



UnB

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO ORGANIZACIONAL

JÔNATAS EUFRÁSIO DOS SANTOS PEIXOTO

**CONTINGÊNCIA: Uma história em quadrinhos
baseada na teoria dos sistemas sociais de Niklas Luhmann.**

Brasília

2023

Jônatas Eufrásio dos Santos Peixoto

CONTINGÊNCIA: Uma história em quadrinhos baseada na teoria dos sistemas sociais de Niklas Luhmann.

Memorial descritivo do Trabalho de Conclusão do Curso de Graduação em Comunicação Organizacional da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Comunicação Organizacional.

Orientador: Prof. João José Azevedo Curvello.

Brasília
2023

Jônatas Eufrásio dos Santos Peixoto

CONTINGÊNCIA: Uma história em quadrinhos baseada na teoria dos sistemas sociais de Niklas Luhmann.

Memorial descritivo do Trabalho de Conclusão do Curso de Graduação em Comunicação Organizacional da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Comunicação Organizacional.

Aprovado pela banca examinadora em __/__/__

Prof. Dr. João José Azevedo Curvello
Orientador - FAC/UnB

Prof. Dr. Luciano Mendes de Souza
FAC/UnB

Prof. Ricardo Alcântara Dantas

Brasília
2023

RESUMO

Este memorial apresenta a conceituação teórica, metodologias, processos e justificativas que inspiraram e orientaram a execução do produto “Contingência”, apresentado como trabalho de conclusão do curso de Comunicação Organizacional da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília. O produto se trata de uma história em quadrinhos que busca relacionar a capacidade narrativa de entreter com a potencialidade do quadrinho em ensinar. Para isso foi construído uma trama que usa da Teoria dos Sistemas Sociais de Niklas Luhmann como base para contar uma história dramática sobre um submarino que perde sua capacidade de comunicar e precisa ser consertado. Fazendo analogias e metáforas, visuais e narrativas, o projeto busca tornar mais fluido o aprendizado dessa teoria por meio da linguagem do quadrinho.

Palavras-chave: Niklas Luhmann. Teoria dos Sistemas. História em Quadrinhos. Roteiro.

ABSTRACT

This memorial presents the theoretical conceptualization, methodologies, processes and justifications that inspired and guided the execution of the product “Contingência”, presented as a final paper for the Organizational Communication course at the Faculty of Communication at the University of Brasília. The product is a comic book that seeks to relate the narrative ability to entertain with the potential of the comic to teach. For this, a plot was built that uses Niklas Luhmann's Theory of Social Systems as a basis to tell a dramatic story about a submarine that loses its ability to communicate and needs to be repaired. Making analogies and metaphors, visuals and narratives, the project seeks to make learning this theory more fluid through the language of comics.

Key-Words: Niklas Luhmann. Systems Theory. Comic. Script.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Modelo de aparência para os personagens Ego e J.H., próximo ao modelo final, contendo inclusive testes de uso de textura.	47
Figura 2: Rascunho inicial de aparência para o personagem J.H. Originalmente ele seria loiro.	47
Figura 3: Modelo inicial de aparência para o personagem Ego. As roupas originais seriam mais apertadas, com a gola mais alta e ombreiras, além de botas mais justas.	48
Figura 4: Modelo inicial de aparência para o personagem do sonho. O manto original seria menor para mostrar mais o corpo. Havia uma ideia de desenhar tatuagens em referência a um dos mais antigos corpos preservados já encontrados, mas essa ideia foi excluída.	48
Figura 5: Modelo do núcleo das comunicações do submarino.	49
Figura 6: Modelo inicial do submarino com listas de cenários que aparecem na história.	49
Figura 7: Rascunho original da página 3 e 4.	49
Figura 8: Página 3 e 4, finalizada e letreirada.	50
Figura 9: Primeiro rascunho de aparência para o personagem do sonho.	51
Figura 10: Modelo inicial de aparência para o personagem Ego e rascunho do submarino.	51

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. PROBLEMA DE PESQUISA	11
3. JUSTIFICATIVA	13
4. OBJETIVOS	15
5. REFERENCIAL TEÓRICO	16
5.1.1. Luhmann e a improbabilidade da comunicação.	17
5.1.2. Luhmann e Habermas	22
5.2.1. Construção do roteiro e adaptação da teoria para o campo narrativo	24
5.2.2. Construção do roteiro conforme a Jornada do Herói	30
5.3. Quadrinhos	33
6. METODOLOGIA	37
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
REFERÊNCIAS	43
APÊNDICE A - CRONOGRAMA	46
APÊNDICE B - DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA VISUAL	47
APÊNDICE C - MODELO DE ROTEIRO	52
APÊNDICE D - DIÁRIO DE BORDO	53
APÊNDICE E - ROTEIRO	62

1. INTRODUÇÃO

Niklas Luhmann é um sociólogo alemão com uma obra extensa e colaborações de grande importância em áreas como o direito, economia, religião, artes e comunicação (OTERO, 2008, p.46-49). Apesar da amplitude de suas teorias e do notório conhecimento de sua influência em trabalhos posteriores, ele muitas vezes é visto com maus olhos. Acusado equivocadamente de ser hermético demais ou mesmo de ser polêmico, na verdade, Luhmann sofre de uma má fama causada pelas experiências e opiniões pessoais de indivíduos que muitas vezes não tiveram contato profundo com seu material (OTERO, 2008, p.25-29). Na esperança de tornar o trabalho de Luhmann mais acessível para estudantes de comunicação e também para a população geral, surgiu a ideia de criar um produto, na forma de uma história em quadrinhos, que apresente e simplifique parte da teoria dos sistemas sociais de Luhmann e também motive trabalhos semelhantes.

A escolha da linguagem dos quadrinhos para ser utilizada neste trabalho vem da minha própria experiência prévia com esse tipo de mídia. Desde tenra idade, quando ainda não era plenamente alfabetizado, as histórias em quadrinho já me acompanhavam, sendo tanto um estímulo para buscar leituras mais complexas quanto uma inspiração para minha própria produção de material semelhante. Ainda criança, criei minhas primeiras tirinhas inspiradas nas que eu via em jornais e materiais didáticos. Ao longo do tempo, com meu amadurecimento, tive acesso à especialização e aprendizado técnico sobre o tema, com a oportunidade de cursar aulas de desenho, de roteiro e consumir muito material de quadrinhos, tanto os mais convencionais quanto os de contracultura. No final da minha adolescência comecei a produção e divulgação de fanzines de caráter autoral em minha cidade natal, onde também fiz parte de coletivos artísticos e de intervenções que construíram muito na minha visão da linguagem dos quadrinhos e das artes visuais. Durante minha vida adulta trabalhei tanto na produção e planejamento de quadrinhos curtos e ilustrações, em peças requisitadas para jornais, revistas e campanhas publicitárias.

No meio dessa gama de experiências se destaca uma em particular que tive quando produzi material para a revista “O Beco” (2017). “O Beco” era uma revista que trabalhava os temas da comunicação visual, arte e cultura urbana, na qual tive

oportunidade de ser o ilustrador das capas e também produzir artigos internos no formato de quadrinho. Cada um desses artigos ocupava pouquíssimas páginas e procurava, de maneira bem-humorada, fazer um trabalho de comunicação pública ao ensinar e discutir aspectos jurídicos, ecológicos e culturais de temas como grafite, filmagens amadoras e até mesmo arte circense de rua. O trabalho era profundamente expositivo, apesar da linguagem do quadrinho ter sido usada para ilustrar, não havia um roteiro complexo e o artigo pouco se diferenciava de um simples manual ilustrado. Apesar de ter sido uma vivência construtiva, senti que o trabalho poderia ter sido mais ousado e substancial se um tempo maior fosse dedicado ao estudo de uma narrativa fluida e se mais espaço me fosse fornecido para trabalhar.

Com esse sentimento de que mais poderia ter sido feito usando a linguagem dos quadrinhos, tomei para mim a missão de criar uma obra e explorar um método que conseguisse entreter e ensinar simultaneamente, sem deixar a narrativa para trás.

A escolha do tema da improbabilidade da comunicação veio de uma inquietação surgida nas várias conversas que tive com colegas sobre o tema. Dentre os diversos conteúdos que pude estudar no curso de Comunicação Organizacional, sem dúvida as teorias de Luhmann foram as que mais provocaram curiosidade e debate. Muitos conceitos do autor causam estranheza e às vezes revolta quando explicadas de maneira leviana, mas com a mesma intensidade causam uma sensação de clareza quando compreendidas. Mas para existir essa compreensão necessitamos de uma abertura e flexibilidade do ouvinte, que muitas vezes já possui rejeição à teoria.

Esse projeto surgiu na busca de sanar a dificuldade que tive ao dialogar sobre Luhmann com meus pares, aliado ao meu desejo de produzir um quadrinho que fosse útil ao ensino e ao entretenimento.

O produto final deste trabalho é uma história em quadrinho completa, cujo roteiro e o desenvolvimento foi inspirado na Teoria dos Sistemas Sociais de Niklas Luhmann. O foco central do produto é a exploração do aspecto da improbabilidade da comunicação, usados tanto elementos textuais quanto imagéticos e narrativos para apresentação do tema. A intenção é dar uma introdução geral na teoria, de maneira a instigar uma investigação mais profunda do próprio leitor.

O nome “Contingência”, escolhido para a história em quadrinho, vai além da simples materialidade como produto, mas também traz agregado a exploração da possibilidade do quadrinho como impulsionador de interesse científico. Construído com técnicas narrativas que visam a fácil absorção do conteúdo, o objetivo também é servir de inspiração para que outros produtos semelhantes a sejam concebidos.

O quadrinho “Contingência” é composto por cinco partes, cada uma com cerca de 12 páginas, além das capas, explorando um tema relevante para a compreensão da teoria. Sem se estender muito em textos complexos, a intenção do quadrinho é justamente facilitar esse primeiro contato do leitor com a teoria. Para ampliar a acessibilidade do produto, ele foi feito em preto e branco, com técnicas que favorecem a reprodução através de máquinas de fotocópia, sem perda de qualidade. Cada um dos capítulos também é acompanhado por um link que leva a uma página onde está agregado uma série de conteúdos interessantes para ampliar o conhecimento e auxiliar a busca do leitor interessado por mais conteúdo sobre Niklas Luhmann.

Contingência, apesar de seus significados análogos e seu uso comum como sinônimo de práticas preventivas, no contexto da teoria se refere a uma possibilidade específica de seleção entre múltiplas possíveis. Relacionado profundamente com o conceito de entropia oriundo da física, contingência é uma medida de possibilidades inesperadas. De acordo com Luhmann (1997, p.39)

[...] a mais nova teoria sistêmica recebe seu primeiro impulso através da tese da termodinâmica, segundo a qual sistemas fechados tendem a entropia, ou seja, à perda de todas as diferenciações. Consequentemente, o problema jazia, em primeiro lugar, no esclarecimento da neguentropia. A questão daí decorrente era a de como a ordem era possível, frente a uma tendência contínua à entropia

Luhmann se preocupa em explicar como é possível o sistema viver num universo de caos. Ele reconhece o sistema como um processo de neguentropia, que trabalha produzindo ordem de um ambiente, que originalmente possui um alto nível de desordem.

A escolha de um universo narrativo que apresenta um foco no submarino, o fundo do oceano e seus desdobramentos me pareceu adequado para transmitir o sentimento que perpassa a teoria. O protagonista é um operador do sistema de

comunicação desse submarino, que parou de funcionar completamente. Para piorar, ele está sofrendo de algum tipo de doença que causa desmaios súbitos. Porém, é nesses sonhos febris, que acontecem durante os desmaios, que está escondida a resposta para a solução do problema do submarino.

O nome “Contingência” é, portanto, um trocadilho com o universo de possibilidades misteriosas ao qual o submarino pode estar submetido, mas também é a urgência do protagonista em resolver o problema.

2. PROBLEMA DE PESQUISA

No cerne do projeto existe uma indagação sobre a representação visual da complexidade do trabalho de Luhmann. O trabalho busca uma execução de narrativa que encontre solução em imagem e texto, que seja sucinta e de fácil compreensão e que alcance o público, pouco familiarizado com a teoria. Luhmann afirma em seus textos que a exposição de sua teoria seria mais interessante se transcrita em uma mídia que abarcasse mais complexidade e dimensão do que a bidimensionalidade do livro tradicional (LUHMANN, 1981). O modelo de história em quadrinhos pode ser uma resposta para essa pergunta, simulando o dinamismo que conhecemos no cinema, aderindo profundidade ao associar imagem e texto (EISNER, 2010, p.20) e possibilitando um manuseio independente das partes que o compõem.

Existe um obstáculo na composição do quadrinho que provém da própria atmosfera da teoria e dos textos de Luhmann. Uma representação digna da teoria deveria trazer também uma representação do método de escrita do autor, entrando em conflito com a proposta inicial. Simplificar e expor de maneira acessível, sem deixar de representar a existência de uma complexidade nos conteúdos que motivaram e inspiraram a criação do material, foi um desafio encontrado nesse projeto.

Ainda no escopo da tradução da teoria para o universo das imagens, temos um desafio que é desenvolver cada detalhe visual de maneira que corresponda ao tema central. Como veremos adiante, houve uma preocupação em estabelecer referências na composição dos personagens principais, nas roupas, nos cenários e ferramentas. Foi tão instigante quanto difícil encontrar o tom certo para a montagem desses designs visuais, que precisavam, simultaneamente, incluir sugestões à teoria, mas também não poderiam descaracterizar a si mesmos quanto a sua função mais óbvia na trama. Houve uma preocupação singular ao determinar as relações entre luz e sombras, principalmente pelo fato de que a apresentação final do quadrinho é em preto e branco. Parte do clima da história foi também pensando nessa relação entre contrastes, assim como na repetição de padrões.

Uma dificuldade adicional foi o estabelecimento de uma busca harmoniosa entre construção narrativa e ensino. É primordial construir um produto coeso que

seja, ao mesmo tempo, didático, apresenta as teorias propostas de maneira coerente, e seja inovador, mas que não caia na armadilha de se tornar maçante ou mesmo presunçoso. O uso de uma narrativa mais aproximada ao conceito da Arquitrama - ou Narrativa de Design Clássico (MCKEE, 2006) -, aliado a análises e construções de personagem que considerem modelos tradicionais de construção de história, são ferramentas para ultrapassar esse impedimento. Porém, existem elementos da teoria de Luhmann, em particular os que expressam abstrações muito amplas e fugidias, que entram em conflito com a rigidez tradicional das narrativas clássicas, podem obstruir o uso pleno desse artifício narrativo. Reconhecendo que a temporalidade linear é um objeto central na Arquitrama, foi ideal resignar ao uso de certos artifícios de construção narrativa pouco recorrentes para expressar ideias menos óbvias no texto.

Um terceiro problema foi a gestão dos recursos para o projeto. É reconhecível que o projeto é mais do que extenso, também possui dificuldades únicas. Um planejamento detalhado foi necessário para a finalização de um produto aceitável, mas exigindo o mínimo de gastos. O número selecionado de páginas foi elevado para um material dessa natureza, mas ao mesmo não foi suficiente para abarcar todas as possibilidades que a teoria oferecia. A estrutura de quadros por páginas também precisou ser analisada cuidadosamente para que não prejudicasse a leitura do material, que possui uma apresentação física em tamanho reduzido. Essas decisões levaram a um número reduzido também de cenas por capítulos. O prazo para finalizar o produto também foi curto, com pouco mais de quatro meses para a execução total do quadrinho. Esse período curto, aliado a uma série de adversidades que atingiram o projeto – como uma agenda cheia de eventos de fim de ano, a ocasião de duas situações de enfermidade distintas, a descoberta de dados novos que eram relevantes para o roteiro em meio a produção do mesmo entre alguns outros detalhes menores - foi também definitivo para alguns cortes indesejados, mas necessários no trabalho final.

3. JUSTIFICATIVA

A Teoria dos Sistemas Sociais de Niklas Luhmann apresenta uma visão complexa que pode se beneficiar de ilustrações ou representações mais visuais de seu conteúdo (LUHMANN, 1981). Mais do que isso, Luhmann muitas vezes opera em seus textos num ambiente extremamente teórico, que dialoga plenamente com o aspecto geral e a abordagem de sua teoria, mas que dificulta a materialidade e a compreensão das dinâmicas incorporadas nas suas explicações. A visualidade e a narrativa servem acima de tudo como uma ferramenta didática de exemplo e, porque não, de indagação (YANG, 2006). Um trabalho em quadrinhos dessa natureza pode auxiliar na preparação de aulas ou mesmo o estudo da teoria por parte de estudantes e interessados no tema. Além da característica introdutória e mais acessível, a metodologia para sistematizar o material pode auxiliar o estudo inclusive de pesquisadores mais aprofundados.

Outro fator que justifica esse trabalho é, o que foi percebido durante a reunião de material para o referencial teórico, uma exploração deficiente da obra de Luhmann dentro da comunicação, sendo muito mais referenciado no campo do direito e da sociologia. A área de comunicação tem muito a se beneficiar dos estudos da Teoria dos Sistemas Sociais e é pretendido, com esse material, alcançar e gerar interesse em um número maior de estudantes de comunicação, para que eles também estejam dispostos a aprofundar no assunto e produzir outros materiais com o tema. É perceptível que muitos dos alunos de comunicação possuem um receio ao tratar do autor, principalmente devido à fama de sua complexidade e pelas críticas que ele sofre da academia por ser, supostamente, muito hermético (HARSTE, 2021, p.26). Esse trabalho pode se tornar uma evidência de que essa perspectiva é exagerada e que Luhmann pode ser trabalhado em ambientes mais arrojados e criativos.

Da mesma maneira, esse produto pode ocupar um lugar relevante para influenciar produções semelhantes, que agreguem narrativa e teoria em um material ímpar. É esperado que a existência desse trabalho justifique e inspire outros estudantes e profissionais a criarem objetos semelhantes, mesmo que em outro tipo de mídia. Muitas vezes a criação de materiais introdutórios, de caráter mais lúdico, ou mesmo abordagem mais visual de um conteúdo, não são produzidos e

executados por um estigma antigo da academia, que vê esse tipo de expressão como indevidamente ousada, disfuncional ou simplesmente desnecessária. Parte da expectativa desse trabalho é colaborar para mudar um pouco essa visão.

Igualmente, os quadrinhos aparentam ser uma mídia pouco explorada dentro da academia e considerada de “segunda categoria”, talvez por seu caráter mais despojado e de fácil consumo, se comparado ao formato tradicional dos livros, por exemplo (SANTOS; VERGUEIRO, 2012 p.82-82). Este produto poderá somar a alguns trabalhos notáveis que desafiam essa perspectiva negativa, um prisma que subestima a grande potência do quadrinho como produto de estudo, de ensino e de difusão de mensagens.

É também perceptível, dentro das referências que foram acessadas, que quadrinhos que possuem uma abordagem teórica e de ensino muitas vezes são construídos num modelo que se assemelha à exposição seriada de uma aula tradicional ou mesmo um documentário. Obras como *Sapiens: Uma História em quadrinho v1* (HARARI; VANDERMEULEN, 2020) e *Sapiens: Uma História em quadrinho v2* (HARARI; VANDERMEULEN, 2021), *Neurocomic* (FARINELLA; ROS, 2018), *Reportagens* (SACCO, 2016), *Desaplanar* (SOUSANIS, 2017) e até mesmo *Persépolis* (SATRAPI, 2007) possuem um percurso narrativo na qual muitas vezes existe um narrador onisciente, que esclarece os fatos da história mais do que a apresenta. No produto desse trabalho, foi explorado uma forma mais fluida de narrar, numa tentativa de tornar o texto mais aprazível e com inserções muito pontuais de conteúdo teórico denso. Ocupando essa janela de materiais mais narrativos, pisando um pouco fora da característica dissertativa comum em quadrinhos associados à abordagem científica, a obra “Contingência” pode reforçar pontes e caminhos para futuros materiais que também tentem conectar assuntos da vida acadêmica ao usufruto da vida cotidiana.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo Geral

- Desenvolver uma revista em quadrinho que apresente a Teoria dos Sistema Sociais de Luhmann, com o foco nos estudos da improbabilidade da comunicação.

4.2 Objetivos Específicos

- Buscar uma compreensão avançada da teoria de Luhmann, para fundamentar a criação.
- Utilizar o mínimo possível de recursos para tornar o produto acessível.
- Explorar o caráter pedagógico das histórias em quadrinho e pensar uma metodologia que amplie essa característica.
- Trabalhar um roteiro que seja, simultaneamente, interessante e de fácil compreensão, sem perder a sua funcionalidade.
- Compor, em sintonia com teorias referenciadas no trabalho, um conjunto de referências visuais interessantes e funcionais que podem ser utilizadas.

5. REFERENCIAL TEÓRICO

Conforme mostrado no cronograma, a pesquisa bibliográfica, que gerou a referência teórica para esse projeto, teve uma grande importância e um extenso prazo de execução. Abarcando mais de uma área de estudo, muitas vezes não relacionadas, as obras estudadas para a montagem desse projeto tem uma amplitude digna de um projeto desse escopo. Não só o próprio Luhmann era famoso por usar influências de campos distintos (LUHMANN, 2006, p.10), como também é conhecido que a mídia do quadrinho exige uma gama de conhecimentos multidisciplinares de seus autores (EISNER 2010, p.159).

Em primeiro lugar foi preciso um aprofundamento teórico nas Teorias de Luhmann, tanto na leitura de seus textos como de artigos derivados e outras mídias para entender não apenas as nuances da própria teoria como também compreender de que se tratava o entendimento público do mesmo. Em alguns momentos surgiram obstáculos na execução do projeto, principalmente no que se diz respeito ao acesso de alguns materiais, importantes para construção da ambientação do quadrinho, encontrados disponíveis de maneira parcial. Enquanto havia esse entrave em certos conteúdos sobre o autor, foi paralelamente continuado a leitura de material referente a teoria de roteiro e de quadrinhos, assim como foi feita a leitura de algumas *graphic novels*. Em particular, foram utilizadas obras de grande importância e notoriedade na área, como *STORY: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro* (MCKEE, 2006), *A Jornada do Escritor: Estruturas míticas para escritores* (VOGLER, 2006) e *Quadrinhos e Arte Sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista* (EISNER, 2010). De maneira secundária também foi construída uma coleção de referências imagéticas e conceituais sobre o universo do quadrinho. Imagens e informações compiladas sobre oceanos, submarinos, operações de radiofrequência, planícies nas proximidades da terra natal de Luhmann, composições de página com efeito dramático e outros materiais diversos foram separados para serem usados como base na produção de esboços ou inseridos no roteiro.

Para a organização dos estudos, que foram necessários durante a composição da obra, foi estabelecido uma divisão em três grandes grupos de texto - formado pelo estudo de Luhmann, estudo de Teoria de Roteiro e estudo de Quadrinho - além de um quarto grupo composto da coletânea de referências visuais

para o desenvolvimento dos designs de personagens, cenário e objetos de cena. Esse último grupo será discutido na Metodologia, mas também apresentado parcialmente no Anexo II.

5.1.1. Luhmann e a improbabilidade da comunicação.

A principal dificuldade para se estabelecer um trabalho semelhante ao que foi feito neste projeto nasce na abundância de material deixado por Luhmann, assim como na amplitude do alcance de sua teoria. Afinal, A Teoria dos Sistemas Sociais se trata de um trabalho de mais de trinta anos, nos quais o autor perseguiu incessantemente responder às mais diversas questões sobre suas propostas originais, atualizando e revisando materiais anteriores no processo. Outro detalhe que precisamos ficar atentos, quando analisamos textos de Luhmann, se dá às nomenclaturas que são usadas. Traduções de locais diferentes podem divergir significativamente nas terminologias que são usadas, principalmente quando falamos do material disponível em português e espanhol. Um terceiro problema são termos semelhantes a conceitos estabelecidos em outras teorias, mas que quando colocados sob o olhar da teoria dos sistemas sociais de Luhmann ganham novo significado. Feitas essas considerações podemos partir dos conceitos básicos, que governam a teoria e desenvolver sobre como seus desdobramentos influenciaram na composição final da história em quadrinho.

O conceito de Sistemas, que dá nome à teoria, não é exclusivo de Luhmann (LUHMANN, 1995). Na verdade, sabemos que Luhmann tem uma ampla gama de referências e o trabalho com sistemas é anterior ao próprio. Porém, é na diferenciação entre sistema e ambiente, e nos seus desdobramentos, que se institui boa parte da teoria Luhmanniana.

Sistemas são agrupamentos organizados que desencadeiam alguma função específica. Apesar do termo muitas vezes nos remeter a processos mecanicistas, talvez influenciado por uma terminologia usual da cibercultura, temos exemplos concretos também na biologia, onde se fala essencialmente de Sistemas Orgânicos ou Sistemas Vivos (LUHMANN, 1997, p.38). Luhmann agrega a essa coleção as definições de Sistemas Psíquicos e Sistemas Sociais.

Sistemas são operacionalmente fechados e autopoieticos. Nas palavras de Luhmann:

Todas as operações do sistema são operações exclusivamente internas. Todas as informações processadas são, exclusivamente, seleções produzidas internamente, a partir de um campo de diferenciação de possibilidades, delineado única e exclusivamente no interior (LUHMANN, 1997,p.41).

Por ter essa característica, implica que o sistema não interage diretamente com seu ambiente, sujeito apenas a irritações capazes de causar modificações exclusivamente internas. O sistema não reage diretamente às modificações do seu ambiente, mas às percepções que se tem de si mesmo e de seus limites. Situando-se nesse panorama de isolamento, os sistemas se estruturam de maneira autorreferente e, portanto, precisam de ferramentas ou métodos para manter sua própria coesão. Autopoiese ou autopoiesis é o termo, originário da obra de Maturana e Varela (1989, p.79), utilizado para se referir à capacidade de um sistema produzir cada parte que compõe sua estrutura interna. A teoria dos sistemas sociais se apropria também desse conceito para falar dos sistemas, Luhmann (1997, p.41) deixa claro ao afirmar que

De acordo com isso um sistema é constituído por elementos autoproduzidos - e por nada mais. Tudo o que opera no sistema como unidade,- mesmo que seja um último elemento, não mais passível de ser decomposto - é produzido no próprio sistema através da rede de tais elementos.

Usualmente, Luhmann se dedicará a três tipos de sistemas, focando seu interesse nas características do último: sistemas orgânicos, sistemas psíquicos e sistemas sociais. Sistema psíquico é um termo que se refere exclusivamente às consciências ou indivíduos, formados exclusivamente por pensamentos, enquanto sistemas sociais são formados exclusivamente por comunicação (CORSI; ESPOSITO; BARALDI, 1996).

Essa definição, que pode causar estranheza de início, justamente por separar o indivíduo da sociedade - e de seu próprio corpo, o qual é um sistema orgânico e não se trata de uma consciência - na verdade, se dá apenas quando não compreendemos as nuances da teoria. Para Luhmann, existe uma relação de enorme importância entre o estabelecimento de um sistema e seu ambiente

chamado acoplamento estrutural. É através desse acoplamento estrutural que a comunicação interage com o indivíduo, e o indivíduo interage com o próprio corpo.

Fala-se de “acoplamento estrutural” para designar que, e como, dependências em relação ao ambiente são compatíveis com autorreprodução autopoietica. O ambiente, justamente, não contribui para nenhuma operação do sistema (uma vez que neste caso as realizações correspondentes não seriam as do ambiente, mas aquelas do próprio sistema), mas pode prejudicar, irritar ou, como diz Maturana, perturbar as operações do sistema quando (e somente quando) os efeitos do ambiente aparecem no sistema como informação e podem ser processados nele como tal. Nem todos os acontecimentos do ambiente, na verdade apenas pouquíssimos deles, podem atuar sobre o sistema neste sentido através do acoplamento estrutural. Mas quando são estabelecidos acoplamentos estruturais específicos, e isso acontece no processo de diferenciação dos sistemas autopoieticos como uma de suas precondições, o efeito do ambiente sobre o sistema, tal como por exemplo, o da consciência sobre o transcurso de comunicações, pode ser intensificado graças a uma delimitação rigorosa. (LUHMANN, 1997, p.42)

Embora Luhmann afirme que os sistemas sociais - e, portanto, a sociedade como um todo - não são compostas de indivíduos, isso não a torna completamente independente do indivíduo. A existência de sistemas psíquicos num ambiente é uma das condições básicas para a sobrevivência de um sistema social, para ocorrer o acoplamento estrutural.

Assumindo esses princípios da Teoria de Luhmann, podemos avançar no seu estudo ao tratar da comunicação, do que a constitui e das consequências de sua formulação como unidade básica dos Sistemas Sociais.

