

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAL E PUBLICIDADE

Motion Comic: A produção da série animada Monstro

Rodrigo Maia Dal Moro

Brasília - DF
2º Semestre de 2019

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado na Faculdade de
Comunicação UnB como requisito básico para conclusão do Curso de
Audiovisual

Orientador: Luciano Mendes

Brasília - DF

2019

BANCA EXAMINADORA

Prof. Luciano Mendes

Examinador – Faculdade de Comunicação

Prof. Maurício Fonteles

Examinador – Faculdade de Comunicação

Prof. Dr. Wagner Antonio Rizzo

Examinador – Faculdade de Comunicação

Prof. Dr. Elton Bruno

Suplente – Faculdade de Comunicação

Agradecimentos:

Gostaria de dedicar este trabalho à minha família, Verônica, Nina e Kairi, por sempre me apoiarem e me amarem, independentemente das dificuldades. Aos meus grandes amigos, Raphael e Brundes, pelas segundas, assim como os últimos dez anos. A todas as amigas e amigos da comunicação, em especial Bruna, Sofia e Aninha, pelas madrugadas na BCE. Ao meu falecido pai, Dizo, por me passar o amor pelos quadrinhos e, finalmente, à Sophia, por ser o amor da minha vida e a melhor parceira que alguém possa ter.

SUMÁRIO

- 1) **RESUMO**
- 2) **ABSTRACT**
- 3) **INTRODUÇÃO**
- 4) **PROBLEMA DE PESQUISA**
- 5) **JUSTIFICATIVA**
- 6) **OBJETIVOS**
- 7) **REFERENCIAL TEÓRICO**
- 8) **METODOLOGIA - PLANEJAMENTO SÉRIE**
- 9) **METODOLOGIA - EPISÓDIO PILOTO**
- 10) **CONSIDERAÇÕES FINAIS**
- 11) **REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA**
- 12) **ANEXOS**

Resumo:

O seguinte trabalho visa, por meio da experimentação prática, compreender o que é uma *motion comic* - conceito abstrato da fusão entre o quadrinho e a animação - e como é seu processo produtivo. Adicionalmente, objetiva a melhor compreensão de quadrinhos japoneses - os *mangás* - e como sua estética se apresenta em aspectos visuais, narrativos e de formato, visando aplicar esta linguagem no planejamento de produção de séries animadas. Para isso foi necessária a definição de histórias em quadrinhos e de animações, seguido de estudos específicos sobre seus experimentos transmidiáticos e formatos de produção. Depois, um aprofundamento em estudo sobre o mangá, incluindo suas características históricas e práticas de produção narrativa. Então a produção conceitual da série foi iniciada, desenvolvendo personagens e o universo da história, seguido de um episódio piloto dividido em pré-produção, produção e pós-produção. Devido a obstáculos como tempo, orçamento e equipe, somente uma sequência foi completamente finalizada. Entretanto o produto ainda é efetivo como prova de conceito da série em *motion comic*, chamada “Monstro”.

Palavras -chave: motion comic; animação; quadrinhos; mangá; anime.

Abstract:

The following work aims, through practical experimentation, to understand what a *motion comic* is - the abstract concept of the fusion between comics and animation - and what its production process is like. Additionally, it aims to better understand Japanese comics - *manga* - and how their aesthetics are presented in visual, narrative and format aspects, aiming to apply this language in the planning of an animated series. This required the definition of comics and animations, followed by specific studies on their transmedia experiments and production formats. Then, a deeper study of manga, including its historical characteristics and narrative production practices. Then the conceptual production of the series began, developing characters and universe of the story, followed by a pilot episode divided into pre-production, production and post-production. Due to obstacles such as time, budget and staff limitations, only one sequence has been completed. However, the product is an effective proof of concept for the motion comic series, called “Monster”.

Keywords: motion comic; animation; comics; manga; anime

1. Introdução

O meu primeiro contato com o termo *motion comic* foi com a série de curtas animados *Watchmen - Motion Comic*, dirigida por Jake Strider Hughes. A série é uma adaptação direta do quadrinho de Alan Moore, *Watchmen*, em formato de vídeo, utilizando a digitalização da obra original com técnicas de manipulação de imagem para criar uma versão animada e completa de *Watchmen*, com direito a dublagem e trilha sonora original. Minha primeira impressão da obra foi extremamente positiva, era literalmente o que se propunha - um quadrinho que se mexe – entretanto, ao assistir a série completa me senti desapontado, como se um incrível potencial tivesse sido perdido. Por algum motivo não senti como se *Watchmen - Motion Comic* fosse realmente a fusão proposta entre os quadrinhos e a animação, e sim algo perdido no meio, falhando em realizar as características e vantagens de ambos e utilizando um gênero como limitante para o outro. Aprofundei-me sobre este ideal hipotético de uma *motion comic*, me perguntando o que seria preciso para uma animação manter a essência de um quadrinho, unindo os dois meios, e me lembrei dos curtas animados produzidos pela Blizzard Entertainment.

Lords of War é um exemplo destes curtas, minissérie dirigida por James Waugh e Doug Alexander. Ela chama atenção por utilizar um estilo visual único, que utiliza de efeitos especiais e a mesma manipulação digital de arte para criar um sentimento misto entre a iconografia das pinturas e a capacidade narrativa da animação. O uso desta linguagem de pinturas que se mexem ficou conhecido como marca registrada da empresa, utilizada amplamente durante anos como parte de uma grande iniciativa transmídia para melhor desenvolver os universos de seus jogos. Essas escolhas artísticas foram feitas para criar a forte sensação de lendas, mitologias, histórias antigas e místicas que só sobrevivem por meio da arte e da palavra falada. Muitas vezes utilizados em contraste com animação 3D ou em conjunto com histórias em quadrinhos, este e muitos outros curtas trazem a sensação distinta do mundo do papel para o mundo do vídeo, simulando um grande atlas ilustrado pertencente a mundos imaginários.

Apesar disso, minha percepção desses curtas animados não foi só essa. Para mim, estes produtos pareciam histórias em quadrinhos. A sensação tátil e estática, mas levemente acentuada por meio da animação, somada com dublagem e trilha sonora, me remeteu diretamente ao processo mental que acontece durante a leitura de um quadrinho, onde *Watchmen* falhou, se assemelhando mais a uma terceira pessoa lendo um quadrinho para

você. Partindo deste ponto, encontrei diversos exemplos mais recentes desta mesma técnica sendo utilizada, principalmente no meio dos jogos - *Witcher 3*, *League of Legends* - onde a repetição das mesmas características causa um efeito parecido.

Inspirado por estas obras, resolvi executar um experimento audiovisual, para descobrir os processos de produção de uma *motion comic*. Após análise mais profunda conclui que, para produzir essa *motion comic* aos moldes corretos, a visão do projeto deveria seguir alguns parâmetros necessários:

- Sonorização completa da obra, incluindo dublagem, efeitos sonoros e trilha original;
- Ausência de balões de fala, escolha controversa, mas que condiz com os exemplos modernos;
- Enquadramento feito aos moldes do cinema, eliminando a presença do requadro tradicional das HQs;
- Uso de manipulação digital para criar movimentação de câmera e a ilusão de movimento dos personagens.

Outro aspecto interessante da adaptação entre os quadrinhos e a animação é a perspectiva japonesa. A cultura dos quadrinhos no Japão teve desenvolvimento próprio e mal se assemelha aos exemplos do ocidente. Apesar disso, estes quadrinhos japoneses - chamados *mangá* - viajaram o globo acompanhados do *boom* econômico do país, espalhando a sua cultura e possibilitando pessoas como eu, um jovem brasileiro, a crescer consumindo as mesmas obras que os japoneses. O principal propagador dessas obras foi a animação - chamada no Japão de *anime* - que mais facilmente alcançou diversos países e que foi fator importante para o entendimento da linguagem e cultura dos mangás internacionalmente. Acontece que a história do *mangá* e do *anime* são profundamente interconectadas e, desde seu princípio, é comum observar a adaptação do quadrinho para a tela. Os principais produtos televisivos que saíram do Japão e são conhecidos no mundo são suas animações de ação, que são em maioria esmagadora adaptações diretas do *mangá*. Essa tradição, que se iniciou nos anos 40 e continua firme nos tempos atuais, desenvolveu a indústria de animação com um ponto de vista diferente da brasileira, por exemplo, numa perspectiva onde se é extremamente comum que uma mesma obra exista simultaneamente nas páginas de um *mangá* e nas telas de um *anime*.

Este ponto de vista se interconecta fortemente com o tema de *motion comic*, pois é uma fonte infinita e com comprovação histórica de como narrativas podem transcender ambos os formatos e facilmente transitar entre eles. Ao produzir *Watchmen*, Alan Moore nunca considerou que um dia sua obra seria adaptada para a animação. Entretanto a obra *One Piece*, de Eiichiro Oda, é uma entre milhares que não só levaram essa possibilidade em consideração como também essa adaptação foi esperada como uma etapa crucial para seu sucesso. O *mangá* evoluiu como uma linguagem cinematográfica e é distribuído em formato episódico, tornando as adaptações entre um longo *mangá* e uma série de *anime* um caminho direto e sem muita resistência.

Utilizando essa base, em união com o meu amor pelas mais diversas obras de *mangá* e *anime*, decidi expandir meu projeto para alcançar uma verdadeira narrativa *mangá/anime* e descobrir que aspectos dessa filosofia criativa podem ser aplicados na criação de séries brasileiras. Adicionalmente, encurtei minha meta não só aos *mangás* generalizados, mas ao meu “gênero” favorito, conhecido como *shonen mangá*.

Shonen mangá se traduz livremente como histórias em quadrinhos para garotos. É uma determinação generalizada que reúne diversas revistas para este público alvo. Suas histórias seguem os temas de ação, esportes e aventura, em geral representando os ideais tradicionais japoneses e histórias heroicas com grande expressão da violência. Este é o gênero mais conhecido internacionalmente e o que representa as maiores vendas, tendo uma grande expressão no mundo - especialmente nos anos 80 - e um impacto fortíssimo em minha formação como roteirista e contador de histórias.

A vontade da aproximação com o *mangá* não é somente representada por mim, mas também por uma geração de criadores pelo mundo inteiro. Séries como *Avatar, o Último Dobrador de Ar*, de Bryan Konietzko e Michael Dante DiMartino, e *Miraculous* de Thomas Astruc são exemplos internacionais - americano e francês - de extremo sucesso que utiliza dessa bagagem visual e narrativa e que, para muitos, são considerados animes, mesmo que não produzidos no Japão. A influência que programas como *Dragon Ball*, de Akira Toriyama ou *Sailor Moon*, de Naoko Takeuchi, tiveram nos anos 80 criou ao redor do globo essa geração de criadores que cresceu com a linguagem dos animes e a aplica diariamente em todas as suas obras, elevando talvez o *anime* e o *mangá* a algo maior que a definição de quadrinhos produzidos no Japão e, sim, um estilo narrativo e visual.

A união delicada do que é proposto como formato - a *motion comic* - com o conteúdo - um *mangá shonen* - é o que faz a série “Monstro”. Este é um projeto que viveu em minha cabeça durante anos e que, graças à habilitação e apoio de minha universidade, tive o prazer de realizar. Apesar de diversas dificuldades, o resultado final seguiu exatamente minha expectativa, sendo a real síntese não só do que são esses conceitos, mas também do que é importante para mim como um artista, profissional e produtor de obras audiovisuais.

2. Problema de Pesquisa

Como se configura o processo de produção de uma série animada de *motion comic*? O que a produção do episódio piloto pode revelar sobre o processo do formato, suas características nucleares e como sua execução se diferencia de outros formatos de animação?

Como se define a experiência estética da produção de um *mangá*? Quais suas características essenciais, significações visuais e diferenças narrativas em comparação a outros produtos de histórias em quadrinhos?

3. Justificativa

O estudo de fenômenos de convergência midiática, como uma tendência dos meios de comunicação para se adaptarem à Internet¹, é por si só de extrema importância para a disciplina da comunicação, especialmente com a evolução tecnológica derrubando barreiras e desenvolvendo novos métodos produtivos com velocidade imprescindível. No rastro dessa temática, há um debate em voga quanto à adaptação dos meios ainda dominados pelo suporte físico, como os livros, ao suporte digital. As histórias em quadrinhos se enquadram nesta discussão, resultando, só no Brasil, em mais de duas décadas de registros de experimentos variados a respeito da união do quadrinho com o mundo eletrônico (FRANCO, 2003).

Apesar dessa história de contribuições robustas, o campo de pesquisa transmídia em quadrinhos ainda possui pouco espaço formal na academia, particularmente, na Universidade de Brasília. Minha proposta experimental procura contribuir com esse debate, almejando encontrar um ponto de vista que fuja das principais linhas de pensamento quanto ao assunto e focalize a produção de uma obra audiovisual que incorpore as características estéticas das histórias em quadrinho. Fusão entre quadrinhos e a animação com objetivo de encontrar um meio termo, um produto *transmidiático*² que evoque ambos simultaneamente, aquilo que chamo de *motion comic*, ou quadrinho animado.

Outro tópico que observei possuir representantes competentes, mas uma brecha de estudos, foi o de quadrinhos japoneses. Apesar de estudos voltados para o aspecto sociológico e cultural existirem, há uma falta de relatos processuais e experimentais que compreendam a estruturação de um mangá e aventurem-se a explorá-la.

Em resumo há poucos casos acadêmicos, na Universidade de Brasília, de produções de *mangá*. Aproximei-me fortemente do meio *mangá* e me encontrei apaixonado por suas peculiaridades e narrativas desde minha infância, contudo, além de interesses pessoais e vontade de descobrir do que é feito mangá na prática, justificativa o bastante para o trabalho, observei outra ligação: a aproximação histórica do quadrinho e a animação no Japão.

¹ A questão da convergência refere-se às tendências apontadas por Henry Jenkins para o século XXI. Conferir: <http://www.convergenceculture.org/weblog/Mate%CC%81ria%20Meio%20%26%20Mensagem.pdf>.

² O termo *transmidiático* é utilizado aqui mais como transição de um formato a outro do que como um produto que se desenrola por meio de múltiplos canais de mídia, mas ainda guardando a possibilidade de expansão transmídia, onde cada um deles contribui para o desenvolvimento da narrativa.

O amadurecimento das histórias em quadrinhos no Japão foi originalmente inspirado nas obras americanas. Contudo, com o fim da intervenção externa no país e devido à sua relativa distância geográfica, evoluiu de forma isolada, naturalmente desenvolvendo uma linguagem única (LUYTEN, 2011). Tais condições levaram a um formato de quadrinhos muito mais cinematográfico que a produzida no ocidente e a uma aproximação orgânica destas obras com o cinema e a televisão. O panorama produtivo de animação no Japão é interconectado com a indústria de quadrinhos e é comum e esperado que aconteçam adaptações das páginas para as telas, desencadeando tanto nas vendas de volumes quanto na disseminação dessas histórias pelo planeta. Ambas as versões de um produto *mangá/anime*, apesar de existirem em suportes com limitações e códigos diferentes, permanecem fiéis uma à outra de forma tão intensa que a leitura de um pode ser interrompida e prosseguida no outro. Meios de comunicação diferentes, mas carregando as mesmas mensagens - estilos visuais e estruturas narrativas. Essa característica única da forma japonesa de produzir seus quadrinhos sintetiza e se presta claramente ao objetivo final deste projeto.

Apesar de tudo, meu principal argumento para a realização deste produto experimental se origina na minha vontade de realizá-lo. Vontade esta que se originou dois anos antes de seu início efetivo e representa para minha trajetória universitária o amálgama de minhas experiências e influências, sendo o primeiro projeto que despertou minha vontade de escrever e efetivamente contar uma história. É a união improvável de todos os assuntos que me interessam e que almejo executar em minha vida profissional, englobando todos os aspectos e habilidades que desenvolvi e pretendo dominar.

4. Objetivos

Esta pesquisa se propõe a produzir um episódio piloto de uma série animada na estética *Motion Comic* com a finalidade da experimentação e reflexão analítica das etapas e características desse formato para descobrir as possibilidades estilísticas, produtivas, singularidades e características nucleares do formato, que permitirá o aperfeiçoamento da união linguística entre animação e quadrinho, e alguma possível contribuição em termos de referencial metodológico para a produção de quadrinhos animados.

Essa pesquisa também se propõe a investigar a fundamentação narrativa para a continuação desta mesma série animada, buscando experimentar os moldes estruturais e conceituais da produção de quadrinhos e animações japonesas, permitindo assim o abranger de perspectivas quanto à relação entre obras seriadas orientais e ocidentais e à reflexão analítica dos elementos que configuram a produção estética do *mangá*. Em outras palavras:

Objetivo geral:

- Produzir o piloto de uma série animada em *Motion Comic*;
- Produzir a base narrativa: personagens, universo e um guia resumido de acontecimentos para a continuação dessa mesma série.

Objetivos específicos:

- Experimentação analítica do formato;
- Descobrir processos e possibilidades produtivas do formato;
- Contribuição referencial para a produção de quadrinhos animados;
- Contribuição referencial para a construção de narrativas seriadas inspiradas em quadrinhos japoneses.

5. Referencial teórico

A fim de contemplar a união do meio de origem - o quadrinho - com o meio resultado final - o vídeo - foi necessário buscar embasamento em ambas as direções. Primeiro mergulhando conceitualmente na teoria da história em quadrinho e absorvendo suas características de linguagem, narrativa e produção, para assim aplicar esse conhecimento adquirido às limitações e métodos de produção do suporte audiovisual. Para isso, recorri à obra *Desvendando os Quadrinhos*, de Scott McCloud. A pesquisa quanto à linguagem de quadrinho se relacionou fortemente ao estudo do tema estético narrativo "o quadrinho japonês" e, por isso, a pesquisa do mesmo preencheu lacunas adicionais dessa etapa.

Não obstante, o caminho inverso foi considerado, buscando o mesmo conhecimento linguístico e processual do produto de animação para, assim, encontrar a distinção entre um produto tradicional e aquele com as características únicas do quadrinho, que chamaremos de *motion comic*. Como guia no mundo da animação, utilizei a obra *The Animator's Survival Kit Expanded Edition*, de Richard Williams (2009), assim como a dissertação *Desvendando a Metodologia da Animação Clássica: a arte do desenho animado como empreendimento*, de Antônio César Fialho de Souza (2005).

Como finalização da busca mediática e com o objetivo de centrar um produto final bem definido, busquei estudiosos focados na evolução da produção dos quadrinhos aliado à evolução tecnológica e como esse meio se adaptou e agregou características mistas na sua caminhada até a digitalização. Para contemplar esses estudos, busquei principalmente a obra *As HQtrônicas de Terceira Geração e Hipermissão & Histórias em Quadrinhos: Panorama da Produção Brasileira*, de Edgar Silveira Franco³ que, apesar de serem relativamente sucintas, compõem o necessário para o entendimento do panorama no Brasil.

Assim, ao compreender os aspectos práticos, técnicos e linguísticos da produção, voltei-me ao conteúdo. A escolha estética, fator que guia não só a narrativa e apresentação visual, mas também a própria estrutura da obra, feita para a série "Monstro", se distancia do currículo tradicional ocidental e se inspira diretamente nas narrativas asiáticas. Essa escolha significou, em termos práticos, a necessidade de um mergulho similar ao feito anteriormente, entretanto, em um novo universo: o dos quadrinhos e animações japonesas, conhecidos como *Mangá* e *Anime*, respectivamente.

³ Tema do trabalho apresentado por Franco ao NP 16 – História em Quadrinhos, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom. Disponível em: http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP16_franco.pdf. Acessado em 31 de setembro, de 2019.

Visando, inicialmente, compreender as diferenças culturais, históricas e contextuais que levaram as produções japonesas a adquirir suas características e, simultaneamente, captando sua linguagem, compreendendo sua estrutura narrativa, moral, além de sua filosofia, produção e estética distinta, buscamos as obras “*Mangá*” e “*Mangá e Anime, Ícones da Cultura Pop Japonesa*” de Sonia Bibe Luyten, além de *Manga in Theory and Practice*, de Hirohiko Araki.

5.1 Linguagem de histórias em quadrinhos

Em busca de o que faz uma história em quadrinhos uma forma artística e midiática única, encontrei Scott McCloud em seu livro *Desvendando os Quadrinhos*. Partindo da definição de quadrinhos como arte sequencial, originária de Will Eisner, outro grande estudioso da linguagem das HQs, em sua obra *Quadrinho e Arte Sequencial*, McCloud busca expandir esta definição, defendendo que a falta de compreensão histórica quanto ao meio vem da tendência geral de aplicar definições estreitas e que uma definição adequada revelaria o potencial ilimitado dos quadrinhos. Sua deliberação alcança a definição de quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta ao espectador”, e, seguindo este novo ponto de vista, McCloud ressignifica grande parte da evolução artística mundial revelando uma ligação direta com os quadrinhos modernos (MCLOUD, 2005).

A importância deste trabalho é a reinterpretação das HQs que por muito tempo permaneceram engessadas tanto na pesquisa acadêmica como na visão do público. Este movimento de reinterpretação midiática é a base teórica que justifica a experimentação, tanto de conteúdo quanto de forma, nas HQs e é o que embasa a discussão inicial sobre *Motion Comics*, assim como diversos outros possíveis formatos híbridos.

