

Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Design

Até o próximo verão:
livro ilustrado, literatura fantástica
e métodos de construção de narrativa alternativos

Trabalho de Conclusão de Curso

Sara Adrian Costa

1º/2024
Brasília – DF

Sara Adrian Costa

Matrícula: 180027557

Até o próximo verão:
livro ilustrado, literatura fantástica
e métodos de construção de narrativa alternativos

Trabalho apresentado como exigência parcial do Curso de Bacharelado em Design da Universidade de Brasília para obtenção do grau de Bacharel em Design, Habilitação em Programação Visual.

Orientador: Prof. Gabriel Lyra Chaves
Banca: André Maya e Daniel Fernandes

Agradecimentos

Gostaria de agradecer imensamente a todos que fizeram parte da minha jornada pela graduação no curso de Design, que estiveram comigo e colaboraram de alguma forma para eu chegar onde estou. Obrigada aos professores e colegas de curso que levarei para a vida como grandes amigos e que contribuíram ativamente para o meu crescimento e aprendizado, tanto profissional quanto como pessoa. Vocês tornaram as experiências vividas dentro da universidade inesquecíveis e fizeram valer a pena cada dia desses últimos 6 anos e meio. Não é atoa que demorei tanto para ir embora... E obrigada também à minha rede de apoio fora do meio acadêmico, minha família e amigos, que sempre fizeram questão de me lembrar que a vida e a felicidade vão muito além do sucesso profissional. Sem vocês nada disso faria sentido.

Finais de ciclos são sempre momentosagridoces, e esse não está sendo diferente. Mas tudo que vivi e aprendi tornou possível ser quem eu sou hoje. Não alguém completo, mas uma pessoa que entende a si mesma e o mundo a sua volta um pouquinho melhor do que antes, e por isso tenho muito a ser grata.

Esse trabalho é a materialização de tudo que veio a se tornar a visão de mundo que eu quero cultivar para o futuro, e um modo de tentar compartilhá-la com as pessoas. Um mundo com mais cor, magia e calma. Eu diria que aprendi com essa pesquisa o equivalente à uma graduação inteira, mas que nenhum curso, matéria ou professor poderia ensinar. Me tornou curiosa, engajada e criativa como nunca antes, e como só uma paixão por um projeto tão pessoal poderia tornar. O encanto de criar coisas com intenção verdadeira me tomou por completo durante o um ano e meio em que desenvolvi, bem aos pouquinhos, o trabalho que vou finalmente poder apresentar a vocês agora.

Espero, claro, que tudo que criei aqui possa florescer ainda mais no futuro, mas enquanto isso não for possível, fico feliz em apresentar esse protótipo, que já foi capaz de me cativar e fascinar inteiramente pelos temas abordados. Além de me reconectar com a pequena Sara, que vivia enterrada com a cara em algum livro de fantasia ou desenhando fragmentos deles, sonhando com aqueles mundos fantásticos se tornando realidade. E de certa forma essa pesquisa foi a materialização dessas maravilhas todas, dessa inexplicável e magnífica habilidade humana de criar histórias e se conectar através delas.

E de novo só tenho a agradecer aos que tornaram isso tudo possível, obrigada!

Resumo

Este trabalho de conclusão de curso, de natureza teórico-prática, explora possibilidades para a criação de um livro ilustrado envolvendo literatura fantástica e métodos alternativos de construção de narrativa, visando um público alvo sem faixa etária definida. A etapa teórica investiga assuntos como teorias da literatura fantástica, um panorama geral do livro ilustrado e da utilização da imagem na literatura, estruturas e métodos de construção de narrativa, com enfoque no *kishotenketsu* e na construção de enredos não baseados em conflitos combativos. Na etapa prática, estes tópicos são aplicados ao desenvolvimento de um livro ilustrado, cuja trama busca gerar sentimentos como calma, contemplação e amadurecimento. Propõe-se uma metodologia de criação literária e imagética que atravessa as etapas de proposição de novos elementos narrativos, desenvolvimento e aprofundamento destes novos elementos, revisão do material auxiliar e do texto principal e escrita da história, sendo que o fluxo entre estas etapas pode ser também não-linear. A metodologia se mostrou útil para permitir a concepção de uma narrativa dotada de complexidade, ao equilibrar um mundo imaginário com diversos elementos e um enredo que aborda com certa profundidade temas existenciais e emocionais, mantendo a espontaneidade durante o processo de criação. Ao fim da pesquisa, é possível perceber a influência que a pesquisa teórica teve sobre o processo criativo, permitindo a adoção de uma postura crítica frente às escolhas narrativas.

Palavras chaves: *literatura fantástica, livro ilustrado, kishotenketsu, ma (間 – espaço de respiro), imagem na literatura*

Abstract

This theoretical-practical final project explores possibilities for creating an illustrated book involving fantasy literature and alternative methods of narrative construction, aimed at a target audience with no defined age range. The theoretical stage investigates topics such as theories of fantasy literature, the overview of illustrated books and the use of images in literature, structures and methods of narrative construction, with a focus on *kishotenketsu* and the construction of plots not based on conflict. In the practical stage, these topics are applied to the development of an illustrated book, whose plot seeks to generate feelings such as calm, contemplation and maturity. A methodology for literary and image creation is suggested, going through the stages of proposing new narrative elements, developing and deepening these new elements, reviewing the auxiliary material and the main text and writing the story, and the flow between these stages can also be non-linear. The methodology proved useful in enabling the conception of a narrative endowed with complexity, by balancing an imaginary world with diverse elements and a plot that addresses existential and emotional themes in depth, while maintaining spontaneity during the creative process. At the end of the research, it is possible to perceive the influence the theoretical research had on the creative process, allowing a critical stance towards the narrative choices.

Keywords: *fantasy literature, illustrated book, kishotenketsu, ma (間—breathing space), image in literature*

Lista de Figuras

Fig. 1 - Diagrama de metodologia de construção de narrativa e <i>worldbuilding</i>	17
Fig. 2 – Gráfico de Vigotski.	29
Fig. 3 – Pirâmide de Freytag	31
Fig. 4 – Diagrama da jornada do herói	32
Fig. 5 - Diagrama de Estrutura da Intriga ou Narrativa Mínima de Todorov.	33
Fig. 5 - Cenas do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki	38
Fig. 6 - Cenas do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki	39
Fig. 7 - Cenas do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki	40
Fig. 8 - Cena do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki	40
Fig. 9 - Cenas do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki	41
Fig. 10 - Cenas do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki	41
Fig. 11 - Cenas do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki	42
Fig. 12 - Cenas do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki	43
Fig. 13 - Cenas do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki	44
Fig. 14 - Cenas do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki	44
Fig. 15 - Cenas do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki	45
Fig. 16 - Cenas do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki	46
Fig. 17 - Cenas dos filmes: A Viagem de Chihiro, Castelo Animado e Meu vizinho Totoro, todos de Hayao Miyazaki	47
Fig. 18 - Cenas dos filmes: Arietty, A Viagem de Chihiro, Nausicaä, Castelo Animado e Ponyo, de Hayao Miyazaki	48
Fig. 19 - Cena do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki	49
Fig.20 - Cartaz do filme Meu vizinho Totoro	
Fig. 21 - Cartaz do filme Princesa Mononoke, de Hayao Miyazaki	50
Fig. 22 - Cenas do filme A Viagem de Chihiro, de Hayao Miyazaki	51
Fig. 23 - Cenas dos filmes: Serviço de entregas da Kiki e Castelo Animado, de Hayao Miyazaki	52
Fig. 24 - Páginas do livro A alma perdida, de Olga Tokarczuk	53
Fig. 25 - Páginas do livro A alma perdida, de Olga Tokarczuk	54
Fig. 26 - Páginas do livro A alma perdida, de Olga Tokarczuk	54
Fig. 27 - Páginas do livro A alma perdida, de Olga Tokarczuk	55
Fig. 28 - Páginas do livro A alma perdida, de Olga Tokarczuk	55
Fig. 29 - Páginas do livro A alma perdida, de Olga Tokarczuk	56
Fig. 30 - Páginas do livro A alma perdida, de Olga Tokarczuk	56
Fig. 31 - Páginas do livro A alma perdida, de Olga Tokarczuk	57

Fig. 32 - Páginas do livro A alma perdida, de Olga Tokarczuk	57
Fig. 33 - Páginas do livro A alma perdida, de Olga Tokarczuk	58
Fig. 34 - Páginas do livro A alma perdida, de Olga Tokarczuk	58
Fig. 35 - Páginas de Eric, do livro Contos dos suburbios, de Shaun Tan	59
Fig. 36 - Páginas de Eric, do livro Contos dos suburbios, de Shaun Tan	60
Fig. 37 - Páginas de Eric, do livro Contos dos suburbios, de Shaun Tan	60
Fig. 38 - Páginas de Eric, do livro Contos dos suburbios, de Shaun Tan	61
Fig. 39 - Páginas de Eric, do livro Contos dos suburbios, de Shaun Tan	61
Fig. 40 - Páginas de Só neste país, do livro Contos dos suburbios, de Shaun Tan	62
Fig. 41 - Páginas de Só neste país, do livro Contos dos suburbios, de Shaun Tan	63
Fig. 42 - Páginas de Só neste país, do livro Contos dos suburbios, de Shaun Tan	63
Fig. 43 - Páginas de A festa sem nome, do livro Contos dos suburbios, de Shaun Tan	65
Fig. 46 - Obra da exposição Moments of Wonder, de Park Jiyoung	68
Fig. 47 - Obra da exposição Moments of Comfort, de Park Jiyoung	68
Fig. 48 - Imagem do jogo de videogame Sable	69
Fig. 49 - Imagem do jogo de videogame Sable	70
Fig. 50 - Imagem do jogo de videogame Sable	70
Fig. 51 - Imagens do jogo de videogame Sable	71
Fig. 52 - Imagem do jogo de videogame Sable	72
Fig. 53 - Diagrama de metodologia de construção de narrativa e <i>worldbuilding</i>	79
Fig. 54 - Comparação de formatos de página em folha A3	87
Fig. 55 - Testes de disposição de caixa de texto e imagens	87
Fig. 56 - Diagrama de Villard	
Fig. 57 - Margens da folha	
Fig. 58 - Margens da caixa de texto	87
Fig. 59 - Demonstrações dos <i>specimens</i> EB Garamond, Cardo, Spectral, Berkshire Swash e Milonga	88
Fig. 60 - Teste e comparação de tipografias em corpo de texto	89
Fig. 61 - Demonstração do specimen Shantell Sans	89
Fig. 62 e 63 - Comparação de alinhamento e centralização dos títulos de capítulos	91
Fig. 64 - <i>Moodboard</i>	92
Fig. 65 - <i>Character design</i> : Aurin e Naru	93
Fig. 66 - <i>Character design</i> : Personagens secundários	
Fig. 67 - Mapa da Vila dos Pássaros	93
Fig. 68, 69 e 70 - Testes visuais de ambientação	94
Fig. 71 e 72 - Rascunhos e teste de composição da primeira cena	95
Fig. 73 e 74 - Testes de pintura e estilo da primeira cena	96

Fig. 75 e 76 - Testes de estilo e pintura das personagens principais	96
Fig. 77 e 78 - Testes de pintura e estilo da primeira cena	97
Fig. 79 e 80 - Páginas do quadrinho Asterios Polyp, de David Mazzucchelli	98
Fig. 81 - Rascunhos das ilustrações do primeiro capítulo	99
Fig. 82 - Demonstração do processo de pintura com <i>grayscale</i> de ilustração do capítulo 1	100
Fig. 83, 84 e 85 - Ilustrações finalizadas do capítulo 1	101
Fig. 86 - Thumbnails para a ilustração da capa	102
Fig. 87 e 88 - Alternativas de capa e contracapa	102
Fig. 89 - Teste impresso em preto e branco	102
Fig. 90 e 91 - Antes e depois da margem geral do documento	
Fig. 92 e 93 - Antes e depois da caixa de texto	104
Fig. 94 - Módulo do diagrama de Villard dividido em 6	104
Fig. 95 - Spread de página com nova margem geral e nova caixa de texto	104
Fig. 96 e 97 - Testes de composição com texto e imagem com as novas definições de margem e caixa de texto	104
Fig. 98 e 99 - Livro impresso: capa e contracapa	105
Fig. 100 e 101 - Livro impresso: folha de rosto e abertura do capítulo 1	105
Fig. 102 e 103 - Livro impresso: demonstração das margens internas	105

Lista de Tabelas

Tabela 1 - Quadro de personagens	79
Tabela 2 - Quadro de temáticas	80
Tabela 3 - Quadro de estrutura narrativa simplificada	81
Tabela 4 - Quadro de estrutura narrativa desenvolvido em capítulos (<i>Ki</i>)	81
Tabela 5 - Quadro de estrutura narrativa desenvolvido em capítulos (<i>Sho</i>)	82
Tabela 6 - Quadro de estrutura narrativa desenvolvido em capítulos (<i>Ten</i>)	83
Tabela 7 - Quadro de estrutura narrativa desenvolvido em capítulos (<i>Ketsu</i>)	84

Sumário

1. Introdução	10
2. Objetivos e entregáveis	14
3. Metodologia	16
4. Revisão de literatura	18
4.1. Imagem e literatura	18
4.2. O livro ilustrado	21
4.3. Fantasia e literatura	23
4.4. Estruturas narrativas	30
4.5. Últimos conceitos	35
5. Estudos de caso	37
5.1. Meu amigo Totoro (Studio Ghibli)	37
5.2. A Alma Perdida	53
5.2. Contos do Subúrbio (Eric, Só neste país e A festa sem nome)	59
5.3.1. Eric	59
5.3.2. Só neste País	62
5.3.3. A festa sem nome	64
5.4. <i>Moments of Comfort</i> e <i>Moments of Wonder</i>	65
5.5. Sable	69
5.6. Conclusão das análises	72
6. Desenvolvimento	75
7. Conclusão	107
8. Referências	110
Apêndice A – Capítulo 1 completo	114
Apêndice B – Roteiro capítulos 2 a 4 diagramado	119
Apêndice C – Teste de <i>spreads</i> sem imagens, com texto de simulação	125
Apêndice D – Capa e contracapa	126
Apêndice E – <i>Worldbuilding</i>	127
Apêndice F – Roteiro completo da história dividido por capítulos	131

1. Introdução

O trabalho de conclusão de curso descrito a seguir trata do desenvolvimento de um livro ilustrado autoral, abordando narrativas fantásticas como seu tema central. O objetivo final desta pesquisa é pautado por um resultado prático, mas conta com uma imersão conceitual e teórica nos elementos motivadores, portanto sua natureza se caracteriza como teórico-prático.

O propósito central do projeto é escrever e ilustrar uma narrativa fantástica. Para isso, foram pesquisados e utilizados métodos de construção de narrativas alternativos, em especial o *kishotenketsu*, métodos de criação de mundos ficcionais (*worldbuilding*) e *Ma* (conceito japonês que descreve momentos de respiro e espaços destinados à contemplação), que serão melhor explicados e contextualizados posteriormente. Algumas das perguntas motivadoras centrais no direcionamento do trabalho foram:

- Por que criar narrativas fantásticas ilustradas?
- Como criar uma história interessante, sensível e contemplativa sem seguir os modelos de construção de narrativas tradicionais?
- Como e por que aplicar e utilizar o *kishotenketsu*?
- Como e por que criar uma narrativa que explore espaços vazios e de contemplação?
- Como fazer um livro ilustrado híbrido, em que a ilustração, em seus diversos formatos e dinâmicas, seja uma peça chave da narrativa?
- Como delimitar uma estética e um estilo artístico que potencialize os objetivos estabelecidos?

Para iniciar a pesquisa e contextualizar o problema proposto, foi feito um breve panorama histórico do livro ilustrado e das histórias fantásticas na sua trajetória pela humanidade. A literatura fantástica é um gênero que explora elementos sobrenaturais, extraordinários ou surreais, e que tem destaque na produção literária e cultural ao redor do mundo. Os pesquisadores desse tema costumam situar seu surgimento entre os séculos XVIII e XIX. Porém, o surgimento de narrativas fantásticas em seu cerne pode ser datado nos primórdios da civilização humana, com a necessidade de explicar e trazer certos fenômenos, sentimentos e situações mais para perto do campo de entendimento do ser humano, assim como promover ensinamentos e lições de maneira lúdica e cativante. Em suas formas mais antigas, podemos citar a mitologia e o folclore que, no entanto, se diferenciam da fantasia, pois envolvem a crença na veracidade dessas histórias. Mais adiante surgem os contos de fadas e as fábulas, que ressignificam e reutilizam alguns desses elementos folclóricos em histórias voltadas para o entretenimento ou ensinamento, sem se basear na crença em seus conteúdos.

Entretanto, a literatura fantástica como a conhecemos hoje, que chama a atenção tanto de leitores de todos os tipos, quanto da crítica especializada, começa a tomar corpo e prestígio apenas após a recessão do racionalismo iluminista, que hostilizou durante anos essa forma de expressão. Com o início do romantismo, há uma grande busca e valorização da imaginação,

assim como um resgate dos contos de fadas, justamente como combate ao movimento literário anterior. Os Irmãos Grimm e seus contos são frutos desse movimento, na tentativa de registrar e fortalecer a cultura popular. A partir de então, podemos observar a formação de duas vertentes diferentes que guiam a produção fantástica durante todo esse período inicial: as histórias fantásticas e os romances de horror góticos. De um lado temos “Alice no país das maravilhas” (Lewis Carroll, 1865), “Peter Pan nos jardins de Kensington” (J. M. Barrie, 1906) e “O mágico de Oz” (L. Frank Baum, 1900), e de outro “Frankenstein” (Mary Shelley, 1818), “Drácula” (Bram Stoker, 1897) e “Retrato de Dorian Gray” (Oscar Wilde, 1891), títulos que seguem sendo referência até os dias atuais.

A partir do século XX, percebe-se uma intensificação do desenvolvimento do gênero e tentativas de maturação da fantasia com base na aplicação de elementos como criação de universos densos e imersivos e sistemas mágicos. Esses elementos criaram as bases para o sucesso posterior dos trabalhos de escritores como J.R.R. Tolkien (“Senhor dos Aneis” e “O Hobbit”) e C.S. Lewis (“As Crônicas de Nárnia”). Concomitantemente, podemos observar esses elementos de narrativa se espalhando pelo mundo, com o surgimento de diferentes movimentos voltados à literatura fantástica, aplicando-a em outros contextos sociais, objetivos e discussões, como foi o realismo fantástico latino-americano. Os escritores desse movimento se adaptaram às expectativas do modelo envelhecido do realismo europeu trazendo uma perspectiva sobrenatural para abordar seus próprios interesses e realidades. A magia no contexto literário europeu, proveniente dos contos de fadas e histórias épicas medievais, dá lugar a um realismo onde há uma imagem plurivalente do real, que por sua vez é utilizada para abordar as complexas questões das sociedades latino-americanas (CHIAMPI, 2008).

O livro ilustrado passa por um processo de evolução igualmente longo e múltiplo, tendo suas origens em tempos remotos, mais notoriamente na Idade Média e na arte sacra, como forma de transmitir a religião à grande massa de não letrados. Após esse período, foi se expandindo conforme o desenvolvimento das variadas técnicas de gravura e mais ainda com o avanço posterior das tecnologias de impressão.

A imagem, em contexto educativo e comunicativo, é utilizada amplamente desde a pré-história. O desenvolvimento da escrita é um fenômeno muito posterior na história das sociedades humanas, e ainda mais recente é a democratização do seu acesso e a ampla alfabetização. Livros ilustrados, portanto, nunca pararam de ser produzidos e consumidos, mesmo após o ensino da leitura e da escrita ser disseminado e acessado mais amplamente pela população. Entretanto, a partir de então, foi muito mais recorrentemente relacionado à literatura infantil. A literatura fantástica, entretanto, fez uso desse recurso desde seu princípio, já que as imagens frutos das histórias ajudavam a intrigar e cativar os leitores. Gustave Doré e John Tenniel são dois exemplos de artistas que tiveram uma importante parte de sua produção voltada à ilustração de histórias fantásticas como “O Corvo” (Edgar Allan Poe, 1845) e “Alice no país das maravilhas” (Lewis Carroll, 1865) respectivamente.

No Brasil, entretanto, podemos notar que a trajetória do desenvolvimento do livro ilustrado e até mesmo da profissão de ilustrador é bem mais recente, trilhando caminhos mais árduos. Em seu artigo intitulado “O Brasil pela imagem: a ilustração de livros e o passado colonial” (2021), Rui de Oliveira salienta como é apenas em 1808, com a vinda da Família real para a então colônia portuguesa, que a prática da impressão tipográfica é permitida. Isso acaba por gerar diversas consequências e atrasos para o desenvolvimento de um mercado nacional literário e até mesmo artístico no Brasil. O desenvolvimento de técnicas de gravura e impressão para fins de autoexpressão também demora a se desenvolver, por serem consideradas linguagens menores para as grandes escolas de belas artes do país na época. Ser um ilustrador era um trabalho circunstancial desses profissionais, e as gravuras eram utilizadas majoritariamente para fins utilitários e/ou comerciais. É com o desenvolvimento da indústria e do design nos anos 1960 que ocorre uma verdadeira mudança de estética e modo de pensar a ilustração brasileira. (OLIVEIRA, 2021) Ocorre o surgimento de cursos superiores voltados para a comunicação visual e a indústria de livros cresce significativamente, contribuindo para que surgissem profissionais dedicados exclusivamente à ilustração de livros.

No âmbito global, a partir do final do século XIX, uma grande mudança na percepção da utilização das imagens na construção de narrativas é observado, com o ganho de destaque e desenvolvimento do gênero dos quadrinhos e, posteriormente, das graphic novels (LYRA, 2011). A partir disso pode-se perceber uma crescente abertura para a adição de imagens em suportes impressos literários, que não fossem necessariamente voltadas para o público infantil. E surgem editoras como a Cosac Naify e a Ubu, que são conhecidas por dar grande destaque ao aspecto visual de suas publicações e disseminar amplamente grandes títulos, muitos deles ilustrados e vendidos como edições de luxo.

Dentro do contexto citado, o recorte para o projeto foi feito pensando na intersecção de três elementos: (i) os livros ilustrados de narrativas fantásticas, voltadas para um público de faixa etária diversificada; (ii) o aprofundamento em narrativas com estruturas alternativas; e (iii) a sondagem de diferentes métodos para a construção do ritmo narrativo. Levando esses elementos em consideração, o objetivo traçado foi entender como trabalhar e desenvolver cada um dos elementos de maneira a complementar e fomentar o outro na criação de uma narrativa escrita e visual. O livro ilustrado híbrido que será o produto prático da pesquisa deve abordar uma narrativa fantástica, em que tanto as ilustrações quanto a história contribuam para a imersão do leitor, e que vise um público mais geral, não somente infantil. Os métodos alternativos de construção de histórias, espaços vazios de contemplação e worldbuilding deverão ser utilizados para tensionar a história através do mistério, da curiosidade e do maravilhoso, em detrimento do realismo detalhista descritivo, do horror ou do choque.

Este trabalho foi inspirado por produções culturais (filmes, livros, jogos etc) e discussões que se tornam cada vez mais populares dentre comunidades de espectadores e criadores

dessas mídias, através de textos de blogs e reportagens, *video essays*, críticas, análises, entre outros.

Com relação ao escopo de referências, utilizamos como base principal as obras “Árvore e Folha”, de J.R.R. Tolkien (2013), a pesquisa de Michiko Okano (2007) “Ma: Entre-espaço da comunicação no Japão” e a pesquisa de Gláucio Aranha (2008) “Fazendo Estórias: narrativas interativas e os novos paradigmas para a produção e crítica literárias sobre ambientes de hipermídia”.

Além disso, foram realizadas análises e estudos de caso, utilizando um corpus diverso, composto por produções culturais de várias naturezas e que se relacionam de alguma maneira com o recorte estabelecido. Mais especificamente, analisamos um longa-metragem – Meu amigo Totoro, de Hayao Miyazaki (1988), dois livros ilustrados – Contos do Subúrbio, de Shaun Tan (2011), e A Alma Perdida, de Olga Tokarczuk (TOKARCZUK & CONCEJO, 2020) – duas exposições – Moments of Comfort (JIYOUNG, 2023) e Moments of Wonder, de Park Jiyoung (2024) – e um jogo de videogame – Sable (SHEDWORKS/RAW FURY, 2021).

Tendo em vista a relevância deste recorte dentro e fora do meio acadêmico, o projeto visa contribuir para a construção de conhecimento envolvendo as áreas citadas, implementando o processo de design, de maneira ampla, para gerir o projeto, bem como utilizando de noções de design gráfico – como construção de identidade, narrativa visual e diagramação – aprendidas durante o curso para auxiliar na obtenção dos objetivos propostos.

A estrutura deste relatório seguirá, após este capítulo de introdução, com uma rápida sessão expondo os objetivos específicos e os entregáveis práticos do projeto, seguidos do capítulo de metodologia, que abordará o planejamento e os ferramentais a serem implementados no projeto como um todo. Em seguida, avançaremos com um capítulo dedicado à revisão de literatura, onde será explorado e abordado grande parte do escopo teórico. Ela será acompanhada e complementada pelo capítulo 5, com os estudos de caso e análise do corpus mencionado anteriormente. Após a etapa teórica, se iniciará o relato do desenvolvimento do projeto de maneira geral, englobando tanto a pesquisa quanto a etapa prática de criação do produto final a ser apresentado. Por fim, o capítulo 7 falará sobre a conclusão e os resultados obtidos neste trabalho de conclusão de curso.

2. Objetivos e entregáveis

Primeiramente, voltarei a declarar o objetivo geral do projeto: elaborar o roteiro e ilustrar um livro de narrativa fantástica, utilizando o *kishotenketsu* e o *Ma* como ferramentas para a criação de uma história imersiva e contemplativa, que seja atraente para um público de faixa etária abrangente. Para atingir isso, estabeleci os seguintes objetivos específicos, divididos em etapas de produção:

1. Etapa teórica

- Explorar e definir os assuntos teóricos que irão embasar a produção prática;
- Desenvolver uma análise das mídias referenciais, com base nos conceitos teóricos definidos na etapa anterior.

2. Concepção, pré-produção e escrita

- Desenvolver o *worldbuilding* e os sistemas mágicos que forem compor o universo da história;
- Definir os personagens principais e seus mapas de personalidade;
- Desenvolver a estrutura básica e o esqueleto, capítulo por capítulo, que guiarão a escrita do manuscrito da história, com os *plotpoints* principais e detalhes gerais de algumas cenas. Para facilitar esta etapa, e para que seu resultado seja condizente com o objetivo geral, será utilizada a estrutura do *kishotenketsu* como esqueleto base para a definição desses *plotpoints* e onde eles se localizarão na história;
- Escrever o manuscrito inicial, que, finalizado, deverá conter: parte escrita da narrativa já em sua versão final, descrição e divisão em quadros das cenas que serão ilustradas posteriormente, com os eventuais diálogos e falas definidos.

3. Pré-produção visual

- Criar um moodboard para guiar a criação da estética da narrativa;
- Fazer estudos de estilo visual delimitando a técnica e estilo a ser seguido nas ilustrações;
- Realizar os estudos de personagem e definir seus aspectos visuais para a versão final;
- Elaborar a diagramação do livro em um documento editável definindo os parâmetros dos elementos tipográficos, do corpo de texto e demais elementos, estipulando as caixas de texto e a localização, tamanho e formato de cada ilustração descrita no roteiro, e então completando as caixas com o texto corrido do manuscrito;
- Desenvolver os *thumbnails* e rascunhos das cenas ilustradas, focando na criação de composições que auxiliem na exploração do *Ma* dentro da narrativa visual.

4. Produção

- Realizar as ilustrações de acordo com a técnicas e estilos delimitados na etapa anterior, considerando todas as suas possíveis etapas de desenvolvimento;
- Realizar a junção das partes escritas e ilustradas para a versão completa e final do

livro no documento editável diagramado anteriormente.

- Pesquisa e testes sobre possíveis formas de impressão e produção gráfica.

5. Pós-produção

- Pesquisa sobre publicação e divulgação do livro;
- Levantamento de editoras, sistemas de financiamento coletivo, etc.

É importante ressaltar que essa estrutura engloba o que seria o processo completo de confecção do livro proposto, que não será realizado na íntegra neste projeto. Para a verificação da pesquisa e aplicação da metodologia proposta, foi necessário somente abranger a etapa teórica, a pré-produção visual, parte da pré-produção escrita e parte da produção. Meu objetivo é, para a conclusão deste projeto, entregar:

- Relatório da pesquisa e do desenvolvimento do projeto;
- Texto de *worldbuilding* (apêndice E);
- Roteiro completo da história, dividido por capítulos (apêndice F);
- Estudos de estilos e técnicas, design dos personagens principais e dos cenários;
- O capítulo 1 completo e finalizado (apêndice A, com texto e ilustração) e o manuscrito diagramado com previsão de três capítulos completos (apêndice B, contendo apenas texto, descrição e quadros das ilustrações);
- Capa e contracapa (Apêndice D).

3. Metodologia

Nesta seção, trataremos das metodologias que serão utilizadas para guiar o desenvolvimento do trabalho. Para isso, utilizarei da mesma estrutura de objetivos específicos proposta acima. Antes disso, foram escolhidas algumas ferramentas auxiliares para o processo de organização, estruturação e visualização do projeto. Destaco o site Notion, utilizado para organização de um cronograma e otimização do tempo disponível para a realização de cada etapa, e o site Miro, onde serão desenvolvidos os *moodboards*, *worldbuilding*, *brainstorms* de ideias e outros materiais auxiliares para o projeto como um todo. Eles serão utilizados também para centralizar os dados retirados dos conteúdos teóricos, como sites, documentos e vídeos. Ambos foram escolhidos pela sua grande capacidade de personalização, oferecendo liberdade na hora de organizar e dispor conteúdos visualmente.

Partindo para o início da execução do projeto, a etapa teórica será a primeira a ser realizada. Sua elaboração se inicia com a leitura e análise de outros trabalhos de conclusão de curso similares, com o objetivo de ajudar a delimitar o escopo do projeto, com base no que já foi ou não pesquisado, e adquirir uma noção dos autores e textos utilizados neles. A partir daí serão selecionados alguns autores e textos base para um primeiro mergulho teórico nos conceitos básicos propostos. Após esse primeiro mergulho, já com um conhecimento básico geral, serão feitos novos mergulhos, pesquisas e explorações das temáticas conforme a necessidade de embasar os argumentos que forem surgindo, ou as lacunas que forem sendo encontradas.

Por fim, para amarrar os conceitos e demonstrar de que maneiras eles podem ser encontrados em operação, serão feitas análises de cinco obras de diferentes tipos. Os vários aspectos das obras (como ritmo, roteiro, imersividade, estética) serão destrinchados sob um olhar pessoal e tomando como base os conceitos teóricos principais estabelecidos (*fantasia*, *Ma*, *kishotenketsu* e *worldbuilding*), tentando entender como ocorre a intersecção entre eles e qual o efeito gerado por essa interação.

Na etapa da pré-produção escrita, é importante começar deixando claro que várias etapas poderão ser realizadas de maneira não linear, conforme o processo e a necessidade de aprofundamento forem surgindo. Dito isso, como primeiro passo, será definida uma base inicial, com os pontos-chaves da história, as mensagens e sensações que deverão ser trabalhadas, os personagens principais e a ambientação geral. A partir dessa base, o desenvolvimento do esqueleto da história, *worldbuilding*, sistemas mágicos e mapas de personalidade dos personagens (elementos narrativos) ocorrerá conforme o andamento da história exigir, sem seguir um modelo fixo, e usando a estrutura do *kishotenketsu* como guia (não delimitador). À medida que o manuscrito inicial for sendo escrito e esses elementos narrativos, ou a necessidade deles, forem surgindo naturalmente, eles serão desenvolvidos, aprofundados e encaixados com os elementos já existentes em um documento separado, formando um material auxiliar ao texto principal. Esse método exige que sejam feitas constantes revisões, tanto do texto principal, quanto do material auxiliar, para que a história siga consistente. Se estabeleceu então um processo cíclico:

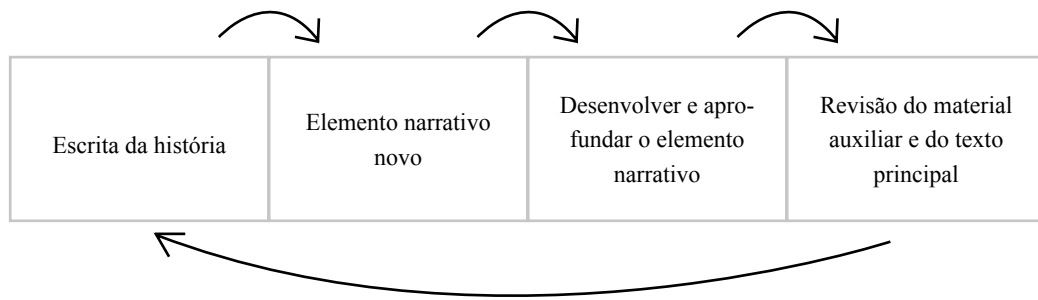


Fig. 1 - Diagrama de metodologia de construção de narrativa e *worldbuilding*

Nesse manuscrito inicial serão construídos o texto corrido e a descrição/roteiro das partes ilustradas, já que ambas participam ativamente da construção da narrativa. Essas partes ilustradas serão descritas e detalhadas, e posteriormente transpostas em rascunhos iniciais, que, junto com o texto escrito, irão compor o roteiro final do livro. Esses rascunhos terão o objetivo apenas de estabelecer uma noção geral da composição, dos elementos das cenas e das falas, servindo para auxiliar na diagramação do roteiro inicial e na elaboração das artes finais. Nesse momento, deverão ser definidos formato e grids para a diagramação final, após testes prévios com diferentes combinações, considerando a melhor interação entre imagem e texto, maior efeito imersivo e praticidade no momento de impressão e utilização.

Entrando mais especificamente na pré-produção visual, a primeira etapa será construir um moodboard que auxilie e guie os estudos e a escolha de uma linha estética a ser seguida no projeto. Os estudos de personagens e cenários serão elaborados visando estabelecer uma base para a construção das ilustrações finais, para que haja consistência entre elas no decorrer de todo o livro. Serão estabelecidas as características físicas de todos os personagens, a arquitetura e ambientação dos cenários principais e o design de elementos e objetos que sejam marcantes na narrativa. Além disso, serão feitos estudos de estilo de traço e técnica a ser utilizada nas artes finais, explorando mídias e linguagens e seus diferentes efeitos no tom da história. Durante todas essas etapas de escrita e de elaboração de imagens, o *Ma* deverá ser considerado e aplicado, visando conduzir o ritmo de leitura, além do tom e composição da parte visual.

Com os quadros delimitados no manuscrito diagramado, os estudos finalizados e as linhas estética e técnica definidas, darei início à produção de fato das ilustrações do livro, cujo método de criação dependerá das escolhas feitas na etapa anterior. Após prontas, essas ilustrações, juntamente com o texto, serão transpostas para o Adobe Indesign, plataforma em que terá sido feita a diagramação do documento editável e então será realizada a diagramação final de todos os elementos.

A pós-produção, que apenas será citada como parte do processo completo e não incluída na execução do projeto proposto, envolverá pesquisa de mercado e opções de viabilização da divulgação, produção e comercialização do livro completo e finalizado.

4. Revisão de literatura

Neste capítulo do trabalho definirei e apresentarei com mais profundidade os principais conceitos abordados nesta pesquisa, a fim de proporcionar ao leitor uma imersão no recorte proposto e uma melhor noção dos motivos e caminhos que serão traçados na elaboração da parte prática do projeto.

4.1. Imagem e literatura

J.R.R. Tolkien, em seu ensaio teórico acerca da produção de literatura fantástica, alega que a fantasia fora “relegada ao ‘quarto das crianças’”, isto é, foi deixada de lado pois “os adultos não a querem, e não lhes importa que se faça mau uso dela” (TOLKIEN, 2013, p.33). Este fenômeno descrito por Tolkien ressalta como a produção de histórias de fantasia foi excluída da produção intelectual durante muito tempo, sendo considerada apropriada apenas para público infantil ou não qualificado. Com relação ao livro ilustrado, também podemos notar esse estigma agindo com bastante recorrência. O próprio Tolkien, no mesmo ensaio, traz a visão de que o uso de imagens no meio literário, em especial em obras de fantasia, enfraquece sua potência narrativa, e por vezes é a própria causa da desvalorização do gênero. “Na arte humana a Fantasia é algo que é melhor incumbir às palavras, à verdadeira literatura” (TOLKIEN, 2013, p. 47). O escritor acredita que a presença de imagens em produções literárias é prejudicial à uma experiência mais qualificada de leitura, e o resultado de imagens produzidas baseadas em uma história de fantasia seriam frequentemente tolas ou mórbidas (TOLKIEN, 2013). Em seu argumento, Tolkien alega que a imagem retira uma parcela do esforço do exercício criativo mental que a leitura de um livro de ficção deve demandar, enfraquecendo o fenômeno da criação de imagens mentais através das palavras, que são imagens plurais, baseadas na significação das palavras no íntimo de cada leitor. Aos poucos, temos desmistificado estes argumentos com o avanço e desenvolvimento das tecnologias e linguagens visuais. Essas formas de comunicação se tornaram protagonistas no nosso dia a dia, e nem por isso diminuíram o exercício criativo da literatura, provando que este também pode ser múltiplo em suas formas de comportamento e resultados.