A comunicação, de acordo com Luhmann, é uma unidade de operações envolvendo a ocorrência dos processos de seleção de informação, emissão de mensagem, e compreensão da diferença entre ambos. A comunicação não é considerada apenas uma transmissão de mensagem, mas toda essa sequência de operações que não é de ocorrência contínua e ininterrupta, acontecendo, de caso singular, em uma sequência intervalada e pontual. Portanto, um sistema social tem, em sua constituição e seu elemento final, uma reunião de instantes particulares que, conforme veremos adiante, possuem natureza profundamente improvável.

Existe comunicação se Ego entender que Alter emitiu (e, portanto, é possível atribuir à sua responsabilidade) uma informação. A emissão da informação (Alter diz, por exemplo, hoje chove) não é em si uma comunicação. A comunicação se faz unicamente se chegar a um entendimento: entende-se a informação (hoje chove) e a responsabilidade da emissão de Alter (que diz, por exemplo, para que Ego leve um guarda-chuva), como seleções diferentes. Se não houver esse entendimento, a comunicação não pode ocorrer: Alter faz um sinal com a mão e Ego indiferente segue andando porque não entendeu que o sinal era uma saudação. O entendimento faz a distinção que sustenta a comunicação: entre emissão e informação. (CORSI; ESPOSITO; BARALDI, 1996, p.46, tradução nossa)¹

A teoria nomeia como “Alter” e “Ego” esses dois interlocutores hipotéticos que realizam a comunicação. Não são necessariamente indivíduos, mas “endereços” remetentes e destinatários. “Ego” é tradicionalmente designado como o endereço emissor e o termo “Alter” se refere ao receptor. Logo, existe comunicação no ínfimo momento em que um “Alter”, compreende uma informação que veio de um “Ego”, ou seja, um endereço emissor. No caso citado, uma resposta seria considerada uma segunda comunicação.

Oposto à corrente mais comum de estudiosos da comunicação - vinculada a longo prazo com filosofia e metodologia científica formulada por Francis Bacon (LUHMANN, 2006 p.40) - que percebem esse evento como uma situação dada e estudam meramente suas variações e ruídos, Niklas Luhmann reconhece que a comunicação como um evento improvável. A improbabilidade da comunicação, tema principal que inspirou esse trabalho, é dada de três formas básicas que de certa forma correspondem aos elementos essenciais da comunicação, citados anteriormente.

É improvável que um receptor compreenda a mensagem de um emissor, devido ao isolamento e individualização natural das consciências que ocupam os dois endereços finais de uma operação de comunicação, necessitando de contexto fornecido por uma memória prévia. É também improvável que a mensagem chegue a um certo número de pessoas além dos presentes num tempo e espaço imediato

¹ No original: “ Existe comunicación si Ego comprende que Alter ha emitido (y por lo tanto es posible atribuir a su responsabilidad) una información. La emisión de información (Alter dice, por ejemplo, hoy llueve) no es en sí una comunicación. La comunicación se realiza únicamente si logra un a comprensión: las informaciones se comprenden (hoy llueve) y la responsabilidad de la emisión de Alter (que lo dice, por ejemplo, para invitar a Ego a tomar un paraguas), como selecciones disúntas. Si no existe esta comprensión, no puede darse una comunicación: Alter hace una señal con la mano y Ego indiferente continúa caminando porque no entendió que la señal era un saludo. La comprensión realiza la distinción que fundamenta la comunicación: entre emisión e información.” (CORSI; ESPOSITO; BARALDI, 1996, p.46)

ao emissor. E por último, é improvável que um receptor aceite a mensagem, que o objetivo da mensagem tenha algum efeito real.

Essas três improbabilidades se reforçam reciprocamente, não havendo possibilidade de suprimi-las sem destacar ainda mais alguma delas. Também existem outros fatores agravantes.

Estas improbabilidades não são somente obstáculos para que uma comunicação chegue ao destinatário, actuam ao mesmo tempo como <<factores de dissuasão>>, que induzem a abster-se de uma comunicação que se considera utópica. [...] Os sujeitos abster-se-ão de comunicar no momento em que não tenham garantias suficientes de que a sua mensagem vai chegar a outras pessoas, de que vai ser compreendida e de que vai cumprir os seus objetivos. (LUHMANN, 2006, p. 43)

É dito que a comunicação é improvável, mas não impossível. A teoria de Luhmann nomeia mecanismos que os sistemas sociais utilizam para combater a improbabilidade como Meios. Entre esses mecanismos existem o conhecido conjunto dos meios de comunicação em massa, mas também existem outros como a linguagem e os meios de comunicação simbolicamente generalizados. A linguagem seria a maior responsável por elevar a compreensão em um processo comunicacional, os meios de difusão - que inclui os de comunicação de massas, mas não se resumem a tal - seriam responsáveis por vencer as distâncias espaço temporais e por último temos os meios de comunicação simbolicamente generalizados, responsáveis por suprimir a improbabilidade da aceitação.

Os meios de comunicação simbolicamente generalizados possuem particular importância dentro da Teoria dos Sistemas Sociais por representarem o surgimento um elevado estágio de complexificação da sociedade. Por funcionarem através de uma codificação binária capaz de trabalhar como um tipo de linguagem universal, os meios de comunicação simbolicamente generalizados atuam também na regulação de parte da sociedade. Exemplos possíveis seriam o dinheiro, o poder, a influência, os compromissos morais, a verdade e até mesmo o amor, cada qual relacionado a algum dos subsistemas próprios da sociedade, como a economia, o direito, a ciência, entre outros.

5.1.2. Luhmann e Habermas

Um acréscimo, feito ainda no início da construção desse projeto, mas que não era de maneira alguma esperada, era a pequena referência que o quadrinho faz à Jürgen Habermas. A princípio, o personagem protagonista seria um indivíduo solitário, mas houve a oportunidade de inserir um segundo personagem. Na construção do mesmo, foi notada a chance de prestar essa breve homenagem a Habermas, autor que configura tamanha importância e influência, mesmo que antagônica, nos trabalhos de Luhmann.

Habermas era membro da Escola de Frankfurt, vinculada a ideais marxistas, e sua teoria tem como importante conceito a teoria da ação comunicativa. Conforme as palavras de Suzane Holmström (1996, p. 6) podemos descrever o pensamento de Habermas por

Habermas baseia-se na tradição normativa da teoria crítica e é um dos mais contundentes defensores do moderno paradigma da razão em nosso tempo. Ele acredita na possibilidade de que a sociedade possa ser coordenada pelo princípio da razoabilidade alcançado em um diálogo contínuo intersubjetivo e orientado por valores, um princípio para o diálogo constituído na esfera pública. Ele fala normativamente por uma maior humanização da sociedade (HOLMSTRÖM.1996, p.6 tradução nossa)².

Ao criar o personagem J. H. para o projeto, foi procurado traduzir alguns dos traços de Habermas, tanto em sua aparência quanto na postura crítica do cenário na narrativa. A partir do segundo capítulo podemos acompanhar as opiniões do personagem,, com uma postura moralizante dos aspectos do submarino, propondo mudanças de caráter positivo para os operativos e criticando um mau uso da racionalidade na organização dos aparelhos. Em contraste, o protagonista Ego defende uma ponderação mais observatória do entorno, com uma opinião mais amoral e pautada na explicação de como os processos funcionam - em vez de ditar

²No original: "Habermas is based in the normative tradition of critical theory and is one of the most forceful advocates of the modern paradigm of reason in our time. He believes in the possibility that society can be coordinated by the principle of reasoning achieved in an ongoing intersubjective, value-oriented dialogue, a principle for dialogue constituted in the public sphere. He speaks normatively for a greater humanising of society. " (HOLMSTRÖM.1996, p.6)

o modo como deveriam funcionar. Essa interação foi baseada na relação entre os dois autores e suas obras:

Enquanto Habermas segue a tradição crítica de Marx e outros, onde o pesquisador tenta estabelecer teorias normativas para uma sociedade melhor, Luhmann não faz nenhuma decisão moral normativa sobre o que é bom ou ruim, apenas uma análise de como a sociedade funciona. Enquanto Habermas critica a delimitação do sistema a partir de uma posição normativa, a preocupação de Luhmann tem um caráter funcional: como os sistemas mantêm suas delimitações? (HOLMSTRÖM, 1996, p. 9, tradução nossa)³

Os dois autores foram influenciados por Talcott Parsons, e parte de sua disputa intelectual vem da forma como trabalham essa influência em seus próprios estudos. Chegaram a colaborar em um livro em 1971 (HARSTE, 2021) e desde então mantiveram uma rivalidade amigável no campo acadêmico, que parece não ter se traduzido numa realidade ao nível da vida privada. Apesar das opiniões opostas, ambos possuem algumas semelhanças: a fama de uma escrita hermética, um denso arcabouço teórico, a construção de importância dentro da herança acadêmica alemã e o trauma compartilhado a partir dos eventos ocorridos na Segunda Guerra Mundial (HARSTE, 2021, p.26).

Em 1945, Luhmann e Habermas tinham, respectivamente, dezessete e quinze anos. Apesar de virem de famílias que não estavam alinhadas às políticas do terceiro reich, ambos foram alistados no exército, devido à política de alistamento de jovens no fim da guerra. Luhmann chegou a se tornar prisioneiro de guerra e sofrer tratamento violento enquanto estava em cárcere (HORSTER, 2005, p.28). Habermas, por ser mais jovem, não chegou a sofrer tais abusos físicos, mas levou o trauma da experiência da guerra por toda a vida, refletindo inclusive na forma enérgica como repreendia ideais de caráter fascista (HARSTE, 2021, p.30).

³No original “While Habermas follows in the critical tradition of Marx, and others, where the researcher attempts to set out normative theories for a better society, Luhmann does not make any normative, moral decisions as to what is good or bad, merely an analysis of how society functions. While Habermas criticises the system's boundary setting from a normative position, Luhmann's concern has a functional character: How do systems maintain their boundaries?” (HOLMSTRÖM, 1996, p. 9)

Esse fato tão delicado, no passado comum desses dois autores, foi uma motivação relevante para que o roteiro fosse revisado. Apesar de ainda haver um plano de fundo com uma narrativa de guerra um tanto escusa, muito do que era planejado foi retirado. Havia previsão da presença de outros personagens, alguns com títulos militares, inclusive uma exposição mais óbvia de inimigos, entre outros detalhes. Buscando evitar uma possível romantização da guerra, esses pontos foram suprimidos e revisados, numa tentativa de ser mais respeitoso com a memória do autor.

A característica do roteiro mudou, de um projeto com final otimista, para o que Robert McKee (2006, p.127) chama de ideia governante irônica - um final que é positivo e negativo simultaneamente, será explicado mais a frente - foi selecionada considerando o processo traumático de ambos os autores. Um processo desafiador, mas que parece ter sido mais sensato.

5.2.1. Construção do roteiro e adaptação da teoria para o campo narrativo

O desenvolvimento de um roteiro não é uma atividade trivial. Embora existam aqueles que afirmam a existência de um talento nato para criar uma narrativa coesa e instigante, a grande maioria dos roteiros nascem de trabalho duro, análise e aprimoramento (MCKEE, 2006, p.37-39). Dessa maneira, a construção do roteiro envolveu inicialmente os estudos da conceituação teórica vinda principalmente de Robert McKee e Christopher Vogler, autores renomados que trabalham com análise de arquétipos e estruturas narrativas. Apesar de existirem outros autores que trabalhem abordagens diferentes dos que foram propostos para essa fase do trabalho, McKee e Vogler foram escolhidos principalmente pelo trabalho com design clássico de narrativas e modelos de história de fácil reconhecimento.

É perceptível que o modelo proposto por Vogler, possui uma série de problemas e não se trata de um molde universal. No prefácio da segunda edição do livro *A Jornada do Escritor: Estruturas míticas para escritores* (VOGLER, 2006), Vogler discute as críticas sofridas pelo seu texto e aponta locais onde sua estrutura pode falhar. Embora o objetivo do projeto "Contingências" não comportava discutir

esses aspectos falhos do modelo da “Jornada do Herói”, não foram desconsideradas questões de caráter dúbio da teoria.

Sendo assim, a leitura do material serviu como um guia, mas não como uma regra estrita de produção. Nas palavras do próprio McKee (2006, p.17)

Uma regra diz “você *tem* que fazer isso *dessa maneira*”. Um princípio diz “Isso *funciona*... e vem funcionando desde o início dos tempos” A diferença é crucial. Seu trabalho não precisa ser modelado em uma peça “benfeita”; preferivelmente, ela deve ser *bem feita* dentro dos princípios que moldam nossa arte.

O que diferencia uma história para uma coletânea desconexa de cenas é sua estrutura. Para McKee a “Estrutura é uma seleção de eventos da estória da vida dos personagens, compostas em uma sequência estratégica para simular emoções específicas, e para expressar um ponto de vista específico” (MCKEE, 2006, p.45) .

Eventos, de acordo com McKee, são situações de mudanças significativas o suficiente para serem inseridas na história. Esses eventos são caracterizados por valores, relacionados intimamente à realidade humana, de característica binária. Eventos relacionados à sobrevivência, como muitos dos eventos no quadrinho desse projeto, é referente ao valor vida/morte. Eventos relacionados às emoções podem se referir a amor/ódio ou confiança/traição. O evento é normalmente experimentado através de um conflito, envolvendo o personagem protagonista.

Trama é o nome que McKee (2006, p.54-56) dá para a escolha estruturada de sequência de eventos de uma história e seu posicionamento no tempo. Existem, pelo menos, três modelos identificáveis de design de teoria que podem servir como guias ao construir uma história, a Arquitrama, a Minitrama e a Antitrama. Enquanto a Arquitrama se aproxima do modelo clássico de construção de história, com um protagonista ativo, uma realidade consistente e tempo linear, a Antitrama quebra com essas estruturas. A Minitrama tem pontos semelhantes ao design clássico, mas se afasta um pouco ao criar variações minimalistas dessas características, focando em conflitos internos, protagonistas passivos ou mais de um protagonista e até mesmo permitindo finais não completamente fechados.

A escolha da Arquitrama como base para a trama do quadrinho proposto teve como motivação a popularidade desse tipo de narrativa e a fácil absorção do modelo pelo público. Mas certas escolhas foram feitas em não seguir totalmente o modelo, por razões diversas. Em particular, o formato de cinema que McKee trabalha não

tem sua adaptação tão simples para o quadrinho e vice e versa. Em geral, um quadrinho de 60 páginas, como “Contingência”, se adaptado de maneira literal duraria pouco menos de 15 minutos, talvez 30 minutos em circunstâncias extraordinárias. McKee discute em seu livro o formato da Arquitrama com um suporte de 90 minutos de duração, para um tamanho menor haveria necessidade de adaptação.

A Arquitrama possui um protagonista único e ativo que enfrenta um conflito majoritariamente externo, sua história trabalha em um tempo linear e numa realidade consistente, onde os eventos possuem uma causalidade permitindo que os eventos e ações que sejam interligados, levando ao clímax da história com mudanças irreversíveis e um final fechado, onde os problemas têm uma resolução final (MCKEE, 2006, p.55-66). A Arquitrama dialoga muito com a “Jornada do Herói”, do modelo de Vogler. Vogler (2006, p.44) estabelece uma estrutura de história em 12 passos que, em sua forma tradicional, representa a aventura de um protagonista único a um mundo desconhecido, onde enfrenta uma série linear de desafios, culminando num clímax onde ele enfrenta seu desafio final e pode finalmente retornar em segurança para casa. Vogler deixa claro, que apesar de o modelo ser desenvolvido para um formato mais tradicional, isso não impede interpretações mais abstratas de seu estudo:

Os estágios da Jornada do Herói podem ser identificados em todos os tipos de história, não apenas naquelas que apresentam ação física “heróica” e aventuras. O protagonista de toda história é o herói de uma jornada, mesmo que o caminho leve apenas à sua mente ou ao reino dos relacionamentos pessoais”(VOGLER, 2006, p.45)

Perceba que apesar de Ego, o protagonista do quadrinho, não possuir uma personalidade enérgica e passar grande parte da trama se movendo com dificuldade ou raciocinando de maneira contemplativa sobre sua condição, ele pode ser considerado um protagonista ativo. Seu ímpeto e força de vontade, característico de protagonistas ativos, pode ser percebido sutilmente na maneira como ele assume rapidamente suas obrigações e inclusive se recusa a assumir a gravidade de seu estado febril.

Sobre o gênero da história, McKee (2006, p.87-92) nos apresenta cerca de 25 gêneros de filme, mas deixa claro que não é uma lista fechada. Após uma análise cuidadosa das possibilidades, foi percebido que a escolha da Trama de Provação como guia para o desenvolvimento do roteiro era mais adequada do que uma história de Desastre/Sobrevivência, como foi originalmente imaginada.

Desastre/Sobrevivência é um subgênero da Trama de Aventura onde o meio ambiente é o principal antagonista. Porém, o Trama de Provação, que apresenta os protagonistas lutando contra o inevitável e o desejo de se render e vencendo por força de vontade, tem uma maior sinergia com o clima da improbabilidade da comunicação. Os sistemas sociais são assombrados não apenas pela contingência natural do seu ambiente e improbabilidade da comunicação, mas também pelo desejo de desistir perante a força da improbabilidade. Os meios são construídos nessa narrativa como um tipo de movimento desesperado pelo desejo de sobrevivência.

A decisão de mostrar que os sistemas sociais são assombrados pela contingência do ambiente e pela improbabilidade motivou a construção do Arquétipo da Sombra no quadrinho. Conforme o texto, “O arquétipo da Sombra representa a energia do lado obscuro, os aspectos não expressos, desconhecidos e rejeitados de uma coisa”(VOGLER 2006,p.111).

Sem possuir um vilão materializado em personagem, a história apresenta a falha na comunicação como o principal antagonista. A ameaça da dissolução do sistema, representado pelo submarino e seus operativos, se torna evidente no quadrinho a partir do fim do capítulo dois, quando o protagonista chega ao núcleo e passa a compreender o risco real daquela falha de comunicação. Porém, a Sombra é um antagonista e não um vilão. Apesar da comunicação ser improvável e enfrentar diversas dificuldades, ela não é impossível. O Protagonista vence a Sombra através da compreensão desse aspecto e, como citado ao fim do quadrinho, passa a perceber as contingências como oportunidade de mudanças.

McKee (2006, p.138-140) define que o protagonista é um personagem que deve ter um desejo, a capacidade de buscar esse desejo (mesmo que não imediata), a chance de obter esse desejo, força de vontade para buscar o seu desejo até o fim da linha definida pelo ambiente e gênero e, acima de tudo, deve ser um personagem empático (embora não necessariamente simpático).

Empatia é construída de certa forma na fragilidade, na consciência, nos sentimentos que temos em comum (MCKEE, 2006 p.141-142). Essas características podem ser expressas nas brechas que a história dá, nos saltos entre os acontecimentos e reações. No momento em que o espectador sente a reação do personagem semelhante à sua, ocorre a empatia.

Ego, o protagonista de “Contingência”, vivencia um evento de busca pela sobrevivência. Ele chega a verbalizar seu desejo de se curar e sobreviver, mais de uma vez, e da mesma maneira ele busca a sobrevivência do próprio submarino. A capacidade de buscar esse desejo de sobrevivência é oculta em suas próprias capacidades e na própria condição de doença, que o leva para um estado de consciência onde ele descobre forças para vencer seu desafio. Como falado anteriormente, Ego também possuiu uma força de vontade sutil, mas visível. É explícita na maneira como ele lida com sua própria condição doente, como ele trabalha no maquinário e como ele se comporta em contato com a figura misteriosa de seu sonho.

De acordo com Vogler a luta contra a morte e a busca pela sobrevivência é um elemento importante para a construção do Herói, nome que ele dá ao arquétipo comum do protagonista em sua obra. Para Vogler (2006, p.70) “Heróis nos mostram como lidar com a morte. Podem sobreviver, provando que a morte não é tão durona. Podem morrer (talvez apenas simbolicamente) e renascer, provando que a morte pode ser transcendida”.

A empatia com Ego é encontrada nesses momentos, de desespero e de insegurança. Ego esconde a gravidade de sua doença, talvez para não incomodar o amigo, ou talvez por insegurança, ou desconhecimento, e mais tarde ele implora por um médico quando a situação se agrava. Esse tipo de fragilidade, aliada ao diálogo interno que torna evidente suas motivações, sustenta o sentimento de identificação emergente que temos com o personagem.

Apesar de cumprir claramente a função do arquétipo do Herói na trama, Ego também cumpre outras funções menos óbvias. Como protagonista de uma trama inspirada em uma teoria, Ego também cumpre a função do arquétipo do Mentor, tanto para si próprio quanto para o leitor.

Apesar de generalista, a presença de arquétipos propostos por Vogler (2006, p.64) são úteis para guiar a criação de personagens, mas não devem ser seguidas

como um padrão rígido. A relação entre o personagem Ego e a figura do Sonho, em conjunto, monta o arquétipo do mentor, ao contrário do esperado que seria a existência de um personagem único.

O mentor, para Vogler(2006 p.80-83), representa a função de ensinar, que é normalmente interpretada por personagens mais velhos. Essas figuras podem dar presentes, podem ser representados como inventores de algo (no quadrinho, a invenção da “marca” na parede, ainda no início do primeiro capítulo como uma metáfora para a invenção de um meio de comunicação) e podem cumprir a função de consciência do herói. Vogler (2006,p.88) diz que muitas vezes o mentor também pode ser interno, na forma de conhecimentos prévios, memórias e sonhos. O fenômeno de mentor interno acontece, em geral, em personagens com qualidades investigativas, como detetives ou cowboys, mas também podem aparecer como um código de conduta ou lições religiosas decoradas pelo herói.

Em “Contingência” temos Ego agindo pelo arquétipo como a figura do inventor, do homem da ciência, que opina e ensina através de um conhecimento prévio, mas que também acessa uma sabedoria mais profunda em seus sonhos. A figura que aparece no sonho também tem a forma arquetípica de um mentor, com seu longo manto e sua aparência idosa. A representação da figura do sonho como um tipo de homínido, busca também fazer uma analogia a um conhecimento antigo e primitivo, passado através dos tempos. É como se o aprendizado que Ego tem com o sonho também fosse um aprendizado com o primeiro humano que pensou uma solução para a improbabilidade da comunicação.

A figura do sonho entra no arquétipo do Mentor mas também trabalha no escopo do chamado Guardiã do Limiar. Guardiões do Limiar são apresentados como testes ou dificuldades que aparecem, mas que secretamente servem para treinar o herói para o desafio verdadeiro. Em “Contingência” um dos testes é o próprio estado febril, que a princípio parece ser um fator de impedimento para o protagonista, mas termina por revelar o conhecimento que o leva a vencer a Sombra.

Uma das possibilidades é quando o Herói percebe que “Uma das maneiras eficientes de lidar com um Guardiã do Limiar é “imaginar-se na pele” do oponente, como um caçador entrando na mente de um animal acossado” (VOGLER, 2006, p.93). No quarto capítulo, Ego percebe a semelhança de sua forma física à da

criatura do sonho e compreende parte da natureza dos meios, por analogia. Com esse conhecimento ele acorda no mundo, mais preparado e capaz de vencer seu desafio real.

Os arquétipos do Aliado, do Arauto e do Pícaro governam a estruturação do personagem J.H. na história. Assim como um arauto, é ele quem chama o protagonista à aventura quando o apresenta o problema, mostrando o radar na tela. O personagem J.H. cumpre função do Aliado ao acompanhar o ego na transição entre os ambientes do submarino e aos locais da história, inclusive carregando-o em segurança no retorno à sala do radar. E por fim ele traz leveza à história ao debochar de certas situações, ser mais reativo emocionalmente e implicar com estado contemplativo e observador de Ego. J.H, foi um personagem importante para transmitir certas emoções para o leitor, pois a expressividade de Ego era limitada. Por estar doente, muitas das vezes era necessária uma representação não tão enérgica na expressividade do protagonista. J.H. cumpre a função de intensificar os aspectos dramáticos em algumas situações.

5.2.2. Construção do roteiro conforme a Jornada do Herói

A chamada “Jornada do Herói” utilizada por Vogler é baseada num modelo criado por Joseph Campbell, inspirado pela análise de histórias antigas, que se propõe a servir de guia para compreender uma suposta estrutura unificada de todos os mitos e lendas. Vogler utiliza esse modelo para criar um guia de criação de histórias, que se tornou profundamente famoso pela eficiência em auxiliar na criação de histórias cativantes e por ser inspiração para diversas obras pelo mundo todo.

Em resumo, a Jornada do Herói pode ser definida como um conjunto sequencial de eventos arquetípicos, representando uma aventura num mundo desconhecido. Vogler faz uma recapitulação simples de sua estrutura da seguinte forma:

1. Heróis são introduzidos no MUNDO COMUM, onde
2. recebem o CHAMADO À AVENTURA.
3. Ficam RELUTANTES no início ou RECUSAM O CHAMADO, mas
4. são incentivados por um MENTOR a
5. CRUZAR O PRIMEIRO LIMIAR, e entram no Mundo Especial, onde
6. encontram PROVAS, ALIADOS E INIMIGOS.
7. APROXIMAM-SE DA CAVERNA SECRETA, cruzando um segundo limiar
8. onde passam pela PROVAÇÃO.
9. Tomam posse da RECOMPENSA e
10. são perseguidos no CAMINHO DE VOLTA ao Mundo Comum.
11. Cruzam o terceiro limiar, vivenciam uma RESSURREIÇÃO e são transformados pela experiência.
12. RETORNAM COM O ELIXIR, uma bênção ou tesouro para beneficiar o Mundo Comum. (VOGLER, 2006 p.57-58)

Esses doze passos da história são divididos em 3 atos. O primeiro ato normalmente se inicia com a história, o segundo se inicia quando o Herói cruza o primeiro limiar (quinto passo) e o terceiro ato acontece a partir da viagem para o caminho de volta (décimo passo).

O primeiro ato de “Contingência” se inicia no primeiro capítulo. O mundo comum é a parte mais baixa do submarino, onde fica a sala de operações do radar, os túneis dos andares inferiores e as instalações do dormitório. Ego recebe o chamado à aventura que acontece pelo alarme, mas essa função cabe também a J.H., que o convida a observar o radar. Eles operam as máquinas ainda naquela sala e decidem subir para a torre de eletrônicos. Ego não precisa de ser convencido por um Mentor para atravessar o limiar, pois possui um mentor interno. Ele conclui sozinho a necessidade de avançar para a torre de eletrônicos, devido a seu senso de dever com o bem-estar do submarino e de si mesmo.

O mundo especial, que eles chegam subindo por uma passagem por um túnel, é a parte superior do submarino, onde existem a Torre de Eletrônicos, a Ponte e o Núcleo. Nesse mundo é onde Ego confronta a figura do sonho pela primeira vez, se posicionando frente a frente com a manifestação humanoide de seu estranho Mentor. De certa forma, um desmaio iminente passa a circundar o assunto entre eles. A caverna secreta é o núcleo das comunicações do submarino, representado de maneira assustadora como um lugar escuro, com risco de queda e diversos tubos estranhos e desconexos. A atmosfera do núcleo é assustadora e agressiva. Ego

enfrenta sua provação, mas falha e desmaia perante o desafio. Em seu desmaio, encontra o mentor interno que, numa estranha interação, passa a informação que Ego precisava. Essa informação é a recompensa que o permite vencer os problemas do núcleo.

O ato 3 se inicia no fim do capítulo quatro, quando Ego consegue contactar J.H. através do sistema de rádio reativado. Ego então é carregado (Caminho de volta) até a sala onde ele precisa fazer uma última mudança. A ressurreição no ato três é a reconstrução do sistema interno e da identificação do submarino, mas também é a recuperação de Ego, que se levanta novamente após ter sido derrubado violentamente pela doença. O elixir que ele traz de volta então é o conhecimento: Ego retorna o submarino ao funcionamento quase normal, mas aprende que sua situação é instável.

Ego não se cura da sua doença, não garante permanentemente sua própria segurança ou a segurança de seus amigos e muito menos consegue prever o que acontecerá. Mas garante uma pequena chance de sobrevivência, uma oportunidade de viver por mais tempo. E é aí que o final irônico se constrói.

A ironia deve ser fria, casualmente solta com uma inconsciência aparentemente inocente do efeito que cria e com a fé de que o público vai entendê-la. Pois a ironia é escorregadia por natureza, ela desafia uma definição mais direta e é mais bem explicada por exemplos.(MCKEE, 2006,p.284)

Assim a história termina com uma vitória que não tem gosto de vitória, pois não existe garantia de um final feliz. É um final dúbio, que leva o leitor a refletir sobre a própria condição dos sistemas, com uma abordagem próxima ao pensamento de Luhmann. Sem um julgamento moralizante, do que deveria ter sido ou como deveria ser, apenas a observação de um evento que, dentre tantas possibilidades, aconteceu e uma solução que surgiu a partir de uma irritação, com as ferramentas que estavam disponíveis.

