade avançada do castelo. Não há diálogos entre os personagens, praticamente não há nenhuma história de fundo e não há absolutamente nenhuma forma de ajuda para entender os controles ou avançar no jogo: O jogador está só, inserido imediatamente na trama. Logo, ele deve se servir somente de seus instintos para descobrir o que deve fazer. E são exatamente todas estas “limitações” que enriqueceram o jogo e o tornaram uma obra única nessa mídia. Frente a um jogo solidamente construído, porém ao mesmo tempo permeado de ausências, o jogador fica intrigado pelo universo que está explorando e automaticamente tenta completar as “lacunas “do jogo com a sua própria imaginação. Ele tem a impressão de que o castelo, por estar vazio e ser composto de ruínas construídas por cima de outras ruínas, tem uma longa história por trás e é de certa forma um personagem que transmite sensações para o jogo. A relação entre Ico e a menina, que se limita a gestos e a linguagem corporal, são o suficiente para que o jogador interprete a personalidade de cada um deles, gerando assim uma sensação de poesia na interação destes personagens, que vai evoluindo ao longo do jogo. Quando se joga Ico, se trabalha igualmente a imaginação, logo a pessoa que não costuma jogar ou que tem outras preferências midiáticas vai acabar se imergindo muito mais nesta experiência do que qualquer outro jogo padrão.

Ico foi um sucesso moderado para o público, acostumado com jogos de ação e de pontuação, porém com o tempo ele conseguiu se tornar um clássico e revolucionou completamente o desenvolvimento de jogos independentes. De fato, desde o lançamento de Ico, uma quantidade astronômica de jogos foi criada se inspirando de vários conceitos e temas desenvolvidos pelo clássico de Ueda, em particular o design subtrativo. Isto acabou criando um interesse de jogadores por estes tipos de jogos, abrindo alas para novos talentos e novas possibilidades criativas nesta mídia por muito tempo enrijecida pela monopolização de jogos padronizados feitos por grandes empresas (triple A). Logo não é exagero dizer que o futuro criativo dos jogos está no caminho de possibilidades que foi inicialmente aberto por Ico. Porém outro jogo de Ueda iria levar esta quebra de convenções ainda mais longe que o seu antecessor.



Fig 19. Fumito Ueda: ICO (2001) Moinho de vento

Ao ser lançado, Ico era considerado como um jogo símbolo da não-violência. Logo para o seu próximo jogo, Ueda decidiu pegar o caminho contrário e decidiu usar todo os conceitos e a estética que ele desenvolveu em Ico para desenvolver um jogo no qual os temas centrais seriam a violência, crueldade, a barbárie (traduzida pelo termo zankoku sei em japonês). Assim nasce os primeiros passos de Nico, que durante a produção será renomeado Shadow of the colossus.

Considerado pelo site especializado IGN como o vigésimo oitavo jogo mais importante de todos os tempos, Shadow of the Colossus conta a história de um guerreiro chamado Wander que teve a sua amada assassinada por pessoas de seu vilarejo que acreditavam que ela era amaldiçoada. Ele decide levar o corpo dela para as terras proibidas onde nenhum ser humano deve por os pés. Chegando lá, ele faz um pacto com o demônio Dormin (anagrama de Nimrod, rei que mandou construir a torre de Babel) para que ele possa reviver a sua amada. Dormin aceita o pacto, mas em troca pede para que Wander mate as 16 únicas criaturas que vivem nessas terras proibidas, pois em cada uma delas foi aprisionada uma parte de sua alma. Chamadas de Colossos, estas criaturas gigantescas são uma mescla inusitada entre animais, vegetação e construções arquitetônicas. Wander aceita o pacto de Dormin e assim ceta o seu destino.

Novamente todos os conceitos que definem o jogo de Fumito Ueda estão presentes aqui, porém expandidos consideravelmente. As terras do jogo são absolutamente ausentes de qualquer sinal de vida animal. Os únicos “inimigos” presentes no jogo são os colossos, porém eles estão muito bem escondidos no meio destas terras vazias de seres vivos. Logo, o jogador com a ajuda de seu cavalo deverá explorar as paisagens misteriosas, diversas e ricas em detalhes até encontrar o seu objetivo. Aqui se exerce de maneira ainda mais profunda que Ico o trabalho de imaginação do jogador incitado pelo design subtrativo. E após muito tempo de

procura, acontece um combate completamente desigual, surreal e épico. Porém este sempre termina de maneira inusitada. De fato, quando um colosso é vencido, não se ouve uma música de vitória, mas uma melodia fúnebre e melancólica acompanhada em imagem dos últimos sofrimentos da criatura que foi brutalmente assassinada. Fazendo isso, Fumito Ueda revoluciona mais uma vez os jogos eletrônicos, fazendo com que o jogador questione as ações que ele está sendo forçado a fazer ao longo do jogo. Pouco a pouco se percebe que o verdadeiro vilão do jogo é o próprio jogador. E a situação piora a medida que o jogo avança, já que o rosto de Wander fica cada vez mais manchado e deformado pelas mortes que ele causou. E quando ele finalmente mata a última criatura, se desencadeia o final que para época de seu lançamento era extremamente ousado, pois nenhum jogo antes desse teve coragem de se encerrar desta forma. Wander, por conta das criaturas que ele matou se transforma também em um monstro. Mas antes que ele possa ver a sua amada ser revivida, ele é morto por pessoas do vilarejo dele que estavam a sua procura. Eles vão embora, fechando a entrada das terras proibidas para sempre. Wander então se reencarna em um bebê de chifres, sendo ele então o ancestral de Ico e das outras crianças de chifres do jogo anteriormente mencionado anteriormente. Logo após ele se reencarnar em um bebê, a amada de Wander é revivida por Dormim, como ele havia prometido. Porém ela acorda sem saber onde está, sem saber quem é este bebê com chifres, e condenada a viver uma vida de solidão neste lugar inóspito e vazio.

Com este final fora do padrão, o questionamento constante sobre as ações do protagonista, e o uso expandido da sua fórmula envolvendo design subtrativo, Ueda mostra que é possível a partir das particularidades oferecidas pelos jogos eletrônicos de se expandir a noção de o que é um jogo. Este questionamento abre a possibilidade de se criar obras complexas e criativas com características que as permitem serem equiparadas com trabalhos de qualidade feitos por outras mídias. Este questionamento será expandido igualmente por Ueda em seu trabalho seguinte *The Last Guardian*, que levou cerca de 8 anos para ser produzido.

Anapolina, a pesar de não seguir o método de design subtrativo proposto por Ueda, se inspira de muitas características que definem o seu trabalho visualmente e narrativamente. A ambientação, a arquitetura de seus jogos e de suas criaturas e todas as sensações e incitações a imaginação que estes elementos sugerem serviram de inspiração para a criação das construções e dos personagens do quadrinho. O caráter contemplativo também está presente em Anapolina, assim como a paleta de cor, a fragilidade dos personagens neste universo gigantesco, e o constante questionamento de leitor sobre a ética por trás das ações de cada um dos protagonistas. Pode se constatar então que o trabalho de Fumito Ueda foi certamente uma grande inspiração visual e igualmente narrativa para a concepção do projeto.