Alex Martoni (2020), no artigo “Texto, imagem e visualidade na literatura contemporânea brasileira”, analisa essa mudança de perspectiva que vem ocorrendo gradualmente no meio literário. Ele nos deixa clara a visão dos estudiosos do século XX de que “escritores não escrevem livros, escrevem textos” (MARTONI, 2020, p.49), e explora o conceito de imagem literária para esses estudiosos: “ela corresponderia a um fenômeno produzido nesses espaços de encontro entre processo de decodificação de signos verbais e consciência representacional” (MARTONI, 2020, p.41). E em seguida nos traz uma visão mais atualizada acerca do tema, em que pensadores começam a perceber que na sociedade contemporânea, a inserção de imagens na produção literária não apenas é inevitável, como apresenta diversas possibilidades interessantes para a produção cultural.

Não parece mais possível isolar a obra literária de sua inserção numa rede complexa de significação cultural predominantemente visual, identificada com frequência como a “cultura da imagem” e sustentada pelos meios de comunicação e pela expansão da realidade virtual (OLINTO & SCHOLLHAMMER apud MARTONI, 2020, p.42).

Gláucio Aranha, na tese “Fazendo estórias: narrativas interativas e os novos paradigmas para a produção e crítica literárias sobre ambientes de hipermídia” (2008), investiga um pouco mais a fundo esse panorama de modernização e avanços digitais e seus efeitos na produção cultural, em especial a literatura. O autor destaca que o fenômeno literário é algo inestável, plástico e incontível. Ocorre um intenso processo de remodelação de “atividades cognitivas fundamentais que envolvem linguagem, sensibilidade, conhecimento e imaginação inventiva” (LÉVY apud ARANHA, 2008, p. 32). Esse processo é muito marcado pela hibridização e convergência de diversas mídias, formatos e sentidos.

Martoni analisa o uso da fotografia em “O amor dos homens avulsos”, romance de Victor Heringer, e discute como a foto inserida

aponta menos para uma suposta construção de um fundo de veracidade à história, e mais para a possibilidade de ampliar potencialidades imaginativas no processo de leitura a partir de processos de apropriação e ressignificação que o texto enquanto ancoragem, impõem ao real (MARTONI, 2020, p.45).

No caso do projeto proposto aqui, ocorreria fenômeno semelhante, considerando a utilização da ilustração no lugar da fotografia e propondo uma simulação das formas fantásticas sem quebrar o seu encantamento, contrapondo o argumento de Tolkien (2013). O que corrobora com a perspectiva de Aranha (2008): uma ruptura com os paradigmas da crítica em busca de uma plena autonomia da arte. O autor ainda indica como, nas novas formas de literatura, um objetivo principal e recorrente é o de imergir o leitor na narrativa (em grande parte das vezes, quanto mais intenso o efeito imersivo, melhor) e a exploração de recursos expressivos, como outros sentidos (visão, audição, etc), é amplamente utilizada como meio para atingir esse objetivo.

Na obra “Filosofia da caixa preta”, Vilém Flusser (1985) discorre acerca das imagens e seu papel no decorrer da história humana. Em seu capítulo inicial, um panorama é traçado, ele coloca a imagem como um mediador entre as pessoas e o mundo. É um mediador que promove uma leitura circular e uma percepção abstrata e cíclica, tendo o autor a chamado de mágica, sujeita à interpretação de quem lê. Nesse contexto surge a idolatria, que coloca o mundo em função da imagem. Para combater esse fenômeno, é criado o texto, com uma leitura linear e concreta do mundo. Entretanto, tão logo se inicia esse embate que vai perdurar por toda a história (paganismo imagético x cristianismo textual; ideologias imaginistas x ciência textual),

surge a textolatria. Ao nos depararmos com ela (o mesmo fenômeno anterior, mas invertido) começamos a perceber que os textos são, na verdade, um nível mais abstrato que as imagens. Eles fazem o intermédio entre as pessoas e as imagens, as afastando ainda mais da leitura direta do mundo.

Um outro aspecto sobre a utilização constante de imagens na sociedade contemporânea fala sobre o contexto de esgotamento emocional e energético que temos enfrentado atualmente. Esse esgotamento está ligado, principalmente, ao uso exagerado e contínuo de redes sociais, ao estilo de vida pautado na falta de durabilidade dos bens de consumo e das relações afetivas, e à rapidez dos avanços e mudanças em todas as esferas do cotidiano. O psicológico e o emocional de grande parte das pessoas enfrenta uma enorme dificuldade para digerir a enorme carga de informações e preocupações que chegam a elas a todo momento, bem como a constante necessidade de serem produtivas.

Byung-Chul Han (2015), na obra “A sociedade do Cansaço”, nos traz exatamente essa perspectiva: de que a sociedade está doente e esgotada por conta de seu condicionamento à hiperprodutividade e consumismo sem limites, acarretado pelo pensamento capitalista. De acordo com o autor, “[o] que causa a depressão do esgotamento não é o imperativo de obedecer apenas a si mesmo, mas a pressão de desempenho” (HAN, 2015, p.27). Vivemos em uma sociedade que foi viciada em um ciclo interminável e exponencial de produzir e consumir, e por consequência a paisagem patológica do século XXI é determinada por uma série de doenças neuronais, como a depressão, transtorno de déficit de atenção com síndrome de hiperatividade, síndrome de burnout, entre outros. A obrigação antigamente atribuída ao trabalho é substituída pelo poder (ou positividade, como escreve Han), dando uma falsa sensação de liberdade e responsabilidade ao indivíduo. “O excesso de positividade se manifesta também como excesso de estímulos, informações e impulsos. Modifica radicalmente a estrutura e economia da atenção. Com isso se fragmenta e destrói a atenção” (HAN, 2015, p.31).

Com a perda da atenção, perdemos também a habilidade da contemplação, do descanso, do tédio, elementos indispensáveis para o bem estar emocional e psicológico do ser humano. Além disso, a cultura altamente visual em que estamos inseridos tem o poder de intensificar a situação. No artigo “Quando imagens nos adoecem: considerações sobre o impacto das notícias e fotografias de guerra no esgotamento emocional de Aby Warburg de 1918 a 1924” os autores Leão Serva e Norval Baitello (2022) trazem estudos sobre uma síndrome descoberta recentemente, que pode explicar uma das possíveis origens da empatia. O fenômeno consiste na teoria dos neurônios espelhos, que são os neurônios ativados pela observação do outro. Eles funcionam refletindo a energia que atuou nos neurônios do primeiro indivíduo, ou seja, a observação do outro causa reflexos involuntários no observador, que mimica o sentimento observado. Neste sentido, “[a] consequência do reconhecimento do sentimento de uma outra pessoa é a contaminação do observador pelo estado emocional do observado” (SERVA & BAITELLO, 2022, p. 4).

No texto, essa síndrome é observada em contexto patológico, onde ocorre intensificação de processos de esgotamento emocional, estresse pós-traumático, depressão, entre outros, ocasionada pelo grande consumo de fotografias e reportagens sobre a guerra. Tal estudo nos revela o grande poder das imagens e da observação na psique humana e, apesar do estudo investigar tal efeito em um contexto negativo, a partir dele podemos pensar na possibilidade de explorar a potencialidade das imagens, da arte e da narrativa para gerar melhoras no estado emocional e psicológico de quem as consome. A partir de tais teorias, nos deparamos com um grande potencial positivo da popularização de obras literárias que explorem a imagem e os espaços de contemplação como uma forma de gerar imersão, empatia e relaxamento.

4.2. O livro ilustrado

Tendo em mente o objetivo de gerar um livro ilustrado, começaremos definindo no que consiste um. Sophie Van Der Linden (2011) define o livro ilustrado como “[o]bras em que a imagem é espacialmente preponderante em relação ao texto [...]. A narrativa se faz de maneira articulada entre textos e imagens” (LINDEN, 2011, p. 24). Essa relação interdependente entre texto em prosa e imagem é o cerne que diferencia o livro ilustrado de outras categorias de livros com imagens.

A cultura e a exploração dessa mídia é ampla e diversa, e a relação entre texto e imagem nesse formato em específico é múltipla: autônoma ou complementar, afirmativa ou opositiva, enriquecedora ou delimitadora. O primeiro contato com a literatura por grande parte das pessoas, durante a infância, é através de livros ilustrados, mas com o decorrer do tempo, a maioria de nós acaba por se afastar deles. Ao serem considerados voltados para o público infantil, por conter textos mais simples, imagens que os tornam acessíveis para não alfabetizados, e serem geradores de prazer e distração por conta de sua beleza, é subentendido que seu impacto literário seria menor que as produções voltadas para o público adulto (LEMOS, 2019). Essa implicação tem se alterado aos poucos, principalmente com a introdução do fenômeno da literatura *crossover*. A literatura *crossover* diz respeito à produção literária que visa atrair e agradar públicos de diferentes idades (SEIXAS, 2023; RAMOS e NAVAS, 2015).

Esse fenômeno sempre caminhou ao lado da produção e desenvolvimento da literatura fantástica, mas sua intensificação ocorre a partir do século XXI, com apontamentos que citam a série “*Harry Potter*”¹ como sendo a principal popularizadora do termo (SEIXAS, 2023; RAMOS e NAVAS, 2015). Estudos mais recentes aplicam o termo também na produção de livros ilustrados que visam abranger um público mais amplo com relação à faixa etária. Podemos citar a pesquisa de Ivana Lemos e o livro “*Crossover picturebooks, a genre for all ages*”² de Sandra L. Beckett.

1 Da autora J.K. Rowling

2 Livros ilustrados crossover, um gênero para todas as idades (tradução livre)

Para autores como Sandra Beckett (2009, 2010), a questão do sucesso das propostas de literatura crossover é inseparável da qualidade literária dos textos e da sofisticação das narrativas. Estas qualidades, para além das temáticas e da própria estrutura, atraem públicos leitores diversificados, seduzidos pela habilidade discursiva (RAMOS e NAVAS, 2015. p. 242).

A ilustração surge neste contexto como ferramenta narrativa, ou seja, não com o objetivo de facilitar a leitura, mas para enriquecê-la, tornar sua linguagem mais refinada e diversa. Esses livros se baseiam em uma abordagem mais ampla e inclusiva, mas sem perder a sofisticação da mensagem e da maneira como ela é tratada e comunicada ao leitor (JOOSEN, 2012). Em seu artigo, comentando o livro e a produção de Beckett, a autora Vanessa Joosen (2012) comenta sobre livros que extrapolam para o universo das artes plásticas ao explorar essas potencialidades narrativas da imagem em um contexto de uma mensagem mais complexa, para um público mais especializado, mas que ainda podem ser apreciados por outros públicos através da acessibilidade que a imagem promove.

É importante salientar que é do interesse deste trabalho permanecer apenas com uma definição ampla de livro ilustrado e mirar em um formato híbrido, não entrando em caracterizações e diferenciações muito rígidas acerca do que se define como livro ilustrado e outros tipos de produções literárias semelhantes, e se permitindo utilizar artifícios e dinâmicas próprios de outros formatos. Essa decisão foi tomada a fim de manter a liberdade de criação e utilização de recursos diversos (tanto visuais quanto textuais) na elaboração do livro aqui proposto, exatamente para explorar a imagem e a ilustração como ferramentas para a criação de uma literatura abrangente e sem limites etários delimitados. É do interesse desse projeto que a utilização dos recursos disponíveis seja livre e em favor da narrativa, do ritmo e da dinâmica da história, ao invés de se limitar por demarcações de conceitos e formatos rígidos.

Por exemplo, este trabalho não visa criar uma história em quadrinhos, mas permanecer livre para utilizar recursos próprios desta linguagem (e de qualquer outra), desde que sirvam ao propósito de contar a história. Para isso, entretanto, foi necessário pesquisar sobre essas delimitações e analisar trabalhos frutos dessas diversas categorias, justamente para entender quais os recursos disponíveis e de que maneira eles são usados em suas próprias mídias. Assim sendo, seguem algumas características marcantes de diferentes tipos de mídias visuais que exploram a criação de narrativas ao combinar texto e imagem:

1. *Livro imagem*: É sinônimo de livro ilustrado, mas traz um enfoque grande para obras e narrativas compostas apenas por imagens, nos atentando para a possibilidade de contar histórias sem a necessidade de depender de palavras para transmitir a mensagem.
2. *História em quadrinhos/Graphic Novel*: Quadrinhos são definidos como “imagens

pictóricas e outras, justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” (McCLOUD, 2005, p. 9). É um formato que consiste na leitura de artes sequenciais dispostas na página e justapostas em níveis narrativos. Dessa linguagem é interessante notar a relação entre imagem e tempo. Nas sequências representadas no quadrinho, ocorre a passagem do tempo em que a história se desenvolve. A mudança das características das imagens e de sua relação com a sequência é capaz de ditar o ritmo e a dinâmica da própria história. Além disso, é possível explorar mais a fundo a personalidade e as reações dos personagens sem a necessidade de usar palavras, focando em suas expressões e ações.

3. *Livro com ilustração*: Os livros com ilustração são caracterizados por textos e ilustrações sem interdependência no andamento da narrativa. O texto e a imagem cumprem papéis diferentes, normalmente o texto conta a história e a arte apenas o sustenta. Esse formato nos traz a possibilidade de reforçar a mensagem do texto através da imagem, criando nuances para a interpretação do espectador, trazendo o mesmo momento sob uma perspectiva específica ou guiando a imaginação ou interpretação do leitor da maneira que o autor desejar.
4. *Audiovisual*: São mídias que visam estimular os sentidos da audição e da visão simultaneamente, sendo assim, englobam filmes, séries, vídeos etc. Apesar de não ser possível incorporar o aspecto do áudio neste projeto, é graças a esse gênero que as imagens ocupam um papel de destaque e aceitação tão grande na sociedade atual, independente do suporte.
5. *Videogames*: Todo jogo em que se usa um equipamento eletrônico equipado de teclado ou console para tomar decisões, reagir a ações, manipular mudanças ou responder a perguntas que apareçam na tela. Este é mais um formato de mídia que ajudou na popularização das narrativas contadas através das imagens, mas que explora mais fundo a relação entre mídia e espectador, dependendo diretamente da interação entre os dois.

4.3. Fantasia e literatura

Em sua tese, Gláucio Aranha (2008) dedica uma seção para explorar “a proposta de valor do entretenimento” (ARANHA, 2008, p. 38-58). Ali, o autor explora a concepção de literatura de entretenimento e seu surgimento para suprir uma demanda da classe trabalhadora. Após ter passado por um processo de especialização (por conta de demandas do mercado) e alfabetização, essa classe continuava tendo longas jornadas de trabalho, mas agora poderiam usufruir da leitura como forma de entretenimento em seu escasso tempo livre. Com essa mudança de demanda, houve uma mudança no mercado e na produção cultural para se adaptar a ela. A partir disso, foi surgindo a diferenciação entre literatura de proposta e literatura de entretenimento. A

literatura de proposta consistiria em uma leitura mais singular, explorando ideias e conceitos intrincados, linguagem mais rica e que, teoricamente, exigiria maior esforço interpretativo por parte do leitor. A literatura de entretenimento, por sua vez, miraria no gosto médio, procuraria agradar e se adaptar ao máximo de leitores possível, procurando uma linguagem mais cotidiana e, supostamente, um esforço reduzido para ser interpretada.

A crítica literária por muito tempo encarou esse último modelo como um formato inferior. Entretanto, conforme o mercado e a demanda por esta literatura aumentavam exponencialmente, uma mudança de paradigma começou a agir, principalmente com relação à função da massa: ela passa de alvo passivo para agente criador e legitimador (ARANHA, 2008). A crítica e a academia têm tido então que aprender a lidar com essas mudanças, dividir o papel de valoração e enxergar esses novos formatos de literatura com outros olhares. Afinal, não há uma concorrência entre os dois e o valor é o mesmo, eles apenas atendem a gostos e objetivos diferentes. Sempre haverá escritores e leitores dispostos a produzir e consumir ambos.

A literatura é dividida em gêneros, que situam cada obra no universo literário e como estas se relacionam, em semelhança ou diferença, entre si. Os gêneros estão em constante construção e mudança, novos gêneros vão surgindo conforme as obras são criadas e diferenciadas mutuamente (TODOROV, 2004). A fantasia, de acordo com Tolkien (2013), foi um gênero considerado expoente da literatura de entretenimento, mas com o avanço da exploração deste e da demanda do mercado, podemos perceber a manifestação dele também na literatura de proposta.

H.P. Lovecraft, um importante estudioso e escritor de horror, defendia que o ponto principal deste gênero se encontraria na sensibilização do leitor em face aos acontecimentos narrados (SÁ, 2003). Essa sensibilização deveria ser causada não somente pela estranheza dos acontecimentos, mas também pela atmosfera criada e pela ambientação. Esta seria decisiva para a definição e sustentação da história proposta, visando a imersão completa do leitor.

Tzvetan Todorov foi um filósofo e linguista búlgaro que trabalhou no estudo e na definição do gênero fantasia na literatura, se consolidando como uma das referências do campo até os dias atuais. A obra “Introdução à literatura fantástica” (2006) delimita do que é composto o gênero e suas condições. Para ele, semelhante ao proposto por Lovecraft, o conceito do gênero parte da ideia do ser humano entrando em contato com elementos ou experiências que ele não entende, e a sensação de medo e estranhamento que decorrem disso. Por isso, as principais características que definem o fantástico para ele seriam a hesitação, a ambiguidade e a dúvida. Todorov, entretanto, vai além de Lovecraft e estabelece algumas ramificações da produção fantástica em sua análise:

1. *Estranho puro*: acontecimentos que podem ser explicados pelas leis da razão, mas que são, de uma ou outra maneira, incríveis, extraordinários, chocantes, provocando no personagem e o leitor uma reação semelhante à que o fantástico provocaria (TODOROV, 2004, cap. 3).

2. *Fantástico-estranho*: a história apresenta acontecimentos, fenômenos e elementos estranhos, mas que posteriormente são explicados de maneira racional (TODOROV, 2004, cap. 3).
3. *Fantástico-maravilhoso*: há uma aceitação do sobrenatural como real ao final da narrativa, o limite entre real e irreal é tênue e incerto (TODOROV, 2004, cap. 3).
4. *Maravilhoso puro*: os elementos sobrenaturais são aceitos como normais, não há necessariamente um estranhamento por parte dos personagens (TODOROV, 2004, cap. 3).

Em Todorov, encontramos a utilização do termo “fantástico” de maneira mais específica, e não mais sendo usado como um conceito genérico que engloba todas as produções envolvendo qualquer tipo de elemento irreal. A aparição e delimitação de categorias como essas indicam uma maior expressividade e relevância na produção cultural do gênero.

Outras vertentes da teoria do fantástico muito presentes nas produções do século XIX, um pouco menos significativas, mas que também ajudaram a construir as bases da diversidade de influências e áreas de atuação que a produção fantástica tem hoje em dia, foram a psicanalítica e a surrealista. Elas procuraram definir a literatura fantástica de forma semelhante às anteriores, mas baseando-se em explorar o psicológico e o onírico, sendo muito influenciadas por pensadores e artistas surrealistas e pensadores como Freud. Para eles o gênero fantástico partiria essencialmente dos sonhos e das loucuras do ser humano (SÁ, 2003; SILVA & LOURENÇO, 2010).

Essas definições foram fruto da teoria do fantástico tradicional e trazem a fantasia como sendo produto do enfrentamento do medo e dos horrores fora da realidade, por parte do leitor e muitas vezes do personagem. Entretanto, a partir de Sartre (2006), entramos em contato com uma nova perspectiva: o fantástico contemporâneo. Este traz experiências de medo e enfrentamento para o leitor também, porém de um mundo real, mas às avessas. Os horrores enfrentados são considerados naturais pelos personagens no mundo traçado na obra, e a partir do momento em que a obra traz um elemento fora da realidade. Independente da natureza, o mundo inteiro descrito na obra se torna igualmente irreal. Se há o convencimento de que um elemento irreal é real naquele momento, qualquer outro elemento dentro da narrativa pode se aplicar, e pode estar sendo regido por regras fora da existência humana, inclusive os personagens (SÁ, 2003 e SARTRE, 2006).

J.R.R. Tolkien chega a comentar sobre uma outra maneira de produzir fantasia, utilizando os conceitos de crença primária e crença secundária (TOLKIEN, 2013). A primeira corresponde ao fenômeno de acreditar que algo existe e/ou pode ocorrer no mundo real. A segunda é um estado de suspensão voluntária da incredulidade, sustentado por algum sentimento gerado pela história (seja medo, nostalgia, maravilhamento, curiosidade etc), que faz com que o leitor queira continuar imerso nela, sem necessariamente acreditar que os acontecimentos fazem parte da esfera do mundo real (TOLKIEN, 2013, p. 44-54).

A gama de produções envolvendo ficção e fantasia segue crescendo constantemente.

Portanto, com o passar do tempo, foram se criando novos termos e gêneros para seus expoentes, de modo a dar conta da sua expansiva presença na cultura popular e diversificação de estilos. A fantasia então se torna uma das muitas subdivisões dessa grande produção de ficção especulativa e corresponde às histórias com fenômenos sobrenaturais e mágicos como um elemento primário do enredo, tema ou configuração.

A produção cultural de uma sociedade constantemente representa seu inconsciente coletivo, seus ideais, sua identidade como um todo. Não há produto que não seja fruto ou que não ilustre um aspecto do meio em que nasce, até mesmo em narrativas fantásticas, que teoricamente fogem ao mundo real. Dito isso, essas narrativas sempre tiveram o papel de explorar aspectos do mundo e da experiência humana que não compreendemos por completo, ou que geram a necessidade de serem expostos sob outros olhares.

Desde os tempos mais remotos, o ser humano convive com fenômenos que, por muitas vezes, são inexplicáveis segundo as leis naturais. Mitos ou fatos, tais acontecimentos intrigaram e ainda intrigam várias sociedades e culturas. Histórias, contos, relatos e lendas mexem com o imaginário do homem, que, incessantemente, busca explicações para aquilo que não consegue entender. (SILVA & LOURENÇO, 2010, p. 1).

Entretanto, apenas posteriormente, escritores, pensadores e pesquisadores começaram a se dar conta das possibilidades acerca do seu estudo e da sua produção nesse contexto.

Devido a isso, a narrativa fantástica passou a tratar de assuntos inquietantes para o homem atual: os avanços tecnológicos, as angústias existenciais, a opressão, a burocracia, a desigualdade social. Assim, o gênero fantástico deixou de ser apenas narrativa de entretenimento, pois “não cria mundos fabulosos, distintos do nosso e povoados por criaturas imaginárias, mas revela e problematiza a vida e o ambiente que conhecemos do dia-a-dia” (VOLOBUEF, 2000, p.110 apud SILVA & LOURENÇO, 2010, p.2).

Podemos observar que os teóricos clássicos do fantástico (Todorov, Lovecraft e até mesmo Sartre) partem sempre da sensibilização através do medo, era por meio dele que a mensagem era transmitida e os paralelos eram traçados. E isso ocorre desde os tempos dos mitos, na religião e nas fábulas. O medo foi um artifício muito utilizado como transmissor de mensagens e ensinamentos, por sua efetividade em engajar e cativar leitores, seu poder em fixar ideias e se tratando também da produção que era mais popular à época, de preferência de grande parte dos principais autores de fantasia do século XIX, como Edgar Allan Poe, Bram Stoker e Mary Shelley. Maravilhamento e escapismo eram principalmente características dos contos de fadas, que compunham majoritariamente a literatura infantil. Porém, com a já mencionada evolução

e ramificação do gênero, surgem escritores e pensadores trazendo as novas perspectivas que começamos a destrinchar nos últimos parágrafos.

Entre eles podemos citar o próprio J.R.R. Tolkien, que traz um contraponto especialmente sobre esses dois termos citados (maravilhamento e escapismo). Na obra “Árvore e Folha” (2013), o escritor discorre sobre vários assuntos e aspectos da produção e pesquisa em literatura fantástica. Em um de seus capítulos, intitulado “Recuperação, escape, consolo” (TOLKIEN, 2013, p. 54-67), Tolkien estabelece esses 3 conceitos como sendo os pilares de uma boa fantasia. A recuperação consistiria em resgatar a beleza das coisas cotidianas, ao trazê-las na história sob outras perspectivas, com o auxílio de elementos fantásticos. Ela faz menção a trazer novos olhares à banalidades da vida, ou melhor, devolver o olhar de quando as coisas à nossa volta não eram borradas pela trivialidade ou familiaridade. O escape traz a ideia de utilizar a narrativa fantástica como um alívio para as preocupações cotidianas. E com isso, o autor também censura o uso equivocado e o desprezo pela noção de escape na crítica literária contemporânea. É enfatizado que o escape não deve ser visto como uma traição ou uma forma de evitar a realidade, mas sim como uma maneira legítima de buscar liberdade e encontrar significado nela. E por fim, o consolo traz a perspectiva de um final positivo, uma conclusão para a história que evoque sentimentos potentes, porém esperançosos, surtindo efeitos que podem ser aproveitados na vida real, em face a desafios e crises da existência humana. A generalidade desses princípios e a possibilidade de aplicação deles em diversos formatos e vertentes reforça os aspectos positivos da utilização das narrativas fantásticas como comunicação de ideias, sentimentos, questionamentos, ensinamentos etc.

Entrando um pouco mais nos conceitos de imaginação e fantasia para crianças e adultos, Vigotski (2018) trabalha essa diferenciação em um dos capítulos da obra “Imaginação e criação na infância”. O autor relata a existência da crença de que a imaginação da criança é mais rica que a dos adultos, mas que essa visão, sob um olhar científico, não se confirma. A imaginação da criança é tida como mais rica por conta de sua falta de amarras e exigências, é uma imaginação mais livre. Entretanto, a imaginação madura e se desenvolve a partir de experiências, e crianças tem pouca experiência de vida se comparado aos adultos. Portanto, o correto seria afirmar que a imaginação adulta é a mais rica, e é a imaginação criadora adulta que é capaz de gerar os produtos mais notáveis.

Sabemos que a experiência da criança é bem mais pobre do que a do adulto. Sabemos, ainda, que seus interesses são mais simples, mais elementares, mais pobres; finalmente, suas relações com o meio também não possuem a complexidade, a sutileza e a multiplicidade que distinguem o comportamento do homem adulto, que são fatores importantíssimos na definição da atividade da imaginação[...]. A criança é capaz de imaginar bem menos que um adulto, mas ela confia mais nos produtos de sua imaginação e os controla menos (VIGOTSKI, 2018, p. 46-48).

Vigotski nos explica que a trajetória de amadurecimento da imaginação é muito semelhante à da razão e do raciocínio lógico. O desenvolvimento da razão se inicia após o desenvolvimento da imaginação mas ambos chegam ao seu auge por volta do final da adolescência. A partir daí o trajeto da razão continua se desenvolvendo constantemente, enquanto no caso da imaginação pode-se observar dois cenários possíveis: no primeiro, a imaginação continua se desenvolvendo juntamente com o raciocínio lógico, se adaptando às condições racionais da mente adulta, conforme a pessoa nutre esse aspecto criativo. No segundo cenário, entretanto, pode-se observar uma regressão na capacidade imaginativa, conforme há uma diminuição no desenvolvimento desse aspecto, sendo este o caso mais comum, de acordo com o autor (VIGOTSKI, 2018, p. 45-54). Levando em conta esses dois cenários, podemos ter uma nova ideia da importância de se consumir ou criar produtos que não deixem de nutrir também nosso lado fantasioso e criativo.

Sara Worth também explora esse conceito em seu texto “Conhecimento Narrativo: Conhecer através da Contação de Histórias”³ (2005, tradução da autora), ao comparar o raciocínio discursivo – aquele relacionado à argumentação direta e formal, com base em dados e procedimentos – com o raciocínio narrativo – pautado na construção de verossimilhança através de argumentação e construção de texto – e suas funções com relação ao aprendizado e o desenvolvimento do raciocínio lógico. A autora argumenta que, ao consumir e entrar em contato com narrativas, sendo elas ficcionais/fantasiosas ou não, o senso crítico e o pensamento racional continuam funcionando e se aprimorando normalmente, mas em adição ainda podemos munir e desenvolver o raciocínio narrativo. Este, diferente do discursivo, nos permite ter contato com experiências – e maneiras possíveis de se viver essas experiências – que normalmente não teríamos no decorrer da vida, contribuindo para uma mais vasta e diversa visão de mundo.

Por sua vez, essas habilidades de raciocínio não contribuem necessariamente para o nosso depósito de conhecimento proposicional, mas para o nosso depósito de habilidades que nos tornam seres humanos mais interessantes e mais empáticos – os tipos de seres humanos que precisam de artes narrativas e de boa conversa, que estão interessados em outros seres humanos, e que possuem conhecimentos que são mais do que apenas proposicionais (WORTH, 2005, p. 19, tradução da autora).⁴

3 No original: *Narrative Knowledge: Knowing through Storytelling* (tradução da autora)

4 No original: *In turn, these reasoning skills add not to our storehouse of propositional knowledge necessarily, but to our storehouse of skills that make us more interesting and more empathetic human beings—the kinds of human beings who need narrative arts and good conversation, who are interested in other human beings, and who have knowledge that is more than just propositional.* (WORTH, 2005, p. 19)

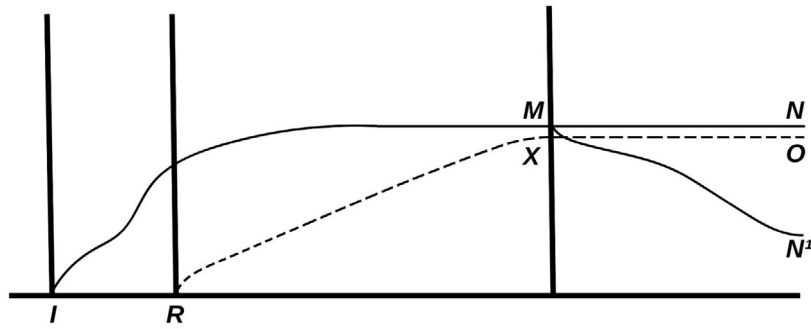


Fig. 2 – Gráfico de Vigotski.

Legenda: A linha I representa a imaginação e a linha tracejada R, a razão. Os pontos M e X indicam o final da adolescência e auge da maturação dos raciocínios lógico e criativo. N e N¹ indicam os dois cenários possíveis de desenvolvimento da imaginação na fase adulta. O indica a continuação de desenvolvimento da razão. Fonte: (VIGOTSKI, 2018, p. 54)

Ainda sobre a importância das narrativas ficcionais, Keith Oatley, pesquisador canadense, escreve uma série de artigos englobando assuntos como ficção, narrativa, psicologia, arte, emoções e empatia. Em *Psicologia da Arte Narrativa*⁵ (2017), Oatley nos traz o paradoxo de Radford, que fala sobre a habilidade do ser humano em se sensibilizar por uma narrativa que sabe ser fictícia e por personagens que sabe não serem pessoas de verdade. Essa habilidade é um fato irrefutável, mas a questão tratada no artigo é o que essa habilidade causa naqueles que a exercitam através da leitura e do consumo dessas narrativas. No texto, são trazidos e explicados diversos estudos e experimentos que exploram a natureza do efeito da exposição à ficção. Na maioria deles, o assunto averiguado seria o aumento de empatia e sensibilização pela emoção do outro após a constante exposição a trabalhos literários de diversas naturezas. Os resultados das pesquisas não se mostram sempre constantes, por se tratar de algo tão cheio de variáveis como são a mente e as emoções humanas, mas, no geral, o aumento da resposta empática pode ser observado mais fortemente nos indivíduos que foram expostos aos textos que trabalham a narrativa e as emoções de maneira artística e não só descritiva. A partir dessas pesquisas, acreditamos que a exposição às narrativas, sejam elas reais ou fictícias, é positiva e de fato ajuda o homem a compreender melhor o mundo e os indivíduos ao seu redor através da resposta empática. Outro resultado interessante da pesquisa é que apenas expor os fatos e descrevê-los objetivamente não é suficiente, é necessário sugerir, criar uma simulação, explorar sentidos e emoções através de metáforas e metonímias, para que a narrativa engaje o espectador de maneira efetiva.

Em *Feeling Beauty*, Starr (2015) escreveu que “as artes medeiam o nosso conhecimento do mundo que nos rodeia, direcionando a atenção, moldando percepções e criando dissonância ou harmonia onde não havia antes. . . uma reestruturação de va-

5 No original: *Psychology of Narrative Art* (tradução da autora)

lor” [...] Desta forma, argumentou ela, a arte pode apontar um caminho para a verdade. Esse tipo de verdade é de tipo interior. Portanto, em vez da descrição, é a sugestão e a construção escrita que são importantes, porque os efeitos serão do próprio leitor (OATLEY, 2017, p. 14, tradução da autora)⁶.

Oatley por fim estabelece 3 princípios ou paralelos psicológicos do efeito das narrativas ficcionais: emoção e empatia, personagem e identificação, sugestão e comunicação indireta.

Tornamo-nos capazes de mudar a nós mesmos não quando um autor tenta nos persuadir ou direcionar nossas emoções, mas por meio de comunicação indireta. Quando isso ocorre, por meio talvez de uma perturbação interna que pode ocorrer quando entramos em uma obra de arte literária de forma escrita, podemos começar a nos transformar (OATLEY, 2017, p. 6, tradução da autora)⁷.

4.4. Estruturas narrativas

A noção de que uma história é composta de 3 partes (início, meio e fim) é amplamente conhecida e utilizada como base em um recorte representativo das narrativas produzidas atualmente. Essa estrutura básica, entretanto, se altera e se adapta em diversas estruturas diferentes, a depender da época, do objetivo, de quem a escreve ou pensa, e da mídia que recebe a obra. Estruturas são pensadas com o objetivo de estabelecer uma relação entre os atos de uma história, manter a coerência entre eles e a atenção do espectador. Por conta disso, elas são organizadas de forma a criar uma relação de causa-consequência, dentro da qual os personagens realizam de forma ativa a passagem de um ato para o outro (TODOROV, 2006). Diversos autores elaboraram suas próprias estruturas e interpretações. A seguir, passaremos por algumas das mais populares.

Aristóteles é um dos primeiros a escrever sobre o assunto, em 335 a.C. a 323 a.C., ao discorrer sobre estruturas aplicadas ao drama (teatro) e à poesia, em um compilado de ensaios intitulado posteriormente de Poética. Em seu estudo, ele estabelece que um mito trágico é uma imitação de uma ação completa, ou seja, é um todo, que por sua vez é composto de iní-

6 No original: In *Feeling Beauty*, Starr (2015) wrote that “the arts mediate our knowledge of the world around us by directing attention, shaping perceptions, and creating dissonance or harmony where none had been before . . . a restructuring of value” [...] In this way, she argued, art can point a way toward truth. This kind of truth is of an inward kind. So rather than description, it is suggestion and writerly construction that are important, because effects will be a reader’s own. (OATLEY, 2017, p. 6)

7 No original: “We become enabled to change ourselves not when an author has tried to persuade us or to direct our emotions but by indirect communication. When this occurs, by means perhaps of a perturbation within that can occur as we enter into a piece of literary art in a writerly way, we can begin to transform ourselves.” (OATLEY, 2017, p. 6)

cio, meio e fim. Cada uma dessas partes do todo deveriam ser compostas de atos e ações que engrandecessem a história, e quanto mais atos e mais extensa a tragédia, desde que se possa apreender o conjunto da obra ao final, melhor (ARISTÓTELES, 1994; TRICHES, 2018; PASSOS, 2015).

A partir desse primeiro modelo surgiram diversos outros. Os mais estudados e utilizados atualmente foram em sua maioria elaborados por pesquisadores e escritores europeus. Gustav Freytag delimita, em 1895, um esquema quinário, conhecido e utilizado até hoje como a pirâmide de Freytag, composta de estado inicial, complicação, dinâmica, resolução e estado final (TRICHES, 2018; PASSOS, 2015).