Essa definição, no entanto, também é o que impede o experimento da *motion comics* de se agrupar em conjunto com as HQs.

A diferença básica (entre a animação e os quadrinhos) é que a animação é sequencial em tempo, mas não espacialmente justaposta como nos quadrinhos. Cada quadro de um filme é projetado no mesmo espaço - a tela -, enquanto, nos quadrinhos, eles ocupam espaços diferentes. O espaço é para os quadrinho o que o tempo é pro filme (MCLOUD, p.7)

Esta definição, na minha opinião, finaliza qualquer debate de caracterização sobre a *Motion Comic*. Na interpretação experimental do formato realizada por mim, a projeção de imagens sequenciais como produto final é disposta no mesmo espaço, separadas pelo tempo,

independentemente de suas características processuais ou de conteúdo. *Motion Comics* e histórias em quadrinhos se tornam, então, meios distintos, independente de quaisquer aproximações, não podendo dividir a mesma definição básica.

Sem enquadramento com a definição específica de McCloud, busquei então em sua obra os demais fatores que faziam uma HQ o que ela é, com finalidade de aplicá-los em meu experimento de *Motion Comic*. Independentemente se nosso produto seria considerado um quadrinho ou não, ele deveria seguir e reproduzir a estética dos quadrinhos, utilizando e misturando a maioria de seus códigos com o suporte audiovisual para criar a fusão esperada entre os dois.

Inesperadamente, a próxima definição crucial vem durante a exploração de um recurso ausente da *Motion Comic*, a Sarjeta.

Está vendo o espaço entre os quadros? É o que os aficionados das histórias em quadrinhos chama de sarjeta. Apesar da denominação grosseira, a sarjeta é responsável por grande parte da magia e mistério que existem na essência dos quadrinhos! É aqui no limbo da sarjeta, que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única idéia (MCCLLOUD, 2005. p.66).

[...]

A sarjeta proporciona um efeito múltiplo à leitura do quadrinho, fragmentando o tempo no espaço, o próprio espaço no espaço e ligando dois momentos dissociados com um certo ritmo, permitindo a conclusão mental do observador de uma realidade contínua e unificada (MCCLLOUD, 2005). A absorção de duas imagens, mas separadas pelo espaço vazio da sarjeta, permite que o cérebro do leitor conclua uma sequência de ações, sem limitação de tempo ou de espaço. Semelhante ao corte cinematográfico a participação do público é o que efetivamente finaliza uma ação, concluindo que somente a combinação das imagens presentes não cria o entendimento da ação. Entretanto diferente do cinema, que em grande parte de suas sequências pode utilizar suas imagens sequenciais para dar o entendimento da ação fluida (como em uma animação stop motion) os quadrinhos devem utilizar deste efeito de preenchimento de entendimento frequentemente (MCCLLOUD, 2005)

O uso desse efeito é uma das chaves para a solidificação do visual e sentimento dos quadrinhos no projeto experimental da *motion comic*. Contudo, a falta de uma sarjeta física no suporte do vídeo torna nossas possibilidades limitadas, inicialmente, ao uso de enquadramento e corte entre cenas. Scott McCloud também exemplifica, em sua obra, como o uso de diferentes transições entre os quadros de uma HQ cria sensações distintas, focando em sua relação com o tempo e o espaço. Ele separa os diferentes tipos de transições quadro-a-quadro em seis classificações:

- 1- Momento-a-momento, representada por um momento seguido instantaneamente pelo próximo. Em geral o uso desta transição significa uma transposição temporal e espacial mínima (a viagem de um segundo por exemplo) e por isso é a que menos exige conclusão do telespectador.
- 2- Ação-para-ação, representada pelos instantes-chave de um mesmo tema, podendo representar uma maior transposição temporal e espacial, entretanto, somente o bastante para conter uma sequência de ações seguidas.
- 3- Tema-para-tema, representada pela combinação dos momentos chave de diferentes sequências de ações (ou temas), mas pertencente à mesma cena. Possui um grau de envolvimento maior, pois pode representar transposições temporais e espaciais de muitos segundos.
- 4- Cena-a-cena, que nos levam a quantidades consideráveis de flutuação de espaço e tempo, semelhante a transições de cinema.
- 5- Aspecto-para-aspecto é a primeira a superar o conceito do tempo e age como um olho migratório, suspenso no tempo, mas viajando a diferentes aspectos do espaço, demonstrando detalhes de um local e criando uma ideia de atmosfera.
- 6- *Non-sequitur*, que não oferece nenhuma sequência lógica entre os quadros. Essas transições podem não fazer sentido de uma forma tradicional, mas algum tipo de relação, emocional ou de outra forma, se desenvolve.

Essas classificações se tornam extremamente interessantes para uma adaptação estilista do quadrinho para um produto de animação. Transições estão, de uma forma ou de outra, presentes em ambos os meios, entretanto, suas utilizações são distintas. Buscando o entendimento e a utilização de métodos de transição comuns ao quadrinho, e negando o uso de transições tradicionais da animação, pode-se aproximar da visão almejada.

McCloud faz então uma breve análise da frequência de uso dessas transições em diversas culturas de quadrinhos pelo mundo. Sua passagem pelo Japão - objeto de pesquisa linguística de nosso produto - revela como a cultura asiática difere das demais em sua construção de transições, facilitando a compreensão do estilo cinematográfico único dos mangás e, subsequentemente, a aplicação do mesmo em nosso experimento (MCCLLOUD, 2005).

5.2 Processo da animação

Utilizando as descobertas anteriores quanto à definição e linguagem dos quadrinhos como guia, iniciei o outro aspecto chave de pesquisa, a arte da animação.

Definido concretamente a *motion comic* como arte seriada de imagens dispostas por tempo, foi possível equivaler-las à animação e, assim, iniciar o estudo sobre seus princípios. Contudo, a fim de alcançar a sensação estética necessária para a *motion comic*, guiei inteiramente minha pesquisa pela aplicação da linguagem dos quadrinhos na animação, o que levou a um embasamento teórico relativamente menor e mais específico.

Também devido à definição, iniciei uma pesquisa prática de processos e etapas da produção de animação, com fim de reproduzi-los em meu projeto piloto. *The Animator's Survival Kit Expanded Edition* de Richard Williams, serve como um guia e kit de sobrevivência prático para aqueles que querem entrar na indústria da animação e suas páginas são recheadas de dicas e aspectos práticos e funcionais. Entretanto seu compromisso e sucesso como guia prático, mas não necessariamente teórico, pode ser o motivo da obra possuir uma lacuna quanto a uma definição formal e acadêmica do objeto midiático animação. Apesar disto, algumas afirmações de Williams corroboram com nossa definição livre de *motion comic* como objeto da animação. "*Nosso trabalho está ocorrendo no tempo. Tiramos nossas 'fotos' e pulamos para outra dimensão* (WILLIAMS, 2009, p.11, tradução feita por mim).

Assim como nossa definição anterior de *motion comic*, a animação se passa em sequência no tempo. A motivação inicial para o desenvolvimento de ambas também coincide bem claramente: "*Nós sempre tentamos fazer com que as nossas fotos se movam*". (idem)

Após encontrar essa sutil definição, busquei na obra as características nucleares básicas da animação que, para Williams, se resume a duas palavras: *Timing* e *Spacing*, em outras palavras, Tempo e Espaçamento.

Uma bola ricocheteia e, onde bate - os 'boinks' - esse é o "tempo". Os impactos - onde a bola está quicando no chão - esse é o momento da ação, o ritmo de onde as coisas acontecem, onde os 'sotaques' ou 'batidas' ou 'batidas' acontecem. E aqui está o espaçamento. A bola se sobrepõe quando é a parte mais lenta do seu arco, mas quando cai rapidamente, fica mais afastada. Esse é o espaçamento. O espaçamento é o quão próximos ou distantes esses aglomerados estão. É isso aí. é simples, mas é importante. O espaçamento é a parte complicada. Um bom espaçamento de animação é uma mercadoria rara. (WILLIAMS, 2009. p.36, tradução feita por mim)

Williams explica que o domínio destes dois elementos, *timing* sendo o ritmo específico entre pontos definidores do movimento e *spacing* a utilização do espaço durante a ação do movimento, é a ação crucial que injeta personalidade e, subsequentemente, vida à sua animação. O conceito de tempo e espaço possui, em nosso experimento, uma ligação direta com os conceitos agregados à sarjeta e à transição de Scott McCloud. Ambos são ferramentas de manipulação do tempo e espaço com objetivo de criar a ilusão de movimento, e para encontrar a visão estética da *Motion Comic*, a relação entre ambos é fundamental.

Timing e *spacing* não são os únicos conceitos chave com ligações úteis à linguagem dos quadrinhos. Também foi necessário aprofundar os conceitos de *Extremes* e *Inbetweens*: "*The main drawing or extreme positions came to be called extremes and the drawings in between the extremes were called the inbetweens*" (WILLIAMS, 2009. p.48). Uma animação, naturalmente, é composta de inúmeras imagens reproduzidas uma após a outra em um certo tempo. Entretanto para a tradição de animadores, nem todas as imagens ou desenhos são considerados equivalentes. Existe uma definição clara entre desenhos principais, mais importantes para a definição do movimento, e desenhos de preenchimento, que tem a função de completar a ilusão de movimento. Esses desenhos são cunhados por Williams de *Extremes* e *Inbetweens*, respectivamente.

A compreensão deste conceito por si só já possuiu uma ligação útil para a finalidade deste trabalho, porém ela foi aprofundada ainda mais com a introdução de *Keys* ou *Key Frames*. Em poucas palavras, os *Keys* são uma subclassificação de *Extremes*, desenhos importantes para a definição do movimento, mas, dentre todos os *Extremes*, são aqueles que têm o papel de maior síntese representativa dos acontecimentos da narrativa. Mais especificamente: "*Pergunta: O que é um Key? Resposta: O desenho que conta histórias. O desenho ou desenhos que mostram o que está acontecendo no plano. [...] Esses são os desenhos que fazemos primeiro. Como viajamos interessantemente de um para o outro é o que trata o restante deste livro*" (WILLIAMS, 2009. p.57 e 58. tradução feita por mim).

A utilização dos *keys*, a síntese geral das ações necessárias para contar a história, é intrinsecamente relacionada com a utilização do *storyboard*, etapa crucial para a produção de uma animação, que poderia ser classificado como a síntese de todos os *keys* de uma narrativa. Contudo sua característica mais relevante para a *motion comic* é a capacidade de usar esta mesma definição livre de *storyboards* para descrever histórias em quadrinhos: caso houvesse o interesse em adaptar uma obra de animação para o suporte dos quadrinhos, como numa

tirinha por exemplo, ela seria por fim a compilação desses quadros *Key*. O uso estratégico destes aspectos chave para a animação contribuíram profundamente na metodologia do projeto, facilitando a tentativa de fusão quadrinho-animação e, subsequentemente, no produto final.

A busca de matérias práticas, especificamente sobre a ordem de produção e suas principais etapas, funções e medidas organizacionais quanto à realização de um projeto de animação, me levou à dissertação intitulada “*Desvendando a metodologia da animação clássica: a arte do desenho animado como empreendimento industrial*”, de Antônio César Fialho de Souza (2005). O foco principal do autor é a desmistificação dos processos de grandes empresas de animação, que funcionam como linhas de produção industriais, que é uma realidade bem distante das condições de minha produção experimental, formada inicialmente por uma pessoa. A leitura do material serviu como referencial e introdução às práticas da produção da animação.

Para efeitos de uma produção universitária experimental, absorvi conceitualmente as etapas mais relevantes e possíveis devido às limitações e interesses do projeto, mantendo a estrutura e ordenação original. Para efeitos de descrição, as etapas de desenvolvimento conceitual e pré-produção de Souza foram utilizadas na execução. Inicialmente, antes mesmo de se iniciar a produção, Souza descreve uma etapa crucial, chamada de processo de desenvolvimento: “*Durante o processo de desenvolvimento, a idéia inicial é construída em dois caminhos paralelos: o estudo de exploração visual dos elementos constituintes da história e o esboço do texto descritivo que culminará no roteiro final do projeto*” (SOUZA, p.75).

Essa fase parte da concepção da ideia e vai até o desenvolvimento final do roteiro e desenvolvimento visual do trabalho. Após a conclusão, ou avanço satisfatório da fase de desenvolvimento, começa o processo de produção. A produção, de seu início até sua finalização, foi dividida em três etapas principais: Pré-produção, Produção e Pós-produção. Essa divisão não é estranha para a produção cinematográfica geral, apesar de suas subcategorias divergirem algumas vezes com as de animação.

A Pré-Produção é a etapa marcada pela síntese dos processos criativos e criação da primeira visualização do projeto, que então é avaliado e determinado se está apto para avançar para a Produção.

A arte conceitual e as seqüências do roteiro aprovadas para pré-produção vão guiar essa etapa na definição da direção de arte para o estilo visual do projeto, na contratação de atores para a gravação das vozes dos personagens e na elaboração do *storyboard* para o desenvolvimento do animatic. Este processo permite, pela primeira vez, enxergar a história visualizada em tempo real e definir se determinada seqüência está apta para entrar na fase de produção. (SOUZA, p.73)

A Pré-produção foi dividida em cinco etapas: Direção de arte e estilo visual, *Storyboard*, Som Guia, *Animatic* e Diálogos definitivos. A etapa de Direção de arte e estilo visual é uma continuação direta da exploração visual realizada na etapa de desenvolvimento: "*Com o desenvolvimento visual supervisionado pelos diretores, cabe agora ao desenhista de produção (production designer), de posse desses estudos estilísticos, definir o desenho das locações, objetos e personagens que serão utilizados na fase seguinte*" (SOUZA, p.75).

A equipe responsável pela fidelidade artística, liderada pela direção de arte, deverá nesta etapa montar um compêndio de documentos e informações que *guiaram* o resto da produção em quaisquer necessidades visual, chamado de guia de estilo visual: "*Este guia visa dar consistência visual a todos os departamentos durante a etapa de produção e abrange uma série de desenhos modelo em folhas de papel (model sheets) para padronizar o estilo dos personagens principais, objetos e cenários*"(SOUZA, p.76).

Seguindo a definição de arte, a próxima etapa é a realização de um *Storyboard*, o principal guia narrativo/visual de qualquer projeto de animação: "*Storyboard, que nada mais é do que a representação visual do roteiro através de uma seqüência de painéis individuais desenhados, semelhantes a uma tira de quadrinhos de jornal (comic strip)*" (SOUZA, p.77).

A função principal desta etapa é a conversão da narrativa em forma de palavras e descrições - o roteiro - em linguagem visual e cinematográfica, criando assim o *storyboard*. Como primeira etapa de pré-visualização do projeto ele também segue função importantíssima de experimentação e teste da linguagem narrativa em geral, pois é a etapa onde mudanças são mais viáveis para a equipe.

Os painéis normalmente são esboços (*sketchs*) dos personagens em ação, enquadrados nos ângulos necessários para se contar com continuidade a história apresentada. Não há ainda, nesse estágio, uma preocupação excessivamente técnica com movimentos de câmera ou o melhor ângulo para apresentar uma cena, como acontece nos *storyboards* convencionais, direcionados para produção de TV. Portanto, há sempre um novo sketch ou painel para cada mudança de expressão do personagem ou novas cenas da seqüência apresentada. (SOUZA, p.79)

Com a finalização do *Storyboard*, as duas próximas etapas acontecem quase que simultaneamente: o desenvolvimento de um *Animatic* e do Som guia. O Som guia acontece primeiro e é de responsabilidade do departamento de som e edição: "*Em vista da aprovação do storyboard de uma seqüência do projeto, o departamento de edição prepara a gravação de diálogos provisórios (temporary dialogues) para verificar sua adequação à narrativa e ao ritmo previstos na história*" (SOUZA,p. 80).

O processo de criação de Som guia não é exclusivo aos diálogos e muitas vezes inclui efeitos sonoros e trilhas provisórias, a fim de facilitar a visualização do produto final. Logo após a finalização do Som guia inicia-se a criação do *Animatic*.

Os vários painéis que formam o *storyboard* são numerados por um coordenador de produção e capturados digitalmente por um assistente do departamento de edição, onde se transformam em imagens para serem montadas e sincronizadas com os sons provisórios. Pode-se, desse jeito, visualizar pela primeira vez se os cortes e efeitos de transição planejados de uma cena para outra estão funcionando, além da duração real prevista para cada painel em sincronia com o som. Essa edição dos painéis com o esboço do áudio realizada pelo editor estabelecerá se o ritmo da narrativa concebido pelos diretores é o ideal, numa espécie de matéria-prima para o projeto que poderá se transformar em um filme de animação (SOUZA, p.84).

Essa segunda pré-visualização tem como objetivo colocar o *storyboard* feito na última etapa e nele adicionar a dimensão do som e do tempo. Se o *storyboard* funciona como uma visualização em quadrinhos do projeto, o *Animatic* com o Som guia são a primeira injeção de *timing* no projeto. Vale lembrar que somente os *Keys* são utilizados no *Animatic* e que, apesar de o objetivo principal ser a visualização do tempo e ritmo na animação, nenhuma animação foi feita efetivamente.

A partir do *Animatic*, finaliza-se o processo de montagem (ou nesse caso pré-montagem) do projeto e, para as grandes produções, a finalização dos diálogos definitivos, marcando a última etapa de pré-produção e fazendo uma preparação para a eventual gravação de vozes.

Os ensaios de gravação, antes mesmo das sessões, já têm a vantagem de colocar o ator em contato com o roteiro e o tom de interpretação sugerido pelos diretores. Os ensaios permitem também auxiliá-los, juntamente com o produtor, a avaliar a voz escolhida para o personagem em relação aos diálogos descritivos do roteiro. As

improvisações do ator podem inspirar melhores versões das frases que são adaptadas para o roteiro, com a aprovação dos diretores e do produtor, antes das sessões de gravação definitiva. (SOUZA, p.87 e 88)

O fim da pré-produção é marcado pela edição final da pré-visualização, que pode sofrer diversas etapas e evoluções de acordo com o *feedback* de cada etapa. Como esta etapa é a mais barata para uma produção, seja independente ou profissional, é crucial que seja bem-sucedida e executada com amplo tempo e consideração, caso contrário poderá acarretar maior prejuízo e atraso na produção. Com a aprovação final do *Animatic*, inicia-se a Produção propriamente dita. Esta etapa é a de maior tempo e trabalho, consistindo de todo o trabalho manual e de realização do projeto. Após a Produção, inicia-se a Pós-produção, que compõe a finalização visual e sonora do projeto.

Para os fins de aplicação desta metodologia no projeto “Monstro”, estas etapas não se aplicaram diretamente, apesar de seguirem os mesmos direcionamentos-chaves: animação de personagens, efeitos e adicionais, finalização de cenários, pintura, sonorização e mixagens, etc. Na etapa deste trabalho, onde entro a fundo em minha metodologia e o relato da produção, expandi sobre meu processo em cada uma dessas etapas, levando em consideração as necessidades de meu projeto, que diferem muito de uma grande produção.

Escolhi essa referência principalmente pela sua grande ênfase na complexidade presente e na coletividade necessária para a realização de um projeto de desenho animado. Detalhadamente, Souza descreve cada departamento e equipe, deixando claro o grande feito que é uma animação profissional de nível industrial, envolvendo não só uma grande empresa, como também centenas de profissionais extremamente engajados e capacitados. Utilizando essa referência como contraste ao meu trabalho, que em sua maioria foi realizado por uma pessoa, é possível desenvolver uma visão crítica da área de animação e a perspectiva que é, em alguns níveis, sua enorme realização.

5.3 As HQtrônicas

Assim como diversos outros fenômenos transmidiáticos, a união e adaptação das histórias em quadrinhos para os meios eletrônicos é um processo natural resultante da proeminência dos computadores na sociedade contemporânea. Cunhadas por Franco, as “HQTrônicas” têm presença desde os anos 90 e que, em sua pesquisa, mapeou centenas de exemplos, definidas por características principais e divididas por gerações (FRANCO, 2005).

A definição de uma “HQtrônica” consiste na união de um ou mais códigos da linguagem tradicional dos quadrinhos com um ou mais artigos hipermediáticos proporcionados pelo suporte eletrônico, efetivamente excluindo por definição a simples digitalização de obras em quadrinhos para a tela do computador, adulteradas (FRANCO, 2005).

Destes recursos incluem:

- Interatividade entre o receptor e o produto, independentemente do nível de complexidade;
- Animação, que basicamente se divide em quatro manifestações: " [...] animação de um dos quadrinhos da página/cena, objeto animado que sobrepõem-se à página/cena, sequência animada paralela à narrativa principal e ainda animação do enquadramento, animação de um dos quadrinhos da página/cena, objeto animado que sobrepõem-se" (FRANCO, p.234);
- Diagramação Dinâmica, que se define como mobilidade do enquadramento tradicional dos quadrinhos, tanto em posição quanto em tamanho;
- Trilha Sonora, podendo retratar, por exemplo, um tema musical atmosférico tocado em *loop*, ligado a um capítulo específico ou momento narrativo;
- Efeitos sonoros, mais usualmente utilizado em conjunto com a animação e esporadicamente;
- Tela Infinita, possibilitando infinitas possibilidades de diagramação sem as limitações do papel;
- Narrativa multilinear, apresentando bifurcações e *link* paralelos levando o leitor a sites e espaços de informações paralelas.