Fig 20: Fumito Ueda: Shadow of the Colossus(2005 e 2018). Phaedra



Fig 21. Fumito Ueda: Sadow of the Colossus(2005 e 2018). Phalanx



Fig 22. Fumito Ueda: Shadow of the colossus(2005 e 2018). Temple of worship



Fig 23. Fumito Ueda: Shadow of the Colossus(2005 e 2018), Wind Bridge



Fig 24 Fumito Ueda: Shadow of the Colossus(2005 e 2018), Temple of worship exterior



Fig 25: Fumito Ueda: The last Guardian (2016)

c) Criação das artes conceituais

Palavras Chaves:

Estabelecidas as referências visuais similares ao que foi imaginado para o projeto, começa-se a projetar as artes conceituais. Para ajudar na inspiração durante esta fase do projeto, foram listadas uma série de palavras chaves baseadas nas histórias de fundo, roteiro, storyboard e nos trabalhos dos artistas citados anteriormente. Estas foram usadas como fio condutor para definir visualmente como cada elemento da história seria representado. As palavras escolhidas foram:

- Etéreo
- Melancólico
- Híbrido
- Limpo
- Calmo
- Orgânico
- Surrealista
- Frio
- Aéreo
- Silencioso
- Imponente
- Contraditório

Tanto os cenários quanto a maior parte dos personagens tiveram intencionalmente seu design baseado nestas mesmas palavras chave porque desta forma eles teriam similaridades visualmente, o que dava uma maior impressão de pertencimento dos personagens ao local onde eles se encontram. Os habitantes da torre foram definidos como humanoides para que eles fossem capazes na história de seguir o caminho trilhado por Blake no primeiro ato da história. Já na sua aparência houve a intenção de deixá-los com características que relembrem algo mais próximo de estruturas arquitetônicas ou maquinários, porém sempre mantendo uma certa organicidade, de modo que os leitores mantenham a sensação deles serem feitos de carne e osso. Foi usado no design destes personagens a famosa “contradição “ visual de Ueda, de modo a criar criaturas que tentem fugir em certos aspectos das feições humanas ou animais que se costuma ver em personagens. Algum personagem tem feições faciais muito mais próximas de humanos que outros, e isso foi feito para que o leitor

pudesse criar mais facilmente um vínculo emocional com eles, pelo fato deles terem um protagonismo maior em relação aos outros. Este é o caso por exemplo de Nakia, de seu colega, e do chefe do vilarejo.