Fig. 3 – Pirâmide de Freytag

Fonte: imagem criada pela autora com base na leitura de TRICHES, 2018 e PASSOS, 2015

Outro esquema importante de ser citado é o desenvolvido por Vladimir Propp, por volta de 1928, intitulado de modelo funcional, criado a partir da análise de contos de fadas e mitos (TRICHES, 2018). Ele determina o modelo com base nas partes que constituem o todo, estabelecendo funções narrativas, que estariam presentes em todos os contos (nem todas estariam presentes em um único ou em diversos os contos, mas este sempre seria composto pela sucessão de pelo menos alguma delas). Propp elabora uma estrutura com 31 sintagmas narrativos, que são atos com funções específicas e detalhadas, mas que foram resumidas e organizadas nos seguintes grupos:

- a) afastamento: distância física de um local ou de pessoas que representam segurança;
- b) proibição: reforça algo que o herói não deve fazer, ou designação ao contrário da proibição, é uma ordem ou proposta, que também levará à transgressão;
- c) transgressão: desobediência da proibição ou cumprimento da ordem, que leva ao encontro com o antagonista, vilão, inimigo;
- d) interrogatório: na busca por algo precioso;
- e) informação: o vilão tem a resposta que procura;
- f) ardil: com base na informação, o vilão utiliza-se de meios mágicos, persuasão ou

- coação para conseguir o que quer;
- g) cumplicidade: o herói deixa-se persuadir pelo antagonista;
- h) dano: pode se dar de diversas formas, seja por um rapto, um roubo, danos corporais, desaparecimento, enfeitiçamento, encarceramento...;
- i) reação do herói: seja por conseguir ter em mão algum objeto mágico, seja por meio de ardis ou pela entrada de um ajudante, o herói se liberta do dano do antagonista;
- j) o herói é reconhecido e recompensado e o vilão é desmascarado e punido.
- (TRICHES, 2018, p. 62)

Nesse esquema podemos notar grande semelhança metodológica com o que hoje conhecemos como A jornada do herói, termo que surgiu na obra O herói de mil faces, de Joseph Campbell, publicado em 1949. (MONOMITO, 2024) Na obra, Campbell estabelece uma estrutura cíclica baseada em funções narrativas que devem guiar a trajetória do herói (protagonista), a fim de criar uma narrativa que explore os conceitos de crescimento de personagem e jornada heroica, como mostra o diagrama a seguir:



Fig. 4 – Diagrama da jornada do herói

Fonte: Hero's journey (Wikipédia, 2024), (imagem traduzida e alterada pela autora)

Entretanto, é com Todorov que nos deparamos com um ponto importante de nossa discussão nesta seção. Ele delimita em seu livro “Estruturas Narrativas”, escrito em 1939, o conceito de estrutura da intriga ou narrativa mínima. Para o pesquisador, a narrativa mínima consistiria no pré-requisito essencial de uma história, ou seja, sem essa estrutura mínima não haveria história (TODOROV, 2003, p. 105).

(Equilíbrio ->)* desequilíbrio -> equilíbrio

***o equilíbrio inicial é opcional**

Fig. 5 - Diagrama de Estrutura da Intriga ou Narrativa Mínima de Todorov.

Fonte: TODOROV, 2003, cap.4 (imagem criada pela autora)

Essa estrutura mínima e essencial nos revela como o motor da narrativa consiste na presença constante de um desequilíbrio, ou seja, um conflito de natureza qualquer. Da teoria de Aristóteles até Campbell, esse conflito primordial está amplamente presente, representando o elemento que move o leitor através de toda a trama e motivando as ações do protagonista. Entretanto, encontramos quase sempre a presença de um conflito de natureza combativa, que resume o objetivo da história como o enfrentamento e solução desse desequilíbrio.

O *KiShoTenKetsu* é uma estrutura originada na poesia chinesa, mas muito entranhada com a cultura japonesa e suas correntes filosóficas, com expressão por outros países do oriente assumindo nomenclaturas diferentes, como na Coreia e na própria China (ARANHA, 2008, pg. 200). Esse método é composto por 4 arcos narrativos, mas diferente de todos os outros citados até então, propõe um desenrolar independente e não linear entre os atos, priorizando o traçar do caminho, em detrimento do chegar à conclusão. Ele então é composto por:

- *Ki*: “acordar”, é a situação inicial, a introdução dos agentes da narrativa, a ambientação;
- *Sho*: “receber”, é um desenvolvimento aberto, uma exploração envolvendo os agentes apresentados no *Ki*, mas sem depender diretamente dele;
- *Ten*: “rolar sobre si mesmo”, é uma virada na narrativa, um momento de mudança e ruptura, novamente, que não precisa depender diretamente dos elementos propostos anteriormente;
- *Ketsu*: “amarrar”, é o desdobramento final;

A proposta traz uma ruptura com o modelo aristotélico principalmente ao estabelecer que não há uma necessidade dos blocos estarem ligados um com o outro, a narrativa não segue um sentido linear rumo à uma conclusão, e o *Ki* não precisa ter conexão alguma com o *Ketsu*.

“A função do autor de um texto que se valha desta estrutura não é argumentar, nem tampouco persuadir o seu leitor, mas estimular este leitor a contemplar a fração de universo que lhe é apresentado como um mar de perspectivas que gravitam em torno de um tema” (ARANHA, 2008, p. 203).

Portanto, não há necessidade de um conflito que gere uma constante sequência de causa e efeito para guiar a história até sua conclusão. Esse modelo labiríntico, que convida o olhar

investigativo e a contemplação, mergulha o leitor no processo, ao invés de criar uma necessidade de fechamento, favorecendo inclusive os finais ambíguos e reticentes. O escalonamento da história e o clímax são gerados através de exposição e contraste, a narrativa gera interesse através da curiosidade ou quebra de expectativa e a conclusão se dá pela simples justaposição de informações.

O *kishotenketsu* nos oferece uma maneira de trabalhar temas e até mesmo o conflito tangencialmente, ao invés de adotar uma abordagem direta, explorando uma gama ainda maior de assuntos, ou assuntos mais densos, sem perder certa leveza e sensibilidade. Essa estrutura ainda pode beneficiar histórias que desejem investigar a contemplação como um elemento central da narrativa, como a que será proposta neste projeto.

Gostaria de introduzir aqui um conceito, não necessariamente de estruturação narrativa, mas que tem o intuito de, junto com o *kishotenketsu*, auxiliar a guiar e atingir uma história que estimule a contemplação e a reflexão. O *Ma* é um elemento cultural japonês que se manifesta como um *modus operandi* no cotidiano, nas interações e na produção cultural japonesa (OKANO, 2007). Esse conceito tem suas origens na religião, se referindo ao espaço vazio de conexão com o divino, e desde então esteve tão embrenhado na cultura japonesa que é apenas ao entrar em contato com o ocidente que ele começa a ser investigado mais a fundo. Intraduzível e inconceituável, definir o que é *Ma* tem sido uma tarefa difícil para ambos os povos, aos ocidentais por se tratar de um elemento ausente em sua cultura, e aos japoneses pois nasceram e foram criados em meio a ele, criando um entendimento intrínseco. Em sua tese “*Ma*: entre-espaço da comunicação no japão”, Michiko Okano traz diversas possibilidades de conceitualização acerca do tema, elaboradas por vários pesquisadores:

Ma pode ser interpretado como:

- algo reconhecível, mas não verbalizável;
- um modo de pensar próprio dos japoneses;
- espaço-tempo, espaço vazio, silêncio, não-ação;
- uma transmissão secreta da memória da cultura;
- ressonância entre duas contrapartes;
- um entre-espaço prenhe de possibilidades.

A partir desse pequeno compilado de definições começamos a ter uma noção do que pode ser considerado *Ma*, e sua amplitude de interpretações.

“Talvez seja mais apropriado no Ocidente, para evitar mal-entendidos, afirmar que *Ma* é um espaço radicalmente disponível, em vez de denominá-lo como vazio. Ou seja, uma disponibilidade a mutações, num entendimento do mundo como sistema, onde há um entrecruzamento entre diversas variáveis e dinâmicas e a sua organização atualiza-se na sua construtibilidade, que é sempre passageira.” (OKANO, 2007, p. 18)

No *Kôjien*, dicionário da língua japonesa, encontramos dentre a definição de *Ma* e suas nuances semânticas, algumas expressões como (OKANO, 2007, p. 13):

- Intervalo entre duas coisas: intervalo espacial, intervalo temporal, tempo destinado a um determinado fim;
- Um tempo de silêncio dentro da fala;
- Um tempo apropriado, um bom ou mau *timing* para um certo fenômeno;
- O estado de um certo lugar, de um certo ambiente.

No contexto desse projeto, para fins práticos, conceituarei *Ma* como sendo um espaço de respiro entre ações. Um espaço de hesitação e lentitude, uma pausa, que precede e/ou sucede algum elemento narrativo. O objetivo do uso desse conceito nessas configurações é trazer um ritmo mais devagar à narrativa, em que o leitor possa utilizar esses intervalos para mergulhar na história, no universo, nas temáticas e nas possíveis reflexões propostas. Uma narrativa lenta, contemplativa e com conflitos e desafios de natureza interna, sentimental e não épica como ponto central, algumas vezes pode ser sinônimo de tédio e mediocridade por parte da audiência geral. Porém, no decorrer do projeto serão analisadas grandes obras, histórias cativantes, aclamadas pela crítica e pelo público, que aplicam justamente os conceitos aqui apresentados, de pausa, respiro, contemplação e reflexão, para gerar esse engajamento. E refletiremos também sobre o modo e motivo pelo qual elas obtiveram sucesso nesse processo.

4.5. Últimos conceitos

Aqui definirei e explicarei alguns últimos conceitos que utilizarei a aplicarei durante o projeto e seu desenvolvimento de maneira mais prática, sem tanto aprofundamento teórico. As definições desses conceitos não foram elaboradas com embasamento acadêmico, mas sim fundamentadas no uso comum do dia a dia dos profissionais e criadores de conteúdos que as utilizam, bem como o conhecimento prático de se estar em contato com produções culturais que os utilizam e exploram.

- *Worldbuilding*: processo de criação e elaboração de um mundo imaginário, cenário de alguma narrativa fictícia, e todos os elementos que compõem esse universo/cenário.
- *Hard Worldbuilding*: corresponde à criação de um universo com muitos detalhes, regras e sistemas, culturas, línguas etc, comunicados ao leitor durante a narrativa. A imersão do leitor é gerada colocando este em uma realidade o mais completa e real possível;
- *Soft Worldbuilding*: corresponde à criação de um universo, que também pode conter muitos detalhes, regras e sistemas, mas que deles é exposto e explicado somente o necessário para o andamento da história, deixando espaço para o leitor questionar, imaginar e completar ele mesmo as regras. A imersão do leitor é gerada através da curiosidade, reflexão e estética;

- Sistema Mágico: definição de como funciona e conjunto de características e/ou regras de um sistema de habilidades ou fenômenos mágicos criados em um universo ou história fictícia;
- Sistema Mágico *Hard*: regras e limitações claras e bem definidas, cria um sistema crível, realista, compreensível, atribui uma característica realista ao mundo;
- Sistema Mágico *Soft*: regras e limitações não muito bem definidas, gera uma atmosfera de mistério e magia por conta da falta de previsibilidade, dá a ideia de que existe um todo muito mais amplo do que podemos ver na narrativa;

5. Estudos de caso

Neste capítulo, foram selecionadas algumas obras de referência para este projeto. A partir dessa seleção foi feita uma análise de como alguns dos conceitos apresentados no capítulo anterior foram ou não trabalhados e/ou aplicados nelas. A natureza dessas análises é de cunho pessoal e levando em consideração relatos da minha própria percepção e experiência, não tendo o objetivo de generalizar ou de estabelecer qualquer posição universalista.

5.1. Meu amigo Totoro (Studio Ghibli)

Meu amigo Totoro é um longa-metragem produzido pelo Studio Ghibli, um estúdio de animação japonês, formado principalmente por Hayao Miyazaki, Toshio Suzuki e Isao Takahata. A fundação do estúdio ocorreu após o sucesso do primeiro longa-metragem produzido por eles em 1984: “Nausicaã do Vale do Vento” (STUDIO GHIBLI, 2024). Desde então o estúdio tem ganhado renome através do mundo, sendo reconhecido com inúmeros prêmios e virando referência na indústria de animação. A notoriedade dos seus filmes advém de uma combinação entre visual impecável e uma forma diferente e extraordinária de contar histórias e construir narrativas. Aqui neste capítulo vou fazer não só uma análise específica do filme selecionado, mas também uma análise mais geral, tratando da produção do Studio Ghibli como um todo.

Meu amigo Totoro (*Tonari no Totoro* no original em japonês) é o terceiro longa realizado pelo estúdio, estreado em 1988 com a direção e roteiro de Hayao Miyazaki. Ele conta a história de duas irmãs, Satsuki e Mei, que se mudam para o campo para ficar mais perto do hospital onde sua mãe está internada. Lá as duas começam a ter contato com os espíritos da natureza que habitam o local, adoráveis criaturas místicas e alegres. Com eles, em especial o grande e fofo Totoro, as duas vivem mágicas aventuras e superam os desafios da nova vida no campo e da ausência da mãe.

Um ponto notável para a análise dessa obra é a clara aplicação do *kishotenketsu*. A história é movida pela curiosidade e rotina, não há uma grande missão ou conflito como motivador da narrativa, apesar de haverem desafios a serem superados. O filme inicia-se com a mudança das personagens para o campo e se baseia na descoberta e interação com esse novo ambiente e novas pessoas. O cotidiano das personagens, que tipo de vida vivem, suas dificuldades, suas personalidades, como lidam com as situações adversas, como interagem entre si e como se adaptam ao novo, essas são as principais temáticas exploradas no longa. Em meio a essa vivência são inseridos os elementos fantásticos.

Durante o *Ki* da história, temos muitas cenas de exploração e reconhecimento, como a sequência de chegada à casa que abre o filme, a exploração dos arredores, onde conhecemos por alto a situação da mãe das irmãs, e a cena do dia seguinte ao da mudança, em que Mei se diverte pela natureza ao redor da casa. Durante a primeira cena do filme já podemos observar um ponto interessante, em que os personagens chegam na nova casa da família e passam por

um processo de tornar ela habitável. Isso nos passa a mensagem de que aquela casa e seus arredores, o mundo e o recorte proposto ali, não são estanques, eles já existiam antes do filme ter início, tinham materialidade e foram expostos à passagem de tempo independente do olhar dos espectadores ou dos personagens do filme.

Já a cena de visita à mãe nos comunica que a situação dela é estável e ela não corre aparente perigo, ela não cria uma atmosfera de fatalidade e apreensão que normalmente se esperaria de uma situação como essa. Podemos vislumbrar também um pouco da personalidade das personagens e do aspecto mais emocional do filme: Satsuki como a irmã mais velha e responsável, mas que aprecia quando cuidam dela, Mei que quer ser igual à irmã, e a grande esperança das duas de que sua mãe melhore logo e volte para casa com elas e o pai.



Fig. 5 - Cenas do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki

Na última sequência dessa primeira parte, em que Mei explora a natureza ao redor da casa, ela encontra Totoro pela primeira vez, dormindo em seu esconderijo em meio à floresta. Mei cai no sono junto a ele e quando é acordada por Satsuki, magicamente de volta ao quintal de casa, tenta contar à irmã e ao pai o ocorrido. É visível que ambos acham que Mei estava sonhando, e riem da confusão e da certeza irredutível da criança, mas ao ver que ela ficara chateada com o gesto, eles imediatamente param. Ambos entendem que Mei não estava mentindo, que genuinamente acredita no que diz ter visto, mas entendem também que ela é uma criança e por isso os limites entre imaginação e realidade ainda não estão completamente delimitados.

Seu pai a explica que ela pode ter visto um dos espíritos da natureza, que não se mostram para qualquer um, validando a experiência dela ao invés de negá-la. Essa cena identifica como o filme trata com delicadeza os sentimentos e ações de seus personagens, não há ridicularização ou deboche de Mei por ser uma criança, nem mesmo um senso de antagonismo entre crianças e adultos. Também é interessante como o fantástico é aceito como uma possibilidade, improvável, mas ainda assim possível, e completamente ligado à natureza e à espiritualidade.



Fig. 6 - Cenas do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki

Desde o início encontramos muitos pequenos takes em que o mundo ao redor, a natureza e os detalhes são investigados e representados visualmente, nos dando a sensação de que aquele universo está vivo e os elementos fantásticos estão embrenhados nele. O papel do mundo que rodeia a narrativa e sua fisicalidade ganham especial destaque e tempo de tela no filme, e é

nítido o efeito imediato de torná-lo mais lento e imersivo. A trilha sonora também contribui para evidenciar o caráter de aventura e divertimento do filme, ao mesmo tempo que fortalece o mistério e quietude, alternando entre música e momentos com apenas sons ambientes.



Fig. 7 - Cenas do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki

Em seguida, a cena da grande árvore nos permite um vislumbre maior da relação dos personagens com o mundo espiritual e deste com a natureza. A espiritualidade e a natureza se apresentam como elementos intimamente conectados, a presença dessa conexão evoca uma certa ancestralidade para a narrativa, trazendo uma sensação nostálgica e mística. Ocorre um resgate de vivências de sociedades antigas, onde a própria realidade era mística de certa forma e o folclore, a mitologia, seres extramundanos e deuses faziam parte do dia a dia das pessoas.



Fig. 8 - Cena do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki

A partir da cena da escola inicia-se o *Sho* na narrativa, nela Satsuki vai para escola e Mei é deixada com Vovó, a vizinha idosa da família. Mei entretanto se chateia e pede para ir ver a irmã. Essa etapa começa a nos chamar atenção para alguns dos temas centrais a serem trabalhados pela história, que desencadearão sequências importantes mais para frente no longa. As dificuldades e desafios dos personagens são finalmente introduzidos com mais clareza e objetividade: a impulsividade, teimosia e apego de Mei, e como Satsuki, a irmã mais velha, é levada a assumir o papel de responsável na ausência da mãe.



Fig. 9 - Cenas do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki

Após a escola, começa a chover durante a volta para casa. As irmãs, sem guarda chuva, se abrigam embaixo de um pequeno “templo”, nos mostrando um pouco mais sobre a relação daqueles personagens com o divino e com a natureza. Aqui também podemos ver o desenvolvimento da relação de Satsuki com Shouta, o filho de seus novos vizinhos. Ele empresta seu guarda chuva para as meninas, mas tem vergonha de falar com elas. O menino volta correndo na chuva, sem se importar em estar se molhando, feliz e triunfante com a sua boa ação. A cena retrata de maneira muito assertiva a interação, dando a sensação de estarmos observando realmente duas crianças de 10 anos aprendendo a se comunicar e a se relacionar com o outro.



Fig. 10 - Cenas do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki

As cenas seguintes exploram mais a fundo o fantástico e são momentos em que o *Ma* se mostra especialmente presente. A cena do ponto de ônibus, onde as duas irmãs aguardam pela volta de seu pai, a fim de lhe levar um guarda chuva, é uma cena muito marcada pelo aspecto da espera. São alguns minutos em que nada acontece além do movimento das pequenas coisas ao redor, com takes dando zoom aos detalhes e elementos do mundo que compõem a cena, como o cair dos pingos de chuva, o coaxar de um sapo, uma estátua escondida na vegetação, etc.



Fig. 11 - Cenas do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki

É nesse momento que Totoro repentinamente aparece (pela segunda vez para Mei, pela primeira para Satsuki), e também aguarda no ponto de ônibus com as meninas. Os três ficam esperando em silêncio, interagindo timidamente entre si e com a chuva. Não há música, apenas os sons da natureza ao redor. Logo o ônibus de Totoro chega (o Gato Ônibus), e após sua partida o pai das irmãs também chega. Nessa cena temos a possibilidade de experimentar a beleza e a estranheza do momento sem distrações. O tilintar vivo da natureza, o jeito fofo e engraçado de Totoro e os mistérios que sua existência representa, a calma e serenidade de um momento de espera na chuva. A interação entre Totoro e as crianças é tímida e silenciosa, não há falas ou ações óbvias nem forçadas. O encontro com o fantástico é cheio de expectativa e encantamento, mas mesmo assim muito natural e sensível.



Fig. 12 - Cenas do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki

A cena seguinte é mais animada e visa também explorar o fantástico, a magia e a estética. Não há nenhum *plotpoint* marcante além da exploração do universo e da relação entre os espíritos da natureza e as duas irmãs. Mei, Satsuki, Totoro e mais dois espíritos fazem crescer as sementes plantadas pelas crianças, que se transformam em uma gigantesca árvore. Os cinco passam a noite no topo da copa, tocando músicas em instrumentos provavelmente confeccionados por eles.



Fig. 13 - Cenas do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki

Em seguida inicia-se o *Ten*, o momento de virada da narrativa, ao chegar um telegrama vindo do hospital. A mãe das duas irmãs deveria voltar para passar o fim de semana em casa, mas por conta de uma piora no quadro, não poderia mais. Isso desestabiliza as meninas, as duas se desentendem e brigam. Satsuki tem dificuldade em lidar com a infantilidade e teimosia de Mei, em ter que ser a mais madura das duas, ser resiliente e independente quando ela mesma se encontra tão fragilizada. A preocupação com a mãe é tanta que Satsuki finalmente chora e recebe o conforto de Vovó, se permitindo ser vulnerável com ela.



Fig. 14 - Cenas do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki

Mei por outro lado deseja ver sua mãe imediatamente, e entregar um milho colhido por ela que a ajudaria a se recuperar, por isso decide ir por conta própria até o hospital e parte sozinha, sem esperar ninguém que possa guiar o caminho. Horas mais tarde, Mei se perde e ninguém consegue encontrá-la. Vovó, Satsuki e os outros vizinhos procuram incessantemente, mas não tem sucesso. Nas cenas da procura, é interessante notar como, apesar da atmosfera tensa e urgente, os cenários e takes mostrando os arredores ainda são deslumbrantes, em meio às paisagens rurais e ao pôr do sol.



Fig. 15 - Cenas do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki

O *Ketsu* da narrativa se inicia quando Satsuki desiste de procurar sozinha e decide pedir a ajuda de Totoro. Então ambos encontram Mei com a ajuda do Gato Ônibus, sozinha e perdida no meio da estrada.

Após reunidas, as duas irmãs fazem as pazes e admitem estar apreensivas com o estado de saúde da mãe. Os quatro (as irmãs, Totoro e o ônibus gato) então partem para o hospital, e descobrem que a mãe estava bem, era somente um resfriado. O filme finaliza com um pequeno epílogo de algumas cenas, ao som da música tema: as duas irmãs voltando a bordo do ônibus gato, os personagens se reencontrando, aliviados com a volta de Mei, e Totoro voltando para o alto de sua grande árvore, a observar o mundo abaixo de si.



Fig. 16 - Cenas do filme Meu vizinho Totoro, de Hayao Miyazaki

Aqui observamos que há um final relativamente aberto, em que não há uma resposta para algumas das perguntas levantadas pela narrativa, como se a mãe vai se curar e retornar para casa definitivamente em algum momento, se as meninas vão se adaptar à nova vida, o que é Totoro, de onde vem ou se ele vai continuar interagindo com as meninas, etc. O filme apenas nos responde as perguntas imediatas, como a resolução do sumiço de Mei e que a mãe delas estava bem, apesar do resfriado, o resto fica a critério do espectador imaginar. Isso mostra como o modelo do *kishotenketsu* não tem seu foco na conclusão, no desenrolar final, mas sim na jornada proposta, trazendo os temas da narrativa envoltos por outros temas adjacentes, com objetivo de criar toda uma ambientação que lentamente nos conduza ao tema central.

Essa estrutura é utilizada em diversas obras desse estúdio, e esse maravilhamento é uma característica marcante delas, mesmo quando não há nenhum elemento sobrenatural diretamente envolvido. Uma jornada construída dessa maneira naturalmente vai apresentar um tom de mistério, fantástico, e incitar a curiosidade. Ao apresentar penas conflitos e desafios de escala menor, os sentimentos explorados flutuam por um espectro mais ameno, mais contemplativo e reflexivo, o que também acaba por beneficiar e facilitar uma atmosfera de encantamento. A própria leveza com que são tratados até os momentos de tensão nos transporta para uma realidade diferente da do dia-a-dia, onde tudo facilmente pode nos trazer a sensação de catástrofe. Ao mesmo tempo, essa maneira de construir a narrativa dá um aspecto de naturalidade ao universo desses filmes, tornando o recorte do mundo proposto ali extremamente imersivo e real para quem assiste.

A fisicalidade também é um elemento muito trabalhado nos filmes do estúdio como um todo. A exploração dos outros sentidos, como o paladar, o olfato, o tato, é muito presente no visual das animações, criando uma experiência mais completa e uma sensação de veracidade para as cenas. É praticamente possível sentir os sabores, os cheiros, as texturas, tudo através das imagens, composições e expressões dos personagens.



Fig. 17 - Cenas dos filmes: A Viagem de Chihiro, Castelo Animado e Meu vizinho Totoro, todos de Hayao Miyazaki

Os cenários animistas, ou seja, as paisagens com funções de agente também são outro grande diferencial do Studio Ghibli, em que os planos de fundo não são estáticos ou passivos, eles fazem parte ativamente da história e possuem sua própria materialidade e temporalidade. A cena inicial de Totoro, abordando a arrumação da casa (citada no início da análise) é um exemplo disso, em que é delimitado que ela já possuía uma existência prévia à chegada dos personagens e precisa ser preparada para receber seus novos moradores. Os cenários possuem personalidade assim como qualquer outro personagem nos filmes, não são paisagens ou cômodos quaisquer, e contribuem para a narrativa de sua própria maneira, seja definindo o tom, impondo limitações, refletindo emoções e personalidade, etc.



Fig. 18 - Cenas dos filmes: Arietty, A Viagem de Chihiro, Nausicaã, Castelo Animado e Ponyo, de Hayao Miyazaki

No decorrer da narrativa, há alterações do comportamento e amadurecimento das personagens conforme as situações são superadas, mas a maneira com que ocorrem essas mudanças é diferente do tradicional. As adversidades, obstáculos e até as experiências fantásticas surgem como meio de transformação, através de pequenos atos no decorrer da animação. E esses atos possuem consequências para as personagens, independente do juízo de valor que se faça deles, pois ao crescer às vezes é necessário deixar algo que ama para trás. Por isso e outros fatores, as conclusões das tramas não são simplistas ou ideais, como muitas vezes tendem a ser em filmes de animação para crianças. As narrativas do Studio Ghibli são muito conhecidas por serem infantis, mas não infantilizadas (como nas literaturas *crossover* citadas nos capítulos anteriores), são histórias com várias camadas de significados e interpretação, mas que permanecem otimistas e leves em seu desenrolar.

Por exemplo, em *Totoro*, o fato da mãe das duas irmãs estar internada faz com que elas tenham que lidar com a sua falta, entretanto o filme não usa do choque e do drama para gerar engajamento. A doença da mãe e sua gravidade não são especificadas, mas podemos notar que ela é utilizada apenas como gatilho para o desenrolar de algumas situações e não sofre uma melhora ou piora realmente significativa durante todo o decorrer a história. Podemos refletir também sobre a família retratada, é uma família comum, saudável, real, com desafios, mas também que acha força e abrigo uns nos outros. Diversas histórias tendem a retratar famílias fragmentadas ou com atritos entre seus integrantes como elemento de intriga, interesse ou identificação na narrativa. Aqui, no entanto, vemos como o contrário pode também ser um elemento a ser explorado, sem que isso comprometa a profundidade e maturidade do conteúdo. É notável desde já que a narrativa não é menos envolvente por conta da falta de uma situação mais dramática, mas nos traz um tipo diferente de interesse, mais leve e descontraído, no entanto, sem perder sua capacidade de nos emocionar.



Fig. 19 - Cena do filme *Meu vizinho Totoro*, de Hayao Miyazaki

Podemos classificar o worldbuilding e o sistema mágico utilizado em *Meu amigo Totoro* (e na maioria dos outros filmes do estúdio também) como altamente soft, não há nenhum tipo de detalhamento e explicação acerca da motivação ou natureza por trás dos seres como Totoro e o Ônibus Gato. Suas aparições no geral continuam um mistério mesmo após o final do filme, apesar de conseguirmos entender algumas regras de sua conduta e existência: eles têm fortes ligações com a natureza, agem em benefício dos personagens e, até o momento, apenas se mostraram visíveis às crianças.

A temporalidade e natureza do fantástico criado por Miyazaki diferem claramente da humana, podemos entender perfeitamente que estamos diante de algo distinto, que pode estar em sintonia com as pessoas à sua volta – como no caso de *Totoro*, agindo em benefício dos personagens – ou não – como em *Princesa Mononoke*, em que há um embate com os personagens. Isso acaba por contribuir ainda mais para a criação de um mundo denso e realista, adicionando camadas de fisicalidade, complexidade e maturidade à história, mas sem tirar seu aspecto misterioso e encantador. É possível entender que existe todo um universo mágico à parte do mundo real, um universo maior do que a compreensão imediata humana, recebemos apenas uma amostra dele, sem nunca entender sua completude.

Quando esses universos entram em embate, entretanto, observamos que muitas vezes os atores (e nem os espectadores) não sabem identificar os propósitos das forças fantásticas e suas ações, justamente por se tratar de algo fora da realidade humana. Apesar disso, ainda assim os personagens encontram maneiras de aprender a lidar com essas forças externas e arranjar acordos, que embora nem sempre sejam ideais, são mútuos naquele momento da história (falta da conclusão definitiva e simplista).

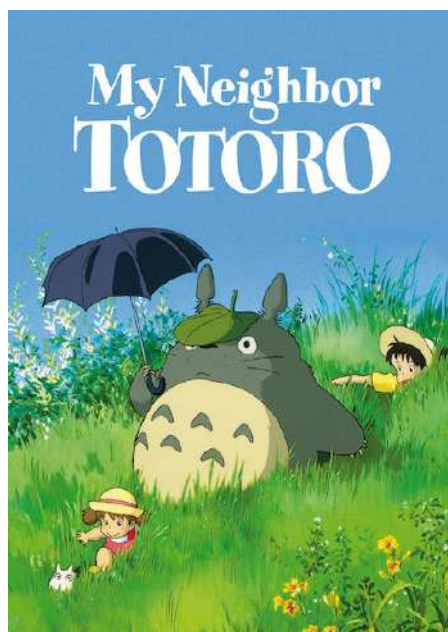


Fig.20 - Cartaz do filme *Meu vizinho Totoro* / Fig. 21 - Cartaz do filme *Princesa Mononoke*, de Hayao Miyazaki

A presença do *Ma* por sua vez é sutil mas permeia toda a narrativa de Totoro e de outros diversos filmes do estúdio, com cenas carregadas de possibilidade e silêncio. Podemos notar a utilização desse recurso muito naturalmente em todas as produções, conforme cada história exige, no formato de momentos e *takes* mais lentos, sem pretensão de movimentar o *plot* necessariamente, mas sim de construir a atmosfera. Focados no soprar do vento e movimentar de folhas, na expressão pensativa de algum personagem, em alguma atividade banal ou no trajeto de um personagem que vai de um local a outro. São *takes* entre momentos ou entre cenas, em que algo está para acontecer, mas há um hesitar antes do desenrolar de algo. Isso acentua a lentidão sem tornar a história massante ou entediante, promovendo pausas dinâmicas e contemplativas, em que o espectador tem a oportunidade de imergir no universo e refletir sobre os temas propostos pela narrativa. Além do fato de que, como vimos nos capítulos anteriores, a própria possibilidade, o não saber o que vem a seguir, o suspense, dialogam diretamente com a construção do fantástico na maioria de suas formas.



Fig. 22 - Cenas do filme A Viagem de Chihiro, de Hayao Miyazaki

Em “A viagem de Chihiro” temos uma das cenas mais utilizadas para exemplificar o *Ma* nos filmes do Studio Ghibli: a cena do trem. Nela, a personagem principal, após um momento cheio de ação e reviravoltas, embarca em um trem para levar sua jornada adiante, no que possivelmente seria o desenrolar final da história. Então, ao invés do trajeto ser cortado, de acontecer apenas fora dos momentos de tela, podemos acompanhar a personagem na viagem, observando

ela sentada no banco, os passageiros que entram e saem de destinos desconhecidos, e as paisagens que passam pela janela. É essencialmente um momento de pausa, estamos sentados no trem junto com Chihiro, podendo refletir sobre tudo que acabou de acontecer antes de embarcar e o que nos aguarda em nosso destino. Nada ocorre senão essa silenciosa movimentação, esse hesitar entre momentos marcantes, que torna essa pausa impregnada de possibilidade e antecipação.

Por conta de momentos como esse os cenários pintados à mão ou que imitam essa estética – uma preferência marcante do estúdio – ganham ainda mais destaque nos longas. Mesmo após o surgimento das ferramentas digitais o estúdio se mostra apegado a esse estilo mais orgânico e rudimentar, se consolidando como uma característica marcante de sua animação. E esses cenários claramente encantam o público, com suas marcas de pincelada e manchas de tinta, paisagens e planos de fundo deslumbrantes, naturais ou urbanos, com muita natureza, vida e especificidade nos elementos que os compõem. Não são cenários quaisquer, são pensados e elaborados não só para conversar com a história, como para ajudar a contá-la. O maravilhamento ocorre pela beleza da animação tanto quanto pela delicadeza de seu roteiro.



Fig. 23 - Cenas dos filmes: Serviço de entregas da Kiki e Castelo Animado, de Hayao Miyazaki

5.2. A Alma Perdida

A alma perdida é um livro ilustrado, escrito por Olga Tokarczuk e ilustrado por Joanna Concejo. Este é um livro bastante diferente dos livros ilustrados tradicionais, se aproximando dos chamados “livros imagem”, que contam a história apenas através das imagens. Esse pequeno livro é composto por apenas uma página de texto, e mais um ou dois pequenos parágrafos entre as ilustrações. A narrativa conta a história de um homem que um dia acorda sem suas memórias. Ao visitar uma médica, ela afirma que ele perdera sua alma, por isso a súbita amnésia e sensação de estranhamento e solidão. As almas se movimentam muito mais lentamente que as pessoas, por isso muitos as perdem pelo meio do caminho. A única solução seria esperar ela o alcançar. O homem então compra uma pequena casa e espera pacientemente por sua alma. Após uma longa espera, ela finalmente o alcança, e ambos vivem felizes juntos, com cuidado para não se perderem novamente.

O livro se inicia com uma sequência de ilustrações de um parque visto de cima e uma pequena passagem de introdução. Já no início nos deparamos com a forte presença de espaços vazios de respiro e com um parágrafo que introduz uma reflexão, estabelecendo o tom e a estética propostos pela obra.

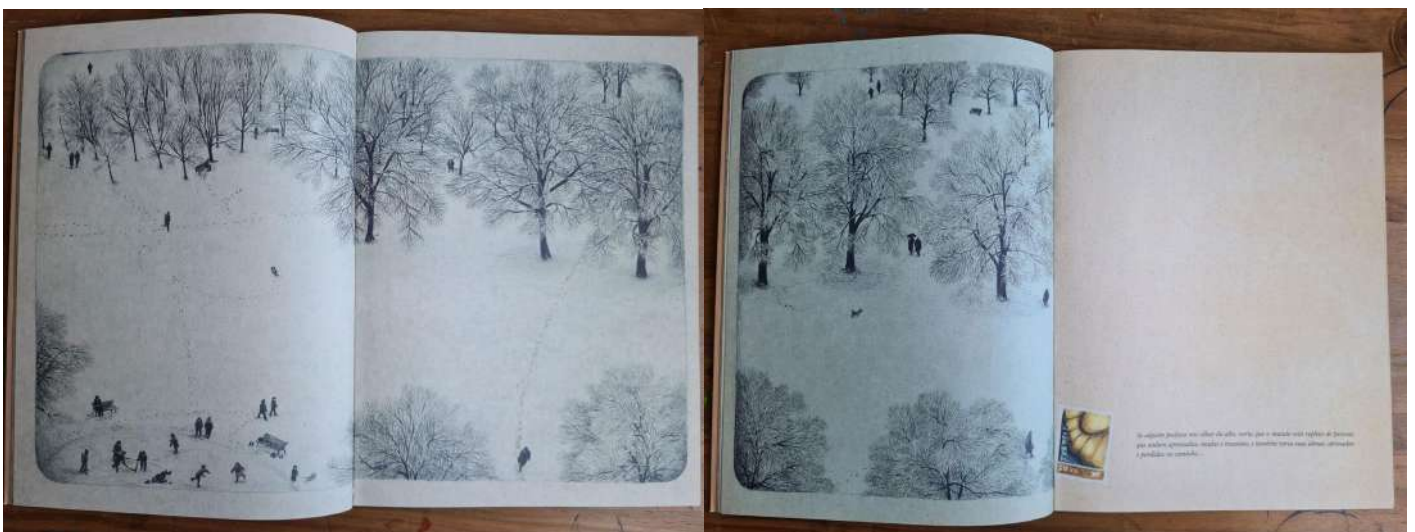


Fig. 24 - Páginas do livro A alma perdida, de Olga Tokarczuk

A abertura (imagem abaixo), apresentando o título do livro e os créditos, ocorre apenas após algumas páginas, o que pode nos remeter a uma estrutura similar à de produções audiovisuais. Essa escolha pode ter sido feita com a intenção de tornar a narrativa mais teatral e misteriosa, criando uma hesitação, uma antecipação, uma quebra.



Fig. 25 - Páginas do livro A alma perdida, de Olga Tokarczuk

Este é o único spread com uma página completa de texto e a maior parte da narrativa já se desenrola nela mesmo. O personagem, João, é introduzido, ele acorda com amnésia, vai ver a médica e ela lhe dá seu diagnóstico. O trecho finaliza com a decisão do personagem em comprar uma casa onde poderia realizar a espera pela sua alma. A ilustração nos remete à essa solidão e melancolia experienciada pelo protagonista.



Fig. 26 - Páginas do livro A alma perdida, de Olga Tokarczuk



Fig. 27 - Páginas do livro *A alma perdida*, de Olga Tokarczuk



Fig. 28 - Páginas do livro *A alma perdida*, de Olga Tokarczuk

Essa sequência de spreads indica a passagem de tempo em que o personagem ficou esperando sua alma. Aqui a autora e ilustradora criam uma noção física da passagem do tempo, ao utilizar não apenas os elementos retratados nas ilustrações, mas o próprio movimento de virar diversas páginas. Essa materialização do momento de espera é também uma força geradora de *Ma*, criando uma pausa, um alongamento da narrativa, e uma antecipação pelo que está por vir. O leitor tem aqui a possibilidade de se demorar em cada um dos *spreads*, admirando e contemplando a espera do personagem, abrindo espaço para suas próprias reflexões. As cenas retratadas também evocam esse vazio e silêncio do momento, mas podemos perceber que a atmosfera começa a mudar lentamente nas ilustrações da esquerda, passando de um tom mais melancólico para uma atmosfera mais esperançosa. Estas indicam o percorrer do caminho da alma, e as da direita, a espera de João.