5.3 Quadrinhos

O quadrinho é uma arte sequencial, considerada por muitos como a nona arte (SANTOS;VERGUEIRO, 2012, p.90). Embora não exista uma concordância entre os autores sobre o ano exato, Eisner (2010 p.1) estabelece o surgimento do quadrinho moderno como um fenômeno do início do século XX. Assim como a fotografia - outro advento da revolução industrial - o quadrinho foi profundamente influenciado pela sua capacidade de réplica, sendo um tipo de manifestação artística inicialmente voltada para a cultura de massas. O quadrinho só passa a ser visto com mais seriedade pelos críticos no fim dos anos 70 e início dos 80, com a chegada do modelo das *graphic novels*, ou novelas gráficas, em geral, com histórias de teor mais maduro e material de impressão de maior qualidade (EISNER, 2010, p.149). Esse período também acompanha a chegada dos quadrinhos no ambiente do ensino.

A partir dos anos 1970, já era possível encontrar narrativas gráficas sequenciais em livros didáticos brasileiros, elaboradas por artistas consagrados, como Eugenio Colonnezze ou Rodolfo Zalla (1992). Esses quadrinhos sintetizavam ou exemplificavam, em uma ou mais vinhetas, o conteúdo do tópico ou do capítulo. Utilizando a linguagem característica dos quadrinhos (balões de fala, recordatórios etc.), estes eram usados para suavizar a diagramação e complementar de forma mais leve o texto didático.(SANTOS;VERGUEIRO, 2012, p.83)

Apesar de ser considerado uma linguagem simples e suave para se transportar narrativas, o quadrinho guarda em si uma complexidade oculta. Suas qualidades são distintas e exigem do leitor o uso de percepções diferentes para obter o máximo de aproveitamento da mídia.

As histórias em quadrinho apresentam uma sobreposição de palavra e imagem e assim é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da história em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (EISNER,2010,p.2)

Os quadrinhos possuem uma temporalidade única. Ao contrário de um filme ou animação, em que as imagens aparecem ao espectador apenas no momento que foi decidido, no quadrinho as imagens, e, portanto, momentos, são dispostas na página de forma simultânea. A característica de sequencialidade denota que seu material é apresentado simultaneamente, mas que o leitor decide, intencionalmente, ignorar os quadros seguintes e acompanhar a leitura na ordem desejada. O autor do quadrinho usa então de outros meios para manipular esse tempo e criar a narrativa e dramaticidade, como perspectiva, jogo de cores e texturas ou mesmo o formato de apresentação dos quadros:

O número e o tamanho dos quadrinhos também contribuem para marcar o ritmo da história e a passagem do tempo. Por exemplo, quando é necessário comprimir o tempo usa-se uma maior quantidade de quadrinhos. A ação então torna-se mais segmentada, ao contrário da ação que ocorre em quadrinhos maiores, mais convencionais.(EISNER,2010, p.30)

O uso de quadros serve para limitar a visão do leitor sobre determinada cena, mas também serve para criar narrativa e trabalhar outras dimensões sensoriais e emocionais (EISNER, 2010, p.44). A ausência de requadros ou a presença de requadros de formatos diferentes pode compor a narrativa. Por exemplo, na página 10 e 11 do terceiro capítulo de “Contingência” temos o uso dessas duas técnicas. No primeiro momento a ausência do quadro busca passar o sentimento de perda de referências e amplificar o impacto das linhas tortuosas ao fundo, logo depois os quadros assumem o formato da silhueta de folhas caindo, até finalmente ser representado como um livro. Isso, agregado à textura de fundo na página 11, foi considerado para amplificar a sensação de perda visual e de queda do personagem

O uso da perspectiva é, essencialmente, manipular a visão do leitor de uma maneira interessante à narrativa, para apresentar corretamente o cenário e os detalhes, construindo uma aproximação do leitor e o ambiente da narrativa (EISNER, 2010, p.92). Mas, assim como no cinema, pintura, fotografia e outras artes visuais, a perspectiva também pode criar estados emocionais variados e trabalhar construção de temporalidade. Na página 12 do capítulo cinco, por exemplo, temos o uso da perspectiva como construção de temporalidade, mostrando o Submarino se afastando do local onde se encontrava, enquanto afasta o leitor da cena. Já no

segundo capítulo, as páginas três, seis e a última página trabalham ângulos extremos para mostrar a amplitude do cenário e a complexidade do maquinário e ampliar a sensação de pequenez do protagonista perante seus desafios.

Ao pensar a construção de um quadrinho, muito se deve pensar sobre as representações visuais na cena. Um elemento colocado de uma maneira errada pode gerar uma interpretação antagônica à função original do objeto de cena. Para isso, o quadrinista não deve apenas ver o objeto do quadrinho pelo prisma da representação do real ou do universo ficcional pretendido. O quadrinho acima de tudo é uma concordância entre as intenções do autor e as capacidades perceptivas do leitor.

A compreensão de uma imagem requer um compartilhamento de experiências. Portanto, para que sua mensagem seja compreendida, o artista sequencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor.”(EISNER, 2010, p.7)

Assim, o planejamento de uma obra desse tipo considera um conhecimento do senso comum, da linguagem simbólica popular, e de certos saberes que podem ser exclusivos do público-alvo. Esses fundamentos podem servir para fornecer uma sensação de familiaridade, mas também podem surpreender, quando se usa justamente o oposto do esperado e apresenta uma informação nova ao leitor. Esse uso pode ser reforçado através de uma repetição metódica e calculada para, inclusive, se tornar um método sutil de ensino.

Sobre o quadrinho como ensino, Yang fala sobre o potencial contido do quadrinho em acompanhar diferentes leitores com a mesma dedicação. Ao contrário de uma aula, um espetáculo, um filme ou áudio, onde o tempo está definido e a velocidade de exposição do conteúdo é única, com exceções, no quadrinho o tempo é ditado pelo leitor por comparação.

Em segundo lugar, em comparação com outras mídias visuais, como filmes e animações, as graphic novels são permanentes. Agora, meu uso da palavra “permanente” precisa de alguma explicação. Veja bem, a linguagem e as ações em filmes e animações têm um vínculo com o tempo. Eles estão na tela em um minuto e desaparecem no seguinte. As histórias em quadrinhos, por outro lado, têm uma permanência visual. O tempo avança tão rapidamente quanto seus olhos se movem pela página. (YANG, 2006 p.188, tradução nossa)⁴

Dessa maneira, um leitor ávido pode terminar um quadrinho em minutos e outro, mais atencioso, pode dedicar tempo à observação das imagens e reler várias vezes um mesmo diálogo, sem prejudicar sua compreensão do texto. Ambos leitores concordarão sobre quais cenas se passam mais rápido e quais são mais lentas, compreenderão a dimensão dramática de diferentes cenas e talvez terão uma experiência de tempo psicológico semelhante, apesar da velocidade concreta de suas leituras.

⁴ No original: “Second, in comparison to other visual media like film and animation, graphic novels are permanent. Now, my use of the word “permanent” needs some explanation. You see, language and actions in film and animation are time-bound. They’re on screen one minute, and gone the next. Graphic novels, on the other hand, have a visual permanence to them, Time progresses only as quickly as your eyes move across the page.” (YANG, 2006 p.188)

6. METODOLOGIA

A pré-produção do projeto envolveu primeiramente reunião e a leitura de material relacionado para que o projeto pudesse ser claramente desenvolvido. Com um cronograma já decidido desde meados de setembro de 2022, a preocupação com os prazos era inegável devido à costumeira fama de atrasos de toda iniciativa de história em quadrinhos de tamanho extenso, além de outras inquietações de razão pessoal.

Originalmente a história foi pensada com duas possibilidades: a de representar a relação sistema/ambiente como uma nave espacial ou como um submarino. A metáfora da estrutura isolada funcionava em ambas, mas a opção espacial foi descartada pelo espaço se constituir basicamente de espaços vazios, o que não corresponde com a amplitude de fatores do ambiente descrito na teoria de Luhmann. Outro pensamento que estava presente desde o início do projeto era a apresentação final do material em formato A5, porém era visado a criação de apenas quatro capítulos contendo oito páginas cada. Sobre os personagens e o desenrolar da trama, nada havia sido decidido ainda, apenas o foco no aspecto da improbabilidade da comunicação era uma certeza.

Durante a leitura dos materiais, não foi encontrada quase nenhuma referência adequada de quadrinho que dialogasse com o conceito de narrativa inspirada em teoria que estava proposto. Quadrinhos que me foram recomendados como a coletânea *Reportagens* (SACCO, 2016), a adaptação para quadrinhos *Sapiens: Uma História em quadrinho v1* (HARARI; VANDERMEULEN, 2020), *Desaplanar* (SOUSANIS, 2017), *Persépolis* (SATRAPI, 2007) e até mesmo *Maus* (SPIELGELMAN, 2005), possuem uma proposta diferente e não serviram de orientação direta para o que viria a se tornar o projeto, mas serviram principalmente como parâmetro do que não executar. Apesar de não servirem como modelo para construção do produto, eles serviram como inspiração para a idealização do mesmo, principalmente no que se refere ao que repetir e o que não repetir em obras dessa natureza. Porém, grande maioria deles se trata de tramas de caráter documental ou profundamente teórico e abstrato, não refletindo o objetivo deste trabalho. É possível que existam trabalhos mais obscuros com propostas semelhantes que poderiam ter

ajudado de maneira mais direta, mas o prazo curto de pesquisa foi um indicativo de que seria sensato seguir adiante mesmo com essas poucas referências.

Em quesito de estudo de Teoria Luhmanniana, o projeto foi profundamente bem servido, com apoio adequado de textos de diversas fontes, assim como colaboração ampla do orientador deste projeto. É legítimo dizer que a obra de Luhmann exige um nível muito elevado de abstração e dedicação ao conteúdo (HARSTE, 2021, p.26). Porém, assim que os primeiros obstáculos da leitura são extrapolados, ela se torna bastante agradável e propensa a fomentar um ímpeto criativo.

Houve uma pesquisa paralela sobre a vida pessoal do autor, que era originalmente programada, mas se tornou produtiva, pois motivou certas mudanças no estilo da narrativa e a adição de alguns elementos, como a presença do personagem J.H. e a supressão de alguns fatores que poderiam soar desagradáveis no roteiro. Um elemento interessante é que, durante a pesquisa, foi descoberto uma informação não confirmada sobre a existência de um suposto bar pertencente a Luhmann. Esse bar teria o nome “Pons”, ou Ponte em alemão, que por coincidência também é o nome de uma parte singular de um submarino. A presença de uma ponte para o núcleo das comunicações do submarino foi uma maneira de se referir a esse detalhe. Outra particularidade foi a mudança das vestimentas dos personagens, onde era previsto um corte mais firme e militar, com adereços, medalhas e texturas que denotavam esse tema, mas foi substituído por uma versão mais assemelhada a um macacão mecânico. A presença de um tipo de comandante-geral, que daria ordens esdrúxulas aos personagens e faria um papel de alívio cômico, também foi retirada completamente.

Sobre o estudo de roteiro, já existia uma familiaridade com os principais conceitos e com as leituras que apenas precisaram ser revisadas brevemente.

O roteiro finalmente começou a ser desenvolvido em meados de novembro de 2022, algumas semanas mais tarde do que o esperado. O modelo de roteiro, apresentado no Apêndice C foi criado pelo próprio autor do projeto, baseado em modelos de Eisner (2010, p.130-141) de escrita de quadrinhos e adaptado para gerar algumas facilidades. O roteiro foi trabalhado por quase dois meses, tendo seus capítulos finais concluídos apenas no início de janeiro. A demora se deu principalmente por mudanças de última hora que foram necessárias, além de um

final que ainda estava em aberto. Na tentativa de se obter um tom dramático nos momentos finais do quadrinho, foram adaptadas as últimas frases do texto “Limites da comunicação como condição de evolução” do livro *A improbabilidade da comunicação* (LUHMANN,2006) como um tipo de *easter egg*. No modelo final do roteiro, a estrutura do quadrinho foi ampliada para abarcar mais conteúdo: cada um dos cinco capítulos teriam doze páginas e seriam nomeados conforme um conceito da teoria de Luhmann. O suporte para a escrita do roteiro foi o próprio Google Docs, para revisões tanto pelo computador quanto pelo celular, permitindo assim anotações rápidas de ideias que poderiam surgir em diversos momentos.

Durante a criação do roteiro, certas cenas precisaram ser desenvolvidas previamente por rascunhos, para serem corretamente colocadas em palavras. Asses rascunhos simples foram feitos à mão, em folhas de tamanho A4, para melhor visualização do que se tornaria o trabalho final e para dar espaço para a escrita de alguns comentários.

O roteiro completo está disponível no Apêndice E.

A pesquisa visual e a definição da estética do quadrinho se deu primeiramente por fotos do interior de submarinos, cenários e máquinas que poderiam inspirar o cenário. Em segundo lugar vieram as pesquisas de roupas e detalhes dos personagens. Foram feitos rascunhos, primeiramente em papel e mais em softwares de edição de imagem. Os programas utilizados foram o Gimp e o Krita, softwares de edição de imagem gratuitos que possuem suporte adequado para mesa digitalizadora e uma interface de uso simples. O estilo de desenho foi definido com base na experiência prévia do autor, porém adaptadas às decisões quanto à materialidade do produto. Se tratando de um projeto longo, pouco do estilo de desenho padrão do autor foi modificado, para evitar confusões na construção da história. Apesar disso, técnicas específicas do trabalho exclusivo com preto e branco precisaram ser revisadas, através da observação de alguns quadrinhos já citados nas referências, mas também por meio de alguns exercícios de traço e composição.

Muito da forma como os quadros foram pensados, assim como as representações do submarino em si, foram inspiradas nas instalações internas de uma base militar secreta representada no quadrinho *Os Invisíveis* (MORRISON; JIMENEZ; STOKES, 2015). A densa carga emocional desse quadrinho, criada nas belas e detalhadas ilustrações de Jimenez, foi buscada também no jogo de

perspectiva e luz e sombra apresentado no percurso da trama. Outra influência, dessa vez de expressividade e representação da figura humana, é o trabalho de Hirohiko Araki, famoso por desenhar seus personagens em poses dramáticas e exagerar certos efeitos visuais para obter uma reação emocional intensa no leitor.

Os primeiros rascunhos envolvidos na pesquisa visual estão apresentados no Apêndice B.

A produção do quadrinho se iniciou em dezembro e se estendeu até meados de janeiro. Foi utilizado apenas o software Krita para a edição de todas as páginas. Inicialmente era feito um esboço simples de todas as páginas de um capítulo, que envolvia às vezes construções complexas de perspectiva. Muitas das imagens foram montadas com ajuda do site “Just Sketch Me”, principalmente as que apresentavam poses confusas da personagem. Todo o quadrinho foi arte-finalizado com apenas 8 tipos de texturas para pincel, visando a manutenção do contraste, simplificando o traço e aumentando a qualidade de impressão do produto. Existia uma preocupação desde o início do projeto para uma eventual necessidade de se fazer fotocópias da obra. Portanto, para que não se perdesse a qualidade do produto mesmo na reprodução por meio de um maquinário antigo, as páginas foram pensadas para reproduzir um estilo mais arcaico, com o abuso das técnicas de retícula e hachuras para evitar o uso do cinza.

Para a revisão e letreiramento foi utilizado o auxílio externo de profissionais competentes. Jonas Caputo já trabalhou com o autor desse projeto em outras peças artísticas. Laura Pereira já trabalhou com revisões de diversos tipos de trabalho. Ambos fazem parte do círculo social do autor, sendo aproveitado a sinergia de um convívio de anos para encerrar a montagem desta obra de maneira rápida e admirável. Foi utilizada a fonte gratuita “Comic Book”, que possui uma semelhança significativa com a utilizada por grandes empresas de quadrinhos, além de ser uma fonte pensada para fácil compreensão mesmo de leitores disléxicos.

Durante todo o percurso da produção do quadrinho, um diário de bordo foi montado. Nesse documento estão, de maneira desorganizada, parte das experiências relatadas no memorial, parte da pesquisa visual e também anotações sobre o desenvolvimento do roteiro. Devido a sua estrutura confusa, pouco pode ser retirado do documento de útil. Os poucos trechos interessantes, com algum sentido coeso, foram reunidos no documento disponível no Apêndice D.

O material complementar foi reunido durante a pesquisa teórica e agregado apenas no final do projeto. Reúne menos material do que era pensado originalmente, mas, por se tratar de um link permanente para uma página, pode ser ampliado em um momento posterior, tornando o produto favorável a atualizações. O material está disponível no link que acompanha cada capítulo do quadrinho, na última página dos mesmos.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os objetivos centrais foram cumpridos, provando ser possível sim fazer um quadrinho com uma linguagem mais acessível, com um aspecto mais narrativo e lúdico, em vez da mera exposição documental característica dos quadrinhos voltados à exploração de teorias.

O estudo de Luhmann ainda é desafiador, principalmente para quem não está habituado ao estilo de escrita do autor, mas pode ser tornado mais acessível através de ideias criativas e analogias divertidas. Além da necessidade de pensar metáforas visuais para a teoria, ficou evidente a existência de grande satisfação e facilidade para compreender os textos quando se fala sobre os mesmos. Nos vários momentos em que houve oportunidade para explicar as características do projeto, assim como as motivações por trás da escrita de um quadrinho nesse formato, foi experienciado um aumento na facilidade de compreender os textos da teoria, principalmente pela chance de recontar de maneiras diferentes os mesmos aspectos da teoria. Ironicamente, comunicar sobre as teorias de Luhmann pareceu ser o maior facilitador para compreender a obra do autor. É almejado que a existência do quadrinho crie também oportunidade para que as pessoas comentem mais sobre o autor, cheguem em novas conclusões e facilitem a compreensão da obra de Luhmann, a qual é tão rica e importante para os estudos em comunicação.

O sucesso na utilização de recursos baixos de produção não foi uma surpresa, embora a dedicação e o trabalho com o tempo tenham sido realmente custosos. É notável que, ao fim do projeto, até mesmo a necessidade de uma capacidade técnica de desenho poderia ter sido sublimada, para trazer uma obra de traços ainda mais simples que não influenciariam de maneira negativa no produto final. Com uma mudança coerente na proposta, o projeto poderia atingir os mesmos

objetivos, sem nenhuma perda, apenas caminhando por um trajeto diferente. O meio pelo qual se sucedeu o projeto foi apenas um de muitos que no futuro ainda podem ser explorados.

A construção do roteiro foi feita considerando uma padronização difícil de ser trabalhada. A necessidade de apresentação de personagens novos, e a criação de uma trama que dialogasse com o referencial teórico de Luhmann não foi um desafio simples. Apesar da improbabilidade, não foi impossível. No fechamento desse projeto surgiu a ideia de um possível caminho mais simples, ao adaptar uma história já existente - como os muitos contos de domínio público - cortando parte do gasto de tempo e preenchendo lacunas do trabalho com maior velocidade. Apesar dessa solução mais fácil que poderia ter sido tomada de início, o roteiro ficou satisfatório.

Sobretudo, o grande alçôz desse projeto, que deveria ter sido previsto e prevenido com o desenvolvimento de um cronograma menos ambicioso, foi o tempo disponível. É uma carga extensa de trabalho, que muitas vezes se revelou como quase impossível. Usando uma analogia de Vogler, podemos dizer que muitas vezes o cronograma pareceu mais com uma sombra, um aspecto negativo e torturador, disfarçado de um mentor. Não foram poucas às vezes em que o cronograma parecia implorar por uma desistência.

Felizmente, o prazer de montar uma história em quadrinhos era suficiente para carregar todo tipo de sentimento negativo que chegou a assolar o projeto. A cada linha desenhada, a cada expressão criada, a cada cenário composto e até mesmo nos momentos em que era necessário apagar trechos inteiros de desenho - e começar de novo -, a sensação de realização era presente.

Sobretudo, "Contingência" é um quadrinho que atingiu de maneira criativa o que era proposto, sem se exceder demais. Muito do que poderia ser alcançado ficou de fora, mas os limites propostos no início do trabalho já previam que era impossível abarcar toda Teoria de Luhmann em poucas páginas. "Contingências" serve como apresentação à Teoria dos Sistemas Sociais de Luhmann, serve como ferramenta para ampliar o ensino de comunicação, serve de inspiração para projetos semelhantes e acima de tudo serve de entretenimento. E isso basta.

REFERÊNCIAS

ARAKI, Hirohiko; COLLINS, Nathan; MCMURRAY, Mark; *et al.* **JoJo's bizarre adventure**. Part 5, 1: Golden wind. Deluxe hardcover edition. São Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2021. .

ARAÚJO, Yuri Amaral de Barros Coimbra de. **A Experiência dos Fanzines em Sala de Aula e seus Reflexos na Construção de Novas Formas de Pensar**. masterThesis, PR/BIUNILA, 2017.

BECKETT, Jack. **Want to see inside a U-boat?? Then look here for 42 stunning images!**. War History Online, [S. l.], 3 abr. 2015. Disponível em: <https://www.warhistoryonline.com/war-articles/want-to-see-inside-a-u-boat-then-look-here-for-42-stunning-images.html?chrome=1>. Acesso em: 5 nov. 2022.

BBC NEWS (Brasil). **Como é viver dentro de um submarino?**. BBC News Brasil, [S. l.], 20 set. 2015. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/09/150920_submarino_vida_tg. Acesso em: 7 nov. 2022.

CORSI, Giancarlo; ESPOSITO, Elena; BARALDI, Claudio. **Glosario sobre la teoria Social de Niklas Luhmann**. Mexico: UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA, 1996.

DEPARTAMENTO DA GUERRA (Estados Unidos da América). Divisão Militar de Inteligência. **UNIFORMS AND INSIGNIA: Jan #1**, A Joint Army and Navy Publication, Prepared by the Military Intelligence Service and the Division of Naval Intelligence. 1. ed. [S. l.: s. n.], 1944.

DIRETORIA DE HIDROGRAFIA E NAVEGAÇÃO (Brasil). Centro de Hidrografia da Marinha (org.). **LISTA DE AUXÍLIOS-RÁDIO**. 14. ed. atual. Niterói - Rio de Janeiro: Diretoria de Hidrografia e Navegação, 2019. 212 p. Disponível em: <https://www.marinha.mil.br/chm/sites/www.marinha.mil.br.chm/files/u1974/lar-completa.pdf>. Acesso em: 2 jan. 2023.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio. **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas S.A., 2011.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. Tradução: Luís Carlos Borges, Alexandre Boide. 4. ed. rev. e atual. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

FARINELLA, Matteo; ROŠ, Hana. **Neurocomic**. Trad. Érico Assis. Rio de Janeiro: Darkside Books. 2015.

GONÇALVES, Maria Augusta Salin. **Teoria da ação comunicativa de Habermas**: possibilidades de uma ação educativa de cunho interdisciplinar na escola. Educação & Sociedade, [S.L.], v. 20, n. 66, p. 125-140, abr. 1999. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s0101-73301999000100007>.

HARARI, Yuval Noah; VANDERMEULEN, David. **Sapiens: Uma história em quadrinho: v.1: o nascimento da humanidade.** Ilustração: Daniel Casanave; Claire Champion; Tradução: Érico Assis. 1. ed. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2020.

HARARI, Yuval Noah;; VANDERMEULEN, David. **Sapiens: Uma história em quadrinho: v.2: Os pilares da civilização.** Ilustração: Daniel Casanave; Claire Champion; Tradução: Érico Assis. 1. ed. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2021.

HARSTE, Gorm. **The Habermas-Luhmann debate.** New York: Columbia University Press, 2021.

HOLMSTRÖM, Susanne. **An Intersubjective And A Social Systemic Public Relations Paradigm: Public Relations Interpreted From Systems Theory (Niklas Luhmann) In Opposition To The Critical Tradition (Jürgen Habermas).** 1996. Dissertação (Public Relations) - University of Roskilde, Roskild, Dinamarca, 1996.

JustSketchMe - Character posing for artists. Disponível em: <https://app.justsketch.me>. Acesso em: 22 nov. 2022.

KRITA FOUNDATION. **Krita.** Disponível em: <https://krita.org/en/>. Acesso em: 01 out. 2022.

LUHMANN, Niklas. **A improbabilidade da comunicação.** Tradução: Anabela Carvalho. 4. ed. Lisboa: Vega, 2006.

LUHMANN, Niklas. **A Nova teoria dos Sistemas.** 1. ed. Porto Alegre: Ed Universidade/UFRGS, Goethe-Institut/ICBA, 1997.

LUHMANN, Niklas. **A realidade dos meios de comunicação.** Tradução: Ciro Marcondes Filho. São Paulo: Paulus, 2005.

LUHMANN, Niklas. 1995. **Introdução à Teoria dos Sistemas** – Aulas publicadas por Javier Torres Nafarrate. Tradução de Ana Cristina Arantes Nasser. Petrópolis: Vozes, 2009.

LUHMANN, Niklas. **Unverständliche Wissenschaft.** In: LUHMANN, Niklas (Ed.). *Soziologische Aufklärung 3.* Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 1981, p. 170–177. Disponível em: <http://link.springer.com/10.1007/978-3-663-01340-2_10>. Acesso em: 24 jan. 2023.

MALONEY, Dan. **The Many Methods Of Communicating With Submarines.** In: Hackaday. 1. ed. [S. l.], 15 jul. 2020. Disponível em: <https://hackaday.com/2020/07/15/the-many-methods-of-communicating-with-submarines/>. Acesso em: 1 nov. 2022.

MATEU-MESTRE, Marcos. **Framed perspective.** First edition. Culver City, California: Design Studio Press, 2016.

MATURANA, Humberto R.; VARELA, Francisco J. **Autopoiesis and cognition: the realization of the living.** Dordrecht, Holland ; Boston: D. Reidel Pub. Co, 1980. (Boston studies in the philosophy of science, v. 42).

MCKEE, Robert. **STORY**: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Tradução: Chico Marés. Curitiba: Arte&Letra, 2006.

MORRISON, G.; JIMENEZ, P.; STOKES, J. **Os Invisíveis**: Infernos Unidos da América. Tradução: Érico Assis. 1 ed. Sao Paulo: Editora Panini, v.4, 2015. Título original: THE INVISIBLES VOLUME TWO 1-7.

OTERO, Ignacio Izuzquiza. **La sociedad sin hombres**: Niklas Luhmann o la teoría como escándalo. 2. ed. Rubí (Barcelona): Anthropos Editorial, 2008.

PEIXOTO DE MOURA, Cláudia; VASSALLO DE LOPES, Maria Immacolata (org.). **Pesquisa em Comunicação**: Metodologias e Práticas Acadêmicas. Porto Alegre: Editora Universitária da PUCRS, 2016.

PEREIRA, Ana Carolina Costa; ALCÂNTARA, Claudia Sales de(org.). **Histórias em quadrinhos na educação**: Possibilidades de uma prática. Fortaleza: Editora da Universidade Estadual do Ceará, 2021. ISBN 978-65-86445-72-5. Disponível em: <http://www.uece.br/eduecewp/wp-content/uploads/sites/88/2013/07/Histórias-em-quadrinho-na-educação-possibilidades-de-uma-prática.pdf>. Acesso em: 7 set. 2022.

SACCO, Joe. **Reportagens**. Tradução Érico Assis. 1.ed. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2016.

SANTOS, Roberto Elísio dos; VERGUEIRO, Waldomiro De Castro Santos. **Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado**: da teoria à prática. EccoS – Revista Científica, n. 27, p. 81–95, 2012.

SATRAPI, Marjane. **Persépolis**. Tradução: Paulo Werneck. 1. ed. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2007.

SILVA, André Leonel Ribeiro Duque Gomes. **A Improbabilidade da Comunicação em Monty Python**. Lisboa: Universidade de Lisboa, Faculdade de Letras, 2013. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10451/12216> Acesso em: 13 set. 2022.

SILVA, Karla Cordeiro Rosa da. **As histórias em quadrinhos como instrumento da comunicação organizacional**. 2014 f., il. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social) —Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

SOUSANIS, Nick. **Desaplanar**. Tradução: Érico Assis. São Paulo: Veneta, 2017.

SPIEGELMAN, Art. **Maus**: a história de um sobrevivente. Trad. Antonio de Macedo Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**: Estruturas míticas para escritores. 2. ed. rev. e aum. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

YANG, G. **Graphic novels in the classroom**. Language Arts, v. 85, n. 3, p 185-192,2006.

APÊNDICE A - CRONOGRAMA

Cronograma:

ETAPAS	Set 2022	Out 2022	Nov 2022	Dez 2022	Jan 2023	Fev 2023
Leitura e fichamento de referencial teórico.	x	x	x	o		
Produção do Roteiro e pesquisa visual			x	o	o	
Produção do quadrinho			x	x	x	
Material Complementar			x	x	x	
Revisão					x	
Confecção do Memorial			x	x	x	o
Diário de bordo		x	x	x	x	
Defesa do Projeto						x

Legenda:

x = Período previsto para execução da atividade.

o = Extensões de prazo necessárias ao final do projeto

APÊNDICE B - DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA VISUAL



Figura 1: Modelo de aparência para os personagens Ego e J.H., próximo ao modelo final, contendo inclusive testes de uso de textura.