Fig 26. Prédio em Savieza



Fig 27. Habitante de Savieza

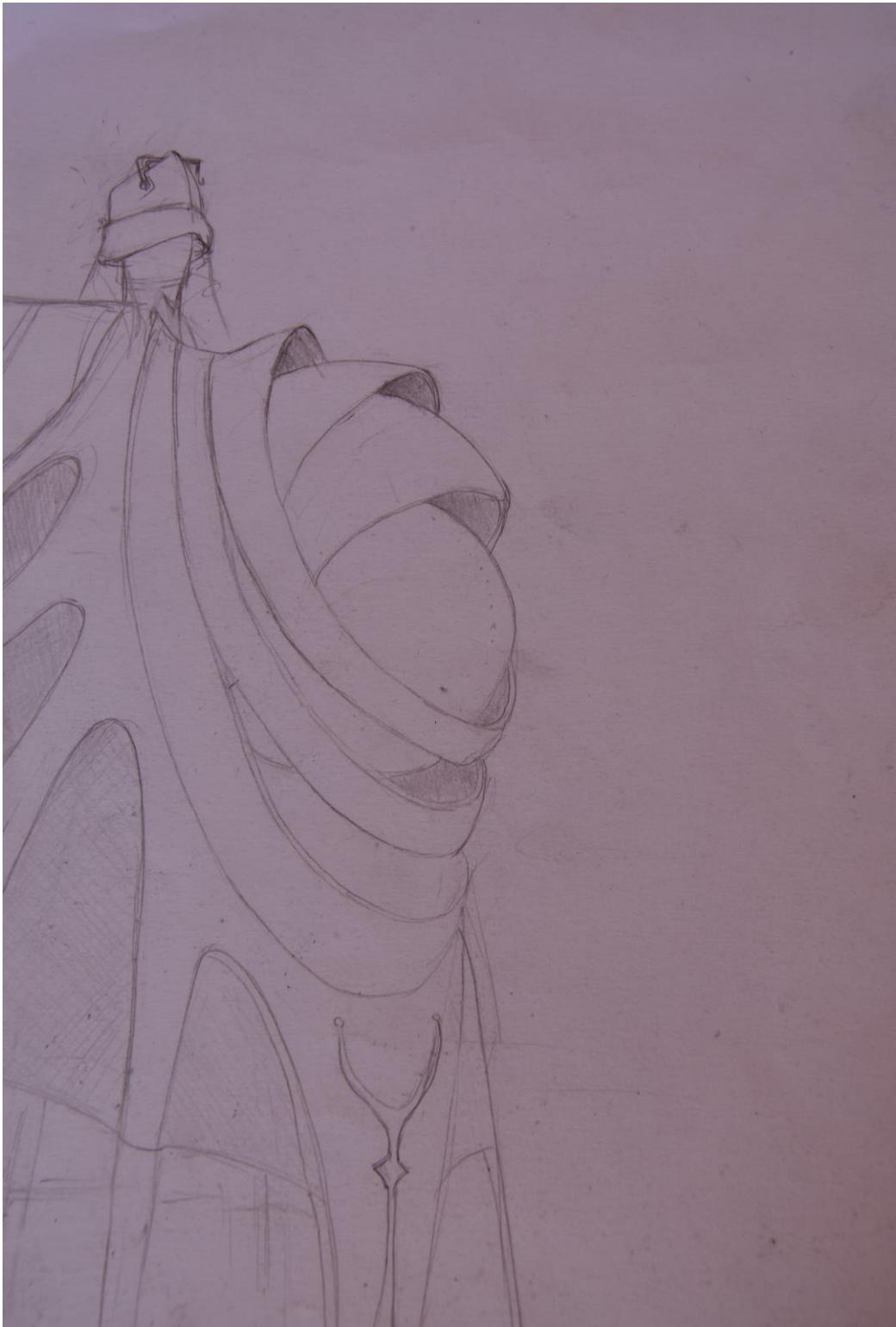


Fig 28. Templo em Savieza



Fig 29. Prisão de Savieza/templo de Anapolina

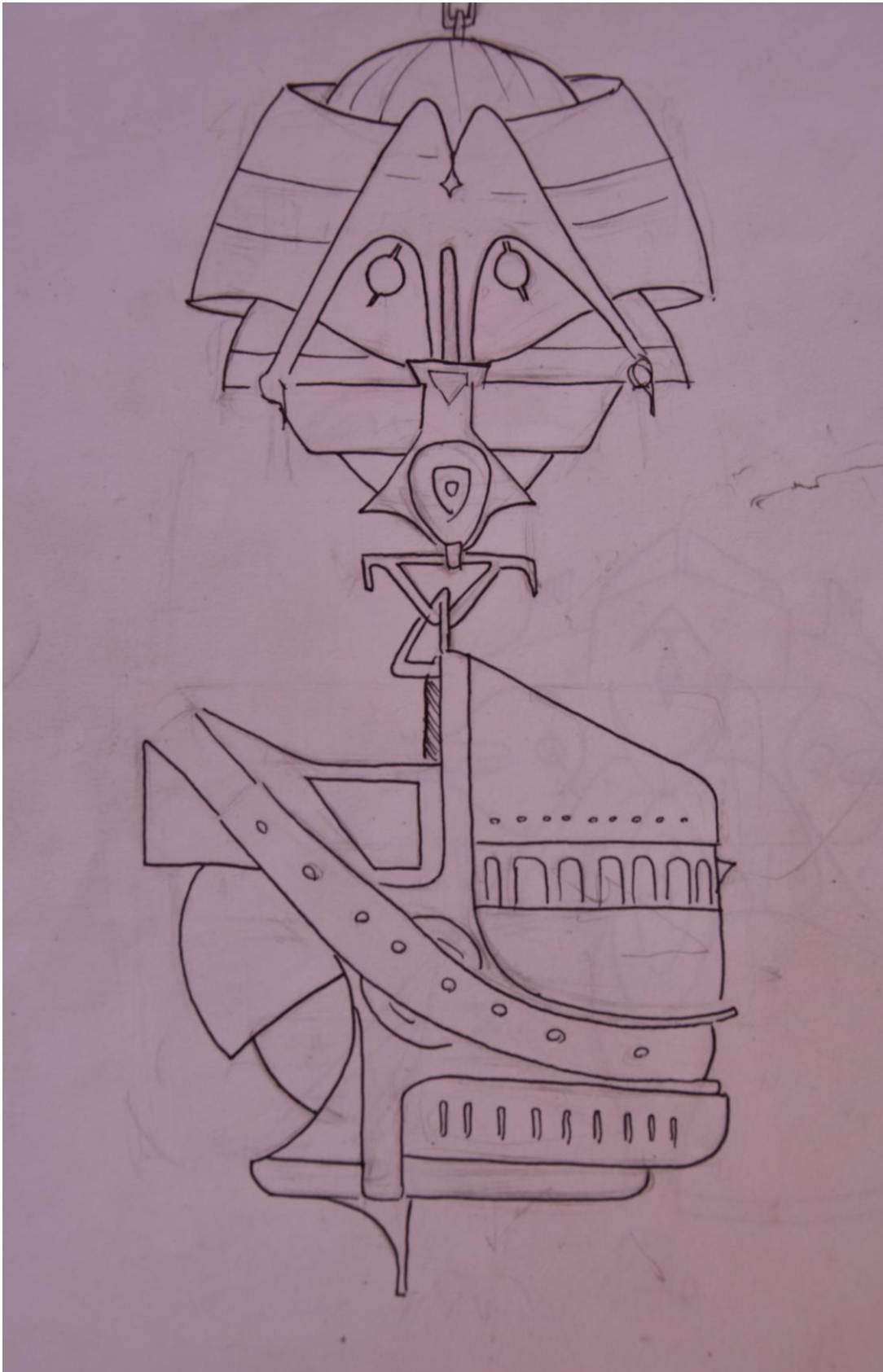


Fig 30. Prédios suspensos de Savieza



Fig 31. Vilarejo de Konaori/ Monastério de Savieza



Fig 32. Torre de Savieza



Fig 33. Nakia Marwan



Fig 34. Melinda Blake

Vale notar que Nina e Blake são os únicos personagens que não seguem estas convenções no seu design. No caso de Blake isto foi feito para mostrar que ela morava antes fora da torre, banhada numa cultura muito diferente da que os outros personagens da história estão convivendo. Logo seu design tem cores muito mais quentes e variadas, ela é alta, forte e expressiva nos seus movimentos corporais. Já a Nina se diferencia também visualmente por ser um personagem que, diferente dos sobreviventes dos ataques de Mother, nunca foi confrontada com qualquer forma de sofrimento, e sempre teve tudo que precisava. Além disso ela é extremamente positiva, jovial, tem uma imaginação e uma curiosidade muito forte, é extremamente inteligente e de certa forma por conta de sua condição particular nunca deixou realmente de ser uma criança. Sem contar que seus costumes são todos baseados na vida fora da torre da qual ela passou centenas de anos observando. Por conta disso, ela igualmente possui uma série de cores quentes e variadas que são até mais intensas e saturadas que as que encontramos na Blake. Vale notar também que o design dos cabelos dela, por possuir cores extremamente vibrantes, também sugere uma noção de perigo iminente.

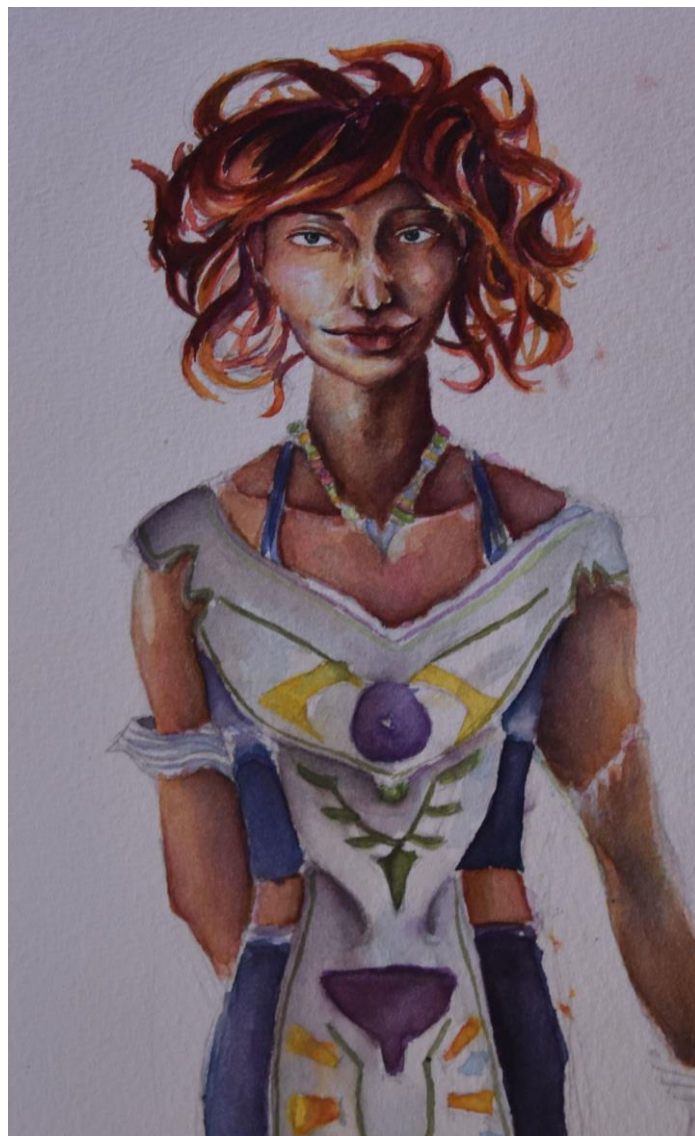


Fig 35 . Anapolina

d) Modelos vivos de Referência:

Os rostos das três protagonistas foram inspirados em pessoas que existem e que possuem muitas referências visuais de seus rostos, como atores e cantores. Isto foi feito para poder conseguir uma maior extensão de possibilidades de expressões faciais, tornando assim as emoções transmitidas pelos personagens mais convincentes e complexas. A base de inspiração para o rosto da Blake foi a atriz Australiana Kathryn Beck, justamente por ela conseguir transmitir expressões de raiva e de loucura muito próximas ao que foi imaginado para esta personagem. Nina por sua vez foi inspirada na atriz Kate Bush, pois ela consegue transmitir em sua expressão tanto uma grande tranquilidade, de inocência quanto um vasto senso de mistério. Já a Nakia, a pesar de ter traços mais orientais, teve a sua inspiração nas expressões faciais inspiradas na atriz Amy Adams, que consegue transmitir muito bem expressões faciais ligadas a tristeza e autorreflexão. Por fim, a Demissah, a “mãe” de Nina, foi inspirada na cantora Céu.