Fig. 29 - Páginas do livro A alma perdida, de Olga Tokarczuk

Aqui é o momento em que finalmente a alma do personagem o alcança, sob a forma de uma menina à janela. É a partir daí também que se inicia uma mudança de tom na narrativa, com o aparecimento do primeiro elemento realmente colorido até então. As ilustrações anteriores eram todas em tons de preto e branco ou com algumas poucas cores bem sutis e diluídas. Aqui texto e ilustração se misturam, quebrando o vazio das composições anteriores, indicando um momento de suspense e euforia.



Fig. 30 - Páginas do livro A alma perdida, de Olga Tokarczuk

João e sua alma se encontram finalmente.



Fig. 31 - Páginas do livro *A alma perdida*, de Olga Tokarczuk

O *spread* acima é uma quebra antes da narrativa estabelecer seu novo tom: uma página majoritariamente branca, com desenhos se esmaecendo e a menção de papeis e fotografias antigos. Podemos interpretar essa passagem como a manifestação de uma lembrança, da mudança na vida do personagem, que não mais viverá sem sua alma, como muitos o fazem. Ocorre a dissolução da vida solitária e cinzenta que João viveu até então.



Fig. 32 - Páginas do livro *A alma perdida*, de Olga Tokarczuk

Aqui a mudança do tom se intensifica, fortalecida pelo apagamento da realidade anterior das últimas páginas. A narrativa visual vai se tornando mais cheia de cores, vida e exuberância, espelhando o estado de espírito do homem, agora em companhia de sua alma, indicando o efeito do reencontro se alastrando aos poucos pela casa – uma metáfora para vida – de João.



Fig. 33 - Páginas do livro A alma perdida, de Olga Tokarczuk

Neste último bloco de texto do livro a autora finaliza a história, com a mesa de espera finalmente vazia, e uma espécie de epílogo. As conclusões do que vieram a seguir são fantasiosas, ao mesmo tempo vagas e específicas, mas colocam um ponto final definitivo na narrativa.



Fig. 34 - Páginas do livro A alma perdida, de Olga Tokarczuk

O livro se encerra com a representação visual do final da história de João, solidificando o tom de sua nova vida com sua alma: colorido, vibrante, cheio de vida.

A narrativa de forma geral é simples e curta, não há um esforço em criar um universo, *worldbuilding* ou sistemas mágicos, nem de introduzir um personagem cativante – apesar de João ter potencial de gerar bastante identificação por parte do público. O objetivo dela é claramente criar uma reflexão e um momento de contemplação, aliando narrativa, ilustração e especulação. Os elementos fantásticos aqui foram utilizados com o intuito de criar uma metáfora. Podemos observar a grande atuação do *Ma* através das páginas e ilustrações também com esse objetivo reflexivo, com imagens amplas, sequenciais, muitos espaços de respiro e trabalhando

o aspecto do vazio. A utilização desses recursos não só cumprem o objetivo de passar a mensagem, mas também a materializam, servem de motor e combustível para que essa reflexão chegue de fato até o leitor.

5.2. Contos do Subúrbio (Eric, Só neste país e A festa sem nome)

Contos do Subúrbio é uma coletânea de contos ilustrados, escritos e desenhados por Shaun Tan. O autor australiano é vencedor de diversos prêmios com suas histórias estranhas e fantásticas, que exploram diversas estéticas tanto na narrativa quanto na arte. Ele foge do comum e do esperado para livros ilustrados e explora sua verdadeira potência, sem se limitar ao público infantil ou sequer à uma faixa etária específica, mas sempre mantendo o sentimento de fantasia, mistério e aventura. A exploração de vários formatos, estilos e graus de interdependência e função entre texto e imagem é notável em seus contos, nos oferecendo uma ampla variedade de objetos de estudo.

5.3.1. Eric

“Eric” conta a história de uma família que abriga um universitário estrangeiro durante seu intercâmbio. Eric, o tal estudante, é um serzinho com muita curiosidade e interesses um tanto peculiares. A família, apesar de fazer de tudo para que o pequeno hóspede se sentisse bem e acolhido, tinha muitas dúvidas se seus esforços estavam surtindo efeito. Certo dia Eric parte abruptamente, mas não sem antes deixar um maravilhoso e misterioso presente de despedida e agradecimento aos seus anfitriões.



Fig. 35 - Páginas de Eric, do livro Contos dos subúrbios, de Shaun Tan



Fig. 36 - Páginas de Eric, do livro Contos dos suburbios, de Shaun Tan

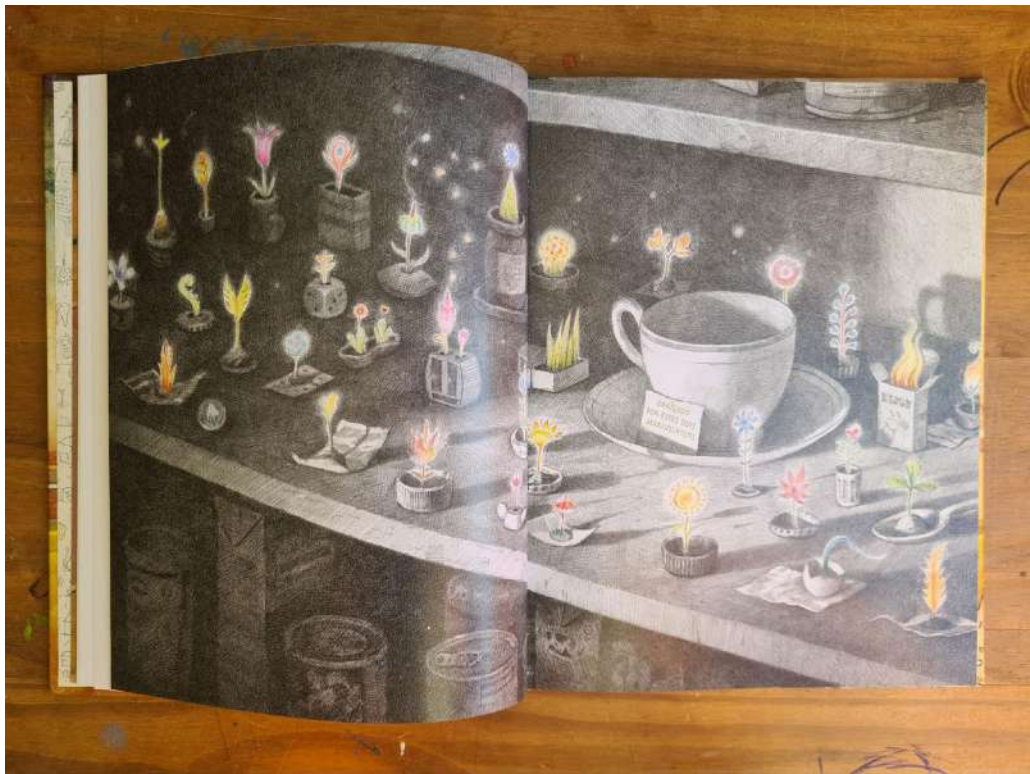


Fig. 37 - Páginas de Eric, do livro Contos dos suburbios, de Shaun Tan

A narrativa é simples e rápida, sem muitas reviravoltas, enredo complexo ou aprofundamento no mundo ou personagens, assim como grande parte das histórias do livro, até mesmo por se tratarem de contos curtos. Outro ponto importante é que não há conflitos grandiosos, apenas nos conta sobre o desenrolar de uma situação específica e mundana – apesar do contexto fantástico. O *worldbuilding* e os elementos fantásticos existem de maneira muito sutil, apenas como plano de fundo, permeando a narrativa através da ilustração. A quantidade de imagem e texto é bem equilibrada, assim como sua distribuição de forma intercalada. As ilustrações têm papel extremamente importante para criar e conduzir a narrativa, dando personalidade e sentido ao texto que acompanha, e são responsáveis principalmente por dar sentido ao final da história.



Fig. 38 - Páginas de Eric, do livro Contos dos subúrbios, de Shaun Tan



Fig. 39 - Páginas de Eric, do livro Contos dos subúrbios, de Shaun Tan

É com o último *spread*, que podemos notar a maior ocorrência do fenômeno do *Ma*. Uma página dupla ilustrada por si só já causa uma pausa no ritmo de leitura do livro, mas ao colocá-la no final, aliada à reviravolta e revelação da narrativa, o impacto no leitor é ainda maior. Além de sua beleza visual, o artista utiliza do contraste, do preto e branco do desenho em carvão (que já estava sendo usado no decorrer da história), combinando-o com elementos coloridos e brilhantes. A arte, potencializada por seus elementos visuais e narrativos, nos promove um momento de pausa e admiração, em que lentamente podemos absorver o sentido da cena, a conclusão final da história e deixar a mente e os olhos vagarem por todos os elementos que saltam das páginas.

5.3.2. Só neste País

A história conta sobre uma família que passa por dificuldades, em um local desolado e desagradável, um lar precário, onde nada dá certo. Certo dia, entretanto, uma das crianças acidentalmente faz um buraco no telhado e eles descobrem um acesso para um impossível e belo jardim interno. Lá o clima é agradável, as estações estão sempre ao contrário e a natureza floresce. A família inteira então passa a desfrutar desse jardim e encontra nele uma fonte de felicidade. Um tempo depois a mãe descobre que todas as casas nesse país possuíam um jardim interno mágico, mas apenas algumas pessoas eram capazes de achá-lo.



Fig. 40 - Páginas de Só neste país, do livro Contos dos subúrbios, de Shaun Tan



Fig. 41 - Páginas de *Só neste país*, do livro *Contos dos subúrbios*, de Shaun Tan



Fig. 42 - Páginas de *Só neste país*, do livro *Contos dos subúrbios*, de Shaun Tan

Novamente, a história é um conto, curto e simples em sua estrutura, porém trazendo um papel um pouco maior para uma adversidade como plano de fundo para a narrativa: o país em que tudo parece ser desagradável e nada dá certo. Essa adversidade, entretanto, não tem a função de ser combatida intencionalmente e os personagens não agem diretamente com o objetivo de mudá-la. Ela serve então apenas como uma ambientação para a história e um elemento que

vai gerar uma significação para o desenrolar dos eventos da narrativa.

A estrutura intercala dois *spreads* de texto e dois de ilustração, sendo os de ilustração páginas duplas sangradas, como podemos observar nas fotos. Os elementos fantásticos dessa vez são explorados tanto no texto quanto na arte e esta vem mais como um elemento complementar, ao invés de agir diretamente na criação de sentido da narrativa.

O elemento fantástico principal consiste no misterioso jardim interior, que surge no texto, ao final do primeiro *spread* e logo em seguida já é representado na ilustração. Isso causa uma antecipação seguida de uma sensação de deslumbramento, que dá mais impacto à história e aos elementos narrativos. As páginas duplas de ilustração também causam uma pausa no ritmo de leitura e um efeito de imersão, nos convidando a vislumbrar e se encantar com as maravilhas da descoberta dos personagens. O fato de a ilustração estar sozinha no *spread* também corrobora para que possamos contemplar o momento sem distrações, sem nos preocuparmos com o antes e o depois da história, como os personagens vão reagir, se haverá algum motivo ou explicação para o fenômeno, etc. Ao pausar a leitura para “ler” a imagem, que consiste em uma leitura cíclica ao invés de linear, a passagem de tempo é quebrada e nos encontramos presentes apenas no aqui e agora representado, transformando essa simples leitura em uma pausa de contemplação. Encontramos nesse momento uma grande presença do *Ma*.

O final da história não nos traz uma conclusão fechada, e sim nos deixa com algumas reflexões em aberto: nem todas as pessoas são capazes de descobrir seus jardins internos, então o que seria necessário para descobri-lo? O jardim interno seria alguma metáfora para algo do mundo real? Será que temos algum jardim interno secreto para descobrir em nossas próprias realidades também? O fervilhar de perguntas e reflexões que define o tom do final é acompanhado pelo segundo *spread* de ilustração, que é consideravelmente mais “barulhenta”: mais cheia de informações, elementos, cores, coisas acontecendo, etc. Este ainda promove certa pausa, já que, com o aumento de elementos, o aumento do tempo de leitura também ocorre. Entretanto, não é uma pausa necessariamente contemplativa, já que nossa mente se encontra ocupada realizando a leitura dos elementos da imagem e não tem tempo de se deixar vagar tanto quanto na anterior. Apesar de perder um pouco do tom misterioso adotado anteriormente, a ilustração ainda assim causa um efeito de maravilhamento, com a presença de mais elementos fantásticos e místicos.

5.3.3. A festa sem nome

Esse conto fala sobre uma antiga e peculiar tradição, seu nome, origem e motivos se perderam no tempo, mas as pessoas continuam celebrando-a apesar do passar dos anos. Em uma determinada noite, as famílias reúnem seus pertences mais preciosos e os dispõem embaixo da antena de TV no telhado. À meia noite todos saem de suas casas para o quintal e montam um farto piquenique, onde, apesar da tradição do silêncio, acabam se divertindo entre si enquanto aguardam a chegada da rena sem nome. A rena, gigante e ancestral, chega tarde da noite e esco-

lhe, dentre os pertences dispostos, os mais estimados e queridos, ela os recolhe em sua enorme galhada e os leva embora.



Fig. 43 - Páginas de A festa sem nome, do livro Contos dos subúrbios, de Shaun Tan

A história mais se assemelha a um relato, é simples, misteriosa e fantástica. A leitura é mais acelerada, sem uma pausa marcante ou alteração de ritmo. O relato se inicia e termina no mesmo spread e a ilustração que se segue só possui papel de complemento, intensificando a estética noturna e misteriosa da narrativa.

Apesar de contar com uma página dupla de ilustração, como os outros contos, esta possui um caráter diferente. Por conta do estilo e técnica escolhidos para a ilustração, a arte ganha um aspecto humano, sugerindo que não estamos contemplando o acontecimento em si, mas sim que aquilo ainda faz parte do relato do narrador, a visão de alguém que participou e se recorda da tradição. Ela reforça a ideia e a estética do esquecimento que rodeiam os elementos centrais da narrativa. O artista também opta por não quebrar o mistério da rena completamente, não nos oferecendo uma visão direta dela, mas apenas de sua sombra. A imagem, diferente das anteriores, não tem como efeito a imersão do leitor, mas apenas reforçar os aspectos estéticos, apesar de ainda ser capaz de gerar certo maravilhamento.

5.4. *Moments of Comfort e Moments of Wonder*

Moments of Comfort (Momentos de conforto) e *Moments of Wonder* (Momentos de Maravilha) são duas exposições solo da artista coreana Park Jiyoung, realizadas em Paris, maio de 2023 e Seoul, abril de 2024, respectivamente. A artista atua no campo das artes plásticas e da ilustração, e tem como motivo recorrente de suas obras paisagens, natureza e pessoas imersas nesses dois elementos, que são fruto de uma combinação de observação e imaginação. As duas exposições exploram a mesma temática e a mesma gama de sentimentos e sensações:

de se estar completamente imerso na natureza ao seu redor, conectado ao mundo e ao tempo presente.



Fig. 44 - Moments of Comfort, Paris/França, Maio 2023

As figuras contemplativas e inexpressivas aparecem protegidas e confortáveis no caloroso e vasto abraço da natureza. Ali existe um descanso tranquilo, seja uma pessoa passeando com seu cachorro por uma rua ensolarada, uma pessoa sentada em um banco ou uma pessoa encostada em uma árvore. Os painéis são ricos em pausas que a vida moderna tenta abreviar.¹⁰

10 No original: “The contemplative, expressionless figures appear protected and comforted in the warm and vast embrace of nature. A quiet restfulness exists there, be it a person walking their dog down a sunny street, a person sitting on a bench, or a person leaning up against a tree. The panels are rich with pause that modern living tries to abbreviate. (Disponível em: <<https://en.galleryafternoon.com/46>>)



Fig. 45 - Moments of Wonder, Seoul/Coreia, Abril 2024

A palavra “Wonder” (maravilha) evoca tanto admiração quanto reverência, ressoando com “Wander” (vagar) de som semelhante, sugerindo uma jornada de exploração ou uma jornada de perda de rumo. Através de momentos de deambulação e eventualmente de descoberta de momentos de maravilhas da vida entre as paisagens, a narrativa de Park estende calor e tranquilidade, oferecendo consolo e conforto a todos nós.¹¹

A delicadeza e a narrativa de Park possuem um poder enorme em evocar o fantástico sem precisar fazer nenhuma menção a elementos extra mundanos, a própria natureza do mundo

11 No original: “The word “Wonder” evokes both admiration and awe, resonating with the similar-sounding “Wander” suggesting a journey of exploration or a wander of losing a way. Through moments of wandering and eventually finding moments of wonders in life amidst the landscapes, Park’s narrative extends warmth and tranquility, offering solace and comfort to us all.” (Disponível em: <<https://en.galleryafternoon.com/60>>)

assume um papel de encantamento diante da pequenez humana. As minúsculas formas humanas nas pinturas aparecem imersas e insignificantes dentro da imensidão de uma natureza pacífica e deslumbrante, gerando uma sensação semelhante à calma e contentamento. Há certo conforto e alívio em ser apenas uma pequena parte dentro de um todo imenso, de algo que é maior que a individualidade de cada um, e portanto, que os problemas e obstáculos que possam surgir e passar em momentos da vida. Você se torna apenas um elemento efêmero em um ciclo eterno.



Fig. 46 - Obra da exposição Moments of Wonder, de Park Jiyoung

Fig. 47 - Obra da exposição Moments of Comfort, de Park Jiyoung

Essa pequenez e vastidão também podem evocar um respiro contemplativo muito característico do *Ma*, de uma pausa em um momento não estático. A natureza, as pessoas, o tempo, o mundo, estão em constante caminhar e transformação, mas esse recorte nos oferece uma pausa desse movimento ininterrupto, um hesitar, uma desaceleração que quase faz parecer que parou. Nessa pausa encontramos um conforto e uma calma que nos torna possível se permitir vagar e contemplar. Ao fazer a ligação entre wander (vagar) e wonder (maravilha), a artista justamente conecta esses dois elementos e um se torna motor e consequência do outro. O maravilhoso contido na natureza faz com que possamos ter pausas para vagar, esse vagar nos permite contemplar, e contemplar intensifica ainda mais o sentimento de encanto, conectando dessa maneira o fantástico com o *Ma*.

5.5. Sable

Sable é um *videogame* de exploração de mundo aberto, desenvolvido por Shedworks e publicado por Raw Fury, lançado em 23 de Setembro de 2021 (SABLE, 2024). Nele acompanhamos Sable, uma jovem garota prestes a embarcar em um ritual de passagem, caracterizado por uma jornada em busca de sua verdadeira vocação. Apesar do jogo ter essa missão principal, descobrimos logo que seu objetivo maior é nos proporcionar a oportunidade de explorar e viajar pelo universo criado pelos desenvolvedores, através de várias pequenas missões (que não contribuem necessariamente para a missão principal), te instigando a ir além do proposto. Para finalizar a missão principal, e com isso, o jogo, é necessário somente conseguir 3 emblemas da vocação que você deseja incumbir à personagem, o que é algo relativamente fácil e rápido de se conseguir, mas o jogo se estende muito além disso se essa for a vontade do jogador.



Fig. 48 - Imagem do jogo de videogame Sable

Durante a parte inicial, passamos pela preparação da personagem para a partida, que é composta de várias pequenas missões, recolhendo itens, adquirindo habilidades essenciais, ambientando os jogadores às mecânicas e tom do jogo. Passamos também por uma série de despedidas das pessoas da vila, conhecendo um pouco sobre a natureza do mundo, as tradições daquele povo, como eles se relacionam com as pessoas e o ambiente à sua volta. A proposta já se inicia cheia de um sentimento de partida, uma tristeza vinda de deixar o familiar e as pessoas que se ama para trás, mas ao mesmo tempo nos vemos imersos em uma empolgação e antecipação de algo novo por vir, de entrar em contato com a liberdade e o desconhecido.

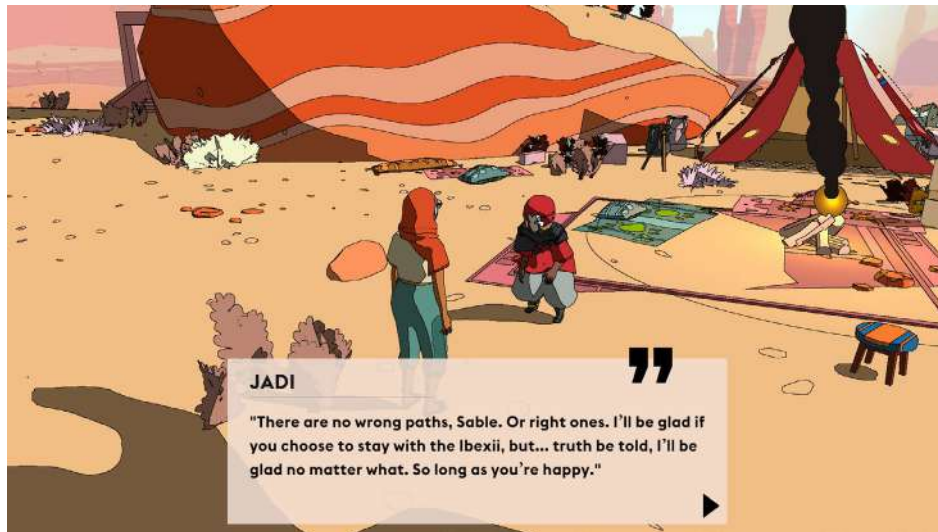


Fig. 49 - Imagem do jogo de videogame Sable

Legenda: “Não existem caminhos errados, Sable. Ou certos. Eu ficarei feliz se você escolher ficar em Ibexii, mas... Verdade seja dita, eu ficarei feliz não importa o que. Desde que você esteja feliz.” (tradução da autora)



Fig. 50 - Imagem do jogo de videogame Sable

Legenda: “O mundo está esperando, Sable.” (tradução da autora)

As missões dessa primeira etapa são praticamente todas obrigatórias para dar seguimento à história, mas a partir do momento que Sable deixa a sua vila não há mais um roteiro fixo a ser seguido. Partimos com uma sugestão de ponto de partida para a jornada, mas não há obrigatoriedade em seguir essa sugestão. Durante toda a parte “central” do jogo, que se inicia com o início da jornada, o jogador se encontra livre para explorar o mundo como preferir.

É importante observar que a narrativa toda se desenvolve com a presença de apenas conflitos internos e de natureza emocional para movimentar o plot. O tema central é exploração e amadurecimento, somos guiados pela história e por esses pontos principais sem a necessidade e

presença de situações adversas, ou, como é muito comum em jogos, momentos de luta ou combate. Os mecanismos e enredo do jogo se baseiam principalmente em resolver pequenos enigmas, se conectar com os personagens, descobrir sobre as diferentes aldeias, diferentes vocações e ocupações possíveis, etc. Assim podemos desvendar o mundo e suas maravilhas junto com Sable.

Juntamente com a falta de momentos de conflito da narrativa, o visual, trilha sonora, *worldbuilding* e o modo como as cenas são conduzidas, tudo no jogo evoca e convida o jogador a ter uma experiência mais contemplativa. No *worldbuilding* também não há a presença de conflitos combativos como guerras, escassez e pobreza, tensões políticas etc, o mundo tem um tom pós apocalíptico, mas com um viés diferente, de simplicidade e paz. Ele é formado por diversos povoados e cidades, espalhados por um grande deserto, com acesso à uma tecnologia futurista porém rudimentar, e cada uma dessas aldeias parece viver com tudo o que precisa e em harmonia. Há ruínas pelo mundo que sugerem a presença de civilizações anteriores, que contavam com tecnologias grandiosas e avançadas, e que podemos explorar a fim de ter um vislumbre de pedaços de suas histórias, mas sem nunca montar uma linha do tempo completa. Os elementos fantásticos e mágicos são inseridos na cultura desses povos, tratados como algo natural, uma tradição, porém nunca explicados em sua integridade. Isso tudo cria uma atmosfera mística e de encantamento para o universo, cativando os jogadores muito mais do que o plot em si, que também é extremamente vago.

Já o estilo artístico é todo elaborado com cores chapadas, formas simples que dão a impressão de 3D, mas contam uma qualidade essencialmente 2D com seus contornos em preto. Não há um esforço em ser realista com relação ao desenho, mas sim de estabelecer uma personalidade para o visual ao mesmo tempo que cria uma impressão de profundidade, magnitude e individualidade. A técnica se mostra muito efetiva, a sensação de navegar pelo mundo é cheia de liberdade e possibilidade, de ser um pequeno elemento inserido em um mundo antigo e imenso, mas também de ser livre para explorar e vagar por essa imensidão sem ameaças ou perigos a cercá-lo.



Fig. 51 - Imagens do jogo de videogame Sable

Considerando essas características, o jogo traz muitas aberturas para momentos de respiro, reflexão e contemplação. Pausas para admirar as paisagens e cenários lindamente compostos e desenhados, junto com uma trilha sonora introspectiva, nos momentos de viagens entre as cidades, diálogos com os personagens etc. Como o jogador é o principal responsável por ditar o ritmo do jogo, não é possível garantir que estes momentos de pausa sejam concretizados sempre, mas podemos afirmar que com certeza ele se esforça em tornar essa conduta o mais natural e atrativa possível. O ritmo como um todo, sua narrativa e desenrolar, são inerentemente mais lentos, com *Ma* muito presente, convidando os jogadores a terem esses momentos de vazio contemplativo, mas ainda cheios de possibilidade.

Um dos momentos mais significativos de *Ma* acontece logo no início do jogo, quando Sable parte de sua vila, navegando sem rumo pelo deserto infinito, tendo seu primeiro vislumbre do mundo “de fora”, acompanhada de uma trilha sonora que preenche a cena de sentimentos de liberdade, empolgação e possibilidade.



Fig. 52 - Imagem do jogo de videogame Sable

5.6. Conclusão das análises

Após realizar as análises de todos os materiais propostos, pude chegar a algumas conclusões e observações gerais, considerando a aplicação dos conceitos do projeto nas obras e seus aspectos. Cada uma das obras apresentadas aqui possui algum tipo de relação ou exploram de alguma forma – propositalmente ou não – a interação entre narrativas fantásticas, conflitos e desafios secundários, de escala menor e/ou de natureza emocional, e momentos de respiro e contemplação.

Primeiramente, é interessante notar como os diferentes tipos de mídia usam diferentes tipos de estratégias para abordar esses assuntos e engajar seus espectadores, em especial se tratando de mídias audiovisuais versus mídias estáticas. As mídias audiovisuais, incluindo as em formato de videogame, se baseiam muito no uso da trilha sonora e/ou a falta dela para explorar os sentimentos ou ajudar o espectador a entender aqueles momentos como pausas. Em Totoro, os momentos de Ma possuem pouca ou nenhuma música, deixando apenas os sons ambientes, já em Sable, a música nos ajuda a entrar na atmosfera de maravilhamento e admiração nos momentos com esse objetivo. Nessas mídias, os autores também sempre podem contar com a possibilidade de utilizar certa movimentação, com a animação de elementos, por exemplo, para gerar dinamicidade para esses momentos. Isso os torna mais interessantes, já que o objetivo é oferecer uma pausa dinâmica para o espectador, sem perder sua atenção e interesse.

As mídias estáticas, por outro lado, não possuem esse recurso, então como as pausas são elaboradas? Nos livros ilustrados, pela minha percepção, os maiores momentos de pausa são quando nos deparamos com grandes ilustrações, com pelo menos uma ou duas páginas completas e/ou sangradas. Isso ocasiona um rompimento do fluxo de leitura, tornando o ritmo mais lento. Com essas ilustrações maiores também é possível engajar o espectador por um período maior de tempo, instigando sua curiosidade e vontade de explorar os elementos visuais dispostos ali, conectá-los ao resto do texto. Outro mecanismo para isso, observado nas obras, foi a elaboração de ilustrações que causam um deslumbramento, em que o espectador é tentado a parar para admirar a imagem, independente dela ser simples ou intrincada. A presença de cenas mais limpas, amplas, sem muitos elementos e com grande presença da natureza parece contribuir ainda mais para uma pausa contemplativa, mesmo elas sendo mais rápidas de serem lidas teoricamente. Uma arte que gere uma sensação de amplitude cativa o leitor sem exigir que ele gaste muita energia na leitura da imagem. Essa admiração causa a sensação de imersão e de encantamento, que é o que vai impulsionar a dinamicidade das pausas contemplativas nesse tipo de mídia.

Imersão, encantamento, calma e harmonia, pequenez, pertencimento e contentamento, são algumas das sensações exploradas por todas as obras propostas, e o aspecto visual citado acima é apenas um dos elementos que influenciam nesse efeito. Podemos trazer também os processos de escrita e elaboração por trás das obras como grandes auxiliares, como a concepção dos sistemas mágicos, elementos fantásticos e *worldbuilding*. Todas essas delimitações são extremamente vagas, sem explicações intrincadas ou científicas, não necessariamente na hora da criação, mas sim na hora de contar a história de fato, permitindo ao espectador ter apenas um vislumbre desse universo. Isso gera uma atmosfera para a obra, de mistério e misticismo, e até mesmo de profundidade, que incita a curiosidade.

Já a presença de uma narrativa não baseada em um conflito combativo ajuda a criar uma sensação de segurança, de um ambiente sem ameaças, em que personagem e espectador

podem se deixar relaxar e desfrutar das maravilhas que aquele momento e aquele universo tem a oferecer. O papel e natureza do conflito no plot central agem mais como plano de fundo e ambientação do que como fio e motivação que conduz a narrativa e os personagens, ou apresentam desafios que focam em aspectos emocionais e de amadurecimento, não necessariamente representando um elemento desagradável ou de sofrimento. Os conflitos retratados não envolvem a necessidade de um enfrentamento físico direto, ou sequer demandam que os personagens busquem uma solução para ele diretamente. Algumas obras usam o *kishotenketsu* de maneira mais clara para auxiliar na criação desse efeito, visando explorar os temas centrais de maneira menos direta, e outras – apesar não seguir uma estrutura específica ou pré definida – acabam por seguir a mesma lógica.

Outro aspecto interessante observado é a diferença nos papéis do espectador e autor na criação desses momentos de contemplação e pausa. Em algumas das mídias o espectador acaba tendo um papel muito mais ativo, como em jogos, livros e exposições. Ele pode decidir se deseja passar mais rápido ou mais devagar por determinadas partes ou obras. Em filmes, o autor que dita exatamente quanto tempo e o que será explorado em cada cena, sendo muito mais fácil de controlar o olhar de quem assiste. Já nas outras mídias, os autores usam outras estratégias para induzir e tornar naturais os momentos de pausa para que o espectador queira passar mais tempo ali. Algumas dessas estratégias são a trilha sonora, contraste visual, elementos ou composições provocantes ou que gerem certa admiração, muitas vezes através da beleza, ou também conectando o visual com a narrativa principal.

6. Desenvolvimento

A partir desta sessão, iniciaremos as considerações e descrições sobre os aspectos práticos do desenvolvimento do projeto desde seu início. A princípio serão seguidas as mesmas etapas descritas nos objetivos específicos do projeto, retomarei elas aqui através de uma versão um pouco mais sintetizada:

1. Etapa teórica
 - Mergulho nos conceitos e elaboração do texto teórico;
 - Estudos de caso e análise de obras.
2. Concepção, pré-produção e escrita
 - *Worldbuilding* e sistema mágico;
 - Quadro de personagens;
 - Estrutura básica e esqueleto capítulo por capítulo;
 - Manuscrito inicial.
3. Pré-produção visual
 - *Moodboard*;
 - Estudos de personagem e cenários;
 - Estudos de estilo e pintura;
 - Diagramação do roteiro final;
 - Rascunhos das ilustrações.
4. Produção
 - Ilustrações;
 - Montagem final.

Começando pela etapa teórica, já havia sido delimitado desde o início que o trabalho consistiria na confecção de um livro ilustrado de natureza híbrida e abordaria temas relacionados à fantasia e métodos alternativos de construção de narrativa. Eu já possuía também algumas referências visuais para a estética e tom do projeto, como os filmes do Studio Ghibli e o livro “A alma perdida” de Olga Tokarczuk. Para o primeiro mergulho teórico então foram selecionados alguns textos para compor a base de pesquisa principal do projeto: o livro “Árvore e Folha” de J.R.R. Tolkien, a pesquisa de Michiko Okano “*Ma*: Entre-espaço da comunicação no Japão” e a pesquisa de Gláucio Aranha “Fazendo Estórias: narrativas interativas e os novos paradigmas para a produção e crítica literárias sobre ambientes de hipermídia”. Cada um deles falando sobre um dos temas centrais respectivamente: fantasia, *Ma* e *Kishotenketsu*.

Apesar de já ter delimitado que o produto do projeto deveria ser um livro ilustrado, optei por não dar tanto enfoque às pesquisas quanto ao formato em si, principalmente com relação à exploração de formas híbridas, mas sim em métodos de construção de narrativa, como e porque inserir a linguagem visual nesses métodos. Essa decisão se deu tanto por conta de

um interesse de pesquisa pessoal, quanto pelo contexto em que grande parte das pesquisas encontradas tratam do livro ilustrado: livros dedicados à literatura infantil. Como outro grande objetivo do projeto era criar uma narrativa que atingisse uma faixa etária mais abrangente, fez sentido trazer a pesquisa acerca do formato abordando principalmente a questão da faixa etária comumente relacionada a esses livros, ao invés de explorar mais a fundo a produção e exploração deles. Durante a etapa dos estudos de caso eu pude trazer exemplos de livros ilustrados que se adequassem à minha proposta e abordagem – com relação à faixa etária – suprimindo em partes a falta desse aprofundamento na revisão de literatura. Já a opção por um formato híbrido se deu com o objetivo de aproveitar e explorar diferentes recursos visuais e narrativos para que eu tivesse facilidade e liberdade em entrelaçar mais profundamente o visual ao escrito dentro da história.

Já para os próximos mergulhos fui selecionando textos, artigos e livros conforme a necessidade de embasar a argumentação que se formava, cobrir as lacunas que ficavam evidentes ou explorar caminhos que parecessem pertinentes. Iniciei pela introdução, tentando estabelecer o contorno geral do escopo teórico do projeto, mas conforme mais pesquisas, argumentos e pontos de vista iam surgindo durante as leituras percebi que era necessário ser mais objetiva nessa parte inicial e deixar alguns dos conteúdos para serem trabalhados melhor no corpo do texto. A partir daí, reestruturei a introdução e dividi a revisão de literatura de acordo com os diferentes assuntos que seriam trabalhados:

1. Imagem e literatura

Para tratar da relação e interação entre imagem e literatura, ou seja, a presença de imagens no contexto literário, como vem sendo utilizada através da história, novos paradigmas para os dias atuais e como e porque essa interação pode ser positiva para a produção cultural na sociedade contemporânea.

2. O livro ilustrado

Para tratar brevemente sobre a questão formal do livro ilustrado e mídias similares, como seria possível usar aspectos de cada uma dessas mídias para potencializar a narrativa, criando uma mídia mista. Como e porque fazer uso da teoria do fenômeno *crossover*.

3. Fantasia e literatura

Para tratar sobre a fantasia na literatura, seu desenvolvimento, teorias e atuação até então. Como e porque o consumo e expressão através de histórias de ficção são importantes e positivas para a sociedade, principalmente a ficção fantástica.

4. Estruturas narrativas

Para tratar do estudo e desenvolvimento de diversos formatos de estruturas narrativas até chegar na estrutura mais amplamente utilizada e estudada no momento: a jornada do herói. A partir daí é notada a relação dessas metodologias com a neces-

cidade da presença de um conflito a ser solucionado na narrativa e seu enfoque na conclusão desse arco. Então é proposto um modelo estrutural alternativo e conceitos que auxiliem no distanciamento dessa exigência e dêem um enfoque maior no desenrolar da história e nas reflexões e momentos propostos no seu decorrer.

5. Últimos conceitos

Para delimitar e conceituar alguns termos que seriam utilizados de maneira mais prática durante a aplicação do projeto, em que não haveria a necessidade de aprofundar uma pesquisa teórica sobre.

As cinco sessões foram sendo abastecidas conjuntamente e em um processo não linear, em que acréscimos e ajustes eram feitos em todas simultaneamente, bem como na introdução, conforme o texto e a pesquisa avançavam.

Finalizado o texto de revisão de literatura, passei para a segunda etapa teórica do projeto: os estudos de caso e análise de obras. Para esta sessão foram selecionados um longa-metragem (“Meu amigo Totoro” de Hayao Miyazaki), dois livros ilustrados (“Contos do Subúrbio” de Shaun Tan e “A alma perdida” de Olga Tokarczuk), duas exposições (“*Moments of Comfort*” e “*Moments of Wonder*” de Park Jiyoung) e um *videogame* (Sable). Essas obras surgiram como objetos de estudo já no início da concepção do projeto, conforme o objetivo específico era definido. Foi feita uma breve análise geral delas no início do aprofundamento teórico e antes de os conceitos terem sido bem determinados, apenas com o objetivo de realizar um reconhecimento preliminar, para auxiliar na delimitação de um rumo para o projeto. A segunda análise foi muito mais direta e aprofundada, levando em conta especificamente os conceitos trabalhados na sessão anterior e o que eu de fato poderia usar de cada uma delas de forma prática no projeto.