Somente com esta análise resumida é possível se determinar que o produto idealizado neste trabalho, chamado *motion comic*, se aplicaria a estas categorias e, portanto, seria também um exemplo brasileiro de uma HQTrônica. No entanto, uma análise profunda leva a

uma conclusão diferente. O autor expõe, por meio de sua análise geracional de HQtrônicas, que o uso de artifícios sonoros - incluindo a trilha sonora e os efeitos de som - é largamente rejeitado, ou pelo menos utilizado com cautela. Como no caso da trilha sonora, muitos artistas que têm experimentado criar HQs com recursos de hipermídia se recusam a utilizar efeitos sonoros, preferindo usar as onomatopeias e insistem no seu valor como elemento da linguagem dos quadrinhos (FRANCO, p.235).

Em sua análise, observa uma decisão por parte do coletivo produtivo de HQtrônicas por manter alguns aspectos visuais dos quadrinhos, como uso de balões de fala, onomatopeias escritas e até mesmo o requadro. O uso dos elementos hipermidiáticos, quando presentes, tem função de acrescentar aos elementos visuais e não os substituir por completo. Este é o caso de *Combo Heroes*, de Fábio Yabu, discutivelmente a HQtrônica brasileira mais bem-sucedida, que apesar de se aproximar da animação, se mantém fiel a esses elementos: "Yabu misturava animação com páginas divididas em quadros e mesmo utilizando dubladores ainda usava os tradicionais "recordatórios" e balões de fala escritos em muitos pontos de seus episódios" (FRANCO, p.238).

É claro que a união proposta entre elementos da linguagem de quadrinhos com estes elementos hipermidiáticos é bem mais direta que o que objetiva uma *motion comic*, e observando os principais produtos das três gerações propostas de HQtrônicas, é visível que o uso do requadro, balão de fala ou outro elemento exclusivo dos quadrinhos é imprescindível para se adotar essa definição com confiança. A visão de *motion comic* objetivada aqui não possui nenhum destes elementos, pois tem o foco voltado mais para as questões estéticas e de construção narrativa do que as de linguagem. A série "Monstro", portanto, não se encaixa junto das demais HQtrônicas, firmando-se na definição de série animada.

5.4 O Mangá japonês

Ao finalizar o estudo quanto a linguagem e confiante com a definição de “Monstro” como uma obra, para todos os efeitos, de animação, voltei-me ao segundo aspecto de minha pesquisa teórica, que é de igual importância: o conteúdo.

Como descrito anteriormente, o segundo pilar para o sucesso deste experimento foi o de alcançar a codificação estética do quadrinho e animação japonês. Para isso dividi minha pesquisa em dois aspectos: uma contextualização histórica, para compreender o que fez com que estes dois meios - o *mangá* e o *anime* - conversassem tão diretamente, assim como a descoberta do gênero específico de *mangás* que almejo alcançar, o *shonen*.

Para continuar a compreensão deste conteúdo, devemos esclarecer alguns termos, originários do japonês: primeiramente, os termos *mangá* e *anime*, significando as obras de histórias em quadrinhos e animação de origem japonesa, subsequentemente. Segundamente, o termo “*shonen*”, traduzido como “jovem garoto”, que no contexto se refere ao coletivo de revistas de *mangá* com o público alvo masculino adolescente e jovem, comumente dividindo características entre si e considerados para este trabalho um gênero de mangás. Terceiramente, o termo *mangáká*, que significa simplesmente mestre em mangás, ou aquele que faz mangás (LUYTEN, 2011).

5.4.1 Histórico e contextualização do mangá

O mangá e o anime tem uma relação antiga e celebrada. Em filmografias modernas de animes voltados para televisão, em especial do gênero *shonen*, a maioria esmagadora é uma adaptação direta do mangá, funcionando quase como uma regra - Se um mangá fizer sucesso esmagador, ele será adaptado em anime e, subsequentemente, se fizer sucesso o bastante, será adaptado novamente aos videogames (LUYTEN, 2010).

A história desta relação pode ser corporificada pela história de Tezuka Ossamu, *mangáká* lendário considerado por muitos como o deus do mangá, creditado por obras que verdadeiramente avançaram a arte e romperam a barreira internacional, que se tornaram ícones. Seu prestígio é complexo e sua produção extensa, mas Tezuka é inegavelmente um marco para a renovação e solidificação do *mangá*.

O título dado pelos próprios colegas, *Manga no Kamisama* – o deus dos quadrinhos – foi uma forma de reconhecimento ao trabalho desenvolvido por décadas. Foi ele quem deu o pontapé inicial às características que

se tornaram uma marca registrada dos quadrinhos japoneses, diferenciando-os das produções de outros países. (LUYTEN, 2014, p.4)

Igualmente importante à sua atuação como *mangáká*, Tezuka também foi um dos bastiões da produção de animação no Japão, fundando seu próprio estúdio, o Mushi Produções, e realizando adaptações de suas obras de extremo sucesso para a tela e alcançando o mundo: "A produção incessante de Tezuka tornou-o conhecido e respeitado no exterior, principalmente por meio de desenhos animados" (LUYTEN, 2011, p.113).

Graças à atuação de figuras como Tezuka, a percepção atual de *mangás* e *animes* é intrinsecamente ligada com uma tradição de mais de 50 anos. Essa percepção não só cresceu além do Japão, mas também seus filmes e desenhos animados, produtos mais facilmente difundidos, forjaram a percepção destes meios internacionalmente.

Foram os animês que deram grande difusão ao conhecimento dos mangá, cujas séries penetraram primeiramente pela TV e mais tarde pelo cinema. Foi também a época que as editoras japonesas e os estúdios de cinema e animação começam a fazer contratos em grande escala com vários países ocidentais. Tezuka também criou o primeiro estúdio de animação denominado Mushi Productions e foi seguido por outros onde se destaca a Toei investindo em animês, principalmente na década de 1980 (LUYTEN, 2014, p.6)

Para grande parte dos brasileiros, foi por meio de Tezuka e seu desenho que o conhecimento sobre os *mangás* se desenvolveu. A presença dos desenhos animados no Brasil foi importantíssima para a disseminação dos mangás; para as expressões de interesse brasileiras, ambos os meios se tornavam equivalentes e interligados.

Dentro da vasta produção de Osamu Tezuka o público brasileiro já tivera contato com sua obra principalmente através dos animês A princesa e o Cavaleiro, Astro Boy e Kimba, o Leão Branco que fizeram sucesso nas TVs brasileiras durante os anos 1970. Além disso, já tinha uma grande legião de fãs quando chegou ao Brasil no dia 29 de setembro de 1984. [...] A sua presença no Brasil causou uma grande mutação na aceitação dos mangás. Foi realmente, a partir de sua visita, que muitos jovens desenhistas brasileiros intensificaram a produzir seus fanzines e esta manifestação aumentou com o passar do tempo. (LUYTEN, 2014, p.5)

Uma definição importante para o sucesso experimental da série "Monstro" é a do *mangá shonen*, *mangás* voltados para o público masculino jovem e adolescente, com tiragens recordistas e com adaptações de maior sucesso tanto no Japão quanto no exterior.

Luyten define as revistas masculinas, relacionando seu sucesso aos complexos contextos históricos e culturais do país, que tradicionalmente apresenta em sua arte a presença da violência honrada e refletindo a conduta esperada da população masculina.

[...] quase todas as revistas para rapazes são preenchidas com histórias melodramáticas, dentro da temática do samurai invencível, do esportista e do aventureiro, tendo como constante as condutas japonesas típicas de autodisciplina, perseverança, profissionalismo e competição. O que caracteriza o interesse das revistas é a violência que transita pelas páginas monocromadas de cor preta, tornando-as mais cheias de mistério e agressividade. (LUYTEN, 2011, p. 44)

Também considera a representação de protagonistas, em geral heróis ou personalidades heroicas, e como sua função como ferramenta de representação dos valores japoneses os transformou em relação às suas contrapartidas ocidentais.

5.4.2 Técnica e estética do mangá

Ao produzir qualquer obra de arte, deve-se estudar os mestres. Tive muita sorte na produção de meu trabalho, pois tive acesso direto e de forma concisa aos segredos de ofício de um dos grandes mestres do mangá, Hirohiko Araki, na forma do livro *Manga in Theory and Practice, the craft of creating manga*. Araki é responsável pela série de mangá *Jojo na Kimyou na Bouken* (lit. "As Bizarras Aventuras de JoJo"), que não só é um dos maiores e mais aclamados mangás, mas também é responsável por me inspirar a criar quadrinhos no gênero *Shonen*.

Com o intuito de inspirar e ensinar futuros *mangaká* o caminho correto para o sucesso, Araki informa detalhadamente seu processo e filosofia em todos os aspectos do desenvolvimento de um bom mangá, revelando sua experiência pessoal e segredos de indústria. Considerei este livro uma oportunidade única de aprendizado, equivalente a uma conversa pessoal com um grande *mangaká* japonês com 40 anos de experiência, cuja obra ainda continua em publicação e se mantém relevante e inovadora na conjuntura atual da indústria de quadrinhos internacional. Utilizei esta obra como direcionamento para todo o projeto, dando ênfase especial à etapa de desenvolvimento criativo.

Araki define *mangás* em dois tipos simples: aqueles que seguem um “caminho dourado” e aqueles que não. Seguir o “caminho dourado” significa, para Araki, elevar a produção de uma obra de entretenimento a uma forma de arte, a tornando uma parte da história e criando um legado que persistirá além da vida de seu criador na mente de seu público. Contudo é importante observar que o caminho dourado não é um conceito fixo e com regras claras, e sim um conjunto de pensamentos que podem ser aplicados de diversas formas. Araki assemelha uma produção artística como a escalada de uma montanha, que não necessariamente possui um caminho correto. O caminho dourado funciona, nesta metáfora,

como um mapa, que guia o artista na descoberta de seu próprio processo e descobertas, e que cuja consulta direciona um criador perdido na direção que deve seguir (ARAKI, 2015).

Araki considera esta filosofia de criação de histórias como um conhecimento universal, aplicável para qualquer forma de arte e útil para qualquer tipo de criador, apesar de ser baseada em suas experiências como *mangaká*.

Uma narrativa do caminho dourado possui quatro fundamentos principais, que constituem a estrutura de um mangá, em ordem de importância:

- Personagem;
- História;
- *Setting* (Cenário e Universo onde se passa a narrativa);
- Temas.

Estes quatro elementos são intrinsecamente interligados e o objetivo final de sua arte é expandir e unificá-los por meio do desenho e com o auxílio do diálogo. Para Araki, o mangá é a forma de arte mais potente no quesito multidisciplinaridade, pois simultaneamente é capaz de expressar estes quatro fundamentos, arte (no sentido visual de desenho) e escrita. Cada traço presente nos painéis e cada palavra escrita deve constantemente ecoar, evoluir e balancear estes fundamentos (ARAKI, 2015).

Durante minha contextualização e relato metodológico relacionei profundamente o uso e os ensinamentos específicos destes fundamentos na produção de “Monstro”, mas há um elemento específico de extrema importância e relevância, cujos efeitos ecoam para o projeto como um todo: a regra de ascendência na história.

A formação de uma história é focada no estado emocional de seus protagonistas ou nas circunstâncias apresentadas. Esse estado emocional pode ser representado como um gráfico imaginário, com eixo “x” representando o avançar da narrativa e o eixo “y” a condição de seus personagens: seu crescimento pessoal, intensidade dramática, etc. Histórias do caminho dourado, em especial aquelas em *mangás shonen*, devem sempre ascender com o avançar da narrativa. Os personagens devem ter seu crescimento e evolução em constante construção, assim como a narrativa deve evoluir dramaticamente, com o aumentar de desafios, dilemas e complicações. Em obras de ação, como é comum em *mangás shonen*, isso se traduz facilmente para situações de luta (ARAKI, 2015).

A abordagem comum às batalhas nos mangás de luta é sempre aumentar as apostas e criar o questionamento de quão longe elas irão. Se o herói faz isso, o inimigo faz aquilo; se o herói atacar assim, o inimigo se opõe a isso. Esse crescimento constante pode parecer uma bolha inflacionária que está prestes a estourar, mas se você ler qualquer mangá bem-sucedido, vai descobrir que, em um nível básico, o protagonista está sempre subindo. (ARAKI, 2015 p.89, tradução feita por mim)

Acredito fortemente que esta constante crescente, que nunca se estagna ou desce, é a chave para capturar o sentimento que faz com que o *mangá shonen* se torne tão icônico. Até em exemplos onde a aplicação se torna menos óbvia que *mangás* de luta, tocando em temas mais comuns como esportes ou até inesperados como cozinha, essa é a constante que as une em um gênero conciso.

6. Metodologia - Planejamento da série

Com o propósito de realizar uma obra nos moldes dos mestres do mangá, resolvi fazer uma narrativa seriada ou pelo menos “serializável”. Também visando relacionar a obra com o gênero *shonen*, seguindo as definições comuns do gênero, determinei o produto como uma narrativa de ação, focada em situações de combate e se passando em um torneio de luta, estrutura extremamente comum nos mangás do gênero *shonen*, que se popularizou nos anos 80 e se tornou um ícone indiscutível.

Para criar um cenário que se constrói constantemente, o mangaka da década de 1980 voltou-se para o formato do torneio. Em um torneio, você tem sua primeira batalha e, em seguida, a segunda e a terceira, e assim por diante, cada uma contra oponentes que também aumentaram suas vitórias. Os leitores podem antecipar que essa ação crescente continuará até o pico. [...] é uma estrutura confiável que quase garante sucesso. (Araki p. 93, tradução feita por mim)

A grande vantagem de um torneio é sua eterna escalada de tensão dramática. A cada luta há um crescimento exponencial da habilidade entre os lutadores, assim como a gravidade das derrotas gerando conflitos mais intensos, difíceis, violentos e prazerosos; cada vez mais perto do prêmio final. É uma estrutura que facilmente se aplica ao ideal de histórias que Araki define como “caminho dourado”, pois em sua base está sempre “subindo”. (ARAKI, 2017)

Outra característica de histórias em quadrinhos “para garotos”, tanto no ocidente quanto no oriente, é a presença de heróis com super poderes. Seus ideais entretanto são bastante divergentes entre cultura: "Em linhas gerais, os heróis do mangá tem pouca semelhança com os heróis ocidentais. Por mais que no moderno quadrinho japonês o aspecto físico das personagens lembre figuras ocidentalizadas, [...] a visão de mundo e as reações dos heróis são diferentes." (Luyten p. 55)

No moderno mangá, os heróis são desenhados a partir do mundo real. Nesse aspecto, incide a diferença fundamental em relação às personagens ocidentais - são pessoas comuns na aparência e de conduta modesta. Por esse motivo, o herói dos mangás deve ser poderoso, correto e fazer o bem assim como o herói ocidental. Contudo, não deve ser considerado um super-herói invencível e, de certa forma, exterior à vida da pessoa comum (em alguns casos literalmente de outro planeta). No mangá deve-se focar em gerar uma fantasia escapista de que qualquer um possa viver uma vida heroica e assim, por meio de suas narrativas, refletir esse imaginário no dia a dia da população. Existe uma necessidade da normalização e da aproximação entre a sociedade e o herói, independentemente de sua capacidade de voar ou

soltar raios pelos olhos. Segui, no desenvolvimento de personagem e mundo, os moldes japoneses em nossos personagens heroicos (LUYTEN, 2017).

A fim de fortalecer ainda mais o sentimento de identificação com os heróis, aqueles que agem como retrato da vida diária do observador, e remeter esse observador para esse mundo de fantasia (LUYTEN, 2017) decidi que a protagonista seria totalmente ordinária no quesito poderes especiais, em contraste com o resto do conjunto de personagens. Esse contraste coincidentemente também seria a chave para a fundamentação do tema principal de “Monstro”: nem todos nascem iguais, entretanto, nossas ações importam mais que nossa ascendência.

Apesar dessa aproximação ao máximo do gênero *shonen*, meu ponto de vista, como brasileiro, é naturalmente diferente. Por ter crescido em outra cultura e com outras sensibilidades, especialmente se tratando de histórias em quadrinhos, tenho uma obrigação de expressar essa visão diferente do que é tradicionalmente esperado e produzido no Japão. As principais divergências foram focadas nos personagens, cujos protagonistas do gênero são quase exclusivamente homens, representados com pele branca e no início de suas adolescências. Em “Monstro” a grande maioria do conjunto de personagens é feminina, incluindo a personagem principal, Nanna “Barcode” Kanani. Adicionalmente, dei ênfase a multiculturalidade internacional no elenco, trazendo representações análogas a variados países do mundo, buscando nos personagens a diversificação cultural e étnica, assim representando diversas tonalidades de pele, distinções culturais, costumes, idades e assim em diante.

É muito importante para mim, como um brasileiro, a ênfase na intencionalidade do meu projeto em contraste ao anime e mangá. Ainda há discussões se uma obra em quadrinhos ou animação não originária do Japão, mesmo utilizando a linguagem e símbolos efetivamente, possa ser considerada um *anime* ou *mangá*. Por isso procuro enviar a mensagem, por meio de meu trabalho, de que o meio *mangá* no século 21 cresceu além de seus limites originais e transcende a classificação única de histórias em quadrinhos japoneses, se tornando um gênero estilístico geral e específico, assim como as *graphic novels*, comics de super-heróis, etc.

Esse ponto é defendido por Luyten em seu trabalho, que recorda desde os anos 60 até os dias atuais a participação de artistas luso-japoneses na indústria de quadrinhos brasileiros, lembrando daqueles que cresceram lendo os mangás japoneses e fortemente injetaram e agregaram seus conhecimentos na história e cultura brasileira de quadrinhos (LUYTEN, 2017).

Além de honrar e recordar a contribuição de *mangakás* nascidos no Brasil nos últimos sessenta anos, devemos, especialmente em anos atuais, reconhecer a forte influência japonesa

em nossos quadrinhos, seja ela vinda de fora por meio do consumo de obras do exterior ou de dentro com nossos próprios descendentes e membros da cultura japonesa. Apesar da discussão quanto à terminologia existir, não acredito ser relevante discutir a importância da consideração ou não do trabalho como um “mangá” ou “anime” explicitamente; os termos animação ou história em quadrinho são suficientes. A questão não é questionar ou apropriar a cultura e palavras japonesas na minha situação, e sim honrar a influência estética e narrativa que essas obras têm, não somente sobre o meu trabalho, mas também com a visão mundial.

Com esses parâmetros base, avancei para a próxima etapa da roteirização: a criação dessas personagens.

6.1. Criando personagens: nossa protagonista Nanna “Barcode” Kanani

Comecei o processo inicialmente com os personagens, focando em suas histórias de vida, habilidades, fraquezas e objetivos (que culminaram na ficha de personagem, ver apêndice A). Acreditei nas personagens como um bom lugar para começar por sentir facilidade em desenvolvê-las em relação às outras etapas, usando como embasamento Hirohiko Araki, que em seu livro define que, de todos os elementos que forjam um bom mangá, a personagem é o mais importante. Para ele, tamanha é a autoridade do personagem a ponto de existirem diversos trabalhos bem-sucedidos que se suportam exclusivamente nos mesmos, independentemente dos outros pilares. "Dos quatro fundamentos, o personagem é supremo: se você tiver um personagem eficaz, será invencível" (ARAKI, 2017, p. 49, tradução feita por mim).

É importante ressaltar novamente que o processo de desenvolvimento da narrativa começou organicamente em minha mente um ano antes de efetivamente começar o trabalho e, subsequentemente, a pesquisa. Contudo acredito que a metodologia de desenvolvimento de *mangás* de Araki foi passivamente seguida no meu processo e gostaria de ressaltar a incrível influência de seus trabalhos em meu produto. Seguindo os moldes do mestre Hirohiko Araki, ressaltei aqui onde acertei a marca desde o início e onde, após entrar em contato com sua teoria, tive que modificar as personagens.

6.1.1 Descrição curta

O início do desenvolvimento de minha protagonista, assim como todas as demais personagens, foi com uma curta descrição, somente algumas palavras que distinguiram a personagem e tornaram-na facilmente reconhecível e única. Comumente chamava isso de “*high concept*”, conceito por alto ou *storyline* de personagem, sendo uma prática que adquiri em meu processo universitário. Araki também defende o uso dessas descrições como instrumental para o desenvolvimento de bons protagonistas.