Fig 36. Kathryn Beck, A.K.A Melinda Blake



Fig 37. Kate Bush, A.K.A Anapolina



Fig 38. Amy Adams, A.K.A Nakia Marwan

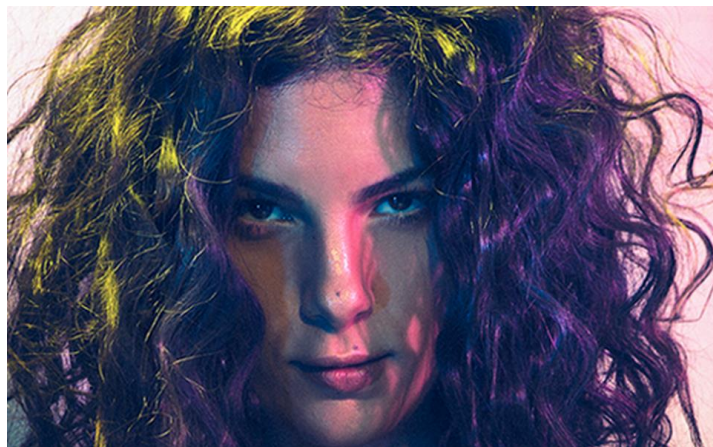


Fig 39. Céu, A.K.A Demissah

e) Fractais

Mother é um ser onnipresente na torre de Savieza. Tudo que é inanimado é controlado por este personagem. Logo ela pode ter qualquer tipo de forma. Esta característica dificulta bastante na hora de representar o seu movimento. Como o design das construções de Savieza são muito mais orgânicas e plásticas, foi pensado em implementar um design mais geométrico na hora de representar o movimento de modo a criar um claro contraste. Porém como o personagem é violento quando se movimenta, o seu aspecto geométrico deveria sugerir algo imponente, instável e desconfortante. Logo foi decidido basear o design do personagem em esculturas de fractais, pois elas são volumétricas, apresentam a través de sua geometrização uma estrutura que traz tanto imponência como desconforto, e estas arranjam suas unidades que as compõem de modo a sugerir movimentação. O filme Doutor estranho e seus mundos em fractais foram também foram uma influência decisiva neste aspecto do Design de Mother.

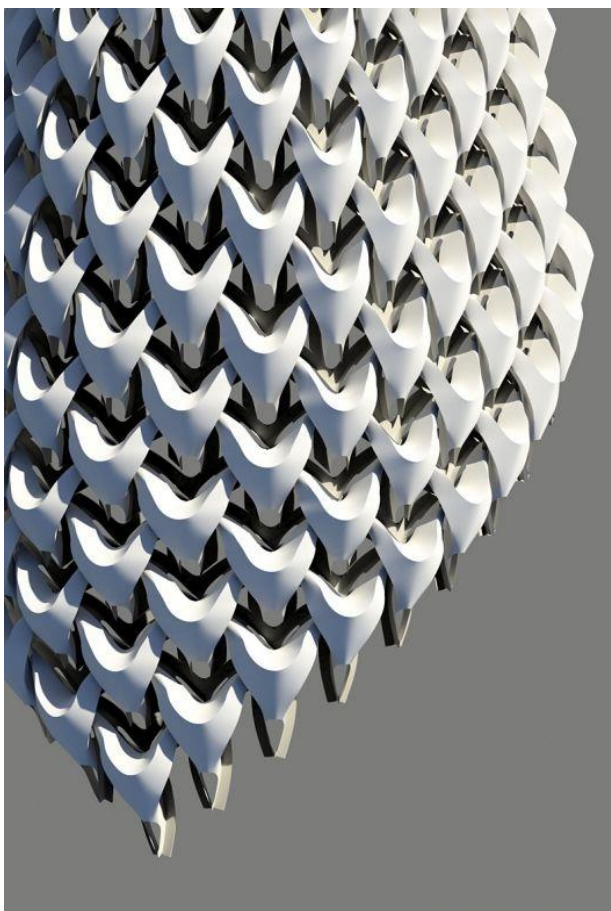


Fig 40. Malha 1 de Fractais

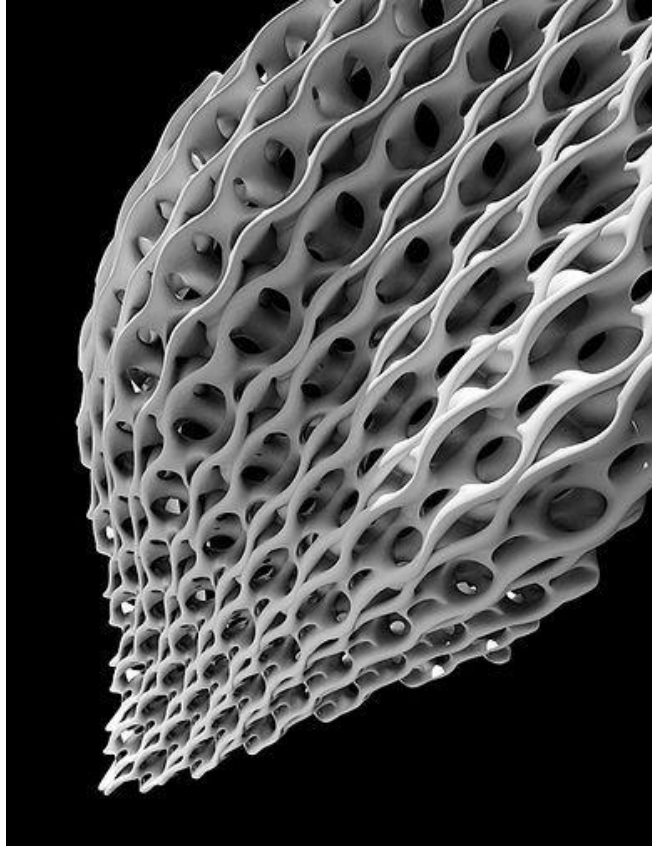


Fig 41. Malha 2 de Fractais



Fig 42. Malha 3 de Fractais



Fig 43. Malha 4 de Fractais

f) Ambiente noturno

As auroras boreais do final foram inspiradas no filme *Mandy* do diretor Panos Kosmatos e *Suspiria*, de Dário Argento. Isto porque as iluminações dos personagens e do cenário em plena noite com cores saturadas são muito parecidas com o efeito de iluminação imaginado para as noites de Sazieza. E além disto, estes filmes usam estes recursos de modo a criar fortes momentos de tensão, o que combina igualmente com a ambientação do quadrinho durante as cenas noturnas.