Figura 2: Rascunho inicial de aparência para o personagem J.H. Originalmente ele seria loiro.

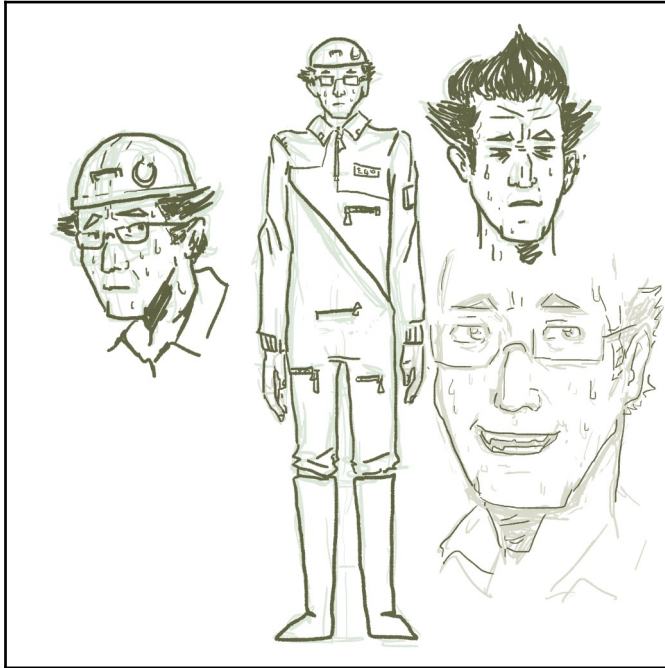


Figura 3: Modelo inicial de aparência para o personagem Ego. As roupas originais seriam mais apertadas, com a gola mais alta e ombreiras, além de botas mais justas.



Figura 4: Modelo inicial de aparência para o personagem do sonho. O manto original seria menor para mostrar mais o corpo. Havia uma ideia de desenhar tatuagens em referência a um dos mais antigos corpos preservados já encontrados, mas essa ideia foi excluída.

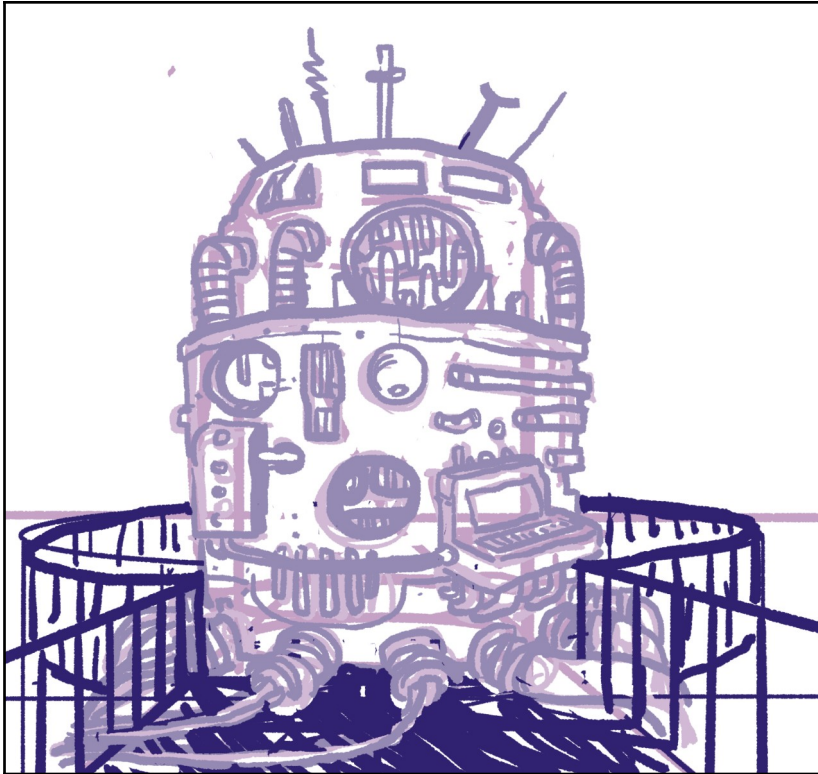


Figura 5: Modelo do núcleo das comunicações do submarino.

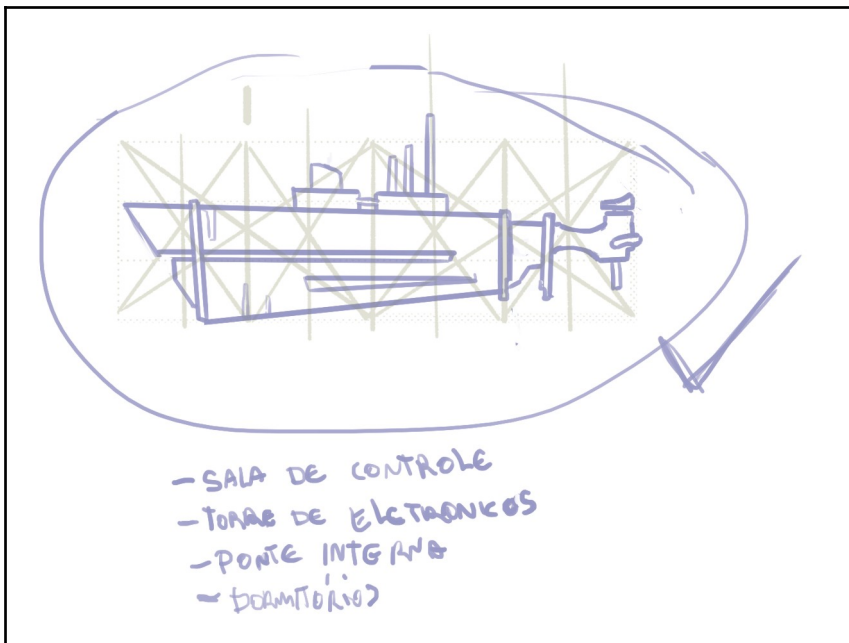


Figura 6: Modelo inicial do submarino com listas de cenários que aparecem na história.

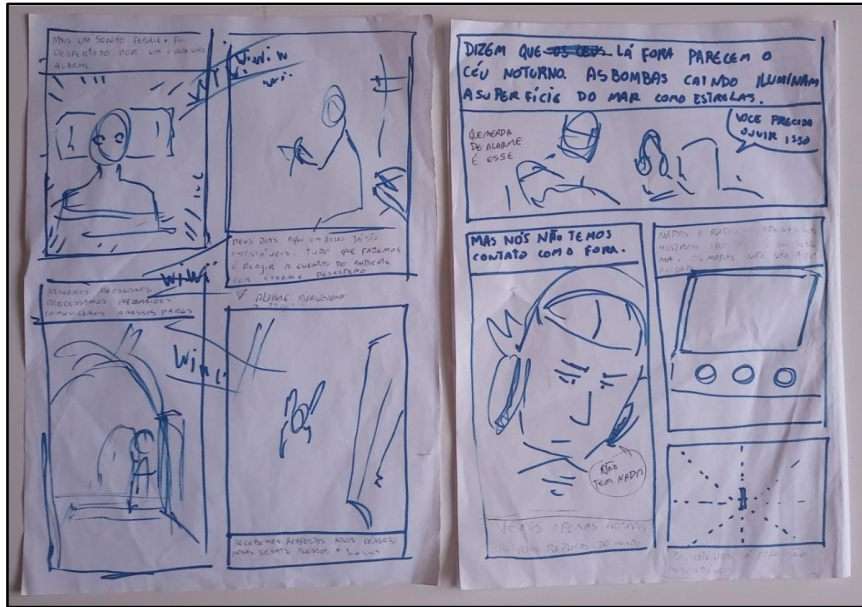


Figura 7: Rascunho original da página 3 e 4.



Figura 8: Pagina 3 e 4, finalizada e letrada.

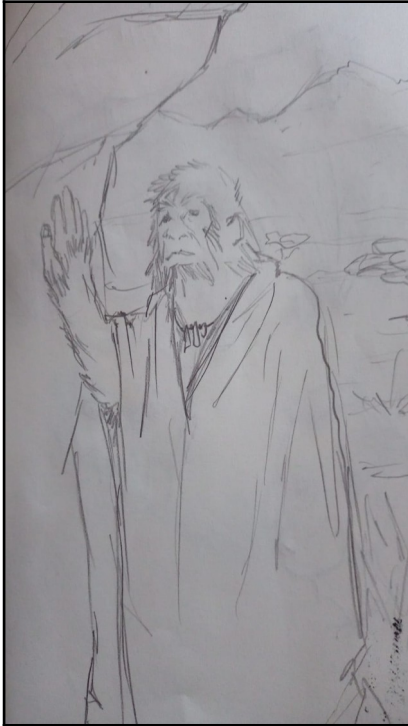


Figura 9: Primeiro rascunho de aparência para o personagem do sonho.



Figura 10: Modelo inicial de aparência para o personagem Ego e rascunho do submarino.

APÊNDICE C - MODELO DE ROTEIRO

Página X

DESCRIÇÃO

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris

QUADRO 1

CENA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris

NARRATIVA

"Lorem ipsum dolo"

NOME DO PERSONAGEM 1 :

"Lorem ipsum dolor sit amet, "

NOME DO PERSONAGEM 2 :

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna"

QUADRO 2

CENA

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris "

NOME DO PERSONAGEM 1 :

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed "

APÊNDICE D - DIÁRIO DE BORDO

REFLEXÃO 14/10/2022

Tenho sentido uma resistência do trabalho a ser forçado em um modelo mais rígido. Não é como se eu não conseguisse trabalhar fora do escopo da fantasia e do surrealismo. Mas o trabalho de Luhmann parece se recusar a ser encaixado muito longe disso.

Eu gostaria de uma história com um final mais realista, menos fugidio. Algo que não exigisse demais do leitor uma capacidade de abstração ou imaginação.

Em geral eu trabalho bem (ou pelo menos considero isso) um humor menos fantasioso, tenho textos e peças de quadrinho de caráter bem crítico, materialista e “pé no chão”. Talvez uma peça de humor seja uma abordagem interessante, embora Luhmann não me soe como um grande piadista.

Quadrinhos de humor também são agradáveis e são bem próximos à tradição brasileira de quadrinhos. Talvez essa seja mesmo a escapatória.

REFLEXÃO 22/10/2022

Interessante notar como tenho me deparado durante essa pesquisa com uma identificação muito forte dos autores (seja Luhmann, Vogler, McKee ou até mesmo Morrison) com seus trabalhos, que às vezes soam quase esotéricos em seus diálogos (Morrison é uma exceção pois é declaradamente uma pessoa envolvida em ocultismo e relacionados). Luhmann é muito próximo de Maturana e Varela que também possuem uma abordagem mística de suas teorias, a dupla inclusive supostamente fez parte de um projeto que tentava conectar teorias da ciência ocidental moderna com pensamentos de caráter religioso apresentados pelo próprio Dalai Lama.

É irônico (ou não) que essas situações passem a se repetir, tendo em vista que o motor inicial para esse projeto foi um sonho que eu tive durante o decorrer do primeiro semestre de 2022, quando cursei a disciplina de Pré-TCC na UnB. Embora já pensasse na possibilidade de relacionar histórias em quadrinho em meu trabalho de conclusão de curso, não tinha nenhuma decisão concreta sobre o que fazer. Durante uma noite em que me ocorreu um sonho lúcido* decidi pedir dicas às personagens do sonho sobre o que fazer. Fui aconselhado por uma certa figura gigantesca, em frente ao cenário de uma igreja em

reforma, de que eu deveria criar uma história em quadrinhos dividida em várias partes, onde uma teoria que tivesse trabalhado no curso seria apresentada de maneira mais lúdica. Quando acordei, anotei o sonho devidamente e mais tarde decidi, com o apoio do professor da disciplina de pré-TCC, em aceitar a proposta do sonho.

A Teoria de Luhmann foi escolhida durante o período desperto, não teve interferência de sonhos. Escolhi justamente pode ser uma das teorias que gerou uma série de conversas confusas e controversas com meus colegas da área de jornalismo, e imaginei que seria interessante de apresentar justamente ela.

**Eventos de sonho lúcido, que são sonhos no qual se mantém a consciência de que se está sonhando, são comuns para mim e chegam a ocorrer entre 5 à 15 vezes num mês. Já eram comuns na minha infância e adolescência mas se tornaram mais frequentes quando passei a me medicar para minha condição recém descoberta de epilepsia.*

REFLEXÃO 24/10/2022

Comecei a fazer mais pesquisas visuais, principalmente do submarino. Preciso lembrar de fazer listas onde devo nomear os personagens e elementos. Esses nomes não devem sair necessariamente no produto final, mas preciso saber como chamá-los no memorial.

Encontrei um podcast interessante enquanto pesquisava sobre a relação de Luhmann com o nazismo. Ainda não encontrei a referência completa onde ele diz ter sido torturado pelo exército americano, mas já achei algumas referências tranquilizadoras quanto a posição política de Luhmann. Vale a pena conferir mais tarde (se eu tiver tempo) o livro que ele produziu em conjunto com Habermas, onde ambos opinam contra autoritarismo e deixam claro que consideram abominável o que ocorreu durante a segunda guerra na Alemanha. Lembrando que ambos foram vítimas de alistamento compulsório enquanto adolescentes, e Habermas veio a se tornar basicamente um marxista (quase certeza dessa informação, precisa ser averiguada).

Penso em colocar Habermas no quadrinho como participação especial.

Pensei em colocar Adorno como um personagem secundário, tendo em vista a posição dele de importância em relação à pesquisa de comunicação, mas desconsidere. Não tenho tempo nem espaço pra tratar dessa relação de maneira sensível o suficiente.

Um pensamento que me veio enquanto escrevia é usar Adorno para representar o pai do protagonista? Talvez seja audacioso demais pra um projeto com prazo tão curto.

Dentro dos quadrinhos que me propus a ler, para compor uma ideia de como é tratado adaptações de teorias para a mídia, não encontrei nada de muito substancial. Tanto “Sapiens” quanto “Reportagens de Joe Sacco” exibem uma verborreia que considero pouco útil para meio projeto (mas que funcionam perfeitamente bem nos livros citados, pois possuem uma proposta diferente). Ainda me falta ler Desaplainar e Neurocomic. Me sinto sinceramente instigado a ler os primeiros quadrinhos do Flash, citados em “Super Deuses” de Grant Morrison.

REFLEXÃO 2/11/2022

Herói = Ego

Mentor = Sonho/Ego

Guardião = Submarino

Camaleão = Contingência

Sombra = “Contingência”

Picaro = J.H.

Arauto = J.H

p.s.: Tentei resumir arquétipos padrões da jornada do herói em personagens. Reflexão feita de madrugada.



Habermas como mecânico estrutural.

REFLEXÃO 15/11/2022

O gênero do roteiro me parece indicar uma **TRAMA DE PROVAÇÃO**, conforme nomeado por McKee. Semelhante a filmes como “O Velho e o Mar” e “Forrest Gump”, será um roteiro que fale sobre força de vontade, sobre um protagonista que persiste e não desiste apesar das adversidades múltiplas. A ideia é passar a sensação do constante aprimoramento técnico e material da humanidade para vencer as improbabilidades da comunicação (vilões da história).

Sistema :

O protagonista acorda de um sonho estranho e é notificado da ausência de estímulos no submarino. ele precisa averiguar algumas coisas relacionadas à sistemas antes de passar pro mundo 2(operar no nível mais basico do submarino e arriscado). termina com ele atravessando. (o submarino tem tudo que precisamos pra consertar a si mesmo)

Comunicação:

O protagonista se recupera de um delírio enquanto é chamado pelo pícaro. eles dialogam sobre a característica da sociedade como sistema comunicacional. acontece um teste relacionado a isso. O teste o prepara para afundar ainda mais na solidão e na e improbabilidade. (o teste é regular burocracias para poder ir ao fundo do sistema operacional do submarino, ele passa por acidente)

Improbabilidade:

Eles estão na verdade em um campo de isolamento/ campo minado? e nenhum mapa pode trazê-los de volta. A única maneira é afundando ainda mais. Encontra-se um momento sem esperança. Para lembrar existe 3 improbabilidades: A de entendimento, a de difusão e a de aceitação. os 3 erros devem estar presentes aqui. (Na tentativa de descobrir onde estão /entendimento/ ele corrompe os outros valores??)

O personagem descobre que todos os sistemas de comunicação falharam, o submarino não só parou de obter informações de seu meio como também não emite informações corretas fazendo com que ele seja identificado como um navio não-identificado? havendo o risco dele ser atacado. Na busca de reconfigurar ele percebe que está profundamente abalado e não consegue entender seu apoio em J.H.

Meio Simbolicamente Generalizado:

O personagem está sozinho, em crise e delirio, até que ele compreende que sua doença e solidão é a resposta. ao ativar um protocolo da cruz vermelha ele comunica em linha aberta na esperança de ser atendido a apoiado pela comunidade internacional.

Autopoiésis:

O personagem retorna em delírio completo e consegue entregar em contato com a Cruz vermelha ou órgão semelhante e pedir “asilo”. Ele finalmente desmaia mas dessa vez tem seu último diálogo com a entidade dos sonhos. A última cena é ele acordando e sendo notificado pelo seu amigo de que tudo vai bem e que eles conseguiram inclusive reverter alguns processos graças a isso ???

Ideias que cercam a história:

- A comunicação original é o “oi” ou o “eu existo”, o estabelecimento da relação ego/alter. Essa é a primeira e mais primordial das comunicações que é relacionada diretamente com a primeira improbabilidade da comunicação.
- Solidão/ Companhia (quando Luhmann fala em “sociedade” a palavra que ele usa é “Gesellschaft” que pode ser também traduzida como “companhia” ou “empresa”)
- Os delírios do personagem servem também de inserções mais duras da teoria na história

Um título bom para o quadrinho é CONTINGÊNCIA ou PLANO DE CONTINGENCIAS ou MANUAL DE CONTINGÊNCIAS

REFLEXÃO 16/11/2022

IDEIAS PARA CAPAS

CAPA 1: Floresta de Neurônios

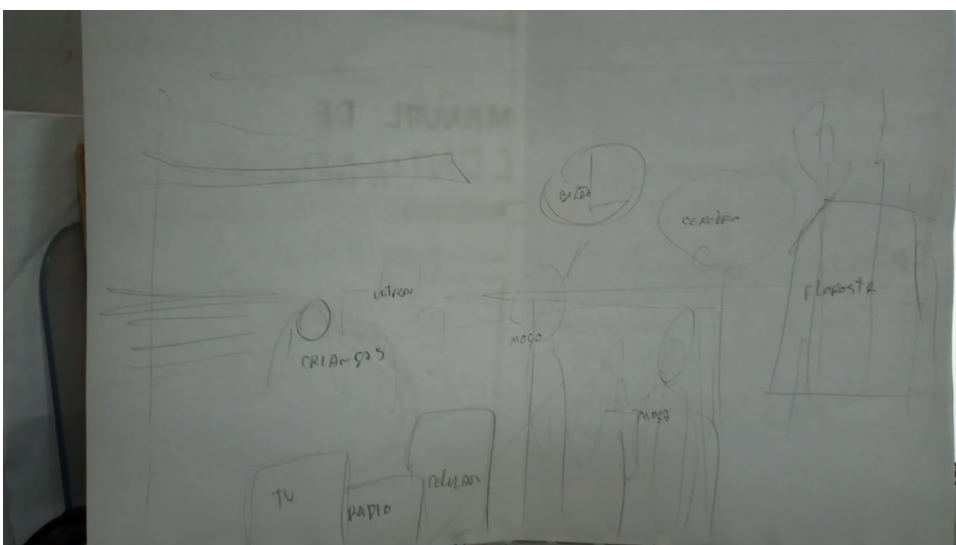
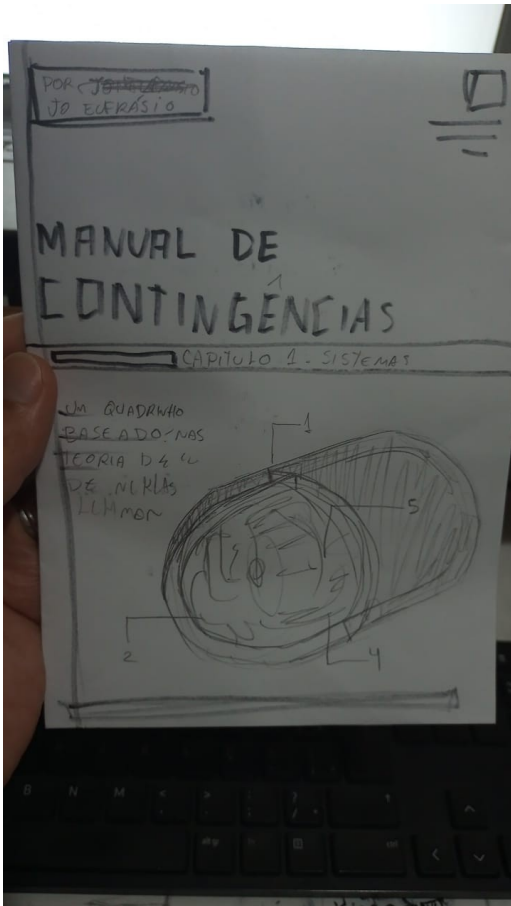
CAPA 2: Pessoa falando e o Balão de fala dissecado (como um bolo)

CAPA 3: Macaquinhos cego surdo e mudo, mas são uma televisão, um rádio, um telefone quebrados

CAPA 4: Criança brincando na praia de fazer números e letras em vez de castelinho de areia

CAPA 5: Uma placa de trânsito que é um cérebro e uma pessoa de bicicleta olhando.

CAPA MÁXIMA : Montagem com todas imagens acima



Luhmann teve um Pub, provavelmente o das fotos abaixo. O lugar faz comida vegetariana e o nome “Pons” significa ponte

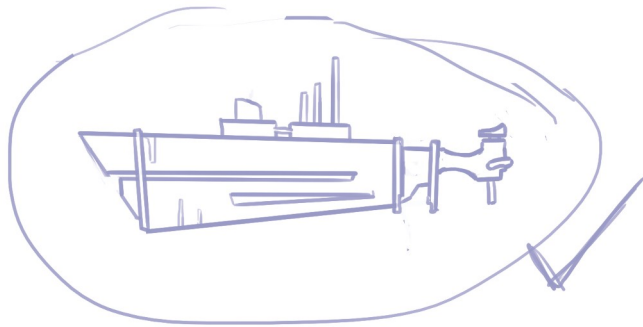


Embora não dialogue com nada da minha descoberta hoje, imagino que a cena final do quadrinho precise dialogar com a cena inicial para existir uma sensação de “completo” e encerramento.

REFLEXÃO 27/11/2022

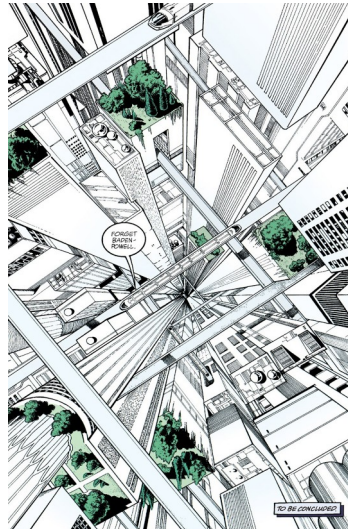
Submarino precisa ter 4 setores definidos para o quadrinho:

- Dormitório
- Ponte Interna
- Sala de Controle
- Torre de Eletrônicos



- SALA DE CONTROLE
- TORRES DE ELETRONICOS
- PONTE INTEGRAL
- DORMITÓRIOS

REFLEXÃO 11/12



Acho que o cenário da ponte pode ser inspirado nesse quadro de alguma maneira. Gosto da ideia de representar como algo extremamente colossal, aumentando a carga emocional desse momento.

APÊNDICE E - ROTEIRO

TÍTULO DO QUADRINHO:

CONTINGÊNCIA

AUTOR: JÔNATAS PEIXOTO

PERSONAGENS E CENÁRIO:

EGO: PROTAGONISTA DA HISTÓRIA, É UM OPERADOR DE RADAR DE UM SUBMARINO. COMPREENDE OS DISPOSITIVOS DO SUBMARINO MAS É CONSIDERADO DISTANTE E APÁTICO POR OUTROS SENDO APENAS PRÓXIMO DO SEU COLEGA J.H.. EGO ESTÁ DOENTE, EM ESTADO FEBRIL, CAUSADO POSSIVELMENTE POR UMA BAIXA DE IMUNIDADE DEVIDO À FALTA DE VITAMINA D.

SONHO: IMAGEM DE UM ANCESTRAL DOS SERES HUMANOS, ASSOMBRA OS PESADELOS FEBRIS DE EGO COM UM SÍMBOLO ESTRANHO MARCADO NUMA PAREDE.

J.H.: PERSONAGEM SECUNDÁRIO, É UM FUNCIONÁRIO INESPECÍFICO DO SUBMARINO RESPONSÁVEL POR TENTAR CONSERTAR MAQUINÁRIO E ESTRUTURAS. CONSIDERA A SI MESMO UMA PESSOA PRAGMÁTICA, FAZ PIADAS E CRÍTICAS LEVES AO COMPORTAMENTO INSISTENTE DE EGO.

SUBMARINO: REPRESENTA O SISTEMA SOCIAL DENTRO DA HISTÓRIA. A UNIDADE GESELLSCHAFT OU U-G É UMA UNIDADE SUBMARINA ÚNICA QUE AGE EM TERRITÓRIO INIMIGO COM FUNÇÕES BÁSICAS DE ESPIONAGEM. ATRAVÉS DE APARATOS DE ISOLAMENTO DO MEIO, ELA COMPREENDE IRRITAÇÕES NO AMBIENTE E COMUNICA A SUA CENTRAL DETALHES SOBRE O CENÁRIO DA GUERRA, MANTENDO REGISTROS DETALHADOS E AUMENTANDO A COMPLEXIDADE DE SEUS DADOS INTERNOS. A HISTÓRIA INICIA QUANDO A COMUNICAÇÃO DA U-G CESSA COMPLETAMENTE, DEIXANDO OS OPERATIVOS EM DESESPERO.

UM DETALHE INTERESSANTE SERIA CONSIDERAR QUE A INVISIBILIDADE DO SUBMARINO SE DÁ PELA NATUREZA DE SEUS MOTORES E RADARES: MOTOR MOVIDO À

ELETRÓLISE DA ÁGUA (DEIXANDO UM ÚNICO RASTRO DE POEIRA MARÍTIMA: UMA LEVE MANCHA DE SAL NO MAR) E RADARES QUE NOTAM CORRENTES MARÍTIMAS E MICROMOVIMENTOS MECÂNICOS DA ÁGUA (COMO UM "OUVIDO").

RESUMOS DOS CAPÍTULOS

CAPÍTULO 1

TÍTULO: SISTEMA

RESUMO: EGO ACORDA DE UM SONHO ESTRANHO E RAPIDAMENTE RESPONDE AO CHAMADO DE SEU COLEGA J.H., QUE TEM DIFICULDADES EM OPERAR O RADAR. ELES PERCEBEM QUE HÁ ALGO ERRADO NA OPERAÇÃO DE COMPREENSÃO DO U-G E VÃO AVERIGUAR A FUNDO, DENTRO DA TORRE DE ELETRÔNICOS DO SUBMARINO.

CAPÍTULO 2

TÍTULO: COMUNICAÇÃO

RESUMO: EGO DELIRA DE FEBRE ENQUANTO J.H. COMENTA SOBRE O ERRO DA ALTA COMPLEXIDADE DO U-G, FAZENDO ALGUMA PIADA SOBRE SEU SUPOSTO PRAGMATISMO. EGO SE RECUPERA E VOLTA A ANALISAR OS TUBOS ENQUANTO AFIRMA OS PROCESSOS DA U-G. O RÁDIO EMITE UMA MENSAGEM QUE É RECEBIDA PELA CENTRAL E QUE A COMPREENDE. A CENTRAL RESPONDE, E OS FUNCIONÁRIOS ANOTA E ANALISA DE ACORDO COM OS PROCESSOS INTERNOS CATALOGADOS EM MANUAIS. E TUDO SE REPETE. OS TUBOS E FIOS SÃO SÓ LASTROS FÍSICOS PARA O PROCESSO CENTRAL DA UNIDADE, QUE É COMUNICAR.

ELES NOTAM QUE AINDA SIM O SUBMARINO PARECE NÃO ESTAR RECEBENDO NENHUM SINAL E EGO RESOLVE IR SOZINHO A PONTE INTERNA PARA ENTENDER MELHOR.