Aqui está um pequeno teste. Vou descrever um personagem. Ele tem um coração honesto; quando confrontado com uma situação em que outros perderiam o espírito, ele permanece otimista e supera o desafio. Ele tem senso de justiça, cuida de seus amigos e é mestre em artes marciais. Sua técnica de assinatura é o Kamehameha. Até agora, tenho certeza que você sabe que estou falando sobre Goku. (ARAKI p.49, tradução feita por mim)

Araki vai além do meu julgamento inicial e afirma que em uma obra serializada, onde muitas vezes datas de entrega são apertadas e histórias seguem ininterruptamente por décadas, um personagem reconhecível, icônico e bem determinado pode carregar seus próximos passos: "Que uma descrição tão curta e básica possa chamar a atenção do personagem pode não parecer grande coisa, mas é, e é enorme. Tudo o que o autor precisa fazer é apresentar uma situação para Ryo-san, e isso basta para escrever o próximo capítulo"(Araki p. 50, tradução feita por mim).

Assim, ao determinar minha personagem, antes mesmo de colocar a primeira mão no lápis, escrevi uma pequena descrição com tudo que gostaria e considerava crítico: ela seria uma ninja moderna, utilizando artes antigas de ilusão e espionagem remodeladas ao mundo contemporâneo. Para vencer seus oponentes, ela coletaria informações sobre suas habilidades e personalidades a fim de criar situações onde seria vitoriosa. Recorreria a combate físico somente como última esperança, e que não acredita na violência como saída para os problemas. Além disso, focalizaria igualmente sua energia para revelar o mínimo possível sobre sua pessoa, evitando assim possíveis vantagens conferidas aos seus oponentes. Vestiria roupas neutras, disfarces, personalidades e nomes falsos com objetivo de se proteger. Manteria seus oponentes confusos e adivinhando sobre suas táticas, personalidade e próximos movimentos, mas trataria seus poucos e próximos amigos como comparsas e confidentes, os únicos que saberiam de seus planos e de como verdadeiramente é (assim como

o público). Seu codinome seria ||||| (com interpretação ambígua, mas lido primariamente como “Barcode” ou código de barras pela aparência), para proteger até mesmo seu nome real, Nanna Kanani.

Sendo crítico e analista de meu trabalho passado, acredito que inicialmente falhei com uma descrição curta, dando ênfase demasiada a fim de criar uma personagem original, icônica e tridimensional o bastante. Não obstante, não gostaria de diminuir ou reescrevê-la, pois acredito que, para olhos leigos e sem familiaridade com o meu trabalho, é a melhor descrição de minha protagonista.

6.1.2 Motivação

Seguindo a ordem de importância disposta por Araki, devemos então focar nas motivações de nossa protagonista, que é a parte mais importante de qualquer personagem. Se um autor falhar em comunicar a razão e motivos de uma personagem por meio de suas ações, então ele ou ela não poderá ser uma personagem completa (ARAKI, 2017).

Motivação foi um segundo passo importante para a minha evolução natural de roteirização, pois foi por meio das motivações que pude reafirmar o tema de minha história. A determinação de motivação também se encaixou facilmente com o cenário de um torneio de luta, afinal todos aqueles que se inscreveram e estão dispostos a arriscar suas vidas precisam de bons motivos.

Nanna funcionaria como porta-voz do tema moral da história: nem todos nascem iguais, mas ações superam ascendências. Inicialmente, a sua falta de poderes, em contraste com outros superpoderosos no torneio, representaria esse tema. Ainda assim, somente isso não basta para criar uma história do “caminho dourado”. Resolvi então elevar o significado da frase “porta-voz” para algo literal.

A motivação de Nanna seria a de provar para todos que ações são mais importantes que heranças. Como defensora de uma crença contrária à filosofia de base universal (e para isso devemos construir no cenário um mundo que ecoa a outra parte de nosso tema: nem todos nascem iguais), ela objetiva apresentar para o mundo sua crença com suas ações. Ela entraria no torneio não em busca do prêmio final, mas sim do título, uma prova concreta da possibilidade de que uma pessoa quase unanimemente considerada inferior em uma situação pode encontrar sucesso.

Adicionalmente, ela usaria dessa oportunidade para defender sua filosofia de conflitos, contrariando com o esperado em um cenário de torneio. No lugar do expectável: ações

proativas, diretas e de violência ou resistência física, seu estilo de combate tem como pilares a informação e estudo, ação preventiva e indireta, e a rejeição à violência.

Acredito que, apesar de não parecer simples quando descrito, em suas ações as motivações da misteriosa “||||||” podem ser sintetizadas a: não só provar que pode vencer, mas também vencendo do seu jeito.

Em seu livro, Araki também comenta a importância de adquirir a empatia de seu público com a motivação do seu protagonista, a fim de ganhar a atenção e interesse dos mesmos. Uma boa motivação seria uma que faz com que o público se pergunte o que acontecerá com aquele personagem, o que ele fará. Por esse motivo, o público continuaria investido na trama. Também reitera que, para uma história de *shonen*, essas motivações devem seguir as expectativas éticas naturais de seu público: amizade, esforço e vitória, e que o público alvo do *shonen* vai fortemente empatizar com o que é bom e correto (e por isso o uso comum de heróis), em geral rejeitando o que consideram não ser ético. Isso não quer dizer que bons protagonistas não éticos não consigam conquistar o coração do público, mas que eles requerem maior habilidade de seu *mangaká* (ARAKI, 2017). Acredito que, em meu trabalho com Nanna, consegui adquirir essa empatia e que, apesar de não criar um personagem obviamente heroico, alcancei os chamados “altos padrões” das narrativas *shonen*.

6.1.3 Desenhando uma personagem feminina *shonen*

Apesar de incomum para *mangás shonen*, protagonistas femininas existem. A sua experiência com a quinta parte de *Jojo's Bizzare Adventure, Stone Ocean*, inspirou Araki a discorrer sobre a diferença entre gêneros de protagonistas, fato extremamente útil para o meu trabalho. De antemão, gostaria de brevemente reconhecer a problemática sobre escritores do sexo masculino “ensinando” sobre criação de personagens femininas. Apesar de adquirir uma grande compreensão histórica e contextual da evolução e representação de personagens femininas (e masculinas) no *mangá*, não só no gênero *shonen* como também em sua contrapartida feminina, o *Shojo*, graças a incrível análise e pesquisa de Luyten, acredito que a teoria sobre a criação de personagens de Araki se mantém relevante e, de certa forma, neutra.

Hoje em dia, homens e mulheres podem se tornar heróis. [...] No sexto arco de Jojo, Stone Ocean, criei uma protagonista feminina chamada Jolyne, e a única diferença na maneira como a lidei com ela em oposição a um protagonista masculino foi não desenhá-la tão espancada - mas ela enfrenta batalhas tão brutais quanto os personagens masculinos que vieram antes. (Araki p.58, tradução feita por mim)

Seguindo essa filosofia bem clara, desenvolvi minha protagonista assim como todas as outras personagens do gênero feminino. A única mudança narrativa resultante da abundância de personagens do gênero feminino em meu produto não aconteceu nas personagens em si, mas sim no mundo. Compreendendo o fato de que no mundo real, mulheres e homens não nascem equivalentes para a sociedade (fato este que funcionaria perfeitamente com o tema da história: nem todos nascem iguais) e que há um sistema em posição para a diminuição das mulheres e manutenção do poder no controle de mãos masculinas, decidi não abordar essa reflexão diretamente neste trabalho e somente utilizei minha liberdade criativa para reproduzir uma versão mais ideal e esperançosa do mundo, onde mulheres e homens nascem iguais para os olhos da sociedade e onde, apesar de sistemas de controles existirem, não são baseados em gênero.

6.1.4 Construção da ficha de personagem

A última etapa específica para roteirização na criação de personagens, em específico para nossa protagonista, foi o desenvolvimento da história de vida dessa protagonista e, para isso, a criação de uma “ficha de personagem”. Para finalizar todos os detalhes específicos, com informações úteis ou interessantes e o passado de nossa protagonista, organizaríamos uma ficha padronizada com espaços em branco para todos os parâmetros que são considerados importantes.

Esse é outro hábito que adquiri em minha formação acadêmica e que é apoiado por Araki. A utilização dessas “fichas de personagens” são uma forma de dar mais vida ao passado da personagem, aumentando sua tridimensionalidade e criando detalhes interessantes a serem explorados na história. Para o mestre, essa mesma ficha é considerada sua arma secreta (ARAKI, 2017).

Ao criar um novo personagem, antes de fazer qualquer desenho, sempre escrevo um histórico de personagens. [...] Protege contra inconsistências no personagem - por exemplo, se um personagem é estabelecido como não-atlético, mas na luta ele é subitamente ágil. [...] Escrever uma história de personagem pode ajudá-lo a visualizar seus personagens de uma só vez e, ao escrever uma história de personagem, você naturalmente formará uma imagem de como esse personagem deve ser desenhado. (Araki p.62, tradução feita por mim)

Araki dispõe em seu livro a sua ficha de personagem, com sessenta fatos genéricos para ajudar a elaboração do histórico de seus personagens. Para a série “Monstro”, utilizei uma

versão dessa ficha na criação de todos os personagens. Segue, no apêndice A, a descrição curta, motivações e fichas de todos os personagens para o primeiro arco da série “Monstro”.

6.2 O Cenário

O desenvolvimento desses personagens rapidamente se misturou com a evolução do mundo. A estrutura imposta por mim mesmo, em meus objetivos iniciais, significava que a cada novo personagem criado, duas novas adições ao universo narrativo aconteceriam ao mesmo tempo:

- 1- Um novo país, inspirado no mundo real, com cultura, língua e costumes individuais agora deveria ser acomodado no mundo;
- 2- Um novo poder ou habilidade sobrenatural agora deveria ser acomodado e, de certa forma, explicado neste novo mundo.

Focado em resolver esses aspectos e em meus personagens, segui a criação do mundo, cenário ou *setting* da narrativa.

6.2.1 Recriando o planeta terra

O mundo em “Monstro” é análogo ao mundo real contemporâneo. Essa escolha me pareceu natural, considerando a pesquisa sobre a produção de mangá e meu objetivo de representar a multiculturalidade do planeta Terra.

Um cenário é uma realidade alternativa e, como tal, deve ser fundamentada no realismo; se você criar um mundo aleatoriamente, o leitor não alcançará a imersão e provavelmente perderá o interesse em ler seu mangá. Mesmo que o mundo seja fantasioso, o cenário deve existir como uma entidade completa e estruturada na mente do mangaka, e deve ter uma lógica interna. (ARAKI, p.152, tradução feita por mim)

Com a adição de cada personagem, decidi escolher um país de origem para ajudar a guiar minhas escolhas e assim tinha uma boa e expansiva base para o universo cinematográfico.

A parte mais importante, entretanto, era na criação das diferenças. Analisei que esse seria um processo longo e complexo, envolvendo a renomeação dos países e a amálgama da história e culturas desses lugares com as necessidades de minha narrativa. Acredito que isso é um trabalho contínuo, buscando detalhes específicos quando necessários na narrativa em questão, e por isso dediquei pouca energia nessa elaboração. Toda a atenção focada na manipulação da vida real em prol do exercício narrativo foi voltada para a aplicação dessa história e

geografia na solução de meu segundo problema de cenário: os poderes e habilidades sobrenaturais, que de certa forma é a maior divergência entre meu mundo e o mundo real.

6.2.2 Criando mitologias e superpoderes

Com a evolução das personagens desenvolvi uma classificação de habilidades sobrenaturais:

- “Os Herdeiros”: algumas pessoas herdaram seus poderes de seus familiares ou mestres, que viriam na forma de armas passadas de geração em geração. Essas armas seriam únicas, anciãs e com a capacidade de quebrar as regras do universo, entretanto, seu poder seria contido no objeto em si e os herdeiros poderiam aceitar ou não recebê-los;
- “Os Mutantes”: seriam pessoas levadas quando crianças e “mutacionadas” geneticamente. Essas modificações mudaram seus corpos para serem capazes de realizar feitos específicos, mas também os tornaram aberrações da natureza;
- “Os Divinos”: algumas pessoas nasceriam comuns, mas após um grande feito divino, como uma peregrinação, teriam a oportunidade de se transformar em uma encarnação desses poderes incríveis.

Essas três classificações de poderes surgiram com o objetivo de aumentar meus temas e subsequentemente enriquecer meu cenário. Representando três tipos de pessoas que se tornaram esses “monstros”, mas de formas diferentes, com resultados diferentes e com aceitação e reação da população diferentes, poderei mais facilmente criar tensão e drama entre os personagens e, assim espero, criar situações aplicadas do meu tema: nem todos nascem iguais.

Partindo desse exemplo, meu universo se expandiu. Primeiramente, a criação de armas mitológicas com poderes místicos passados por gerações me levou ao desenvolvimento de antigas famílias que, graças a essas armas, detinham o poder e controle mundial, pelo menos militar. Essas grandes famílias seriam ligadas diretamente aos países do mundo, sendo em geral seus governantes e comumente participando de conflitos de poder.

Essa adição de cenário já gera valor direto para o desenvolvimento da história em si. A ligação dessas armas a nacionalidades e a seus grupos de controle do poder serve como motor para criar conflitos entre os personagens na história. A questão hereditária também abre espaço para uma ampla discussão futura sobre desigualdade e merecimento de sucesso, afinal, diferente de nossa protagonista, por exemplo, todos aqueles com armas de herança começam com uma vantagem clara sobre os outros.

O segundo momento onde meu universo se expandiu foi a criação dos mutantes. Esse foi um ponto muito importante pois, diferente de outros indivíduos poderosos, os mutantes não teriam escolha quanto se tornar o que são, pois essa condição seria imposta em suas vidas. Adicionalmente, gostaria que a sociedade rejeitasse esses mutantes, para borrar a linha entre poderes como bênçãos ou maldições. Decidi que esses mutantes seriam proibidos graças a uma lei internacional e que a criação dos mesmos seria considerada um crime de guerra, similar ao uso de armas químicas. Seguindo essa mesma linha, a evolução tecnológica do universo de “Monstro” aconteceria mais focada em genética e bioengenharia, divergindo do mundo real que se focou em mecânica e combustíveis fósseis. Essa evolução levaria à criação de seres a partir de humanos, mas considerados ferramentas vivas: os mutantes. A evolução dessa tecnologia levaria a uma grande guerra, assim como as guerras mundiais, onde a criação e utilização de mutantes tomou proporções antes nunca imaginadas e que levou à completa destruição de todos os que existiam, levando ao banimento da criação de novos.

Esse aspecto deu ao meu cenário um passado sólido que destacaria o universo e daria sentido a grandes diferenças, como por exemplo a falta de armas de fogo tradicionais, justificada pela evolução tecnológica focada em biologia, e a essa nova “espécie” que apesar de ser humana em todas as qualidades não é considerada igual, causando novamente uma incrível possibilidade de tensão, desenvolvimento de personagem e, em geral, uma boa história.

Como aspecto final, gostaria de criar uma categoria de pessoas que se elevaram com seus esforços a uma categoria acima do ser comum. Uma pessoa tão incrível, esforçada e pura que seria escolhida para “elevar de categoria”. Esse conceito me levou rapidamente para deuses e religiões e, assim, há uma tangente mitológica complexa que explicaria a completa criação e desenvolvimento deste mundo.

Devo deixar registrado neste trabalho que todo o desenvolvimento da mitologia agregada ao projeto “Monstro” foi feito sem nenhuma consideração com seus temas principais, seus principais pontos narrativos ou sua relevância futura. É possível que, no futuro do projeto, essa mitologia seja completamente abandonada e nem chegue ao conhecimento do público, porém são esses detalhes e justificativas que elevam a criatividade de um autor de obras seriadas e o protegem de incongruências e reedições que podem diminuir a “solidez” da narrativa e, por esse motivo, perder a confiança do público. Para todos os efeitos eu somente usei a mitologia como justificativa da origem do planeta, dos poderes e para criar um ar de misticismo na história, que parecia antes disso bem séria e realista. Segue no Apêndice B a minha completa explicação mitológica do mundo.

6.2.3 Criando um torneio de luta

O mundo expansivo de uma obra de quadrinhos é extremamente importante, entretanto, não podemos deixar de lado a tarefa em mãos: criar um torneio de luta. Efetivamente o cenário do torneio é a parte mais importante para o nosso trabalho, sendo o campo (de batalha) onde trabalharemos essas histórias e personagens.

A parte essencial para a estruturação de uma competição de luta é, obviamente, as lutas. Tomando inspiração na vida real, que acaba por ser a base para a maioria dos mangás que aplicam o torneio, as regras e tramitações são simples: um campo de batalha plano e sem obstáculos, lutas singulares (de um lutador contra outro), delimitação de bordas e limites de conduta (cuja violação significa desqualificação), condições de vitória (seja por pontos ou o clássico nocaute), tempo limite e, o mais importante, a criação de uma tabela de chaveamento, que definirá quem lutará contra quem.

Não obstante, muitos dos criadores modernos de mangá optaram por incrementar a tradicional estrutura de torneio. “Naruto”, de Masashi Kishimoto, é um bom exemplo deste movimento, que em seu arco de torneio adiciona etapas adicionais antes do torneio em si, que incluem uma prova escrita, onde os personagens precisam colar, uma etapa de sobrevivência em grupo em uma floresta, onde cada grupo é um potencial inimigo, e só então finalmente partindo para o tradicional conjunto de lutas em chave. Focando na quebra de expectativa e trazendo algo novo em cada fase para o batido arco de torneio, curiosamente, todos os exemplos que encontrei, por mais criativos que sejam, terminam o torneio voltando à estrutura tradicional: um combate limpo e cara a cara. Em minha obra, me inspirei profundamente nessas obras modernas e optei por fazer o mesmo, não somente com objetivo de reter a atenção de um ávido fã de arcos de torneio, mas também para refletir e explicar para o público a filosofia de minha personagem durante sua evolução. Organizei cada etapa com relação para algum aspecto do método de Nanna e desenvolvi provas que seriam ao mesmo tempo plausíveis e dariam espaço para que pudesse arquitetar ações expressivas dessas características.

A primeira etapa seria focada em busca de informações e trabalho de equipe. Acreditei desde o começo que a maior força de ||||| seria sua capacidade de descobrir tudo sobre seus oponentes antes mesmo de encontrá-los diretamente, assim arquitetando um plano e criando contramedidas personalizadas para cada luta. Também acredito que a maior fraqueza da personagem seja seu relacionamento com as pessoas, sua capacidade de criar amigos e de trabalhar com aliados, por ter uma natureza manipulativa e até enganadora.

Para exaltar ambas essas características, assim ficaram as regras da primeira etapa:

Na primeira etapa, todos os participantes serão separados em duplas, definidos pela ordem de inscrição: o primeiro inscrito faz dupla com o segundo, o terceiro com o quarto e assim em diante. Cada dupla receberá uma placa de madeira com símbolos, que representará uma vaga na próxima etapa do torneio e, logo, precisa ser protegido a todo custo. Passará para a próxima etapa as primeiras dezesseis pessoas que apresentarem uma dessas placas no final da etapa. A etapa aconteceu durante 24h e a sua área de atuação será espalhada por uma grande cidade que foi evacuada para a ocasião - qualquer espaço dentro da cidade é considerado um campo de batalha válido. É estritamente proibido nesta fase o uso de força letal, tendo como punição a expulsão do torneio e a prisão.

Com essa etapa, pensei que poderia criar algumas situações úteis para introdução da nossa história. As opções apresentadas aos participantes são: lutarem ou negociarem com suas duplas para decidir qual dos dois deveriam passar para a próxima etapa, ou trabalhar juntamente para caçar e adquirir outra placa, para que os dois passem. Pareando Nanna com sua melhor amiga, Íris, podemos mostrar que apesar de ser uma pessoa reservada e misteriosa, Nanna prefere trabalhar em equipe com pessoas de sua confiança para beneficiar ambas e, assim, que nunca usaria seus truques e enganações para malefício de seus companheiros, uma solução corajosa e honrada a um dilema, que é o caminho dourado do herói (ARAKI, 2017). Também podemos introduzir nosso elenco de apoio e mostrar suas reações ao mesmo dilema, criando rivalidades e preparando o público para as próximas etapas.

O uso de um campo de batalha aberto e improvável - uma cidade inteira - é uma escolha criativa que dá espaço para nossa protagonista demonstrar sua capacidade de espionagem e se preparar para as próximas etapas. Pelo seu ponto de vista também aprenderemos sobre o resto do elenco e eles terão amplo espaço para demonstrar seus poderes inusitados e monstruosos.

Para a segunda etapa, gostaria de mostrar a disparidade entre alguns de nossos competidores e a capacidade de Nanna de preparar e executar seus planos diabólicos. Para esse fim, um torneio tradicional foi suficiente, mas ao planejar essa etapa observei que seria a maior parte da temporada e que somente teria esse tempo para apresentar e desenvolver o elenco secundário, e por isso adicionei algumas regras a mais.

A segunda fase consistirá de lutas individuais. Será sorteado aleatoriamente um nome, que será o desafiante. Esse desafiante deverá escolher um oponente dentre os outros restantes, que terá a escolha entre lutar ou desistir do torneio. Caso escolha lutar, o desafiado deverá escolher o local onde a luta acontecerá dentro da cidade. O ganhador do combate é

determinado assim que um dos lutadores desistir ou ficar desacordado. Novamente, é proibido a morte nesta fase.