A concepção, pré-produção e o início da escrita do texto foram realizados simultaneamente à etapa teórica, conforme esta gerava ideias e soluções para a narrativa que estava sendo elaborada. Essa etapa foi composta por diversas rodadas de *brainstorms*, registrados e desenvolvidos com a ajuda da plataforma Miro, onde, com o recurso de *post-its*, eu poderia dispor todas as ideias juntas e assim visualizar melhor quais faziam sentido para o projeto.

O início oficial da concepção se deu a partir da seleção de um conceito que definisse a ideia central da narrativa e pudesse ser utilizado como ponto de partida para seu desenvolvimento. A busca por essa frase começou com a tentativa de reutilizar histórias, elementos ou personagens criados anteriormente em outros contextos. Por fim, durante essas buscas, encontrei uma frase que me agradou e que me permitiu vislumbrar um roteiro mais claro para os acontecimentos. Muitas das outras tentativas ocasionavam linhas narrativas muito extensas e/ou complexas ou não evocavam os temas que eu gostaria de trabalhar e que conversassem com o escopo teórico. Como seria a primeira vez que eu iria escrever uma história mais longa e intrincada do início ao fim, era interessante que fosse uma ideia menos ambiciosa a princípio.

A frase-conceito escolhida foi:

- 1ª versão (conceito inicial): Uma andorinha mágica parte em uma jornada para levar o verão.
- 2ª versão (conceito desenvolvido): A história fala sobre uma maga e sua andorinha, que, por conta de uma tradição de sua vila, precisa partir em uma jornada levando o verão para o resto do mundo, mas infelizmente ela deve fazer essa viagem sozinha e a personagem principal se vê tendo que lidar com a sua ausência.

O objetivo era utilizar essa premissa para trabalhar um plot sem um elemento ou intriga a ser combatido, mas sim um conflito como ambientação e gerador de amadurecimento, oferecendo um contexto favorável à reflexão e um caminhar lento da adaptação emocional da personagem principal à uma nova circunstância que se apresentava em sua vida. Esse conflito tem uma origem positiva, mas mesmo assim gera desafios e mudanças na vida da personagem.

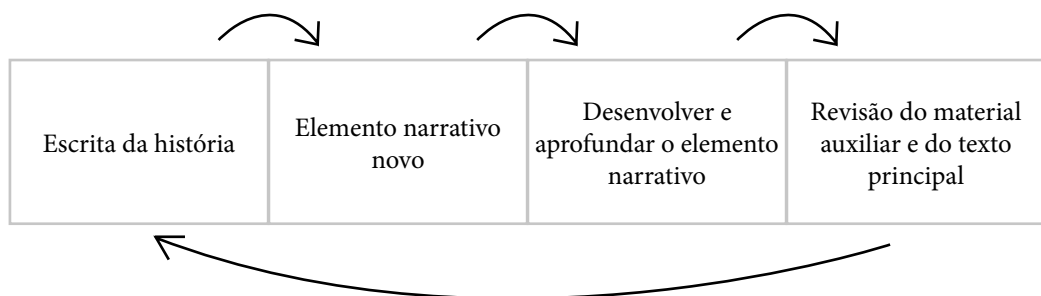
Com o conceito geral definido, comecei a estabelecer os temas que eu gostaria de explorar dentro do livro. Uma grande grade foi montada, com todos os assuntos que fossem surgindo à mente e aos poucos fui limpando e selecionando os que seriam realmente pertinentes. Com base em uma versão inicial dessa seleção, criei o primeiro esqueleto da narrativa, que então seria desenvolvido em formato de roteiro, sendo este composto pela parte escrita em prosa e uma descrição dos elementos e cenas que seriam ilustrados.

No decorrer do processo de escrita do roteiro, fui realizando o *worldbuilding* e montando o quadro de personagens conforme a narrativa pedia e os elementos iam sendo inseridos no texto e no roteiro, definindo o funcionamento e localização do mundo e a personalidade, função e/ou detalhes variados dos personagens. Esse processo de *worldbuilding* (feito inicialmente com *post-its* no Miro e depois compilado em formato de texto em um documento¹²) seria uma base para garantir consistência e constância na narrativa. Nem todos os elementos e detalhes elaborados seriam explicados e/ou demonstrados na história, já que optei por um *worldbuilding* voltado para o espectro *soft*, visando contribuir com o sentimento de imersão e encantamento sem pesar a história com muita descrição. Já o quadro de personagens foi resumido na tabela a seguir:

Personagens Principais	Personagens Secundários: função apoio	Personagens Secundários: função mudança	Personagens Secundários: função guardião/protetor
<p>Aurin: Tímida, introspectiva, sensível</p> <p>Naru: Leal, companheira, consciência animal</p>	<p>Amigas: Tentam compreender e apoiar Aurin durante essa nova fase e seus desafios, mas suas diferentes vivências e situações acabam as afastando</p> <p>Berni: Outro Par de andorinha, extrovertido e tranquilo, gosta de estar sempre ativo e em movimento, em contato com as pessoas. Mindy é seu Par que partiu na Jornada junto com Naru.</p>	<p>Maioli: Intercambista. Extrovertida, animada, destemida, possui os poderes do Povo so Sol (de onde vem), tem uma visão de mundo diferente por ser de outra vila</p>	<p>Diretora: Tem o papel de professora e chefe da vila, é sábia, taciturna e paciente. Tenta fazer o melhor pelos seus pupilos e pelos habitantes da vila, mas sem interferir em suas jornadas pessoais de crescimento. É muito ocupada, mas arranja um tempo para todos.</p> <p>Mãe de Aurin: Paciente, compreensiva, preza pela independência e crescimento da filha, mas sempre sendo um porto seguro e cuidando quando necessário</p>

Tabela 1 - Quadro de personagens

Durante a escrita também pude botar em prática e vislumbrar melhor a materialização dos conceitos, ideias e temas, e fui sentindo a necessidade de fazer alterações nas etapas anteriores. Apesar de tentar organizar a estrutura e os elementos gerais anteriormente o melhor possível, optei por me permitir escrever de forma intuitiva, de maneira que a história se desenrolasse independente do pré-definido, usando todo esse material como auxiliar ao invés de requisito. Assim foi se estabelecendo um ciclo, que foi melhor explicado no capítulo da metodologia, mas vou trazer ele aqui para que possa ser retomado.

Fig. 53 - Diagrama de metodologia de construção de narrativa e *worldbuilding*

Desse modo as versões finais dos elementos narrativos foram se construindo e evoluindo baseadas nesse processo de revisões e desenvolvimento contínuo, cíclico e não linear. Isso me permitiu manter uma visualização geral e abrangente da história mesmo ao focar em elementos específicos. Trabalhar o micro preservando uma percepção macro. O que ajuda a manter a história consistente e sem grandes furos que atrapalhem o ritmo ou a atmosfera. É importante mencionar que ao final do relato desse projeto, terão sido escritos apenas quatro capítulos completos do número total final planejado. Após a entrega, há o objetivo de seguir utilizando o mesmo processo para a escrita do restante do livro, por isso todas essas estruturas ainda estão sujeitas a alterações, adições ou cortes.

A versão final da seleção de temas, foi organizada e definida utilizando os três pilares da fantasia de Tolkien¹² (2013). As definições e características trazidas pelo autor, além de estarem em conformidade com os objetivos de criar uma história que encante o leitor, poderiam auxiliar a aplicar os temas com mais assertividade pois estabeleceria uma função e direcionamento para eles. A partir desses três pilares, montei uma tabela para agrupar e separar os temas definidos:

Recuperação	Escape	Consolo
Foco em emoções como saudade, amizade, coragem, resiliência	Alívio das preocupações do mundo moderno	Final positivo e aberto
Estar em contato com você mesmo, a beleza e a importância da solidão	Momentos de contemplação e quietude	Nem todos os problemas foram resolvidos, mas a vida continua, as coisas mudam, e você se adapta
Trazer a beleza dos fenômenos da natureza		Lembrar que cada jornada é única e particular, cada um tem seu tempo

Tabela 2 - Quadro de temáticas

A partir de agora passaremos para a concepção da narrativa em si. Assim como os outros elementos, ela começou com uma estrutura montada em *post-its*, que me permitiam alterar, movimentar e posicionar as informações com facilidade. Iniciei estabelecendo os quatro atos estipulados pelo *kishotenketsu*, a ferramenta de construção de narrativa escolhida e explorada na etapa teórica. Dentro de cada ato foram surgindo as situações e eventos principais (categorizados em subfunções de acordo com a ferramenta), que depois seriam organizados em capítulos. Esse método de organização formou uma estrutura de pequenos atos dentro dos atos maiores. Essa foi a forma que encontrei de fazer com que a narrativa tivesse um enredo com uma complexidade mínima, ritmo mais dinâmico, objetividade e um rumo mais claro, tomando cuidado para que o todo não ficasse lento demais, confuso ou tedioso para o leitor. Esse é o desafio principal de narrativas como a que se deseja produzir aqui, gerar tensão e dinâmica sem depender diretamente de situações adversas chocantes e dramas exagerados. A tabela abaixo traz os *plotpoints* principais divididos de acordo com o ato a que pertence e sua subfunção, mas ainda sem serem divididos em capítulos ou detalhados/desenvolvidos.

Em meio e aliada à jornada emocional estabelecida pela premissa inicial, da adaptação da personagem principal à uma situação nova em sua vida, com o objetivo de criar dinamicidade e mistério, foi criada também uma linha de *plot* que gerasse alguma curiosidade no leitor, uma necessidade de seguir adiante pela narrativa, para suprir a falta de um elemento claro a ser combatido ou solucionado. Daí surgiu o que denominei como “*plot dos sons*”, que consiste no acontecimento de fenômenos curiosos com a personagem principal, em que ela começa a escutar sons misteriosos dos objetos à sua volta. Esses fenômenos devem virar um enigma a ser resolvido gradativamente pela personagem, e ao final, contribuir para o desenrolar da trama e crescimento desta.

12 Recuperação, escape e consolo, citados na revisão de literatura, fantasia e literatura, pg. 13 e 14.

Apenas com o objetivo de relembrar o funcionamento da estrutura *Kishotenketsu*, retomarei a função narrativa de cada ato:

- *Ki*: é a introdução, apresenta os elementos gerais da história e ambienta o leitor.
- *Sho*: desenvolve o que foi estabelecido no *Ki*, apresenta o desenrolar dos eventos.
- *Ten*: momento de virada ou ruptura, ocorre alguma mudança que subverte algo que havia sido estabelecido anteriormente, rompe com algo que havia sido constante até então ou apresenta algo completamente novo que altera a narrativa de forma profunda.
- *Ketsu*: desenrolar final, é o fechamento das questões intensificadas pelo *Ten*, mas também trabalhadas pela história como um todo.

Ki	Sho	Ten	Ketsu
Ki - Partida de Naru Sho - Adaptação Ten - Início dos sons	Sho - Feira de trocas Ten - Perda dos poderes Sho - Adaptação Ten - Chegada de Maioli Sho - Amizade e descobertas Ketsu - Partida de Maioli	Ten - Partida de Aurin Sho - Jornada de Aurin Ten - Descoberta final	Desdobramento final da jornada de Aurin e retorno de Naru

Tabela 3 - Quadro de estrutura narrativa simplificada

A partir dessa estrutura geral e simplificada, veio o momento de dividir cada um desses pontos principais em capítulos, tentando detalhar o máximo possível o que aconteceria e/ou seria trabalhado em cada um. Para uma melhor organização, dividi os assuntos em categorias, com o objetivo de auxiliar na visualização e gerenciamento do ritmo e da dinâmica da narrativa. Utilizei o mesmo código de cores da tabela acima para indicar o ato principal a qual cada capítulo pertencia e para indicar sua subdivisão de acordo com sua subfunção narrativa (*ki*/rosa, *sho*/azul, *ten*/amarelo e *ketsu*/verde).

	<i>Plotpoint</i> principal	Acontecimentos específicos	Reflexões e emoções
Capítulo 1	Introdução		<ul style="list-style-type: none"> • Antecipação mista (felicidade e apreensão)
Capítulo 2	Partida de Naru	<ul style="list-style-type: none"> • Partida de Naru 	
Capítulo 3	Adaptação	<ul style="list-style-type: none"> • Primeiro dia sem Naru • Início da adaptação 	<ul style="list-style-type: none"> • Estranhamento, sentir falta
Capítulo 4	Início dos Sons	<ul style="list-style-type: none"> • Pique nique entre amigas • Lembranças: início dos sons • Berni e Mindy 	<ul style="list-style-type: none"> • Questionamentos sobre o eu • Solidão x solidude • Ansiedade e insegurança

Tabela 4 - Quadro de estrutura narrativa desenvolvido em capítulos (*Ki*)

No primeiro ato (*Ki*) será introduzido o panorama geral da história, os personagens principais e os primeiros elementos que vão gerar o desenrolamento do plot principal. Como mencionado antes, a personagem principal, Aurin, tem uma andorinha, Naru, que precisará partir em uma jornada e ficar longe durante o período de um ano. O ponto principal a ser tratado na história será sobre como Aurin vai lidar com a falta de Naru e todos os sentimentos, desafios e amadurecimento que essa situação vai gerar para ela. Essa partida tem o caráter impactante na vida da personagem porque no universo da história, a vila de Aurin e Naru é formada por humanos e aves unidos em Pares, que são ligados de maneira muito íntima e profunda, desempenhando um papel de amigos, irmãos e companheiros um na vida do outro. É já no final desta etapa que surge a menção dos fenômenos sonoros misteriosos que a protagonista começa a vivenciar.

	Plotpoint principal	Acontecimentos específicos	Reflexões e emoções
Capítulo 5	Feira de trocas	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar a cidade, as barracas, os objetos • Aurin encontra alguns objetos com sons curiosos e pergunta a seus dono suas histórias • Início de um diário de ocorrência de sons 	<ul style="list-style-type: none"> • Curiosidade • Individualidade x coletividade
Capítulo 6	Perda dos poderes	<ul style="list-style-type: none"> • Aurin amanhece doente e sem poderes • A mãe de Aurin passa um tempo com ela para cuidar dela 	<ul style="list-style-type: none"> • Dúvida, insegurança, cansaço • Conforto e aconchego de estar com a mãe
Capítulo 7	Readaptação	<ul style="list-style-type: none"> • O único traço de magia que permanece são os sons • Experimentos com a magia dos sons • Festival de fim do inverno e virada de ciclo (chuva das estrelas) 	<ul style="list-style-type: none"> • Questionamentos sobre o eu • Maravilhamento e reflexões sobre as belezas do mundo à nossa volta e da vida
Capítulo 8	Chegada de Maioli	<ul style="list-style-type: none"> • Auri é designada a mostrar a cidade à recém chegada • Passeios pela cidade • A duas assistem à cerimônia da canção do florescer 	<ul style="list-style-type: none"> • Novas descobertas, troca de experiências, contato com o novo • Descobrimo individualidade x coletividade
Capítulo 9	Amizade e descobertas	<ul style="list-style-type: none"> • A amizade de Aurin e Maioli começa a aflorar • Juntas elas vão criando uma nova rotina baseada em suas semelhanças • Festival das flores 	<ul style="list-style-type: none"> • Esperança • Empolgação com o novo • Criação de novos tipos de vínculos
Capítulo 10	Partida de Maioli	<ul style="list-style-type: none"> • Aurin conta sobre sua pesquisa a Maioli e as duas criam uma teoria juntas • Partida de Maioli 	<ul style="list-style-type: none"> • Um novo tipo de melancolia: triste, porém feliz por ter vivido aquela experiência inesperada

Tabela 5 - Quadro de estrutura narrativa desenvolvido em capítulos (*Sho*)

Durante o *Sho*, os assuntos introduzidos nos capítulos anteriores serão melhor destrinchados, trazendo muitos momentos de adaptação da personagem, conforme mais consequências da falta de Naru se desdobram e novas situações se apresentam. O ato é marcado pelo dia a dia da vida na vila, seus altos e baixos e muitas reflexões sobre assuntos subjetivos relacionados à existência humana, porém imersos no mundo fantasioso da história.

	Plotpoint principal	Acontecimentos específicos	Reflexões e emoções
Capítulo 11	Partida de Aurin	<ul style="list-style-type: none"> Aurin retoma suas atividades normais na vila, mas se sente mudada Aurin toma a decisão de partir em uma pequena jornada 	<ul style="list-style-type: none"> A necessidade de mudar, sair da zona de conforto Descobrir seu lugar no mundo
Capítulo 12	Jornada de Aurin	<ul style="list-style-type: none"> Aurin escreve, observa e experimenta Avanço no entendimento da sua nova habilidade e teoria 	<ul style="list-style-type: none"> Momentos de vazio, respiro, contemplação e solidão Solidão e dualidade se transformando em solidão e pertencimento Silêncio da natureza x magia dos sons
Capítulo 13	Descoberta	<ul style="list-style-type: none"> Aurin encontra uma ruína, nela há diversos objetos curiosos. Ela explora a ruína, seus objetos, cheios de uma história estranha, tentando montar o quebra cabeça do que aconteceu ali Breakdown emocional: sentimentos mistos de entendimento e compreensão, saudade, felicidade e tristeza Aurin chora e cai no sono, se permitindo absorver esses sentimentos 	<ul style="list-style-type: none"> Ganhar e perder Sentir e transformar

Tabela 6 - Quadro de estrutura narrativa desenvolvido em capítulos (*Ten*)

No terceiro ato, que tem a função de estabelecer uma virada na narrativa, Aurin toma uma decisão que só foi possível por conta de todas as mudanças que se apresentaram em sua trajetória. A partida da personagem de sua vila, ainda mais sem a companhia de seu Par, simboliza uma saída definitiva da sua zona de conforto e o resultado de suas reflexões sobre o seu lugar no mundo. O decorrer dessa jornada trará uma intensificação de descobertas, momentos de vazio e contemplação, culminando na fase final do crescimento e evolução da personagem na história.

	<i>Plotpoint principal</i>	<i>Acontecimentos específicos</i>	<i>Reflexões e emoções</i>
Capítulo 14	Desdobramento final:	<ul style="list-style-type: none"> • Aurin acorda, mas algo parece diferente, tudo brilha, tudo ressoa, tudo são cores • Aurin sai das ruínas e nesse momento vê as andorinhas voltando e percebe que Naru estará de volta em casa quando retornar • Aurin entende que não terá sua magia de volta como ela era antes, mas que agora possuía um novo tipo de dom, único, que a guia de volta para casa 	<ul style="list-style-type: none"> • Amadurecimento e transformação

Tabela 7 - Quadro de estrutura narrativa desenvolvido em capítulos (*Ketsu*)

No último ato e capítulo, ocorre a solidificação das mudanças e do amadurecimento de Aurin, assim como o fechamento dos plots centrais. O final não irá retratar o retorno de Aurin, nem o reencontro com seu Par, apenas dará a entender que Aurin sabe que Naru estará de volta quando ela retornar à Vila. Finais abertos são muito utilizados em narrativas que usam o *kishotenketsu*, pois grande parte das vezes atingir essa finalização não é o objetivo principal do autor que usa essa estrutura, e sim trazer foco para a trajetória. No caso dessa história o foco principal é seguir Aurin em sua jornada de amadurecimento durante esse momento específico, apresentando apenas um recorte de sua vida. Um final em aberto ajuda os leitores a entenderem que a história ainda continua para além das páginas, assim como a vida real é feita de pequenas jornadas.

O manuscrito com os quatro primeiros capítulos finalizados, contendo o texto corrido e a descrição das cenas ilustradas, engloba todo o primeiro ato (*Ki*) e foi redigido utilizando como base a estrutura descrita acima. A delimitação entre o que seria abordado em formato de texto e o que comporia as ilustrações foi sendo feita de maneira conjunta, considerando que a ilustração deveria conter informações e elementos fundamentais para o desenrolar da narrativa. Entretanto, nem todas as ilustrações conteriam cenas “essenciais”. Algumas artes poderiam ser apenas ilustrativas, com o intuito de provocar imersão e encantamento no leitor, ajudando-o a entrar em sintonia com o universo mágico retratado ali, guiando sua experiência. Fiz também a escolha de atribuir os momentos de fala e comunicação entre os personagens apenas às ilustrações, para criar uma presença e um padrão, em que o leitor entenderia que aquelas imagens não eram apenas ilustrativas, mas participavam ativamente da narração. Além da possibilidade de assim poder explorar expressões e trejeitos dos personagens sem depender de descrevê-los a todo momento, criando uma aproximação entre eles e o leitor com mais facilidade.

Com relação ao aspecto formal das ilustrações, seria uma junção de diversas dinâmicas visuais. Haverão ilustrações sangradas, que ocuparão folhas, *spreads* inteiros ou grande parte deles, com o objetivo de intensificar o mergulho dos leitores, oferecendo espaços em que ele possa pausar a leitura e voltar sua atenção às imagens. Seriam nesses momentos principal-

mente que haveria a exploração do *Ma* na narrativa, criando interrupções no ritmo de leitura e propondo um momento em que o leitor pudesse se deslumbrar com a natureza, a magia, sua imensidão e beleza. Entretanto, nos momentos de fala entre os personagens e outras cenas que retratassem sequências de ações rápidas, uma estrutura de imagens sequenciais característica do formato dos quadrinhos será mais interessante, por gerar uma dinâmica mais fluida.

Para uma observação e análise mais objetiva e resumida de como os conceitos teóricos foram utilizados na criação da narrativa e com que propósito:

- *Fantasia*: Foi utilizada como base para a criação da narrativa e sua ambientação, com o objetivo de trazer assuntos profundos e reflexões de maneira mais leve e lúdica, em que houvesse uma identificação, mas também um distanciamento, equilibrando os dois de maneira saudável. Além de gerar encantamento e curiosidade em descobrir como esse novo universo funciona.
- *Kishotenketsu*: Foi utilizado como ferramenta de estruturação para guiar a narrativa, auxiliando na exploração de uma história sem conflitos e que tivesse como objetivo convidar o leitor a uma leitura mais lenta e reflexiva, mas sem perder sua dinamicidade.
- *Ma*: Explorado principalmente nas ilustrações e momentos do texto mais descritivos, para criar pausas no ritmo de leitura, com momentos sem ações e acontecimentos marcantes, evocando a reflexão, a beleza, o deslumbramento e o encantamento como modos de promover a contemplação.
- *Literatura crossover*: Esse princípio foi buscado através da abordagem e temática da história, sem se apoiar em nenhum extremo e abrangendo uma faixa etária mais diversificada. Por um lado a presença de ilustrações e contexto de fantasia torna a história atrativa para crianças, por outro, as temáticas, a maneira como os elementos narrativos são trabalhados no texto e a sobreposição das camadas de informação podem interessar a um público mais maduro também, que irá compreender e se identificar com as reflexões e simbologias propostas.

Após finalizados os quatro primeiros capítulos, parti direto para o processo de diagramação, iniciando-o com uma pesquisa rápida utilizando os textos de Jan Tschichold (2007) e Robert Bringhurst (2018). Ambos trazem considerações pertinentes acerca de pontos-chaves da diagramação, como a proporção e formato das páginas, medidas, caixa de texto, tipografia e outros parâmetros, e como a escolha desses elementos deve ser conduzida. Acima de tudo, ambos salientam a importância de saber adequar o projeto gráfico ao uso e contexto em que a obra a ser diagramada estará inserida. No caso de um livro, saber se ele será lido com o apoio de uma superfície (como uma mesa), ou apenas apoiado nas mãos, por exemplo. “[...] a primeira tarefa do tipógrafo é ler e entender o texto; a segunda é analisá-lo e mapeá-lo. Só então a interpretação tipográfica pode começar” (Bringhurst, 2018, p.27).

Em seguida, continuei o processo de estudo com uma observação e análise de diversas

publicações que eu possuía em casa, como livros de literatura, livros ilustrados, histórias em quadrinhos e *art books*, procurando perceber a relação entre o formato e tamanho de cada uma com seu meio mais confortável de utilização e manuseio. Os livros ilustrados e *art books* eram consideravelmente maiores do que os outros tipos de publicação, porém menos confortáveis para uma leitura mais longa. Os quadrinhos possuíam tamanhos bastante variados, mas a maioria que eu tinha ao meu dispor optou por um formato médio, um pouco maior ou do mesmo tamanho que os livros de literatura. Publicações de tamanhos menores e com proporções retangulares mais tradicionais e equilibradas (nem muito vertical, nem muito horizontal) se mostraram os formatos mais confortáveis, como os textos citados já haviam sugerido. Entretanto, o formato quadrado, apesar de ter sido fortemente não indicado por Tschichold, se mostrou bastante apropriado e confortável durante seu manuseio e armazenamento na estante, desde que não fossem muito grandes, além de beneficiar a criação de ilustrações mais horizontais.

A partir daí procurei delimitar os objetivos e aspectos principais a serem considerados na escolha do formato e tamanho do livro:

1. Ser confortável de portar e manusear sem o auxílio de uma superfície (considerando um público alvo de idade variada e não definida) e por períodos estendidos de tempo, em vista que o produto final deve conter entre 100 e 200 páginas de texto e ilustração misturados.
2. Permitir a exploração dos recursos visuais propostos: ilustrações de cenas e cenários amplos, favoráveis à ambientação da narrativa, imersão dos leitores no universo representado e criação de uma atmosfera de imensidão da natureza e pequenez dos personagens.
3. Ser um formato e tamanho esteticamente agradáveis, mas que também contribuam com a economia de recursos materiais e financeiros no momento de impressão, evitando o desperdício.

Bringhurst traz em seu texto diversas opções de formatos e tamanhos, utilizando proporções de intervalos musicais (BBRINGHURST, 2018, p.162-165). Dessas opções, foram selecionadas 3 a serem testadas: $1:\sqrt{2}$ (16,3 x 22,9 cm), 3:4 (17,3 x 22,9 cm) e 4:5 (18,3 x 22,9 cm). Com o auxílio de folhas de papel dobradas e cortadas nesses formatos, e na sua construção digital utilizando o Illustrator, experimentei *layouts* e o manuseio com cada uma. A avaliação de economia foi feita analisando o espaço de aproveitamento do formato inserindo um *spread* em uma folha A3 (imagem abaixo).

Para a definição do grid utilizei o Diagrama de Villard, como demonstrado no texto de Tschichold (2007), já que ele representava uma maneira rápida e prática de dividir o *spread* em nonos iguais. Ter um *grid* modular me permitiria ter mais liberdade e praticidade na hora de acomodar texto e imagem juntos, em blocos de texto e quadros de ilustração intercalados. Ele me permitiu também delimitar uma caixa de texto que oferecesse equilíbrio e contraste com

relação à página, sendo composta de uma coluna com uma largura confortável e com altura suficiente para convidar à uma leitura mais longa e fluida nos momentos em que o texto fosse mais extenso. A margem para o texto, portanto, ficou em I, II, 2I e 2II. Já para as ilustrações, I, I, II e II ou sangrando/preenchendo a página.

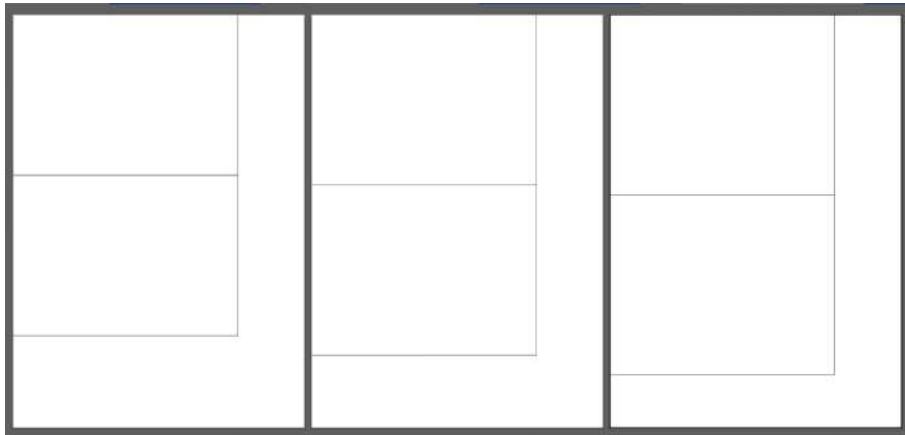


Fig. 54 - Comparação de formatos de página em folha A3

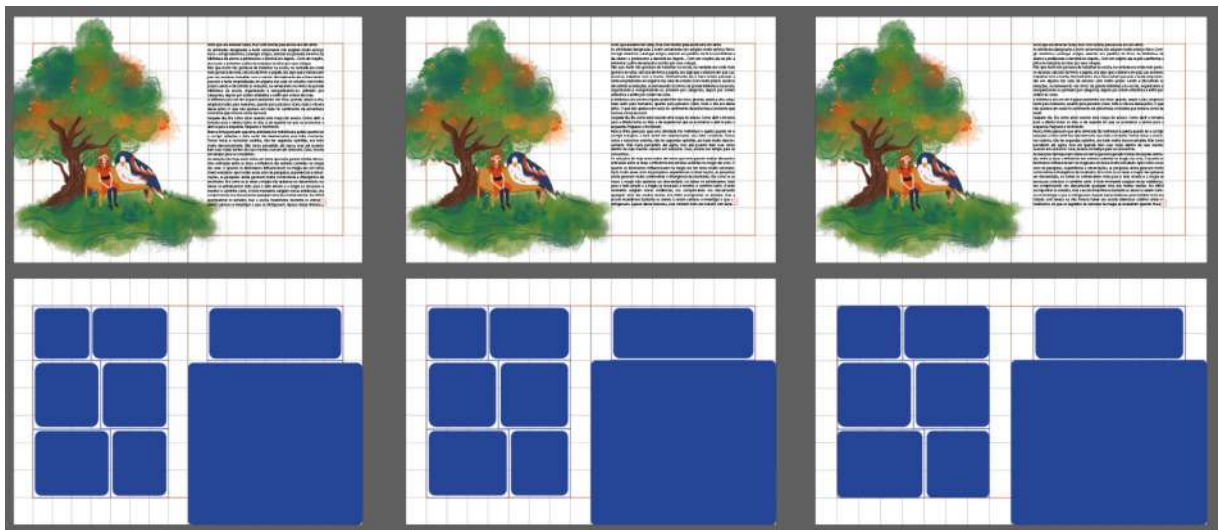


Fig. 55 - Testes de disposição de caixa de texto e imagens

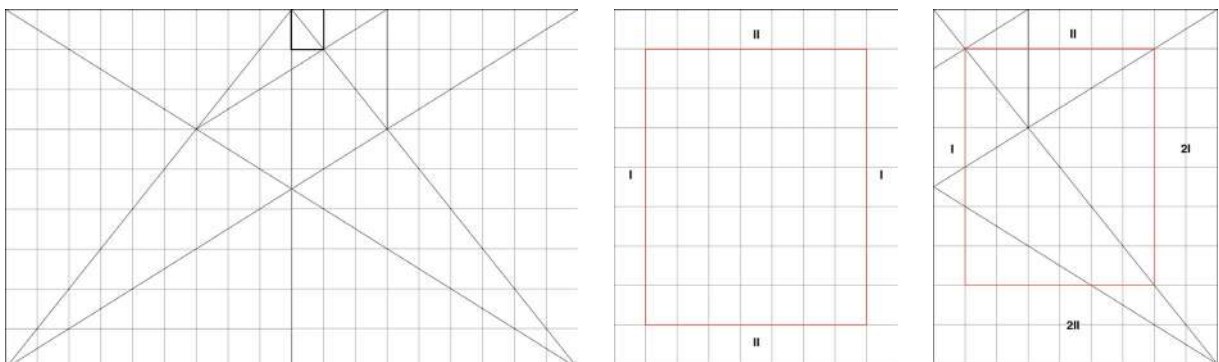


Fig. 56 - Diagrama de Villard / Fig. 57 - Margens da folha / Fig. 58 - Margens da caixa de texto

O formato final escolhido foi o de 4:5 (18,3 x 22,9 cm), por ser um formato que permitiria uma maior liberdade e espaço para a composição de ilustrações horizontais, proporcionando um caráter mais imersivo para as imagens. Além de manter um bom nível de conforto e praticidade de manuseio e ser o formato com o melhor aproveitamento da folha A3.

Delimitados o formato, o tamanho, o *grid* e as margens, criei um documento no Adobe Indesign com toda a estrutura definida, e então foi possível passar para a escolha das tipografias e parâmetros de texto que comporiam a obra. Para o corpo de texto, foram selecionadas 3 fontes serifadas para serem testadas: EB Garamond, Cardo e Spectral. Todas com boa legibilidade e *open source*. A pesquisa pelos *specimens* foi feita utilizando o Google Fonts e suas ferramentas de busca. Já para os títulos, foram selecionadas, também através do Google Fonts, a Milonga e a Berkshire Swash, que chamaram atenção por seu aspecto *display* ornamentado, com o objetivo de trazer um visual mais lúdico ao projeto gráfico, combinando com a narrativa visual que será desenvolvida.



Fig. 59 - Demonstrações dos *specimens* EB Garamond, Cardo, Spectral, Berkshire Swash e Milonga

Para os testes, após um rápido ajuste de tamanho e entrelinha em cada, fiz algumas simulações de páginas com quantidades diferentes de texto, e imprimi uma folha com um parágrafo para cada fonte do corpo de texto, a fim de visualizar sua aplicação no meio impresso. Abaixo segue a imagem do teste impresso, sendo I- EB Garamond, II- Spectral e III- Cardo, todas em corpo 10. Todas as fontes apresentaram boa legibilidade tanto no meio virtual quanto no papel, mas acabei optando pelo uso da EB Garamond. Ela é uma fonte prática, com muitas opções de peso e itálico, elegante e delicada, mas sem chamar demais a atenção, dando um ar de leveza e classe ao texto. Para a fonte dos títulos optei pela Milona por conta dos seus ornamentos, que lembram pequenas penas e asas, motivo que combina com o tema da história.

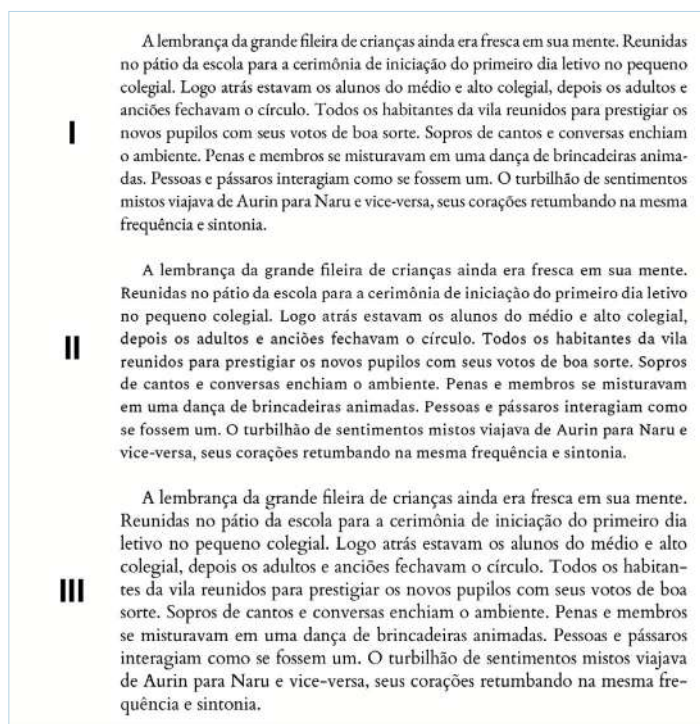


Fig. 60 - Teste e comparação de tipografias em corpo de texto

Além dessas duas fontes principais, optei por selecionar uma terceira para ser utilizada nas ilustrações, tanto no roteiro final diagramado (na descrição das cenas), quanto no livro final (nas falas dos personagens) para evidenciar a diferença de momentos. A fonte escolhida foi a Shantell Sans, por seu aspecto lúdico, orgânico e manual, a fim de contrastar drasticamente com a fonte do corpo de texto corrido e remeter à linguagem dos quadrinhos. Além de ser *open source* e estar disponível no Google Fonts.

Shantell Sans Normal
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklm
 nopqrstuvwxyz
 1234567890

Fig. 61 - Demonstração do specimen Shantell Sans

Retornando ao documento com as fontes escolhidas, passei a ajustar todos os parâmetros que iriam compor os estilos de parágrafo, do corpo de texto do livro e de outras utilizações. Esses ajustes foram feitos com a ajuda dos guias e critérios propostos por Bringhurst (2018).