CAPÍTULO 3

TÍTULO: IMPROBABILIDADE

RESUMO: EGO CHEGA AO "NÚCLEO" APARELHO CENTRAL DA COMUNICAÇÃO DO SUBMARINO. PERCEBE QUE O APARELHO ESTÁ COMPLETAMENTE DESCONFIGURADO. TALVEZ POR UM ACIDENTE INTERNO, SABOTAGEM OU MESMO UM ERRO DE MANUTENÇÃO, MAS NÃO IMPORTA. ELE TENTA AVISAR J.H. MAS SEU RÁDIO PARECE NÃO FUNCIONAR. AS COMUNICAÇÕES ESTÃO TODAS DESATIVADAS, AS OPERAÇÕES ESTÃO CORROMPIDA. ENQUANTO TENTA COLOCAR AS COISAS NO LUGAR E RECLAMA DA FREQUÊNCIA COM QUE

COISAS COMO ESSA OCORREM, ELE PERCEBE QUE, SEM AQUELAS FERRAMENTAS, O U-G NÃO FICA MAIS "INVISÍVEL" NO MAR. SEM ESTABELEECER A MANUTENÇÃO DO LIMITE DE SI MESMO ELE PARA NÃO APENAS DE RECONHECER OUTROS SUBMARINOS, COMO NÃO SERÁ RECONHECIDO POR NENHUM OUTRO - NEM SEUS ALIADOS. COM UM MEDO PROFUNDO DE SER BOMBARDEADO, DE PERDER SUA COESÃO INTERNA E MESMO DE DEIXAR DE EXISTIR, EGO TENTA CONSERTAR A TODO CUSTO. MAS SUA VISÃO FICA NOVAMENTE TURVA E ELE NÃO CONSEGUE LER OS MANUAIS ADEQUADOS OU MESMO CONSERTAR O APARELHOS. ELE DESMAIA NA ESCURIDÃO, FEBRIL E LARGADO AO CHÃO.

CAPÍTULO 4

TÍTULO: MEIO

RESUMO:

ENQUANTO ELE É PROFUNDAMENTE AGREDIDO E HUMILHADO PELO SEU DELÍRIO DO SONHO, EGO IMPLORA POR AUXÍLIO MÉDICO REPETIDAS VEZES. ATÉ QUE ELE ENTENDE A MENSAGEM DO SONHO: SINALIZAR PARA TODOS É A RESPOSTA PARA A IMPROBABILIDADE QUE ELE ENFRENTAVA. ELE SÓ COMPREENDE O SINAL DA MÃO POIS TAMBÉM TEM MÃO. A MENSAGEM DA CRIATURA DO SONHO É A PRÓPRIA PRESENÇA ESSE SER. PORTANTO, SÓ PODE PEDIR RESGATE POIS CONHECE O QUE SERIA UMA RESPOSTA DE RESGATE. SUA SOLUÇÃO É RECONSTRUIR A PERCEPÇÃO DO SUBMARINO DE SI MESMO COMO UMA EMBARCAÇÃO CIVIL. EGO SE RECUPERA E REESCREVE O CÓDIGO. ASSIM, O SISTEMA DE COMUNICAÇÃO INTERNA VOLTA A FUNCIONAR E ELE PEDE AJUDA DE J.H.

CAPÍTULO 5

TÍTULO: AUTOPOIESE

RESUMO: COM MUITA DIFICULDADE ELE CHEGA A J.H. QUE, RETICENTE, INSERE OS DADOS. OS OUTROS MEMBROS DO SUBMARINO SE PREPARAM PARA MANTER A NOVA IDENTIFICAÇÃO DA UNIDADE. UMA MENSAGEM ABERTA É EMITIDA PARA A CENTRAL, A TENSÃO É GRANDE. MAS APÓS UM BREVE SILÊNCIO, A RESPOSTA: COM ESSA REVISÃO DE IDENTIDADE ELES PODEM NOVAMENTE COMPREENDER SEU AMBIENTE EXTERNO E NAVEGAR ATÉ UM LOCAL SEGURO. NO FIM J.H. E EGO SE QUESTIONAM SE FIZERAM CERTO.

CAPÍTULO 1: SISTEMAS

PÁGINA : TEXTO DE CONTRA CAPA

O PONTO DE PARTIDA DA TEORIA GERAL DOS SISTEMAS SOCIAIS, ESTABELECIDADA POR NIKLAS LUHMANN EM ANOS DE PESQUISA, É A EXISTÊNCIA DA DIFERENCIAÇÃO ENTRE SISTEMA E AMBIENTE ("SYSTEM" E "UMWELT" NO ORIGINAL). O SISTEMA É AQUILO QUE SE DIFERENCIA DO AMBIENTE, TRABALHANDO EM UM NÍVEL OPERACIONALMENTE FECHADO E AUTO-REFERENTE. ISSO SIGNIFICA QUE TUDO QUE CONSTITUI UM SISTEMA COMO UNIDADE É PRODUZIDO DENTRO DELE MESMO.

DESSA MANEIRA, A RELAÇÃO ENTRE O SISTEMA E O SEU AMBIENTE É O DE ACOPLAMENTO ESTRUTURAL. CADA SISTEMA NECESSITA DE UMA OU MAIS CONDIÇÕES ADEQUADAS PARA SUA EXISTÊNCIA, PARA QUE NÃO ENTRE EM COLAPSO. PORÉM COMPREENDA QUE, COMO É OPERACIONALMENTE FECHADO, O SISTEMA APENAS REAGE ÀS IRRITAÇÕES CAUSADAS PELA PERCEPÇÃO QUE TEM DE SI MESMO E DE SUA DIFERENÇA DO AMBIENTE.

LUHMANN FALA ESSENCIALMENTE SOBRE A EXISTÊNCIA DE TRÊS TIPOS DE SISTEMAS, EMBORA SUA TEORIA ESTEJA PARTICULARMENTE MAIS INTERESSADO NO ÚLTIMO TIPO:

- SISTEMAS ORGÂNICOS: CRIATURAS DO CAMPO DA BIOLOGIA, NOSSOS CORPOS
- SISTEMAS PSÍQUICOS: CONSCIÊNCIAS, INDIVÍDUOS, FORMADOS POR PENSAMENTO
- SISTEMAS SOCIAIS: SOCIEDADES, FORMADAS EXCLUSIVAMENTE DE COMUNICAÇÃO

EMBORA LUHMANN DIGA QUE AS SOCIEDADES NÃO SÃO COMPOSTAS DE INDIVÍDUOS, ESSA AFIRMAÇÃO NÃO TORNA A SOCIEDADE COMPLETAMENTE INDEPENDENTE DO INDIVÍDUO, COMO MUITOS COSTUMAM CONFUNDIR. A TEORIA GERAL DOS SISTEMAS SOCIAIS COMPREENDE O INDIVÍDUO COMO PARTE DO AMBIENTE, NO QUAL AS SOCIEDADES SE ACOPLAM.

A CONDIÇÃO DO SISTEMA É MUITAS VEZES A DE ISOLAMENTO. O ORGANISMO LUTA CONTRA OUTROS SISTEMAS O TEMPO INTEIRO, O INDIVÍDUO E A CONSCIÊNCIA SÃO COMPLETAMENTE INSONDÁVEIS E OS SISTEMAS SOCIAIS SOBREVIVEM E SÃO FORMADOS DE COMUNICAÇÃO QUE É UM EVENTO INCONSTANTE.

OS SISTEMAS SÃO CONTINGENTES, OU SEJA, SÃO UMA ESTRUTURA DE EXISTÊNCIA POSSÍVEL MAS DA MESMA FORMA IMPROVÁVEL.

PÁGINA 1

TRÊS QUADROS DE TAMANHO SEMELHANTE OCUPAM A PÁGINA. A PERSPECTIVA SE AFASTA LENTAMENTE DOS OLHOS DO PERSONAGEM "SONHO", TERMINANDO NUMA CENA QUE O MOSTRA COM METADE DO CORPO E PARTE DO CENÁRIO. SARJETA ESCURA.

QUADRO 1

CENA

UM OLHO DO PERSONAGEM "SONHO" VISTO MUITO DE PERTO, É POSSÍVEL VER UMA BELA PLANÍCIE NO REFLEXO DO OLHAR.

QUADRO 2

CENA

ROSTO DE "SONHO" É VISTO COM CLAREZA NESSE MOMENTO, UMA EXPRESSÃO SÉRIA, INDAGADORA. RUGAS FORTES NO ROSTO AO PONTO DE SE TORNAR ANIMALESKO MAS AINDA SIM UMA EXPRESSÃO HUMANA. OLHA PARA O LEITOR

QUADRO 3

CENA

"SONHO" EM PLANO AMERICANO OLHA PARA O LEITOR ENQUANTO PODEMOS VER A CAVERNA E A PAREDE DE PEDRA EM GRANDE PARTE DO QUADRO. "SONHO" CARREGA UMA CUMBUCA DE ONDE ESCORRE UM LÍQUIDO ESCURO.

PÁGINA 2

QUATRO QUADROS DE IGUAL TAMANHO OCUPAM A PÁGINA E DEMONSTRAM UM RITMO E SEQUÊNCIA MAIS QUEBRADA E LENTA DO QUE A PÁGINA ANTERIOR (COMO O PADRÃO DE WATCHMEN).

QUADRO 1

CENA

ROSTO DE "SONHO" EM PLANO FECHADO, LEVEMENTE CONTRA PLONGÉE. EXPRESSÃO DE SEVERIDADE. FUNDO ESCURO, HACHURADO.

QUADRO 2

CENA

"SONHO" VISTA DE COSTA, PLANO MÉDIO, A PAREDE ESTÁ CLARA APENAS NO MEIO E O CHÃO TAMBÉM ESTÁ CLARO. AS ARESTAS SÃO HACHURADAS, "SONHO" É DESENHADA COM BASTANTE DETALHES.

QUADRO 3

CENA

MÃO DE "SONHO" VISTA DE FRENTE, ELA MOLHA SUA MÃO NA TINTA DA CUMBUCA. REFERÊNCIA DAS MÃOS DE "NASCIMENTO DE VÊNUS" DE BOTTICELLI.

QUADRO 4

CENA

A MÃO DE "SONHO" MARCA A PAREDE COM O SÍMBOLO. A PAREDE É RUGOSA E AS FRESTAS CHEIAS DE HACHURAS.

PÁGINA 3

QUATRO QUADROS COMO A PÁGINA 2. UMA ONOMATOPÉIA DE ALARME PREENCHE A PÁGINA, OCUPANDO AS SARGETAS. O PERSONAGEM EGO ACORDA DE SEU SONHO FEBRIL E PENSA SOBRE SUA CONDIÇÃO ENQUANTO SE DESLOCA PARA A SALA DE CONTROLE.

QUADRO 1

CENA

EGO DEITADO NA CAMA, ACORDA DE MANEIRA BRUSCA. LINHAS DE AÇÃO REFORÇAM O EFEITO ESTÉTICO. CÂMERA EM ÂNGULO ZENITAL. COMO O PERSONAGEM ESTÁ DEITADO, A IMAGEM PEGA ELE EM PRIMEIRO PLANO.

EGO (PENSANDO COMO NARRADOR):

"MAIS UM SONHO FEBRIL. FUI DESPERTADO POR UM ESTRANHO ALARME"

QUADRO 2

CENA

PLANO AMERICANO, MOSTRA EGO SE ARRUMANDO ENQUANTO ESTÁ SENTADO NA CAMA. A CAMA DELE FICA EM UM LONGO CORREDOR CHEIO DE TUBOS E ARMÁRIOS.

EGO (PENSANDO COMO NARRADOR)::

“JÁ NÃO SEI QUANTO TEMPO PASSEI AQUI EM BAIXO. SINTO QUE JÁ NÃO TOMO DECISÕES, APENAS REAJO AOS EVENTOS. O CLIMA JÁ NEM É MAIS O DE DESESPERO.”

QUADRO 3

CENA

EGO VAGA PELOS CORREDORES APOIANDO SE NAS PAREDES. OUTROS SOLDADOS PASSAM POR ELE. SEUS COMPANHEIROS DE NAVIO SÃO MUITO MAIS FORTES E SAUDÁVEIS QUE ELE.

EGO (PENSANDO COMO NARRADOR) ::

“AQUI DENTRO É UM PROCESSO CONTÍNUO E TEDIOSO DE AÇÃO E REAÇÃO. O DESESPERO LÁ DE FORA É SUBJETIVO, AQUI DENTRO TEMOS APENAS UM CONTÍNUO SILÊNCIO, TÉDIO E TRABALHO REPETITIVO.”

QUADRO 4

CENA

ÂNGULO ZENITAL, EGO ANDA PELOS TÚNEIS, PASSANDO POR SOLDADOS. ELE É PEQUENO COMPARADO AO TAMANHO DOS TÚNEIS E TUBOS E MÁQUINAS.

EGO (PENSANDO COMO NARRADOR) :

"ADOTAMOS PROTOCOLOS, PROCESSAMOS INFORMAÇÕES, RECEBEMOS E CRIAMOS RESPOSTAS, NOVOS CÓDIGOS, NOVAS SENHAS. E COMUNICAMOS ISSO O TEMPO TODO."

PÁGINA 4

QUATRO QUADROS COMPÕEM A CENA, MAS DESSA VEZ ELAS SÃO DE TAMANHOS DESIGUAIS. O MAIOR É O PRIMEIRO E OS QUADROS VÃO DIMINUINDO USANDO A RAZÃO ÁUREA. REFERÊNCIA NO ANEXO. J.M MOSTRA PARA EGO O FATO DE QUE O SUBMARINO NÃO RECEBE INFORMAÇÕES MAIS ENQUANTO ALFINETAM UM AO OUTRO.

QUADRO 1

CENA

EGO CHEGA NA SALA DE OPERAÇÕES E J.H. O RECEBE, ENTREGANDO UM FONE DE OUVIDO. PLANO CONJUNTO (PLANO GERAL MAIS PRÓXIMO) MOSTRA PARTE SIGNIFICATIVA DO CENÁRIO.

EGO (PENSANDO COMO NARRADOR):

"DIZEM QUE O LÁ FORA AS BOMBAS CAEM SEMPRE, ILUMINANDO A SUPERFÍCIE DO MAR COMO ESTRELAS NO CÉU NOTURNO."

J.H.:

"VOCÊ PRECISA OUVIR ISSO"

EGO:

"QUE ALARME É ESSE?"

QUADRO 2

CENA

EGO OUVE ATENTAMENTE OS FONES DE OUVIDO, EM PRIMEIRÍSSIMO PLANO. O ROSTO DELE É JOVEM MAS, DÁ PARA VER TRAÇOS DA DOENÇA.

EGO (PENSANDO COMO NARRADOR):

"MAS NÓS NÃO TEMOS NENHUM CONTATO COM O LADO DE FORA, VEMOS APENAS NOSSA PRÓPRIA RÉPLICA DO MUNDO."

EGO:

NÃO TEM NADA...

QUADRO 3

CENA

TELA E PARTE DO RADAR OCUPA TODA A TELA, VISTA DE MANEIRA OBLÍQUA. TALVEZ O PLANO DA IMAGEM POSSA SER LEVEMENTE INCLINADO.

EGO (PENSANDO COMO NARRADOR):

"MAPAS E RADARES APENAS NOS MOSTRAM EFEITOS, IRRITAÇÕES NO SUBMARINO. OS MAPAS NÃO SÃO A REALIDADE."

QUADRO 4

CENA

TELA DO RADAR OCUPA TODA A TELA, MOSTRANDO O SUBMARINO ISOLADO.

EGO (PENSANDO COMO NARRADOR):

"OS MISTÉRIOS LÁ FORA AINDA SÃO INSONDÁVEIS."

PÁGINA 5

ÚNICO QUADRO. SUBMARINO VISTO DENTRO DO MAR. A SUPERFÍCIE PARECE O CÉU NOTURNO. O SUBMARINO É PEQUENO E SOLITÁRIO.

NARRATIVA

É A GUERRA. E ESSE É O SUBMARINO, A UNIDADE GESELLSCHAFT OU SIMPLEMENTE U-G. QUASE INVISÍVEL, IMPENETRÁVEL. UMA UNIDADE ESPIÃ, DE INFILTRAÇÃO, MAS TAMBÉM PROFUNDAMENTE BLINDADA. UM SISTEMA ÚNICO PREPARADO PARA SOBREVIVER SOZINHO NO AMBIENTE MAIS INCONTROLÁVEL E IMPREVISÍVEL DE TODOS. O OCEANO PROFUNDO.

PÁGINA 6

DOIS QUADROS. O PRIMEIRO, HORIZONTAL OCUPA $\frac{1}{3}$ DA PARTE SUPERIOR DA PÁGINA. O SEGUNDO É VAZADO. EGO E J.H. ANALISAM O RADAR E VASCULHAM A SALA DE OPERAÇÕES. PÁGINA REPLETA DE TUBOS E PARAFUSOS. ONOMATOPEIAS DO ALARME CRUZAM OS LIMITES DOS QUADROS.

QUADRO 1

CENA

PRIMEIRO PLANO. EGO E JH OLHAM O RADAR DE PERTO COM DÚVIDAS. EGO ESTÁ RETIRANDO SEUS FONES.

J.H.:

"O SISTEMA NÃO ESTÁ RECEBENDO NENHUM RETORNO. É COMO SE NÃO HOUVESSE NENHUM AMBIENTE À NOSSA VOLTA."

EGO:

NÃO É POSSÍVEL.

QUADRO 2

CENA

PLANO GERAL. EGO E JH ESTÃO DE PÉ, VASCULHANDO OS APARELHOS À SUA VOLTA.

J.H.:

OLHA O RADAR. SEM NENHUM SINAL.

EGO:

O U-G SÓ RECONHECE O AMBIENTE ATRAVÉS DA DIFERENÇA ENTRE SUA SUPERFÍCIE E O LADO EXTERNO. JÁ REVISOU AS OPERAÇÕES DO MAQUINÁRIO?

PÁGINA 7

DOIS QUADROS PRINCIPAIS, QUADRADOS TRAZEM OS ROSTOS DOS PERSONAGENS EM EVIDÊNCIA. AO FUNDO DA PÁGINA, EM UM QUADRO ÚNICO VAZADO, IMAGENS DE SUAS MÃOS TRABALHANDO INTERPOSTAS PELOS BALÕES DE FALA. OS QUADROS PRINCIPAIS SÃO LOCALIZADOS NO LADO SUPERIOR ESQUERDO E NO INFERIOR DIREITO. ONOMATOPEIAS DO ALARME CERCAM A PÁGINA ACIMA E ABAIXO.

QUADRO 1

CENA:

ROSTO DE EGO EM PRIMEIRÍSSIMO PLANO PREOCUPADO E COM TRAÇOS DA DOENÇA (SUOR, RUBOR, ETC)

QUADRO 2

CENA:

ROSTO DE J.H. EM PRIMEIRÍSSIMO PLANO COM FEIÇÃO DE DEBOCHE.

FUNDO

CENA:

MÃOS JUNTANDO FIOS E DIGITANDO BOTÕES.

J.H.:

AINDA NÃO. ESSE EQUIPAMENTO NÃO É DE QUALIDADE, EU JÁ TE DISSE. ELES TRABALHAM COM MÉTODOS FALHOS, A GENTE PRECISA DE UMA REVISÃO GERAL. O CERTO SERIA CONECTAR ESSES ELETRÔNICOS TODOS NUM PROCEDIMENTO SÓ, É MUITO MAIS RACIONAL DO QUE ESSA QUINQUILHARIA DESCONEXA.

EGO:

VAI SER MANIQUEÍSTA ATÉ COM MAQUINÁRIO? AS COISAS SÃO COMO SÃO, E TEM MAIS: ESSES APARELHO JÁ FUNCIONAM COMO UM SÓ. ELES ESTÃO CONECTADOS EM REDE, NÓS INDIVÍDUOS CUMPRIMOS FUNÇÕES AQUI ESQUECEU? ESSAS COMUNICAÇÕES SÓ ACONTECEM PORQUE TÊM CONSCIÊNCIAS PARA SE ACOPLAR. VOCÊ PRECISA ENTENDER QUE NÃO DÁ PRA SIMPLIFICAR TUDO

PÁGINA 8

QUATRO QUADROS, SENDO O PRIMEIRO MAIOR (OCUPANDO $\frac{3}{4}$ DA PÁGINA) E OS OUTROS IGUALMENTE DISTRIBUÍDOS EM $\frac{1}{4}$ DA PÁGINA. OS PERSONAGENS OBSERVAM O MAQUINÁRIO ENQUANTO HESITAM, DECIDINDO SEU PRÓXIMO PASSO. A ONOMATOPEIA DO ALARME CRUZA O PRIMEIRO QUADRO DE MANEIRA SINUOSA E CAMINHA EM DIREÇÃO AO LADO INFERIOR DIREITO DA PÁGINA.

QUADRO 1

CENA

PLANO GERAL. J.H. DE PÉ E EGO ABAIXADO ENCOSTADO NA MÁQUINA.

J.H.:

ENTÃO SE ESSES APARELHOS NÃO FUNCIONAM, O QUE TA ACONTECENDO AQUI?

QUADRO 2 3 E 4

CENA

PRIMEIRÍSSIMO OS PERSONAGENS SE OLHAM, COM CARA PREOCUPADA EM NOS TRÊS QUADROS, DE MANEIRA DRAMÁTICA.

EGO:

É... NÃO SEI. AINDA. VAMOS PRA TORRE DE ELETRÔNICOS.

PÁGINA 9

TRÊS QUADROS, OS DOIS PRIMEIROS TÊM O MESMO TAMANHO DIVIDEM $\frac{2}{3}$ DA ÀREA SUPERIOR DA PÁGINA, COM O LIMITE INTERNO BEM DEMARCADO.O TERCEIRO QUADRO OCUPA O ESPAÇO INFERIOR COM OS LIMITES BEM DEMARCADOS. OS PERSONAGENS SOBEM PELO TÚNEL QUE OS LEVA ATÉ A TORRE DE ELETRÔNICOS.

QUADRO 1

CENA

EGO E J.H. SUBINDO UM TÚNEL PELA ESCADA. PLANO GERAL, É POSSÍVEL VER O CORPO COMPLETO DOS PERSONAGENS.

QUADRO 2

CENA

TÚNEIS E FIOS E EQUIPAMENTOS, COMO SE FOSSE UM "CORTE TRANSVERSAL" ARQUITETÔNICO DAS PAREDES DO TÚNEL DO QUADRO 1. MUITOS PARAFUSOS.

J.H.:

VOCÊ ESTÁ BEM, EGO?

EGO:

PRA SER SINCERO, ME ALIVIA QUE O ALARME SEJA MAIS BAIXO AQUI.

J.H.:

EU VI COMO VOCÊ ESTAVA. SEU ROSTO TA VERMELHO E VOCÊ ESTÁ SUANDO COMO UM PORCO.

EGO:

EU POSSO ESTAR RESFRIADO, TALVEZ.

J.H.:

TIROU TEMPERATURA? VOCÊ ME PARECE FEBRIL. SUA VOZ ESTAVA ARRASTADA E SEUS MOVIMENTOS ESTÃO ESTRANHOS.

EGO:

NÃO. EU ESTOU BEM... EU ACHO

J.H.:

SE VOCÊ INSISTE.SÓ NÃO DEIXE ISSO TE PREJUDICAR.

QUADRO 3

CENA

PLANO GERAL, ÂNGULO ALTO COM VISÃO DO FUNDO DO TÚNEL. OS PERSONAGENS SÃO VISTOS SUBINDO.

J.H.:

VOCÊ ACHA QUE A GENTE PODE TER SIDO SABOTADO? ALGUÉM PODE ESTAR INTERFERINDO NOS RADARES E SENSORES DO U-G?

PÁGINA 10

QUATRO OU CINCO QUADROS DISPOSTOS DE MANEIRA DESIGUAL MOSTRAM DETALHES DA SUBIDA DELES. ALGUNS QUADROS PODEM SER BEM PEQUENOS.

QUADRO 1

CENA

CLOSE DA MÃO SEGURANDO A ESCADA.

EGO:

VOCÊ É MUITO CRÍTICO DE TUDO.

QUADRO 2

CENA

QUADRO PEQUENO, PLANO GERAL, PERSONAGENS SAINDO DO TÚNEL PARA UMA PEQUENA ANTE SALA.

EGO:

NINGUÉM QUER SER BOMBARDEADO. PROVAVELMENTE ALGUMA IRRITAÇÃO ESTRANHA NO SISTEMA PROVOCOU ISSO TUDO.

QUADRO 3

CENA

PRIMEIRÍSSIMO PLANO, LEVEMENTE PLONGÉE. J.H. MOSTRA O RÁDIO SEM FUNCIONAR.

EGO:

A GENTE VAI ANALISAR E CORRIGIR E LOGO VAMOS RESTABELECER A COMUNICAÇÃO.

QUADRO 4

CENA

PLANO MÉDIO, EGO TERMINANDO DE SUBIR O TÚNEL.

J.H.:

ESPERO QUE SIM POIS ACABEI DE NOTAR QUE NOSSOS RÁDIOS TAMBÉM ESTÃO FORA DO AR.

PÁGINA 11

DOIS GRANDES QUADROS, MOSTRAM A RESOLUÇÃO DA SUBIDA DOS PERSONAGENS EM QUE ELES CHEGAM À PORTA DA TAL TORRE DE ELETRÔNICOS. EGO COMEÇA A DEMONSTRAR PIORA NO SEU QUADRO DE SAÚDE. O PRIMEIRO QUADRO OCUPA $\frac{3}{5}$ DA PÁGINA ENQUANTO O SEGUNDO QUADRO OCUPA O RESTO MAS TEM SUAS BORDAS REFORÇADAS.

QUADRO 1

CENA

PLANO GERAL, OS DOIS PERSONAGEM DE PÉ ABRINDO A PORTA DENTRO DA ANTE SALA.

EGO:

PRA SER SINCERO, ESTATISTICAMENTE A COMUNICAÇÃO É IMPROVÁVEL MESMO, A GENTE VAI SOBREVIVER.

J.H.:

O QUE VOCÊ ESTÁ DIZENDO?

EGO:

SEM COMUNICAÇÃO NÃO EXISTEM RELAÇÕES HUMANAS E NEM VIDA HUMANA PROPRIAMENTE DITA.

QUADRO 2

CENA

PLANO AMERICANO. PERSONAGENS ABREM A PORTA. VISÃO DE DENTRO DA SALA PRA ONDE ELES SE DESLOCAM.

EGO:

MAS ELA É IMPROVÁVEL. É IMPROVÁVEL APESAR DE DIARIAMENTE A EXPERIMENTARMOS E A PRATICARMOS E DE NÃO PODERMOS VIVER SEM ELA.

PÁGINA 12

TRÊS QUADROS HORIZONTAIS, LEVEMENTE MAIORES QUE O ANTERIOR, MOSTRAM A EXPRESSÃO DE EGO ENTRANDO EM UM DELÍRIO FEBRIL. A SARJETA SAI DE UM EFEITO DE MAQUINÁRIO PARA SE ESCURECER NUM EFEITO DE HACHURAS.

QUADRO 1

CENA

CLOSE. VISÃO ENTRE A TESTA E O NARIZ DO PERSONAGEM. EGO COM AS MÃOS NA TÊMPORAS. OLHOS FECHADOS, EXPRESSÃO DE DOR.

J.H.:

EGO, VOCÊ TÁ BEM?

EGO:

É COMO COMPARAR A EXISTÊNCIA DE UM ARBUSTO COM UM DIAMANTE...

QUADRO 2

CENA

CLOSE MAIS PRÓXIMO. VISÃO APENAS DOS OLHOS DO PERSONAGEM. EGO COM EXPRESSÃO DE ESPANTO.

EGO:

...A PRIMEIRA EXTREMAMENTE COMUM NA TERRA MAS INFINITAMENTE MAIS RARA QUE UM DIAMANTE NO UNIVERSO. A COMUNICAÇÃO É ASSIM.

QUADRO 3

CENA

CLOSE MAIS PRÓXIMO. VISÃO APENAS DE UM OLHO DO PERSONAGEM, REFLETINDO O SÍMBOLO DE SONHO.

J.H.:

EGO? EGO?

CAPÍTULO 2: COMUNICAÇÃO

PÁGINA : TEXTO DE CONTRA CAPA

NA TEORIA DE LUHMANN, SISTEMAS SOCIAIS SÃO COMPOSTOS INTEIRAMENTE DE COMUNICAÇÃO. EMBORA AS OPERAÇÕES DE COMUNICAÇÃO NÃO POSSAM OCORRER SEM A PRESENÇA DE INDIVÍDUOS, AINDA ASSIM PESSOAS SÃO VISTAS NESSA TEORIA COMO APENAS PARTE DO AMBIENTE, ONDE OS SISTEMAS SOCIAIS APENAS SE ACOPLAM. OS INDIVÍDUOS ESTÃO ALÉM DAS FRONTEIRAS DA SOCIEDADE E DA PRÓPRIA COMUNICAÇÃO.