O chaveamento dessa luta tem um formato irregular, com vantagens para ambos os desafiantes e os desafiados. Dessa forma, podemos modificar nosso cenário conforme a luta para fazer brilhar as habilidades específicas de cada lutador e até mesmo criar situações onde lutadores fortes e lutadores fracos se encontram desequilibrados entre si, demonstrando totalmente o seu poder e escondendo seu verdadeiro potencial para a próxima etapa. Essa configuração também dá para Nanna a vantagem que ela precisa para executar seu plano para o alvo correto, mas adiciona a dificuldade de não ter mais controle da escolha do local ou vice e versa. Outro detalhe relevante é que a apresentação de todas as fases deve acontecer no início do torneio, para dar tempo para Nanna se preparar e planejar adiante e criar curiosidade e expectativa no público.

A última etapa é o *grand finale*, onde a única coisa que importa é demonstrar essas grandes forças colidindo umas com as outras em campo igual. Equilibrando o fator campo e tornando a chave aleatória, eliminamos qualquer vantagem externa, podendo assim mostrar em toda a sua glória nosso tema na forma da desigualdade de habilidade entre os lutadores e na ingenuidade das ações. Por isso seguiremos o formato tradicional até o final do torneio, entretanto, para aumentar a tensão e dramaticidade da trama adicionaremos uma regra antes não presente: o uso de força letal - a possibilidade de morte.

Acontecerão nessa fase lutas individuais simples, em um ringue quadrado de tamanho padrão. Todas as armas e técnicas serão liberadas, incluindo aquelas letais, e o vencedor será aquele que conseguir: empurrar o oponente para fora do ringue de batalha legal, neutralizar - significando desacordar ou matar - o oponente ou se houver desistência da partida pelo oponente. A luta somente começará quando ambos os lutadores estiverem frente a frente, com a linha de visão completa, a uma distância justa e quando ambos determinarem que estão prontos. Os competidores não podem sacar armas e equipamentos antes do começo da luta e nem alterar o ambiente de batalha antes da batalha começar. Essa etapa será feita em uma chave simples e não terá pausas entre as lutas, seguindo as mesmas regras até definir-se um vencedor.

6.3 A História

Todas as etapas criativas até agora serviram como uma grande biblioteca de ideias e oportunidades prontas para serem consultadas e, assim, gerar a história.

Essa técnica de roteirização pode parecer incomum para aqueles que almejam produção de cinema, televisão ou até mesmo animações e, de fato, quebra todos os conhecimentos prévios que agreguei em minha graduação. Sua estrutura é completamente diferente. Entretanto ao ler sobre a situação e condições de trabalho criativo de criadores de mangá, acredito que a aproximação orgânica e “dia após dia” de roteirização foi aperfeiçoada com todo o trabalho de campo feito anteriormente e, de fato, ao começar a escrever as tramas e situações da série Monstro, as peças se encaixavam naturalmente. Em qualquer dificuldade ou dúvida, somente voltava ao livro de consulta e seguia os personagens, suas necessidades e como agiriam.

Para o fim deste trabalho, não foi finalizada uma roteirização completa da série (que não é a proposta final deste trabalho). Entretanto consegui compor uma pequena descrição de acontecimentos que seguiram nossos personagens por essas etapas e que podem recolher e relembrar todas as ideias e situações planejadas, chamado *storyline*. Segue no Apêndice C o *storyline* da temporada.

7. Metodologia - Episódio Piloto

A experimentação de formatos e narrativas não estaria completa, segundo minha visão específica de *motion comic*, somente com o desenvolvimento narrativo. Por este motivo, objetivamos a produção de um produto de vídeo como prova de conceito e produto sintetizando nossa narrativa, os aspectos visuais da *motion comic* e a influência do mangá: um episódio piloto.

Inicialmente foi produzido um planejamento de realização de 12 (doze) meses, o que possibilitaria a realização de um produto completo de aproximadamente 10 (dez) minutos. Devido a limitações de tempo, optei por realizar uma sequência totalmente finalizada e manter o restante do produto ainda em fase de pré-visualização, a fim de preservar o entendimento da história e dos objetivos narrativos apresentados. Ainda para preservar esta narrativa, foram completos todos os aspectos sonoros na peça, incluindo dublagem, trilha sonora e sonorização.

7.1 Pré-produção

Após esta etapa de desenvolvimento narrativo, foi iniciada a pré-produção do produto. Inspirada nos moldes previamente estudados, ela foi separada entre: concepção visual, *moodboards*, roteirização do piloto, *storyboard*, som guia e *animatic*.

7.1.1 Concepção visual e *moodboards*

A concepção visual englobou desde a primeira experimentação artística do projeto até a produção do conceito final dos personagens e locações. Esta etapa iniciou-se organicamente em tangência ao desenvolvimento narrativo e foi marcada pela exploração visual e pesquisa de referências visuais. Nesta exploração, criaram-se diversas reiteraões da aparência das personagens, dos objetos e do cenário, mas a utilização do material escrito foi de extrema ajuda para a tomada de decisões quanto ao desenho.

Tomando como exemplo a antagonista do episódio piloto, Flama, já foram definidos quase todos os seus aspectos visuais durante a etapa de ficha de personagem: sua nacionalidade era brasileira e sua pele negra, não possuía cabelos no corpo devido à sua mutação, que gerava chamas pelo seu corpo que poderiam ser moldadas, seus olhos mudariam de cor de preto para laranja com a geração destas chamas, etc.

Contudo este trabalho também foi opostamente complementar, por serem feitos simultaneamente a exploração visual, que alimentou a ficha de personagens, criando detalhes e adicionando à sua personalidade. Um exemplo claro disto foi a determinação do “cabelo” da personagem Flama que, quando ativadas as chamas, se molda em um moicano, outra etapa simultânea da pré-produção. Esta escolha adicionou à personalidade de Flama, aumentando seu lado rebelde e guiando a forma como seria representada adiante.

Mais adiante na produção, toda a pesquisa referencial envolvida realizada, não só dos personagens, mas também dos objetos específicos e das locações, se transformou em um documento chamado *moodboard*. O *moodboard* nada mais é do que uma organização sintética desse referencial visual, a fim de ajudar a guiar iterações experimentais de desenho e facilmente transmitir por meio de imagens o cerne destes elementos, tornando-se extremamente útil nas situações onde se encontra perdido quanto aos detalhes durante a produção.

As diversas versões destes personagens foram feitas tanto em suportes físicos quanto digitais. O processo na maioria dos casos foi realizado da seguinte maneira: rascunhos em papel com lápis, escaneamento destes rascunhos, rascunhos digitais utilizando os físicos como base, arte finalização e colorização digital. Foram desenvolvidas, assim, artes conceituais para as personagens principais da narrativa, assim como breves rascunhos e visualizações em papel dos demais personagens que não apareceriam no projeto piloto.

7.1.2 Roteirização do Piloto

A etapa de roteirização é o primeiro recorte de uma história. Tudo que é considerado parte indispensável desta história e conseqüentemente presente no produto final deve ser representado pelo roteiro. A roteirização para “Monstro” significou, primeiramente, procurar este recorte em nossa história maior - a série propriamente dita que existe na forma de *storylines* - que representasse nossa protagonista, nossos temas e uma história *shonen* do caminho dourado.

Em “Monstro”, este recorte apareceu no último episódio planejado para a história: a grande final do torneio de luta. Neste episódio, Flama, a personagem mais poderosa criada, lutaria contra Barcode, nossa protagonista sem poderes. Durante a luta há a impressão de que não importa quantos truques Barcode aplique, Flama é capaz de superá-los facilmente. Esta desigualdade é uma representação viva de nosso tema, pois apesar de parecer impossível, Barcode utiliza da autoconfiança de Flama para posicioná-la - tanto figurativamente quanto

literalmente - na única situação onde poderia ganhar, ecoando não só o núcleo da personagem como diretamente provando que ações podem superar condições de nascimento.

O processo técnico da escrita se baseou no formato de roteirização para quadrinhos proposto por Gian Danton em sua obra *Como escrever histórias em quadrinhos*, que é conhecido como *Marvel way* ou argumento. Este modelo se assemelha ao argumento do cinema e é simplesmente a descrição corrida dos acontecimentos da história (DANTON, 2000). Ao completar o argumento inicial do episódio, também desenvolvi uma segunda versão que separava os momentos em requadros, para facilitar o entendimento e visualização final da obra. O roteiro finalizado está disposto no apêndice D.

7.1.3 Storyboard, animatic e som guia.

Com o roteiro completo, iniciou-se a etapa de visualização do projeto, que englobou o *storyboard* e subsequentemente *animatic* com som guia.

O *storyboard* (disponível no apêndice E) foi produzido tradicionalmente com lápis e caneta, utilizando um modelo disponível online ou até mesmo feito artesanalmente. A escolha de posições e enquadramentos é a principal característica do *storyboard*, a fim de melhor transmitir sua história, e por isso utilizei as informações disponíveis por McCloud referentes a quais transições e enquadramentos são comumente utilizados em quadrinhos japoneses, somado ao meu repertório de obras do gênero para reproduzir esta linguagem.

Diretamente a partir do *storyboard* construí o *animatic*. Utilizando as imagens do *storyboard* escaneadas e o programa de edição profissional Adobe Premiere, montei a narrativa, determinando o tempo de exposição de cada quadro, sua ordem e modificando o tamanho e posição de cada quadro para criar movimentos de câmera. Também neste processo, foi capturado o som guia: uma coletânea de sons, músicas e dublagens provisórias, que foram sincronizadas ao *animatic* para aumentar a imersão e entendimento desta etapa e guiar a produção sonora futura. Dublei eu mesmo todos os personagens e utilizei banco de trilha e som de uso livre nesta etapa somente para agilizar a pré-visualização do produto.

Finalizando a pré-produção, foram seguidos sem grandes modificações os procedimentos esperados de uma animação tradicional. Foi na etapa seguinte, a produção, que se expressaram as diferenças metodológicas que, em minha opinião, formam uma *motion comic* e a diferenciam de outros produtos.

7.2 Produção

A produção é, para todas as obras cinematográficas, a etapa caracterizada pela maior parte do trabalho. Se a pré-produção se define como a preparação para uma obra e a pós-produção como a finalização de uma obra, a produção é o objeto em si que está sendo preparado e finalizado, respectivamente. Para a indústria de animação, esta produção significa a criação de *layouts*: o desenho de centenas de células para a animação de todos os elementos necessários, assim como efeitos visuais, cenários, artes finalistas, pinturas e assim em diante. O trabalho árduo de dar a vida a um desenho estático necessita, tradicionalmente, de centenas de pessoas altamente especializadas e nas mais diversas posições (SOUSA, 2005).

Os diretores de animação de personagem, por exemplo, criam os *key frames*, desenhando somente os aspectos chave para uma animação e apoiando-se em diversos assistentes para completar o movimento com os desenhos restantes, os *inbetweens* de menor complexidade. A massividade de um projeto de animação é tão grande que o próprio departamento de animação na realidade subdivide-se em três: animação de personagens, animação assistente e animação de efeitos especiais, cada um com seus objetivos próprios e equipes trabalhando em conjunto para dar vida à produção.

Essa realidade não pode ser aplicada em escala um para um em um experimento universitário e, por isso, utilizei esta base produtiva para desenvolver uma lógica de produção artesanal, onde o trabalho se configura principalmente em uma pessoa e utiliza somente de alguns outros especialistas em áreas mais distintas da animação, como trilha sonora e dublagem, por exemplo.

Isso se tornou possível e viável graças à visão conceptiva do que faz uma *motion comic*, que diferente de suas origens na animação utiliza principalmente de imagens estáticas, dispostas como um quadrinho e sem fluidez direta. Utilizando o conceito de sarjeta, um espaço em branco que se apoia no observador para compreender e completar a sensação do movimento em sua mente e aplicado no formato de vídeo, é possível realizar uma obra de animação com uma quantidade menor de desenhos ou células necessárias (MCCLLOUD, 2005).

Se empregarmos o ponto de vista purista da animação, uma *motion comic* não passa de uma animação ruim, sem fluidez e com uma quantidade baixa demais de quadros, técnica semelhante à empregada como corte de custos nos antigos programas da Hanna Barbera, como *Scooby Doo*.

Entretanto se adotarmos o ponto de vista, proposto por este trabalho, que a *motion comic* é uma escolha estética, então a falta de frames *inbetweens* que criam a animação fluida é o

ponto chave que simula o quadrinho. É a melhor forma de representar em relação ao tempo o pacto entre o criador e o público, onde ambos se unem para realizar a mensagem (MCCLLOUD, 2005), sem perder as qualidades de sonorização e sincronia do audiovisual. Outro fator importante deste ponto de vista é que a diminuição da fluidez na animação como proposta, e não erro, cria uma expectativa diferente no público, que mais facilmente poderá se deixar levar pela linguagem e normalizar a falta de movimento que seria esperada de uma animação tradicional.

7.2.1 Desenho dos quadros finais

Concluindo então a *motion comic* como escolha estética, foram adaptados os moldes tradicionais da animação para concluir esta visão.

Inicialmente, assim como os diretores de animação, foram desenhados os mesmo quadros presentes no *animatic*, os *key frames*, adicionando alguns quadros importantes para a leitura do movimento, os *extremes* (WILLIAMS, 2009). Ao concluir toda a produção de *keys* e *extremes* de nossa sequência, ainda sem aplicação de cor, a produção tradicional passaria este trabalho para a equipe de animação assistente que começaria a produção de *inbetweens*, porém etapa não é condizente com a estética e então a produção continuaria para as etapas posteriores. Todas as etapas foram produzidas digitalmente utilizando uma tablet de desenho e o *software* de design gráfico Adobe Photoshop.

O desenho destes quadros iniciou-se pelo personagem, seguindo a ordem proposta nas equipes tradicionais (SOUZA, 2005). A etapa consistiu na evolução do *animatic*, utilizando traço final e a resoluções necessárias para a manipulação na pós-produção, e foi o último momento de reenquadramento e mudanças de desenho possível na produção sem o descarte de trabalho.

Ao completar a arte final para todos os personagens nos quadros, foi iniciado o desenho de efeitos especiais, que similarmente foi feita somente em traço. Em nossa sequência, a presença de fogo e fumaça são proeminentes, devido às habilidades das personagens e, por isso, cada quadro foi trabalhado atentamente para melhor representar a intensidade destes elementos.

Finalizado o tracejado de todos os elementos da peça, foi iniciada a colorização destes elementos, feita digitalmente. Nesta etapa foram colorizados somente os elementos, pois para assegurar a agilidade da produção, a construção de cenários foi separada. A fim de preservar o cronograma da realização e apoiado pela tradição estética dos desenhos animados, foi utilizada uma colorização simples e chapada, com a utilização de cores bases, um tom

adicional para criar sombreamento e outro para realce de luz, assim dando profundidade ao desenho.

Por fim, foi feito o trabalho nos cenários seguindo uma estratégia observada proeminentemente em animes dos anos 80 e desenhos da Hanna Barbera: a reutilização de cenários.

Nessa época, os desenhos dos personagens ainda eram pintados diretamente sobre os papéis em que eram desenhados. As folhas de acetato eram usadas somente para pintar os cenários e objetos que não se moviam no filme. Isso salvou o trabalho tedioso de redesenhar o cenário em cada folha do personagem, uma vez que a transparência da folha de acetato permitia que o cenário e os objetos fossem apenas um (FRANCO, 2003).

Assim como na utilização de células de acetato transparentes, o suporte digital permite a reutilização de um cenário em diversas cenas, trocando somente os elementos sobrepostos. Isso significou a produção de cenários que se aplicavam em diferentes *frames*, e por isso foi feita separadamente, levando em conta um planejamento prévio de quais angulações de câmera seriam necessárias e, subsequentemente quais cenários.

Para tornar a montagem e pós-produção mais fácil, todos os elementos individuais de cada *frame* foram separados em camadas digitais diferentes. Pedacos separados dos personagens, como braços e mãos, tal qual as chamas que saem dessas mãos, por exemplo, são desenhados separados de seu todo por meio do software de arte digital, possibilitando a manipulação individual de cada um destes elementos na pós-produção.

7.2.2 Minha equipe

Em diversos momentos deste trabalho me referi ao projeto realizado como produto singular, um experimento de uma pessoa só, entretanto, esta noção é falsa. Utilizei esta expressão primariamente para acentuar a diferença entre minha experiência e a tradicionalmente esperada como ideal para a realização de uma animação bem-sucedida, mas na verdade em todas as etapas, incluindo a pré-produção, tive ajuda de outras pessoas.

Em sua maioria me apoiei nas pessoas à minha volta, família, amigos e outros profissionais, com a importante função de consulta, recebendo conselhos e revisões desde as funções conceituais iniciais. A partir da produção, no entanto, organizei formalmente uma equipe e elenco, composto de profissionais de diversas formações que foram cruciais para a formação final do produto.

Inicialmente procurei auxílio na produção dos *frames* para o produto final, me aproximando de artistas visuais de confiança que já possuíam experiência com a cultura dos *mangás*. Rapidamente me encontrei com dificuldades nesta relação, primeiramente com uma dificuldade geral de disponibilidade de tempo, impedindo a maioria dos convidados de participar e limitando o único candidato disponível, Diego Felipe, a algumas tardes durante o mês. Além disso, encontrei também uma grave disparidade artística entre meu estilo pessoal e o estilo dos demais artistas. Um ponto importante que passou despercebido em minha pesquisa foi a necessidade dentro de uma equipe de animação de um tempo de adaptação, para que todos os desenhistas envolvidos possam aprender o traço e estilo proposto pelo diretor de arte e, assim, desenhar quadros que funcionem em sequência sem disparidade. Em meus experimentos iniciais com estes artistas, observei que a disponibilidade de tempo dos artistas e as necessidades do cronograma não acomodaram este período de adaptação e, por isso, resolvi pela diminuição da sequência final e o descarte de todo o trabalho adicional feito até então. Efetivamente esta conclusão limitou o tamanho da sequência finalizada apresentada, mas foi uma decisão necessária para a coerência visual da obra.

Adicionalmente, contei com a contribuição de Sophia Brancaglione, aluna de arquitetura, na manufatura dos quadros iniciais da narrativa. Os quadros em questão são planos abertos mostrando a cidade onde se passa a história, dando ênfase especial ao estádio, onde se passa o episódio, e a produção de cenários grandes como estes exigem uma atenção especial aos detalhes e à perspectiva, uma coisa que pessoalmente eu possuía pouca experiência. Para simplificar o processo e minimizar erros de desenho, utilizamos softwares de renderização 3D, comumente usados na arquitetura, para construir esta cidade baseada nos conceitos originais. Dentro deste programa, utilizamos uma câmera virtual que pode ser manipulada livremente, facilitando a construção do plano perfeito e automaticamente exercendo correções de perspectiva. Esse modelo final em 3D foi renderizado utilizando um parâmetro visual já existente no programa, que simula o traço do lápis, e então exportado como imagem para o computador. A partir dessa imagem, foram produzidos estes quadros complexos com facilidade, necessitando somente pequenas modificações e colorização manual.

Finalmente foram também parte desta equipe Éber Filipe, responsável pela trilha sonora, e o elenco de dublagem. Ambos estes aspectos serão desenvolvidos na etapa de pós-produção.

7.3 Pós-produção

Ainda nos moldes da animação tradicional, separamos a pós-produção entre montagem, animação adicional, sonorização e mixagem, trilha sonora e dublagem.

7.3.1 Montagem

A montagem, não diferente do *animatic*, consistiu basicamente na organização dos frames finalizados baseado em tempo e ordem para dar mais ritmo, tensão e em geral a melhor narrativa possível. O principal aspecto da montagem, como última linha de contemplação artística antes da finalização do produto, é justamente a análise cuidadosa da duração e da transição de todos os quadros, objetivando o polimento do resultado final.

Na etapa de *animatic*, acredito que me preocupei demasiadamente com a compreensão da história, procurando suprir a falta de entendimento dos desenhos rascunhados por meio do uso de efeitos sonoros e diálogo, entretanto, com a montagem da sequência com frames finalizados, que possuem cores e maior clareza visual, pude voltar minha atenção exclusivamente para recuperar o ritmo dramático que a tensão do episódio necessitava.

7.3.2 Animação adicional

Com a montagem finalizada, iniciou-se a etapa de animações adicionais. Para este projeto, animações adicionais se referem à manipulação digital das imagens para criar movimento. Utilizando o software de edição Adobe Premiere temos a possibilidade de modificar e animar alguns parâmetros de imagens, como posição, rotação e tamanho, e assim animar digitalmente nossas imagens estáticas. A utilização destes recursos tem diversas possibilidades, mas para “Monstro” eles foram utilizados para simular movimentos de câmera - aproximando todas as imagens para fazer efeito de zoom, por exemplo - e para adicionar dinâmica aos personagens, esporadicamente movendo os elementos principais para adicionar alguma fluidez - mas sempre mantendo a sutileza.