- **Fontes, tamanhos, pesos e entrelinha:**
 - Corpo de texto, dedicatória e citação inicial: EB Garamond (regular + itálico) - 11,5pt / entrelinha - 14pt (eme + 2,5)
 - Ficha catalográfica: EB Garamond (regular) - 9pt / entrelinha - 11pt (eme + 2)
 - Contra-capa: EB Garamond (medium) - 12pt / entrelinha - 16pt (eme + 4)
 - Paginação: EB Garamond (medium) - 13pt
 - Títulos e folha de rosto: Milonga - 35pt
 - Ilustrações: Shantell Sans (regular) - 10pt / entrelinha - 14pt (eme + 4)
- **Caracteres por linha:** entre 70 e 75
- **Recuo de parágrafo:** 14pt (entrelinha)
- **Largura da coluna do texto:** 348,6pt (30,3 x eme)
- **Linhas por páginas:** 31
- **Hifenização:** hifenizar palavras com até 5 letras, após as 3 primeiras e antes das 3 últimas letras, com limite de 2 hifens por parágrafo

Finalizado esse processo, era o momento de iniciar a transcrição do roteiro (redigido no Google Docs) para o documento oficial. Será necessário fazer a diagramação de cada página individualmente por conta das ilustrações, que possuem tamanhos e comportamentos diversos (sangradas, em quadros individuais ou em sequências de quadros) e localização específica com relação ao texto, não sendo possível alterar a ordem com que aparecem. Para definir os quadros das ilustrações, foi levado em consideração sua função e objetivo dentro da narrativa aliado à melhor disposição e organização dos elementos na página. Com a intenção de acentuar a sensação de respiro ao projeto e quebrar de outras maneiras o ritmo de leitura, optei por iniciar os capítulos apenas nas páginas da direita, provocando a ocorrência de um padrão e de algumas páginas em branco a mais. Foi feita a diagramação completa de todos os capítulos finalizados até então, compondo o apêndice B, e com ela pronta, os quadros de texto e das ilustrações delimitados, faltava apenas completar com as artes e os demais elementos que compunham um livro impresso.

Foram acrescentadas então folha de rosto, com título e autor, dedicatória, uma citação de Hayao Miyazaki – cujo trabalho e filmes inspiraram profundamente o projeto – e a ficha catalográfica. Esses elementos citados não seguiram a caixa de texto e a organização definida para o miolo do livro, sendo cada uma adaptada para gerar uma maior dinamicidade e conforto para cada página. A folha de rosto, a dedicatória e a citação foram alinhadas ao centro da página em colunas mais estreitas, já a ficha catalográfica foi alinhada à margem esquerda porém sua coluna se estendeu por toda a extensão da página. Para que houvesse uma conexão e harmonia

maior entre a diagramação e organização do miolo com as partes iniciais citadas, os títulos de cada capítulo foram centralizados, ou em relação à página – quando não havia caixa de texto – ou em relação ao texto – quando havia caixa de texto.



Fig. 62 e 63 - Comparação de alinhamento e centralização dos títulos de capítulos

Foi adicionada uma folha após a folha de rosto com uma das ilustrações iniciais das personagens principais, para completar o número de páginas necessárias (múltiplo de 4) para a impressão da versão a ser entregue à banca. Também foi tomada a decisão de não incluir um sumário no livro, já que os capítulos não possuem nome e aparecerão apenas como “capítulo x”, o que sugere que os leitores provavelmente não teriam necessidade ou vontade de navegar o livro dessa maneira. A prática de não incluir um sumário é normal em diversos romances e livros de história de várias editoras, como:

- Editora Intrínseca: O circo da noite (2012), O oceano no fim do caminho (2013)
- Editora Record: Tudo é rio (2022), Um tom mais escuro de magia (2016)
- Editora Companhia das Letras: Dia um (2022), A história secreta (2021)
- Editora Rocco: A cantiga dos pássaros e das serpentes (2020), A descoberta das bruxas (2011)
- Editora Aleph: A cidade e as estrelas (2021), Duna (2017)

A pré-produção visual foi o mais tardio dos processos a ser iniciado, apesar de vários *moodboards* terem sido criados e descartados no decorrer das outras fases. Um *moodboard* final (imagem abaixo) foi montado com o objetivo de guiar a concepção das artes, seu tom e principalmente do estilo de pintura. Ele foi composto de ilustrações com bastante cor e textura, traços simples e orgânicos, dando destaque ao aspecto manual e expressivo das composições e pinturas.



Fig. 64 - Moodboard

Com o *moodboard* delimitado passei para o design dos personagens. A maior quantidade de testes foi feita com a personagem principal, com o objetivo de definir uma linha de traço e estilo a ser seguido nos outros. Algumas cenas com Aurin e Naru interagindo também foram importantes para definir mais ou menos a escala das duas, já que Naru não seria do tamanho de uma andorinha normal, assim como os outros Pares também não teriam o tamanho de suas respectivas espécies de aves. Definidos os personagens, passei a explorar alguns dos cenários onde se passariam cenas, em especial o centro da vila, a biblioteca e a casa de Aurin, sua arquitetura, organização, composição, tentando criar uma identidade única e distinta para os ambientes. Fiz também um mapa de todo o vale por onde se estende a cidade, com todos os locais marcantes criados no *worldbuilding* e que possivelmente aparecerão ou serão citados no decorrer da história. Um mapa é importante para que se possa visualizar por inteiro a sucessão de eventos e movimentações das cenas que irão compor a história, passando credibilidade e não ocorrendo nenhum furo na trama.



Fig. 65 - Character design: Aurin e Naru



Fig. 66 - Character design: Personagens secundários / Fig. 67 - Mapa da Vila dos Pássaros

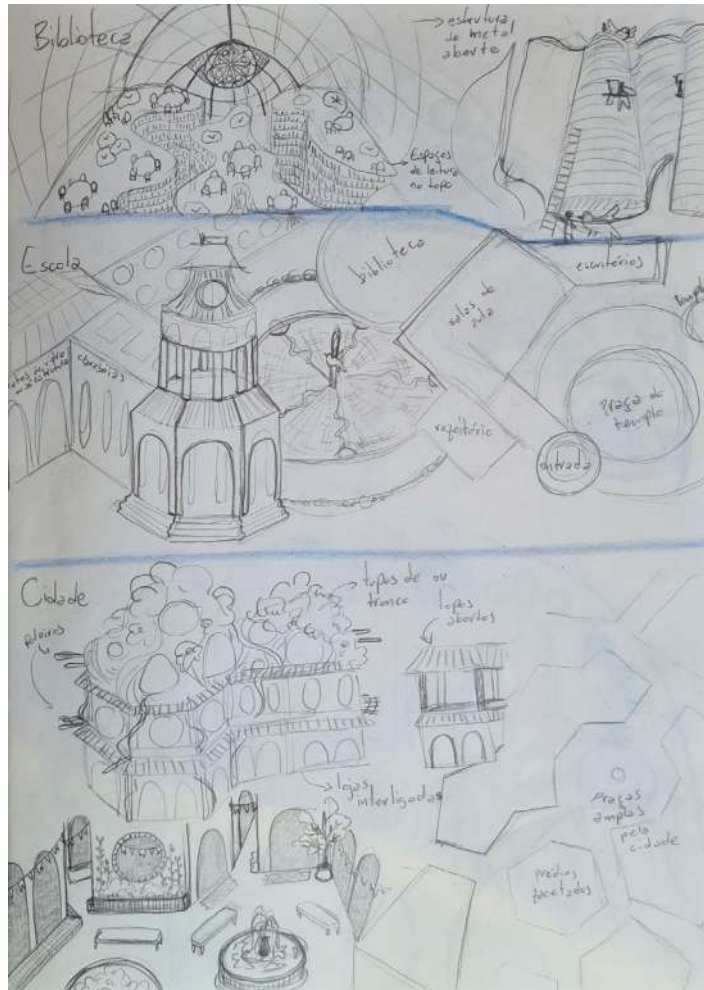


Fig. 68, 69 e 70 - Testes visuais de ambientação

Terminados os *sketches* iniciais, passei para a primeira cena ilustrada, que seria utilizada para testar e escolher o estilo de pintura. Nesse momento, por conta da necessidade de rapidez e praticidade para facilitar o processo, já que o livro contaria com uma grande quantidade de ilustrações, optei por utilizar uma ferramenta de pintura digital: o Procreate. Ele oferece uma interface confortável, que simula o desenho manual, assim como uma variedade de pincéis e ferramentas que me permitiriam explorar opções diversas de recursos visuais e texturas.

Seguindo as referências do *moodboard*, optei por desenvolver duas linhas estéticas diferentes e suas possíveis interseções. A primeira pintura foi feita procurando seguir uma linha de manchas de tinta, mistura de cores e formas difusas. O cenário colorido dessa maneira me agradou bastante, cria uma sensação de magia e encantamento, entretanto, senti certa infantilidade na arte, principalmente das personagens. Talvez um traço que passasse uma maturidade maior fosse mais apropriado ao projeto, para atingir um equilíbrio visando o *crossover* de idades do público alvo. Por esse motivo desenvolvi a segunda versão da cena, mais marcante e rabiscada, trazendo uma intensidade e contraste maior ao traço. Fiz um pequeno estudo de personagens usando as duas linhas, para tentar explorar suas diferenças em outros contextos e qual abordagem seria a mais adequada à narrativa, e então explorei também a possibilidade de misturar os dois estilos ou fazer um meio termo.



Fig. 71 e 72 - Rascunhos e teste de composição da primeira cena



Fig. 73 e 74 - Testes de pintura e estilo da primeira cena



Fig. 75 e 76 - Testes de estilo e pintura das personagens principais



Fig. 77 e 78 - Testes de pintura e estilo da primeira cena



Fig. 79 e 80 - Páginas do quadrinho Asterios Polyp, de David Mazzucchelli

Uma das possibilidades de estratégia visual a ser seguida também era de explorar a alternância entre estilos conforme a narrativa. Em momentos mais emocionais ou “mágicos”, o estilo tenderia ao difuso, em momentos racionais e de desconexão ele tenderia ao rabiscado, em momentos neutros ele permaneceria equilibrado. Para explorar um pouco mais a fundo sobre essa nova possibilidade de simbologia visual, usei como referência o quadrinho “Asterios Polyp” de David Mazzucchelli.

A narrativa usa justamente a diferença de traço e estilo dos personagens para expressar de maneira visual o embate de personalidades ou estado emocional deles. Por exemplo, o personagem principal, um homem metódico e centrado em si, é retratado com formas mais exatas, retas e geométricas, enquanto sua companheira, uma mulher sensível e modesta, foi desenhada com formas mais fluidas e delicadas. A cor também era utilizada de maneira significativa na construção de sentido e, principalmente, na passagem de tempo da história, alternando entre o passado, presente e diversas dimensões oníricas. Uma estratégia visual semelhante também é utilizada em uma das obras analisadas no capítulo 5, “A alma perdida” de Olga Tokarczuk, que utiliza da mudança drástica de estilo e utilização de cores para indicar o desfecho narrativo principal da obra. No momento em que o personagem reencontra sua alma as imagens se tornam coloridas, cheias de vida e natureza.

Com relação ao uso da cor, também foi levantada a opção de fazer uso de paletas diferenciadas para indicar diferentes momentos e seus contextos emocionais durante a narrativa, mas era necessário fazer mais testes antes de oficializar a estratégia que seria utilizada. Para conseguir definir um caminho mais assertivo para a linguagem visual, decidi fazer o restante das ilustrações do primeiro capítulo e visualizar as diferentes opções em um contexto um pouco mais próximo do resultado final. Como esse primeiro capítulo seria usado de referência para os demais, optei por fazer seus rascunhos no papel, para que o processo fosse mais rápido e o traço ficasse mais fluido. É importante esclarecer também que para a entrega do projeto, apenas serão feitas as ilustrações do primeiro capítulo, portanto apenas ele será entregue em seu formato completo e final (apêndice A). Posteriormente os rascunhos dos demais capítulos devem ser feitos diretamente no meio digital para facilitar a cadeia de produção, já que a pintura será realizada por lá.

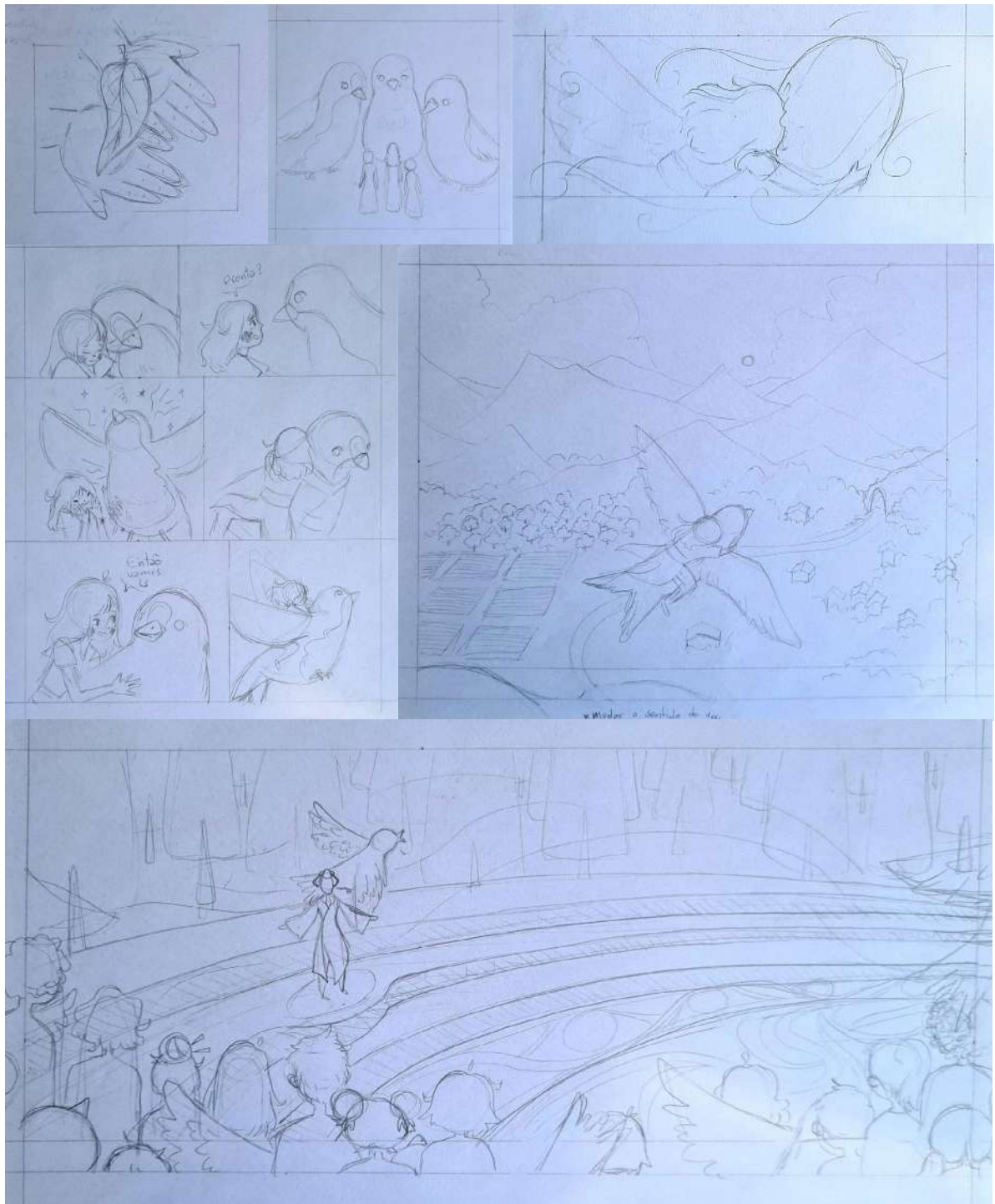


Fig. 81 - Rascunhos das ilustrações do primeiro capítulo

Antes de iniciar os testes, decidi revisitar alguns estudos de teoria de cores e investigar como diferentes artistas esquematizam seus processos de pintura. Para isso utilizei o Youtube, já que diversos artistas criam vídeos com o objetivo de compartilhar conteúdos e passo a passos envolvendo esses assuntos. Após essa breve investigação, um dos métodos que me deparei chamou minha atenção: o da artista e ilustradora Arianna Belotti, que atende por Ariabba em suas redes sociais. Seu processo consiste em três etapas essenciais:

1. *Graytones* – a pintura do desenho é feita inicialmente em tons de cinza, a fim de delimitar a volumetria dos elementos com base em valor e contraste.
2. Cores base – a pintura das cores base é feita em um modo que permita a sobreposição de cores, ou seja, que as cores sendo pintadas por cima sigam os tons de cinza estabelecidos por baixo. Isso cria uma pintura que segue a volumetria estabelecida anteriormente sem a necessidade de ficar criando sombras com outras cores, ajudando a imagem a seguir uma paleta de cores mais harmônica e enxuta.
3. Camadas de luz e sombra – são criadas camadas de luz e sombra adicionais para dramatizar a cena, dando mais destaque ao contexto emocional ou circunstancial de cada ilustração. Nessas camadas é interessante experimentar com tonalidades diferentes e a relação entre as cores.



Fig. 82 - Demonstração do processo de pintura com *grayscale* de ilustração do capítulo 1

As ilustrações desenvolvidas como teste ficaram com um resultado ótimo, super vibrantes, expressivas, sem o caráter infantilizado das anteriores e mantendo o aspecto manual. Com esse método senti mais controle e liberdade ao trabalhar as cores, a volumetria e o contraste entre luz e sombra, além dos resultados terem sido muito mais deslumbrantes e imersivos. A única diferença foi que acabei optando por usar a etapa do *grayscale* apenas nos personagens e não na paisagem. Quando o *grayscale* é usado, o resultado fica com contorno e formas muito mais definidos e volumetria mais realista, o que auxiliou o design dos personagens a adquirir certa maturidade de traço. Entretanto, para o cenário eu gostaria de manter o aspecto difuso e manual, com traços mais livres.

Por outro lado, a etapa de camadas de sombra e luz fizeram uma diferença significativa com relação à expressividade das cenas e dos personagens. Decidi adotar esse processo definitivo e aplicá-lo nas outras ilustrações do capítulo. Com essa pequena diferença de acabamento

entre personagens e cenário também será possível explorar estratégias como as mencionadas anteriormente de “Asterios Polyp” e “A alma perdida”, nos capítulos mais emocionais, em que haverá a presença mais forte da temática da sincronia – ou a falta dela – entre personagem, natureza e magia.

Nas ilustrações de seqüências de quadros optei por dar mais destaque aos personagens, adicionando um contorno preto ao desenho deles por esse ser o foco narrativo da imagem, diferente das cenas mais amplas, onde o cenário e os personagens desempenham papel de igual relevância. Outra alteração feita para a arte final foi diminuir o tamanho dos personagens com relação ao cenário, amplificando a sensação de vastidão, encantamento e pequenez.



Fig. 83, 84 e 85 - Ilustrações finalizadas do capítulo 1

Finalizadas as ilustrações do corpo do livro, comecei a elaboração da capa e contracapa fazendo alguns *thumbnails*. As ideias mais promissoras foram desenvolvidas em rascunhos e então duas foram selecionadas para serem finalizadas. Inicialmente havia a ideia de fazer uma capa com mais espaço em branco para contrastar com o interior denso e colorido, como na primeira alternativa. Entretanto, a segunda ilustração conseguiu transmitir a ideia do livro com mais clareza, evocando muito mais os sentimentos que seriam trabalhados ao longo da narrativa, portanto foi a escolhida e finalizada (apêndice D).



Fig. 86 - Thumbnails para a ilustração da capa



Fig. 87 e 88 - Alternativas de capa e contracapa



Fig. 89 - Teste impresso em preto e branco

Após a finalização de todos os processos, ocorreu uma última etapa de revisões e ajustes finos do documento, na diagramação, no texto e nas artes, e enfim a exportação do material para ser impresso e encadernado para a entrega à banca avaliadora. Para avaliar o funcionamento dos parâmetros e melhor guiar essas pequenas alterações foi feito um pequeno teste de impressão prévio, com apenas algumas páginas que ajudariam a analisar determinados aspectos do projeto.

As alterações principais consistiram em mudanças no alinhamento e posição de elementos, tamanhos e pesos de fonte, além da diminuição da margem do documento, para melhor comportar as ilustrações e diferenciar a margem geral da caixa de texto. A alteração na margem foi feita dividindo o módulo criado no diagrama de Villard em 6 partes, utilizando essa nova unidade como medida, como mostram as imagens abaixo. Outra mudança importante foi no tamanho da caixa de texto. Novamente utilizando a subdivisão em 6 partes do módulo do diagrama de Villard, foi diminuída 1 unidade do comprimento da caixa e aumentada 1 unidade da altura. Essa mudança foi feita com o objetivo de tornar a leitura mais confortável e promover uma relação mais dinâmica do formato da página com o formato da caixa de texto, que anteriormente estavam na mesma proporção. Após essa alteração foi necessário adaptar alguns parâmetros do texto, para que a mesma organização de elementos anterior fosse mantida. Todas as alterações dos parâmetros foram atualizadas abaixo:

- **Fontes, tamanhos, pesos e entrelinha:**
 - Corpo de texto, dedicatória e citação inicial: EB Garamond (regular + itálico) - 11pt / entrelinha - 13,5pt (eme + 2,5)
 - Ficha catalográfica: EB Garamond (regular) - 9pt / entrelinha - 11pt (eme + 2)
 - Contra-capas: EB Garamond (medium) - 12pt / entrelinha - 16pt (eme + 4)
 - Paginação: EB Garamond (medium) - 13pt
 - Títulos de capítulo: Milonga - 22pt
 - Ilustrações: Shantell Sans (regular) - 10pt / entrelinha - 14pt (eme + 4)
- **Caracteres por linha:** entre 70 e 75
- **Recuo de parágrafo:** 13,5pt (entrelinha)
- **Largura da coluna do texto:** 316,3pt (28,7 x eme)
- **Linhas por páginas:** 34
- **Hifenização:** hifenizar palavras com até 5 letras, após as 2 primeiras e antes das 3 últimas letras, com limite de 2 hifens por parágrafo

Por fim, foi criado o apêndice C, que testa e prevê a ocorrência de páginas de texto (sem imagens) seguidas, pois foi uma situação que não ocorreu durante os 4 primeiros capítulos, porém existe a possibilidade que de venha a ocorrer em algum momento no decorrer da história.

O livro a ser entregue à banca foi impresso em gráfica, encadernado com lombada quadrada, usando papel AP 90 para o miolo e papel cartão 300 para a capa. O AP 90 foi utilizado pois, considerando a grande quantidade de páginas do volume final, seria interessante que elas tivessem uma gramatura menor, além da cor branca, para que não houvesse diferença na relação de cores do projeto com a versão impressa.

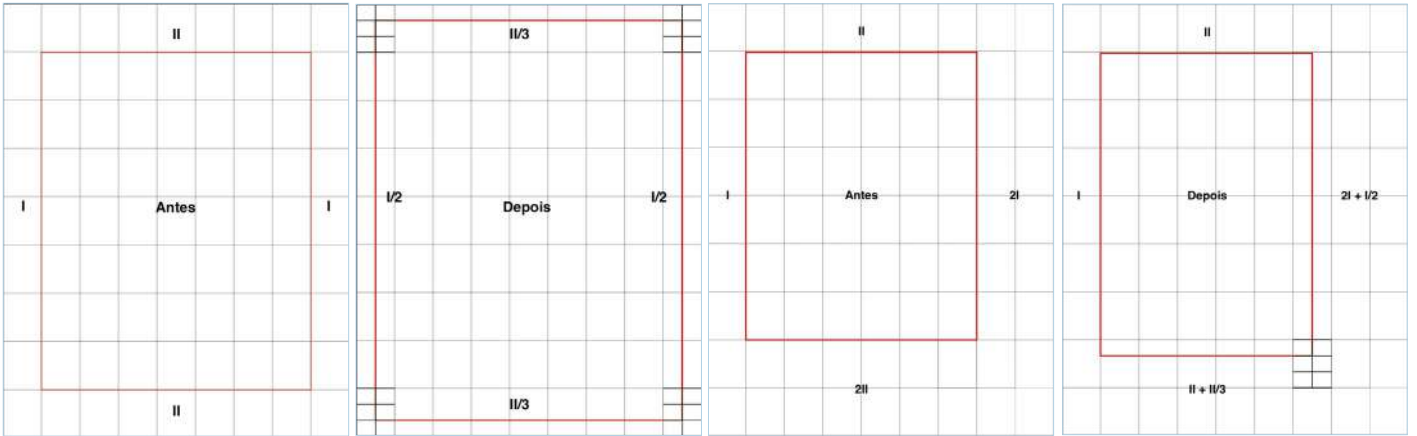


Fig. 90 e 91 - Antes e depois da margem geral do documento / Fig. 92 e 93 - Antes e depois da caixa de texto

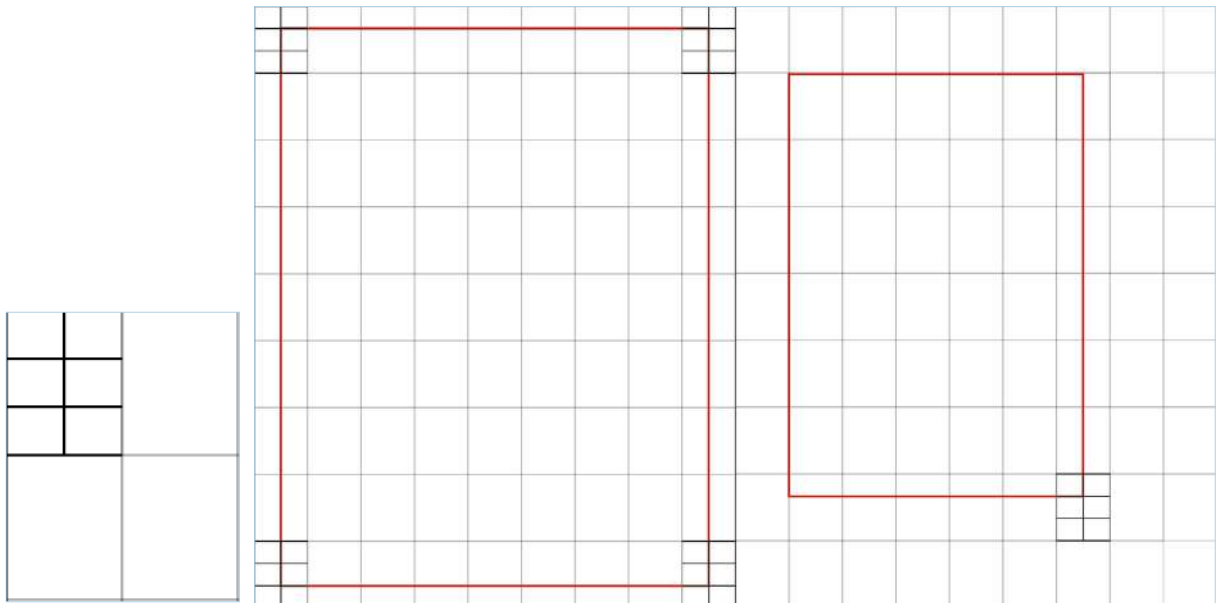


Fig. 94 - Módulo do diagrama de Villard dividido em 6

Fig. 95 - Spread de página com nova margem geral e nova caixa de texto

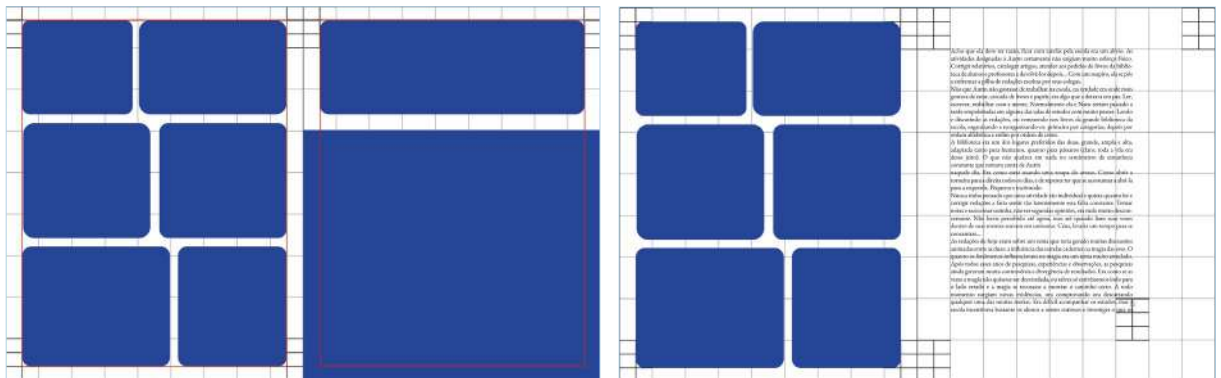


Fig. 96 e 97 - Testes de composição com texto e imagem com as novas definições de margem e caixa de texto



Fig. 98 e 99 - Livro impresso: capa e contracapa



Fig. 100 e 101 - Livro impresso: folha de rosto e abertura do capítulo 1

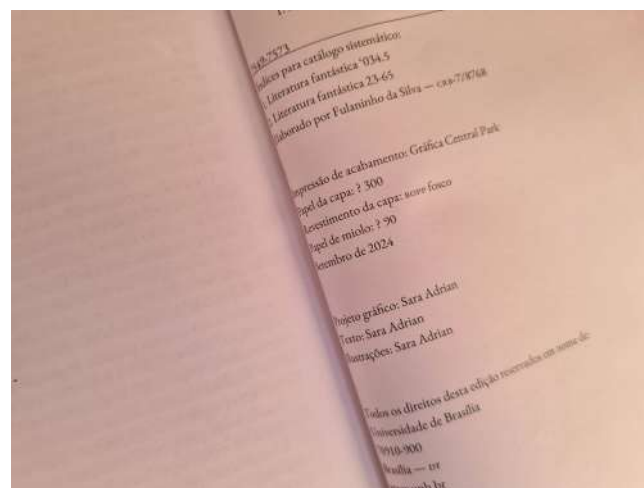


Fig. 102 e 103 - Livro impresso: demonstração das margens internas

Após a impressão da versão final, entretanto, ainda houveram alguns detalhes técnicos que gostaria de deixar como considerações finais do trabalho, para que sejam alteradas ou observadas com mais cautela nas próximas impressões:

- A margem interna do livro foi praticamente toda “engolida” pela lombada no momento de encadernação, seria interessante deixar uma sangria interna de pelo menos meio centímetro, para que as páginas possam manter minimamente a proporção e margens desejadas.
- O papel AP 90 poderia ser substituído por algum papel de gramatura levemente maior, para gerar uma sensação de maior qualidade para as páginas e valorizar as ilustrações, mesmo que o livro final fique mais grosso do que o esperado.
- Apesar de os capítulos 2 a 4 estarem somente em sua forma de roteiro, ocorreram algumas falhas neles, como repetição de números nos quadros de ilustração, a falta de sangria dos quadros de ilustração sangrados (quadros cinza) e parágrafos errados. Todos esses problemas seriam resolvidos com a substituição dos quadros pelas ilustrações finalizadas e uma revisão mais atenta do texto.
- Seria interessante fazer uma capa com orelhas, onde o texto com a sinopse da história, presente atualmente na contracapa, ficaria melhor alocado, contido e sem interferir com a composição da capa diretamente. Mas caso não fosse possível optar pelas orelhas, o texto deveria pelo menos estar na cor branca, a fim de ocasionar uma mancha mais leve, interferindo menos no peso da arte da contracapa.

7. Conclusão

Para falar sobre conclusão é necessário retomar os objetivos específicos do projeto e analisar os resultados obtidos em cada um deles. Inicialmente, sobre a etapa teórica, acredito que, dentro do escopo de um trabalho teórico-prático de graduação, redigido e pesquisado durante um período de tempo limitado, foi possível abarcar uma grande quantidade de temas, autores e teorias. Muitos deles não haviam sido antecipados no planejamento inicial, e ter tido como extrapolar essa delimitação significa que a pesquisa conseguiu ser mais abrangente do que o previsto. Deste modo pude entender melhor como abordar e direcionar a parte prática, ajustando-a à realidade, assim como a justificativa por trás desses direcionamentos. Isso foi imprescindível para que o resultado final ficasse coerente e pertinente enquanto pesquisa.

É importante salientar também como foi possível notar que o campo pesquisado é fértil, pertinente e cheio de possibilidades ainda a serem investigadas. Algumas abordagens que me chamaram atenção foram perspectivas voltadas para aspectos benéficos do consumo de narrativas, e a exploração e estudo de teorias, estruturas e modelos narrativos de outras culturas fora da bolha ocidental. Além disso, foi possível perceber que, apesar da mudança gradual, ainda há algumas lacunas na crítica literária em se adaptar aos novos paradigmas do consumo literário, principalmente com relação às mídias destinadas ao entretenimento da classe trabalhadora.

Outro grande assunto que merece ganhar mais notoriedade nos estudos acadêmicos e ser utilizado mais amplamente é o fenômeno *crossover*, que eu gostaria de ter trabalhado mais a fundo na pesquisa. A criação de conteúdos que podem ser adequados a faixas etárias diversas se mostra algo extremamente pertinente por prevenir o sucateamento de formatos e linguagens que tendem a ser desvalorizados por parte do público consumidor especializado. Quanto menos nichado o público de um formato, mais ele tende a ser explorado e desenvolvido, e quanto mais trabalhado, mais o formato evolui em qualidade. É sempre vantajoso ter um produto de qualidade com relação à produção cultural. Assim as crianças que o forem consumir não se sentirão diminuídas ou subestimadas, com relação a sua capacidade de entender assuntos mais complexos, e adultos poderão achar prazer e contentamento sem que o nível de qualidade intrínseca do material caia. Se pararmos para refletir, adultos e crianças podem ter interesses e necessidades muito similares, de conteúdos que tratem de forma lúdica e leve assuntos intimamente humanos, como amizade, família, encontrar seu lugar no mundo e na sociedade, entender a si mesmo, etc.

Os estudos de caso, com relação à expectativa inicial, foram muito superiores qualitativamente, apesar de terem sido analisadas menos obras. Ao reduzir a quantidade de objetos de estudo e realizar a análise após a revisão de literatura, pude explorar a fundo cada uma das obras e realmente extrair delas informações e aspectos valiosos para o desenvolvimento do livro. Ver os conceitos pesquisados sendo utilizados auxiliou a solidificar o entendimento acerca da teoria e a criar insights relevantes sobre como utilizá-la em meu próprio projeto. Tenho certeza que

quanto mais análises, mais esse efeito teria se intensificado, pois acredito, principalmente após essa etapa, que entender a utilização de conceitos observando-a na prática é uma das melhores formas de aprendizado. Entretanto, é sempre importante saber impor limites ao escopo de cada etapa em um projeto.

Toda a parte escrita (o relatório teórico e prático, as análises e o manuscrito do livro) demandaram muito mais tempo e esforço do que o esperado, por ser uma nova gama de habilidades que estavam sendo exploradas pela primeira vez. Era previsto, por conta da natureza do projeto e do objetivo final deste, gastar muito mais tempo e energia na parte prática, de realização, diagramação e ilustração do livro. Entretanto, o modo não linear com que as etapas foram conduzidas beneficiou o aspecto investigativo e exploratório do trabalho em detrimento do prático. A parte de pesquisa e a estruturação do roteiro acabaram se estendendo sobre mais da metade do tempo durante o qual realizei o trabalho, o que acabou acarretando uma mudança no objetivo geral deste. Iniciei com o objetivo de criar uma história ilustrada e sair com um livro pronto, mas acabei direcionando a pesquisa para um estudo abordando com mais intensidade as narrativas em seu aspecto conceptual. Portanto, o roteiro e estrutura do livro, a construção da narrativa em si, ganharam um destaque muito maior como produtos do projeto, sendo onde foi empregado a maior parte do conteúdo teórico da pesquisa e revisão de literatura.

Esse caminho se alinha muito mais com meus interesses de pesquisa e olhando para trás esse rumo faz todo sentido, originando uma pesquisa mais completa e pertinente. Isso mostra como é importante, em determinados contextos, se deixar levar pelo processo ao invés de se limitar a um planejamento pré definido. Entretanto, é importante citar a dificuldade que essa metodologia traz em impor limites ao projeto, sendo necessário ser cauteloso para não deixá-lo adquirir proporções que o tornem inviável ou impossível de ser executado dentro do cronograma definido.

O tempo que gastei na pesquisa, criação de roteiro e exercitando habilidades novas foi pertinente para mim enquanto pesquisadora, mas no final, como graduanda do curso de Design, eu gostaria de ter dedicado mais tempo e energia à parte prática e visual do projeto. Sendo assim, apesar de os resultados das etapas de pré-produção visual e da produção terem sido satisfatórios e esse aspecto ter se tornado menos essencial para a conclusão efetiva do projeto, ainda gostaria de ter dedicado um pouco mais de tempo e energia a eles.

Gostaria também de ter explorado e pesquisado mais a fundo a identidade visual da narrativa, possibilidades para a ambientação e o character design, criando um visual mais único e particular para o *worldbuilding*. Explorar a moda da vila, suas roupas tradicionais, os traços étnicos de seu povo, o estilo arquitetônico, uma simbologia mais específica para as espécies de pássaros que seriam usadas. Isso poderia ter sido usado para criar mais profundidade para aquela sociedade no geral, intensificando ainda o sentimento de imersão desejado, mesmo que os elementos aparecessem de maneira *soft* na narrativa, ou seja, apenas como plano de fundo,

sem nunca serem explicados claramente.

O resultado do produto impresso também teria se beneficiado de mais tempo de estudo e testes, mas as considerações sobre o assunto e as mudanças desejadas já foram feitas ao final do capítulo anterior.

Apesar disso, acredito que atingi meu objetivo geral tanto na parte teórica quanto na parte prática, tendo criado e embasado uma narrativa fantástica ilustrada que trabalha o *Ma* e o *kishotenketsu* de maneira a promover reflexões e contemplações positivas no leitor. O primeiro capítulo e o roteiro dos demais indicam como ilustrações e escrita estarão operando juntas na construção de sentido e atmosfera, e a estrutura demonstra como as temáticas serão conduzidas através da história.