DE ACORDO COM LUHMANN, COMUNICAÇÃO É QUANDO OCORRE A EMISSÃO DA MENSAGEM, INFORMAÇÃO E COMPREENSÃO. A COMUNICAÇÃO NÃO É CONSIDERADA APENAS

UMA TRANSMISSÃO DE MENSAGEM, MAS UMA UNIDADE DE OPERAÇÕES, QUE NÃO É CONTÍNUA, MAS OCORRE EM UMA SEQUÊNCIA DE INSTANTES PONTUAIS.

A TEORIA NOMEIA COMO "ALTER" E "EGO" ESSES DOIS SUJEITOS HIPOTÉTICOS QUE REALIZAM A COMUNICAÇÃO. NÃO SÃO NECESSARIAMENTE INDIVÍDUOS, MAS "ENDEREÇOS" REMETENTES E DESTINATÁRIOS. EXISTE COMUNICAÇÃO NO ÍNFIMO MOMENTO EM QUE UM "EGO", OU SEJA UM ENDEREÇO RECEPTOR, COMPREENDE UMA INFORMAÇÃO QUE VEIO DE UM "ALTER", OU SEJA UM ENDEREÇO EMISSOR.

A COMUNICAÇÃO É UM PROCESSO INTERMITENTE, DESCONTÍNUO E IMPROVÁVEL. DA MESMA FORMA QUE UMA COMUNICAÇÃO CESSA QUASE QUE NO INSTANTE EM QUE ELA ACONTECE, NÃO EXISTEM GARANTIAS DE QUE ELA VÁ GERAR NOVAS COMUNICAÇÕES EM SEGUIDA. SE EGO EM ALGUM MOMENTO RESPONDE À UMA COMUNICAÇÃO INICIAL, JÁ SE ESTABELECE UMA SEGUNDA COMUNICAÇÃO DE CURTA DURAÇÃO. DESSA MANEIRA A COMUNICAÇÃO CONSTRÓI MAIS COMUNICAÇÃO, APESAR DAS SUAS INTERMITÊNCIAS, SEM COMUNICAR DIRETAMENTE COM O MEIO MAS USANDO-O COMO REFERÊNCIA.

PÁGINA 1

SARJETA ESCURA, QUATRO QUADROS DE TAMANHOS DIFERENTES SENDO O ÚLTIMO MAIOR QUE TODOS ANTERIORES. ELES SÃO DISPOSTOS DE MANEIRA A PARECER UMA APROXIMAÇÃO LENTA DO MESMO QUADRO. A PÁGINA MOSTRA EGO SE APROXIMANDO, CONFUSO, NUM CENÁRIO ONÍRICO E INABITADO.

QUADRO 1

CENA

QUADRO MINÚSCULO, CENTRALIZADO, ONDE PODEMOS VER APENAS A SILHUETA DE EGO E O CENÁRIO. PLANO GERAL, PLONGÉE.

QUADRO 2

CENA

O QUADRO OCUPA CERCA DE $\frac{1}{6}$ DO ESPAÇO DA PÁGINA. PLANO GERAL, PLONGÉE. EGO CAMINHA PELO CENÁRIO, OLHANDO PARA O LADO.

QUADRO 3

CENA

O QUADRO OCUPA CERCA DE $\frac{1}{4}$ DO ESPAÇO DA PÁGINA. MEIO PRIMEIRO PLANO, PLONGÉE. EGO CAMINHA PELO CENÁRIO.

QUADRO 4

CENA

O QUADRO OCUPA CERCA DE $\frac{1}{2}$ DO ESPAÇO DA PÁGINA. PRIMEIRO PLANO, PLONGÉE. EGO CAMINHA PELO CENÁRIO, SEUS OLHOS FITAM O LEITOR.

PÁGINA 2

SARJETA ESCURA, CLAREANDO GRADUALMENTE. QUATRO QUADROS SENDO O PRIMEIRO E O SEGUNDO DE TAMANHO SEMELHANTE E O TERCEIRO E QUARTO DE TAMANHO MENOR.

QUADRO 1

CENA

QUADRO HORIZONTAL OCUPA $\frac{1}{3}$ DA PARTE SUPERIOR DA PÁGINA. PLANO MÉDIO, LEVEMENTE CONTRA PLONGÉE. EGO SE APROXIMA LENTAMENTE DA CAVERNA ONDE SONHO ESTÁ. APENAS UMA SILHUETA DE SONHO É VISTA.

VOZ (SEM INDICAÇÃO DE LOCAL DE ORIGEM.):

EGO?...

QUADRO 2

CENA

QUADRO VERTICAL, POSICIONADO À ESQUERDA DA PÁGINA, $\frac{1}{3}$ DA PÁGINA. PLANO AMERICANO, ÂNGULO NORMAL. SONHO OLHA PARA O LEITOR COM UMA EXPRESSÃO DRAMÁTICA, TALVEZ FERROZ. CENÁRIO RUGOSO DA PAREDE.

QUADRO 3

CENA

QUADRO MENOR, PARTE DIREITA, LOGO ACIMA DO ÚLTIMO QUADRO. TAMANHO PEQUENO. O SÍMBOLO DA MÃO É VISÍVEL NA PAREDE EM UM CLOSE PRÓXIMO.

VOZ (SEM INDICAÇÃO DE LOCAL DE ORIGEM.):

EGO???

QUADRO 4

CENA

QUADRO TEM CERCA DE $\frac{1}{4}$ DO ESPAÇO À DIREITA INFERIOR DA PÁGINA. PRIMEIRÍSSIMO PLANO, EGO OLHA ASSUSTADO PARA TRÁS.

VOZ (GRITANDO) (SEM INDICAÇÃO DE LOCAL DE ORIGEM.):

EGO!!!

PÁGINA 3

DOIS QUADROS. EGO E J.H. CONVERSAM DENTRO DA TORRE DE ELETRÔNICOS.

QUADRO 1

CENA

QUADRO OCUPA DOIS TERÇOS DA PÁGINA, PLANO AMERICANO. EGO, ATÔNITO, DIALOGA COM J.H. PREOCUPADO

J.H.:

VOCÊ ESTÁ BEM?

EGO:

ACHO QUE FOI SÓ UMA LEVE VERTIGEM, TALVEZ EU SUBI A ESCADA MUITO RÁPIDO.

J.H.:

TOME CUIDADO, NÃO VÁ CAIR.

QUADRO 2

CENA

QUADRO OCUPA UM TERÇOS DA PÁGINA, PLANO GERAL, CONTRA PLONGÉE. EGO E J.H. ANDAM NA TORRE DE ELETRÔNICOS.

EGO:

VOCÊ NÃO ACHA INACREDITÁVEL COMO ESSES SISTEMAS SÃO ALTAMENTE COMPLEXOS? CADA DETALHE... CADA PEÇA CUMPRINDO UMA FUNÇÃO ÚNICA.

J.H.:

INACREDITÁVEL PRA MIM É O ESFORÇO PARA LIMPAR ESSA SALA.

PÁGINA 4

CINCO QUADROS, SENDO TRÊS DE TAMANHO SEMELHANTE E DOIS COM METADE DO TAMANHO. J.H. E EGO ANALISAM A SALA ENQUANTO DIALOGAM.

QUADRO 1

CENA

QUADRO OCUPA $\frac{1}{4}$ DA PÁGINA. PLANO AMERICANO. EGO ANALISA OS EQUIPAMENTOS DA SALA.

EGO:

OS TUBOS PARECEM EM ORDEM, A FIAÇÃO TAMBÉM. NADA DE SABOTAGEM COMO VOCÊ TINHA IMAGINADO.

QUADRO 2

CENA

QUADRO OCUPA $\frac{1}{8}$ DA PÁGINA. PRIMEIRO PLANO. J.H. ANALISA OS EQUIPAMENTOS DA SALA. LEVEMENTE PLONGÉE.

J.H.:

TUDO EM ORDEM... SABE, AS VEZES EU FICO MUITO INDIGNADO. EXISTE UMA INSTRUMENTALIDADE EXCESSIVA NESSES APARELHOS...

QUADRO 3

CENA

QUADRO OCUPA $\frac{1}{8}$ DA PÁGINA. PLANO DETALHE. MÃOS OPERAM UM MECANISMO.

J.H.:

UMA FORÇA OPERACIONAL QUE ESQUECE O QUE EXISTE DE MAIS IMPORTANTE

AQUI: AS PESSOAS.

QUADRO 4

CENA

QUADRO OCUPA $\frac{1}{4}$ DA PÁGINA. PLANO AMERICANO. EGO CONVERSA
DESPREOCUPADAMENTE COM J.H.

EGO:

EU ACHO QUE VOCÊ ESTÁ ENTENDENDO ERRADO A FUNÇÃO DESSE SUBMARINO.

QUADRO 5

CENA

QUADRO OCUPA $\frac{1}{4}$ DA PÁGINA. PRIMEIRO PLANO. J.H. OLHA PRA EGO ENQUANTO
FALA COM UMA EXPRESSÃO TRISTE.

J.H.:

VOCÊ NÃO ACHA QUE ESSAS MÁQUINAS PARECEM ALHEIAS ÀS PESSOAS? COMO SE
FOSSEM CONSTRUÍDAS COM UMA INTENÇÃO RACIONAL DEMAIS? COMO SE ISSO SE
ESQUECESSE QUE SOMOS SOCIAIS E NOS REDUZISSE À MEROS OPERADORES?

PÁGINA 5

TRÊS QUADROS, DE TAMANHO SEMELHANTES SENDO O PRIMEIRO HORIZONTAL.

QUADRO 1

CENA

QUADRO HORIZONTAL, $\frac{1}{3}$ DA PÁGINA. PRIMEIRÍSSIMO PLANO. EGO AJUSTA SEUS
ÓCULOS ENQUANTO PENSA.

EGO:

EU ENTENDO SUA PREOCUPAÇÃO, ENTENDO QUE VOCÊ ACHE NECESSÁRIO UM CONSENSO ENTRE AS FACILIDADES DO MAQUINÁRIO E AS NECESSIDADES HUMANAS.

QUADRO 2

CENA

QUADRO VERTICAL, $\frac{1}{3}$ DA PÁGINA. MEIO PRIMEIRO PLANO, CONTRA PLONGÉE. EGO OLHA PRA FRENTE.

EGO: MAS VOCÊ TÁ ENTENDENDO ERRADO A FUNÇÃO DISSO TUDO. É UMA QUESTÃO DE SOBREVIVÊNCIA.

QUADRO 3

CENA

QUADRO VERTICAL, $\frac{1}{3}$ DA PÁGINA. DETALHE, ZENITAL. MÃOS OPERAM MECANISMO.

EGO:

ISSO AQUI É UMA MÁQUINA DE GUERRA.

PÁGINA 6

TRÊS QUADROS. UM MAIOR OCUPANDO TODA A PÁGINA E DOIS MENORES NAS LATERAIS.

QUADRO 1

CENA

QUADRO OCUPA A PÁGINA INTEIRA. PLANO GERAL, ÂNGULO ZENITAL. EGO E J.H. OLHAM OS APARELHOS NA TORRE DE ELETRÔNICOS. AS PORTAS OCUPAM A PARTE SUPERIOR E INFERIOR DA CENA, DE MANEIRA CENTRALIZADA.

EGO (TEXTO DISTRIBUÍDO EM VÁRIOS BALÕES, DIRECIONADOS AOS QUADROS AO LADO):

QUANDO O U-G TRANSMITE UMA MENSAGEM, POUCO IMPORTA O SOLDADO QUE REDIGIU O TEXTO OU QUE CODIFICOU AS INFORMAÇÕES, POUCO IMPORTA QUAL APARATO FOI USADO PARA EMITIR A MENSAGEM.

ENTENDA: NÃO ESTOU DIZENDO QUE OS OPERADORES SÃO DISPENSÁVEIS. TALVEZ SUBSTITUÍVEIS, MAS NÃO INDISPENSÁVEIS. AINDA PRECISAMOS DE ALGUÉM PARA COMPREENDER O QUE ESTÁ SENDO FALADO. PRECISAMOS DE UM RESPONSÁVEL POR SELECIONAR CORRETAMENTE A MENSAGEM, A CRIPTOGRAFIA, O CANAL DE COMUNICAÇÃO, O APARELHO...

QUADRO 2

CENA

QUADRO QUADRADO, CERCA DE 1/9 DA ÁREA, LADO SUPERIOR DIREITO. PRIMEIRO PLANO. EGO OLHANDO PARA A TELA

QUADRO 3

CENA

QUADRO QUADRADO, CERCA DE 1/9 DA ÁREA, LADO INFERIOR ESQUERDO. PRIMEIRÍSSIMO PLANO. EGO OLHA PRA BAIXO.

PÁGINA 7

DOIS QUADROS HORIZONTAL. CADA UM OCUPA POUCO MENOS DA METADE DA PÁGINA. FUNDO DA PÁGINA TEM TEXTURA DE FIAÇÕES E ENGRENAGEM.

QUADRO 1

CENA

QUADRO ALINHADO À DIREITA DA PÁGINA. PRIMEIRO PLANO, LEVEMENTE CONTRA PLONGÉE. EGO CONCENTRADO EM OPERAR OS ELETRÔNICOS.

EGO:

MAS PARA A GUERRA, ESSES INDIVÍDUOS SÃO APENAS PLANO DE FUNDO, NÚMEROS EM UMA TABELA. NOSSAS REALIDADES INDIVIDUAIS, NOSSOS ANSEIOS E DORES, NOSSAS PREOCUPAÇÕES ÍNTIMAS APENAS PAVIMENTAM JUNTAS A REALIDADE QUE SÃO ORDENS E RESPOSTAS DAS TROPAS E DOS VEÍCULOS.

QUADRO 2

CENA

QUADRO ALINHADO À ESQUERDA DA PÁGINA. PLANO AMERICANO, LEVEMENTE CONTRA-PLONGÉE. EGO E J.H SE OLHAM E DIALOGAM.

EGO:

QUANDO ESSAS TROCAS OCORREM NÓS SOMOS APENAS COADJUVANTES, PLANO DE FUNDO.

PÁGINA 8

QUATRO QUADROS DE TAMANHOS DIFERENTES.

QUADRO 1

CENA

QUADRO HORIZONTAL, $\frac{1}{3}$ DO ESPAÇO. PLANO CONJUNTO. EGO E J.H REÚNEM SEUS EQUIPAMENTOS E DIALOGAM.

J.H

NÃO PARECE TER NADA DE ERRADO AQUI NESSA SALA.

EGO:

NEM SINAL DE SABOTAGEM OU MAL FUNCIONAMENTO AQUI.

QUADRO 2

CENA

QUADRO VERTICAL, $\frac{1}{3}$ DO ESPAÇO. ALINHADO À ESQUERDA. PORTA VISTA DE FRENTE POR COMPLETO.

EGO (BALÃO NO QUADRO 2 O APONTA PARA O PERSONAGEM NO QUADRO ANTERIOR):

ISSO SIGNIFICA QUE ALGUÉM TERÁ DE IR NA PONTE, FAZER UMA CHAMADA-TESTE DE MANEIRA MANUAL.

QUADRO 3

CENA

QUADRO VERTICAL, $\frac{1}{6}$ DO ESPAÇO. ALINHADO À DIREITA SUPERIOR. PLANO GERAL, SILHUETA DOS PERSONAGENS DISCUTINDO.

J.H.:

VOCÊ ESTÁ TENDO ESSAS VERTIGENS. É MELHOR QUE EU VÁ.

QUADRO 4

CENA

QUADRO VERTICAL, $\frac{1}{6}$ DO ESPAÇO. ALINHADO À DIREITA INFERIOR. ROSTO DO EGO, COM UMA EXPRESSÃO DE PREOCUPADO.

EGO:

NÃO.

PÁGINA 9

TRÊS QUADROS. EGO SAI PARA A PONTE.

QUADRO 1

CENA

QUADRO HORIZONTAL, $\frac{1}{2}$ DO ESPAÇO. MEIO PRIMEIRO PLANO. EGO SEGURA A PORTA ENQUANTO FALA COM J.H.

EGO:

PRECISAMOS DE ALGUÉM LÁ EMBAIXO PARA CONFERIR SE ALGUM RETORNO ACONTECE. E EU SOU MELHOR OPERANDO O MAQUINÁRIO AQUI EM CIMA.

J.H. (BALÃO APONTA PARA FORA DO QUADRO):

CLARO QUE NÃO. E VOCÊ NÃO ESTÁ EM CONDIÇÕES DE SE LOCOMOVER LÁ DENTRO.

EGO:

VOCÊ ESTÁ RECLAMANDO DA MANUTENÇÃO DESDE QUE ISSO COMEÇOU. EU VOU LÁ,
PODE CONFIAR EM MIM.

QUADRO 2

CENA

QUADRO VERTICAL, 1/6 DO ESPAÇO. ALINHADO À ESQUERDA. CLOSE NA PORTA
DESTRANCANDO.

QUADRO 3

CENA

QUADRO ALINHADO À DIREITA, 1/3 DO ESPAÇO. PLANO AMERICANO, LEVEMENTE
CONTRA PLONGÉE. PERSONAGENS DISCUTINDO CONVERSANDO ENTRE SI EM FRENTE DA
PORTA.

J.H.:

MAS O RÁDIO NÃO ESTÁ FUNCIONANDO. E SE ALGUMA EMERGÊNCIA ACONTECER
AQUI?

EGO:

SE EU NÃO DER RESPOSTA EM 30 MINUTOS VOCÊ SOBE AQUI DE NOVO.

PÁGINA 10

QUADRO ÚNICO. REFERÊNCIA À PÁGINA 2 DO CAPÍTULO 1. EGO ADENTRA À
PONTE. A RUGOSIDADE DAS PAREDES É SIMULADA COMO TUBOS, FIOS E ELETRÔNICOS.

J.H.:

TUDO BEM. FIQUE SEGURO POR FAVOR.

EGO:

FICAREI...

PÁGINA 11

COMPOSIÇÃO DINÂMICA DE MÚLTIPLOS QUADROS. AO FUNDO SE VÊ O MAQUINÁRIO CENTRAL DA PONTE. NA FRENTE QUATRO QUADROS IRREGULARES MOSTRAM EGO CHEGANDO AO CENTRO DA SALA. AMBIENTE LEVEMENTE ESCURO, CAMINHANDO PRA PROFUNDA PRESENÇA DA COR PRETA QUE SE DARÁ NO CAPÍTULO SEGUINTE.

QUADRO 1

CENA

QUADRO VERTICAL, $\frac{1}{3}$ DA PÁGINA, LADO ESQUERDO SUPERIOR. PLANO GERAL, CONTRA PLONGÉE, MOSTRA A PLATAFORMA E O CENTRO DA SALA AO FUNDO.

QUADRO 2

CENA

QUADRO HORIZONTAL, $\frac{1}{6}$ DA PÁGINA, LADO DIREITO SUPERIOR. PRIMEIRÍSSIMO PLANO, FRONTAL, ROSTO DE EGO CANSADO.

EGO:

EU ACHO QUE FICAREI BEM.

QUADRO 3

CENA

QUADRO HORIZONTAL, $\frac{1}{6}$ DA PÁGINA, LADO ESQUERDO INFERIOR. CLOSE, MÃO SEGURANDO CORRIMÃO.

QUADRO 4

CENA

QUADRO VERTICAL, $\frac{1}{3}$ DA PÁGINA, LADO DIREITO INFERIOR. CLOSE, PERNAS SE MOVENDO PELA PASSARELA.

PÁGINA 12

QUADRO ÚNICO, ÂNGULO ZENITAL, PLANO GERAL. PONTE VISTA DE CIMA SE ASSEMELHA A UM ESQUEMA ANATÔMICO DE UM NEURÔNIO. AMBIENTE ESCURO, ABUSO DE HACHURAS. AS SOMBRAS REPRESENTAM TANTO A ENTRADA NO MOMENTO MAIS TENSO DO QUADRINHO, QUANTO A PROXIMIDADE DESSE LUGAR COM O SONHO, O AMBIENTE INTERNO DO PROTAGONISTA.

EGO:

EU CONFIO NA SUA RESPOSTA.

CAPÍTULO 3: IMPROBABILIDADE

PÁGINA : TEXTO DE CONTRA CAPA

MUITAS DAS TEORIAS QUE TRATAM DA COMUNICAÇÃO TRABALHAM A MESMA COMO UM EVENTO DADO, ESTUDANDO SUA EFETIVAÇÃO MAIS DO QUE SEUS CONTRATEMPOS. FORA DAS EXPECTATIVAS QUE TERÍAMOS SOBRE TEORIAS DESSA ÁREA, LUHMANN NOS APRESENTA UMA VISÃO DE ESTUDO QUE TEM O ENTENDIMENTO DO PROCESSO DA COMUNICAÇÃO COMO UM ENFRENTAMENTO CONSTANTE DE ADVERSIDADES, QUE TORNAM SUA REALIZAÇÃO BASTANTE IMPROVÁVEL MAS NÃO IMPOSSÍVEL

A TEORIA GERAL DOS SISTEMAS SOCIAIS DE LUHMANN PARTE DO PRESSUPOSTO DE QUE A COMUNICAÇÃO É IMPROVÁVEL. APESAR DE DIARIAMENTE ESTARMOS CERCADOS POR EVIDÊNCIAS CONCRETAS DA COMUNICAÇÃO AGINDO, DE EXPERIMENTARMOS ESSE EVENTO FREQUENTEMENTE E DE NÃO CONSEGUIR VIVER EM SOCIEDADE SEM A COMUNICAÇÃO, ELA É IMPROVÁVEL DE ACONTECER.

PRIMEIRAMENTE É IMPROVÁVEL A COMPREENSÃO DO SENTIDO DE UMA COMUNICAÇÃO. NECESSITANDO DE CONTEXTO PARA SER EFETIVADA, A COMUNICAÇÃO ENFRENTA OBSTÁCULOS DO ISOLAMENTO E INDIVIDUALIZAÇÃO DA CONSCIÊNCIA DOS SEUS ENDEREÇOS DESTINATÁRIOS E REMETENTES. PORTANTO É IMPROVÁVEL QUE SE COMPREENDA UMA COMUNICAÇÃO PELA FALTA DE UM CONTEXTO COMUM.

TAMBÉM EXISTE A IMPROBABILIDADE DA COMUNICAÇÃO ALCANÇAR SEUS RECEPTORES, POIS É IMPROVÁVEL QUE SE ALCANCE MAIS PESSOAS DO QUE AS QUE ESTÃO NUM MESMO ESPAÇO E NUM MESMO MOMENTO. PORTANTO, A COMUNICAÇÃO EM QUE OS INDIVÍDUOS ENVOLVIDOS ESTÃO DISTANTES OU EM TEMPOS DIFERENTES PODEM SOFRER DIVERSAS INTERFERÊNCIAS E NÃO SE CONCRETIZAR.

POR ÚLTIMO, EXISTE A IMPROBABILIDADE DE SE OBTER UM RESULTADO. MESMO SE UMA COMUNICAÇÃO FOI ENTENDIDA E RECEBIDA, NÃO SIGNIFICA QUE ELA FOI ACEITA. UM RECEPTOR PODE NEGAR A INFORMAÇÃO POR COMPLETO.

DESSA TERCEIRA IMPROBABILIDADE INCLUI NÃO SOMENTE A ACEITAÇÃO DE UM COMPORTAMENTO, VIRTUDE, PENSAMENTO OU ASSIMILAÇÃO DE NOVO CONHECIMENTO MAS

TAMBÉM QUE CONTINUE UMA COMUNICAÇÃO PRÉVIA (COMO RESPONDER CORRETAMENTE À UMA PERGUNTA). ESSAS IMPROBABILIDADES NÃO SÃO APENAS EMPECILHOS PARA QUE UMA COMUNICAÇÃO CHEGUE AO SEU DESTINATÁRIO, MAS TAMBÉM FATORES DE DISSUAÇÃO, ATUANDO PARA QUE A COMUNICAÇÃO NEM MESMO SE INICIE. OS SUJEITOS DEIXARÃO DE COMUNICAR QUANDO NÃO HOUVEREM GARANTIAS DE QUE SUAS MENSAGENS CHEGARÃO, QUE SERÃO COMPREENDIDAS OU QUE VÃO SER ACEITAS.

PARA TORNAR A SITUAÇÃO MAIS CRÍTICA, AS TRÊS FORMAS DE IMPROBABILIDADE SE REFORÇAM RECIPROCAMENTE. SEMPRE QUE UMA É SUPRIMIDA DE ALGUMA FORMA, IMEDIATAMENTE AS OUTRAS SE DESTACAM. A ESCRITA, POR EXEMPLO, DIMINUI SEGUNDA A IMPROBABILIDADE, PERMITINDO COMUNICAÇÃO ENTRE TEMPOS E DISTÂNCIAS DIFERENTES, MAS NÃO GARANTE E ATÉ DIFICULTA A COMPREENSÃO OU MESMO DA ACEITAÇÃO DA MENSAGEM. AFINAL É MAIS FÁCIL ENTENDER ERRADO OS DADOS OU MESMO IGNORAR AS INTENÇÕES DE UM TEXTO ESCRITO QUALQUER DO QUE DE UMA PESSOA PRESENCIALMENTE DIALOGANDO CONOSCO.

APESAR DESSAS IMPROBABILIDADES E DO FATO DE NÃO HAVER GARANTIA DE QUE UMA COMUNICAÇÃO TENHA SEQUÊNCIA, AS SOCIEDADES AINDA EXISTEM. AS IMPROBABILIDADES DO PROCESSO DE COMUNICAÇÃO, E A FORMA COM QUE SE SUPERAM E SE TRANSFORMAM EM PROBABILIDADE, REGULAM A FORMAÇÃO DOS SISTEMAS SOCIAIS COMO UM TODO.

PÁGINA 1

QUADRO ÚNICO, "DUTCH ANGLE", PLANO GERAL, CENTRO DA PONTE COM EGO ANDANDO ATÉ O NÚCLEO. DESENHO DRAMÁTICO COM CUIDADO NO DETALHAMENTO PARA DAR IMPRESSÃO DE IMENSIDÃO.

EGO NARRANDO:

O GRANDE OBSTÁCULO DE ALGUÉM QUE, COMO EU, TRABALHA DIRETAMENTE COM COMUNICAÇÃO É PERMITIR QUE SE COMPLETEM PROCESSOS IMPROVÁVEIS COM UMA MARGEM DE SEGURANÇA.

PÁGINA 2

QUATRO QUADROS REGULARES. EGO CAMINHA ATÉ O NÚCLEO ENQUANTO PENSA SOBRE A SITUAÇÃO E COMEÇA A OPERAR O NÚCLEO. A PONTE E O NÚCLEO SE PARECEM COM REPRESENTAÇÕES DE CÉLULAS.

QUADRO 1

CENA

QUADRO HORIZONTAL, PLONGÉE, ¼ DA ÁREA DA PÁGINA, SUPERIOR. PLANO MÉDIO. EGO ANDA CAMBALEANTE NA PONTE.

EGO NARRANDO:

FALHAS OPERACIONAIS SÃO APENAS O COMEÇO.

QUADRO 2

CENA

QUADRO OCUPA A PARTE CENTRAL ESQUERDA DA PÁGINA. PLANO AMERICANO EGO CHEGA AO NÚCLEO.

EGO NARRANDO:

A LINGUAGEM É UM MEIO DÍFICIL DE SE TRABALHAR EM SITUAÇÕES DE EMERGÊNCIA...

QUADRO 3

CENA

QUADRO OCUPA A PARTE CENTRAL DIREITA DA PÁGINA. PLANO GERAL, NÚCLEO VISTO DE LONGE..

QUADRO 4

CENA

QUADRO HORIZONTAL, PLONGÉE, ¼ DA ÁREA DA PÁGINA, INFERIOR. PLANO DETALHE COM APARELHO MOSTRANDO ERROS DE IDENTIFICAÇÃO.

EGO NARRANDO:

EXIGE UM DOMÍNIO AMPLO DE CÓDIGOS.

PÁGINA 3

DOIS QUADROS, SENDO UM DELES DE PÁGINA INTEIRA E UM QUADRO MENOR "FLUTUANTE".

QUADRO 1

CENA

QUADRO HORIZONTAL, PLANO DETALHE. MÃOS DE EGO MEXENDO NO APARELHO.

QUADRO 2

CENA

PÁGINA INTEIRA, ÂNGULO ZENITAL. PLANO MÉDIO. EGO UTILIZA APARELHOS NO NÚCLEO DA PONTE, ENQUANTO DEMONSTRA SINAIS DE PIORA NO SEU QUADRO DE SAÚDE.