Para realizar estes efeitos, uma escolha crítica de planejamento foi feita na etapa de produção: a resolução de nossos frames. Na etapa de transferência entre os rascunhos feitos no papel para o meio digital, eu já visualizava a necessidade de expandir estes elementos e, por isso, foi necessário escolher uma resolução - o tamanho da imagem - que ao ser expandida não perdesse a qualidade em relação ao tamanho da tela final. Decidindo então que a resolução final do produto seria a de 1280x720 pixels, uma resolução padrão para vídeo em alta

definição, produzi todas as imagens com aproximadamente o dobro de tamanho, seguindo o direcionamento que em qualquer momento poderiam ser expandidas para um close do rosto dos personagens sem perda de qualidade.

Concluindo assim esta etapa, finalizei essas animações adicionais. Em sua vasta maioria foram simplesmente movimentos de câmera, como por exemplo pans entre aspectos diferentes da cena ou zooms digitais, e foram planejadas para acrescentar movimento ao produto sem retirar de suas qualidades quadrinistas.

7.3.3 Sonorização e Mixagem

Utilizando a versão final da montagem e baseando-se no som guia, o processo de sonorização foi chave para a produção da *motion comic*. Conceitualmente a sonorização é uma etapa importantíssima para a animação, pois, diferente do cinema, não existe uma base sonora real acompanhando a imagem e então cabe ao desenhista de som criar o universo sonoro do zero, incumbindo ao som e à trilha adicionar a emoção, ritmo e uma continuidade da percepção do tempo e espaço narrativo. (André Reis da Silva - Sozinho: um desenho de som para animação - 2011).

Para compor este universo sonoro, utilizei novamente bancos de som livres, entretanto, agora procurei a sua manipulação digital e a adição de efeitos, a fim de realizar esta visão sonora. Observei que o cenário de uma luta compõe principalmente de sons de impacto e movimento, como pulos e socos, e por isso me foquei na simulação destes sons, dando atenção extra para a criação de camadas sonoras de baixa frequência, que adicionariam força aos impactos e um efeito *subwoofer*.

7.3.4 Trilha Sonora

Para a produção da trilha original contei com a contribuição de Éber Filipe, formado em música na UnB e compositor de trilha sonora de animação. O processo teve início com uma exploração referencial, sempre voltada para o gênero *shonen* e seus diversos animes. A visão específica para a trilha sonora neste projeto era de ressaltar o conflito entre as personagens na tela, fazendo uma representação musical de ambas as personagens na forma de temas que lutariam pelo espaço sonoro, revezando em sua presença. Depois de definido então a criação de dois temas, um para cada personagem, Éber fez um mergulho profundo nas informações disponíveis sobre as mesmas - suas fichas de personagem, história, etc - e juntos determinamos inspirações específicas para cada tema.

7.3.4.1 Tema da Barcode

Uma das características principais da personagem Barcode é o mistério e a confusão que seus inimigos experimentam ao enfrentá-la, e este sentimento deveria ser transmitido em sua música. Barcode também é nossa protagonista e, portanto, deve ter um tema inspirador e animado que se encaixe bem com o sentimento de vitória e de conquista heroica.

Nossa solução foi a forte inspiração na trilha sonora de *Jojo's Bizarre Adventure - Stardust Crusaders*, que utiliza o gênero *jazz fusion* para acentuar um sentimento de desconforto e mistério - que funciona perfeitamente com as situações bizarras do programa -, somado com baterias rápidas e guitarras do rock, para acentuar o outro aspecto heroico, de seus personagens.

7.3.4.2 Tema da Flama

Flama é explosiva e poderosa. Sua presença literalmente derrete todos os seus inimigos e, por isso, seu tema deveria passar o sentimento assustador e explosivo de um incêndio. Adicionalmente, para o produto experimental, Flama é a vilã, a última força que pode impedir Barcode de vencer o torneio, e, por isso, seu tema deve transmitir a emoção de desespero e terror, simbolizando o fim da linha para nossa heroína. Ambos os aspectos vieram da trilha de *One Piece* - o anime mais famoso do mundo - em específico, no tema de Zoro. Zoro se assemelha a Flama em vários aspectos: ambos são poderosíssimos lutadores considerados demoníacos por seu imenso poder, que tendem a ter reações explosivas de violência e transmitir desespero a seus oponentes. Adicionalmente, utilizamos como inspiração sons e instrumentos da música tradicional brasileira, para criar uma ligação maior com a “nacionalidade” da personagem.

7.3.4.3 Montagem de trilha

Os temas finalizados se configuraram como músicas de aproximadamente 3 (três) minutos, mas com composição estrategicamente pensada para representar diversos níveis de intensidade e sequências que podem ser repetidas sem estranhamento, dando liberdade para que um editor de som recortasse essa trilha e utilizasse diferentes trechos relevantes, seguindo o som guia. Essa estratégia modular é perfeita para projetos de séries onde não se

pode prever exatamente onde será utilizada cada aspecto da trilha, possibilitando assim que ela seja expandida ou cortada de acordo com a narrativa, funcionando como uma ferramenta que pode ser evocada e repetida independentemente de sua estruturação original. Os diferentes “estágios de tensão” presentes na música por meio de crescentes e decrescentes também podem ser reproduzidos em ordens diferentes sem perda, assim se adaptando perfeitamente à narrativa.

7.3.5 Dublagem

O processo de dublagem divergiu do que é tradicionalmente feito devido à ausência de *lipsync*. *Lipsync* é o processo de sincronização da boca dos personagens com as palavras dubladas, e a necessidade desta sincronia leva à maior parte dos ciclos produtivos de animação a fazer todo o trabalho de dublagem antes mesmo de começar a animar, e assim animando os lábios dos personagens baseando-se na dublagem. Para o projeto “Monstro” esta ordem é invertida por não existir a necessidade de *lipsync*, com a representação dos diálogos de personagem representadas por imagens estáticas, e por isso a dublagem foi empurrada para a pós-produção.

A seleção de dubladores ocorreu por meio digital. Fiz uma postagem em diversas redes sociais com as especificações das personagens e pedi uma leve demonstração de trabalhos antigos. A falta de recursos financeiros na produção experimental significou que todo o trabalho foi feito de graça e, como justificativa, busquei dubladores amadores ou com pouquíssima experiência no lugar de profissionais de dublagem. Essa limitação se tornou frutífera, pois pude alcançar uma gama maior de candidatos e assim focar minha pesquisa em pessoas que conheciam o meio *anime* e suas características narrativas, naturalmente se adaptando melhor ao produto.

Ao encontrar as vozes que melhor se encaixavam no projeto, incluindo o juiz, reservei uma sessão no laboratório de áudio da Faculdade de Comunicação com cada dublador e, utilizando o produto montado como referência, gravamos todas as vozes.

Essa aproximação invertida causou alguns problemas, se assemelhando mais a processos de dublagem de programas produzidos no exterior e adaptados para o português, onde se tem um tempo já determinado para cada fala e o ator e adaptador de roteiro devem fazer o melhor para transmitir a ideia no mesmo espaço de tempo. Por este motivo, uma quantidade considerável de linhas de diálogo foram adicionadas, removidas ou modificadas para preservar o ritmo original disposto na montagem. É claro que a utilização de som guia

tornou este trabalho mais direcionado, mas coisas como a cadência e familiaridade de vocabulário dos dubladores foram levadas em consideração para criar o diálogo mais natural possível.

A ausência de *lipsync*, no entanto, promoveu maior liberdade para a gravação de vozes, pois não havia a preocupação da imagem representar a fala. Essa aproximação invertida também deu tempo hábil para a busca e seleção desses dubladores, e considero que sem ela não seria possível a conclusão de um trabalho de dublagem no projeto.

Com todas as etapas produzidas separadamente e montadas, criamos assim o produto final na forma de uma animação colorida, com som e música completos. Vale lembrar, no entanto, que, apesar do trabalho de som ter sido completo, somente a sequência proposta foi visualmente finalizada e que, em sua maioria, o produto exibe imagens provisórias - o *animatic* - nesse aspecto visual.

8. Considerações finais

“Monstro” foi uma experiência de escalas, diferente de qualquer outra em minha graduação. Sua concepção inicial cresceu de uma forma inesperada, se tornando uma série com mais de 20 (vinte) episódios planejados e com caminhos bem claros de expansão para uma serialização maior, diversos personagens e um universo completo. Como exercício de roteirização e criação de narrativas do “caminho dourado”, considero o exercício um completo sucesso e acredito que a conclusão desta obra continuará como meu principal objetivo profissional.

Contudo essa escala incontrolável também foi o principal ponto de fricção, exigindo constantes reorganizações e diminuições dos objetivos esperados. Ainda antes de iniciar a conclusão do curso, tinha como marca a produção completa do piloto e da roteirização de toda uma temporada, um objetivo claramente impossível no tempo proposto e grandioso demais para a realidade. No início do processo insisti na produção do piloto completo, contrariando avisos não só de amigos e família, como de meus professores e orientadores, de que era um projeto longo e que exigiria muita organização e dedicação para alcançar este objetivo. Pedindo a todos a confiança em minha capacidade, não só como desenhista, mas também como produtor, defini que minha grande esperança se suportaria na minha capacidade de montar e administrar uma equipe, e que somente com ajuda em todos os departamentos necessários conseguiria completar o piloto no cronograma previsto.

Apesar de meus esforços, as dificuldades - em especial o próprio tempo - foram grandes demais para superar. A organização de uma equipe é um processo complexo, especialmente quando não se possui financiamento e, apesar de conseguir ajuda crucial em diversas etapas, não consegui conciliar uma equipe na fase mais importante: a produção. Não acredito que estas condições foram inesperadas (muito pelo contrário), mas apesar de me esforçar o máximo possível, diligentemente produzindo cada desenho presente no produto, minha falha foi a inabilidade de encarar a realidade com tempo hábil e fazer as mudanças necessárias para a conclusão do projeto. Ainda assim, recebi uma segunda chance após uma conversa com meu orientador, onde recebi uma extensão extremamente necessária de data de entrega e concluímos que o recorte de somente uma sequência seria necessário para o sucesso do trabalho, que já se encontrava em seus dias finais. Dessa forma, encarei a oportunidade de provar o conceito da *motion comic* somente com esta sequência como extremamente benéfica, dando maior ênfase nos elementos chave do formato no lugar da duração ou complexidade do conteúdo, necessariamente.

Para toda produção audiovisual existem dois lados: o criativo e o prático, e é necessária a execução perfeita de ambas para um resultado bem-sucedido. Apesar de considerar os ensinamentos recebidos e a execução criativa de meu produto um sucesso, devo acentuar que a praticidade e organização exigem esforço equivalente para efetivamente alcançar seus objetivos. Aspectos comumente considerados essenciais para a decisão da viabilidade das produções cinematográficas, como cronogramas, equipe e orçamento, foram tratados levemente em “Monstro”, considerados desnecessários para uma produção artesanal de quadrinhos. Um aprendizado de extrema importância não só para a produção de animações como para qualquer objeto audiovisual.

Independentemente de não alcançar o objetivo previsto inicialmente, concluo, também, que o produto “Monstro” é uma adição perfeita, mesmo que conceitual, para o universo tanto das *motion comics* quanto dos *animes*, e que meu trabalho de pesquisa, somado com a experiência prática, poderiam servir como guia para aqueles que desejam um novo ponto de vista exploratório quanto a essas duas disciplinas. Disciplinas essas que, muito provavelmente, continuarão a crescer e a se desenvolver como estéticas únicas e bem definidas, fato que me dá orgulho em procurar contribuir para o conhecimento coletivo em meu país.

No fundo, “Monstro” era o projeto que sempre gostaria de fazer - e provavelmente faria independente de qualquer outro estímulo - e que, felizmente, consegui relacionar sua execução com aprendizado e, idealmente, uma contribuição acadêmica formal nas disciplinas de quadrinhos e animação. Independentemente de suas imperfeições ou insuficiências, acredito que é um produto completo quando visto do ponto de vista investigativo e conceitual, e que, no último dos casos, teve extrema influência em minha carreira acadêmica e profissional.

Referências Bibliográficas:

ARAKI, Hirohiko. **Manga in theory and practice: the craft of creating manga**. San Francisco CA- USA: VIZ Media, 2015.

BARATA et al. **Guidelines for using pilot projects**. in 29th Australasian Conference on Information Systems. Sydney, Australia, 2018.

Disponível em:

https://www.academia.edu/37901757/Guidelines_for_Using_Pilot_Projects_in_the_Fourth_Industrial_Revolution, em 08 de novembro de 2019.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FRANCO, Edgar Silveira. **As HQtrônicas de Terceira Geração e Hipermissão & Histórias em Quadrinhos: Panorama da Produção Brasileira**. Poços de Caldas: PUC-MG, 2004.

Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/6280850116505429115486015735427462582.pdf>

em 30 de agosto de 2019.

_____ **Histórias em quadrinhos na internet linguagem híbrida em gestação**.

Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – BH/MG – 2 a 6 Set 2003. Disponível em:

http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP16_franco.pdf, em 20 de outubro de 2019.

_____ **HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet**. São Paulo: Annablume & Fapesp, 2004.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Editora Hedra, 2012.

McCLAUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M.Books do Brasil, 2005.

MOTA, Maurício. **O futuro do entretenimento**. Weblog FoE - Futures of Entertainment . Matéria Meio & Mensagem (26/11/2007). Disponível em 08 de novembro de 2019, em: <http://www.convergenceculture.org/weblog/Mate%CC%81ria%20Meio%20%26%20Mensagem.pdf>

SOUZA, Antonio Cesar Fialho de. **Desvendando a metodologia da animação clássica. A arte do desenho animado como empreendimento industrial**. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2005. Disponível em : <http://livros01.livrosgratis.com.br/cp023702.pdf> , em 12 de agosto de 2019.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit Expanded Edition**. London: Faber & Faber, 2009.

Apêndice A - Personagens

||||| (BARCODE) - NANNA KANANI

ORIGEM

Nanna nasceu em Hokkaido - Japão, mas reside em Nuuk - Groenlândia, onde viveu com seu irmão gêmeo, Tomin Kanani, seu pai, Dag Kanani, e sua mãe. Seu pai era um descendente próximo de um dos grandes líderes do mundo e por isso possuía uma arma de herança, a *Shinkirou no Kama* (Foice da Miragem). Dos 6 aos 15 anos, Nanna e Tomin treinaram arduamente artes marciais, em especial o ninjutsu, com seus pais, para que no futuro os dois estivessem preparados para herdar o poder da arma dos "Kanani" e continuar com a missão secreta de sua linhagem. Durante esse período, os dois irmãos deveriam se unir toda noite e preparar um ataque, com o objetivo de derrotar Dag de qualquer forma necessária, mas nunca foram capazes de superar o poder da arma. Quando Nanna completou 15 anos, sua mãe contraiu uma doença degenerativa e lentamente perdeu sua visão. Dag se mudou com sua mãe para Hokkaido, a cidade natal de Mãe, para que ela visse pela última vez seu lugar favorito, e juntos prometeram viver lá até o fim dos seus dias. Apesar de seus filhos não terem completado seu treinamento, Dag passou a arma de herança para Tomin, o irmão mais velho, instruindo-o que partisse de Nuuk em uma missão secreta, desconhecida de Nanna. Nanna recusou o convite de se juntar à sua família e viver uma vida normal, continuando a treinar em Nuuk, prometendo para si mesma que conseguiria superar qualquer um, independente de poderes ou habilidades, somente com seu esforço e inteligência.

APARÊNCIA

Nanna puxou traços asiáticos de sua mãe, como o cabelo liso e preto, entretanto, a descendência de seu pai, do povo indígena inuíte (esquimós), tornou sua pele morena e olhos amendoados. Geralmente deixa o cabelo amarrado em um coque ou um rabo de cavalo.

Suas roupas consistem principalmente de peças pretas (ou, raramente, brancas), simples e com foco total em função. Durante o Torneio da Primavera, usa uma calça estilo

samurai, tênis de exercício, uma pequena mochila e uma blusa regata escondida dentro de uma grande jaqueta de inverno impermeável, com um capuz e uma variedade de bolsos e compartimentos.

Adicionalmente, Nanna em geral carrega uma máscara de rosto, uma meia balaclava, um boné e óculos escuros para proteger sua identidade em missões furtivas.

PODERES

Nanna não possui nenhuma habilidade sobre-humana, entretanto tem resistência ao seu gás de sono e a alguns venenos, fruto de seu treinamento intenso com essas substâncias quando criança.

HABILIDADES

Nanna é uma lutadora corpo-a-corpo decente, mas brilha em situações de furtividade e operações discretas.

Sua política de combate é nunca ser pega de surpresa e por isso, quando tem certeza de que é impossível não lutar, faz de tudo para estudar seu oponente, o ambiente e, assim, desenvolver uma (ou várias) estratégias para derrotá-lo. Quanto maior é o tempo de estudo e preparação para uma luta, maior é o número de contramedidas e estratégias, que variam entre equipamentos, armas customizadas e aquilo que vá aumentar a eficiência contra o oponente, assim também como a preparação de ambientes cobertos de armadilhas e truques, que Nanna usa para surpreender e ganhar vantagem sobre seus oponentes.

Se pega de surpresa, Nanna possui um bastão retrátil e conhecimento acima da média em artes marciais, em especial o ninjutsu. Caso se encontre despreparada e determine que seu oponente é forte demais para suas capacidades de combate, Nanna usará seu conhecimento para evadir da luta.

O Bastão Retrátil é a arma de escolha de Nanna. Quando retraído, é um pequeno tubo prateado, um pouco maior que seu punho, mas com o apertar de um botão o bastão se expande para o tamanho comum de bastão.

RAZÃO PARA LUTAR

Nanna não entendeu porque seu pai deu seus poderes para Tomin, apesar dela se considerar a mais habilidosa dos dois. Durante seus anos de treinamento, nunca conseguiu superar o poder da arma do pai, mas foi somente quando Dag escolheu Tomin e passou a arma em segredo, sem dar nenhuma chance para Nanna protestar, que ela decidiu que não deixaria sua vida ser comandada por ninguém a não ser ela mesma. Nanna então viaja pelo mundo buscando provar que é a melhor lutadora possível, mesmo sem possuir armas ou poderes especiais, e provar para o mundo que o que realmente vale é o lutador em si. Nanna agradece tudo que seu pai fez por sua criação como uma lutadora, mas rejeitou sua herança, as missões, motivos e segredos de sua família, e agora luta por ela mesma, almejando estar entre os melhores do mundo somente pelo seus méritos e sua inteligência.

MISCELÂNEA

Altura: 1,70 cm

Idade: 18 anos

Signo: Gêmeos

Zodíaco Chinês: Galo

Cor do cabelo: Preto

Cor do olho: Preto

Cor favorita: Preto

Tipo sanguíneo: B

Comida favorita: Kimchi

Cidade de Nascimento: Hokkaido, Japão (alternativo)

Cidade Base: Nuuk, Groenlândia (alternativo)

Pseudônimo: Código de Barra (Barcode)

FLAMA - LEILA BRANDÃO

ORIGEM

Quando tinha somente quatro anos, Leila Brandão foi sequestrada. Ela vivia uma infância relativamente comum, residindo com sua mãe nos bairros mais pobres do Rio de

Janeiro, quando subitamente ambas Leila e sua mãe desapareceram. Mãe e filha foram levadas por um grupo de traficantes de crianças que manufaturavam mutantes ilegalmente e os vendiam no submundo do crime.

Leila passou pelo processo violento da mutação, onde ano após ano modificaram seu corpo e sua mente, moldando ambos para executar funções específicas e apagando todo o resto. Uma nova Leila nasceu, com pele resistente e à prova de chamas, com uma fornalha no abdômen e a capacidade de conjurar fogo das mãos, juntamente de um moicano de chamas, porém o processo não ocorreu como esperado: parte de suas antigas memórias ainda se mantinham como lembranças nebulosas.

A nova Leila, uma agente de fusão de metais industriais, aceitou sua nova vida no laboratório. Lá, Leila cresceu e foi criada por outros mutantes, mas observou que nenhum deles conseguia se lembrar do seu passado como ela se lembrava, e em geral se sentia sozinha e diferente. Quando adulta, conheceu e se aproximou de um novo mutante, Téo, que também parecia ser diferente, mas de outra forma. Téo cresceu separado do resto do laboratório, em uma câmara secreta, e se tornou uma espécie de irmão mais novo de Leila pois, apesar de terem idades parecidas, Téo pensava e agia como uma criança inocente.

Com os anos, Leila começou a recuperar sua memória e a cada dia que passava mais sentia que deveria buscar seu passado e sua origem. Juntou coragem o bastante para invadir os escritórios dos cientistas e procurar pistas, culminando por encontrar uma foto sua com sua mãe. Esse foi o estopim para finalmente lutar para sair de seu cativeiro e procurar sua mãe. Leila organizou uma pequena revolta e conseguiu libertar todos os mutantes do laboratório e, junto com seu novo irmão Téo, buscam pelo mundo sinais e pistas de suas famílias. Durante o Torneio da Primavera se torna amiga próxima e, de certa forma rival, de Nanna.