Fig 44. *Suspiria* (1977)



Fig 45. *Mandy* (2018)



Fig 46. Suspiria (1977)



Fig 47. Mandy (2018)

Feita a arte conceitual do jogo, há material suficiente para poder fazer o produto final

7 -Produto final

Para a elaboração do produto final, os desenhos simplificados do Storyboard foram em primeira instância fielmente refeitos de modo a manter a organização espacial e sequencial pré-estabelecida. Em seguida as formas geométricas simplificadas e os personagens de palitos foram trocadas por desenhos baseados nas artes conceituais realizadas para a história. Como não foi decidido previamente quais formas geométricas representavam quais estruturas, foi escolhido na hora de fazer o desenho definitivo quais desenhos dos prédios combinavam mais em questão de tom e de ambiente ao local representado. A mesma coisa foi feita para os personagens. Somente a Nakia, a Blake, os chefes dos dois vilarejos e o colega de Nakia tinham sua localização definida nos planos dos quadrinhos onde eles apareciam. Já os outros personagens, por serem secundários e raramente terem falas, foram escolhidos e desenhados por cima dos “bonecos de palitos” de maneira mais aleatória.

Foram feitas 54 páginas para o produto final, incluindo a capa. Houve uma grande dificuldade durante este processo de passar as artes conceituais para o quadrinho definitivo, pois os planos envolviam perspectivas e grandes escalas que deformavam bastante o objeto representado. Porém o fato de redesenhar várias vezes as artes dos prédios de Savieza em ângulos diferentes deixou mais orgânico o processo de redesenhá-los em perspectiva no produto final. Outra grande dificuldade de representação foi a proporção dos personagens. De fato, como nos desenhos dos storyboard eles tinham tendência a ficar com as pernas mais curtas, foi feita uma revisão de noções de proporção para acertar melhor os personagens na hora de fazer os desenhos definitivos. Já no caso da Blake, que é um personagem com maior expressão corporal e definição muscular, foi usada uma série de fotos de um modelo vivo para poder desenhá-la corretamente. A modelo tinha características físicas parecidas com a Blake e fez as poses baseadas nos desenhos feitos no storyboard. Além de servir de base para o desenho, essas fotos foram usadas igualmente como referência de cores e de sombreado na hora de pintar.

Após finalizados os desenhos, estes passaram por uma fase de pintura. Dentre as técnicas disponíveis foi escolhida a aquarela, pois por conta de sua transparência ela se adaptava muito bem ao conceito do quadrinho de fazer quadros de diferentes formatos e tamanhos. Além disso, a técnica de aproveitar o branco do papel e a possibilidade de usar uma paleta de cores mais transparente e pastel tornou a aquarela ideal para acertar as cores e as atmosferas com luz estourada imaginada para os cenários dessa história. Para poder aproveitar o máximo do recurso da aquarela, foi usado um suporte apropriado para esta técnica: O papel Arches 300 g 100 % algodão. Este por conseguir absorver muita água e possuir textura granulada permite um maior leque de expressividade na hora de pintar. Foi escolhido um formato de página próximo ao A3, de modo que os quadros fossem maiores, facilitando assim o processo de pintura e o uso de algumas técnicas que requerem maior espaço na folha.

Por fim, o produto final foi digitalizado. Graças a esse processo, foi possível adicionar nos balões os diálogos com a fonte desejada, além de permitir que se crie a possibilidade de futuramente fazer versões do mesmo quadrinho em línguas diferentes, de modo a aumentar a quantidade de público que terá acesso a esse conteúdo quando ele for publicado como uma Webcomic.

Segue na página a seguir as sete primeiras páginas da Graphic Novel nesta Etapa final:

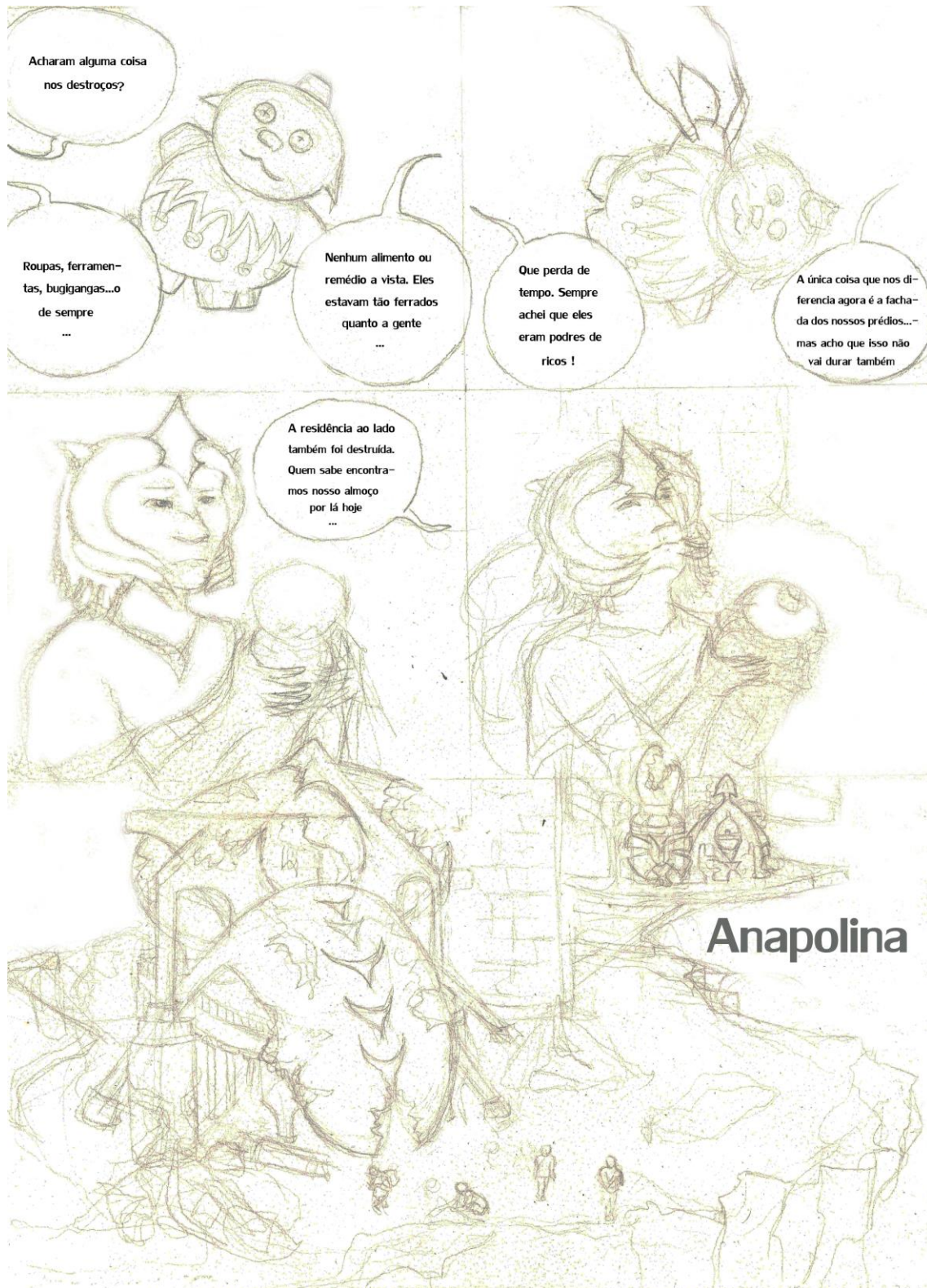


Fig 48. Produto final pagina 1

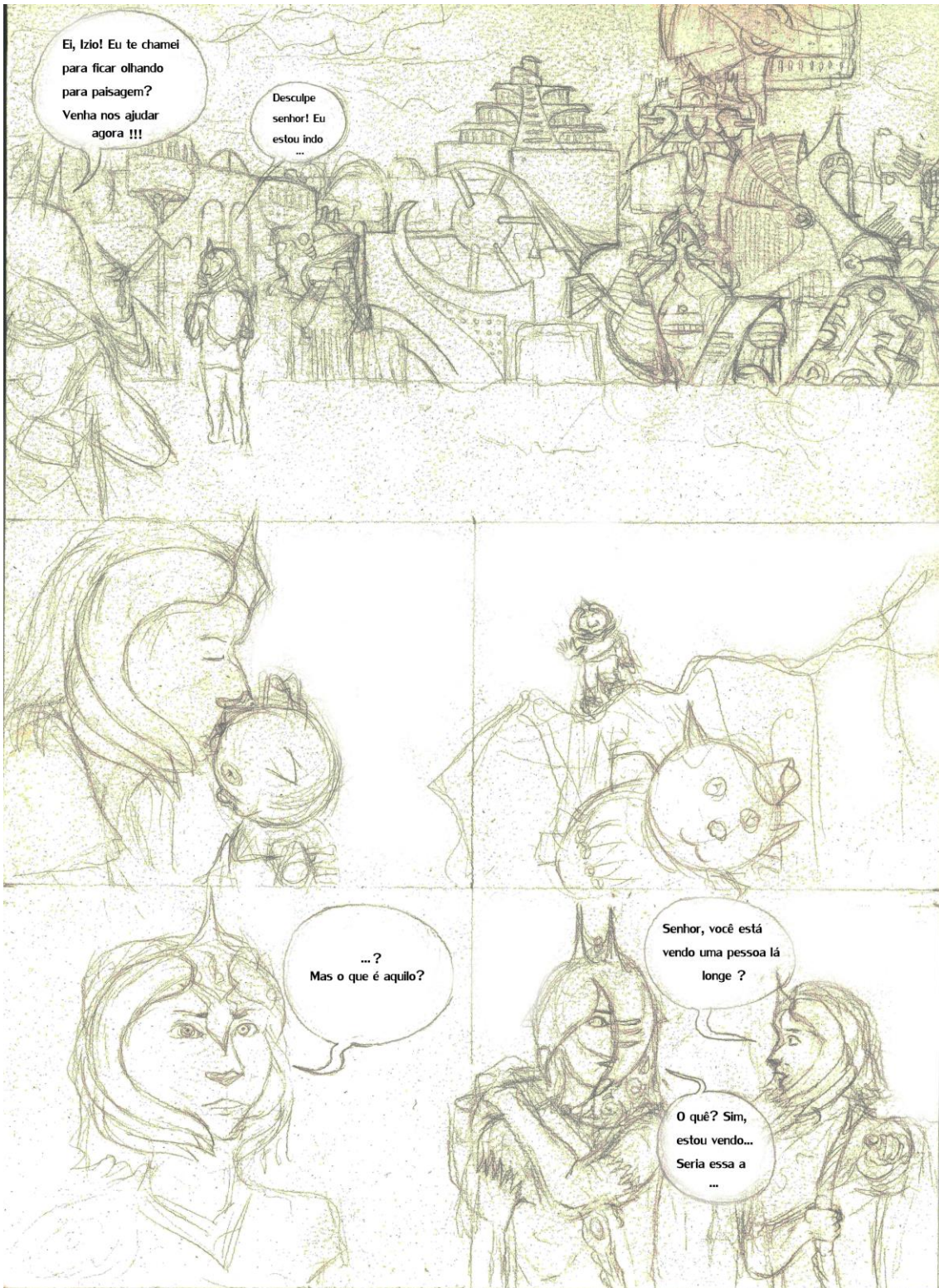


Fig 49. Produto final pagina 2

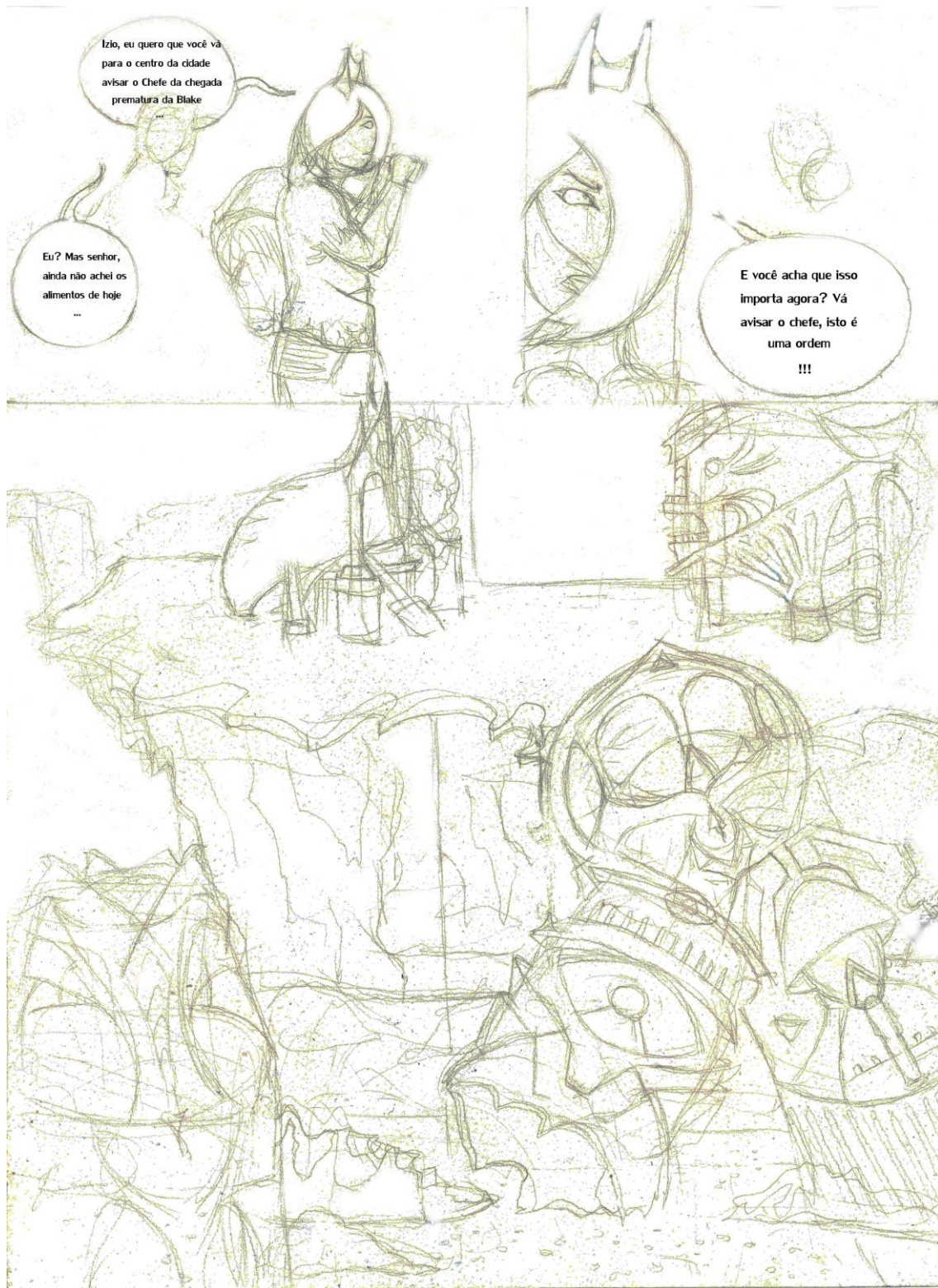


Fig 50. Produto final pagina 3

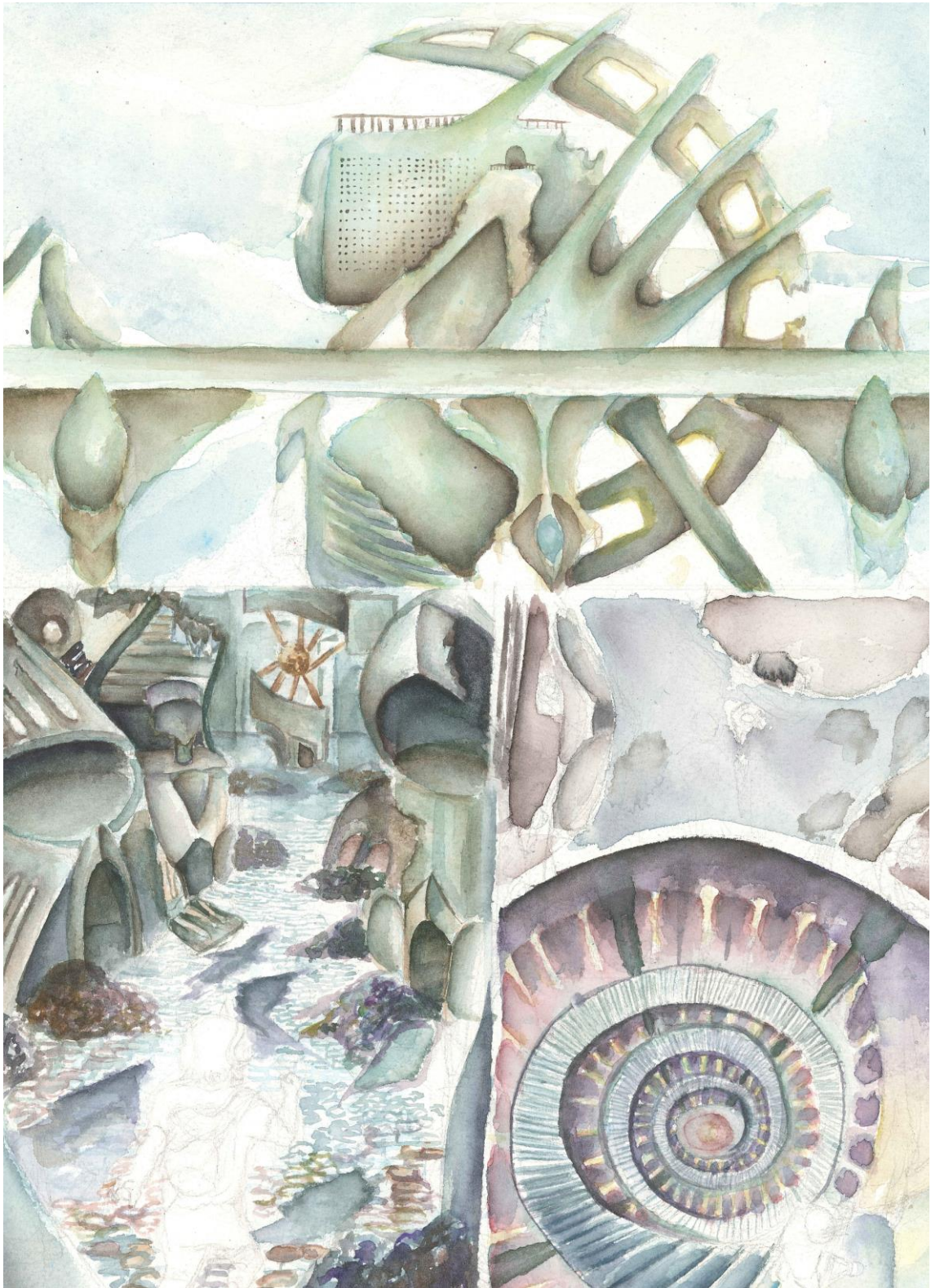


Fig 51. Produto final pagina 4



Fig 52. Produto final pagina 5



Fig 53. Produto final pagina 6

Nakia, você tem a chance agora de mostrar o seu valor e apagar seus erros do passado. Eu sei em quem você está pensando agora. Se você fizer isto, esta pessoa te verá para sempre como um modelo... não faça com que ela coloque uma cruz na sua existência