Finalizo então este relato com muita satisfação. Espero ter a oportunidade de dar continuidade ao livro utilizando a proposta e o processo elaborados aqui para além do meio acadêmico, pois acredito que eles têm algo a acrescentar ao mundo e que algumas hipóteses aqui presentes só poderão ser efetivamente verificadas após o término e distribuição do livro.

8. Referências

ALBUQUERQUE, André Viana Valle Lins de. **O Explorador de Mundos: Ficção Especulativa e Comunicação no Processo de *Worldbuilding***. 2022. p.28. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Jornalismo) – Curso de Jornalismo, Centro Universitário de Brasília. Brasília, 2022.

ARANHA, Gláucio. **Fazendo Estórias: narrativas interativas e os novos paradigmas para a produção e crítica literária sobre ambientes de hipermídia**. 2008. p.254. Tese (Doutor em Letras [Área de concentração Literatura Comparada]) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2008.

ARISTOTELES; SOUSA, Eudoro. **Poética**. 4ª edição, Imprensa Nacional - Casa da Moeda, 1994. p. 110-115.

BRINGHURST, Robert. **Elementos do Estilo Tipográfico, versão 4.0**. São Paulo, Ubu Editora, 2018.

CHIAMPI, Irleamar. **O Realismo Maravilhoso**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1980. cap. 1-3.

ESTRUTURA DE TRÊS ATOS. In: **WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre**. Wikipédia, 2024. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Estrutura_de_tr%C3%AAs_atos>, acesso em: 10 abr. 2024.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**. São Paulo: EDITORA HUCITEC, 1985. cap. 1-2.

JIYOUNG, Park. **Moments of Comfort (solo exhibition)**. Paris: Gallery Afternoon, 2023. Disponível em <<http://en.galleryafternoon.com/46>>, acesso em: 25 jun. 2024.

JIYOUNG, Park. **Moments of Wonder (solo exhibition)**. Seoul: Gallery Afternoon, 2024. Disponível em <<http://en.galleryafternoon.com/60>>, acesso em: 25 jun. 2024.

JOOSEN, Vanessa. **Crossover Picturebooks: A Genre for All Ages. Sandra L. Beckett**. In: Edinburgh University Press. Book Reviews, p.224-226. Disponível em <<https://www.eupublishing.com/doi/epub/10.3366/ircl.2012.0069>>, acesso em: 17 abr. 2024.

LEMOS, Ivana. **Textos Visuais e Paratextos: Potencialidades Narrativas do Livro Ilustrado**. 2019. p.42. Monografia (Especialista em Narrativas Visuais) – Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2019.

LINDEN, Sophie Van der. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: Cosac Naify, 2011. p. 24.

LYRA, Gabriel. **NARRAGONIA 3.0**. 2011. p.50. Tese (Mestre em Cultura Visual) – Programa de Pós-Graduação em

Cultura Visual, Mestrado, da Faculdade de Artes Visuais (FAV), Universidade Federal de Goiás. Goiânia, 2011. cap. 1.2.

MARTONI, Alex. Texto, imagem e visualidade na literatura contemporânea brasileira. **Letras de hoje PUCRS**, Porto Alegre, v. 55, n. 1, p. 39-50, jan.-mar. 2020.

MAZZUCHELLI, David. **Asterios Polyp**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

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

MEU Amigo Totoro. Direção de Hayao Miyazaki. Produção de Toru Hara. Japão: **Studio Ghibli**, 1988.

MONOMITO. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Wikipédia, 2024. Disponível em <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Monomito>>, acesso em: 10 abr. 2024.

OATLEY, Keith; DJIKIC, Maja. **Psychology of Narrative Art. Review of General Psychology**, Toronto, 2017. Disponível em: <<https://doi.org/10.1037/gpr0000113>> . Acesso em: 15 abr. 2024.

OKANO, Michiko. **Ma: Entre-espço da Comunicação no Japão**. 2007. p.195. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2007. cap. 1.

OLIVEIRA, Rui de. **O Brasil pela imagem: a ilustração de livros e o passado colonial**. In: olho de vidro. Disponível em <<https://edicoesolhodevidro.com.br/o-brasil-pela-imagem-a-ilustracao-de-livros-e-o-passado-colonial/>>, acesso em: 17 abr. 2024.

O QUE é a Técnica “*Show, Don’t Tell*” para Escritores. In: oito milímetros. Disponível em <<https://8milímetros.com.br/o-que-e-a-tecnica-show-dont-tell-para-escritores/>>, acesso em: 3 mai. 2024.

PASSOS, João Luís Leal Zamith de. **Estruturas narrativas na literatura portuguesa contemporânea**. 2015. p.220. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários, Culturais e Interartes) – Faculdade de Letras, Universidade do Porto. Porto, 2015. p. 10-26.

PENZANI, Renata. **Literatura ‘crossover’ e os livros que atravessam as idades**. In: Companhia das letras. Disponível em <<https://www.companhiadasletras.com.br/blogDaLetrinhas/Post/6519/literatura-crossover-e-os-livros-que-atravessam-as-idades>>, acesso em: 17 abr. 2024.

RAMOS, Ana Margarida e NAVAS, Diana. Narrativas juvenis: o fenômeno *crossover* nas literaturas portuguesa e brasileira. **Elos, Revista de Literatura Infantil e Juvenil**, ISSN 2386 -7620, n.o 2, p. 233-256, 2015.

SÁ, Marcio Cícero de. **Da Literatura fantástica (teorias e contos)**. 2003. p.141. Dissertação (Pós-Graduação em Teoria Literária e Literatura Comparada) – Departamento de Teoria Literária e Literatura Comparada, Faculdade de Filosofia Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2003.

SABLE (VIDEO GAME). In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Wikipédia, 2024. Disponível em <[https://en.wikipedia.org/wiki/Sable_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sable_(video_game))>, acesso em: 1 jul. 2024.

SABLE. Direção de Daniel Fineberg e Gregorios Kythreotis. Desenvolvido por Shedworks. Publicado por Raw Fury, Steam, 2021.

SARTRE, Jean-Paul. **Situações I: crítica literária**. São Paulo: Cosac & Naify, 2006. cap. 11.

SEIXAS, Maria Victória Ruela de. **A literatura crossover de fantasia e as temáticas fraturantes em Harry Potter e o Prisioneiro de Askaban e Porém Bruxa**. 2019. p.114. Dissertação (Mestre em Literatura e Crítica Literária) – Programa de Pós-Graduação de Estudos em Literatura e Crítica Literária, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2023.

SERVA, Leão; BAITELLO, Norval. Quando imagens nos adoecem: considerações sobre o impacto das notícias e fotografias de guerra no esgotamento emocional de Aby Warburg de 1918 a 1924. **COGNITIO – Revista de Filosofia da PUC-SP**, São Paulo, v. 23, n. 1, p. 1-12, jan.-dez. 2022.

SHAUN TAN. In: Darkside. Disponível em <<https://www.darksidebooks.com.br/shaun-tan/p>>, acesso em: 18 jun. 2024.

SILVA, Luis Cláudio Ferreira; LOURENÇO, Daiane da Silva. **O Gênero Literário Fantástico: Considerações Teóricas e Leituras de Obras Estrangeiras e Brasileiras**. Revista do Núcleo de Pesquisa Multidisciplinar - NUPEM, Maringá, 2010. Disponível em: <http://www.fecilcam.br/nupem/anais_v_epct/PDF/linguistica_letras_artes/09_SILVA_LOUREN%C3%87O.pdf>. Acesso em: 15 abr. 2024.

STUDIO GHIBLI. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Wikipédia, 2024. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Studio_Ghibli>, acesso em: 20 jun. 2024.

TAN, Shaun. **Contos dos Subúrbios**. 1ª edição, Lisboa: Contraponto, 2011.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à Literatura Fantástica**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004, cap. 1-3.

TODOROV, Tzvetan. **As Estruturas Narrativas**. 4. ed., São Paulo: Editora Perspectiva, 2006. cap. 4.

TOKARCZUK, Olga e CONCEJO, Joanna. **A alma perdida**. 1ª edição, São Paulo: Todavia, 2020.

TOLKIEN, J.R.R. **Árvore e Folha**. 1ª edição, São Paulo, Editora WMF Martins Fontes, 2013.

TRICHES, Cinara Fontana. **De Leitor a Autor: o processo de apropriação do texto literário para a criação de roteiro audiovisual**. 2018. p.148. Tese (Doutora pelo Programa de Doutorado em Letras – Associação Ampla) – Pró-reitoria de Pesquisa e Pós-graduação (UCS), Pró-reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Extensão (UniRitter), Universidade de Caxias do Sul. Caxias do Sul, 2018, cap. 3.1.2.

TSCHICHOLD, Jan. **A Forma do Livro**. São Paulo, Ateliê Editorial, 2007.

VIGOTSKI, Lev. **Imaginação e criação na infância**. 1ª edição, São Paulo: Expressão Popular, 2018. p. 45-54.

Apêndice A – Capítulo 1 completo

Até o
próximo
verão

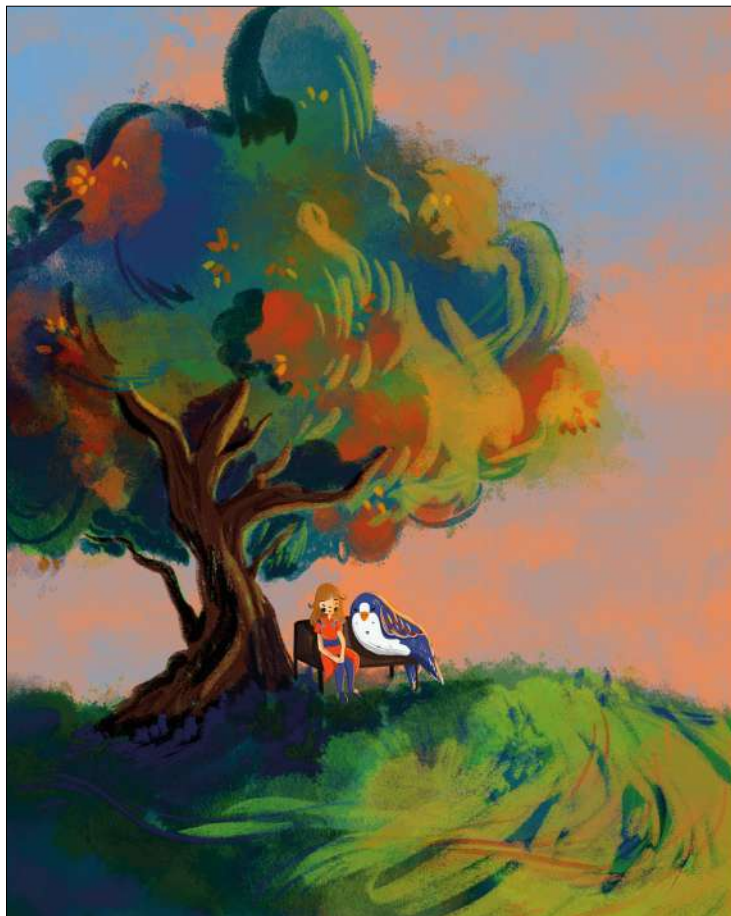
Sara Adrian



Para minha família, que sempre
me ensinou a valorizar a beleza das
pequenas coisas da vida.

“Eu acredito no poder das histórias.
Acredito que as histórias têm um papel importante a
desempenhar na formação dos seres humanos, que elas
podem estimular, surpreender e inspirar seus ouvintes.”

– Hayao Miyazaki, 2002



Capítulo 1

A magia é uma coisa curiosa, que transborda do fundo da terra e se infiltra na essência dos seres que crescem dela. Faz florescer, sentir, pensar. E por isso devemos tudo a ela. A magia é como a força vital de que deriva, inefável, em constante ser e deixar de ser.

O primeiro sinal do outono, mas mais importante, os últimos resquícios do verão. Aurin havia tentado ignorar a chegada desse dia durante muito tempo, desde que lhe foram ensinadas as tradições de seu povo e os rituais que mantêm o equilíbrio entre o mundo, os seres que nele habitam e a magia. Mas as estações, ignorando suas súplicas mais íntimas e impulsionadas pela irrefreável força do tempo, sempre vem e vão resolutas. Sem negociações, sem atrasos, sem despedidas.



9

A lembrança da grande fileira de crianças ainda era fresca em sua mente. Reunidas no pátio da escola para a cerimônia de iniciação do primeiro dia letivo no pequeno colegial. Logo atrás estavam os alunos do médio e alto colegial, depois os adultos e anciões fechavam o círculo. Todos os habitantes da vila reunidos para prestigiar os novos pupilos com seus votos de boa sorte. Sopros de cantos e conversas enchiam o ambiente. Penas e membros se misturavam em uma dança de brincadeiras animadas. Pessoas e pássaros interagiam como se fossem um. O turbilhão de sentimentos mistos viajava de Aurin para Naru e vice-versa, seus corações retumbando na mesma frequência e sintonia.

Em meio àquela gloriosa cacofonia, soou um assobio. Todos ficaram em silêncio imediatamente e até as árvores se inclinaram para ouvir mais de perto. O assobio que era uma nota se compôs com outra e se transformou em uma melodia. Suave, lamuriosa no início, mas que foi clareando com a mudança no ritmo. Era o som mais bonito que Aurin já tinha ouvido, ressoando em todos os membros, células e átomos de seu pequeno ser. Ela poderia ter se perdido no eterno rodopiar daquele canto, infinito em seus breves instantes de duração. O autor do canto, um pequeno e elegante rouxinol, pousou ao lado da Diretora e ela falou:



"Há muitos séculos atrás, quando os dias eram frios e curtos e as noites longas e geladas, a magia ainda era selvagem e bestas gigantes circulavam pela terra, nosso povo se encontrava perdido. Angustiado por tempos de estiagem, doença e infertilidade. Caminhávamos incessantemente por entre as montanhas, em busca de uma terra de esperança e vida.

Restavam apenas 3 famílias, que já haviam perdido quase todas as forças, mas que um belo dia foram abençoadas com um encontro."



"Firmado o acordo, as 3 famílias e as 3 Aves Sagradas então partiram em direção à terra prometida, e após 3 semanas de caminhada chegaram a um vale ensolarado, onde as próprias famílias das Aves cantavam e espalhavam sua magia pelo ar.

Ali, aves e humanos presentes se juntaram em um laço de confiança, amizade e algo mais, que os interligou para sempre. Ambos se fundiram em um só coração através do acordo e surgiram os primeiros Pares. Os Pares compartilham de espíritos irmãos e estão conectados desde o nascimento. Em seu Par, você terá um companheiro para vida toda, com quem compartilhará das belezas e dificuldades que encontrarem pelo caminho. Os dois seres deverão cuidar um do outro, e em troca, a magia circulará pelo corpo de ambos. Juntos devem contribuir para que a vila e a magia continuem a prosperar em equilíbrio, recebendo e dando em retorno."



E assim era a natureza da magia que cercava seu povo. Ela exigia comprometimento para se manter, cerimônias e rituais que mantivessem esse equilíbrio deveriam ser realizados quando fosse necessário. Apesar da responsabilidade, os eventos eram tão extraordinários em beleza e encanto, que o povo se organizou ao redor deles com alegria e contentamento.

Anos depois, finalmente aparecia o primeiro sinal do final do verão em que Naru deveria iniciar a sua Jornada Das Estações. Aurin e seu Par sonharam com esse momento durante muito tempo. Orgulho e admiração, a importância e as maravilhas mágicas que sua jornada traria ao mundo. Todos da aldeia compartilhavam desse sentimento.

Entretanto, conforme o dia se aproximava, as borboletas na barriga de Aurin começaram a se transformar em um borbulhar irritante. O clima festivo, apesar de alegre, tornava o pensamento e a antecipação constantemente presentes em sua mente. Às vezes a sensação ameaçava engoli-la por inteiro. Naru podia sentir a mudança, a ansiedade e o temor que Aurin não conseguia impedir que fossem transmitidas de uma para outra através do laço entre elas. A partida chegaria inevitavelmente, ambas sabiam disso. E agora estava muito próxima.



Copyright © 2024 by Sara Adrian (informações fictícias)

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBN.

H354n Adrian, Sara
Até o próximo verão / Sara Adrian. — 1ª ed. —
Brasília: Gráfica Central Park, 2024
43p. ; il. ; 18,3 cm x 22,9 cm.

ISBN: 734-98-86523-92-3

1. Literatura fantástica. I. Título.

7549.7573 CDD-034.5 / CDU:23.65

Índices para catálogo sistemático:

1. Literatura fantástica 034.5

2. Literatura fantástica 23-65

Elaborado por Fulaninho da Silva — CRR-7/8768

Impressão de acabamento: Gráfica Central Park

Papel da capa: ? 300

Revestimento da capa: 80PP fosco

Papel de miolo: ? 90

Setembro de 2024

Projeto gráfico: Sara Adrian

Texto: Sara Adrian

Ilustrações: Sara Adrian

Todos os direitos desta edição reservados em nome de:

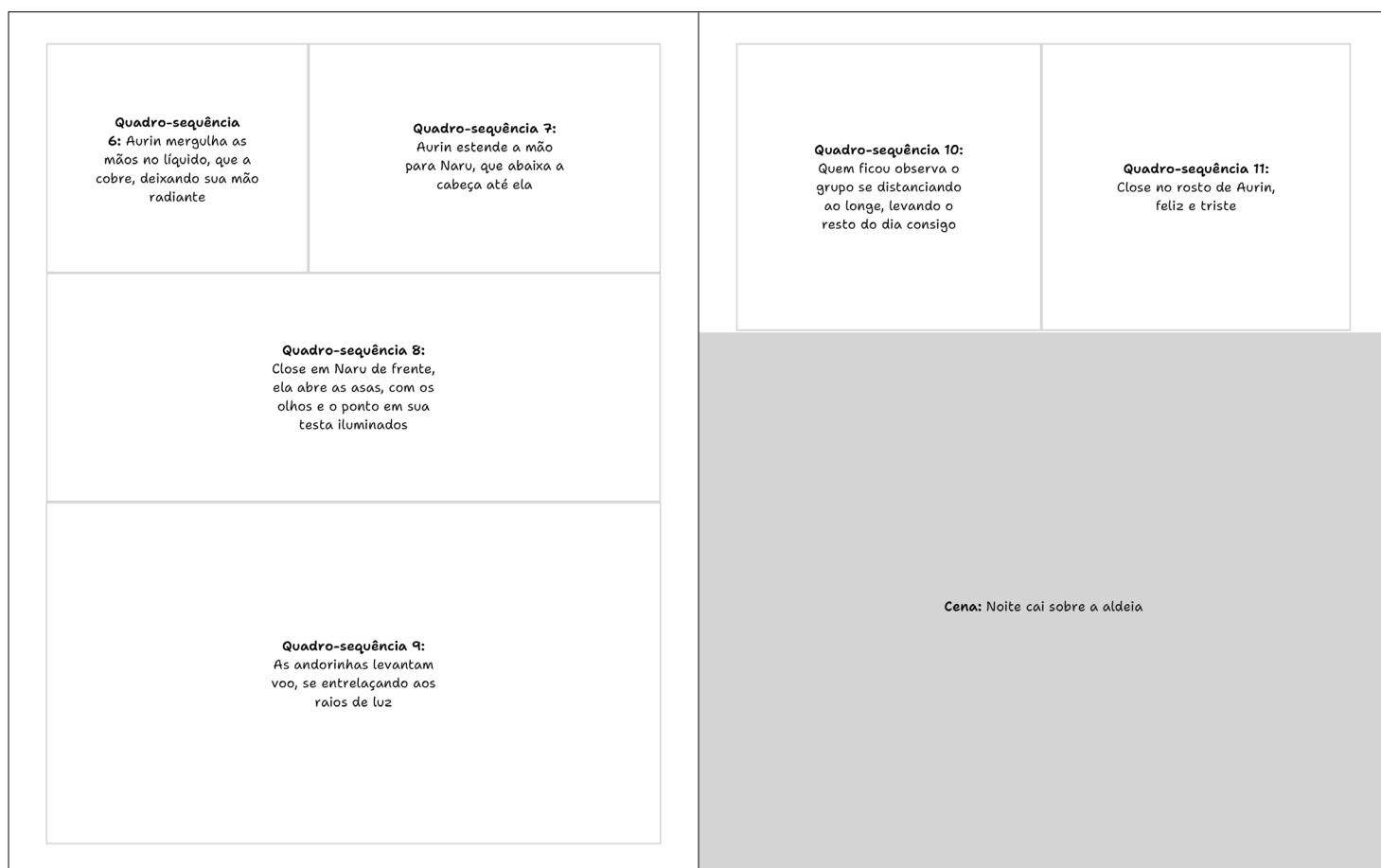
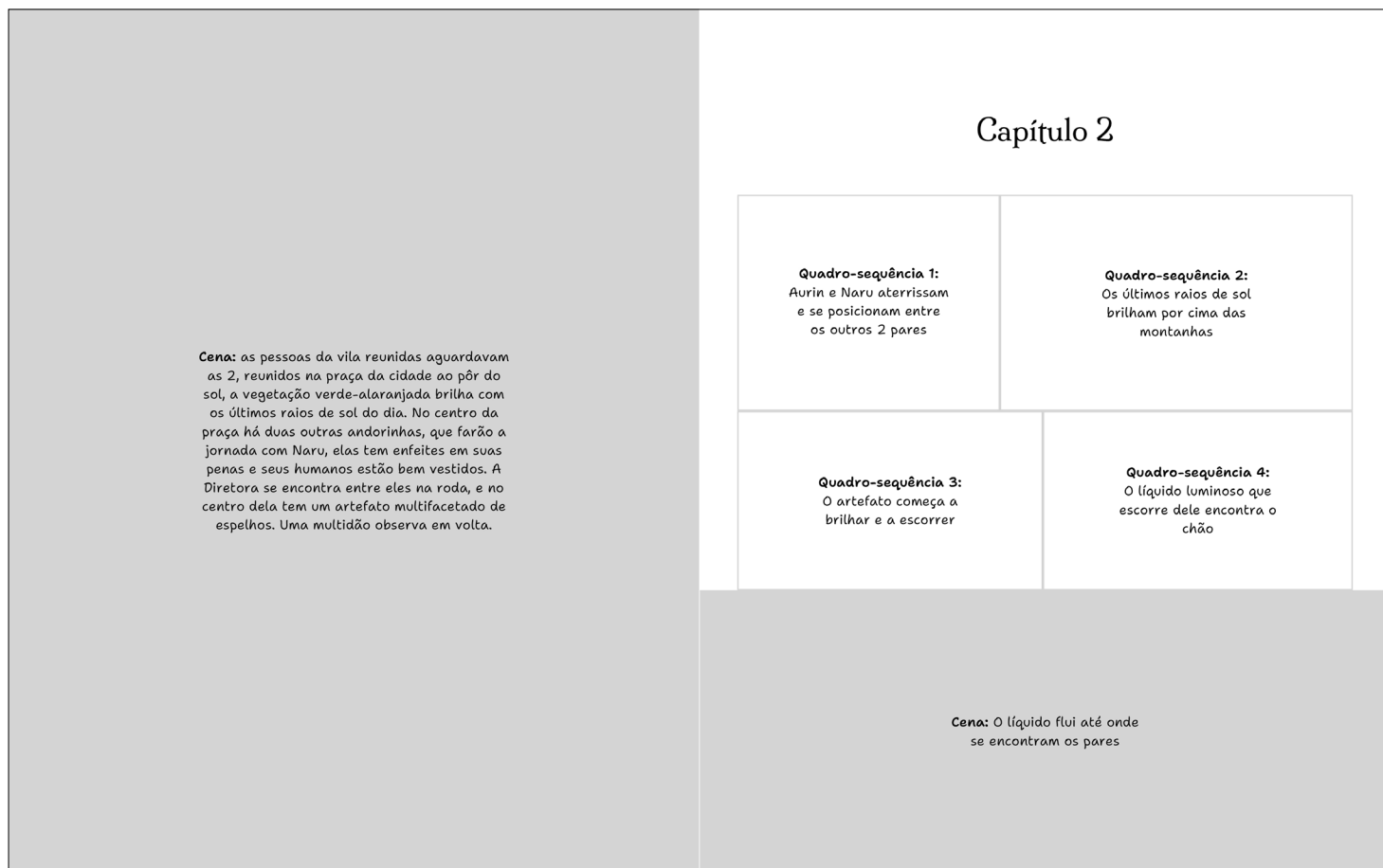
Universidade de Brasília

70910-900

Brasília — DF

www.unb.br

Apêndice B – Roteiro capítulos 2 a 4 diagramado



Capítulo 3

A primeira coisa que Aurin notou foi a quietude. Não o silêncio por si só, o barulho do vento, dos pássaros cantando, das pessoas da vila acordando. Estavam todos ali, mas faltava algo. Era uma quietude diferente, vinda de algum lugar de dentro. Ela chamou de quietude, mas poderia ser barulhenta também, era difícil dizer. Aquela falta de algo que anuvia a cabeça e faz os sentidos se atrapalharem. Uma estranheza pura. Era isso que era estar sem um par? A corrente calorosa de emoções e sensações que circulava entre Aurin e Naru agora estava vazia.

Quadro-sequência 1: Aurin se levanta	Quadro-sequência 2: Olha para a janela	Quadro-sequência 3: Lá fora o sol nasce
Quadro-sequência 4: Close: Aurin suspira		Quadro-sequência 5: Plano emocional vazio

Onde doía não estava à vista, então não havia o que fazer. Deveria falar com a Diretora depois, poucos experienciam ficar distante de seu Par, mas após anos acompanhando a Jornada Das Estações, ela certamente deveria saber dos diferentes efeitos. Agora, entretanto, um dia cheio como todos os outros a estava aguardando, teria tempo para pensar nisso depois.

Quadro-sequência 1: Aurin prepara a refeição, coisas flutuam e se movem	Quadro-sequência 2: Assiste aulas com os outros, o giz escreve sozinho no quadro
Quadro-sequência 3: Estudo na biblioteca	Quadro-sequência 4: Lanche com colegas (todos com pássaros menos ela)
Quadro-sequência 5: Diálogo – Amiga: Aurin! Para qual setor você vai hoje? Mudaram seu cronograma por conta da partida de Naru, certo? – Aurin: Sim, vou ficar pela Escola, corrigindo tarefas ou qualquer coisa do tipo. Me deram atividades que não preciso de Naru pra fazer, então serão atividades bastante monótonas provavelmente.	Quadro-sequência 6: Diálogo – Amiga: Pelo menos não exigem muito esforço! Eu bem que estava precisando de umas férias, eu e Eby estamos suando para dar conta da colheita desse ano! Fizeram um bom trabalho na Canção do Nascer desse ano pois não para de dar frutas em todas as árvores! É um pesadelo ter que catar tantas o dia inteiro!

Acho que ela deve ter razão, ficar com tarefas pela escola era um alívio. As atividades designadas à Aurin certamente não exigiam muito esforço físico. Corrigir relatórios, catalogar artigos, atender aos pedidos de livros da biblioteca de alunos e professores e devolvê-los depois... Com um suspiro, ela se pôs a enfrentar a pilha de redações escritas por seus colegas.

Não que Aurin não gostasse de trabalhar na escola, na verdade era onde mais gostava de estar, cercada de livros e papéis, era algo que a deixava em paz. Ler, escrever, trabalhar com a mente. Normalmente ela e Naru teriam passado a tarde empoleiradas em alguma das salas de estudos com muito prazer. Lendo e discutindo as redações, ou remexendo nos livros da grande biblioteca da escola, organizando e reorganizando-os: primeiro por categorias, depois por ordem alfabética e enfim por cores.

A biblioteca era um dos lugares preferidos das duas, grande, ampla e alta, adaptada tanto para humanos, quanto para pássaros (claro, toda a vila era desse jeito). O que não ajudava em nada no sentimento de estranheza constante que tomava conta de Aurin naquele dia. Era como estar usando uma roupa do avesso. Como abrir a torneira para a direita todos os dias, e de repente ter que se acostumar a abri-la para a esquerda. Pequeno e incômodo.

Nunca tinha pensado que uma atividade tão individual e quieta quanto ler e corrigir redações a faria sentir tão latentemente essa falta constante. Tomar notas e raciocinar sozinha, não ter segundas opiniões, era tudo muito desconcertante. Não havia percebido até agora, mas até quando liam, suas vozes dentro de suas mentes soavam em uníssono. Céus, levaria um tempo para se concentrar...

As redações de hoje eram sobre um tema que teria gerado muitas discussões animadas entre as duas: a influência das estrelas cadentes na magia das aves. O quanto os fenômenos influenciavam na magia era um tema muito estudado. Após todos esses anos de pesquisas, experiências e observações, os estudos ainda geravam muita controvérsia e divergência de resultados. Era como se as vezes a magia não quisesse ser desvendada, ou talvez só estivéssemos indo para o lado errado e a magia se recusasse a mostrar o caminho certo. A todo momento surgiam novas evidências, ora comprovando ora descartando qualquer uma das muitas teorias.

Era difícil acompanhar os estudos, mas a escola incentivava bastante os alunos a serem curiosos e investigar o que os intrigassem. Apesar desse interesse, esse mistério todo era tratado com leveza na vila. Parecia haver um acordo silencioso coletivo entre os habitantes, de que os segredos da natureza da magia se revelariam quando fosse o momento certo. Era como se acompanhassem os capítulos de uma grande novela, sem real vontade de chegar ao final, se deleitando com o desenrolar lento da história. A magia os auxiliava em seu dia a dia e isso bastava para eles.

Aurin nunca tinha se dado conta dessa inexplicável calma em face a um assunto tão primordial. Mas ali, sem a presença de sua maior ligação com a magia, as perguntas sem resposta a trouxeram uma aflição aguda pela primeira vez.

Aurin quase anotou frases dos textos para guardar e contar à amiga quando voltasse, mas faltava tanto tempo ainda... Decidiu que era bobagem, esqueceria ou perderia as anotações, ou acumularia tantas outras que não teriam tempo de passar por todas.

Cena: a biblioteca, livros e papéis flutuam e se movem ao redor de Aurin

Quando se passa a vida toda ao lado de um Par com asas, é possível esquecer que humanos não voam de fato. Aurin chegou em casa com os músculos doloridos e duros da caminhada extensa. Normalmente viria voando nas costas de Naru. Sua casa não era longe, mas os relevos e as curvas do terreno formavam um trajeto bem mais longo e exaustivo a pé do que pelo ar. Pelo menos o cansaço do corpo disfarçava um pouco o cansaço da mente, que continuava naquela quietude estranha, em seu lento processo de remoer perguntas, sentir falta e se acostumar com uma nova realidade. Aurin estava sedenta por um bom lanche, uma xícara de chá e sua cama.

Foi realmente um longo dia. Apesar dos pesares, ela achou que tinha se saído bem, corrigiu todas as redações e ainda separou alguns pedidos de livros de alunos e professores. Se locomover pelas estantes sem Naru tinha sido um pouco mais lento que o normal, mas no fim, poderia ter sido pior!

O primeiro dia já foi. Estava confiante que passaria mais rápido do que parecia... Certo? Um dia de cada vez, logo ela vai estar de volta.

Quadro-sequência

1: Aurin observando o dia se pondo ao chegar em casa

Quadro-sequência 2:
Plano emocional vazio

Quadro-sequência 3: Aurin colocando a comida na mesa

Quadro-sequência 4: Aurin se sentando para comer

Quadro-sequência 5: Aurin respirando fundo

Quadro-sequência 6: Aurin lavando a louça

Quadro-sequência 7: Aurin arrumando a cama

Quadro-sequência 8: Aurin desligando a luz

Capítulo 4

Quadro-sequência 1:
Um sino toca

Quadro-sequência 2: Aurin olha da janela e vê sua amiga acenando para ela
Joalyn: Oie! Pronto?
Aurin: Quase! Vou me trocar e já vou!

Quadro-sequência 3: Aurin corre para o guarda roupas

Quadro-sequência 4: Aurin se troca desajeitadamente

Quadro-sequência 5: Aurin sai pela janela, descendo por uma corda que leva até o chão

Quadro-sequência 6: Aurin abraça a amiga

Quadro-sequência 7: Diálogo
 Aurin fica um pouco sem graça,
 Joalyn sorri de cima de seu pássaro
 – Aurin: Pode me dar uma carona?
 – Joalyn: Claro!

Cena: As duas alçam voo, Joalyn montada em seu pássaro e Aurin junto

Era fim de semana, um agradável dia de outono, o sol brilhando dourado, o céu azul salpicado de nuvens brancas e macias, mas o tempo esfriava rápido e o vento frio de inverno não perdoaria quem saísse sem um agasalho reforçado. Aurin percebeu que escolhera bem colocar o seu blusão em cima das outras duas camadas de roupa ao sentir as orelhas e as mãos congelarem com a brisa gélida. A parte que Aurin mais gostava do outono eram as cores, as árvores pintadas de todas as gradações possíveis de amarelo, vermelho e os mil tons alaranjados entre elas. Um mar de folhas acobreadas se estendia embaixo das 3 conforme voavam por cima da floresta. Ao longe, via-se dezenas de trilhas de fumaça saindo das lareiras que aqueciam lares e estabelecimentos no centro da aldeia. Todos deviam estar em casa ou passeando pela cidade após uma semana especialmente cheia, se preparando para as festas de fim de colheita.

Ao contemplar a beleza exuberante das árvores abaixo, os pensamentos de Aurin viajaram para lembranças de Naru, como muitas vezes tinha feito nesse último mês. Dessa vez lembrou-se que sua estação preferida era o verão. Por algum instinto natural de andorinha talvez, mas também um toque de gosto próprio. Uma paixão pelo jeito como o sol forte e as árvores cheias refletiam nas águas do lago Mardi, criando mil estrelas cintilantes. O vento forte e morno batia formando pequenas ondulações, produzindo um efeito marmorizado azul, branco e verde. Infinito. Fora a grande fartura de frutas coloridas que despontavam da copa das árvores por toda a vila.

Quadro-sequência 1, 2 e 3:
 Lembranças do verão, fragmentos do cenário descrito

Era realmente uma grande honra levar sua estação preferida para o resto do mundo. Ser a responsável por proporcionar a outros cenas de paz, alegria e calor como as que as duas viviam juntas todo ano. Naru devia estar muito feliz. Aurin não sabia qual a sua estação preferida. Nunca fora boa em escolher favoritos, geralmente respondia que era o verão pois era contagiada pelo entusiasmo da resposta de Naru. Entretanto, agora sem o vislumbre de emoção da amiga, não sabia dizer ao certo. A primavera era linda, com sua exuberância de flores multicoloridas, o outono com seus alaranjados, e até mesmo o inverno, com seu branco puro e delicado.

O Morro das Tulipas apareceu no horizonte. Ele já estava sem sua fartura de flores rotineira havia algum tempo e agora que o inverno começava a dar as caras, quase todas as pequenas retardatárias já haviam se recolhido para se proteger do frio. Por outro lado, o piquenique que esperava Joaly e Aurin estava radiante, de comidas, bebidas e pequenos arranjos de flores secas. Elas realmente se empolgaram, quiseram fazer algo especial, por conta da possibilidade de ser o último piquenique a céu aberto do ano.

Cena: o morro das tulipas se estende no horizonte próximo, com um pique nique montado no topo

Quadro-sequência 1:
 Amiga 1 corre para cumprimentar Aurin e Joalyn
 – Amiga1: Aurin!

Quadro-sequência 2:
 Sentada na toalha, amiga 2 acena com uma xícara flutuando ao seu lado
 – Amiga2: Finalmente! Vem, vamos tomar o chocolate antes que esfrie!

Quadro-sequência 3:
 As 4 comem e bebem e riem, com comidas flutuando e estrelas estourando ao redor

Quadro-sequência 4: Diálogo
 – Amiga1: Vocês viram que semana que vem teremos um treinamento novo?! Vamos aprender manobras de voo para o inverno

Quadro-sequência 5: Diálogo
 – Joalyn: É mesmo! Eu sempre quis aprender a fazer isso, vai ser tão legal
 – Amiga2: Siiiiim!

Quadro-sequência 6: Diálogo
 Aurin fica surpresa
 – Amiga2: Aurin, você vai?

Quadro-sequência 7: Diálogo

Aurin fica sem graça
 – Aurin: Acho que vai ficar difícil de completar o treinamento sem a Naru...

Quadro-sequência 8: Diálogo

Joalyn entra no quadro e passa o braço por Aurin animada, Aurin sorri triste mas grata
 – Joaly: Não tem problema, quando Naru voltar a gente te passa tudo que a gente aprender!

Quadro-sequência 9: Diálogo

Cena com todas as 4 amigas
 – Amiga1: Ainda sem notícias dela?
 – Aurin: Ainda nada, mas talvez seja normal, acho que li algo na biblioteca esses dias, sobre o efeito variar de Par para Par. Pode ser que só consiga me comunicar com ela quando voltar mesmo...
 – Amiga2: Caramba! Que difícil e solitário...

Quadro-sequência 9: Diálogo

– Aurin: Um pouco, mas você se acostuma.

32

E até que ela havia se acostumado mesmo. Ainda era estranho às vezes, se manter presente era difícil, conversar com os outros sem seu par por perto era diferente. A dinâmica de comunicação do povo das aves era um pouco peculiar, os pássaros participavam das conversas indiretamente, transmitindo suas opiniões e pensamentos para seu humano, que as expressavam em voz alta. Era como se faltasse algum tipo de entonação nas falas de Aurin, sem sua segunda voz. Mas em compensação sentia que estava exercitando algo diferente dentro dela. Sua percepção havia mudado ligeiramente. Como tudo era mais silencioso, agora ela podia prestar atenção em coisas que nunca havia notado antes. As coisas cantavam ao seu redor às vezes.