APARÊNCIA

Leila é uma mulher negra e originalmente tem os olhos e os cabelos pretos. Devido à sua mutação, seu corpo perdeu a capacidade de crescer pelos e cabelos, e por isso não possui nenhum fio em nenhuma parte do corpo, o que a tornou careca. Também devido à mutação, Leila possui uma fenda em formato de zigue-zague em seu abdômen, que quando fechado se assemelha a uma cicatriz escura, mas, quando ativado, se abre como uma boca e se enche de

chamas. Quando ativa seu fogo, seus olhos se tornam amarelo e laranja e sua cabeça e mãos pegam fogo. Leila tem total controle sobre o seu fogo e decide que em sua cabeça seja criado um moicano de fogo quando está com o poder ativado.

Leila tem preferência por roupas esportivas, como *leggings* e regatas, mas também aprecia o estilo punk, apostando nos óculos escuros e jaquetas. Sua roupa favorita é uma jaqueta tipo *bomber* que ela e Téo fizeram iguais para representarem sua amizade.

PODERES

Leila é uma mutante criada para lidar com temperaturas sobre-humanas e fundir metais siderúrgicos e por isso possui:

1. Resistência total a temperaturas extremas e fogo;
2. Capacidade de gerar fogo em sua fenda e controlá-lo, incluindo: soltar fogo de qualquer parte de seu corpo, aumentar e diminuir suas chamas, moldar o fogo em formatos e assim por diante;
3. Resistência elevada a impactos e danos. Sua pele é grossa o bastante para que uma bala não a perfure.

HABILIDADES

Apesar de ser muito bem-sucedida em lutas, Leila não possui nenhum treinamento formal de combate e luta exclusivamente usando seu corpo mutante e intuição. Em combate, ela aprendeu e desenvolveu alguns truques para cobrir qualquer distância e situação.

Ela pode colocar suas mãos dentro de sua fenda, esquentando-as até o extremo. Suas mãos se tornam brancas pelo calor e se tornam armas letais.

Leila molda sua chama nas suas mãos em forma de rajadas, que podem ser arremessadas e que se espalham com o impacto.

Ela costumeiramente utiliza sua fenda como um lança chamas surpresa, para pegar oponentes desprevenidos ou quando suas mãos estão presas.

Caso se sinta na desvantagem, utiliza o que chama de Disco Inferno: pula para trás e gira seu corpo, soltando um grande volume de chamas pelas suas mãos, boca e fenda. A rotação cria uma grande esfera/disco de fogo em sua volta, a protegendo de todos os lados.

Caso queira, ela pode manter as chamas que caem no chão acesas, criando um espaço seguro onde somente ela pode caminhar. Utiliza dessa artimanha com o Disco Inferno.

RAZÃO PARA LUTAR

Leila Brandão não busca a luta conscientemente, mas nada vai impedi-la de encontrar sua mãe. Para Leila, não existem obstáculos grandes o bastante ou dificuldades assustadoras demais para impedir seu progresso e, apesar de nem ter prazer nisso, ela lutará com qualquer um para concluí-lo.

Outro fator que a leva a lutar é meramente sua existência. Por ser uma mutante, não importa o quanto se esforce para não causar problemas, problemas tendem a encontrá-la. Leila tem muita experiência com situações de injustiça e tem um grande desejo de lutar contra elas e, por isso, busca, quando pode, libertar e defender outros mutantes ou pessoas oprimidas utilizando seu incrível dom.

Lutar é um estado natural de sua vida e, para proteger a si mesma, seus amigos, seu irmão ou sua missão, Leila não hesitaria em enfrentar qualquer um.

MISCELÂNEA

Altura: 1,73 cm

Signo: Escorpião

Zodíaco Chinês: Tigre

Cor do cabelo: Nenhum (apagado), Vermelho e Laranja (aceso)

Cor do olho: Preto (apagado), Laranja (aceso)

Cor favorita: Vermelho

Tipo sanguíneo: O

Comida favorita: Sorvete

Cidade de Nascimento: Rio de Janeiro, Brasil (alternativo)

Cidade Base: Rio de Janeiro, Brasil (alternativo)

Apelidos: Flama, Fósforo (Téo)

Apêndice B - Mitologia

OS TRÊS DEUSES

No início de tudo existiam três deuses irmãos. O irmão mais velho é Deus com D maiúsculo, todo poderoso, onisciente, criador do mundo espiritual divino e das almas, chamadas de “Sopro”. Ele é o único com o poder da criação e, de certa forma, criou tudo que existe. Ele é retratado como uma entidade alegre e brincalhona, mas com pouca preocupação e atenção disponível. O Irmão Mais Velho é o único Deus lembrado e venerado pelos humanos, chamando-o de vários nomes regionais.

O irmão do meio, apesar de não ser todo-poderoso, venera seu irmão mais velho e jurou estar sempre ao seu lado e defender suas criações para sempre. É retratado como sério, preocupado e comprometido.

O irmão mais novo é jovem e curioso, sempre buscando conhecer e aprender sobre as coisas. No fundo, ele acredita que é capaz da criação, assim como seu irmão mais velho, e por isso dedica-se nessa tarefa, muitas vezes utilizando como base as criações do irmão mais velho.

Os três viviam em paz no mundo espiritual, um verdadeiro paraíso onde tudo é perfeito, até que o irmão mais novo finalmente atingiu seu objetivo de criação, concebendo algo completamente novo e quase independente. Ele foi capaz de modificar uma das criações do irmão mais velho, criando algo novo que era só dele e de mais ninguém. Preocupado e bravo com a nova habilidade do irmão mais novo de modificar/criar, o irmão do meio convenceu o irmão mais velho que o que ele fazia era errado e contrário ao movimento natural do universo.

O irmão do meio então convenceu o irmão mais velho a lhe emprestar uma fração de seu Sopro, para que o irmão do meio possa criar uma prisão e conter o irmão mais novo, impedindo-o de modificar/criar de novo. Com esse novo poder o irmão do meio criou uma esfera em volta do irmão mais novo, usando como molde o mundo espiritual, e a chamou de Terra, um planeta. Ele criou dentro desse novo planeta uma cadeia perfeitamente balanceada de seres vivos, cujo relacionamento manteria o aprisionamento e o planeta em equilíbrio.

Como toque final, ele presenteou todos os seres vivos com uma fração desse Sopro, para que também pudessem criar e se adaptar e, assim, conservar e perpetuar a Terra. Enquanto houvesse o equilíbrio entre os seres do planeta, seria impossível para o irmão mais novo encontrar uma forma de escapar que o mundo não pudesse evoluir e superar.

Ao ver a Terra, o irmão mais velho se emocionou com o trabalho magnífico de seu irmão, deixando uma única lágrima cair no planeta. Como recompensa pela emoção, o irmão mais velho concebeu a todos os seres vivos do planeta permissão de, ao falecerem, viver a eternidade em seu mundo espiritual perfeito. Onde caiu sua lágrima, o chão cresceu, criando a maior montanha da Terra e, em cima dessa montanha, uma linda flor cresceu: a Semente de Deus.

O SOPRO

O Sopro, ou poder da criação, é uma energia inerente de todos os seres vivos. Ela é a força motora para a imaginação e a habilidade de inventar e desenvolver ideias novas. O Sopro não é necessário para a manter a vida, mas é a fonte da inventividade e capacidade de abstração necessária para a adaptação da vida à adversidade. Ele é comumente comparado à alma ou espírito, normalmente sendo representado como uma espécie de vento sempre em movimento dentro do corpo humano e associado à respiração ou ao sangue fluente. Também chamada de Vento da Vida.

A GUERRA E OS MUTANTES

Após a criação da Terra, a mitologia registrou diversas civilizações, línguas e mitos recitando os Três Deuses. Em todas as histórias mitológicas a raça humana, em parceria com as forças da natureza, lutam grandes batalhas para cumprir sua missão de impedir a fuga do irmão mais novo, sendo finalmente vitoriosos quando criam uma solução inovadora para o problema, sempre enfatizando a criatividade, ingenuidade e a tarefa de manter a sociedade em comunhão com a natureza.

Entretanto o mito acabou por se perder e o mundo lentamente se esqueceu de sua origem, mudando o foco de suas histórias e narrativas. A sociedade lentamente evoluiu e, assim, os únicos Deuses venerados regularmente se tornaram versões do irmão mais velho. O principal ideal e moral se tornou o de agir em prol do desenvolvimento inovador como evolução da sociedade, favorecendo um crescimento tecnológico e cultural exponencial. Os países e nações abandonaram o foco em preservação e começaram a criar conflitos entre si, o que levou à criação mais terrível até o momento: a guerra, que durou milhares de milênios e gerações.

A guerra, alimentada pelo desejo desenfreado da criação e do desenvolvimento a qualquer custo, transformou tudo que os seres humanos viam em recurso, e assim abandonando o equilíbrio com a natureza. O pináculo da violação do “código natural” em prol da criação chegou com a concepção dos “Mutantes”, humanos e animais modificados quando embriões para terem formas corporais não naturais e, assim, fazerem atos incríveis. As mutações mais comuns foram a criação de pele invulnerável, a esterilização e a amplificação de fatores musculares, mas a sociedade se adaptou rapidamente aos “Mutantes”, criando mutantes específicos para funções como, soldados, carregadores e mergulhadores. Em meio à guerra dos Mutantes foi que o mundo começou a abrir os olhos e retornar a seus modos antigos.

Um movimento mundial, gerado pelo terror dos Mutantes levou à recuperação de contos e mitos antigos e a busca pelo equilíbrio retornou à Terra. Apesar de a lembrança de sua mitologia ter sido quase completamente perdida, os seres humanos evoluíram para novamente alcançar a paz, banindo os Mutantes e lutando para reverter os danos causados pela guerra.

AS ARMAS DE HERANÇA

Alguns dizem que o irmão mais novo nunca realmente permaneceu em sua prisão, e que na verdade tem interagido com o mundo humano desde o começo. Lendas, há muito tempo esquecidas, sobre pactos feitos com o irmão mais novo datam desde o começo das mais antigas guerras. Elas contam como aqueles que se tornaram os grandes reis e líderes do mundo antigo trocaram seu Sopro, e subsequentemente lugar no céu, em troca de armas extremamente poderosas, que ignoravam as leis do universo, incluindo a própria morte. Contos da lâmina que tudo corta, até mesmo o ar, do revólver cujas balas transformam qualquer um em aliado ou inimigo, e assim por diante.

O contrato não acabaria, entretanto, com o usuário original. A vida daquele que empunha a Arma do irmão mais novo só encontraria o fim quando encontrasse um herdeiro digno de receber essa benção, mantendo-o preso no mundo para eternamente envelhecer, sem a possibilidade de morrer até realizar o ritual de passagem da Arma. É dito que todos aqueles cuja arma fosse passada adiante, por meio de um ritual nefasto de sangue, também perderiam seu Sopro e que ele alimentaria a força da arma, fazendo-a evoluir a cada herdeiro.

Já em culturas mais apaziguadoras e antigas, os contos retratam o irmão mais novo não como um Deus cruel, que amaldiçoa aqueles que são mesquinhos, e sim somente como

uma criança inocente, que é enganada pelos humanos a utilizar o seu dom de modificação/criação para dar bênçãos sobre-humanas e, forçadamente, retirar o Sopro de seus corpos, impossibilitando-os de morrer.

Na sociedade contemporânea, entretanto, todos esqueceram da existência desses contos mitológicos (afinal, nem mesmo se lembram de um irmão mais novo) e então as Armas de Herança, como são chamadas, se reconfiguraram. Agora são compreendidas como os maiores tesouros das mais antigas linhagens do mundo, com poderes misteriosos e mantidos a sete chaves. Todos aqueles que ainda as possuem criam complexos desafios e quebra-cabeças para liberarem seu verdadeiro potencial.

Curiosamente, a maioria dos herdeiros naturalmente vive uma vida longa e pacífica, graças a sua posição social e status, e geralmente passam sua dádiva para filhos e aprendizes antes de descobrirem seu potencial de enganar a morte, tornando sua maldição largamente esquecida e justificada com coincidências e boa fortuna.

A SEMENTE DE DEUS

O irmão mais velho ficou conhecido em tempos modernos como simplesmente Deus, o criador de todas as coisas. Suas origens podem ter sido perdidas, entretanto a fé no criador se manteve, e assim também seu maior lugar sagrado: o topo do mundo, onde o criador derramou sua lágrima e nasceram suas sementes. Anualmente, milhares de devotos fazem uma peregrinação divina para provar a sua fé e escalam até o topo da montanha em busca do templo da flor e aqueles que são bem-sucedidos são presenteados com a provação final: encontrar cara a cara com seu criador.

O presente vem na forma da Semente de Deus: uma flor avermelhada cujas pétalas tem propriedades curativas extraordinárias, no entanto seu verdadeiro valor existe na própria semente, que nomeia a planta. Reza a lenda que aqueles que a ingerirem se encontram com Deus em pessoa, que ou o aceita de braços abertos no mundo espiritual com o término de uma vida honrada, ou te escolhe como seu representante na Terra, lhe enviando de volta com um desejo realizado. Mesmo que de origem religiosa, a Semente atrai não só devotos, mas também aqueles corajosos e determinados o bastante para enfrentar a montanha, o suposto julgamento divino e o risco de morte, para realizar um desejo.

Apesar de milhares começarem a travessia, a parcela que realmente alcança o templo e prova da semente simplesmente falece, levando cientistas e céticos a teorizar que a espécie é na verdade um veneno desconhecido. Independente de ceticismo ou fé, não é incomum

observar pessoas que voltaram da viagem e tiveram mudanças positivas dramáticas na vida, se encontraram em situações previamente impossíveis e até desenvolveram habilidades que questionam a ciência.

Apêndice C - *Storyline* da primeira temporada

1. Nanna e sua dupla Maud fazem a inscrição para o torneio. Lá, encontram velhos inimigos em Apollo e novas ameaças como os Mutantes: Flama e Cometa. Nasce os codinomes ||||| (Barcode) e Iris.
2. As regras do torneio são estabelecidas. Barcode e Iris são sorteadas e a dupla começa a planejar sua estratégia. Conhecemos os outros competidores.
3. Começa a Fase 1 da competição: caça em duplas. Os Mutantes abandonam suas duplas sorteadas e começam uma competição de pontos. Iris inicia a operação “guardar caixão”.
4. Iris completa a operação “guardar caixão” e é a segunda dupla a completar o desafio, somente atrás de Apollo. Barcode segue os Mutantes em busca de informações.
5. Barcode descobre o terrível poder dos Mutantes, mas tem uma ideia para a etapa dois. Iris assiste Sakurai, um homem mascarado, ficar para trás e derrotar sozinho vários participantes antes da fase 2.
6. Barcode observa Kemper e Keskara e, ao seguir Kemper, descobre que ele é um sádico *serial killer*. Quang e Machine Gun Mac discutem metodologia de combate. Os mutantes chegam.
7. Flama rivaliza com Sakurai, mas mostra que pegaram todas as insígnias restantes. Sandman, uma das duplas abandonadas, se mostra também na competição de insígnias e desafia os mutantes. A última dupla passa atrasada de surpresa e acaba a Fase 1.
8. Intervalo entre Fase 1 e 2. Momentos com o imperador e também com Sakurai. Mostrar mais sobre os mutantes. Mostrar dicas do plano de Barcode. Preocupação de Iris vs. Barcode e insinuar o verdadeiro poder de Apollo, o verdadeiro monstro.
9. Fase 2 começa: desafios de duelos. Primeira luta Quang desafia Sakurai, aqui e agora!
10. A verdade sobre Sakurai é revelada. Ele na verdade é Harumi, a princesa perdida.
11. A lâmina do verão traz a vitória de Sakurai. O Imperador decide continuar o torneio como está e pede para conversar a sós com sua filha.
12. Cometa desafia Sandman, luta de boxe na praia.

13. Fim da aula, Sandman ensina os básicos de luta para Cometa durante a luta, mas Cometa ganha com seus braços de metal! Próxima luta: BARCODE desafia Kemper, combate na casa queimada.
14. Desabamento! BARCODE engana seu oponente e derruba a casa em Kemper.
15. Lutas rápidas. Apollo desafia Keskara, que desiste antes mesmo de lutar, com medo do poder de Apollo. Machine Gun Mac desafia Flama e aprendemos a distância imensa entre mutantes e humanos.
16. Love Gun e Iris sobram como última luta. Apesar de Íris ser uma criança prodígio, ela conseguiu desviar de uma bala?
17. LoveGun gasta seu trunfo, revelando o poder de sua arma do amor, mas ganha. Acaba a fase 2! Preparações para a fase 3.
18. Provavelmente outro *filler* entre fases de campeonato.
19. Começa a fase final: Torneio Tradicional de Luta, primeira luta Barcode vs LoveGun.
20. Ela tem um plano? Barcode é controlada pela arma do amor de LoveGun.
21. O plano de Barcode! LoveGun morde a isca e cai na armadilha de fumaça traiçoeira do sono. Barcode ganha.
22. Preparação para a próxima luta: Flama vs Apollo. Barcode divide a estratégia que montou anos atrás de como vencer Apollo com Flama.
23. Luta 2: Desista logo, Flama! Estratégia da destruição do Ringue! É revelado o poder divino de Apollo, mas Flama usa os sentimentos e falta de visão contra ele, seguindo o plano de Barcode.
24. Apollo levanta aos ares e leva Flama junto, mas desmaia com falta de oxigênio e ambos caem. No resgate do anjo caído, o poder secreto, que nem Cometa conhecia, é revelado. Flama Ganha?
25. Cometa vs Sakurai é impedida de acontecer com o falecimento do Imperador. Harumi sai do torneio e, contra a sua vontade, se torna a nova Imperatriz. Cometa fica insatisfeito com o W.O. e faz Harumi prometer que lutaria com ele um dia.
26. Barcode se prepara para a batalha final, traçando planos para derrotar Flama. Kemper, querendo vingança, tenta assassinar Barcode, mas é assassinado por terceiros desconhecidos.
27. A batalha final! Flama vs Barcode! (Episódio Piloto)
28. O prêmio de Barcode! Barcode usa o seu desejo para realizar o desejo de todos os outros competidores honrados do torneio. O misterioso 13 aparece e revive Kemper.

Apêndice D - Roteiro Corrido - Piloto Monstro

O estádio da grande final do TORNEIO DA PRIMAVERA transborda de antecipação, um grande telão anuncia: FLAMA contra BARCODE. Todos os outros competidores estão presentes na plateia, com convite especial para COMETA, o irmão adotivo de FLAMA e ÍRIS, melhor amiga de BARCODE. HARUNO, a recém apontada Imperatriz do Japão, espera com os dois convidados em uma cabine especial, acompanhados do JUIZ.

FLAMA está sozinha no campo de batalha, ||||| está atrasada. O atraso não tem precedentes, mas é compreensivo, pois FLAMA é uma mutante com poderes de fogo e a favorita esmagadora do campeonato.

||||| finalmente chega. Está vestindo um imenso casaco impermeável preto que cobre todo o seu corpo. Ela carrega uma mochila em suas costas e um extintor de incêndio industrial na mão. ||||| é conhecida por ser misteriosa e lutar utilizando vários truques, que garantem a vitória apesar de não possuir poderes.

As duas se preparam para a luta. FLAMA tira sua jaqueta e ativa seu poder, que faz seu corpo se encher de chamas. Seu moicano de fogo aparece e uma boca cuspidora de chamas se abre em sua barriga. BARCODE tira da mochila uma máscara de gás e a coloca, junto do capuz. Segura o extintor com as duas mãos e assim as duas estão prontas.

O JUIZ explica as regras da luta: a primeira a sair do campo designado, ser nocauteada ou desistir, perde. Fora essas regras, tudo é permitido, incluindo a morte. Com o ar pesado, o sinal de começo da luta é disparado.

Nada acontece por alguns segundos, o que surpreende, pois BARCODE em geral luta agressivamente. FLAMA ataca primeiro com uma rajada de fogo. BARCODE, com um *spray* do extintor de incêndio, consegue se defender apagando o fogo. O fluido de extintor cria uma nuvem branca que obstrui a visão de FLAMA.

BARCODE, ocultada pela fumaça, corre e ataca FLAMA, girando o extintor em um arco horizontal. FLAMA é pega de surpresa e recebe um impacto direto nas costelas.

Apesar do golpe forte, FLAMA não é afetada. FLAMA segura o extintor embaixo do braço e ataca com a outra mão em chamas. BARCODE pula para segurança, deixando o extintor para trás e ficando a uma boa distância entre as duas. FLAMA joga o extintor para longe. A composição corporal da mutante FLAMA a torna imensamente mais forte que um humano comum e nem uma coisa pesada como um extintor de ferro poderia machucá-la.

||||| tira da mochila um aparelho pequeno que se parece com um extintor de mão, equipado com um mini mecanismo explosivo: uma granada-extintor! BARCODE a arremessa em direção a FLAMA. FLAMA lança uma rajada de fogo menor e mais precisa na granada, que explode no ar entre as duas, deixando outra nuvem branca de fluido.

BARCODE tira de seu bolso um tubo metálico. Ao apertar um botão, o tubo cresce e vira um bastão de ferro. Atira outra granada e ao mesmo tempo corre em direção a FLAMA, com o bastão em mãos.

FLAMA se encontra com uma escolha: se neutralizar a granada, será atacada pelo bastão, mas se neutralizar o bastão, será encharcada pela espuma do extintor. FLAMA decide usar sua técnica secreta: pula para trás girando enquanto solta fogo de seus braços e da boca em sua barriga, criando uma onda de chamas.