EGO NARRANDO:

A TEMPORALIDADE E RITMO DAS MENSAGENS SÃO ESSENCIAIS PARA A COORDENAÇÃO DE AÇÕES CONJUNTAS. COMUNICAÇÕES À DISTÂNCIA TAMBÉM PODEM SER PERDIDAS NA IMENSIDÃO - OU ENCONTRADAS POR PESSOAS QUE NÃO DEVERIAM.

PÁGINA 4

TRÊS QUADROS DE TAMANHO IGUAL, SENDO QUE O TERCEIRO TEM SUA FIGURA VAZADA PELA PÁGINA, ULTRAPASSANDO OS LIMITES DO QUADRO. EGO RETIRA UM MANUAL PARA PODER TRABALHAR NA REPROGRAMAÇÃO DO NÚCLEO.

QUADRO 1

CENA

QUADRO HORIZONTAL, $\frac{1}{3}$ DA ÁREA DA PÁGINA. PLANO DETALHE. MÃOS DE EGO BUSCANDO UM LIVRO EM SUA MOCHILA. CENÁRIO TEXTURIZADO.

EGO NARRANDO:

E NADA DISSO TAMBÉM GARANTE UM EFEITO ESPERADO.

QUADRO 2

CENA

QUADRO HORIZONTAL, OCUPANDO $\frac{1}{3}$ DA ÁREA DA PÁGINA. PLONGÉE LEVE. PLANO AMERICANO. EGO OLHA O LIVRO COM PREOCUPAÇÃO. O CORPO DELE SAI DO QUADRO E ALCANÇA PARTE DO QUADRO SUPERIOR.

EGO NARRANDO:

MESMO QUE A CENTRAL SEJA INFORMADA CORRETAMENTE DE NOSSA LOCALIZAÇÃO, DE NOSSOS OBJETIVOS E QUESTIONADA SOBRE OS PRÓXIMOS PASSOS

QUADRO 3

CENA

QUADRO HORIZONTAL, OCUPANDO $\frac{1}{3}$ DA ÁREA DA PÁGINA. CONTRA-PLONGÉE. PLANO CONJUNTO, BASE DO QUADRO PEGA A CINTURA DO PERSONAGEM. EGO OLHA O LIVRO COM PREOCUPAÇÃO, ENQUANTO SE APOIA NO NÚCLEO DA PONTE

EGO NARRANDO:

NADA GARANTE QUE POSSAMOS OBTER RESPOSTAS.

PÁGINA 5

QUATRO QUADROS, COM BORDAS IRREGULARES, ALGUNS SE SOBREPONDO COM INTENÇÃO DE MOSTRAR DINAMISMO. COMPOSIÇÕES DINÂMICAS PARA AUMENTAR A CARGA DRAMÁTICA DA PÁGINA.

QUADRO 1

CENA

QUADRO OCUPA $\frac{1}{6}$ DA ÁREA SUPERIOR ESQUERDA DA PÁGINA. DUTCH ANGLE, CLOSE, MÃOS PEGAM FERRAMENTAS NA BOLSA. AS MÃOS TEM UMA POSE AGRESSIVA.

EGO NARRANDO:

ELES PODEM ESTAR PASSANDO POR UMA CRISE INTERNA,...

QUADRO 2

CENA

QUADRO OCUPA $\frac{1}{6}$ DA ÁREA SUPERIOR DIREITA DA PÁGINA. DUTCH ANGLE, PRIMEIRO PLANO, EGO USA FERRAMENTAS PARA ABRIR UMA PARTE DO NÚCLEO.

QUADRO 3

CENA

QUADRO HORIZONTAL, OCUPANDO $\frac{1}{3}$ DA ÁREA DA PÁGINA. PLONGÉE. PRIMEIRO PLANO, EGO OPERA ALGUMA PARTE DA FIAÇÃO INTERNA ENQUANTO OLHA O MONITOR.

EGO NARRANDO:

PODEM ESTAR COM DIFICULDADES DE RESPONDER EM TEMPO HÁBIL, PODEM CONSIDERAR QUE DESCUMPRIMOS ALGUMA DIRETRIZ...

QUADRO 4

CENA

QUADRO HORIZONTAL, OCUPANDO $\frac{1}{3}$ DA ÁREA INFERIOR DA PÁGINA. PLANO AMERICANO, EGO EM DESESPERO COM AS MÃOS NA CABEÇA ENQUANTO OLHA PARA O NÚCLEO. FIGURA CENTRALIZADA. LINHAS CORREM EM DIREÇÃO DO CENTRO PARA ACRESCENTAR DRAMATICIDADE.

EGO NARRANDO:

PODEM SIMPLEMENTE TER DECIDIDO NOS ABANDONAR... SERÁ?

PÁGINA 6

TRÊS QUADROS, COM BORDAS IRREGULARES, COM INTENÇÃO DE MOSTRAR DINAMISMO. SOMBRAS DO CENÁRIO AUMENTAM GRADATIVAMENTE COM INTENÇÃO DE AUMENTAR O DRAMA.

QUADRO 1

CENA

QUADRO HORIZONTAL OCUPA CERCA DE $\frac{1}{4}$ DA ÁREA SUPERIOR. PLANO AMERICANO, EGO COM UMA EXPRESSÃO DE SOFRIMENTO E MÃOS NA CABEÇA.

EGO NARRANDO:

ELES NÃO NOS ABANDONARIAM... SERÁ?

QUADRO 2

CENA

QUADRO HORIZONTAL, LEVEMENTE MAIOR QUE O ANTERIOR, COM BORDAS LATERAIS MENORES. DUTCH ANGLE, MEIO PRIMEIRO PLANO, CONTRA PLONGÉE. EGO SE AFASTA LENTAMENTE DO NÚCLEO EM DESESPERO.

EGO NARRANDO:

E SE NOSSA LOCALIZAÇÃO FOI EXPOSTA DE MANEIRA INADEQUADA E NOSSAS LINHAS DE COMUNICAÇÃO ESTÃO VULNERÁVEIS?

QUADRO 3

CENA

QUADRO HORIZONTAL, OCUPANDO POUCO MAIS DE $\frac{1}{3}$ DA ÁREA DA PÁGINA. CLOSE, EXPRESSÃO DE EGO EM DESESPERO, PERSPECTIVA EM TOM DRAMÁTICO.

EGO NARRANDO:

E SE FOI UMA DECISÃO ESTRATÉGICA DESLIGAR NOSSA UNIDADE DA CENTRAL?

PÁGINA 7

TRÊS QUADROS AO FUNDO, COM TAMANHO CRESCENTE, SENDO O PRIMEIRO NA ÁREA SUPERIOR, OCUPANDO CERCA DE $\frac{2}{9}$ DA ÁREA DA PÁGINA, O SEGUNDO COM $\frac{1}{3}$ DA ÁREA E O ÚLTIMO OCUPANDO $\frac{4}{9}$ DA ÁREA. OS ÂNGULOS DEMONSTRAM UM AFASTAMENTO DA FIGURA DO EGO. ATRAVESSANDO TODOS OS QUADROS, COBRINDO POR CIMA, A FIGURA DE EGO EM POSIÇÃO DRAMÁTICA, ABRAÇANDO SEU MANUAL COM EXPRESSÃO DE DESESPERO.

QUADRO 1

CENA

QUADRO HORIZONTAL OCUPA CERCA DE $\frac{2}{9}$ DA ÁREA SUPERIOR. CLOSE NA EXPRESSÃO DE EGO ESPANTADO. PLONGÉE.

EGO NARRANDO:

ISSO VAI NOS DEIXAR NAVEGANDO A ESMO? PRA SEMPRE? NO FUNDO DO OCEANO?

QUADRO 2

CENA

QUADRO HORIZONTAL, OCUPANDO $\frac{1}{3}$ DA PARTE CENTRAL DA PÁGINA. PLONGÉE, PLANO MÉDIO. EGO, ATÔNITO EM FRENTE AO NÚCLEO

EGO NARRANDO:

SEM SABER ONDE ESTAMOS, SEM SABER ZONAS DE RISCO... SEM SABER ONDE ESTÃO OS INIMIGOS...

QUADRO 3

CENA

QUADRO HORIZONTAL, OCUPANDO POUCO MAIS DE 4/9 DA ÁREA DA PÁGINA. PLANO GERAL, PLONGÉE EGO MAL PODE SER VISTO EM MEIO A ESCURIDÃO DA SALA. ELE TEM UMA POSTURA TRISTE.

EGO NARRANDO:

NÃO PODE SER.

PÁGINA 8

TRÊS QUADROS VERTICAIS, CADA UM OCUPANDO $\frac{1}{3}$ DA PÁGINA. MOSTRAM EGO RETOMANDO SUA MOTIVAÇÃO PARA RESOLVER O PROBLEMA. O FUNDO DOS QUADROS FAZ UMA GRADAÇÃO DO ESCURO PRO CLARO ATRAVÉS DE UM PADRÃO DE LINHAS VERTICAIS.

QUADRO 1

CENA

QUADRO VERTICAL OCUPA CERCA DE 1/3 DA ÁREA ESQUERDA DA PÁGINA. PRIMEIRÍSSIMO PLANO. EGO COM UMA EXPRESSÃO DECIDIDA. FRONTAL.

EGO NARRANDO:

NÃO POSSO DEIXAR ASSIM, EU TENHO QUE ESTABELECEER ALGUMA COMUNICAÇÃO.

QUADRO 2

CENA

QUADRO VERTICAL OCUPA CERCA DE 1/3 DA ÁREA CENTRAL DA PÁGINA. MEIO PRIMEIRO PLANO. FRONTAL. EGO PEGA O MANUAL AO LADO DO NÚCLEO.

EGO NARRANDO:

ALGO, ALGO DEVE FUNCIONAR. ALGUM PROTOCOLO DE EMERGÊNCIA,

QUADRO 3

CENA

QUADRO VERTICAL OCUPA CERCA DE 1/3 DA ÁREA DIREITA DA PÁGINA. PLANO DETALHE. PLONGÉE. AS MÃOS DE EGO PEGAM A FERRAMENTAS DE TRABALHO.

EGO NARRANDO:

ALGUM MEIO.

PÁGINA 9

NOVE QUADROS IDÊNTICOS EM ÁREA OS MOSTRAM EGO TRABALHANDO. APENAS OS QUADROS ÍMPARES POSSUEM DESENHOS, OS QUADROS PARES SÃO PREENCHIDOS APENAS POR FALA.

QUADRO 1

CENA

QUADRO VERTICAL OCUPA CERCA DE 1/9 DA ÁREA ESQUERDA SUPERIOR DA PÁGINA. PRIMEIRÍSSIMO PLANO. PLONGÉE. EGO COM UMA EXPRESSÃO CONCENTRADA.

QUADRO 2

EGO NARRANDO:

DENTRO DO SUBMARINO DEVE HAVER UM JEITO, PRECISA HAVER.

QUADRO 3

CENA

QUADRO VERTICAL OCUPA CERCA DE 1/9 DA ÁREA DIREITA SUPERIOR DA PÁGINA. PLANO DETALHE. FRONTAL. MÃOS DIGITAM NO TECLADO.

QUADRO 4

EGO NARRANDO:

DENTRO DOS MANUAIS DEVE HAVER UMA MANEIRA DE LIDAR COM ISSO.

QUADRO 5

CENA

QUADRO VERTICAL OCUPA CERCA DE 1/9 DA ÁREA DIREITA DA PÁGINA. PLANO DETALHE. PLONGÉE. AS MÃOS DE EGO FOLHEIAM O MANUAL.

QUADRO 6

EGO NARRANDO:

SE NÃO NOS COMUNICARMOS, É COMO SE NÃO EXISTÍSSEMOS.

QUADRO 7

CENA

QUADRO VERTICAL OCUPA CERCA DE 1/9 DA ÁREA DIREITA DA PÁGINA. PLANO DETALHE. PLONGÉE. AS MÃOS DE EGO USAM AS FERRAMENTAS NO NÚCLEO.

QUADRO 8

EGO NARRANDO:

EU NÃO POSSO PERMITIR QUE ISSO ACONTEÇA. SERIA NOSSO FIM.

QUADRO 9

CENA

QUADRO VERTICAL OCUPA CERCA DE 1/9 DA ÁREA INFERIOR DIREITA DA PÁGINA. PLANO MÉDIO. PLONGÉE. EGO DIGITA NO COMPUTADOR DO NÚCLEO.

PÁGINA 10

DOIS QUADROS SENDO UM MAIOR, OCUPANDO A TOTALIDADE DA PÁGINA, E O SEGUNDO MENOR E FLUTUANTE. O QUADRO 2 TEM AS MARGENS ONDULANTES, SIMULANDO UMA PÁGINA EM QUEDA. A PARTE INFERIOR DO QUADRO POSSUI O CARACTERÍSTICO PADRÃO DE GOTAS PARA REPRESENTAR O SONHAR.

QUADRO 1

CENA

PLANO MÉDIO. PLONGÉE. VISÃO CLARA DO LIVRO, COM AS LETRAS EMBAÇADAS. EGO LENDO O LIVRO.

EGO:

AS LETRAS... ESTÃO...

QUADRO 2

CENA

PRIMEIRÍSSIMO PLANO, EGO RETIRA OS ÓCULOS E OLHA FAZENDO ESFORÇO. SEU ROSTO ESCORRE SUOR E DENOTA DOENÇA.

EGO:

EU NÃO CONSIGO VER...

PÁGINA 11

TRÊS QUADROS, ESTRUTURADOS COMO O MANUAL CAINDO. FUNDO COMEÇA A APRESENTAR O PADRÃO DE CÍRCULOS DO SONHAR.

QUADRO 1

CENA

PLANO MÉDIO. FRONTAL. EGO BAMBEANDO, LARGA O LIVRO, NESSE QUADRO O LIVRO LARGADO AINDA ESTÁ NO AR. O ÓCULOS NA DIREITA.

EGO:

A VERTIGEM... AGORA NÃO,NÃO!

QUADRO 2

CENA

MEIO PRIMEIRO PLANO, LATERAL. EGO CAI NO CHÃO, ÓCULOS FLUTUANDO EM DIREÇÃO AO CHÃO NESTA CENA. LIVRO JÁ CAÍDO.

EGO:

NÃO...

QUADRO 3

CENA

DETALHE, LATERAL. MÃO ENCOSTA NO CHÃO COM ÓCULOS CAÍDO AO LADO.

PÁGINA 12

QUADRO ÚNICO. PLANO GERAL DESENHADO DETALHADAMENTE COM UM PONTO DE FUGA ÚNICO AO FUNDO. FIGURA DO EGO CENTRALIZADA NA PÁGINA. EGO CAÍDO EM MEIO À PONTE DA SALA DO NÚCLEO.

CAPÍTULO 4: MEIOS

PÁGINA : TEXTO DE CONTRA CAPA

A TEORIA GERAL DOS SISTEMAS SOCIAIS NOMEIA OS MECANISMOS, USADOS PARA TRANSFORMAR A IMPROBABILIDADE DA COMUNICAÇÃO EM ALGO PROVÁVEL, COMO MEIOS. EXISTEM VÁRIOS MEIOS, ENTRE ELES A LINGUAGEM, QUE REDUZ O PROBLEMA DA COMPREENSÃO, OS MEIOS DE DIFUSÃO, QUE MELHORAM O ALCANCE DA MENSAGEM, E OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO SIMBOLICAMENTE GENERALIZADOS, QUE MELHORAM A ACEITAÇÃO DE UMA MENSAGEM.

EM GERAL SE FALA MUITO EM MEIOS DE COMUNICAÇÃO DE MASSAS, MAS ESSES APENAS ABRANGEM A QUESTÃO DA DIFUSÃO. A TEORIA DE LUHMANN AMPLIA ESSE CONCEITO. PARA ELE, O MEIO FUNCIONA COMO O AR EM RELAÇÃO AO SOM: UMA "SUBSTÂNCIA" QUE PODE SER AGREGADA DE MANEIRA ESPECÍFICA PARA ESTRUTURAR UMA INFORMAÇÃO. A LINGUAGEM É UM EXEMPLO DE MEIO NESSA TEORIA: A TOTALIDADE DE UMA LINGUAGEM INCLUI TODAS SUAS PALAVRAS E ESTRUTURAS, MAS DURANTE A COMUNICAÇÃO APENAS CERTAS PALAVRAS, EM ORDEM ESPECÍFICA, SÃO SELECIONADAS.

EM CERTO MOMENTO DO DESENVOLVIMENTO DAS SOCIEDADES, QUANDO OS MEIOS DE DIFUSÃO ULTRAPASSAM AS DISTÂNCIAS IMEDIATAS E SE DEPARAM COM A POSSIBILIDADE DE ATINGIR UM NÚMERO ILIMITADO DE SUJEITOS DESCONHECIDOS, SURGEM OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO SIMBOLICAMENTE GENERALIZADOS. SUA PRINCIPAL FUNÇÃO É UMA TENTATIVA DE SUPRIMIR A TERCEIRA IMPROBABILIDADE, A DA ACEITAÇÃO.

COMO UMA LINGUAGEM UNIVERSAL, CONTENDO SUAS PRÓPRIAS CODIFICAÇÕES, OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO SIMBOLICAMENTE GENERALIZADOS PASSAM A REGULAR A FORMAÇÃO SOCIAL MODERNA. ALGUNS EXEMPLOS DESSE CONCEITO ESTÃO O DINHEIRO (OU PROPRIEDADE), PODER, INFLUÊNCIA, COMPROMISSOS MORAIS, VERDADE (OU CIÊNCIA) E ATÉ MESMO O AMOR, TODOS SENDO ESTRUTURAS DE CARÁTER BINÁRIO QUE AGREGAM SENTIDO À UMA COMUNICAÇÃO. UM EXEMPLO É QUE ATRAVÉS DESSE MECANISMO EGO (O ENDEREÇO DESTINATÁRIO) ACEITARIA UMA ORDEM DE ALTER (UM ENDEREÇO REMETENTE) PORQUE ALTER DETÉM UM PODER DENTRO DE UMA HIERARQUIA NA QUAL ESTÃO INSERIDOS; OU ACEITA ENTREGAR UM VALOR MONETÁRIO PARA ALTER EM TROCA DE ALGO DE SUA PROPRIEDADE, ACEITA UMA INFORMAÇÃO DE ALTER COMO VERDADE POIS ALTER POSSUI ALGUMA REFERÊNCIA CIENTÍFICA NO ASSUNTO OU MESMO ACEITA UM PEDIDO DIFÍCIL E CUSTOSO DE ALTER PORQUE O AMA.

MEIOS SIMBOLICAMENTE GENERALIZADOS SÃO ESSENCIAIS PARA O ENTENDIMENTO DOS SUBSISTEMAS, QUE OCORREM COM A COMPLEXIFICAÇÃO GRADUAL DAS SOCIEDADES.

PÁGINA 1

FUNDO COM TEXTURA DE SONHOS. DOIS QUADROS. O PRIMEIRO VAZADO, COM UM DEGRADÊ PARA O FUNDO, E O SEGUNDO OCUPANDO $\frac{1}{4}$ OU MENOS DA ÁREA INFERIOR DA PÁGINA.

QUADRO 1

CENA

PLANO MÉDIO, ÂNGULO ZENITAL. EGO DEITADO NO CHÃO, DERRUBADO. TENTANDO ACORDAR, COM OLHOS SEMI ABERTOS. ELE NÃO TEM CHAPÉU NESSE MOMENTO.

QUADRO 2

CENA

PRIMEIRO PLANO. FRONTAL PÉS DA CRIATURA DO SONHO AO LADO A CABEÇA DE EGO, QUE SE ASSUSTA.

EGO:

ONDE ESTOU...

PÁGINA 2

TRÊS QUADROS. O PRIMEIRO QUADRO VERTICAL OCUPA METADE ESQUERDA DA PÁGINA E OS OUTROS DOIS DIVIDEM O ESPAÇO RESTANTE IGUALMENTE.

QUADRO 1

CENA

PLANO GERAL, FRONTAL. EGO ABAIXADO NO CHÃO, SE LEVANTANDO. OLHA PARA SONHO AO FUNDO QUE POSSUI UMA EXPRESSÃO INTIMIDADORA.

EGO:

ONDE EU ESTOU? EU PRECISO DE UM MÉDICO, POR FAVOR!

QUADRO 2

CENA

PRIMEIRO PLANO. CONTRA PLONGÉE. SONHO OLHA COM UMA EXPRESSÃO FRIA E CRUEL ENQUANTO MOSTRA SUA PALMA DA MÃO.

QUADRO 3

CENA

PRIMEIRO PLANO. FRONTAL. EGO COM UMA EXPRESSÃO CONFUSA NO ESCURO.

EGO:

O QUE? QUEM?

PÁGINA 3

CINCO QUADROS. O PRIMEIRO OCUPA 1/9 DA ÁREA SUPERIOR ESQUERDA DA PÁGINA. OS OUTROS QUATRO QUADROS SÃO HORIZONTAIS E OCUPAM ÁREA SEMELHANTE NA PÁGINA

QUADRO 1

CENA

PRIMEIRÍSSIMO PLANO. LEVE CONTRA PLONGÉE. EGO CONFUSO FALANDO.

EGO:

EU ESTOU DOENTE, POR FAVOR CHAME UM MÉDICO.

QUADRO 2

CENA

PRIMEIRÍSSIMO PLANO. SONHO APONTA A PAREDE COM UMA EXPRESSÃO INTIMIDADORA. FOCO NA MÃO E NA PAREDE. ROSTO BEM PRÓXIMO AO QUADRO.

QUADRO 3

CENA

PLANO DETALHE. MARCA DA MÃO EM EVIDÊNCIA.

QUADRO 4

CENA

PRIMEIRÍSSIMO PLANO. LEVE CONTRA PLONGÉE. EGO CONFUSO FALANDO.

EGO

EU NÃO TE ENTENDO. EU SÓ PRECISO DE ATENÇÃO MÉDICA AGORA, POR FAVOR ME ACHE UM MÉDICO.

QUADRO 5

CENA

PLANO DETALHE, LATERAL. SONHO GRITA. A IMAGEM DA MARCA EM EVIDÊNCIA AO FUNDO.

SONHO:

AAAAA

PÁGINA 4

DOIS QUADROS. O PRIMEIRO QUADRO HORIZONTAL OCUPA $\frac{1}{4}$ DA PARTE SUPERIOR DA PÁGINA, SEGUNDO QUADRO OCUPA O RESTO DA PÁGINA.

QUADRO 1

CENA

PLANO AMERICANO, DUTCH ANGLE, EGO COM EXPRESSÃO CONFUSA.

EGO:

EU NÃO TE ENTENDO!

QUADRO 2

CENA

PLANO AMERICANO, LEVE CONTRA-PLONGÉE, EGO É AGREDIDO VIOLENTAMENTE POR SONHO COM UM TAPA QUE FAZ UM ARCO DA ESQUERDA SUPERIOR PARA A DIREITA DO QUADRO. EGO ESTÁ ESTÁTICO, CAINDO E COM OS OLHOS FECHADOS, TALVEZ CUSPINDO SANGUE. A EXPRESSÃO DE SONHO É SOMBRIA.

SONHO:

-AAAARRRGHH

PÁGINA 5

DOIS QUADROS. O PRIMEIRO QUADRO HORIZONTAL OCUPA $\frac{2}{3}$ DA PARTE SUPERIOR DA PÁGINA, SEGUNDO QUADRO OCUPA O RESTO DA PÁGINA.

QUADRO 1

CENA

PLANO AMERICANO, PLONGÉE, EGO CAÍDO SEM COMPREENDER ENQUANTO OLHA INCRÉDULO PARA SONHO.

EGO:

EU NÃO TE ENTENDO! EU ESTOU DOENTE E EU NÃO TE ENTENDO!

QUADRO 2

CENA

PLANO DETALHE FRONTAL. MÃO DE SONHO AO LADO DA MARCA NA PAREDE.

PÁGINA 6

TRÊS QUADROS. PRIMEIRO QUADRO HORIZONTAL OCUPA 1/5 DA PARTE SUPERIOR DA PÁGINA, SEGUNDO QUADRO VERTICAL OCUPA 2/5 DO RESTO DA PÁGINA, TERCEIRO VERTICAL QUADRO OCUPA 2/5 DO LADO DIREITO.

QUADRO 1

CENA

PLANO DETALHE, FRONTAL EGO FORÇA A VISÃO PARA ENXERGAR A PAREDE.

EGO:

MÃOS? VOCÊ ESTÁ TENTANDO ME COMUNICAR SOBRE AS MÃOS?

QUADRO 2

CENA

PLANO AMERICANO, CONTRA PLONGÉE, EGO OLHA PARA AS PRÓPRIAS MÃOS, ESPANTADO.

EGO:

ESSE SÍMBOLO SIGNIFICA QUE VOCÊ PASSOU POR AQUI E MARCOU ISSO. EU SEI DISSO, POIS EU TENHO MÃOS E COMPREENDO QUE MINHAS MÃOS DEIXARIAM UMA MARCA SEMELHANTE.

QUADRO 3

CENA

PLANO GERAL, EGO ENCARA AO LONGE SONHO OLHANDO A PAREDE,

EGO:

MESMO QUE VOCÊ NÃO ESTIVESSE AQUI, EU SABERIA QUE VOCÊ É IGUAL... OU MELHOR, QUE AO MENOS PARECE COMIGO POR CAUSA DESSE SÍMBOLO. DESSA MÃOS.

PÁGINA 7

QUATRO QUADROS HORIZONTAIS. CADA UM OCUPA CERCA DE 1/6 DE ESPAÇO DA PÁGINA, TENDO SUAS MARGENS LATERAIS REDUZIDAS, DANDO UM EFEITO DE AFUNILAMENTO DOS QUADROS. AO FUNDO, AS SARJETAS SÃO PREENCHIDAS PELA IMAGEM DA MARCA DA MÃO.

QUADRO 1

CENA

PRIMEIRÍSSIMO PLANO, FUNDO ESCURO, PLONGÉE, EGO DISCURSA EM FRENTE A SONHO.

EGO:

ISSO QUER DIZER QUE EU SÓ ENTENDO O OUTRO QUANDO EU TENHO UMA REFERÊNCIA EM MIM MESMO?

QUADRO 2

CENA

PLANO MÉDIO, FUNDO ESCURO, PLONGÉE, EGO DISCURSA EM FRENTE A SONHO.

EGO:

PARA ENTENDER UMA MENSAGEM DE UM OUTRO EU PRECISO TER UMA RÉPLICA DENTRO DE MIM MESMO DESSE OUTRO.

QUADRO 3

CENA

PLANO GERAL, PLONGÉE, EGO DISCURSA EM FRENTE A SONHO.

EGO:

EU NÃO TE ENTENDO PLENAMENTE PORQUE NÃO TEMOS UMA LINGUAGEM COMUM. MAS EU ENTENDO QUE VOCÊ ESTEVE AQUI...

QUADRO 4

CENA

PLANO GERAL, PLONGÉE, EGO DISCURSA EM FRENTE A SONHO, APENAS A SILHUETA AO LONGE.

EGO:

...POIS CONSIGO INTERPRETAR SUA FORMA ATRAVÉS DO SÍMBOLO.

PÁGINA 8

QUADRO ÚNICO. ÂNGULO ZENITAL. EGO E SONHO OLHAM PARA BAIXO, ENCARANDO A IMAGEM DO U-G QUE NAVEGA ISOLADO NO FUNDO DO OCEANO. MARGENS DENOTAM O EVENTO DE SONHO.

EGO:

MERO SINALIZAR NÃO É COMUNICAÇÃO.

SÓ COMUNICAMOS QUANDO EXISTE UM EU E O OUTRO, E PARA ISSO PRECISAMOS TER UMA IDENTIDADE CLARA DO QUE NOS DIFERE DAQUILO QUE NÃO SOMOS.

PÁGINA 9

TRÊS QUADROS. TODOS TEM O FORMATO QUADRADO, SENDO O PRIMEIRO MENOR E O ÚLTIMO MAIOR. ELAS SÃO LEVEMENTE SOBREPOSTOS, SENDO O PRIMEIRO COM TAMANHO EQUIVALENTE A 1/6 DA PÁGINA E OS OUTROS SEQUENCIALMENTE MAIORES QUE O ANTERIOR.

QUADRO 1

CENA

PLANO DETALHE, FRONTAL. OLHO DE EGO SE ABRINDO DE FORMA DRAMÁTICA. LINHAS DE AÇÃO.

QUADRO 2

CENA

PLANO GERAL, ÂNGULO ZENITAL. EGO SE LEVANTA A SALA DO NÚCLEO É VISÍVEL, DESTA VEZ UM AMBIENTE CLARO.

QUADRO 3

CENA

PLANO MÉDIO, FRONTAL. EGO SE LEVANTA ATÔNITO MAS COM UMA EXPRESSÃO ESPERANÇOSA.