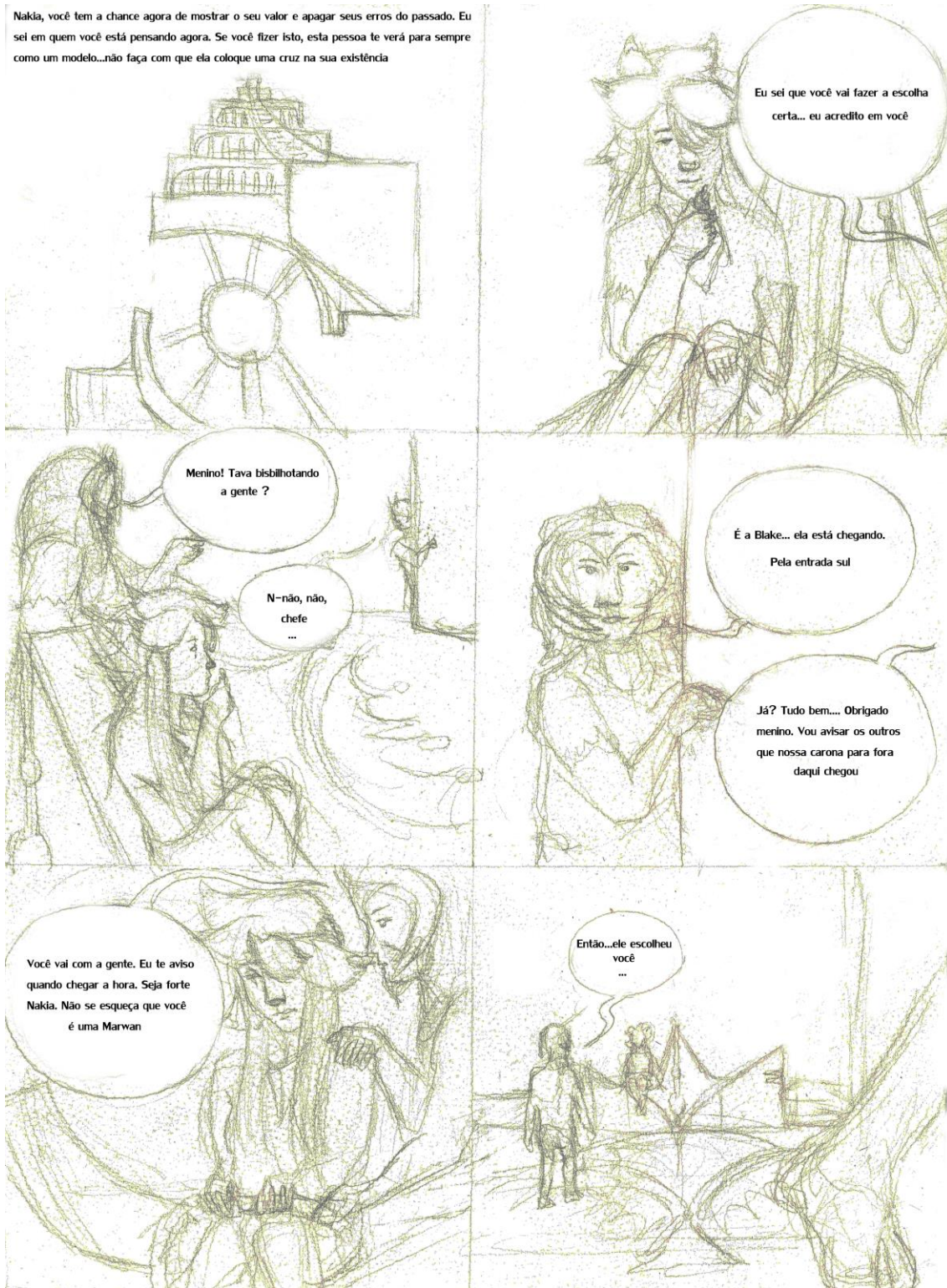


Fig 54. Produto final pagina 7



Fig 55. Produto final pagina 8

V Considerações finais:

O uso de algumas técnicas de pré-produção cinematográficas para a produção de uma história em quadrinhos tornou processo de conceitualização e de produção do produto final muito mais criativo, aprofundado, orgânico e organizado. As histórias de fundo permitiram criar uma trama principal que ressoasse muito melhor com as características que definem os protagonistas e que permitisse tanto a criação quanto a resolução de seus arcos narrativos. O uso da estrutura de três atos e da jornada do herói permitiu uma melhor organização da história, assim como uma melhor compreensão do ponto de partida de cada um dos personagens e dos desafios que eles terão que superar para poder resolver os seus arcos narrativos. As ferramentas de narração foram usadas de modo a poder dosar e realocar certos elementos da história de modo que a narrativa se torne mais intuitiva e de mais fácil compreensão para os leitores. O Storyboard permitiu uma melhor compreensão visual de como personagens e cenários seriam organizados no espaço e como cada uma das cenas representadas daria continuidade a outra, de modo a melhor ressaltar a coerência narrativa e as emoções transmitidas pontualmente. E por fim a fase de arte conceitual permitiu um enriquecimento visual do mundo desta história baseado nos conceitos criados nas fases prévias, além de aumentar as possibilidades de composições em cada uma das cenas. Foi igualmente a partir da definição da ambientação e do tom da história, determinados graças a aquelas ferramentas prévias, que foi decidido usar na fase de coloração do quadrinho a aquarela, pois por conta de suas características ela é a técnica de pintura que representa com maior fidelidade o que tinha sido definido previamente. Houve uma série de dificuldades durante o processo de desenvolvimento do quadrinho. Uma delas envolveu a definição da história durante o segundo ato. Este último ainda apresentava certos problemas, mas isto não prejudicou a confecção do produto final, pois o quadrinho era baseado somente no ato 1. O segundo ato tinha como objetivo melhor definir a partir de suas linhas gerais como seria escrito o ato 1, de modo que este pudesse fazer sentido com o resto da história. Logo somente a definição das linhas gerais do ato 2 era necessária para que ele pudesse cumprir o seu objetivo. Como esta característica em específico estava bem definida, o problema acabou sendo resolvido. Houve igualmente dificuldades na transição dos diálogos do roteiro para o Storyboard, pois as réplicas dos personagens inicialmente eram muito extensas para o espaço limitado oferecido pelos balões do quadrinho. Logo várias réplicas tiveram que ser sintetizadas a sua essência para poderem encaixar no espaço oferecido, porém sem prejudicar a coerência do diálogo nem o impacto emocional específico procurado. Na questão da arte conceitual, houve certas complicações em sua transição para o produto final, pois estas tinham que ser representadas com perspectivas aéreas muito acentuadas que tinham tendência a deformar fortemente o objeto examinado. Porém com a prática isto acabou sendo resolvido. Seguindo esta linha de raciocínio, acertar as proporções dos personagens também foi um desafio durante a produção do quadrinho, tanto por conceituações errôneas ligadas a anatomia humana quanto com a dificuldade de representar personagens com bastante expressividade corporal. Porém isto foi corrigido a partir de revisões ligadas a anatomia humana e com o uso de modelos vivos para a referência de certos personagens. Mesmo com estas dificuldades encontradas durante o projeto foi possível realizar um produto final muito próximo do que foi conceituado inicialmente, e que dá uma noção bem clara do que pode vir a se tornar a Graphic Novel se esta continuar a ser produzida até o terceiro ato da história. As próximas etapas

agora envolvem a pintura das páginas restantes do quadrinho, o escaneamento das páginas do projeto inteiramente pintado, a adição de diálogos no arquivo digitalizado de modo a ter a possibilidade criar versões do Graphic Novel em línguas diferentes, e a publicação gradual do conteúdo em um site de web Comic.

Referências:

Livros:

FIELD, Syd; **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

EISNER, Will; **Narrativas Gráficas**, 3ª Ed, Devir, 2016

CAMPBELL, Joseph; **O Herói de mil faces**, 14ª Edição, pensamento, 1989

Ted Talk:

JJ Abrams: The Mystery box:

Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=vpjVgF5JDq8>

Obras cinematográficas:

Incendies. Direção: Denis Villeneuve Produção: TS Productions. Canada, 2011

Castle in the Sky. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Studio Ghibli. Japão, 1986

A viagem de Chihiro. Direção: Hayao Miyazaki Produção: Disney/Studio Ghibli, 2001

Mandy. Direção: Panos Cosmatos. Produção: Spectre Vision, 2018

Suspíria. Direção: Dario Argento. Produção: Seda Spettacoli, 1977

Prometheus. Direção: Ridley Scott. Produção: Twentief Century Fox, Scott Free Productions, 2012

Doctor Strange. Direção: Scott Derriksson. Produção: Marvel Studios, 2016

Inception. Direção: Christopher Nolan, Warner Bros, 2011

Jogos eletrônicos:

ICO. Direção: Fumito Ueda. Produção: Sony computer entertainment japan, 2001

Shadow of the colossus. Direção Fumito Ueda, Produção: Sony computer entertainment japan, 2005

The last Guardian. Direção: Fumito Ueda, Produção: Sony computer entertainment japan, 2016

Death Stranding: Direção: Hideo Kojima, Produção: Kojima Productions/ Sony computer entertainment, 2019