Nunca tinha ouvido falar nesse fenômeno antes, demorou um pouco a perceber que os sons vinham dos objetos. Eles eram tão baixinhos que no início ela achou que era só sua imaginação. Entretanto certo dia ela ouviu uma melodia rápida e cantarolante, tão feliz que parecia saltitar. A canção era tão deliberadamente feliz, as notas tão agudas e afinadas como as de uma flauta, não poderiam ter saído naturalmente de nada à sua volta, e ela se encontrava sozinha em casa.

Ela parou e escutou atentamente. Ouviu de novo. Bem franquinho, em algum ponto à sua direita.

Ao correr os olhos pela sala, seu olhar foi atraído para uma pequena presilha de cabelo de pérolas, presente de sua mãe de quando ela e Naru eram pequeninhas, e haviam enfim se formado no pequeno colegial. Muitas memórias felizes inundaram Aurin e ela ouviu de novo, um pouco mais forte e claro.

Quadro: Plano emocional com pequenos sparkles

33

Os tempos do pequeno colegial foram cheios de aventuras potencialmente perigosas, Aurin e Naru ainda aprendendo a voar juntas e a controlar as explosões mágicas de seus sentimentos de criança. Mas naquela idade, o que era um ralado aqui e um queimado ali... As duas eram tão desajeitadamente enérgicas, sempre saltando e então rolando pelo chão coberto pela pilha de folhas secas usadas como amortecedor, acidentalmente mudando coisas de cor ou pondo fogo em pedaços de roupa. As duas nunca se deixavam abalar, corriam, saltavam, cantavam, gritavam e riam. Naru possuía um broche no mesmo modelo da presilha. Um arranjo de pérolas, pedrinhas brilhantes rosa e azul envoltas em prata e um pequeno laço de seda na ponta. Levou com ela para a Jornada.

Passou a usar a presilha no cabelo nos dias seguintes e de tempos em tempos conseguia ouvir a pequena melodia ressoando perto de sua orelha. Após essa pequena descoberta, passou a escutar atentamente: um tilintar aqui, um tamborilar ali, diversos pequenos sons surgiam dos objetos mais inusitados. Por isso decidiu começar uma pesquisa própria. Não havia feito muito progresso, ainda estava na fase de documentação de casos e coleta de dados. Achar livros sobre magia e som sem esbarrar nas teorias dos instrumentos ou no ritual dos rouxinóis, que aparentemente não tinham muito a acrescentar, era difícil. Por outro lado, o diário de casos estava sendo abastecido com sucesso.

Começou a perceber que o material de que o objeto era feito e sua origem influenciava bastante. Objetos metálicos faziam uns assobios agudos como os de uma chaleira, já os de tecido tinham sons graves e macios, madeira emitia uma rápida sucessão de estalinhos. Mas nada se comparava às canções complexas que os objetos mais peculiares pareciam soltar, sempre coisas com certa idade e misteriosas.

34

Quadro-sequência 1: Diálogo

– Joalyn: Auriiii... Aurin? Aurin!
 – Aurin: Ah!

Quadro-sequência 2: Diálogo

Amigas rindo
 – Amiga2: Nossa, agora você foi para longe!

Quadro-sequência 3: Diálogo

Todas as amigas no quadro
 – Joalyn: Estávamos falando sobre os preparativos das comemorações do fim da colheita! Nos ajuda a fazer os cartazes e decorações da nossa barraquinha?
 – Aurin: Claro! Vão levar o que para expor lá esse ano?

35

Logo ao final da colheita, antes da chegada do inverno, era tradição da vila fazer uma grande feira de trocas como comemoração. Os aldeões se juntavam em grupos e se organizavam para expor todo tipo de coisas: frutos de sua produção e colheita, trabalhos manuais que desenvolveram durante o ano, objetos usados que não lhes serviam mais, e o que mais viesse à mente. A cidade inteira se enchia de barracões e entrava em festa. Aurin adorava organizar a barracão com suas amigas, cada uma delas se propunha a trazer um tipo de coisa diferente, ela costumava sempre levar livros usados e às vezes se divertia fazendo alguns cartões com poemas e canções que ela e Naru compunham juntas. Esse ano, entretanto, iria participar apenas da organização, não tinha tido tempo de preparar ou separar nada de interessante para expor. Seu pequeno projeto tinha consumido quase todo seu tempo livre.

Fazia tempo que não passava tempo com seus amigos também. Não era mais tão fácil se conectar com eles, todos estavam imersos nas atividades práticas da vila por conta da época de colheita enquanto Aurin havia passado o mês trabalhando dentro da Escola, meio isolada de todos. Seria bom participar da feira mesmo sem ter nada para expor, criar os cartazes e decorações em grupo seria divertido. Mas intimamente Aurin estava ansiosa para rodar entre as pilhas de objetos usados que seriam expostos... Será que ouviria algum som interessante de algum deles?

Nossa, estava quase se tornando mais interessada nos objetos do que nas pessoas! Talvez devesse se esforçar para estar mais presente em outros momentos além das preparações para a feira. Ir comer no refeitório ao invés do canto usual de sempre na varanda da biblioteca era um bom início. Lá sempre ficava cheio esse horário, por isso geralmente preferia se abrigar na varanda, onde conseguia ler e conversar com Naru enquanto comiam. Além de que a vista da varanda era de tirar o fôlego, as duas podiam ver a vila inteira de lá. Costumavam brincar de encontrar pessoas e pássaros também, cada dia com uma regra diferente. Ganhava quem encontrasse mais pessoas com chapéu colorido, ou o canário mais espalhafatoso, e a ganhadora poderia dar a primeira mordida na sobremesa.

E lá foi ela no dia seguinte, ao entrar no refeitório lotado, passou os olhos pelas mesas em busca de algum amigo ou conhecido para se juntar. Berni! Seu par também era uma das andorinhas selecionadas para a jornada deste ano,

apesar de ser 2 anos mais velho. Ele era um sujeito simpático, bastante falante e animado. Como será que estaria sem Mindy, sua pequena andorinha? Os dois formavam um belo par, quase do mesmo tamanho, as penas cor de chocolate de Mindy combinavam perfeitamente com a pele escura do garoto, e ambos tinham um pequeno sinal branco na testa.

Quadro-sequência 1: Diálogo
Aurin se aproxima da mesa de Berni
– Aurin: Berni! Posso me sentar com você?
– Berni: Aurin, quanto tempo! Claro, senta aí

Quadro-sequência 2: Diálogo
Os dois se sentam juntos para comer
– Berni: E aí como vai? Sentindo muita falta de Naru?
– Aurin: Vou bem! Bostante, os dias tem sido bem estranhos sem ela... Mas acho que to começando a me acostumar.
– Berni: Sim, muito esquisito! Mindy também está fazendo uma baita falta!
– Aurin: No que tem trabalhado ultimamente? Te colocaram na Escola também?

Quadro-sequência 3: Diálogo
– Berni: Sim, acho que é onde mais tem trabalhos em que a falta do par não atrapalha neh? Eu pedi pra ficar na cozinha, eu e Mindy adoramos cozinhar e comer juntos, então isso ajuda a me sentir mais próximo dela!
Fora que os outros cozinheiros são super simpáticos

Quadro-sequência 4: Diálogo
– Aurin: Ah, que legal! Desse jeito deve ser mais fácil de lidar com a falta de contato, neh? Eu diria que o silêncio de Naru é o que mais me incomoda!

36

Quadro-sequência 5: Diálogo
– Berni: Ajuda! Apesar de que algumas vezes ela consegue me mandar um oi.
– Aurin: Puxa, eu não tive sinal de Naru desde que ela partiu...

Quadro-sequência 6: Diálogo
– Berni: Sério? Bom, acho que é diferente pra cada um, certo?
– Aurin: Acho que sim, mas ainda é um choque saber que vocês conseguem se comunicar às vezes!

Quadro-sequência 7: Diálogo
– Berni: Essa coisa de ficar sem o par é sempre curioso neh, aposto que ninguém além de nós sabe como realmente é!

Quadro-sequência 8: Diálogo
– Berni: Mas nossa, nesse caso deve estar sendo bem difícil mesmo pra você! Não consigo imaginar ficar sem contato absoluto com Mindy! Todas vez que ela aparece parece que alivia um pouco do peso e da falta
– Aurin: Sim, imagino mesmo

Quadro-sequência 9:
Close Aurin parecendo triste/decepcionada

Berni conseguia se comunicar com Mindy mesmo a distância... Ela já sabia que podia ser diferente com outros Pares, mas saber que realmente era, deixou um gosto amargo na boca de Aurin. Muitos pensamentos e hipóteses não muito agradáveis inundavam a sua cabeça. Talvez devesse pesquisar mais, saber se haveria algum motivo por trás da falta de comunicação. Mas e se houvesse realmente algo de errado? Com Aurin, ou Naru, ou com a magia das duas... O que seria pior, a incerteza ou a decepção?

39

Apêndice C – Teste de *spreads* sem imagens, com texto de simulação

Na vasta tapeçaria do tempo e da magia, existe uma tradição antiga e sagrada na Vila dos Pássaros: a Jornada das Estações. Este ritual é mais do que um simples evento anual; é uma jornada de amadurecimento e transformação que marca um ponto crucial na vida de quem tem o privilégio de participar dela. Nesta narrativa, vamos explorar a história de Aurin, uma jovem maga da Vila dos Pássaros, e sua companheira inseparável, Naru, uma andorinha com quem compartilha uma conexão profunda e mística. Ambas estão prestes a enfrentar um momento marcante em suas vidas, um rito de passagem que testará seus limites e revelará novas dimensões de seu ser.

A Vila dos Pássaros, situada em um vale oculto entre montanhas majestosas e florestas exuberantes, é um lugar onde a magia dos pássaros e dos ventos se entrelaça com o cotidiano dos habitantes. O tempo na vila é dividido em ciclos sazonais que são regidos por magias antigas, mantidas em equilíbrio pelos magos e seus companheiros alados. Aurin, com seu cabelo dourado e olhos brilhantes, é uma jovem maga talentosa, conhecida por sua dedicação e pelo desejo de compreender os segredos do mundo mágico. Naru, por sua vez, é uma andorinha doce e companheira, com uma plumagem que cintila ao sol e uma sabedoria que transcende seu tamanho não tão diminuto.

A Jornada das Estações é apenas um de uma série de rituais que permitem à vila manter o equilíbrio entre magia e mundo. Naru, como uma das andorinhas destinada a levar o verão para o mundo exterior, desempenha um papel crucial nesse processo. O verão, com seu calor e luz, é a estação que representa a vitalidade, o crescimento e a renovação. O ritual exige que Naru deixe a vila para espalhar a magia do verão através do mundo, garantindo que a estação seja acolhida e que os ciclos naturais continuem a prosperar.

O momento da partida se aproxima, e a atmosfera na vila é de expectativa e alegria. Aurin, embora orgulhosa de sua amiga e irmã de alma, sente um misto de tristeza e ansiedade ao saber que Naru terá que partir. A separação é inevitável, mas o fato de Aurin não poder acompanhar Naru nessa jornada a deixa com um sentimento de vazio e incerteza. Enquanto a andorinha se prepara para sua missão, Aurin se vê diante de um desafio pessoal: permanecer na vila durante o ano que se seguirá e encontrar seu próprio caminho.

A partida de Naru marca o início de um período de introspecção e auto-descoberta para Aurin. Ela é forçada a enfrentar a realidade de um mundo sem

a presença constante de sua companheira alada. A ausência de Naru revela a profundidade da conexão que compartilhavam e força Aurin a refletir sobre seu papel na vila e no mundo mágico em geral. A primeira etapa dessa jornada pessoal é aceitar a nova realidade e adaptar-se a ela.

Enquanto o verão avança sob a influência mágica de Naru, Aurin enfrenta os desafios diários da vida na vila. Ela descobre que, embora a ausência de Naru seja dolorosa, ela também traz oportunidades para o crescimento. Aurin começa a se envolver mais profundamente com os habitantes da vila, aprendendo sobre suas tradições, histórias e sonhos. Ela participa de rituais antigos, estuda pergaminhos antigos e pratica sua magia com mais afinco. Cada dia sem Naru traz uma nova lição, e Aurin descobre habilidades e conhecimentos que antes pareciam distantes.

A história de Aurin e Naru é um testemunho do poder da jornada de amadurecimento e da importância das conexões profundas que moldam nossas vidas. A Jornada das Estações não é apenas um ritual mágico, mas uma metáfora para o crescimento pessoal e o equilíbrio que todos buscamos. Através de desafios e descobertas, Aurin e Naru aprendem que a verdadeira magia reside na capacidade de se adaptar, crescer e encontrar alegria no caminho da vida. E assim, com a chegada de cada nova estação, a vila e seus habitantes continuam a florescer em harmonia e prosperidade.



Há muitos séculos, em uma época envolta por mistério e desolação, um povo enfrentava uma crise sem precedentes. A terra onde viviam, uma região montanhosa e árida, havia caído em um período de severa estiagem, doença e infertilidade. As fontes de água secaram, a vegetação murchou e as colheitas fracassaram. O ambiente hostil parecia estar contra eles, e a esperança diminuía a cada dia.

Este povo, uma vez numeroso e vibrante, agora se via reduzido a apenas três famílias, que, apesar de sua força e resiliência, começavam a sentir os efeitos desgastantes da adversidade. O sofrimento havia se tornado uma constante em suas vidas, e a perspectiva de um futuro melhor parecia cada vez mais distante.

As famílias, em sua busca desesperada por um abrigo seguro e fértil, percorriam as montanhas em uma jornada incansável. Suas caminhadas se estendiam por dias e noites, cruzando terrenos íngremes e selvagens, na esperança de encontrar um local onde poderiam recomeçar e prosperar. Sua determinação era palpável, mas a exaustão e a frustração ameaçavam minar suas forças e esperanças.

Foi então que, em um dia que parecia como qualquer outro, um evento extraordinário ocorreu. Enquanto caminhavam pela trilha desgastada, uma visão majestosa apareceu no horizonte. Três grandes aves sagradas, com plumagens brilhantes e encantadoras, começaram a se aproximar, suas asas abertas como se fossem a promessa de um novo começo.

Essas aves, dotadas de um poder sobrenatural e uma presença imponente, haviam observado a luta e o sofrimento do povo. Movidas por um profundo sentimento de compaixão e uma conexão mística com a terra e seus habitantes, decidiram intervir. Elas desceram das alturas celestiais e se aproximaram das três famílias com uma proposta singular: oferecer sua ajuda em troca de cooperação mútua.

A proposta era clara e carregada de uma magia antiga. As aves sagradas, com seus olhos brilhantes e sábios, propuseram um acordo que transcendia o entendimento humano. Elas ofereceriam proteção, orientação e o auxílio necessário para que as famílias encontrassem a terra prometida, um lugar de abundância e paz. Em troca, as famílias deveriam se comprometer a estabelecer um vínculo duradouro e cooperativo com as aves, garantindo que a magia e o equilíbrio continuassem a prosperar.

Com o coração cheio de esperança renovada, as famílias aceitaram o acordo. As aves sagradas, como se fossem guias divinos, lideraram o grupo através das montanhas e além dos limites conhecidos, conduzindo-os em direção à terra prometida. A jornada foi longa e árdua, marcada por desafios e provações, mas a promessa de um futuro melhor os impulsionava a seguir em frente.

Após três semanas de uma caminhada extenuante, o grupo finalmente chegou ao seu destino. O que se desdobrava diante deles era uma terra de beleza indescritível, rica em verdura e recursos. A terra prometida, como haviam sido prometido, era um local onde a esperança e a abundância floresciam, oferecendo um novo começo para aqueles que haviam enfrentado tantas dificuldades.

Ao chegarem, as três famílias se reuniram e começaram a estabelecer suas novas vidas na terra prometida. Mas a verdadeira transformação aconteceu quando os laços entre humanos e aves se fortaleceram. A magia do acordo e a conexão estabelecida entre eles transcendiam as barreiras do físico e do espiritual, resultando na criação dos primeiros Pares.

Os Pares eram uma fusão única de seres humanos e aves sagradas, unidos por um vínculo profundo e eterno. Eles compartilhavam de espíritos irmãos, conectados desde o nascimento e interligados por um laço mágico que os tornava inseparáveis. Esse vínculo não era apenas uma conexão espiritual, mas uma parceria que envolvia cooperação, compreensão e um compromisso mútuo para garantir a prosperidade e a harmonia da nova vila.

Cada Pare desempenhava um papel crucial na comunidade. O humano e a ave, trabalhando juntos, eram responsáveis por manter o equilíbrio mágico da terra prometida. Suas habilidades combinadas permitiam que a vila prosperasse, com a magia das aves e a força das famílias humanas se entrelaçando para criar um ambiente de paz e abundância.

O equilíbrio entre receber e dar era essencial para a continuidade dessa relação mútua. Os humanos ofereciam a sua dedicação, trabalho e cuidado com a terra, enquanto as aves sagradas, com sua magia e sabedoria, garantiam que o ambiente permanecesse fértil e harmonioso. Juntos, formavam uma parceria que não só assegurava a sobrevivência, mas também promovia o florescimento de uma nova era de prosperidade e esperança.

A história do encontro das três famílias e das três aves sagradas tornou-se uma lenda que foi passada de geração em geração. Era uma narrativa de superação, colaboração e a importância de manter a harmonia entre os seres humanos e as forças mágicas que os cercam. O vínculo forjado por esse acordo não só mudou o destino das famílias, mas também estabeleceu um legado de cooperação e equilíbrio que perduraria por muitos séculos.

Assim, a vila prosperou, crescendo e se expandindo, enquanto os Pares continuaram a desempenhar seu papel vital na manutenção da magia e da paz. A história dos primeiros Pares tornou-se um símbolo de como a união e o entendimento entre diferentes seres podem criar um mundo melhor, onde a esperança e a abundância podem florescer em meio à adversidade.

Apêndice D – Capa e contracapa



Apêndice E – *Worldbuilding*

Vilarejo dos Pássaros

> Origem

Há muitos séculos atrás, um povo se encontrava perdido, angustiando por tempos de estiagem, doença e infertilidade. Caminhavam incessantemente entre as montanhas, em busca de um abrigo. Restavam apenas 3 famílias, que já haviam perdido quase todas as forças, mas que um belo dia foram abençoadas com um encontro. As 3 grandes aves sagradas notaram a luta do povo e vieram oferecer sua ajuda em troca de cooperação mútua. Firmado o acordo, as 3 famílias e as 3 Aves Sagradas então partiram em direção à terra prometida, e após 3 semanas de caminhada chegaram a um vale cheio de vida. Ali as famílias presentes se juntaram em um laço de confiança, amizade e algo mais, que os interligou para sempre. Aves e humanos se fundiram em um só coração através do acordo forjado pela magia e surgiram os primeiros Pares. Os Pares compartilham de espíritos irmãos e estão conectados desde o nascimento. Juntos, humano e ave, devem contribuir para que a vila e a magia continuem a prosperar em equilíbrio, recebendo e dando em retorno.

> Organização

- A vila é organizada e gerida como comunidade, há reuniões e assembleias para tomar as decisões públicas, a diretora/professora/anciã da escola é a responsável por coordenar tais eventos
- A escola é o maior “órgão” da vila, responsável por, além da educação, os processos administrativos, as relações exteriores com as outras vilas, projetos de pesquisa e organização das atividades cívicas
- Todos os cidadãos e seus pássaros passam por 3 etapas de aprendizado na escola:
 - Pequeno colegial (4 a 10 anos obrigatório)
 - Colegial médio (10 a 18 anos, obrigatório)
 - Alto colegial (a partir de 18 anos, opcional, voltado para desenvolver pesquisas e especializações específicas)
- No colegial médio, os pares já começam a ser introduzidos às atividades da vila, inclusive às atividades administrativas, de pesquisa e/ou atividades práticas pela cidade e campo. Há um rodízio entre as turmas e todos os pares têm a chance de atuar e experimentar em diversas áreas de acordo com seus gostos e habilidades

> Magia

- Todos possuem um Par (um pássaro), com quem dividem as emoções e a vida, ligados através de uma magia ancestral

- Os poderes desse povo envolvem controle total sobre o ar (velocidade, temperatura, composição), e alguns têm poderes específicos diferentes, a depender da espécie do par e de características individuais
- Algumas das espécies de pássaros e seus pares são responsáveis por rituais e missões para manter o equilíbrio entre a magia e o mundo
- A andorinha (pássaro da protagonista) é responsável pela Jornada das Estações
- Jornada das Estações: Todo ano, três andorinhas da vila são selecionadas para partir em uma jornada de 1 ano, levando o verão para o mundo e ocasionando a troca das estações

> Passagem de tempo

- A passagem de tempo na vila é muito guiada e marcada pelas estações, fenômenos da natureza e as atividades da vila, como a época de colheita e os rituais e missões realizados.
- Festas, datas comemorativas e rituais:
 - **Verão:** Festival do Sol – cerimônia de volta das andorinhas no início do verão / Jornada das estações – ritual de partida das andorinhas no final do verão (andorinhas são as responsáveis)
 - **Outono:** Feira das trocas – festa do final da colheita
 - **Inverno:** Chuva das estrelas – ritual de final do inverno e virada de ciclo: retornar a magia à terra (petréis brancos são os responsáveis)
 - **Primavera:** Festival das flores – festa de colheita de flores e arranjos de buquês / Canção do nascer – ritual de início de plantio (rouxinóis são os responsáveis)

> Geografia

- A vila é um vale cercado por montanhas, um lugar amplo, mas separado do mundo ao seu redor pela sua geografia.
- O vale tem 3 vias de acesso externo: uma fluvial, através do rio Mardi, outra aérea e terrestre, através do Templo das Aves e outra pelo subsolo, através da Caverna dos Cantos.
 - **Mardi:** Água, é a nascente que surge da montanha e sai dela em forma de queda d'água, é a lagoa represada logo abaixo, e é o rio que corre para fora da cidade.
 - **Templo das Aves:** Situado em uma montanha baixa que se estende em um pequeno planalto (é necessário uma ave para descer de lá), feito em homenagem às 3 grandes aves sagradas. Foi por onde chegaram as primeiras famílias e de onde as andorinhas partem em sua jornada.

- **Caverna dos cantos:** Situada na base da montanha mais alta da vila, do lado oposto ao templo, é conhecida por sempre emitir uma espécie de canção, ocasionada pelo vento que corre por ela (o que significa que há uma saída do outro lado por onde esse vento entra) e talvez algo mais mágico. Foi esse canto que atraiu as aves sagradas até o vale e possibilitou que elas o encontrassem e montassem ali seu novo lar. Nunca foi muito explorada pois as aves não conseguem e/ou não gostam de entrar em espaços fechados e estreitos como aquele.

> Arquitetura/Cidade

- Lugares:
 - Templo das Aves e portal de entrada da vila
 - Escola (salas de aulas, pátio de treinos, biblioteca e sala de estudos, prédio administrativo)
 - Centro da vila (lojas, estabelecimentos, algumas casas, centros e praças comerciais e de lazer)
 - Mercado central (estoque da produção de alimentos da vila)
 - Campos de plantação e pomares (se estendem pela encosta das montanhas)
 - Cachoeira/lagoa/represa (abastecimento de água)
- Adaptação de estabelecimentos para humanos e pássaros:
 - construções altas e amplas no interior
 - muitos espaços abertos/vazados e janelas
 - poleiros por toda parte

Mundo

Existem outros povoados pelo universo, com seres humanos e/ou não (totalmente) humanos, com diferentes relações com a magia, eles vivem em harmonia uns com os outros. Há abertura para trocas entre os povos, porém não é muito comum a miscigenação permanente entre eles (ir morar ou viver em outro povoado de maneira definitiva)

> Povo do Sol

- Seres fotossintéticos, tiram sua magia e energia através do contato com a luz solar
- Seus poderes se manifestam exercendo controle sobre forças vivas da natureza, como vegetação e matéria orgânica não complexa, e sobre a luz, em nível macro e micro (ondas)
- O povo se organiza em pequenos povoados interdependentes nas copas de sequoias muito antigas, chamadas de árvores vida, que desempenham papel importante em

seus rituais e magia

- Sistema de educação: ensino básico geral até os 15, formatura, intercâmbio (uma jornada em que o aluno fica livre para explorar o mundo como quiser durante 1 ano, em busca de decidir no que se especializar em seguida), após a jornada se inicia o estudo especializado de acordo com a categoria escolhida por cada um

A teoria das Ondas

- Tudo, todo objeto, ser, elemento, emite ondas, que tem haver com a sua natureza (composição, função, tipo, história)
- A natureza dessas ondas é mágica e elas podem ser percebidas através dos quatro sentidos: olfato, audição, tato e visão
- Pouco se sabe sobre essas ondas pois poucos podem perceber a presença delas, já que suas características se confundem com a das próprias coisas. Cheiro, textura, imagem e som, cada objeto com o seu e o de sua onda, às vezes eles são semelhantes, até mesmo iguais, mas outras vezes, são muito diferentes, ainda mais quando os aspectos individuais de cada coisa são muito diferentes de seus aspectos físicos e formais
- No Povo do Sol surgiram os primeiros estudos sobre o fenômeno, com as primeiras pessoas capazes de ver naturalmente essas ondas em seu aspecto visual, esse povo pôde estudar e então desenvolver certos artefatos que permitiram que qualquer um pudesse ver essas ondas, ampliando ainda mais seu estudo
- Até então não se sabia oficialmente dos outros aspectos sensoriais dessas ondas, pois não haviam sido descobertos ou percebidos por ninguém que tivesse a habilidade de percebê-los, ou essa ocorrência não havia sido registrada e estudada a fundo
- O conhecimento e percepção dessas ondas permite que as pessoas conheçam as coisas mais intimamente, entendam sua natureza, seus desejos, suas necessidades e suas histórias
- Quanto mais as coisas e as pessoas estiverem em sintonia com sua magia e a magia dos outros, mais essa magia vai fluir e aflorar
- Função, forma, material, composição -> características sensitivas da própria coisa / Função, forma, material, composição + história, sentimentos, ressignificações -> características sensitivas das ondas
- Essa habilidade/percepção pode nascer com a pessoa ou ser adquirida. Estudos de como adquirir a habilidade de ver as ondas estão sendo feitos na vila do Povo do Sol, e até agora foram obtidos resultados promissores ao explorar laços entre as pessoas e as coisas que se deseja ver a onda, se tornar íntimo de tal coisa, conhecer sua história e desenvolver uma ligação com ela

Apêndice F – Roteiro completo da história dividido por capítulos

Ki

Capítulo 1 – subfunção Ki

- **Plotpoint principal:** Introdução
- **Período:** Final do verão
- **Acontecimentos específicos:**
 - Ambientação geral
 - Despedida de Aurin e Naru
- **Reflexões e sentimentos:**
 - Antecipação mista (felicidade e tristeza se misturam)

Capítulo 2 – subfunção Ki

- **Plotpoint principal:** Partida de Naru
- **Período:** Final do verão
- **Acontecimentos específicos:**
 - Partida de Naru
- **Reflexões e sentimentos:**
 - Felicidade e tristeza se misturam
- **Observações:** Capítulo visual (sem texto)

Capítulo 3 – subfunção Sho

- **Plotpoint principal:** Adaptação
- **Período:** Final do verão
- **Acontecimentos específicos:**
 - Primeiro dia sem Naru
 - Início da adaptação
- **Reflexões e sentimentos:**
 - Estranhamento
 - Sentir falta

Capítulo 4 – subfunção Ten

- **Plotpoint principal:** Início dos Sons
- **Período:** Final do outono
- **Acontecimentos específicos:**
 - Piquenique entre amigas

- Lembranças: início dos sons
- Berni e Mindy
- **Reflexões e sentimentos:**
 - Questionamentos sobre o eu
 - Solidão x solidude
 - Ansiedade e insegurança
- **Desenvolvimento *plot* dos sons:** Aurin começa a perceber alguns sons vindos de objetos, especialmente os que têm uma ligação emocional com ela e começa a se interessar em investigar esses sons.

Sho

Capítulo 5 – subfunção Sho

- ***Plotpoint* principal:** Feira de trocas
- **Período:** Final do outono
- **Acontecimentos específicos:**
 - Explorar a cidade, as barracas, os objetos
 - Aurin encontra alguns objetos com sons curiosos e pergunta a seus dono suas histórias ou tenta adivinhá-las através de seus sons
- **Reflexões e sentimentos:**
 - Curiosidade
 - Individualidade x coletividade
- **Desenvolvimento *plot* dos sons:** Diários de ocorrência – perceber com mais atenção os diferentes sons e sua relação com a origem e história de cada objeto.

Capítulo 6 – subfunção Ten

- ***Plotpoint* principal:** Perda dos poderes
- **Período:** Meio do inverno
- **Acontecimentos específicos:**
 - Aurin amanhece doente e sem poderes
 - A mãe de Aurin passa um tempo com ela para cuidar dela
- **Reflexões e sentimentos:**
 - Dúvida, insegurança, cansaço
 - Conforto e aconchego de estar com a mãe

Capítulo 7 – subfunção Sho

- ***Plotpoint* principal:** Readaptação

- **Período:** Final do inverno
- **Acontecimentos específicos:**
 - O único traço de magia que permanece são os sons
 - Festival de fim do inverno e virada de ciclo (Chuva das Estrelas)
- **Reflexões e sentimentos:**
 - Questionamentos sobre o eu
 - Maravilhamento e reflexões sobre as belezas do mundo à nossa volta e da vida
- **Desenvolvimento *plot dos sons*:** Avanços na pesquisa – experimentos com instrumentos musicais e seres vivos animados, como os sons se comportam nesses casos.

Capítulo 8 – subfunção Ten

- **Plotpoint principal:** Chegada de Maioli
- **Período:** Início da primavera
- **Acontecimentos específicos:**
 - Aurin é designada para mostrar a cidade à recém chegada intercambista do Povo do Sol
 - Passeios pela cidade
 - Festival das flores
- **Reflexões e sentimentos:**
 - Novas descobertas, troca de experiências, contato com o diferente

Capítulo 9 – subfunção Sho

- **Plotpoint principal:** Amizade e descobertas
- **Período:** Meio da primavera
- **Acontecimentos específicos:**
 - A amizade de Aurin e Maioli começa a aflorar
 - Aurin conta sobre sua pesquisa a Maioli e as duas criam uma teoria juntas
 - As duas assistem à cerimônia da canção do nascer
- **Reflexões e sentimentos:**
 - Esperança
 - Empolgação com o novo
 - Criação de novos tipos de vínculos
- **Desenvolvimento *plot dos sons*:** Aurin troca informações com Maioli – ela explica para Aurin os poderes de seu povo e a teoria das ondas de cores. As duas formam a teoria de que esses sons podem ser um novo tipo de manifestação dessas ondas, elas exploram as semelhanças e diferenças delas até que Maioli, exercitando os mesmos

poderes usados para perceber as ondas de cores, consegue ouvir os mesmos sons que Aurin, confirmando a teoria das duas.

Capítulo 10 – subfunção Ketsu

- **Plotpoint principal:** Partida de Maioli
- **Período:** Meio da primavera
- **Acontecimentos específicos:**
 - Partida de Maioli
- **Reflexões e sentimentos:**
 - Um novo tipo de melancolia: triste, porém feliz por ter vivido aquela experiência inesperada

Ten

Capítulo 11 – subfunção Ten

- **Plotpoint principal:** Partida de Aurin
- **Período:** Meio da primavera
- **Acontecimentos específicos:**
 - Aurin retoma suas atividades normais na vila, mas se sente mudada
 - Aurin toma a decisão de partir em uma pequena jornada, que deve se iniciar na caverna dos cantos, que só agora ela percebe que não são apenas sons do vento, mas sim ondas vindo de lá
- **Reflexões e sentimentos:**
 - A necessidade de mudar, sair da zona de conforto
 - Descobrimo seu lugar no mundo
- **Desenvolvimento plot dos sons:** Aurin continua pesquisando e experimentando, ela já sabe interpretar melhor as ondas de sons, e enfim consegue ver uma pequena onda de cor. Aurin começa a teorizar sobre a possibilidade de outros sentidos estarem envolvidos. Então pensa sobre a possibilidade de ver ou ouvir sua própria onda, e que talvez isso trouxesse sua magia de volta. Com essas duas teorias em mente, ela decide partir em uma jornada de estudo.

Capítulo 12 – subfunção Sho

- **Plotpoint principal:** Jornada de Aurin
- **Período:** Meio da primavera
- **Acontecimentos específicos:**
 - Aurin explora, observa e experimenta com a natureza ao seu redor

- Experimentos em diferentes meios (por ex. debaixo d'água, no interior de árvores e cavernas, na beira de penhascos)
- Explorar os 5 sentidos
- Aurin anda por diversas paisagens, vivencia a natureza e seus fenômenos, contempla suas belezas
- **Reflexões e sentimentos:**
 - Momentos de vazio, respiro, contemplação e solidude
 - Silêncio da natureza x magia dos sons
 - Pequenez diante da natureza
- **Desenvolvimento *plot* dos sons:** Aurin vai aguçando sua sensibilidade para essa nova magia.
- **Observações:** Capítulo visual (sem texto)

Capítulo 13 – subfunção Ten

- ***Plotpoint* principal:** Descoberta final
- **Período:** Final da primavera
- **Acontecimentos específicos:**
 - Aurin encontra uma casa abandonada, tomada pela vegetação, nela há diversos objetos curiosos e esquecidos
 - Ela explora o local e seus objetos, cheios de uma história estranha, tentando montar o quebra cabeça do que aconteceu ali através das ondas de magia que eles emitem.
 - História: Havia uma família que morava na casa, há muito tempo. Essa família morou lá durante muitos e muitos anos. Primeiro chegaram os dois adultos e ali montaram um abrigo. Depois veio a primeira criança, calma e serena. A segunda quase não conseguiu vir, nasceu fraca, mas sobreviveu. Em seguida a terceira, agitada, enérgica e extremamente alegre. A segunda criança, apesar de frágil, tinha uma ligação muito forte com a magia no interior de tudo ao seu redor, e graças a ela a família sempre teve muita facilidade em viver em harmonia e conforto entre si e com o mundo à sua volta. As crianças cresceram felizes naquele lar e o tempo foi passando. A criança mais velha era feliz em ajudar e estar presente, mas a terceira queria ver o mundo, então chegou um dia em que decidiu partir. Um tempo depois, um dos adultos recebeu a mensagem de um familiar querido que precisava de ajuda, então partiu também. O tempo passou novamente, a família agora só com três vivia bem, mas a segunda criança, que compreendia tão bem a essência de tudo à sua volta, sabia que havia algo errado. Ela então ficou doente, e tudo ficou doente junto. O adulto

restante e a primeira criança fizeram o melhor que puderam para retomar o equilíbrio anterior enquanto cuidavam da saúde debilitada da segunda criança, mas o certo para aquele lar era ser habitado pelos 5, nada mais e nada menos. Os três então partiram, para encontrar os faltantes ou encontrar a harmonia de volta em outro lugar. Mas antes de partir eles fizeram o seu melhor para retribuir tudo o que aquela querida e amada casa fizera por eles, e montaram uma espécie de altar. No centro do altar havia um espelho, grande, bonito e velho. E ele não reflete apenas a imagem das coisas, mas toda a magia dentro das coisas, todo o amor e carinho que ainda reside em cada pequeno objeto ao seu redor

- **Clímax:** Aurin então olha seu reflexo e finalmente consegue ver sua magia, ouvir sua própria canção e nesse momento entende um pouco mais sobre si mesma e seu lugar no mundo. Então as lágrimas vem, pela saudade de Naru, pela perda de seus poderes, pela partida de Maioli, mas também por seu encontro, pelos seus novos dons, pelo conforto de todos os seus amigos e família da vila, pelo retorno de Naru que agora estava próximo, por ter chegado até lá e presenciado o altar de eterno amor em memória aos que viveram ali... E as lágrimas continuaram vindo, até Aurin adormecer.
- **Reflexões e sentimentos:**
 - Pertencimento
 - Impermanência – das coisas, das pessoas
 - Permanência – da natureza, do amor, das memórias
- **Desenvolvimento *plot* dos sons:** Entendimento de como usar e entender as ondas aos seu redor, e compreender suas próprias ondas também

Ketsu

Capítulo 14 – subfunção Ketsu

- **Plotpoint principal:** Desdobramento final da jornada de Aurin e retorno de Naru
- **Período:** Início do verão
- **Acontecimentos específicos:**
 - Aurin acorda, ainda deitada no altar das ruínas da casa, mas algo parece diferente, tudo brilha, tudo ressoa, tudo são cores, sua visão está igual ao reflexo do espelho e ela pode ver e ouvir toda a magia ao seu redor
 - Aurin sai das ruínas, nesse momento ela olha para o céu e vê as andorinhas voltando, percebe que Naru estará de volta em casa quando retornar
 - Aurin entende que não terá sua magia de volta como ela era antes, mas que

agora possuía um novo tipo de dom, que a guiaria de volta para casa e que poderia ser compartilhado com seu povo

- **Reflexões e sentimentos:**
 - Perder e abrir mão
 - Ganhar e acolher
 - Amadurecer, sentir, transformar