PÁGINA 10

QUATRO QUADROS. DOIS PRIMEIROS QUADROS VERTICAIS DE TAMANHO SEMELHANTE OCUPANDO METADE SUPERIOR DA PÁGINA. DOIS ÚLTIMOS QUADROS HORIZONTAIS OCUPANDO A PARTE INFERIOR DA PÁGINA. TERCEIRO QUADRO LEVEMENTE MAIOR DO QUE O QUARTO. EGO SE LEVANTA ESPERANÇOSO E VAI EM DIREÇÃO AO NÚCLEO COM O OBJETIVO DE RESTAURAR OS SISTEMAS.

QUADRO 1

CENA

PRIMEIRÍSSIMO PLANO. CONTRA PLONGÉE. EGO AJUSTA SEUS ÓCULOS.

EGO:

NÃO É POSSÍVEL SUPRIMIR TODAS AS FORMAS DE IMPROBABILIDADE NUMA COMUNICAÇÃO SIMULTANEAMENTE.

QUADRO 2

CENA

PLANO MÉDIO, FRONTAL. EGO OLHA PARA O PROTOCOLO DE EMERGÊNCIA QUE ESTÁ EM EVIDÊNCIA NO QUADRO.

EGO:

A LINGUAGEM COMPARTILHADA É UM MEIO QUE PERMITE O INTERCÂMBIO, A COMPREENSÃO ENTRE DOIS ENDEREÇOS FINAIS.

QUADRO 3

CENA

PLANO DETALHE, FRONTAL. MÃOS DE EGO PEGAM O PROTOCOLO DE EMERGÊNCIA.

EGO:

SINAIS DE RÁDIO E OUTRAS TECNOLOGIAS ULTRAPASSAM A DISTÂNCIA ENTRE EMISSOR E RECEPTOR.

QUADRO 4

CENA

PRIMEIRÍSSIMO PLANO, CONTRA PLONGÉE. EGO OLHA PARA O MANUAL COM EXPRESSÃO DECIDIDA.

EGO:

MAS SÃO APENAS MEIOS QUE SUPRIMEM PARTE DA IMPROBABILIDADE.

PÁGINA 11

TRÊS QUADROS. PRIMEIRO E TERCEIRO QUADRO OCUPAM CERCA DE 1/3 DO ESPAÇO CADA E TEM SUAS BORDAS LATERAIS INCLINADAS. QUADRO CENTRAL OCUPA O ESPAÇO RESTANTE E TEM UM FORMATO QUADRADO. A PÁGINA MOSTRA EGO RESTAURANDO O SISTEMA.

QUADRO 1

CENA

PLANO DETALHE, FRONTAL. MÃOS DE EGO LIGAM OS APARELHOS.

EGO

DE NADA ADIANTA UMA MENSAGEM QUANDO O ENDEREÇO FINAL NÃO DESEJA RECEBÊ-LA. UMA MENSAGEM TAMBÉM PRECISA SER ACEITA.

QUADRO 2

CENA

PRIMEIRO PLANO, FRONTAL. EGO DIGITA FRENETICAMENTE NO COMPUTADOR QUE ESTÁ ACOPLADO AO NÚCLEO.

EGO

O QUE EU QUERO COMUNICAR? O QUE EU PRECISO? SE EU TENHO APENAS POUCAS FERRAMENTAS TRANSFORMAR O IMPROVÁVEL EM PROVÁVEL, EU PRECISO COMUNICAR O BÁSICO.

QUADRO 3

CENA

PLANO DETALHE, FRONTAL. PLANO APROXIMADO MOSTRA A TELA CARREGANDO A INSTALAÇÃO

EGO

SOBREVIVÊNCIA. EU PRECISO ME PREOCUPAR APENAS COM A SOBREVIVÊNCIA DA U-G. SE ESTIVERMOS VIVOS, PODEMOS RESOLVER O RESTO. MAS AGORA, PRECISO GARANTIR APENAS NOSSA INTEGRIDADE.

PÁGINA 12

DOIS QUADROS O PRIMEIRO OCUPANDO UM QUINTO DO ESPAÇO E O ÚLTIMO OCUPANDO O RESTANTE. SEGUNDO QUADRO TEM PARTE DE SEU CONTEÚDO VAZADO EMBORA SUA IMAGEM SEJA REDUZIDA.

QUADRO 1

CENA

PLANO DETALHE, FRONTAL. COMPUTADOR COM A TELA, MOSTRA OS DIZERES "COMPLETO" EM EVIDÊNCIA. QUADRO DENSAMENTE PREENCHIDO DE DETALHES.

QUADRO 2

CENA

PLANO AMERICANO, CONTRA PLONGÉE. EGO OLHA ESPERANÇOSO PARA CIMA, ENQUANTO FALA EM SEU RÁDIO COMUNICADOR. SEU ROSTO DEMONSTRA ALEGRIA MAS AO MESMO TEMPO A FRAGILIDADE DA DOENÇA. FUNDO PROFUNDAMENTE DETALHADO.

EGO:

ALÔ? J.H?

J.H. (O BALÃO DE FALA NÃO APONTA PARA LUGAR NENHUM, MAS TEM SUAS BORDAS "SERRILHADAS", COMO UM BALÃO DE GRITO MAS COM DETALHES MENOS AGRESSIVOS):

EGO? OS SISTEMAS INTERNOS ESTÃO DE VOLTA!

EGO:

ELES ESTÃO FUNCIONAIS, SIM. MAS AINDA HÁ UMA ÚLTIMA OPERAÇÃO A SER FEITA.

CAPÍTULO 5: AUTOPOIESE

PÁGINA :

A COMUNICAÇÃO É GERADA POR COMUNICAÇÃO.

OS SISTEMAS SOCIAIS, OU SOCIEDADES, INTERAGEM COM SEU AMBIENTE COMUNICANDO SOBRE ESSE MESMO AMBIENTE, MAS NUNCA É UMA INTERAÇÃO DIRETA. PARA A SOCIEDADE O MUNDO É ALGO DO QUAL SE OUVIU FALAR. A COMPREENSÃO E AS MUDANÇAS NAS OPERAÇÕES DO SISTEMA VÊM ATRAVÉS DE UMA OBSERVAÇÃO DENTRO DOS SEUS PRÓPRIOS LIMITES. O SISTEMA OBSERVA OS SEUS LIMITES E AS IRRITAÇÕES QUE O AMBIENTE CAUSA, MAS NUNCA O PRÓPRIO AMBIENTE.

PARA SOBREVIVER, OS SISTEMAS PASSAM POR EVOLUÇÕES. NESSE CASO AS EVOLUÇÕES NÃO SÃO ENTENDIDAS COMO UMA ADAPTAÇÃO AO AMBIENTE EXTERNO, MAS COMO UMA RESPOSTA INTERNA À IRRITAÇÃO DO PRÓPRIO SISTEMA. NÃO EXISTE GARANTIA DE PROGRESSO OU SUCESSO, APENAS DE MUDANÇA.

AUTOPOIESIS É O NOME DADO À CAPACIDADE DE SISTEMAS DE PRODUZIREM CADA ÚNICA PARTE QUE OS COMPÕEM DENTRO DE SI MESMOS. VEJA POR EXEMPLO OS ORGANISMOS VIVOS, QUE SÃO CAPAZES DE REGENERAR SUAS PARTES E TAMBÉM CONSTRUIR RÉPLICAS DE CADA UMA DAS MESMAS. OS SISTEMAS SOCIAIS TRABALHAM DESSA MESMA FORMA.

ESSA PERSPECTIVA DO SISTEMA AUTOPOIÉTICO ALIADO AO CONCEITO DE EVOLUÇÃO, NOS DÁ O ENTENDIMENTO DE QUE A EVOLUÇÃO NÃO PODE SER UMA RESPOSTA AO AMBIENTE EXTERNO. A EVOLUÇÃO DE UM SISTEMA É A POSSIBILIDADE DE REESTRUTURAÇÃO INTERNA ATRAVÉS DE PERCEPÇÕES QUE SE TEM DE SI MESMO, E PRINCIPALMENTE DE SI MESMO OBSERVANDO SEUS PRÓPRIOS LIMITES.

OS SISTEMAS SOCIAIS SÃO CAPAZES DE CONSTRUIR SENTIDO E MODIFICAR SENTIDO ATRAVÉS DE SUAS INTERAÇÕES, CONSTRUINDO UM MODELO INTERNO DE SEU MEIO E UMA IDENTIDADE PRÓPRIA.

PÁGINA 1

QUATRO QUADROS, SENDO OS DOIS PRIMEIROS DE MESMO TAMANHO E OCUPANDO CERCA DE $\frac{2}{5}$ DA PARTE SUPERIOR. O TERCEIRO E QUARTO QUADRO SÃO VERTICAIS E DE TAMANHO SEMELHANTE, OCUPANDO A PARTE INFERIOR DA PÁGINA.

QUADRO 1 E 2

CENA

PRIMEIRO PLANO, FRONTAL. J.H. APOIA EGO ENQUANTO CAMINHAM. EGO TEM UMA EXPRESSÃO CANSADA E DOENTE.

J.H.:

VOCÊ QUASE MORREU LÁ EM CIMA, ISSO É LOUCURA

EGO:

O SUBMARINO INTEIRO ESTAVA EM RISCO. NÓS TODOS QUASE MORREMOS.

QUADRO 3

CENA

PLANO CONJUNTO. FRONTAL. CORREDOR CHEIO DE OUTROS AGENTES DO SUBMARINO, DANDO ESPAÇO PARA QUE EGO E J.H PASSEM.

J.H.:

SAIAM DA FRENTE

QUADRO 4

CENA

PRIMEIRO PLANO. FRONTAL. J.H.. E EGO CONVERSAM.

EGO:

J.H. ME OUÇA. SE A GENTE NÃO TERMINAR DE CONFIGURAR O SUBMARINO NADA VAI ADIANTAR.

PÁGINA 2

QUADRO DE PÁGINA INTEIRA. PLANO MÉDIO. J.H. APOIA CUIDADOSAMENTE EGO NO CHÃO. ELES OCUPAM QUASE TODA A ÁREA DO QUADRO. CENA COM DRAMATICIDADE E ASPECTO SOLENE.

EGO:

ME DEIXE AQUI NO CHÃO DA SALA

J.H.:

É MELHOR. DESCANSE ENQUANTO EU TERMINO AS CORREÇÕES.

EGO:

VOCÊ PRECISA INSERIR ESSES ÚLTIMOS DADOS E TUDO VAI FICAR BEM.

J.H.

VOU TENTAR MAS VOCÊ PRECISA ME EXPLICAR O QUE VOCÊ FEZ.

EGO:

OLHA, É SIMPLES

PÁGINA 3

TRÊS QUADROS. CADA QUADRO OCUPA CERCA DE $\frac{1}{3}$ DA PÁGINA. AS BORDAS LATERAIS DOS QUADROS FAZEM, EM CONJUNTO, UMA FORMA SANFONADA, TRAZENDO UM ASPECTO DINÂMICO E DESEQUILIBRADO A PÁGINA. A PÁGINA TRAZ UMA DISCUSSÃO AMIGÁVEL ENTRE JH E EGO.

QUADRA 1

CENA

PRIMEIRO PLANO, FRONTAL. EGO FALA PARA J.H.. COM UMA EXPRESSÃO ATENTA.

EGO:

QUANDO EU ESTAVA LÁ EM CIMA, EU DESMAIEI E ENQUANTO MINHA CONSCIÊNCIA SUMIA MINHA ÚNICA PREOCUPAÇÃO ERA GARANTIR MINHA SOBREVIVÊNCIA. EU ESTAVA DISPOSTO A QUALQUER COISA POR UM AUXÍLIO MÉDICO, ATENÇÃO DE ALGUM TIPO. ENTÃO EU PERCEBI QUE EU DEVERIA FAZER O MESMO PELO SUBMARINO.

QUADRO 2

CENA

MIELO PRIMEIRO PLANO, FRONTAL. EGO LEVA A MÃO À CABEÇA.

EGO:

QUALQUER COISA POSSÍVEL, QUALQUER MEIO, QUALQUER FERRAMENTA PARA QUE O U-G SOBREVIVESSE. AS ÚNICAS FERRAMENTAS QUE O SUBMARINO DISPÕE DE IMEDIATO SÃO AS QUE ESTÃO DENTRO DELE MESMO. NO GERAL ELE É UM SISTEMA ISOLADO. MAS SER UM SISTEMA ISOLADO NÃO SIGNIFICA QUE ELE NÃO É MALEÁVEL. O U-G PODE SER MUDADO POR DENTRO USANDO ESSAS MESMAS FERRAMENTAS.

QUADRO 3

CENA

MEIO PRIMEIRO PLANO, PLONGÉE. EGO FALA COM UMA EXPRESSÃO CANSADA E PREOCUPADA.

EGO:

O SUBMARINO NAVEGA ATRAVÉS DE MAPAS, QUE SÃO VERSÕES INTERNAS SIMPLIFICADAS DO AMBIENTE EXTERNO. DECODIFICA MENSAGENS EM CÓDIGOS, COM CRIPTOGRAFIAS QUE ESTÃO EM MANUAIS COMO ESSE EM SUAS MÃOS. A VERDADE É QUE A ÚNICA COISA QUE UM SISTEMA SABE SOBRE SEU MEIO É AQUILO QUE COMUNICA, POIS O AMBIENTE EXTERNO É EXTREMAMENTE COMPLETAMENTE COMPLEXO E DESCONHECIDO.

PÁGINA 4

A PÁGINA CONTÉM 7 QUADROS. TODOS DE TAMANHO REGULAR, COM CERCA DE 1/9 DA ÁREA, EXCETO O SEGUNDO QUADRO E O SEXTO QUADRO. O SEGUNDO QUADRO E O SEXTO QUADRO POSSUEM, CADA UM, O DOBRO DO TAMANHO DOS QUADROS DA PÁGINA. A PÁGINA CONTÉM UMA SEQUÊNCIA DE CENAS EM PLANO DETALHE EM QUÊ J.H. EGO PREPARAM O MAQUINARIO . O TEXTO É INCLUÍDO NOS QUADROS 1,4 E 9,QUE ESTÃO EM BRANCO.

EGO:

ENTÃO EU CHEGUEI NUMA SOLUÇÃO NÃO MUITO AGRADÁVEL, MAS EFETIVA. SABEMOS COMO REAGIR A EMBARCAÇÕES CIVIS E SABEMOS O QUE ESPERAR DE UMA COMUNICAÇÃO COM ESSA CLASSE DE EMBARCAÇÃO.

NÓS TEMOS ESSES MEIOS DE COMUNICAR COM ELAS. ENTÃO NÓS CRIAMOS UMA MANEIRA DE USAR ESSE MEIO E COMUNICAR COM A CENTRAL.

PRECISAMOS APAGAR PARTE DA NOSSA PROGRAMAÇÃO ORIGINAL E SUBSTITUIR POR TRAÇOS DE UMA EMBARCAÇÃO CIVIL COMUM. ASSIM, MUDANDO SUA FORMA DIMINUI A IMPROBABILIDADE DE QUE A CENTRAL O RESPONDA, COMO ACONTECIA ANTES.

PÁGINA 5

DOIS QUADROS SENDO O PRIMEIRO COM $\frac{2}{3}$ DE ÁREA DA PÁGINA, COM O FORMATO QUADRADO E O SEGUNDO HORIZONTAL OCUPANDO $\frac{1}{3}$ DA PÁGINA.

QUADRO 1

CENA

PLANO AMERICANO, DUTCH ANGLE. J.H. OLHA INCRÉDULO PARA O MAQUINÁRIO DA SALA. ELE ESTÁ NUMA POSTURA DINÂMICA DEMONSTRANDO ÂNIMO E ALEGRIA. FINALMENTE AS PEÇAS FINAIS COMEÇAM A SE ENCAIXAR.

J.H.:

PARECE TER DADO TUDO CERTO. ESSAS ALTERAÇÕES PODEM SIM NOS SALVAR.

QUADRO 2

CENA

PRIMEIRÍSSIMO PLANO, FRONTAL. EGO OLHA COM SORRISO FRACO NO ROSTO.

EGO:

SIM, COORDENE OS OPERATIVOS PARA AJUSTAR AO NOVO PROTOCOLO DO U-G. TEMOS QUE AVISAR A EQUIPE ANTES DE FAZER A CHAMADA.

PÁGINA 6

TRÊS QUADROS DE TAMANHOS SEMELHANTES SENDO O PRIMEIRO HORIZONTAL E O SEGUNDO E TERCEIRO VERTICAL.

QUADRA 1

CENA

PLANO AMERICANO, ÂNGULO ALTO. J.H. USA UM APARELHO SEMELHANTE A UM RÁDIO AMADOR PARA FALAR COM A CENTRAL. EGO PODE SER VISTO AO LONGE.

J.H.:

ATENÇÃO EQUIPE DA UNIDADE-GESELLSHAFT, INFORMAMOS QUE A FALHA GERAL DA COMUNICAÇÃO NO SUBMARINO FOI CORRIGIDA. PARA SOLUCIONAR TIVEMOS QUE UTILIZAR MÉTODOS NÃO CONVENCIONAIS.

QUADRO 2

CENA

PLANO DETALHE, FRONTAL. MÃOS NARIZ E BOCA DE JH PODEM SER VISTOS NA CENA. ELE FALA COM A CENTRAL ATRAVÉS DO APARELHO

J.H.:

HAVERÁ ALGUNS IMPASSES NOS PRÓXIMOS DIAS, QUE DEVERÃO SE CORRIGIR ASSIM QUE NOS APROXIMARMOS DE UM PORTO SEGURO.

QUADRO 3

CENA

PLANO DETALHE FRONTAL. OLHOS ÓCULOS E NARIZ DE EGO PODEM SER VISTOS NA CENA. EGO TEM UMA EXPRESSÃO DE ALEGRIA E MALÍCIA, COMO SE TIVESSE FINALMENTE ACERTADO O PONTO CHAVE PARA CORRIGIR TODOS PROBLEMAS DO SUBMARINO.

J.H.:

ATÉ LÁ O PROTOCOLO INTERNO DEVERÁ IDENTIFICAR ESSA UNIDADE COMO UMA EMBARCAÇÃO PESQUEIRA DE NOME GESELL-1.

PÁGINA 7

PÁGINA DE QUATRO QUADROS SENDO OS DOIS PRIMEIROS OCUPANDO A METADE SUPERIOR DA PÁGINA E OS DOIS ÚLTIMOS A METADE INFERIOR. O PRIMEIRO QUADRO OCUPA $\frac{3}{4}$ DA PARTE SUPERIOR ENQUANTO O SEGUNDO QUADRO OCUPA $\frac{1}{4}$ DA PARTE CENTRAL. O SEGUNDO QUADRO ATRAVESSA A PÁGINA DE LADO A LADO, SEM POSSUIR MARGENS LATERAIS. O TERCEIRO E QUARTO QUADRO DIVIDEM UMA MARGEM INTERNA QUE É INCLINADA PARA DIREITA.

QUADRO 1

CENA

PRIMEIRÍSSIMO PLANO, PLONGÉE INCLINADO. EGO OLHA PARA CIMA ENQUANTO OUVE A MOVIMENTAÇÃO DO SUBMARINO. É POSSÍVEL VER TUBOS POR TRÁS DELE.

EGO PENSANDO:

EU OUÇO OS OPERATIVOS CORRENDO. O SUBMARINO SOBREVIVERÁ MAS JÁ NÃO É MAIS O MESMO.

QUADRA 2

CENA

PLANO GERAL. SILHUETA DE VÁRIOS OPERATIVOS CORRENDO PELOS TÚNEIS QUE SÃO VISTOS NO CORTE LATERAL.

QUADRO 3

CENA

PLANO CONJUNTO, FRONTAL. EGO SE LEVANTA CALMAMENTE.

EGO PENSANDO:

NÃO É HORA DE FICAR DESCANSANDO, TAMBÉM.

QUADRO 4

CENA

PLANO MÉDIO, FRONTAL. EGO É VISTO AO FUNDO, COM O MANUAL EM MÃOS, AGINDO COM TRANQUILIDADE ENQUANTO FALA COM J.H., QUE ESTÁ SENTADO NUMA CADEIRA OPERANDO UM COMUNICADOR.

EGO:

FAÇA A CHAMADA, J.H.

J.H.:

ESTOU FAZENDO AGORA MESMO.

PÁGINA 8

PÁGINA CONTÉM 5 QUADROS SENDO O PRIMEIRO HORIZONTAL OCUPANDO $\frac{1}{3}$ DA ÁREA DA PÁGINA, O SEGUNDO VERTICAL OCUPANDO CERCA DE $\frac{1}{3}$ DA ÁREA DA PÁGINA, ENQUANTO O TERCEIRO, O QUARTO E O QUINTO QUADRO OCUPAM IGUALMENTE A ÁREA RESTANTE.

QUADRO 1

CENA

ÂNGULO ZENITAL, PLANO GERAL. J.H. E EGO OLHAM O MAQUINÁRIO ATENTAMENTE.

J.H.

PAN-PAN, PAN-PAN, PAN-PAN, AQUI É A EMBARCAÇÃO PESQUEIRA GESELL-1 PARA CENTRAL NOROESTE, NÃO ESTOU SEGURO DE MINHA POSIÇÃO, SOLICITO TRIANGULAÇÃO DE SINAL. CÂMBIO.

QUADRO 2

CENA

PLANO DETALHE, FRONTAL. TELA DO COMPUTADOR MOSTRA O RADAR ASSIM COMO NO CAPÍTULO 1.

QUADRO 3

CENA

PRIMEIRÍSSIMO PLANO, FRONTAL. J.H. OLHA ANSIOSO PARA TELA DO RADAR.

J.H.:

FUNCONA... FUNCONA...

QUADRO 4

CENA

PLANO DETALHE. RADAR VAZIO COMO NA PÁGINA QUATRO DO CAPÍTULO 1.

QUADRO 5

CENA

PLANO DETALHE. RADAR SEMELHANTE AO QUADRO ANTERIOR PORÉM DESTA VEZ EM FUNCIONAMENTO, EFEITO DESTACADO PELA ONOMATOPEIA SONORA PRESENTE.

PÁGINA 9

QUATRO QUADROS. DISPOSIÇÃO SEMELHANTE À PRIMEIRA PÁGINA. DOIS QUADROS SUPERIORES COMPÕEM A MESMA CENA E OCUPA UM TERÇO DA ÁREA SUPERIOR DA PÁGINA. O TERCEIRO E O QUARTO QUADRO OCUPAM, CADA UM, UM TERÇO DA ÁREA INFERIOR SENDO AMBOS QUADROS VERTICAIS.

QUADRO 1

CENA

PRIMEIRO PLANO, FRONTAL. EGO CONFERE OS MAPAS ENQUANTO OLHA PARA J.H..

EGO:

OS MAPAS ESTÃO CORRETOS? PARECE QUE NÓS ESTAMOS CAPAZES DE NOS LOCALIZARMOS DE NOVO.

QUADRO 2

CENA

PRIMEIRO PLANO, FRONTAL. J.H. SE ALEGRA EM FRENTE AO RADAR ENQUANTO OLHA PARA EGO.

J.H.:

O CONTATO COM A CENTRAL FOI TAMBÉM COMPLETAMENTE RESTABELECIDO, VAMOS TER ACESSO A UM NOVO TRAJETO SEGURO EM BREVE.

QUADRO 3

CENA

PRIMEIRÍSSIMO PLANO, LATERAL. J.H. OLHA PARA EGO COM ALEGRIA.

J.H.:

CONSEGUIMOS EGO.

QUADRO 4

CENA

PRIMEIRÍSSIMO PLANO, FRONTAL. EGO OLHA PARA J.H. COM ALEGRIA. SEU SEMBLANTE AGORA É SAUDÁVEL.

EGO:

CONSEGUIMOS.

PÁGINA 10

A PÁGINA CONTÉM TRÊS QUADROS SENDO O ÚLTIMO COM METADE DA ÁREA INFERIOR DA PÁGINA E O PRIMEIRO E O SEGUNDO OCUPANDO CERCA DE UM QUARTO DA PÁGINA CADA UM. AS MARGENS LATERAIS DOS QUADROS NÃO SÃO ALINHADAS.

QUADRO 1

CENA

PRIMEIRÍSSIMO PLANO, LATERAL. ALINHADO À DIREITA DO QUADRO J.H. FALA DE MANEIRA SOTURNA.

J.H.:

AINDA PRECISAMOS ADEQUAR NOSSOS TRAJETOS PARA UM COMPORTAMENTO MAIS ADEQUADO A ESSA NOVA POSTURA DO SUBMARINO, MAS PELO MENOS TEMOS UMA MARGEM DE SEGURANÇA. PORÉM, AINDA HÁ UM LONGO CAMINHO PELA FRENTE.

QUADRO 2

CENA

PRIMEIRÍSSIMO PLANO, FRONTAL. ALINHADO À DIREITA DO QUADRO J.H.
OLHA PARA EGO PREOCUPADO.

J.H.:
E AGORA EGO?

QUADRO 3

CENA

PRIMEIRÍSSIMO PLANO, FRONTAL. EGO OLHA PREOCUPADO, COM A CABEÇA
LEVEMENTE ABAIXADA.

EGO:

ESTAMOS CERCADOS DE DÚVIDA. ESSE É O ÚNICO EFEITO QUE EU ENCONTREI
PARA CONSEGUIRMOS SOBREVIVER. ESTAMOS LITERALMENTE ENGANANDO PRA SAIR
ILESOS, FORJAR UM CHAMADO DE EMERGÊNCIA EM GERAL É MAL VISTO.. TALVEZ
SEJAMOS JULGADOS POR UMA ATITUDE DESSAS. NÃO SEI SE SERÍAMOS JULGADOS COMO
DESERTORES, NÃO ACHO QUE TEREMOS UMA PUNIÇÃO GRAVE, MAS A GUERRA É GUERRA.

PÁGINA 11

A PÁGINA CONTÉM DOIS QUADROS SENDO O PRIMEIRO QUADRO MENOR, COM DE
1/9 DA ÁREA DA PÁGINA. O SEGUNDO QUADRO OCUPA TODO O RESTO DA PÁGINA, SEM
MARGENS.

QUADRO 1

CENA

PLANO DETALHE, LATERAL. OLHAR PREOCUPADO DE EGO É DESTACADO NESSE
QUADRO.

EGO:
MAS NÃO DEVEMOS NOS PREOCUPAR AGORA.

QUADRO 2

CENA

PLANO MÉDIO, LEVE PLONGÉE. EGO SENTADO EM UMA CADEIRA COM O MANUAL
ABERTO EM MÃOS, OLHA PARA SUA ESQUERDA PENSATIVO. A PARTE DO CENÁRIO É
VISÍVEL AO FUNDO.

EGO:
SOBREVIVEMOS APESAR DE TERMOS NOS TORNADO COMPLETAMENTE
INCOMUNICÁVEIS POR UM PERÍODO. E A COMUNICAÇÃO É ASSIM UM CONJUNTO DE

MOMENTOS ÍNFIMOS MAS A EVOLUÇÃO SEMPRE APROVEITA-SE DOS DE INFORTÚNIOS E CASUALIDADE PARA LEVAR TRAZER SUA MARÉ DE MUDANÇAS...

PÁGINA 12

A PÁGINA CONTÉM TRÊS QUADROS SENDO CADA UM LEVEMENTE MENOR DO QUE O ANTERIOR, EMBORA TODOS DE TAMANHO SEMELHANTE. PARTICULARMENTE AS MARGENS EXTERNAS DIMINUEM. AO FUNDO, NO FIM DA PÁGINA, O PADRÃO DE SARJETA DOS SONHOS SE INICIA LEVEMENTE.

QUADRO 1

CENA

PLANO GERAL, FRONTAL. O SUBMARINO U-G PODE SER VISTO A DISTÂNCIA NAVEGANDO NO MAR PROFUNDO.

EGO NARRANDO:

PORQUE DE QUALQUER FORMA, A EXISTÊNCIA É IMPREVISÍVEL...

QUADRO 2

CENA

PLANO GERAL, PLONGÉE. O SUBMARINO É VISTO AGORA DE MAIS LONGE COMO UMA INCIDÊNCIA MAIOR DE QUE ELE SE DESLOCOU DO LOCAL ONDE ESTAVA NO CAPÍTULO 1.

EGO NARRANDO:

INIMAGINÁVEL... INCERTA...

QUADRO 3

PLANO GERAL, ÂNGULO ZENITAL. DE GRANDE DISTÂNCIA O SUBMARINO É APENAS UMA SILHUETA AGORA. É VISÍVEL NÃO APENAS O DESLOCAMENTO DO SUBMARINO DA ÁREA QUE ANTERIORMENTE ELES ESTAVAM, COMO TAMBÉM É VISÍVEL PARTE DO TRAJETO FEITO NA ÁGUA.

EGO NARRANDO:

CONTINGENTE.