A onda explode a segunda granada entre as duas. BARCODE se surpreende e para o avanço no meio. As chamas de FLAMA caem no chão em sua volta e se mantêm queimando, dividindo o campo entre uma parte pegando fogo e outra parte segura.

FLAMA contra-ataca arremessando várias chamas em BARCODE, que desvia por um fio. Fica claro que FLAMA tem o controle da situação e que é impossível para BARCODE se aproximar dela no campo de fogo sem se queimar. FLAMA lentamente cospe fogo no chão, incendiando e ganhando espaço na área segura. É somente uma questão de tempo até que ela domine todo o campo.

BARCODE arremessa simultaneamente três granadas, mas FLAMA reage rapidamente e derruba as três.

Diferente das anteriores, as granadas deixam nuvens bem maiores e de fumaça colorida. Não eram granadas extintores e sim bombas de fumaça. A fumaça obstrui quase completamente a visão. FLAMA olha em sua volta esperando o ataque iminente de BARCODE, mas não vê nada.

De cima de FLAMA cai uma quarta granada, arremessada por trás da fumaça. FLAMA a nota no último segundo e não há mais tempo de atingi-la sem ser afetada pela área de fumaça.

FLAMA desativa seu poder, apagando todo o fogo do seu corpo em uma pequena área em sua volta, e segura a granada com a mão sem explodi-la. Está salva, mas vulnerável.

BARCODE avança da fumaça, atacando com o bastão. BARCODE corre ignorando o fogo que incendeia seu casaco protetor. As duas iniciam um conflito físico: FLAMA segurando o bastão de BARCODE enquanto tenta empurrá-la de volta para o fogo.

||||| usa toda a sua força e empurra FLAMA, com o bastão no peito, em direção à ponta do ringue. FLAMA se deixa empurrar e as duas caminham sobre o fogo. As chamas do campo acendem FLAMA, reativando seus poderes de fogo.

O casaco e as roupas de BARCODE se incendeiam e começam a cair aos pedaços e a derreter. BARCODE continua a empurrar FLAMA sem resistência e as duas caminham lentamente em direção ao fim do campo. FLAMA solta fogo da barriga em direção ao tronco de BARCODE, derretendo ainda mais suas roupas. BARCODE está literalmente em chamas e perdendo suas forças.

Ao chegar quase à borda do campo, BARCODE não resiste mais o esforço e cai de joelhos. FLAMA não reage e espera sua inimiga desistir ou ser consumida pelo seu fogo. A derrota de BARCODE é dolorosa e seu sofrimento é visível.

Usando o que restou de suas forças, BARCODE prepara um golpe de seu bastão, mas não ataca FLAMA. Largado, logo atrás de FLAMA, está o extintor de incêndio original, que havia sido arremessado longe. De baixo das pernas de FLAMA, BARCODE ataca o extintor com seu bastão. O extintor, inchado com a pressão do fogo, explode com o golpe, soltando fluido para todos os lados.

O impacto da explosão arremessa as duas na mesma direção. FLAMA é atingida pelas costas e em pé, fazendo um trajeto de arco. BARCODE é atingida de frente e deitada, voando paralelamente ao chão. BARCODE é arrastada pelo chão em alta velocidade e fica gravemente ferida. Se BARCODE continuar o trajeto do impacto, será arremessada para fora do campo, e assim perderá a luta.

Apesar da dor, BARCODE puxa da alça de sua mochila uma corda, que ativa um mecanismo. A mochila de BARCODE se infla como um grande *airbag* e explode. O impacto dessa explosão é capaz de neutralizar a força que a empurra e a arremessa de volta para o campo. ||||| voa na direção oposta que estava indo e se fere gravemente, girando e raspando no chão. BARCODE está segura dentro do campo e não foi eliminada, mas desmaia.

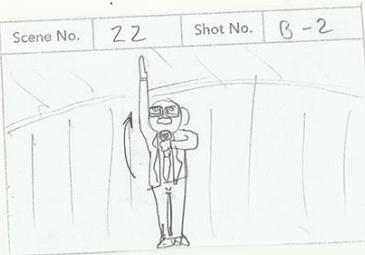
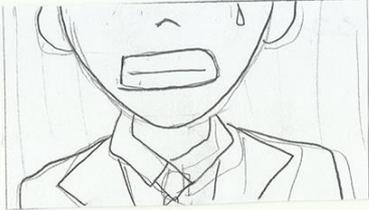
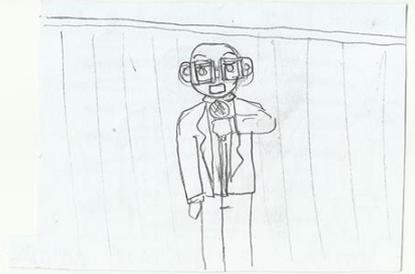
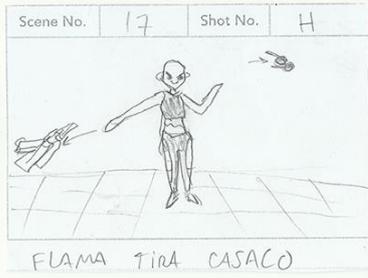
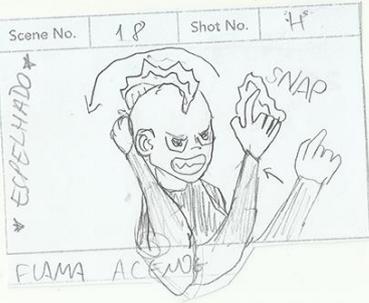
FLAMA cai na beira do campo. Instantaneamente se levanta e, graças a explosão do extintor, está encharcada. Seus poderes e seu fogo foram apagados, mas não tem nenhum ferimento. Apesar de estar em sua maioria dentro do campo, FLAMA está com um pé para fora dele.

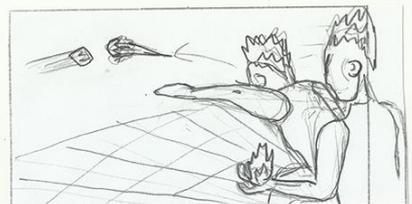
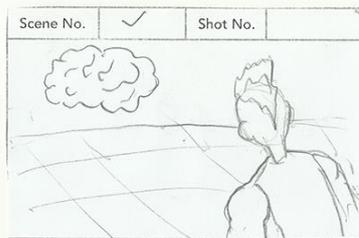
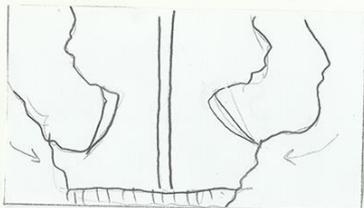
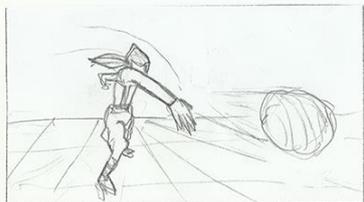
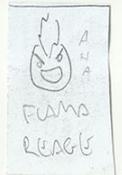
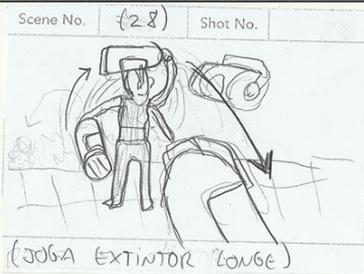
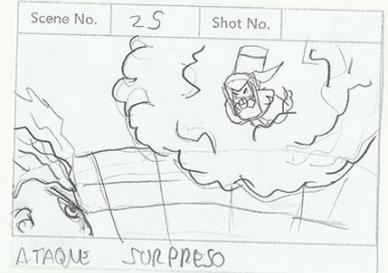
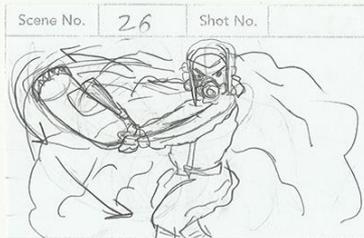
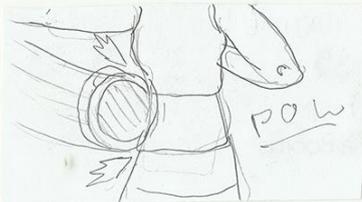
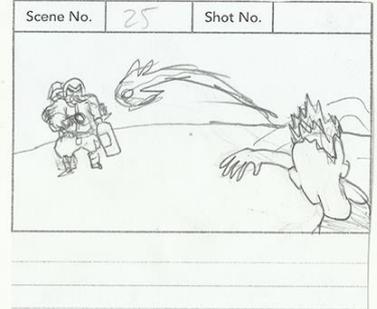
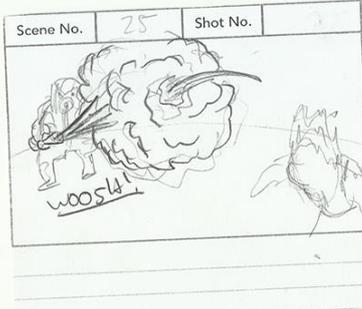
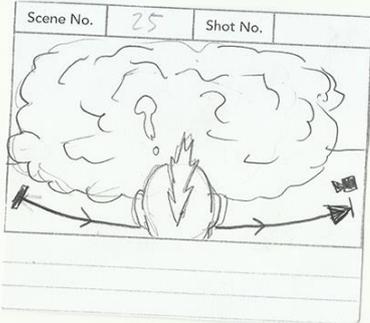
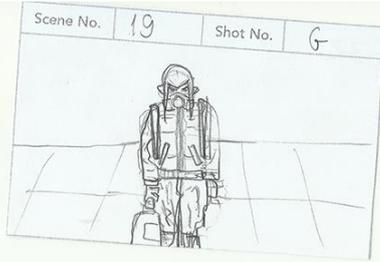
O JUIZ se levanta de sua poltrona e levanta seu braço direito, declarando o fim da luta. A plateia, incluindo os convidados especiais, se mantém em choque. O corpo desacordado de BARCODE descansa no meio do campo.

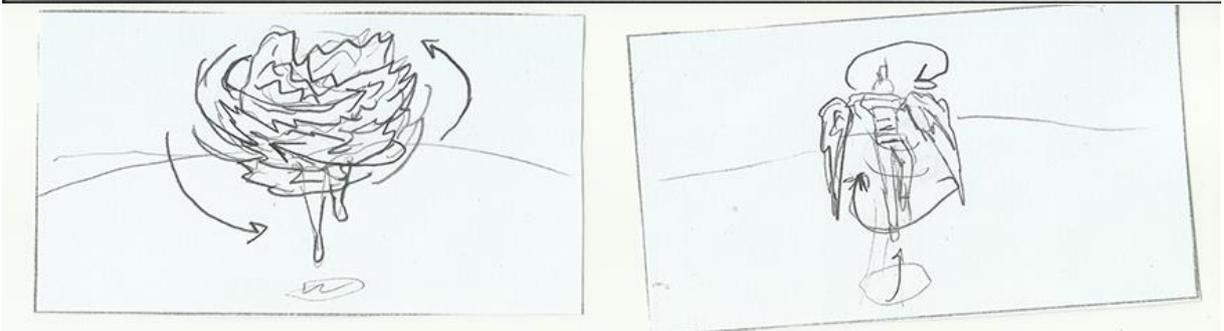
O JUIZ afirma que apesar de FLAMA ter sido a primeira a sair do campo, BARCODE está desacordada e, de fato, ficou desacordada antes que FLAMA tocasse no chão e, por isso, a vitória seria de FLAMA. Enquanto fala seu discurso lentamente, o JUIZ move o braço direito em direção a FLAMA.

Antes que O JUIZ pudesse finalizar seu movimento e declarar FLAMA a vencedora, algo acontece no campo.

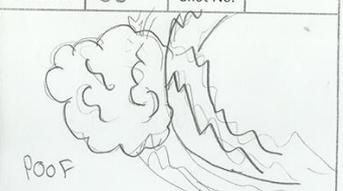
|||||, ainda jogada no chão e aparentemente sem conseguir se mover, levanta um único braço para cima. Sua mão faz um “joinha”, mostrando que apesar de não poder lutar, ainda está acordada. A plateia vai à loucura. FLAMA se senta na grama fora do campo, completamente surpreendida.





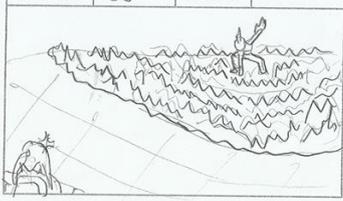
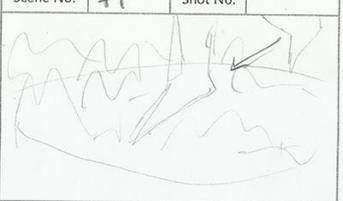
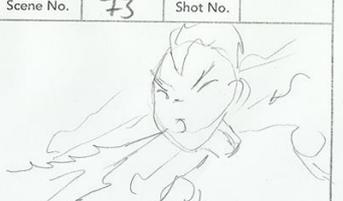


Title: _____ Page: _____

Scene No. 62 Shot No. _____	Scene No. 63 Shot No. _____	Scene No. 64 Shot No. _____
 DISCO INFORM!		 SLIDE
Scene No. 65 Shot No. _____	Scene No. 66 Shot No. _____	Scene No. 67 Shot No. _____
	 POOF	 STOP DEAD

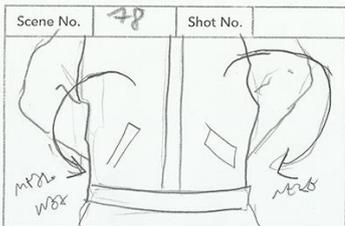
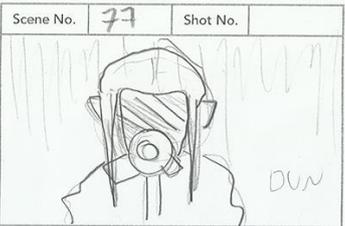
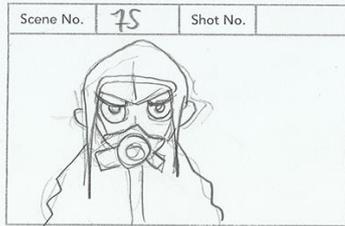
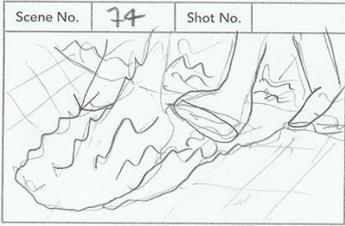
Boards Get your free storyboard templates at boards.com

Title: _____ Page: _____

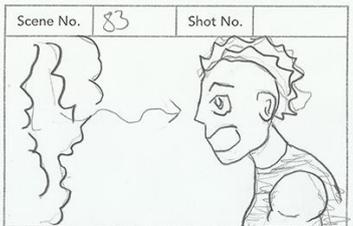
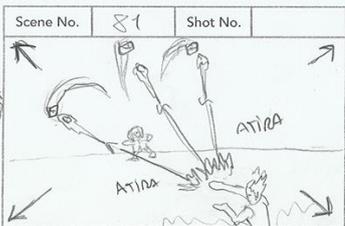
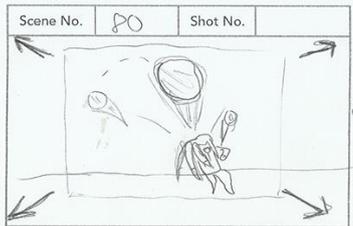
Scene No. 68 Shot No. _____	Scene No. 69 Shot No. _____	Scene No. 70 Shot No. _____
	 e AFOM ESPERE RLYR	 *PENSADOF
Scene No. 71 Shot No. _____	Scene No. 72 Shot No. _____	Scene No. 73 Shot No. _____
		

Boards Get your free storyboard templates at boards.com

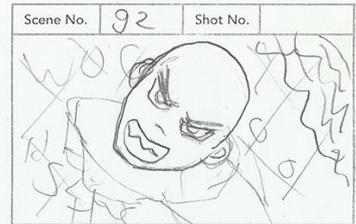
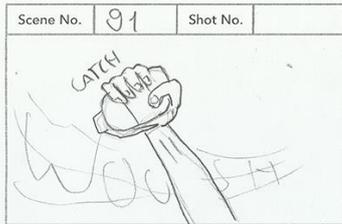
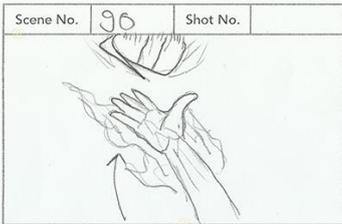
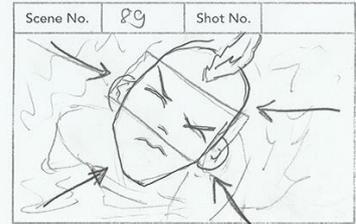
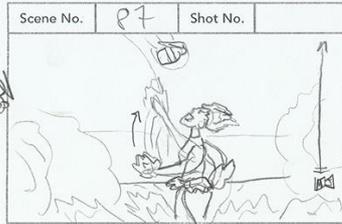
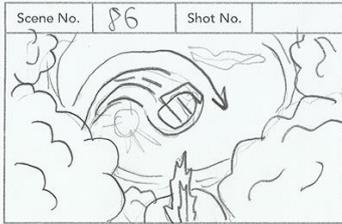
Title: _____ Page: _____



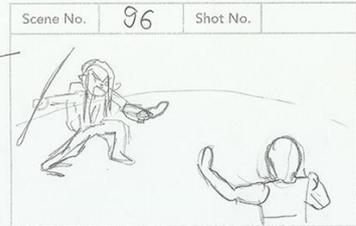
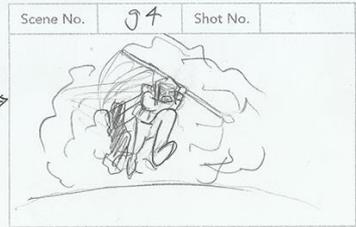
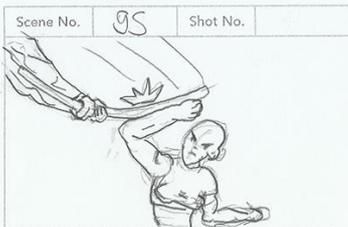
Title: _____ Page: _____



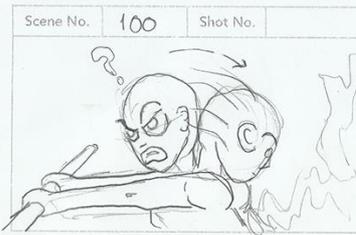
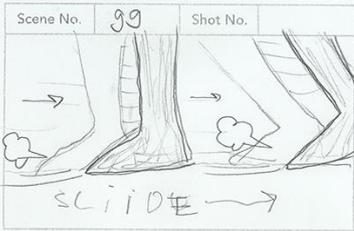
Title: _____ Page: _____



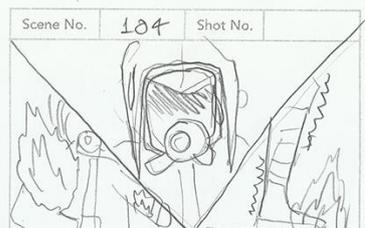
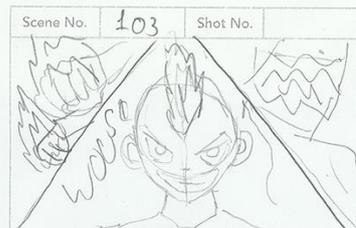
Title: MONSTRO Page: 3



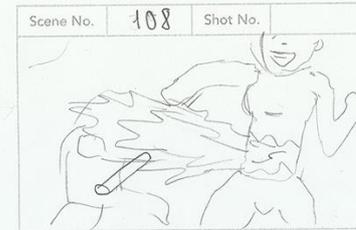
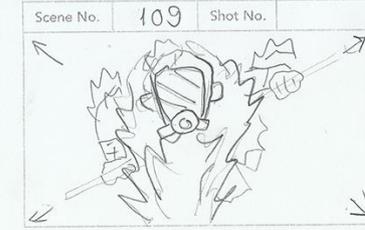
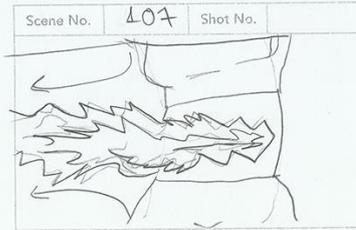
Title: _____ Page: _____



ELA SEMPRE TEM UM PLANO, PORQUE ELA TA...



Title: MONSTRO Page: 6



Title: MONSTRO

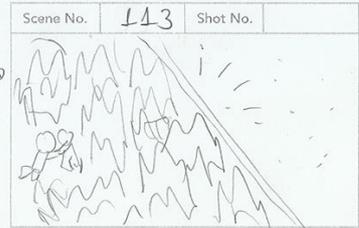
Page: 8



O QUE QUIS... ELA QUER FAZENDO, ELA QUER ME MATAR!



NÃO, PRESTA ATENÇÃO..



... A BEIRA DO CAMPO



ATAQUE



ELA VAI EMPURRAR ELA PRA FORA!



AAAAAH

Title:

Page:

